

Levend Erfgoed

Jaargang 3
nummer 2, 2006
www.volkscultuur.nl

Vakblad voor public folklore & public history



Public folklore in de Verenigde Staten

Omstreden erfgoed

Games en erfgoededucatie

Structuur in erfgoededucatie

Erfgoedwet als opmaat voor beter collectiebeheer?

Het museum in de netwerksamenleving

Public folklore in de Verenigde Staten 4

Photo by Jeff Tinsley, courtesy of the Center for Folklife and Cultural Heritage, Smithsonian Institution



Op de National Mall in Washington wordt jaarlijks het American Folklife Festival georganiseerd. Het is een initiatief van het Smithsonian Center for Folklife. In de Verenigde Staten is public folklore een belangrijke manier om erfgoed te presenteren voor een breed publiek. Waarom is public folklore ook voor Nederland interessant? Wat kunnen we leren van de Amerikanen?

Erfgoed is diefstal 10



Erfgoed wordt vaak gepresenteerd als een warme deken waaronder het prettig toeven is. Maar erfgoed wordt even zo vaak betwist en kan zelfs een reden worden om elkaar de hersenen in te slaan. Door erfgoed publiek toe te eigenen voor je eigen bevolkingsgroep ontrek je het aan anderen. Volgens Gregory Ashworth is alle erfgoed in potentie omstreden.



Games zijn een bron van vermaak. Maar kun je er ook van leren? Steeds meer erfgoedinstellingen verkennen de mogelijkheden om computerspelletjes in te zetten voor cultuur-educatie.

Structuur in erfgoededucatie

22



Het ministerie van OCW wil dat erfgoededucatie een structurelere inbedding krijgt in het onderwijs. Volgens het Erfgoedhuis Zuid-Holland biedt het project Erfgoedspoor daarvoor uitgelezen mogelijkheden.

Erfgoed bedreigd

26



Openluchtmusea zouden nogal zorgeloos met hun gebouwen omgaan. Anton Kos pleit voor een erfgoedwet waardoor de zorg voor dit type erfgoed beter gegarandeerd kan worden.

Inhoud

Folklore and the quest for meaning

Interview with Simon J. Bronner

Albert van der Zeijden

4

Contested heritage; why, how and so what?

Gregory Ashworth

10

Games en erfgoededucatie

Computerspelletjes om van te leren

Jeroen van der Vliet

16

Erfgoedspoor

Structuur in erfgoededucatie

Karin Kievit

22

Een Erfgoedwet

Waarborg voor optimaal collectiebeheer?

Anton Kos

26

Het museum in de netwerksamenleving

Verslag van een studiedag

Arnoud Odding

32

Interview with Simon J. Bronner

Folklore and the quest for meaning

Albert van der Zeijden
hoofdredacteur
Levend Erfgoed

In de Verenigde Staten is *public folklore* een belangrijk specialisme. Het is een onderdeel van wat *public heritage* genoemd kan worden, de bemiddeling van erfgoed naar een breed publiek.

De Amerikaan Simon Bronner is hoogleraar American Studies and Folklore en directeur van het Center for Pennsylvania Culture Studies. In verband met een gastdocentschap in Leiden kon *Levend Erfgoed* hem enkele vragen voorleggen. In Amerika worden 'public folklorists' gevraagd uiteenlopende tradities te duiden en te verklaren. Hoe is de sector van de public folklore georganiseerd in de Verenigde Staten en hoe kijkt hij vanuit dit perspectief naar de Nederlandse situatie? Wat is het belang van public folklore in een dynamische, snel veranderende samenleving? Het interview werd afgenomen in het Engels.

Simon J. Bronner is Distinguished University Professor of American Studies and Folklore at the Pennsylvania State University at Harrisburg, in the United States of America. He has written many books on tradition and folklore, including *Folk Nation: Folklore in the Creation of American Tradition* (Delaware 2002) and *Following Tradition: Folklore in the Discourse of American Culture* (Utah 1998). In 2006, the *Encyclopedia of American Folklife* in four volumes, which he edited, was published by M.E. Sharpe of Armonk, New York. Until December last year he had a one semester assignment at the University of Leiden, as Walt Whitman Distinguished Chair in American Cultural Studies (Fulbright Program). He lectured on cultural theory, popular and consumer culture, and folklife. He also lectured at the Meertens Instituut in Amsterdam.

His starting point for his lecture in Amsterdam was that folklore is very much in demand nowadays. Time and again he is asked by the media to explain the meaning of popular American traditions, old and new, including Thanksgiving and roadside shrines and memorials.

What do you think is the explanation that folklore is so much in demand nowadays? What does it say about the role of tradition in contemporary society?

The answer to the broader question of the role of tradition in contemporary society is a key to understand the public appeal of folklore. Since the twentieth century, tradition in Europe and America has come to have a meaning of personal and local significance. It has been viewed as a source for the formation of

subcultural identity, which provides a sense of social belonging to group and community. Whereas modernization is often seen as pushing

Tradition is part of a rhetoric used to signify a need for social connection and a sense of past and place that offers an identity shared with others from one generation to another.

people into a homogenized mass culture headlong into an uncertain future, tradition is part of a rhetoric along with heritage, community, custom, and culture used to signify a need for social connection and a sense of past and place that offers an identity shared with others from one generation to another. The media, geared to reporting the disruptive events that shape the future, take notice of cultural activities that break our daily routines and draw attention to themselves for their reference to tradition. Against a background of a feeling that living in community has been eroded in



Afbeelding Studio
Blicq (uit de reeks
Jaar van de Folklore,
Feesten)

post-modern life, customs and festivals often are public statements of community renewal, so they become noteworthy. The trouble is that the historical context of many activities, once familiar in the local knowledge of customs, has been lost and needs explanation to a society geared to the science of the future rather than the humanity of the present. Authorities are sought to therefore explain customs and festivals as indications of a time when community mattered, and comment on the meanings they generate today and for the future.

What is the role of the folklorist, the scholar who studies folklore?

The folklorist is seen as an expert on tradition, that is differentiated from the historian's past, the sociologist's society, and the psychologist's mind. Tradition, it should be emphasized, is not a relic attracting an archaeologist's digging, but a constantly changing and renewable resource that requires eyes and ears to contemporary behavior and thinking as well as historical and sociological knowledge. When the folklorist speaks of tradition in the twenty-first century, it has added significance because of the ways that interpreting this tradition has serious implications for our sense of social belonging, inclusion, and exclusion. As symbol-making humans, it is natural to focus on the materials that draw our gaze because of their differentiation on the cultural landscape from other places and peoples - in the Netherlands, wooden shoes, mills, and cows. I see intellectual benefits from inquiries leading to public reflections on how these

After Hurricane Katrina, folklorists were consulted on recovering the intangible as well as the tangible culture of the region devastated by the high waters.

symbols came to be used and how they form as sense of a collective self. They also raise questions of cultural activities and their uses as metaphors to live by or markers of identity - at the family, local, ethnic, and regional levels. For Leiden, the October 3 festival has this quality in my view, and some traditions that are not as well publicized deserve documentation and interpretation. I think, for example, of a functioning blacksmith shop near my apartment in Leiden where an old master continues to take apprentices, even if economically they do not plan to go into business. They create 'art' from the ancient tradition and preserve and create anew many of the outstanding decorated ironwork gates and grills that mark the town and give it its character. Or even with the Sinterklaas celebration that the Dutch seem to know so well, I

could find hardly anyone who could answer my query as to why the purchase of chocolate letters, a distinctive Christmas custom, is part of the

consumer tradition in the Netherlands, or conversely, why it is not found elsewhere. The folklorist trained to interpret the meanings that such symbols and traditions generate sees in this process a dynamic of creativity and cultural emergence. When new forms draw our attention in the present, the folklorist sees continuities with tradition that help us understand their context and signification. I think, for example, of the folklorists consulted in the wake of spontaneous memorials and ritual responses to tragedies such as the September 11 attack on the World Trade Towers, assassination of Pim Fortuyn, or the death of Princess Diana. Why were peo-

>



ple drawn to leave objects, messages, and photographs at the sites, and how did they ritualize the events for themselves outside the official ceremonies? Folklorists also become public advisers after natural disasters when the cultural fabric as well as material surroundings have been torn apart. After Hurricane Katrina, for example, folklorists were consulted on recovering the intangible as well as tangible culture of the region devastated by the high waters. In the wake of the bulldozer's demolition of houses, folklorists joined local communities in advocating for rebuilding vernacular housing and public spaces to reconstruct the cultural vibrancy of those communities, rather than the 'standard' relief housing provided by federal authorities that residents that did not find culturally satisfying. Also showing the need for traditional as well as scientific knowledge, authorities looked to Dutch consultants for reinforcing levees that would not be threatening to local residents in the future.

The Netherlands are now ethnically divided. Sometimes folklore is advocated as a way of creating social cohesion. How do you look at this from the point of view of the US?

There is no doubt that managing diversity, particularly in an era of global transportation and communication allowing for crossing borders easily, is a political as well as social challenge. In the United States, public folklore programs have been instrumental in creating social cohesion by serving a dual purpose. On the one hand, they foster ethnic pride for members of groups as a component of a multicultural 'commonwealth' in which a sense of community functions within a society where groups have a shared interest in working together. On the other hand, they can be seen as cultural education for non-members of groups to appreciate the contribution of vernacular artistry of a group toward the national culture. Educational programs fostering mutual understanding such as 'folk artists and folklorists in the schools' are popular ways of building respect for ethnic backgrounds of students through appreciation of folk tradition. At the national level, the Smithsonian Folklife Festival held over the Independence Day holiday regularly features ethnic minorities as part of a national celebration to show that subcultural identities do not threaten nationalism. Indeed, there is often a message that diversity provides a cultural resource strengthening the social foundation of the country. Folklorists are active in research projects documenting the 'folk process' of cultural negotiation between minorities and the dominant society in generations after initial immigration. Folklore is also significant in providing expressions that reveal deep-seated attitudes and beliefs, both within and outside the groups. Folklorists have been

instrumental in pointing out that these expressions are critical for understanding prejudices and anxieties that are difficult to communicate in conversation. By making the unconscious conscious, folklorists are facilitating a national dialogue on diversity in a globalizing society with implications for nation, region, and locality.

A more popular form of folklore is used within the tourist sector, where folklore is presented as an amusing outing to a world we have lost. Does, in your opinion, this 'commercializing of folklore' constitute a threat to what is called 'authentic' folklore? Or is it a chance to popularize folklore even more?

This is also a complicated subject, but it should be noted that 'tourism' is sometimes used negatively to imply the gaze of elites, rather than being guided by principles of cultural education to excite our humanistic spirit. For example, many Americans of Dutch ancestry long to connect with their forebears by visiting the Netherlands and appreciating their folk roots, and at the same time understand the differences that separation of time and place have wrought. In the United States, hundreds of thousands of visitors attend the Tulip Time Festival in Holland, Michigan, complete with a windmill from the Netherlands reconstructed on an island, to give a feeling of the homeland. Many residents of the Netherlands may be amused by the sight of a hundred clog dancers in wooden shoes and imaginative folk costumes prancing down the American main street, but the purpose is not to represent traditions so much as to give a sense of connection to the homeland. But many visitors are motivated as a result to find out more about Dutch language and customs as they have developed in family and local settings. In the Amish Country where I live in Pennsylvania, tourism is controversial because of accusations of commercial exploitation and displacement. No doubt, some problems have occurred because of the irony that tourists seeking to view the pastoral surroundings of Amish lifestyles (the Amish have a religious as well as occupational tie to the land) have been the impetus of displacement of picturesque farmlands with huge retail outlets. There is another argument, though, that tourism has also helped support many traditional arts of the Amish such as quilting, woodcarving, and foodways for the economic benefit of this folk group. Although many observers predicted the doom of a folk group such as the Amish against the tide of mass culture in the mid-twentieth century, they have in fact tripled their number and established many new communities in the last twenty years of the twentieth century. Some folklorists explain that the creation of a 'tourist zone' has actually pre-

served Amish communities because it directs tourist activity in a controlled space rather than spreading them across the region where it can be disruptive to Amish traditions. In response to public interest in the 'Dutch Country' of Central Pennsylvania, there is probably more literature on the Amish than on any other folk group ranging from brochures giving a romanticized image of the group to serious academic treatises. The hope is that cultural institutions can play a role in mediating between the public's desire for an entertaining tourist experience and education on the meaning of folklife in contemporary society.

In Holland we organize years like the year of folklore or the year of the circus (see www.jaarvanhetcircus.nl) to promote folklore in the broadest sense. Do you know of comparable events and years in the US?

Folk tradition is a broad subject and focusing attention with themes, organized by the natural division of years, can result in public responses that are beneficial for raising cultural awareness. There are practical and intellectual functions for these efforts. On the practical side, they allow for a way to mobilize cooperative activity and draw media attention in a crowded marketplace of ideas. On the intellectual side, they encourage an appreciation of the complexity and significance of traditions examined from multiple perspectives and in different media. Especially useful is the use of such themes around pivotal anniversaries such as celebrations for Columbus's voyage of discovery to America in 1492 (that also resulted in thought-provoking revisions of narratives of Native American experience). Of relevance to American awareness of the Dutch cultural diaspora, for example, is the 400th anniversary of Henry Hudson's voyage for the Dutch East India Company in 1609 (see, for example, the website *De Atlantische Wereld: Amerika en Nederland*, <http://international.loc.gov/intldl/awkbhtml/awkbhome.html>, a joint project of the Library of Congress and the National Library of the Netherlands). An example of the kinds of results that come out of a nationally recognized theme is the 'Year of the Blues' in the United States in 2003. While popular interest in American blues music has been prevalent for many years since the late twentieth century (including substantial organizations and recordings in the Netherlands), the year of the blues resulted in major documentary recordings and reissues, films (including a major series done by renowned filmmaker Martin Scorsese entitled *The Blues*), and exhibitions that extended public awareness of the tradition as an African American folk art and prompted global research on the subject.

Here in the Netherlands, the United States are considered pioneers in the field of public folklore, the professional mediation of folklore for the public. How is this branch of folklore organized in the United States and which are the main institutions?

The professional study of folklore in the United States can be traced, in fact, to public institutions such as museums and cultural organizations at the end of the nineteenth century that advocated for local research in regional and ethnic traditions that appeared on the one hand to be disappearing in the wake of industrialization or on the other hand could be used as guides to the worldview of waves of immigrants attracted by the new industrialization. Government sponsored public folklore projects received a major impetus during President Franklin Delano Roosevelt's 'New Deal' policies to deal with the economic depression of the 1930s. The federal government instituted programs such as the folklore division of the Works Progress Administration to collect folk cultural material from ordinary people and create state travel guides. Many materials are still invaluable today for folklife research and public exhibitions such as the photograph collections, slave narratives, and migrant worker histories. It was the era that celebrated the 'common man and woman' as the basis of a cultural democracy and vernacular artistry to carry a nation through hard times. The program ended with the beginning of World War II but the populist spirit remained even in better economic times to emphasize the importance of community to civic pride and the inclusion of occupational ethnic groups for a vision of a culturally dynamic nation. Ironically, another major federal project of more recent vintage carried organized public collections into wartime with the Veterans' Oral History Project conducted by the American Folklife Center in the Library of Congress. The United States is distinguished by having a national network of folklorists with governmental positions at the state level. The first 'state folklorist', an official governmental position, was established in 1948 in Pennsylvania, and over 40 states now have equivalents to that position in state and local arts and humanities councils, community affairs departments, and heritage agencies. There are city and regional folklorists working for governmental agencies, and in some places where folklore forms a part of heritage planning (such as Louisiana, Michigan, and Vermont), there are multiple positions and organizations to handle public work. At the national level, the American Folklife Center in the Library of Congress was created by federal legislation in 1976 to provide a public repository (Archive of Folk Culture), conduct research, and create public programs. Also in Washington, D.C., the Smithsonian





Institution's Center for Folklife and Cultural Heritage creates exhibitions and organizes the annual Smithsonian Folklife Festival, symbolically on the National Mall over America's Independence Day celebration. Another aspect of American public folklore is the existence of federal endowments for arts and humanities to provide grants for the documentation and presentation of traditional arts to local agencies. Private foundations such as the Fund for Folk Culture and the Lila Wallace-Reader's Digest Foundation have also been important in supporting projects relating to folklife. Many private, non-profit organizations, universities, and

museums have goals of advancing regional and ethnic folklife agendas, such as the

Center for Pennsylvania Culture Studies which I direct at the Pennsylvania State University at Harrisburg; Western Folklife Center in Elko, Nevada; City Lore in New York City; Philadelphia Folklore Project in Philadelphia, Pennsylvania; and the Center for Upper Midwestern Cultures in Madison, Wisconsin. Another significant development that may be a model for other countries is the establishment of National Heritage Areas by the National Park Service, an agency of the federal Department of the Interior. These areas are designated by their traditional cultures and are given funding to develop public programs and educational resources. There are currently 27 designated areas, including the Rivers of Steel Heritage Area in southwest Pennsylvania devoted to the tradition of steel-making and the Cane River Heritage Area in northwest Louisiana highlighting the Creole and multicultural legacy of the region.

In the Netherlands the universities nowadays create courses in public history, to train their students to work in the public sector. How is this in the United States?

