

# INHOUDSOPGAVE

Abstract & trefwoordenlijst	3
Voorwoord	5
Inleiding	6
Hoofdstuk 1: <u>Cultural performance &amp; het moderne museum</u>	9
1.1 Cultural pragmatics & performance studies	9
1.2 White cube & modernisme in het museum	16
Methodologische verantwoording	23
Hoofdstuk 2: <u>Het Vernieuwingsdebat In Kaart</u>	27
2.1 Discoursanalyse	27
2.2 Nieuwe collectie (means of symbolic production)	28
2.3 Nieuwe presentatie (mise-en-scène)	32
2.3.1 Het experientiemuseum	32
2.3.2 Nieuwe presentatie II: voorbij de beleving	35
2.3.3 Demonstratie: Scheepvaartmuseum	37
2.4 Nieuw draagvlak	39
2.5 Conclusies	45
Hoofdstuk 3: <u>Case Studies</u>	47
3.1 Opzet <i>Museum Minutes</i>	47
3.2 Operationalisering <i>Museum Minutes</i>	48
3.3. Opzet <i>Play IV</i>	53
3.4 Operationalisering <i>Play IV</i>	57
3.5. Opzet <i>Ja Natuurlijk</i>	63
3.6 Operationalisering <i>Ja Natuurlijk</i>	67
Conclusies & Aanbevelingen	69
Bibliografie	74
Bijlagen	80

## ABSTRACT

Nederlandse musea voor moderne en hedendaagse kunst staan de laatste jaren steeds vaker ter discussie. De bezuinigingen op de culturele sector die in 2010 door toenmalig staatssecretaris Halbe Zijlstra werden aangekondigd, hebben het debat over de functie en legitimiteit van museale instellingen nieuw leven ingeblazen. Er gaan veel stemmen op voor vernieuwing van museuminstututen. Diverse actoren in het veld heroverwegen hun beleidsvisie en missie. Op verschillende manieren trachten zij te breken met de notie van het traditionele, op academische en modernistische conventies gestoelde openbare kunstmuseum, ofwel de sterk hiërarchische en klinische omgeving van de white cube. Het voornaamste punt van kritiek op de tot nog toe gangbare twintigste-eeuwse norm is dat musea hun bestaande danwel potentiële publiek te weinig bij hun activiteiten weten te betrekken. Deze kritiek wordt ter harte genomen, maar niet door iedereen op dezelfde manier verwerkt.

In dit onderzoek onderscheid ik binnen het hedendaags museumdiscours drie verschillende groepen actoren die elk een eigen visie etaleren op de vraag welke tentoonstellingselementen dienen te veranderen teneinde *het nieuwe museum* vorm te geven. De groepen richten zich respectievelijk op nieuwe museumcollecties, nieuwe presentatiewijzen, en nieuw draagvlak.

Analoog aan deze categorisering heb ik drie tentoonstellingen als casus bestudeerd met behulp van Jeffrey C. Alexanders performancetheorie, afkomstig uit de wetenschappelijke discipline van *cultural pragmatics*. Door tentoonstellingen te lezen als theateropvoeringen die bestaan uit verschillende performatieve elementen, kan op een meer pragmatische manier geanalyseerd worden hoe zij functioneren en of zij als performance geloofwaardig zijn.

Uit mijn interpretatieve analyse aan de hand van Alexanders performancetheorie kan ik concluderen dat er weliswaar wordt geëxperimenteerd in de museumzalen, maar dat tentoonstellingen die expliciet traditionele museale ideeën verwerpen, niet allemaal evenzeer overtuigen. De reden daarvoor is dat sommige tentoonstelling in hun idealistische poging tot vernieuwing al te radicaal te werk gaan, terwijl de traditie van het moderne museum diep geworteld is en daarmee lastig om onmiddellijk op een natuurlijke en geloofwaardige te doorbreken.

Wat ik daarom aan beleidsmakers van musea kan aanraden is om museale vernieuwing in de eerste plaats na te streven door middel van aanpassingen in de collectie, van welke het beheer en de expositie altijd tot de kernactiviteiten van het museuminstituut hebben gehoord – en die daarmee fungeren als breed gedragen idee van wat een museum is onder zowel frequente bezoekers als

individuen die zelden tot nooit musea visiteren. De tentoonstelling *Ja Natuurlijk* bewijst als één van mijn casussen dat er mogelijkheden zijn om te breken met het traditionele museum zonder in te leggen op geloofwaardigheid van haar performance. Door in te zetten op inclusieve en engagerende kunst kan een groter publiek een betekenisvolle en artistieke ervaring hebben in het museum.

Dit is echter maar een enkel voorbeeld van hoe duurzame vernieuwing zorgvuldig bewerkstelligd kan worden. Nederlandse kunstmusea zullen zich moreel verplicht voelen te blijven experimenteren met hun museale presentaties zolang zij overheidssteun ontvangen terwijl een substantieel deel van de bevolking hen stelselmatig mijdt. Door dit langdurige, geleidelijke proces zal gewenning optreden die musea mettertijd vanzelfsprekend zal doen evolueren.

## **TREFWOORDENLIJST**

White cube

Co-creatie

Publiek

Cultural performance

Disciplineren

Engagement

Draagvlak

Relationeel kunstbegrip

## **VOORWOORD**

Tijdens het schrijven van deze these heb ik veel steun gehad aan Dorus Hoebink, Cees Boot, Jan-Willem van der Boom, en Bradford Cox. Ik wil hen bij deze allen hartelijk bedanken.

## INLEIDING

In dit onderzoek heb ik me gericht op Nederlandse musea voor moderne en/of eigentijdse kunst. Mijn aandacht ging uit naar de sinds enkele jaren aldoor breder gedragen tendens onder museumdirecties, conservatoren, en andere belangrijke actoren in het veld om de ouderwets bevonden omgangsvormen met het publiek te doorbreken. De bezoeker, zo weerklinkt steeds luider, wordt anno 2013 een andere rol toebedeeld dan die van de passieve recreant die het tot nog toe was. Dit wordt door bijvoorbeeld Chris Dercon, hoofd van Tate Modern, geframed als een zeer progressieve gedachte, waar een soort verrukking voor avant-gardisme uit spreekt; het museumpubliek vraagt er volgens hem om geëmancipeerd te worden, en musea staan daar nu, anders dan voorheen, met plezier voor open. Dercon stelt dat culturele instellingen wereldwijd de toenadering tot hun bezoekers zoeken, omdat deze ‘actief betrokken willen worden (...), hun ervaringen delen en erover praten (...) in plaats van zich te beperken tot de rol van consument’ (Dercon, 2011, p. 5). Het discours moet veranderen – al was het maar om de eigen legitimiteit te waarborgen. Musea proberen zich te ontworstelen aan het stigma dat het instellingen zijn waarbinnen de tijd stil staat.

De vraag rijst echter hoe de discrepantie is te verklaren tussen de gebezigde retoriek van professionals en wat er daadwerkelijk plaats vindt binnen de muren van deze instituties. Uit eerder empirisch onderzoek dat ik in mijn functie als gastheer heb uitgevoerd in het Van Abbemuseum te Eindhoven tijdens de tentoonstelling *Play IV: De pilgrim, de toerist, de flaneur (en de werker)* bleek er een flinke kloof te bestaan tussen de emancipatoire, idealistische visie en datgene wat zich in de dagelijks praktijk op de museumvloer voordeed (Majorana, 2012). Ik heb toen geconcludeerd dat het publiek in kwestie vooralsnog lang niet zo hongerig is naar een revolutionaire omwenteling als Dercon, onderzoeker Arnoud Odding (die in zijn in 2011 verschenen boek *Het disruptieve museum* een pleidooi houdt voor meer subjectiviteit en ondernemerszin in netwerkmusea), en Van Abbe-directeur Charles Esche dat zelf zijn – en in hun statements over bezoekers willen doen geloven. Het zijn voorstellen die sympathiek en bewonderenswaardig klinken, maar niet per definitie ook werkelijk verwezenlijkt worden. Deze kloof heeft mij dusdanig gefascineerd dat ik graag verder wilde onderzoeken hoe deze tot stand komt en – vooral – of hij te dichten valt.

Weliswaar zijn de vernieuwende ideeën conceptueel grondig dichtgetimmerd en heb ik ze in mijn eerdere onderzoek sterk geesteswetenschappelijk ingebed, maar gezien de door mij waargenomen tegenstrijdigheid in theorie en praktijk lijkt er een ander instrumentarium nodig om

de nieuwe activiteiten van en in musea beter te begrijpen. Een aanvullende cultuursociologische benadering, die niet onderzoekt in termen van culturele praktijken maar in termen van culturele performances, kan behulpzaam zijn in het ontleden van de huidige problematiek. Een dergelijke interdisciplinaire benadering van musea schept duidelijkheid in hoe allerhande museumpresentaties worden ontworpen door conservatoren en hoe ze kunnen worden ervaren door bezoekers.

Mijn hoofdvraag luidt: In hoeverre wijkt de museale praktijk van hedendaagse Nederlandse kunstmusea af en/of in hoeverre komt deze overeen met contemporaine idealistische visies over het kunstmuseum van de toekomst?

Het beantwoorden van die vraag is allereerst van wetenschappelijk belang. Waar de nieuwe museumpresentaties die ik in deze thesis behandeld heb vooralsnog min of meer voorbehouden waren om geesteswetenschappelijk te worden bestudeerd, daar ben ik nu eveneens vanuit een cultuursociologisch perspectief te werk gegaan en heb ik empirische waarnemingen op een meer systematische wijze geanalyseerd en vergeleken. Op die manier heb ik het primaire accent verschoven van wat een museum is en/of ambieert te zijn naar wat een museum de facto doet en welke effecten dat sorteert.

Mijn onderzoek is bovendien maatschappelijk relevant. De Nederlandse kunst- en cultuursector gaat immers nog altijd gebukt onder een ongunstig economisch klimaat, en ligt daardoor onder vuur van veel beleidsmakers die meer cultureel ondernemerschap nastreven en instellingen sommeren hun elitaire imago af te werpen. Ik heb het als een uitdaging gezien dat deze ontwikkelingen zich in de actualiteit voltrekken, wat wellicht in eerste instantie het zicht wat belemmert, maar tegelijkertijd erg spannend is omdat ik me daarmee heb begeven op een vlak waar beleidsmakers zelf ook hard op zoek lijken naar manieren om hun museum opnieuw uit te vinden. Middels dit onderzoek heb ik getracht het transformatieproces van musea voor moderne en hedendaagse kunst inzichtelijk te maken en mede te helpen vormgeven.

In het eerste hoofdstuk heb ik mijn theoretisch kader uitgewerkt. Het doel van dit eerste hoofdstuk is tweeledig. Ten eerste introduceer ik Jeffrey C. Alexander en beargumenteer waarom zijn performancetheorie, afkomstig uit de hoek van cultural pragmatics, behulpzaam is voor dit onderzoek. Voorts schets ik een kort historisch overzicht van de totstandkoming van het museum voor moderne en hedendaagse kunst zoals we dit nu kennen. Op hoofdstuk 1 volgt een kort hoofdstuk waarin ik mijn onderzoeksmethodes verder verantwoord en uitleg hoe ik deze theorie heb toegepast ter beantwoording van mijn hoofdvraag. Tegen de achtergrond van de progressieve ideeën die in het museum weerklinken ten aanzien van het kunstpubliek zal ik het werk van Jeffrey C.

Alexander gebruiken om de eerder genoemde discrepantie tussen beschreven theorie en waargenomen praktijk binnen musea systematisch te analyseren. Dit zal dienen als vertrekpunt om in hoofdstuk 2 het huidige debat nauwkeuriger te analyseren en de casussen in hoofdstuk 3 (*Museum Minutes*, *Play IV* en *Ja Natuurlijk*) daarop te laten aansluiten.

# H1: CULTURAL PERFORMANCE & HET MODERNE MUSEUM

## 1.1 CULTURAL PRAGMATICS & PERFORMANCE STUDIES

Jeffrey C. Alexander is sinds 2001 verbonden aan Yale University als professor in de sociologie en hij is co-directeur van het Center for Cultural Sociology. In zijn wetenschappelijke werk gaat hij interdisciplinair te werk door inzichten uit de sociologie en performancewetenschap te bundelen, een programma dat door Alexander 'cultural pragmatics' wordt genoemd (Alexander, 2004).

Deze academische richting binnen de cultuurwetenschappen vindt zijn oorsprong onder andere in de sociale en geesteswetenschappen, en meer bepaald de filosofische stroming van het poststructuralisme. Cultural pragmatics kwam in opmars in navolging van de zogenaamde culturele wending, die vanaf eind jaren '60 van de vorige eeuw haar stempel drukte op de sociale wetenschappen en de opkomst van de algeme cultuurwetenschappen als academische discipline in gang zette (Best, 2007). Deze culturele wending in de sociologie was een product van het postmoderne analytisch denken; in plaats van de structuur van relatief autonome culturele teksten kwamen culturele processen van betekenisgeving en machtsverdeling centraal te staan, wat eveneens een breekpunt markeerde met het binaire denken over hoge en lage cultuur en (Alexander et al., 2006).

Het structuralistische denken in relatief solide culturele teksten, wat begin 20e eeuw postvatte door de linguïstische wending op aansturen van de taalwetenschapper en structuralist Ferdinand De Saussure, ging overboord ten faveure van het denken in fluïde culturele praktijken. Waar structuralisten uitgingen van de idee dat er in een maatschappij autonome culturele symbolen zijn die sociale verschijnselen structureren, daar wezen post-structuralisten als Roland Barthes en Jacques Derridá later op de configuratieve (en dus aan culturele invloed onderhevige) aard van symbolen en tekens (Barker, 2008). Het relativerende inzicht dat cultuur en culturele uitingen dynamisch, veranderlijk en complex zijn in plaats van autonoom, permanent, en universeel leidde vervolgens tot de vaststelling bij sociale wetenschappers dat algemene handelingen, net als teksten of culturele producten, symbolisch geladen zijn en achterliggende betekenissen in zich herbergen. Om deze betekenisconstituties kritisch te bestuderen is een andere benadering nodig dan de op culturele teksten geënte hermeneutische (literatuur)wetenschap; die van de theaterwetenschappen en performance studies (Alexander, 2004).

In 2006 verscheen van Alexanders hand het boek *Social Performance: Symbolic Action*,



*Cultural Pragmatics & Ritual*. Hij borduurt hierin voort op eerdere inzichten uit de performance studies van onder meer Richard Schechner en introduceert de culturele performance als een belangrijk concept dat een brug kan slaan tussen structuralistische opvattingen over betekenisleer enerzijds en pragmatische sociologie anderzijds (Alexander, 2006). Alexanders kritiek op pragmatische sociologen is dat ze sinds het poststructuralisme zijn blijven hangen in de veronderstelling dat praktijk zonder meer boven theorie gaat – omdat de soliditeit van culturele teksten eenvoudig bleek te relativiseren. Volgens Alexander hebben deze sociologen zich daarmee beperkt: 'praxis theorists have blinded themselves to the deeply embedded textuality of every social action' (Alexander, 2006, p. 1). Hoewel er volgens Alexander weliswaar geen sprake kan zijn van universele structuralistische waarheden, bestaan er wel degelijk collectieve representaties en breed gedragen betekenisstructuren binnen een bepaald discours, waar sociale wetenschappers rekening mee dienen te houden in hun onderzoek. Omdat theorie en praktijk met andere woorden van elkaar kunnen verschillen, maar altijd met elkaar verweven zijn, gaat het er dus om in hoeverre theorie gepraktiseerd kan worden - en in hoeverre praktijk getheoretiseerd. Hier komt de performance als analytisch instrument binnen de cultural pragmatics om de hoek kijken. Door een brug te slaan tussen structuralistische cultuurwetenschap en praktijkgerichte sociologie kunnen performances leiden tot 'symbolic shifts', ofwel het genereren van nieuwe betekenissen (Alexander, 2006).

Volgens Alexander kan nagenoeg alles worden geobserveerd als een performance; niet alleen handelingen, maar bijvoorbeeld ook objecten. Dit kan behulpzaam zijn in het *verstehen* van een almaar complexer ogende maatschappij. De maatschappij waarin wij nu leven staat diametraal tegenover een samenleving zoals die in het verleden veelvuldiger voorkwam in tribale stammengemeenschappen waarbinnen rituelen de vroegste fundamenten hebben gelegd van sociale samenlevingen, aldus Alexander (Alexander, 2004). Door de eigentijdse globalisering, die gepaard gaat met maatschappelijke onthechting en fragmentatie, zijn culturele boodschappen – hetzij in tekst of handeling – steeds lastiger geworden om te ontcijferen: 'Cultural pragmatics is a social scientific response to the conditions of a post-metaphysical world, in which institutional and cultural differentiation makes successful symbolic performance difficult to achieve' (Alexander, 2006, p. 20). Waar het volgens Alexander bovenal om draait is in hoeverre cultuur tegenwoordig geloofwaardig is en daarmee effectief kan worden overgebracht op een steeds diverser publiek. Dit stelt hij voor als een proces van fusie (Alexander & Smith, 2005). Alexander haalt tevens bronnen aan die wijzen op het gegeven dat in moderne, democratische samenlevingen performances reeds alom aanwezig zijn; bijvoorbeeld in de politieke arena, waar machtsbekleders pogen een beroep te

doen op gevoelens van gemeenschapszin en authenticiteit (Alexander, 2006). Let wel: hoewel Alexander, in lijn met de benadering van Levi-Strauss, dus stelt dat er wel degelijk brede betekenisstructuren bestaan, benadrukt hij dat sociale actoren hier maar tot op zeker hoogte door worden gestuurd. Actoren beschikken in zijn optiek zelf over de macht om uit deze structuren actief betekenissen en representaties te herleiden (te 'citeren' uit een tekst) die zij toepassen op situaties in het hier en nu. De verschillende elementen van een culturele performance, die hij ontleent uit de theaterwetenschappen en performance studies en die ik dadelijk kort uiteen zal zetten, dienen met elkaar in evenwicht te zijn teneinde een voorstelling of presentatie te laten overtuigen (Alexander, 2004).

Alexander en de co-auteurs van *Social Performance* halen enkele massaal gemedieerde voorbeelden als de Lewinsky-affaire en de terroristische aanslag op het World Trade Center aan om de werking van social performance te demonstreren. Zo biedt Alexander in het hoofdstuk *From the depths of despair: performance, counterperformance, and "September 11"* inzicht in de conflicten die vooraf gingen aan – en volgden op – deze historische gebeurtenis 'as performance'. Hij analyseert bijvoorbeeld dat de terugtrekking van de Amerikaanse troepen uit de Golfoorlog verstrekkende gevolgen heeft gehad voor de relatie tussen de Arabische en de Westerse samenleving, doordat de wijze waarop dit werd uitgelegd niet door iedereen hetzelfde werd geïnterpreteerd. De ontsteltenis en verbijstering van een groot aantal Amerikanen over de plotselinge aanslagen op het World Trade Center, verwoord door toenmalig president Bush jr., is evenzeer een illustratie van gebrekkig wederzijds begrip. Verschillende publieken kunnen er met andere woorden ook verschillende percepties op na houden van één en dezelfde symbolisch geladen tekst of handeling als performance. Kortom: symbolische handelingen genereren een veelvoud aan betekenissen genereren en veroorzaken daarmee in potentie sociale conflicten: 'What was heroism for one audience was terrorism for the other. (...) It marked the beginnings of a counterreading that provided the script for the counterperformance that continues today' (Alexander, 2006, p. 104). Het voorbeeld toont ook aan dat in een geglobaliseerde wereld meerdere actoren deelgenoot worden van één en dezelfde performance en dat een audience op zelfstandige basis de boodschap van een dergelijke voorstelling verwerkt: 'Our message is that traditional, organic understandings of (...) performances, whether rituals or strategies, must give way to a denaturalized, analytically differentiated and much more self-conscious understanding that allows us to see every dimension of performance as a possibly independent part' (Alexander, 2006, p. 21). Dit sluit aan bij de machtsverschuiving die Roland Barthes in zijn invloedrijke werk *La mort de l'auteur* al voorzag; de

lezer en/of consument van culturele uitingen laat zich niet zomaar meer door een autoriteit en/of producent vertellen hoe hij/zij iets dient te interpreteren (Alexander, 2003).

De metaforische terminologie van een cultural performance is vrij letterlijk te vertalen naar het (kunst)museum, waar tentoonstellingen worden georganiseerd die eveneens narratieven gebruiken om bepaalde kennis en betekenissen uit te dragen. In de inleiding bij het overzichtswerk *Grasping the World. The Idea of the Museum* onder redactie van Donald Preziosi en Claire Farago, schrijft kunsthistoricus Preziosi dat het succes van musea sinds de moderniteit te herleiden is naar 'a particular kind of object – the artifact – and certain characteristic modes of stagecraft' (Preziosi & Farago, 2004, p. 4). Ergo: het moderne, openbare museum kent een historie van circa 200 jaar met betrekking tot het dramatiseren van erfgoed. Zoals later dit hoofdstuk zal blijken zijn de methodes waarop musea hun collectie door de jaren heen tentoonstelden een accumulatie van verschillende noties over hoe betekenis van een collectie op de meest efficiënte manier aan het publiek kan worden overgebracht of, in theatertermen, kan worden opgevoerd. Zodoende kan Alexanders performancemethode zeer bruikbaar zijn in het duiden van de eerder reeds opgemerkte discrepantie tussen theorie en praktijk in kunstmusea, zoals aangekaart in het licht van *Play IV* (Majorana, 2012). Deze tegenstrijdigheid heeft feitelijk betrekking op de interpretatie van museumperformances; opereren musea in de optiek van hun bezoekers als disciplinerende kennisinstituten of als democratische instellingen? Daarmee begeef ik me in dit onderzoek aan de productie- en/of aanbodzijde van Griswolds culturele ruit (Alexander, 2003). Ik pas Alexanders performancetheorie toe door de door hem gearticuleerde performatieve elementen en hun verhoudingen te analyseren. Dit zal ik doen aan de hand van eerdergenoemde drie tentoonstellingen die pretenderen vernieuwend en experimenteel te zijn en te willen breken met de structuralistische opvatting van beeldende kunst. In hoeverre vinden deze aspiraties effectief hun weg binnen de museumperformance?

Alexander benoemt de volgende zes elementen van sociaal-culturele performances; het script, de actors, de audience, de means of symbolic production, de mise-en-scene, en social power. Ik zal ze hieronder uiteenzetten:

**Script:** Het script bestaat technisch gezien uit twee onderdelen; het systeem van collectieve representatie en het script zelf, wat ik hier ter verduidelijking zal aanduiden als scenario. Het verschil tussen de twee onderdelen zit hem in de wijze waarop zij zich manifesteren – respectievelijk op de achter- en voorgrond van een performance. Samen vormen zij de

deelverzameling aan narratieven, betekenissen en kennis, opgesteld door de actors, die het directe referentiekader vormt waarbinnen een performance zich voltrekt. De collectieve representatie duidt hier op de verholde en/of onuitgesproken codes en tekens die een performance bevat. Het scenario is juist een letterlijke weergave van deze referenties. In de context van een museumperformance is het scenario de zichtbare beschrijving van de motieven en gedachten achter een tentoonstelling, bijvoorbeeld in begeleidende teksten op zaal, in een brochure, catalogus of online. De collectieve representaties zijn zoals gezegd verholde; het draait hier om verholde conventies of verwijzingen die al dan niet bewust mee spelen in de perceptie van het publiek – zie ze als een intertekstuele verwijzing die niet alle lezers, in dit geval leden van het publiek, zullen opmerken. Daarbij valt bijvoorbeeld te denken aan noties als de geniale kunstenaar, de kunstgeschiedenis, het museum als een heilige tempel, et cetera. Het scenario fungeert voorts als een middel om de latente betekenissen van collectieve representaties te huisvesten. In het algemeen dient begrepen te worden dat een script weliswaar soms de gedaante van een tekst aanneemt, maar desalniettemin niet kan worden bestudeerd op een literatuurwetenschappelijke manier. De theatrale aard van een performance heeft tot gevolg dat een script per definitie moet worden uitgevoerd. Alexander noemt dit 'walking and talking'; 'No matter how intrinsically effective, [scripts] do not speak themselves. (...) It is this need for walking and talking – and seeing and listening to the walking and talking – that makes the practical pragmatics of performance different from the cultural logic of texts' (Alexander, 2006, p. 33). Toegepast op een museumperformance kan het script aldus omschreven worden als de visie en/of boodschap die conservatoren, hetzij op impliciete of expliciete wijze, willen uitdragen middels een bepaalde tentoonstelling.

**Actors:** De actors zijn degenen die het script uitvoeren teneinde met de performance een bepaalde boodschap en/of betekenis over te brengen. Daarmee fungeren ze als schakel tussen het script en de audience. Vanzelfsprekend is het van belang dat actors over genoeg acteerkwaliteiten beschikken om het publiek door een performance in beslag te laten worden genomen; 'If those who perform cultural scripts do not possess the requisite skills (...), then they may fail miserably in the effort to project their meanings effectively' (Alexander, 2006, p. 34). Er bestaan echter verschillende gradaties binnen dit element. Het is belangrijk om de scriptschrijvers en/of regisseurs niet te verwarren met diegenen die dit daadwerkelijk ten tonele voeren, zoals bijvoorbeeld rondleiders en suppoosten. In het geval van moderne kunstmusea is het onderscheid problematisch, omdat zij die het script uitdragen doorgaans zelf achter de schermen blijven – conservatoren, ontwerpers,

directieleden et cetera. Degenen die het script schrijven zijn dus niet per se ook degenen die het uitdragen. Als het om actors gaat in een performance betreft het hoe dan ook altijd mensen van vlees en bloed.

