

Over musea als opvoeringen van gemeenschapsculturen

DORUS HOEBINK

ERFGOED ALS SCHOUWSPEL

Over musea als opvoeringen
van gemeenschapsculturen

DORUS HOEBINK

**ERFGOED
ALS SCHOUWSPEL**

Over musea als opvoeringen
van gemeenschapsculturen

DORUS HOEBINK

**Erfgoed
als schouwspel**

Over musea als opvoeringen
van gemeenschapsculturen

The Theater of Heritage

On museums as performances
of community cultures

Proefschrift

ter verkrijging van de graad van doctor aan de
Erasmus Universiteit Rotterdam
op gezag van de rector magnificus

prof.dr. H.A.P. Pols

en volgens besluit van het College voor Promoties.
De openbare verdediging zal plaatsvinden op

donderdag 28 januari 2016 om 09.30 uur

Theodorus Johannes Hoebink
geboren te Breda

PROMOTIECOMMISSIE

Promotor:	Prof.dr. M.E. Halbertsma
Overige leden:	Prof.dr. A.M. Bevers
	Prof.dr. A.A.M. de Jong
	Prof.dr. P.T. van de Laar

INHOUDSOPGAVE

Voorwoord	4
Inleiding	6
Doelstellingen en casestudies	7
Concepten en methoden	9
<i>Hoofdstuk 1</i>	12
<i>Interpretaties van het begrip gemeenschap in de museum- en erfgoedwetenschappen</i>	
Gemeinschaft	13
Communitarisme	14
'Bottom-up' en 'grassroots'	16
Activisme	16
Het gemeenschapsmuseum als niche	17
Een alternatieve visie op musea en gemeenschappen	18
<i>Hoofdstuk 2</i>	22
<i>Het museum als 'cultural performance'</i>	
Cultural Performance Theory toegepast op het museum	25
Collectieve representaties	27
Script	29
Actoren	30
Publiek	32
Symbolische productiemiddelen	34
Mise-en-scène	37
Sociale machtsverhoudingen	39
De intrinsieke gemeenschap, verbinden en overbruggen	40
Monologisch en dialogisch	42
Conclusie	43
<i>Hoofdstuk 3</i>	46
<i>Automusea: het merk als mythe</i>	
Erfgoedmarketing en -branding	48
Mercedes-Benz Museum	50
Porsche Museum	51

Ferrari World	52	Het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig	126
Spectaculaire architectuur	53	Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het Museum in der 'Runden Ecke'	126
'Being first'	56	Script in het Museum in der 'Runden Ecke'	129
Visionaire 'founding fathers'	58	Verbinding en overbrugging in het Museum in der 'Runden Ecke'	131
Mythische proporties	59	Het DDR Museum in Berlijn	132
De overbrugging van Mercedes-Benz: technologische vooruitgang	63	Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het DDR Museum	132
De overbrugging van Porsche: het aura van het kunstobject	66	Script in het DDR Museum	135
De overbrugging van Ferrari: Italiaanse idylle	68	Conclusie	136
Conclusie	70		
<i>Hoofdstuk 4</i>	74	<i>Hoofdstuk 6</i>	140
<i>Sciencefictionmusea: fans versus connaisseurs</i>		<i>Samenvatting en conclusies</i>	
De sappelende intellectueel en de filantropische miljardair	76	Het museum als 'cultural performance'	142
Collectieve representaties: fans versus connaisseurs	79	Het gebruik van performance-elementen in musea	142
Mise-en-scènes: Sense of Wonder versus de autonomie van het object	81	Verbinding en overbrugging	145
Objecten: Henry de Blanchères versus Captain Kirk	89	De toegevoegde waarde van het performancemodel	147
Het EMP Museum: een speels script voor fans	92	De kracht van het museum	148
Het Maison d'Ailleurs: een kritisch script voor connaisseurs	95		
Sociale machtsverhoudingen: commercieel succes versus culturele legitimiteit	98	Literatuur	150
Conclusie	100	Bijlage 1. Bezoekdata musea	169
		Bijlage 2. Verkennende gesprekken en bezoeken	170
<i>Hoofdstuk 5</i>	104	Register	171
<i>Tussen sacraal en profaan: postcommunistische museumopvoeringen in Oost-Europa</i>		Summary and conclusions	174
Het Terror Háza in Boedapest: verbinding en verdeling, overbrugging en afstoting	106	Curriculum Vitae	183
Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het Terror Háza	107		
Script in het Terror Háza	110		
Verbinding en overbrugging in het Terror Háza	112		
Het Museum van de Letse Bezetting in Riga: een strijd om erkenning	116		
Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het Museum van de Letse Bezetting	117		
Script in het Museum van de Letse Bezetting	120		
Verbinding en overbrugging in het Museum van de Letse Bezetting	121		
Het Museum in der 'Runden Ecke' en het DDR Museum: Aufarbeitung versus Ostalgie en Unrechtsstaat versus Alltag	124		

VOORWOORD

Het schrijven van een proefschrift is in de kern een solistische aangelegenheid. Daarom is het van groot belang dat je gedurende dit proces mag beschikken over de steun, begeleiding en kritiek van zoveel mogelijk betrokken mensen.

Dit onderzoek was onderdeel van het project *Community Museums: Past and Present*, dat aan de Erasmus School of History, Culture and Communication (ESHCC) werd uitgevoerd onder leiding van prof.dr. Marlite Halbertsma. Dit project werd mogelijk gemaakt met steun van het VSB Fonds en de Nederlandse Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (NWO). Mijn dank aan het VSB Fonds en NWO is daarom ook groot, omdat ze mij in staat stelden deze meerjarige reis te maken. Dr. Lenny Vos heeft namens het NWO dit project met grote belangstelling begeleid.

Mijn dank gaat uit naar de leden van de promotiecommissie, bestaande uit prof.dr. Ton Bevers, prof.dr. Hester Dibbits, prof.dr. Ad de Jong, prof.dr. Paul van de Laar, prof.dr. Stijn Reijnders en prof.dr. Olga van Oost.

Ik wil mijn promotor Marlite Halbertsma bedanken voor haar enthousiaste aanmoedigingen van mijn ideeën en haar geduldige aansporingen om knopen door te hakken. Gedurende het schrijfproces waren haar scherpe blik en kritische lezingen van onschatbare waarde.

Gedurende dit traject heb ik kunnen rekenen op de constructieve kritieken van verschillende mensen. Dr. Marc Jacobs, prof.dr. Jan Vaessen, prof.dr. Maria Grever, prof.dr. Alex van Stipriaan Luiscius en prof.dr. Julia Noordeggraaf hebben bijgedragen aan de vorming van dit proefschrift. Ook de redactiewerkzaamheden van Fiorien van der Werff waren belangrijk bij de afronding van het boek.

Hélène Verreyke was als postdoc-onderzoeker binnen ons onderzoeksproject mijn meest naaste collega. Onze samenwerking was allereerst buitengewoon gezellig. Tevens zorgden onze vele gesprekken voor continuïteit in mijn gedachte-

gang. Onze trips naar musea en conferenties in binnen- en buitenland waren inspirerend. Onze gezamenlijke organisatie van expertmeetings, symposia en conferenties waren dankzij haar inzichten en inzet succesvol.

Wij bevonden ons in de gelukkige positie waarin we op regelmatige basis onze ideeën konden delen met collega's uit de wetenschap en het erfgoedveld tijdens expert meetings, symposia en conferenties op de Erasmus Universiteit (expert meeting), in de Laurenskerk in Rotterdam (symposium Voorbij het Object), in het Dordrechts Museum (conferentie Het Museum als Makelaar, georganiseerd met het Erfgoedhuis Zuid-Holland) en in het Nederlands Architectuur Instituut (conferentie Museums and Communities: The Heritage of Belonging). Ik bedank alle betrokkenen en in het bijzonder Frank Migchielsen (Stichting Grote- of Sint Laurenskerk), drs. Herman Kossmann (kossmann.dejong), prof.dr. Marieke Kuipers (Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed en TU Delft), drs. Andries Ponsteen en drs. Ellen Steendam (Erfgoedhuis Zuid-Holland), drs. Sylvie Dhaene (Museum Huis van Alijn), Irene van Renselaar MA (Museum Rotterdam), drs. Arjen Kok (Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed), prof.dr. Richard Sandell (University of Leicester) en dr. Kevin Moore (National Football Museum).

Tevens heb ik het geluk gehad veel getalenteerde onderzoekers te leren kennen via het Huizinga Instituut. Daarnaast was en is het een eer te mogen samenwerken met de leukste club docenten en onderzoekers van Nederland, namelijk mijn collega's van de vakgroep Arts and Culture Studies aan de ESHCC.

Het schrijven van dit boek was een stuk minder leuk geweest zonder de steun en afleiding die mijn vrienden mij in de afgelopen jaren hebben gegund. In willekeurige volgorde: Frank, Jaap, Elisabeth, Rolf, Marjolein, Sabaï, Eelco, Indira, Linda, Maarten, Tanja, Gijs, Tim, Mark, Trika, Pieter, Marie-Louise, Marc, Cathalijne, Raoul, Linda, Pim, Tessa, Matthijs en Barbara, bedankt!

Ik wil graag mijn familie bedanken die in de afgelopen jaren lief en leed met mij hebben gedeeld. Mijn oom Jan voor onze jarenlange verjaardagscorrespondenties. Mijn schoonouders Daan en Nel voor hun meeleven en interesse. Mijn zus Meike en schoonbroer Bart voor de vele lol tot in de late uurtjes. Mijn ouders Theo en Marja voor alles wat ze voor mij hebben betekend, van coaching tot kopjes voortreffelijke koffie, van schrijfstructuur tot worstenbrood. En ten slotte gaat mijn hart uit naar mijn geliefde, Irene, voor alles dat zij doet en voor alles wat zij is.

Dorus Hoebink
12 oktober 2015

INLEIDING

Musea worden geregeld omschreven als theaters van het verleden. In hun statige gebouwen worden nationale, kunsthistorische of natuurhistorische geschiedenissen opgevoerd. De conservator krijgt de rol van regisseur toebedeeld, die door middel van de *mise-en-scènes* van opstellingen objecten en verhalen een plaats geeft in tijd en ruimte. Objecten lijken voor zichzelf te spreken of worden gesouffleerd door begeleidende teksten. Het theaterpubliek bestaat uit de museumbezoekers, die bij voorkeur zonder luid te spreken of buiten de gebaande paden te treden, objecten bekijken en verhalen lezen of aanhoren. Verlicht en vermaakt praten zij in de foyer/het museumcafé na boven een kopje koffie of een borreltje. De voormalige directeur van het Cincinnati Art Museum, Philip Rhys Adams, stelde al in 1954:

‘The museum is really an impresario, or more strictly a régisseur, neither actor nor audience, but the controlling intermediary who sets the scene, induces a receptive mood in the spectator, then bids the actors take the stage and be their best artistic selves. And the art objects do have their exits and their entrances; motion – the movement of the visitor as he enters a museum and as he goes or is led from object to object – is a present element in any installation’ (Adams 1954, 4 in Duncan 1995, 12-13).

Sindsdien is het theatrale karakter van veel museumpresentaties alleen maar toegenomen. ‘s Werelds meest gerenommeerde architecten ontwerpen prestigieuze gebouwen, die tot de belangrijkste blikvangers van hun omgeving behoren. Muurteksten worden vervangen door grote beeldschermen, waarop acteurs als histori-

sche personages de museumgangers toespreken. Museumzalen worden voorzien van overweldigende decors, waarin bezoekers worden onthaald op spectaculaire licht- en geluidseffecten.

Een tweede trend in het internationale museumlandschap is dat gemeenschappen in het brandpunt van de belangstelling zijn komen te staan. Museumprofessionals en -wetenschappers denken vanuit sociaal-geëngageerde motieven na over de vraag hoe het negentiende-eeuwse museummodel aangepast kan worden aan de behoeften van de 21e eeuw (Marstine 2006). Tevens zijn in de afgelopen decennia over de hele wereld – vaak buiten de overheden om – nieuwe musea opgericht met als thema lokale of regionale gemeenschapsculturen, die in gevestigde instituten maar weinig of eenzijdig aandacht krijgen (Karp et al. 1992; Karp et al. 2006). Overheden sporen de door hen gesubsidieerde musea aan om bij te dragen aan de oplossing van maatschappelijke vraagstukken, bijvoorbeeld in de steden waarin de musea zich bevinden (Crooke 2007, 41-63). Vanwege de toenemende commercialisering van de culturele sector moeten musea de concurrentie aangaan met de omvangrijke vrijetijdsindustrie en zijn ze dus op zoek naar mogelijkheden om zich te verzekeren van een loyale groep van regelmatig terugkerende bezoekers. Volgens museumwetenschapper en -visionair Stephen Weil is een goed gevoerd gemeenschapsbeleid dan ook hét middel voor musea om hun ideologische missie te verzoenen met hun commerciële markt (Weil 1995, xviii).

Dit proefschrift legt een verbinding tussen de opvatting van het museum als onderdeel van een bepaalde gemeenschapscultuur en de opvatting van de museumpresentatie als theater. Deze studie gaat er enerzijds van uit dat musea zijn ingebed in specifieke gemeenschappen, waarvan ze de culturen zo goed mogelijk proberen te presenteren. De musea beschouwen de leden van die gemeenschappen als een belangrijk deel van hun publiek. Anderzijds gaat deze studie ervan uit dat musea met hun presentaties gemeenschapsculturen zowel representeren als construeren, met als doel een breder publiek te bereiken en te overtuigen. Musea zijn vanuit deze opvatting vormen van sociaal theater, waarmee gemeenschapsculturen worden opgevoerd.

DOELSTELLINGEN EN CASESTUDIES

Dit proefschrift is een onderzoek naar de wijzen waarop in hedendaagse museumpresentaties culturen van gemeenschappen worden opgevoerd voor de leden van deze gemeenschappen en voor de wereld daarbuiten. Het doel hierbij is tweeledig.

Allereerst wordt een breed internationaal overzicht van musea gegeven die nog niet zolang bestaan, en die tot nu toe weinig aandacht van andere onderzoekers hebben gekregen. Zo zijn bijvoorbeeld bedrijven in toenemende mate bedreven

geraakt in het vermarkten van het verleden. In een gemiddeld reclameblok zien we tal van commercials voorbijkomen die een product of bedrijf aan het verleden relateren. Veel van die bedrijven hebben recent (nieuwe) musea opgericht. Aan gezien vooral Europese autofabrikanten in het afgelopen decennium toonaan gevende bedrijfsmusea hebben gebouwd, gaat de eerste casus (hoofdstuk 3) over het Mercedes-Benz Museum in Stuttgart, geopend in 2010, het Porsche Museum in Stuttgart, geopend in 2009, en Ferrari World in Abu Dhabi, geopend in 2010. Ferrari World is eigenlijk niet echt een museum, maar een themapark. Dit park bevat echter veel museum- en erfgoedelementen waarmee wordt ingegaan op de geschiedenis van dit merk. Dit is het eerste museumwetenschappelijke onderzoek naar deze musea en dit themapark.

Over musea en populaire cultuur is al het nodige gepubliceerd (zie bijvoorbeeld Moore 1997; Brabazon 2006; Van der Hoeven 2014). Over specifieke sciencefiction-musea is daarentegen binnen de museumwetenschappen weinig bekend. Dat wekt geen verbazing, omdat er tot op heden maar twee in de wereld zijn: het EMP Museum in Seattle, opgericht in 2004, en het Maison d'Ailleurs (het Huis van Elders) in het Zwitserse Yverdon-les-Bains, opgericht in 1972 en recent vernieuwd. Deze twee musea staan dan ook centraal in hoofdstuk 4. Waarom deze sciencefictionmusea – en ook de automusea – aangemerkt kunnen worden als vertolkers van gemeenschapsculturen, wordt in hoofdstuk 1 toegelicht.

De verscheidenheid aan herinneringsculturen in de voormalige Oostbloklanden heeft aan de basis gestaan van de oprichting van menig museum over het communistisch verleden in dit deel van de wereld. Het Terror Háza (het Huis van Terreur) in Boedapest, opgericht in 2002; het Latvijas Okupācijas Muzejs (het Museum van de Letse Bezetting) in Riga, opgericht in 1993; het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig, opgericht in 1990; en het DDR Museum in Berlijn, opgericht in 2006, worden bestudeerd in hoofdstuk 5.

Deze musea hebben vanwege hun centrale positie in actuele culturele en politieke herinneringsdebatten veel aandacht gekregen in de museum- en herinneringswetenschappen (zie hoofdstuk 5). Ze zijn echter nooit met elkaar vergeleken in een enkele studie, omdat veel onderzoek zich doorgaans richt op één casestudie, of op meerdere casestudies in een land of gebied (bijvoorbeeld de Baltische staten). Verder zijn deze musea nooit onderzocht in vergelijking met ander soortige musea, bijvoorbeeld automusea en sciencefictionmusea. Een andere reden waarom deze musea zijn geselecteerd is dat hun politieke, soms ook beladen, karakter een mooi tegenwicht biedt tegen de minder politiek getinte en minder bekritiseerde auto- en sciencefictionmusea.

We krijgen zo een mooi overzicht van nieuwe museumpraktijken die zich in zeer verschillende sociale contexten afspelen. Daarnaast overstijgt deze studie de

gangbare disciplinaire grenzen die het onderzoek naar musea kenmerken. Met andere woorden, veel onderzoek richt zich op kunstmusea, of nationale historische musea, of postcommunistische musea. Dit onderzoek brengt musea uit verschillende disciplines bij elkaar in één publicatie.

Een tweede doel van dit onderzoek is het ontwikkelen van een conceptueel model, waarmee zulke verschillende musea met elkaar kunnen worden vergeleken. De sleutel hiervoor ligt in het woord 'opvoeren'. De term die hiervoor in de internationale wetenschappelijke literatuur wordt gebruikt is 'performance'. Een van de centrale stellingen van dit onderzoek is dat musea gezien moeten worden als 'cultural performances', waarmee ik voortbouw op het werk van de Amerikaanse cultuursocioloog Jeffrey Alexander (2006). Met het begrip 'cultural performance' zoals dat door Alexander is vormgegeven, zijn we in staat recht te doen aan de gelaagdheid van museumpresentaties, terwijl we tegelijkertijd recht kunnen blijven doen aan de sociale contexten waarin musea zijn ingebed. Door Alexanders model te operationaliseren voor toepassing op museumpresentaties, ontstaat er een conceptueel model waarmee zowel museumwetenschappers als -professionals uit de voeten kunnen.

Dit behoeft een uitgebreidere toelichting dan er ruimte is in deze inleiding. Daarom is heel hoofdstuk 2 gewijd aan Alexanders performancemodel. In dit hoofdstuk wordt 'cultural performance' geoperationaliseerd voor de toepassing op museumpresentaties en worden de museumtheoretische implicaties daarvan besproken.

CONCEPTEN EN METHODEN

Het methodologisch deel van deze studie speelt zich vooral af op conceptueel niveau; dat geldt vooral voor de toepassing van het concept 'gemeenschap' en het concept 'performance'. Gemeenschap is een complex begrip, dat veel verschillende interpretaties kent. In hoofdstuk 1 wordt dan ook ruim aandacht besteed aan de toepassingen van het begrip 'gemeenschap' in de museum- en erfgoedwetenschappen. Performance kent ook verschillende interpretaties die consequenties hebben voor de wijze waarop museumpresentaties worden bestudeerd. Zoals eerder vermeld, is hoofdstuk 2 aan deze conceptualisering gewijd.

Museumpresentaties worden gekenmerkt door hun gelaagdheid. Ze bestaan uit verschillende elementen zoals teksten, objecten, gebouwen, presentatietechnieken, mise-en-scènes, interactieve installaties, audiovisuele media. In het onderzoek dat is verricht is geen initieel onderscheid gemaakt tussen deze verschillende elementen. Deze gelaagdheid vereiste een zeer open onderzoekshouding, waarbij per casus, en zelfs per museum, verschillende accenten werden geplaatst. Bestond

een presentatie uit veel tekst, dan ging de meeste aandacht uit naar de tekstuele elementen. Bevatte een presentatie juist een zeer aanwezige mise-en-scène, dan werd daar meer aandacht aan besteed. Hierbij is echter nooit vergeten rekening te houden met het gegeven dat in museumpresentaties juist betekenis wordt gecreëerd in het samenspel tussen deze verschillende elementen.

Aan ieder onderzocht museum is een bezoek gebracht, dat in het geval van omvangrijke presentaties (zoals het Mercedes-Benz Museum, Ferrari World en het EMP Museum) meerdere dagen duurde. In het geval van het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs bleek dat er na het eerste bezoek voor het onderzoek interessante nieuwe opstellingen waren gerealiseerd. Daarom is aan beide musea een tweede bezoek gebracht (zie voor de specifieke data bijlage 1).

Tijdens ieder bezoek zijn aantekeningen gemaakt en zijn de presentaties tot in detail vastgelegd. Muurteksten zijn gefotografeerd, die bij thuiskomst naar relevantie zijn getranscribeerd. Alle gepresenteerde objecten zijn gefotografeerd, inclusief hun begeleidende labels. Indien aanwezig, zijn de audioguides opgenomen, waarvan de relevante delen ook zijn getranscribeerd. Er zijn tevens opnamen gemaakt van omgevingsgeluiden als muziek en *audioscapes*. Getoonde films zijn op camera vastgelegd. Ten slotte zijn er foto's genomen die de decors en algehele atmosfeer van ieder museum vastlegden. In het Terror Háza waren film- en geluidsopnamen in het grootste deel van de presentatie niet toegestaan. Om dat te compenseren, zijn er ter plekke over iedere zaal uitgebreid aantekeningen gemaakt. Daarop volgde een kritische *closereading* van de onderzochte museumpresentaties en een analyse van het samenspel tussen de verschillende presentatie-elementen met behulp van het verzamelde materiaal.

Omdat dit onderzoek zich niet alleen richt op museumpresentaties maar ook op de verhouding daarvan tot gemeenschapsculturen, is ook aandacht besteed aan de specifiek sociale inbedding van de onderzochte musea. Een gedegen etnografisch onderzoek naar gemeenschapsleden en representatieve interviews met medewerkers van alle musea waren echter, gezien de omvang en de periode van het onderzoekstraject, niet mogelijk. Ook wilde ik mijn eigen visie op de bestudeerde museumpresentaties niet te veel laten beïnvloeden door de opvattingen van museummedewerkers. Om deze informatie aan te vullen, is via de databank *LexisNexis* een groot aantal artikelen verzameld, waaruit een beeld werd verkregen van de gemeenschapsspecifieke debatten. Daarvoor is ook wetenschappelijke literatuur gebruikt.

Wel heb ik, om een route uit te stippelen door de grote hoeveelheid informatie, verkennende gesprekken gevoerd met bijvoorbeeld het bestuur van de Mercedes-Benz Club Nederland, de Nederlandse Star Trekvereniging *The Flying Dutch* en een bestuurslid van de Hongaarse Federatie Nederland. Tevens bezocht ik speci-

ale gemeenschapsevenementen zoals de Sound Nacht in het Porsche Museum in Stuttgart, Europa's grootste sciencefictionconventie FedCon en een herdenkingsbijeenkomst ter gelegenheid van de Hongaarse Opstand. Zie voor een compleet overzicht bijlage 2. Zo verkreeg ik inzicht in de actuele debatten rond iedere casus.

In wat volgt, zien we hoe 'gemeenschap' een van de leidende begrippen is geworden in het denken over de relatie tussen erfgoed en samenleving en hoe dit begrip in de erfgoed- en museumstudies wordt geïnterpreteerd (hoofdstuk 1). In hoofdstuk 2 wordt, zoals gezegd, het concept 'cultural performance' toegelicht en geoperationaliseerd naar de toepassing ervan op musea. In hoofdstuk 3, 4 en 5 worden de resultaten van het onderzoek naar de drie casussen besproken, gevolgd door een algemene samenvatting en enkele concluderende observaties.

Hoofdstuk 1

INTERPRETATIES VAN HET BEGRIIP GEMEENSCHAP IN DE MUSEUM- EN ERFGOEDWETENSCHAPPEN

Het woord 'gemeenschap' (of 'community') keert vaak terug in het denken over de relatie tussen erfgoed en samenleving. 'Gemeenschap' is echter een begrip waarvan de betekenis en interpretatie neigen te veranderen, afhankelijk van de context, de persoon en de intentie waarmee het begrip wordt gehanteerd. In een veelgeciteerde studie vond de socioloog George Hillery maar liefst 94 verschillende definities van gemeenschap (Hillery 1955). Dat bezorgde het concept geen goede naam in de sociologie, omdat het meer verwarring zou oproepen dan opheldering gaf (Clark 1973; Zijderveld 2000).

Desalniettemin blijft gemeenschap, of in het Engels *community*, een populair begrip in maatschappelijke debatten en het politieke denken (Brint 2001). Ook in de sociologie is het geloof in de kracht van dit concept niet geheel opgegeven (zie bijvoorbeeld Calhoun 1980; Cohen 1985; Amit 2002; Duyvendak en Hurenkamp 2004; Delanty 2010). Omdat 'gemeenschap/community' zowel populair als complex is, is het van belang vast te stellen hoe het concept binnen de museum- en erfgoedstudies wordt gebruikt en welke interpretatie ik zelf toepas in deze studie.

Het begrip 'gemeenschap' kent binnen de erfgoed- en museumstudies een aantal dominante – en aan elkaar verwante – connotaties die tezamen een gemeenschapsbegrip opleveren dat ik als perifeer en oppositioneel bestempel. Perifeer, omdat gemeenschap in de erfgoedstudies iets is wat veelal in de economische en culturele marges van de samenleving wordt gevonden, iets wat verloren dreigt te gaan en dus moet worden beschermd tegen de gevolgen van industrialisering, globalisering en/of individualisering. Oppositioneel, omdat gemeenschap vaak wordt voorgesteld als een mogelijkheid van antihegemoniaal verzet tegen westerse koloniale, autoritaire en kapitalistische structuren. Aan dit verzet kan inhoud worden gegeven, door de macht van het museale instituut voor een groot

deel over te dragen aan vertegenwoordigers van een gemeenschap. Dan krijgt het verzet meer impact, zo is de redenering.

Gemeinschaft

Een eerste dominante connotatie van gemeenschap is de dreiging van verlies en ontwijking van een gemeenschap. Door de hiervoor al genoemde waargenomen ontwikkelingen, zou de lokale identiteit worden bedreigd. Deze opvatting van gemeenschap gaat terug tot het werk van de Duitse socioloog Ferdinand Tönnies (1963). Tönnies beschreef in zijn werk *Gesellschaft und Gemeinschaft*, dat in 1887 verscheen, de overgang van traditionele, rurale, agrarische en kleinschalige samenlevingen naar moderne, urbane, geïndustrialiseerde en grootschalige samenlevingen. Deze overgang typeerde Tönnies met de tegenstelling tussen *Gemeinschaft* (gemeenschap) en *Gesellschaft* (maatschappij), waarbij *Gesellschaft* langzamerhand *Gemeinschaft* zou gaan vervangen. *Gemeinschaft* staat voor de organische en intieme samenlevingsvormen van de dorpen en steden op het platteland, waar gedeelde leefwijzen en waarden, nauwe familiebanden en de continuïteit van oude tradities één geheel vormen. *Gemeinschaft* is een doel op zichzelf. Met *Gesellschaft* verwees Tönnies naar de mechanische en onpersoonlijke samenlevingsvormen van de grote stad, waar tijdelijke en gereguleerde contracten tussen afzonderlijke individuen in dienst staan van economisch en politiek gewin (Tönnies 1963; Weinstein 2007; Delanty 2003, 31-36; Brint 2001, 2-3). Hoewel Tönnies nostalgie naar verloren en betere tijden trachtte te vermijden en de overgang van *Gemeinschaft* naar *Gesellschaft* als een onvermijdelijk fenomeen zag, stellen zijn critici vast dat in zijn visie een zeker sentiment doorschemert. *Gemeinschaft* wordt namelijk voorgesteld als de natuurlijke en meest authentieke manier van samenleven, waarmee Tönnies onwillekeurig blijft vasthouden aan romantische opvattingen (Delanty 2003, 34-35; Brint 2001, 3).

Deze visie op gemeenschap keert in de erfgoed- en museumwetenschappen terug, vooral bij auteurs die zich afvragen hoe erfgoed kan bijdragen aan de bescherming of het herstel van een 'sense of place' of 'sense of belonging' (Davis 1999). De eerste voorbeelden hiervan vinden we in de opzet van de openluchtmusea in de negentiende eeuw. In de openluchtmusea werd getracht de ware volksaard van de natie te tonen, door objecten in het museum op te nemen die verbonden waren met de regionale levenswijzen in al hun verscheidenheid. Op het platteland waren de mensen immers nog niet van hun tradities en landschap vervreemd geraakt en de plattelanders lieten zien wat de Noor een Noor maakte of de Nederlander een Nederlander. Dit diende een tweede doel: door het tonen van de ware volksaard en het pure, authentieke leven werd de stadsmens geconfron-

teerd met zijn eigen vervreemding daarvan (De Jong 2001, 233-244). Het doel van openluchtmusea was door middel van cultureel erfgoed de natiestaat versterken.

Na de Tweede Wereldoorlog raakte de term *Gemeinschaft* in diskrediet en werd in de openluchtmusea de nostalgische en nationalistische toon vaarwel gezegd. Het huidige Nederlands Openluchtmuseum in Arnhem hanteert een museummodel dat het dagelijks leven van het platteland en de stad, van vroeger tot en met de dag van vandaag presenteert, evenals de *internationalisering* van het verleden (namelijk dat Nederland altijd al een multiculturele samenleving is geweest) (De Jong 2001, 589-596; Halbertsma en Kuipers 2014, 224-225).

Het beeld dat een gemeenschap een sociaal fenomeen is dat in de moderne samenleving wordt bedreigd met ontwrichting, verdween echter niet uit de erfgoedsector. Dit blijkt bijvoorbeeld uit de ideeën over de sociale rol van het ecomuseum, die in de jaren 1970 en 1980 opgeld deden in Frankrijk en Canada. In de publicaties van invloedrijke museologen als Henri de Rivière en Hugues de Varine-Bohan, werden ecomusea gezien als bewaarders en beschermers van de distinctieve eigenschappen van specifieke plaatsen (Rivière 1973; De Varine-Bohan 1993). Dit ging gepaard met een holistische visie op landschap en cultuur, die lokale gemeenschappen in staat zou moeten stellen hun unieke erfgoed te identificeren, te conserveren en te huldigen (Davis 2008, 403). Dat alles had een emancipatoir doel voor de bewoners van het desbetreffende ecogebied. Op die manier zouden de inwoners zich kunnen wapenen tegen een snel veranderende wereld (De Varine-Bohan 1993).

Communitarisme

Een tweede dominante connotatie van gemeenschap (gerelateerd aan de eerste) is dat gemeenschap vooral samenvalt met de sociaaleconomische en -culturele minderheden van een samenleving. Dit idee is nauw verbonden met het communitaristisch denken en de invloed die het communitarisme heeft gehad op overheidsbeleid. Hoewel er binnen het communitarisme verschillende stromingen zijn, delen ze alle de opvatting dat de mens niet als een individu beschouwd moet worden, maar als een lid van een bepaalde gemeenschap. Dat houdt in dat de overheid zich ervan bewust moet zijn dat haar burgers sociale wezens zijn die in groepsverband opereren. Dit kan gepaard gaan met de angst dat gemeenschappen in de moderne samenleving met uitsterven worden bedreigd (zie bijvoorbeeld Robert Putnams *Bowling Alone* 2000). Deze politieke opvatting kan echter ook resulteren in de erkenning van de rechten van culturele minderheden, of in het bevorderen van een gedeelde nationale cultuur (Delanty 2010, 55-57). De opbouw van sociaal kapitaal staat in het communitaristisch denken centraal, aangezien

via de opbouw van sociaal kapitaal vertrouwensrelaties en onderlinge betrokkenheid tussen mensen worden ontwikkeld (Leonard 2004).

Vanwege de invloed van het werk van communitaristische denkers als Robert Putnam (2000) en Amitai Etzioni (1995) op politiek beleid (zo is het werk Etzioni van grote invloed geweest op Jan-Peter Balkenende), is gemeenschap een belangrijk begrip in het politieke discours.

In het communitaristische denken krijgen erfgoedinstellingen er een aantal belangrijke taken bij. Deze taken kunnen zij zichzelf vanuit idealisme opleggen, of de taken worden door de beleidsmakers bepaald. Zo is het belangrijk dat erfgoed een zeker meetbaar maatschappelijk effect heeft (Jacobsen 2014), bijvoorbeeld door bij te dragen aan de opbouw van sociaal kapitaal van burgers (Janes 2012, 552-555; Crooke 2007, 64-80). Daarom wordt er door erfgoedwetenschappers op aangedrongen dat erfgoedinstellingen meer publieksgericht te werk gaan, dat zij sociale misstanden bespreekbaar maken en inclusiever worden voor mensen die over het algemeen geen toegang tot erfgoed hebben (Sandell 2012).

Dit nieuwe takenpakket krijgt veelal vorm in speciale buurt- en wijkprojecten, waarbij musea samen met bewoners aan tentoonstellingen werken. Dit soort participatieprojecten, waarbij ernaar gestreefd wordt mensen zo actief mogelijk bij het museumwerk te betrekken, zou vriendschappen versterken en gemeenschappen helpen hun erfgoed te begrijpen en te huldigen, zodat er zelfvertrouwen wordt opgebouwd en het zelfbeeld wordt verbeterd (Crooke 2006, 179-182; Newman 2005; Thelen 2005).

Aangezien deze ideeën erop gericht zijn maatschappelijke vraagstukken op te lossen, is het begrijpelijk dat de aandacht vooral uitgaat naar die groepen die (al dan niet door de overheid) als kwetsbaar worden gezien. Mensen die in staat zijn hun leven op een bevredigende manier te leiden, hebben immers geen beleid nodig. Hierdoor zijn gemeenschapsprojecten vooral gericht op sociaaleconomische en -culturele minderheden, aangezien daar een gebrek aan sociaal kapitaal en een weinig positief zelfbeeld wordt waargenomen. De keerzijde hiervan is dat het beeld ontstaat dat gemeenschap vooral te vinden is in de periferie van de samenleving. Ook valt op dat de term gemeenschap vooral wordt gebezigd in relatie tot mensen die ogenschijnlijk weinig gemeenschap ervaren (Crooke 2007, 59-61).

Een breed gedeelde opvatting in de museologie is dat een waarachtig gemeenschapsbeleid voor musea moet leiden tot verandering van traditionele organisatiestructuren, omdat de gangbare praktijken van verzamelen en tentoonstellen niet langer voldoen. Als het museale beleid zich vooral gaat richten op publieksgroepen die doorgaans niet door de gevestigde erfgoedinstellingen worden bediend, dan houdt een museaal gemeenschapsbeleid in dat erfgoedprofessionals uit hun 'ivoren torens' dienen te stappen en hun kennis, macht en autoriteit gaan

delen met gemeenschapsleden. Zo worden gemeenschapsleden mede-eigenaar van het museum (Benhamou en Moreau 2006).

'Bottom-up' en 'grassroots'

Het voorgaande leidt tot een derde dominante gemeenschapsconnotatie, namelijk die van 'bottom-up' en 'grassroots'. Gemeenschapsvorming vindt plaats daar waar het museum door en voor gemeenschapsleden wordt bestuurd, of waar gemeenschapsleden veel inspraak hebben in het collectie- en tentoonstellingsbeleid (Fienup-Riordan 1999; Kreps 2008). Bij dergelijke erfgoedpresentaties is het proces belangrijker dan het uiteindelijke resultaat, waarbij primair de gemeenschap het publiek is. Het aantrekken van bezoekers van buiten de gemeenschap is van ondergeschikt belang. Elizabeth Crooke noemt dit ook wel 'the museum as process' (Crooke 2007, 40). Deze processen van intensieve samenwerking blijken echter vaak eindig ten gevolge van personeelwisselingen in de erfgoedinstelling, of veranderingen van en in de gemeenschap zelf. Niet zelden vallen erfgoedinstellingen dan terug op meer traditionele werkwijzen (zie bijvoorbeeld James 2005 over het Anacostia Community Museum in Washington D.C.). Dit wordt door enkele wetenschappers betreurd. Zo stellen Buntinx en Karp dat het Museo del Barrio in New York zijn wortels heeft verloochend door zich te ontwikkelen van een Puerto Ricaans gemeenschapsmuseum naar een gevestigd museum voor Latijns-Amerikaanse kunst (Buntinx en Karp 2006, 211).

Activisme

De connotatie van bottom-up en grassroots hangt nauw samen met de vierde gemeenschapsconnotatie in de museum- en erfgoedwetenschappen, namelijk die van gemeenschap als mogelijkheid tot activisme. In die gevallen gaat de interesse uit naar gemeenschappen – lokaal, etnisch of politiek – die hun erfgoed gebruiken om de aandacht op hun sociale situatie te vestigen, een politiek standpunt over te dragen, of sociale misstanden aan te kaarten. Richard Sandell (2010, 3) noemt dit een 'activist museum practice'. Dit betekent dat er van musea verlangd wordt dat zij morele standpunten innemen en in discussie gaan met het publiek, in het geval van Sandells publicatie over invaliditeit (2010, 20). Dit activisme keert op twee manieren terug in de literatuur.

Ten eerste wordt er veel aandacht besteed aan gemeenschappen die zich tegen hun representaties in de gevestigde musea keren. Gemeenschappen van bijvoorbeeld etnische minderheden, inheemse volkeren, of leden van de LHBTQ-bewegingen vragen in dat geval om tentoonstellingen die meer inclusief, meer

genueanceerd en meer gelaagd zijn. Sandell et al. spreken in dan van interventies (2013). Ook Ivan Karp, in de invloedrijke publicatie *Museums and Communities*, stipt dit punt aan: 'Because museums are drawn into the process of according or denying identity to communities, they become embroiled in communities' struggles for public recognition' (Karp et al. 1992, 14). In dezelfde bundel geeft Davis Ruffins het voorbeeld van het Amerikaanse Smithsonian Institution, dat een aantal van Amerika's belangrijkste musea herbergt. Het Smithsonian werd in de jaren 1960 tot 1980 door zwarte activisten bekritiseerd, omdat het tentoonstellingen ontwierp vanuit het perspectief van de witte middenklasse en bovenlaag. Als gevolg van deze kritiek spoorde de politiek het Smithsonian aan om meer aandacht te besteden aan de etnische diversiteit in Amerika (Davis Ruffins 1992, 572-574).

Ten tweede is er veel academische aandacht voor gemeenschappen die de gevestigde erfgoedinstellingen negeren en zelf nieuwe presentaties inrichten die geheel naar eigen inzicht worden vormgegeven. Zo beschrijft Crooke (2006) kleine geëngageerde musea in Noord-Ierland, die stelling nemen in het politieke debat over de status van Noord-Ierland. Het symbolisch kapitaal van het instituut museum wordt dan als extra middel ingezet om bepaalde politieke of maatschappelijke argumenten kracht bij te zetten.

Buntinx en Karp (2006, 207-218) herkennen eenzelfde politieke inzet van erfgoed in een context van neoliberale globalisering, waardoor bepaalde gemeenschappen economisch en maatschappelijk in de knel zijn geraakt. Deze gemeenschappen gebruiken erfgoed vervolgens als verzetsmodus, wat Buntinx en Karp 'tactical museologies' noemen. De musea die Buntinx en Karp als voorbeelden aandragen (zoals het eerdergenoemde Museo del Barrio) bevinden zich – opnieuw – in de perifere gemeenschappen van de samenleving, gemeenschappen die zich niet gerepresenteerd voelen door de gevestigde erfgoedinstellingen. Daarom gaat dit erfgoedactivisme ook samen met een distantiëring van de gevestigde erfgoedmethoden, wat leidt tot nieuwe manieren van werken, zoals hiervoor beschreven. De universele waarheidsclaims van gevestigde instellingen worden hierbij ontmaskerd als de bevestiging en legitimatie van dominante en onderdrukkende discoursen.

Het gemeenschapsmuseum als niche

De eerlijkheid gebiedt te zeggen dat in de actuele erfgoed- en museumwetenschappen wel degelijk een al te geromantiseerde en simplistische opvatting van Gemeenschap wordt vermeden. Zo doen de samenstellers van belangrijke bundels er alles aan om het begrip gemeenschap genuanceerd en kritisch te benaderen. Men heeft weet van de complexiteiten en machtsverhoudingen die binnen gemeenschappen bestaan, men onderschrijft het gegeven dat gemeenschappen al-

tijd in beweging zijn en men stelt vast dat de belangen van gemeenschappen en die van musea kunnen botsen (Karp et al. 1992, 2006; Watson 2007; Corsane 2005).

Wie de selectie van casussen in deze bundels bekijkt, kan toch niet ontkennen dat er onder deze groep van museumtheoretici een ideologische voorkeur bestaat voor het kleine perifere museum. 'Community museums', zoals die door Crooke (2006, 2007) en Karp et al. (1992, 2006) worden omschreven, zijn kleine onafhankelijke musea, die zijn ingebed in gemeenschappen die zich aan de randen van de witte westerse en neoliberale samenlevingen bevinden. Hierdoor wordt de indruk gewekt dat gemeenschapsmusea een niche vormen tegenover de gevestigde instellingen. Karp en Buntinx plaatsen het 'community museum' lijnrecht tegenover het 'mainstream museum' (2006, 211); Lavine maakt een soortgelijk onderscheid tussen het 'community-based museum' en het 'cosmopolitan museum' (Lavine 1992, 139).

Een verklaring hiervoor is dat veel erfgoed- en museumwetenschappers die zich bezighouden met de relatie tussen erfgoed en samenleving, doorgaans institutioneel zijn ingebed in de scholen van het (post)structuralisme en de cultural studies (zie voor een beschouwing Mason 2006). Het is in deze academische disciplines gangbaar om vanuit een politiek engagement misstanden in de samenleving aan de kaart te stellen en na te denken hoe de samenleving kan worden verbeterd. Vanuit een foucaultiaanse en gramsciaanse kritische blik op de gevestigde instituties van de macht is het logisch om te zoeken naar mogelijkheden tot verzet in de periferie van de samenleving, bijvoorbeeld door middel van erfgoed.

Daar komt bij dat deze wetenschappers vaak zeer concreet nadenken over de manieren waarop erfgoed democratischer en inclusiever kan worden gemaakt – zie bijvoorbeeld Hooper-Greenhills ideeën over het 'post-museum' (2000, 151-162) en Weils visies op het museum van de toekomst (1995, 2007). Daarbij wordt veel gebruikgemaakt van 'best practice case studies', die als voorbeelden kunnen gelden voor de rest van de museumwereld. Het is trouwens een gegeven dat perifere erfgoedinstellingen – dikwijls noodgedwongen – vaker experimenteren met nieuwe collectie- en presentatietechnieken dan de gevestigde erfgoedstellingen (Lavine 1992, 138-139).

Een alternatieve visie op musea en gemeenschappen

De hiervoor behandelde literatuur heeft veel waardevolle inzichten opgeleverd, waarbij vooral de universele waarheidsclaims van de traditionele westerse erfgoedinstellingen effectief zijn ontrafeld. Erfgoed hangt samen met macht en wie het vermogen heeft het verleden vorm te geven in overeenstemming met actuele belangen in publieke instituten als musea, kan zijn maatschappelijke positie versterken.

Een van de gevolgen van deze manier van denken is echter, dat er geen oog is voor de betekenis van gemeenschapsculturen in het centrum van de samenleving. Zoals de socioloog Craig Calhoun beargumenteert, is ook de kosmopoliet – het summum van de bevoorrechte, posttraditionele en geglobaliseerde mens – niet cultuur- en dus ook niet gemeenschapsloos:

'It is the culture of those who attend Harvard and the LSE, who read *The Economist* and *The New Yorker*, who recognize Mozart's music as universal, and who can discuss the relative merits of Australian, French, and Chilean wines. It is also a culture in which secularism seems natural and religion odd, and in which respect for human rights is assumed, but the notion of fundamental economic redistribution is radical and controversial. This culture has many good qualities, as well as blind spots, but nonetheless it is culture and not its absence' (Calhoun 2002, 544).

Het sociaaleconomische en -culturele centrum van de samenleving bestaat niet uit gemeenschapsloze individualisten; ook in het centrum treffen we tal van gemeenschappen aan, waarin vele mensen een thuis vinden (Duyvendak en Hurenkamp 2004). Ook deze mensen brengen gemeenschapserfgoed voort of zijn op zoek naar gemeenschapsrepresentaties in erfgoedvorm, zoals zal blijken in deze studie.

Daarnaast zijn er, dankzij maatschappelijke ontwikkelingen als individualisering, globalisering en de virtuele media, vele manieren bijgekomen om gemeenschappen te vormen. Gemeenschapsvorming vindt al lang niet meer alleen plaats rondom gedeelde lokaliteit, etniciteit of religie. Ook gedeelde culturele interesses, een gedeelde politieke agenda, of zelfs louter gedeelde communicatie kunnen tot gemeenschapsgevoelens leiden (Delanty 2010). Het gemeenschapsbegrip dat in de erfgoedstudies wordt gehanteerd, heeft geen oog voor het erfgoed zoals dat in nieuwere vormen van gemeenschap is ontstaan.

Buntinx en Karp stellen zelf in *Museum Frictions*: 'Perhaps it is the very idea of community – and not just that of the museum – that needs to be seriously reconsidered and problematized if it is to remain functional in such devilishly complex times' (Buntinx en Karp 2006, 217). Op basis van deze heroverweging lijkt het mij zinvol om afscheid te nemen van de strakke tegenstelling tussen centrum en periferie, waarin gemeenschap vooral in de periferie wordt gevonden. We kunnen ons de gehele samenleving net zo goed voorstellen als een verzameling van verschillende gemeenschapsstructuren. Dat betekent niet dat er tussen verschillende gemeenschappen geen ongelijkheid blijft bestaan, maar ook de bevoorrechten van deze wereld hebben behoefte aan een cultureel thuis. De socioloog Gerard Delanty

noemt dit 'the aspiration for belonging' (2010, 158). Tevens lijkt het mij noodzakelijk om gemeenschap los te koppelen van de hiervoor behandelde normatieve connotaties, door een meer structurele visie op gemeenschap te gebruiken, zoals voorgesteld door Steven Brint (2001).

Brint hanteert een zo open mogelijk gemeenschapsbegrip: 'I will define communities as aggregates of people who share common activities and/or beliefs and who are bound together principally by relations of affect, loyalty, common values, and/or personal concern (i.e., interest in the personalities and life events of one another)' (Brint 2001, 8). Op basis van deze definitie kunnen we een aantal subtypen onderscheiden. Gemeenschappen kunnen bijvoorbeeld een gevolg zijn van geografische nabijheid of juist het resultaat zijn van de keuzes van verschillende individuen om een gemeenschap te vormen. Daarnaast kan een gemeenschap georganiseerd zijn rond gedeelde activiteiten of gedeelde overtuigingen.

De mate waarin gemeenschapsleden face-to-facecontact hebben, de frequentie van dit contact en de afstand tussen de gemeenschapsleden, bepalen het type gemeenschap. Gemeenschap van plaats is uiteraard een van deze subtypen, waarbij er sprake is van geografische nabijheid, veel face-to-facecontact, en vooral veel gedeelde activiteiten (in plaats van gedeelde overtuigingen). Maar Brint heeft het ook over 'keuzegemeenschappen' die ontstaan vanuit gedeelde interesses, gedeelde belangen of subculturen. Hier staan gedeelde overtuigingen centraal, maar hoeft er niet zozeer sprake te zijn van geografische nabijheid. Ook observeert Brint het bestaan van 'verbeelde gemeenschappen' (geïnspireerd op het werk van Benedict Anderson 2006), waarbij frequent face-to-facecontact geen vereiste is, maar alleen een gedeelde overtuiging van belang is. Supporters van een bepaalde sportclub, de inwoners van een natiestaat, of fans van een muzikant kunnen zich met elkaar verbonden voelen zonder elkaar persoonlijk te kennen. Het is de gedeelde overtuiging die hen verbindt en die ze bij elkaar herkennen, mochten ze elkaar tegenkomen.

Naast deze verschillende mogelijkheden van gemeenschap kunnen we een rudimentair onderscheid maken naar de intensiteit van gemeenschap, die in de internationale literatuur wordt aangeduid met de termen 'thick' en 'thin' (Turner 2001, 29 in Delanty 2010, 137). In het Nederlands worden deze termen doorgaans vertaald met 'zwaar' en 'licht' (Duyvendak en Hurenkamp 2004). In zware vormen van gemeenschap is gemeenschap een doel op zichzelf en komen de belangen van het collectief op de eerste plaats. Individualiteit, private en materiële belangen zijn hieraan ondergeschikt. Loyaliteit aan de gemeenschap is overerfbaar, waarbij individuen emotioneel afhankelijk zijn van de groep. Hierdoor wordt gemeenschap een exclusieve en gesloten collectiviteit, aangezien mensen van buiten maar moeilijk toegang tot de gemeenschap kunnen krijgen. 'Zwaar' wordt vaak

gekoppeld aan traditionele, organische vormen van gemeenschap, georganiseerd rond bijvoorbeeld plaats, religie en etniciteit, maar dat betekent niet dat deze gemeenschappen voor iedereen per definitie zwaar zijn. Een lokale gemeenschap kan bijvoorbeeld ook als licht worden ervaren; men woont in een dorp, maar werkt in de stad; men heeft oppervlakkig contact met de burens, maar neemt graag deel aan de jaarlijkse feestweek (Zijderveld 2000, 112; Duyvendak en Hurenkamp 2004, 219-220; Crow 2007; Delanty 2010, 28-29 en 137).

Lichte vormen van gemeenschap zijn het resultaat van de handelingen van individuen die vinden dat ze bij elkaar horen vanwege hun gedeelde interesses, smaken of belangen. Loyaliteit aan de gemeenschap ontstaat vanuit de interactie tussen deze individuen. Lidmaatschap is dus opener en vrijblijvender dan in zware gemeenschappen, wat als keerzijde kan hebben dat onderlinge contacten vluchtig zijn. Lichte gemeenschappen worden waargenomen op het internet, in subculturen, professionele netwerken en fanclubs (Castells 2000, 289; Duyvendak en Hurenkamp 2004; Crow 2007; Delanty 2010).