Students wanting to work in the public sector typically have to find courses within the structure of traditional disciplines such as history, art, and anthropology. There has definitely been an increased demand for courses in museums, archives, and administration. Many universities have created certificates and programs for 'museum studies' or 'cultural resource management' to answer the call for credentials in applied work. The trouble with this structure, as I see it, is that students have public research and presentation divided into isolated segments such as 'public history', 'public anthropology', 'public art', and even 'public folklore'. I have been an advocate for a more integrative approach that links issues of culture in an interdisciplinary,

comprehensive conception of 'public heritage'. That has been the label we have used in the interdisciplinary program of American Studies at my campus of the Pennsylvania State University at Harrisburg (with courses and seminars labeled 'public heritage' in addition to classes in museum studies, archives and record management, and historic preservation). An issue for folklorists that has arisen in 'public sector' studies is the perceived split between folklore as an intellectual, academic pursuit and public heritage as an applied, vocational skill. I encourage thinking of heritage intellectually as well, to view museums, education,

archives, and organizations themselves as cultural artifacts worthy of study and theorizing. I have written an interpretive

book, for example, on the first state folklorist called *Popularizing Pennsylvania* (Pennsylvania State University Press, 1996) and consulted museums on exhibitions that interpret their cultural roles. Toward this end, a budding movement is emerging for 'heritage studies' (with one doctoral program at Arkansas State University) treating public sector work as a cultural subject as well as a vocational object. Such movements, while commendable, also should be accompanied by a strengthening of academic positions in folklore and folklife as a long intellectual legacy with a set of theoretical perspectives and methodologies essential to cultural understanding. A particular contribution of folklore and folklife in many countries, including the United States, is the distinction it has had in the academic landscape of educating students critically in the cultural traditions of the country in which students will live and work. Certainly that has been the case in the United States where courses in American folklore and folklife predominate over other areas and genres. Since I have been in the Netherlands, and actually have an office in a Dutch Studies department at the University of Leiden, I have seen a critical need, however, for more of this approach academically within the Dutch system to complement vibrant centers such as the Meertens Instituut and the Nederlands Centrum voor Volks-cultuur. I look forward to returning to the Netherlands when there will be established academic departments and chairs of folklore and ethnology. Further, I envision an invigorating connection of such units with museums, centers, and cultural organizations.

Noot

Dit najaar wordt in het Nederlands-Vlaamse tijdschrift *Volkskunde* een uitgebreid artikel gepubliceerd van Simon Bronner, getiteld 'The Year of Folklore, and other Dutch Lessons in Public Heritage'.

Een jaar lang **Levend Erfgoed** voor maar € 22,-

Levend Erfgoed is hét vakblad voor de hele erfgoedsector, waarin gereflecteerd wordt op publieksgerichte activiteiten van erfgoedinstellingen.
Neem nu een abonnement!



Naam: _____

Straat: _____

Postcode: _____

Woonplaats: _____

Telefoon: _____

Datum: _____

Handtekening: _____

Word nu abonnee en u krijgt een welkomstgeschenk.

Stuur deze bon naar: Nederlands Centrum voor Volkscultuur, Postbus 13113, 3507 LC Utrecht
(tel: 030 - 276 02 44, fax: 030 - 273 61 11, e-mail: ncv@volkscultuur.nl)



Why, how and so what?

Contested heritage

Erfgoed wordt meestal gepresenteerd als een warme deken, waaronder het goed schuilen is.

Maar minstens zo vaak is erfgoed ook controversieel. De Groningse hoogleraar van Engelse afkomst Gregory Ashworth ontdekt erfgoed van zijn onschuld.

Gregory Ashworth
hoogleraar
Rijksuniversiteit
Groningen, Faculteit
Ruimtelijke
Wetenschappen

Much, if not most public heritage is offered as what could be labelled the warm cuddly blanket model under which all are welcome to shelter. It is presented as a set of universally accessible psychic benefits, which all equally may freely enjoy with no harmful consequences for them or for others. The international agencies in particular express the epitome of this approach in their stated mission to search for the examples of buildings and landscapes that express the 'outstanding universal values' in a common heritage of all mankind. All humanity is invited to partake uniformly in the finest that humanity has produced over the millennia. National agencies in most countries are charged with a public responsibility to relate 'our story', usually as a tale of unrelenting national progress and enlightenment in which the national character is revealed and celebrated through heritage achievement. In recent years this responsibility has frequently been specified as a strengthening of the possessive pronoun 'our'. In response perhaps to the increasingly culturally and ethnically diverse nature of western societies, public heritage is expected to contribute to social cohesion and social inclusion and to combat their opposites disintegration and exclusion. Public heritage interpretations, not least in museums, have often used a progress model, which takes the present as the natural and inevitable destination of pasts, which proceed in a more or less undeviating way to a self-justifying present. This is satisfying both to the producers, who thus legitimate their authority but also to the consumer who is reassuringly placed at the pinnacle of historic endeavour, the natural heir to the best that humanity has produced.

If this were not benefit enough the assumption is widely made that heritage brought into existence to serve these worthy collective objectives can also be used to provide the economic resources for a major

commercial activity. The 'windfall gain' tourism model assumes a zero-cost marginal use of existing heritages, to the mutual benefit of consumers, producers and the wider society. Even the increasing doubts that are now cast upon the automatic cost-free benefits to be reaped from heritage tourism are usually cast in the form of criticisms of unfortunate by-products of poor management, thus capable of solution by better management, rather than as any intrinsic contradiction.

Who could possibly wish to cast misgivings upon such a cornucopia of universal and varied harmless benefits bestowed freely by a beneficent state? Reality is unfortunately quite different, which would matter little except that the illusion is an unsustainable, contradictory and sometimes perilous condition.

This brief argument will just raise the questions, why is heritage contested, how are these contests conducted and attempt to assess the extent to which it matters.

Why is heritage contested?

"All heritage is by definition someone's heritage and thus not someone else's." If heritage is 'the contemporary uses of the past' and if the consumer of heritage creates his own heritage for his own purposes then all heritage is actually created by the individual at the point of consumption. Further it would be logical that every act of heritage designation is thus a disin-

heritance of someone for what is mine is not yours. This simple, and to some quite outrageous, statement is a logical conse-

quence of the definition of heritage but needs immediate modification. First, heritage being an intangible experience not an object can of course be the heritage of many different individuals, which is not the same as claiming any common collective heritage only allowing multiple claims to co-exist in so far as they do not

*All public heritage disinherits
and is inherently potentially dissonant
to some extent.*

impinge upon each other. Secondly, the inevitable disinheritance mostly does not matter being usually too unknown, trivial or restricted in its relevance. There is thus an inevitable possibility of contestation, which fortunately is only rarely manifested in serious dramatic actions but more usually experienced as no more than minor irritation, distaste and alienation.

Inherent conflicts

Some conflicts stem from the inherent nature of heritage itself. If each individual creates his own heritage from for his own resources of personal relics, histories and memories for his own self-identification and positioning within society then all heritage is in essence individual. Not only is heritage demand created, it is essentially created by individuals not collectivities for public collective heritage will only be accepted and incorporated in so far as it accords with existing individual heritage constructs. This may seem to contradict the whole purpose of public collective heritage promotion, the responsibility of many government and non-government agencies in almost all countries and indeed deny the existence of the concept of collective memory or common heritage. It does not so long as collective memory, like collective heritage, is a metaphor for attempts outside the individual to add to or modify the individual's identification with ideas, places or other people. The collective in heritage is not an aggregate of the individual. It is, like the 'public interest' it is frequently called upon to serve, an abstraction useful in the formulation of public policy.

Some, but it must be stressed not all, heritage is place bound, that is it is both strongly rooted in a particular spatial location and also a major contributor to the identity of that place. Places, as any geographer knows, exist within an inherent scale hierarchy. Thus much heritage can be intrinsically global, continental, national, regional, local and individual. These scales may harmoniously complement each other in a 'Russian doll' model but equally may not. Distraction, confusion, and even contradiction between heritage at different levels in a spatial scale hierarchy is almost inevitable and on occasion can result in serious conflict about which scale 'owns' a past.

Extrinsic conflicts

If all heritage values are ascribed by people to structures, landscapes and sites, for contemporary purposes then quite simply different values will be ascribed by different people for different purposes, at different times, to the same heritage resources. This may matter in a number of types of potential conflict between contemporary users. Equally the messages

ascribed at one time may become dissonant, irrelevant or just unreadable in another.

Multi-use conflicts

Heritage, for instance, is expected to serve many public interests, whether political, social or economic, within public policies. Governments have overburdened heritage with goals of jurisdictional and ideological legitimisation, the socialisation of new generations, the strengthening of social cohesion and the furtherance of social inclusion. To these traditional tasks have been added more recently, the creation and promotion of place identities for transmission to both internal markets, in order to foster senses of civic belonging and to external markets in order to enhance the competitiveness of the place. It is also expected to provide a wide, flexible and almost infinitely expandable resource for commodification in an increasingly important set of economic activities, which can be broadly termed the heritage industry, which includes, but is not confined to, tourism.

Because heritage can serve many collective purposes, it is generally called upon to do so. The almost inevitable consequence is the multi-use of the same resources, even at the same location; the multi-consumption of diverse heritages by different consumers for different purposes; and the polyvocality of the messages being conveyed and received. This may lead to conflicts over resources both between and even within categories of users.

Economic conflicts

The economics of heritage is only exceptionally a central consideration in the creation or management of heritage. Economic costs and benefits are most often treated as an added consideration marginal to more important cultural or socio-political matters. Heritage is frequently viewed, and not only by the tourism industry, as a freely accessible zero-priced public good bestowing a wind-fall economic gain on individuals and places. However heritage is both an economic cost and economic benefit. This simple reality has a number of consequences largely stemming from the answers to the questions, 'Who pays and who benefits?' The difficulty is that both costs and benefits are unevenly distributed, spatially, sectorally and socially. This inequality is compounded by three complicating aspects of the economics of heritage, namely vague, non-monetary and non-transparent pricing systems, the importance of both positive and negative externalities and, partly as a consequence of these, the absence of an economic system that relates costs to benefits. Conflicts between places, economic sectors and social groups over the distribution of costs and benefits are





almost inevitable and can only be mitigated by fiscal and physical management measures, which are only rarely attempted.

Legitimation conflicts

To realise that public heritage is what someone has decided we collectively should remember is not to reduce it to any simplistic 'Bourdieuian' or 'Habermasian' conspiracy theory of dominant ideologies legitimating themselves through the capture of cultural capital and imposing this on the passive subordinate consumers. Merriman succinctly disposed of that simplistic idea in 1991. It is actually much more straightforward. Heritage is an undoubtedly potent instrument of ideology, power, social control and management and economic change. It is not however intrinsically an instrument of any specific version of any of these. Therefore the significant questions will turn out to be, who is doing this and for what reasons. The answers are likely to be both multiple and usually quite disappointingly mundane. However the use of heritage to legitimate the right to govern invites competing ideologies and powers to dispute this right using the same instrument.

It can be argued that society has changed and is continuing to change much more rapidly than the official heritage, with the result that what is projected by government agencies has at best ceased to be relevant, and at worst is alienating, to present populations.

Socialisation conflicts

Heritage, whether collective or individual, is the principal vehicle for the transmission of current social norms, values, behaviours and beliefs to neophytes, whether children or migrants. The difficulty arises when a unitary heritage encounters a plural society.

All societies are to an extent plural in so far as people differ in their demographic, family and preferential circumstances: all societies in that sense can add the adjective multicultural. However it is a truism to point out that present western societies are character-

ised by an increasing social and cultural fragmentation in which individualism is more evident than collectivism in whatever form these conditions are expressed.

Increasing global communication and travel is resulting in an unprecedented cultural and ethnic pluralism, however this is defined. The consequence for heritage as an instrument of socialisation is that the content of both the instrument and the objective have become at least less clear. It can be argued that society has changed and is continuing to change much more rapidly than the official heritage, with the result that what is projected by government agencies has at best ceased to be

The losers are likely to be confined to a folklore museum.
Nationale Folkloredag in het Nederlands Openluchtmuseum
Foto: Ineke Strouken



relevant, and at worst is alienating, to present populations. At the very time when fostering social cohesion and inclusion is being added by governments to the responsibility of public heritage agencies, the task of socialisation is becoming more ambiguous in both its goals and its methods.

How can the past be captured?

There are two well-tried instruments for creating a desirable collective past that should be briefly reiterated.

History of the Fatherland (Vaterlandsgeschichte)

An instrument of this is the deliberate use of the academic discipline of history in the shaping of a convincing, widely accepted and self-justifying historical narrative. Indeed this has often been regarded, especially by non-historians, as the principal task of history as an academic study and the main justification for its prominent inclusion in school curricula. If we do not share a collective history then we are not a collective people. Such a history ideally requires a 'foundation struggle', the mythological 'Birth of a nation' through suffering and determination in the face of a demonised enemy. Ideally also it should contain a 'Golden Age' to serve as epitome of national values and preferably also proof of superiority over others. This narrative is conveyed through the panoply of public statuary, place nomenclature, selected national architectural and design styles, commemorative festivals and the pantheon of national heroes and corresponding villains. Education and now also immigration and naturalisation systems act as important transmission media.

Homeland geography (Heimatkunde)

The creation of a homeland geography provides an arena for the operation of a national history but most usually goes further. It stimulates belonging to a place through a knowledge of that place but may also attempt to transfer properties of the physical environment to the people. A harsh or challenging nature had evoked a hardy and innovative people. There may also be echoes of the historical 'freedom struggle' in the 'taming of the wilderness' / 'struggle against the sea' idea. Not only is this our land because we have subdued it through hardship, by this process we have become the people that we are. Homeland geographies also demarcate the territorial extent, whether actual or claimed, that the group occupies or should occupy.

How can non-conforming heritage be managed?

The capturing of the past by these and other instruments is almost never either complete or permanent. This means that policies are needed to both maintain the hegemony and to extend it by managing groups with dissenting, distracting or contradictory heritage. There are a number of ways in which this is commonly attempted.

The converse of induced collective memory is collective amnesia, which can be fostered through a variety of management strategies.

A simple and generally effective method of handling variants from a core heritage is merely to deny their existence: if there is no variance then there is nothing to assimilate. A simple denial that non-conforming groups and their heritage exist now or indeed ever in the past can be effective. This involves a re-interpretation of the past to airbrush out undesirable elements in school-books, archives, museum inter-

pretations, monument dedications and the like. The naming of cultural groups has obvious significance: what has no name has no recognised existence. If Siam becomes Thailand or Ceylon,

Sri Lanka then the non-Thai or non-Singalese have been removed from the national map. Kurds become 'Mountain Turks' and Lemks, 'Highland Poles'. A 'failure to mention', if less drastic than absolute denial, is, of course, a commonplace in heritage interpretation, which by its nature is inevitably selective. The house of Kemal Atatürk does not appear on the Thessalonica tourism map.

Quite another method is destruction. The heritage of a deviant group could simply be eradicated, either by removing or destroying it while leaving in situ the associated people, the intention being that they will subsequently adapt to, and associate with, the remaining dominant heritage. The deliberate destruction of another's heritage as in recent times at Bamyan, Ayodhya, Al Aqsa, Mostar, Dubrovnik and the like are relatively infrequent events, labelled somewhat intemperately by UNESCO as 'cultural genocide' and are globally notorious through their rarity. Concealment, neglect, re-interpretation or trivialisation are far more common strategies that have been also practiced by democratic societies for arguably socially beneficial reasons. The World Archaeological Congress famously issued a blan-





ket condemnation of the actions of Israeli government sponsored archaeology in 2002, accusing it of concealment, disregard and neglect of Moslem and Christian archaeological sites, specifically in Bethlehem, Hebron and Nablus. The Dimitri Mausoleum in Sofia was demolished by the new democratic Bulgarian government in 1999: the National Socialist architecture of the Rally Ground at Nuremberg and the Gauforum, Weimar, neglected for a generation, must now be either demolished or renovated.

An alternative for destruction is that the people can be removed so that it then can be assumed that the disuse, decay and ultimately eradication of their heritage will inevitably follow. An extreme manifestation of a policy to eradicate a culture is to remove not only the culture and its expressions but also the people who create, use and transmit it. Although the term 'ethnic cleansing' is recent, the phenomenon is not. There is a moral chasm between ethnic cleansing through population transfer by forced or induced deportation and the same through genocide. The former has been justified and even perpetrated by liberal democratic governments on the basis of the ultimate well-being of the populations concerned, whether migrating or remaining. Indeed historically it has often been no more than assisting and channelling what otherwise would have been an uncontrolled voluntary migration. Obviously genocide has never been justified by such arguments. The distinction may become blurred when a forced population movement is mishandled by design or by neglect. The result for the immobile heritage is however the same. It is left to disuse, plundering and decay amidst an alien population that is at best indifferent and at worst hostile to it. The post-shoah Jewish heritage of ghettos and camps throughout Europe provides the obvious, but by no means only, such instance.

Potential challenges to, or distractions from, a single core heritage from other non-assimilated heritages can be handled through policies of 'museumification' or, closely related, 'vernacularisation'. These seek to render harmless and non-threatening the heritage of what are perceived as being deviant groups by containing and marginalising their heritage as curious, colourful and somewhat quaint survivals from the past to be treated as museum artefacts of historical and folklore interest.