**Audience:** Zonder publiek kan er geen sprake zijn van een voorstelling. De definitie van een performance is immers dat deze wordt opgevoerd teneinde betekenissen over te brengen op anderen. Dit transmissieproces wordt bewerkstelligd door psychologische vereenzelviging van (een lid van) de audience met de actors. Tegelijkertijd is dit specifieke element van de audience het meest diffuse van alle zes, omdat elke individuele toeschouwer een zekere habitus heeft die zijn/haar perceptie van een performance stuurt, maar tevens tot een groter collectief en/of een denkbeeldige gemeenschap kan behoren. Het ligt aan de acteurs en het script welke doelgroep precies wordt aangesproken en hoe nauwkeurig een performance wordt geframed. Het eerder aangehaalde voorbeeld van Bush' *war on terror* demonstreert welke verstrekkende gevolgen dit kan hebben. Bovendien kan de relatie tussen acteurs en publiek beïnvloed worden door tussenkomst van commentatoren en critici, die de cognitieve en/of emotionele interpretatie van een performance retorisch kunnen aansturen (Alexander, 2006). Ook is het belangrijk om te onthouden dat het publiek in sommige performances zelf kan deelnemen als co-producent, wat in Alexanders theorie de geloofwaardigheid van een performance zou moeten verhogen. De laatste decennia is hier door enkele musea al mee geëxperimenteerd, zoals in de jaren '80 in het ecomuseum Le Creusot Montceau-les-Mines (Debary, 2004).

**Means of symbolic production:** Wanneer men de beschikking heeft over een verhaal, een uitvoerder, en een ontvanger, dient er nog een materiële omgeving te zijn waarbinnen een performance wordt opgevoerd. Hiertoe rekenen we logischerwijs het theatergebouw (in dit geval: museumgebouw) an sich. Alexander verstaat er echter meer onder dan louter een podium. Hij omschrijft de means of symbolic production in brede zin als 'material things that allow symbolic projections to be made', en 'objects that can serve as iconic representations to help [actors] dramatize and make vivid the invisible motives and morals they are trying to represent' (Alexander, 2006, p. 35). Tot dit element kunnen derhalve ook hardware en allerlei vormen van technologie gerekend worden die door actors benut worden om een script voor een audience uit te voeren, zoals bijvoorbeeld een koptelefoon met een audioguide – nota bene: waarbij de gesproken tekst die het publiek via een audioguide beluistert behoort tot het script van een performance. De absolute

leutelobjecten van een museumperformance zijn uiteraard de kunstwerken die deel uitmaken van een tentoonstelling. Zij fungeren zogezegd als middel om überhaupt een ontmoeting tussen actors en audience uit te lokken. Het primaire doel van iemand om een museum te bezoeken is immers om met kunst geconfronteerd te worden. Zoals uit het volgende hoofdstuk zal blijken, kunnen de materiële middelen ter ondersteuning van een museale presentatie de geloofwaardigheid van een cultural performance aantasten danwel verstevigen, waardoor het binnen het recente debat over het nieuwe museum een tamelijk prominente plaats inneemt.

**Mise-en-scène:** De mise-en-scène is belangrijk voor de samenhang tussen de verschillende elementen van een performance. Het voorziet een uitvoering van een zekere ruimtelijke en temporele dimensie waarbinnen de verschillende elementen zich theatraal (door middel van 'walking and talking') manifesteren. Binnen een museale context valt mise-en-scène in de eerste plaats te omschrijven als een presentatietechniek, maar ook zaken als een museumshop, sanitaire voorzieningen en het al dan niet aanwezig zijn van voldoende zitplaatsen vallen onder mise-en-scène. Het draait dus bovenal om de wijze waarop de means of symbolic production, i.e. kunstobjecten, geordend en/of ontsloten worden. In dit onderzoek zal de mise-en-scène een zeer significante factor zijn gezien het gegeven dat de white cube, die ik in eerder onderzoek heb bekritiseerd en later dit hoofdstuk nog eens uitgebreid zal toelichten, binnen deze categorie valt.

**Social power:** 'Who will be allowed to act in a performance, and with what means? Who will be allowed to attend? What kinds of responses will be permitted from audience/observer?' (Alexander, 2006, p. 36). Social power is een element geconcentreerd rond vragen over sociale relaties en hiërarchische structuren, waarvan bovenstaande een voorbeeld zijn. Social power is met andere woorden het element dat zich bezig houdt met de wijze waarop de machtsverhoudingen tussen de verschillende elementen is opgebouwd. die bepalend is in het onderscheiden van verschillende groepen en/of elementen. Zo bepaalt het bijvoorbeeld in hoeverre actors hun audience ruimte verlenen om, aan de hand van means of symbolic production, zelf betekenissen te produceren die afwijken van de representaties in het door hen geformuleerde script. Binnen het discours over vernieuwende museale instellingen, waar dit onderzoek helderheid in poogt te scheppen, neemt social power een belangrijke plek in, omdat de discussie, zoals in het volgende hoofdstuk zal blijken, raakt aan ethische vragen omtrent in- en uitsluiting.

Belangrijk om te benadrukken is dat een performance overtuigt in zijn opzet naargelang deze elementen evenwichtiger met elkaar in balans zijn – om het even of een bepaald element dominant is ten opzichte van het ander, zoals ook in een film het screenplay meer gewicht in de schaal kan leggen dan de montage, of in een toneelstuk het decor meer aandacht trekt dan de verhaallijn. Dit evenwicht is echter moeilijk te meten of observeren. Idealiter laat een performance zich volgens Alexander lezen als een ritueel in de traditionele, sociale zin van het woord. Er is dan sprake van 're-fusion' van de verschillende performatieve elementen; een symbiose van vorm en inhoud die de geloofwaardigheid van de performance in kwestie als zodanig versterkt omdat er geen twijfel bestaat over de achterliggende betekenis danwel beoogde boodschap van de symbolische productie (Alexander, 2004).

## 1.2 WHITE CUBE & MODERNISME IN HET MUSEUM

Kunstperceptie is altijd tot op zekere hoogte subjectief, maar wordt ook extern beïnvloed – bijvoorbeeld door iemands habitus (Bourdieu, 1989). De focus ligt in dit onderzoek op de wijze waarop het kunstmuseum als omgeving de ervaring van specifieke tentoonstellingen als performance structureert. In eerder (geesteswetenschappelijk) onderzoek heb ik gesteld dat kunstmusea in hun huidige ambitie om te experimenteren en te vernieuwen over het hoofd zien dat ze in een zogenaamde interpassieve impasse verkeren (Majorana, 2012). De wijze waarop het publiek zich gedraagt in het museum – afwachtend, passief, en in zichzelf gekeerd – strookt niet met de idealistische visie van museumactoren dat bezoekers de dialoog aan gaan met elkaar en het instituut, en actief stelling nemen inzake wat (en hoe) ze in het museum beleven. In de moderne geschiedenis van het tentoonstellen zijn een aantal museale praktijken als collectieve representatie dusdanig ingesleten dat het lastig is om dit discours te doorbreken. Een voorbeeld van een belangrijke disciplinerende belemmering is de notie van de white cube (Hooper-Greenhill, 1992). Ik zal dat hieronder uiteenzetten aan de hand van een historisch overzicht van de totstandkoming van het op modernistische conventies gestoelde kunstmuseum.

De white cube markeert een belangrijke historische overgang in de epistemologische geschiedenis van het kunstmuseum, en is al vaker door diverse academici aangemerkt als een sterk disciplinerende ruimte. Karakteristiek voor dit tentoonstellingsmodel is dat kunst wordt geëxposeerd die autonoom wordt verondersteld, suggererend dat er zo min mogelijk interferentie plaats dient te vinden in de communicatie tussen de werken (means of symbolic production)

enerzijds en de toeschouwer (audience) anderzijds (McClellan, 2008). De nadruk ligt in deze zin op de intrinsieke kwaliteiten van de kunstobjecten, die het best tot hun recht zouden komen in een steriele, witte ruimte (Idema & Van Herpt, 2010).

In *Museums and the Shaping of Knowledge* gaat de Britse museumwetenschapper Eileen Hooper-Greenhill in op de vraag hoe musea zich door de eeuwen heen als instituut ontwikkeld hebben (Hooper-Greenhill, 1992). Specifieker onderzoekt ze hoe de wijze waarop een museum haar collectie presenteert door de eeuwen heen is veranderd, en hoe, analoog aan dit gegeven, onze Westerse perceptie van kunst daar door is beïnvloed. Ze beschrijft hoe verschillende vormen van museale presentaties leiden tot verschillende wijzen van betekenisgeving aan het bekijken van kunst. Ze volgt in haar boek de evolutie van beperkt toegankelijke curiositeitskabinetten uit de Renaissance naar de naturalistische geïnspireerde categorisering op schilderkunstige stromingen vanaf eind 18e eeuw in het Louvre. Met de opkomst van de moderniteit werd het museum aanvankelijk gezien als een instrument voor natiebinding, wat volgens Hooper-Greenhill heeft geresulteerd in de totstandkoming van het zogenaamde 'disciplinary museum' (Hooper-Greenhill, 1992, p. 168). Ook kunsthistoricus Andrew McClellan wijst in zijn boek over het Louvre, feitelijk de voorloper van het moderne museum, op natiebinding als vroegste motief om destijds een openbaar museum te realiseren. Het Louvre fungeert al sinds haar oprichting, vlak na de Franse Revolutie, als een onmiskenbaar symbool van de Franse republiek (McClellan, 1994). Hooper-Hill impliceert dat een dergelijk disciplinary museum bijzonder veel raakvlakken heeft met de notie van de nog alomtegenwoordige en overheersende white cube:

**'Power relations within museums and galleries are skewed towards the collecting subject who makes decisions in relation to space, time and visibility; in other words as to what may be viewed, how it should be seen, and when this is possible' (Hooper-Greenhill, 1992, p. 7).**

Julia Noordegraaf, die in 2004 promoveerde op *Strategies of Display. Museum Presentation in Nineteenth- and Twentieth-century Visual Culture*, verrichtte soortgelijk onderzoek. In haar proefschrift bestudeert ze de ontwikkeling in presentatietechnieken die het Museum Boijmans van Beuningen sinds de oprichting heeft doorgemaakt. Ze koppelt dit aan de maatschappelijke tijdgeest en het bredere westerse denken over musea en beeldende kunst (Noordegraaf, 2004). De notie van 'description' is een sleutelterm; door uitvoerig de scripts te analyseren tracht Noordegraaf te reconstrueren wat door de jaren heen de beoogde doelgroep en/of denkbeeldige gemeenschap van het Boijmans van Beuningen is geweest: 'an analysis of the developments in museum presentation



can provide more insight into the changes in visual culture and in the modes of perception connected to it' (Noordegraaf, 2004, p.12-13).

Noordegraaf kijkt in haar reconstructie van de totstandkoming van het moderne kunstmuseum minder ver terug dan Hooper-Greenhill dat doet; ze deelt de geschiedenis op in vier periodes waarvan de oudste aanvangt rond het einde van de 18e eeuw, wanneer de moderniteit zijn intrede doet en privécollecties vaker openbaar waren gemaakt – Boijmans van Beuningen opende overigens pas in 1849 haar deuren (Noordegraaf, 2004). De musea in deze vroeg-moderne tijd kenmerken zich door de relatieve ontoegankelijkheid voor het potentiële publiek, dat weliswaar in groten getale welkom is in de dan nieuwe instellingen, maar geen voorkennis bezit en praktisch nauwelijks wordt begeleid in haar perceptie van de collectie: 'It seems that in the nineteenth century, museum managers designed the script of museum presentation from the idea that educating the people simply meant opening the museum doors to anyone' (Noordegraaf, 2004, p. 80). Museumwetenschapper Carol Duncan merkte eerder al op dat puur en alleen het verrijzen van de publieke instituten als musea in de negentiende eeuw al gezien kon worden als een pro-bourgeois statement, en dat in de beginjaren nog nauwelijks werd gereflecteerd op museumbeleid (Duncan, 1999).

Vanaf omstreeks 1900 verandert dit in zowel natuur- als kunsthistorische musea. Er wordt geëxperimenteerd met presentatietechnieken – in kunstmusea en daarbuiten maken tijdelijke tentoonstellingen hun opwachting. Die breken met het typische analytische en comparatieve academische karakter dat tot dan toe gangbaar was, door nieuwe verbindingen te leggen en alternatieve mogelijkheden tot kennisproductie te bieden. Noordegraaf signaleert een trend van meer consumptiegedrag. Musea ontwikkelen zich binnen een cultuur die steeds visueller van aard wordt, analoog aan winkels en de opkomst van etalages, meer en meer tot een showroom in plaats van een ruimte voor studie (Noordegraaf, 2004). Men kan ook stellen dat het voor kunstmusea in deze periode gebruikelijker wordt om er een zogeheten 'visitor-centered' benadering op na te houden, en de objecten minder centraal te stellen.

Op deze showroom volgt daarna 'the ideal museum'; vanaf circa 1920 wordt museumbezoek steeds normaler en de museumbezoeker meer en meer centraal gesteld in het museumbeleid. Dat wil zeggen: de inrichting verandert ten gunste van de bezoeker, die geacht wordt zich prettiger te voelen in de meer huiselijk ingerichte musea – en zodoende beter in staat te zijn de kunstwerken op zich in te laten werken. De nieuwe inrichtingen waren ook meer sober van aard. De premisse die hieraan gepaard ging was dat de geëxposeerde kunstwerken in kwestie namelijk expressief en

esthetisch genoeg waren om zonder verdere duiding gepresenteerd te kunnen worden aan een overwegend onervaren publiek – verdiepende rondleidingen werden weliswaar aangeboden, maar slechts een select publiek kon zich die veroorloven, terwijl voornamelijk de lagere sociale klasse baat had bij toelichting. Het publiek kreeg met andere woorden meer vrijheid en mogelijkheden om zelf kunstwerken te interpreteren, maar werd nog steeds in grote mate aan haar lot overgelaten; verwacht werd dat de scripts van de tentoonstellingen voor zichzelf zouden spreken. De auteur merkt op dat het expositiebeleid van het Boijmans van Beuningen destijds te optimistisch (of romantisch) was inzake de capaciteiten van bezoekers om zonder begeleiding iets op te steken van de tentoonstellingen (Noordegraaf, 2004).

Na de Tweede Wereldoorlog wordt deze manier van presenteren verder uitgekristalliseerd, wat resulteert in wat Noordegraaf het transparante museum noemt (Noordegraaf, 2004). De huiselijke, intieme inrichting wordt los gelaten ten gunste van de idee dat het museum een heilige plek is waar autonome, zelf-referentiële kunst zijn absolute oorsprong vindt – in Alexanders termen een collectieve representatie die sindsdien stand houdt. Concreet houdt dit in dat het museum zichzelf in zekere zin afschaft, door alles te verbergen wat herinnert aan de bemiddelende functie tussen het instituut en haar kunstwerken. Actoren en intermediairs uit 'the ideal museum' vertrekken achter gesloten deuren en het script wordt onzichtbaar. Dit markeert de brede manifestatie van de white cube als kale, neutrale, geruisloze, kortom doorzichtige ruimte waarbinnen ook de bezoeker verdwijnt; hij/zij wordt gereduceerd tot een zogenaamd 'disembodied eye' (Noordegraaf, 2004, p. 173); 'In that way it allowed for a pure perception which brought the observer as close to the art work as possible' (Noordegraaf, 2004, p. 192). Ook zitbankjes en tekstbordjes, als onderdeel van de mise-en-scène, worden beschouwd als ongepaste interventie. Aan het gegeven dat de bezoeker min of meer wordt geëlimineerd uit de museumperformance, loopt de opkomst van de means of symbolic production als dominant element binnen de museumperformance parallel. Noordegraaf beschrijft hoe er in kunstmusea als het Boijmans paradoxaal genoeg tezelfdertijd een uitbreiding plaats vindt van educatieprogramma's: 'the desire to reach out to un-informed visitors conflicted fundamentally with the ideal of a direct, unmediated contact between observer and object' (Noordegraaf, 2004, p. 193). Vanaf eind jaren '70 wordt de zogenaamde transparantie van de white cube steeds vaker ter discussie gesteld. Zo bekritiseert Brian O' Doherty de white cube reeds in zijn in 1976 verschenen *Inside the White Cube*, waarin hij een ideologisch raamwerk verbindt met de conventies van de witte tentoonstellingsruimte en haar functioneren. De ogenschijnlijke neutraliteit van de white cube is vals, zo deconstrueert hij, omdat deze zich uiteindelijk manifesteert binnen de

institutionele muren van het museum en zodoende een filterende werking heeft op sociaal en economisch gebied (O' Doherty, 1999). De white cube, vertrekkende vanuit de idee dat er in kunstmusea zo min mogelijk afleiding moet zijn van het werk dat er tentoon wordt gesteld, berust de facto op een *contradictio in terminis*; als een kunstwerk immers volstrekt autonoom is, zoals de heersende idee nog altijd pleegt te zijn, hoe zou de omgeving dan mogelijkerwijs een belemmerende factor kunnen vormen in de interpretatie en/of betekenisgeving van datzelfde werk? Dit is echter maar een bijzaak van waar het in dit geval om draait; namelijk dat bezoekers door de volledige ingesloten white cube zodanig zijn gedisciplineerd dat ze totaal niet gewend zijn zich actief op te stellen en de kunstwerken of -musea als zodanig dus ook niet spontaan, nuchter en onbevooroordeeld weten te beoordelen tijdens hun bezoek.

Noordegraaf concludeert dat de idee van autonome kunst uiteindelijk langer stand houdt dan de idee van educatie en inclusiviteit. Ze besluit haar onderzoek met het belevenismuseum (waar ik in het volgende hoofdstuk aan de hand van een discoursanalyse dieper om in zal gaan) als een tegenreactie op het transparante museum waarin elementen van zowel de white cube als het museum-als-klaslokaal in oplossen en waar gepoogd wordt op een levendiger manier kennis over te brengen (Noordegraaf, 2004).

Wat uit de onderzoeken van McClellan, Hooper-Greenhill en Noordegraaf blijkt, is dat de constructie van de white cube als museale presentatiewijze een accumulatie is van van eerdere, vooroorlogse inzichten. Vooraleerst is het echter van belang om de voorlaatste door Noordegraaf gearticuleerde categorie onder de loep van Alexander te nemen. Hoe vallen de white cube en het transparante museum te duiden als *social performance*?

Allereerst is de ontwikkeling die de hier door mij besproken auteurs schetsen er een van toenemende aandacht voor – en integratie van – bezoekers in het tentoonstellingsbeleid van kunstmusea. Toch kan gesteld worden dat in het gemiddelde publieke museuminstituut sinds haar ontstaan de nadruk heeft gelegen op wat Alexander aanduidt als de *means of symbolic production*. De sobere, maar tegelijkertijd atmosferische en imponerende *mise-en-scène* die sinds pakweg een eeuw de norm is in tentoonstellingen, is door de jaren heen op verschillende manieren uitgelegd en verdedigd.

Lange tijd gold de optimale perceptie van het publiek als belangrijkste argument voor de witte museumzaal. De vraag is echter of de white cube wel het juiste middel was om in te zetten teneinde dit doel te bereiken. Beargumenteerd kan worden dat er binnen de normen en waarden van het transparante museum met het leeuwendeel van het publiek vrijwel geen rekening wordt

gehouden, omdat de subjectieve ervaring van kunst door museumprofessionals lang niet altijd wordt onderkend. De consequentie hiervan is dat er sprake is van exclusiviteit in musea, want bezoekers met weinig tot geen voorkennis kunnen (in tegenstelling tot bijvoorbeeld kunstkenner, critici en collega-curatoren) louter manoeuvreren binnen de kennis en handreikingen tot interpretatie die hen door de teruggetrokken en onzichtbare actors wordt toevertrouwd (Bourdieu & Darbel, 1991). Het script is veelal sober. Dat heeft tot gevolg dat ingeleide leden van de audience, die bekend zijn met de conventies en gedragscodes van musea, ook een voorsprong zullen hebben op onervaren bezoekers wanneer het gaat om het begrijpen van de collectieve representaties die het script activeert. Het gegeven dat conservatoren en andere tentoonstellingsmakers in de mise-en-scène van de white cube afzijdig blijven en dus zelf niet in direct contact staan met bezoekers op de museumvloer, veroorzaakt primair al een fundamentele kloof tussen audience en actors. Die kloof is tamelijk ambivalent; hoewel de actoren afwezig lijken, zijn ze in de performance van het typische moderne kunstmuseum namelijk veel dominantier dan de audience, die relatief weinig ruimte gelaten wordt om van de paden van voorgekauwde interpretatie af te wijken. Binnen de zichtbare kloof tussen audience en actors openbaart zich de collectie, ofwel means of symbolic production, als een autonoom element dat is losgezongen van maatschappelijke referenties en zogenaamd slechts een esthetisch doelt dient. Deze means of symbolic production nemen tot op zekere hoogte de rol van de actors over, gezien de gedachte dat kunstwerken voor zichzelf zouden moeten en zouden kunnen spreken.

Noordegraaf bewijst dat de praktijk destijds niet overeenkwam met de idealen van museumprofessionals; veel bezoekers werden op voorhand buitengesloten en/of voelden geen drang om zich te verdiepen in de kwaliteiten van een collectie – als ze al de drang voelden om het museum überhaupt te bezoeken (Noordegraaf, 2004).

De context waarbinnen een kunstwerk ontstaat en zich manifesteert is er natuurlijk wel, maar wordt onzichtbaar gehouden door actors, die daarmee niet alleen hun eigen invloed onder tafel schuiven, maar ook hun stempel drukken op het performatieve element van social power. Ruimte voor een weerwoord of alternatieve betekenisconstitutie heeft de bezoeker in een transparant museum immers niet; de actors zullen hem/haar niet horen. Zoals TATE-directeur Chris Dercon in zijn lezing *Het publiek: in welke mate geven we er om?* verwoordde: 'een situatie waarin het hele museum toegejuicht wordt als iets geniaals, als een plaats waar magische beslissingen genomen worden over wat kunst is en wat niet (...)' (Dercon, 2011, p. 8).

Concluderend kan dus gesteld worden dat het moderne museum, waarop sinds begin jaren

'80 van de vorige eeuw in toenemende mate kritiek wordt geleverd, zich als performance kenmerkt door 1) een kloof tussen audience en actors 2) ten gevolge van een ogenschijnlijk neutrale maar in wezen sterk disciplinerende mise-en-scène 3) met als consequentie een zeer dominante rol voor means of symbolic production 4) en een onevenwichtige verdeling van social power, die in een impasse verkeert.

## METHODOLOGISCHE VERANTWOORDING

Nu ik mijn theoretische kader uiteen heb gezet zal ik de verdere methodologie van mijn onderzoek bespreken. Op welke wijze ben ik in deze thesis te werk gegaan om mijn hoofdvraag te beantwoorden? Mijn hoofdvraag heb ik onderverdeeld in drie deelvragen, waarvan er één per hoofdstuk aan bod is gekomen. Ze luiden:

- 1. Hoe ziet, volgens modernistische culturele conventies, de ideaaltypische performance voor een museum voor hedendaagse kunst er uit?*
- 2. Hoe verschilt deze ideaaltypische performance met oprukkende ideeën over vernieuwing van het museum voor hedendaagse kunst?*
- 3. In hoeverre vinden deze eigentijdse ideeën effectief hun weg in recente museumperformances?*

In hoofdstuk 1 heb ik de eerste deelvraag aangepakt door me middels literatuuronderzoek te verdiepen in de geschiedenis van het museum voor moderne & hedendaagse kunst. Door secundaire literatuur over dit onderwerp te koppelen aan de pragmatische theorie van Jeffrey C. Alexander ben ik tot een beschrijving gekomen van de notie van het traditionele museale instituut voor moderne en eigentijdse kunst in termen van performance. Ik heb aangeduid welke door Alexander gebezigde performatieve elementen door de jaren heen dominant zijn geweest in museumpresentaties, en uiteengezet hoe deze elementen concreet vorm krijgen binnen de verschillende historische denkwijzen over museuminstuties. Mijn secundaire bronnen heb ik geselecteerd op basis van wat hoog aangeschreven staat; eenvoudig te concluderen door na te gaan welke auteurs en welke (vak)publicaties het meest zijn geciteerd.