Met de inzichten die de sociologie ons biedt is het mogelijk om ook auto- en sciencefictionmusea als gemeenschapsmusea te bestuderen. In een gedeelde fascinatie voor een bepaald automerk kunnen liefhebbers een cultureel thuis vinden, dat de basis vormt van een lichte interessegemeenschap. Ook zien we ontwikkelingen in de commerciële sector waar bedrijven sociale componenten aan hun merken toevoegen, waardoor er verbeelde gemeenschappen ontstaan. Consumenten beleven dan niet individueel een bepaald merkgevoel, maar doen dat met elkaar of hebben het idee tot een bepaalde groep te horen (Muniz en O'Guinn 2001). Zoals zal blijken in hoofdstuk 3, wordt erfgoed voor dit doel ingezet. Hetzelfde geldt voor sciencefictionmusea. Sciencefictionliefhebbers vormen lichte interesse- en smaakgemeenschappen, die fanclubs oprichten, conventies organiseren, magazines uitgeven en websites bouwen. Ook deze gemeenschapscultuur brengt erfgoed voort, zoals we in hoofdstuk 4 zullen zien. Auto- en sciencefictionmusea zijn dus ook te onderzoeken als gemeenschapsmusea.

Wat en wie presenteren de collecties van auto- en sciencefictionmusea? Hoe proberen deze musea het publiek te overtuigen van hun maatschappelijke boodschap? Doen ze een beroep op noties van identiteit en collectiviteit? Voor wie willen zij er zijn? Met andere woorden: hoe voeren zij de culturen van hun gemeenschappen op?

Hoofdstuk 2

HET MUSEUM ALS 'CULTURAL PERFORMANCE'

Wanneer auteurs de culturele werking van musea analyseren, dan maken zij regelmatig gebruik van termen die afkomstig zijn uit, of verwant zijn aan, de wereld van het theater. In een aantal gevallen ligt deze vergelijking voor de hand. Museumpresentaties zijn de laatste jaren steeds theateraler geworden, bijvoorbeeld door het toenemend gebruik van dramatische licht- en geluidseffecten, meeslepende narratieven en het intensieve gebruik van multimedia. Theatermetaforen zijn in dat geval goede instrumenten om museumpresentaties te analyseren (zie bijvoorbeeld de analyse van de tentoonstelling *The World as a Stage* in Tate Modern in 2007 door Greer Crawley in Macleod et al. 2012).

Een andere context waarin het begrip performance wordt gebruikt, is de studie naar *re-enactment* en *living history*. In dit geval zijn er in het museum (vooral openluchtmuseum) levende acteurs te zien die het verleden voor het publiek uitbeelden of naspelen. Zo beschrijven Jerome de Groot (2008) en Haldrup en Bærenholdt (2015) dat *re-enactment* en *living history* in musea ervoor zorgen dat er sprake is van een suggestie van een directe, interactieve en fysieke ervaring van het verleden. De Groot stelt dat *living history* een methode is voor musea om het verleden meer inzichtelijk, verhalend, persoonlijk en meeslepend te maken voor een jong en breed publiek (De Groot 2008, 116-119).

Maar het gebruik van theaterconcepten reikt verder, ook in de gevallen dat theaterale elementen minder opvallend aanwezig zijn. Zo zagen we aan het begin van de inleiding hoe Philip Rhys Adams in 1954 kunstmusea vergeleek met theaterdecors. Musea zijn volgens Adams bemiddelaars tussen objecten en publiek. De objecten zijn de acteurs die lijken op te komen en af te gaan wanneer bezoekers zich van zaal naar zaal begeven. Adams' opvatting is tegenwoordig gedateerd, aangezien museumwetenschappers het over het algemeen met elkaar eens zijn dat museumobjecten niet zelf handelen, maar aan het werk worden ge-

zet door ofwel museumprofessionals, ofwel door de bezoekers zelf (hierover later meer in de paragraaf 'Symbolische productiemiddelen').

Bovendien wordt Adams' idee dat musea louter bemiddelaars zijn, door hedendaagse museumwetenschappers tegengesproken. Musea zijn geen neutrale doorgeefluiken van objectieve kennis over het verleden, maar zijn sociaal ingebedde instituties die bepaalde visies op het verleden opvoeren (zie bijvoorbeeld Bennett 1995 en Hooper-Greenhill 2000). Opvallend is dat ook voor dit argument de theatermetafoor wordt gebruikt. Zo benadrukken Preziosi en Farago in hun bundel *Grasping the World: The Idea of the Museum* (2004) met grote regelmaat het performatieve aspect van het museum. Zij stellen dat museumobjecten opgevoerd ('staged') en omlijst ('framed') worden, opdat zij door de bezoekers op een bepaalde manier kunnen worden gelezen (Preziosi en Farago 2004, 4). Belangrijker nog, Preziosi en Farago gaan er in hun introductie van uit dat musea letterlijk 'performances' zijn:

'As such, museums are 'performances' – pedagogical and political in nature – whose practitioners are centrally invested in the activity of making the visible legible, thereby personifying objects as the representations of their makers, simultaneously objectifying the people who made them and, in a second order reality that is part of the same historical continuum, objectifying people who view made objects in their recontextualized museum settings (Preziosi en Farago 2004, 5).'

Preziosi en Farago gebruiken het concept 'performance' om een theoretisch punt te maken, namelijk dat de universele waarheidsclaims van negentiende-eeuwse musea deel uitmaken van een dominant eurocentrisch, kolonialistisch, nationalistisch en soms racistisch discours dat ongelijkheid in stand houdt. Universele musea worden door Preziosi en Farago ontmaskerd als performances en zij concluderen dat alle musea performances zijn. Maar ze laten na dit begrip 'performance' te operationaliseren naar een analytisch concept waarmee de specifieke werking van museumperformances kan worden beschreven. Met andere woorden, Preziosi en Farago gebruiken de term performance om de resultaten te typeren van de onderzoeken die in hun bundel gepubliceerd zijn.

De conclusie van Preziosi en Farago zou door de Amerikaanse regisseur en theaterwetenschapper Richard Schechner (2006) worden omschreven als 'is performance': de vaststelling dat een sociaal fenomeen een performance is, wat wil zeggen dat er sprake is van een gemarkeerde gebeurtenis die buiten het dagelijks leven wordt geplaatst met het doel een boodschap over te brengen op een publiek.

Schechner leert ons echter ook dat het heel goed mogelijk is om het begrip performance zélf als analytisch concept te gebruiken. Hiermee stellen we dus niet alleen vast dat het museum een performance is, maar dat we het museum ook gaan onderzoeken als een performance (Schechner 2006, 38-40). In dat geval kijken we naar de manier waarop een gebeurtenis zich ontwikkelt in plaats en tijd, wat voor objecten er gebruikt worden, wat voor rollen er worden gespeeld, in hoeverre de invulling van deze rollen afwijkt van alledaags gedrag, en hoe gebeurtenissen worden gestuurd, verdeeld, ontvangen en geëvalueerd (Schechner 2006, 49).

Deze manier van kijken is al eerder op het museum toegepast, met name in het werk van Tony Bennett (1995, 177-208) en Carol Duncan (1995). Bennett argumenteert dat negentiende-eeuwse natuurhistorische en etnografische tentoonstellingen zo werden ingericht dat bezoekers in staat waren een eurocentrische visie op de evolutie fysiek te beleven. Het museumscript leidde hen namelijk in een strakke volgorde langs fossielen, planten, dieren en niet-westerse culturen. Het eindpunt van deze reis lag bij de westerse beschavingen, die als de vervolmaking van de evolutie werden gepresenteerd.

Bij Bennett zijn de museumbezoekers (en niet de objecten) de uitvoerders van de performance. Het is dankzij hun lichaamsbeweging (de wandeling door museumzalen) dat de ideeën achter de performance vorm krijgen. Carol Duncan (1995) hanteert eenzelfde visie. Ook bij haar zijn het de bezoekers die de museumperformance in gang zetten. Duncan ziet het museum echter niet zozeer als een theaterstuk, maar veeleer als een ritueel waarbij bezoekers de kans krijgen om door middel van een vooraf bepaalde routine (de museumroute in dit geval) uit het dagelijks leven te stappen. Veel negentiende-eeuwse kunstmusea probeerden, aldus Duncan, via de kunstwerken hun bezoekers te transformeren tot beschaafde mensen (1995, 12-16).

Zowel Bennett als Duncan analyseert museumperformances uit de negentiende eeuw en dat doen zij op structuralistische wijze. Duncan laat zich inspireren door de structuralistische antropoloog Arnold van Gennep, Bennett verwijst veelvuldig naar het werk van de filosoof Michel Foucault. Een gevolg van hun structuralistische zienswijzen is dat Duncan en Bennett veel oog hebben voor de manier waarop musea fungeerden als legitimaties van de hegemoniale ideologieën van de negentiende-eeuwse Europese natiestaten (zie voor de toepassingen van het structuralisme in de museumwetenschappen Witcomb 2015).

Museumbezoekers mogen in de ogen van Bennett en Duncan dan wel de uitvoerders zijn van een performance, de museumpresentaties zelf zijn reflecties of representaties van dominante ideologieën. Musea worden door met name Bennett niet voorgesteld als actief handelende instituten, maar als de gezichtsloze exponenten van culturele structuren. Tevens ziet Bennett de relatie tussen musea en

samenleving ingebed in de apparaten van de natiestaat. Voor de relatie tussen musea en specifieke gemeenschappen is geen ruimte.

Op dit punt neem ik de kritiek van Haldrup en Bærenholdt (2015) op deze denkwijze over. In de 21e eeuw bestaan de ideologieën van de negentiende-eeuwse natiestaat nog wel, maar zij worden intussen bekritiseerd en vervangen door alternatieve ideeën. Wij moeten museumpresentaties nu meer zien als de uitkomst van de handelingen van actoren, handelingen die subjectief en situationeel zijn, voortgekomen uit specifieke omstandigheden en contexten (Haldrup en Bærenholdt 2015, 52).

Binnen het onderhavige onderzoek ligt het dus meer voor de hand gebruik te maken van een theorie waarmee we niet alleen specifiek theatrale museumpresentaties als performance kunnen analyseren, maar alle museumpresentaties. Tevens is het nodig dat we 'performance' kunnen operationaliseren als een instrument waarmee we verschillende museumpresentaties systematisch met elkaar kunnen vergelijken. Bovendien moet deze theorie musea niet voorstellen als doorgeefluiken van dominante ideologieën, maar als actieve instituties die in een gemeenschapscontext hun visies op het verleden overbrengen op het publiek. Ten slotte moeten we gebruik kunnen maken van de inzichten die onderzoek heeft opgeleverd dat oog heeft voor de museumpresentatie als culturele tekst (zie Mason 2006), waarbij we de fysieke omgeving die de museumpresentatie vormt, niet vergeten. Het conceptuele model dat de Amerikaanse cultuursocioloog Jeffrey Alexander hanteert in zijn 'cultural performance theory' (2006) is hiervoor uitermate geschikt.

CULTURAL PERFORMANCE THEORY TOEGEPAST OP HET MUSEUM

Jeffrey Alexander's performancetheorie is onderdeel van diens bredere wetenschappelijke programma dat draait om culturele pragmatiek. Culturele pragmatiek is de term die Alexander verbindt aan zijn poging de scheiding tussen twee dominante cultuursociologische tradities te overbruggen. Alexander observeert namelijk in de cultuursociologie een distinctie tussen de sociologie van praktijken en de sociologie van betekenissen. Deze laatste traditie is verankerd in disciplines als het structuralisme en is verbonden met de 'linguistic turn', waarin wordt uitgegaan van de premisse dat de sociale wereld is te analyseren als een tekst. Deze traditie stelt dat sociale (en dus ook culturele) handelingen voortkomen uit betekenisstructuren die diep in een samenleving geworteld zijn. Culturele praktijken zijn in dat geval – volgens Alexander – niet meer dan specifieke uitingen van een dominant discours. Hierbij verliezen de betekenis sociologen uit het oog dat

sociale actoren zelf beslissingen nemen, prestaties leveren en variaties aanbren- gen. Met andere woorden, cultuur is een menselijke handeling en niet louter het resultaat van een historisch gegroeide en diep gewortelde culturele tekst.

Tegenover de sociologie van de betekenis staat de sociologie van de culturele praktijk, die zich richt op het menselijk handelen. Daarbij wordt er gekeken naar de motivaties van waaruit mensen handelen, onder welke omstandigheden zij dat doen en met welke doelen. Symbolisch interactionisten als Howard Becker (ook Ervin Goffman wordt er door Alexander toe gerekend) benadrukken dat de betekenis van cultuur geen objectief gegeven is, maar het resultaat van menselijk handelen. Cultuur is in deze zin altijd het resultaat van andere sociologische processen, zoals de strijd om prestige, status en kapitaal. Alexanders kritiek op deze theoretische stroming is dat cultuur als drijvende kracht achter menselijk handelen wordt genegeerd. Hij benadrukt dat de betekenis van cultuur geen vaststaande tekst is en dat sociale actoren in onderhandeling, spel en strijd met elkaar cultuur produceren. Bredere betekenisstructuren vormen diepliggende en belangrijke motivaties tot handelen. Want wanneer er niet zoiets is als een breed gedragen betekenisstructuur, waarin we betekenis vinden om überhaupt te handelen, hoe zijn we dan in staat nieuwe betekenissen te construeren?

Cultuur werkt dus twee kanten op. Aan de ene kant biedt cultuur een sociale omgeving waarin handelen betekenis krijgt, tot de verbeelding spreekt en beoordeeld kan worden. Aan de andere kant is er altijd een onderhandeling gaande tussen mensen over de precieze betekenis van cultuur en beïnvloeden materiële en sociale processen de vorm en inhoud van cultuur.

Een belangrijk onderdeel van Alexanders theorie van culturele pragmatiek is het concept 'social' of 'cultural performance', dat als volgt gedefinieerd kan worden:

'Cultural performance is the social process by which actors, individually or in concert display for others the meaning of their social situation. This meaning may or may not be one to which they themselves subjectively adhere; it is the meaning that they, as social actors, consciously or unconsciously wish to have others believe' (Alexander 2006, 32).

Om een performance te laten slagen, moet wat opgevoerd wordt plausibel en geloofwaardig zijn. Wanneer we iets opvoeren, willen we dat anderen geloven dat we de waarheid spreken, dat ze zich met ons identificeren. Als een performance succesvol is, dan vormen alle afzonderlijke onderdelen (zie hierna) een geloofwaardig geheel (Alexander 2006, 54-55).

Deze definitie van de 'cultural performance' komt overeen met de in het vorige hoofdstuk beschreven visie op de relaties tussen musea en gemeenschappen. Een museum kan voortkomen uit een gemeenschap en representeert dan dus een bepaalde gemeenschapscultuur. Tegelijkertijd bestaat er bij actoren in de samenleving (overheden, instituties, of personen) de wens om een gemeenschapsbegrip te construeren en dat aan een publiek kenbaar te maken. Alexanders geestverwant Bernhard Giesen vat deze wisselwerking tussen performance en gemeenschap mooi samen, als hij stelt: '[...] There is no collective identity that can endure without being represented in stories, rituals, myths, and symbols, and there is no performance or story that does not presuppose any collective identity of the audience' (Giesen 2006, 360).

Performance houdt dus in dat er zowel sprake is van representatie als van constructie van gemeenschap (zie voor deze discussie bijvoorbeeld Witcomb 2007, 134). Een constructie van gemeenschap kan niet slagen wanneer gemeenschapsleden of buitenstaanders de getoonde gemeenschapscultuur niet herkennen, wanneer er geen sprake is van enige vorm van representatie. Tegelijkertijd is het instituut museum een construerende interventie in een alledaagse gemeenschapscultuur: het legt vast, selecteert en bewaart.

Iedere performance bestaat uit een aantal elementen, waarbij de invloed van ieder onafhankelijk element per performancetype kan variëren. Deze variaties creëren verschillen tussen verschillende (sub)genres. In het hiernavolgende behandelen we ieder performance-element en passen het toe in een museumcontext.

Collectieve representaties

Geen enkele performance ontstaat vanuit een sociaal en cultureel vacuüm. Mensen maken gebruik van denkbeelden, verhalen of symbolen om betekenis te geven aan de wereld waarin zij leven. Omdat deze denkbeelden, verhalen of symbolen via onder meer opvoeding, educatie, politiek en media over de leden van een samenleving verspreid raken en van generatie op generatie worden doorgegeven, krijgen ze een zekere autonomie. Ze zijn leidend voor de manier waarop afzonderlijke individuen over de samenleving denken; ze vormen een structuur van betekenis. Deze betekenisstructuren zorgen ervoor dat performances cultureel herkenbaar zijn voor het publiek. Alexander schrijft hierover:

'Performative actions have both a manifest and latent symbolic reference. Their explicit messages take shape against background structures of immanent meaning. In other words, social performances, just as theatrical ones, symbolize particular

meanings only because they can assume more general, taken-for-granted meaning structures within which their performances are staged' (Alexander 2006, 94).

De 'general, taken-for-granted meaning structures' uit het voorgaande citaat, worden door Alexander ook wel aangeduid met de term 'collectieve representaties', een term die hij ontleent aan Durkheim. Collectieve representaties kunnen we zien als mentale of intellectuele constructen, waarmee groepen van mensen op eenzelfde wijze de sociale werkelijkheid interpreteren en met elkaar kunnen communiceren (Pickering 2000, 12-13). Volgens David Bloor (2000) zijn collectieve representaties zowel het resultaat van menselijk denken of handelen (ze worden immers door mensen verzonnen), als constitutief voor menselijk handelen, aangezien ze sturing geven aan ons denken of handelen.

Als voorbeeld kunnen we de collectieve representatie van 'cultureel erfgoed' nemen. Dit concept is het resultaat van collectief menselijk denken over en handelen met de tastbare restanten van het verleden. Erfgoed wordt gebruikt om de betekenis van dit verleden voor het nu te interpreteren. Daarnaast is erfgoed sturend in de omgang van het verleden. Wanneer we geconfronteerd worden met oude gebouwen of objecten die verloren dreigen te gaan, komt het zelden in ons op dat te laten gebeuren. Bij de confrontatie met dreigende vergankelijkheid handelen we vanuit de erfgoedgedachte en proberen oude gebouwen tegen sloop te beschermen en zeldzame objecten onder te brengen in een museumcollectie.

Onze sociale belevingswereld bestaat dus uit collectieve representaties als maatschappelijke symbolen, basisnarratieven en culturele codes. Dit arsenaal zorgt bijvoorbeeld voor breed geaccepteerde chronologieën, waaruit ontstaansmythen en – al dan niet uitgevonden – tradities voortkomen. Culturele codes staan aan de basis van analogieën en antipathieën die op hun beurt de binaire distincties vormgeven die ons maatschappelijk denken bepalen: man/vrouw, binnenland/buitenland, goed/kwaad, individu/samenleving et cetera (Alexander 2006, 33).

Musea en andere maatschappelijke instituten die een boodschap willen overdragen, zijn ingebed in en maken gebruik van collectieve representaties. In het geval van lokale, regionale en nationale historische musea geldt bijvoorbeeld dat ze refereren aan noties van plaats en lokale identiteit. Rotterdam, Noord-Brabant en Nederland staan symbool voor bepaalde vormen van burgerschap en identiteit. De Rotterdammer zit in een andere sociale situatie dan de Amsterdammer, en daarom heeft het zin dat Rotterdammers en Amsterdammers hun eigen stadshistorische musea hebben. Veel kunstmusea zijn op hun beurt geworteld in de symboliek van het modernistische kunstideaal. Noties als 'de autonome kunstenaar',

'de filantropische verzamelaar' en 'de westerse beschaving' zorgen ervoor dat we de relevantie van het kunstmuseum herkennen.

Script

Nu kunnen collectieve representaties niet voor zichzelf spreken; ze moeten door mensen geactiveerd worden in een script. Alexander benadrukt dat de sociale actoren achter een performance contingente doelen hebben en dat ze daarom (bewust of onbewust) specifieke symbolen, basisnarratieven of retorische configuraties selecteren die het best aansluiten bij het doel dat ze willen bereiken. De keuzes uit zich in het script: '... the action-oriented subset of background understandings' (Alexander 2006, 58).

Volgens Alexander dient een effectief script aan vier eisen te voldoen (2006, 59-63). Ten eerste mag het script niet te gecompliceerd zijn (cognitieve simplificatie) en moet het een herkenbare verhaallijn, enkele archetypingen en duidelijke protagonisten en antagonistinnen bevatten. Ten tweede is er eenheid van tijd, plaats en handeling: de performance moet plaatsvinden in een narratieve ruimte en moet zich in een doorlopende tijd ontvouwen. Ten derde is er sprake van moreel agonisme, wat betekent dat er een conflict is waarin de binaire distinctie tussen 'wij' en 'zij', 'binnen' en 'buiten', of 'goed' en 'slecht' herkenbaar is. Ten slotte zitten er in een effectief script tal van wendingen van de ene naar de andere crisis. Alexander noemt dit 'twisting and turning' (2006, 63). Scripts die aan deze eisen voldoen, aldus Alexander, hebben een grotere kans de aandacht van het publiek te trekken en vast te houden en zo dus identificatie met de performance te bewerkstelligen.

Het meest basale script waarover musea beschikken is de indeling van de presentaties. Veel tentoonstellingen kennen een zekere opbouw, met een begin-, midden- en eindpunt. De manier waarop objecten, werken en verhalen door de tijd en ruimte van een tentoonstelling worden gepresenteerd, vertelt een verhaal. Meestal strekt dit verhaal zich uit over een aantal zalen of ruimten. De afzonderlijke zalen vertellen dan een deel van het grotere verhaal, als waren ze specifieke scènes of specifieke hoofdstukken.

De hoogtepunten van het museumverhaal worden gecommuniceerd door middel van de hoeveelheid zaalruimte die aan een bepaald onderwerp wordt besteed. Daaraan kunnen we herkennen wat een museum belangrijk vindt om te communiceren aan de bezoeker, aangezien de bezoeker voor meerdere en grotere zalen meer tijd nodig heeft. Dit gegeven noem ik *zaaltijd*. De analyse van de zaaltijd geeft aan welk belang een museum aan een bepaald onderwerp hecht.

Een ander middel dat het museum ter beschikking heeft, is letterlijk de tekst:

tekst in catalogi, tekst in museumgidsen, muurteksten, labels, audioguides, video's en rondleiders. Met teksten worden objecten in een wereldbeeld of collectieve representatie geplaatst en worden overgangen aangegeven in tijd en ruimte (Bennett 1995, 184).

Sommige musea maken veel gebruik van teksten: op muren en panelen, in gidsen en audioguides. Vooral in de performances van historische musea die een sociale geschiedenis vertellen, wordt veel tekst gebruikt. Daarmee kunnen performances een genuanceerde, intellectuele boodschap overbrengen, echter met het risico dat bezoekers de draad van het verhaal kwijtraken – een tentoonstelling is nu eenmaal niet de meeste ideale leesomgeving. Aan de andere kant kunnen teksten de museumbeleving sturen en de dramatische kwaliteiten van het script verhogen. Met teksten kun je narratieve overgangen aangeven, protagonisten en antagonistinnen introduceren en normatieve uitspraken doen. Museumperformances die het script laten domineren boven de andere elementen noemen we *scriptafhankelijke* performances.

Actoren

Actoren zijn de overheden, maatschappelijke instituties, verenigingen en professionals die een performance initiëren of uitvoeren.¹ Zoals hiervoor vermeld, maken actoren bewuste of onbewuste keuzes bij het selecteren van collectieve representaties die in de betekenisstructuren van een samenleving voorhanden zijn. Deze keuzes komen voort uit de boodschap die de actoren willen overbrengen en zij bepalen zodoende het karakter van de performance.

Net als het script moet ook de actor zelf weerklank vinden bij het publiek en vooral authentiek en natuurlijk overkomen. De actor moet als het ware één zijn (Alexander noemt dit 'fusion') met het script dat hij of zij schrijft en de actor dient zich onweerlegbaar lijken te identificeren met de symbolen die hij of zij oproept. Hieruit volgt dat een actor niet de indruk moet wekken dat hij of zij acteert; om één te zijn met het script van een performance, moet een actor spontaan en natuurlijk overkomen. Hierbij is de perceptie van authenticiteit belangrijk. Wanneer een actor als authentiek wordt ervaren door het publiek, dan speelt hij zijn rol zo

¹ Actor is in het Engels een woord met twee betekenissen. Het kan verwijzen naar de dramaturgische term 'acteur' of naar het sociologische concept 'actor' (een handelende sociale entiteit). Deze dubbele lading is moeilijk naar het Nederlands te vertalen, dus zullen we de Engelse term actor aanhouden, wat dus actor-acteur betekent.

succesvol, dat het lijkt alsof er geen rol wordt gespeeld en verdwijnt de aanwezigheid van een script naar de achtergrond. Wanneer een actor hier optimaal in slaagt, dan wordt hij of zij de verpersoonlijking van de boodschap achter de performance (Alexander 2006, 33).

Het typerende van museumperformances is echter dat de actoren doorgaans achter de schermen blijven. Stichters, directeuren, conservatoren en tentoonstellingsmakers: ze treden in vergelijking met andere performances weinig op de voorgrond. Ze stellen zich onderdanig op ten opzichte van hun collecties en trachten zo min mogelijk de aandacht op zichzelf te vestigen. Museumbezoekers krijgen dus niet het concrete handelen van de actoren te zien, maar eerder het resultaat van hun verrichtingen. Daarom lijken in kunstmusea de kunstwerken de uitvoerders van de opvoering te zijn.

In historische musea is het gangbaar geworden via multimediale toepassingen 'gewone mensen' sprekend op te voeren, die hun persoonlijke verhalen en herinneringen met het publiek delen. In die gevallen lijken deze mensen de uitvoerders te zijn. Maar ook zij worden, net als de kunstwerken, door actoren geselecteerd en beheerd; hun verhalen worden in dienst gesteld van de boodschap van de performance. Daarom zijn Alexanders opmerkingen over het belang van beleefde authenticiteit van actoren in de context van museumperformances minder van belang, rondleiders en publieksmedewerkers daargelaten. Wel van belang zijn de beweegredenen van de actoren. Met welke intenties zijn de performances opgezet? Wat is de sociale inbedding van de actoren? Aan welke debatten nemen zij deel? Wat proberen zij met hun performances te bereiken?

Toch zijn de doorgaans onzichtbare museumactoren niet altijd onzichtbaar voor het publiek. Zo zijn er in progressieve en experimentele musea professionals actief die intensief samenwerken met bezoekers en erfgoedgemeenschappen. Een goed voorbeeld hiervan is het 'museum as process' (Crooke 2007, 40), zoals in hoofdstuk 1 in de paragraaf 'Bottom-up' en 'grassroots' aan de orde kwam. Vooral wanneer musea samenwerken met gemeenschappen met een roerig verleden, of gemeenschappen die zelden de toegang tot het museum gezocht of gevonden hebben, is het belangrijk dat deze gemeenschappen zich met de museumprofessionals kunnen identificeren. Dat betekent dat museumprofessionals authentiek, geloofwaardig en integer moeten optreden, om zo hun scripts te laten landen bij de gemeenschappen waarmee ze willen samenwerken (zie Witcomb 2007).

Een tweede uitzondering vormen de (gast)curatoren in de kunstmusea. Deze curatoren presenteren zich als persoonlijkheden met een uitgesproken visie op cultuur en de samenleving. Wat in het museum, of in een specifieke tentoonstelling, te zien is, is het resultaat van hun unieke inzichten en uitgesproken keuzes. In dit geval zien we dat authenticiteit en natuurlijkheid een zeer duidelijke rol spelen.

Deze museale presentaties worden kritisch door het publiek en de professionele kunstcritici geëvalueerd, waarbij ook het optreden van de curator in interviews en inleidende teksten wordt meegenomen. Wanneer een tentoonstelling positief wordt ontvangen vallen tentoonstelling en actor samen.

Publiek

Geen enkele performance kan zonder een publiek. Het is het publiek dat de boodschap van een performance decodeert, de uitvoering ervan evalueert en uiteindelijk bepaalt of een performance is geslaagd of heeft gefaald. Wanneer een performance succesvol wordt gevonden, dan treedt er zoals gezegd identificatie op; de leden van het publiek voelen zich niet langer waarnemers, maar actieve participanten (Alexander 2006, 34). De mate van mee- en inleving hangt echter per individu af van de sociale achtergrond, zoals status, klasse, interesse en opleiding. Wanneer het publiek van een performance een grote verscheidenheid kent, nemen de manieren toe waarop een performance geïnterpreteerd kan worden.

Bovendien is in complexe samenlevingen de bevolking zo gefragmenteerd langs economische, sociale en culturele lijnen, dat identificatie voor een groot en breed publiek moeilijk wordt: er zijn simpelweg te veel verschillende gemeenschappen. We zien dan ook dat sociale performances zich meer richten op afgebakende sociale niches, omdat groepsbevestigende – verbindende – boodschappen eenvoudiger te communiceren zijn dan overbruggende boodschappen (Alexander 2006, 75). Voorbeelden van nichestrategieën zijn narrowcasting (mediaperformances), doelgroepenbeleid (commerciële merkperformances) en identiteitspolitiek (politieke performances).

Gemeenschapsculturen worden echter ook gevormd en bevestigd door performances. Dat wil zeggen, mensen kunnen zich met elkaar verbonden gaan voelen, juist omdat ze een belangrijke performance op eenzelfde manier interpreteren. Op basis daarvan kunnen binnen een subcultuur collectieve herinneringen ontstaan, die de interpretaties van daaropvolgende performances beïnvloeden. Collectieve herinneringen kunnen er tevens aan bijdragen dat een groep mensen een bepaalde performance juist intenser beleeft, omdat de performance aansluit bij een reeds bestaand arsenaal aan collectieve verwachtingen en herinneringen (zie bijvoorbeeld Jauss en Benzinger 1970, over 'horizons of expectations').

Ook het potentiële museumpubliek kent grote verschillen in sociale achtergrond. Over het museumpubliek van de achttiende en negentiende eeuw werd al opgemerkt dat er grote verschillen bestonden tussen geschoolde en ongeschoolde bezoekers. Het verschil tussen deze twee groepen werd onder andere aangeduid met een onderscheid in de manier van kijken. Geschoolde bezoekers aanschouwden

kunstwerken met een deskundige en geïnformeerde blik. Ongeschoolde bezoekers zouden daarentegen overdonderd met open mond naar de museumobjecten staren (Bennett 2006, 274). Bourdieu en Darbel merkten ook een sterk contrast op in de museumbeleving van bezoekers met veel cultureel kapitaal en bezoekers met minder cultureel kapitaal (Bourdieu en Darbel 1991). Hooper-Greenhill (2000) gebruikt de term 'interpretatieve gemeenschappen' (ontleend aan Fish 1980), om aan te geven dat het museumpubliek onderverdeeld is in verschillende groepen die op verschillende wijze een museumperformance interpreteren.

Naast deze verticale stratificatie van het museumpubliek, is het marktdenken de afgelopen jaren in de culturele sector in toenemende mate gemeengoed geworden, wat tot gevolg heeft gehad dat het potentiële publiek ook op horizontale wijze is gedifferentieerd (Weil 2007). Het is nu voor musea niet ongebruikelijk meer om uitgebreid marktonderzoek te doen en het aanbod en de marketing van het museum af te stemmen op afgebakende doelgroepen. Op die manier – zo wordt gedacht – kan het museumaanbod beter afgestemd worden op de vraag van de cultuurmarkt, wat op termijn kan leiden tot het ontstaan van loyale museumconsumenten (Marstine 2006, 11-14). Een gevolg van deze trend is dat een specifiek deel van het potentiële museumpubliek een museumperformance krijgt voorgeschoteld die in hoge mate is afgestemd op de collectieve verwachtingen van de doelgroep. De kans op een succesvolle performance is dan dus groter. De keerzijde van deze 'narrowcasting' is, dat deze groepsbevestigende performance meer moeite zal hebben om mensen die buiten de doelgroep vallen in diezelfde mate aan te spreken.

Ook de komst van identiteitspolitiek heeft bijgedragen aan de fragmentatie van het publiek. Musea met een politieke en activistische achtergrond bekommen zich veelal om de representatie van een bepaalde (vaak gediscrimineerde of ondergeschoven) bevolkingsgroep (zie hoofdstuk 1, de paragraaf 'Activisme'). Een gevolg hiervan kan zijn dat de sociale situaties van andere gemeenschappen juist niet aan bod komen. Deze one-issue musea, door Crooke (2007) aangeduid als 'community museums', zijn geneigd de boodschap van hun performance in dienst te stellen van de politieke en maatschappelijke noden van de gerepresenteerde bevolkingsgroep. Daarbij is het vooral belangrijk dat de leden van de eigen groep herkenning, erkenning en gemeenschap ervaren, zaken die zij in het dagelijks leven vaak moeten missen.

Alexanders waarneming dat groepsbevestigende – verbindende – performances eenvoudiger uit te voeren zijn dan groepsoverstijgende – overbruggende – performances, blijkt dus ook in de museumwereld op te gaan. Musea die proberen een breed en divers publiek te bereiken, worstelen met de vraag welke toon ze moeten aanslaan en welk soort verhaal ze willen vertellen.

Er worden wel degelijk pogingen ondernomen om de barrières tussen de publieksgroepen onderling en tussen de actoren van het museum en het publiek te slechten. Hiervan zagen we in hoofdstuk 1 enkele voorbeelden. Sommige museumactoren trachten door de muren van het museuminstituut te breken, de wijken in te gaan, participatieprojecten te starten en in hechte samenwerking met (vaak ondergerepresenteerde) gemeenschappen tentoonstellingen te maken. Het doel is het museuminstituut minder afstandelijk te maken en de museumperformance voor een grotere en meer diverse groep van mensen te laten slagen. Museumperformances waarbij het publiek veel inspraak heeft in het collectie- en tentoonstellingsbeleid zijn *publieksafhankelijke performances*.

Symbolische productiemiddelen

Iedere performance heeft een materiële basis: een fysieke omgeving waarin en waarmee de performance tot stand komt. Deze fysieke omgeving – waartoe we iconische objecten en gebouwen kunnen rekenen – is tijdens een performance symbolisch geladen en verwijst naar iets groters dan alleen het materiële nut. Deze symbolische productiemiddelen maken het mogelijk gedachten en collectieve idealen in materie uit te drukken. Denk hierbij aan het zwaard waarmee iemand tot ridder wordt geslagen, of de driekleur die de nationale gemeenschap representeert. Paleizen en regeringsgebouwen, flagshipstores en hoofdkantoren van bedrijven zijn performatief. Met hun centrale locaties, indrukwekkende architectuur en ceremoniële functies tonen ze hoe belangrijk ze zijn. Dit draagt bij aan het dramatisch effect van een performance.

Alexander rekent ook de technologische en communicatiemiddelen tot de symbolische productiemiddelen. Met cameraregistratie lukt het beter om de aandacht en beleving van het publiek te sturen. Met microfoons en versterkers slaagt men erin een grote groep mensen op een intieme manier toe te spreken. Wie over veel distributiekkanalen beschikt, kan gemakkelijker een groter publiek bereiken.

Paradoxaal bij de inzet van technologische symbolische productiemiddelen is de authentieke beleving. Zoals gezegd, maken microfoons het mogelijk een grote groep mensen op een informele en subtiele manier toe te spreken, als was de toespraak een een-op-eengesprek. De interventie van technologische middelen is echter dusdanig dominant dat die ook gevoelens van kunstmatigheid kan oproepen (Alexander 2006, 65-66).

De toegang tot symbolische productiemiddelen is verbonden met de toegang tot macht. Wie de beschikking heeft over veel financiële en politieke middelen is in staat de spectaculairste gebouwen neer te zetten, iconische objecten te bezitten of aan te kopen en heeft toegang tot distributiekkanalen.

In vergelijking met de andere elementen van performance, schenkt Alexander weinig aandacht aan de precieze werking van 'means of symbolic production'. Dit is een gevolg van het type casussen waarop Alexander zijn theoretisch raamwerk toepast, namelijk grote mediagebeurtenissen als de nasleep van 9/11 en de presidentiële campagne van Obama in 2008 (Alexander 2007 en 2010).

In het geval van het museum neemt de importantie van symbolische productiemiddelen in hoge mate toe. Allereerst zijn er de museumgebouwen, die voor een groot deel bijdragen aan de museumperformance. Museumgebouwen worden vaak omschreven als 'tempels' en 'paleizen' van kunst en cultuur. In veel traditionele museumarchitectuur zijn vaak concrete verwijzingen naar de iconografie van tempels en paleizen terug te vinden. Hedendaagse museumgebouwen doen daar niet voor onder en worden gerekend tot de meest prestigieuze uitingen van architectuur. Architectuur is een integraal onderdeel van de museumbeleving (McClellan 2008, 270).

Ook de prominente locaties van veel museumgebouwen dragen bij aan de impact van museumperformances. De musea staan vaak in het centrum van de stad en lijken tot het hart van onze cultuur te behoren. Hierdoor krijgen musea iets sacraals: wat hier wordt getoond is niet alledaags, maar bezit een buitengewone schoonheid of importantie (Marstine 2006, 10; Preziosi en Farago 2004, 13). Daarnaast hebben museumgebouwen een ceremoniële of rituele functie. Hun concrete nut voor het dagelijks leven is moeilijk te omschrijven en museumbezoek verloopt volgens ongeschreven regels en heeft een repetitief karakter, zoals opgemerkt door Duncan (1995).

Maar de belangrijkste symbolische productiemiddelen die bijdragen aan de museumperformance zijn de objecten. Museumobjecten vervullen een geheel andere functie en bezitten een hogere waarde dan hun alledaagse tegenhangers. Museumobjecten hebben een zeker sacraal aura, wat wil zeggen dat ze een speciale status in onze samenleving hebben, in tegenstelling tot alledaagse objecten die geconsumeerd, opgebruikt en weggegooid kunnen worden (Giesen 2006, 332). Pearce (1992) stelt dat objecten het vermogen hebben om herinneringen en emoties bij hun beschouwers op te roepen. Daarnaast functioneren ze als schakels of hyperlinks tussen hun beschouwers en andere tijden, andere plaatsen of andere culturen. Zo zijn museumobjecten tegelijkertijd media en betekenisdragende entiteiten.

Semiotisch gezien zijn museumobjecten tekens die betekenis communiceren via hun materialiteit (Pearce 1992). Deze betekenis is niet gefixeerd, maar hangt af van de context waarin het object wordt gepresenteerd. Crew en Sims stellen niet voor niets: 'The problem with things is that they are dumb. They are not eloquent, as some thinkers in art museums claim. They are dumb. And if by some ventri-

loquism they seem to speak, they lie' (Crew en Sims 1991, 159). We zien museum-objecten graag als iconen van een cultuur of een periode en ervaren dan zowel de formele als de culturele en maatschappelijke betekenis-kwaliteiten van een object. Dit iconische aspect is echter het resultaat van sociale mediatie. Critici, historici, conservatoren en het publiek maken een object iconisch (Alexander 2012, 32-34). Hiervoor kan het museumscript worden gebruikt en/of de wijze van presenteren, de mise-en-scène. Dat wordt hierna behandeld.

Daarnaast wordt de betekenis van het object geconstrueerd door de objecten waarmee het wordt omringd. Een vaas die te midden van een reeks van vazen wordt gepresenteerd, krijgt een meer formalistische, kunsthistorische betekenis, dan wanneer dezelfde vaas wordt geplaatst in een stijklkamer. In dat geval krijgt de vaas eerder een historische of sociale betekenis (Moore 1997).

Met name kunstmusea kunnen gezien worden als *objectafhankelijke* performances. Wanneer er weinig begeleidende teksten zijn, de mise-en-scène sober is (denk aan de 'white cube') en het publiek zwijgend langs de werken loopt, domineren de objecten de andere performance-elementen. Maar in de hedendaagse museumpraktijk spelen objecten al lang niet meer de dominante rol die ze eens speelden, zeker in de niet-kunstmusea. Meeslepende museumnarratieven en de komst van persoonlijke verhalen hebben ervoor gezorgd dat objecten nu de tentoonstellingsruimte moeten delen met hoogwaardige technologie. Voor deze technologische middelen geldt in het museum dezelfde tegenstrijdigheid, zoals Alexander die observeerde.

Aan de ene kant dragen technologische middelen bij aan het dramatisch vermogen van de museumperformance. Een prehistorische vuistbijl in een vitrine gaat voor bezoekers meer leven, wanneer die bijl tot leven komt in de handen van een acteur op een scherm. Ook kan het verhaal dat met en over die bijl wordt verteld, worden afgestemd op de individuele bezoeker. Met de computer kan de bezoeker een keuze maken uit de verschillende aspecten van de vuistbijl (materiaal, productiewijze, dagelijks gebruik, historische waarde et cetera).

Aan de andere kant kan een teveel aan technologische middelen tot gevolg hebben dat een aantal kernwaarden van het museum in het gedrang komt. Zo creëert een teveel aan audiovisueel spektakel een kakofonie aan beeld en geluid en wordt de serene sfeer (door veel mensen gezien als een van de sterke punten van het museum) van de museumperformance doorbroken. Verder is authenticiteit voor veel museumbezoekers belangrijk: zij komen voor de directe confrontatie met een echte prehistorische vuistbijl. Technologische middelen kunnen het aura van het historische object schenden.

De koppeling tussen de museale middelen van symbolische productie en macht is duidelijk. Kwesties van macht staan vaak centraal in de hedendaagse

museumliteratuur (zie bijvoorbeeld Karp et al. 1992 en 2006). De eurocentrische museumperformances konden in de negentiende en twintigste eeuw beschikken over de financiële en imperiale middelen van de Europese natiestaten. Daardoor was het mogelijk de paleizen en tempels van kunst en cultuur te bouwen, omvangrijke nationale en internationale collecties van westerse cultuurproducten aan te leggen en cultuurschatten uit de kolonies te importeren.

De hegemonie van het Westen is tegenwoordig niet meer vanzelfsprekend. Tal van gemeenschappen eisen de zeggenschap over hun culturele erfgoed op. Uit de voormalige kolonies trok vooral na de Tweede Wereldoorlog een gestage stroom van immigranten naar het voormalige moederland. Deze 'source communities' (Peers en Brown 2007) verlangen in toenemende mate exclusieve toegang tot hun erfgoed. Dat geldt ook voor de 'indigenous people' die na de komst van de westerse kolonisten minderheden in hun eigen land werden, zoals de Indianen en de Aboriginals. Daarnaast vragen nu zelfstandige staten die vroeger kolonies van westerse mogendheden waren, restitutie van objecten die ooit van hun grondgebied zijn weggevoerd naar westerse musea (Gerstenblith 2006; Halbertsma en Kuipers 2014, 139-143).

Dat neemt echter niet weg dat ook huidige museumperformances worden gestuurd door de verbindingen die de musea hebben met de centra van macht. In de meeste gevallen kunnen musea niet zelfstandig opereren als het om restitutie gaat, daarover beslist de overheid. Verder hebben grote metropolitaanse kunstmusea veel meer mogelijkheden om inkomsten te verwerven dan de kleinschalige 'grassroots' community musea en ze hebben dus ook meer middelen voor presentaties met een grote symbolische en dramatische allure.

Mise-en-scène

Performances zijn in meer of mindere mate in scène gezet. Dit houdt in dat de performance is afgebakend in tijd en ruimte, of zoals Alexander het stelt: '... sequenced temporally and choreographed spatially' (Alexander 2006, 36). Officiële herdenkingen verlopen volgens een strikt protocol, waarbij de locatie van de herdenking, de fysieke bewegingen van de participanten en het tijdsverloop van tevoren zijn bepaald. Er is sprake van een bepaalde choreografie. Mise-en-scènes zijn belangrijk om de verschillende performance-elementen één geheel te laten vormen, ze eenduidigheid te geven op een gemeenschappelijk tijdstip in een gemeenschappelijke ruimte. Op die manier kan het script van de boodschap van een performance op een efficiënte wijze worden gecommuniceerd.

Wanneer we mise-en-scène toepassen op het museum, dan komen we terecht bij presentatietechnieken. Het zijn de museumgebouwen, de museumzalen, de

vitruines en andere opstellingen die het mogelijk maken dat museumverhalen en -objecten het publiek bereiken en zich dramatisch manifesteren. We kwamen hiervan al enkele elementen tegen: het zaalritme in de paragraaf over het script en het dramatisch effect van museumgebouwen in het deel over symbolische productiemiddelen. Maar de museale mise-en-scène reikt verder. Belichting, geluid, rangschikking, vormgeving en aankleding, allemaal voegen ze betekenis en beleving toe aan de museale performance. Niet voor niets stelt Kirshenblatt-Gimblett: 'display does' (1998, 6 en 128).

Kirshenblatt-Gimblett (1998) maakt een onderscheid tussen twee soorten presentatietechnieken. De eerste soort duidt zij aan met de term 'in-situ'. In in-situ-opstellingen zijn objecten in een nagebootste setting geplaatst, zodat aanschouwers objecten eerder beleven dan bekijken. Het object wordt onderdeel van een setting en verliest zo iets van zijn individuele materialiteit, waardoor er gemakkelijker immateriële boodschappen overgebracht kunnen worden, die verder reiken dan de kwaliteiten van de objecten op zichzelf (Kirshenblatt-Gimblett 1998, 20). Concrete voorbeelden van in-situpresentaties zijn diorama's, stijklkamers en openluchtmusea. Diorama's hebben als doel opgezette dieren in hun natuurlijke omgeving te tonen; stijklkamers laten zien hoe historische objecten vroeger samen in één woonomgeving voorkwamen. Het openluchtmuseum is een soort kruising van het diorama en de stijklkamer, met als extra dat de bezoekers de oorspronkelijke binnen- en buitenruimten van de objecten kunnen delen. Bij in-situpresentaties worden de museale objecten afgezonderd van hun formele soortgenoten en in een historische en natuurlijke context geplaatst, waardoor we onmiddellijk een indruk krijgen van de plaats en functie van de objecten in hun oorspronkelijke habitat.

De andere presentatietechniek noemt Kirshenblatt-Gimblett 'in-context'. In-contextopstellingen geven conceptuele relaties tussen de tentoongestelde objecten weer, of dit nu evolutie, historische ontwikkeling of een arsenaal van formele overeenkomsten is. Men denke hierbij aan de lange reeksen schilderijen aan de muur van het kunstmuseum of de vitruines met schelpen en fossielen in het natuurhistorisch museum. De werking van dergelijke opstellingen ligt in het bieden van een overzicht op basis van materiële, technische en formele kenmerken. Doel is het geven van inzicht in de genese en ontwikkeling van categorieën van natuurlijke objecten en culturele artefacten. Anders dan bij de *beleving* van de in-situ-opstellingen, staat hier *begrip* centraal.

Wanneer er sprake is van een zeer evocatieve mise-en-scène, met dramatische licht- en geluidseffecten en uitgewerkte aankleding dan is de performance *mise-en-scène-afhankelijk*. Het publiek heeft voorkennis noch lange muurteksten nodig om de performance te kunnen waarderen. Bovendien kunnen de bezoekers

museumsimulaties (in onze termen: evocatieve mise-en-scènes) ook op zichzelf waarderen, zonder dat zij daarbij direct de achterliggende ideeën hoeven te onderschrijven of te herkennen (Sandberg 1995 en Henning 2005, 58). De keerzijde hiervan is dat een teveel aan mise-en-scène louter effecten oplevert en uiteindelijk als oppervlakkig wordt beschouwd.

Sociale machtsverhoudingen

De verdeling van macht beïnvloedt het performanceproces (Alexander 2006, 65-70). Niet alle collectieve representaties of scripts bezitten evenveel legitimiteit in de ogen van economische, politieke of culturele machthebbers. Sociale machtsverhoudingen kunnen worden uitgedrukt in materiële en interpretatieve macht. In het geval van materiële macht wordt een performance bijvoorbeeld beïnvloed door de hoeveelheid geld en media-aandacht die beschikbaar wordt gesteld. Interpretatieve macht bepaalt voor een deel welke verhalen het vertellen waard zijn.

Hierbij is het ook van belang of er een verschil bestaat tussen degenen die de performance produceren en degenen die de performance interpreteren. In autoritaire regimes liggen beide machtsfactoren bij dezelfde partij: het regime bepaalt welke sociale performances worden geproduceerd en tegelijkertijd ook de manier waarop die performance moet worden geïnterpreteerd. Voor een antihegemoniale lezing is geen plaats. In open en democratische samenlevingen is de materiële en interpretatieve macht echter verdeeld over verschillende partijen. De invloed van materiële machtsverhoudingen op het museum kwam hiervoor al aan de orde in het deel over symbolische productiemiddelen.

De recente debatten over de legitimiteit van het westerse museuminstituut – zoals we in hoofdstuk 1 tegenkwamen – hangen samen met de toenemende decentralisering van interpretatieve macht. Gevestigde musea zijn er de afgelopen jaren op gewezen dat het tot hun democratische verantwoordelijkheden behoort om recht te doen aan de sociale, economische en culturele diversiteit die onze maatschappij kenmerken. De roep om een meer democratische en inclusieve museumpraktijk die rekening houdt met de huidige maatschappelijke diversiteit, wordt steeds luider.

Verder heeft de toenemende professionalisering en institutionalisering van de museale disciplines eraan bijgedragen dat museumactoren tegenwoordig opereren in een internationaal kennis- en communicatienetwerk, dat we met Bourdieu een veld kunnen noemen. In ieder veld vindt een strijd plaats om status en symbolisch kapitaal (Bourdieu 1994). In deze strijd kunnen museumactoren zich groepen voelen zich van de werkwijzen van hun collega's te distantiëren en nieuwe museummethoden te propageren.

DE INTRINSIEKE GEMEENSCHAP, VERBINDEN EN OVERBRUGGEN

Dit is een goed moment om terug te keren naar het concept gemeenschap en de relatie tussen gemeenschap en 'cultural performance', de manier waarop een groep mensen aan de buitenwereld toont wat de sociale situatie ervan is. Dit is zeer goed toepasbaar op musea. Negentiende-eeuwse natiestaten trachtten met hun nationale musea de culturele hoogtepunten van hun beschavingen te markeren (McClellan 2008, 18-20). Nu probeert een lokaal activistisch museum erkenning te krijgen voor de sociale problematiek van een bepaalde gemeenschap (Buntinx en Karp 2006, 207-218).