A variant of vernacularisation was the tribalisation policy of the apartheid regime in South Africa, which

did not ignore the heritage of the majority black African population, it vernacularised and re-tribalised it. If the winners write the history, they also create the heritage: the losers are likely to be confined to a folklore museum.

Heritage has played a major instrumental role in the furtherance of official assimilation and melting pot models, both of which strive, usually with limited success, to reduce cultural plurality to a single homogeneous outcome. However it can also be used in the propagation of quite different social models aimed at the avoidance or reduction of conflict. 'Pillar models' accept an equality of difference between sovereign and separate groups, which nevertheless agree to support a common if pillarised whole. 'Core+ models', establish a core leading culture (leitkultur) to which all subscribe but to it add-on the heritage of minority groups, which are tolerated as non-threatening to the core and even seen as reinforcing and enhancing it. Such cultural add-ons may be either exclusivist, where the focus is on cohesion within the minority group or inclusivist, in

which the minority heritage is regarded as a common resource open to the participation of all.

Finally multicultural ('salad bowl / mosaic /

rainbow') models use heritage to stress either a tolerated cultural relativism (in 'soft multiculturalism') or the integrity and self empowerment of the group (in 'hard multiculturalism').

These models and many more variants of them are only mentioned here to demonstrate that cultural and ethnic pluralism is managed in a variety of ways to avoid potential conflict or to mitigate and resolve it when it occurs: and significantly heritage is generally used as the major instrument in each of these models.

So what?

It might be concluded from the lengthy inventory of sources of contestation that heritage in all its forms is little more than an expression of competing ideas and ambitions struggling for supremacy and dominance. Competing attempts to establish hegemony result in an unstable accumulation of irritations, resentments, alienations and discords as pasts are created, promoted, reshaped and destroyed. Fortunately, although all the sources of contestation briefly reviewed above, and more, are inherent in the heritage process and on occasion are manifested in dramatic and sometimes deadly consequences, much of the conflict is potential rather than actual and limited rather than widespread. In reality heritage contesta-

*If the winners write the history,
they also create the heritage:
the losers are likely to be confined to a
folklore museum.*

tion is far less important than it seems to many commentators for a number of reasons.

First, public heritage is far less effective in transmitting the messages it intends to the anticipated audience, in the way it expects, than its producers generally assume it to be. If public collective heritage is to succeed in its objectives its projected messages must be received, understood and believed by those for whom it is intended. Much is just not received at all; it is ignored. Museums are not visited, public statuary is not seen, commemorations are not read and if they are their messages may not be understood in the way intended and if understood not incorporated into the mental constructs of the receiver. Heritage consumers are not passive receptors of whatever messages may be transmitted by public agencies but possess numerous defence mechanisms for filtering its content. Indeed there are many unofficial popular heritages that may amount to counter-heritages of which the official producers have little knowledge and no influence. In all the hype about an increasing popular interest in heritage, it should be remembered that only a minority visit museums, historic sites or buildings and activist organisations (such as *Heemschut* in The Netherlands) are supported by less than one tenth of one percent of the adult population. Public heritage is in essence a small culturally dominant elite conversing with itself.

Secondly, despite the sustained efforts of public agencies to generate and promote collective heritage ideas of many sorts in furtherance of public policy interests, heritage remains essential individual. The self-esteem and self-awareness of individuals is constructed from an amalgam of selective memory, personal history and family anecdote but this heritage is more valued and indeed more important to the individual, than all the carefully preserved content of museums, galleries and libraries. It is also largely beyond the influence of public agencies although there has been some attempt to blur the distinction through oral history, museums of the everyday and what could be called 'roots' genealogy and history.

All public heritage disinherits and is inherently potentially dissonant to some extent. Fortunately, such dissonance is usually too trivial or too restricted to matter much and on the occasions where it does, it is, like all public heritage, highly susceptible to management but an essential prerequisite of such management is awareness and knowledge.

Notes

- 1 J.E. Tunbridge & G.J. Ashworth, *Dissonant heritage: the management of the past as a resource in conflict* (Chichester 1996).
- 2 G.J. Ashworth, *Heritage Planning: conservation as the management of change* (Groningen 1992).
- 3 G.J. Ashworth & B.J. Graham, *Senses of Place: senses of time* (London 2005).
- 4 See the extended discussion of the globalisation and localisation of a 'glocalised' heritage and its resolution in 'generic' heritage in G.J. Ashworth & J.E. Tunbridge, *A companion to tourism* (Oxford 2004) 210-222.
- 5 See the cases in G.J. Ashworth, The conserved European city as cultural symbol: The meaning of the text, in: B.J. Graham (redactie), *Modern Europe: power, culture, identity* (London 1998) 261-286.
- 6 N. Merriman, *Beyond the glass case* (Leicester 1991).
- 7 World Archaeological Congress (2002). Needless to say the claim was hotly disputed by the Israeli authorities.
- 8 See the many cases in G.J. Ashworth & R. Hartmann, *Horror and human tragedy revisited: the management of sites of atrocity for tourism* (New York 2005).
- 9 This topic is pursued further in B.J. Graham, G.J. Ashworth & J.E. Tunbridge, *A Geography of heritage: power, culture, economy* (London 2000).





Computerspelletjes om van te leren

Games en erfgoededucatie

Een computerspel moet altijd een vermakelijke component hebben – anders is het simpelweg geen spel. Maar games kunnen ook voor educatieve doeleinden worden ingezet, zo leert het artikel van Jeroen van der Vliet van de Stichting voor de Nederlandse Archeologie.

Jeroen van der Vliet
beleidsmedewerker
Stichting voor de
Nederlandse
Archeologie

Super Mario Bros., *Space Invaders* of *Pac Man*, wie kent ze niet? Computerspellen zijn inmiddels tot ons cultureel erfgoed gaan behoren. De geschiedenis van het computerspel gaat terug tot de jaren vijftig van de vorige eeuw.¹ Toen computers nog enorme, kostbare machines waren die slechts in enkele gerenommeerde universiteiten en onderzoeksinstituten stonden, werden er al spelletjes op gespeeld. Het oudste computerspel, een raketsimulatie, stamt uit 1947. Met het doodeenvoudige, maar o zo verslavende spel *Pong* (1972) brak het gouden tijdperk van het computerspel aan en daar zitten we nu nog steeds in. Het computerspel blijkt zich keer op keer opnieuw uit te vinden en te verspreiden naar andere, nieuwe platforms. Miljoenen mensen spelen dagelijks op de PC, een *game console* of een *handheld*, de mobiele telefoon of op een speelkast in een arcadehal of snackbar; alleen, met z'n tweeën of met duizenden tegelijk in een *massively multi-player online role playing game*. Inmiddels zijn computerspellen niet meer uit ons dagelijks leven weg te denken en zijn ze er niet alleen meer voor vermaak alleen. Zogenaamde 'serious games' hebben de afgelopen jaren als trainingsinstrument een plek weten te veroveren in het leger, het bedrijfsleven en het onderwijs.²

Games onder de loep

Kenners spreken liever niet van computerspellen, maar van *games*. Vooral omdat games niet alleen op een PC kunnen worden gespeeld, maar op allerlei 'platforms' zoals speciale spelcomputers (*game consoles*) als de *Xbox 360*, *PlayStation*, *DreamCast*, *Gamecube* en andere systemen die direct op het televisiescherm kunnen worden aangesloten, draagbare spelcomputers als de *Gameboy* en de *Nintendo DS*, de mobiele telefoon en op arcadespeelkasten, wordt doorgaans de

term 'games' gebruikt om het hele spectrum mee aan te duiden. In de gamewereld bestaan ook verschillende classificaties van speltypen.³ Onderzoekers hanteren bijvoorbeeld een andere indeling dan de spelontwikkelaars of de detailhandel. In grote lijnen kan het games-universum echter worden verdeeld in spellen waarbij het hoofdzakelijk gaat om knopvaardigheid en reactievermogen (actiespellen, platformspellen, arcadespellen, *shooters*, sport-, race- of vechtspellen), het oplossen van een mysterie met een sterk verhalend karakter (*adventure games*) of het volbrengen van een *quest* binnen een groep van spelfiguren (*role playing games*), het besturen van allerlei voertuigen als vliegtuigen, treinen en auto's (*simulations*), of om het nemen van allerlei beslissingen (*strategy games*, *micro management games*) bij voorkeur door het verzamelen van grondstoffen voor het opbouwen van een bedrijf of van een land door het voeren van allerlei oorlogen. Daarnaast bestaan er nog games die een digitale versie zijn van traditionele kaart- en bordspellen. Games laten zich echter vaak niet onder één noemer vatten en bevatten maar wat vaak elementen uit diverse speltypen en kunnen daarnaast ook nog in verschillende spelgenres als *fantasy*, historisch, *science fiction* of horror verder worden onderverdeeld.

Voer voor psychologen

Veel onderzoek is al verricht naar de redenen waarom mensen games spelen en welke invloed het spelen van games heeft op de speler zelf.⁴ Het is daarbij belangrijk te realiseren dat zowel voor- als tegenstanders van het (veelvuldig) spelen van games hebben gezocht naar zoveel mogelijk bewijzen om hun argumenten kracht bij te kunnen zetten. Daarmee kan de vraag of het spelen van games goed voor iemands

ontwikkeling is, onverhoeds tot grote controverses en verhitte debatten zorgen. Het is een zaak waarin zelfs de politiek zich niet onbetuigd laat.⁵

Positieve effecten die vaak worden genoemd zijn dat regelmatige gamers een beter ruimtelijk inzicht hebben dan niet-gamende leeftijdsgenoten, dat ze sneller moeilijke en complexe situaties kunnen overzien, socialer zijn, zelfverzekerder zijn, over het algemeen een betere coördinatie en reactievermogen bezitten en beter met de computer overweg kunnen. Tegenstanders wijzen daarentegen vaak op het gewelddadige karakter van games als *Doom* en *Grand Theft Auto* en dat deze en soortgelijke computerspellen een verharding van de maatschappij tot gevolg hebben.⁶ Daarnaast zouden gamers die niet meer voor de computer zijn weg te branden zich afsluiten van de buitenwereld en zou het chronisch gebrek aan voldoende lichaamsbeweging eveneens vetzucht, overgewicht en drugsgebruik tot gevolg zou hebben. Nog niet zo lang geleden werd in Amsterdam zelfs een speciaal instituut geopend om aan games verslaafde jongeren te behandelen.

Niet zelden is er in de discussie sprake van een generatiekloof omdat, zoals Nicholas Negroponte in *Being Digital* (1996) opmerkt, “most adults fail to see how children learn with electronic games. The common assumption is that these mesmerizing toys turn kids into twitchy addicts(...) But there is no question that many electronic games teach kids strategies and demand planning skills they will use later in life.”⁷ Toch wijzen recente gebruikscijfers uit dat kinderen niet langer het monopolie op het spelen van games hebben. Uit Amerikaans marktonderzoek blijkt dat 50% van alle Amerikanen games speelt. Bijna de helft van de spelers (43%) is tussen de 18 en 49 jaar oud, 35% is jonger dan 18 jaar en 19% is 50 jaar of ouder. Van de Amerikaanse gamers is 55% man, tegen 43% vrouwen.⁸ In Groot-Brittannië, blijkt uit onderzoek van de BBC, spelen bijna alle kinderen van 6 tot 16 jaar met enige regelmaat games, tussen de 16 en 25 jaar is dat nog steeds 82%.⁹

Wie gamers vraagt waarom zij graag een computerspel spelen, zal vooral horen: gewoon omdat het leuk is. Een van de meest voornamelijk redenen voor het spelen van games is en blijft vermaak. Dit gaat vaak gepaard met de mogelijkheid weg te kunnen dromen of te fantaseren in een imaginaire wereld, vergelijkbaar met het lezen van een boek of het kijken van een speelfilm.

Een archeologische case study

Een computerspelletje dat ik als kind speelde en mij nog steeds levendig kan herinneren is *Indiana Jones and the Final Crusade*. Het *adventure* spel schurkte vrij

dicht tegen de filmversie aan. Dat bleek ook wel praktisch omdat sommige raadsels onoplosbaar waren zonder enige parate kennis uit de film. De kleuren waren voor die tijd, toen computerspelletjes slechts een kleurenpalet van maximaal 256 variaties kenden, fraai en helder, en de muziek – de tune uit de film – klonk net niet echt vals als je die luid uit de kleine boxjes liet schetteren. Een echte archeoloog zal niemand van het spel zijn geworden. Daarvoor draaide het in dit spel te veel om hoe goed je bepaalde woordraadsels op kon lossen en te weinig om wat een archeoloog in de werkelijkheid doet. Vooral het opgraven kwam bijzonder weinig aan bod.

Indiana Jones heeft als *poster boy* van de archeologie zijn positie al lang moeten afstaan aan een sportieve collega, zij het dat haar werkwijze als ‘archeologe’ bepaald niet zou stroken met de Kwaliteitsnorm Nederlandse Archeologie. Haar naam is Lara Croft, hoofdrolspeelster in de gameserie *Tomb Raider*, die eerst furore maakte op de spelcomputer voordat zij nog eens door Angelina Jolie werd vereeuwigd op het zilveren doek. Het credo van archeologen “dat opgraven ook vernietigen is” neemt deze archeologe streepje actieheldin wel erg letterlijk. Ze schiet in het wilde rond, niet met één, maar standaard met twee pistolen op alles wat maar beweegt en tussen haar en de uiteindelijke hoofdprijs, een schat van onvoorstelbare (geld)waarde, staat.



Indiana Jones en *Tomb Raider* waren allebei niet gemaakt met het idee om educatief te zijn. Vermaak stond centraal en archeologie diende daarbij als een spannend, avontuurlijk decor. Tijdens de studiedag *Game over. Games en geschiedenis* die de Stichting voor de Nederlandse Archeologie en de Vereniging voor Geschiedenis en Informatica op 31 maart 2006 in Leiden organiseerden, werd aan het punt authenticiteit in computerspellen veel aandacht besteed.¹⁰ Zo concludeerde Sander van Dorst, deskundige op het gebied van het Romeins leger, dat in het veel geprezen *Rome: Total War* veel inhoudelijke fouten zaten. In zijn

ogen hadden de makers zich te veel laten inspireren door *sword and sandal* speelfilms en veel te weinig door wat er uit historische en archeologische bronnen zoal over uitrusting, bewapening en vechttactieken van het Romeinse leger bekend is. Om een computerspel tot een succes te maken wordt geluisterd naar wat de toekomstige spelers er van verwachten. Als die veel spectaculair op het slagveld willen zien, met brandende pijlen en indrukwekkende harnassen die eigenlijk uit andere tijden stammen, dan gebeurt dat toch. Deze verwachting van hoe een spel 'aanvoelt' en hoe het in elkaar steekt, wordt omschreven met de term *game legacy*. Dat het echter ook anders kan, bewees *game developer* Iain Howe van het Amsterdamse Guerilla Games. Voor de ontwikkeling van een simulatie van de B-172, een bekend type bommenwerper uit de Tweede Wereldoorlog, werd een grootschalig onderzoek gedaan waarbij bouwtekeningen werden geraadpleegd, oude foto's werden bestudeerd en oud-vliegers werden geïnterviewd. Volgens Howe moet, juist bij een speltype als *flight simulators*, elk knopje en hendeltje verantwoord zijn. Dat verwachten de spelers nu eenmaal.

In het Zweedse archeologiespel *Skelett och skårvor*, dat in Nederland en België onder de naam *Schatten en scherven* door Uitgeverij Lannoo en de Stichting voor de Nederlandse Archeologie is uitgebracht, wordt de speler assistent van archeoloog Tim Overjaar. Overjaar is conservator prehistorie van een fictief historisch museum en heeft een probleem. Over enkele weken moet de tentoonstelling over archeologie worden geopend, maar de professor heeft nog geen enkele vondst om te laten zien. Zijn helikopter staat voor het museum al klaar en na een korte inleiding over de basisprincipes van de archeologie en de werking van het spel, wordt de eerste vlucht gemaakt naar een veelbelovende opgraving. Iedere opgraving begint met een korte inleiding door Tim Overjaar dan wel van een boer die bijvoorbeeld iets op zijn land heeft gevonden en vervolgens de hulp van de archeologen heeft ingeroepen. Vervolgens kan met de opgraving worden begonnen. Met de graafmachine wordt een eerste opgravingsput getrokken waarna met steeds fijner gereedschap dieper wordt gegraven. Alle voorwerpen, variërend van een verroeste fietspomp tot vuursteenscherfjes uit de steentijd moeten worden bestudeerd. Wie te grof te werk gaat, verliest belangrijk vondstmateriaal en krijgt een waarschuwing van de professor. Wie het niet helemaal precies volgens de 'regels' van het vak doet, bijvoorbeeld door de opgegraven voorwerpen niet op hun plaats in het opgravingsvlak te fotograferen, een overzichtskaart te tekenen of enkele bodemonsters te nemen, heeft later bij de analyse in het laboratorium een probleem: de informatie blijkt dan niet compleet genoeg om bijvoorbeeld een landschaps-

analyse te maken op basis van de pollen of zaden uit het bodemonmonster, iets te zeggen over de betekenis van de vondsten omdat de context niet is beschreven. En die contextinformatie is nodig voor de tekstbordjes die bij de vitrines moeten worden geschreven of voor een filmpje dat moet worden gemaakt op basis van de opgravingsresultaten.

