

geval leidt dat tot een dynamisering van de drie primaire museale activiteiten – educatie, presentatie en collectievorming –, en zelden tot werk speciaal voor het museum gemaakt. Het museum streeft naar het optimaal uitdragen van de rol van de kunstenaar als belangrijk tegenwicht op de conventies en patronen die het algemene leven beheersen. Het tentoonstellingsprogramma dient dus een doel, het tonen van een steeds veranderende kijk op kunst en samenleving.

Ontwikkelingen in de samenleving zijn net zo belangrijk als ontwikkelingen in de kunst. Het

publiek is hierbij niet de kritische factor, maar kunst en kunstenaars. Het museum laat deze 'af dalen' naar het publiek. Dát is een wezenlijke stap. 'Dit kan gemoedelijk, ondermijnd, confronterend, anarchistisch of door een kritische houding gebeuren. Als het maar gebeurt', schreven we in de studie **Het nieuwe museum? Maatschappelijke urgentie of eigenbelang**³. En dat is geenszins een politiek adagium, maar een overtuiging.

Edwin Jacobs is directeur van het Museum Jan Cunen te Oss



Ontwerp Museum van de Toekomst student TU Delft

- 1 Rutger Pontzen (2004) 'Het is dood tij in Nederland museumland', in: de Volkskrant, 25 augustus.
- 2 Idem.
- 3 Jonckheer, David, Riemer Knoop, Fieke Konijn en Janneke Wesseling (2004) *Het Nieuwe Museum? Maatschappelijke urgentie of eigenbelang*. Museum Jan Cunen/ Cultuurnetwerk Nederland/Nederlandse Museumvereniging.

Het museum als vrijplaats

Twijfel, spel en debat in het Gedroomde Museum

Het gaat niet goed met de musea: de gemiddelde leeftijd van de bezoeker stijgt, de jeugd laat tentoonstellingen links liggen. Valt het tij nog te keren?

Onze voorouders leefden in een onoverzichtelijke wereld. Ze waren omringd door dingen die ze niet konden begrijpen en niet konden beheersen. 's Ochtends kwam de zon op en 's avonds verdween hij weer. Waarom hij opkwam of waarom hij verdween – en bovenal wat er met de zon gebeurde als het donker werd –, wist niemand. De dagen waren soms lang en heet, dan weer koud en kort. Soms voelde je je ellendig en werd je lichaam geteisterd door pijnen. Maar ook, ineens, lag je roerloos op de grond, werd je lichaam stijf en koud en staarden je flets geworden ogen doelloos in het niets. En als je dan een tijdje zo lag, begon je verschrikkelijk te stinken. Waarom? Niemand wist het.

Naarmate de mens zich explicieter over de mysteries en de vragen van het leven bekommerde, kregen ze een naam en een plaats in betekenispatronen. Het werd zomer of winter, je werd ziek of ging dood. In het begin vooral omdat bovenmenselijke krachten, goden of geesten je goed of slecht gezind waren. De bedachte betekenispatronen maakten het leven dragelijker en in zekere zin voorspelbaar en zinvol. Als je genoeg offers bracht, zou de zon weer gaan schijnen.

De verzameling betekenispatronen die in een bepaald gebied overheersten, vormden samen het wereldbeeld voor de inwoners uit dat gebied. En het wereldbeeld was de waarheid. Een culturele waarheid met eigen normen en waarden. Maar af en toe werden nieuwe dingen in de wereld ontdekt die níet in het bestaande systeem van betekenissen pasten. Je vergat offers te brengen, en toch kwam de zon op. Het wereldbeeld vertoonde barsten. Altijd waren er mensen die nog een tijdje aanmodderden met de oude waarheid, ze laptten haar een beetje op, stoftten haar af, pleisterden de gaten dicht en leefden met een afgezwakte, middelmatige waarheid door. Anderen raakten erdoor in verwarring en stelden vragen over het systeem om naar nieuwe betekenissen te zoeken. En als ze die gevonden hadden en ze klonken aannemelijk, dan werden de nieuwe inzichten nieuwe waarheden. Geleidelijk of abrupt werd een wereldbeeld, compleet met de bijbehorende waarden en normen, vervangen.