Alexander doet geen concrete uitspraken over wat hij precies bedoelt met het begrip 'ander', of 'anderen'. Wanneer we naar de concrete handelingen kijken, dan is een performance altijd voor een ander, want de performance is gericht op een publiek waarvan de leden zelden ook de uitvoerders zijn (zie het citaat van Giesen op pagina 27). Wanneer we 'anderen' wat breder interpreteren en, nog belangrijker, wanneer we het begrip performance koppelen aan het begrip gemeenschap, dan blijkt dat de concrete uitvoerders van een performance en (een deel van) het publiek wel degelijk tot dezelfde gemeenschap kunnen behoren. De uitvoerders van de performance worden dan representanten van een bepaalde gemeenschap.

Veel musea krijgen niet alleen bezoek van de leden van de eigen gemeenschap, maar ook van buitenstaanders, zoals toeristen. Toeristen, binnenlandse en buitenlandse, vormen een zeer groot deel van het aantal museumbezoekers. Ieder museum beschikt derhalve over twee soorten performances. Ten eerste kan een performance zich richten tot de eigen gemeenschap. Ten tweede kan een performance gericht zijn op mensen die buiten de *intrinsieke* gemeenschap vallen.

Met intrinsieke gemeenschap bedoel ik de groep mensen die direct herkent wat er in een museum wordt opgevoerd en niet hoeft te worden overtuigd van de toegevoegde waarde van de opvoering. Ze interpreteren de collectieve representaties waaraan wordt gerefereerd op dezelfde wijze en koppelen die aan gedeelde waarden. Tevens herkennen en erkennen de leden van de intrinsieke gemeenschap de waarde van de gepresenteerde objecten, ze voelen zich comfortabel in de gebruikte mise-en-scène, en de introducerende teksten zijn er vooral ter bevestiging in plaats van de overdracht van kennis. Scripts kunnen de diepte ingaan.

De specifieke samenstelling van de intrinsieke gemeenschap van een museum is afhankelijk van de sociale context waarin een museum zich bevindt. Mensen die buiten de intrinsieke gemeenschap staan – *buitenstaanders* – vormen het bredere publiek van een museumopvoering.

Intrinsieke gemeenschap is niet hetzelfde als doelgroep. Ook mensen van bui-

ten de intrinsieke gemeenschap kunnen tot de doelgroep van een museum behoren, bijvoorbeeld wanneer een museum meer toeristen wil aantrekken. Verder impliceert het begrip doelgroep een economische visie, waarin de samenleving is opgedeeld in mensen die producten en diensten leveren en mensen die producten en diensten consumeren. Bovendien gaat dit begrip te veel uit van het rationele economische individu, dat afweegt welke producent of dienstleverancier zijn consumentenbelangen het best behartigt. In het geval van 'cultural performances' van gemeenschappen en de musea die deze uitvoeren, is het begrip doelgroep daarom te smal. Leden van gemeenschappen ervaren namelijk gevoelens van lidmaatschap, verantwoordelijkheid, collectiviteit en reciprociteit. Zij voelen zich verbonden met een museumperformance op een manier die niet alleen op een economische wijze valt te verklaren.

Nu tracht het merendeel van de musea zowel de leden van de intrinsieke gemeenschap als de mensen daarbuiten te bereiken. Sterker nog, ook mensen buiten de intrinsieke gemeenschap kunnen performances waarderen die niet specifiek op hen gericht zijn. Bezoekers kunnen breed geïnteresseerd zijn in geschiedenis en dus ook in de zeer specifieke geschiedenis van een lokale gemeenschap waarvan ze zelf geen deel uitmaken. Bezoekers kunnen, los van de thematiek van een museum, ook genieten van de aangename sfeer in het museum en de architectuur ervan. Daarom kunnen we spreken van twee verschillende performancetypen, die eerder in dit onderzoek al zijdelings aan bod zijn gekomen: *verbindende* en *overbruggende* performances.

Verbinden en overbruggen zijn termen die in de sociologie gebruikt worden om relaties tussen mensen aan te duiden, bijvoorbeeld in Robert Putnams invloedrijke boek *Bowling Alone* (2000). Verbinding geeft aan dat mensen een hechte band met elkaar hebben, bijvoorbeeld omdat ze bepaalde sociale omstandigheden delen. Zij koesteren dezelfde herinneringen, gedachten en opvattingen. Een verbindende relatie tussen mensen wordt ook wel omschreven als een vorm van geërfde loyaliteit. Men is familie van elkaar, men is al langere tijd goed bevriend of men komt uit een gesloten dorpsgemeenschap. In een verbindende relatie vinden we rust, erkenning en bevestiging, of om het populair uit te drukken: 'je weet wat je aan elkaar hebt' (Crow 2007). Overbrugging geeft daarentegen een relatie tussen mensen aan die losser is dan een verbindende relatie. Men voelt zich niet direct sterk met elkaar verbonden, maar men kent elkaar, weet in grote lijnen waar de ander mee bezig is, zonder dat er sprake is van een intieme relatie.

Hoewel verbinding in het dagelijks (romantisch gekleurde) denken hoger wordt aangeslagen dan overbrugging, benadrukken sociologen het belang van 'zwakke' overbruggende relaties (Granovetter 1973). Overbruggende relaties zorgen ervoor dat er nieuwe informatie een netwerk binnenkomt, wat bijvoorbeeld helpt bij het

vinden van een nieuwe baan. Overbruggende relaties zorgen ook voor kennis over en begrip van andere leefstijlen en culturen, waardoor angst voor en misverstanden over andere mensen worden weggenomen, iets wat de gehele samenleving ten goede komt. Men heeft het in de sociologie overigens uitsluitend over relaties en niet over performances. In een performance is de relatie tussen actoren en publiek altijd indirect, er zit immers een performance tussen uitvoerder en publiek.

Een verbindende performance richt zich op de leden van een intrinsieke gemeenschap en kent verschillende effecten en intensiteiten. Gemeenschapsculturen en hun collectieve representaties kunnen bijvoorbeeld bevestigd, gehuldigd of juist verdiept worden door middel van het gebruik van bepaalde symbolische productiemiddelen, *mise-en-scène* en script. Het creëren van een cultureel thuisgevoel staat hierbij centraal. De keerzijde hiervan kan zijn dat anderen niet worden aangesproken, zich niet thuis voelen of worden buitengesloten.

Overbruggende performances trachten buitenstaanders te bereiken en aan te spreken. Overbrugging kan buitenstaanders kennis laten maken met de gepresenteerde gemeenschapscultuur en waardering of erkenning oproepen. Een gevolg hiervan kan zijn dat er geen sprake is van exclusie, maar juist van inclusie.

MONOLOGISCH EN DIALOGISCH

De laatste twee concepten die ik aan het theoretisch raamwerk van Alexander zou willen toevoegen zijn *monologisch* en *dialogisch*. Alexander gaat er namelijk van uit dat de actoren achter een performance met één stem spreken, om zo een gezamenlijk doel te bereiken (het winnen van een verkiezingsstrijd, het beïnvloeden van de publieke opinie). Een soortgelijk principe wordt ook in de museumpraktijk aangehangen. In presentaties wordt één bepaalde waarheid, of één standpunt met de bezoeker gedeeld, of dit nu de universele waarheidsclaim van een gevestigd instituut is (Marstine 2006), of een specifiek politiek standpunt van een lokaal georganiseerd community museum (Crooke 2006). Soortgelijke performances noemen we monologisch.

Er gaan echter in de museum- en erfgoedwetenschappen steeds meer stemmen op dat musea meerdere perspectieven aan bod moeten laten komen om een dialoog tussen musea en gemeenschappen en tussen gemeenschappen onderling tot stand te brengen. Musea zouden hun presentaties dus niet langer door één waarheid, of één perspectief moeten laten domineren, maar recht moeten doen aan het rijke arsenaal aan perspectieven dat in de samenleving aanwezig is (Witcomb 2007). Dit principe wordt dialogisch genoemd, een term die is ontleend aan het werk van de Russische literatuurwetenschapper Michail Bakhtin (Keunen 2007). Dialogische museumperformances zouden meer bijdragen aan het ont-

wikkelen van wederzijds begrip tussen gemeenschappen dan monologische performances, die vooroordelen in stand zouden houden of geen oog zouden hebben voor de sociale omstandigheden van gemarginaliseerde gemeenschappen (Witcomb 2007). Dialogische performances genieten dan ook vanuit een maatschappelijk engagement de voorkeur, maar het blijkt in de praktijk niet zo gemakkelijk om een open en gelijkwaardige dialoog tot stand brengen (Harris 2011).

CONCLUSIE

Zoals in de inleiding op Alexanders theorie werd aangegeven, varieert de invloed van ieder van de zeven performance-elementen per performancetype. Zo wordt de museumperformance over het algemeen, in vergelijking met andere typen performances, gekenmerkt door een schijnbare afwezigheid van de actoren. Doorgaans lopen we tijdens een museumbezoek de museumdirecteuren en -conservatoren niet tegen het lijf. Deze actoren blijven traditioneel achter de schermen. Zij brengen objecten en begeleidende teksten voor het voetlicht, daarmee de illusie scheppend dat de objecten voor zichzelf spreken. De traditionele dominantie van de symbolische productiemiddelen is een tweede kenmerk waarin musea zich onderscheiden van andere performances. Naast het traditionele overwicht van de symbolische productiemiddelen, kunnen variaties tussen museumperformances uitgelegd worden aan de hand van hun afhankelijkheid van een van de performance-elementen.

Ieder performance-element draagt bij aan het proces van verbinden of overbruggen. We zullen in de hoofdstukken die volgen zien hoe dat precies in zijn werk gaat. Voor nu kunnen we stellen dat voor een verbindende performance over het algemeen minder dramatiek, oftewel performatieve elementen, nodig zijn dan voor een overbruggende performance. De objecten behoeven weinig uitleg, aangezien de intrinsieke gemeenschap hun waarde herkent. De *mise-en-scène* kan sober blijven, want er hoeft niemand overtuigd te worden. Er hoeft geen uitgebreid script te zijn, want de intrinsieke gemeenschap kent het verhaal achter de objecten.

Aan de andere kant moet een overbruggende performance veel meer een beroep doen op collectieve representaties die een brede groep aanspreken, terwijl de collectieve representaties van een verbindende performance juist zeer specifiek kunnen zijn. Een overbruggende performance behoeft bovendien een meeslepend script dat bezoekers op emotionele wijze meeneemt door de tentoonstelling.

Ook het gebruik van moderne multimedia kan bijdragen aan het succes van een overbruggende performance. Grote beeldschermen en interactieve installaties verhogen het spektakel ervan, waardoor een breed publiek gemakkelijker kan

worden overtuigd. Hetzelfde geldt voor de mise-en-scène; een evocatieve in-situ mise-en-scène plaatst het publiek midden in de performance, waardoor identificatie met het onderwerp sneller kan optreden.

Verder is het interessant om te kijken in hoeverre de onderzochte musea met één stem spreken (monologisch) of juist meerdere perspectieven aan bod laten komen (dialogisch), wat de museumwetenschappers zo graag zien gebeuren. De vraag blijft echter in hoeverre deze academische, maatschappelijk geëngageerde standpunten de nieuwe museumpraktijk intussen hebben bereikt.

Hoofdstuk 3

AUTOMUSEA: HET MERK ALS MYTHE

Op donderdagavond 14 april 2011 werd de witte, steriele en verstilde atmosfeer van het Porsche Museum te Stuttgart bruut doorbroken. Door deze white cube, waarin tientallen glanzende Porsches over het algemeen door fluisterende bezoekers als kunstwerken worden aanschouwd, galmde het indrukwekkende geronk van de motoren van onder andere een 356 SL Coupé uit 1950 en de 804 Formule 1 uit 1962. In het atrium in het midden van het museum stonden zo'n honderd mensen rondom een klein podium. Met in de ene hand een drankje en in de andere een foto- of videocamera luisterde men in gepaste stilte naar een concert dat uitgevoerd werd door een aantal historische Porschemotoren. Een voor een werden de Porsches het podium opgereden, terwijl ze werden ingeleid door sounddesigners en oud-coureurs van Porsche. Na iedere inleiding werd de motor van de desbetreffende Porsche gestart en luisterde het publiek enkele minuten naar het geronk. Net als bij een echt concert werd ieder solo-optreden afgesloten met een luid applaus.

De door het Porsche Museum georganiseerde 'Sound Nacht' was een groot succes. Het bonte gezelschap – oudere heren met getinte brillenglazen en beige geruite colberts, snelle bankjongens met roze overhemden en strak naar achter gekamd haar, en 'speedfreaks' gehuld in leren racejacks – reageerde enthousiast op dit industriële concert. Dit maakte de Sound Nacht tot meer dan een thema-avond in het museum en kreeg daardoor het karakter van een collectieve herinnering aan industrieel immaterieel erfgoed. Het publiek kreeg te horen hoe een stukje van de wereld vroeger klonk.

Porsches Sound Nacht is om verschillende redenen interessant. Ten eerste omdat we hier kunnen spreken van een verbindende performance gericht op de intrinsieke gemeenschap van het Porsche Museum. Deze intrinsieke gemeenschap kunnen we in de termen van Brint (2001) omschrijven als een lichte keuze-gemeenschap, of een verbeelde gemeenschap (zie hoofdstuk 1). Enthousiaste autoliefhebbers hoeven voor hun gemeenschapsbeleving niet een geografische plaats te delen. Tevens hoeft regelmatig face-to-face contact geen vereiste voor deze vorm van gemeenschap te zijn; men herkent elkaars gedeelde interesse wanneer men elkaar ontmoet, bijvoorbeeld tijdens een thema-avond georganiseerd door het Porsche Museum.

Door liefhebbers toegang te geven tot een auditieve autogeschiedenis, wordt de relatie tussen Porsche en zijn intrinsieke gemeenschap bevestigd, verdiept en gehuldigd, terwijl het geheel voor buitenstaanders (lees: niet-autoliefhebbers) niet al te toegankelijk is. Het aanwezige publiek begreep waarom dit een bijzondere gebeurtenis was, kon het fenomeen van het starten van een motor op waarde schatten en lachte tijdens de inleidingen om grapjes die een buitenstaander, in dit geval de auteur, niet begreep.

Ten tweede is het podium van de Sound Nacht interessant. Het Porsche Museum, geopend in 2009, is namelijk onderdeel van een bredere internationale branding- en marketingtrend in de bedrijfswereld. In de internationale concurrentiestrijd om de gunst van de consument exploiteren bedrijven namelijk sinds een aantal jaren hun eigen geschiedenissen. Hoe zorgen we ervoor dat mensen die ons merk niet aanhangen, ons merk wel gaan volgen of zelfs kopen? Of sterker nog: hoe zorgen we ervoor dat mensen die in het algemeen niets met auto's hebben, ons merk wél interessant gaan vinden? Zoals we in dit hoofdstuk zien, proberen autofabrikanten dit streven te verwezenlijken door een notie van gemeenschap aan hun merken te koppelen. Om dat doel te verwezenlijken wordt de bedrijfsgeschiedenis omgezet in cultureel erfgoed, dat in spectaculaire musea aan de buitenwereld wordt getoond.

In dit hoofdstuk bestuderen we drie erfgoedperformances van automerken: het Mercedes-Benz Museum in Stuttgart, het Porsche Museum in Stuttgart en

Ferrari World in Abu Dhabi. Hoewel er in alle drie de performances sprake is van verbinding, zijn ze vooral goede voorbeelden van pogingen om performances te laten overbruggen. Deze overbrugging vindt primair op monologische wijze plaats, maar met enkele interessante accentverschillen. Het Mercedes-Benz Museum, het Porsche Museum en Ferrari World zijn goede voorbeelden hoe verschillen in het gebruik van script, symbolische productiemiddelen en mise-en-scène verschillende collectieve representaties aan het werk zetten, die het karakter van een performance beïnvloeden.

ERFGOEDMARKETING EN -BRANDING

In de wereld van branding en marketing is men de afgelopen jaren overtuigd geraakt van de toegevoegde waarde van bedrijfsgeschiedenis en -erfgoed. In de marketing worden bedrijven vergeleken met mensen die met behulp van erfgoed beter in staat zijn met veranderingen om te gaan. Zo stelt Jonathan Hall in een editorial voor *Brand Management*: 'For companies as for people, those with a clear and robust sense of who they are, where they've come from and where they're going, are most likely to manage change comfortably and to their ultimate benefit' (Hall 2001, 389). Daarnaast beargumenteert Hall dat het ontsluiten van bedrijfserfgoed loyaliteit aan een merk kan opleveren: 'This reassuring sense of origin will be a key source of contact with stakeholders in the future, establishing binding loyalties and helping to create organizations that are built to last' (Hall 2001, 392).

De winstmotieven van bedrijven schemeren door in hun visie op het nut en de relevantie van erfgoed: erfgoed is geen doel op zichzelf, maar moet vooral iets opbrengen. Zo zou erfgoed herinneringen creëren en nostalgische emoties oproepen, die de band tussen consument en merk versterken (Morgan 2006). Met erfgoed kan een merk zich onderscheiden van de concurrentie, ervan uitgaande dat erfgoed authenticiteit, oprechtheid en betrouwbaarheid uitstraalt. Hierdoor kunnen er uiteindelijk hogere prijzen worden gerekend, wat de winstmarge verhoogt (Urde et al. 2007, 11). Daarnaast kan erfgoed ervoor zorgen dat consumenten zich met een merk identificeren en het merk gaan gebruiken als statussymbool, om zich te onderscheiden van andere consumenten (Wiedmann et al. 2011). Dit bedrijfserfgoed hoeft zich niet alleen in een museum te manifesteren, ook vormgeving, winkelinrichting en advertenties worden hiervoor gebruikt. Wel is het opvallend dat het bedrijfsmuseum en vergelijkbare erfgoedperformances de afgelopen jaren meer op de voorgrond zijn komen te staan.

Het bedrijfsmuseum is op zichzelf geen nieuw fenomeen. In Groot-Brittannië had Wedgwood al in 1906 een eigen museum. In de Verenigde Staten bouwden de Union Pacific Railroad en Wells and Fargo hun musea in respectievelijk 1921

en in de jaren dertig. In Duitsland opende Daimler Motoren Gesellschaft (de voorloper van het latere Daimler-Benz) in 1911 een eigen museum (Nissley en Casey 2002, S36). In 1991 beschreef Victor Danilov 329 voorbeelden van 'corporate museums' (Gross 1994). Deze eerste bedrijfsmusea waren vooral een eerbetoon aan hun oprichters en stelden documenten, foto's en producten uit het verleden ten toon (Nissley en Casey 2002, S36). Behuizing en promotie waren sober en speelden in marketing en communicatie geen belangrijke rol (Seligson 2010).

Vandaag de dag hanteren bedrijfsmusea een visie op het heden en de toekomst en vervullen zij een belangrijke rol in de wijze waarop een bedrijf zijn merk(en) aan de buitenwereld toont (Nissley en Casey 2002). Seligson concludeert dan ook dat musea een waardevolle toevoeging zijn aan de 'marketingmix' van bedrijven: '... [a] sense of stability, of place, is especially desirable for today's businesses. During these complex, global and economically uncertain times, having a museum may be key for corporations that are struggling to define or redefine themselves – or simply survive' (Seligson 2010, 41).

Deze trend is in het bijzonder zichtbaar in de Duitse auto-industrie. Volkswagen trapte in 2000 af met 'merkexperience' Autostadt; Mercedes-Benz (2006), BMW (2007), Audi (2008) en Porsche (2009) volgden met respectievelijk het Mercedes-Benz Museum, BMW World, het Audi Museum Mobile en het Porsche Museum. Hieruit blijkt dat factoren als technologische innovatie, veiligheid, vormgeving en snelheid aan onderscheidend vermogen hebben ingeboet, aangezien automerken wereldwijd op deze gebieden sterk naar elkaar zijn toegegroeid. Met het benadrukken van hun unieke geschiedenis zijn de genoemde Duitse merken wél in staat zich van hun concurrentie te onderscheiden. Stephen Power van *The Wallstreet Journal* concludeerde dan ook in 2005, geconfronteerd met het grote aantal Duitse automusea in aanbouw:

'Facing a growing challenge from newer Asian rivals such as Toyota Motor Corp.'s Lexus brand, which now dominates customer-satisfaction surveys in major markets like the U.S., German car makers are playing up the one area in which they still win hands down: history' (Power 2005).

Mercedes-Benz, Porsche en Ferrari startten hun museum- en erfgoedperformances in 2006, 2009 en 2010. Daarvoor hadden ze elk al een of meerdere musea gehad. Ferrari opende in 1990 het Ferrari Museum in Maranello (Italië), dat nog steeds bestaat. Porsche opende in 1976 een museum dat 80.000 bezoekers per jaar trok ('Japanese Guest marks 250,000th Visitor to the New Porsche Museum' 2009). Mer-

cedes-Benz (na de fusie van Daimler-Motoren Gesellschaft en Benz & Co. in 1926) heeft sinds 1936 een eigen museum, dat in 1961 en 1986 werd gerenoveerd. Tussen 1986 en 2006 ontving dit museum jaarlijks 500.000 bezoekers (Hart 2006). De musea van Mercedes-Benz en Porsche voldeden echter in de ogen van het management niet meer aan de eisen van de tijd en dus werd er besloten tot nieuwbouw.

Mercedes-Benz Museum

Het Mercedes-Benz Museum, geopend in 1986, was te klein geworden om de hele collectie op aantrekkelijke wijze ten toon te stellen. Het meest recente model stamde uit 1970 en de rijke historie van commerciële voertuigen van Mercedes-Benz ontbrak. Ook het gebouw en de presentatietechnieken waren gedateerd. De locatie was weinig aantrekkelijk, verstopt tussen kantoren en productiehallen en alleen bereikbaar per shuttlebus (Von Pein 2006).

De late jaren negentig – toen tot nieuwbouw werd besloten (UN Studio en HG Merz 2006) – waren turbulente tijden voor Mercedes-Benz. In 1997 was het merk negatief in het nieuws gekomen, toen in een slalomtest van het Zweedse magazine *Teknikens Värld* de nieuwe A-klasse (bijgenaamd 'Baby-Benz') over de kop sloeg (Butterfield 2006). Enige tijd later waren enkele ceo's gedwongen het bedrijf te verlaten, toen duidelijk werd dat de voor 36 miljard dollar aangekochte autofabrikant Chrysler in zeer slechte staat verkeerde (Edmondson en Welch 2005). Daar kwam bij dat concurrenten Audi en BMW hun achterstand op Mercedes-Benz aan het inhalen waren.

Het besluit een nieuw museum te bouwen in deze omstandigheden was niet vreemd. Het bedrijf was in flux, wat een heroriëntatie op de identiteit van het merk Mercedes-Benz begrijpelijk maakt. Daarnaast lag een nieuw museum in de lijn van een nieuwe marketing- en brandingstrategie, die eerder in de jaren negentig was ingezet. Mercedes-Benz prees niet langer alleen de technologische superioriteit van zijn auto's aan, maar speelde ook meer in op emotie en beleving. Tot die tijd beschouwde Mercedes-Benz marketing als een teken van zwakte, die technologische inferioriteit moest verbloemen (Butterfield 2006). Die opvatting heeft uiteindelijk geen stand gehouden, zoals blijkt uit de woorden van museumdirecteur Max-Gerrit von Pein: 'Im Image der Marke Mercedes-Benz spielt das Thema Tradition eine ganz wesentliche Rolle. Und unser Museum ist dafür die wichtigste Kommunikationsplattform' ('Künftig mit Motorsport und Nutzfahrzeugen' 2003).

Het nieuwe museum moest aan drie eisen voldoen. Allereerst moest er ruimte komen voor de meest recente modellen. Ten tweede diende er meer aandacht te zijn voor wat het merk had bijgedragen aan de motorsport en de prestaties daarin. Ten derde moesten er in het nieuwe museum ook commerciële voertuigen getoond

kunnen worden (UN Studio en HG Merz 2006). Vanaf het begin van dit proces werkte Mercedes-Benz nauw samen met de Duitse museumontwerper HG Merz, die ook het museum van 1986 had ingericht en vormgegeven. In 2001 werd voor het ontwerp van het nieuwe gebouw een prijsvraag uitgeschreven, die werd gewonnen door het Nederlandse bureau UN Studio. Op 19 mei 2006, vlak voor aanvang van het wereldkampioenschap voetbal in Duitsland, werd het museum geopend en kon de nieuwe museumperformance van het merk Mercedes-Benz beginnen.

Porsche Museum

Het Porsche Museum dat in 1976 geopend was, was klein en net als bij Mercedes-Benz stond het in een grijze industriële omgeving. Een journalist schreef: 'Indeed, the Porsche museum is no bigger than a small chapel, with many of the company's crowning moments in engineering and racing crammed together in essentially random order' (Davis 1995). Het nieuwe museum zou daarentegen in een opzienbarend gebouw ruimte bieden aan 80 modellen. De opening was gepland in 2007.

De prijsvraag voor het nieuwe gebouw werd gewonnen door Delugan Meissl uit Wenen, maar kostte uiteindelijk het dubbele. Het project werd door het bedrijf beschreven als het meest spectaculaire wat ze ooit hadden ondernomen ('Raumschiff ist geöffnet', 2009). 'Many people thought we were crazy and said a museum like this was impossible... But for us at Porsche the term "impossible" does not exist. That is why we went for both the design and the concept', zei museumdirecteur Klaus Bischoff tijdens de opening (Paterson 2009). Met twee jaar vertraging werd het museum in 2009 geopend.

Vanaf het begin van het project liet Porsche weten dat het nieuwe museum geen 'experience' ('Erlebniswelt') zou worden in de trant van Volkswagens Autostadt of BMW's BMW World (Borgman 2005). In plaats van een Erlebniswelt zou het Porsche Museum een echt museum moeten worden: leerzaam en met het accent op de objecten. Het museum zou zo ingericht en vormgegeven worden dat de mise-en-scène zo min mogelijk zou afleiden van de tentoongestelde Porschemodellen (Paterson 2009). De auto's moesten voor zichzelf spreken. Dat zou volgens HG Merz – dit bureau was bij Mercedes-Benz en bij het Porsche Museum betrokken – geen probleem zijn: 'exhibits of this quality need no elaborate packaging' (Siler 2009).

Ook voor Porsche betekende het museum een nieuw begin. Het bedrijf had enkele financieel moeilijke jaren achter de rug, maar had zich terug weten te vechten. De Porsche Holding was in 2009 gefuseerd met Volkswagen en was in bezit gekomen van een meerderheidsbelang in de Volkswagen Groep. Het nieuwe museum was dan ook een statement van Porsches (hernieuwde) glorie (Brand 2009

en Paterson 2009) en er sprak zelfvertrouwen uit de woorden van museumprojectleider Anton Hunger: 'Und dann steht dieses Museum da. Das ist ein Statement. Das signalisiert auch die neue Qualität von Porsche. Das zeigt der Außenwelt: hier hat alles eine andere Wertigkeit als einst' (Brand 2009).

Ferrari World

Omringd door een Formule 1-circuit, exclusieve hotels, een casino, een golfbaan en een jachthaven, opende Ferrari World in 2010 zijn deuren in het Yas Marina-district in Abu Dhabi. Het initiatief voor een indoor Ferrari themapark, lag niet bij Ferrari zelf, maar bij een investeerdersgroep uit Abu Dhabi, ALDAR Properties, die ook de financiering voor zijn rekening nam. De Italiaanse autofabrikant was echter vanaf het begin nauw betrokken bij de ontwikkeling van het park ('ALDAR signs exclusive contract' 2007)

Abu Dhabi heeft sinds het begin van de 21e eeuw grote investeringen gedaan om de lokale economie te diversifiëren en de afhankelijkheid van de olie-export te verminderen. Daarom wordt gepoogd de financiële sector meer te ontwikkelen, hoogwaardige industrie aan te trekken en een toeristenindustrie op poten te zetten. Zo is er op het moment van schrijven (2015) een museum- en cultuurkwartier in aanbouw, waar onder andere dependances van het Guggenheim Museum en het Louvre te vinden zullen zijn (The Emirate of Abu Dhabi Executive Council 2007, 20). De komst van Ferrari World is een onderdeel van Abu Dhabi's proces naar economische herpositionering ('Ferrari World all set to open' 2010).

In de aanloop naar de opening werden in de communicatie over het project de superlatieven niet geschuwd. Zo werd in verschillende persberichten vermeld dat Ferrari World het grootste indoor themapark van de wereld zou worden, waarop het grootste Ferrarilogo ter wereld zou prijken ('Ferrari World all set to open' 2010) en dat de snelste achtbaan van de wereld zou hebben ('Ferrari World Abu Dhabi is the largest attraction' 2010). Verder werd benadrukt dat de vestiging van een Ferraripark in Abu Dhabi geen onlogische beslissing was. Integendeel, Ferrari en Abu Dhabi zouden veel overeenkomsten hebben. In de woorden van Ferrari's Jean Todt:

'This partnership is the start of a new era for the team. We are proud to be associated with ALDAR, one of Abu Dhabi's leading brands, whose determination and desire to succeed matches Ferrari's philosophy and brand values perfectly and I hope we will both continue to progress together for many years to achieve our own respective goals' ('ALDAR signs exclusive contract' 2007).

Ferrari-topman Luca di Montezemolo toonde zich in zijn speech tijdens de openingsceremonie verguld over het eindresultaat:

'It has also the real touch of Ferrari: how things really are for us, with our exclusive GT road cars and racing cars, but also our history and our cultural background. Something else that was crucial for us was for the Park to be a symbol, built actively on the heritage that Italy represents for the world' ('ALDAR Properties' 2010).

Zoals uit de woorden van Di Montezemolo valt op te maken, was de intentie achter het ontwerp van Ferrari World een beleving te creëren, die Ferrari's racetraditie koppelt aan het culturele erfgoed van Italië.

SPECTACULAIRE ARCHITECTUUR

Zoals kan worden verwacht van erfgoedperformances die gelieerd zijn aan actoren die opereren in de competitieve mondiale auto-economie, zijn het Mercedes-Benz Museum, het Porsche Museum en Ferrari World opvoeringen van de superioriteit van het eigen merk. Dit blijkt bijvoorbeeld uit de manier waarop architectuur wordt gebruikt (zoals in hoofdstuk 2 is beschreven, is architectuur een belangrijk symbolisch productiemiddel). Alle drie de gebouwen stralen prestige, macht en spektakel uit.

Het ontwerp van UN Studio voor het Mercedes-Benz Museum is gebaseerd op het principe van de dubbele helix en overlappende cirkels, wat simultane routes creëert en dynamiek uitdrukt (afbeelding 3.1). Het gebouw kostte uiteindelijk zo'n 150 miljoen euro (Thommes 2005). Een lift in het 42-meter hoge atrium, die lijkt op een vroege Mercedes-Benz racewagen, brengt de bezoeker naar de bovenste verdieping. Daar aangekomen, cirkelt de bezoeker naar beneden, net als in het Solomon R. Guggenheim Museum in New York. Anders dan in New York, kan er uit twee routes gekozen worden. In het voorwoord van de publicatie van UN Studio over het Mercedes-Benz Museum prijst Aaron Betsky het ontwerp: 'Sitting as an enigmatic marker at the edge of Stuttgart, the Mercedes-Benz Museum is a fluid form that memorializes motion' (UN Studio en HG Merz 2006, 10-11). UN Studio's ontwerp werd met verschillende architectuurprijzen bekroond (UN Studio z.j.) en een aantal ontwerptekeningen en -modellen werd opgenomen in de architectuurcollectie van het MOMA (Museum of Modern Art) in New York (Cilento 2010).



Afbeelding 3.1 Interieur van het Mercedes-Benz Museum, Stuttgart

Met een kostprijs van bijna 100 miljoen euro (Fromm 2009) is Roman Delugans ontwerp van het Porsche Museum even ambitieus (afbeelding 3.2). Een 35.000 ton wegende stalen constructie van 140 meter lang en 70 meter breed wordt gedragen door drie betonnen pilaren. Hier geen golvende cirkels en helix, maar strakke hoeken en diagonalen. Het strak wit-chromen kleurenpalet van het exterieur wordt binnen voortgezet met witte vloeren, muren en plafonds, afgewisseld met chromen elementen. 'Wir haben Emotion in gebaute Poesie übersetzt', luidde het oordeel van de architect zelf (Forstbauer 2005).



Afbeelding 3.2 Interieur van het Porsche Museum, Stuttgart

Het glanzend rode dak van Ferrari World met het enorme Ferrarilogo is al van grote afstand zichtbaar (afbeelding 3.3). Geïnspireerd op de dubbele curve van het zijprofiel van een Ferrari Gran Turismo, overspant het dak 200.000 vierkante meter (ALDAR Properties 2009). In het midden van het gebouw, dat zo'n twintig attracties herbergt, bevindt zich een glazen trechter met onderaan een diameter van 17 meter en bovenaan 100 meter. In het midden van de trechter bevindt zich de *G-Force*, een attractie waarbij bezoekers 62 meter de lucht in worden geschoten (MGS Architecture 2011).



Afbeelding 3.3 Interieur van Ferrari World, Abu Dhabi

‘BEING FIRST’

De aanspraak op superioriteit wordt in de performances voortgezet door de prestaties van de merken en hun bedrijven onverbloemd te prijzen. Dit aspect zouden we in de woorden van David Lowenthal als ‘being first’ kunnen bestempelen: ‘Claims of priority suffuse every realm of heritage. Everyone eagerly insists their lineages, languages, fossils, even rocks are previous to those of others’ (Lowenthal 1998, 173). Deze aanspraak op ‘de eerste zijn’ dient letterlijk opgevat te worden. Aangezien alle drie de merken een racegeschiedenis kennen, wordt er in de scripts

geregeld melding gemaakt van de keren dat Mercedes-Benz, Porsche of Ferrari in een race als eerste eindigde.

Het Mercedes-Benz Museum heeft een hele sectie van de performance gewijd aan de racegeschiedenis, *Silver Arrows*. Hiervoor is een deel van een ovaal raceparcours nagebouwd, waarop onder andere racevrachtwagens, Formule 1-wagens en rallywagens staan uitgesteld, vergezeld van voorbij zoevende motorgeluiden. Ook zijn hier verschillende vitrines te vinden met uitrustingen van coureurs, afbeeldingen van overwinningen en trofeeën

Trofeeën zijn er ook in het Porsche Museum (150 welgeteld). Ze worden toegelicht met de woorden: ‘Pleasant memories of over 28,000 motorsport victories, which eloquently speak for the success of Porsche’. En te midden van verschillende andere racewagens wordt de Porsche 911 Carrera RS 2.7 Coupé door de audioguide omschreven als: ‘Carrera: it’s the name that symbolizes Porsche’s racing successes like no other’.

In Ferrari World vinden we de *Galleria Ferrari*, een attractie die een museale setting uitstraalt. Hier staan enkele exclusieve modellen tentoongesteld, waaronder een Ferrari 275 GTB/4 uit 1966 en de Ferrari ENZO uit 2004. Op de muren prijken in groot formaat de jaartallen van Ferrari’s belangrijkste overwinningen, begeleid door de namen van de desbetreffende coureurs en hun wagens. Een tekstpaneel over Ferrari’s Formule 1-team licht toe:

[...] Ferrari joined the Formula 1 World Championship in 1950, the first year of its existence, making it the only team in the championship since its beginning. Statistically, Ferrari is the most successful team, piloting their Monoposto to record achievements in both Driver’s and Constructor’s Championships.[...] The World Championship Title, Constructors and Drivers, is the highest achievement for any team.

Kader 3.1 Fragment van een tekstpaneel in Galleria Ferrari in Ferrari World, Abu Dhabi

In het fragment van kader 3.1 zien we tevens hoe Ferrari aanspraak maakt op de speciale status als het enige team dat al vanaf het begin van het bestaan van de Formule 1 deelneemt aan de World Championship. Ook bij Porsche en Mercedes-Benz vinden we soortgelijke beweringen terug, dikwijls van technologische aard. Zie bijvoorbeeld kader 3.2, waarin de Porsche Cisitalia uit 1947 wordt toegelicht. De Cisitalia is zijn tijd ver vooruit, dankzij het vernuft van Porsches technici die al in de jaren 1940 doorhadden dat een lichte sportauto een grotere kans heeft om te winnen.

The Cisitalia, Porsche's early masterpiece. With its magnesium body *it is far ahead of its time*. Its history shows that it is by no means easy to be a winner in motorsports but a light-weight design makes it a lot easier. *At Porsche this fact is recognized early on* and light-weight design becomes the consistent approach of choice. In the Carrera Panamericana race the light-weight 550 Spider places third against more powerful competitors with greater engines.[...]

Kader 3.2 Audioguidefragment over de Porsche Cisitalia in het Porsche Museum, Stuttgart (cursiveringen van de auteur)

VISIONAIRE 'FOUNDING FATHERS'

De prestaties van ieder merk zijn volgens de performances niet uit de lucht komen vallen, want ze zijn alle schatplichtig aan hun oprichters. Voor Mercedes-Benz zijn dat Gottlieb Daimler, Karl Benz en Wilhelm Maybach, Porsche en Ferrari danken hun naam en faam aan respectievelijk Ferdinand Porsche en Enzo Ferrari. De performances brengen een hommage aan hun oprichters. Daarvoor is een visuele tijdlijn van de levensloop van de oprichters een geliefd middel. Zowel het Mercedes-Benz Museum als het Porsche Museum start de performance hiermee, en in de Galleria Ferrari bieden interactieve schermen een overzicht van de hoogtepunten uit Enzo's leven. Het Mercedes-Benz Museum plaatst in de eerste zaal, veelbetekenend *Pioneers* getiteld, klassieke bronzen bustes van de drie pioniers.

Behalve de hommages aan het begin van de rondgang blijven de founding fathers gedurende de verdere performances een belangrijke rol in de scripts spelen. Aan de oprichters worden namelijk unieke kwaliteiten, eigenschappen en waarden toegekend. Ze worden vervolgens gepresenteerd als genieën, die niet alleen op technologisch vlak baanbrekende inzichten hadden, maar het ook nog eens in zich hadden om hun visies, dromen en idealen werkelijkheid te laten worden. Daarbij lieten ze zich niet van de wijs brengen door tegenslag en ongeloof. Sterker nog, tegenslag en ongeloof maakten dat de oprichters nog harder werkten om hun doelen te bereiken: hun prestaties werden er beter door.

Volgens alle drie de performances is de invloed van de founding fathers tot op de dag van vandaag merkbaar. Het publiek kan ervan uitgaan dat iedere auto die na de dood van de oprichters is geproduceerd hun dromen, visies en waarden belichaamt. Dat maakt dat de auto die men nu koopt, beschouwd kan worden als een directe afstammeling van de tentoongestelde klassiekers. Zo presenteert het Porsche Museum de Porsche 356, nr. 1 Roadster als de voorganger van alle latere Porsches (zie kader 3.3).

The first Porsche originates from the Austrian region of Carinthia. Developed in a design studio in Gmünd, the pioneering automobile is given the consecutive project number 356. [...] The rest is history. The 356 kicks off the singular success story of the house of Porsche. All models to come from the 911 to the Boxter go back to this first Porsche from Gmünd.

Kader 3.3 Audioguidefragment over de Porsche 356, nr. 1 Roadster in het Porsche Museum, Stuttgart

Mercedes-Benz en Porsche stellen, behalve de founding fathers, nog meer bepalende figuren voor. Mercedes-Benz noemt bijvoorbeeld de Boheemse zakenman Emil Jellinek, die met zijn investeringen aan de basis stond van de eerste Mercedes en wiens dochter Mercedes heette. Porsche besteedt aandacht aan de zonen van Ferdinand Porsche, Ferry en Alexander-Ferdinand, en laat ook ingenieurs en coureurs aan het woord. Zij staan echter in de schaduw van hun illustere voorgangers. Ferrari World vormt hierop een uitzondering, want hier krijgt de huidige topman Luca di Montezemolo een positie gelijkwaardig aan die van Enzo Ferrari toebedeeld. Topman di Montezemolo wordt opgevoerd als degene die in de jaren 2000 het Formule 1 World Championship terugbracht naar Ferrari. Ook hij wordt gepresenteerd als een man met visie, die dromen en idealen weet te realiseren en dus een natuurlijke opvolger van Enzo Ferrari is (zie ook kader 3.4).

MYTHISCHE PROPERTIES

De combinatie van de aanspraak op 'being first' en de beschrijvingen van de heroïsche founding fathers zorgen voor een script dat gevuld is met hoogtepunten en heldendaden die aantonen waarom Mercedes-Benz, Porsche of Ferrari alle andere merken voorbijstreven. In combinatie met de spectaculaire architectuur van de gebouwen ontstaan er performances van mythische properties. En daar worden de bezoekers letterlijk op gewezen. Een van de twee routes door het Mercedes-Benz Museum voert niet voor niets langs zeven *Legend Rooms* waarin de geschiedenis van Mercedes-Benz wordt getoond. In Ferrari World is de attractie *The Racing Legends* te vinden, waar men in een wagentje gezeten in het donker langs voorstellingen van Ferrari's racetriomfen wordt gevoerd, begeleid door een voice-over. De introductiefilm op deze attractie eindigt met de woorden: 'Today in Maranello, the legend continues. Viva Ferrari, the car, the myth, the legend!'

Deze mythevorming vindt verder plaats door het script op teleologische wijze te simplificeren; dat wil zeggen, dat de complexe geschiedenissen van de merken

worden gereduceerd tot een aaneenschakeling van hoogtepunten. Alle gebeurtenissen en ontwikkelingen die aan het heden voorafgingen, worden retrospectief in dienst gesteld van de huidige superieure positie. Zo wordt tijdens de rit van *The Racing Legends* gesteld dat Ferrari zijn vele successen altijd te danken heeft gehad aan zijn vermogen sneller te innoveren dan de concurrentie. Uit de woorden die de rit afsluiten blijkt dat dit vermogen tot innovatie nog steeds leidend is (kader 3.4).

[...]Ferrari continues to innovate and lead the field as the rush of competition disappears in the red wake of the 'Cavallino Rampante' brand.

We hope you have enjoyed this ride through history. You've had a taste of the thrill and passion that Enzo Ferrari brought to life, that endures today to the leadership of Luca di Montezemolo. Goodbye.

Kader 3.4 Fragment van de voice-overtekst bij *The Racing Legends* in Ferrari World, Abu Dhabi

In kader 3.4 valt ook op dat de 'thrill' en 'passion' van Enzo Ferrari nog steeds aanwezig zijn in het Ferrari van vandaag. In feite worden de dromen, visies en waarden van deze founding father als immanent beschouwd; ze vormen een verzameling van unieke eigenschappen die door de tijd heen niet of nauwelijks veranderen. Het zijn deze immanente kwaliteiten die de merken doen zegevieren wanneer ze voor grote uitdagingen staan of wanneer ze tegenslag ondervinden. Om met de woorden van Alexander te spreken, de immanente waarden geven de doorslag bij de 'twists' en 'turns' van het script. Dit zien we terugkeren in alle drie de performances.

In het Mercedes-Benz Museum wordt de bezoeker, zoals eerder beschreven, met een lift naar het begin van de tentoonstelling gebracht. Eenmaal boven, wordt hij begroet door een opgezet paard. Het bijschrift luidt: 'I do believe in the horse. The automobile is no more than a transitory phenomenon. Emperor Wilhelm II'. Daarna wordt beschreven hoe Benz, Daimler en Maybach tegen het ongeloof van hun directe omgeving moesten strijden, hoe ze tegenslagen overwonnen en vervolgens succesvolle bedrijven oprichtten.

In de *Legend Rooms* wordt dit concept voortgezet (zie afbeelding 3.4). De zalen van de Legendroute hebben een historische in-situ mise-en-scène (zie hoofdstuk 2). De wagens – als iconen op podia geplaatst – bevinden zich in zalen die elk een historische periode bestrijken. Deze Legendzalen (die titels hebben als *1945-1960: Post War Miracle* en *1960-1982: Visionaries*) worden elk ingeleid met een tijd-

lijn, die bestaat uit teksten, foto's en vitrines die een globaal overzicht geven van belangrijke gebeurtenissen uit de wereldgeschiedenis. Voorbeelden hiervan zijn het ontstaan van het massatoerisme omstreeks 1900, de opbouw van het wapenarsenaal in de jaren dertig in Duitsland en de opkomst van het individualisme aan het eind van de jaren vijftig. In elke zaal klinkt een 'audioscape' (een akoestische omgeving van muziek- en geluidseffecten), dat gevoelsmatig bij de betreffende periode past. Zo klinkt er in de zaal *1900-1914: Mercedes* klassieke muziek en verdwaalde rock & rollgitaarsolo's galmen door *1945-1960: Post War Miracle*.



Afbeelding 3.4 *Legend Room 1960-1982: Visionaries* in het Mercedes-Benz Museum, Stuttgart

Ook de overige aankleding roept de sfeer van elke periode op. In *1900-1914: Mercedes* wordt de ruimte bepaald door een grote kroonluchter en staan de modellen op marmeren podia. In *1960-1982: Visionaries*, de periode waarin volgens het script de motorisering van de samenleving een hoge vlucht neemt, worden de muren bedekt met airbags en worden de modellen omringd door vangrails. Ten slotte is er in iedere Legendzaal een korte documentaire te zien over belangrijke historische gebeurtenissen en de manier waarop Mercedes-Benz daarop reageerde. Met tijdlijn, audioscape, aankleding en documentaire worden Mercedes-Benz modellen in-situ in de 'wereldgeschiedenis' geplaatst.

De loop van deze geschiedenis plaatst Mercedes-Benz voor obstakels die overwonnen moeten worden: 'These exhibits illustrate the interaction of innovation and tradition, documenting the challenges of contemporary history as well as the responses of Mercedes-Benz' (UN Studio en HG Merz 2006, 312). Zo wordt de bezoeker getoond en verteld hoe Mercedes-Benz een schrikbarende stijging van het aantal verkeersslachtoffers pareerde met nieuwe remsystemen, kreukelzones en airbags. In kader 3.5 is te lezen hoe het museum de wederopstanding van Mercedes-Benz na de Tweede Wereldoorlog presenteert. Over de rol van Mercedes-Benz in zowel de Eerste als de Tweede Wereldoorlog is het museum overigens zeer open, het bedrijf speelde een belangrijke rol in de oorlogsindustrie en maakte tijdens de Tweede Wereldoorlog gebruik van dwangarbeid.

[...] Everywhere there is a shortage of capacity. The occupying forces order the production of trucks and delivery vans. Power cuts hinder production. There is a shortage of material such as iron, glass and paint. In the first year Daimler Benz does not manage to build even 1000 vehicles. But the heart of the company, automotive design, begins beating again. When a group of German mayors visits the Untertürkheim plant in November 1946, they see the first signs of hope amid the destruction.[...]

Kader 3.5 Fragment uit een documentaire te zien in de zaal *Post-War Miracle* in het Mercedes-Benz Museum, Stuttgart

De mythevorming wordt in het Mercedes-Benz Museum versterkt door te tonen dat Mercedes-Benz niet alleen reageerde op historische gebeurtenissen, maar zelf ook belangrijke ontwikkelingen in gang zette – ja, zelfs aan de basis stond van de gemotoriseerde maatschappij. Deze beweringen worden ondersteund door het tonen van een reconstructie van 's werelds eerste 1 pk interne verbrandingsmotor, bijgenaamd 'Grootvaders Klok', uitgevonden door Daimler en Maybach. Behalve deze motor wordt Benz' eerste gemotoriseerde voertuig gepresenteerd, dat (in tegenstelling tot andere vroege automobielen) geen koets met een motor is, maar waarin al de contouren van de moderne auto te zien zijn. Met deze twee uitvindingen onderbouwt Mercedes-Benz vervolgens zijn aanspraak op de titel van 'Erfinder des Automobils'.

Dat het merk nieuwe ontwikkelingen zelf in gang zet – en dus meester is over zijn eigen lot – is ook goed zichtbaar in het Porsche Museum. Naast een chronologisch script, waarbij de Porschemodellen als autonome kunstwerken worden gepresenteerd (zie de paragraaf 'De overbrugging van Porsche: het aura van het

kunstobject' hierna), bestaat het script uit een aantal kernwaarden: 'lightness', 'clever', 'fast', 'powerful', 'intense' en 'consistent'. De muurteksten die deze secties inleiden volgen een vast patroon, waarin eerst in het algemeen wordt gesteld dat bijvoorbeeld 'lightness' een elementaire eigenschap is waaraan alle goede sportwagens dienen te voldoen. Vervolgens wordt er gesteld dat Porsche op het gebied van 'lightness' altijd heeft uitgeblonken en daarin nog steeds uitblinkt. Dit script wordt met symbolische productiemiddelen onderbouwd, zoals modellen die dankzij hun lichte gewicht races konden winnen (zie kader 3.2), onderdelen die aan het lichte gewicht van een Porsche bijdragen (aluminium velgen) en animaties die tonen hoe Porsche een licht gewicht weet te bereiken.

Omdat de merken voor een groot deel zelf de ontwikkelingen in gang zetten die hun geschiedenis typeren, wordt er een wereld gecreëerd waarin de merken de enige spelers lijken te zijn. Andere automerken worden hierbij niet bij naam genoemd. Als, zoals in het Mercedes-Benz Museum, de buitenwereld wel wordt toegelaten – en er dus conflicten optreden die overwonnen dienen te worden – dan tonen deze conflicten vooral de immanente kwaliteiten van de merken aan. Het is hier net als met de twaalf werken van Hercules, waar de uitdagingen die Hercules het hoofd moest bieden de persoon Hercules niet veranderden, maar iedere keer zijn goddelijke krachten bevestigden. Verder worden veel conflicten door de merken zelf in het leven geroepen, waardoor de scripts een dramatiek krijgen die door Alexander beschreven wordt als 'twisting' and 'turning'. Aangezien de merken als immanente eigenschap hebben dat ze steeds weer naar perfectie streven en zich continu trachten te verbeteren, gaan ze zelf nieuwe uitdagingen aan. Hun auto's moeten bijvoorbeeld nog sneller of veiliger gemaakt worden, wat de fabrikanten dan ook weten te bewerkstelligen.

Maar alle drie de performances bevatten een tweede laag die de overbruggingsmanoeuvre extra ondersteunt. Er wordt hier een uitgekiend spel gespeeld tussen script, symbolische productiemiddelen en mise-en-scènes die per performance verschillende collectieve representaties aanspreken. Mercedes-Benz plaatst het uitgebreide historische script in de context van de technologische vooruitgang van de mensheid; Porsche doet een beroep op de status van het kunstmuseum en Ferrari maakt gebruik van de internationale populariteit van het idyllische Italië.