'Wat heb je er van geleerd?' of het nut van feedback

Te allen tijde kan de speler echter de hulp inroepen van de professor en zijn specialisten van de afdeling restauratie, botten en antropologie. Een uitgebreide handleiding met nadere uitleg over vondsten, de methoden en technieken van archeologie en het opgraven, biedt daarnaast ook uitkomst. Hele moeilijke begrippen, zoals pollenanalyse of 14C-datering (radiokoolstofdatering) zijn in het spel sterk vereenvoudigd. Misschien doen ze in de ogen van de echte specialist de werkelijkheid iets te veel geweld aan – 14C dateren is natuurlijk geen kwestie van een stukje hout afsnijden, in een klepje van een machine gooien en na wat gestoom en gepuf, verschijnt in een venstertje de exacte datum – maar ze maken de werkelijkheid wel inzichtelijk en begrijpelijk.

Wat *Schatten en scherven* een educatief computerspel maakt, is dat de speler leert denken en doen als een archeoloog, ook als de dingen in het spel niet helemaal 100% accuraat zijn zoals een 14C-datering. Ook het aantal archeologen dat ooit een heel viking-schip heeft opgegraven is zo'n beetje op een hand te tellen, maar in het spel kan het! Daarvoor moet de speler echter wel de kneepjes van het vak onder de knie hebben gekregen. Die kneepjes worden 'spelenderwijs' geleerd. Een computerspel moet altijd een vermakelijke component hebben – anders is het simpelweg geen spel – maar er komen al spelend toch veel serieuze aspecten uit de 'echte' archeologiewereld aan bod. Wie het spel speelt, komt er al spoedig achter hoe belangrijk het is om alles goed te documenteren. Ook het gegeven dat wat ouder is vaak dieper in de bodem ligt, zal geen speler ontgaan. Wie een van de opgravingen heeft gespeeld weet vervolgens ook dat een archeoloog niet alleen een troffel of tandenborstel gebruikt, maar een heel scala aan gereedschappen. En tenslotte, dat bepaalde verkleuringen in de bodem soms net zo belangrijk zijn als een object. Wie *Schatten en scherven* speelt realiseert zich dat en begrijpt dat.

Schatten en scherven bevat ook ingebouwde feedback. Gaat iets fout, dan wordt dat direct 'gezegd' door de professor. Als de assistent iets te grof te werk gaat, roept Tim Overjaar "Pas nou op, zo gaat het stuk!" Het spel kan op vele momenten opgeslagen en weer

worden ingeladen zodat, als er iets mis gaat, ook een andere aanpak kan worden uitgeprobeerd die misschien beter werkt. Tenslotte heeft het spel, want een computerspel blijft altijd begrensd door de mogelijkheden die een programmeur er van tevoren in heeft gestopt, toch een vrij uitgebreide uitloop door de koppeling met de educatieve website Archeos van de SNA (<http://www.archeos.nl>). Wie door het spelen meer wil weten over de “echte” archeologie kan zo urenlang verder neuzen.

Gebruik van commerciële games in de les

Diverse leerkrachten hebben handleidingen en les-tips geschreven hoe in de geschiedenisles bijvoorbeeld gebruik kan worden gemaakt van strategiespellen als *Civilization of Europa Universalis*, terwijl bij aardrijkskunde de leerlingen als ware stedenbouwers aan de gang kunnen met *SimCity*. Dat games in de klas nog niet tot de mainstream in het Nederlandse geschiedenisonderwijs zijn doorgedrongen, blijkt uit het handboek *Geschiedenisdidactiek* (2004) dat niets over games vermeldt.¹¹ Uit een workshop tijdens de eerder genoemde studiedag *Game over. Games en geschiedenis* bleek bij het testen van een hele reeks van soortgelijke strategiespellen als *Civilization*, *Age of Empires*, *Rise of Nations* en *Rome: Total War* dat het testpubliek niet onder de indruk was van de inhoudelijke meerwaarde van deze commerciële spellen. Hoewel de visuele effecten de indruk wekten dat de spellen historisch accuraat waren, bleef het vooral bij een historische setting als decor. De historisch getinte strategiespellen hadden ook meer met *resource management* dan met geschiedenis te maken.

Er kleven ook andere problemen aan het gebruik van kant en klare, commerciële games in de les. Zo hebben deze spellen vaak een lange inwerktijd. De regels en basisprincipes van het spel moeten worden geleerd. Nu lezen leerlingen doorgaans geen handleiding, maar beginnen gewoon te spelen en vinden zo wel uit wat er van hen wordt verwacht in het spel, maar ook deze manier heeft enige tijd nodig. Daarnaast kunnen spellen als *Civilization of Europa Universalis* behoorlijk wat uren in beslag nemen. Vooral bij *Civilization*, waarin de speler begint als de leider van een volk dat vanaf de steentijd tot het ruimtetijdperk moet worden uitgebouwd tot een imperium, is dit een bezwaar. Voor het gebruik in de klas kan wel gebruik worden gemaakt van een zogenaamd scenario. Scenario's zijn in veel computerspellen terug te vinden en zijn mini-spelletjes rond een specifieke periode of gebeurtenis. Bij *Civilization* is dat bijvoorbeeld de opkomst van de Griekse stadstaten of de Amerikaanse Onafhankelijkheidstrijd. In een oudere versie van *SimCity* zaten al kant en klare steden, maar die een bepaald probleem hadden. In het scenario ‘Dullsville’ was er in het fictieve plaatsje voor de inwoners helemaal



niets te beleven en moet de speler er alles aan doen Dullsville zo aantrekkelijk te maken dat de inwoners ook in de stad willen blijven wonen. In het scenario ‘Boston’ moet het, ook in werkelijkheid bestaande, verkeersinfarct van de stad worden opgelost. Op deze manier kan toch binnen een lesuur én een spel worden gespeeld én daar ook nog klassikaal over worden nagepraat.

Als de ruimte voor dit soort feedback en reflectie ontbreekt, dan heeft het spelen van computerspellen in de klas niet zo veel zin. Om dit te illustreren grijp ik nog eens terug op *Schatten en scherven*. In de klas kan iedereen tegelijk de eerste opgraving uitvoeren. Eerst doorlopen de leerlingen de inleiding, gaan ze naar de eerste opgravingslocatie en nadat iedereen het meetlint heeft gespannen kan het scheppen en zeven beginnen. Na afloop kunnen de resultaten in de klas worden besproken. De leerkracht kan bijvoorbeeld vragen “hoeveel vondsten heeft iedereen verzameld?”. Dan blijkt het ene kind vijf dingen te hebben gevonden en een andere wel vijftien. Hoe komt dat? Misschien vond het eerste kind dat het geen zin had een verroeste fietspomp te bewaren, “omdat-ie toch niet oud is”. Een andere mogelijkheid is dat het kind veel te slordig te werk ging en dacht met de graafmachine de hele put lekker snel uit kunnen graven. Ook bij de pollenanalyse, het schrijven van de tekstbordjes of het maken van een filmpje kunnen de resultaten direct met elkaar worden vergeleken. De leerlingen kunnen elkaars filmpjes bekijken en op basis daarvan concluderen wie de opgraving het beste heeft uitgewerkt door daarover met elkaar te discussiëren.

Gebruik van online games in de les

Een andere beperking van kant-en-klare, commerciële spellen is dat ze eerst vanaf een cd-rom of dvd

>

moeten worden geïnstalleerd en dat bij het spelen die cd-rom of dvd ook in de computer aanwezig moet zijn. Een uitkomst is dat op internet veel meer spellen te vinden zijn dan op cd-rom of dvd ooit zijn verschenen. Deze spellen zijn doorgaans gemaakt in Flash en een plug-in voor Flash is al standaard op bijna elke computer geïnstalleerd. Het van tevoren downloaden van allerlei players en add-ons blijft hiermee in principe beperkt tot het minimale. Het kan voorkomen dat soms een nieuwere versie nodig is dan degene die al is geïnstalleerd, maar dat is toch vaak een minder vervellende opgave dan te moeten wachten totdat drie tsjokvolle DVD's op de harde schijf zijn geïnstalleerd.

Een van de grootste collecties educatieve spelletjes op internet, is te vinden op de website van de BBC (<http://www.bbc.co.uk>), maar wie even rondzoekt op internet, vindt over praktisch elk onderwerp wel een online spel. Bij BBC History is een zogenaamde *Multi-media Zone* ingericht met allerlei online spelletjes, handig onderverdeeld per tijdvak. Voor jonge leerlingen kan het Engels misschien nog een obstakel vormen, maar ook de vereiste taalvaardigheid verschilt per spelletje.

Kruip in de huid van spelletjes

Een van de categorieën waar de geschiedenis-spelletjes van de BBC zijn onderverdeeld is *Quests & Challenges*. In *Pyramid Challenge* of *Viking Quest* moet de speler zich in een historisch personage verplaatsen. Als bouwmeester in het Oude Egypte moet bijvoorbeeld een pyramide voor de farao worden gebouwd. Daarbij gaat het vooral om het nemen van de juiste beslissingen. Welke bouwmaterialen moeten worden gebruikt, moeten alleen slaven of ook boeren en vaklieden meewerken, hoeveel leidinggevenden zijn er nodig en wat moeten zij eten? Onder welke hoek moet de pyramide worden gebouwd en welke goden moeten gunstig worden gestemd? Op alle vragen zijn verschillende antwoorden mogelijk die leiden tot een andere uitkomst. Niet altijd hoeft dat het verschil te zijn tussen 'goed' en 'fout'. Soms kan het ook bijna goed zijn, hetgeen juist uitnodigt het spelletje nog eens opnieuw door te spelen om te kijken hoe het nog beter kan. Doordat deze spelletjes niet heel veel tijd in beslag nemen en een lineaire verhaallijn hebben, is het uitproberen van verschillende spelstrategieën mogelijk en daarvan valt dus te leren. Een hele aardige wending zit in het spel *Viking Quest*. De speler dient een schip uit te rusten en een bemanning uit te kiezen om vanuit Noorwegen het klooster op het Schotse eiland Lindisfarne te plunderen. Op het moment dat de kloosterschatten in het schip worden geladen, wordt de vraag gesteld of het klooster plat moet worden gebrand. De natuurlijke 'viking'-reactie is natuurlijk "Ja, brand de boel maar helemaal plat". Trots vaart de

speler vervolgens terug naar Noorwegen in de veronderstelling dat het vikingdiploma hiermee glansvol is binnengehaald. Niets is minder waar, de koning stuurt de speler voor straf in een vissersbootje de zee op omdat, nu het klooster in de as is gelegd, zijn mannen geen nieuwe plundertochten kunnen maken!

Detectivespelletjes

Een andere categorie bestaat uit *Murder Mysteries*. Niets is zo leuk als een moord oplossen, moeten ze bij de BBC hebben gedacht, want deze variant is er in allerlei soorten en maten. In bijvoorbeeld *Roman Murder Mystery* wordt de speler als Romeinse detective direct geconfronteerd met een lijk in een huiskamer. Aan de speler is de taak zoveel mogelijk aanwijzingen te vinden om de juiste dader aan te wijzen. Het spel heeft veel overeenkomsten met het bordspel *Cluedo* of de televisieserie *Crime Scene Investigation*. Het aardige aan dit spel is niet alleen de historische setting, maar dat ook onderzoeksvaardigheden worden getraind. De speler moet sporen zoeken en de informatie, die niet altijd helder en eensluidend is, afwegen.

Graafspelletjes

De spellen kunnen ook zeer uitgebreid zijn, zoals het archeologiespel *Hunt the Ancestor*. Het spel is gebaseerd op de televisieserie *Meet the Ancestor*, waarin archeoloog Julian Richards een opgraving bezoekt, daar meestal een schedel opgraft en die vervolgens op de Universiteit van Manchester laat reconstrueren. In *Hunt the Ancestor* moet de speler op zoek naar een oude grafheuvel. Daar is al eens eerder door een aantal amateur-archeologen in de negentiende eeuw naar gegraven, dus de speler kan eerst eens een bezoekje aan het plaatselijk archief wagen. Of de speler kan meteen in een vliegtuigje stappen om luchtfoto's te maken waarop de grafheuvel ook te zien zou zijn. Let wel, bij alles wat de speler doet is het van belang dat er een vast budget is en dat is net toereikend om alles mee te onderzoeken. Maak één verkeerde beslissing en het budget blijkt al spoedig op. Dat geldt ook voor het opgraven. Graven met een schep of graafmachine gaat veel sneller dan met een troffel en een stoffer. Toch vind je met alleen die laatste gereedschappen de kleinere vondsten. Maar, tijd kost geld en wie dus de hele grafheuvel met troffel en kwast wil afgraven, komt onherroepelijk in de tijd- en geldproblemen. Ook hier geldt weer dat de speler spelenderwijs van alles opsteekt over de verschillende bronnen die een archeoloog tot zijn of haar beschikking heeft. Niet alleen graven, maar ook archiefonderzoek, foto's van vroeger of uit de lucht, en de analyse van bodemonsters leveren belangrijke informatie op om het archeologisch verhaal compleet te maken. Omdat ook dit spel een lineair

patroon volgt, en niet al te lang duurt, is het goed te doen om te kijken of een tweede of derde poging met een andere spelstrategie tot betere resultaten leidt.

Zelf aan de slag

Tot slot, voor wie zelf een game zou willen gaan maken: er zijn allerlei programma's op de markt waarmee dat gemakkelijk kan. Een goed voorbeeld daarvan is Game Maker (<http://www.make-a-game.nl>). Ook in Flash of Director kunnen spelletjes worden geschreven. In dit artikel zijn reeds enkele elementen zijdelings ter sprake gekomen die een educatieve game tot een succes maken. Samengevat komen deze neer op de volgende vier aandachtspunten:

- Hou het simpel en kort. De leukste en meest verslavende spellen (denk aan *Pong* of *Pac Man*) hebben praktisch geen uitleg nodig en kunnen makkelijk vele malen opnieuw worden gespeeld.
- Zorg voor ruimte voor feedback en reflectie. Bouw mogelijkheden voor feedback al in het spel in (bijvoorbeeld professor Overjaar in *Schatten en scherven* die waarschuwt als het misgaat), of (voor wie het in de klas gebruikt) bespreek achteraf de resultaten met de leerlingen in een klassengesprek. Voor wie online games wil maken: de BBC koppelt de educatieve games aan allerlei inhoudelijke pagina's. De leerlingen lezen bijvoorbeeld eerst een tekst en spelen dan een spelletje waarbij kan worden gekeken of ze het hebben begrepen. Ook andersom is mogelijk, het spelletje roept op tot het zoeken van meer informatie. Zorg dat leerlingen gemakkelijk bij deze informatie kunnen komen. Bij meer complexe games kan worden gedacht aan forum waarbij leerlingen met elkaar ook ervaringen kunnen uitwisselen of vragen stellen aan een expert.
- Benut bestaande en geslaagde verhaallijnen. Weet wat er speelt onder de doelgroep en sluit daar op aan. De serie *Murder Mysteries* van de BBC sluit aan op een publieke belangstelling voor detectives op televisie, daarnaast behoeven deze spelletjes ook weinig uitleg omdat iedereen weet waar het in een detective om draait.
- Niet teveel informatie, laat ruimte voor spel. In educatieve spellen wil de informatie nog al snel de overhand krijgen. Hierdoor raakt het spelelement ondergeschikt aan de informatie. Het gevolg is dat leerlingen het spel saai en stom vinden en er uiteindelijk dus helemaal niks van opsteken. Wie veel heeft te vertellen moet geen game maken, maar een website of een boek schrijven. Maak ook geen game omdat het nu eenmaal modern is en het jongeren aanspreekt; doe het uit de overtuiging dat het de beste manier is om ze iets bij te brengen.

Conclusie

Een spelletje kan nooit een les vervangen. Het blijft een taak van de leerkracht om de leerling te begeleiden als het spelen van een computerspelletje niet wil afglijden naar vermaak. Computerspellen bieden echter wel goede aanknopingspunten om specifieke moeilijke principes bij te brengen, denk aan de 14C-datering in *Schatten en scherven*, of geven aanleiding tot discussie over gebeurtenissen of problemen zoals bijvoorbeeld na afloop van het spelen van een scenario in *Civilization* of *SimCity*. De meest praktische weg voor erfgoedinstellingen die met games aan de slag willen is om een online game, bij voorkeur in Flash, te ontwikkelen. Er zijn echter wel degelijk ook valkuilen, maar net als bij het spelen van een game, leren gaat altijd gepaard met vallen en opstaan.