Een compleet universum In wezen ligt aan de oorsprong van het verzamelen en aan het aanleggen van collecties dezelfde zoektocht naar patronen van betekenis

ten grondslag. Als we naar vroege collecties uit de Renaissance kijken, zien we dat de verzamelaars de hele wereld in het klein in hun kabinetten samenbrachten. Waarom? De wereld wordt aan het einde van de Middeleeuwen en daarna plotseling groter in tijd en ruimte. De oudheid en de geschriften uit die oudheid worden herontdekt, en tegelijkertijd ontdekken de Europeanen dat de wereld stukken groter is dan ze tot dan toe hadden gedacht. De expansie in tijd en ruimte levert evenveel verwondering op als angst voor het onbekende en onbeheersbare. De nieuwe – soms bedreigende – wereld moet ingepast worden in een nieuw kader. Voor het onderzoek naar de natuur komt het er aanvankelijk op neer dat nieuwe ontdekkingen in oude systemen worden ingepast, en voor de kunst betekent dit dat zij afgemeten wordt aan de oude idealen.

Verwondering en verwarring zijn drijvende krachten achter de zoektocht naar nieuwe betekenissen en naar interpretaties van de werkelijkheid. Verzamelen blijkt een efficiënt gereedschap. Het meenemen van cultuur- en natuurschatten maakt het mogelijk om thuis vrolijk een compleet universum te scheppen, geheel naar eigen inzicht. Een universum volgens het betekenispatroon waar jij als verzamelaar de meeste waarde aan hecht. Zo krijgen vreemde dingen betekenis. In die zin is er weinig verschil tussen de rariteitenkabinetten uit de Renaissance en de geïnstitutionaliseerde collecties van de verlichte burgerij in de achttiende en negentiende eeuw. De collecties werden toen in iets ruimer verband aangelegd en waren misschien minder gericht op wonderbaarlijkheden, en meer op praktische en aardse onderzoekingen. Toch bleven zij een afspiegeling van de betekenispatronen of gangbare inzichten die nu gedeeld werden met steeds meer mensen.

Het begrip ‘gangbare inzichten’ impliceert dat er rondom de collecties nogal wat afgepraat en afgewogen werd, dat men elkaar vragen stelde en dat men maar al te graag elkaars kaders afbrak om de eigen inzichten geforceerd gangbaar te krijgen. Collecties waren de groeven voor empirisch onderzoek, de plekken waar de woorden en beelden die kunsten en wetenschappen genereerden, gedefinieerd en dus ook bediscussieerd werden. De objecten werden in de loop van de tijd de tastbare relikwieën van denkstelsels. Dat betekenissen en kaders in de tijd veranderen, is inherent aan het feit dat wereldbeelden en visies – ook wetenschappelijke – altijd subjectief zijn, altijd afhankelijk van persoonlijke voorkeuren, gangbare inzichten en normen en waarden.

In grote pathologisch-anatomische collecties zijn misvormde baby’s opgenomen met ‘acranie’. In de Renaissance dacht men dat de geboorte van een baby met deze afwijking aan de schedel wees op bijzonder onkuis gedrag dat de goddelijke woede had opgeroepen. Een paar honderd jaar daarna werd dezelfde misvormde baby ingedeeld in het systeem van onvoldoende vormende kracht. Tegenwoordig denken we aan een syndroom met een genetische grondslag. En over vijftig jaar? Kunnen wij daar vragen over stellen? Zal dan misschien – dankzij het feit dat we snellere computers hebben die knappere berekeningen kunnen maken – de genetische basis van het syndroom vervangen zijn door een meer dynamisch **flow** model? Of komt er een nieuwe impuls voor meer metafysische verklaringen? Welke betekenis de baby over vijftig jaar heeft, blijft een vraag, maar deze zal verschillen, ingedeeld in een nieuw systeem.

Beschavingsoffensief De oudste musea kenden niet het onderscheid tussen depot en vaste opstelling. Alle schilderijen, preparaten, wapens, machines, fossielen en sculpturen stonden in de overvolle zalen die depot en studiezaal tegelijk waren. Pas in de loop van de negentiende eeuw ontstaat het museum zoals wij dat ook nu nog kennen. Het museum verandert geleidelijk van een plek waar wetenschappers de fysieke wereld bestuderen in een plek waarin de inzichten van die wetenschappers worden gepresenteerd. Eerst voor de gegoede burgerij die zich daar kan verheffen, maar later worden ook de arbeidersklassen in het beschavingsoffensief betrokken. Educatie doet haar intrede in het museum. Kijken en verwonderen is niet meer genoeg – ‘leren zullen ze’. Maar omdat intensieve kennisoverdracht niet gebaat is bij al te veel verschillende indrukken, worden de stukken die niet essentieel zijn voor hetgeen de conservator wil vertellen de museumzaal uitgedragen en veilig opgeborgen in het depot. De conservator bedenkt wat hij het publiek wil vertellen, kiest zijn stukken voor de ‘vaste opstelling’ en schrijft de teksten. De rondleiding ontwikkelt zich tot een dankbaar instrument voor de instructie van het meer of minder willig groepsbezoek.