In hoofdstuk 2 heb ik een discoursanalyse uitgevoerd van het debat omtrent museale vernieuwing. Ik heb de verschillende posities van deelnemers aan het debat uiteengezet en hier kritisch op gereflecteerd, daarbij rekening houdend met de respectievelijke achtergronden en motieven van de auteurs in kwestie. Daarop heb ik de verschillende ideeën en implicaties daarvan voor het museum verbonden aan Alexanders conceptuele framework. Met de notie van performance in het achterhoofd heb ik achterhaald welke elementen er volgens de verscheidene actoren zouden moeten veranderen teneinde het optimaal vernieuwde museum dat zij voor ogen hebben te lanceren. Op basis hiervan heb ik drie categorieën onderscheiden waarbinnen ik mijn verzamelde bronnen heb ingedeeld. Elke categorie streeft museale vernieuwing na door aan te sturen op een specifiek

facet, te weten A) nieuwe collectie en/of means of symbolic production, B) nieuwe presentatie en/of mise-en-scène, en C) nieuw draagvlak en/of social power. Ik ben in deze volgorde te werk gegaan en in het belang van overzichtelijkheid uit gegaan van chronologie – teksten die het vroegst verschenen zijn als eerste behandeld in de analyse. Mijn onderzoekseenheden heb ik geselecteerd op basis van hun aanzien in het veld. Dat wil zeggen dat ik onder meer publicaties heb gekozen die zijn verschenen in grote en/of gerenommeerde dag-, maand- en vakbladen. Ook heb ik het 15-tal actoren in kwestie getoetst op hun verworven status en reputatie, gelet op het prestige van het instituut waaraan zij verbonden zijn, en eventueel door hen gewonnen onderscheidingen meegenomen in het selectieproces. Het belangrijkste criterium is echter de inhoud. De behandelde uitspraken zijn allen gedaan over fundamentele veranderingen in het museum voor hedendaagse kunst.

In hoofdstuk 3 ben ik ingegaan op de implementatie van de in hoofdstuk 2 behandelde retoriek in praktisch tentoonstellingsbeleid. Daar heb ik enkele tentoonstellingen voor geselecteerd die fungeren als zogenaamde *high potentiality cases*. Dat wil zeggen dat de tentoonstellingen die ik heb behandeld (*Museum Minutes* in de Kunsthal, *Play IV* in het Van Abbemuseum, en *Ja Natuurlijk* in Gemeentemuseum Den Haag/Fotomuseum) voldeden aan één of meer van de volgende criteria: A) ze zijn experimenteel van aard, B) ze zijn omgeven of voorafgegaan door de gebezigde retoriek, C) ze zijn uitgevoerd door (of in samenwerking met) actoren die ik in hoofdstuk 2 heb aangehaald.

Ik heb een interpretatieve analyse van de tentoonstellingen uitgevoerd met behulp van Alexanders performancetheorie. Aan de hand van een zo nauwkeurig mogelijke beschrijving van mijn drie casussen heb ik conclusies getrokken over de verhouding en wisselwerking tussen de verschillende performatieve elementen van de tentoonstellingen in kwestie. Daarbij ben ik af gegaan op mijn eigen observaties, maar eveneens op wat collega's en critici door middel van *close reading* hebben waargenomen. Door te onderzoeken of (en zo ja, waar) de balans tussen de performatieve elementen wordt verstoord en er conflicten optreden, heb ik beargumenteerd in hoeverre de tentoonstellingen daadwerkelijk vernieuwend zijn ten opzichte van het traditionele kunstmuseum. Of, in Alexanders termen, in hoeverre de performance van museale vernieuwing er in slaagt re-fusion te bewerkstelligen.

De bijzonderheden en specifieke details van de casussen die ik behandel staan hieronder vermeld. De casussen komen aan bod in dezelfde volgorde als bij deze weergegeven:

## MUSEUM MINUTES

Mijn eerste casus is de tentoonstelling *Museum Minutes*, die te zien was in de Kunsthal te Rotterdam van 29 september 2012 tot en met 14 januari 2013 (Idema & De Goede, 2013). Ik heb deze tentoonstelling in december twee maal bezocht; op zondag de 16e en zondag de 23e. De tentoonstelling is georganiseerd op initiatief van Jeroen Idema, die als co-auteur van *Beyond The Black Box & The White Cube* in hoofdstuk 2 de revue passeert. De tentoonstelling claimt kunstwerken 'op andere manieren' te presenteren, wat hem interessant maakt om te behandelen (*"Museum Minutes"*, 2013, p. 1). *Museum Minutes* werd 14 januari afgesloten met een symposium, waarop de resultaten van de tentoonstelling werden overlegd aan museumprofessionals, media, en andere belangstellenden. Deze resultaten zijn verwerkt in een publicatie die via de website van de Kunsthal te downloaden is. Op basis van deze publicatie (die geïllustreerd is met *artist's impressions* van OPERA Amsterdam en foto's van Mike Bink) en mijn eigen indrukken tijdens de verschillende museumbezoeken heb ik de tentoonstelling geanalyseerd volgens Alexanders performancetheorie.

## PLAY IV

Mijn tweede casus is de tentoonstelling *De pelgrim, de toerist, de flaneur (en de werker)*, hierna afgekort naar *Play IV*, die te zien was in het Van Abbemuseum te Eindhoven van 26 februari 2011 tot en met 14 augustus 2011. Aan deze tentoonstelling heb ik zelf als zogenaamde Game Master actief meegewerkt. De tentoonstelling vormde het vierde en laatste deel van de langlopende *Play Van Abbe*-reeks tussen 28 november 2009 en 14 augustus 2011 (*"De pelgrim, de toerist"*, z.d.). Het museum stelde zich in deze reeks ten doel om bij te dragen 'aan de theoretische discussie over de identiteit van musea voor hedendaagse kunst in de 21e eeuw' (*Game Masters Manual*, 2011, p. 16). *Play IV* concentreert zich op de bezoeker en diens manieren van kijken en bewegen in het museum voor hedendaagse kunst – om op die manier te expliciteren dat kunst in essentie relationeel van aard is. Het achterliggende doel is om de museumbezoeker meer macht en mogelijkheden te bieden om een zogenaamde epistemische breuk te forceren; door een kritische houding en het aangaan van een dialoog over musea aan te moedigen, laat de tentoonstelling zich lezen als een poging tot herverdeling van institutionele macht (Majorana, 2012). Dit is een globale voorstelling van het script. Een weergave van de plattegrond en een overzicht van de tentoongestelde kunstwerken zijn te vinden in de bijlagen. De data die ik gebruikt heb om de tentoonstelling te analyseren volgens Alexanders performancetheorie zijn de handleiding die ik als vrijwilliger van het museum uitgereikt



heb gekregen, de observaties die mijn collega's en ik gedurende *Play IV* met elkaar deelden in een besloten groep op Facebook, en recensies in niet-gespecialiseerde dag- en weekbladen.

## **JA NATUURLIJK**

Mijn laatste casus is de kunstmanifestatie *Ja Natuurlijk*, die te zien was in het Fotomuseum en Gemeentemuseum te 's-Gravenhage van 15 maart tot en met 25 augustus 2013 (Willekens, 2012). Ik bezocht *Ja Natuurlijk* op donderdag 30 mei en dinsdag 11 juni. De manifestatie is gerealiseerd door curator Ine Gevers, die in 2009 hoofdverantwoordelijk was voor de langlopende, drukbezochte en veelgeprezen tentoonstelling *Niet Normaal* in de Amsterdamse Beurs van Berlage. *Ja Natuurlijk* fungeert als een vervolg op die tentoonstelling (Ruyters, 2013). Ik heb besloten de casus in dit onderzoek te behandelen omdat de termen 'co-creatie' en 'experience', die in mijn discoursanalyse veelvuldig als thema terugkeerden, worden gebruikt in de PR-strategie van de tentoonstelling (“Ja Natuurlijk”, z.d.). Voor mijn interpretatieve analyse van *Ja Natuurlijk* heb ik foto's van mijn laatste bezoek gebruikt, alsook persaankondigingen en teksten op de website van en over de tentoonstelling, en de informatie die ik ontving tijdens deelname aan de 'experience tour'. Oorspronkelijk zou de kunstmanifestatie tot 18 augustus geopend zijn, maar aan het begin van augustus werd besloten *Ja Natuurlijk* 'wegens succes' met een week te verlengen. Prinses Máxima verzorgde op 14 maart de opening (“Ja Natuurlijk”, z.d.).

## **H2: HET VERNIEUWINGSDEBAT IN KAART**

### 2.1 DISCOURSANALYSE

In het vorige hoofdstuk heb ik aan de hand van enkele gerenommeerde museumwetenschappers uiteengezet hoe het klassiek-moderne kunstmuseum tot stand is gekomen en door de eeuwen heen is geëvolueerd. Aan de hand van de cultuursociologische benadering van Jeffrey C. Alexander heb ik daarbij in kaart gebracht hoe een dergelijk instituut theoretisch functioneert als performance. In dit hoofdstuk zal ik deze lijn verder doortrekken naar de op handen zijnde vernieuwingen in het museum. Er weerklinken, ook binnen de museumwereld, namelijk veel stemmen die pleiten voor een radicaal andere aanpak van deze instellingen – of, om in Alexanders termen te spreken, een radicaal andere opbouw van de museale performance.

Zoals aangetoond in het vorige hoofdstuk hebben musea, net als andere maatschappelijke instituties, zekere onderliggende doelstellingen, die niet altijd even transparant zijn. Zij verkondigen niet zelden bepaalde waarheden en/of kennis middels retoriek die alleen gepercipieerd kan worden door tussen de regels door te lezen. Een discoursanalyse kan hieromtrent behulpzaam zijn in het achterhalen van hoe dergelijke boodschappen worden geconstrueerd en verspreid, en of er mogelijk sprake is van disciplinerende. De Franse filosoof Michel Foucault bewees immers al eerder dat er een correlatie bestaat tussen kennis en macht, die er op neer komt dat hoe groter iemands kennis is binnen een bepaald discours, hij/zij daarmee ook meer gezag geniet. Andersom kan een invloedrijk persoon ook voor een groot deel de normen en waarden binnen een bepaald discours reguleren door middel van zijn/haar uitspraken (Foucault, 1977).. Waar ik zojuist nadrukkelijk ben ingegaan op de theatrale situaties die zich in musea afspelen, daar zal ik me nu richten op wat er buiten de institutionele muren gebeurt. Hoe manifesteren de beleidsmakers en hun criticasters zich in de media? Wat hebben zij te melden over de toekomst van museale instellingen? Welke onderwerpen worden in het debat over de toekomst van musea voor moderne en eigentijdse kunst aangesneden?

Ik heb geobserveerd dat de basisgedachte is dat een nieuwe relatie met een (al dan niet nieuw) publiek leidend is in de discussie. Het is een onderwerp dat raakt aan een ogenschijnlijk algemener, breed gedragen verlangen om het modernistische en exclusieve (kunst)museum, zoals beschreven in het vorige hoofdstuk, geleidelijk te demonteren. Alle verschillende stemmen die opgaan zijn het er in meer of mindere mate over eens dat het nieuwe museum, dat gerealiseerd dient

te worden op basis van wat in hun ogen de meest effectieve aanpassing is in het traditionele tentoonstellingsbeleid, uiteindelijk ook de consequentie van een nieuw en/of anders kijkend publiek met zich mee draagt. Dit publiek moet op een andere manier betrokken worden bij het museum. Ik heb in mijn discoursanalyse een onderscheid gemaakt in drie groepen waarbinnen ik mijn verzamelde bronnen heb ingedeeld. De indeling is gebaseerd op de vraag op welke museumfacetten de verschillende actoren in kwestie aansturen. De eerste groep stuurt aan op een nieuwe collectie en/of een nieuwe functionaliteit van het museumgebouw, de tweede op een nieuwe presentatie, en de derde op een nieuw draagvlak en/of andere benadering van de verhoudingen tussen instituut en bezoeker. Analooq aan de in het vorige hoofdstuk uiteengezette performatieve elementen van Alexander kunnen de groepen respectievelijk getypeerd worden als najagers van nieuwe means of symbolic production, nieuwe mise-en-scène, en nieuwe social power. Elke groep fungeert als pilaar waarop de discussie over de nieuwe relatie met het publiek wordt gebouwd. Met andere woorden: elke categorie verhoudt zich in zijn uitlatingen in het debat op een of andere wijze tot het meest essentieel geachte element van de audience, ofwel het museumpubliek, dat verondersteld wordt beter te kunnen worden bediend.

## 2.2 NIEUWE COLLECTIE (MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION)

De actoren die ik binnen deze categorie schaar hebben de overeenkomst dat ze allen willen vernieuwen door museale collecties te optimaliseren en/of het fysieke museumgebouw, dat eveneens onder de means of symbolic production kan worden geschaard, op nieuwe manieren dienst te laten doen. Dat kan bijvoorbeeld door heel letterlijk acquisities te doen die weinig voor de hand liggen in vergelijking tot de rest van een verzameling. Daarmee kan een avant-gardistisch en onorthodox statement gemaakt worden betreffende het publiek dat het museum wil representeren. Een andere optie is een collectiebeleid dusdanig om te vormen dat de aard van exposities in een hedendaags kunstmuseum fundamenteel komt te verschillen met dat wat bezoekers gewend zijn te zien te krijgen. Ook kan het museumgebouw worden ingezet voor allerlei activiteiten in plaats van louter het traditionele presenteren van kunst. In het algemeen gezegd: het tonen van andere werken en objecten dan gebruikelijk (in een andere materiële omgeving dan gebruikelijk) staat voor deze actoren aan de basis van institutionele vernieuwing. Omdat een museum op deze manier, door een traditioneel kunsthistorisch perspectief te laten voor wat het is, het signaal af geeft dat het mee gaat met haar tijd. Een belangrijke implicatie is dat zo de grenzen tussen hoge kunst en lage cultuur

worden geslecht.

In 2003 verscheen de bundel *Kunst in crisis* bij uitgeverij Prometheus. Het is een verzameling beschouwingen van diverse museumdirecteuren, kunstenaars, en critici die hun visie uiteenzetten op het nationale kunstklimaat. De titel verraadt al dat samensteller Rutger Wolfson, destijds directeur bij museum De Vleeshal in Middelburg, onzeker was over de toenmalige staat van de beeldende kunst in Nederland. Bij het verschijnen van zijn essay *Het museum als plek voor ideeën* in 2007 bleek die twijfel vervolgens nog niet verdwenen. Beide werken laten zich lezen als een pleidooi voor meer lage en/of alledaagse cultuuruitingen in kunstmusea. Wolfson lijkt aansluiting te zoeken bij Maarten Doormans *Grensvervaging in de kunst* uit 1997 door er op te hameren dat er steeds moeilijker een onderscheid te maken valt tussen wat tot voor kort als zogenaamde hoge kunst werd aangeduid en de uitingen van hedendaagse massacultuur als reclame, mode, videoclip en design (Wolfson, 2007). Dit is volgens Wolfson zorgelijk, omdat het leidt tot onduidelijkheid en onoverzichtelijkheid betreffende het functioneren van een kunstmuseum als zodanig. Naar zijn idee moet het museuminstituut naar aanleiding van de door hem geconstateerde grensvervagingen opnieuw uitgevonden worden. Wolfson dicht kunstmusea meerdere verantwoordelijkheden toe. Niet alleen kunst, maar ook 'interessante uitingen van massacultuur' dienen getoond te worden. Hij streeft naar het museum als 'een bijzondere (...) openbare ruimte, waar reflectie op en debat over de samenleving mogelijk is' (Wolfson, 2007, p. 89). Mede door collecties te vernieuwen (door massacultuur te annexeren zonder daarna te negeren, zoals volgens Wolfson destijds vaak gebeurde) zouden musea aldus uit hun modernistische isolement van autonome kunst kunnen kruipen. Ze zouden niet zozeer nog fungeren als plekken waar kunst wordt vertoond, maar als een publiekelijk forum waar men discussieert over bredere maatschappelijke thema's als bijvoorbeeld globalisering. Een hedendaags werk als de installatie *Relax'o'visions* van Ana Maria Tavares dient als voorbeeld van kunst die volgens Wolfson bij uitstek geschikt is als katalysator van een dergelijk debat (Wolfson, 2007). Op de eerste pagina's van *Het museum als plek voor ideeën* schetst Wolfson zijn eerste ervaring met de installatie – waar hij per toeval, dwalend door Saō Paolo, in belandde. Hij denkt daarop achtereenvolgens in een parkeergarage, minimalistisch kantoor en metrostation te zijn beland, tot hij zich realiseert dat de hyperrealistische omgeving waarin hij beland is, een kunstwerk moet zijn. De zogenaamde non-place brengt bij Wolfson in eerste instantie een 'aangename roes van onthechting' teweeg, 'maar in tweede instantie maakt Tavares duidelijk wat non-places proberen te verbergen: controle over de mensen die er komen' (Wolfson, 2007, p. 7). Wolfson's bespreking van dit werk in zijn inleiding genereert

verschillende betekenissen. Niet alleen ziet hij de installatie van Tavares als een uit de dagelijkse realiteit gegrepen beeld dat openbaart wat voor soort reflexieve kunst hij zelf graag zou exposeren. Het idee van de non-space zal Wolfson er vooral aan herinneren wat een museum zelf niet mag worden: een inwisselbare, volledig geregisseerde plek waar amper iets belangwekkends gebeurt (Wolfson, 2007).

De kritiek die Wolfson op zijn ideeën heeft gekregen is dat de exemplarische tentoonstellingen van deze nieuwe aanpak (Wolfson experimenteerde zelf in De Vleeshal om zijn eigen woorden kracht bij te zetten) niet zelden leidt tot matige tentoonstellingen. Daarmee slaat hij volgens critici Stefan Kuiper en Koen Kleijn de plank mis, want musea zijn er toch ook voor esthetische genoegens? 'Als Wolfson zo graag allerlei actuele fenomenen en dilemma's in brede context wil duiden, kan hij dan niet beter een boek schrijven (...)', vragen zij zich af, in plaats van strijdlustig, maar daarom nog niet minder saai, de werkelijkheid het museum binnen halen (Kleijn & Kuiper, 2007)?

Er zijn nog recentere voorbeelden van stemmen die opgaan voor museale vernieuwing door middel van het verrijken van een collectie. Wim Pijbes, sinds 2008 de huidige directeur van het Rijksmuseum, stelde met de verwerving van de *Blotebillenjurk* (1989) van mode-ontwerpster Marlies Dekkers direct na zijn aanstelling een daad. Hij zou het acquisitiebeleid van het museum gaan veranderen, naar eigen zeggen om een nieuwe koers aan te geven en niet te verworden tot een 'Land van Ooit', maar een levendige mix van oud en nieuw aan te bieden met Nederlands al gemeenschappelijke deler (Koelewijn, 2013). Zodoende lijkt Pijbes overigens, ironisch genoeg, terug te grijpen op een veel ouder idee uit het veld: de museumcollectie als cultureel bindmiddel voor en natie en haar bevolking (Hooper-Greenhill, 1992). Op de *Blotebillenjurk* volgden onder meer de film *Grandfather Clock* (2009) van Maarten Baas, de designstoel *Bone Chair* (2006) van Joris Laarman, en het originele boekomslag van *Ik, Jan Cremer* (1964) (Koelewijn, 2013). In een interview met NRC-journaliste Jannetje Koelewijn daags voor de heropening van het Rijksmuseum, legde Pijbes uit dat hij als hoogste baas een verheffing van de lage middenklasse voorstaat. Binnen zijn zogenaamde 'ministerie van Goede Smaak' dient er plek te zijn voor iedereen, zegt hij met enige zelfspot en relativiseringsvermogen. Later verwoordt hij dat als 'hoge kwaliteit met een lage drempel' (Koelewijn, 2013). Pijbes zal daarom tot zijn ongenoegen vernomen hebben dat hij in de Grote Museumtest 2013, uitgevoerd in opdracht van het *Historisch Nieuwsblad*, verweten wordt dat de manier waarop de vaste collectie wordt geëxposeerd te specialistisch is. Alle inspanningen van Pijbes ten spijt, lijkt Het Rijksmuseum volgens dit tijdschrift dus juist wel op een ivoren toren. Het

wordt met een 5,5 als laagste beoordeeld. In dezelfde test komt het Scheepvaartmuseum te Amsterdam overigens als beste uit de bus met een 9 als rapportcijfer (Kromhout, 2013). Het Scheepvaartmuseum zal later dit hoofdstuk nog verder te sprake komen onder meer in het kader van het zogenaamde belevenissenmuseum.

Binnen deze categorie mag het Maak Mee-initiatief niet onvermeld blijven. Dit 'interactieve publieksproject' van de Kunsthal Rotterdam is momenteel nog gaande. Op 14 mei 2013 is de eerste fase van het project afgesloten; na een publieke stemronde werd besloten om een tentoonstelling te maken over schoenen. De twee andere voorstellen, namelijk dinosauriërs en de Frans-Hongaarse kunstenaar Victor Vasarely, konden niet op genoeg stemmen rekenen. De tentoonstelling zal in december 2013 geopend worden (Kunsthal, z.d.). Het project is vanuit meerdere invalshoeken interessant – hoewel het lastig is om aan een nog immer lopend project reeds conclusies te verbinden. Binnen dit specifieke kader van collectievernieuwing kan in ieder geval reeds geconstateerd worden dat Maak Mee een initiatief is dat vertrekt vanuit de museale objecten an sich en de reële inhoud van een tentoonstelling. Hoewel een tentoonstelling over schoenen in beginsel door sommigen geïnterpreteerd zal worden als banaal, is Maak Mee bewonderenswaardig omwille van haar uitgekende marketingstrategie en publieksbeleid, waar later dit hoofdstuk deskundige Mirande Boorsma over aan het woord zal komen.

Wolfsons idee van het museum als ideale openbare plek kan overigens ook op instemming rekenen. Bijvoorbeeld van Jeroen Idema en Roel van Herpt, die zich het ideale museum voorstellen als een geëngageerde vrijdenkersruimte – te vergelijken met de koffiehuisen uit de tijd van de Verlichting. In het boek *Beyond The Black Box And The White Cube* zetten de auteurs, beide werkzaam bij het cultureel adviesbureau LAGroup, hun visie uiteen. Volgens hen moet de beoogde vernieuwing inhouden dat musea (en theaters) niet langer ivoren torens zijn. De beeldspraak is toepasselijk, want Idema & Van Herpt zien hier vooraleerst een rol weggelegd voor architecten. Deze dienen nieuwe ruimten te creëren die 'groter, opener, minder afgezonderd en minder monofunctioneel zijn' (Idema & Van Herpt, 2010, p. 13). Als musea beter nadenken over over hun gebouw (means of symbolic production) 'kunnen ze ons nog beter hun kunst erfgoed tonen, ons (...) nog meer leren en inspireren en nog meer betekenen voor de levendigheid en uitstraling van hun omgeving' (Idema & Van Herpt, 2010, p. 13). Juist in tijden van toenemende globalisering, commercialisering en homogenisering van de openbare ruimte zouden nieuwe musea bovendien voor wat vitaliteit kunnen zorgen. In hun boek staven zij hun opvatting door het aanhalen van tal van diverse nationale en internationale voorbeelden: onder meer het semi-publieke MAS in

Antwerpen, de transparante Verkadefabriek in 's-Hertogenbosch, en de vaak voor evenementen gebruikte foyer van het New Yorkse Guggenheim komen voorbij als voorbeelden van relatief goed bezochte en gerespecteerde instellingen (Idema & Van Herpt, 2010). De auteurs pleiten met andere woorden niet voor aanpassingen in het collectiebeleid van musea, maar betogen dat de symbolisch geladen materiële basis van de museumperformance, oftewel het gebouw, op meerdere manieren zou kunnen worden ingevuld. Een kritische noot is echter op zijn plaats; in hun poging te demonstreren dat de monofunctionele en eenzijdige white cubes en black boxes beter zouden kunnen worden afgeserveerd, gaan Idema & Van Herpt tamelijk gemakkelijk voorbij aan de huidige economische crisis, die het voor veel instellingen financieel onmogelijk maakt om grootscheepse aanpassingen aan het gebouw te verrichten.

## 2.3 NIEUWE PRESENTATIE (MISE-EN-SCÈNE)

De actoren die ik binnen deze categorie schaar hebben de overeenkomst dat ze allen het museum willen vernieuwen door middel van een optimalisering van de museale presentatie. Een belangrijke ontwikkeling hieromtrent is de implementatie van ideeën uit de beleveniseconomie. Hier zijn zowel fervente voor- als tegenstanders van te vinden. Net zoals er zowel kritiek als lof weerklinkt wanneer de voorganger van het spektakelmuseum onderwerp van gesprek is; de academische, modernistische tentoonstellingstechniek van de white cube. Sommigen vinden die te teruggetrokken en geïsoleerd, terwijl anderen juist beweren dat het conserveren van traditionele presentatiewijzen het beste redmiddel is voor kunstmusea om in leven te blijven. In ieder geval wordt door alle actoren onderschreven dat er grootscheepse veranderingen gaande zijn wat betreft de manier waarop tentoonstellingen worden vormgegeven. Deze presentaties en expositietechnieken karakteriseren volgens de vertegenwoordigers grotendeels de overkoepelende visie binnen het museumbeleid. Er werd de laatste jaren volop geëxperimenteerd – en het terugkoppelen van de ervaring van de bezoekers aan het museum speelde daarin doorgaans een grote rol.

### 2.3.1 HET EXPERIENCEMUSEUM

'Vaak lijkt het alsof eigentijdse presentatietechnieken automatisch leiden tot oppervlakkigheid', schreef Bas Kromhout in het begeleidende artikel van de Grote Museumtest 2013, gepubliceerd in het juninummer van *Historisch Nieuwsblad* (Kromhout, 2013). Het zinnetje is zeer typerend voor de discussie. Wanneer er gesproken wordt over nieuwe presentatietechnieken die het afgelopen

decennium hun intrede hebben gedaan, is de notie van het belevenismuseum onontkoombaar. De term is ontleend aan het meer algemene begrip van de beleveniseconomie, zoals deze in 1999 werd geïntroduceerd door de Amerikaanse bedrijfskundigen Pine & Gilmore in hun artikel *The Experience Economy*. Dit idee manifesteerde zich in de loop van het vorige decennium ook in andere academische gebieden. De beleveniseconomie valt te definiëren als een handelseconomie waarin consumenten niet meer geïnteresseerd zijn in fysieke eindproducten, maar in een totaalbeleving waarin dat product slechts een ondersteunende rol vervult (Pine & Gilmore, 1999).