Noten

1. Een inleiding op de ontwikkeling van het computerspel is te vinden op Wikipedia, <http://en.wikipedia.org/wiki/Videogames> en http://en.wikipedia.org/wiki/Personal_computer_game.
2. 'Als een game geen spelletje is, 'serious gaming' verandert educatie, communicatie en beleid', *NRC Handelsblad*, 22 juli 2006.
3. J.L.L. Veugen, 'Computerspellen 101', <http://www.vgi-online.org/computerspellen101.pdf>.
4. Zie o.a. C. Crawford, *The art of computer game design* (z.p. 1982) 16-24, een online versie van deze publicatie is te vinden op <http://www.vancouver.wsu.edu>; K. Facer, *Computer games and learning* (Bristol z.j.); R. Sandford en B. Williamson, *Games and learning* (Bristol 2005); Stichting Kennisnet, *Games, meer dan spelen* (Zoetermeer 2005). Zie ook bijdragen op de websites Game Studies (<http://www.gamestudies.org>) en Game Research (<http://www.game-research.com>).
5. C. Suellentrop, 'Global gaming crackdown', in: *Wired* 14 (2006) nr. 4, 131; T. Standage, 'Those darn kids and their darn new technology', in: *Wired* 14 (2006) nr. 4, 114-115.
6. 'Politie woedend om Tarantino-game', http://www.nu.nl/news/792081/55/rss/Politie_woedend_om_Tarantino-game.html, 31 juli 2006.
7. N. Negroponte, *Being digital* (New York 1996) 204.
8. L. Schreven, 'Geschiedenis in games', <http://www.vgi-online.org/game-over.pdf>.
9. BBC, *Gamers in the UK. Digital play, digital lifestyles*, een online versie te vinden op http://crystalpits.typepad.com/wonderland/files/bbc_uk_games_research_2005.pdf.
10. 'Gamer leeft zich uit op historisch toneel vol fouten', *NRC Handelsblad*, 30 maart 2006. Zie ook het verslag van de studiedag op <http://www.vgi-online.org/studiedag2006-03.html>.
11. A. Wilschut, D. van Straaten en M. van Riessen, *Geschiedenis-didactiek. Handleiding voor de vakdocent* (Hilversum 2004).

Structuur in erfgoededucatie



Erfgoedspoor

Erfgoedspoor is een educatief project van het Erfgoedhuis Zuid-Holland, waarmee de initiatiefnemers de samenwerking tussen scholen en erfgoedinstellingen willen bevorderen door meer structuur te scheppen in de erfgoededucatie. Projectleider Karin Kievit gaat in op de kansen en mogelijkheden.

Karin Kievit
projectleider
Erfgoedspoor,
Erfgoedhuis Zuid-
Holland

Het project Cultuur en School, dat het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen sinds 1997 uitvoert, heeft tot doel de positie van cultuureducatie in het onderwijs te versterken door de samenwerking tussen onderwijsveld en cultuursector te verbeteren. Cultureel erfgoed werd tot een van de drie speerpunten benoemd en Erfgoed Actueel werd als tijdelijk project- en adviesbureau van het Ministerie opgezet om erfgoedinstellingen te stimuleren om materiaal te ontwikkelen voor het onderwijs en het onderwijs kennis te laten maken met cultureel erfgoed. In deze eerste cultuurnotaperiode ontdekten erfgoedsectoren welke rol zij zouden kunnen spelen voor het onderwijs en bleken door gezamenlijk op te trekken meer slagkracht te ontwikkelen. In de tweede cultuurnotaperiode van 2001 tot 2004 bleef erfgoed speerpunt. Nu werd de cultuursector (en dus ook de erfgoedsector) gestimuleerd om vooral vraaggestuurd te werken, te kiezen voor samenwerkingsverbanden met het onderwijs en voor meerjarenprojecten. In de huidige cultuurnotaperiode (2004-2007) ligt de nadruk op de rol van (basis)scholen: deskundigheidsbevordering, structurele inbedding van cultuureducatie in het schoolprogramma en financiële steun om eigen keuzes te maken staan centraal.

Zoeken naar structuur

De erfgoedsector heeft in de afgelopen jaren een enorme groei doorgemaakt van prachtige, maar vaak incidentele projecten van een instelling tot meerjarige samenwerkingprojecten. De erfgoedsector begint volwassen te worden en te zoeken naar structuur. Scholen blijken in deze periode steeds bewuster te zoeken naar nieuwe vormen van leren en gebruikt hiervoor termen

zoals 'het nieuwe leren', authentiek leren, een krachtige leeromgeving en sociaal-constructivisme. Uitgangspunten van deze nieuwe onderwijsstromen blijken uitstekend aan te sluiten op erfgoededucatie.

Vanaf 2004 is te zien dat elke provincie zoekt naar een infrastructuur die past bij de bestaande traditie: in Gelderland werken Stichting Gelders Erfgoed en Edu-Art zeer nauw samen, in Limburg is het Limburgs Museum in Venlo spin in het cultuureducatieweb, in Noord-Holland heeft het Historisch Museaal Perspectief een nieuwe afdeling educatie die samenwerkt met de zeven regionale kunstinstellingen en in Noord-Brabant worden twintig lokale marktplaatsen voor cultuureducatie ontwikkeld. In Zuid-Holland is gekozen voor een grootschalig project waarbij wordt ingezet op vierjarige contractafspraken per gemeente en regio tussen scholen, instellingen en Erfgoedhuis Zuid-Holland.

Erfgoedspoor

Erfgoedhuis Zuid-Holland heeft de afgelopen jaren een groot aantal erfgoedprojecten ontwikkeld voor basis- en voortgezet onderwijs. Vanaf juni 2005 is het project Erfgoedspoor van start gegaan, gefinancierd door de Provincie Zuid-Holland, en worden erfgoedprojecten structureel ingezet.

Erfgoedspoor biedt leerlingen van 8 tot 15 jaar een doorgaande lijn erfgoededucatie, die aansluit op zaakvakken als geschiedenis en aardrijkskunde. Lokale erfgoedinstellingen ontwikkelen materiaal dat lesstofvervangend te gebruiken is en niet bovenop het overvolle lesprogramma komt. De gezamenlijke wens van

de scholen in een gemeente of regio is hierbij het uitgangspunt. Bij het invullen van een lokaal Erfgoedspoor wordt rekening gehouden met kerndoelen, methoden en bijvoorbeeld de 'tien tijdvakken van de commissie de Rooy'. Meedoen aan Erfgoedspoor betekent dat er vanaf groep 5 elk jaar bij zaakvakken als geschiedenis of aardrijkskunde het boek voor één onderwerp dicht blijft en lokaal erfgoed als lesmateriaal wordt gebruikt. Erfgoedspoor is een samenwerkingsproject op gemeentelijk niveau of regionaal niveau en start wanneer een groep scholen interesse heeft. Scholen, instellingen en erfgoedhuis tekenen een vierjarig contract. Voor het project zijn twee medewerkers en een medewerker secretariaat aangesteld bij het Erfgoedhuis Zuid-Holland.

Pilots

In schooljaar 2005-2006 is begonnen met pilots in Alphen aan den Rijn, Leerdam en Schoonhoven. Erfgoedspoor blijkt verschillende schooltypen aan te spreken: van jenaplanscholen, islamitische scholen tot reformatische basisscholen. Erfgoedinstellingen zijn blij met het initiatief want het ontwikkelen van onderwijsmateriaal kost tijd en geld en het is frustrerend wanneer dit minimaal wordt afgenomen. Door mee te doen met Erfgoedspoor wordt het lesmateriaal in overleg met het onderwijs ontwikkeld zodat dit aansluit op hun wensen. Het feit dat een Erfgoedspoor vier jaar loopt, betekent dat een erfgoedinstelling voor vier jaar verzekerd is van afname. Ook gemeenten worden betrokken bij Erfgoedspoor, zodat de invulling zo goed mogelijk aansluit bij lokale ontwikkelingen. Scholen

blijken graag de directe culturele omgeving te gebruiken, vooral als een erfgoedproject lesstofvervangend is en er een vast stramien is. Bij Erfgoedspoor is het Erfgoedhuis Zuid-Holland bemiddelaar en coördinator en werft scholen en instellingen, informeert alle betrokken partners van Erfgoedspoor, stelt in nauw overleg met de partners voor vier jaar een lokaal Erfgoedspoor samen, bewaakt de kwaliteit van de projecten en regelt de financiën. Erfgoedspoor kost € 4,- per leerling vanaf groep 5, waarmee entree, materiaal en begeleidingkosten worden gedekt, erfgoedinstellingen ontvangen € 60,- per groep.

Invulling

Een Erfgoedspoor voor het basisonderwijs start wanneer een cluster scholen in een gemeente interesse toont. Vanuit het Erfgoedhuis wordt onderzocht welke erfgoedinstellingen een rol kunnen spelen bij het ontwikkelen van een Erfgoedspoor. De scholen bepalen met elkaar welk aanbod zij goed vinden aansluiten op hun schoolprogramma. Uitgangspunt voor de invulling van het programma is dat de projecten zoveel mogelijk lesstofvervangend moeten zijn. In de praktijk kiezen scholen soms heel bewust gezamenlijk een aanvulling op de lesmethode. Zo blijken veel leerlingen uit de buitenwijken het centrum van hun woonplaats amper te kennen: ze kennen het stratenplan niet, weten niet welke bijzondere gebouwen er zijn en weten niets van de geschiedenis. Leerkrachten vinden dat jammer, maar hebben zelf ook niet altijd de kennis in huis, bijvoorbeeld omdat zij van elders komen.

Een Erfgoedspoor voor het voortgezet onderwijs



wordt per school gemaakt voor de klassen 1, 2 en 3 van vmbo, havo of vwo. Idealiter wordt een Erfgoedspoor VO in een gemeente gekoppeld aan een Erfgoedspoor BO in dezelfde gemeente.

Erfgoedspoor Alphen aan den Rijn

Het afgelopen schooljaar is onder andere een pilot voor basisscholen in Alphen aan den Rijn van start gegaan. Acht zeer verschillende scholen gaven na een telefonische informatieronde aan interesse te hebben. Van elke school was de contactpersoon aanwezig op de startbijeenkomst die door het Erfgoedhuis samen met onderwijsbegeleidingsdienst CED-Groep werd gegeven. Onderwerpen op die eerste bijeenkomst waren onder andere de (nieuwe) kerndoelen, methodes die werden gebruikt, ervaringen met cultureel erfgoed en ambities op het gebied van cultuureducatie en meer specifiek erfgoededucatie. Vanuit het Erfgoedhuis was onderzocht welke instellingen interesse hadden om mee te doen aan een Erfgoedspoor. De instellingen gaven aan over welke onderwerpen zij een project zouden kunnen ontwikkelen en aan welke vorm van begeleiding zij dachten. Landelijke projecten en projecten van het Erfgoedhuis werden meegenomen in het overzicht. Op de startbijeenkomst bepaalden de scholen gezamenlijk welke instelling met welk onderwerp zouden passen in een zoveel mogelijk lesstofvervangend programma. In Alphen aan den Rijn leidde dit tot het volgende Erfgoedspoor:

- groep 5: de archeologiekist 'Wat een vondst', dit jaar nog met Zuid-Hollandse bodemvondsten, volgend jaar met ook specifieke Alpiene vondsten en contact met de archeologische werkgroep uit Alphen.
- groep 6: een project in het Archeon over de Middeleeuwen. Hierbij leren de kinderen over het gebruik van tin en tingieten en over ziekte en gezondheid in de Middeleeuwen, waarbij zij zelf kruiden gaan zoeken en middeleeuwse medicijnen maken.
- groep 7: een project van de afdeling Natuur- en milieueducatie van Avifauna over de waterhuishouding, met aandacht voor polders en de Molenviergang.
- groep 8: een les over monumenten, of een les waarbij de achternamen en straatnamen van de leerlingen uitgangspunt zijn om te vertellen over de functie van het archief.

Vanaf maart is ook een medewerker aangesteld voor het ontwikkelen van Erfgoedsporen voor het voortgezet onderwijs. Als eerste is contact gezocht met VO-scholen in de drie pilotgemeenten. In Alphen aan den Rijn willen twee middelbare scholen komend jaar meedoen aan

een pilot voor het voortgezet onderwijs. Hierbij wordt per school een Erfgoedspoor ontwikkeld dat nauw aansluit op de wensen van geschiedenis en aardrijkskundeleraars van de verschillende onderwijstypen.

In Alphen gaat de wens van één van de scholen uit naar het volgende programma:

- Leerjaar 1: bezoek aan het provinciaal archeologisch depot in Alphen
- Leerjaar 2: onderzoek naar oorlogsmonumenten en straatnamen in Alphen die te maken hebben met de Tweede Wereldoorlog
- Leerjaar 3: Het Erfgoedhuisproject 'Geloofwaardige Gebouwen' van het Erfgoedhuis Zuid-Holland, met een bezoek aan een kerk, gebedshuis, synagoge en/of moskee.

In de komende periode wordt dit kortgesloten met de mogelijkheden van instellingen in Alphen aan den Rijn.

Successen en aandachtspunten

Scholen blijken erfgoededucatie als term goed te kennen en blijken op zoek naar lokale projecten die zij kunnen inzetten voor de zaakvakken. Ze zoeken naar projecten die direct inzetbaar zijn en voldoende kwaliteit hebben. In Zuid-Holland doen veel scholen mee met het Kunstmenu van de provinciale kunstinstelling Kunstgebouw, waardoor zij gewend zijn aan een programma en het ondertekenen van een meerjarig contract. Er zijn echter wel een aantal verschillen met het Kunstmenu die benadrukt moeten om teleurstelling te voorkomen: de contactpersoon is er niet alleen om praktische zaken te regelen, maar moet affiniteit hebben met erfgoed en zaakvakken en bepaalt namens de school hoe het programma eruit komt te zien. Inhoudelijke kennis, enthousiasme en overtuigingskracht om collega's en directie inhoudelijk mee te krijgen is dus heel belangrijk. Bij het ontwikkelen van een Erfgoedspoor is het eerste jaar een uitprobeerjaar waarin sommige instellingen voor het eerst lesmateriaal (laten) ontwikkelen. Evaluatie en bijstelling zijn heel belangrijk om het lesmateriaal zo goed mogelijk te laten aansluiten op de wensen van het onderwijs. Bij sommige projecten blijkt er een enorme kwaliteitsslag gemaakt te worden van het eerste naar het tweede jaar, in het derde en vierde jaar is de verwachting dat scholen de projecten steeds beter kunnen inpassen en instellingen steeds beter aansluiten op de wensen van scholen.

Kwaliteit

Het succes van een Erfgoedspoor staat of valt met de kwaliteit van de projecten. De erfgoedinstellingen die een bijdrage leveren hebben zeer verschillende mogelijkheden die samenhangen met budgetten, kerntaken en mogelijkheden van medewerkers. Het Erfgoedhuis zoekt naar verschillende manieren om

instellingen te begeleiden: dit is elke keer maatwerk waarbij de wens van de scholen gekoppeld wordt aan de mogelijkheden van de instelling. Om op een adequate manier zoveel mogelijk instellingen van dienst te zijn worden verschillende instrumenten ingezet:

- De website www.erfgoedspoor.nl. Op de website zijn onder de knop 'Onderwijs' bijvoorbeeld theoretische achtergrondartikelen te vinden maar ook tips voor scholen en instellingen.
- De in Gelderland ontwikkelde cursus 'Kiezen voor klasse(n)' wordt ook door het Erfgoedhuis Zuid-Holland aangeboden. Deze cursus is bedoeld voor kleine musea en archieven en helpt de instellingen na te denken over de mogelijkheden om iets te betekenen voor het onderwijs.
- In ontwikkeling:
 - de korte (vervolg)cursussen zoals 'het ontwikkelen van lesmateriaal' en 'het ontvangen van groepen'.
 - Pictogrammen die aangeven hoe het materiaal is opgebouwd en welke werkvormen worden gebruikt
 - een handleiding voor scholen om Erfgoedspoor te implementeren in het schoolcurriculum

Boek dicht en de klas uit!

Na acht jaar Cultuur en School met cultureel erfgoed als speerpunt is erfgoed een bekend begrip geworden, scholen weten wat ermee wordt bedoeld en staan er voor open. Het liefst bezoeken zij instellingen in hun directe omgeving, waarbij de algemene onderwerpen uit lesmethoden vertaald kunnen worden naar lokale voorbeelden. Het Erfgoedhuis merkt dat scholen moeite hebben om een concrete vraag te formuleren en dat instellingen niet altijd gewend zijn om een goede, lesstofvervangende lessen met actieve werkvormen te ontwikkelen. Doordat een Erfgoedspoor vier jaar loopt kunnen scholen en instellingen naar elkaar 'toegroeien' onder begeleiding van het Erfgoedhuis. Zowel scholen als instellingen willen van incidentele projecten naar duidelijke gezamenlijke afspraken. In Zuid-Holland gebeurt dat onder het motto: 'Erfgoedspoor: boek dicht en de klas uit!'