Na het midden van de twintigste eeuw doet de educatieve dienst zijn intrede. Enthousiast worden steeds meer klankbeelden, puzzeltochten en displays in elkaar gezet. Tegenwoordig aangevuld met video, cd-rom, dvd en vooral design. Kosten nog moeite worden gespaard om de boodschap erin te rammen. De term volksopvoeding zul je tegenwoordig niet snel meer horen vanwege de spruitjeslucht. Toch zijn de drijfveren niet wezenlijk veranderd en zien de meeste musea zich als cultuurhoeders met een uitgesproken gidsfunctie. Musea zijn verworden tot propagandisten van de heersende waarden en normen uit politiek, economie, wetenschap en cultuur.

Het eigen gelijk En zo heeft het museum zich ontwikkeld van een bolwerk van vernieuwing tot een bolwerk dat vernieuwing in de weg staat. Tot een plek waar de vraag vergeten lijkt te zijn en is verruild voor de boodschap, en waar de creatieve twijfel aan de kant is gezet voor de zekerheid van het eigen gelijk. Maar hoe zeker is het eigen gelijk nu nog, heeft het eigen gelijk nog wel een relevantie in deze zich snel ontwikkelende wereld? Had men vroeger maar één geloof dat een antwoord bood op alle vragen, nu hebben we tientallen geloven, tientallen wetenschappen, filosofieën en nieuwe culturen die vele vragen oproepen. Je kunt moeilijk hard maken dat je eigen cultuur zo waardevol is als je die nergens mee vergelijkt. Je kunt niet zeggen dat je de wetenschap kent als je wetenschappen niet met elkaar confronteert. Je kunt niet zeggen dat jongeren geen cultuur hebben als zij experimenteren, en de grenzen van de middelmatigheid overschrijden, door het hokjesdenken aan de kant te schuiven en door te experimenteren met nieuwe vormen van dans en taal en met andere manieren van kennis verwerven en verwerken. Musea moeten ophouden met net te doen alsof ze met hun onvolledige collecties en sterk persoonlijke voorkeuren waarheden kunnen propageren die voor iedereen gelden.

‘Maar’ – zo zult u misschien zeggen – ‘het gaat toch uitstekend in de musea?’ Het ene na het andere bezoekersrecord wordt gebroken. Lange rijen bezoekers voor **Het Griekse goud** in de Hermitage aan de Amstel, lange rijen voor Van Gogh en Gauguin

Droeg de overheid in 1990 anderhalve euro bij aan ieder museum-kaartje, in twaalf jaar tijd is dat gestegen tot zo'n zeven euro

in het Van Gogh Museum en lange rijen voor Repin in Groningen. Het zijn deze **blockbusters** die het zicht ontnemen op de wezenlijke problemen van de Nederlandse musea. In 1990 trok de overheid zo'n dertig miljoen euro uit voor de musea, in 2002 was dit bedrag gestegen tot bijna 140 miljoen euro (bron: OC&W). In diezelfde periode stagneerde het totale bezoek aan de Nederlandse musea rond de twintig miljoen bezoekers (aldus het CBS). Droeg de overheid in 1990 anderhalve euro bij aan ieder museumkaartje, in twaalf jaar tijd is dat gestegen tot zo'n zeven euro. Voeg daarbij dat het aantal musea in deze tijd explosief is toegenomen, en het beeld tekent zich langzamerhand af. Steeds meer musea trekken steeds minder mensen.

In **Cultuur tussen competentie en competitie** (2000) constateren Andries van den Broek en Jos de Haan van het Sociaal Cultureel Planbureau dat de vrijetijdsbesteding van jongeren en ouderen snel uit elkaar groeit. 'Er lijkt zich een scheiding der geesten te voltrekken: terwijl ouderen een groeiende affiniteit met de traditionele cultuuruitingen tonen, keren jongeren zich daarvan af ten faveure van een eigen leefstijl waarin popmuziek, jeugdmode en sport een belangrijke plaats innemen. Jeugdcultuur, onderwijsverlenging en technische voorzieningen bieden jongeren meer gelegenheid om zich in hun eigen smaakuniversum terug te trekken.'