De zogeheten 'exhibition architects' Mark de Jong en Herman Kossmann, sinds 1998 samen opererend in het succesvolle ontwerp bureau Kossmann.dejong, worden gezien als de belangrijkste vertegenwoordigers en pioniers van de nieuwe stroming in Nederland. Zij zetten op hun website als volgt hun visie uiteen:

**'Kenmerkend voor de ontwerpbenadering van Kossmann.dejong is de koppeling van inhoud aan verbeelding. Daarbij zijn wij in staat om ingewikkelde ontwerp opgaves voor een breed publiek toegankelijk te maken en in een indringende ervaring om te zetten. Wij combineren een mix van disciplines en media, om ruimtelijke verhalen te vertellen. Film, licht en geluid zijn onmisbare media om ervaringen te creëren. De bezoeker moet in maximaal twee uur ondergedompeld raken in de door ons gecreëerde wereld die de bezoeker nog lang zal heugen' (Kossmann.dejong, z.d.)**

Uit bovenstaand citaat blijkt dat de nadruk van de ervaringseconomie ligt op het creëren van sensaties, die bovendien laagdrempelig genoeg zijn om ook een cultureel minder onderlegd publiek op de been te brengen. Toegepast op musea kan de beleveniseconomie gekenschetst worden door een overgang van het traditionele, droge, academische presenteren van een museale collectie naar het vertellen van verhalen middels diezelfde collectie en de implementatie van moderne (digitale) technologie.

Het creëren van belevenissen in musea lokt bij professionals tot op de dag van vandaag discussie uit. Als vertrekpunt in dit debat bespreek ik een kort essay door Janneke Wesseling. Zij is hoogleraar Art & Research aan de KABK in Den Haag en sinds 1983 als kunstredactrice verbonden aan *NRC Handelsblad* (Wesseling, z.d.). In 2004 publiceerde Wesseling *Een museum moet leven* als openingsstuk van het tijdschrift *Boekman #61*, dat die editie gewijd was aan vernieuwingen in musea. Het opiniestuk laat zich lezen als een staaltje strenge cultuurkritiek, waarbij Wesseling het in het bijzonder gemunt heeft op musea. Deze hebben zich volgens haar veelal gemarginaliseerd door zich blindelings te schikken naar de maatstaven van een commerciële consumptiecultuur waarin het anti-elitarisme, hedonisme, 'en de geestelijke armoede die hiermee gepaard gaat' hoogtij vieren



(Wesseling, 2004, p. 7).

Het gevolg? De financiële economie en beeldende kunst zijn volgens Wesseling allengs te nauw met elkaar verweven geraakt, waarmee het expositiebeleid van Nederlandse musea over het algemeen niet meer zo baanbrekend is als het ooit was, en museale instellingen achter zijn komen te liggen op hun internationale collega's en partners. Dit verval is op het eerste gezicht onzichtbaar, omdat de bezoekersaantallen niet zozeer afgenomen zijn – zodat in een cultuur waar de Hollandse koopmansgeest overheerst tenminste nog de indruk kan worden gewekt dat een culturele instelling kan rekenen op een breed maatschappelijk draagvlak (Wesseling, 2004).

Veel bezoekers in kwestie gaan immers massaal overstag voor de eigentijdse en aantrekkelijke vorm van tentoonstellen. Zo niet Wesseling, die vindt dat de beeldende kunst per definitie ongeschikt is voor het vertellen van verhalen en creëren van sensaties middels dramatische opstellingen. Integendeel; de platte beleveniseconomie valt niet te rijmen met de wezenlijk complexe aard van kunstwerken in musea. Wat haar betreft is het daarom niet alleen verwerpelijk wat kunstmusea aan het doen zijn, maar bovenal erg riskant, omdat de beleveniscultuur het museuminstituut uitholt: 'Het grote publiek is grillig en zoekt steeds weer andere speeltjes waarmee het zich kan vermaken. Door zich te profileren als entertainmentindustrie, en door het in kunst geïnteresseerde publiek (...) van zich te vervreemden, kortom door hun *raison d'être* te verloochenen, ondermijnen de musea hun geloofwaardigheid. (...) Ze brengen hiermee hun voortbestaan in gevaar' (Wesseling, 2004, p. 11).

'Veel belangrijker dan geld,' vervolgt Wesseling, is 'een overtuigende, inspirerende visie op de kunst. Dit is de eerste voorwaarde voor een succesvol beleid' (Wesseling, 2004, p. 13). In haar stuk ziet ze een belangrijke voortrekkersrol weggelegd voor drie grote musea: het Stedelijk Museum Amsterdam, Van Abbemuseum in Eindhoven, en Boijmans van Beuningen in Rotterdam. Ten tijde van publicatie van *Een museum moet leven* bevonden deze musea zich allen nog in een overgangsfase vlak voor, tijdens, of na een verbouwing. Zowel Chris Dercon (huidig directeur van Tate Modern en van 1996 tot 2003 directeur van het Boijmans van Beuningen) als Charles Esche (sinds 2004 directeur van het Van Abbemuseum) komen dadelijk verder aan bod, omdat ik ze inderdaad bepalend acht binnen het huidige debat over institutionele vernieuwing.

### 2.3.2 NIEUWE PRESENTATIE (MISE-EN-SCÈNE) II – VOORBIJ DE BELEVING

In de begeleidende teksten en informatie (in Alexanders termen: het script) van de tentoonstelling

*Museum Minutes*, die ik in het volgende hoofdstuk als casus nader zal bestuderen, vinden we een voorbeeld van kritiek die juist de andere kant op wijst; namelijk in de richting van het museum zoals we dat tot nu toe gewend waren. In de 40 pagina's tellende publicatie worden naast de resultaten van de expositie ook het hoe en waarom van *Museum Minutes* uit de doeken gedaan. Het volgende citaat is afkomstig uit de inleiding:

**'Andere presentatiemodellen zijn nodig om meer bezoekers een betekenisvoller museumbezoek te geven. Of om een nieuw publiek überhaupt voor kunstmusea te kunnen interesseren.'** (Idema & De Goede, z.d., p. 4)

Hoe een dergelijke betekenisvollere ervaring er concreet uit ziet, daarvoor worden in de tentoonstelling enkele suggesties gedaan. Maar de initiatiefnemers (naast cultureel adviseur Johan Idema ook Emily Ensink en Benno Tempel, respectievelijk directeurs van de Kunsthal en Gemeentemuseum Den Haag) beklemtonen dat hun voorstellen voor een andere presentatiewijze weliswaar een uitgangspunt bieden, maar niet de hoofdmoot vormen van waar het hen uiteindelijk principieel om te doen is; collega-professionals bewegen om na te denken over en te experimenteren met alternatieven voor gangbare, op modernistische conventies gestoelde museumnormen. De naam *Museum Minutes* is symbolisch geladen. Ze verwijst naar het gegeven dat bezoekers in musea wereldwijd gemiddeld 9 seconden spenderen aan een kunstwerk, zoals uit onderzoek zou zijn gebleken (Idema & De Goede, z.d.).

Het gegeven dat andere presentatiemodellen en nieuw publiek twee afzonderlijke zaken zijn die voortdurend in één adem genoemd worden is echter problematisch. Het roept de vraag op of het het de pleitbezorgers van nieuwe presentatiewijzen nu in beginsel te doen is om het vergroten van hun audience of om bestendiging van diezelfde audience middels het actualiseren van de mise-en-scène. Gevraagd naar een reactie op *Museum Minutes* werpt Henk Driessen (directeur en hoofdconservator van De Pont in Tilburg) dan ook tegen dat hij zich niet kan vinden in de kritiek van *Museum Minutes* op de white cube; 'De bezoekersaantallen van (...) MoMA en Tate Modern spreken dat tegen. Die miljoenen mensen komen echt niet met tegenzin' (Knols, 2013). Wie bepaalt er bovendien wat een waardevolle ervaring is? vraagt Driessen zich af. Er op hameren dat 9 seconden te weinig zijn voor een betekenisvolle ontmoeting met een werk is tendentius, vindt hij. Driessen verschuift de autonomie met andere woorden van het museuminstituut terug naar de kunst en haar makers zelf: 'Prima dat je het kijken probeert te intensiveren, maar als de kunst interessant is, gebeurt dat vanzelf' (Knols, 2013). Ironisch genoeg zou deze laatste uitspraak perfect toe te schrijven zijn aan Wesseling, die in haar verlangen naar vernieuwende kunst conservatief is als het

gaat om presentatiewijzen, ware het niet dat Driessen zich bedient van een argument tegen vernieuwing dat Wesseling zou verachten: indrukwekkende bezoekersaantallen. Het standpunt van Driessen en Wesseling lijkt helder: er zijn geen redenen om de presentatiewijze van musea te vernieuwen. Hiermee vormen ze samen een conservatieve minderheid binnen het hier door mij behandelde discours.

De vraag of bezoekersaantallen een goede graadmeter zijn voor succes, lijkt echter een retorische. Pjotr de Jong, mede-eigenaar van eerdergenoemd ontwerpbureau, vindt het relevanter om een antwoord te krijgen op de vraag wat het publiek wenst 'zolang zestig procent van de Nederlanders nimmer een museum bezoekt' (Jongenelen, 2013). Het is een verdediging voor de bewegingen die het museuminstituut willen vernieuwen – al dan niet middels het aansturen op nieuwe presentatiewijzen – die een iets ander perspectief op de kwestie biedt. Het impliceert de vraag of het überhaupt wel moreel te verantwoorden is wanneer musea niet dagelijks het maximale doen om zo veel mogelijk bezoekers te trekken.

Er worden binnen het debat over het nieuwe museum nog meer argumenten ingezet voor het veranderen van de mise-en-scène. Een belangrijke inspirator is auteur en essayist Alessandro Barrico, die in 2010 zijn boek *De Barbaren* in een Nederlandse vertaling zag verschijnen. Daarin bespreekt hij hoe de moderne mens sinds de digitalisering van de laatste 10 jaar sneller is gaan leven en minder geduld heeft om geconcentreerd cultuur tot zich te nemen. In plaats van één diepgaande ervaring is de moderne burger juist een breder en oppervlakkiger scala aan indrukken gaan nastreven (Barrico, 2010). Dit werpt een licht op de discussie dat los staat van de kwantiteit van het museumbezoek, maar zich des te meer richt op de kwaliteit. De hedendaagse audience van een museumperformance zou volgens Barrico geen behoefte hebben aan een traditionele, academische tentoonstelling – integendeel.

Wat Valentijn Byvanck (freelance criticus, conservator, en samen met Erik Schilp ex-directeur van het Nationaal Historisch Museum) in zijn laatste bijdrage voor de rubriek *Museumbenen* in *De Volkskrant* opmerkte over de zogenaamde 'mood tours' die Tate Britain aanbiedt, ligt in lijn met Barrico. Ook Byvanck onderkent dat er de laatste jaren in algemeen cultureel opzicht het nodige is veranderd en dat musea niet kunnen ontkomen aan hun plicht om hun best te doen in te spelen op maatschappelijke veranderingen, i.e. de veranderende verlangens en belangstelling van hun potentiële publiek. Daarom prijst hij de doe-het-zelf-rondleidingen die in Londen worden aangeboden op thema's als liefdesverdriet, katerigheid, en haast. Het publiek bezoekt op deze manier geen traditionele academische tentoonstelling, maar ervaart de kunst op een

meer affectieve, intuïtieve en luchtige wijze (Byvanck, 2013).

### 2.3.3 DEMONSTRATIE SCHEEPVAARTMUSEUM

Niet alle critici zijn in hun oordeel over experience design en de museale spektakelcultuur dus even hardvochtig als Wesseling. Zowel Rutger Pontzen (*De Volkskrant*) als Joost de Vries (*De Groene Amsterdammer*) berichtten in respectievelijk 2011 en 2012 uitgebreid over de op dat moment reeds grootschalig doorgebroken museumtrend. Dat deden ze beiden aan de hand van het Scheepvaartmuseum, dat in 2011 heropende na een grondige renovatie die vier jaar duurde. Het Scheepvaartmuseum is geen kunstmuseum. Hoewel het bijvoorbeeld enkele schilderijen uit de Gouden Eeuw in haar collectie heeft, is het Scheepvaart in beginsel een historisch museum dat middels kunst en allerhande objecten een overzicht geeft van de Nederlandse maritieme geschiedenis. De reden dat ik er in dit hoofdstuk, ondanks dit cruciale verschil, substantiële aandacht aan besteed, is gelegen in het feit dat het Scheepvaartmuseum binnen de bredere discussie over museumpresentaties sinds enkele jaren geldt als het toonbeeld van het zogenaamde belevenismuseum in Nederland. Een museum als themapark, waarin de presentatie de collectie prevaleert.

Pontzen is in zijn nieuwsanalyse *Spektakelcultuur* de meest kritische van hen twee. Hoewel hij onderschijft dat musea van de oude stempel kunnen worden gekwalificeerd als oubollig en weinig aantrekkelijk ('een uit de hand gelopen hobby van een museummedewerker', geëxposeerd in 'eindeloze vitrinekasten vol uitgestalde voorwerpen, met een doorgaans niet al te heldere uitleg vol Latijnse termen'), stelt hij tegelijkertijd enkele relativerende vragen over het beoogde nieuwe publiek en wat voor ervaringen al die sensatie feitelijk oplevert (Pontzen, 2011).

Pontzen signaleert dat het leeuwendeel van het publiek dat in het Scheepvaartmuseum rondloopt toch vooral nerveus oogt. Logisch, want er is 'geen plaats meer (...) voor de rust en concentratie waarmee je vroeger nog eens iets kon bestuderen' (Pontzen, 2011). In tot de verbeelding sprekende taal omschrijft Pontzen zijn ervaring in het Scheepvaartmuseum als volgt:

**'(Het scheepvaartmuseum) biedt de bezoeker een heuse "zeereis", verdeeld over meerdere zalen. Het begint met een cursus droogroeien in een blauwe gymnastiekzaal, onder leiding van tv-presentator Ron Boszhard ("Als ik op mijn fluitje blaas, trekken we allemaal tegelijk aan de riemen"). Waarna een gesimuleerde 3D-wereld volgt op volle zee, in een schip dat uiteindelijk door een torpedo wordt geraakt. Om te eindigen bij een wandvullende videoprojectie met een intocht voor het museum. En waarin je plots jezelf voorbij ziet varen in een roeiboort, en**

**beseft dat je in de eerste zaal heimelijk bent gefilmd. De hele trip maakt een verstrooiende indruk. Oorlogsschepen uit de 17de eeuw, moderen fregatten, olympische zeilsters en de boot van Sinterklaas – alles en iedereen passeert de revue en als een tijdloze vlootshow. Wie deze hilarische reis heeft overleefd, heeft na afloop niet alleen bibberende zeebenen, maar ook een hoofd vol nautische chaos (Pontzen, 2011).**

De teneur is duidelijk sceptisch. Wat Pontzen naar aanleiding van zijn bezoek aan het Scheepvaartmuseum concludeert, is dat de tendens van democratisering binnen musea de beweging markeert van een museum voor liefhebbers naar een museum voor iedereen; 'voor ieder wat wils, voor niemand iets bijzonders, een algemene indruk boven specifieke kennis' (Pontzen, 2011). De presentatie van een museumcollectie heeft kortom wezenlijke invloed op de beleving daarvan.

Zijn collega Joost de Vries, die sinds 2009 als kunstredacteur werkt voor *De Groene Amsterdammer*, volgt Pontzen grotendeels in zijn beschouwing van de beleveniseconomie in musea (Groene Amsterdammer, z.d.). De Vries noemt de interactieve opzet van het Scheepvaartmuseum speelser en directer, maar ook triviale. Hij verbindt er echter een ander standpunt aan. De Vries oordeelt in zijn artikel *Een hoog Klokhuis-gehalte* dat het legitiem is voor musea om hun mise-en-scène aan te passen aan hun beoogde publiek. In zijn recensie van het Scheepvaartmuseum beklemtoont hij; 'de presentatie heeft een hoog *Klokhuis*-gehalte, en dat moet kunnen: het (...) zet in op gezinnen, veel jongens met hun opa's, bezoekers die de (...) stijve musea liever mijden' (De Vries, 2012, p. 47). Het is niet verbazingwekkend dat De Vries in hetzelfde artikel ruitelijk toegeeft te zijn geïnspireerd en beïnvloed door Alessandro Barrico's *De Barbaren* – 'één van de belangrijkste boeken over kunstbeleving in de 21e eeuw' (De Vries, 2012, p. 48). In lijn met de Italiaan acht De Vries het onzinnig om dit nieuwe barbarisme te veroordelen, omdat het simpelweg onhaalbaar is zoiets als een significante culturele tijdsgeest terug te draaien. Bovendien vindt hij een relativisering op zijn plaats. De hoeveelheid ervaring die iemand opneemt blijft in de huidige cultuur onveranderd, maar verschilt alleen van aard; niet meer verticaal in de diepte, maar horizontaal in de breedte (De Vries, 2012). Daarnaast wijst De Vries op de nuance tussen experience design als doel of middel, door het verschil tussen het Scheepvaartmuseum en het eveneens vernieuwde Amsterdam Museum te benoemen: 'Het Scheepvaart gebruikt zijn collectie om de bezoekers een experience te bieden, en het Amsterdam Museum gebruikt een experience om de bezoekers zijn collectie te laten beleven' (De Vries, 2012, p. 49).

Het verschil tussen de twee critici komt met andere woorden neer op hun mening over het veranderen van traditionele museumpresentaties met betrekking tot het doelgroepenbeleid. Er lijkt

---

<sup>1</sup> Deze term duidt aan hoe een zogenaamde beleving wordt ontworpen, vormgegeven en/of bewerkstelligd. Een experience designer kan derhalve geïnterpreteerd worden als een eigentijds synoniem voor een curator/conservator.

in dezen sprake te zijn van een zeker generatieconflict tussen De Vries (1983) en Pontzen (1957). Laatsgenoemde laat in zijn beschouwing van het belevismuseum doorschemeren dat hij vindt dat hij als gemiddelde museumbezoeker (50+ en hoogopgeleid) wordt afgeserveerd ten koste van het binnenhalen van een jonger publiek.

Volgens Pontzen is dat te opportunistisch en gooit het Scheepvaartmuseum op deze wijze het kind tezamen met het vuile badwater weg. De bezoekersaantallen blijken namelijk geenszins spectaculair te zijn toegenomen noch is het publiek nu meer uitgebalanceerd dan vroeger. Het jonge publiek vervangt simpelweg het oude. Dat betekent hoogstens dat de volgens TNS-NIPO op handen zijnde vergrijzing van het museumpubliek kan worden gestagneerd, maar het is volgens Pontzen verder geen wezenlijke stap voorwaarts naar een beter museum (Idema & De Goede, 2013).

## 2.4 NIEUW DRAAGVLAK (SOCIAL POWER)

Verantwoordelijkheid, engagement en betrokkenheid zijn sleutelthema's binnen de laatste door mij onderscheiden divisie. Waar 1 en 2 inzoomden naar specifieke museumpraktijken zoomen we hier uit naar de fundamentele functie en mogelijkheden van een museum als instituut. Niet langer wat en/of hoe er wordt getoond staat binnen deze categorie centraal, maar het museuminstituut in relatie tot haar maatschappelijke context. Daarmee is deze derde categorie feitelijk de meest gewichtige, omdat de *raison d'être* van het museum als zodanig ter discussie wordt gesteld. De derde categorie is tegelijkertijd complexer van aard, omdat hij reflecteert op de moeilijkheid om met traditionele museumtechnieken te bewerkstelligen wat in Alexanders termen een geloofwaardige performance zou heten (Alexander et al, 2006). Het gaat er dus om een performance op te voeren die niet zomaar een soepel vervolg is op de verworvenheden uit de moderniteit, maar die hierop voortborduurde, er lessen uit wil trekken en aanpassen waar nodig. Dat er bepaalde aanpassingen nodig zijn in museumbeleid, lijkt evident. Is het immers werkelijk vernieuwend om lage kunst te beginnen exposeren als je dit op dezelfde manier doet als voorheen? Is het vernieuwend genoeg om dezelfde klassiek-moderne kunst te laten zien binnen een niet-moderne *mise-en-scène*? Wellicht, zo betogen de actoren binnen deze categorie, moet ons denken over museale instituten op een ingrijpender wijze overboord, en dienen we te zoeken naar een middenweg. Niettemin is de gemeenschappelijke deler en de schakel tussen nieuwe collectie, nieuwe presentatie en nieuw draagvlak nog altijd het publiek, de toeschouwer, de consument. Die wordt een actieve rol toebedeeld binnen het proces van deze mentaliteitsverandering, en steeds vaker en eerder geacht te veranderen in een participant en

producent.

Marketingdeskundige Miranda Boorsma schreef in 2006 het artikel *De consument als coproductent van kunst* voor Boekman, dat in nummer 68 stil stond bij het thema kunst & commercie. Dit stuk zegt veel over het publieke draagvlak voor kunst en cultuur. Reeds voor de bezuinigingen op de Nederlandse kunst- en cultuursector, die ervoor zorgden dat het debat over de waarde van kunst in alle hevigheid losbarstte, wees Boorsma al op de in haar ogen deplorabele lange-termijnvisie van veel instellingen en de onhoudbaarheid van autonome kunst. Zij pleit in *De consument als coproductent van kunst* voor een beter begrip van het relationele karakter van beeldende kunst en theater (Boorsma, 2006). Zonder een publiek kan iets geen kunst genoemd worden. Het is dan ook nodig om de mening van kunstconsumenten op waarde te gaan schatten en klantgericht te werk te gaan. Het interessante aan Boorsma is haar overtuiging dat de emancipatie van de toeschouwer geenszins de artistieke missie van een instelling in de weg hoeft te staan, zolang er maar sprake is van efficiënte en heldere communicatie. Ze benadrukt bijvoorbeeld ook dat het belevenismuseum, op dat moment nog in opkomst, niet op voorhand hoeft te worden afgekeurd. Elke instelling is immers vrij om zich te richten op een door haar gewenste doelgroep (Boorsma, 2006).

In het artikel gaat Boorsma in op marketingstrategieën om te illustreren dat het publiek een cruciale rol speelt in het legitimeren van kunst – zij het op een minder afgetekende wijze dan louter als consument of bezoekerscijfer. Het gaat er volgens Boorsma niet om een commercieel-economische ruilrelatie met het publiek aan te gaan, maar een artistieke. Door het publiek middels marketing voor te bereiden op datgene wat het te wachten staat in een museum of theater (in Alexanders termen: door het script te verduidelijken nog voordat een voet binnen museum of theater wordt gezet), kan worden bewerkstelligd dat de uiteindelijke toeschouwers de transitie maken van passieve consumenten naar actieve coproductenten. Dat houdt in dat het publiek aangemoedigd wordt om actief nieuwe betekenissen en kennis te genereren over de geëxposeerde kunstwerken in kwestie in plaats van de kunst slechts gelaten te ondergaan, analoog aan de ideologie van de white cube (Boorsma, 2006). Door het publiek op deze manier inniger te betrekken en meer macht te verlenen dan voorheen, krijgt de audience een prominente rol binnen de museumperformance (Alexander, 2006). Bovendien kunnen twee vliegen in één klap worden geslagen; de artistieke waarde wordt verhoogd, en daarnaast wordt de band tussen instituut en publiek nauwer, wat op de lange termijn van grotere waarde is voor het museum dan onmiddellijke bookshop-inkomsten of bezoekerscijfers (Boorsma, 2006).

Charles Esche is sinds 2004 directeur van het Van Abbemuseum in Eindhoven en werkte daarvoor al als schrijver en conservator (European Cultural Foundation, z.d.). Hij is tevens mede-oprichter van Afterall Books, een uitgeverij van kunstboeken. In 2012 werd hij onderscheiden met de Princess Margriet Award, die jaarlijks door de European Cultural Foundation wordt uitgereikt aan Europese kunstenaars, intellectuelen of activisten die bijdragen aan culturele vernieuwing. Hij kreeg die prijs 'for the span of his curatorial oeuvre in which he has opened up the museum as a public space of active engagement that reaches out to both local and international communities', aldus het juryrapport (European Cultural Foundation, z.d.) Een van de casussen die ik in het volgend hoofdstuk behandel, te weten *Play IV*, zal dit engagement nader illustreren.