Website: www.erfgoedspoor.nl

Informatie over landelijk cultuurbeleid en de subsidie-regeling 'Versterking cultuureducatie primair onderwijs': www.cultuurplein.nl

Advies Onderwijsraad en Raad voor Cultuur

'Onderwijs in cultuur' april 2006:

www.onderwijsraad.nl

Praktische tips voor erfgoedinstellingen:

- Scholen worden overvoerd met aanbod dat verspreid over het jaar vanuit allerlei instellingen komt. Een school wil het liefst op één moment een beslissing nemen: probeer daarom gezamenlijk aanbod te coördineren;
- Kies een onderwerp dat behandeld wordt in lesmethodes en probeer een vertaling te maken naar de lokale situatie;
- Scholen waarderen concrete voorstellen waaruit te kiezen valt;
- Scholen willen duidelijk opgezette lessen: niet meerdere lessuggesties die zij zelf nog moeten uitwerken;
- Laat het project geen 'uitje' zijn en zorg voor een goede voorbereidende les en verwerkingsles op school (ook al wordt dat lang niet altijd door de leerkrachten uitgevoerd);
- 1,5 uur voor een les in de buurt is ruim voldoende;
- Betrek leerkrachten bij het ontwikkelen van lesmateriaal: zij kunnen uitstekend aangeven of onderwerp, niveau en werkvormen geschikt zijn voor de doelgroep;
- Altijd proefdraaien met een lesproject, goed observeren en de tijd nemen om het materiaal bij te stellen;
- Het duurt soms lang voordat de juiste personen binnen school zijn benaderd. Glasheldere afspraken die ruim op tijd worden gecommuniceerd worden zeer gewaardeerd;
- Less is more: de scholen willen concrete lesdoelen (de leerlingen kennen aan het einde van de les... en kunnen ...). Enthousiaste deskundigen hebben vaak behoefte om te lang over te veel verschillende zaken te vertellen, waardoor leerlingen en leerkracht afhaken;
- Alleen mondelinge kennisoverdracht is niet voldoende: liever een korte en krachtige introductie door een medewerker en een aantal opdrachten waarmee de leerlingen zelf aan de slag kunnen;
- Geef leerkracht en begeleidende ouders een actieve rol en communiceer dat duidelijk van te voren;
- Luister naar de wensen van het onderwijs, maar kies een vorm die past bij de instelling: begeleiden van individuele leerlingen, beantwoorden van e-mailvragen van leerlingen, samenstellen van scriptiepakketten, bezoeken van een school het geven van demonstraties en lessen: al deze vormen geven leerlingen een unieke leerervaring!

Waarborg voor optimaal collectiebeheer?

Een Erfgoedwet

Anton Kos
hoofd Collecties &
Onderzoek van het
Zuiderzeemuseum

Eind 2005 publiceerde de Inspectie Cultuurbezit het rapport *Buitenstaanders*. Daarin werd de suggestie gewekt dat ondermeer het Zuiderzeemuseum nogal zorgeloos met zijn gebouwen zou omgaan. Anton Kos houdt een genuanceerd betoog over het spanningsveld tussen collectiebeheer en presentatie voor een breed publiek, waarbij hij, ter waarborging van het eerste, het idee oppert van een erfgoedwet.

Ten overstaan van voornamelijk collegae hield ik onlangs een lezing over het buitenmuseum van het Zuiderzeemuseum, specifiek over de beheersmatige problemen met de collectie panden of gebouwen. Dit artikel is een bewerking van dit verhaal. Aanleiding voor de lezing was het rapport *Buitenstaanders* van de Inspectie Cultuurbezit of sedert 2005 Erfgoedinspectie¹ (verder Inspectie).² Daarin wordt de vraag beantwoord hoe musea en de Inspectie denken over het behoud en beheer van voorwerpen waarvoor geen museale normen kunnen gelden. Doorgaans opgesteld in de buitenlucht, staan deze 'buitenstaanders' bloot aan invloeden en risico's waar een museum maar zeer ten dele invloed op kan uitoefenen.³

Het Zuiderzeemuseum reageerde nogal kribbig op de berichten in de pers naar aanleiding van het rapport.⁴ Op de voorpagina's van *De Volkskrant* en *NRC Handelsblad* werd vermeld dat vooral de staat of onderhoud van de gebouwen in het Zuiderzeemuseum slecht is of in ieder geval te wensen overlaat. Niets is minder waar. Onze panden staan er prima bij en breder: ons gebouwenbeheer is uitstekend te noemen. Laten we de korzeligheid buiten beschouwing dan is ons oordeel over het rapport: goed. Het signaal is echter duidelijk: collectiebeheer, ook van onroerende zaken, staat onder druk.

Spanningsveld

Het instituut dat die druk zou moeten wegnemen, de Inspectie, lijkt het echter aan munitie te ontbreken, want wat het rapport ook duidelijk maakt is vrijblijvendheid. De Inspectie inspecteert, oordeelt en rapporteert, maar kan klaarblijkelijk niet zóveel pressie uitoefenen dat museumdirecties daarmee werkelijk aan

de slag moeten. Goed, indien we zelf de kranen in de depots openzetten of panden lukraak in de uitverkoop doen, dan zal een negatief oordeel enig effect sorteren. Doch het is een kwestie van hoop geworden. Letterlijk lezen we in de inleiding: "Enkelen spraken de hoop uit dat met dit rapport aandacht en kennis niet alleen in de breedte verbreid zal worden, maar ook 'naar boven'. Oftewel, dat degenen die bij de overheid of in de musea de beslissingen nemen meer doordrongen zullen raken van de problemen."⁵ Kennelijk is men 'van boven' niet voldoende doordrongen van de noodzaak van goed collectiebeheer. Ik waag dat te betwijfelen. Het zal eerder te maken hebben met het spanningsveld tussen meer bedrijfs- en publieksmatige en meer museale doelstellingen en de daaruit vloeiende keuzes.

Hoewel het Zuiderzeemuseum zijn collectiebeheer roerend en onroerend op orde heeft, staat dat ook in Enkhuizen letterlijk onder spanning. Dan gaat het niet eens alleen om de staat van het pand. Ook zaken als authenticiteit komen onder druk te staan. Zo werd begin dit jaar, ten behoeve van de publieksgeleiding, besloten om sommige panden van moderne vlaggen in al evenzo moderne vlaggenhouders te voorzien... maar inmiddels zijn we daar al weer mee gestopt. Dat heeft alleen te maken met een verandering van bewind en daarmee museale opvatting. In feite zou aan dergelijke willekeur een einde moeten komen. Derhalve tracht ik in dit artikel een weliswaar oude maar daarmee niet onbelangrijke discussie nieuw leven in te blazen. Is het zo dat musea gevaar lopen hun collecties te verwaarlozen of te ontdoen van authenticiteit omdat het ze alleen om verhoging van het bezoekersaantal gaat? En daarmee als vanzelf voorbijgaan aan hun andere

(specifiek museale) taken of sterker, feitelijk hun bestaansrecht verliezen? Naar mijn mening zou wetgeving de musea kunnen dwingen een minimale kwaliteit van collectiebeheer er op na te houden en daarmee een minimale norm voor authenticiteit te hanteren, zodat niet alles aan de klant wordt geofferd of aan de waan van de dag.

Eerst iets over het buitenmuseum van het Zuiderzeemuseum.⁶ Daarna geef ik een voorbeeld uit de praktijk – hoe gaat het Zuiderzeemuseum met zijn panden en objecten om, waarna de bestaande wetgeving kort wordt besproken. Besloten wordt met de suggestie een erfgoedwet in te voeren en wat daarbij de rol van de Inspectie kan of moet zijn.



Frisse wind en open water

Het Zuiderzeemuseum vindt zijn wortels in de jaren twintig en dertig van de twintigste eeuw. Naar aanleiding van de afsluiting van de Zuiderzee – die toen omgedoopt werd in IJsselmeer en Waddenzee – bekwam een aantal lieden het gevoel dat met het verdwijnen van het zoute water ook een cultuur zou ophouden te bestaan. Een grote tentoonstelling in 1930, de Z.V.T. (Zuiderzee-Visserij-Tentoonstelling) en een Tweede Wereldoorlog later, werd besloten een Zuiderzeemuseum op te richten (1948). Doel was een museum dat naar de frisse wind en het open water zou ruiken. Nadat gekozen was voor Enkhuizen als vestigingsplaats, werd Bouma aangesteld als eerste directeur.⁷ Toen is het verzamelen begonnen en vooral door de inspanningen van Vroom werd in 1983 het buitenmuseum geopend.

De bedoeling was om een openluchtmuseum te creëren, waarin de bezoeker zich op een gegeven moment in de werkelijkheid waant, de werkelijkheid van voor de afsluiting van de Zuiderzee, teruggaand tot ongeveer 1880. Een uitgekiend stratenpatroon lag daaraan ten grondslag, alsmede een indeling in buurtjes. Ook de wijze waarop de panden werden opgebouwd en ingericht was uitgedokterd. Alles zo veel mogelijk authentiek, gewaarborgd door interviews met oorspronkelijke bewoners. Aanpassingen aan of onderhoud van de panden werden zoveel mogelijk gedaan

overeenkomstig oude technieken. Ook werden gebouwen als de kapel, postkantoor en slagerij op de meest voor de hand liggende locatie geplaatst. Met andere woorden, een banketbakkerij met luxe lunchroom vond zijn plek op de stadsgracht, evenals de apotheek, terwijl de kapel in het centrum werd gevestigd. Zo is getracht een fictief dorpje of stadje aan de Zuiderzee te creëren. Verplichte zaken als bewegwijzering, vuilnisbakken, bankjes en tekstbordjes werden daaraan ondergeschikt gemaakt. Het mocht het beeld niet verstoren.

Zonder tekort te doen aan onze pioniers, is het mogelijk dat veel van onze bezoekers vanaf die tijd historische escapisten waren: “Deze lieden bezoeken openluchtmusea, oude fabrieken en landelijke dorpjes – locaties waar de tijd lijkt te hebben stilgestaan – vooral om bij terugkeer naar het heden opluchting te voelen.”⁸ Tegelijkertijd waren veel mensen behept met nostalgische gevoelens, maar nog veel meer met een hang naar vermaak. Tevens raakte bij sommige medewerkers de opvatting in zwang dat het museum helemaal geen bezoekers nodig had. Maar de ‘verlevendiging’ van het buitenmuseum was vrijwel vanaf de opening een issue en onderwerp van discussie tussen wetenschappers en bijvoorbeeld de educatoren en marketeers. In het kort ligt het verschil, abstract gezegd, in de benaderingswijze van het object: respect voor de integriteit versus het ondergeschikt maken aan doelen die daaraan voorbij gaan (later zo fraai omgedoopt in behoud & beheer versus presentatie⁹).

De jaren negentig

Aan het begin van de jaren negentig werd de musea expliciet gevraagd meer mensen te trekken. Het ging niet alleen om bewaren, presenteren, leren en wat dies meer zij, de bezoekers moesten zich tevens vermaken. Onder dat gesternte veranderde het buitenmuseum in een bijkans idyllische aangelegenheid. Het museum mocht niet dood zijn, er moest een verhaal verteld worden, context worden aangebracht en het moest zelfs leuk zijn, nog voordat het leerzame aan de orde kwam. Demonstraties van ambachten werden toegevoegd, activiteiten voor kinderen bedacht (een heus Kindereiland) en *last but not least*, de living history op Urk. Steeds meer en vrijwel ongemerkt werd het museum opgepoetst en eenmaal in de tweede helft van de jaren negentig beland, profiteerden wij van die achteraf gezien hedonistische jaren. Bezoekers kwamen, bleven komen, tot en met een recordaantal in 1998 van circa 330.000. Daarna liep het aantal terug, tot bijna onder de 200.000 in 2005.

Tegen het eind van de twintigste eeuw ontvingen we vooral vanuit wetenschappelijke hoek forse kritiek. We zouden de boel teveel aangeharkt hebben. Ook was

>



de werkelijkheid, die we zo graag wilden weergeven, grilliger en lang niet zo leuk als wij het onze bezoekers lieten smaken. Zowel intern als extern polariseerden de meningen over de kwestie: is het openluchtgedeelte een museum of louter een cultuurhistorische dagattractie? Niet weinig werd een vies gezicht getrokken als het antwoord 'een museum' was. Daar is iets bij voor te stellen. Een hard gegeven is namelijk dat openluchtmusea op de vrijetijdsmarkt opereren of moeten inspelen. Het specifieke van dergelijke musea zorgt nu eenmaal voor een ander soort bezoeker. Vandaar dat we ons nu profileren als museale of cultuurhistorische dagattractie. Doch dit betekent niet dat we onze collectie verwaarlozen of van minder belang achten.

Wijze van opbouw en de praktijk: bilinga

Het afbreken van gebouwen en ze op een museumterrein weer opbouwen heet in de archeologie anastylose. Het getuigt van een grote eerbied voor de materiële authenticiteit. Het Zuiderzeemuseum heeft vrijwel al zijn gebouwen – dus die nu dienst doen als museumcollectie – afgebroken en weer opgebouwd of zelfs in zijn geheel verplaatst. Bijvoorbeeld het kaaspakhuis uit Landsmeer; dat kwam compleet en via een ponton naar Enkhuizen.

De authenticiteit lijkt hiermee gewaarborgd, maar dat is schijn. Op het moment van verplaatsen hadden er al ingrepen plaatsgevonden en tijdens het verblijf van de panden in het buitenmuseum zijn tal van zaken niet langer origineel of vervangen. Het uitgangspunt is: daar waar het kan, doen we het, daar waar het niet kan of weinig tot niets uitmaakt als het op visuele authenticiteit aankomt, doen we het niet. Sommige vervangende materialen vallen letterlijk op het oog niet uit de toon. Enerzijds door ze weg te werken, anderzijds door te patineren.

Een voorbeeld uit de praktijk. Er is bij de opbouw van het buitenmuseum gekozen voor bilinga als 'waterbouwkundig' hout vanwege de grote gelijkenis met eikenhout, waarvan de meeste voorzieningen rond 1900 gemaakt werden. Juist omdat waterbouwkundige werken altijd voorzien zijn van een afwerklaag (maskering van de kleur en voor een groot gedeelte van de structuur van het hout) en omdat 'goed' eikenhout slechts in beperkte mate voor handen was, ook tegen een zeer forse prijs, leek dat de beste optie.

Bilinga bleek echter niet die duurzame kwaliteit te hebben die werd verondersteld. In een volledig watermilieu gedraagt het zich prima, zoals bij het palenscherm in de Markerhaven dat geheel door water omgeven wordt. Echter wanneer sprake is van een water- en een grondzijde dan wordt bilinga relatief snel (15 à 20 jaar) op de wind- en waterlijn zodanig aan-

getast dat de structuur veranderd in 'beschuit'.

Derhalve hebben we bij de vervanging van het palenscherm in de Markerhaven gekozen voor azobé en roestvrijstalen bouten en moeren, waarbij wel nadrukkelijk aandacht is geschonken aan de uitvoering van houtverbindingen en mechanische bevestigingen. Handicap daarbij was de wijze van uitvoering (*in situ* het 'natte', terwijl destijds in een droge bouwput gewerkt kon worden). Een of meerdere palen verwijderen en nieuwe daarvoor in de plaats heien was onmogelijk (vanwege het wegspoelen van de grond. Ook het opnieuw creëren van een droogdok via het slaan van damwanden bleek onbetaalbaar). Daarom kozen we voor een nieuw scherm, dat voor het oude werd geplaatst. De oude palen werden tot onder maaiveldniveau afgezaagd, waarbij wel van de 'originele maatvoering' is afgeweken.

Een palenscherm of een havenkade is een puur functioneel, civieltechnische voorziening. We zijn er van uitgegaan dat rond 1900 bij het vervaardigen of vervangen van delen van dit soort voorzieningen het werk ook strak en recht zou zijn uitgevoerd. Dat is anders bij de schoeiing nabij onze stoomwasserij. Met de middelen die in de directe omgeving voorhanden waren werd een 'grondkering' gemaakt. Bij de vervanging hebben we daar dan ook rekening mee gehouden en is er bewust gebruik gemaakt van palen met verschillende lengtes, vormen en diameters.

De rol van de Inspectie

De Inspectie ziet echter een gevaar in bovenstaande werkwijze: "Het is de taak van een museum om voorwerpen uit het verleden daadwerkelijk te bewaren, niet om het verleden na te maken. Genoegen nemen met visuele authenticiteit kan betekenen dat onderhoudsbudgetten naar beneden worden bijgesteld, en ook kan de materiële authenticiteit nagenoeg genegeerd worden." Inmiddels wordt het begrip authenticiteit ruimer geïnterpreteerd: vorm, functie, gebruik, tradities en sociale aspecten vallen daar ook onder.¹⁰

De musea hebben hierdoor meer armslag, maar de Inspectie wijst erop dat waardestellingen (ofwel het beoordelen van een gebouw op historische betekenis, uniciteit en dergelijke) noodzakelijk zijn. Een van de conclusies van het rapport luidt: "Onderhoud en restauratie worden te veel ad hoc aangepakt. Musea zullen in de toekomst waardestellend onderzoek en risicoanalyses moeten uitvoeren om tot een meer beredeneerd collectiebehoud te komen. Op basis hiervan moeten onderhoudsniveau en frequentie bepaald worden. Het invoeren van deze aanpak zal uiteraard enige tijd vergen. Vanuit een zelfde analyse moeten beslissingen worden genomen over vraagstukken als behoud *in situ*, internen en repliceren."¹¹ De rol van de Inspectie

kan dan die van toezichthouder zijn (ofwel: inspecteren of de conserverende en reconstruerende ingrepen beargumenteerd worden vanuit die waardstelling en goed gedocumenteerd).¹² Maar waarom zou men dat beperken tot het wat zwakke toezichthouderschap ofwel waar is het voorstel tot de invoering van een erfgoedwet?