Ook de Raad voor Cultuur constateert dat 'de museale bedrijfscultuur, traditioneel sterk gericht op intrinsieke waarden van kunst en cultuur, slecht bleek opgewassen tegen een sterk veranderende samenleving' (Raad voor Cultuur, Sectoranalyse Musea, 2003). Terwijl musea de ouderen als groeiemarkt voor de korte termijn ontdekken, lopen zij het gevaar hun bestaansrecht als publieksvoorziening op de langere termijn te verliezen. De gerechten die het museum biedt, lijken de culturele smaakpapillen van de jongeren niet meer te kunnen bekoren. De samenleving verandert en de werkelijkheid en waarden van een voorbije generatie verliezen geleidelijk hun kleur.

Ootmoed en bescheidenheid Neem het Stedelijk Museum te Amsterdam, het museum dat wel heel erg worstelt met de nieuwe werkelijkheid. In **NRC Handelsblad** van 6 augustus haalt Pieter Kottman hard uit naar het hoofdstedelijke museum voor hedendaagse en moderne kunst. Het Stedelijk heeft geweigerd te participeren in een omvangrijk samenwerkingsproject van een aantal vooraanstaande Europese musea voor een tentoonstelling van hedendaagse Afrikaanse kunst. Kottman schrijft: 'De conservatoren, medeverantwoordelijk voor de afgrondelijke teloorgang van de internationale reputatie van "hun" museum, gaven de voorkeur aan "eigen projecten", zoals de huidige stoelententoonstelling. Los van de smoes die ze voor de afwijzing zullen weten te bedenken, is bekend wat die "eigen projecten" waard zijn. Je zou denken dat ze aanleiding geven tot enige ootmoed en bescheidenheid. Niet dus.'

Vervolgens beschrijft Kottman het probleem dat het westerse oog heeft met uitheemse kunst. Deze Afrikaanse kunst past niet in het systeem van betekenissen dat de afgelopen honderd jaar in het westen zo zorgvuldig is opgebouwd. De kunst

is in crisis, zo wordt de laatste tijd veelvuldig geroepen. Maar het Stedelijk is zelf ook in crisis. Proberen ze daarom de onzekerheden buiten de deur te houden, kunnen ze zich geen experimenten veroorloven? Hoe het ook zij, het lijkt niet tot het museum door te dringen dat de crisis in het museum weleens nauw verband zou kunnen houden met de veranderingen in de hedendaagse kunst, en dat de eigen crisis niet op te lossen is als ze de waarden en normen van het verleden niet los durven te laten om op zoek te gaan naar een nieuwe werkelijkheid.

Het Stedelijk is niet meer dan een al te duidelijk voorbeeld van een probleem dat in alle musea speelt. Immers, als wereldbeelden barsten vertonen, zijn er altijd nog wel mensen die een tijdje aanmodderen met de oude waarheid. Ze lappen haar een beetje op, stoffen haar af, pleisteren de gaten dicht en leven met een afgezwakte, middelmatige werkelijkheid door. En zo kabbelen de musea voort. In plaats daarvan zouden musea ook onverbiddelijk op zoek kunnen gaan naar de scheuren in hun opvattingen, om daar hun beitels in te zetten en te zien wat er dan gebeurt. Maar als je dat doet, slaat de twijfel toe – en wat is er gevaarlijker voor je geloofwaardigheid dan het inslaan van een weg waarvan je niet weet waar die toe leidt? En toch is het toelaten van de twijfel aan het eigen gelijk de enige manier om greep te krijgen en te houden op de nieuwe tijd – om mee te blijven spelen.

Spelen. Daar heb je het woord. Is spelen niet een veel bruikbaarere strategie voor musea dan het tegenwoordig zo populaire verhaal? Elk zichzelf respecterend museum is op zoek naar verhalen waarmee het de bezoeker kan boeien. Verhalen als smakelijke verpakking voor het leermoment. Goede verhalen zijn voor meerdere uitleg vatbaar, ze hebben gelaagdheid. Bij een goed verhaal gaat het erom wat je oproept tussen de woorden.