De ideeën die Esche heeft over de te varen koers van het Van Abbemuseum in de 21e eeuw zijn omvattend en filosofisch. Op zijn beleid in Eindhoven is door de jaren heen dan ook de nodige kritiek geleverd. Esche is vooral op lokaal niveau verweten regelmatig moeilijk behapbare tentoonstellingen te organiseren, maar wordt om dezelfde reden ook dikwijls internationaal geprezen en gelauwerd (Ten Hooven, 2012). Esche legt net als Boorsma een accent op een goede, democratischer verstandhouding met zijn publiek, al is er sprake van een genuanceerd verschil ten opzichte van wat Boorsma lijkt te bedoelen. Niet klantgerichtheid, maar gastvrijheid, radicaliteit en kennisuitwisselingt gelden voor hem als duidelijke speerpunten voor het museum – waarmee hij impliciet beantwoordt aan de wens van Wesseling om als museumdirecteur een belangwekkende visie na te houden op hedendaagse kunst en de manier waarop deze wordt geëxposeerd (Van Abbemuseum, z.d.). Esche heeft dit credo later via verschillende kanalen nogmaals uitgelegd. Het gaat er volgens de Brit, zelfverklaard neo-marxist, in de eerste plaats om dat een museum aan het denken zet (Hurtzig, 2010). Dat doet het Van Abbemuseum door vooral niet te voldoen aan de algemene verwachtingen. Tegelijkertijd is het niet de bedoeling dat een eigenzinnige artistieke koers synoniem staat voor een onverschillige houding tegenover het publiek. Het overbrengen van enthousiasme en het hartelijk ontvangen van bezoekers is in het Van Abbemuseum meer dan eenvoudigweg een kwestie van beleefdheid. Gastvrijheid en democratisering zijn simpelweg vereisten om de bezoeker aan te manen tot inspanning en geduld (Fletcher et al, 2009). Deze gastvrijheid uit zich onder andere door het grote team van vrijwillige publieksbegeleiders, cicerones, en gastheren in het museum – waar ik zelf sinds begin 2011 ook toe behoor.

Esche onderschrijft als geen ander het relationele karakter van beeldende kunst. Wat hem betreft houdt het verband met zijn stokpaard van het einde van de moderniteit. Sinds 1989 is Europa zijn oude culturele hegemonie kwijt en maakt het deel uit van 'een globaal netwerk van



economische en politieke relaties, waarin het soms de bovenliggende en dan weer de onderliggende partij is' (Ten Hooven, 2012, p. 39). Esche is van mening dat veel instituties dit vooralsnog tegen beter weten in ontkennen en vervallen in een al te defensieve reflex: 'Ik heb niet de indruk dat Europa, de oude democratieën in het bijzonder, zijn bevolking goed informeert over wat er op het spel staat, noch over wat dit proces van verschuivende krachtsverhoudingen teweegbrengt in de instituties van democratie en cultuur' (Ten Hooven, 2012, p. 39) Volgens Esche is het de taak van een museum, bij uitstek een product van de moderniteit, om deze situatie door middel van kunst met haar bezoekers te overdenken.

In een interview dat op 1 maart 2012 werd gepubliceerd in *De Groene Amsterdammer* wijst journalist Marcel ten Hooven op het onderscheid tussen defensieve en offensieve reacties op de ongunstige omstandigheden waarin de Nederlandse culturele sector zich bevindt:

**'Het politieke klimaat wordt gedomineerd door een vijandige houding tegenover alles wat abstract, vreemd en subtiel is en zichzelf in de markt niet overeind houdt. (...) [Musea voor moderne en hedendaagse kunst] kunnen zich voegen naar de eisen van de commercie door meer blockbusters (...) te programmeren en van hun tentoonstellingen belevingen te maken. Dat is een keuze voor de *comfort zone*. De offensieve reactie is dat de musea met zelfbewustzijn hun eigen identiteit in de strijd werpen als domein van experiment, (...) waar een bezoek een ontdekkingstocht is die inspanning vergt. Het argument is dat mensen daar in toenemende mate behoefte aan zullen hebben, als contrast met de instant bevrediging waarop andere cultuurdomeinen, zoals media, zich onder druk van de commercie steeds meer richten' (Ten Hooven, 2012, p. 39)**

De titel van het artikel luidt *Het Van Abbe is geen Efteling*, en is veelzeggend. Hoewel niet zozeer bedoeld als sneer naar zogenaamde belevismusea, tracht Esche, aan wie die titel is ontleend, ermee te willen onderstrepen dat zijn museum er niet in de eerste plaats is voor vermaak van het publiek, maar dat het een sociale verantwoordelijkheid heeft voor verwondering. Het Van Abbemuseum is een denktank, waarbij bezoekers idealiter de interactie aan gaan met de medewerkers om zo tot een co-creatie te komen. Uiteindelijk is dat waar het de directeur in essentie om te doen is; juist in roerige, onzekere tijden de kans grijpen om af te zien van het neo-liberale groeimodel en nieuwe waardesystemen van zelfreflectie en zelfkritiek te introduceren, die volgens Esche onmisbaar zijn voor het functioneren van een democratie. Niet het verzamelen van artefacten, maar het verzamelen van relaties is de vernieuwing die Esche voorstaat (Hurtzig, 2010).

Dit komt in grote lijnen overeen met de ideeën van een andere belangrijke actor in het Nederlandse museumveld. Arnoud Odding, voormalig directeur van het Glasmuseum Leerdam en momenteel werkzaam als onafhankelijk onderzoeker en strategisch adviseur van musea, is eveneens

van mening dat musea zichzelf gevangen houden. Zijn boek *Het disruptieve museum* laat zich, in termen van cultuursocioloog Pierre Bourdieu, lezen als een betoog voor het omwisselen van cultureel kapitaal in sociaal kapitaal. Op basis van vijftien gesprekken die hij voerde met verschillende actoren uit het veld, waaronder Charles Esche, concludeert hij in zijn boek *Het disruptieve museum* dat het museum van de toekomst een instelling is die opereert als een zogenaamd netwerkmuseum;

**'In essentie betoog ik (...) dat het traditionele museum het verstoorde of het *disrupted* museum is. Het museum dat probeert om meer bezoekers te trekken maar dat niet begrijpt dat haar bestaansrecht ten diepste ter discussie staat. Het netwerkmuseum daarentegen is het verstorende of *disruptieve* museum en geeft een radicaal antwoord op de vraag naar het eigen draagvlak. (...) Een netwerkmuseum denkt niet in doelgroepen maar in gemeenschappen. Een netwerkmuseum gaat niet over het verleden maar over het heden. Een netwerkmuseum gaat niet over de waarheid maar over betekenis. Is niet objectief maar subjectief. Een netwerkmuseum gaat niet over tijdloze kwaliteit maar over vloeiende waarden. Een netwerkmuseum is per definitie een ondernemend museum. Een netwerkmuseum kent geen leken of amateurs. En tot slot, een netwerkmuseum luistert én toont visie.'** (Odding, 2011, p. 9)

Het idee van een netwerkmuseum is overigens niet geheel nieuw. Odding onderscheidt zich door de term nu te verbinden aan een eigentijdse digitale cultuur die sterk wordt beïnvloed door de alomtegenwoordigheid van internet – het netwerksymbool bij uitstek. Reeds aan het eind van de jaren '70 van de vorige eeuw deed een groep vooruitstrevende museologen, onder aanvoering van de Franse museumwetenschappers Georges Henri Rivière en Hugues de Varine, een soortgelijke poging om het denken over musea en cultureel erfgoed te vernieuwen. Een term die zij destijds introduceerden was het zogenaamde 'ecomuseum', ook wel aangeduid als het gemeenschapsmuseum (Davis, 1999). De kenmerken van dat type museum komen overeen met wat Odding aanduidt als netwerkmuseum. Het ecomuseum staat voor een nauwere, dynamische en duurzame samenwerking met de (lokale) omgeving, democratische participatie, en een omgeving waarbinnen het wordingsproces belangrijker wordt geacht dan het eindproduct. De Frans-Canadese museumwetenschapper Rene Rivard, die geparafraseerd wordt door Peter Davis, ziet het traditionele museum als een instituut dat draait op een gebouw, een collectie, expertise en techniek. Het ecomuseum stelt daar respectievelijk een territorium, erfgoed, herinnering en bevolking tegenover (Davis, 1999).

Tot slot wil ik hier in gaan op Chris Dercon; deze Belg is in het verleden actief geweest bij Witte de With en Boijmans van Beuningen in Rotterdam en het Haus der Kunst in München. Zijn

huidige functie is die van directeur van Tate Modern in Londen (Van der Speeten, 2012). Zijn belangrijkste wapenfeit in het debat is de lezing die hij eind 2011 gaf in Cultuurcentrum Strombeek, getiteld *Het publiek: In welke mate geven we er echt om?* Hierin stelt hij dat musea heden ten dage met recht meer aandacht schenken aan hun publiek. Dercon signaleert dat de tijdsgeest daar om vraagt; 'De instellingen die zich op deze wijze engageren, zullen ook de instellingen zijn die het culturele debat leiden; de anderen zullen achterop hinken' (Dercon, 2011, p. 5). Musea hebben een verantwoordelijkheid om 'een platform te zijn voor een seculiere cultuur, bewaarplaatsen van collectieve waarden en uiteenlopende verhalen en geschiedenissen' (Dercon, 2011, p. 9). Zijn betoog komt met andere woorden neer op een pleidooi voor een democratischer museumbeleid, terwijl tegelijkertijd een postmoderne visie doorklinkt in de wens om voorheen gemarginaliseerde groepen nu eens accurater te representeren. Het verschil schuilt in de mate van agency die het publiek wordt verleend. Iedere bezoeker zou volgens Dercon de gelegenheid moeten hebben om te participeren en de interactie aan te gaan binnen het hedendaagse museum – dat naar Dercons idee met directe ingang als *broadcasting* massamedium zou moeten worden beschouwd (Dercon, 2011). Dit houdt in dat de graad van interactie op hoog niveau ligt, en dat bezoekers zich niet beperkt zien tot een consument in het café/restaurant of de bookshop – of zoals Boorsma het verwoordt; dat de relatie tussen instituut en publiek puur economisch van aard is (Boorsma, 2006). Dat musea tot voor kort beschouwd werden als ivoren torens en hun personeel als scheidsrechters in een wedstrijd tussen hoge en lage cultuur, is niet meer van deze tijd, want de leek bestaat niet meer. Het is dus aan kunstmusea om te zoeken naar een middenweg tussen populisme en elitarisme (Van der Speeten, 2012).

De lezing van Dercon werd enkele maanden later overigens in een ingekorte versie gepubliceerd in het opinietijdschrift *De Groene Amsterdammer*. Daarmee bereikte de tekst een breder publiek en werd deze onderwerp van discussie. Zo wekte het de irritatie op van kunstcriticus Rutger Pontzen, die in *De Volkskrant* met enige scepsis tegenwierp dat het voortschrijdend inzicht van Dercon niet alleen al lang weer achterhaald was, maar bovendien opportunistisch en in tegenspraak met zichzelf. Museumdirecteuren zouden het participatiemodel 'weer uit de kast hebben gehaald' omdat ze simpelweg om inkomsten verlegen zitten. Pontzen: 'Niet dat iemand die toeschouwer iets heeft gevraagd. Maar de directeur wil dat nu eenmaal. (...) Hij bepaalt met zijn autoritaire houding hoe het publiek betrokken moet worden' (Pontzen, 2012).

## 2.5 CONCLUSIES

Wat ik middels dit hoofdstuk heb getracht duidelijk te maken, is dat het debat omtrent het museum van de toekomst levendig is, maar dat de voornemens tegelijkertijd zo veelzijdig lijken dat er geen heldere, eenduidige invulling bestaat van deze notie. Verschillende actoren houden er welhaast even zo verschillende ideeën en meningen op na en spreken niet alleen elkaar, maar ook zichzelf nogal eens tegen. Neem bijvoorbeeld de tentoonstelling *Museum Minutes*. Dat richtte haar pijlen, zo leert het begeleidende rapport, specifiek op de gemiddeld veel aanwezige oudere volwassen bezoeker, die normaal gesproken door de afdeling educatie over het hoofd wordt gezien. De meeste museumgangers bezoeken het museum namelijk om iets te leren, maar slechts 10% van de ondervraagden van MuseumMonitor gaf aan ook effectief iets op te steken van de tentoonstellingen in kwestie (Idema & De Goede, z.d.). In andere hier behandelde bronnen wordt echter geopperd dat het juist de volwassenen zijn die de laatste jaren ten gunste van een jonger publiek worden weggejaagd door vernieuwingen in museale presentatie (Pontzen, 2011).

Toch zijn er vooral ook veel overeenkomsten. De tijden waarin het absolute vertrouwen in de autonomie van kunst hoogtij vierde, zijn volgens velen terecht voorbij. Net zoals ook op andere maatschappelijke vlakken de bemoeienis van een mondiger geworden massa groter wordt, lijkt de Nederlandse museumsector er niet aan te ontkomen om meer aandacht te besteden aan haar publiek en dit inniger bij haar activiteiten te betrekken. De door mij behandelde actoren binnen dit discours zijn het er over het algemeen over eens dat het nodig is om opnieuw stil te staan bij de relatie tussen kunst, haar bastions en de maatschappij waarbinnen zij geworteld zijn.

In grote lijnen kan gesteld worden dat de tendenzen van een verhoogde interactie tussen museuminstituut en museumpubliek een verschuiving markeert die in Alexanders termen de 'audience' en 'means of symbolic production' nivelleert (Alexander, 2006). De zogenaamde 'actors' fungeren in meer of mindere mate als intermediair – voornamelijk in de laatste door mij onderscheiden categorie zijn voorbeelden te vinden van museumprofessionals die nadrukkelijk hun stempel drukken op het script van een tentoonstelling. Daarmee is er sprake van museumbeleid dat doet denken aan een nieuw soort auteurscinema. Al is publieksparticipatie in dezen het toverwoord waarmee anno 2013 nog volop wordt geëxperimenteerd; uiteindelijk beslissen nog altijd (en zelfs steeds nadrukkelijker) de museumdirecteuren en conservatoren over de wijze waarop de nieuwe belevingen van het hedendaags kunstmuseum concrete vorm aannemen.

Wat we tevens uit deze discoursanalyse kunnen concluderen, is dat alle actoren binnen het

debat (of ze zich nu met name uitlaten over sensationele presentatiewijzen, vernieuwing van collectie en gebouw, of – op een wat abstracter niveau – over de fundamentele rol van kunst in een democratische samenleving) een ogenschijnlijk behoefte constateren naar een verschuiving van machtsverhoudingen. Daarbij wordt de epistemologie en/of betekenisgeving verplaatst van het autonome werk en diens maker naar musea an sich. Op hun beurt proberen zij middels allerhande vernieuwende presentaties de bezoeker inniger te betrekken bij hun exposities en hun eigen verantwoordelijkheden daarmee minder te veronachtzamen als, zo bleek uit hoofdstuk 1, tot voor kort gangbaar was.

## H3: CASE STUDIES

### 3.1. OPZET *MUSEUM MINUTES*

*Museum Minutes* is een tentoonstelling die onderzoekt hoe kunst op andere, onconventionele wijzen in een museale context getoond kan worden aan een publiek. De opzet is vrij eenvoudig; in één grote museumzaal wordt plaats geboden aan 16 moderne en hedendaagse kunstwerken. In de tentoonstelling zijn onder andere de volgende werken te zien: *Appelboom* van Charley Toorop (1934), *Untitled XVI* van Willem de Kooning (1976), *Das Motiv: Der Hund* van Georg Baselitz (1988), *Uzlany II* van Frank Stella (1973), *Compositie* van Niki de Saint-Phalle (1964), *Netropolis – Tokyo* van Michael Najjar (2006) en *Portrait of Toni Schumacher* van Andy Warhol (1985). In de publicatie van *Museum Minutes* staat beschreven dat 'tijd, beweging, en energie' het overkoepelende thema vormden van de expositie (Idema & De Goede, z.d.).

De tentoonstelling is een samenwerkingsverband van de Kunsthal en het Gemeentemuseum Den Haag. Ze is gemaakt door Johan Idema (cultuuradviseur en initiatiefnemer) en een viertal creatievelingen uit de design- en communicatiebranche; Erik Kessels (KesselsKramer), Lies Willers (OPERA Amsterdam), Cyril van Sterkenburg (Vandejong) en Merien Kunst (Woedend!) (Idema & De Goede, z.d.). Samen hebben zij de opzet gerealiseerd voor de conceptuele vormgeving van de tentoonstelling, wat een belangrijk onderdeel vormt voor *Museum Minutes* en direct in het oog springt wanneer je als bezoeker de tamelijk schaars verlichte museumzaal betreedt.

De 16 werken zijn bevestigd aan een transparante metalen constructie. Aan weerszijden van die constructie zijn de werken verdeeld in een rij van acht die op ooghoogte naast elkaar hangen. De ruimte tussen de kunstwerken op één rij bedraagt circa anderhalve meter; wat tot gevolg heeft dat elk werk duidelijk op zichzelf staat – al kunnen bezoekers elkaar wel zijdelings observeren. Bij de ene rij zijn voor de werken acht comfortabele fauteuils geplaatst, bij de andere rij elektronische loopbanden die bezoekers zelf kunnen inschakelen. Het idee hier achter is dat bezoekers de kunstwerken 'in een andere fysieke staat (...) leren kennen' – op een ontspannende dan wel inspannende wijze – maar hoe dan ook niet stilstaand (Idema & De Goede, z.d.). Omdat in deze fauteuils en op deze loopbanden plaats is voor slechts een enkele bezoeker, kunnen er in theorie maximaal 16 mensen tegelijkertijd de tentoonstelling betreden. Boven elk werk hangt een digitale klok die gaat lopen zodra een bezoeker plaatsneemt op een fauteuil of loopband en stopt met tikken zodra deze het kunstwerk voor gezien houdt. Bij elk werk, dat apart uitgelicht wordt door aan het

plafond bevestigde lampen, kan een hoofdtelefoon worden opgezet om ter begeleiding een door voornoemde actoren geselecteerd geluidsfragment te beluisteren. Uit de publicatie komt naar voren dat bewust gekozen is voor auditieve toelichtingen, 'zodat de blik van de bezoeker op het werk gericht kon blijven' (Idema & De Goede, z.d.). Deze geluidsfragmenten zijn te typeren als onderdeel van de means of symbolic production, maar ook als onderdeel van het script. Ze omvatten muziek, poëzie, anekdotes en uiteenzettingen die op enigerlei wijze, (maar expliciet niet kunsthistorisch) corresponderen met de betreffende werken.

Zo hoort er bij het werk *Portrait of Toni Schumacher* van Andy Warhol een toelichting van Suzanne Blotenburg. Vanuit haar achtergrond als financieel journalist legt ze uit wat de economische waarde is van het portret van de Duitse voetballer, die in 1985 door Warhol werd afgebeeld. Bij het werk *Netropolis – Tokyo* van Michael Najjar, dat zich naast de zeefdruk van Warhol bevindt en waar bezoekers dus eveneens zittend naar kunnen kijken, is door componisten Perquisite & Slider Inc. een soundscape gemaakt. Op die manier kunnen toeschouwers *Netropolis – Tokyo* 'op een muzikale en meer gevoelsmatige manier (...) ervaren' (Idema & De Goede, z.d.). Een derde voorbeeld van een alternatieve begeleiding bij de kunstwerken is de analyse van Aernoud Bourdrez. Hij is een advocaat gespecialiseerd in auteursrecht, en behandelt aan de hand van deze expertise 'de authenticiteit van de foto *Hunting & Fishing* van Paul Kooiker, zowel in artistiek-inhoudelijk als juridisch opzicht' (Idema & De Goede, z.d.).

Voor bezoekers van *Museum Minutes* staan gastvrouwen klaar om hen desgewenst te begeleiden bij de tentoonstelling. Zij kunnen hen uitleg geven over de loopbanden en de fauteuils en benadrukken dat deze instrumenten daadwerkelijk gebruikt kunnen worden. Ook worden zestig bezoekers onderworpen aan een publieksonderzoek in de vorm van participatief observatieonderzoek en een daaropvolgend vraaggesprek. De vraag die daarbij centraal staat is of de presentatiemethode van *Museum Minutes* de beleving van verschillende typen bezoekers beïnvloedt. De resultaten van deze steekproef en de op- en aanmerkingen bij de tentoonstelling in het algemeen worden gepresenteerd op het afsluitende symposium op 14 januari 2013, waarvoor collega's uit het binnen- en buitenlandse museumveld zijn uitgenodigd (Idema & De Goede, z.d.).

### 3.2 OPERATIONALISERING *MUSEUM MINUTES*

Er zijn veelal meerdere verschillende verbindingen te leggen tussen de zes performatieve elementen. Deze elementen kruisen en beïnvloeden elkaar niet zelden op meerdere niveaus. Het zou

daarom het overzicht niet ten goede komen om in deze analyse de verschillende elementen steeds afzonderlijk en puntsgewijs af te gaan. In plaats daarvan zal ik ingaan op de performatieve conflicten die zich in mijn interpretatie voordeden tijdens *Museum Minutes*, daarbij gebruik makend van Alexanders begrippenapparaat. Ik zal steeds eerst de verhouding van elementen aangeven, voordat ik deze nader toelicht.

In de eerste plaats geldt voor *Museum Minutes* dat de tentoonstelling als performance sterk leunt op het script. Dat wil zeggen dat *Museum Minutes* een zeer reflectief karakter heeft en dat dit ook voortdurend wordt beklemtoond in de teksten die de tentoonstelling omgeven. De tentoonstelling is nadrukkelijk opgezet als een experiment dat zich ten doel stelt om het algemene denken over nieuwe museale presentaties aan te wakkeren. Het gegeven dat de tentoonstelling zo *scriptheavy* is, heeft zijn weerslag op de verschillende performatieve conflicten.

### ***01/ MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION > AUDIENCE***

De 16 tentoongestelde werken prevaleren het publiek. Wat namelijk direct opvalt is dat de werken stuk voor stuk expliciet zijn uitgelicht. In de manier waarop de lampen (in de verder tamelijk duistere zaal) op de werken gericht zijn ligt besloten wie de hoofdrolspelers van *Museum Minutes* zijn. In het script wordt dit onderstreept. Het gaat er om dat de audience de means of symbolic production beter kan begrijpen. Met andere woorden: de vraag is niet wat kunst voor de mensen kan doen, maar hoe mensen bewogen kunnen worden tot een 'betekenisvollere ervaring' van kunst in het algemeen. De complexiteit en mogelijke ondoorgankelijkheid van kunstwerken wordt niet ter discussie gesteld. Hoewel in het script wordt gesteld dat het draait om een levendiger interactie tussen audience en means of symbolic production, wijst de praktijk uit dat de tentoonstelling als performance vooral in het teken van de kunstwerken staat. Anderzijds: zonder bezoekers werkt het script niet, en de audience fungeert in deze zin wel degelijk als meer dan slechts een 'disembodied eye' (Noordegraaf, 2004). Tekenend voor dit verschil zijn de installatiefoto's van de tentoonstelling. Waar O'Doherty aan de hand van dergelijke foto's demonstreerde hoe het publiek in de white cube als overbodig werd verondersteld, daar zijn op de foto's van OPERA Amsterdam en Bianca Pilet wel degelijk bezoekers waar te nemen die actief aan de tentoonstelling deelnemen door te lopen of zitten (O' Doherty, 1999).

### ***02/ MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION (HARDWARE) > AUDIENCE***

Zoals ik in hoofdstuk 1 heb uitgelegd bestaan er, wanneer het museumperformances betreft,



meerdere invullingen van wat Alexander verstaat onder means of symbolic production. Het performatieve element slaat ook op de technologie en/of de hardware die het representeren van symbolische objecten (in dit geval de kunstwerken) mogelijk maakt. De technologie in *Museum Minutes* werkt in mijn interpretatie sterk disciplinerend en surveillerend op de audience. Met de 9 gemiddelde seconden uit het script in het achterhoofd van de deelnemende bezoekers, kunnen de digitale klokken die prominent boven de werken zijn gemonteerd het gedrag van de audience beïnvloeden. Als deze al aan één van de onderzoekers aangeeft dat hij/zij een meer betekenisvolle ervaring heeft gehad, is het niet uitgesloten dat dit simpelweg een sociaal wenselijk antwoord is en dat hij/zij hiervan is overtuigd doordat de actors hen middels het extensieve script aan hun verstand hebben gebracht dat de kwaliteit van een kunstbeleving verband houdt met de kwantiteit en/of duur van het aanschouwen zelf. Het verband tussen die twee is echter, zoals Henk Driessen in reactie op de tentoonstelling al aangaf, niet zo evident als het script wil doen voorkomen (Knols, 2013).

### ***03/ SCRIPT VS. MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION***

Zo blijkt uit de resultaten van *Museum Minutes* bijvoorbeeld ook dat het werk van Baselitz gemiddeld genomen het langst bekeken is (231 seconden). Het minst lang bekeken werk is het werk van De Kooning (77 seconden), dat evenwel in absolute zin wel het vaakst is bekeken; ruim 73 uur (Idema & De Goede, z.d.). Deze data zeggen echter niets over de daadwerkelijke geestelijke ervaring van het werk door de audience. Die ervaring is complex; hij wordt gevormd door de wisselwerking tussen twee museale variaties van het performatieve element means of symbolic production; enerzijds het werk zelf, anderzijds het script dat ter begeleiding van de individuele werken door de hoofdtelefoon weerklinkt. In de eerste plaats duren niet alle begeleidende geluidsfragmenten even lang. Ten tweede: gesteld dat een lid van de audience bijvoorbeeld niet van rap houdt (maar wel het hele fragment beluistert), zal hij/zij de bijdrage van Akwasi bij *Uzlany II* van Frank Stella niet waarderen en daarmee niet per se een minder betekenisvolle, maar wel een minder aangename ervaring hebben. Hetzelfde geldt voor de verhalen van Sterre van Rossem bij het ongetitelde schilderij van Rob van Koningsbruggen; als die niet in de smaak vallen, leiden ze af van het schilderij. De vergelijking met de algemene kritiek op het belevenismuseum gaat niet op; de geluidsfragmenten vormen hier steeds een tandem met de individuele kunstwerken (means of symbolic production), en worden daarmee even belangrijk en/of betekenisvol als de artistieke expressiviteit van het werk zelf.