DE OVERBRUGGING VAN MERCEDES-BENZ: TECHNOLOGISCHE VOORUITGANG

Van de drie performances is die van het Mercedes-Benz Museum het meest scriptafhankelijk. Een historisch script vereist veel tekst, tekst die in het Mercedes-Benz Museum via automatisch afgespeelde fragmenten van de audioguide,

muurteksten en documentaires op beeldschermen tot het publiek komt. Symbolische productiemiddelen als auto's, auto-onderdelen en autogelateerde parafernalia ondersteunen vooral het script. Daarnaast worden de objecten zelf door de audioguide extra toegelicht met veel tekst: naar keuze kan men een algemene introductie, een schets van de sociale context of technologische details over ieder model beluisteren.

Parallel aan het mythische script van de Legendroute, waarbij de auto's als iconen van hun tijd worden gepresenteerd en de mise-en-scène imponerend is, voltrekt zich een tweede script op de Collectionroute (afbeelding 3.5).



Afbeelding 3.5 Collection Room *Gallery of Voyagers* in het Mercedes-Benz Museum, Stuttgart

Deze Collectionroute vertelt een meer alledaagse, sociale geschiedenis van gewone mensen in gewone auto's. Dit gedeelte kent vijf secties met de titels *The Gallery of Voyagers*, *The Gallery of Carriers*, *The Gallery of Helpers*, *The Gallery of Celebrities* en *The Gallery of Heroes*. De objecten van de Collectionroute bieden een thematisch overzicht van de logistieke functies van Mercedes-Benz auto's. Deze zalen hebben geen in-situ-, maar een in-context mise-en-scène, waarin het brede arsenaal van onder andere transport- en dienstvoertuigen overzichtelijk is bijeengebracht. Hier worden de auto's niet metaforisch als iconen van hun tijd gepresenteerd, maar metonymisch als artefacten of specimina aan het publiek

voorgesteld: een Mercedes-Benz 320 Ambulance uit 1937, of een Travego Touring Coach uit 2009, modellen waarvan Mercedes-Benz er talloze heeft geproduceerd.

De muurteksten en audioguide besteden aandacht aan de maatschappelijke rol van Mercedes-Benz voertuigen in het dagelijks leven zoals het ophalen van vuilnis, het vervoer van mensen van en naar hun vakantiebestemmingen, of het brengen van patiënten naar het ziekenhuis. De beeldschermen tonen hier geen korte documentaires over de grote historische gebeurtenissen, zoals op de Legendroute, maar geven een beeld van brede maatschappelijke ontwikkelingen, zoals de opkomst van het massatoerisme en de motorisering van hulpdiensten.

De aanvulling van het Legendscript met het Collectionscript heeft tot gevolg dat in de Mercedes-Benz performance de mythische waarden van snelheid, exclusiviteit en genialiteit worden aangevuld met meer alledaagse waarden: persoonlijke vrijheid en mobiliteit, betrouwbaarheid en degelijkheid. De audioguide toelichting van de Mercedes-Benz Sprinter 313 CDI Intensive Care Unit is hierbij exemplarisch: Mercedes-Benz is een redder van mensenlevens (kader 3.6).

The father of emergency medicine is often said to be Napoleon's personal physician Dominique-Jean Larrey, who set up mobile military hospitals to look after the wounded as they lay on the battlefield. [...] Today it takes on average only 8 and a half minutes for an emergency doctor to reach a patient. Precious minutes that often mean the difference between life and death. This Mercedes-Benz Sprinter 3.13 with CDI engine helps ensure the rapid and reliable provision of medical care. [...] The Sprinter is not only safe, fast and reliable, it is also extremely economical, so it comes as little surprise to learn that it enjoys a market share for rescue vehicles of 80%.

Kader 3.6 Audioguidefragment over de Mercedes-Benz Sprinter 313 CDI Intensive Care Unit in het Mercedes-Benz Museum, Stuttgart

Dit alledaagse karakter wordt versterkt door de vitrines die in iedere Collectionzaal te vinden zijn. Deze vitrines tonen objecten die de ontwikkelingen in het autorijden in het dagelijks leven op een herkenbare wijze representeren. Zo wordt er een overzicht gegeven van autoradio's, wegenkaarten, koplampen en zwaailichten door de tijd heen.

Samen refereren het Legend- en het Collectionscript aan een krachtige collectieve representatie: de technologische vooruitgang, waarin Mercedes-Benz met de uitvinding van de automobiel een cruciale rol speelt. 'Since ancient times man used the horse for locomotion. But he dreamed of getting places faster', zo

begint de audioguide. 'Getting places faster' wordt door Mercedes-Benz mogelijk gemaakt, zo blijkt uit een tekstfragment dat in 'The Gallery of Helpers' te vinden is (kader 3.7).

[...] Since the 1950s, motor vehicles have been used for an ever expanding range of assignments. To this day, Mercedes-Benz is offering purpose-built passenger cars or commercial vehicles in each and every one of these many fields, so helping to make our lives safer and more comfortable.'

Kader 3.7 Fragment van de muurtekst van *The Gallery of Helpers* in het Mercedes-Benz Museum, Stuttgart

Tekenend is dan ook dat aan het eind van de Mercedes-Benz performance een grote muurschildering is aangebracht die op humoristische wijze verwijst naar de bekende weergave van de menselijke evolutie, *The March of Progress*. De auto speelt een rol in de evolutie van de mensheid, door haar sneller, veiliger en comfortabeler te laten voortbewegen. Mercedes-Benz is onderdeel van een optimistische visie op technologische vooruitgang, waarbij obstakels op het gebied van veiligheid en duurzaamheid worden overwonnen. Mercedes-Benz speelt direct of indirect in ieders leven een rol. Op deze manier tracht het Mercedes Benz Museum ook bezoekers van buiten de intrinsieke gemeenschap van auto- en Mercedes-Benz liefhebbers te verbinden met het merk. Er wordt geprobeerd iedere bezoeker ervan te doordringen dat onze moderne wereld is zoals die is, omdat Mercedes-Benz in de ontwikkeling ervan een grote rol speelde.

DE OVERBRUGGING VAN PORSCHE: HET AURA VAN HET KUNSTOBJECT

Te midden van de luxueuze merchandise, die in de museumwinkel van het Porsche Museum te koop wordt aangeboden (miniatuurmodellen, wijn en stropdassen), vinden we een categorie koopwaar die in de omvangrijke winkels van het Mercedes-Benz Museum en Ferrari World ontbreekt: een serie boeken over beroemde architecten en designers als Mies van der Rohe, Le Corbusier en Breuer. Deze objecten hebben een symbolische lading, aangezien ze het merk Porsche koppelen aan de wereld van de gevestigde kunsten.

In de introductie van het Porsche Museum kwamen we al tegen dat het museumconcept de Porsche modellen centraal stelt en dat mise-en-scène en script hieraan ondergeschikt zijn. Daardoor is het Porsche Museum het meest object-

afhankelijk. Het eerder behandelde script van de kernwaarden als 'lightness' en 'strength' moet gezien worden als een subplot. De kern van de Porsche performance wordt namelijk in gang gezet door de auto's zelf. De tientallen modellen worden in chronologische volgorde gepresenteerd, met een strakke routing, aangezien de voorzijden van de modellen in dezelfde richting wijzen – de toekomst.

De chronologie van het merk Porsche heeft geen inleidende teksten of automatisch afgespeelde audioguide fragmenten zoals in het Mercedes-Benz Museum. Er zijn ook geen historische overzichten, soundscapes of in-situ mise-en-scènes waarin de auto's worden geplaatst. In het Porsche Museum volgt de ene auto simpelweg op de andere, en de performance roept het beeld van een kunsthistorisch overzicht op (afbeelding 3.6). De bezoeker wordt vooral geconfronteerd met ontwikkelingen in vormgeving. In de gestalte van de Typ 64 uit 1939 (door het museum de 'Ur-Porsche' genoemd) herkennen we al de voor Porsche kenmerkende omhoog welvende koplampen. Met de door Ferdinand Porsche ontworpen Volkswagen Kever doet de stroomlijn van dak naar achterbumper zijn intrede. Deze twee vormelementen worden in 1948 samengevoegd in de 356-serie, die in 1964 wordt opgevolgd door de beroemde 911-serie. De begeleidende teksten verschaffen technologische informatie, noemen de namen van de ontwerpers en geven aan in welke mate het desbetreffende model afwijkt van zijn voorgangers. Het voert te ver te stellen dat de objecten voor zichzelf spreken. Ze worden echter wel zo gepresenteerd dat zij de hoofdrolspelers in de performance zijn.



Afbeelding 3.6 De 'white cube' van het Porsche Museum, Stuttgart

De overeenkomsten met het kunstmuseum mogen duidelijk zijn. De mise-en-scène is een directe verwijzing naar de vormgeving van de moderne kunstgalerie, ook wel met 'white cube' aangeduid, waarin niets de aandacht van het werk mag afleiden. Het is een mise-en-scène waarin esthetische contemplatie vooropstaat, die de beschouwer tot stilte maant en die van auto's autonome kunstwerken maakt. Brian O'Doherty vat de werking van de mise-en-scène van de white cube goed samen: 'The ideal gallery subtracts from the artwork all cues that interfere with the fact that it is "art". The work is isolated from everything that would detract from its own evaluation of itself' (O'Doherty 1986, 14 in Noordegraaf 2004, 162).

Net als de werken in een kunstmuseum, die bijvoorbeeld de overgang van het impressionisme naar het expressionisme en vervolgens die naar het kubisme tonen, vertellen de modellen in het Porsche Museum een formalistisch verhaal. Ook in het kunstmuseum noemen de begeleidende teksten doorgaans de gebruikte techniek, de opdrachtgever(s) en de bijdrage van het werk aan de ontwikkeling van de kunsten.

De verwijzingen naar het kunstmuseum plaatsen Porsche in de wereld van de goede smaak en esthetische fijngevoeligheid. Er wordt gesteld dat een Porsche niet alleen een technologisch hoogstandje is, maar dat de vormgeving daarvan met recht als hoogwaardig design, als kunst, kan worden beschouwd. Op deze manier wordt getracht de afstand te overbruggen tussen de autoliefhebber uit de intrinsieke gemeenschap en de connoisseur daarbuiten, of eenieder die zichzelf graag als connoisseur ziet. Dit maakt de Porsche performance minder inclusief dan die van Mercedes-Benz en zorgt voor een hogere toegangsdempel, vergelijkbaar met de wereld van de autonome kunsten die bij de gemeenschap van kunstliefhebbers de aanwezigheid van het nodige culturele kapitaal veronderstelt.

DE OVERBRUGGING VAN FERRARI: ITALIAANSE IDYLLE

De populaire voorstelling van Italië is door de jaren heen zeer stabiel gebleven. Dankzij talloze kookboeken en -programma's, reisgidsen en wereldwijde themarestaurants bestaat het beeld van Italië uit glooiende heuvels met oude pijnbomen, pittoreske dorpjes bevolkt door robuuste *madri di famiglia* en mannen met een platte pet en grote snor. Het leven is er goed, met grote familiediners te midden van Romeinse ruïnes. Ferrari World maakt gretig gebruik van deze internationaal populaire collectieve representatie. De performance van superioriteit, die hiervoor al is behandeld, wordt aangevuld met een performance van de Italiaanse idylle.

Deze performance wordt vooral gevormd door een zware mise-en-scène, waarmee Ferrari World het meest mise-en-scène-afhankelijk is van de drie per-

formances. Zoals het een themapark betaamt, is de aankleding evocatief. In de familieattractie *Bell'Italia* rijden de bezoekers in kleine Ferrari's 250 California uit circa 1958 door een Toscaans heuvelslandschap dat gevuld is met Italiaanse architectonische iconen (die lang niet allemaal in Toscane staan) (afbeelding 3.7). Men rijdt van de Dom in Florence langs de Toren van Pisa en het Colosseum in Rome. Het culinaire aanbod wordt gepresenteerd in nagebouwde Italiaanse familie-restaurants (inclusief de foto's aan de muur), espressobarretjes en ijscoorren uit de jaren vijftig. Naast de onvermijdelijke racegeluiden klinken overal in het park mandolines en accordeons.



Afbeelding 3.7 Italiaanse idylle in Ferrari World, Abu Dhabi

De idylle is eigen aan het themapark, dat zijn oorsprong vindt in de negentiende-eeuwse landschapsparken en openluchtmusea. Disney's *Main Street U.S.A* en de taferelen in de Efteling van Anton Pieck creëren een wereld waarin de tijd stilstaat, conflicten niet bestaan en het leven kalm en vrolijk is. Er wordt een strikte scheiding aangebracht tussen de idylle binnen en de complexe wereld buiten, door ook toiletten, eten en drinken en personeel in de mise-en-scène op te nemen. Consumptie wordt spel en wordt georganiseerd rond de vele thematische winkeltjes

(Bennett 1995, 156-161). Dit gegeven spreekt vooral gezinnen aan, de belangrijkste doelgroep van themaparken.

In Ferrari World is de idylle die van Italië als Gemeinschaft, aangezien er een cultureel uniform Italië wordt verbeeld dat stilstaat in de tijd. Zo is er in de attractie *Viaggio in Italia* (een 'motion simulator' die het publiek al hangend in de lucht over gefilmde Italiaanse landschappen voert) een introductiefilm te zien. In deze film memoreert een Italiaanse man zijn race-avonturen van vroeger en betuigt hij zijn liefde voor het Italiaanse landschap. Aan het slot overpeinst de verteller: 'Much has changed since I was young, but Italy remains heaven on earth. The open road still calls and Ferrari still is Ferrari.'

Dit fragment toont ons dat deze performance Ferrari de voornaamste inwoner van het idyllische Italië maakt. De landschappen in *Viaggio in Italia* doen verlaten aan, behalve wanneer er vanuit de lucht bezien Ferrari's over berg-, heuvel- en kustwegen zoeven. In de film *Coppa di Sicilia* wordt een vroeg twintigste-eeuwse race over dit Italiaanse eiland nagespeeld. Een Italiaanse coureur (gemodelleerd naar een jonge Enzo Ferrari) neemt het op tegen vriendelijke, stereotiepe Engelsen, Duitsers en Fransen. Ondanks dat zij de Italiaan het winnen proberen te belletten (zo koopt de Franse coureur een herder om zodat hij zijn kudde de weg over laat steken als de Italiaan eraan komt), weet de Italiaanse coureur de race (en het meisje!) te winnen.

Bij de opening van Ferrari World vermeldde Luca di Montezemolo dat hij ver-guld was met het feit dat in het park Ferrari werd gekoppeld aan de betekenis van het cultureel erfgoed van Italië voor de wereld. Met de 46 miljoen toeristen die Ita-lië jaarlijks ontvangt, ligt deze koppeling voor de hand. Deze verwijzing naar het idyllische Italië slaat een brug naar het exclusieve Ferrari merk, dat bij veel men-sen tot de verbeelding spreekt, maar voor slechts enkelen bereikbaar is. Zo wordt Ferrari via de omweg van de idylle toch bereikbaar voor een groter publiek. Daar komt nog bij dat het merk Ferrari via rollercoasters en andere attracties gebruik-maakt van toeristische succesformules. Een Australische recensie vat de diverse vormen van overbrugging goed samen: 'Built by Abu Dhabi's biggest developer, ALDAR Properties, it's a petrol head's dream, a motoring history buff's playground, and paradise for those who love Italy' (Mullins 2010).

CONCLUSIE

Omdat het automerken zijn die wereldwijd direct worden herkend, kunnen het Mercedes-Benz Museum, het Porsche Museum en Ferrari World op bezoekersaan-tallen rekenen waarvan veel andere musea en erfgoedparken alleen maar kunnen dromen. Daar komt bij dat een groot deel van hun publiek uit mensen bestaat die

relatief snel tevreden te stellen zijn – de intrinsieke gemeenschap van autofanaten heeft in principe aan een aantal bijzondere modellen genoeg. Ze beschikken over de expertise om zelf aan hun erfgoedervaring invulling te geven. Hoewel we in dit hoofdstuk zijn ingegaan op de overbruggende strategieën van iedere merk-performance, moet worden gezegd dat ze alle drie ook de verstokte autoliefhebber genoeg te bieden hebben. De vele technologische en bedrijfsmatige achtergrond-informatie zorgt ervoor dat de intrinsieke gemeenschap een verbindende perfor-mance voorgeschoteld krijgt, waarin collectieve waarden en interesses worden bevestigd en verdiept. Tel daarbij op dat deze bevestiging en verdieping zich af-spelen in een spectaculaire setting, waarin de merken met superlatieven worden overladen, en we kunnen spreken van een huldigende performance: de autolief-hebber kan trots zijn op zijn of haar liefhebberij.

De performances worden echter vooral gebruikt om het publiek buiten de in-trinsieke gemeenschap bereiken. Dat gebeurt door middel van een monologische mythevorming, waarin via de heroïsche handelingen van de founding fathers aanspraak wordt gemaakt op superioriteit. Verder wordt er gebruikgemaakt van zeer herkenbare collectieve representaties. Technologische vooruitgang en de rol die de automobiel daarin speelt, is een beeld dat het merendeel van de huidige wereldbevolking herkent, omdat het hun eigen dagelijkse leefwereld is. Hetzelfde geldt voor het cultureel erfgoed van Italië dat als populair vakantieland internatio-naal wordt aangeprezen als de bakermat van de Europese cultuur. Het Porsche Museum is van de drie performances het minst overbruggend, maar tracht door de inzet van het aura van de autonome kunst een publiek te bereiken dat zich bui-ten de wereld van de autoliefhebber pur sang bevindt.

We kunnen van deze casestudies leren dat overbrugging vooral tot stand komt via het script en de mise-en-scène. Teksten (in welke vorm dan ook) stellen ac-toren in staat verbindingen te leggen tussen de objecten onderling en de wereld daarbuiten. Vooral het Mercedes-Benz Museum is in staat gebleken via het script de producten van Mercedes-Benz in de wereld te plaatsen. Ferrari World bereikt hetzelfde met de mise-en-scène.

Verder is het opmerkelijk dat in alle drie de performances – die zich afspelen in een kapitalistische context van fusies, overnamen, verkoopcijfers, aandeelhouders en een moordende internationale concurrentie – gebruikt wordt gemaakt van zeer traditionele – monologische – erfgoedstrategieën. De manier waarop Mercedes, Porsche en Ferrari hun verleden gebruiken in dienst van het nu komt overeen met wat Stephen Weil de 'hagiografische modus' noemt (2007, 39). In de negentiende eeuw werden, vooral in de Verenigde Staten, historische musea op-gericht die de grootse daden van grote mannen huldigden, aldus Weil. Deze mu-sea werden gezien als heiligdommen, waar gewone mensen deze helden konden

eren en hen konden danken voor de voorspoedigheid van de wereld waarin zij leefden (Weil 2007, 35). Daarnaast worden de merken gepresenteerd als traditionele gemeenschappen met immanente eigenschappen die door de tijd heen stabiel blijven en superieur zijn ten opzichte van de buitenwereld.

Weil hoopt dat musea en andere erfgoedinstellingen in de 21e eeuw ideologisch neutrale organisaties zijn, die hun instrumenten niet inzetten om hun eigen verdiensten op te hemelen, maar om dienstbaar te zijn aan de noden van de samenleving. Daarvan is in het geval van onze merkperformances niet zoveel terechtgekomen. Zij bestaan slechts ten faveure van de actoren. De sociale inbedding van deze performances kan daar mogelijk een verklaring voor geven.

De intrinsieke gemeenschap rond deze merken is een internationale lichte interessegemeenschap. De grenzen tussen Mercedes-Benz rijder, Mercedes-Benz liefhebber, autokenner en autoleek zijn een stuk minder scherp dan in het geval van nationale, religieuze of etnische gemeenschappen. Maar als we de internationale concurrentiestrijd in acht nemen, dan is het voorstelbaar dat de automerken hun lichte gemeenschappen van liefhebbers willen uitbreiden of iets minder licht willen maken. Met hun economische macht zijn deze bedrijven in staat veel symbolische productiemiddelen in te zetten om in overbruggende performances mensen van buiten de intrinsieke gemeenschap te overtuigen van hun superioriteit. Om dit te bereiken, moet men echter hoog inzetten. Deze bedrijven beschikken namelijk niet over de politieke instituten om hun gemeenschappen buiten de verbeelding om te formeren, wat natiestaten bijvoorbeeld wel lukt (zie Anderson 2006). De constructie van een merkgemeenschap zal daarom vooral blijven plaatsvinden in de symbolische ruimte, gevuld met de concurrerende symbolen van andere merken. Daarom is het voor automerken zaak om door middel van symbolische productiemiddelen, mise-en-scènes, en scripts krachtige en betrouwbare collectieve representaties aan het werk te zetten, die bij zoveel mogelijk mensen herkenning oproepen. In feite proberen Mercedes, Porsche en Ferrari een lichte merkgemeenschap te construeren door een zware gemeenschap te imiteren.

Hoofdstuk 4

SCIENCEFICTIONMUSEA: FANS VERSUS CONNAISSEURS

In 1962 werd in Seattle, een relatief kleine en rustige stad in het noordwesten van de Verenigde Staten, de Wereldtentoonstelling gehouden. Deze editie van de Wereldtentoonstelling droeg de titel 'Century 21 Exposition' en werd gekenmerkt door futuristische architectuur, gevoed door de kosmische aspiraties van het gastland en een grenzeloos optimisme over de rol die technologie zou gaan spelen in het dagelijks leven. Vandaag de dag bevinden zich op het voormalige tentoonstellingsterrein, het Seattle Center, nog enkele restanten van de expositie van weleer. De 180 meter hoge witte Space Needle priemt nog altijd de lucht in, de monorail rijdt nog (zij het over een drastisch verkort traject), het complex van het United States Science Pavilion herbergt tegenwoordig het Pacific Science Center en de International Fountain biedt de inwoners van Seattle met waterballetten verkoeling op warme zomerdagen.

Het Seattle Center laat zich omschrijven als verleden toekomstige tijd; de archi-

tectuur ervan is een reliek van toekomstbeelden die nooit werkelijkheid zijn geworden. Te midden van dit alles staat sinds 2001 het EMP Museum, een museum gewijd aan rockmuziek en sciencefiction, voortbouwend op de privéverzamelingen van Microsoftoprichter Paul Allen.

In het slaperige Zwitserse badplaatsje Yverdon-les-Bains, gelegen aan het meer van Neuchâtel, verplaatsen toeristen zich 's zomers van hun campings en hotels naar de thermen en de sauna's van dit kuuroord. Wandelaars bezoeken de 6000 jaar oude menhirs, de overblijfselen van een Romeins legerkamp, of het nabijgelegen moerasreservaat La Grande Cariçaie. In het centrum herbergt het dertiende-eeuwse fort het Zwitserse Modemuseum en het lokale historisch museum. In 1976 doneerde Pierre Versins zijn omvangrijke persoonlijke verzameling aan de stad. Dat was het begin van het Maison d'Ailleurs (het Huis van Elders), een sciencefictionmuseum (Angenot 2001).

Het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs zijn uniek in de wereld. Het zijn de enige twee musea die geheel, of voor een substantieel deel, gewijd zijn aan het genre sciencefiction. Verder hebben deze musea met elkaar gemeen dat ze zijn voortgekomen uit privécollecties van gedreven verzamelaars. Beide musea spreiden een liefdevolle toewijding aan sciencefiction ten toon. Daarbij is er sprake van zowel verbindende opvoeringen, die de waarden van sciencefictionliefhebbers bevestigen en huldigen, als van overbruggende opvoeringen, waarin de kwaliteiten van sciencefiction worden gepresenteerd aan een breder publiek. In deze musea wordt het genre cultureel gelegitimeerd.

Het zijn echter niet zozeer de overeenkomsten, als wel de vele verschillen tussen de enige twee sciencefictionmusea ter wereld die een analyse van deze musea interessant maken. Door in te gaan op deze verschillen kunnen we inzicht krijgen in de werking van en de wisselwerking tussen de verschillende performance-elementen. Bovendien maakt een gedetailleerde observatie van de performance-elementen van het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs het mogelijk dat we de verschillen tussen deze twee musea conceptueel kunnen duiden. Uit wat volgt, zal blijken dat verschillen in het gebruik van mise-en-scène, symbolische productiemiddelen en script resulteren in zeer afwijkende opvoeringen van zowel verbinding als overbrugging. Op het gebied van verbinding vinden we de distinctie tussen enerzijds een onderdompelende, intieme en speelse opvoering gericht op de sciencefictionfan, en anderzijds een academische en gedistantieerde opvoering gericht op de sciencefictionconnaisseur. Op het gebied van overbrugging zien we een soortgelijke tweedeling terugkomen: de ene opvoering tracht op evocatieve en toegankelijke wijze consumenten te introduceren in de wereld van sciencefiction, de andere poogt door middel van instructie en legitimering geïnteresseerde leken informatie over sciencefiction te verschaffen.

We beginnen met de ontstaansgeschiedenissen van beide musea en hun actoren. Daarna conceptualiseren we de twee collectieve representaties, de fan en de connaisseur, die in deze analyse leidend zijn. Bij de daadwerkelijke analyse van de museumopvoeringen beginnen we met de meest in het oog springende elementen: de museumgebouwen, de winkels en de mise-en-scènes van de presentaties. Vervolgens gaan we in op de objecten. We sluiten af met een analyse van de museumscripts en hun inbedding in de interpretatieve sociale machtsverhoudingen die deze twee opvoeringen beïnvloeden.

DE SAPPELENDE INTELLECTUEEL EN DE FILANTROPISCHE MILJARDAIR

In 1952 emigreerde de Fransman Pierre Versins, die de concentratiekampen van Auschwitz en Buchenwald had overleefd, naar Zwitserland. Daar groeide zijn interesse voor het opkomende literaire genre van sciencefiction. Versins werd een gepassioneerde en kritische lezer, hij richtte het sciencefictiongezelschap Futopia op en begon in 1956 met de uitgave van het sciencefictionmagazine *Ailleurs* (Evans 2001). Daarnaast was Versins een gedreven verzamelaar en via zijn uitgebreide netwerk van boekwinkels en uitgeverij wist hij gedurende de jaren zo'n 50.000 romans, stripboeken, filmposters en andere objecten bijeen te brengen. Hoewel Versins op amateurbasis werkte en door middel van een Franse staatsuitkering voor kampoverlevenden in zijn levensbehoeften voorzorg (Boetschi 2013), wist hij een internationale reputatie op te bouwen binnen de sciencefictionstudies. Daar wordt hij herinnerd als een 'distinguished scholar' (Aldiss 2003, alinea 11), en als 'erudiet' (Angenot 2001, alinea 2; Bréan 2010, alinea 19). Zijn belangrijkste nalatenschap, naast zijn omvangrijke collectie in het Maison d'Ailleurs, bestaat uit de 900 pagina's tellende *L'Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la sciencefiction* (1972). Dit levenswerk – Versins werkte er minstens vijftien jaar aan (Boetschi 2013) – wordt beschouwd als de eerste poging het genre sciencefiction in al zijn facetten in kaart te brengen. Na zijn dood verscheen er een in memoriam in het wetenschappelijke tijdschrift *Science Fiction Studies*, waarin hij met veel égard werd herinnerd: 'Today, as the new millennium unfolds and the field of sf scholarship becomes progressively more global, it is fitting that we pause to recognize this giant upon whose shoulders we stand. His legacy will be forever remembered' (Evans 2001).

Zoals eerder vermeld, doneerde Versins in 1976 zijn verzameling aan de stad Yverdon-les-Bains, waarmee de basis voor het Maison d'Ailleurs werd gelegd. Sinds 1989 is het museum gevestigd in het stadscentrum in een voormalig gevangenisgebouw uit 1806. Sinds de oprichting is de museumcollectie uitgebreid

met onder andere de Jules Verneverzameling van Jean-Michel Margot en Malcolm Willits' pulp magazineverzameling. Daartoe is in 2008 een luchtbrug gebouwd, die het aangrenzende voormalige casino met het museum verbindt, waardoor *Espace Jules Verne* ontstond (Maison d'Ailleurs Visitor's Guide, 4 en 27-28).

Het Maison d'Ailleurs is recent op enkele punten aanzienlijk gewijzigd. Naast de uitbreiding met *Espace Jules Verne* verwelkomde het museum een nieuwe directeur, die een nieuwe richting insloeg. De vaste opstelling werd vervangen door een serie van semipermanente tentoonstellingen, inclusief nieuwe interieurs en routes. Het museum bestaat nu uit drie onderdelen: *Espace Jules Verne* (ongewijzigd sinds 2008); *Souvenirs du Futur*, een semipermanente tentoonstelling die een chronologisch en thematisch overzicht biedt van het genre en zijn vier voornaamste media (literatuur, stripboeken, film en muziek) en een expositieruimte voor tijdelijke tentoonstellingen zoals *Genesis: From Sketches To Artwork* (2013) met werk van de Franse kunstenaar Aleksi Briclot. *Espace Jules Verne* en *Souvenirs du Futur* staan in de analyse van het Maison d'Ailleurs centraal.

Paul Allen is met een vermogen van vele miljarden dollars een van de rijkste personen ter wereld. Na zijn vertrek bij Microsoft in de jaren tachtig besteedde hij zijn tijd aan zijn vele interesses, zoals beeldende kunst, ruimtevaart, oude militaire vliegtuigen, Jimi Hendrix en sciencefiction. Hij legde omvangrijke verzamelingen aan, zoals te lezen is in zijn autobiografie *Idea Man* (2011). De exacte omvang en inhoud van Allens verzamelingen is in nevelen gehuld, aangezien aankopen in het grootste geheim plaatsvinden. Een rationale achter Allens verzamelingen ontbreekt, zoals hij in een interview in 2012 toegaf: 'The breadth of what interests me sometimes surprises even me' (Gopnik 2012). Zijn vermogen stelt hem in staat objecten aan te kopen die voor de gemiddelde verzamelaar onbereikbaar zijn. Een Jimi-Hendrix-gitaar (de befaamde witte Woodstock Stratocaster), die samen met andere Hendrix-memorabilia de basis zou vormen van het oorspronkelijke Experience Music Project, werd voor 750.000 dollar aangekocht (Allen 2011, 'Jimi').

Over de start van zijn sciencefictionverzameling vertelt Allen in zijn autobiografie, dat hij er op een dag achter kwam dat zijn moeder de sciencefictionboeken uit zijn jeugd had weggegooid. Aangezien sciencefiction een belangrijke rol had gespeeld in zijn groeiende fascinatie voor de rol van technologie in de samenleving, zette Allen alles op alles om exact dezelfde uitgaven te traceren en aan te kopen (Allen 2011, 'Space').

Het was een gitaar van Jimi Hendrix, gekocht door Allen op een veiling, die de aanleiding was voor de oprichting van het Experience Music Project. Het Experience Music Project (nu het EMP Museum) begon als een museum over popmuziek gebaseerd op de materiële nalatenschap van Jimi Hendrix. Gevestigd in

een prestigieus gebouw, ontworpen door *starchitect* Frank Gehry, moest het EMP een serieuze concurrent worden van de Rock & Roll Hall of Fame in Cleveland. Toen duidelijk werd dat een museum over louter popmuziek niet levensvatbaar was, werd in 2004 besloten het EMP uit te breiden met The Science Fiction Museum and Hall of Fame. Aan de buitenwereld werd het gepresenteerd als het eerste sciencefictionmuseum in de Verenigde Staten (Bruce 2006). Het Science Fiction Museum van 2004 beschikte over enkele iconische objecten als Captain Kirks zetel aan boord van het fictieve ruimteschip *USS Enterprise* en het model van de alienkoningin uit James Camerons *Aliens*. Verder werden er eerste drukken van canonieke romans en pulpmagazines tentoongesteld zoals Robert Heinleins *Starship Troopers* (Rahner 2004). De naam verwijst naar 'The Science Fiction Hall of Fame', die eerder was gehuisvest in de Universiteit van Kansas.

De eerste semipermanente presentatie stond enkele jaren op zaal, waarna de objecten rust en restauratie behoeften. De focus op sciencefiction bleef, zoals in 2011 en 2012 bleek met de tijdelijke tentoonstellingen over James Camerons film *Avatar*, de populaire televisieserie *Battlestar Galactica* en horror met *Can't Look Away, the Lure of Horror Film*. Intussen was The Science Fiction Museum and Hall of Fame een integraal onderdeel van het Experience Music Project geworden, dat in 2012 de naam EMP Museum kreeg. In 2012 werd de nieuwe semipermanente tentoonstelling *Icons of Science Fiction* geopend, waarvoor Allens verzameling opnieuw de basis vormde, aangevuld met objecten uit andere privéverzamelingen. De presentaties van 2011 en later vormen het uitgangspunt van onze analyse van het EMP Museum.

Bij de oprichters van deze twee opvoeringen van sciencefictionerfgoed zien we een aantal duidelijke verschillen die binnen de dichotomie connaisseur-fan passen. Dit zit hem vooral in de motieven achter de respectievelijke verzamelingen. Versins trachtte, ondanks zijn beperkte middelen, een verzameling bijeen te brengen die een totaalbeeld zou geven van wat hij onder sciencefiction verstonde: 'la conjecture romanesque rationelle' (Versins 1972, 6). Deze verzameling stond vervolgens aan de basis van zijn encyclopedie en van het Maison d'Ailleurs. Versins verzamelde met een gepassioneerde en tegelijk wetenschappelijke visie (Versins 1972, 7). Deze visie wordt door hedendaagse literatuurwetenschappers gewaardeerd, zoals blijkt uit de woorden van Simon Bréan: 'Sans son ambition de collectionner la totalité des récits conjecturaux et son désir de partager ses connaissances à leur sujet, ce genre d'ouvrage ne serait sans doute pas pris en compte dans l'histoire littéraire de la science-fiction' (Bréan 2010, 6 en 7). Allens verzameling mist een dergelijke academische visie op sciencefiction. Allens aankopen werden gestuurd door zijn biografie. Hij begon zijn sciencefiction-

verzameling, omdat het genre een inspiratiebron voor zijn latere werkzaamheden was geweest. Anders dan voor Versins was het in kaart brengen van sciencefiction op zichzelf niet het doel.

Dit verschil tussen de intenties achter de verzamelingen komt goed naar voren als we de stap van persoonlijke verzameling naar geïnstitutionaliseerde museumcollectie in ogenschouw nemen. Versins schonk zijn collectie aan de stad Yverdon-les-Bains, omdat hij erop vertrouwde dat een overheid in staat zou zijn de verzameling bijeen te houden, voor hem een eerste vereiste (Boetschi 2013). Paul Allen schrijft dat hij zijn sciencefictionmuseum opende, omdat hij zelf veel aan sciencefiction te danken had: 'I've tried to repay my debt by opening the Science Fiction Museum and Hall of Fame in Seattle, the only facility of its kind in the world' (Allen 2011, Space). Versins' verzameling is systematischer vanuit een academische rationale tot stand gekomen en is het resultaat van de handelingen van een sciencefictionconnaisseur. Paul Allens verzameling is voortgekomen uit de handelingen van een sciencefictionfan. Voor hem fungeerden de objecten in eerste instantie als souvenirs, als 'gematerialiseerde herinneringen aan ervaringen uit het verleden' (Stewart 1993, 135).

COLLECTIEVE REPRESENTATIES: FANS VERSUS CONNAISSEURS

Ik hanteer de collectieve representaties van de fan en de connaisseur als twee ideaaltypen, waarmee we de verschillen tussen het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs treffend kunnen weergeven.² Zoals dat gebeurt met ideaaltypen, doen we met het gebruik ervan de complexe en contigente werkelijkheid enigszins geweld aan. Ideaaltypen zijn immers mentale constructies waarmee we verschillen kunnen uitlichten en benadrukken, niet zozeer bedoeld om daarmee de waargenomen werkelijkheid zo exact mogelijk te omschrijven. Zo werd Pierre Versins'

² De fan-connaisseurdichotomie wordt bekritiseerd door fan- en mediawetenschappers, omdat deze categorisering een normatief oordeel in zich zou dragen (zie bijvoorbeeld Hills 2007). Connaisseurs worden namelijk van oudsher in het veld van de hoge kunsten geplaatst, terwijl de fan naar het rijk van de populaire cultuur wordt verwezen. Ik stel voor deze dichotomie te verlaten, zonder afscheid te nemen van de term connaisseur. De fan en de connaisseur kunnen zich in hetzelfde veld begeven. Ze zijn niet gebonden aan een verticale culturele stratificatie, maar eerder aan een houding ten opzichte van cultuur. Ergo, men kan een fan zijn van Mozart en een connaisseur van Star Trek.

werk als connaisseur niet alleen gedreven door een intellectuele missie en een systematische aanpak. Daar kwamen ook passie en emotie bij kijken, zoals hij zelf aangeeft in de introductie op zijn encyclopedie: 'Car c'est d'une aventure intellectuelle qu'il s'agit. Et passionnée' (Versins 1972, 7). En zo kunnen ook de fan Paul Allen geen connaisseur-eigenschappen worden ontzegd. Na de eerste Jimi Hendrix-aankoop en het besluit een museum te bouwen, is er systematisch nagedacht over verdere aankopen die het erfgoed van Jimi Hendrix zo goed mogelijk zouden representeren: 'We kept sourcing the country for artifacts that fit the museum's mission, like the shard of the guitar that Hendrix had burned and smashed to pieces as a "sacrifice" at the Monterey Pop Festival' (Allen 2011, 'Jimi'). Daarom is het goed deze twee termen verder te conceptualiseren, voordat we verdergaan met de analyse van de opvoeringen van het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs.

Een kenmerk van fans is dat fans '... [t]end to seek intimacy with the object of their attention – a personality, a program, a genre, a team' (Kelly 2004, 9, geciteerd in Hills 2007). Fans organiseren conventies, waar men geliefde acteurs, regisseurs en auteurs in levenden lijve kan ontmoeten en hen tijdens vraag-en-antwoordsessies vragen kan stellen over hun persoonlijke gedachten en gevoelens achter de film, de serie of het boek. Ook fans verzamelen uitgebreid en bestuderen gedetailleerd het onderwerp van hun 'fandom' door boeken en films meerdere malen te herlezen en terug te kijken, op zoek naar dieper liggende thema's of inconsistenties (Reid 2009). Een ander fenomeen is dat fans naar wegen zoeken om zich in hun favoriete werelden onder te dompelen. Fanwetenschapper Matthew Hills omschrijft dit als volgt: 'Fans thus seek to break down barriers between themselves as subjects and their objects of fandom, their fan identity becoming a meaningful aspect of cultural and self-identity' (Hills 2007). Fans kleden zich als hun favoriete karakters (cosplay) en/of spelen verhalen en werelden na (re-enactment), waarbij de wereld van bijvoorbeeld sciencefiction voor een korte periode realiteit wordt (Reid 2009). Het streven naar intimiteit, het doorbreken van de grenzen tussen productie en consumptie en de zoektocht naar onderdompeling zijn belangrijke elementen in onze analyse.

De term connaisseur wordt doorgaans gebruikt om een persoon met een fijnzinnige smaak aan te duiden. Kunsthistoricus David Freedberg stelt dat de connaisseur van origine in staat werd geacht om kwaliteitsverschillen te onderkennen, originelen van kopieën te onderscheiden en de hand van een meester te herkennen (Freedberg 2006, 31). Tegenwoordig, zo gaat Freedberg verder, ligt de nadruk meer op het vellen van een gefundeerd kwaliteitsoordeel. Van connaisseurs wordt verwacht dat zij onpartijdig zijn in hun culturele oordeel, onverschillig staan tegenover publiek eerbetoon en onafhankelijk van commerciële

belangen opereren. Deze kritische en gedistantieerde houding onderscheidt de connaisseur van de fan.

Net als fans hebben connaisseurs veel kennis opgebouwd over bepaalde kunstenaars, genres of disciplines. In tegenstelling tot de fan, bewaart de connaisseur echter enige afstand tot het onderwerp van zijn kennis. Hierbij komt de academische achtergrond van de connaisseur om de hoek kijken. Connaisseurs hebben hun expertise opgebouwd na jaren van toegewijde studie en onderzoek in een academische omgeving. Hierdoor kan de connaisseur zich beroepen op autoriteit binnen het veld waarin hij zich begeeft. Fans kunnen vergelijkbare niveaus van kennis en expertise vergaren, maar zij ontberen het symbolische kapitaal dat gepaard gaat met geïnstitutionaliseerd onderwijs en onderzoek. Fans hebben over het algemeen een emotionele en persoonlijke band met het onderwerp van hun interesse, terwijl de connaisseur voor een systematische benadering kiest. In de opvoeringen van het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs dragen haast alle performance-elementen bij aan deze fan-connaisseur-dichotomie.

MISE-EN-SCÈNES: SENSE OF WONDER VERSUS DE AUTONOMIE VAN HET OBJECT

De meest zichtbare discrepantie tussen de twee musea wordt veroorzaakt door een belangrijk middel van symbolische productie: het museumgebouw en zijn directe omgeving. Het EMP Museum is gehuisvest in Frank Gehry's top-of-the-bill museumarchitectuur, een glanzend en golvend *landmark* aan de voet van het futuristische icoon van Seattle, de Space Needle. Buiten baant de monorail zich letterlijk een weg door het museumdak, terwijl luide rockmuziek over het entreeplein schalt. Het EMP Museumgebouw lijkt een tempel waar popcultuur gehuldigd, zo niet aanbeden wordt (afbeelding 4.1). Het Maison d'Ailleurs moet het doen met een statig, maar relatief onopvallend gebouw in de schaduw van het middeleeuwse stadsslot. Alleen de naam op de gevel wijst passanten erop dat hier een museum gevestigd is (afbeelding 4.2).

Het contrast tussen beide museumgebouwen neemt toe wanneer we ze betreden. In het EMP Museum worden we ontvangen in de *Skychurch*, een 26-meter hoge concertzaal, waar een LED-scherm van 260 vierkante meter videoclipps en korte sciencefictionfilms toont, inclusief een professionele lichtshow (Allen 2011, 'Jimi'). In het midden van het gebouw schiet een zuil van gitaren als een fontein de lucht in; vanuit het museumrestaurant aanschouwt men de vliegende politieauto uit Ridley Scotts *Blade Runner*. Het museum telt maar liefst twee winkels, waar men niet alleen boeken en cd's kan kopen, maar ook spatels in gitaarvorm (afbeelding 4.3). De merchandise is deels afgestemd op de tijdelijke tentoonstellingen,



Afbeelding 4.1 Extérieur van het EMP Museum, Seattle



Afbeelding 4.2 Extérieur van het Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

zo zijn er *Battlestar Galactica* t-shirts en *Avatar* miniaturen te krijgen. Over het algemeen staat het aanbod van merchandise los van de tentoonstellingen en zijn de museumwinkels eerder gadgetwinkels, gericht op een publiek van rockmuziek- en sciencefictionfans. Typische museumwinkelartikelen zoals museumgidsen, catalogi en afbeeldingen van tentoongestelde objecten, ontbreken. Tijdens mijn twee bezoeken vond ik maar één catalogus, van de tentoonstelling *Nirvana: Taking Punk to the Masses*.



Afbeelding 4.3 Museumwinkel van het EMP Museum, Seattle

In tegenstelling tot het EMP Museum, geeft het Maison d'Ailleurs van iedere tentoonstelling een catalogus uit die in de museumwinkel te koop is. De recente heroriëntatie van het museum werd gevierd met de kloeke publicatie *Souvenirs du Futur* (Atallah et al. 2013). Deze bundel geeft een historisch overzicht van sciencefiction en de voornaamste thema's daarin. De academische benadering en opmaak van dit boek kunnen zich meten met menig professioneel uitgegeven museumpublicatie. De winkel zelf (tevens foyer) is sober ingericht: zwarte vloer, witte muren, plafond en meubilair (afbeelding 4.4). Het aanbod wordt gedomineerd door sciencefictionliteratuur, tentoonstellingscatalogi en bundels van de conferenties die door het Maison d'Ailleurs zijn georganiseerd, zoals *Bienvenue en Utopie* (Gaillard 1991).



Afbeelding 4.4 Museumwinkel van het Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

De spectaculaire en evocatieve architectuur van het EMP Museum zet zich voort in de mise-en-scènes van de presentaties. Theatrale lichtplannen, sfeervolle achtergrondmuziek en -geluiden en gedetailleerde decors vormen een evocatief geheel dat de bezoeker onderdompelt in de werelden die het onderwerp van de tentoonstellingen zijn. Ze refereren aan de *Sense of Wonder* die in sciencefiction bij lezers en kijkers wordt teweeggebracht (zie bijvoorbeeld Seed 2005; Gordon 2014; Hollinger 2014; Stockwell 2014). Sciencefictionauteur en essayist Thomas M. Disch omschrijft *Sense of Wonder* als volgt: 'When you begin to speculate about what the sky really is, how far away the stars are and how big each of them is, when you start getting lost in those ideas, that's when *Sense of Wonder* starts happening' (Disch 2005, 193). *Sense of Wonder* wordt opgeroepen door de gedetailleerde beschrijvingen van mysterieuze planeten, kolossale ruimteschepen en onvoorstelbare technologieën.

Voor *Avatar: the Exhibition* is een decor gebouwd dat de mysterieuze onderwateratmosfeer van Pandora oproept, de planeet waarop het verhaal van deze film zich afspeelt. Tegen een blauwverlicht decor van nagebootste tropische woudreuzen en witte tentakelplanten, lichten de vitrines fel op, terwijl achtergrondgeluiden de klanken van de bossen op Pandora nabootsen (zie afbeelding 4.5). Een futuristische, industrieel aandoende toegangspoort geeft toegang tot de ten-

toonstelling *Battlestar Galactica: the Exhibition*, alsof de bezoeker het desbetreffende ruimteschip betreedt. Voor *Can't Look Away: the Lure of Horror Film* is op abstracte wijze een spookbos geëvoceerd in een verder duistere ruimte, waarin een geluidssculptuur een horror ambiance creëert. *Icons of Science Fiction* verwelkomt bezoekers met een toegang van lange lichtbuizen, die de lichtflitsen van een ruimteschip op volle snelheid nabootsen. Het interieur is geïnspireerd op het wit-steriele decor uit Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey*. Deze in-situ mise-en-scènes plaatsen de sciencefictionobjecten en -verhalen in tastbare omgevingen, waarbij het letterlijk visuele citaat niet wordt geschuwd. Dit stelt de bezoeker in staat zich voor korte tijd onder te dompelen in de Sense of Wonder die bij sciencefiction hoort.



Afbeelding 4.5 *Avatar: the Exhibition* in het EMP Museum, Seattle

In de mise-en-scènes van het Maison d'Ailleurs worden de objecten juist in in-contextpresentaties getoond die veel autonomie aan de objecten laten en de intrinsiek materiële kwaliteiten van de objecten uitlichten, in plaats van de (fictieve) omgevingen op te roepen waarin de objecten van origine waren ingebed. Hiermee verwijzen de mise-en-scènes van het Maison d'Ailleurs naar analyserende en onderzoekende museumopvoeringen, zoals de chronologische en thematische overzichten die in kunst- en natuurhistorische musea worden aangeboden. Zo zijn er in de mise-en-scène van *Souvenirs du Futur* wel speelse elementen te vin-

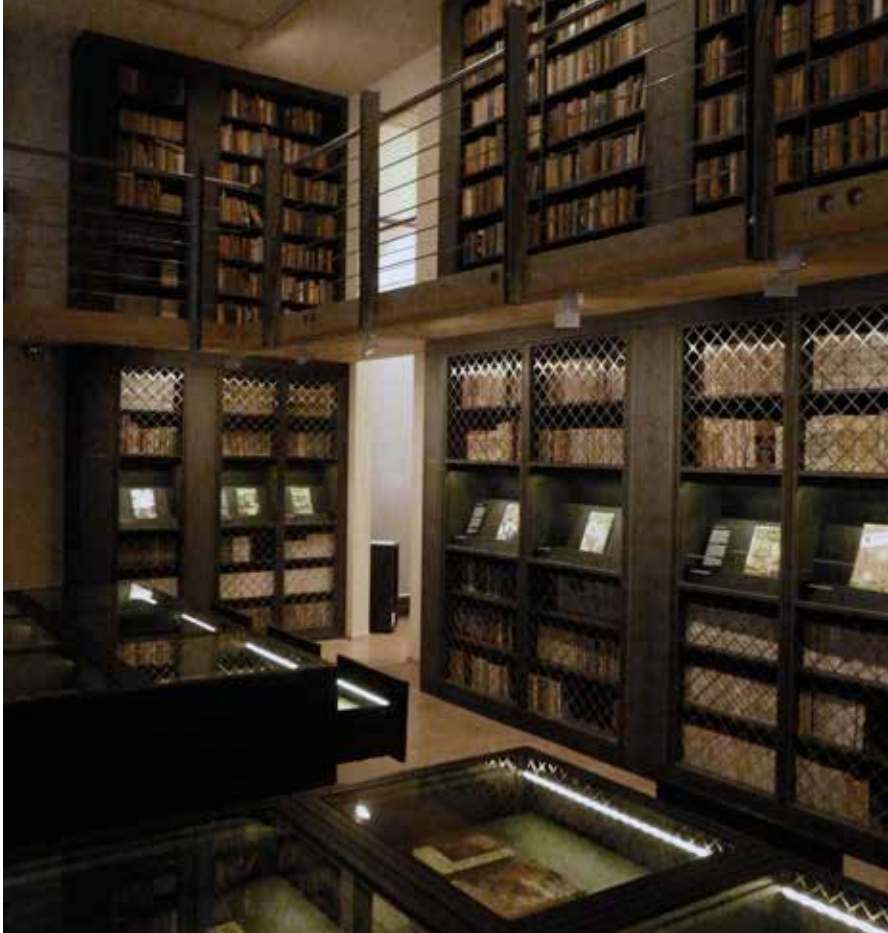
den (er zijn visuele verwijzingen naar het wit in Kubricks *2001: A Space Odyssey*, het blauw in George Lucas' *THX*, de zaal over sciencefictioncinema is verduisterd), maar het zijn de objecten, overzichtelijk uitgesteld in glazen vitrines, die over het voetlicht worden gebracht (afbeelding 4.6). Hierdoor worden vooral de relaties tussen de objecten gepresenteerd: de objecten zijn hoogtepunten van honderd jaar sciencefictionhistorie, of zijn de typische voorbeelden van sciencefiction-literatuur, -film en -muziek.