Het museumverhaal daarentegen is gewoonlijk niet meer dan een zwakke metafoor voor het vat met kennis dat overgedragen moet worden. Musea doen precies het omgekeerde van de literator, ze versimpelen het onderwerp en proberen het in schijnbaar objectieve woorden tot een enkelvoudige betekenis terug te brengen. Door middel van een museaal verhaal wordt het publiek in een eendimensionaal stramien geperst. In de hedendaagse kunst wordt het woord 'concept' gebruikt, daarmee wordt vrijwel hetzelfde bedoeld. Een curator signaleert een tendens in de kunst, zoekt daar de werken bij en, **eureka!**, het uitgangspunt blijkt te kloppen. De curator is als een wetenschapper die alleen de bewijzen gebruikt die hem uitkomen. In de wereld van de kunst wordt de curator op zijn concepten afgerekend. Concepten en goed gekozen verhalen suggereren immers een visie, een denkstelsel, ofwel een samenhangende verzameling van betekenispatronen. De dwang om een eenduidige visie te poneren vormt de grootste hindernis om vragen of inzichten toe te laten die daar niet in passen. Musea vatten verhalen op als enkelvoudige antwoorden in plaats van meerduidige mogelijkheden – en daarmee is het verhaal de moeder van alle museale misverstanden.

Deugd noch zonde Kan spelen een alternatief zijn voor het museale verhaal, een manier om de scepsis en de twijfel weer een plaats te geven in het museum? In **Homo Ludens** schrijft Huizinga dat het spel niet alleen buiten het onderscheid van wijsheid en dwaasheid ligt, maar ook buiten het onderscheid van waarheid en onwaarheid. 'In het spel op zich zelf, hoewel het een werkzaamheid van den geest is,

Het toelaten van de twijfel aan het eigen gelijk is de enige manier om greep te krijgen en te houden op de nieuwe tijd

ligt geen moreele functie, noch deugd, noch zonde.’

Zou het spel, omdat het buiten de ‘sfeer der zedelijke normen’ ligt, een rol in het museum kunnen spelen bij het zoeken naar de rafelranden van cultuur en wetenschap, om maar eens een andere beeldspraak te gebruiken? Huizinga schrijft in zijn voorrede van **Homo Ludens**: ‘Sinds langen tijd ben ik steeds stilliger tot de overtuiging gekomen, dat menselijke beschaving opkomt en zich ontplooit in spel, als spel.’ Misschien helpt het de loodzware ernst waarmee museumprofessionals hun onderwerpen benaderen te boven te komen als we het hele museum als een spel beschouwen.

Met spelen hebben musea toch wel enige ervaring? Rollenspelen, speurtochten, kinderhoekjes waar je in kunt klimmen? Maar helaas, ook het spel wordt door musea vooral gebruikt om het eigen gelijk te ventileren. Het museale spel is een instrument om leerdoelen te bereiken; nauwelijks meer dan een spelletje **Electro** waarbij het lampje gaat branden als het goede antwoord wordt gegeven.

Laten we nogmaals Huizinga aan het woord, ditmaal via zijn rede uit 1933 **Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur**: ‘Het spel schept, tijdelijk en plaatselijk, een eigen, uitzonderlijke, omheinde wereld binnen de gewone, waarin de spelers zich naar eigen, dwingende wet bewegen, totdat die wet zelf hen verlost. [...] Het spel boeit. [...] Het spel verbeeldt, het spel geeft vorm aan wat vormloos scheen. Het spel is een handeling, dromenon, drama. [...] het spel is strijd. Het is het reeds bij de dieren en bij de kinderen: zich meten, wedijveren, om het mooiste pronken.’

Spelen is meer dan een spelletje dat het publiek verleidt het goede antwoord te geven. Een spel is meer dan een trucje waarin mensen oppervlakkig met fenomenen worden geconfronteerd zoals in de **science centers** waar kinderen wonderschone zeepbellen kunnen trekken die vervolgens uiteenvallen zonder een spatje begrip of twijfel. Op het Britse **Philosophers' Magazine on the Internet** (www.philosophers.co.uk) zijn diverse spelen geplaatst die een mens aan het denken zetten. Zo kun je je eigen God creëren of je kunt het **morality play** spelen.