#### **04/ MISE-EN-SCÈNE VS. MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION**

Het is overigens aannemelijk dat De Kooning simpelweg het vaakst is bekeken omdat het qua mise-en-scène het eerste werk is waar een bezoeker na het binnentreden van de zaal langs komt. Daarnet wees ik al op het gegeven dat niet alle geluidsfragmenten ter begeleiding van de means of symbolic production even lang duren. Dit soort pragmatische factoren worden in het concluderende rapport van *Museum Minutes* niet genoemd, terwijl ze mogelijk wel van invloed zijn op de perceptie van het werk in kwestie – en daarmee op de onderzoeksresultaten van *Museum Minutes*.

#### **05/ SCRIPT + ACTORS > MEANS**

*Museum Minutes* is een tentoonstelling die als performance sterk leunt op het script. De tentoonstelling heeft een zeer reflectief karakter en dit wordt ook geregeld beklemtoond in de scriptteksten die de tentoonstelling omgeven. De tentoonstelling is nadrukkelijk opgezet als een experiment dat zich ten doel stelt om het algemene denken over nieuwe museale presentaties aan te wakkeren:

**'De tentoonstelling fungeert als showcase en discussiestuk, nodigt uit tot een slow visit waarbij niet het aantal werken, maar de presentatie ervan het verschil maakt. De tentoonstelling wordt als één geheel en met één duidelijke boodschap neergezet. (...) De tentoonstelling is low tech en maakt geen gebruik van visuele (nieuwe) media die de aandacht van het kunstwerk afleiden' (Idema & De Goede, z.d.).**

Wanneer we *Museum Minutes* als performance lezen die re-fusion betracht, wordt de experimentele aard van de tentoonstelling verwoord in het script en kracht bij gezet door het gegeven dat de acteurs die het script schreven (alsmede zij die het scenario uitdragen) uit de reclame & communicatie afkomstig zijn. Er wordt met andere woorden verondersteld dat deze actoren door hun externe positie met andere ogen kunnen kijken naar de gangbare conventies en als geen ander vernieuwende ideeën kunnen introduceren met betrekking tot de consumptie van beeldende kunst. Het gegeven dat de tentoonstelling zo *scriptheavy* is, heeft zijn weerslag op de means of symbolic production. De ene duidelijke boodschap die de acteurs willen overbrengen (er is nood aan alternatieve presentatiewijzen in kunstmusea) prevaleert de individuele boodschappen die in potentie worden uitgedragen door de werken zelf.

Wat bovendien opvalt aan het citaat is dat de actoren, die schijnbaar op de hoogte zijn van de kritiek op het belevismuseum zoals behandeld in hoofdstuk 2, zich in het script eveneens distantiëren van de means of symbolic production (bij wijze van hardware en technologie) die aan

een dergelijke museumpresentatie gepaard gaan. Dat is paradoxaal te noemen. Wanneer de betreffende means of symbolic production (i.e. de geluidsfragmenten over de hoofdtelefoon) niet tot op zekere hoogte afleiden van puur en alleen het kunstwerk zelf, zou geredeneerd kunnen worden dat de poging tot vernieuwing vervalt in oude stereotiepe patronen van autonome kunst (heilige means of symbolic production) in de mise-èn-scene van een transparant museum – waar actors afwezig zijn en het script derhalve niet met hen bediscussieerd kan worden door de audience.

### **06/ SOCIAL POWER = SOCIAL POWER**

In lijn met het vorige punt kan gesteld worden dat er theoretisch alleen sprake is van interactie tussen publiek en kunstwerken, maar dat er geen sprake kan zijn van interactie tussen actors en audience. Deze stelling kan ik staven met mijn eigen observaties; de keren dat ik *Museum Minutes* bezocht heb ik geen intermediair (hetzij in de vorm van een gastvrouw, hetzij in de vorm van een onderzoeker) ontmoet. De actors zijn feitelijk dus nog net zo afwezig als voorheen in het traditionele modernistische museum. De tentoonstelling is daardoor, zoals ik al eerder aangaf, erg *scriptheavy*. Als een reflectie op kunstperceptie is ze echter in de praktijk weinig experimenteel doordat er uit wordt gegaan van een vooraf gestelde hypothese die, zo leert de publicatie van de resultaten van het onderzoek, slechts in beperkte mate effectief getoetst wordt.<sup>2</sup> De premisse is dat interdisciplinaire informatie ter begeleiding van de werken zal leiden tot een frisse blik, daaraan gekoppeld een langere kijktijd, en tenslotte een betekenisvollere ervaring van kunstwerken. De uitkomst staat zozeggd al vast; afgezien van de 59 bezoekers die worden getoetst in het observatieonderzoek is er nergens voor de audience een mogelijkheid om zich uit te laten over hun mening betreffende de tentoonstelling (Idema & De Goede, z.d.). De subjectieve aard van een ontmoeting met een kunstwerk kan niet worden onderstreept en daarmee fungeren de actors/scriptschrijvers nog altijd als de messiassen wiens geproduceerde kennis de potentiële co-creatieve alternatieven overschaduwet. De scripts per kunstwerk geven weliswaar een andere blik op de means of symbolic production, waarmee beoogd wordt alternatieve betekenissen te ontsluiten, maar voor de audience worden geen verdere mogelijkheden tot interpretatie gefaciliteerd. De problemen die *Museum Minutes* schetst hebben kortom veeleer te maken met een gebrek aan cultureel kapitaal – daar verandert deze nieuwe presentatiewijze, die te veel aanschurkt tegen traditionele white cube-praktijken, niets aan. De kennisoverdacht is nog steeds top-down en van emancipatie van het publiek is geen sprake. Daarmee functioneert *Museum Minutes* nog altijd als

---

<sup>2</sup> Op 46 583 bezoekers werden er 59 geobserveerd en ondervraagd. Dat komt neer op 0.13 % van het totale bezoekersaantal.

one-best-way-principe; de machtsverhouding tussen audience en actors blijft ongewijzigd.

### 3.2 OPZET *PLAY IV*

*Play IV* is een rollenspel aan de hand van de collectie van het Van Abbemuseum, waarbij centraal staat hoe bezoekers zich normaal gesproken graag gedragen in het museum. Er zijn onder andere de volgende kunstwerken te zien : *Wood Circle* van Richard Long (1977), *10 ms-1* van Douglas Gordon (1994), *Wege der Weltweisheit* van Anselm Kiefer (1977), *Truisms* van Jenny Holzer (1983), *Femme en vert* van Pablo Picasso (1909), *Emotional Machine (VW)* van Surasi Kusolwong (2000-2004), *Electric Chair* van Andy Warhol (1971), *L'équipe de Cardiff* van Robert Delaunay (1913) en een overzicht van het oeuvre van Ulay/Abramovic.

De tentoonstelling is gemaakt door Charles Esche (hoofdconservator), Steven ten Thije (onderzoeksconservator) en Hadas Zemer Ben-Ali (experience designer). Zij bedachten samen drie stereotyperingen – de pelgrim, de toerist en de flaneur – voor de museumbezoeker, met elk hun eigen verwachtingen, perceptie, en daaraan gekoppelde behoeften. Deze drie rollen wijzen op de nood aan wat Alexander 'collective representations' noemt; bepaalde (al dan niet bewust) breed gedeelde codes en narratieven die de uitvoering van een performance ondersteunen door te zorgen voor een begrijpelijk vertrekpunt (Alexander, 2006). De onderscheiden rollen zijn maatschappelijke iconen die door het museum worden aangewend omdat ze symbolisch geladen zijn.

De pelgrim komt het meest in de buurt bij de traditionele bezoeker van modernistisch georiënteerde kunstmusea. Hij hecht de meeste waarde aan de kunstenaar, het kunstwerk, en de kunsthistorische context waarin dit is vervaardigd. Zijn opvatting van kunstenaarschap is autonoom en romantisch, en werken bewegen hem idealiter tot diepgaande contemplatie, al was het museum een religieuze plek. De pelgrim is uitgerust met een audiotour, waarmee hij bij een bepaalde selectie werken kunsthistorische informatie kan verkrijgen.

De toerist is niet op zoek naar concentratie, maar juist naar afleiding. Hij bezoekt het museum vooral om te ontspannen en kunst te aanschouwen die authentiek is (of tenminste zo over komt), zodat deze hem iets kan vertellen over zijn eigen leven dat hij in een museum voor even is ontvlucht. De toerist wordt graag begeleid in het verkrijgen van nieuwe inzichten, en is met name geïnteresseerd in wetenswaardigheden over de kunstwerken die hem thuis kunnen inspireren. De toerist is uitgerust met een speciaal voor *Play IV* ontworpen landkaart, waarop de zogenaamde highlights van de tentoonstelling staan aangegeven, voorzien van informatie van anekdotische aard.

De flaneur is iemand die zonder vooropgesteld doel of verwachting het museum betreedt. Hij is iemand die zich, in tegenstelling tot de pelgrim en toerist, over de meest uiteenlopende zaken verwondert. Tegelijkertijd is ook zijn verveling het snelst gewekt. De flaneur vertrouwt tijdens zijn zwerftocht door het museum volledig op zijn eigen intuïtie. Hij staat overal voor open, maar wil zich nergens aan committeren. De flaneur is uitgerust met een hoofdtelefoon waarop een experimenteel soundscape te horen is. Ook krijgt de flaneur een notitieboekje met schrijfgerei mee, waarin hij zijn overpeinzingen kan achterlaten en de eerdere notities van zijn voorgangers kan bekijken.

Tijdens de reis door de museumzalen kan een bezoeker uitstijgen boven de rol van pelgrim, toerist, en flaneur. De bezoeker blijft zijn aanvankelijke rol dan behouden en wordt dus bijvoorbeeld pelgrim en werker tegelijkertijd. De rol van de werker is te interpreteren als een subniveau naast de basisrollen. In principe is iemand een werker als diegene zich actief bezig houdt met zijn rol, participeert, betrokken is, bijdraagt en iets nieuws creëert. Door middel van kritische reflectie en het delen van persoonlijke ervaring voegt de bezoeker (als lid van de 'audience') iets toe. Wanneer je betekenissen, interpretaties en/of kennis produceert ben je dus in de ogen van het museum een werker. In de praktijk neem je de subrol van werker aan als je met anderen een gesprek aangaat, een belangwekkende notitie maakt in het dagboekje van de flaneur, of nieuwsgierig alle verschillende rollen uit probeert. Een Game Master is als 'actor' verantwoordelijk voor het uitdelen van de werkerstickers, en gaat actief gesprekken met bezoekers aan, tijdens of na het bezoeken van de tentoonstelling, om hen uit te dagen deze rol van werker op zich te nemen. Wanneer iemand uit de 'audience' een werker wordt, komt deze als het ware dichterbij de 'actor' door zich aan diens 'script' te houden. Hoewel een bezoeker theoretisch gezien dus even belangrijk is voor de uitvoering van het script als de hem/haar hierbij begeleidende Game Master (een verlengstuk van de 'actor' die metaforisch gezien achter de schermen de hoofdrol speelt; de curator), kan een lid van de 'audience' nooit een 'actor' worden in de performance – al handelt iemand nog zo kordaat.

Een bezoek aan Play IV begint zodra de bezoeker de entredeuren van het Van Abbemuseum passeert. Hier is nauwlettend nagedacht over de mise-en-scène. De vitrinekasten in het voorportaal presenteren al een voorproefje op het rollenspel; hier zijn de verschillende tools opgesteld. In de entreehal worden de verschillende rollen gepresenteerd en doet zich meteen een keuzemoment voor: de bezoeker kan kiezen hoe aandachtig hij de geboden informatie wil bestuderen en hoe diep hij het spel in duikt. Midden in de ruimte bieden videopresentaties op pilaren de bezoekers informatie over het rollenspel en de verschillende rollen. Op andere, houten

pilaren zijn de verschillende tools opgesteld. Tegenover de toegangsdeuren bevindt zich een interactieve installatie waarin de bezoeker kan plaatsnemen. De bezoeker ziet een tafel met een computerscherm en gaat zitten op een stoel achter het scherm. Aan de andere kant van de tafel staat een camera, die de bezoeker op de stoel filmt. Het scherm toont de bezoeker een interview met een van de rollen, de flaneur, pelgrim of toerist. Eerst wordt in een tekstballonnetje door een fictieve interviewer een vraag gesteld, bijvoorbeeld gericht aan de flaneur. Het volgende shot toont de bezoeker in beeld, en in tekstballonnetjes wordt het antwoord van de flaneur op de video-opname van de bezoeker geplakt. Er wordt als het ware een laag van de flaneur over de bezoeker heen gelegd. Op deze manier wordt de bezoeker geïntroduceerd tot het idee om een rol op zich te nemen en worden kenmerken van de rollen duidelijk gemaakt.

Vervolgens koopt de bezoeker een kaartje (tenzij dat al direct is gedaan). Hij krijgt niet alleen een toegangssticker voor het museum, maar ook een sticker om mee te doen aan *Play IV*, die aanduidt welke rol de bezoeker heeft gekregen (pelgrim, toerist, of flaneur). Deze sticker bevindt zich op een inlegstrook in het algemene informatieboekje over de tentoonstelling dat door de kassamedewerker aan de bezoeker wordt overhandigd. De informatie in dit boekje staat los van ieder van de rollen. Het toebedelen van een rol gaat willekeurig. De bezoeker krijgt dus aanvankelijk geen keuzemogelijkheid. Op deze manier krijgt de bezoeker de gelegenheid om meteen met het spel te beginnen zonder na te hoeven denken over de verschillende rollen. Mocht een bezoeker, bijvoorbeeld door nieuwsgierigheid, toch voor aanvang van het spel al graag een andere rol dan de hem toebedeelde willen innemen, dan kan hij dit evenwel aangeven bij de Game Master en direct wisselen.

Nadat bezoekers hun entreekaartjes hebben gekocht, gaan zij meestal eerst naar de garderobe om hun jassen en tassen weg te hangen. Vervolgens plakt iedere bezoeker zijn entresticker op zijn/haar kleding en wendt zich tot de Game Master in de entreeruimte. De Game Master wijst de bezoeker op de pilaar met de tools van de rol van de bezoeker en overhandigt deze. Belangrijk om te benadrukken is dat deze tools, net als de in de zalen opgestelde kunstwerken, volgens Alexander's theorie vallen onder de 'means of symbolic production', omdat ze op een concreet niveau bijdragen aan de betekenisgeving van een tentoonstelling als performance (Alexander, 2006). De bezoeker wordt voorzien van de basisinformatie over het spel: er zijn verschillende rollen, iedere rol heeft zijn eigen tool, en op ieder moment kan er gewisseld worden. Desgewenst voorziet de Game Master de bezoeker van meer uitleg over het script – de manier waarop de tool gebruikt kan worden en de achterliggende doelen van het spel. Ook hier doet zich

een keuzemoment voor. De bezoeker kan kiezen om meteen te beginnen met het spel of om zich eerst verder te verdiepen in de geboden informatie. Voor vragen, opmerkingen, of een gesprek staat de Game Master klaar.

Uitgerust met een sticker en tool begint de bezoeker zijn tocht door de zalen van het museum. Hij zoekt zijn route door de zalen, aanschouwt en benadert de kunstwerken (means of symbolic production) vanuit de specifieke rol, speelt kortom het spel mee. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de corresponderende tool (een andersoortige means of symbolic production) in kwestie. De mate waarin een bezoeker zich in een rol verliest of meedoet aan het spel is echter afhankelijk van de persoon in kwestie, die ten allen tijde vrij is om zich – hetzij binnen de marge van algemene veiligheidsregels – te gedragen hoe hij wenst. In de torenruimtes bevinden zich diverse ontspanningsplekken, bestemd om een pauzemoment te nemen. Deze plekken zijn geïnspireerd op de verschillende rollen.

Op ieder moment en om wat voor reden dan ook kan de bezoeker wisselen van rol en de werken in een ander licht zien. Het wisselen van rol kan op meerdere manieren: met een andere bezoeker, of door zich te melden bij een van de (bemande) wisselpunten. Twee bezoekers kunnen onderling aangeven dat ze graag willen ruilen en hun tools uitwisselen. Als een bezoeker geen ander kan vinden die met hem wil wisselen, kan hij zich ook wenden tot de Game Master. Wanneer een bezoeker wisselt van rol, moet hij eerst de tool inleveren die in bezit is, voordat een nieuwe verstrekt kan worden. Hij behoudt de sticker die bij de vorige rol hoorde, en ontvangt er een nieuwe bij om op te plakken, zodat de Game Masters kunnen zien welke rollen de bezoeker al heeft aangenomen.

Aan het einde van het bezoek aan het museum, of op het moment dat iemand om wat voor reden dan ook wil stoppen met het spel, kan diegene de tool inleveren – idealiter bij het wisselpunt naast de museumwinkel. De Game Master neemt de tool in ontvangst en nodigt de bezoeker uit voor reflectie. Daarbij kan dan gebruik worden gemaakt van een andere technologisch snuffje: de zogenaamde Journey Recorder; een touchscreentafel met een plattegrond van het museum waarop de bezoeker met diens wijsvinger de reis door het museum nog eens kan nagaan en aan kan geven welke route er is gelopen. Hierbij kan met verschillende kleuren aangegeven worden welke rol de bezoeker op ieder moment innam, waar er is gewisseld van rol, en op welke plaats er een werkersticker is verdiend. Dit geeft de Game Master een aanleiding om de bezoeker aan te zetten tot een kritische reflectie op het bezoek aan *Play IV* en de manier waarop zijn/haar kijkhouding invloed heeft gehad op de ervaring van de kunstwerken. In dit gesprek wordt de bezoeker door de

Game Master gestimuleerd om na te denken over de vragen die het Van Abbemuseum met de tentoonstelling wil oproepen. De Journey Recorder fungeert derhalve als 'means of symbolic production' en als middel voor conversatie tussen de Game Master en de bezoeker, maar eventueel ook tussen de bezoeker en zijn/haar vrienden of familie. Daarnaast kan de bezoeker feedback geven op de tentoonstelling, het rollenspel en het museum. Na afloop krijgt de bezoeker een uitdraai van de plattegrond met zijn/haar route mee naar huis (*Game Masters Manual*, 2011).

### 3.4 OPERATIONALISERING *PLAY IV*

#### ***01/ SCRIPT < MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION***

Allereerst is uit verscheidene recensies naar voren gekomen dat het script door de bank genomen niet duidelijk genoeg over is gekomen bij recensenten, die in hun besprekingen zelden op het reflectieve karakter van de tentoonstelling zijn ingegaan (Majorana, 2011). Dit is representatief voor de manier waarop het gemiddelde publiek zich gedroeg. In de lijn van Pontzen heb ik op basis van mijn eigen observaties als Game Master (alsook die van mijn collega's, die hun notities na elke shift deelden binnen een afgesloten Facebookgroep) kunnen constateren dat de meeste bezoekers vooral nerveus of opgewonden waren over het spel en de bijbehorende hulpmiddelen an sich – niet zozeer over de achterliggende visie van interactie en een epistemische breuk die er aan ten grondslag lag. In termen van Alexander kan gesteld worden dat de 'audience' dus met name de zogenaamde 'means of symbolic production' zagen domineren binnen *Play IV*, wat betrekking heeft op de tentoongestelde kunstwerken, maar in dit geval veel meer nog op de technologie die in de presentatiewijze van het rollenspel werd verwerkt in de vorm van de verschillende tools. *Play IV* beoogde een experimentele oefening te zijn, waarbij in de regel niets van tevoren vast behoort te liggen. Toch kan gesteld worden dat de tentoonstelling anders uitpakte dan vooraf was gehoopt – critici van 'experience design' zouden met dezelfde argumenten als die Pontzen hanteert in zijn bespreking van het Scheepvaartmuseum kunnen aanvoeren dat *Play IV* in de praktijk verwerd tot een oppervlakkige belevenis. Hiervoor kan ik als ex-Game Master, net als mijn toenmalige collega's belast met de taak om als actor het script mondeling over te dragen, persoonlijk verantwoordelijk worden gehouden. Game Masters dienden niet alleen als een verlengstuk van de belangrijkste 'actor' (te weten: hoofdconservator Charles Esche), maar ook als onderdeel van de mise-en-scène, in de zin dat wij de samenhang tussen de verschillende performatieve elementen creëerden. Game Masters waren in Alexanders termen dus verantwoordelijk voor 'walking & talking'; het letterlijk



uitdragen/uitvoeren van het 'script' en de 'collective representations' aan de 'audience' binnen de tentoonstelling (Alexander, 2006). In die zin brak *Play IV* weliswaar met modernistische museumconventies, maar omdat het script niet duidelijk genoeg werd gearticuleerd aan de audience leidde dit tot een significant verschillende kijk op de kunstwerken noch een geloofwaardige implementatie van de hardware.

## ***02/ MISE-EN-SCÈNE > SCRIPT > AUDIENCE***

Ten tweede een punt dat in het verlengde ligt van het vorige. Wat naar mijn idee een voorname reden was voor de zogenaamde 'interpassiviteit' (Majorana, 2012) van het publiek tijdens *Play IV*, was de mise-en-scène van de tentoonstelling. Die stimuleerde het niet om waarlijk nieuwe kennis te produceren over de opgenomen kunstwerken of over het museuminstituut in de 21e eeuw. Ik heb het dan in het bijzonder over de binnenarchitectuur van het Van Abbemuseum. Die beantwoordt juist aan stilistische kenmerken van de white cube. Dat geldt zeker voor de symmetrische opgestelde zalen in de oudbouw, en in iets minder mate ook voor het gedeelte van de nieuwbouw dat gebruikt werd voor *Play IV*, al dient te worden opgemerkt dat er in de nieuwbouw door de speelse asymmetrie een minder strenge hiërarchie van de inrichting uit gaat. In elk geval, zo concludeerde ik al in mijn artikel *Interpassieve Sceptis*, leidt de white cube-techniek binnen de mise-en-scène van *Play IV* het publiek teveel af van het script (Majorana, 2012).

Het vernieuwende idee waar de tentoonstelling uiteindelijk op doelt, namelijk een autoriteitsherverdeling tussen bezoeker en instituut ten koste van de actors en ten faveure van een machtiger audience, wordt teniet gedaan door de onbewuste associaties die de mise-en-scène oproept met de normen en waarden van het traditionele modernistische kunstmuseum (Hooper-Greenhill, 1992). De mise-en-scène overvleugelt kortom het script, waardoor de audience maar in beperkte mate doet wat van hen verlangd wordt. Omgekeerd zou je daardoor echter ook veel agency aan de audience kunnen toeschrijven, omdat het zich ironisch genoeg juist niet gedraagt zoals de museumactoren dat voor zich zien; als een zogenaamd kritische antagonist van het museuminstituut.

Het is niet het enige voorbeeld van disciplinerende mise-en-scène. Ook de duidelijk als museummedewerkers herkenbare Game Masters, die speciale schorten dragen, en het idee van de werkersticker die door hen bij wijze van beloning aan bezoekers wordt uitgereikt die zich netjes aan het script houden, wijzen in die richting. Gesteld kan worden dat tijdens *Play IV*, alle gastvrije en goede bedoelingen ten spijt, toch een zeker onderscheid in stand wordt gehouden (en zelfs

geaccentueerd) wat zijn stempel drukt op de hiërarchie van co-creatie. Daarmee laat *Play IV* zich lezen als iets wat het niet wil zijn: een thuiswedstrijd voor de zogenaamde pelgrim, die zich liefst in een white cube-omgeving schikt naar de ouderwetse normen en waarden van autonome kunst. Deze kunst bestaat uit heilige objecten die in stille contemplatie door individuen wordt geconsumeerd in plaats van een levendige, interactieve discussie uitlokt over metakwesties als de toekomst van het museum. Met die toekomst houdt een pelgrim zich van oorsprong überhaupt niet bezig, en door de traditionele mise-en-scène van *Play IV* slaan in navolging van hem ook de toeristen en flaneurs de plank mis, wat te wijten is aan het onvermogen 'to sew back together the elements of performance to make them seem connected seamlessly' (Alexander, 2006, p. 32).

### ***03/ ACTOR > SOCIAL POWER > AUDIENCE***

Is *Play IV* Esche's draai aan het belevenismuseum? Je kunt stellen dat door de afwijking tussen script en audience juist de actor Esche avant-gardistisch bezig is, waarmee hij zichzelf uiteindelijk toch tegen wil en dank op de voorgrond plaatst. Door het levendige debat omtrent vernieuwingen in musea keert de directeur als auteur terug in het museum – zie de vele bronnen die ik in hoofdstuk 2 heb besproken waarin de actoren een podium krijgen om uitgebreid hun visie uiteen te zetten. Gelet op *Play IV* is het dan ook enigszins ironisch dat de gelauwerde Esche tot een culturele elite behoort door juist te proberen om institutionele machtsposities te nivelleren (European Cultural Foundation, z.d.). Dit lijkt vooralsnog een avant-gardistische gedachte, juist omdat de modernistische conventies, die ooit ook avant-gardistisch waren, inmiddels zijn geïnstitutionaliseerd.