De Inspectie focust zich echter geenszins op een eventuele erfgoedwet. Volgens een woordvoerder wordt in de musea nu vooral gelet op exposities en bezoekersaantallen.¹³ En dat is ook logisch, want daar worden ze door de overheid op beoordeeld. Het behoud van een collectie dient, aldus de woordvoerder, even belangrijk te zijn. Intern moeten mensen – lees collectiebeheerders, medewerkers behoud en beheer – nu vechten om er aandacht voor te krijgen. Dat is zorgelijk. De vergelijking met een huishouden wordt gemaakt: ‘je moet het elke dag bijhouden, anders verslonst de boel’. De journalist van de *Volkskrant* meldde: “wellicht het grootste probleem vormen de gebouwen in het openluchtmuseum Arnhem en het Zuiderzeemuseum te Enkhuizen. Volgens het rapport [buitenstaanders] is de slechte staat van buitenobjecten een onbedoeld gevolg van de verzelfstandiging van rijksmusea.”¹⁴

Er bestaat natuurlijk wetgeving die betrekking heeft op erfgoed, zoals de Monumentenwet uit 1988 en iets eerder de Wet tot behoud van het Cultuurbezit (1984). De laatste heeft als hoofddoel roerend erfgoed niet aan het buitenland te verkwansele, terwijl de eerste louter monumenten, dus onroerende zaken, op het oog heeft. Daarnaast is er de Archiefwet (1995): op basis daarvan houdt de sector Archieven van de Inspectie toezicht op de vorming en op het beheer en behoud van de archieven van de overheid. De sector Collecties van diezelfde dienst doet hetzelfde voor de rijkscollecties in de verzelfstandigde rijksmusea.¹⁵

Op basis van bovenstaande is vrijwel direct waar te nemen waarom er geen erfgoedwet is. Terwijl de overheid niet alleen eigenaar maar ook generator is van archieven, is zij dat niet direct als het om erfgoed gaat. De collectie wordt samengesteld door museumdirecties of conservatoren en intern wordt bepaald of het toegevoegd wordt aan het rijksbezit. Daarnaast is het bijvoeglijke ‘verzelfstandigde’ een oorzaak. Hoewel de rijksmusea dus verzelfstandigd zijn, zijn de collecties eigendom van het Rijk. Ook menen staatssecretarissen bij aanvang van hun termijn een nota te moeten schrijven, waarin ze mededelen hoe er door hun tegen de musea wordt aangekeken en wat die musea zouden moeten doen. Van der Ploeg focuste zich bijvoorbeeld op collectiemobiliteit en Van der Laan hanteerde het gemakzuchtige riedeltje ‘musea zijn stoffig, dus verander dat’.

De koe bij de horens vatten

Er zijn dus twee zaken die collectiebeheer onder druk zetten: interne verdeeldheid over het belang daarvan en de verzelfstandiging. Tijd om beide zaken te laten voor wat ze zijn en de koe bij de horens vatten: integreer bestaande wetgeving in een erfgoedwet, met als belangrijkste doel voorwerpen voor het nageslacht in zo optimaal mogelijke staat te bewaren. Dat kost geld, inderdaad. Dat moet dan maar. En als we dan ook nog een minister van Cultuur krijgen, in plaats van een staatssecretaris (in feite een grensrechter, niet onbelangrijk, maar toch), dan wordt het nog eens wat. Een van de zaken waarop hij of haar zich zou moeten richten, zou de problematiek van de halfbakken verzelfstandiging kunnen zijn.¹⁶

Het is niet mijn bedoeling om intern met een erfgoedwet te gaan zwaaien en iedereen de stuipen op het lijf te jagen of in iedere vergadering tijdens de mededelingenronde het richtsnoer op tafel te leggen. Die wet zou wel aan het prikbord van de directies moeten hangen. Dan komt het aan op werkelijke creativiteit en originaliteit, want die directies moeten zich richten op het spectrum. Een museum runnen. Verzamelen, ontzamen, behouden en beheren, publiek trekken, tentoonstellingen maken. De inmiddels afgetreden staatssecretaris heeft daarbij trouwens een handje geholpen, door voornemens te zijn het collectiebeheer buiten de vermaledijde markt te houden en dat geld te oormerken. Haar beleid werd recentelijk gekwalificeerd als “vol ferme taal en vaste voornemens”, terwijl Els Swaab, voorzitter van de Raad voor Cultuur, Van der Laan groot gelijk gaf om de Rijksmusea niet langer te laten meedraaien in het vierjarige Kunstenplan, maar structureel en op lange termijn te ondersteunen.¹⁷ Dat is nu een verstandige zaak en mijns inziens kent die stap maar één logisch vervolg: de erfgoedwet.

Er zijn ook bedenkingen bij een erfgoedwet. Het zou de bedrijfsvoering van musea kunnen belemmeren en de rol van de overheid vergroten. Immers, de musea moeten meer doelstellingen halen dan die betrekking hebben op verzamelen, behouden en beheren. Gek genoeg echter acht de Raad voor Cultuur een monumentenwet nog steeds noodzakelijk voor de bescherming van monumenten vanwege hun grote maatschappelijke en historische belang.¹⁸ Dat zou ook moeten opgaan voor rijkscollecties.

Besluit

Het belangrijkste is om de balans te vinden tussen meer museale en meer publiekmatige of bedrijfsmatige zaken. Nog belangrijker is dat directies zich dat aantrekken, en niet, onder druk van de gunst van de bezoeker, de gemakkelijkste weg (moeten) kiezen. Wetgeving kan daarbij helpen.

>

Ik realiseer me dat sommige zullen denken: het gaat toch alleen om de bezoekers? En wat is dit voor cultuurpessimisme en wellicht zelfs elitair ouderwets gebazel. Het gaat toch om het vertellen van verhalen, het leveren van emotie, het pleasen van de klant en dat die klant het naar zijn zin heeft? Het gaat er toch om dat er meer bezoekers komen? Dat is je bestaansrecht, uitroepeteken! Dergelijke dooddoeners zijn al net zo vervelend als het voortdurende gejammer van rigide collectiebeheerders of conservatoren (toegegeven...). Het gaat namelijk én om de bezoekers én om de collectie én om, in ons geval, de panden.

Gelukkig is de huidige directie van het Zuiderzeemuseum met de zorg voor het laatste meer dan behept, maar om niet al te afhankelijk te zijn van het particuliere en tijdelijke, is het zaak om de voormalige Rijksmusea werkelijk in staat te stellen een uitstekend en professioneel collectiebeheer te voeren. Wellicht ligt de oplossing veeleer in het losweten van de krampachtige band tussen die 'verzelfstandigde' musea en de overheid. De inspectie van erfgoed kan dan beter geschieden op basis van wetgeving en dientengevolge kan tot een aparte subsidiëring daarvan worden overgegaan. Tot slot: de discussie over de Collectie Nederland en een Nationaal Historisch Museum houdt hiermee mijns inziens tevens verband. Daarover een andere keer.

Noten

- 1 In 1994 en 1995 werd een aantal Rijksmuseale instellingen verzelfstandigd. Bij de verzelfstandiging bleven de collecties eigendom van de staat. Ook voor enkele collecties die geen rijkseigendom waren, maar die al lang in beheer waren bij deze musea, bleef de staat verantwoordelijk. De collecties werden voor een periode van dertig jaar in beheer gegeven aan de verzelfstandigde musea. Dit werd vastgelegd in een beheersovereenkomst tussen ieder museum en de staat. Voor het toezicht op het beheer en behoud van de rijkscollectie werd in 1993 de Inspectie Cultuurbezit opgericht. Deze Inspectie begon als afdeling van de Rijksdienst Beeldende Kunst en werd in 1996 een zelfstandig onderdeel van het ministerie van OCW. Tien jaar later ging de Inspectie als sector Collecties op in de Erfgoedinspectie (<http://www.erfgoedinspectie.nl>).
- 2 Museum Beelden aan Zee, Scheveningen, 10 april 2006.
- 3 Erfgoedinspectie / Collecties, *Buitenstaanders. Rijkscollectie in de open lucht* (Den Haag 2005) 9.
- 4 'Te weinig aandacht musea. Problemen met beelden in open lucht', in: *NRC Handelsblad* 01-02-2006; 'Versuikerde beelden van het Rijksmuseum', in: *De Volkskrant* 01-02-06.
- 5 *Buitenstaanders*, 9.
- 6 Het binnenmuseum wordt buiten beschouwing gelaten. Zie daarvoor www.zuiderzeemuseum.nl
- 7 Frouke Wieringa, *Een cultuur valt droog. Over het ontstaan*

van het Zuiderzeemuseum 1916-1950 (Enkhuizen 1998).

- 8 Douglas Coupland, *Generatie X. Vertellingen van een versnelde cultuur* (Amsterdam 1992).
- 9 De meeste presentatiemanagers ontbreekt het aan een gedegen opleiding (bijvoorbeeld vormgeving, architectuur); echter dat wordt dikwijls gecompenseerd door een niet in te schatten doch voortdurend te berde gebrachte 'affiniteit', waarmee dat 'vak' eigenlijk meer op losse schroeven komt te staan.
- 10 *Buitenstaanders*, 41.
- 11 *Ibidem*, 75.
- 12 *Ibidem*, 42.
- 13 'Te weinig aandacht musea. Problemen met beelden in open lucht', in: *NRC Handelsblad* 01-02-2006.
- 14 'Versuikerde beelden van het Rijksmuseum', in: *De Volkskrant* 01-02-06.
- 15 <http://www.erfgoedinspectie.nl>
- 16 De Raad voor Cultuur draait tevens om die hete brij heen. Enerzijds door vast te stellen dat musea met tegenstrijdige eisen van de overheid werden geconfronteerd ... en anderzijds daarop te laten volgen dat musea gedwongen kunnen worden tot samenwerking of fusies of het 'tendergewijs' aanbesteden van beheer en exploitatie van rijkscollecties. Geen woord over wetgeving (op die plaats). Hieraan voorafgaand stelt de Raad dat 'de relatie tussen het rijk en 'zijn' musea' niet zo afstandelijk is geworden als bij de verzelfstandiging in de jaren negentig werd verwacht. Wel zijn musea meer dan ooit vrij gelaten hun eigen koers te bepalen. Volgens de Raad heeft de staatssecretaris [Van der Laan] geen dwingende visie en aandachtspunten geformuleerd, op basis van de gedachte dat niet alle musea over een kam kunnen worden geschoren en dat ze op eigen kracht moeten handelen. Vervolgens meldt zij dat de meeste musea kansen hebben laten liggen en als musea meer beoordeeld willen worden op hun merites, ze zich meer dan voorheen bewust moeten zijn van de positie die ze innemen ten opzichte van andere musea en andere culturele actoren, en hun eigen profiel moeten aanscherpen. Het pleit is dat musea als collectief moeten streven naar een zo groot en breed mogelijk publiek en dus verschillende doelgroepen moeten bedienen. Hoe goed bedoeld ook, de raad gaat mijns inziens ook voorbij aan het werkelijke probleem, namelijk de verkrampde verzelfstandiging en het gebrek aan goede wetgeving (vicieuze cirkel in feite). Raad voor Cultuur, *Een vitaal museumbestel. Advies over museale strategie* (september 2005) 19-20.
- 17 *De Volkskrant*, 'Beleid geslaagd?' (10-07-2006).
- 18 Raad voor Cultuur, *Het tekort van het teveel. Over de rijksverantwoordelijkheid voor cultureel erfgoed. Advies Erfgoedselectiebeleid deel I en II* (september 2005) 44.



Oproep prof. Van Winterprijs

Uitgevers en boekenschrijvers worden opgeroepen hun boeken in te zenden voor de prof. Van Winterprijs. Deze prijs wordt elke twee jaar uitgereikt voor het beste boek op het terrein van de lokale en regionale geschiedenis. Dit keer komen boeken in aanmerking die verschenen zijn in 2005-2006. De boeken kunnen tot 1 februari 2007 worden ingezonden naar het Nederlands Centrum voor Volkscultuur, F.C. Dondersstraat 1, 3572 JA Utrecht.

Het prijsbedrag van 3000 euro wordt ter beschikking gesteld door het prof. Van Winterfonds. De onafhankelijk jury bestaat dit keer uit: prof.dr. Koen Goudriaan, prof.dr. Maarten Duijvendak, prof.dr. Ad Knotter, dr. Aad de Klerk en dr. Thera Wijsenbeek.

Het museum in de netwerksamenleving

Arnoud Odding
directeur van
het Nationaal
Glasmuseum Leerdam
en van O dubbel d

Op 9 juni vond in Amsterdam een bijeenkomst plaats van de Salon de Museologie rond het thema Museum 2.0. Op internet staat 2.0 voor een vernieuwing van het wereldwijde web waarbij de interactieve mogelijkheden ten volle worden benut.

Was het oude internet (1.0) nog vooral aanbodgericht, het nieuwe internet wordt door de gebruikers zelf gemaakt. Steeds meer sites, steeds meer diensten kunnen alleen bestaan doordat gebruikers zelf voor de inhoud zorgen. Kijk maar eens op sites zoals www.wikipedia.nl, of www.flickr.com, of www.marktplaats.nl.

Dick Rijken, Natasja Wehman en Arnoud Odding hebben de denktank Museum 2.0 opgericht omdat zij van mening zijn dat aan deze ontwikkeling op het internet een veel bredere maatschappelijke ontwikkeling ten grondslag ligt. Een ontwikkeling die niet aan de erfgoedsector voorbij gaat. Traditionele musea staan onder druk omdat ze onvoldoende in staat zijn om anderen dan boven modaal verdienende, blanke, doorgeleerde mannen en vrouwen van middelbare leeftijd tot een bezoek te verleiden. De vorige staatssecretaris van Cultuur, Medy van der Laan noemde musea eind 2005 daarom 'stoffig en saai'. De Tweede Kamer wil zelfs een doorbraak forceren door rijksmusea gratis toegankelijk te maken. Museum 2.0 is van mening dat de stagnatie alles te maken heeft met de wetenschappelijk verantwoorde, autoritair uitpakkende, werkwijze van musea. Musea zouden eens kunnen proberen inbreng van hun bezoekers zelf te vragen. Niet alleen omdat mensen dat zelf willen maar ook omdat de musea er van kunnen leren.

Tijdens het middagprogramma van de Salon de Museologie sprak Bert Mulder, parttime lector Informatietechnologie en Samenleving, aan de Haagse Hogeschool. Mulder vertelde dat de samenleving niet om meer kennis vraagt - die immers in een grote overvloed beschikbaar is - maar om meer betekenis. "Het kan wel zijn dat dat een belangrijk schilderij is maar wat heeft het mij te zeggen? Wat kan ik er mee?"

De betekenissen die musea bieden sluiten niet meer aan op de betekenissen die mensen vragen. Daarbij komt volgens Mulder dat er een enorme explosie is aan culturele producten, waarvan de gemiddelde kwaliteit afneemt. Welke positie kies je dan als museum? Hoe organiseer je excellentie? Hoe blijf je verdieping houden in een veranderende samenleving met veranderende consumenten?

Zou het kunnen zijn dat het publiek niet om minder maar om meer diepgang vraagt? Is het probleem niet veeleer dat musea nog altijd aanbodgericht zijn hoe diep ze inhoudelijk ook door de knieën gaan of hoeveel publieksonderzoeken ze ook uitvoeren? Musea zijn van nature niet gericht op inbreng en participatie van hun doelgroepen. Ze zijn nog altijd productgericht, constant bezig met weer een nieuwe tentoonstelling, publicatie of educatieproject. Museum 2.0 staat voor een procesgerichte aanpak waarbij de samenleving veel meer invloed op koers en inhoud van het museum heeft. In een proces staat de uitkomst niet vast, maar vormt zich gaandeweg.

De rol van het toekomstig museum is die van een netwerker in een netwerksamenleving. Wat de initiatiefnemers van Museum 2.0 met deze 'mentaliteitsverandering' bedoelen wordt hieronder duidelijk gemaakt aan de hand van een fictief weblog van één van de initiatiefnemers van het Nationaal Historisch Museum.

Weblog op de site van het Nationaal Historisch Museum

22 oktober 2009

Toen de *Commissie Ontwikkeling Nederlandse Canon* in het najaar van 2006 de nieuwe Nederlandse canon van de geschiedenis presenteerde, toen is het gebeurd. Toen knapte er iets. Ik weet nog dat we dach-

ten 'wie zijn zij dat zij kunnen uitmaken wat belangrijk is in onze geschiedenis?' Toen zijn we begonnen met onze virtuele geschiedenis canon. Sindsdien hebben duizenden Nederlanders gewerkt aan de beschrijving van hun eigen canon. Een geschiedenis die varieert van het klassieke verhaal over de Slag bij Nieuwpoort tot een ooggetuigenverslag van de tweede politieke actie in Indonesië. Dat mensen zelf aangeven welke verhalen zij belangrijk vinden is niet alleen de basis van de canon, maar geeft ook een mooi beeld van de veranderende belangstelling van mensen in minder dan drie jaar. De verhalen die het meest gelezen worden hebben de meeste betekenis en krijgen automatisch een meer prominente plaats. *Panta Rei*: de canon blijkt fluïde.

28 oktober 2009

Gisteren, bijna drie jaar na de oprichting van ons Nationaal Historisch Museum, hebben we weer een belangrijke mijlpaal bereikt. De 10.000e geschiedenis-audiotour is op onze site gepubliceerd. Een scholier uit Hengelo heeft zich verdiept in de geschiedenis van de firma Stork en heeft een wandeling langs alle plekken in Hengelo gemaakt waarop Stork ooit een stempel heeft gedrukt. De audiotour is inmiddels al bijna 200 keer gedownload. Ik denk dat het druk wordt in Hengelo de komende weken. Soms vergeet je wel eens wat de gevolgen waren van de keuze om heel Nederland tot Nationaal Historisch Museum uit te roepen. Iedere plek, iedere bibliotheek, ieder museum behoort in principe tot ons virtuele museum. Iedere Nederlander kan museummedewerker zijn en een eigen museumgebouw hebben we helemaal niet nodig. Oppositieleider Jan Marijnissen verklaarde onlangs dat we in korte tijd zijn uitgegroeid tot het goedkoopste en meest invloedrijke museum van heel Nederland. Fijn dat *hij* het zegt.