Afbeelding 4.6 *Souvenirs du futur* in het Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

De *Espace Jules Verne* van het Maison d'Ailleurs is iets evocatiever van aard en combineert een in-context- en een in-situpresentatie (afbeelding 4.7). Ook hier bestaat er echter geen twijfel waar de aandacht van de bezoeker naartoe dient te gaan: naar publicaties van en over Jules Verne en de pulpmagazines uit de privécollecties. Die worden gepresenteerd in een recent ontworpen Victoriaanse bibliotheek (parketvloer, zware boekenkasten en in leer gebonden boeken inbegrepen), waar de archetypische 'Vernesiaanse' wetenschapper-avonturier zijn volgende reis voorbereidt. Er is niet getracht het negentiende-eeuwse Parijs of de locaties van de Verneverhalen te reconstrueren. Er is voor gekozen de uitgelichte objecten te omringen met vergelijkbare, maar niet per se authentieke pendanten, zoals de

in leer gebonden boeken. Alles is gesitueerd in de natuurlijke habitat van boeken en tijdschriften: een bibliotheek.



Afbeelding 4.7 Espace Jules Verne in het Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

Het speelse karakter van het EMP Museum en de analytische structuur van het Maison d'Ailleurs keren terug in de museumroutes. De mise-en-scène van het Maison d'Ailleurs is hiërarchisch gestructureerd met een strakke route. De inleidende zaal met het overzicht van honderd jaar sciencefiction bevindt zich op de begane grond, waarna op de eerste verdieping de thematische zalen over literatuur, strips, cinema en muziek volgen. Iedere zaal heeft een duidelijke in- en uitgang, waardoor bezoekers een vooraf bepaalde route volgen. De routes van het

EMP Museum hebben geen duidelijke structuur. Uiteraard zijn er thematisch secties, maar bezoekers wordt de mogelijkheid geboden te gaan en staan waar ze willen. *Icons of Science Fiction* – die de meest sobere mise-en-scène heeft – heeft zes themasecties die losjes zijn verdeeld over de zaal. *Battlestar Galactica: the Exhibition* en *Avatar: the Exhibition* bestaan uit twee delen en de route van *Can't look away: the Lure of Horror Film* is een doolhof in een spookbos. De architectuur doet hier uiteraard zijn invloed gelden. Frank Gehry's EMP Museum draait en golft en kent geen rechte muren of strak afgescheiden ruimten. Hierdoor is het EMP Museumgebouw een verzameling van open ruimten, terwijl de historische panden van het Maison d'Ailleurs uit een opeenvolging van vierkante vertrekken bestaan.

OBJECTEN: HENRY DE BLANCHÈRES VERSUS CAPTAIN KIRK

De fan-connaissuredichotomie is ook aanwezig als we naar de objecten kijken. Het sciencefictiongenre wordt namelijk vaak verdeeld in twee disciplinaire tradities: de literatuurtraditie en de mediatraditie (Hollywood, televisieseries en videogames). Deze twee tradities gaan niet altijd hand in hand. Sciencefictionliteratuur wordt dikwijls beschouwd als een rijke bron van filosofische vragen over de relatie tussen mens en techniek. In deze visie houdt sciencefiction de samenleving een spiegel voor. De literaire sciencefiction doorbrak bovendien de grens tussen de hoge kunsten en de populaire cultuur. De mediasciencefiction zou veel minder hebben bijgedragen aan de reputatie van het genre, omdat die te afhankelijk is van het visuele spektakel van special effects en commercieel succes verkiest boven culturele legitimiteit (Bould 2014). Rob Latham stelt in de inleiding van *The Oxford Handbook of Science Fiction*: 'In short, SF films substituted technological spectacle for genuine cognitive estrangement' (Latham 2014, 3).

Dit onderscheid tussen mediasciencefiction en literaire sciencefiction keert terug in de objecten die we in de twee musea aantreffen. Het EMP Museum, in lijn met het spektakel van de mise-en-scène, toont vooral objecten die afkomstig zijn uit de mediapoot van sciencefiction; het Maison d'Ailleurs toont voornamelijk objecten uit de literaire traditie.

Dit laatste zal niet als een verrassing komen bij een museum dat voor een groot deel is gewijd aan het leven en werk van Jules Verne. *Espace Jules Verne* presenteert om en nabij dertig romans van Jules Verne en zijn tijdgenoten. Hierdoor worden ook minder bekende sciencefictionromans onder de aandacht gebracht, zoals Henry de Blanchères' *Sous les eaux* uit 1883 (geïnspireerd op Vernes *Vingt mille lieues sous les mers*) en Leon Creux' *Le voyage de l'Isabella au centre de la terre* uit 1922.

Espace Jules Verne besteedt tevens aandacht aan de Angelsaksische pulp-traditie. Pulpmagazines worden gezien als de bakermat van sciencefiction als afgebakend genre; Verne en tijdgenoten worden beschouwd als de voorlopers daarvan (Stableford 2003). Ingeklemd tussen detectiveverhalen en jungleavonturen werden de eerste verhalen over ruimtereizen en revolutionaire techniek gepubliceerd, die bepalend zouden zijn voor de verdere ontwikkeling van het genre. Ook de term 'sciencefiction' komt uit uit de pulpwereld. Uitgever Hugo Gernsback startte in 1926 het magazine *Amazing Stories* dat gewijd zou zijn aan wat hij toen 'scientification' noemde. Later, in de jaren dertig, legde John W. Campbell, de uitgever van *Astounding Science Fiction*, de fundamenten voor wat tegenwoordig beschouwd wordt als de 'Golden Age of Science Fiction'. Robert Heinlein en Isaac Asimov, nu deel uitmakend van de sciencefictioncanon, begonnen hun carrière onder de hoede van Campbell (Attebery 2003).

De nadruk die in het *Maison d'Ailleurs* op literatuur ligt, keert terug in *Souvenirs du Futur*. Afgezien van de zalen over de invloed van sciencefiction op film- en popmuziek (denk aan David Bowies *Ziggy Stardust*) en de cinema, tonen alle zalen hier sciencefictionliteratuur en/of sciencefictionstripboeken. Ook in de zaal over cinema blijft het papier domineren, omdat alle tentoongestelde objecten posters en foto's zijn. Naast literatuur besteedt het *Maison d'Ailleurs* aandacht aan sciencefictionthema's in contemporaine beeldende kunst. Zo was er in de zomer van 2013 de tentoonstelling over de digitale artiest Aleksis Briclot, wiens werk in stripboeken, videogames en bordspellen verschijnt.

Zoals gesteld, eert het EMP Museum de mediatraditie van sciencefiction, wat blijkt uit tentoonstellingen over de televisieserie *Battlestar Galactica*, de film *Avatar* en de geschiedenis van horrorcinema. Ook hier zijn de getoonde objecten representaties van sciencefictionmedia: rekwisieten en kostuums. In *Battlestar Galactica* bestaat het merendeel van het aanbod uit objecten die op het televisiescherm te zien waren: de ruimteschepen, de kostuums van de hoofdpersonen en hun persoonlijke attributen. Hetzelfde geldt voor *Avatar* die speciale aandacht besteedt aan de fysieke objecten die model stonden voor de verder geheel digitaal vormgegeven wereld. Technisch gezien zijn dit geen rekwisieten, maar materiële hulpstukken bij het ontwerpen van de virtuele planeet Pandora. *Can't Look Away* toont ook voornamelijk rekwisieten uit horrorfilms, zoals de beroemde bijl uit Stanley Kubricks *The Shining* (1980) en het mummie masker uit *The Mummy's Curse* (1944).

Ook in de semipermanente opstelling *Icons of Science Fiction* – de enige bij dit onderzoek betrokken presentatie die niet direct gerelateerd was aan een specifieke film of televisieserie – voert mediasciencefiction de boventoon (afbeelding 4.8). We zien de stoel van Captain Kirk uit de televisieserie *Star Trek*, het kostuum van

Neo uit de film *The Matrix* en de vele geweren en pistolen die in sciencefictionfilms en -series de revue passeren. Er is weliswaar aandacht voor sciencefictionliteratuur – er worden enkele belangrijke romans getoond – maar anders dan in het *Maison d'Ailleurs* zijn dit geen originele of belangrijke uitgaven, maar exemplaren die in de gewone boekwinkel te vinden zijn.



Afbeelding 4.8 *Icons of Science Fiction* in het EMP Museum, Seattle

De tweedeling tussen media- en literaire sciencefiction is ook te zien in het gebruik van techniek in de presentaties. In het EMP Museum wordt rijkelijk gebruik gemaakt van grote flatscreens die film- en televisiefragmenten tonen. In *Can't Look Away: the Lure of Horror film* maken beeldschermen het overgrote deel uit van de tentoonstelling; niet vreemd, want drie horrorregisseurs stelden als gast-conservatoren een lijst samen van de tien beste horrorfilms ooit. In het spookbos, waar documentaires worden getoond, heeft iedere film zijn eigen videocabine. In het *Maison d'Ailleurs* worden geen filmfragmenten getoond (met uitzondering van een korte documentaire over het werk en leven van de oprichter Pierre Versins), zelfs niet in de sectie over sciencefictioncinema. Het EMP Museum maakt gebruik van interactieve touchscreens en Ipod-audioguides om de getoonde objecten in het script te plaatsen. Deze scripts ontvouwen zich ook via voor deze

gelegenheid geproduceerde documentaires, waarin acteurs, regisseurs en producenten de bezoeker van tekst en uitleg voorzien. In het Maison d'Ailleurs worden voor het script louter muurteksten en de uitgebreide museumgids gebruikt.

HET EMP MUSEUM: EEN SPEELS SCRIPT VOOR FANS

Zoals eerder gesteld, doorbreekt de ideaaltypische fan de grenzen tussen productie en consumptie, zoekt naar onderdompeling en streeft naar intimiteit. Alle drie de facetten keren terug in de verbindende scripts van het EMP Museum. Zo worden in *Avatar* en *Battlestar Galactica* de grenzen tussen productie en consumptie doorbroken met 'making-of'-scripts, die een exclusief kijkje achter de schermen bieden. De producenten en regisseur van *Avatar*, James Cameron, vertellen in documentaires waar de inspiratie voor Pandora vandaan kwam, hoe de flora en fauna ontstonden en hoe de cultuur van de inheemse bevolking (de Na'vi) werd bedacht. Tevens wordt diep ingegaan op het filmproces zelf, waarbij documentaires, muurteksten en een interactieve installatie laten zien hoe regisseur James Cameron met een virtuele camera zijn acteurs 'live' kon regisseren in de digitaal vormgegeven wereld.

Battlestar Galactica geeft de bezoeker achtergrondinformatie over de ideeën achter het verhaal, de karakterontwikkelingen en de belangrijkste thema's (de Exodus, hoe onderscheidt de mens zich van de intelligente machine?). Bovendien komt de bezoeker veel te weten over de productie van de muziek, de cinematografie en de special effects. Een voorbeeld hiervan is de audioguide toelichting bij het ruimteschip *Viper Mark II*, verteld door executive producer David Eijck (kader 4.1). Hij legt uit hoe de producenten omgingen met vraag: 'komt er rook uit ruimteschepen die zojuist slag hebben geleverd in de koude ruimte?'

[...] the truth is, it's so cold in space, that by the time they [space ships, Hoe] landed [...] they would have definitely cooled off. But there is something about watching a giant prop getting wheeled onto the hangar deck with nothing going on, that just made it seem a little bit fake. So [...] if I was there on the set we'd have smoke. If I left [...] there wouldn't be any smoke. So, if you watch the show, [...] sometimes the ships smoke when they come onto the hangar deck, sometimes they don't smoke when they come onto the hangar deck. It sort of depended on who was there at the time.

Kader 4.1 Audioguidefragment uit de tentoonstelling *Battlestar Galactica: the Exhibition* in het EMP Museum, Seattle

Voor onderdompeling maakt het EMP Museum gebruik van meeslepende (immersieve) teksten, waarin sciencefictionfenomenen als alledaagse realiteit worden voorgesteld. In *Horror* worden cultuursociologische en psychoanalytische duidingen van monsters (kader 4.2) onderbroken door een vierstappenplan dat gevolgd moet worden, mocht de bezoeker in het dagelijks leven een monster tegen het lijf lopen (zie kader 4.2 voor 'Step II: Engage').

STEP II: ENGAGE

Your next course of action is to engage in a manner advantageous to you and disastrous for the creature. An extensive arsenal may be required, tailored to the target's prime weaknesses: guns, blades, wooden stakes, cantrips and charms, holy artifacts, the entire spectrum of silver-enhanced weaponry. Use the right tools for the job! Being prepared could save your life.

Kader 4.2 Fragment van de muurtekst van de tentoonstelling *Can't Look Away: the Lure of Horror Film* in het EMP Museum, Seattle

Deze immersieve tekst is speels. Alle betrokken partijen zijn zich bewust van het feit dat de besproken onderwerpen tot een fictieve wereld behoren. De realiteitszin wordt opgeschort (wat in sciencefictionjargon 'the suspension of disbelief' wordt genoemd), om even onderdeel te zijn van een andere wereld, net zoals fans doen in de re-enactment van bepaalde scènes, of tijdens de cosplay van hun favoriete karakters (de nadruk ligt hier dus op 'play').

De speelse woordkeus en toon in het script van het EMP Museum zorgen er eveneens voor dat de bezoeker op intieme wijze wordt aangesproken door de actoren achter de performance, waardoor niet alleen de barrière tussen sciencefictionproductie en -consumptie wordt geslecht (zoals in kader 4.1), maar ook die tussen bezoeker en conservator. De museumactoren spreken als fans tot fans. De conservator van *Icons of Science Fiction* deelt bijvoorbeeld zijn persoonlijke fascinatie voor een van de pistolen uit de film *Men in Black* met het publiek (kader 4.3). De laatste opmerking over het materiaal in kader 4.3 lijkt meer een verplicht nummer van een fan die opeens beseft dat hij ook museumconservator is en dus zijn objecten op museologische wijze moet benaderen.

This pistol is from the film *Men in Black* from 1997. I love the design of the weapons in the *Men in Black* films. There're so inventive, so creative. You can see that this pistol has a very asymmetric look to it, which means that it is more alien, more weird. It is made of steel and aluminum.

Kader 4.3 Audioguidefragment over Alien weapon, *Men in Black*, 1997 in de tentoonstelling *Icons of Science Fiction* in het EMP Museum, Seattle

Met de scriptelementen die hiervoor zijn weergegeven, legt de performance van het EMP Museum de verbinding tussen fan-conservators en fan-bezoekers, die op een vergelijkbaar niveau zijn ingewijd in de wereld van sciencefiction en elkaars enthousiasme delen. Een enthousiasme dat aan niet-ingewijden van buiten de intrinsieke gemeenschap voorbij zou kunnen gaan. In het overbruggende script gericht aan het brede publiek houdt het EMP Museum de toegangsdeempel laag. Lange teksten en abstracte concepten worden hierbij zoveel mogelijk vermeden.

De introducties op *Battlestar Galactica* (afbeelding 4.9) en *Icons of Science Fiction* (kader 4.4) zijn hierbij tekenend: een breed publiek wordt op een zo toegankelijk mogelijke wijze geïntroduceerd in de wereld van science fiction: 'Here is what you need to know'. Om in de termen van Alexander te spreken, is hier sprake van cognitieve simplificatie, aangezien het discours over sciencefiction wordt teruggebracht tot de meest basale omschrijving: 'Science fiction asks big, weird questions'.



Afbeelding 4.9 *Battlestar Galactica: the Exhibition* in het EMP Museum, Seattle

SCIENCE FICTION ASKS BIG, WEIRD QUESTIONS

These questions involve incredible, if not impossible things: futuristic technology, aliens, giant monsters, intelligent robots, people with amazing powers, and more.

[...]

And a last question: Who cares? What do stories about the other worlds have to do with us? The fact is, all the bizarre stuff in science fiction is a metaphor for real stuff. In other words, science fiction warps reality in order to reveal the truth about it.

Kader 4.4 Fragment van de inleidende muurtekst op de tentoonstelling *Icons of Science Fiction* in het EMP Museum, Seattle

Mochten bezoekers van buiten de intrinsieke gemeenschap overtuigd zijn door de performance van het EMP Museum en na het bezoek meer sciencefiction willen nuttigen, dan worden er allerhande film- en boekentips gegeven op het touchscreen in *Icons of Science Fiction* (kader 4.5). De fan-conservator van het EMP Museum treedt hiermee het brede publiek tegemoet als potentiële sciencefiction-consumenten; de overbruggende performance van het EMP Museum wordt zodoende een sciencefictioncatalogus, waaruit de bezoeker naar believen kan kiezen.

WANT TO TAKE IN MORE SCIENCE FICTION?

We've selected some of the best – and most engaging – comics, games, anime and manga to explore. But don't forget the many great films and novels presented in the rest of the exhibit.

Kader 4.5 Fragment uit een artikel van de touch-screenccomputer in *Icons of Science Fiction* in het EMP Museum, Seattle

HET MAISON D'AILLEURS: EEN KRITISCH SCRIPT VOOR CONNAISSEURS

Het script van het Maison d'Ailleurs is serieuzer en afstandelijker dan dat van het EMP Museum en lijkt vooral geschreven voor een academisch onderlegd publiek. We zien dit onmiddellijk in de toelichting die het museum geeft op de samen-

stelling van het chronologisch overzicht van science fiction dat in *Souvenirs du Futur* wordt gepresenteerd (kader 4.6). Deze tekst maakt dat de performance van het Maison d'Ailleurs is ingebed in een academische context, waarin de actoren bekend zijn met het museologische en historiografische debat over de tekortkomingen en de willekeur van chronologieën en canons: 'Origins are a myth.'

Establishing science fiction's history is an unachievable quest since there are dozens of themes and at least as many medias [sic]. It is, thus, very difficult to put some order in all those images, characters, motives and materials. At this point, we could be tempted to look for the first novel, the first toy or the first comic book. However, it is impossible to fix what belongs to the organic universe of creativity. Origins are a myth. This is why the chronology room of Memories from the Future only exposes a few premises of a century evolving imagination [...].

Kader 4.6 Fragment van een muurtekst over het chronologisch overzicht van de tentoonstelling *Souvenirs du Futur* in het Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

Hoewel de opmerking over de grenzen van de chronologie anders doet vermoeden, tracht het Maison d'Ailleurs wel degelijk een zo compleet en inclusief mogelijk historisch overzicht te geven. De vele muurteksten en de omvangrijke museumgids geven de bezoeker een goed gedocumenteerd overzicht van de meest belangrijke ontwikkelingen in de geschiedenis van het genre, inclusief de wisselwerking tussen verschillende nationale tradities, het spel tussen utopische en dystopische tendensen en de overgang van pulpmagazine naar roman. Deze elementen ontbreken grotendeels in het EMP, dat daardoor de historische diepgang van het Maison d'Ailleurs mist.

Behalve de reflectie op het gevolgde selectieproces en het streven naar historische diepgang, wordt het script van het Maison d'Ailleurs getypeerd door de strenge kwaliteitsoordelen die over sciencefiction worden geveld. Deze strenge interpretatie van sciencefiction stelt dat goede sciencefiction vervreemdt, bevraagt, en uitspraken doet over de menselijke conditie in een technologische samenleving en zich niet uitlevert aan louter vermaak of oppervlakkig spektakel (zie bijvoorbeeld Latham 2014 over de strenge en invloedrijke sciencefictioncritici Darko Suvin en Carl Freedman). Een voorbeeld zien we in kader 4.7, een muurtekst over sciencefictioncinema. Hier velt het Maison d'Ailleurs als connaisseur een streng oordeel over het spektakel van sciencefiction uit Hollywood: Hollywood is 'grotesque'. Het script van het Maison d'Ailleurs construeert zo een dis-

tinctie tussen goede, 'conjecturale', sciencefiction en slechte, spectaculaire en escapistische, sciencefiction – Alexander noemt dit 'moreel agonisme' (zie hoofdstuk 2).

SUCCESS OR DARKNESS?

The film industry certainly is the best-known aspect of science fiction. Movies follow up to movies and success in box-office abound. However, this proliferation is double edged since, on the one hand it allows the description of a specific culture – that of the relationship between sciences, technologies and humanity – but, on the other hand, it has the tendency to give a restrictive and sometimes even grotesque vision of science fiction. [...]

Kader 4.7 Fragment van een muurtekst over sciencefictioncinema in de tentoonstelling *Souvenirs du Futur* in het Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

De leden van de intrinsieke gemeenschap van sciencefictionconnaisseurs zullen daardoor hun vermoedens, mede op basis van het symbolisch kapitaal dat het instituut museum heeft, bevestigd zien. Om ook het brede publiek te overtuigen van het strenge kwaliteitsoordeel, maakt het Maison d'Ailleurs gebruik van een sterk instruerend overbruggend script, waarin de bezoeker precies wordt uitgelegd wat de juiste manier is om van science fiction te genieten.

We zien dit bijvoorbeeld in kader 4.8, een muurtekst over sciencefictioncomics en -beeldverhalen. In deze tekst wordt onverholen gesteld dat sciencefictioncomics vooral moeten worden gelezen als visies op de relatie tussen technologie en onze huidige samenleving, waarmee we onze eigen ideeën kunnen bevragen. Sciencefictioncomics lezen voor vermakelijk escapisme is een fout, aldus de tekst: 'To lose oneself in the future? It is a mistake that science fiction itself does not make!'

De tekst probeert aanvankelijk nog een toegankelijk toon aan te slaan ('Welcome to the curve of imagination!'), maar we zien hier vooral de connaisseur-conservator die spreekt tot de leek die moet leren het kaf van het koren te scheiden. Bij deze leek worden nogal wat vooroordelen verondersteld (sciencefiction staat gelijk aan Hollywood, sciencefiction is een vorm van escapisme), die door de connaisseur-conservator moeten worden hersteld. Zo komen we bij de interpretatieve sociale machtsverhoudingen (zie hoofdstuk 2), die op de achtergrond het karakter van de opvoeringen van het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs bepalen: de strijd in het veld van culturele productie om erkenning en legitimiteit.

ESCAPING OR GETTING LOST?

Welcome to the curve of imagination! This room is dedicated to these comic books that have explored and nourished science fiction. The stories they contain – whether they take place on Earth or in space, whether they stage travelers or super-heroes – all seem to have been written for our mere amusement.

However, neither comic books nor science fiction in general can be reduced to such a goal. It is true that we can lose ourselves in the imagination's mirages or even that we can wish to draw ourselves in them, but that would lead us to miss the real treasures of 'Comics' and 'SF'. The invention of futuristic images and plots takes its true sense only if it makes you question your own images and stories. To lose oneself in the future? It is a mistake that science fiction itself does not make!

Kader 4.8 Fragment van een muurtekst over stripboeken van de tentoonstelling *Souvenirs du Futur* in Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains

SOCIALE MACHTSVERHOUDINGEN: COMMERCIEEL SUCCES VERSUS CULTURELE LEGITIMITEIT

De geschiedenis van sciencefiction wordt zowel getypeerd door commercieel succes als door het streven naar culturele legitimiteit (Westfahl 1996; Gordon 2014). Zoals eerder vermeld, werd de term 'sciencefiction' geïntroduceerd door de uitgever van pulplectuur Hugo Gernsback in de jaren twintig van de vorige eeuw. Sindsdien heeft het genre altijd sterke banden gehad met allerlei vormen van massamedia, zoals de pulplectuur, hoorspelen, paperbacks, televisieseries, stripboeken en films. Via deze massamedia heeft sciencefiction altijd kunnen rekenen op een omvangrijk publiek. Tegelijkertijd hadden actoren in het sciencefictionveld vaak het gevoel dat zij moesten vechten voor de erkenning van mensen werkzaam in het veld van de autonome kunsten, die het genre wegzetten als escapistische popcultuur, gericht op tieners en adolescenten (zie bijvoorbeeld Millet en Labbé 2001; Shippey 2005; Seed 2005; Gordon 2014).

Niettemin heeft sciencefiction in de afgelopen decennia in toenemende mate kritische erkenning en academische aandacht gekregen (Hollinger 2014). Dit blijkt onder andere uit het groot aantal handboeken en 'companions' die de laatste jaren zijn uitgegeven door vooraanstaande academische uitgeverij als Routledge, Blackwell, Cambridge University Press en Oxford University Press (zie James en

Mendlesohn 2005; Seed 2005; Bould et al. 2009; Latham 2014) In zekere zin is het genre geïnstitutionaliseerd met de publicatie van bloemlezingen, encyclopedieën en literaire kritieken, wat heeft geresulteerd in de komst van een officiële geschiedenis van het genre, evenals eigen prijzen, eigen conventies en een canon. Maar de reflex om het genre te legitimeren en de wil zich ten opzichte van de autonome kunsten te positioneren, tonen aan dat na de 'culture wars' en de postmoderne wending in de cultuurkritiek van de jaren tachtig van de vorige eeuw de traditioneel culturele hiërarchie deels overeen is gebleven (zie bijvoorbeeld de Bourdieusiaanse veldanalyse van sciencefiction door Milner 2011; Hubble 2013). Een teken aan de wand is een bespreking van *The Cambridge Companion to Science Fiction in Science Fiction Studies*:

'Curiouser and curiouser. Surely these are End Times, since the Cambridge University Press has now published a book devoted to science fiction, in the same series that treats serious academic topics – Renaissance Humanism, the Eighteenth-Century Novel, and Immanuel Kant. A series with Kant and sf? A PMLA special issue?³ Could sf be finally finding domestic bliss within the academy?' (Easterbrook 2004).

Iets soortgelijks geldt voor het niet-academische sciencefictionpubliek. Hoewel de omvang hiervan immer groot is geweest en de houding ten opzichte van het genre loyaal, bestaat er onder de meest gepassioneerde sciencefictionliefhebbers ook het gevoel dat zij verkeerd worden begrepen, foutief worden gerepresenteerd en belachelijk worden gemaakt door de buitenwereld, bijvoorbeeld om hun reenactments en cosplay. Dit proces wordt ook wel 'gettoïsering' van de sciencefictionliefhebber genoemd (Gordon 2014, 105).

Vandaag de dag is sciencefiction nog steeds een commercieel succesvol genre in het centrum van de popcultuur. Het is echter wel zo dat sciencefiction als afgebakend genre binnen de markt voor popcultuur in toenemende mate concurrentie ondervindt van genres als horror en fantasy. Het lijkt erop dat de populariteit van 'pure' of 'harde', conjecturale sciencefictionliteratuur en -cinema afneemt (zie bijvoorbeeld Sobchack 2014 en Stableford 2003 over de toenemende populariteit van fantasy ten koste van sciencefiction).

Deze dubbele positie, enerzijds in het veld van de serieuze culturele productie en anderzijds in de markt van de popcultuur, wordt weerspiegeld in het verschil

³ Publications of the Modern Language Association of America.

tussen de overbruggende performances van beide musea. Het Maison d'Ailleurs doet een beroep op de collectieve representatie van de connaisseur en legitimeert sciencefiction ten opzichte van het veld van de serieuze culturele productie. Met de teksten als in kader 4.7 en 4.8 wordt beargumenteerd dat sciencefiction een relevant cultureel genre is, meer dan louter entertainment. Sciencefiction is een waardevolle toevoeging aan het arsenaal aan verhalen die een samenleving over zichzelf vertelt, zo wordt gesteld. Teksten als deze trachten aan te tonen dat sciencefiction een museum verdient. Net zoals kunstmusea kunnen claimen dat hun collecties onze individuele levens, en de samenleving als geheel, verrijken, dragen sciencefictionmusea bij aan een beter begrip van de wereld waarin we leven.

In het EMP Museum schemert de druk om de culturele meerwaarde van sciencefiction aan te tonen wel door (zie kader 4.4), maar dit museum trekt zich minder aan van de culturele hiërarchie. Het EMP Museum haakt doelbewust aan bij de collectieve representatie van de fan en probeert zoveel mogelijk mensen op een zo toegankelijk mogelijke wijze enthousiast te maken voor het sciencefiction-aanbod uit de mondiale cultuurindustrie.

CONCLUSIE

We begonnen dit hoofdstuk met twee verzamelaars, wier collecties de bakermat vormden van twee musea, Paul Allen en Pierre Versins. Zij deelden een passie voor sciencefiction, maar zij beleefden die passie op geheel verschillende wijzen, respectievelijk als fan en als connaisseur. Dit verschil in beleving is terug te vinden in haast alle performance-elementen die in de opvoeringen van het EMP Museum en het Maison d'Ailleurs ten tonele komen. Er gaapt een kloof tussen de enige twee sciencefictionmusea ter wereld. Deze dichotomie laat zich verklaren door het samenspel van de performance-elementen te bestuderen, waarbij tevens het effect van de verschillende performance-elementen op museumopvoeringen in het algemeen zichtbaar wordt.

De vormgeving van mise-en-scènes, de selectie van objecten en de symbolische productie van de museumgebouwen bepalen voor een groot deel het karakter van museumopvoeringen. De evocatieve in-situpresentaties, de nadruk op de objecten uit de mediatractie en de losse, niet-aangegeven routes in het EMP Museum creëren een mise-en-scène-afhankelijke opvoering die verwijst naar de collectieve representatie van de kijkende en luisterende sciencefictionfan, die ondergedompeld wil worden in een zelf te verkennen wereld van Sense of Wonder. Dit heeft zowel een verbindend als overbruggend effect. Allereerst is het effect verbindend, omdat het EMP Museum objecten toont die bij sciencefictionfans tot de verbeelding spreken. Captain Kirks zetel is een icoon van sciencefictiontelevisie

en staat symbool voor de glorie van *Star Trek*. Ten tweede is het verbindend, omdat sciencefictionfans in staat worden gesteld gezamenlijk hun fascinatie uit te leven in een feestelijke omgeving. De waarden van de fans worden bevestigd en gehuldigd: waar jij van houdt, verdient spektakel. Het effect is tevens overbruggend, omdat het spektakel van een mise-en-scène-afhankelijke opvoering ook kan worden aangewend om mensen van buiten de intrinsieke gemeenschap te imponeren en misschien te overtuigen, zoals we ook tegenkwamen in de automusea in hoofdstuk 3. De evocatieve mise-en-scènes kunnen ook op zichzelf bewonderd worden (zie hoofdstuk 2, eind van de paragraaf 'Mise-en-scène'). In de mise-en-scène van het EMP Museum wordt sciencefiction vermarkt aan een breder publiek van potentieel toekomstige fans.

Deze wisselwerking tussen het bedienen van de intrinsieke gemeenschap enerzijds, en de presentatie aan het bredere publiek anderzijds, keert terug in het EMP museumscript. Fans worden getraakteerd op een verdiepende opvoering, waarbij de barrières tussen productie en consumptie worden doorbroken, intimiteit wordt gecreëerd tussen fanbezoekers en actoren en er sprake is van speelse onderdompeling. Naar buiten toe wordt sciencefiction gelegitimeerd, maar er wordt vooral geprobeerd sciencefiction zo toegankelijk mogelijk te presenteren, opdat niet-fans niet worden afgeschrikt of buitengesloten. 'Ja, sciencefiction is belangrijk en waardevol, maar je moet er vooral lol aan beleven', zo zouden we de toon van de performance kunnen omschrijven. Deze houding reflecteert de positie van sciencefiction in de cultuurindustrie: het genre is wel succesvol, maar moet nog steeds worden verkocht. Omdat daarnaast is gebleken dat 'harde' sciencefiction in populariteit afneemt, moeten ook aanpalende genres worden ingezet om marktaandeel te kunnen blijven behouden. *Can't Look Away* in het EMP Museum is hier een goed voorbeeld van.

Net als in het EMP Museum, vindt in het Maison d'Ailleurs op het niveau van mise-en-scène overbrugging plaats, zij het van een geheel andere aard. Net zoals we in hoofdstuk 3 zagen bij het Porsche Museum, wordt in de mise-en-scène van het Maison d'Ailleurs gebruikgemaakt van de visuele taal van het objectafhankelijke museum, waar kwaliteitsoordelen worden geveld door connaisseurs. Dit verkondigt aan bezoekers van buiten de intrinsieke gemeenschap, dat sciencefiction museumwaardig is. Legitimering staat voorop. De strakke, aangegeven route, de analytische in-context mise-en-scène en de autonomie van de objecten uit de literatuurtraditie brengen een objectafhankelijke opvoering tot stand, waarbij de bezoeker van een afstand vergelijkt en observeert. Objectafhankelijke opvoeringen (hoofdstuk 2) zijn opvoeringen van verbinding en mogelijk ook van uitsluiting. Een connaisseur heeft aan enkel objecten genoeg voor een bevredigende museumervaring, aangezien hij of zij zelf in staat is objecten te laten

spreken en de symbolische kracht ervan in te schatten. In de opvoering van het Maison d'Ailleurs worden de objecten niet ondersteund door een meeslepende mise-en-scène, waardoor de taak van de overbrugging van de objecten naar een breder publiek neerkomt op het museumschrift.

Het script van het Maison d'Ailleurs is zodoende niet gericht aan de intrinsieke gemeenschap van sciencefictionconnaisseurs; het biedt nauwelijks informatie die bij de connaisseur niet al bekend is. De connaisseur wordt bevestigd in zijn of haar waarden via de kwaliteitsoordelen die worden geveld en de strenge interpretatie van goede sciencefiction, die in het academische veld gangbaar is. 'Wat jij vindt, daar heb jij gelijk in', zo lijkt het script te stellen.

Overbruggend worden buitenstaanders op de hoogte gesteld van de historie van sciencefiction, ingelicht over de hoogtepunten (ook via de objecten), en geïnformeerd over de voornaamste thematieken. Nog belangrijker is dat de buitenstaander wordt benaderd als een leek die te horen krijgt welke kwaliteitscriteria de gemeenschap van sciencefictionconnaisseurs hanteert. In een performance van legitimering bevestigt de connaisseur-conservator van het Maison d'Ailleurs de waarden van andere connaisseurs, terwijl de leek wordt geïnstrueerd. Het EMP Museum huldigt het fandom van speels vermaak in de commerciële wereld van de cultuurindustrie en probeert daarbij zoveel mogelijk anderen te verleiden.

Hoofdstuk 5

TUSSEN SACRAAL EN PROFAAN: POSTCOMMUNISTISCHE MUSEUMOPVOERINGEN IN OOST-EUROPA

In de vorige twee casestudies hebben we gezien hoe museumopvoeringen worden gebruikt om verschillende boodschappen te verkondigen. Scripts, symbolische productiemiddelen en mise-en-scènes dragen boodschappen uit die verbonden zijn met collectieve representaties. Op die manier komen er verbindende en overbruggende effecten tot stand bij respectievelijk de intrinsieke gemeenschap en de mensen daarbuiten. Nu moet worden gezegd, dat de opvoeringen uit de vorige hoofdstukken waren ingebed in lichte interessegemeenschappen. Deelname aan deze lichte gemeenschappen kan wel degelijk betekenisvol zijn – ook in een gedeelde passie voor auto's of sciencefiction vinden mensen een cultureel thuis. Maar de loyaliteit aan deze soort gemeenschappen wordt over het algemeen niet beschouwd als overerfelijk, want deelname eraan is vrijblijvend en de toenadering tot en het afscheid van de gemeenschap verlopen meestal probleemloos (zie hoofdstuk 1).

Verder zijn de voorafgaande museumopvoeringen niet sterk politiek geladen. Ook als we het adagium 'the personal is political' onderschrijven, kunnen we vaststellen dat auto- en sciencefictionmusea minder politiek geladen zijn dan bijvoorbeeld nationale historische musea. Ten slotte zijn deze performances geen onderdeel van brede maatschappelijke debatten. Over de automusea zijn wel wat kritische geluiden te horen vanuit de hoek van het milieuactivisme (zie bijvoorbeeld Sayah 2009; Brand 2009). Ook het EMP Museum en oprichter Paul Allen zijn niet bij iedereen geliefd, maar verder zijn de auto- en sciencefictionmusea weinig controversieel (Barnett 2007; Savage 2005).

Dit hoofdstuk gaat over musea met een politieke boodschap. Het is een rondgang langs vier musea die de erfenis van voormalige communistische regimes uitdragen: het Terror Háza (Huis van Terreur) in Boedapest, het Latvijes Okupācijas Muzejs (Museum van de Letse Bezetting) in Riga, het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig en het DDR Museum in Berlijn. Al deze musea zijn ingebed in zware gemeenschappen en zijn georganiseerd rond nationaliteit, etniciteit en politieke voorkeuren. Bovendien zijn ze vanwege hun onderwerpen – het communistische verleden in Hongarije, Letland en Duitsland – politiek geladen. Niet alleen de thema's die in deze museumopvoeringen aan bod komen zijn onderdeel van bredere maatschappelijke debatten, ook de musea zélf zijn onderwerp van discussie.

Aan de hand van deze vier musea krijgen we een beter inzicht in de verbindende en overbruggende werking van de verschillende performance-elementen in een complexe en politieke gemeenschapsconstellatie. Daarbij staat de invloed van de sociale en politieke machtsverhoudingen meer op de voorgrond en is de werking van verbinding en overbrugging minder eenduidig.

Verder kunnen we het model van de museale performance theoretisch koppelen aan Memory Studies, het wetenschapsgebied waar de nalatenschap en verwerking van het communisme in Oost-Europa hoog op de onderzoeksagenda staan. De gedeelde herinneringen aan wereldschokkende gebeurtenissen als oorlog, onderdrukking, opstand en verzet kunnen namelijk leidend zijn bij de constructie van gemeenschap (Blacker 2013). Zoals we zullen zien, zijn de voormalige communistische regimes in Oost-Europa gekoppeld aan dergelijke herinneringen. Musea spelen in de communicatie van deze gedeelde herinneringen een belangrijke rol (Assmann en Shortt 2012).

Centraal in dit hoofdstuk staan de concepten 'sacraal' en 'profaan'. Zoals Alexander stelt in zijn studie over de verkiezingsstrijd tussen Obama en McCain (2010), verbinden politieke partijen in hun strijd om de gunst van de kiezer de tegenpartij met collectieve representaties van het morele kwaad en de eigen partij met het moreel goede. Wat het goede en het slechte, het sacrale en het profane representeert, verschilt uiteraard per sociale context. In dit proces van profanisering

en sacralisering worden tegenstellingen gecreëerd tussen 'wij' en 'zij', belangrijk voor de constructie van een gemeenschappelijke identiteit (Giesen 2006, 329; Alexander 2003, 32). Door jezelf en je eigen groep te verbinden met sacrale collectieve representaties en de anderen met profane, is de kans groter dat het publiek zich met jou identificeert en dat het beeld van de ander wordt besmeurd (Alexander 2010, 12). Alexander noemt deze strategie die van het 'moreel agonisme', zoals in hoofdstuk 2 is toegelicht. Een lichte variant daarvan kwamen we tegen in hoofdstuk 4 (Alexander 2006, 61). Aangezien de werkelijkheid complex en contingent is, moeten in dit proces bepaalde zaken onbenoemd blijven, terwijl andere zaken juist worden aangedikt om een zo eenduidig en herkenbaar mogelijk verhaal te creëren: cognitieve simplificatie. Dit alles komt in dit hoofdstuk terug.

Om recht te doen aan de specifieke nationale herinneringsdebatten, zullen we in navolging van Clarke (2014) Boedapest, Riga, en Leipzig en Berlijn apart van elkaar behandelen. Per land zal er naast de opvoeringen van de musea aandacht worden besteed aan de belangrijkste thema's die de nationale debatten domineren, inclusief de inzichten die de Memory Studies ons op dat vlak verschaffen.

HET TERROR HÁZA IN BOEDAPEST: VERBINDING EN VERDELING, OVERBRUGGING EN AFSTOTING

Het Terror Háza werd in 2002 geopend en is gevestigd in het oude hoofdkwartier van de antisemitische en fascistische Pijlkruiserspartij, die aan het eind van de Tweede Wereldoorlog in Hongarije aan de macht was. Het statige gebouw aan de lommerrijke Andrásyboulevard werd door de Pijlkruisers ook gebruikt voor ondervraging en marteling (Schmidt 2008, 5). Na de Tweede Wereldoorlog werd het gebouw in gebruik genomen door de communistische Politieke Politie, later het Staatsveiligheidsbureau en daarna de Staatsveiligheidsautoriteit genoemd. Het gebouw leidde tot veel achterdocht en verdenking in Boedapest. Er bestond een sterk vermoeden dat er in de kelders cellen en martelkamers waren (Rév 2005, 250).

Het museum onderhoudt nauwe banden met de huidige rechts-nationalistische, en fel anticomunistische minister-president Viktor Orbán, op wiens initiatief het museum werd gebouwd. De directeur, Mária Schmidt, was ooit de adviseur van Orbán en wordt nog steeds gezien als vertrouweling van de minister-president (Csipke 2011, 111). Zelf gebruikte Orbán de openingsceremonie van het museum als podium voor zijn herverkiezingscampagne. In zijn toespraak, zoals geobserveerd door James Mark, beschouwde Orbán het museum als een waarschuwing tegen de invloed van de huidige socialistische partij MSZP, die tussen 2002 en 2010 regeerde. De MSZP is de opvolger van de communistische Hongaarse Socialistische Arbeiderspartij (Mark 2010, geciteerd door Clarke 2014, 109).

De performance van het Terror Háza wordt dan ook door verscheidene auteurs geïnterpreteerd als onderdeel van de herinneringsstrijd die binnen Hongarije plaatsvindt tussen linkse en rechts politieke partijen, waarbij het verleden door beide zijden wordt geïnterpreteerd en gebruikt voor politieke doeleinden (Kovács 2003; Troebst 2005, 385; Rajacic 2007). Zo werd de herdenking van de Hongaarse Opstand van 1956 – en zijn leider Imre Nagy – door beide partijen door de jaren heen gebruikt in de actuele politieke strijd. De MSZP benadrukte daarbij de betekenis van de figuur Nagy als een socialistische hervormer. De opstand zelf en het bloedige neerslaan ervan door de Sovjet-Unie met hulp van de Hongaarse Socialistische Arbeiderspartij, werden daarbij op de achtergrond gehouden. De populistische conservatieve partij van Orbán, Fidesz, benadrukte het wrede optreden van de autoriteiten en interpreteerde 1956 als een antisocialistische opstand en als een patriottisch verzet tegen een buitenlandse bezetter. In deze context werd de MSZP weggezet als de directe nakomeling van het regime in 1956, en als de partij die zich na 1989 opnieuw liet inpalmen door buitenlandse invloeden, in dit geval kapitalistische en corporatistische partijen (Csipke 2011; Müller 2011).

Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het Terror Háza

Dat het gebouw aan de Andrásyboulevard een profane geschiedenis van terreur kent, wordt door de naam 'Terror Háza' gesuggereerd en symbolisch benadrukt door een theatrale ingreep in het uiterlijk van het gebouw. De buitenmuren van het Terror Háza zijn geheel grijs geschilderd, de ramen zijn geblindeld en op de gevel zijn kleine fotoportretten aangebracht van slachtoffers van het communistisch regime. Aan de daklijst is een grote overstekende sculptuur bevestigd, waarin het woord 'Terror' is uitgesneden. Wanneer de zon hoog genoeg staat, wordt het woord 'Terror' geprojecteerd op het trottoir, pal naast de ingang van het museum. Dit alles staat in schril contrast met de statige negentiende-eeuwse herenhuizen die het Terror Háza flankeren.

Dit architectonische statement van profaniteit wordt bij binnenkomst voortgezet. Begeleid door speciaal voor het museum gecomponeerde muziek, die doet denken aan de *Tweede Symfonie* van Gorecki of het *Adagio for Strings* van Barber, wordt de bezoeker geconfronteerd met manshoge marmeren gedenkstenen. In de binnentuin staat een grijs geschilderde Russische tank, waaromheen foto's van slachtoffers de binnenmuren tot boven aan toe bekleden (zie afbeelding 5.1). In de eerste zaal ('Dubbele Bezetting') dreunt zware elektronische basmuziek. Een geprojecteerde animatie van een landkaart toont hoe Hongarije na de Vrede van Versailles twee derde van zijn grondgebied verloor, hoe vanuit Duitsland tijdens de Tweede Wereldoorlog een zwarte vlek zich langzaam over Hongarije verspreid-

de, die vervolgens werd verjaagd en vervangen door een rode vlek, de Sovjet-Unie. Zes flatscreens tonen beelden van de fascistische en de communistische bezetting, inclusief militaire parades en toespraken, oorlogshandelingen, propaganda, deportaties en massagraven.



Afbeelding 5.1 Binnentuin van het Terror Háza, Boedapest

Dit bombardement van beeld en geluid houdt aan tot de laatste zaal wordt bereikt in dit museum, dat overigens een zeer strakke looproute oplegt. In de zaal over de Goelag klinken pulserende bassen en huilende violen, de vloer bestaat uit een landkaart van de Sovjet-Unie. In omgekeerde kegels liggen de van onder aangelichte persoonlijke bezittingen van gedeporteerden. Aan de wanden laten in totaal acht flatscreens stille beelden zien van onder andere werkkampen, de begrafenis van Stalin en Russische troepen. Deze beelden worden onderbroken door interviews met ooggetuigen van de Goelag, die vertellen over hun angsten en ontberingen. De zaal over de collectivisering van de landbouw en de onderdrukking van de koelakken (onafhankelijke boeren) in de jaren vijftig is een doolhof van kunststof replica's van blokken boter. Het nagebouwde kantoor van Péter Gábor, de directeur van de Hongaarse geheime politie (ÁVH) tussen 1945 en 1952, kent een surrealistisch aandoende tweedeling: één helft van de zaal is namelijk geheel monochroom grijs geschilderd, bureau, raam en stoel inclus. Deze ingreep verwijst naar het gegeven dat de leiders van het communistisch regime uiteindelijk het slachtoffer werden van datzelfde regime en ook gedetineerd werden (Schmidt 2008, 38).

In deze evocatieve in-situ mise-en-scène zijn objecten geplaatst die het slachtofferschap van de Hongaren representeren. In de eerdergenoemde zaal over de Goelag zien we de persoonlijke bezittingen van de slachtoffers in de vorm van brieven, een pet en muts, een fotolijstje en stoffen laarzen; in de zaal over religie staan de bijbeltjes, kruisbeeldjes en een priestergewaad van de veroordeelden. Een tweede categorie van objecten die de terreur van de fascistische en communistische regimes representeren, bestaat uit voorbeelden van propaganda, marteltuig en surveillanceapparatuur. Er ontstaat zodoende een scherpe tegenstelling tussen getroffen en dader die wordt gesymboliseerd door objecten die ofwel slachtofferschap, ofwel terreur representeren.

Deze tegenstelling wordt versterkt door de persoonlijke verhalen die de slachtoffers vertellen via de vele beeldschermen. In de zaal over de Goelag vertellen vrouwen hoe ze met hun kinderen alleen werden gelaten, over bevallingen in werkkampen en de pogingen voedsel en tabak de kampen binnen te smokkelen. Mannen vertellen over hun deportatie naar de Sovjet-Unie, hoe ze gedwongen werden bevroren Russische lijken te dragen, en hoe ze naakt, ziek en koud de verschrikkelijke omstandigheden in de werkkampen trachtten te overleven.

De objecten worden niet of summier beschreven en vanwege de zware mise-en-scène zijn replica's lastig te onderscheiden van originelen. Hierdoor gaan de objecten als rekwisieten op in het geheel of verdwijnen naar de achtergrond. De symbolische productie wordt dus voor een groot deel door de in-situ mise-en-scène tot stand gebracht. Zoals in hoofdstuk 2 vermeld (in de paragraaf 'Mise-en-scène')

kunnen volgens Kirshenblatt-Gimblett in-situ mise-en-scènes worden gebruikt om immateriële boodschappen over te brengen. In het geval van het Terror Háza draagt de evocatieve in-situ mise-en-scène bij aan de betekenis van de objecten en de persoonlijke verhalen. Ze worden sensationeel gebracht, waardoor onze interpretatie van objecten en verhalen emotioneel wordt gestuurd. De bezoeker dient niet alleen kennis te nemen van de ervaringen van de slachtoffers en de barre praktijken van de dictatoriale regimes, maar wordt ook aangespoord zich te identificeren met de gedeporteerden, gedetineerden en veroordeelden. Tegelijkertijd worden de daders op emotionele wijze veroordeeld.

Een goed voorbeeld hiervan is de presentatie van de GAZ-12 ZIM, een zwarte limousine van Russische makelij. De catalogus vermeldt: 'The ZIM automobile on display is a frightening relic of the times: it evokes the infamous "black car" used by the communist political police to pick up its victims, usually in the middle of the night' (Schmidt 2008, 27). Omringd door zwarte vitrage, wordt de ZIM vanbinnen verlicht, terwijl het zaallicht wordt gedempt. Als de muziek aanzwelt, wordt op de achterbank langzaam een Sovjetteken zichtbaar. Dan klinken er diepe bassen en hoge violen in de geheel verduisterde zaal, waarin de rode achterbank fel oplicht.

Hier is sprake van een sterk aangezette mise-en-scène, waarin de objecten oplossen als rekwisieten. Deze mise-en-scène dompelt de bezoekers onder in de schokkende getuigenissen van slachtoffers, geïnterneerden en gedeporteerden. Het is een meeslepend geheel, waarbij de emoties van de bezoeker danig op de proef worden gesteld.

Script in het Terror Háza

De emotionele beleving staat voorop en op het eerste gezicht ontbreekt een informatief historisch script. De zalen zijn chronologisch losjes geordend, ze beginnen met de nasleep van de Tweede Wereldoorlog en eindigen met de ineenstorting van het communistisch blok in de vroege jaren negentig. In het middendeel bevindt zich een aantal thematische zalen, onder andere over propaganda, religie en deportatie. Het script wordt niet gepresenteerd door middel van muurteksten, films of een audioguide, maar op A4'tjes die in hoeken van de zalen worden aangeboden en een catalogus die in de museumwinkel te verkrijgen is.

Dit script vangt aan met een herinnering aan het Koninkrijk Hongarije. Dit koninkrijk maakte tussen 1867 en 1918 deel uit van de Oostenrijk-Hongaarse dubbelmonarchie (1867-1918). Na de Vrede van Versailles in 1919 werd Hongarije – als republiek – zelfstandig, maar verloor twee derde van zijn grondgebied. Dit vormt in het Terror Háza het startpunt van vele 'twists' en 'turns', die aanhouden tot aan de ineenstorting van het communistisch regime in 1991. De komst van

Duitse nazi's, die de Hongaarse fascisten aanstuurden; de komst van de communisten, die vervolgens de parlementaire democratie en een onafhankelijke rechtbank ontmantelden; opsluiting, marteling en terechtstelling van 'vijanden van het regime'; het bloedige neerslaan van de Hongaarse opstand van 1956 – hoe verder de bezoeker in het Terror Háza afdaalt, des te langer wordt de lijst van ontberingen die de Hongaarse gemeenschap moest ondergaan.