Interessant is ook het spel **Shakespeare vs. Britney Spears – What is art?** Op het eerste scherm geef je door middel van een aantal criteria aan wat je belangrijk vindt bij de beoordeling van een kunstwerk. Vervolgens moet je een tweetal kunstenaars kiezen uit een lijstje van tien. Van Mozart tot Kurt Cobain en van Shakespeare tot Britney Spears. Van de kunstenaars die je kiest, geef je aan in hoeverre bepaalde kwaliteiten in hun werk aanwezig zijn. De computer rekent vervolgens uit wie van de twee, gemeten naar je eigen criteria, de grootste kunstenaar is. Dat kan tot een verrassing leiden. En als je vervolgens je eigen resultaten vergelijkt met die van alle eerdere spelers kom je tot weer heel andere inzichten. Inzichten over je eigen kunstbegrip, niet het kunstbegrip van de conservator.

Museum als vrijplaats Het toekomstig museum is een podium waar iedereen mee kan praten. En waar men – zoals in de eerste musea – vragen kan stellen, elkaars kaders af kan breken om de eigen inzichten geforceerd gangbaar te maken. Dit **Gedroomde Museum** is een waardevrij museum – niet vanuit nihilisme, maar vanuit de gedachte dat van daaruit het beste nieuwe waarden op te bouwen zijn. Het museum als vrijplaats voor een vrije gedachten vorming, voor dromen en voor intuïtie. Een museum dat niet alleen tentoonstellingen maakt, maar waar vooral het

scherpzinnige debat wordt gevoerd. In het Gedroomde Museum gaat het niet meer alleen om de vierkante meters tentoonstellingsruimte, maar ook om de vierkante meters arena waar mensen vrolijk of verbeterd in debat kunnen gaan, of om het aantal vierkante meters bibliotheek en mediatheek waar je kunt studeren, het aantal vierkante meters café waar je dronken kunt worden en op de achterkant van een bierviltje tot nieuwe inzichten kunt komen.

We kunnen nu de waarde zien van dingen die we in het verleden als vanzelfsprekend hadden aangenomen, omdat we nu de rijkdom hebben dat we ze kunnen vergelijken met andere waarheden, andere wereldbeelden. Alleen door confrontaties, kruisbestuivingen en debat leren we waarderen en begrijpen. De universele waarheid is dood, wat er in de depots van musea ligt, zijn relikwieën van denkstelsels, zijn de dragers van de normen en waarden van hier of ergens anders, van kort of van lang geleden. Als we dat inzien, als we de subjectiviteit van onze eigen collecties op waarde durven te schatten, als we mensen niet bedotten maar hen serieus nemen, kan het museum het centrum worden voor spel, plezier en debat.

Wie moeite heeft om afstand te nemen van het eigen denkstelsel, moet zich verdiepen in **Morosofie**. **Encyclopedie van de Domheid** van Matthijs van Boxsel. Zonder domheid is immers nog nooit een nieuw en zinnig idee ontstaan. Alle bruikbare ideeën komen voort uit argeloze, schijnbaar domme vragen. Vragen die altijd al door een eerder wereldbeeld afdoende waren beantwoord. Laten we in het Gedroomde Museum onbeschroomd domme vragen stellen. Want we hebben het voorrecht om ons in een onoverzichtelijke wereld te bevinden die vreemd en soms zelfs vijandig is, we zijn omringd door dingen die wij niet begrijpen en beheersen. Laten wij ons in verwarring laten brengen.

Arnoud Odding (1961) is kunsthistoricus en zelfstandig gevestigd tentoonstellingsmaker; **Tiziana Nespoli** (1972) studeerde biologie te Amsterdam en is Hoofd Tentoonstellingen van het Zoölogisch Museum van de Universiteit van Amsterdam. Dit jaar publiceerden zij Het Gedroomde Museum.

Literatuur

Boxsel, Matthijs van (2002) **Morosofie**. **De encyclopedie van de domheid, Morosofie**. Amsterdam.
Broek, Andries van den en Jos de Haan (2000) **Cultuur tussen competentie en competitie door**. Amsterdam/Den Haag, Boekmanstudies / Sociaal en Cultureel Planbureau
Huizinga, Johan (1938) **Homo Ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur**. Haarlem.

Huizinga, Johan (1933) **Over de grenzen van spel en ernst in de cultuur**. Leiden.
Kottman, Pieter (2004) ‘Uit een aparte la’. In: **NRC Handelsblad**, 6 augustus.
Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen (2002) **Cultuurbeleid in Nederland**. Den Haag, ministerie van OC&W.
Raad voor Cultuur (2003) **Sectoranalyse Musea**. Den Haag: Raad voor Cultuur.