4 november 2009

Ik heb uitgerekend dat over heel Nederland gemeten, iedere dag, gemiddeld zo'n vijftien historiesessies plaatsvinden. Historiesessies zijn onze thematische bijeenkomsten waar mensen met een gedeelde interesse elkaar ontmoeten. Gemiddeld komen er zo'n veertig personen opdagen. Dat betekent dat ieder jaar meer dan 200.000 mensen elkaar op deze manier ontmoeten. En het mooie is dat het bijna allemaal initiatieven zijn van lokale groepen die in onze site een platform hebben gevonden om mensen uit te nodigen. Gisteren ben ik naar een bijeenkomst in Brielle geweest. De bijeenkomst ging, hoe kon het ook anders, over de Watergeuzen. Volgend jaar willen de Briellenaren hun jaarlijkse herdenkingsfeesten nog groter opzetten. De historiesessie mondde uit in een spontane brainstorm hoe men heel Nederland bij deze feestelijkheden

kan betrekken. In de komende weken zullen wij u hierover informeren via de gebruikelijke kanalen.

5 november 2009

Met de Gemeente Amsterdam hebben we de vorige maand afgesproken dat we het komende jaar een groot educatieproject voor alle middelbare scholen zullen opzetten. In dit project gaat het niet om het leren van allerlei boeiende of minder boeiende feitjes. Nee, we sturen de leerlingen op pad langs bejaardenhuizen om oudere Amsterdammers te interviewen over hun eigen tijd. Al deze verhalen publiceren we op onze site en zo ontstaat, naar we hopen, een beeld van hoe het leven was in die eerste na-oorlogse jaren en in de periode van de wederopbouw. Dit soort projecten om jonge mensen oudere mensen te laten interviewen hebben we de afgelopen tijd al vaker gedaan. Nieuw is het idee om de computer door middel van spraakherkenning verbanden te laten herkennen tussen de verhalen. Bent u geïnteresseerd in de geschiedenis van de Vijzelstraat? De computer zoekt de verhalen waarin die straatnaam voorkomt voor u op. Wilt u meer weten over de Albert Cuyp Markt? Type het maar in.

Ik weet nog dat Bert Mulder bijna drie en een half jaar geleden tijdens een Salon de Museologie voorspelde dat in de komende tien jaar de kwaliteit van de digitale infrastructuur de kwaliteit van het museum bepaalt. Hoe juist is zijn bewering nu al gebleken.

15 november 2009

Sinds vorig jaar krijgt onze samenwerking met universiteiten steeds meer vorm. Hoogleraren en universiteitsdocenten beginnen in te zien dat je het enorme potentieel van geschiedenis-geïnteresseerden ook kunt gebruiken om je eigen vragen te helpen beantwoorden. Zo is er nu een clubje mensen bezig om de oude archieven van de Domkerk in Utrecht door te pluizen om een beter beeld te krijgen van de financiering van zo'n grote middeleeuwse onderneming. In samenwerking met de studierichting Politicologie van de Universiteit van Amsterdam is er zelfs een groep mensen bezig om de discussie van de afgelopen tien jaar in kaart te brengen om te komen tot een Nationaal Historisch Museum. Zo zie je maar weer hoe een discussie volstrekt achterhaald kan raken door een simpel idee dat voor alle musea betekenis heeft.

18 november 2009

Sinds een wandelaar, die in het centrum van Groesbeek naar één van onze audiotours luisterde, door een motor werd geschept, is de discussie over ons museum in ander vaarwater gekomen. Namens het bestuur van onze stichting wil ik hier benadrukken dat het luisteren naar geschiedenisverhalen op de openbare

>

weg, geheel voor eigen risico is. Het Nationaal Historisch Museum kan onmogelijk verantwoording nemen voor de honderdduizenden deelnemers aan ons museum die dagelijks ergens in Nederland gebruiken van één van onze producten.

Tot slot

In het bovenstaande wordt een tamelijk zonnig beeld gegeven van de ontwikkelingen die Museum 2.0 mogelijk zou kunnen losmaken. Zijn er geen mogelijke schaduwkanten? Is er bijvoorbeeld niet het risico dat 'de canon' van de nationale geschiedenis uiteen zal uiteenvallen in een reeks persoonlijke geschiedenissen (bijvoorbeeld over eigen voorouders) en kun je dan nog wel spreken van een algemeen gedeelde canon? Het zal zeker zijn dat mensen hun persoonlijke geschiedenissen en interesses optekenen maar die kennis zal voor slechts weinigen betekenis hebben. De canon vormt zich vanzelf door de lijst van meest geraadpleegde of meest gewijzigde onderwerpen. Overigens zijn de meeste mensen van nature behoudend van aard. Toen Norman Bel Geddes zijn eerste streamline auto's tekende wilde niemand die rare dingen kopen of zelfs maar in productie nemen omdat ze te veel afweken van het bekende, traditionele koetswerk. Ik denk dat de massa al te snelle vernieuwingen zal dempen.

Desalniettemin zullen de gevolgen van de informatiesamenleving voor ons geschiedenisbewustzijn op middellange termijn radicaal zijn. Maar daar hoeven we niet bang voor te zijn. Het is een democratisering (ik bedoel dit niet in de politieke zin) van kennis. Wie van zijn dokter te horen heeft gekregen dat hij lijdt aan een zeldzame ziekte weet binnen een paar dagen vaak meer over die ziekte dan zijn dokter. Als ik wat wil weten over een bepaalde vaas van Copier dan google ik wat en weet binnen korte tijd meer over dit onderwerp dan de erudiete conservator van het glasmuseum.

'Maar', hoor ik iemand zeggen, 'op internet kom je toch ook een heleboel onzin tegen?'

Klopt en daarom is er behoefte aan plaatsen waar je betrouwbare informatie vindt. Plaatsen waar mensen informatie kunnen toevoegen en waar die door redacteurs bekeken wordt. Duizend liefhebbers weten meer dan tien deskundigen. De vraag is hoe musea die, net als dokters, vanouds met autoriteit konden spreken, hun nieuwe rol als redacteur zullen invullen. Het lijkt mij onwaarschijnlijk dat musea niet in staat blijken te zijn om adequaat in te spelen op deze 'democratisering van kennis' die zich nu al in volle omvang aandient. Traditionele musea worden niet overbodig, ze moeten alleen een andere rol spelen (naast de traditionele museale taken). Voor musea met rijke collecties zal altijd ruimte blijven. De collectie is en blijft het funda-

ment van het museum. De vraag is alleen wat je met die collectie doet. In het Nationaal Glasmuseum kiezen wij er ondermeer voor om de gehele collectie online te zetten en mensen als in een Wikipedia hun kennis er aan te laten toevoegen. Dit najaar zullen wij de plannen daartoe bekend maken.

Verhalen van gastarbeiders



In **Werken, werken, werken!**. De geschiedenis van de gastarbeiders in Tilburg en omstreken 1930-1975 zijn de verhalen van de gastarbeiders zelf opgetekend. Ongeveer veertig jaar geleden kwamen de eerste gastarbeiders naar ons land. Zij kwamen om hard te werken en veel te sparen, zodat ze na een aantal jaren Nederland in hun geboorteland een goed leven konden opbouwen. Het liep anders. De gastarbeiders bleven en lieten hun gezinnen overkomen.

Het boek, geschreven door Jan Stads, Paul Spapens en Henk van Doremalen, is te bestellen door € 18,75 over te maken op giro 810806 t.n.v. het Nederlands Centrum voor Volkscultuur te Utrecht, o.v.v. gastarbeiders deel 1.



Werken, werken, werken! Migratie en lokale geschiedenis biedt handvaten om op een praktische manier op lokaal niveau aan de slag te gaan met de migratiegeschiedenis van Nederland. Verhalen worden afgewisseld met verhalen van onderzoekers. Tevens worden voorbeeldprojecten belicht.

Het boek is te bestellen door € 17,50 over te maken op giro 810806 t.n.v. het Nederlands Centrum voor Volkscultuur te Utrecht, o.v.v. gastarbeiders deel 2.

Onderzoeksmethodieken en praktische voorbeeldprojecten

Kijk voor nieuws, adressen en kennisvragen ook op www.volkscultuur.nl

De redactieleden van Levend Erfgoed zijn verbonden aan de volgende instellingen:



De Leerstoel Cultuur in Brabant aan de Universiteit van Tilburg is het wetenschappelijk gezicht van geschiedenis, volkscultuur en erfgoed in Noord-Brabant. Doelstelling van de Leerstoel is het uitdragen van de waarde van geschiedenis, volkscultuur en erfgoed voor de Noord-Brabantse samenleving. De Leerstoel verwezenlijkt dit doel door het bevorderen van de wetenschappelijke geschied- en volkskundebeoefening in Noord-Brabant door middel van onderwijs, onderzoek en ondersteuning alsmede door het verschaffen van een wetenschappelijke basis aan erfgoedbeleid, cultuureducatie en cultuurtoerisme.

Prof.dr. Arnoud-Jan Bijsterveld
Leerstoel Cultuur in Brabant



De MA (Master of Arts) opleiding Cultureel erfgoed van de Universiteit Utrecht bestudeert 'erfgoed' als onderdeel van de historische cultuur. De nadruk ligt op bestudering van de verschillende betekenissen die door (re)presentatie aan erfgoed worden toegekend in musea, bij monumenten, erfgoedsites, historische ensembles, in (bewegend) beeld en in de media, in educatieve contexten, in themaparken en in het toeristisch verkeer. De MA-opleiding wordt verzorgd vanuit de opleiding Geschiedenis, in samenwerking met Kunstgeschiedenis en Theater-, film- en televisiewetenschap.

Dr. Hendrik Henrichs
coördinator Master Cultureel Erfgoed
Universiteit Utrecht



Het Zuiderzeemuseum verzamelt en bewaart een representatieve selectie van de materiële uitingen van de geschiedenis van het Zuiderzeegebied, mede als voorbeeld van de sociale en culturele veranderingen in de Nederlandse samenleving. Met gebruik van alle beschikbare media wil het museum een zo breed mogelijk publiek op een aantrekkelijke wijze interesseren voor en inzicht verschaffen in de ontwikkeling van die geschiedenis.

Dr. Jaap Kerkhoven
wetenschappelijk medewerker
Zuiderzeemuseum



Het Meertens Instituut, ressorterend onder de Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen (KNAW), is een onderzoeksinstituut die zich richt op de bestudering en documentatie van de Nederlandse taal en cultuur. Het instituut kent twee onderzoeksgroepen, de afdelingen Variatielinguïstiek en Etnologie. Gezamenlijk onderzoeken zij de Nederlandse taal en cultuur in al hun alledaagse verschijningsvormen.

Prof.dr. Herman Roodenburg
senior-onderzoeker
Meertens Instituut



Het lectoraat Visitor Management aan de NHTV Internationale Hogeschool Breda houdt zich bezig met het genereren en geleiden van bezoekersstromen in- en bij toeristische attracties. Het lectoraat richt zich daarbij met name op attracties in de culturele en de natuurlijke omgeving en de rol die zij spelen in toeristische bezoekersstromen. Daarbij ligt er een sterk accent op de beleving van de bezoekers.

Frans Schouten
Lector Visitor Management
Internationale Hogeschool Breda



Het Nederlands Centrum voor Volkscultuur is het landelijk instituut voor de cultuur van het dagelijks leven en het immaterieel erfgoed. Het centrum heeft als doelstelling het zichtbaar en toegankelijk maken van de immateriële cultuur en het ondersteunen van het veld. Belangrijke hulpmiddelen daarbij zijn het publiekstijdschrift Traditie en de website www.volkscultuur.nl.

Dr. Albert van der Zeijden
wetenschappelijk medewerker
Nederlands Centrum voor Volkscultuur

Flexibele Software voor Cultureel Erfgoed



adlib

Adlib software is al decennia toonaangevend in informatie-, collectie-, kennismanagement en archiefbeheer. Adlib applicaties staan bekend om hun gebruiksgemak, overzichtelijkheid en flexibiliteit. Bel of e-mail voor meer informatie of voor een geheel vrijblijvende demonstratie.

**Software voor musea,
bibliotheken en archieven.**

Adlib Information Systems

Postbus 1436, 3600 BK Maarssen

Tel: 030 2411885

E-mail: sales@adlibsoft.com

Internet: www.adlibsoft.com



Een bijzonder boek over circus!

Het circus komt en gaat. Het kondigt zijn komst aan door kleurige reclameborden en laat alleen een cirkel van zaagsel achter na zijn vertrek. Is dat de reden waarom circus zo onzichtbaar is?

Toch is circus al meer dan twee eeuwen een belangrijke bron van vermaak. Voortgekomen uit de kermis heeft het zich ontwikkeld tot een aparte kunstvorm. Met zijn multidisciplinaire optredens bereikt circus een gemêleerd publiek tussen de 3 en 93 jaar. Ook mensen die niet zo geïnteresseerd zijn in kunst en cultuur weet circus te bereiken.

Circusbezoekers komen terecht in een wondere wereld van magie en spanning. Wat ze niet zien is dat er achter de piste hard gewerkt wordt om elke dag telkens op een andere plaats weer voorstellingen te kunnen geven.

Dit boek gaat over het leven en werken van circusbouwers. Het geeft u een kijkje achter de schermen van het circusbestaan. Het boek is prachtig geïllustreerd met foto's van Jan Stads.

Ineke Strouken (red.) en Jan Stads, *Circus, de magie van een cirkel* (Utrecht 2006) is te bestellen door € 22,50 over te maken op giro 810806 t.n.v. het Nederlands Centrum voor Volkscultuur te Utrecht, o.v.v. circusboek.



COLOFON

Levend Erfgoed

Vakblad voor public folklore & public history

Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore & public history is een uitgave van het Nederlands Centrum voor Volkscultuur, het landelijk instituut voor het immateriële erfgoed.

Jaargang 3, nummer 2, 2006

Redactie en exploitatie:

Nederlands Centrum voor Volkscultuur

Postbus 13113, 3507 LC Utrecht

F.C. Dondersstraat 1, 3572 JA Utrecht

Tel: 030-2760244, fax: 030-2736111

e-mail: ncv@volkscultuur.nl

www.volkscultuur.nl

Redactie:

- dr. Albert van der Zeijden (hoofdredacteur, wetenschappelijk medewerker Nederlands Centrum voor Volkscultuur),
- prof.dr. Arnoud-Jan Bijsterveld (hoogleraar Cultuur in Brabant, Universiteit van Tilburg),
- dr. Hendrik Henrichs (docent cultuureducatie Universiteit Utrecht),
- dr. Jaap Kerkhoven (wetenschappelijk medewerker Zuiderzeemuseum),
- prof.dr. Herman Roodenburg (senior onderzoeker Meertens Instituut, hoogleraar Katholieke Universiteit Leuven),
- Frans Schouten (lector Nationale Hogeschool voor Toerisme en Verkeer)

Opmaak en druk:

Drukkerij Libertas, Bunnik

Levend Erfgoed verschijnt twee keer per jaar, met een omvang van circa 40 pagina's. Elke aflevering bevat twee of drie hoofdartikelen, enkele casestudies en verslagen of besprekingen van recente evenementen of publicaties.

Een abonnement bedraagt 22 euro per jaar.

© Nederlands Centrum voor Volkscultuur

Wij hebben alle moeite gedaan om rechthebbenden van copyright te achterhalen. Mochten er personen of instanties zijn die menen aanspraak te maken op bepaalde rechten, dan wordt hun vriendelijk verzocht contact op te nemen met de uitgever.

Niets uit deze uitgave mag worden overgenomen zonder schriftelijke toestemming van de uitgever.

ISSN 1574-0927

Levend Erfgoed

Vakblad voor public folklore & public history

Erfgoed is geschiedenis zoals die hier en nu beleefd wordt en betekenis krijgt. Het vindt zijn neerslag niet alleen in materiële resten, zoals historische gebouwen en historische voorwerpen, maar ook in gedragingen, rituelen en in kunstuitingen die als erfgoed beleefd worden, het immateriële erfgoed. *Levend Erfgoed* is een vakblad dat verbanden wil leggen en de bestaande scheidslijnen in de erfgoedsector wil overstijgen. *Levend Erfgoed* biedt een forum van reflectie voor de hele erfgoedsector en reflecteert over publieksgerichte activiteiten die vanuit deze sector ontwikkeld (kunnen) worden om het veld en het publiek bij erfgoed en erfgoedzorg te betrekken.



**Levend Erfgoed is een
uitgave van het Nederlands
Centrum voor Volkscultuur**

Postbus 13113, 3507 LC Utrecht
F.C. Dondersstraat 1, 3572 JA Utrecht
tel: 030 - 276 02 44
fax.: 030 - 273 61 11

ncv@volkscultuur.nl
www.volkscultuur.nl