Verreweg de meeste zaaltijd wordt besteed aan de onderdrukking tijdens het communistisch regime. Plotwendingen die de val daarvan aankondigen, ontbreken. Er wordt geen zaaltijd besteed aan de periode na het showproces van de leider van de opstand Imre Nagy in 1958.

In de laatste zaal (*Farewell* getiteld) is Hongarije opeens bevrijd; er wordt in slechts enkele zinnen aan de periode 1989-1991 gerefereerd. In deze zaal wordt gesteld dat er tot 1991 sprake was van een regime van terreur in Hongarije. Impliciet wordt de terreur geëxtrapoleerd van 1958 tot 1991.

Er wordt een scherp onderscheid gemaakt tussen 'wij' en 'zij', gekoppeld aan de strijd tussen goed en kwaad, sacraal en profaan. In dit script wordt de sacrale Hongaarse gemeenschap in toenemende mate het slachtoffer van de profane daden van externe mogendheden. Dit morele agonisme komt niet alleen tot uiting in de theatrale mise-en-scène, de selectie van de getoonde objecten (slachtoffers versus daders) en de schrijvende persoonlijke verhalen, maar ook in het historische script. Zo streven in dit script de Hongaren naar vredige oplossingen voor het herstel van het verloren grondgebied na de Vrede van Versailles. Ten tijde van het communistisch regime verlangen zij naar een open democratie, een eerlijk rechtssysteem en een vrij en onafhankelijk Hongarije. En hoewel dit doel tot 1991 onhaalbaar lijkt, houden de Hongaren onder de dictatuur vast aan hun culturele tradities, burgerlijke normen en waarden, patriottisme en geloof (zie kader 5.1, 'The Fifties').

THE FIFTIES

[...] In Hungarian political life, two opposing forces struggled to define the future of the country. One sought to protect the nation's independence and establish a civic democracy based on democratic traditions and Western European examples. Its supporters rallied around the Smallholders Party.

Opposing them was the 'Left Bloc' led by the Hungarian Communist Party which presaged a Soviet-type system that would subordinate the country's autonomy to the Soviet-Union.

The occupying Soviet Army and the Soviet-led Allied Control Commission, which effectively had led the country until the peace treaty, backed a Soviet-type transformation. But the great majority of Hungarians wanted to live in a democracy.

RESETTLEMENT AND DEPORTATION

[...] Use of the term 'deportation' was officially prohibited, and whosoever committed a slip of the tongue or the pen was punished. The forcibly evacuated were chosen for their social origins, but filthy lucre also played a part. After all, it was the fastest and simplest way to acquire fine houses and apartments for the Party's 'upwardly mobile' cadres.[...]

Kader 5.1 Fragmenten van de zaaltteksten 'The Fifties' en 'Resettlement and deportation' in het Terror Háza, Boedapest

Zoals uit kader 5.1 blijkt, staan deze immateriële waarden, die in vrije samenlevingen worden gezien als de grondslagen van een goede maatschappij en dus als sacraal gelden, in schril contrast met de materiële belangen van de vreemde mogendheden. Die deinsden er niet voor terug terreur, onderdrukking en geweld te gebruiken om hun doelstellingen te realiseren. Hun doelstellingen waren niet alleen ideologisch ingegeven, maar kwamen ook voort uit het verlangen naar macht en bezit – '[...] but filthy lucre also played a part.'

Geschiedenis is complex en contingent. Aan de fascistische en communistische dictatuur namen ook talloze Hongaren deel. Deze grijze geschiedenis wordt door het binaire script niet getolereerd en zo vindt er een cognitieve simplificatie plaats: de Hongaren die collaboreerden met de bezetters werden aangesteld door de vreemde mogendheden, of zij werden gedwongen en gesteund, of zij hadden hun afkomst verloochend en hun gemeenschap verraden.

Verbinding en overbrugging in het Terror Háza

We treffen in het Terror Háza verbindende uitspraken aan, gericht aan de nationale Hongaarse gemeenschap. Zo wordt in het script meermalen gesproken in de eerste persoon meervoud – 'wij Hongaren', 'ons Vaderland'. Verder is het museum duidelijk geïnspireerd door de beeldtaal en terminologie die we tegenkomen in holocaustmusea zoals het United States Holocaust Memorial Museum in Washington D.C. (Fisher 2002). Daar vinden we ook de persoonlijke verhalen van overlevenden, de foto's en namen van gestorvenen en de oproep dat er lessen

getrokken moeten worden uit het verleden. '60 Andrassy Road has become a shrine, an homage to the victims. 60 Andrassy Road is the effigy of terror, the victim's memorial. The House of Terror Museum is proof that the sacrifice for freedom is not futile', staat in de catalogus te lezen (Schmidt 2008, 5). Hier wordt aangestuurd op een verbindende opvoering voor een intrinsieke gemeenschap, gericht op de openbaarmaking, verwerking en herdenking van een veelbewogen verleden.

Dergelijke verbindende uitspraken rijmen echter niet met de zwaar aangezette mise-en-scène en het scherpe morele agonisme in het script. Deze nadrukkelijk overbruggende elementen impliceren eerder dat het publiek nog overtuigd moet worden dat Hongarije ernstig heeft geleden onder de fascistische en communistische regimes. Als de Hongaren de trauma's van fascisme en communisme echt zo collectief hadden ondergaan als het museum doet voorkomen, dan waren de zware mise-en-scène en het morele agonistische script overbodig geweest. De intrinsieke gemeenschap kende deze boodschap toch al en was al overtuigd.

Deels kunnen we het sterk overbruggende karakter van het Terror Háza verklaren uit de wens van het museum ook jongere generaties Hongaren aan te spreken en hen de lessen van het verleden bij te brengen. Schmidt verklaarde bij de opening van het museum in 2002 tegenover de internationale pers dat de tentoonstelling de Hongaarse kinderen uitlegt hoe het was onder het socialisme te leven ('"Haus des Terrors" in Ungarn zeigt Taten von Nazis und Kommunisten' 2002).

Een andere doelgroep is het buitenland, met name de westerse landen. In dit licht moet de overbruggende opvoering van het Terror Háza aan de rest van wereld tonen dat Hongarije definitief met zijn fascistische en communistische verleden heeft gebroken (Kovács 2003, 164-165).

Ik denk echter dat de beste verklaring te vinden is in het verdeelde herinneringslandschap van Hongarije. Het museum verheerlijkt conservatieve waarden als traditie, geloof en patriottisme; de sacrale waarden die in de herinneringspolitiek van Fidesz zo'n grote rol spelen (Clarke 2014, Müller 2011). De lofredes op het verzet van de boeren en de Katholieke Kerk zijn hiervan een sprekend voorbeeld (zie kader 5.2). De politieke partijen links van Fidesz worden verdacht gemaakt door de profanisering van het communisme en de extrapolatie van terreur tot 1991. Maar al voor 1991, gedurende de laatste jaren voor de ineenstorting van het Warschau-pact, was er sprake van liberale hervormingen en werkte de oppositie nauw samen met de communistische voorganger van de MSZP (Troebst 2005, 393-394; Rév 2005, 285). De partijen en de mensen die in deze periode een politieke rol speelden, of die beschouwd kunnen worden als de politieke erfgenamen daarvan, worden door Fidesz in de profane hoek gedrukt.

PEASANTS

[...] The Party did not spare any efforts in its aim to destroy the countryside's traditional lifestyle and to force the peasants to abandon their lands. [...] The communist system could not abide the continued existence of an economically independent community carrying on its traditional lifestyle. The elimination of a land-owning Hungarian peasantry wedded to its conservative values, customs and traditions, was indispensable for the party-state in order to extend its dictatorship over the entire country.[...]

CARDINAL MINDSZENTY

[...] According to the date of the 1949 census, 70% i.e. six and a half million of Hungary's population was of the Roman Catholic faith. For that reason the Catholic Church possessed the greatest social and political influence, as well as the most significant economic clout. Its network of educational, social, cultural and devotional institutions covered the entire country. The Catholic Church played a major role in nurturing and maintaining national culture and its traditions.[...]

Kader 5.2 Fragmenten van de zaaltteksten van 'Peasants' en 'Cardinal Mindszenty' in het Terror Háza, Boedapest

Dit zorgt voor een complexe wisselwerking tussen verbinding en overbrugging. Ten eerste is er sprake van een verdeeld herinneringslandschap, waarin het Terror Háza wordt gebruikt als een politiek instrument in een actuele herinneringsstrijd. Deze herinneringsstrijd speelt op nationaal niveau een belangrijke rol. Er zijn meerdere gemeenschappen die zich betrokken voelen bij de vormgeving van de herinnering aan het communisme. De *nationale* gemeenschap van Hongarije valt dus niet samen met de *intrinsieke* gemeenschap van het Terror Háza, lees de achterban van Orbán.

Dat houdt in dat de performance van de intrinsieke gemeenschapscultuur op overbruggende wijze moet plaatsvinden, want het publiek moet zich kunnen identificeren met de actoren achter de performance. De overbruggende performance van het Terror Háza wil het aantal leden van de intrinsieke gemeenschap consolideren, zo mogelijk uitbreiden. Het publiek moet overtuigd raken van de ware, sacrale eigenschappen van de Hongaarse gemeenschap en moet daar on-

derdeel van willen zijn. Met andere woorden, er moet overbrugging plaatsvinden om tot verbinding te kunnen komen.

Ten tweede volgt uit de verbindende performance van het Terror Háza, dat mensen van buiten de intrinsieke gemeenschap worden voorgesteld als onderdeel van het profane. Dit heeft een negatief overbruggend effect, want mensen buiten de intrinsieke gemeenschap worden buitengesloten. Tegelijk kan deze uitsluiting een verbindend effect hebben, want de eigen gemeenschapscultuur wordt door een aanval op de ander herbevestigd.

Daarom roept het Terror Háza veel kritische reacties op bij een deel van het publiek en bij bepaalde politici, journalisten en wetenschappers. De nauwe banden met de politiek werden in de Franse pers bekritiseerd door de Hongaarse historicus András Mink: 'L'ouverture du musée coïncide avec le milieu de la campagne électorale, rabaisant les heures sombres de l'histoire hongroise au niveau d'une odieuse propagande politique' (Szamado 2002). Volgens Julia Creet gaat het Terror Háza met het morele agonisme en de cognitieve simplificatie van het script (mijn termen) voorbij aan de 'grijze' aspecten van het verleden, waarbij goed en kwaad niet weer te geven zijn als een zwart-wit tegenstelling (Creet 2012, 30). Eva Kovács (2003) noemt het Terror Háza een cynisch museum dat met halve waarheden net doet alsof het fascisme en communisme onderdeel waren van eenzelfde kwaad. Het identificeert de huidige socialisten met dat kwaad en presenteert conservatief Hongarije als slachtoffer van de geschiedenis. Dat is een vals beeld, stelt Istvan Rév, aangezien Hongarije zich in de jaren dertig heeft aangesloten bij nazi-Duitsland, om het gebied terug te krijgen dat na de Vrede van Versailles verloren was gegaan. Volgens Rév werd Hongarije pas door Duitse troepen bezet toen de deportatie van Hongaarse joden niet wilde vlotten (2005, 287).

De combinatie van politieke macht en zware mise-en-scène brengt Istvan Rév er toe een vergelijking te maken met de tentoonstelling *Mostra della rivoluzione fascista* (Tentoonstelling van de fascistische revolutie), die in 1932 door Mussolini in Rome werd geopend. Ook deze tentoonstelling was een bombardement van indrukken. Het onderscheid tussen authenticiteit en replica, feit en fictie, historische documentatie en artistieke creatie was moeilijk te maken. De *Mostra della rivoluzione fascista* richtte zich op het ontlokken van emotionele reacties aan de bezoekers, waardoor hun de mogelijkheid tot contemplatie en reflectie werd ontzegd. Zowel in het Rome van 1932 als in het Boedapest van nu dienen de doden, volgens Rév, als rekwisieten in een cynisch schouwspel met een politiek oogmerk: 'The House of Terror, similar to the Exhibition of the Fascist Revolution, was not meant to be a space of memory; the Budapest building, influenced by its predecessor in Rome, is a total propaganda space, where death and victims are used as rhetorical devices' (Rév 2005, 296).

HET MUSEUM VAN DE LETSE BEZETTING IN RIGA: EEN STRIJD OM ERKENNING

Het Bezettingsmuseum bevindt zich in het centrum van Riga in het voormalige gebouw van het Museum van de Letse Rode Fusiliers. Dit museum werd in 1970 door het communistisch regime opgericht ter ere van het Letse regiment dat in 1917 overliep naar de bolsjewieken en tijdens de daaropvolgende Letse onafhankelijkheidsstrijd meestreed aan de kant van de Sovjets (Von Blume 2007, 58). In 1993 werd het huidige museum geopend op initiatief van de in de Verenigde Staten woonachtige Paulis Lazda, die tijdens de Tweede Wereldoorlog op jonge leeftijd met zijn familie was gevlucht voor de communistische invasie. Het Bezettingsmuseum is een particulier museum, beheerd door een stichting en voor een groot deel gefinancierd door Letse emigrantenorganisaties (Michel en Nollendorfs 2005).

Daar waar het Terror Házá onderdeel is van een politieke herinneringsstrijd tussen rechts en links, speelt het Lets Bezettingsmuseum in Riga een rol in het debat tussen twee etnisch gescheiden herinneringsgemeenschappen. In Letland wonen namelijk veel etnische Russen die tijdens de Sovjetperiode naar Letland zijn geëmigreerd om te werken in het leger, de mijnbouw en de industrie. Hen wordt verweten dat zij na de onafhankelijkheid van Letland niet wilden integreren in de Letse samenleving. Ze bleven hun eigen taal spreken, hielden zich afzijdig van het Letse dagelijkse leven en waren politiek meer op Rusland gericht dan op Letland. De herdenking van de Russische overwinning op het nationaalsocialisme, waaraan jaarlijks veel Russische Letten deelnemen, wordt aan Letse zijde gezien als een verheerlijking van de Sovjetbezetting (Von Blume 2007, 62; Cheskin 2012).

Letland krijgt vooral van Rusland het verwijt dat de Russischtalige populatie wordt gediscrimineerd en als tweederangsburgers wordt behandeld. Vooral het gegeven dat een aanzienlijk deel van de Letse Russen geen Lets paspoort heeft, en dus officieel geen staatsburger is, is de critici een doorn in het oog. Daarnaast stuit het de Russisch-Letse bevolking tegen de borst dat bij het Lets Vrijheidsmonument ook de soldaten worden herdacht die deel uitmaakten van het Letse SS-legioen, dat tijdens de Tweede Wereldoorlog tegen de Sovjet-Unie streed. Deze spanning is de afgelopen jaren toegenomen, nu de verhoudingen tussen de Baltische staten en Rusland op scherp zijn komen te staan (Cheskin 2012; Cheskin 2013; Platt 2013).

In deze situatie – waarin het gesprek over het verleden gekenmerkt wordt door de polemiek tussen ‘bezettters’ en ‘fascisten’ – rust er een grote verantwoordelijkheid op de schouders van het Letse Bezettingsmuseum (Von Blume 2007, 63). Dit museum is echter niet vanwege deze polemiek opgericht, maar om de Letse

versie van het recente verleden aan de buitenwereld te tonen. Oprichter Paulis Lazda wilde de ‘ware’ geschiedenis van Letland vertellen, omdat die volgens hem in het buitenland en ook onder de Letse bevolking zelf onbekend was (Michel en Nollendorfs 2005, 118).

Daarvoor moest de communistische geschiedschrijving, die de toon zette voor veel geschiedenisleraren die in het Sovjettijdperk waren opgeleid, worden herschreven (Michel en Nollendorfs 2005, 123; Velmet 2011, 192; Troebst 2005, 387). Museummedewerkers Michel en Nollendorfs stellen dan ook dat het museum primair streeft naar de erkenning dat Letland van zijn soevereiniteit is beroofd door Duitsland en de Sovjet-Unie, dat Letland door vreemde mogendheden bezet is geweest en dat deze bezetting blijvende gevolgen heeft gehad voor de Letse bevolking. De grote gebeurtenissen zijn verweven met de Letse geschiedenis, aldus Michel en Nollendorfs (Michel en Nollendorfs 2005, 118).

Erkenning speelt een grote rol in de performance van het Letse Bezettingsmuseum. Erkenning impliceert dat er vooral sprake is van een overbruggende performance voor het buitenland. Het is daarom niet verwonderlijk dat een bezoek aan het Bezettingsmuseum een standaardonderdeel is van staatsbezoeken (Velmet 2011, 204). De inleiding in de museumgids sluit aan bij het overbruggende aspect, maar voegt ook een verbindende component toe aan de missie van het museum: ‘Remember the victims of the occupation: those who perished, were persecuted, forcefully deported or fled the terror of the occupation regimes.’

Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het Museum van de Letse Bezetting

Net als in Boedapest wordt de betekenis van het gebouw van het Bezettingsmuseum symbolisch benadrukt. Het Museum van de Letse Rode Fusiliers had oorspronkelijk een rode kleur en wordt tegenwoordig beschouwd als een symbool van de communistische machthebber (Michel en Nollendorfs 2005, 117). Na verloop van tijd verweerde de kleur van rood naar zwart en deze kleur heeft het nog steeds, wat goed aansluit bij de missie van het museum om de duistere geschiedenis te tonen (Von Blume 2007, 58). Zo wordt het recent in historische stijlen herbouwde Stadhuisplein, waar het museum staat, opgeschrikt door een grote zwarte doos die enkele meters boven de grond lijkt te zweven.

Oprichter Paulis Lazda had voor ogen dat het Bezettingsmuseum een ‘groot geschiedenisboek’ zou worden van de ware geschiedenis van Letland in de twintigste eeuw (Michel en Nollendorfs, 2005, 118-120). De mise-en-scène van het Bezettingsmuseum sluit hierbij aan en staat in dienst van script en historische objecten (zie afbeelding 5.2). De zeer scriptafhankelijke opvoering wordt gedomi-

neerd door grote tekst- en fotopanelen, aangevuld met vitrines met objecten en 'driedimensionale collages' (idem, 118). De talrijke foto's en historische documenten fungeren in het script van 'het grote geschiedenisboek' als bewijsmateriaal (of voetnoten) voor verschillende historische claims; de uitspraken worden met historisch authentiek materiaal onderbouwd. Dit sluit aan bij het streven de 'ware' geschiedenis te vertellen.



Afbeelding 5.2 De mise-en-scène van het Bezettingmuseum in Riga

In tegenstelling tot het Terror Háza klinkt nergens muziek, zijn er geen dramatische lichteffecten en beeldschermen vormen een uitzondering. Maar, net als in het Terror Háza, zij het minder teatraal, draagt de mise-en-scène uit dat we hier te maken hebben met een duistere geschiedenis. Het exterieur en het interieur worden gedomineerd door de kleur zwart. Er is geen daglicht.

Meer dan in het Terror Háza bezitten de objecten autonomie, omdat ze helder worden afgebakend van de tekstpanelen en overzichtelijk liggen uitgesteld in de vitrines. Ze worden wel begeleid door hun eigen subscript, waarover later meer. Ook hier representeren de objecten de repressie, de terreur en het lijden van de Letse bevolking onder de Sovjetheerschappij. Objecten uit het dagelijks leven tijdens de bezetting ontbreken. We zien opnieuw de persoonlijke bezittingen van geïnterneerden, gedeporteerden en dwangarbeiders in de Russische gevangenis en concentratiekampen, zoals een gevangenskostuum, een handgemaakte schaar, een spiegel, scheergerei.

Anders dan in het Terror Háza wordt van ieder object genoemd van wie het was, met korte persoonlijke biografieën tijdens de terreur van de nazi's en de communisten. Daardoor worden de objecten de stille getuigen van individuele geschiedenissen binnen het algemene narratief van de opvoering (zie kader 5.3).

STAND 53

1. Doll

Made by the deported dentist, Emīlija Ligere, in the Krannoyarsk region Dolgomostovsk district. She sent the doll to her little daughters in Latvia.

2. Drawing Working Women in the Kengir

The drawing was given to the political prisoner Biruta Blūma as a present for her thirtieth birthday by fellow inmates in the women's forced labour camp at Dzhezkazgan in Kengir in 1951.

3. Wooden Box

It belonged to Emīlija Bērziņa. The lid shows her case number, 442875. Bērziņa was tried and sentenced for copying and disseminating Latvian folk songs among her fellow Latvian deportees in the Tomsk region.

Kader 5.3 Toelichtingen bij objecten in het Museum van de Letse Bezetting, Riga

Via de emotionele confrontatie met een dagelijks gebruiksvoorwerp, zoals een soepkom, probeert het Bezettingmuseum te bereiken dat bezoekers zich identificeren met de slachtoffers van het communistisch regime, zoals het Terror Háza dat doet met zijn talrijke audiovisuele getuigenissen (Michel en Nollendorfs 2005, 121). Het Bezettingmuseum presenteert zich echter authentieker en objectiever dan het Terror Háza door de grotere nadruk op de materiële bezittingen van de individuele slachtoffers, de meer sobere mise-en-scène waarin die gepresenteerd worden en de vele zaaltijd die besteed wordt aan foto's, documenten en muurtekst. De vele lange muurteksten roepen het beeld op van grondig historisch onderzoek, en de autonomie van de objecten is gekoppeld aan het klassiek museologische standpunt dat de objecten voor zichzelf moeten spreken – en dus niet kunnen liegen.

Desondanks vallen mise-en-scène en objecten in het Bezettingmuseum binnen de tegenstelling tussen profaan en sacraal. Het zwarte exterieur van het gebouw en het duistere interieur met veel rood en zwart evoceren de hel, waar de vitrines met hun martelaarsreliëken sacraal oplichten.

Script in het Museum van de Letse Bezetting

Als gevolg van de scheiding tussen de objecten en de foto- en tekstpanelen hanteert het Bezettingmuseum twee scripts. Naast het persoonlijke script, dat ingaat op de levensverhalen van de slachtoffers van communistische en fascistische repressie en deportatie, zijn de tekst- en fotopanelen onderdeel van een chronologisch script van de belangrijkste politieke en maatschappelijke gebeurtenissen van 1939 tot de onafhankelijkheid in 1991.

Dit politiek-chronologisch script bestaat uit duidelijk afgebakende hoofdstukken. Net als in het Terror Házza begint het met de schets van een sinds 1920 onafhankelijk en florerend Letland. Deze schets is verbonden met sacrale collectieve representaties zoals 'onafhankelijk' en 'democratisch'.

De eerste belangrijke wending is het Molotov-Ribbentropverdrag van 1939, waarin was opgenomen dat Duitsland Rusland toestemming gaf de Baltische staten in te lijven. Volgens de communistische versie van het verleden sloten de Baltische staten zich vrijwillig aan bij de Sovjet-Unie, een visie die aan het eind van de jaren tachtig is weerlegd (Wertsch 2012, 177-178). Het script distantieert zich hier van de Sovjetgeschiedschrijving en komt met een 'verbeterde' versie. Het presenteert het Molotov-Ribbentropverdrag als een nationaal trauma, aangezien twee grootmachten het lot van het kleine Letland bezegelden (Michel en Nollendorfs 2005, 127). Na het Molotov-Ribbentropverdrag wordt het script bepaald door grote scriptwendingen, die in gang worden gezet door de bezettingen door Rusland (1940), Duitsland (1941) en opnieuw Rusland (1944-1991).

Net als in het Terror Házza beslaan de perioden van terreur de meeste zaaltijd. De Goelag, de Holocaust, het ontmantelen van de Letse democratie, russificatie en germanisering, de Russische geheime dienst, censuur, propaganda, collectivisering van de landbouw en massale immigratie van etnische Russen; deze thema's bepalen het script. Maar in tegenstelling tot het Terror Házza besteedt het Bezettingmuseum relatief veel zaaltijd aan de geleidelijke neergang van het communistisch regime. Ook het Letse verzet, de strijd om de onafhankelijkheid en het Letland van na 1991 komen aan de orde.

Het script eindigt met de observatie dat Letland niet ongeschonden uit de strijd is gekomen. Met name de communistische kolonisatiepolitiek en de russificatie drukken volgens het museum nog steeds hun stempel op de Letse samenleving. Daarmee laat het museum doorschemeren dat de herwonnen onafhankelijkheid is 'besmet' (Von Blume 2007, 63 en 68).

Ook in het Bezettingmuseum wordt voor de vertelling van de geschiedenis van terreur, bezetting en repressie gebruikgemaakt van sacralisering en profanisering, zij het minder gesimplificeerd dan in Boedapest. Zo wordt bijvoorbeeld verteld dat Duitse soldaten in eerste instantie als bevrijders werden ontvangen.

Tevens leren we dat de Letten over het algemeen passief reageerden op de onderdrukking en deportatie van de joden en dat er ook Letten waren die aan Duitse zijde meestreden en deelnamen aan de Holocaust. Uit de defensieve houding van het script over deze zaken (zie kader 5.4) blijkt echter dat de goede en slechte kanten van respectievelijk de Letten en de Sovjets op moreel agonistische wijze worden aangezet. Uit kader 5.4 blijkt namelijk dat de nazi's in vergelijking met de Sovjets aanvankelijk wel leken mee te vallen.

NR. 52

[...] For the first time in history, Latvian attitudes towards Germans were positive. They were seen as liberators from the hated communist regime. Could anything else have been expected after the massive cruel repressions the people had endured? Also this was the beginning of the war when nothing was known of Nazi atrocities.[...]

Kader 5.4 Audioguidefragment nr. 52 over de Letse ontvangst van Duitse soldaten tijdens de Tweede Wereldoorlog, in het Museum van de Letse Bezetting, Riga

Ook hier herkennen we de constructie van een essentialistisch nationale (en etnische) gemeenschapsvisie, waarin de Letten op een traditionele en folkloristische wijze worden gepresenteerd, bijvoorbeeld door de nadruk op de typisch Letse zangcultuur en klederdracht. Toen de Letse gemeenschap werd geïnfilteerd door buitenlandse mogendheden, liet de Letse cultuur zich niet onderdrukken. Net als in het Terror Házza wordt benadrukt dat de Letten vreedzaam verzet pleegden om immateriële sacrale collectieve representaties als onafhankelijkheid, vrijheid en democratie te redden en dat zij troost vonden in het geloof.

Anders dan de Letten waren de nazi's en Sovjets vooral uit op materiële zaken als territorium, grondstoffen en macht. Daarbij gebruikten ze fysiek en symbolisch geweld en onderdrukten de Letten waar ze maar konden. De Sovjets worden verder gekenmerkt door hun nietsontziende atheïsme. De terreur die Stalin in de Sovjet-Unie en in de daaraan grenzende gebieden ontketende, wordt geduid als het werk van een maniakale schurk.

Verbinding en overbrugging in het Museum van de Letse Bezetting

Het Bezettingmuseum presenteert zich net als het Terror Házza als een verbindende opvoering van verwerking en bekendmaking. De communistisch geïnspireerde

geschiedschrijving moet worden herschreven en de ware geschiedenis verteld. Zo kan de Letse gemeenschap meer te weten komen over haar huidige situatie. Ook definieert de verbindende opvoering de Letse identiteit en krijgt een deel van de Letse bevolking (in binnen- en buitenland) de gelegenheid de slachtoffers van de bezettingen te herdenken (Von Blume 2007, 68).

Op het gebied van overbrugging zien we, net als in Boedapest, dat met de sacralisering van de Letten en de profanisering van nazi's en communisten buitenstaanders worden aangespoord de versie van het verleden van het museum over te nemen. Buitenstaanders moeten het onrecht erkennen dat de Letse gemeenschap is aangedaan.

Critici stellen echter dat deze opvoering van het Bezettingsmuseum kan leiden tot het buitensluiten of afstoten van mensen die zich niet kunnen vinden in het beeld van de sacrale Let en de profane Rus. De performance zou te veel ingaan op de Letse cultuur en identiteit. Von Blume concludeert in 2007 dat de etnische visie op het Letse verleden andere perspectieven te veel uitsluit, wat wordt versterkt door de claim van het museum de enig ware geschiedenis te vertellen. Met name de Letse Russen krijgen geen stem. Omdat zij als voormalige bezetters in de profane hoek worden gezet, werkt het script op hen eerder afstotend dan overbruggend (Von Blume 2007 63-68).

Dit is een gemiste kans, zo observeert ook Cheskin. Onder jonge Russischtalige Letten is er een meer open houding ten aanzien van de Letse herinnering aan het communisme, ook omdat deze groep zich minder aantrekt van de Russische geschiedschrijving. Toch weigert een groot deel van de Russische minderheid van een bezetting te spreken, aangezien dit zou betekenen dat zij zelf geen Letse burgers zijn (Cheskin 2012).

Het Bezettingsmuseum in Riga krijgt lang niet zoveel kritiek als het Terror Házá in Boedapest. Een mogelijke reden is dat het museum minder vervlochten is met de politieke macht. Hoewel de Letse overheid het museum officieel heeft erkend, substantieel subsidieert en opneemt in de staatsbezoeken, is het museum zelfstandig. Het is veelzeggend dat de uitbreiding van het museum in eerste instantie was voorzien voor het jaar 2008, maar nog steeds niet is voltooid wegens onvoldoende financiële middelen.⁴ Het museum is 'bottom-up' door Letse emigranten opgericht en sindsdien langzaam gegroeid en niet, zoals het Terror Házá, door de centrale overheid 'top-down' geïnitieerd.

⁴ Op de website wordt opgeroepen geld te doneren, zie <http://okupacijasmuzejs.lv/en/support-us>

Het Bezettingsmuseum is een museum in transformatie, nog steeds op zoek naar de juiste vorm en toon. De reactie van Valters Nollendorfs tijdens een congres in Weimar is in dezen veelzeggend. Nollendorfs werd aangesproken op een fout in de muurteksten. Het Bezettingsmuseum zou namelijk een visie op de eerste Sovjetbezetting hebben overgenomen die afkomstig is uit de nazipropaganda. Nollendorfs reageerde:

[...] Ihrer Anmerkung zu der Formulierung "das Jahr des Grauens" oder "des Horrors" stimme ich zu. Es ist ein Formulierung, die sich im Exil fest etabliert hat, und das haben wir jetzt fallen lassen. Ihnen ist ja auch aufgefallen, dass wir in dieser Hinsicht im Katalog schon weiter sind als in der Ausstellung' (Knigge en Mählert 2005, 262).

Nollendorfs geeft toe een fout te hebben gemaakt, die te hebben hersteld en zegt dat het museum in de catalogus 'verder is dan in de tentoonstelling'. Hier zien we een script en performance in ontwikkeling, waarmee de actoren achter de performance zich onafhankelijk willen opstellen van de in ballingschap geconstrueerde visie op het Letse verleden.

Ook speelt het Bezettingsmuseum minder in op de emotie van de bezoeker, waardoor het samenspel van script en mise-en-scène minder achterdocht oproept dan in Boedapest. Het museum ontbeert de financiële middelen voor een spectaculaire mise-en-scène zoals in het Terror Házá. De eerste ontwerpen van de geplande uitbreiding van het museum laten zien dat de nieuwe presentatie weliswaar meer interactief wordt, met meer multimediale presentatietechnieken, maar lang niet zo theatraal als het Terror Házá (Museum of the Occupation of Latvia z.j.). Wat betreft vorm en inhoud van het script is het nog gissen of de dichotomie van sacraal versus profaan wordt voortgezet, of dat de aanbevelingen van de critici worden overgenomen.

Wel kan worden geconcludeerd dat de kritieken van onder anderen Velmet en Von Blume – en in het geval van het Terror Házá van Kovács, Rév en Creet – uitingen zijn van de roep om meer inclusieve opvoeringen, waarbij er niet vanuit één standpunt wordt verbonden en overbrugd, maar waar plaats is voor meerdere perspectieven. Om in onze termen te spreken: de musea in Boedapest en Riga worden door critici als te monologisch ervaren. Het roerige verleden en de pluriformiteit aan herinneringsgemeenschappen van het Europa van nu vragen om opvoeringen van het verleden met een meer dialogisch karakter. Door het verleden vanuit meerdere perspectieven te benaderen, komt er plaats voor reflectie en onderhandeling, in plaats van louter bevestiging van de eigen groep en het overtuigen (of

afstoten) van de ander. We zullen de laatste musea van dit hoofdstuk, het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig en het DDR Museum in Berlijn, vanuit deze discussie benaderen.

HET MUSEUM IN DER 'RUNDEN ECKE' EN HET DDR MUSEUM: AUFARBEITUNG VERSUS OSTALGIE EN UNRECHTSSTAAT VERSUS ALLTAG

Al snel na de Wende van 1989 begon in het herenigd Duitsland het maatschappelijk debat over de omgang met de nalatenschap van de DDR. Hoe diende men om te gaan met de medewerkers en informanten van de Stasi en met de schending van mensenrechten in de DDR? En hoe moest de DDR ingepast worden in de Duitse geschiedenis en de nationale herdenkingen (Clarke en Wölfel 2011, 4-8)? Met twee parlementaire commissies in de jaren negentig werd van overheidswege toegewerkt naar een centraal aangestuurd herinneringsbeleid, dat recht zou doen aan de slachtoffers van het communistisch regime en de DDR zou bestempelen als dictatuur. Pas met de expertcommissie 'Sabrow' in 2005, kwam er meer aandacht voor de herinneringen aan het dagelijks leven in de DDR (Beattie 2011; Hogwood 2013).

Ondanks de inspanningen van de Duitse overheid voor een centraal herinneringsbeleid (waaruit het Haus der Geschichte in Bonn en het Zeitgeschichtliches Forum in Leipzig zijn voortgekomen), kent Duitsland een groot aantal herinneringsmusea over de voormalige DDR die niet gelieerd zijn aan de centrale overheid (Ludwig 2011, 39). Het Museum in der 'Runden Ecke' en het DDR Museum zijn daar voorbeelden van, aangezien beide musea zijn ontstaan vanuit particulier initiatief. Het Museum in der 'Runden Ecke' ontvangt wel subsidie, maar wordt geleid door een onafhankelijke stichting, die voortkomt uit de actiegroep Bürgerkomitee Leipzig. Het DDR Museum benadrukt dat het geen euro subsidie ontvangt en dat het al zijn inkomsten uit entreegelden haalt ('Welcome to Berlin's interactive museum!' 2015).

Wat betreft de Duitse herinneringsculturen ten aanzien van de DDR bevindt het museum in Leipzig zich in het kamp van hen die stellen dat de DDR een misdadig regime was, waarvan de criminele daden ieder aspect van het dagelijks leven bepaalden. De Stasi was alomtegenwoordig, de SED was afhankelijk van de Stasi en het leger, kortom de DDR was een *Unrechtsstaat* (Bickford 2011, 172; Wolle 2010 geciteerd in Arnold-de Simine 2013, 180).

Anders dan in Leipzig vertolkt het DDR Museum in Berlijn herinneringen aan de DDR waarin de aandacht voor het dagelijks leven centraal staat: een leven dat ook zo zijn goede kanten had en waar sommige Oost-Duitsers naar terug-

verlangen. Het leven was overzichtelijk, publieke voorzieningen waren goedkoop of gratis en, voor zover men die kon voorzien, was er een gevoel van zekerheid over de toekomst. Deze goede herinneringen aan de DDR worden aangeduid met de term *Ostalgie* (Clarke en Wölfel 2011, 13-14). Zowel over dit fenomeen als over de term bestaat veel discussie. Zo zou de nostalgie naar het leven in de DDR een gevaar vormen voor de ontwikkeling van de democratie in het herenigd Duitsland, omdat de wandaden van de DDR-dictatuur daardoor worden gebagatelliseerd (Hyland 2013, 103-104). Deze visie wordt op zijn beurt bekritiseerd met het argument dat niet iedereen in de DDR zich een slachtoffer van de dictatuur voelde en dat het de mens eigen is op latere leeftijd met nostalgie terug te kijken op vroeger (Hogwood 2013, 38-39). Bovendien kan *Ostalgie* ook beschouwd worden als een vorm van verzet tegen het kapitalisme dat sinds de Wende in Oost-Duitsland heerst (Berdahl 1999, in Hyland 2013, 105). Een van de uitkomsten van de *Ostalgie*-discussie is de opvatting dat het dagelijks leven van de DDR ook het bestuderen en herinneren waard is. Of zoals Robert Rückel van het DDR Museum stelt: we zijn toch ook nieuwsgierig naar middeleeuwse voorbehoedsmiddelen? Waarom zou een museum dan niet de *Alltag* van de DDR mogen tonen? (Menn et al. 2012, 4).

Unrechtsstaat versus *Alltag*. Het is volgens verschillende auteurs in de Memory Studies een tegenstelling waarmee we niet veel verder komen en die geen recht doet aan de vele herinneringen aan de DDR. In erfgoeduitingen zou er ruimte moeten zijn voor de pluriformiteit en complexiteit van herinneringen, waarbij het ene het andere niet direct uitsluit (Arnold-de Simine en Radstone 2013, 28-29; Bathrick 2013, 233). In de termen van de onderhavige studie zijn performances die de nadruk op ofwel *Unrechtsstaat*, ofwel *Alltag/Ostalgie* leggen monologisch. Critici zien juist liever dialogische performances.

Het Museum in der 'Runden Ecke' vertegenwoordigt een monologische opvoering, daterend uit de vroege jaren negentig, toen activistische Oost-Duitse burgers de behoefte voelden het onrecht dat de Oost-Duitse bevolking door Stasi en SED was aangedaan openbaar te maken (Clarke en Wölfel 2011, 5-7). Alleen door totale openheid van zaken te geven, door de repressieve praktijken in de DDR systematisch te onderzoeken en de schuldigen te straffen, kan het verleden verwerkt worden en kan Duitsland bouwen aan een nieuwe toekomst. In het Duits heet dat *Aufarbeitung* (Gallinat 2013, 149-151).

Het DDR Museum representeert de overgang van een monologische opvoering, aanvankelijk primair gericht op *Ostalgie/Alltag*, naar een meer dialogische opvoering. Daarbij wordt wel aandacht gegeven aan de *Unrechtsstaat* en *Aufarbeitung*, maar er wordt ook een stem gegeven aan de mensen die in die *Unrechtsstaat* een normaal leven probeerden te leiden (*Alltag*) (Menn et al. 2012, 12-13).

Het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig

Het Museum in der 'Runden Ecke' is gevestigd in het voormalig hoofdkantoor van de Stasi in de regio Leipzig. Tijdens de 'Friedliche Revolution' van 1989 werd het gebouw bezet door demonstranten, die daarmee de vernietiging van documenten door de Stasi een halt toeriepen. Reeds in 1990 werd de 'Runde Ecke' een museum, beheerd door het Bürgerkomitee Leipzig, een burgerorganisatie die tijdens de Friedliche Revolution was ontstaan. Tegenwoordig heeft dit comité als doelstelling de herinnering aan de socialistische dictatuur levend te houden en de waarden van vrijheid en zelfbeschikking uit te dragen (Jones 2014, 103). Het Bürgerkomitee mengt zich regelmatig in debatten over de omgang met het communistisch verleden in Duitsland.

Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het Museum in der 'Runden Ecke'

Het belangrijkste object van de collectie van het Museum in der 'Runden Ecke' is het gebouw zelf, als symbool van de overgang van een communistische dictatuur naar een vrije samenleving. 'For 40 years in Leipzig, the "Runde Ecke" symbolized suppression by the SED (Socialist Unity Party of Germany) and the comprehensive infiltration of society with suspicion and physical and mental violence. Today it is a symbol of the self-liberation of the people of the GDR (German Democratic Republic) from dictatorship...!', zo staat in de bezoekersgids te lezen. Daarom is besloten het exterieur en interieur van het voormalige Stasihoofdkwartier in Leipzig zo min mogelijk aan te passen aan de nieuwe museumfunctie, het gebouw zélf is een museumstuk.

Er wordt voor de mise-en-scène een beroep gedaan op de authenticiteit van het gebouw, dat gepresenteerd wordt als een objectieve bron van informatie (zie ook Jones 2014, 110). De versleten linoleum vloer, de vaalgele gordijnen, de groen-metalen archiefkasten, zelfs de typische DDR-geur, zijn volgens de bezoekersgids herinneringen aan de voormalige functie van het gebouw. Dit is historische grond, de locatie waar de onderdrukking plaatsvond en op exact deze plaats begon de bevolking zich van deze onderdrukking te bevrijden (zie afbeelding 5.3).



Afbeelding 5.3 De mise-en-scène in het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig



Afbeelding 5.4 Tekstpanelen in het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig

De activistische, particuliere oorsprong van het museum is zichtbaar in de presentatietechnieken. De beige prikborden waarop begeleidende teksten, documenten en foto's worden getoond, hebben een hoog doe-het-zelfkarakter en domineren het museum. Het gevolg is een scriptafhankelijke opvoering. De stroken golfkarton waarop met zwarte markeerstiften titels en schema's zijn geschreven, verwijzen naar de protestborden die tijdens de demonstraties in 1989 werden meegedragen (Paver 2013, 137). Net als in Riga kan de mise-en-scène omschreven worden als een groot geschiedenisboek (zie afbeelding 5.4).

De visuele verwijzingen naar de Stasi (de authentieke locatie) en het werk van burgeractivisten (de doe-het-zelf-presentatietechniek) creëren een in-situ mise-en-scène waarin de getoonde objecten in hun natuurlijke omgeving worden geplaatst. We zien bijvoorbeeld een replica van het kantoor van een Stasi-officier, een aantal spionagecamera's, een vermommingskit, allerhande afluisterapparatuur en surveillancemateriaal waarmee telefoon- en postverkeer werd onderschept, opgetekend en bewaard. Wapens en propagandamateriaal representeren het militaristische en politieke karakter van de Oost-Duitse geheime dienst.

Deze objecten worden, in tegenstelling tot de musea in Boedapest en Riga, gepresenteerd als onpersoonlijke relictten van de Stasi. Ze worden in begeleidende teksten niet gekoppeld aan persoonlijke levensverhalen, maar aan hun functie binnen de Stasi-organisatie. Er wordt ingegaan op hun materiële kwaliteiten (type, land van afkomst, werking) en de manieren waarop ze werden gebruikt. Uit de selectie van objecten en hun begeleidende teksten kunnen we opmaken, dat zij de verschillende vormen van repressie door de SED en de Stasi representeren. Verder benadrukt het museumschrift dat de objecten primitief en amateuristisch overkomen. Ze worden bestempeld als 'banaal', wat aansluit bij de titel van de tentoonstelling: 'Stasi: Macht und Banalität'.

Script in het Museum in der 'Runden Ecke'

Met de verwijzing naar banaliteit – het woord dat Hannah Arendt gebruikte in haar observatie van de alledaagsheid van Adolf Eichmann – is de toon van het script gezet. Ook hier vindt profanisering plaats, ditmaal van de Stasi en de SED, ten opzichte van het sacraal opgevatte Oost-Duitse verzet. Hoewel de locatie van het Museum in der 'Runden Ecke' vergelijkbaar is met die van het Terror Háza (beide zijn gesitueerd in het voormalige hoofdkwartier van de geheime politie), neemt het script in Leipzig een totaal andere vorm aan.

In Boedapest en Riga begint het script met een geïdealiseerde uitgangssituatie: een machtig of vrij land. Dit beeld ontbreekt in Leipzig: de aanwezigheid van de Stasi en de SED wordt als een voldongen feit gezien. Aan de totstandkoming van de DDR wordt geen aandacht besteed. Vervolgens worden de wendingen van het plot door de politieke oppositie zelf in gang gezet, waar in Riga en Boedapest het plot wordt bepaald door de handeling van externe machten. De bijzondere verrichtingen van het Bürgerkomitee in de jaren tachtig worden geroemd. Daarnaast is het vooral aan het Bürgerkomitee te danken dat de praktijken van de Stasi in Leipzig zijn onthuld en dat de Stasi-archieven openbaar zijn gemaakt, zo stelt het museum.

In tegenstelling tot Riga en Boedapest treffen we hier geen performance van een intrinsieke nationale of etnische gemeenschap aan, maar van een *politieke* gemeenschap. Vanuit de activistische achtergrond van het Museum in der 'Runden Ecke' worden de demonstranten die in 1989 de straat op gingen gekoppeld aan collectieve representaties van sacraliteit. De politieke gemeenschap die in het script wordt omschreven, was vreedzaam en geweldloos en streed voor immateriële zaken als politieke zelfbeschikking, democratie, de vrijheid van meningsuiting, van vergadering en van pers (zie kader 5.5). Bovendien streden de demonstranten voor rechtvaardigheid (de daders van de Stasi-terreur moeten worden gestraft) en

openheid van zaken (Oost-Duitse burgers hebben het recht te weten in welke mate hun privacy door de Stasi werd geschonden).

NR. 1 – LEIPZIG ON THE WAY TO THE PEACEFUL REVOLUTION

Using the church as duplicating machines, one of which you can see in the display case, members of seven independent human right groups had produced ten thousand leaflets in which the initiative for democratic renewal of society called on citizens to rally for the right to free expression, assembly and association, as well as freedom of the press.

[...]

In retrospect, the 15th of January in Leipzig can be seen as the start of the popular takeover of the streets with demands for political self determination.

[...]

In June, activists set up a pilgrim's way along Leipzig's then highly polluted river Pleiße, to raise public awareness of environmental damage. The street music festival was organized as a protest against the SED's cultural policy.

[...]

On Monday September 4th after one of the peace prayer meetings in the Saint Nicolai Church, around 1200 people tried to start a rally. They carried banners reading, amongst other things, 'for an open land and a free people'.

[...]

They demanded the freedom to travel, freedom of thought and the right to free assembly. A week later, 20000 people joined the mundane demonstration, which for the first time marched in front of the state security office building, known as the Runde Ecke.

Kader 5.5. Selectie uit audioguidefragment nr. 1, waarin de oppositie in Leipzig strijdt voor sacrale waarden in het Museum in der 'Runden Ecke', Leipzig

De constructie van het profane vindt plaats op een manier die vergelijkbaar is met die in Boedapest en Riga. De Stasi was geen civiele geheime dienst, maar een misdadige, militaristische terreurorganisatie, die iedere burger als een potentiële vijand benaderde en er niet voor terugschrok verschrikkelijke middelen te gebruiken en democratische kernwaarden te schenden. Door middel van moord-aanslagen, onwettige doodstraffen, indoctrinatie van kinderen en manipulatie van privélevens hield men de burger op gewelddadige wijze onder de duim. Daarbij speelde ook materieel persoonlijk gewin geen onbelangrijke rol.

Verbinding en overbrugging in het Museum in der 'Runden Ecke'

Hoewel er in het Museum in der 'Runden Ecke', net als in Boedapest en Riga, een dichotomie bestaat tussen het sacrale en het profane, ondervond het museum geen noemenswaardige kritiek. Deels kunnen we dat verklaren doordat de mise-en-scène minder achterdocht oproept dan in Boedapest. Het grote aantal authentieke documenten en objecten en de ongewijzigde staat van het gebouw, naast de afwezigheid van geluid en een zwaar geregisseerde mise-en-scène, maken het Museum in der 'Runden Ecke' op het eerste gezicht geloofwaardig. De emoties van de bezoeker worden niet op de proef gesteld. Museumopvoeringen die dicht bij de materialiteit van hun objecten blijven, worden als neutraal en objectief beschouwd.

Bovendien is er een grote afstand tussen het theater van de museale opvoering en het theater van de politiek. Het Museum in der 'Runden Ecke' ontvangt wel federale subsidie, maar het Bürgerkomitee Leipzig is een kleine particuliere organisatie gebleven (Jones 2014, 104).

Het belangrijkste is dat dit museum heeft gekozen voor collectieve representaties die niet antagonistisch werken. Vrijheid van meningsuiting, democratie, politieke zelfbeschikking zijn waarden die in veel delen van de wereld als universele mensenrechten worden gezien. Uiteraard verstaat niet iedereen precies hetzelfde onder deze begrippen, maar daarin ligt ook hun kracht, omdat ze bij de meeste mensen wel een bepaald positief beeld oproepen.

Waar de opvoering van het Museum in der 'Runden Ecke' wel een afstotend effect kan hebben, is de sectie gewijd aan het fenomeen Oostalgie. Hier is het museum onverholen kritisch en neerbuigend. Onder de titel 'Sehnsucht nach der Diktatur?' wordt de aanhangers van de Oostalgiebeweging verweten dat zij de voormalige DDR behandelen als een curiositeitenkabinet, waaruit de dictatuur is weggefilterd (ook waargenomen door Jones 2014, 152-153).

Overbrugging wordt ook antagonistisch ingezet als het gaat over het huidige debat binnen de Duitse samenleving over de Aufarbeitung. De opvoering in Leip-

zig besteedt namelijk relatief veel zaaltijd aan recente debatten over de omgang met voormalige medewerkers en kopstukken van de Stasi en de SED. We komen te weten dat het Bürgerkomitee zich heeft geroerd inzake onderzoeken die de regionale overheid uitvoerde naar het Stasi-verleden van medewerkers van de regionale televisieomroep MDR. Ook zijn alumni van de omstreden 'Stasi-universiteit', de Hochschule des Ministeriums für Staatssicherheit in Potsdam, nog steeds actief als juristen, hekelt het museum.

Het DDR Museum in Berlijn

Tijdens een vakantie in Berlijn zocht de Freiburgse etnoloog en ondernemer Peter Kenzelmann tevergeefs naar een museum over het alledaagse leven in de DDR. Daarop besloot hij zelf een museum op te richten dat niet alleen de Berlijnse Muur en de Stasi zou behandelen, maar vooral het alledaagse leven. Het project werd door hem gefinancierd en aan de oevers van de Spree werd een locatie gevonden in de kelders van het hotel- en bedrijvencomplex DomAquaree, tegenover de Berliner Dom in het centrum van Berlijn. Het museum benadrukt dat het een private onderneming is, geen subsidies ontvangt en de inkomsten geheel uit de bijdragen van de bezoekers haalt. Hoewel het museum de kritiek krijgt dat het te lichtzinnig omgaat met de socialistische dictatuur en de onderdrukking door de Stasi en meelift op het succes van de Ostalgie (zie Brock 2008), is het project een publiekssucces. Het DDR Museum werd tot tweemaal toe genomineerd voor de Europese Museumprijs en de bezoekers stromen massaal toe. Met zo'n 500.000 bezoekers in 2013, behoort het museum tot de top tien van de meest bezochte musea in Berlijn, mede vanwege de populariteit van de alledaagse DDR-cultuur bij westerse toeristen (Arnold-de Simone 2011, 104). Als reactie op de eerdergenoemde kritiek is er wel meer aandacht gekomen voor de dictatoriale kenmerken van de SED en de repressie door de Stasi (Arnold- de Simone 2011, 106). Deze overgang toont aan dat er naar een meer dialogische opvoering gestreefd wordt.