De vraag dringt zich dan op in hoeverre de actoren er van uit mogen gaan dat het publiek bijdraagt aan het behalen van dergelijke progressieve doelstellingen. Wil de gemiddelde museumbezoeker niet in de eerste plaats gewoon plezier beleven aan een tentoonstelling, in plaats van zich actief te storten op een ingewikkelde deconstructie van zijn/haar gedrag? De gemiddelde bezoeker van het Van Abbemuseum kent het instituut en het soort tentoonstellingen dat er doorgaans te zien is misschien al en houdt in het beste geval rekening met vernieuwende, maar daardoor mogelijk ook ontoegankelijke kunst en dito scripts. Anderen zullen, bij hun eerste bezoek aan het museum, misschien schrikken (Majorana, 2012). Hoe dan ook kan een rollenspel met elektronische tools in het licht van het steeds meer aanwezige belevenismuseum door zowel regelmatige als sporadische bezoekers eenvoudig te interpreteren zijn als een tentoonstelling waarin het vermaak van de toeschouwer met behulp van digitale technische snufjes (means of symbolic

production) de hoogste prioriteit heeft. Althans, wanneer een bezoeker het script niet begrijpt of hij/zij zich er simpelweg niet aan houdt.

Een prominente zin uit het script is dat 'de bezoeker centraal staat' tijdens *Play IV*, en het is een nobel idee om die bezoeker dan ook het idee te geven dat deze veel macht heeft, maar het is even aannemelijk dat het publiek, in lijn met Barrico, barbaars is en zich simpelweg niet meer gewend is pro-actief en/of co-creatief op te stellen (*Game Masters Manual*, 2011). De macht die het museum tijdens *Play IV* aan de 'audience' geeft is immers de macht om het museum van repliek te dienen en op een interactieve manier de modernistische conventies te vewerpen, terwijl de barbaren die Barrico in zijn boek schetst gelaten consumenten zijn die in plaats van diepgang zoeken in een enkele zaak, liever bij zo veel mogelijk verschillende zaken langs de oppervlakte surfen (Barrico, 2006). In die zin is deze hedendaagse barbaar te kenmerken als wat in het script van *Play IV* wordt omschreven als een toerist. Maar het punt is hier niet dat de toerist lichtvaardig is, of alleszins oppervlakkiger dan de pelgrim of flaneur. De crux is dat alleen het actief wisselen van rollen en kijkhoudingen (en de aansluitende reflectie hierop) synoniem is voor een toegewijde bezoeker. Alleen het overstijgen van de 'collective representations' leidt met andere woorden tot het stempel van de werker, die eerst en vooral zijn eigen identiteit construeert. Dat is hoe Esche zich in het script van *Play IV* de moderne arbeider voorstelt:

**'De werker produceert. Hij stamt uit de tijd van de Industriële Revolutie. Aanvankelijk produceerde hij goederen, later diensten, en in de huidige tijd creëert hij een eigen identiteit, een positie als individu in de groep. Hij is creatief, doet uitvindingen en produceert nieuwe ideeën, waarvoor hij steeds op zoek is naar nieuwe kennis' (*Game Masters Manual*, 2011).**

Het is veelzeggend dat de actor-conservator Charles Esche nog steeds maar in beperkte mate zelf fysiek aanwezig is geweest in de tentoonstelling om de beoogde reflecties van bezoekers persoonlijk te vernemen. In dat opzicht lijkt er, ondanks de permanente inzet van twee Game Masters, op het eerste gezicht in de museumzalen niets veranderd te zijn. De belangrijke actor, in zowel de performance als binnen het discours, blijft zelf achter de schermen, en in die zin is de disciplinerende nog steeds gaande (Hooper-Greenhill, 1992). Rutger Pontzen wees in zijn column *Wantrouw de directeur* al op de betrekkelijkheid van museale vernieuwingen door te suggereren dat museumdirecteuren niet zelden louter inzetten op meer publieksparticipatie omwille van financieel gewin op de korte termijn (Pontzen, 2012).

Machtsverhoudingen veranderen allicht minder radicaal wanneer twee groepen niet in

rechtstreeks contact met elkaar staan. Daarentegen zorgden de vele museummedewerkers op de werkvloer (naast Game Masters waren er beveiligers, gastheren, en verkoopmedewerkers aanwezig tijdens *Play IV*) er mogelijk juist eerder voor dat bezoekers zich gesurveilleerd voelden – een plausibele verklaring voor het relatief lage aantal zichtbare bijdragen van het publiek in de vorm van notities op schoolborden in de toren of in het flaneurboekje. De mogelijkheden voor het publiek om überhaupt iets bij te dragen beperkten zich bovendien tot een bepaalde mise-en-scène; het rollenspel vond enkel en alleen plaats binnen de museummuren, en bijvoorbeeld niet via social media. De Facebookgroep waarbinnen Game Masters verslag uitbrachten van hun ervaringen bood tijdens *Play IV* geen toegang voor de bezoekers, die hun eventuele weerwoorden aan het museum dus niet achteraf, maar uitsluitend in diezelfde mise-en-scène en binnen dezelfde tijd en ruimte van de performance konden uitspreken.

Binnen het discours verstevigt de oude actor zijn positie. De curator blijft weliswaar nog steeds op de achtergrond, maar is tegelijkertijd sterker dan ooit op de voorgrond getreden omdat met vernieuwende ideeën van meer participatie onder bezoekers zijn positie charismatischer wordt en hij meer dan ooit gezien kan worden als een 'auteur' van een tentoonstelling. Het is kortom paradoxaal dat met het verlenen van meer agency aan de 'audience', die ogenschijnlijk niet goed weet wat hier mee te doen, de machtspositie van de actor wordt bestendigd.

#### ***04/ MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION VS. MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION & MISE-EN-SCÈNE***

Een heel praktisch bezwaar waar de audience tijdens *Play IV* tegenaan kan lopen, is het gegeven dat sommige van de tentoongestelde werken in essentie ongeschikt zijn voor alle drie de basisrollen. In het bijzonder valt *What Is Democracy?* van Oliver Ressler in het water voor bezoekers die de installatie betreden als flaneur met een hoofdtelefoon. De installatie in de oudbouw bestaat uit acht beeldschermen waarop korte films worden vertoond. Deze films zijn allen voorzien van geluid, wat echter alleen gehoord kan worden door een hoofdtelefoon op te zetten – zodat de verschillende geluidsbanden elkaar niet hinderen. Flaneurs dienen met andere woorden eerst hun eigen hoofdtelefoon uit te schakelen en af te zetten, wat hen uit hun rol zou halen. Hoewel de rol van de flaneur getypeerd wordt als iemand die kunst op een zintuiglijke manier ervaart en overal voor open staat, blijft daar bij dit specifieke werk niet veel van over door een conflictsituatie tussen de verschillende means of symbolic production. Dat is verwarrend voor een bezoeker die actief mee wil doen aan het rollenspel. Deze zou het idee kunnen krijgen dat er iets niet klopt, en daarop, in

plaats van te besluiten van rol en tool te veranderen, de gehele geloofwaardigheid van het spel in twijfel trekken of zelfs de overtuiging om mee te spelen verliezen.

Dat overkwam bijvoorbeeld kunstcriticus Marina de Vries, die de tentoonstelling besprak voor *De Volkskrant*. Zij schreef in haar recensie dat de praktische invulling van de rollen (waarmee ze dus verwijst naar de means of symbolic production in de vorm van de beschikbare tools) te weinig diepgang bieden en dus in combinatie met het veel ernstiger script niet geloofwaardig zijn als performance; 'Geen enkel moment waant de bezoeker zich werkelijk een pelgrim, toerist, of flaneur' (De Vries, 2011). Dit heeft tot gevolg dat De Vries besluit om de tentoonstelling op een meer traditionele manier te ondergaan, namelijk vanuit een kunsthistorisch perspectief. Maar omdat dit perspectief geen significante rol van betekenis speelt tijdens *Play IV* komt zij al snel bedrogen uit: 'Als dan ook de tentoonstelling zelf is opgezet als een postmoderne hutspot van kunstwerken uit verschillende tijden, sferen en culturen, via ondoorgrondelijke logica verbonden, dan rest de bezoeker louter verwarring' (De Vries, 2011). Dit is een interessante opmerking, want er ligt in opgesloten dat een kunsthistorisch perspectief voor ervaren museumbezoekers nog altijd een nuttig middel is om op terug te vallen wanneer het actieve rollenspel hen niet bevalt.

Uit het script blijkt dat Esche als conservator van de tentoonstelling tot een zeker niveau overigens wel degelijk de mise-en-scène heeft aangepast aan de means of symbolic production – ook al zijn de kunstwerken tijdens *Play IV* in principe van ondergeschikt belang. Zo zijn in de oudbouw bepaalde kunstwerken (die door de conservatoren beantwoorden aan zekere mythische, sacrale kenmerken, zoals *Wood Circle* van Richard Long (1977), *Voglie vedere i miei montagne* van Joseph Beuys (1971) en het overzichtswerk van performance-duo Ulay/Abramović) vanuit een religieuze connotatie bewust gespiegeld, en hangen er in de als een moderne binnenstad vormgegeven nieuwbouw kunstwerken die naar Esche's idee met name geschikt zijn voor toerist en flaneur – de toerist wordt hier op zijn landkaart ook naar verwezen (*Game Masters Manual*, 2011). Bovendien gaf Esche in het interview dat ik met hem voerde te kennen dat het leeuwendeel van de tentoongestelde werken de overeenkomst heeft dat het bewezen publieksfavorieten uit de collectie zijn (persoonlijke communicatie, 18 januari 2012).

Dat Esche juist iconische kunstwerken selecteert om in een nieuwe betekenis constituerende context te plaatsen, sluit aan bij zijn ambitie om zowel gastvrij als radicaal te zijn – het algemene overkoepelende script van het Van Abbemuseum, vervat in de beleidsvisie. en echter ook voor zijn misstap om te vergeten dat, hoewel de werken vanuit verschillende houdingen kunnen worden aanschouwd, niet alle tools daarvoor even geschikt zijn. Wanneer dit

conflict resulteert in een verlangen van de audience naar een veiliger en welbekend kunsthistorisch kader, betekent dit dat de poging tot museale vernieuwing strandt.

### 3.5 OPZET *JA NATUURLIJK*

*Ja Natuurlijk* is een tentoonstelling die is opgezet rondom de thema's milieu, natuur en ecologie. De tentoonstelling bestaat uit werk van 80 binnen- en buitenlandse kunstenaars en is verspreid over 5 zalen, die op hun beurt verspreid zijn over twee musea; het Fotomuseum en Gemeentemuseum Den Haag zijn gevestigd in hetzelfde gebouw en slaan voor deze tentoonstelling de handen ineen (“Ja Natuurlijk – Praktisch”, 2012). Er zijn onder meer de volgende werken opgenomen: *The Clearing* van Roy Villevoye (2011), *The Cockroach Experience* van Superflex (2010), *Babel Fat Tower* van Raúl Ortega Ayala (2009), *Plastic Reef* van Maarten Vanden Eynde (2008) en *Bare Necessities* van Antti Laitinen (2002). Een deel van de kunst wordt in de open lucht tentoongesteld; zo bevindt zich in de tuin van het Gemeentemuseum Den Haag het kunstproject *The Commons* van Marjetica Potrč (2013) en drijven de resultaten van *Afvalhelden* (2013), een initiatief van het duo Aquilizan, in de vijver voor de ingang (“Ja Natuurlijk – Archive – Kunstenaars”, 2012).

Aan de vormgeving van de vijf tentoonstellingszalen is weinig bijzonders. Deze is niet klinisch wit, maar ook niet spectaculair te noemen. De mise-en-scène van *Museum Minutes* komt overeen met die van *Ja Natuurlijk*, met het verschil dat laatstgenoemde minder vereenvoudigd is. Diverse media (sculpturen, schilderijen, video en installaties) zijn ogenschijnlijk zonder specifieke hiërarchische principes maar slechts op basis van inhoudelijke thematiek verspreid door elkaar heen geëxposeerd over de verschillende zalen. Doordat de vijf ruimtes overwegend duister zijn, er weinig audio onderdeel is van de werken, en elk werk apart wordt uitgelicht, is er geen sprake van overlap tussen kunstwerken.<sup>3</sup>

Net als *Museum Minutes* en *Play IV* is *Ja Natuurlijk* een tentoonstelling die als performance zwaar leunt op het script. Om de opzet van de tentoonstelling verder te verduidelijken zal ik daarom nu enkele citaten uit het scenario (dat wil zeggen: de feitelijk uitgesproken teksten, het 'talking' van de tentoonstelling) aanhalen. *Ja Natuurlijk* heeft een dominant script, maar op een manier die verschil van de eerder behandelde museumperformances. De tentoonstelling reflecteert niet zozeer op interne museumpraktijken, als wel op ecologie en maatschappij. Het volgende citaat is afkomstig uit de beschrijving van het (artistieke) concept van *Ja Natuurlijk*:

---

<sup>3</sup> Zie bijlage voor een overzichtsfoto van zaal GEM 3.

'De manier waarop we nu omgaan met onze planeet moet veranderen. Met af en toe groen doen gaan we de wereld niet redden. Kunstenaars komen met ongewone invalshoeken en zetten ingesleten patronen op scherp.

*Ja Natuurlijk* maakt geen onderscheid tussen mens, natuur en technologie. Alles loopt in elkaar over. Met zowel bevrijdende als hilarische gevolgen: je huisdier ontwerp je zelf, schimmels blijken onze beste vrienden, de stad kun je oogsten en meeuwen zijn best lekker op de barbecue. Maar ook: Facebook is je habitat, internet de nieuwe biotoop en nanodeeltjes zijn niet meer weg te denken uit ons bestaan. *Ja Natuurlijk* laat zien hoe cultuur en natuur elkaar versterken. *Ja Natuurlijk* gaat voor verandering van perceptie en mindset.

Met daadkracht en zelfspot zoeken deelnemers nieuwe antwoorden op urgente vragen. Artistiek leider Ine Gevers selecteerde kunstenaars die met ongewone invalshoeken komen en ingesleten patronen op scherp zetten ('*Ja Natuurlijk – Concept*', 2012).

In een interview met Domeniek Ruyters voor het kunsttijdschrift *Metropolis M* voegt Gevers hier aan toe:

'*Ja Natuurlijk* beschouwt het concept "natuur" als een van de grootste mythen. Het idee dat natuur een "ding" is waar mensen part nog deel van uitmaken, wordt in de tentoonstelling (...) onder vuur genomen. Het hardnekkige onderscheid tussen natuur en cultuur is een obstakel dat ons ervan weerhoudt ecologische intelligentie te ontwikkelen. En zo'n intelligentie, dat is het doel van *Ja Natuurlijk*' (Ruyters, 2013).

De tentoonstelling is onderverdeeld in drie thema's: 1) Herontdekt Eden. 2) Welkom In De Wereld, en 3) Co-evolutie & Partnerschap. Deze worden binnen de tentoonstelling niet schriftelijk toegelicht, maar wel via de audio-toer en/of door een rondleider. Ine Gevers beschrijft als curator als volgt haar motieven voor de thematisering:

'Het eerste thema, *Herontdekt Eden*, gaat over dat romantische beeld van de natuur als iets dat ver buiten ons staat. Het tweede thema, *Welkom in de wereld*, laat zien wat het effect daarvan is. Die kloof maakt dat we heel ondoordacht en immoreel met de natuur omgaan. Die onverbondenheid maakt het makkelijker om te graaien en te plunderen zonder iets terug te doen. Permacultuur of wederkerige relaties met natuur in inheemse culturen leren dat het ook anders kan.

Het thema *Co-evolutie & partnerschap* behandelt de vervolgvraag: hoe kun je anders kijken naar de natuur en de wereld? Allereerst en vooral moet de mens zichzelf minder als centrum van alles zien, maar als een van de schakels in een groter systeem. Ook moeten we meer oog hebben voor bestaande relaties met virussen, bacteriën, schimmels tot en met planten, dieren en objecten en inzien welke rol technologie kan spelen om die relaties te

**versterken. Het gaat niet over terug naar vroeger. Kunstenaars laten zien welke fantastische dingen er mogelijk zijn als je met de natuur gaat samenwerken' (Koops, 2013).**

Er worden tijdens *Ja Natuurlijk* verschillende rondleidingen aangeboden. Er is allereerst een programma voor gezinnen ('Mensensafari voor kinderen'), dat zich richt op bezoekers met kinderen van 6 tot 12 jaar. Zij kunnen bij de kassa 'een observatieformulier, verrekijker en safarihoed' in ontvangst nemen, en er zijn tevens drie speciaal voor *Ja Natuurlijk* gebouwde observatieposten ingericht. De kinderen kunnen zich met deze doe-het-zelf-toer op safari wanen. Ze worden aangespoord om niet alleen de kunstwerken te bekijken, maar ook de bezoekers van de tentoonstelling te observeren: 'Hoe lopen zij? Hoe zien mannetjes eruit? En de vrouwtjes? Wat eten ze en hoe communiceren ze? Hoe kijken ze naar kunst? En waarom worden ze daarbij de gaten gehouden door soortgenoten in uniforms?' ('Ja Natuurlijk – Rondleidingen', 2012). De Mensensafari werd ontwikkeld door Rosé de Beer en Sjaak Langeberg.

Bij de kassa is gratis een audio-toer beschikbaar. Deze is ingesproken door Vincent Bijlo.<sup>4</sup> De audio-toer geeft per zaal toelichting op de verschillende thema's en behandelt enkele corresponderende werken.

Dagelijks is er ook de mogelijkheid om mee te doen aan een 'experience tour' ('Ja Natuurlijk – Rondleidingen', 2012). Deze wordt gratis verzorgd door vrijwilligers die speciaal voor *Ja Natuurlijk* getraind zijn. De rondleiding start elke dag om 14:30 (in het weekend ook om 12.30) uur bij de kassa. Een vrijwilliger neemt dan een groep mee van maximaal 10 personen en leidt hen aan de hand van de drie thema's langs zeven á acht werken. De rondleiding duurt doorgaans ongeveer een half uur, en idealiter gaan de rondleiders 'op enthousiaste wijze met u in dialoog over de kunstwerken' ('Ja Natuurlijk – Rondleidingen', 2012).

Voor de 'kakkerlakkentour' dient per e-mail te worden gereserveerd en per persoon een toeslag van € 4,50 te worden betaald. Een minimum van 6 en maximum van 12 deelnemers worden door professionele acteurs gedurende 45 minuten meegenomen om de tentoonstelling te bekijken door de ogen van een kakkerlak. De rondleiding vertrekt op aanvraag 6 maal per week; elke woensdag, zaterdag en zondag om 13:30 en 14:30 uur.<sup>5</sup>

Tenslotte zijn er tegen reservering ook particuliere rondleidingen door de tentoonstelling mogelijk. Deze worden op maat verzorgd door professionele cicerones, die uitgebreide informatie

<sup>4</sup> Vincent Bijlo is cabaretier en schrijver. Hij was ook betrokken bij *Museum Minutes*. Daar sprak hij het geluidsfragment in dat het werk *Wachtende man* van Axel en Helena van der Kraan (1981) begeleidt.

<sup>5</sup> De rondleiding is een initiatief van het Deense kunstenaarscollectie SUPERFLEX en in 2011 reeds te zien geweest in het Science Museum te Londen.



bieden 'over de kunstwerken, de kunstenaars, en de thematiek van de tentoonstelling' ("Ja Natuurlijk – Rondleidingen", 2012). Bedrijven en organisaties kunnen desgewenst ook een rondleiding krijgen van Ine Gevers, al dan niet in combinatie met een van de deelnemende kunstenaars. De basisprijs voor deze rondleiding is € 350 exclusief entree ("Ja Natuurlijk – Bedrijven", 2012).

In de kunstmanifestatie zijn, naast de verschillende tours, nog meer projecten opgenomen waar bezoekers interactief aan deel kunnen nemen. Zo kunnen bezoekers in de installatie *Societal Studies PD Extinction* van Minerva Cuevas (2013) kosteloos een ansichtkaart versturen<sup>6</sup>. Naast de ingang van het museum is het project *Afvalhelden* bezig, gerealiseerd naar het idee van het Filippijnse kunstenaarsduo Aquilizan. Er worden geregeld workshops verzorgd waarin bezoekers zelf aan de slag kunnen met afvalmateriaal. De sculpturen die worden vervaardigd worden na afloop getoond in de gemeenschappelijke vijver van het Gemeentemuseum en het Fotomuseum.

In de tuin achter het Gemeentemuseum vindt het project *The Commons* plaats, een samenwerking tussen kunstenaar Marjetica Potrč en de architecten van OOZE (2013). Er is een houten platform gebouwd dat dient als een ontmoetingsplek voor bezoekers van de tentoonstelling en buurtbewoners. Aan de hand van hun inbreng worden debatten, bijeenkomsten en andere activiteiten georganiseerd. Ook kan er worden gedineerd in de *Küche der Armen* van kunstenaar Sjim Hendrix (2013), die samen met de chef van het museumrestaurant van het Gemeentemuseum een speciaal menu ontwikkelde bij de tentoonstelling. Geïnteresseerden kunnen tegen een vrijwillige bijdrage lid worden van het genootschap KLUB KDA en vervolgens reserveren ("Lid worden – kuchederarmen", z.d.).

Op Facebook en Twitter vindt het project *Fora & Fauna* van Sjaak Langenberg (2013) plaats. Hij nodigde 16 biologen, schrijvers en filosofen uit om tijdens *Ja Natuurlijk* elk gedurende twee weken figuurlijk in de huid van een dier of object te kruipen en hierover te berichten op social media. Gebruikers kunnen online reageren, maar de correspondentie is ook analoog in het museum te lezen. ("Ja Natuurlijk – Kunstenaars", 2012).

### 3.6 OPERATIONALISERING *JA NATUURLIJK*

#### ***01/ SCRIPT = SOCIAL POWER***

*Ja Natuurlijk* is net als de vorige casussen een tentoonstelling met een duidelijke, in het script vervaardigde missie. De missie van *Ja Natuurlijk* is om bewustwording en reflectie na te streven.

---

<sup>6</sup> Zie bijlage voor enkele foto's van het werk.

Het verschil met de andere twee tentoonstellingen, die dit eveneens nastreven, is dat de bewustwording die *Ja Natuurlijk* probeert te creëren niet uitdrukkelijk betrekking heeft op het kunstenveld en/of het museuminstituut zelf, maar breder getrokken kan worden. De onderwerpen ecologie en de ambivalentie tussen cultuur en natuur zijn zowel actueel als universeel en iets waartoe elk mens zich in meer of mindere mate verhoudt. De rol die het publiek speelt in de tentoonstelling als performance is daarmee wezenlijkverschillend van die van het traditionele modernistische museum, waar het decoderen van wat Alexander de collective representations noemt veelal is voorbehouden aan ervaren museumbezoekers. In *Ja Natuurlijk* is dergelijke exclusiviteit op basis van habitus niet aan de orde (Bourdieu, 1989). Bezoekers die kennis hebben van kunstgeschiedenis genieten hoogstens een klein voordeel in het geval van *Zoodrama 4* van Pierre Huyghe (2010) of *Babel Fat Tower* van Raúl Ortega Ayala (2009) – werken die intertekstueel verwijzen naar respectievelijk Constantin Brancusi en Pieter Breughel.<sup>7</sup> De kunstgeschiedenis als collective representation wordt verder in het script noch de mise-en-scène benadrukt. Integendeel; als curator heeft Ine Gevers haar oog voornamelijk laten vallen op hedendaagse kunst van de laatste 10 jaar. Daarom is het plausibel dat zowel ervaren als onervaren museumbezoekers deze tentoonstelling als performance geloofwaardig zouden kunnen vinden. Op basis van de boodschap die gepoogd wordt middels het script uit te dragen, is er juist sprake van insluiting van een gemêleerde audience. In dat opzicht breekt *Ja Natuurlijk* met de modernistische episteme, die juist (al dan niet onbewust) groepen uitsluit en waarbinnen de machtsverdeling tussen actors en audience wordt gekenmerkt door een groot contrast (Hooper-Greenhill, 1992).