Mise-en-scène en symbolische productiemiddelen in het DDR Museum

Het DDR Museum hanteert, net als Terror Háza, een in-situ mise-en-scène die het dagelijks leven in de DDR door de evocatie van typische Plattenbau-architectuur presenteert. Toonkasten met veel luikjes zijn vormgegeven in de stijl van de generieke gevels van DDR-flats. Met deze beeldtaal integreert het DDR Museum zijn missie (het tonen van het alledaagse leven in een dictatuur) in de mise-en-scène (zie afbeelding 5.5). Plattenbau staat namelijk symbool voor het uniforme en vooral

grijze beeld dat de DDR bij veel mensen oproept, hoewel zich achter deze generieke muren kleurrijke persoonlijke levens afspeelden (Paver 2013, 136; Menn et al. 2012, 8).



Afbeelding 5.5 De mise-en-scène van het DDR Museum in Berlijn, geïnspireerd op Plattenbau

Dat persoonlijke leven wordt bijvoorbeeld verbeeld door een felgele poppenkastpop of het appeltjesgroene doosje van Wuta Kamille handcrème. Ook heeft het museum stijklkamers van een 'typisch' DDR-appartement, een Stasi-verhoorkamer en een gevangeniscel. Het alledaagse leven is van de dictatuur gescheiden door een plastic gordijn ('Nebelwand der Bürokratie'). Daarachter bevindt zich wat het museum zelf de 'war room' noemt (Menn et al. 2012, 11). Rond het bureau van een SED-partijlid staan stellingkasten, waarin onder andere de werking van de staat, de partij en de economie wordt toegelicht.

De evocatieve mise-en-scène wordt aangevuld met een interactieve mise-en-scène, door het museum als een van zijn meest onderscheidende punten beschouwd. 'Erleben Sie Berlins interaktives Museum', zo spoort de bezoekersgids ons aan. Overal in de opvoering wordt de bezoeker tot activiteit aangezet. Het

kwaliteitsverschil tussen spijkerbroeken uit het Westen en het Oosten kan proef-ondervindelijk worden bepaald door ze te voelen. Een soortgelijke zintuiglijke vergelijking is die tussen de gangbare Mischkaffee (een mix van koffie, gerst, rogge, suikerbiet, spelt en cichorei) en de dure Rondo-Kaffee (pure bonenkoffie). Tal van interactieve touchscreens bieden spelletjes aan waarin de bezoeker wordt uitgedaagd zelf te ondervinden hoe het leven in de DDR zich voltrok, bijvoorbeeld als manager in een Trabantfabriek: 'Will you be able to fulfill the ministry's annual plan and overcome the difficulties of a command economy to produce the projected number of Trabant?' Toch worden al te vrije interpretaties niet toegestaan, want bij aanvang van het spel wordt vermeld dat de Oost-Duitse planeconomie gedoemd was te mislukken: 'After playing the game, it soon [sic] becomes clear why the planned economy was predestined to failure and what the factories had to do to be able to demonstrate success.'

De objecten representeren, zoals gezegd, vooral het dagelijks leven in de DDR: speelgoed, werkgerief, consumptiegoederen en kleding. Daarnaast geven tal van foto's inkijkjes in het dagelijks leven in de DDR. Het merendeel van de objecten wordt overigens niet of nauwelijks door het script toegelicht of benoemd, wat voor Brock (2008) een serieus punt van kritiek is. Labels ontbreken en in tal van vitrines worden de objecten losjes en speels gepresenteerd: ze staan op en voor elkaar of liggen op een hoop.

De aard van de objecten staat een dergelijke presentatie toe, aangezien ze door hun alledaagsheid herkenbaar zijn voor buitenstaanders, terwijl ze bij voormalige Ossies waarschijnlijk direct herinneringen oproepen. Het niet expliciet benoemen van de objecten leidt zo eerder tot een verbindend dan tot een overbruggend effect. Leden van de intrinsieke gemeenschap zijn in staat een poppenkastpop, een slee of een fototoestel in hun eigen narratief op te nemen en aan de hand daarvan hun herinneringen aan hun leven in de DDR te reconstrueren. Een buitenstaander ziet alleen maar dat men in de DDR ook bouwhelmen had, of oranje föhns.

In Boedapest, Riga en Leipzig voeren objecten van slachtofferschap of van terreur de boventoon. Opmerkelijk aan het DDR Museum is dat het alledaagse objecten gebruikt om het leven in de Unrechtsstaat van de DDR te symboliseren. Wanneer men de Nebelwand der Bürokratie is gepasseerd, treft men objecten aan die onderdrukking en verregaand toezicht representeren – zoals een surveillance-installatie inclusief beeldscherm en koptelefoon –, maar ook hier wordt de presentatie gedomineerd door gewone spullen van gewone mensen. De sectie over de Volksarmee wordt gelardeerd met flessen sterke drank. De relaties en verhoudingen tussen de verschillende Oostbloklanden worden gerepresenteerd aan de hand van de souvenirs die mensen na hun vakanties mee naar huis namen. En tussen de propagandaparaferalia van de communistische jeugdbeweging FDJ ligt ook een

strip Trisiston anticonceptiepillen. Met de selectie van deze objecten benadrukt de performance van het DDR Museum hoe gewone mensen de Unrechtsstaat in het dagelijks leven ervoeren. De mannen in het leger dronken om de ellende te verdragen, het Warschaupakt betekende dat je Hongaarse wijn kon drinken, en de socialistische jeugdkampen vielen voor veel jongeren samen met hun 'eerste keer'.

Hier zien we de poging van het DDR Museum om in de selectie van objecten de dichotomie tussen Unrechtsstaat en Alltag te doorbreken. De DDR kende een zeer militaristische cultuur en de jeugd werd geïndoctrineerd, maar de gemiddelde DDR-burger wist ook zijn eigen leven te leiden binnen de marges van het systeem, door kleine daden van verzet te plegen, al was dat soms de greep naar de fles.

Script in het DDR Museum

Deze insteek wordt nog herkenbaarder in het script, dat wordt gekarakteriseerd door hulde te brengen aan het dagelijks leven van de creatieve DDR-burger. Dit wil niet zeggen, dat het leven in de DDR door een roze bril wordt bekeken, zoals het Museum in der 'Runden Ecke' de Ostalgisten beschuldigt. Het DDR Museum is opvallend kritisch over het communistisch regime, waarbij normatieve adjectieven en een ironische ondertoon niet worden geschuwd. Zie bijvoorbeeld kader 5.6, waarin deelnemers aan de 1-meiparade het juichen geoefend hebben en pechvogels tot het einde van de dag het portret van Honecker moeten dragen.

BRASS BANDS AND THE SMELL OF SAUSAGES

Rumor would have it that St. Peter had a soft spot for Communists as May Day was always bathed in sunshine. The red flags fluttered in the warm breeze and loudspeakers played the songs of the labour movement. High up on dad's shoulders, the children passed the grandstand filled to bursting with the great and the good of East German Socialism. Smiling in avuncular fashion, they waved every time someone cheered. Cheering had been practiced in advance. Those marchers who were forced to carry a Honecker portrait would have to march to the bitter end, whilst their more fortunate colleagues took the short cut to the festivities. Dad drank his beer, whilst Mum queued up at the sausage stand. Eat, drink and be merry – cheers to international Socialist solidarity.

Kader 5.6 Fragment van een muurtekst, waarin de ambivalente positie van de DDR-burger wordt beschreven tijdens de Dag van de Arbeid op 1 mei, in het DDR Museum, Berlijn

In de mise-en-scène, in de objecten en in het script wordt de ambivalente positie van de DDR-burger benadrukt. Er is sprake van een dictatoriale bureaucratie, die de mensen monddood maakt en in een strak regime opsluit, om hen om te vormen tot volgzame modelburgers. Desondanks hadden de burgers ook het creatieve vermogen om binnen deze dictatuur geluk na te streven, iets moois te scheppen en kleine daden van verzet te plegen. In de tekst van kader 5.6 is er namelijk sprake van festiviteiten, zonneschijn, papa's schouders, bier en worst. Ook de waardigheid van het slachtoffer wordt erkend, net als de waardigheid van diegenen die zich pragmatisch uit het publieke leven terugtrokken en zich verzetten. Hierdoor is het script van het DDR Museum dialogischer dan dat van de andere performances.

Het perspectief dat ontbreekt, is dat van de leiders van het regime. Hun beweegredenen worden wel genoemd, hun ideologie wordt behandeld, maar ze hebben geen stem. Daar is de grens van het dialogische script bereikt.

Enerzijds kunnen we de opvoering van het DDR Museum lezen als een poging de dichotomie van sacraal en profaan te doorbreken, door het alledaagse leven binnen en buiten de publieke sfeer te presenteren. Anderzijds kunnen we stellen dat er wel degelijk een tegenstelling tussen sacraal en profaan wordt gecreëerd: die tussen de alledaagse burger die binnen de beperkingen van de dictatuur zijn eigen vrije werkelijkheid scheidt en de inwisselbare bureaucraat die een systeem van onderdrukking steunt.

CONCLUSIE

Zoals in de inleiding van dit hoofdstuk is aangegeven, bevinden de musea in dit hoofdstuk zich in veel complexere gemeenschapsconstellaties – namelijk nationale, etnische en politieke gemeenschappen – dan de automusea en de science-fictionmusea. Daarnaast raken hun thematieken de persoonlijke levens van een veel uiteenloper groep van mensen en zijn ze veel meer politiek geladen. De beleving van gemeenschap is zwaarder aangezet. Toegang tot de gemeenschap, en de ontzegging daarvan, wordt op een veel intensere manier beleefd, zowel door de actoren achter de performances, als door het publiek. Ten slotte zijn deze musea de inzet in en het resultaat van maatschappelijke, vaak hoog oplopende, herinneringsdebatten. Deze debatten gaan over wat de juiste versie van het verleden is, en over wie wel en wie niet tot de gemeenschap behoort. De besproken musea kiezen in deze debatten positie. Hun intrinsieke gemeenschappen vormen daardoor slechts een deel van de gemeenschappen die een cultureel of politiek belang bij de uitkomst van deze debatten hebben. Kort gezegd, bij deze musea staat er meer op het spel dan bij de auto- en sciencefictionmusea.

Het gevolg hiervan is dat de performances nog performatiever worden. Zoals we hebben gezien, worden er heldere tegenstellingen tussen de intrinsieke gemeenschap en buitenstaanders gecreëerd. Het is niet alleen zaak dat bezoekers uit de intrinsieke gemeenschap zich correct gerepresenteerd voelen, maar ook dat bezoekers tot de intrinsieke gemeenschap willen gaan behoren. Daarom wordt de intrinsieke gemeenschap gekoppeld aan sacrale collectieve representaties, die tegenover de profane worden gesteld. Het publiek moet worden overtuigd van de sacraliteit van de intrinsieke gemeenschap.

Hiervoor worden in de scripts plotwendingen en cognitieve simplificaties gebruikt met een sterk moreel agonisme, waarvan we in de kaders tal van voorbeelden hebben gezien. Objecten die ofwel slachtofferschap, ofwel terreur symboliseren, ondersteunen dit. De mise-en-scènes worden ingezet om bezoekers met een emotioneel spektakel te verleiden (Terror Háza), om de objectiviteit van een geschiedenisboek uit te stralen (het Museum van de Letse Bezetting), of om een beroep te doen op de vermeende authenticiteit van een haast ongewijzigd decor (Museum in der 'Runden Ecke').

Derhalve wordt de werking van verbinding en overbrugging minder eenduidig dan in de voorafgaande twee hoofdstukken. Enerzijds moeten overbruggende strategieën leiden tot verbinding: buitenstaanders identificeren zich met de boodschap van de performance en willen bij de intrinsieke gemeenschap horen. Anderzijds hebben verbindende strategieën een negatief overbruggend effect: de tegenstellingen tussen sacraal en profaan worden zo dik aangezet dat buitenstaanders worden afgestoten.

Per land zijn de specifieke doeleinden verschillend. In Boedapest wordt de linkse politiek gekoppeld aan wrede dictaturen voor electoraal gewin. In Riga wordt de onafhankelijkheid van de Letse gemeenschap benadrukt in de strijd tegen de Russische invloed. In Leipzig is er roep om gerechtigheid en transparantie. Het DDR Museum in Berlijn vormt hier een uitzondering op. Het DDR Museum is van origine niet door en voor Oost-Duitsers opgericht. Hier wordt de commercieel interessante Ostalgie omgevormd naar erkenning van de waarde van het alledaagse leven onder het communisme en begrip voor het verlangen naar vroeger.

Critici stellen dat de opvoeringen van musea meer recht moeten doen aan de vele nuances en schakeringen van het herinneringslandschap, in plaats van de bestaande tegenstellingen voort te zetten of aan te wakkeren. Ergo, er is een roep om al te monologische opvoeringen te vermijden (hoewel die voor de intrinsieke gemeenschap een louterende werking kunnen hebben) en een meer dialogische opvoering na te streven, waarin plaats is voor meerdere perspectieven.

Door meerdere perspectieven op het verleden te hanteren, kunnen de overbruggende elementen van de opvoeringen een bredere groep mensen aanspreken,

waardoor de intrinsieke gemeenschap van de museumperformance groter wordt. In een dialogische opvoering transformeert de bevestigende en/of huldigende verbinding naar reflectie op het gedeelde verleden. Overbruggende introductie, informatie en overtuiging gaan over in vrije gedachte-uitwisselingen met mensen buiten de intrinsieke gemeenschap. Het DDR Museum in Berlijn is een goed voorbeeld van een poging een dergelijke dialogische performance tot stand te brengen, maar ook hier zien we dat de constructie van een binair onderscheid tussen de sacrale DDR-burger en de profane SED-bureaucraat niet wordt vermeden.

Hoofdstuk 6

SAMENVATTING EN CONCLUSIES

De afgelopen jaren is het in de erfgoed- en museumwetenschappen steeds gebruikelijker geworden om musea vanuit een gemeenschapspectief te benaderen. Er wordt onderzocht hoe bestaande musea hun maatschappelijke relevantie denken te vergroten, door hun verzamelingen en tentoonstellingen beter te laten aansluiten bij specifieke interesses of behoeften van de samenleving. Ook is er meer aandacht voor gemeenschappen die musea oprichten. Deze gemeenschapsmusea worden gebruikt om gemeenschapsculturen onder de aandacht te brengen die door de gevestigde erfgoedinstellingen over het hoofd worden gezien, of daar eenzijdig worden gerepresenteerd. Centrale vragen in dergelijk onderzoek zijn: hoe musea collectieve identiteiten (kunnen) presenteren, welke groepen in de samenleving zij representeren en wat hun maatschappelijke verantwoordelijkheid is.

De impact van het museum wordt vaak vergeleken met die van het theater. Deze vergelijking wordt gebruikt om te benadrukken dat musea geen neutrale be-

waarplaatsen van objectieve kennis zijn, maar opvoeringen met boodschappen en standpunten. Om buitenstaanders te overtuigen, maken musea gebruik van presentaties die uit verschillende elementen bestaan, zoals teksten, routes, objecten, gebouwen, audiovisuele media en mise-en-scènes.

Het onderhavige onderzoek brengt deze twee opvattingen bij elkaar. Museum-presentaties zijn gelaagde culturele uitingen, die door sociale actoren worden gebruikt om gemeenschapsculturen op te voeren, enerzijds voor de leden van de eigen gemeenschap, anderzijds voor de wereld daarbuiten. In deze studie is onderzocht op welke wijzen dit plaatsvindt.

Het verschil met andere studies is de wijze waarop het begrip gemeenschap wordt toegepast. Er is voor gekozen 'gemeenschap' zo open mogelijk te benaderen en los te maken van de dominante connotaties die in museumstudies gangbaar zijn. Daardoor is het mogelijk een veel rijkere verzameling van musea als gemeenschapsmusea te bestuderen.

Gemeenschap wordt in de museum- en erfgoedwetenschappen vooral gevonden in de periferie van de samenleving. In studies daaromtrent zijn gemeenschapsmusea in de eerste plaats instituties die een bijdrage leveren aan de economische en culturele weerbaarheid van maatschappelijke minderheden in een globaliserende en individualiserende wereld. Hieruit vloeit de notie voort dat gemeenschapsmusea de conventionele museale structuren omdraaien, 'bottom-up' te werk gaan, en zo gemeenschapsleden mede-eigenaar maken van hun geïnstitutionaliseerde erfgoed. Deze opvattingen gaan hand in hand met fundamentele kritiek op de grote westerse musea, die als exclusief, elitair, commercieel en autoritair worden beschouwd. Binnen de museum- en erfgoedstudies is vooral aandacht voor het kleine 'community museum', dat de strijd moet aanbinden met vooroordelen in de maatschappij en met de machtspositie van gevestigde erfgoedinstuties. Zo is het beeld ontstaan dat het gemeenschapsmuseum een niche in het museumlandschap is.

In overeenstemming met recente sociologische inzichten, komt uit onderzoek echter naar voren dat vormen van gemeenschap overal in de samenleving kunnen worden waargenomen, niet alleen in de periferie. Gemeenschappen ontstaan ook rond gedeelde interesses en politieke belangen. Veel van deze gemeenschappen zijn 'licht', wat betekent dat ze het resultaat zijn van handelingen van individuen die menen dat ze bij elkaar horen vanwege gedeelde interesses, smaken of belangen. Ook deze lichte gemeenschappen brengen erfgoed, en dus musea, voort. Vanuit deze optiek kunnen recent opgerichte musea over automerken (hoofdstuk 3), sciencefictionmusea (hoofdstuk 4) en musea over het communisme (hoofdstuk 5) óók als gemeenschapsmusea worden bestudeerd.

Het doel van dit onderzoek is een empirische verbreding van het museum-

wetenschappelijk onderzoek tot stand te brengen, met name wat betreft de visie op de relatie tussen musea en gemeenschappen. Aanhakend bij de inzichten uit de sociologie hoeft gemeenschapserfgoed niet alleen gevonden te worden in lokale, etnische of religieuze contexten. Automusea en sciencefictionmusea zijn ook uitingen van gemeenschapserfgoed.

Het museum als 'cultural performance'

In hoofdstuk 2 is een conceptueel kader ontwikkeld dat ons in staat stelt museumpresentaties te benaderen als 'cultural performances'. Dit kader is sterk gebaseerd op het werk van de Amerikaanse cultuursocioloog Jeffrey Alexander. Zijn *cultural performance theory* is geoperationaliseerd voor de toepassing op musea. Alexanders performancemodel houdt kort in dat actoren gebruikmaken van allerhande theatrale middelen om de betekenis van een sociaal-culturele situatie te tonen aan anderen, opdat deze anderen zich met de actoren identificeren.

Dit conceptuele kader laat zich goed toepassen op museumpresentaties. Met een combinatie van *scripts* (museumteksten), *mise-en-scènes* (presentatietechnieken) en *symbolische productiemiddelen* (objecten en technologie) kunnen de sociale actoren een gemeenschapscultuur laten zien. Dit samenspel verwijst naar de *collectieve representaties* van een gemeenschap en heeft als doel dat het publiek zich met de boodschap van de performance identificeert. De term 'performance' heeft als bijkomend voordeel, dat het impliceert dat er sprake is van een wisselwerking tussen de representatie en de constructie van een gemeenschapscultuur.

Om de relatie tussen museumpresentaties en gemeenschappen meer nadruk te geven, heb ik Alexanders gebruik van het concept 'publiek' aangevuld met een tweedeling tussen *intrinsieke gemeenschappen* en *buitenstaanders*. Intrinsieke gemeenschappen bestaan uit personen die de collectieve representaties direct herkennen en onderschrijven. Zij hoeven niet te worden overtuigd van de waarde ervan. Het deel van het publiek dat overtuigd moet worden van de waarde van de gemeenschapscultuur die in het museum wordt opgevoerd, zijn de buitenstaanders.

Het gebruik van performance-elementen in musea

Wanneer we het performancemodel toepassen op de geselecteerde musea, dan zien we dat ze op een aantal punten vergelijkbaar zijn. Ten eerste is er het symbolisch kapitaal van het instituut museum zelf. Dat wordt ingezet om de gepresenteerde gemeenschapscultuur maatschappelijk te legitimeren. Om zich van de internationale concurrentie te onderscheiden, transformeren Mercedes-Benz, Porsche en Ferrari hun auto's tot museumobjecten, tentoongesteld als iconische

representaties van de glorieuze geschiedenis van de merkgemeenschappen. Ook de enige twee sciencefictionmusea ter wereld, het EMP Museum in Seattle en het Maison d'Ailleurs in het Zwitserse Yverdon-les-Bains, gebruiken het symbolisch kapitaal van het museum om de culturen van sciencefictiongemeenschappen te legitimeren. De musea over de communistische geschiedenissen van Hongarije (het Terror Háza in Boedapest), Letland (het Museum van de Letse Bezetting in Riga) en de voormalige DDR (het Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig) proberen met hun performances de wereld te overtuigen van het leed dat de Hongaren, Letten en Oost-Duitsers ten tijde van het communisme is aangedaan.

Ten tweede zien we dat *mise-en-scènes* op verschillende wijzen kunnen worden gebruikt om museumperformances kracht bij te zetten. Porsche vent de karakteristieke vormgeving van zijn modellen uit, door ze overzichtelijk in een 'white cube' te plaatsen en ze daarmee als kunstobjecten te tonen. Ferrari koppelt zijn merk aan de collectieve representatie van de Italiaanse idylle en evocert rustieke Toscaanse landschappen, waarin het authentieke Italiaanse leven zich afspeelt. Het Maison d'Ailleurs presenteert sciencefiction als de cultuur van connoisseurs, en kiest presentatietechnieken die een kritische en gedistantieerde houding impliceren. Het EMP Museum richt zich veel meer op de collectieve representatie van sciencefictionfans en omringt sciencefictionobjecten met speelse en onderdompelende decors, die de sfeer van buitenaardse of bovennatuurlijke werelden oproepen.

Verschillen in het gebruik van *mise-en-scènes* beïnvloeden ook de kritiek op performances. Dit zagen we vooral in hoofdstuk 5. Daar roept de dramatische *mise-en-scène* van het Terror Háza bij critici veel achterdocht op. De boodschap van dit museum is vergelijkbaar met die van het Museum van de Letse Bezetting en het Museum in der 'Runden Ecke'. Toch krijgen deze laatste twee musea veel minder kritiek. Ze zijn minder verbonden met de politiek, hun *mise-en-scènes* zijn soberder en de presentaties komen objectiever over. In Riga wordt dit bereikt met een *mise-en-scène* die muurteksten centraal stelt, in Leipzig wordt een beroep gedaan op de authenticiteit van het gebouw en de objecten.

Ten derde produceren verschillende typen objecten verschillende betekenissen. Mercedes-Benz weet met een rijk arsenaal aan commerciële en gezinsvoertuigen het beeld te creëren, dat het merk een substantiële bijdrage heeft geleverd aan de technologische vooruitgang van de samenleving. Het appel aan de sciencefictionconnoisseur van het Maison d'Ailleurs wordt ondersteund door de vele boeken die in de performance te vinden zijn: sciencefiction is vooral een literaire traditie. Het EMP Museum presenteert sciencefiction anders, als cultuur van een fangemeenschap die vooral van films en televisiedrama's geniet: er worden vooral iconische rekwisieten getoond. De musea in Boedapest, Riga en Leipzig

benadrukken dat hun gemeenschappen het slachtoffer zijn geweest van onmenselijke regimes, door objecten te tonen die slachtofferschap, terreur of repressie symboliseren. Het DDR Museum in Berlijn denkt niet in daders en slachtoffers, maar presenteert objecten uit het alledaagse leven in de DDR. De intrinsieke gemeenschap van het DDR Museum bestaat uit Oost-Duitsers die ook goede herinneringen aan het leven in de DDR hebben.

Ten vierde vormen de teksten die in de musea met de bezoeker worden gedeeld (muurteksten, labels, audioguides en documentaires) scripts met een aantal kenmerken. Door complexe geschiedenissen te versimpelen, ontstaan er verhalen die aansluiten bij de belangen van de actoren achter de performances. De autofabrikanten mythologiseren hun merken door het verheerlijken van geniale *founding fathers*, wier dromen en visies tot op de dag van vandaag het succes van het merk bepalen. Ze proberen hun superioriteit te bewijzen, door hun merken in de scripts een reeks beproevingen te laten overwinnen ('twists' en 'turns'). De merken worden gepresenteerd als dragers van immanente eigenschappen. Hetzelfde geldt voor het Terror Háza, het Museum van de Letse Bezetting en het Museum in der 'Runden Ecke'. Ook in deze musea worden gemeenschappen opgevoerd die dankzij een keur aan stabiele eigenschappen de ontberingen van de geschiedenis wisten te doorstaan.

In het Maison d'Ailleurs en in de musea over het communisme worden op moreel agonistische wijze sterke tegenstellingen gecreëerd die de boodschappen van de performances ondersteunen. In het Maison d'Ailleurs wordt in de teksten een streng onderscheid gemaakt naar goede en slechte sciencefiction, en naar de juiste en de verkeerde manier om daarvan te genieten. Dit strenge onderscheid ontbreekt in het EMP Museum. Daar worden in intieme en speelse scripts de grenzen tussen productie en consumptie doorbroken, in overeenstemming met de wensen van veel fans.

In de musea over het communisme worden tegenstellingen tussen de eigen intrinsieke gemeenschappen en de communistische regimes zo zwaar aangezet, dat er een sacraal beeld van de intrinsieke gemeenschappen wordt opgeroepen en een profaan beeld van de communistische bezetters. Dit gebeurt door in de museumteksten de eigen gemeenschapscultuur te verbinden met sacrale collectieve representaties als democratie, vrijheid en geweldloos verzet. De anderen worden gekoppeld aan profane collectieve representaties als dictatuur, materieel gewin en gewelddadige repressie.

De combinatie van performance-elementen als mise-en-scènes, objecten, technologie en scripts zet collectieve representaties in gang. Deze collectieve representaties kunnen zeer specifiek zijn, waardoor ze een relatief beperkte groep mensen aanspreken. In het Porsche Museum zien we sportwagens gepresen-

teerd als kunstwerken. In het Maison d'Ailleurs is sciencefiction vooral iets voor connaisseurs. In het Terror Háza en het Museum van de Letse Bezetting worden intrinsieke gemeenschappen met zeer specifieke nationale en etnische kenmerken geconstrueerd.

Open en minder specifiek collectieve representaties zagen we in het Mercedes-Benz Museum (technologische vooruitgang) en Ferrari World (Italiaanse idylle). Het EMP Museum doet op een verleidelijke en uitnodigende wijze een beroep op fandom. Het Museum in der 'Runden Ecke' en het DDR Museum verwijzen ook naar open collectieve representaties, waarin verschillende mensen zich kunnen herkennen, namelijk democratie, transparantie en creativiteit.

Verbinding en overbrugging

Uit de vergelijking van de verschillende musea blijkt dat er *verbindende* en *overbruggende* performances zijn. Deze kunnen in een en dezelfde performance aanwezig zijn, maar ze kennen verschillende doelstellingen, verschillende effecten en verschillende toepassingen van de performance-elementen. Verbindende performances zijn gericht op de intrinsieke gemeenschap van een museumpresentatie. Wanneer deze slagen, dan worden gemeenschapswaarden bevestigd, verdiept en/of gehuldigd. Overbruggende performances worden gebruikt om buitenstaanders meer begrip te laten krijgen voor de opgevoerde gemeenschapscultuur, hen te overtuigen en deel te laten uitmaken van die gemeenschap. De keerzijden van verbinding en overbrugging zijn buitensluiting en afstoting.

De automusea (hoofdstuk 3) tonen hoe overbrugging werkt. Het doel van deze performances is gemeenschapsgevoelens op te wekken bij een breed en internationaal publiek van potentiële consumenten. De actoren achter de performances proberen vooral de superioriteit van hun merken te tonen. Daartoe maken zij onder andere gebruik van spectaculaire architectuur en mise-en-scènes die prestige uitstralen. Ook de eerder beschreven mythevormende scripts dragen hieraan bij.

Overbrugging kan op verschillende manieren plaatsvinden. Zo maakt Mercedes-Benz veel gebruik van museumteksten (de performance is *scriptafhankelijk*), teksten die stellen dat onze moderne wereld is zoals die is, omdat Mercedes-Benz in de ontwikkeling ervan een grote rol speelde. Hierdoor kan de buitenstaander zich met het merk identificeren. Porsche zet in op het aura van het autonome kunstwerk, door de mise-en-scène het uiterlijk te geven van een museum voor moderne kunst, waarin het uiterlijk van de objecten centraal staat (de performance is *objectafhankelijk*). Ferrari World verwijst met een zwaar aangezette mise-en-scène naar de collectieve representatie van de Italiaanse idylle (de performance is *mise-en-scène-afhankelijk*).

In hoofdstuk 4 zagen we hoe verbinding en overbrugging verschillende gedaanten kunnen aannemen wanneer museumperformances zich richten op verschillende elementen van een gemeenschapscultuur. Het Maison d'Ailleurs en het EMP Museum zetten hun performance-elementen verschillend in. Het Maison d'Ailleurs belicht in een sobere mise-en-scène de literaire traditie van sciencefiction en doet dat op een reflectieve en kritische wijze. De overbrugging is vooral gericht op het veld van de serieuze culturele productie. Het EMP Museum huldigt de media blockbusters van sciencefiction in evocatieve mise-en-scènes. Fans krijgen alle gelegenheid op te gaan in de werelden van hun verbeelding en de grenzen tussen productie en consumptie te doorbreken. Buitenstaanders worden uitgenodigd te genieten van het vermaak dat de mondiale cultuurindustrie biedt. De lichte interessegemeenschap van sciencefictionliefhebbers wordt zodoende opgesplitst in respectievelijk sciencefictionconnaisseurs en sciencefictionfans.

In hoofdstuk 5 kwam naar voren hoe ingewikkeld de werking van verbinding en overbrugging is wanneer museumperformances zich afspelen in complexe gemeenschapsconstellaties met diverse herinneringsculturen. Vooral wanneer performances onderdeel zijn van een politieke strijd om de interpretatie van het verleden, zien we dat verbinding en overbrugging niet alleen sterker worden aanzet, maar ook met elkaar vervlochten raken.

Bij overbrugging is het doel van de constructie van sacrale intrinsieke gemeenschappen en profane anderen dat buitenstaanders zich identificeren met de collectieve representaties van een intrinsieke nationale, etnische of politieke gemeenschap. Deze buitenstaanders kunnen dan vervolgens ook deelnemen aan de verbindende performance. De verbindende performances van het Terror Háza en het Museum van de Letse Bezetting sacraliseren echter slechts een deel van deze complexe nationale, etnische of politieke gemeenschappen. Deze performances hebben dus een negatief overbruggend effect – uitsluiting – op bepaalde mensen van buiten de intrinsieke gemeenschap.

Alle casestudies tonen aan dat *monologische* performances – performances die vanuit één perspectief tot stand zijn gekomen – populairder zijn dan *dialogische* performances – performances met meerdere perspectieven. Bijna alle onderzochte musea trachten een boodschap aan het publiek over te brengen waarin slechts één perspectief aan bod komt. De enige uitzondering hierop is het DDR Museum in Berlijn. Dit museum vermijdt een al te monologische visie op het verleden, door herinneringen aan het dagelijks leven in de DDR in dialoog te laten treden met herinneringen aan een geschiedenis van repressie. Met de uitgekende mise-en-scène, de nadruk op alledaagse objecten, en interactieve spelletjes gekoppeld aan een ironisch script, slaagt dit – niet van commercieel inzicht gespeende – museum er grotendeels in de ambivalente positie van de DDR-burgers te presenteren.

Toch keert ook hier de dichotomie tussen sacraal en profaan terug, zij het van een ander soort: het creatieve individu versus de inwisselbare bureaucraat.

Een belangrijke uitkomst van deze studie is dat verbinding relatief minder museale middelen vereist dan overbrugging. Verbinding kan plaatsvinden door het tonen van enkele objecten of het afspelen van bepaalde mediafragmenten. Scripts, mise-en-scènes en technologie kunnen sober zijn, omdat gemeenschapsleden een beroep kunnen doen op hun eigen kennis, herinneringen en gevoelens om het tentoongestelde van betekenis te voorzien. Hun hoeft niet te worden verteld waarom het getoonde waardevol is.

Veel moeilijker is het voor musea om buitenstaanders aan te spreken. Ook voor hen zullen objecten herkenbaar moeten zijn, bijvoorbeeld omdat ze die herkennen uit hun eigen dagelijks leven. Zo niet, dan zal er via het script (al dan niet met behulp van technologie) op zijn minst introducerende informatie gegeven moeten worden. Ook kunnen er meeslepende (persoonlijke) verhalen worden verteld, die ervoor zorgen dat het publiek zich met de performance identificeert.

Een overbruggende performance kan refereren aan collectieve representaties, die bij een breed publiek resoneren. Een meeslepende mise-en-scène helpt bij overbrugging, omdat objecten en verhalen in een karakteristieke omgeving worden geplaatst, of omdat een mooie mise-en-scène op zichzelf bewonderd kan worden. De objecten hebben dan minder te zeggen, omdat ze in een breder script of in mise-en-scènes worden geplaatst die de interpretatie sturen.

Een tweede inzicht is dat herkenbare collectieve representaties en simplistische narratieven een grote rol spelen in de manier waarop we betekenis geven aan de complexe wereld waarin we leven. Dit blijkt uit de populariteit van monologische performances, zoals we die hebben waargenomen. In het geval van de auto- en sciencefictionmusea is dit meestal redelijk onomstreden, maar in het geval van de postcommunistische musea kan dit heftige reacties oproepen bij degenen die worden buitengesloten.

De toegevoegde waarde van het performancemodel

Het performancemodel bleek een effectief instrument bij het onderzoek van musea. Met Alexanders model is het mogelijk alle soorten museumrepresentaties als een performance te zien en niet alleen de presentaties waarin theatrale elementen een belangrijke rol spelen, zoals het gebruik van levende acteurs of evocatieve mise-en-scènes. We hebben bij alle casussen objectafhankelijke, scriptafhankelijke en mise-en-scène-afhankelijke opvoeringen gezien. We dienen niet zozeer te kijken naar wát in museumrepresentaties wordt getoond als wel hóe museumrepresentaties iets tonen. Dat doorbreekt de disciplinaire grenzen tussen de musea.

Daardoor kunnen museumprofessionals uit verschillende vakgebieden meer van elkaar leren. Het performancemodel kan in dit leerproces een bruikbaar instrument zijn.

Een systematische toepassing van het concept performance en de daarmee verwante begrippen is ook waardevol omdat het recht doet aan de gelaagdheid van museumpresentaties. Met name de aandacht die de mise-en-scène in deze studie heeft gekregen en het inzicht dat objecten, gebouwen en technologie belangrijke symbolische functies hebben, verhinderen dat de interpretatie van de museumperformances alleen via de museumteksten verloopt.

Verder is het mogelijk aan de hand van dit onderzoek museumpresentaties in relatie tot de samenleving te bestuderen, rekening houdend met de specifieke sociale contexten waarin de musea zijn ingebed. Door te kijken naar de collectieve representaties waaraan museumperformances refereren, kunnen we een verbinding leggen tussen musea en sociale en culturele structuren die museumactoren beïnvloeden. Het performancemodel reduceert museumpresentaties niet tot exponenten van dominant nationalistische, kolonialistische of racistische discourses, zoals vaak in (post)structuralistisch onderzoek valt te lezen. De actoren die de performances initiëren en uitvoeren zijn ingebed in culturele structuren, maar maken ook actief gebruik van collectieve representaties, die zij inzetten voor hun eigen doeleinden. Juist deze wisselwerking tussen 'structure' en 'agency' maakt de theoretische grondslag van deze studie cultureel pragmatisch.

De kracht van het museum

Deze studie toont aan dat het instituut museum een krachtig instrument is om commerciële, culturele, sociale en/of politieke doelen te realiseren. Alle casussen bevatten performances die voortkomen uit de handelingen van nieuwe actoren in het erfgoedveld, die via het museum aan de wereld willen tonen dat zij iets te vertellen hebben.

Zo leren we dat automerken niet alleen op winst uit zijn, maar ook verlangen naar maatschappelijke erkenning, vanwege hun bijdrage aan de samenleving. Twee sciencefictionverzamelaars wilden niet alleen in de privésfeer genieten van hun verzamelingen, maar wilden de buitenwereld overtuigen van de culturele meerwaarde van het door hen bewonderde genre. Hetzelfde geldt voor de herinneringsgemeenschappen in Hongarije, Letland en Oost-Duitsland. Zij wilden meer dan collectief herdenken, aandacht via de media en in de politiek. Zij bouwden podia voor hun versie van het verleden, met de hoop op erkenning en begrip.

Deze studie leert ons ook dat musea in complexe samenlevingen meer moeten overbruggen dan verbinden. Op basis van een zelf geformuleerde missie of

overheidsbeleid richten veel musea zich op complexe nationale of stedelijke gemeenschappen. De casussen uit hoofdstuk 5 (postcommunistische musea) leren ons dat al te strakke definities van een intrinsieke gemeenschap een afstotend en uitsluitend effect kunnen hebben. Het is daarom belangrijk dat overbrugging op een manier gebeurt dat buitenstaanders zich kunnen identificeren met de opgevoerde gemeenschapscultuur. Dat kan door middel van uitnodigende collectieve representaties, aansprekende en overzichtelijke scripts, herkenbare objecten en verleidelijke mise-en-scènes. De overbruggende strategieën van de automusea en de sciencefictionmusea kunnen hierbij als voorbeeld dienen.

LITERATUUR

Adams, P. R. (1954). Towards a Strategy for Presentation. *Muséum*, 7 (1), 1-7.

ALDAR Properties. (2009, 30 oktober). Aldar Announces Completion of Ferrari World Abu Dhabi External Structure. [Persbericht]. Geraadpleegd op 5 augustus, 2015, via <http://www.prnewswire.co.uk/news-releases/aldar-announces-completion-of-ferrari-world-abu-dhabi-external-structure-152975205.html>.

ALDAR Properties. (2010, 1 december). Mohammed Bin Zayed Officially Inaugurates Aldar's Ferrari World Abu Dhabi. *UAE Government News*. [Persbericht]. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

ALDAR Signs Exclusive Contract with Ferrari for World-Class Theme Park. (2007, 15 april). *Middle East Company News Wire*. [Persbericht]. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Aldiss, B. W. (2003). The First of the Last Men [Recensie van het boek *The Last Man* van J.-B. de Granville]. *Science Fiction Studies*, 30 (2). [Online archief]. Geraadpleegd op 23 september, 2015, via <http://www.depauw.edu/sfs/birs/bir90.htm>.

Alexander, J. C. (2003). *The Meanings of Social Life. A Cultural Sociology*. Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Alexander, J. C. (2006). Cultural Pragmatics: Social Performance Between Ritual and Strategy. In J. Alexander, B. Giesen, & J. Mast (red.), *Social Performance. Social Action, Cultural Pragmatics, and Ritual* (pp. 29-90). Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.

Alexander, J. C. (2007, 27 september). Power and Performance: The War on Terror between the Sacred and the Profane. *RCSAS Distinguished Lectures*, 2007/01. [Lezing]. Geraadpleegd op 5 oktober, 2015, via <http://cadmus.eui.eu/handle/1814/7745>.

Alexander, J. C. (2010). *The Performance of Politics. Obama's Victory and the Democratic Struggle for Power*. Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Alexander, J. C. (2012). Iconic Power and Performance: The Role of the Critic. In J. Alexander, D. Bartmanski, & B. Giesen (red.), *Iconic Power: Materiality and Meaning in Social Life* (pp. 25-35). New York: Palgrave Macmillan.

Allen, P. (2011). *Idea Man. A Memoir by the Founder of Microsoft*. [E-book]. Londen: Penguin Books.

Amit, V. (2002). *Realizing Community: Concepts, Social Relationships and Sentiments*. Londen [etc.]: Routledge.

Anderson, B. R. O. (2006). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (herziene editie). Londen [etc.]: Verso.

Angenot, M. (2001). Pleasant, if Unnecessary, Utopian Sketches [Recensie van het boek *Transformations of Utopia: Changing Views of the Perfect Society* van G. Slusser, P. Alkon, R. Gaillard & D. Chatelain (red.)]. *Science Fiction Studies*, 28 (1). [Online archief]. Geraadpleegd op 23 september, 2015, via <http://www.depauw.edu/sfs/birs/bir83b.htm>.

Arnold-de Simine, S. (2011). GDR Museums and Memories of Everyday Life. In N. Hodgson & C. Pearce (red.), *The GDR Remembered. Representations of the East German State since 1989* (pp. 95-111). Rochester, NY [etc.]: Camden House.

Arnold-de Simine, S. (2013). *Mediating Memory in the Museum: Trauma, Empathy, Nostalgia*. Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Arnold-de Simine, S., & Radstone, S. (2013). The GDR and the Memory Debate. In A. Saunders & D. Pinfold (red.), *Remembering and Rethinking the GDR. Multiple Perspectives and Plural Authenticities* (pp. 19-33). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Assmann, A., & Shortt, L. (2012). Memory and Political Change: Introduction. In A. Assmann & L. Shortt (red.), *Memory and Political Change* (pp. 1-14). New York: Palgrave Macmillan.

Atallah, M., Jaccoud, F., & Valéry, F. (red.). (2013). *Souvenirs du Futur. Les Miroirs de la Maison d'Ailleurs*. Lausanne: Presses Polytechniques et Universitaires Romandes.

Attebery, B. (2003). The Magazine Era: 1926–1960. In E. James & F. Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (pp. 32-47). Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.

Barnett, E. C. (2004, 17 juni). EMPTy: The Experience Music Project is a Flop on all Fronts – Financial, Musical, and Intellectual. *The Stranger*. [Weblog]. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via <http://www.thestranger.com/seattle/empty/Content?oid=18487>.

Bathrick, D. (2011). Memories and Fantasies About and By the Stasi. In D. Clarke & U. Wölfel (red.), *Remembering the German Democratic Republic. Divided Memory in a United Germany* (pp. 223-234). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Beattie, A. H. (2011). The Politics of Remembering the GDR: Official and State-Mandated Memory since 1990. In D. Clarke & U. Wölfel (red.), *Remembering the German Democratic Republic. Divided Memory in a United Germany* (pp. 23-34). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Benhamou, F., & Moureau, N. (2006). From Ivory Towers to Museums Open to the Community: Changes and Developments in France's Cultural Policy. *Museum International*, 58 (4), 21-28.

Bennett, T. (1995). *The Birth of the Museum: History, Theory, Politics*. Londen [etc.]: Routledge.

Bennett, T. (2006). Civic Seeing. Museums and the Organization of Vision. In S. Macdonald (red.), *A Companion to Museum Studies* (pp. 263-281). Malden, MA: Blackwell.

Berdahl, D. (1999). (N)Ostalgie for the Present: Memory, Longing, and East German things. *Ethnos: Journal of Anthropology*, 64 (2), 192-211.

Bickford, A. (2011). Red Radiation: East German Army Officers in Post-Unification Germany. In D. Clarke & U. Wölfel (red.), *Remembering the German Democratic Republic. Divided Memory in a United Germany* (pp. 169-181). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Blacker, U. & Etkind, A. (2013). Introduction. In U. Blacker, A. Etkind, & J. Fedor (red.), *Memory and Theory in Eastern Europe* (pp. 1-22). New York: Palgrave Macmillan.

Bloor, D. (2000). Collective Representations as Social Institutions. In W. Pickering (red.), *Durkheim and Representations* (pp. 157-166). Londen [etc.]: Routledge.

Blume, R. von (2007). *Das lettische Okkupationsmuseum: das Geschichtsbild des Museums im Kontext der Diskussionen über die Okkupationszeit in der lettischen Öffentlichkeit*. Geraadpleegd op 22 september 2015, via <https://www.ssoar.info/ssoar/handle/document/44093>.

Boetschi, F. (Regisseur). (2013). *Pierre Versins, sa Vie, son Oeuvre*. [Documentaire]. Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains: Nu Films.

Borgman, T. (2005, 23 februari). Spatenstich für neues Porsche-Museum im Sommer; Ausstellung aller Modelle des Architektenwettbewerbs im Haus der Wirtschaft - Bauherr plant keine "Erlebniswelt". *Stuttgarter Zeitung*, p. 20. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Bould, M. (2014). Film. In R. Latham (red.), *The Oxford Handbook of Science Fiction* (pp. 155-168). Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Bould, M., Butler, A. M., Roberts, A., & Vint, S. (red.). (2009). *The Routledge Companion to Science Fiction*. Londen [etc.]: Routledge.

Bourdieu, P. (1994). *De Regels van de Kunst : Wording en Structuur van het Literaire Veld*. Amsterdam: Van Genneep.

Bourdieu, P., Darbel, A., & Schnapper, D. (1991). *The Love of Art. European Art Museums and their Public*. Cambridge [etc.]: Polity Press.

Brabazon, T. (2006). Museums and Popular Culture Revisited: Kevin Moore and the Politics of Pop. *Museum Management and Curatorship*, 21, 283-301.

Brand, J. (2009, 29 januari). Porsches Pilgerstätte für Automobilbegeisterte; Neues Museum in Zuffenhausen Gestern Eröffnet - Für OB Schuster Jetzt Schon Eine Ikone der Modernen Architektur. *Stuttgarter Zeitung*, p. 19. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Bréan, S. (2012). Les Érudits de la Science-Fiction en France, une Tradition Critique Endogène. *ReS Futurae*, 1. [Weblog]. Geraadpleegd op 22 september 2015, via <http://resf.revues.org/131>.

- Brint, S. (2001). *Gemeinschaft Revisited: A Critique and Reconstruction of the Community Concept*. *Sociological theory*, 19 (1), 1-23.
- Brock, A. (2008). Exhibition Review: DDR Museum Berlin. *German History*, 26 (1), 109-111.
- Bruce, C. (2006). Spectacle and Democracy: Experience Music Project as a Post-Museum. In J. Marstine (red.), *New Museum Theory and Practice: an Introduction* (pp. 129-151). Malden, MA. [etc.]: Blackwell.
- Buntinx, G., & Karp, I. (2006). Tactical Museologies. In I. Karp, C. Kratz, L. Szwaja, & T. Ybarra-Frausto (red.), *Museum Frictions. Public Cultures/Global Transformations* (pp. 207-218). Durham, N.C. [etc.]: Duke University Press.
- Butterfield, L. (2006). Drive for Branding. *Brand Strategy*, december-januari, 38-39.
- Calhoun, C. (2002). The Class Consciousness of Frequent Travelers: Toward a Critique of Actually Existing Cosmopolitanism. *The South Atlantic Quarterly*, 101 (4), 869-897.
- Calhoun, C. J. (1980). Community: Toward a Variable Conceptualization for Comparative Research. *Social History*, 5 (1), 105-129.
- Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society: Economy, Society and Culture Vol. I*. Cambridge, MA; Oxford: Blackwell Publishing.
- Cheskin, A. (2012). History, Conflicting Collective Memories, and National Identities: how Latvia's Russian-Speakers are Learning to Remember. *Nationalities Papers*, 40 (4), 561-584.
- Cilento, K. (2010, 29 oktober). Building Collections: Recent Acquisitions of Architecture / MoMA. *Arch Daily*. [Weblog]. Geraadpleegd op 14 juli, 2015, via <http://www.archdaily.com/85741/building-collections-recent-acquisitions-of-architecture-moma/>.
- Clark, D. B. (1973). The Concept of Community: a Re-examination. *The Sociological Review*, 21 (3), 397-416.
- Clarke, D. (2014). Communism and Memory Politics in the European Union.

- Central Europe*, 12 (1), 99-114.
- Clarke, D., & Wölfel, U. (2011). Remembering the German Democratic Republic in a United Germany. In D. Clarke & U. Wölfel (red.), *Remembering the German Democratic Republic. Divided Memory in a United Germany* (pp. 3-22). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.
- Cohen, A. P. (2001). *The Symbolic Construction of Community* (tweede editie). Londen [etc.]: Routledge.
- Corsane, G. (2005). *Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Reader*. Londen [etc.]: Routledge.
- Crawley, G. (2012). Staging Exhibitions: Atmospheres of Imagination. In S. MacLeod, L. Hanks, & J. Hale (red.), *Museum Making. Narratives, Architectures, Exhibitions* (pp. 12-20). Londen [etc.]: Routledge.
- Creet, J. (2013). The House of Terror and the Holocaust Memorial Centre: Resentment and Melancholia in Post-89 Hungary. *European Studies*, 30 (1), 29-62.
- Crew, S. J., & Sims, J. E. (1991). Locating Authenticity: Fragments of a Dialogue. In I. Karp & S. Levine (red.), *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display* (pp. 159-175). Washington, D.C., [etc.]: Smithsonian Institution Press.
- Crooke, E. (2006). Museums and Community. In S. Macdonald (red.), *A Companion to Museum Studies* (pp. 170-185). Malden, MA: Blackwell.
- Crooke, E. (2007). *Museums and Community. Ideas, Issues and Challenges*. Londen [etc.]: Routledge.
- Crow, G. (2007). Community. In G. Ritzer (red.), *Blackwell Encyclopedia of Sociology* (2007). Geraadpleegd op 22 september, 2015, via http://www.blackwellreference.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405124331_chunk_g97814051243319_ss1-77.
- Csipke, Z. (2011). The Changing Significance of the 1956 Revolution in Post-Communist Hungary. *Europe-Asia Studies*, 63 (1), 99-128.

Davis Ruffins, F. (1992). Mythos, Memory and History. In I. Karp, C. Kreamer, & S. Lavine (red.), *Museums and Communities. The Politics of Public Culture* (pp. 506-611). Washington, D.C. [etc.]: Smithsonian Institution Press.

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

Davis, P. (2008). New Museologies and the Ecomuseum. In B. Graham & P. Howard (red.), *The Ashgate Research Companion to Heritage and Identity* (pp. 397-414). Aldershot, Hampshire [etc.]: Ashgate.

Davis, T. (1995, 23 september). Racing Echoes in two Stuttgart Museums. The Home of Porsche and Mercedes-Benz Steeped in History of Sporting and Motoring Landmarks. *The Toronto Star*, p. K13. Geraadpleegd op 3 februari, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Delanty, G. (2010). *Community* (tweede editie). Londen [etc.]: Routledge.

Disch, T. M. (2005). *On SF. A Last Judgment on the Genre from Science Fiction's Foremost Critic*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Duncan, C. (1995). *Civilizing Rituals: Inside Public Art Museums*. Londen: Routledge.

Duyvendak, J. W., & Hurenkamp, M. (2004). Kiezen voor de kudde. In J.W. Duyvendak & M. Hurenkamp (red.), *Kiezen voor de kudde. Lichte gemeenschappen en de nieuwe meerderheid* (pp. 213-222). Amsterdam: Van Genneep.

Easterbrook, N. (2004). A New Addition to the Critical Toolbox [Recensie van het boek *The Cambridge Companion to Science Fiction* van E. James & F. Mendlesohn (red.)] *Science Fiction Studies*, 31 (3). [Online archief]. Geraadpleegd op 23 september 2015, via http://www.depauw.edu/sfs/review_essays/easterbrook94.htm.

Edmondson, G. & Welch, D. (2005, 14 augustus). Dark Days at Daimler. *BusinessWeek*. [Online archief]. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via <http://www.bloomberg.com/bw/stories/2005-08-14/dark-days-at-daimler>.

Etzioni, A. (1995). *Spirit of Community. Rights, Responsibilities and the Communitarian Agenda*. Londen: Fontana Press.

Evans, A. B. (2001). Notes and Correspondence: Death of a Luminary [Notes and Correspondence]. *Science Fiction Studies*, 28 (2). [Online archief]. Geraadpleegd op 23 september, 2015, via <http://www.depauw.edu/sfs/notes/notes84/notes84.html>.

Ferrari World Abu Dhabi is the Largest Attraction of its Kind. (2010, 25 maart). *Carleton Place*, p. 1. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Ferrari World all set to open in Abu Dhabi. (2010, 13 mei). *Gulf Weekly*. [Online archief]. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via <http://www.gulfweekly.com/Articles/24806//Ferrari-World-all-set-to-open-in-Abu-Dhabi>.

Fienup-Riordan, A. (1999). Collaboration on Display: A Yup'ik Eskimo Exhibit at Three National Museums. *American Anthropologist*, 101 (2), 339-358.

Fish, S. E. (1980). *Is There a Text in This Class?: The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge [etc.]: Harvard University Press.

Forstbauer, N. B. (2005, 23 februari). Wenn der Architekt zum Tanz bittet; Im Haus der Wirtschaft zu Sehen: Das Neue Porsche-Museum im Modell. *Stuttgarter Nachrichten*, p. 20. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Freedberg, D. (2006). Why Connoisseurship Matters. In K. van Stighelen (red.), *Munuscula Discipulorum: Essays in Honour of Hans Vlieghe* (pp. 29-43). Turnhout: Brepols.

Fromm, L. (2009, 28 februari). 45 000 Besucher im Porsche-Museum. *Stuttgarter Nachrichten*, p. 24. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Gaillard, R. (red.). (1991). *Bienvenue en Utopie*. Yverdon-les-Bains: Maison d'Ailleurs.

Gallinat, A. (2013). Memory Matters and Contexts: Remembering for Past, Present

and Future. In A. Saunders & D. Pinfold (red.), *Remembering and Rethinking the GDR. Multiple Perspectives and Plural Authenticities* (pp. 149-163). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Gerstenblith, P. (2006). Museum Practice: Legal Issues. In S. Macdonald (red.), *A Companion to Museum Studies* (pp. 442-456). Malden, MA: Blackwell.

Giesen, B. (2006). Performing the Sacred: a Durkheimian Perspective on the Performative Turn in the Social Sciences. In J. Alexander, B. Giesen, & J. Mast (red.), *Social Performance. Symbolic Action, Cultural Pragmatics and Ritual* (pp. 325-367). Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.

Gopnik, B. (2012, 8 oktober). The Idea Man's Secret Treasures; Microsoft Co-Founder Paul Allen – the World's First Masterpiece-Collecting, Jimi Hendrix-Worshipping Philanthropist. *Newsweek*. [Online archief]. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via <http://www.newsweek.com/blake-gopnik-art-collecting-philanthropist-paul-allen-65355>.

Gordon, J. (2014). Literary Science Fiction. In R. Latham (red.), *The Oxford Handbook of Science Fiction* (pp. 104-114). Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Granovetter, M. S. (1973). The Strength of Weak Ties. *The American Journal of Sociology*, 78 (6), 1360-1380.

Groot, J. de (2008). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. Londen [etc.]: Routledge.

Gross, L. (1994). Corporate Museums, Galleries, and Visitor Centers: A Directory [Recensie van het boek *Corporate Museums, Galleries, and Visitor Centers: A Directory* van V. Danilov]. *The Journal of American History*, 80 (4), 1567-1568.

Halbertsma, M., & Kuipers, M. (2014). *Het Erfgoeduniversum. Een Inleiding in de Theorie en Praktijk van Cultureel Erfgoed*. Bussum: Uitgeverij Coutinho.

Haldrup, M., & Bærenholdt, J. O. (2015). Heritage as Performance. In E. Waterton & S. Watson (red.), *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research* (pp. 52-68). New York [etc.]: Palgrave Macmillan.

Hall, J. (2001). Editorial: Creating Corporate Brands with a Sense of History. *Brand Management*, 8 (6), 389-392.

Harris, J. (2011). Dialogism: the ideal and reality for museum visitors. *ICOFOM Study Series*, 40, 57-66. Geraadpleegd op 5 oktober, 2015, via <http://icom.museum/resources/publications-database/publication/the-dialogic-museum-and-the-visitor-experience/>.

Hart, R. (2006, 5 juni). An Elegant Home, Indeed; Mercedes-Benz Erects a Museum Befitting its Vast Collection. *AutoWeek*, p. 30. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via *LexisNexis Academic* database.

"Haus des Terrors" in Ungarn zeigt Taten von Nazis und Kommunisten. (2002, 20 februari). *Agence France Presse*. [Persbericht]. Geraadpleegd op 31 januari, 2014, via *LexisNexis Academic* database.

Henning, M. (2005). *Museums, Media and Cultural Theory*. Maidenhead [etc.]: Open University Press.

Hillery, G. A. (1955). Definitions of Community: Areas of Agreement. *Rural sociology*, 20 (2), 111-123.

Hills, M. (2007). Fans and Fan Culture. In G. Ritzer (red.), *Blackwell Encyclopedia of Sociology* (2007). Geraadpleegd op 22 september 2015, via http://www.sociologyencyclopedia.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405124331_chunk_g978140512433112_ss1-25.

Hoeven, A. van der (2014). Popular Music Memories. Places and Practices of Popular Music Heritage, Memory and Cultural Identity (Proefschrift, Erasmus Universiteit Rotterdam). Geraadpleegd via <http://repub.eur.nl/pub/77185/>.

Hogwood, P. (2013). Selective Memory: Channelling the Past in Post-GDR Society. In A. Saunders & D. Pinfold (red.), *Remembering and Rethinking the GDR. Multiple Perspectives and Plural Authenticities* (pp. 34-48). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Hollinger, V. (2014). Genre vs. Mode. In R. Latham (red.), *The Oxford Handbook of Science Fiction* (pp. 139-151). Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Hooper-Greenhill, E. (2000). *Museums and the Interpretation of Visual Culture*. Londen [etc.]: Routledge.

Hyland, C. (2013). 'Ostalgie doesn't fit!': Individual Interpretations of and Interaction with Ostalgie. In A. Saunders & D. Pinfold (red.), *Remembering and Rethinking the GDR. Multiple Perspectives and Plural Authenticities* (pp. 101-115). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Jacobsen, J. W. (2014). The Community Service Museum: Owning up to our Multiple Missions. *Museum Management and Curatorship*, 29 (1), 1-18.

James, E., & Mendlesohn, F. (red.). (2003). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.

James, P. (2005). Building a Community-Based Identity at Anacostia Museum. In G. Corsane (red.), *Heritage, Museums and Galleries: an Introductory Reader* (pp. 339-355). Londen, New York: Routledge.

Janes, R. R. M. (2012). Museums, Corporatism and the Civil Society. In B. Carbonell (red.), *Museum Studies: An Anthology of Contexts* [tweede editie] (pp. 549-561). Malden, MA [etc.]: Blackwell.

Japanese Guest Marks 250,000th Visitor to the New Porsche Museum; Historical Car Collection Arouses Great International Interest. (2009, 26 juni). *ENP Newswire*. [Persbericht]. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Jauss, H. R., & Benzinger, E. (1970). Literary History as a Challenge to Literary Theory. *New Literary History*, 2 (1), 7-37.

Jones, S. (2014). *The Media of Testimony: Remembering the East German Stasi in the Berlin Republic*. Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Jong, A. de (2001). *De dirigenten van de herinnering: musealisering en nationalisering van de volkscultuur in Nederland 1815-1940*. Nijmegen: SUN.

Karp, I., Kratz, C. A., Szwaja, L. & Ybarra-Frausto, T. (2006). *Museum Frictions: Public Cultures/Global Transformations*. Durham, N.C. [etc.]: Duke University Press.

Karp, I., Kreamer, C. M. & Lavine, S. (1992). *Museums and Communities: the Politics of Public Culture*. Washington, D.C. [etc.]: Smithsonian Institution Press.

Kelly, W. W. (red.). (2004). *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*. New York: SUNY Press.

Keunen, B. (2007). *Verhaal en verbeelding. Chronotopen in de westerse verhaalcultuur*. Gent: Academia Press.

Kirshenblatt-Gimblett, B. (1998). *Destination Culture: Tourism, Museums, and Heritage*. Berkeley, CA [etc.]: University of California Press.

Knigge, V., & Mählert, U. (2005). *Der Kommunismus im Museum: Formen der Auseinandersetzung in Deutschland und Ostmitteleuropa*. Keulen [etc.]: Böhlau.

Kovács, E. (2003). The Cynical and the Ironic—Remembering Communism in Hungary. *Regio – Minorities, Politics, Society – English Edition*, 1, 155-169.

Kreps, C. F. (2008). Appropriate Museology in Theory and Practice. *Museum Management and Curatorship*, 23 (1), 23-41.

Künftig mit Motorsport und Nutzfahrzeugen. (2003, 17 september). *Stuttgarter Zeitung*, p. 36. Geraadpleegd op 30 september, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Latham, R. (2014). Introduction. In R. Latham (red.), *The Oxford Handbook of Science Fiction* (pp. 1-19). Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Lavine, S. D. (1992). Audience, Ownership and Authority: Designing Relations between Museums and Communities. In I. Karp, C. Kreamer, & S. Lavine (red.), *Museums and Communities. The Politics of Public Culture* (pp. 137-157). Washington, D.C. [etc.]: Smithsonian Institution Press.

Leonard, M. (2004). Bonding and Bridging Social Capital: Reflections from Belfast. *Sociology*, 38 (5), 927-944.

Lowenthal, D. (1998). *The Heritage Crusade and the Spoils of History*. Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.

Ludwig, A. (2011). Representations of the Everyday and the Making of Memory: GDR History and Museums. In D. Clarke & U. Wölfel (red.), *Remembering the German Democratic Republic. Divided Memory in a United Germany* (pp. 37-53). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Lynch, G., & Sheldon, R. (2013). The Sociology of the Sacred: A Conversation with Jeffrey Alexander. *Culture and Religion*, 14 (3), 253-267.

Macleod, S., Hourston Hanks, L., & Hale, J. (2012). *Museum Making : Narratives, Architectures, Exhibitions*. Londen [etc.]: Routledge.

Mark, J. (2010). *The Unfinished Revolution: Making Sense of the Communist Past in Central-Eastern Europe*. New Haven, CT: Yale University Press.

Marstine, J. (2006). *New Museum Theory and Practice: an Introduction*. Malden, MA. [etc.]: Blackwell.

Mason, R. (2006). Cultural Theory and Museum Studies. In S. Macdonald (red.), *A Companion to Museum Studies* (pp. 17-32). Malden, MA: Blackwell.

McClellan, A. (2008). *The Art Museum from Boullée to Bilbao*. Berkeley, CA [etc.]: University of California Press.

Menn, A., Rückel, R., Strohl, K., Voit, J., & Wolle, S. (red.). (2012). *DDR-Führer. Das Buch zur Ausstellung des DDR Museums. Reise in einer vergangenen Staat*. Berlijn: DDR Museum Verlag GmbH.

MGS Architecture. (2011, januari/februari). World's First Ferrari Theme Park in Abu Dhabi. [Weblog]. Geraadpleegd op 5 augustus, 2015, via <http://mgsarchitecture.in/projects/522-world-s-first-ferrari-theme-park-in-abu-dhabi>.

Michel, G., & Nollendorfs, V. (2005). Das lettische Okkupationsmuseum, Riga. In V. Knigge, U. Mählerl & D. Ruge (red.), *Der Kommunismus im Museum: Formen der Auseinandersetzung in Deutschland und Ostmitteleuropa* (pp. 117-130). Keulen [etc.]: Böhlau.

Millet, G., & Labbé, D. (2001). *La Science Fiction*. Parijs: Belin.

Milner, A. (2011). Science Fiction and the Literary Field. *Science Fiction Studies*, 38 (3), 393-411.

Moore, K. (1997). *Museums and Popular Culture*. Londen [etc.]: Cassell.

Morgan, S. (2006). History, Hoagies and the Guerrilla Thing. *Brandweek*, 47 (43), 16.

Müller, J.-W. (2011). The Hungarian Tragedy. *Dissent*, 58 (2), 5-10.

Mullins, L. (2010, 7 december). Better off Red Ferrari World. *Mornington Peninsula Leader*, p. 61. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Muniz, A. M., & O'Guinn, T. C. (2001). Brand Community. *Journal of Consumer Research*, 27 (4), 412-432.

Museum of the Occupation of Latvia. (z.j.). New Exposition. [Website]. Geraadpleegd op 8 september, 2015, via <http://okupacijasmuzejs.lv/en/museum-renovation/new-exposition>.

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

O'Doherty, B. (1986). *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Berkeley [etc.]: University of California Press.

Paterson, T. (2009, 28 januari). Museum for Men and Their Motors; The Car Industry is in Crisis – But you Wouldn't Believe it in Stuttgart's 'Porsche Cathedral', Which Opens Today. *The Independent*, p. 24. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Paver, C. (2013). Colour and Time in Museums of East German Everyday Life. In A. Saunders & D. Pinfold (red.), *Remembering and Rethinking the GDR. Multiple Perspectives and Plural Authenticities* (pp. 132-146). Basingstoke: Palgrave Macmillan M.U.A.

Pearce, S. (1992). *Museums, Objects and Collections: A Cultural Study*. Leicester: Leicester University Press.

Peers, L., & Brown, A. K. (2007). Museums and Source Communities. In S. Watson (red.), *Museums and Their Communities* (pp. 519-537). Londen [etc.]: Routledge.

Pickering, W. S. F. (red.). (2000). *Durkheim and Representations*. Londen [etc.]: Routledge.

Power, S. (2005, 13 april). Threatened by Rivals, German Car Makers Race to Erect Museums. *The Wallstreet Journal*. [Online archief]. Geraadpleegd op 22 september 2015, via <http://www.wsj.com/articles/SB111335573043805443>.

Preziosi, D., & Farago, C. J. (2004). *Grasping the World: the Idea of the Museum*. Aldershot [etc.]: Ashgate.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling Alone: The collapse and Revival of American Community*. New York: Simon and Schuster.

Rahner, M. (2004, 6 juni). New Paul Allen Scifi Museum Takes Fans on Odyssey, but it's an Expensive One. *Seattle Times*. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via community.seattletimes.nwsourc.com/archive/?date=20040606&slug=scifimuseum06

Rajacic, A. (2007). Populist Construction of the Past and Future: Emotional Campaigning in Hungary between 2002 and 2006. *East European Politics and Societies*, 21, 639-660.

[Das] Raumschiff ist geöffnet; Porsche-Chef Wendelin Wiedeking verteidigt hohe Kosten für das neue Museum. (2009, 29 januari). *Stuttgarter Nachrichten*, p. 21. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Reid, R. A. (2009). Fan Studies. In M. Bould, A. Butler, A. Roberts & S. Vint (red.), *Routledge Companion to Science Fiction* (pp. 204-213). Londen [etc.]: Routledge.

Rév, I. (2005). *Retroactive Justice: Prehistory of Post-Communism*. Stanford, CA.: Stanford University Press.

Rivière, G. H. (1973). Role of Museums of Art and of Human and Social Sciences. *Museum International*, 25 (1/2), 26-44.

Sandberg, M. B. (1995). Effigy and Narrative: Looking into the Nineteenth-Century Folk Museum. In L. Charney & V. Schwartz (red.), *Cinema and the Invention of*

Modern Life (pp. 320-361). Berkeley [etc.]: University of California Press.

Sandell, R., Dodd, J., & Garland-Thomson, R. (red.). (2010). *Re-Presenting Disability. Activism and Agency in the Museum*. Londen [etc.]: Routledge.

Savage, D. (2005, 30 november). Paul Allen: A Carny, Not a Carnegie. *The Stranger*. [Weblog]. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via http://slog.thestranger.com/2005/11/paul_allen_a_ca.

Sayah, A. (2009, 27 januari). Es weht noch immer der Geist der Baracke; Das neue Porsche-Museum in Stuttgart-Zuffenhausen ist eine Kultstätte für Autonarren und Motorsportfans. *Stuttgarter Zeitung*, p. 27. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Schechner, R. (2006). *Performance Studies. An Introduction* (tweede editie). New York [etc.]: Routledge.

Schmidt, M. (2008). *Terror Háza. Andrassy út 60*. Budapest: Public Endowment for Research in Central- and East-European History and Society.

Seed, D. (2005). Introduction: Approaching Science Fiction. In D. Seed (red.), *A Companion to Science Fiction* (pp. 1-7). Malden, MA [etc.]: Blackwell.

Seligson, J. (2010). Corporate Culture? *Museum*, november-december, 34-41.

Shippey, T. (2005). Hard Reading: The Challenges of Science Fiction. In D. Seed (red.), *A Companion to Science Fiction* (pp. 11-26). Malden, MA [etc.]: Blackwell.

Siler, W. (2009, 29 januari). New Porsche Museum Jam Packed With Bruce. *Jalopnik*. [Weblog]. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via <http://jalopnik.com/5141356/new-porsche-museum-jam-packed-with-bruce>.

Sobchack, V. (2014). Sci-Why?: On the Decline of a Film Genre in an Age of Technological Wizardry. *Science Fiction Studies*, 41 (2), 284-300.

Stableford, B. (2003). Postscript to an Addendum to The Sociology of SF. *Science Fiction Studies*, 30 (2), 338-341.

Stableford, B. (2003). Science Fiction Before the Genre. In E. James & F. Mendlesohn (red.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (pp. 15-31). Cambridge [etc.]: Cambridge University Press.

Stewart, S. (1993). *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham, N.C [etc.]: Duke University Press.

Stockwell, P. (2014). Aesthetics. In R. Latham (red.), *The Oxford Handbook of Science Fiction* (pp. 35-46). Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Szamado, E. (2002, 21 februari). La Hongrie se dote d'un Musée sur les "Victimes du Nazisme et du Communisme." *Agence France Presse*. Geraadpleegd op 22 september, 2015, via *LexisNexis Academic* database.

The Emirate of Abu Dhabi Executive Council (2007). *Policy Agenda 2007-2008*. Geraadpleegd op 22 september 2015, via <http://www.eaa.gov.ae/Sites/EAA/Content/EN/PDF/policy-agenda-2007-08,property%3Dpdf.pdf>.

Thommes, J. (2005, 25 augustus). Tempel für die Marke; Mit neuen Museen und Erlebniswelten setzen Mercedes-Benz und Porsche in Stuttgart architektonische Highlights - Anziehungspunkte für Schaulustige und Kunden. *Horizont*, p. 62. Geraadpleegd op 3 november, 2011, via *LexisNexis Academic* database.

Tönnies, F. (1963). *Community and Society: Gemeinschaft und Gesellschaft*. New York: Harper & Row.

Troebst, S. (2005). Jalta versus Stalingrad, Gulag versus Holocaust. Konfliegerende Erinnerungskulturen im größeren Europa. *Berliner Journal für Soziologie*, 15 (3), 381-400.

Turner, B. S. (2001). Outline of a General Theory of Cultural Citizenship. In N. Stevenson (red.), *Culture and Citizenship* (pp. 11-32). Londen [etc.]: Sage.

UN Studio & HG Merz (2006). *Buy me a Mercedes-Benz, the Book of the Museum*. Barcelona: Actar.

UN Studio. (z.j.). Mercedes-Benz Museum. [Website]. Geraadpleegd op 5 augustus, 2015, via <http://www.unstudio.com/projects/mercedes-benz-museum>.

Urde, M., Greyser, S. A., & Balmer, J. M. T. (2007). Corporate Brands with a Heritage. *Brand Management*, 15 (1), 4-19.

Varine-Bohan, H. de (1993, 15 oktober). *Tomorrow's Community Museums*. Toespraak gehouden in de Senaatshal via de Universiteit Utrecht. Geraadpleegd op 14 juni, 2008, via <http://assembly.coe.int/Museum/ForumEuroMusee/Conferences/tomorrow.htm>.

Velmet, A. (2011). Occupied Identities: National Narratives in Baltic Museums of Occupations. *Journal of Baltic Studies*, 42 (2), 189-211.

Versins, P. (1972). *Encyclopédie de l'Utopie, des Voyages Extraordinaires et de la Science Fiction*. Lausanne: Editions L'Age d'Homme.

Watson, S. E. R. (2007). *Museums and their Communities*. Londen [etc.]: Routledge.

Weil, S. (2007). The Museum and the Public. In S. Watson (red.), *Museums and Their Communities* (pp. 32-46). Londen [etc.]: Routledge.

Weil, S. (1995). *A Cabinet of Curiosities: Inquiries Into Museums and Their Prospects*. Washington, D.C. [etc.]: Smithsonian Institution Press.

Weinstein, R. M. (2007). Tönnies, Ferdinand (1855-1936). In G. Ritzer (red.), *Blackwell Encyclopedia of Sociology* (2007). Geraadpleegd op 22 september, 2015, via http://www.blackwellreference.com/subscriber/tocnode.html?id=g9781405124331_chunk_g978140512433126_ss1-30.

Wertsch, J. V. (2012). Deep Memory and Narrative Templates: Conservative Forces in Collective Memory. In L. Shortt & A. Assmann (red.), *Memory and Political Change* (pp. 173-185). New York: Palgrave Macmillan.

Westfahl, G. (1996). Against Agoraphobia: Confronting the Idea of the Marketplace. In G. Westfahl, G., Slusser, G. & E. Rabkin (red.), *Science Fiction & Market Realities* (pp. 7-19). Athens, GA: University of Georgia Press.

Wiedmann, K.-P., Hennigs, N., Schmidt, S., & Wuestefeld, T. (2011). The Importance of Brand Heritage as a Key Performance Driver in Marketing Management. *Journal of Brand Management*, 19 (3), 182-194.

Witcomb, A. (2007). 'A Place for All of Us?' Museums and Communities.
In S. Watson (red.), *Museums and Their Communities* (pp. 133-156). Londen [etc.]:
Routledge.

Witcomb, A. (2015). Thinking about Others through Museums and Heritage.
In E. Waterton & S. Watson (red.), *The Palgrave Handbook of Contemporary
Heritage Research* (pp. 130-143). New York [etc.]: Palgrave Macmillan.

Zijderveld, A. C. (2000). *The Institutional Imperative. The Interface of Institutions
and Networks*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

BIJLAGE 1. BEZOEKDATA MUSEA

- Mercedes-Benz Museum, Stuttgart: 11, 12 en 13 april 2011
- Porsche Museum, Stuttgart: 14 april 2011
- Ferrari World, Abu Dhabi: 17 en 18 mei 2011
- EMP Museum, Seattle: 31 augustus en 1 september 2011; 2 en 3 augustus 2012
- Maison d'Ailleurs, Yverdon-les-Bains: 9 en 10 juni 2012; 25 en 26 juni 2013
- Terror Háza: 27 juni 2009; 9 en 11 augustus 2011
- Latvijas Okupācijas Muzejs, Riga: 11 en 12 juli 2011
- Museum in der 'Runden Ecke', Leipzig: 21 en 22 juni 2011
- DDR Museum, Berlijn: 23 juni 2011

BIJLAGE 2. VERKENNENDE GESPREKKEN EN BEZOEKEN

- SF Café, Nederlands Contactcentrum voor Science Fiction:
28 februari 2011, Den Haag
- Gesprek met Miklos Tóth, secretaris Hongaarse Federatie Nederland:|
15 maart 2011, Den Haag
- Gesprek met Ruud Hoogsteder, voorzitter Mercedes-Benz Club Nederland:
17 maart 2011, Rotterdam
- Gesprek met Anja Dauschek, Stadtmuseum Stuttgart:
14 april 2011, Stuttgart
- Voorjaarsrit Mercedes-Benz Club Nederland:
16 april 2011, Den Haag
- Vergadering bestuur Star Trekvereniging The Flying Dutch:
20 april 2011, Pernis
- Vergadering Evenementencommissie Mercedes-Benz Club Nederland:
27 april 2011, Utrecht
- Sciencefictionconventie FedCon
28 en 29 april 2011, Düsseldorf
- Tolkien Herberg Mellonost, Tolkiengenootschap Unquendor:
6 mei 2011, Nijmegen
- Fanclubdag Star Trekvereniging The Flying Dutch:
20 juni 2013, Vlaardingen
- Gesprek met Jānis Garjāns, State Authority on Museums of Latvia:
14 juli 2011, Tallinn
- Herdenkingsbijeenkomst aan de Hongaarse Opstand:
23 oktober 2011, Rotterdam

REGISTER

- Adams, Philip Rhys – 6, 22, 23
 ALDAR Properties – 52, 70
 Alexander, Jeffrey – 9, 25-37, 40, 42, 43, 60, 63, 94, 97, 105, 106, 142, 147
 Allen, Paul – 75, 77-80, 100, 105
 Anacostia Community Museum, het (Washington D.C.) – 16
 Anderson, Benedict – 20
 Arendt, Hannah – 129
 Asimov, Isaac – 90
 Audi – 49, 50
 Audi Museum Mobile, het (Ingolstadt) – 49
 Autostadt (Wolfsburg) – 49, 51
- Bærenholdt, Jørgen Ole – 22, 25
 Bakhtin, Michail – 42
 Becker, Howard – 26
 Bennet, Tony – 23, 24
 Benz & Co. – 50
 Benz, Karl – 58, 60, 62
 Betsky, Aaron – 53
 Bischoff, Klaus – 51
 Blanchères, Henry de – 89
 Bloor, David – 28
 Blume, Rebekka von – 122, 123
 BMW – 49, 50, 51
 BMW World (München) – 49, 51
 Bourdieu, Pierre – 33, 39, 99
 Bowie, David – 90
 Bréan, Simon – 78
 Briclot, – 77, 90
 Brint, – 20, 47
 Buntinx, Gustavo – 16-19
 Bürgerkomitee Leipzig, het – 126, 129, 131, 132
- Calhoun, Craig – 19
 Cameron, James – 78, 92
 Campbell, John W. – 90
 Century 21 Exposition (Seattle) – 74
 Cheskin, Ammon – 122
 Chrysler – 50
 Crawley, Greer – 22
 Creet, Julia – 115, 123
 Creux, Leon – 89
 Crooke, Elizabeth – 16, 17, 18, 33
- Daimler Motoren Gesellschaft – 49, 50
 Daimler-Benz – 49
 Daimler, Gottlieb – 58, 60, 62
 Danilov, Victor – 49
 Darbel, Alain – 33
 DDR Museum, het (Berlijn) – 8, 105, 124-126, 132-138, 143, 144, 145, 146
 Delanty, Gerard – 19
 Delugan Meissl – 51
 Delugan, Roman – 55
 Duncan, Carol – 24, 35
 Durkheim, Emile – 28
- Efteling, de – 69
 Eijck, David – 92
 EMP Museum, het (Seattle) – 8, 75-86, 88-97, 100-102, 105, 143, 144, 145, 146
 Etzioni, Amitai – 15
 Experience Music Project, het (Seattle) – 77, 78
- Farago, Claire – 23
 FedCon – 11
 Ferrari Museum, het (Maranello) – 49
 Ferrari World (Abu Dhabi) – 8, 10, 48, 52, 53, 55, 57, 59-60, 66, 68-71, 145
 Ferrari, Enzo – 58-60, 70

Fidesz – 107, 113
 Foucault, Michel – 24
 Freedberg, David – 80
 Freedman, Carl – 96

Gábor, Péter – 109
 Gehry, Frank – 78, 81, 89
 Gennep, Arnold van – 24
 Gernsback, Hugo – 90, 98
 Giesen, Bernhard – 27, 40
 Goffman, Ervin – 26
 Groot, Jerome de – 22

Haldrup, Michael – 22, 25
 Hall, Jonathan – 48
 Haus der Geschichte, het (Bonn) – 124
 Heinlein, Robert – 78, 90
 Hendrix, Jimi – 77, 80
 HG Merz – 51
 Hillery, George – 12
 Hills, Matthew – 80
 Hongaarse Federatie Nederland – 10
 Hooper-Greenhill, Eilean – 18, 33
 Hunger, Anton – 52

Jellinek, Emil – 59

Karp, Ivan – 16-19
 Kenzelmann, Peter – 132
 Kirshenblatt-Gimblett, Barbara – 38, 110
 Kovács, Eva – 115, 123
 Kubrick, Stanley – 86, 87, 90

Latham, Rob – 89, 96
 Lazda, Paulis – 116, 117
 Louvre, het (Parijs) – 52
 Lowenthal, David – 56

Lucas, George – 87
 Main Street U.S.A (Disneyland) – 69
 Maison d'Ailleurs, het (Yverdon-les-Bains) – 8, 10, 75-92, 95-98, 100-102, 143, 144, 145, 146
 Margot, Jean-Michel – 77
 Mark, James – 106
 Maybach, Wilhelm – 58, 60, 62
 Mercedes-Benz Club Nederland – 10
 Mercedes-Benz Museum, het (Stuttgart) – 8, 10, 47-51, 53, 54, 57-68, 70-71, 142, 143, 145
 Michel, Gundega – 117
 Mink, András – 115
 MOMA (New York) – 53
 Montezemolo, Luca di – 53, 59, 70
 Museo del Barrio, het (New York) – 16, 17
 Museum in der 'Runden Ecke', het (Leipzig) – 8, 105, 124-131, 135, 137, 143, 144, 145
 Museum van de Letse Bezetting, het (Riga) – 8, 105, 116-123, 143
 Museum van de Letse Rode Fusiliers, het (Riga) – 116, 117
 Mussolini, Benito – 115

Nagy, Imre – 107, 111
 Nederlands Openluchtmuseum, het (Arnhem) – 14
 Nollendorfs, Valters – 117, 123

O'Doherty, Brian – 68
 Orbán, Viktor – 106, 107, 114

Pacific Science Center, het (Seattle) – 74
 Pein, Max-Gerrit von – 50
 Pieck, Anton – 69

Porsche Museum, het (Stuttgart) – 8, 11, 46-53, 55, 57-59, 62, 63, 66-68, 70, 71, 101, 142, 143, 144, 145
 Porsche, Alexander-Ferdinand – 59
 Porsche, Ferdinand – 58, 59, 67
 Porsche, Ferry – 59
 Power, Stephen – 49
 Preziosi, Donald – 23
 Putnam, Robert – 14, 15, 41

Rév, Istvan – 115, 123
 Rivière, Henri de – 14
 Rock & Roll Hall of Fame, de (Cleveland) – 78
 Rückel, Robert – 125
 Ruffins, Davis – 17

Sabrow, Martin – 124
 Sandell, Richard – 16, 17
 Schechner, Richard – 23, 24
 Schmidt, Mária – 106, 113
 Scott, Ridley – 81
 Seattle Center, het (Seattle) – 74
 Smithsonian Institution, het (Washington D.C.) – 17
 Solomon R. Guggenheim Museum, het (New York) – 52, 53
 Stalin, Jozef – 109, 121
 Suvin, Darko – 96

Tate Modern, Londen – 22
 Terror Háza, Boedapest – 8, 10, 105-115, 116, 118-123, 129, 132, 137, 143, 144, 145, 146
 The Flying Dutch – 10
 Science Fiction Museum and Hall of Fame, de (Seattle) – 78, 79
 Todt, Jean – 52
 Tönnies, Ferdinand – 13

UN Studio – 51, 53
 Union Pacific Railroad – 48
 United States Holocaust Memorial Museum, het (Washington D.C.) – 112

Varine-Bohan, Hugues de – 14
 Velvet, Aro – 123
 Verne, Jules – 77, 87-90
 Versins, Pierre – 75, 76, 78, 79, 80, 100
 Volkswagen – 51

Wedgwood – 48
 Weil, Stephen – 7, 18, 71, 72
 Wells and Fargo – 48
 Willits, Malcolm – 77

Zeitgeschichtliches Forum, het (Leipzig) – 124
 Zwitsers Modemuseum, het (Yverdon-les-Bains) – 75

SUMMARY AND CONCLUSIONS

In recent years it has become increasingly common in heritage and museum studies to study museums from a community perspective. There is research into how existing museums are attempting to improve their social relevancy by letting their collections and exhibitions connect more to specific societal interests and needs. There is also an increasing emphasis on communities that are setting up museums themselves. These community museums are used to put the spotlight on community cultures overlooked by the established heritage institutions or represented there in a one-sided way. Central questions in such research are: how museums (can) present collective identities, which social groups they represent and what their social responsibility is.

The impact of the museum is often compared to that of the theatre. This comparison is used to emphasise the fact that museums are not neutral repositories of objective knowledge, but performances that convey certain messages and viewpoints. To convince outsiders, museums make use of presentations that consist of different elements, including texts, routes, objects, buildings, audiovisual media and *mise-en-scènes*.

This study brings these two views together. Museum presentations are layered cultural expressions, used by social actors to stage community cultures, both for the members of their own community and for the world beyond. This study looked into how this is done.

This study differs from others in the way in which the concept of community is used. I decided to approach 'community' as open as possible and detach it from the dominant connotations that are common in museum studies. This makes it possible to study a much richer set of museums as community museums.

In museum and heritage studies, community is found mainly at the periphery of society. In studies in this regard, community museums are primarily institu-

tions that contribute to the economic and cultural empowerment of social minorities in a globalising and individualising world. From this follows the notion that community museums turn conventional organizational structures on their head, working 'bottom-up', thereby making community members the co-owners of their institutionalised heritage. These views go hand in hand with fundamental criticism of the major Western museums, which are regarded as exclusive, elitist, commercial and authoritarian. In museum and heritage studies, the main focus is on the small community museum that must contend with prejudice in society and with the dominance of established heritage institutions. This has led to the impression that the community museum is a niche in the museum world.

In line with recent sociological insights however, research suggests that forms of community can be observed everywhere in society and not only at the periphery. Communities are also created around shared interests and political beliefs. Many of these communities are 'thin', meaning that they are the result of the actions of individuals who feel that they belong together because of shared interests or tastes. These thin communities also produce heritage and therefore museums. Recently established museums featuring car brands (chapter 3), science fiction museums (chapter 4) and museums on communism (chapter 5) can also be studied as community museums from this perspective.

The purpose of this study is to provide an empirical enrichment of museum research, particularly with regard to the relationship between museums and communities. In accordance with sociological insights, this study states that community heritage is not only found in local, ethnic or religious contexts. Car museums and science fiction museums are also expressions of community heritage.

THE MUSEUM AS 'CULTURAL PERFORMANCE'

In chapter 2, a conceptual framework was developed, which enables us to see museum presentations as 'cultural performances'. This framework is based on the work of American cultural sociologist Jeffrey Alexander. His cultural performance theory has been operationalised for the application to museums. Alexander's performance model says in short that actors use all kinds of theatrical means to demonstrate the significance of a socio-cultural situation to others, so that others can identify with the actors.

This conceptual framework lends itself for application to museum presentations. With a combination of scripts (museum texts), *mise-en-scènes* (presentation techniques) and means of symbolic production (objects and technology) social actors can stage a community culture. These performance-elements refer to the collective representations of a community and in order to have the public

identify with the message of the performance. An added benefit of the term 'performance' is that it implies that there is an interaction between the representation and construction of a community culture.

To add more emphasis to the relationship between museum presentations and communities, I supplemented Alexander's use of the concept of 'public' with a dichotomy between intrinsic communities and outsiders. Intrinsic communities consist of people who instantly recognise and endorse the collective representations. They do not need to be convinced of their value. Outsiders on the other hand, have to be convinced of the value of the community culture staged in the museum.

THE USE OF PERFORMANCE ELEMENTS IN MUSEUMS

If we apply the performance model to the selected museums, we can see that they are similar in certain respects. First, there is the symbolic capital of the institution of the museum itself. This is used to socially legitimise the community culture presented. To stand out from the international competition, Mercedes-Benz, Porsche and Ferrari turn their cars into museum pieces exhibited as iconic representations of the glorious histories of brand communities. Also, the only two science fiction museums in the world, the EMP Museum in Seattle and the Maison d'Ailleurs in Switzerland's Yverdon-les-Bains, use the symbolic capital of the museum to legitimise the culture of science fiction communities. The museums about the communist histories of Hungary (the Terror Háza in Budapest), Latvia (the Museum of the Latvian Occupation in Riga) and the former GDR (the Museum in der 'Runden Ecke' in Leipzig) try to convince the world of the suffering inflicted on the Hungarians, Latvians and East Germans during the communist period.

Secondly, we can see that *mise-en-scènes* can be used in different ways to make museum performances more enticing. Porsche champions the characteristic design of its models by presenting them in a 'white cube' and showing them therefore as art. Ferrari links its brand to the collective representation of the Italian idyll and evokes rustic Tuscan landscapes, in which authentic Italian life takes place. The Maison d'Ailleurs presents science fiction as the culture of connoisseurs, and chooses presentation techniques involving a critical and detached attitude. The EMP Museum focuses much more on the collective representation of the science fiction fan and surrounds science fiction objects with playful and immersive decors that evoke the atmosphere of extraterrestrial or supernatural worlds.

Differences in the use of *mise-en-scènes* also affect the criticisms performances receive and we saw this particularly in chapter 5. The dramatic *mise-en-scène* at the Terror Háza arouses a lot of suspicion in critics. The message of this museum is comparable to that of the Museum of the Latvian Occupation and the Museum

in der 'Runden Ecke' and yet these two museums receive a lot less criticism. They are less connected with politics, their *mise-en-scènes* are more sober and the presentations come across as more objective. In Riga, this is achieved with a *mise-en-scène* that puts the central focus on wall texts; the Leipzig museum invokes the authenticity of its building and its objects.

Thirdly, different types of objects produce different meanings. Mercedes-Benz draws on a rich arsenal of commercial and family vehicles to create the image that the brand has made a substantial contribution to the technological advancement of society. The appeals to the science fiction connoisseur at the Maison d'Ailleurs is supported by the many books that can be found in the performance: science fiction is primarily a literary tradition. The EMP Museum presents science fiction in a different way, as the culture of a fan community that enjoys above all films and television dramas: mainly iconic props are displayed. The museums in Budapest, Riga and Leipzig emphasise that their communities have been victims of inhuman regimes, by showing objects that symbolise victimisation, terror and repression. The GDR Museum in Berlin does not think in terms of perpetrators and victims, but presents objects from everyday life in the GDR. The intrinsic community of the GDR Museum is made up of East Germans that also have good memories of life in the GDR.

Fourthly, the texts that are shared in the museums with the visitor (wall texts, labels, audio guides and documentaries) form scripts with a number of characteristics. By simplifying complex histories, stories are created that reflect the interests of the actors behind the performances. The car manufacturers mythologise their brands by glorifying their brilliant founding fathers, whose dreams and visions to this day determine the success of the brand. They try to prove their superiority by having their brands in the scripts overcome a series of tests ('twists' and 'turns'). The brands are presented as bearers of immanent qualities. The same applies to the Terror Háza, the Museum of the Occupation of Latvia and the Museum in der 'Runden Ecke'. Here too, the museums portray communities that were able to endure the hardships of history through a variety of stable qualities.

At the Maison d'Ailleurs and in the museums on communism, strong contrasts are created in a morally agonistic way to support the messages of the performances. At the Maison d'Ailleurs, a strict distinction is made in the texts between good and bad science fiction, and on the right and wrong way to enjoy it. This strict distinction is not present in the EMP Museum. There the barriers between production and consumption are broken down in intimate and playful scripts, in accordance with the wishes of many fans.

In the museums on communism, differences between the intrinsic communities and the communist regimes are accentuated so much that a sacred image

of the intrinsic community is evoked and a profane image of the communist occupiers. This is achieved by linking the intrinsic community in the museum texts with sacred collective representations like democracy, freedom and non-violent resistance. The others are linked to profane collective representations like dictatorship, material gain and violent repression.

The combination of performance elements like *mise-en-scènes*, objects, technologies and scripts put collective representations to work. These collective representations can be very specific, making them appeal to a relatively small group of people. In the Porsche Museum, we see sports cars presented as works of art. At the Maison d'Ailleurs, science fiction is mainly something for connoisseurs. In the Terror Háza and the Museum of the Latvian Occupation, intrinsic communities with very specific national and ethnic characteristics are constructed.

We saw open and less specific collective representations in the Mercedes-Benz Museum (technological progress) and Ferrari World (Italian idyll). The EMP Museum appeals to fandom in a seductive and inviting manner. The Museum in der 'Runden Ecke' and the GDR Museum also point to open collective representations with which different people can identify, namely democracy, transparency and creativity.

BONDING AND BRIDGING

The comparison of the different museums shows that there are bonding and bridging performances. These may be present in one and the same performance, but they have different aims, different effects and different applications of the performance-elements. Bonding performances are focused on the intrinsic community of a museum presentation. If these succeed, community values are confirmed, deepened and/or celebrated. Bridging performances are used to let outsiders get more of an understanding for the community culture portrayed, to convince them and let them be part of that community. The other side of bonding and bridging is exclusion and rejection.

The car museums (chapter 3) show how bridging works. The purpose of these performances is to arouse feelings of community in a broad and international audience of potential consumers. The actors behind the performances mainly try to demonstrate the superiority of their brands. For that purpose, they make use of spectacular architecture and *mise-en-scènes* that exude prestige. The myth-making scripts described above also contribute to this.

Bridging can take place in various ways. One example is how Mercedes-Benz makes extensive use of museum texts (the performance is script-heavy), texts that say that our modern world is as it is, since Mercedes-Benz played a major role in

its development. This allows the outsider to identify with the brand. Porsche focuses on the aura of the autonomous work of art, by giving the *mise-en-scène* the appearance of a museum of modern art, in which the appearance of the objects is highlighted (the performance is object-heavy). Ferrari World points with a heavily accentuated *mise-en-scène* to the collective representation of the Italian idyll (the performance's *mise-en-scène*-heavy).

In chapter 4 we saw how bonding and bridging can take on different forms when museum performances focus on different elements of a community culture. The Maison d'Ailleurs and the EMP Museum use their performance elements in a different way. The Maison d'Ailleurs highlights in a sober *mise-en-scène* the literary tradition of science fiction and does it in a reflective and critical way. Its bridging is mainly focused on the field of serious cultural production. The EMP Museum honours the media blockbusters of science fiction in evocative *mise-en-scènes*. Fans have every opportunity to move into the worlds of their imagination and break down the barriers between production and consumption. Outsiders are invited to enjoy the entertainment that the global culture industry offers. The thin community of interest of science fiction enthusiasts is thus divided respectively into science fiction connoisseurs and science fiction fans.

Chapter 5 showed how complicated the operation of bonding and bridging is when museum performances take place in complex community constellations with various memory cultures. Especially if performances are part of a political struggle over the interpretation of the past, we see bonding and bridging not only being accentuated more strongly, but also becoming intertwined.

In bridging, the purpose of the construction of sacred intrinsic communities and profane others is for outsiders to identify with the collective representations of an intrinsic national, ethnic or political community. These outsiders can then also participate in the bonding performance. The bonding performances of the Terror Háza and the Museum of the Latvian Occupation however, only sacralize one part of these complex national, ethnic or political communities. These performances thus have a negative bridging effect – exclusion – on certain people from outside the intrinsic community.

All case studies show that monologic performances – performances which have come about from one particular perspective – are more popular than dialogic performances – performances with multiple perspectives. Almost all museums surveyed try to convey a message to the public, in which only one perspective is dealt with. The only exception is the GDR Museum in Berlin. This museum avoids an overly monologic vision of the past, by letting memories of everyday life in the GDR enter into dialogue with memories of a history of repression. With a clever *mise-en-scène*, the emphasis on everyday objects, and interactive games linked

to an ironic script, this museum – not devoid of commercial insight – manages to a large extent to present the ambivalent position of the GDR citizens. However, here too the dichotomy between sacred and profane returns, albeit of a different kind: the creative individual versus the exchangeable bureaucrat.

An important outcome of this study is that bonding requires relatively fewer museum means than bridging. Bonding can be done by showing a few objects or playing certain media clips. Scripts, *mise-en-scènes* and technology can be sober, because community members can draw on their own knowledge, memories and feelings in order to give meaning to what is exhibited. They do not have to be told why what is exhibited is valuable.

It is much more difficult for museums to address outsiders. For them too, objects will have to be identifiable, for instance because they recognise these from their own daily lives. If not, then at the very least, introductory information will have to be given via the script (either with or without the aid of technology). Compelling (personal) stories may also be told to ensure that the public identifies with the performance.

A bridging performance may refer to collective representations, which resonate with a wide audience. A compelling *mise-en-scène* helps when bridging, as objects and stories are placed in a characteristic environment, or because a beautiful *mise-en-scène* can be admired on its own. The objects then have less to say, because they are placed in a larger script or in *mise-en-scènes* that steer the interpretation.

A second insight is that recognisable collective representations and simplistic narratives play a major role in how we make sense of the complex world in which we live. This is evidenced by the popularity of monologic performances, as we have observed. In the case of the car and science fiction museums, this is usually fairly uncontroversial, but in the case of post-communist museums, it may provoke strong reactions among those who are excluded.

THE ADDED VALUE OF THE PERFORMANCE MODEL

The performance model has proved an effective tool in the study of museums. With Alexander's model, it is possible to see all kinds of museum presentations as a performance and not only the presentations in which theatrical elements play an important role, such as the use of live actors or evocative *mise-en-scènes*. In all case studies we have seen object-heavy, script-heavy and *mise-en-scène*-heavy performances. We should not so much look at what is shown in museum presentations but rather at how museum presentations show something. This breaks through the disciplinary boundaries that traditionally separate museums and al-

lows museum professionals from different disciplines to learn more from each other. The performance model can be a useful instrument in this learning process.

A systematic application of the concept of performance and the related concepts is also valuable because it reflects the layered qualities of museum presentations. In particular, the attention given to the *mise-en-scène* in this study and the realisation that objects, buildings and technology have important symbolic functions, prevent the interpretation of the museum performances from occurring only through the museum texts.

Furthermore, it is possible, on the basis of this research, to study museum presentations in relation to society, taking into account the specific social contexts in which the museums are embedded. By looking at the collective representations to which museum performances refer, we can establish a link between museums and the social and cultural structures that affect museum actors. The performance model does not reduce museum presentations to exponents of dominant nationalist, colonialist or racist discourses, as is often the case in (post) structuralist research. The actors that initiate and execute performances are embedded in cultural structures, but also make active use of collective representations, which they use for their own purposes. It is precisely this interaction between structure and agency that makes cultural pragmatics the theoretical basis of this study.

THE STRENGTHS OF THE MUSEUM

This study shows that the institution of the museum still is considered to be a powerful means to commercial, cultural, social and/or political ends. All case studies include performances arising from the acts of new actors in the field of heritage, who, through the museum, want to show to the world that they have something to say.

We learn for example that car brands are not only driven by profit but also desire social recognition for their contribution to society. Two science fiction collectors not only wanted to enjoy their collections in private, they wanted to convince the outside world of the cultural value of the genre admired by them. The same applies to the memory communities in Hungary, Latvia and East Germany. They wanted more than collective remembrance and attention through the media and in politics. They built podiums for their version of the past, with the hope of recognition and understanding.

This study also shows that in complex societies museums are forced to do more bridging than bonding. On the basis of a self-stated mission or a public policy, many museums focus on complex national and urban communities. The cases in chapter 5 (post-communist museums) teach us that an overly strict defini-

tion of an intrinsic community can have an off-putting and excluding effect. It is therefore important that bridging occurs in a way that outsiders can identify with the community culture portrayed. This can be done by using inviting collective representations, appealing and straightforward scripts, recognisable objects and seductive mise-en-scènes. The bridging strategies of the car museums and science fiction museums can serve as examples in this case.

CURRICULUM VITAE

Dorus Hoebink studeerde Algemene Cultuurwetenschappen aan de Faculteit der Historische en Kunstwetenschappen aan de Erasmus Universiteit te Rotterdam. In 2007 behaalde hij daar cum laude zijn masterdiploma. Aan dezelfde faculteit (nu Erasmus School of History, Culture and Communication geheten) voerde hij zijn promotie-onderzoek uit naar de relatie tussen hedendaagse museumpraktijken en gemeenschapsculturen. Dorus Hoebink doceert aan de ESHCC sociologie van kunst- en cultuur, geschiedenis van kunst- en cultuur en werelderfgoed. Tevens verzorgt hij aan het Erasmus University College vakken over de Renaissance en de Avant-Gardes. Dorus Hoebink woont en werkt in Rotterdam.

Publicaties

- Hoebink, D., Reijnders, S. and Waysdorf, A. 2014. Exhibiting Fandom. A Museological Perspective. In: *Transformative Works and Cultures*, 16.
- Hoebink, D. 2011. Globalisation, the Community Museum and the Virtual Community. In: M. Halbertsma, A. van Stipiraan en P. Van Ulzen, *The Heritage Theatre: Globalisation and Cultural Heritage*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, pp. 133-150 .
- Hoebink, D. 2011. Closerreading van "Een monument vol verhalen". In: *Bulletin KNOB*, 5, pp. 190-195.
- Hoebink, D. 2011. Discussieartikel: Sciencefictionfans in het historisch museum: Een pleidooi voor de omarming van een post-tritioneel gemeenschapsbegrip. In: *Quotidian, Dutch Journal for the Study of Everyday Life*, 3.