## **02/ SCRIPT = MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION**

De kunstwerken die zijn opgenomen in *Ja Natuurlijk* zijn volgens curator en artistiek leider Ine Gevers van hoge kwaliteit. Dit lijkt op het eerste gezicht een open deur, maar waar het om draait is dat *Ja Natuurlijk* door haar geëngageerde boodschap ook vraagt om means of symbolic production met een sterke zeggingskracht. In het eerder aangehaalde interview dat Domeniek Ruyters naar aanleiding van *Ja Natuurlijk* met de belangrijkste actor Gevers voerde, verklaart zij haar beslissing om een tentoonstelling te maken over natuur: 'Omdat ik het een urgent onderwerp vindt, dat ons allemaal raakt. Het viel mij ook meteen op dat kunstenaars hier voorlopers zijn. Ze zijn ons kompas. (...) Ze wensen gezamenlijk te onderzoeken in wat voor wereld we leven en willen hun bevindingen met het publiek delen' (Ruyters, 2013). Met deze uitspraak (die technisch gezien niet

---

<sup>7</sup> Zie bijlagen voor foto's van genoemde werken.

bij de tentoonstelling zelf hoort omdat hij is gedaan in een extern medium, maar wel onderdeel is van het script in de performance *Ja Natuurlijk*) grijpt Gevers in feite terug op het vroeg-modernistische idee van een optimistisch vooruitgangdenken (Noordegraaf, 2004). De means of symbolic production worden door haar met andere woorden niet geselecteerd op basis van hun esthetische kwaliteit of artistieke autonomie, maar juist op basis van hun kritisch, innovatief en explorerend vermogen. Gevers sluit hiermee aan bij enkele in hoofdstuk 2 behandelde actoren; net als Henk Driessen en Janneke Wesselink gelooft ze sterk in de doeltreffendheid en overweldiging van hedendaagse kunst an sich. Of om de zienswijze van criticus Joost de Vries nogmaals aan te halen: de collectie dient het verhaal te vertellen, in plaats van dat een verhaal dient ter ondersteuning van de collectie (De Vries, 2012). Dit is tevens in overeenstemming met de mise-en-scène van *Ja Natuurlijk*. Die is niet overrompend sensationeel of zintuiglijk, maar ook niet klinisch als de white cube; de drie onderscheiden thema's fungeren als enige begeleiding van de hoofdrolspelers van *Ja Natuurlijk*; de means of symbolic production. Deze zijn zonder veel verdere opsmuk gepresenteerd, maar in de (tamelijk duister verlichte) zalen wel voorzien van lampen die hen apart uitlichten.<sup>8</sup>

### **03/ SCRIPT = ACTORS = AUDIENCE**

Verschillende kunstwerken en rondleidingen die in de vorige paragraaf reeds zijn genoemd fungeren als mogelijkheid voor bezoekers tot interactie en actieve participatie. Het staat de audience in *Ja Natuurlijk* vrij om te participeren, maar van participatie en/of co-creatie wordt in het script geen speerpunt gemaakt zoals in de andere twee casussen. Het is Ine Gevers er niet om te doen actieve publieksdeelname te forceren – wat aansluit bij haar rotsvaste geloof dat de bezoekers door de interessante kunst op een ongedwongen manier al genoeg geprikkeld worden. Faciliteiten voor actieve deelname van de audience zijn niettemin aanwezig in de vorm van kunstwerken en -projecten zelf, zoals *The Commons*, *Küche der Armen*, en *Afvalhelden*. Dat is niet ongewoon, daar de nadruk op de universaliteit en de urgentie van het expositiethema ook vraagt om dergelijk engagement. In overeenstemming met het doel van de tentoonstelling worden er mogelijkheden geschapen om een artistieke ruilrelatie tussen audience en actors aan te gaan (Boorsma, 2006). Voorts is het gegeven dat Ine Gevers als belangrijkste actor ook zelf rondleidingen verzorgt voor belangstellenden het beste voorbeeld van hoe de afstand tussen audience en actor, die zo kenmerkend is voor de performance van het traditionele modernistische museum, eenvoudig te

---

<sup>8</sup> Zie de in de bijlage opgenomen foto's.

dichten valt.

#### **04/ MEANS OF SYMBOLIC PRODUCTION = MISE-EN-SCÈNE = SCRIPT**

Zoals blijkt uit de vorige drie punten is de museale vernieuwing die *Ja Natuurlijk* nastreeft niet zozeer een kwestie van het hervormen van museale principes. Het komt er veeleer op neer dat het museum als instituut haar avant-gardistische maatschappelijke functie wil terug winnen. Die functie is, getuige wat ik in hoofdstuk 1 heb behandeld, in de geschiedenis van het tentoonstellen meer en meer afgezwakt, en heeft bijgedragen aan de marginalisering van het museuminstituut die vele actoren in discours 2 constateren. *Ja Natuurlijk* probeert vooral urgent te zijn, door recente kunstwerken (means of symbolic production) in te zetten ten behoeve van een hedendaagse, actuele boodschap (script). De mise-en-scène dient dus in essentie vooral als ondersteuning, en is niet zelf meer onderwerp van discussie. Met lichte ingrepen als bijvoorbeeld het verduisteren van zalen en het accentueren van werken door belichting breekt *Ja Natuurlijk* met de conventies van een traditionele mise-en-scène zonder ostentatief te vernieuwen. De mise-en-scène is echter nog op een andere wijze betekenisvol; ze onderstreept de nauwe verwantschap van vorm en inhoud binnen *Ja Natuurlijk*. Ik heb het dan in het bijzonder over het gegeven dat bepaalde means of symbolic production letterlijk buiten de museummuren zijn geplaatst. Hiermee wordt op symbolische wijze bekrachtigd dat het script van de kunstmanifestatie een maatschappelijke boodschap in zich herbergt die niet vrijblijvend is, maar verder dient te reiken dan de fysieke grenzen van het museumgebouw, omdat deze institutionele muren bewezen hebben het publiek in potentie onontvankelijk te kunnen maken – en daarmee de kunst impotent.

## CONCLUSIES & AANBEVELINGEN

Op basis van het door mij verrichte onderzoek naar vernieuwing in Nederlandse musea voor moderne en hedendaagse kunst kan ik de volgende zaken concluderen:

### 1. WEINIG EENSGEZINDHEID BETREFFENDE HET MUSEUM VAN DE TOEKOMST

Allereerst moge duidelijk zijn dat er geen eenduidige invulling bestaat van de onder professionals breed gewenste museale vernieuwing. Een gemene deler in de discussie is echter het publiek. Dat zou verbreed moeten worden, meer moeten kunnen participeren, en zich in het museum minder statisch moeten voelen – of niet. Ook de manieren waarop deze idealen bereikt zouden moeten worden, verschilt binnen het discours van actor tot actor. En inderdaad zijn er tussen *Play IV*, *Maak Mee* en *Ja Natuurlijk* de nodige verschillen te constateren, die aan de hand van Alexander's performancetheorie geduid kunnen worden als meer of minder geloofwaardig in een poging tot re-fusion.

### 2. DE HERINTREDE VAN HET AUTEURSMUSEUM

Ten tweede lijkt er een opkomst te zijn van de curatoren en directeuren als auteur. Eigenlijk is opkomst het goede woord niet, maar spreekt men beter van een herintrede of positiebestending. Omdat het in het algemeen economisch slecht gaat in de Nederlandse museumsector, wat tevens een vaak terugkerend aspect is in de beschouwingen die ik in hoofdstuk 2 heb behandeld, betekent dit tegelijkertijd dat de belangrijkste vertegenwoordigers van musea geacht worden na te denken over hun maatschappelijke positie en nieuwe financiële middelen moeten zien te verkrijgen. Met de toenemende stijging van de populariteit van het zogenaamde belevenismuseum (dat als tegenpool van het academische museum vooral de laatste vijf jaar een vlucht lijkt te hebben genomen) is er een parallel. De bepleiters van meer sensationele (of anderszins minder ouderwetse) musea hanteren in het debat vaak het argument dat een groter publieksbereik voor musea van belang is, maar vervolgen zelden onverhopen dat dit ook essentieel is vanuit financieel oogpunt. In ieder geval kan gesteld worden dat het debat levendig is, en dat veel gewichtige museumactoren het aangrijpen om zowel in het debat als in praktische zin (middels vernieuwende performances) van zich te doen laten horen. De daad bij het woord voegend, wordt er geëxperimenteerd en nieuw beleid ingesteld, wat zijn weerslag heeft op tentoonstellingen zoals bijvoorbeeld de drie die ik in dit onderzoek aangrijp om te bestuderen.

### **3. RELATIONEEL KUNSTBEGRIIP IN OPMARS, MAAR MUSEUMOBJECTEN NOG ALTIJD SACRAAL**

Ten derde: hoewel het relationele karakter van kunstwerken (en parallel hieraan de illusie van hun autonomie) weliswaar steeds breder wordt onderschreven, worden zij als means of symbolic production nog altijd van het grootste belang geacht binnen tentoonstellingen van kunstmusea. Waar de pogingen van actoren om de audience te emanciperen en artistieke co-creatie aan te gaan helder zijn, daar is de gelijkschakeling van de means of symbolic production ten opzichte van deze audience nog niet zo evident. In het praktische functioneren van museumpresentaties lijkt er vormtechnisch (of in Alexander's termen; qua mise-en-scène) niet veel veranderd; museumobjecten worden nog altijd met een zekere vanzelfsprekendheid verheven boven het mondaine en/of alledaagse – met andere woorden: de tastbare wereld buiten het museum, waar de audience vandaan komt. In welke intramuseale omgeving een werk dan ook geplaatst wordt (hetzij een laagdrempelige, 'barbaarse', of traditionele mise-en-scène), hoe zeer er ook een gulden middenweg wordt gezocht tussen hoge en lage cultuur qua collectie, de means of symbolic production of museumobjecten blijken te allen tijde een relatief dominante en onaantastbare factor binnen performances in een kunstmuseum – zelfs wanneer het script, zoals expliciet tijdens *Play IV* en in minder mate ook in het geval van *Museum Minutes*, dit niet ondersteunt.

### **4. STERKE BEHOEFTE AAN EVOLUTIE EN NIEUWE LANGE-TERMIJN-VISIE**

Ten vierde kan simpelweg opgemerkt worden dat het Nederlandse museumlandschap zich in een fase lijkt te bevinden waarin men zich sterk maakt voor nieuwe institutionele ontwikkelingen. Op basis van collectiebeheer, presentatie-ontwerp, of publieksbereik wordt door actoren in het veld getracht nieuwe wegen in te slaan. Wat betreft de democratiserende tendenzen in de richting van meer participatie, die zich uitstrekken tot interactie en uitmonden in de nog verrekender notie van co-creatie, kan gesteld worden dat deze vooralsnog een marginale positie innemen. Een krachtig voorbeeld van een geslaagde, radicaal vernieuwende performance ontbreekt tot dusver, waarmee deze tendenzen bestempeld kunnen worden als avant-gardistisch. *Play IV* en *Museum Minutes* bleken beiden te reflectief van aard, te veel een gedachte-experiment, om daadwerkelijk overtuigend op dit gebied te vernieuwen. De tentoonstellingen konden 'as performance' geen 'refusion' bewerkstelligen, zo heb ik uiteengezet, en daarom zijn ze tegenstrijdig met de vernieuwingen die ze beogen.

## 5. WHITE CUBE INGESLETEN: VERNIEUWING VERGT EEN LANGE ADEM

Wat tenslotte uit de onderzoeken van McClellan, Hooper-Greenhill en Noordegraaf blijkt, is dat de constructie van de white cube als mise-en-scène in museale presentaties een accumulatie is van van eerdere, vooroorlogse inzichten. Gezien de lange historische wortels lijkt het een lastige opgave om op korte termijn definitief met het model te kunnen breken. Dat is ook gebleken tijdens het bestuderen van de casussen, die qua mise-en-scène stuk voor stuk geen radicale breuk met de white cube kunnen forceren – ook al zetten sommige van de behandelde tentoonstelling daar juist expliciet op in.

De vraag die ik mij in dit onderzoek ten doel stelde te beantwoorden luidde:

*In hoeverre wijkt de museale praktijk van hedendaagse Nederlandse kunstmusea af en/of in hoeverre komt deze overeen met contemporaine idealistische visies over het kunstmuseum van de toekomst?*

Op basis van de drie behandelde casussen kan ik stellen dat de vernieuwingen die door verschillende actoren in het hedendaagse debat over kunstmusea op even verschillende wijzen worden nagestreefd, vooralsnog in praktisch opzicht geen vaart nemen. Hoewel er de laatste jaren inderdaad wordt geëxperimenteerd met nieuw expositiebeleid, verzanden twee op de drie tentoonstellingen als performance in ongeloofwaardigheid. Hiermee is de eerder door mij geconstateerde discrepantie tussen theorie en praktijk aangaande het museum van de toekomst voorzien van nieuw bewijs.

Van de drie in deze these bestudeerde tentoonstellingen is *Ja Natuurlijk* aan te duiden als de performance die het beste 're-fusion' weet te bewerkstelligen. De tentoonstelling doet het meest geloofwaardig aan als ritueel. Tegelijkertijd is *Ja Natuurlijk* ook de minst radicaal vernieuwende performance. *Play IV* is op zijn beurt weliswaar overtuigend in de lijn van eerdere performances die het Van Abbemuseum tijdens het onderzoeksproject *Play Van Abbe* uitvoerde, maar de tentoonstelling lijdt onder te hoge ambities. *Museum Minutes* is qua opzet de meest eenvoudige tentoonstelling, maar is juist door het etaleren van een back-to-basics-principe te beoordelen als een nihilistisch gedachte-experiment. De reden dat *Ja Natuurlijk* de meest geloofwaardige performance is, is omdat het op een natuurlijke, ongeforceerde wijze aanstuurt op nieuwe means of symbolic production. In het geval van *Museum Minutes* en *Play IV* resulteert de te zere nadruk op het

vernieuwen van één bepaald performatief element (respectievelijk mise-en-scène en social power) voor conflicten met andere elementen, waardoor de museumpresentatie in kwestie niet genoeg overtuigd om daadwerkelijk de beoogde vernieuwing te bewerkstelligen; meer aandacht voor de esthetische beleving van museumbezoekers.

Naar aanleiding van deze conclusies kan ik de volgende aanbevelingen doen aan beleidsmakers en allerhande actoren uit het museumveld die vernieuwing nastreven:

1) Wees niet te radicaal. Op korte termijn iets willen veranderen aan de ogenschijnlijke impasse waarin kunstmusea zich bevinden is, gezien de lange historische wortels van het op modernistische conventies gestoelde museum, naïef. Het lijkt er op dat het vernieuwingsproces van musea anno 2013 er een is van gewenning en geleidelijke transitie van de collective representations die het museuminstituut uitdraagt. Avant-gardistische tentoonstellingen werken om die reden averechts; ze houden de kloof tussen experts en leken in stand omdat diezelfde collective representations onderdeel zijn van de museumperformance in kwestie. Subtiele aanpassingen aan performatieve elementen werken allicht effectiever om duurzame museale vernieuwing te laten grondvesten. Het streven is om, in Alexanders termen, de betekenisstructuren waaruit sociale individuen naar eigen inzicht citeren om kennis te produceren, stapsgewijs om te vormen.

2) Het is zaak om vooral op basis van nieuwe means of symbolic production verandering in museumperformances te bewerkstelligen. Dit element is van oudsher het meest dominante en zichtbare element in een museumpresentatie en spreekt het meest tot de verbeelding in een museumperformance. Zet daarom in op nieuwe kunst. Daarmee blijven musea de vinger aan de pols houden van actuele maatschappelijke ontwikkelingen (in de zin dat hedendaagse kunst per definitie een reflectie is van de maatschappij waarin deze wordt vervaardigd), en het is bovendien een sleutel tot ware democratisering en emancipatie van het publiek. Over nieuwe, niet zelf-referentiële maar relationele kunst die nog weinig is vertoond binnen museale instituten kan immers aangenomen worden dat deze niet alleen de verbeelding van onervaren publiek, maar ook dat van frequente museumbezoekers stimuleert, waardoor er minder sprake is van sociale in- en uitsluiting.

3) Omdat het actoren uit het museumveld uiteindelijk te doen is om hun publiek, dienen zij de experimenten in museumpresentaties vooral permanent door te blijven zetten. Er is nog een groot



potentieel publiek te winnen dat kunstmusea momenteel stelselmatig lijkt te mijden. Beleidsmakers dienen zich daarbij te realiseren dat artistieke kwaliteit en een groot publieksbereik elkaar geenszins per definitie hoeven uit te sluiten.

# BIBLIOGRAFIE

## GEDRUKT:

Alexander, J. C. (2004). Cultural Pragmatics: Social Performance Between Ritual and Strategy. In: *Sociological Theory*, 22, pp. 527-570.

Alexander, J. C. & Smith, P. (2005). *The Cambridge Companion to Durkheim*. New York: Cambridge University Press.

Alexander, J. C., Giesen, B., Mast, J. L. (2006). *Social Performance. Symbolic Action, Cultural Pragmatics & Rituals*. New York: Cambridge University Press.

Alexander, V. D. (2003). *Sociology of the Arts. Exploring Fine and Popular Artforms*. Oxford: Blackwell Publishing.

Barker, C. (2008). *Cultural Studies. Theory & Practice*. Londen: Sage Publications.

Baricco, A. (2010). *De barbaren*. (Vertaald door M. Smits). Amsterdam: De Bezige Bij.

Boorsma, M. (2006). De consument als coproductent van kunst. *Boekman*, 18(68), pp. 85-93.

Bourdieu, P. (1989). Enkele eigenschappen van velden. In: *Opstellen over smaak, habitus en het veldbegrip* (pp. 171-178). (Vertaald door: D. L. Pels). Amsterdam: Van Genneep.

Bourdieu, P. & Darbel, A. (1991). *The Love of Art*. (Vertaald door: B. Blackwell). Cambridge: Polity Press.

Davis, P. (1999). *Ecomuseums: A Sense of Place*. Leicester: University Press.

Dercon, C. (2011). *Het publiek: In welke mate geven we er echt om?* (Vertaald door: D. Verbiest). Grimbergen: Cultuurcentrum Strombeek.

De Vries, J. (2012). Een hoog Klokhuis-gehalte. *De Groene Amsterdammer*, 136, 1 maart 2012, pp. 46-49.

Duncan, C. (1999). From the Princely Gallery to the Public Art Museum: The Louvre Museum and the National Gallery, London. In: *Grasping the World. The Idea of the Museum*, (pp. 250-278). Burlington: Ashgate Publishing Company.

Fletcher, A. et al. (2009). *Plug In to PLAY*. Eindhoven: Van Abbemuseum.

Foucault, M. (1977). *Discipline & Punish: The Birth of the Prison*. (Vertaald door: A. Sheridan). New York: Vintage Books.

Hooper-Greenhill, E. (1992). *Museums and the Shaping of Knowledge*. Londen: Routledge.

Idema, J & Van Herpt, R. (2010). *Beyond the Black Box & the White Cube*. Amsterdam: LAGroup.

Koelewijn, J. (2013). Ik ben van iedereen. *NRC Handelsblad*, 43, 1 april 2013, pp. 10-14.

Kromhout, B. (2013). De grote museumtest 2013. *Historisch Nieuwsblad*, 22(6), pp. 58-67.

McClellan, A. (1994). *Inventing the Louvre. Art, Politics, and the Origins of the Modern Museum in Eighteenth-century Paris*. Cambridge: Cambridge University Press.

McClellan, A. (2008). *The Art Museum. From Boullée to Bilbao*. Londen: University of California Press.

Noordegraaf, J. (2004) *Strategies of Display. Museum Presentation in Nineteenth- and Twentieth-Century Visual Culture*. Rotterdam: NAI Publishers.

Odding, A. (2011). *Het disruptieve museum*. Den Haag: O Dubbel D.

O'Doherty, B. (1999). *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* [expanded edition]. Berkely: California University Press.

Pine, J. & Gilmore, J. (1999). *The Experience Economy*. Boston: Harvard Business School Press.

Preziosi, D. (2004) General Introduction: What are Museums *For*? In: *Grasping the World. The Idea of the Museum*, (pp. 1-9). Burlington: Ashgate Publishing Company.

Ten Hooven, M. (2012). Het Van Abbe is geen Efteling. *De Groene Amsterdammer*, 136, 1 maart 2012, pp. 38-41.

Van Abbemuseum (2011). *Game Masters Manual* (versie 9 februari 2011) [handleiding]. Eindhoven: Van Abbemuseum.

Wesseling, J. (2004). Een museum moet leven. *Boekman*, 16(61), pp. 7-13.

Wolfson, R. (2003). *Kunst in crisis*. Amsterdam: Prometheus.

Wolfson, R. (2007). *Het museum als plek voor ideeën*. Amsterdam: Valiz.

#### DIGITAAL:

Best, Steven. (2007). Culture Turn. *Blackwell Encyclopedia of Sociology*. Ritzer, George (ed.).

Geraadpleegd op Blackwell Publishing, Blackwell Reference Online:

[http://www.sociologyencyclopedia.com/subscriber/toctnode.html?id=g9781405124331\\_chunk\\_g97814051243319\\_ss1-202](http://www.sociologyencyclopedia.com/subscriber/toctnode.html?id=g9781405124331_chunk_g97814051243319_ss1-202)

Byvanck, V. (2013, 25 januari). Nota Bene. *De Volkskrant*. Geraadpleegd op

<http://www.volkskrant.nl/>

Davis, P. (Z.d.) New museology, communities, ecomuseums [PDF document]. Geraadpleegd op Sirindhorn Anthropologie Centre: <http://www.sac.or.th/databases/ichlearningresources/images/new-museology-communities-ecomuseums.pdf>

Debary, O. (2004). Deindustrialization and Museumification. From Exhibited Memory to Forgotten History. Geraadpleegd op <http://ann.sagepub.com/content/595/1/122/>

'De Groene Amsterdammer'. (z.d.). De Groene Amsterdammer – Joost de Vries. *De Groene Amsterdammer*. Geraadpleegd op <http://www.groene.nl/redactie/>

De Vries, M. (2011, 18 maart). (Zonder titel) [PDF document]. *De Volkskrant*. Geraadpleegd op Van Abbemuseum: [http://www.vanabbemuseum.nl/fileadmin/files/Collectie%20en%20tentoonstellingen/Play%20Van%20Abbe/Deel\\_4/2011-03\\_Play\\_Van\\_Abbe\\_Volkskrant.pdf](http://www.vanabbemuseum.nl/fileadmin/files/Collectie%20en%20tentoonstellingen/Play%20Van%20Abbe/Deel_4/2011-03_Play_Van_Abbe_Volkskrant.pdf)

'European Cultural Foundation'. (z.d.). Fourth Award. *European Cultural Foundation Princess Margriet Award*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.culturalfoundation.eu/>

Idema, J. & De Goede, J. (eds.). (2013). Museum Minutes [PDF document]. Geraadpleegd op Cultuurmarketing – Het platform voor cultuurmarketeers: <http://cultuurmarketing.nl/wp-content/uploads/2013/03/Publicatie-Museum-Minutes-04-03-13.pdf>

'Ja Natuurlijk'. (2012). Bedrijven. *Ja Natuurlijk*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://ja-natuurlijk.com/site2/bedrijven-3/>

'Ja Natuurlijk'. (2012). Concept. *Ja Natuurlijk*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.ja-natuurlijk.com/site2/concept/>

'Ja Natuurlijk'. (2012). Co-creatie. *Ja Natuurlijk*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.ja-natuurlijk.com/site2/co-creatie/>

'Ja Natuurlijk'. (2012). Kunstenaars. *Ja Natuurlijk*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.ja-natuurlijk.com/site2/category/kunstenaars/>

'Ja Natuurlijk'. (2012) Rondleidingen. *Ja Natuurlijk*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.ja-natuurlijk.com/site2/rondleidingen/>

Jongenelen, S. (2013, 11 mei). Publiek aan de knoppen. *Het Financieele Dagblad*. Geraadpleegd op <http://www.fd.nl/>

Knols, K. (2013, 21 maart). Maak museum beter. *De Volkskrant*. Geraadpleegd op <http://www.volkskrant.nl/>

Koops, W. (2013) Kruip in de huid van een kakkerlak. *Down to Earth Magazine*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.milieudefensie.nl/>

'Kossmann.dejong'. (z.d.). Vision. *Kossmann.dejong*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.kossmanndejong.nl/pages/vision/>

'Küche der armen'. (z.d.). Lid worden. *Küche der armen*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.kuchederarmen.eu/>

Kuiper, S. & Kleijn, K. (2007, 17 oktober). Plek voor ideeën. *De Groene Amsterdammer*. Geraadpleegd op <http://www.groene.nl/>

'Kunsthall MaakMee'. (z.d.). De MaakMee tentoonstelling van 2013 is: schoenen. *Kunsthall MaakMee*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.kunsthallmaakmee.nl/>

Majorana, M. (2011, 24 maart). Het belang van kunstkritiek 2.0.1. *Wordpress*. Geraadpleegd op <http://interpassief.wordpress.com/>

Majorana, M. (2012, 17 september). Interpassive Scepticism. Visiting the Van Abbemuseum. *Notes on Metamodernism*. Geraadpleegd op <http://www.metamodernism.com/>

Pontzen, R. (2011, 2 december). Spektakelcultuur. *De Volkskrant*. Geraadpleegd op <http://www.volkskrant.nl/>

Pontzen, R. (2012, 16 maart). Wantrouw de directeur. *De Volkskrant*. Geraadpleegd op

<http://www.volkskrant.nl/>

Ruyters, D. (2013, 24 maart). Twitteren vanuit het perspectief van de plant. In: Gevers over Ja Natuurlijk. *Metropolis M*. Geraadpleegd op <http://www.metropolism.com/>

'Van Abbemuseum'. (z.d.) Over ons. *Van Abbemuseum*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.vanabbemuseum.nl/>

'Van Abbemuseum'. (z.d.). De pelgrim, de toerist, de flaneur (en de werker). *Van Abbemuseum*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://www.vanabbemuseum.nl/>

Van der Speeten, G. (2012, 5 mei). Chris Dercon één jaar directeur van Tate Modern. *De Standaard*. Geraadpleegd op <http://www.standaard.be/>

Wesseling, J. (z.d.). Janneke Wesseling: brief biography. *Blogspot*. Geraadpleegd op 1 Augustus 2013, <http://jannekewesseling.blogspot.nl/p/short-biography.html>

Willekens, M. (2012, 9 November). Persaankondiging Ja Natuurlijk [PDF-document]. Geraadpleegd op [http://ja-natuurlijk.com/download/Persaankondiging\\_Ja\\_Natuurlijk\\_DEF.pdf](http://ja-natuurlijk.com/download/Persaankondiging_Ja_Natuurlijk_DEF.pdf)

### **AUDIOVISUEEL:**

Hurtzig, H. (2010). *Kiosk For Useful Knowledge: The Museum* [filmvertoning]. Rotterdam: Piet Zwart Instituut.