

Vrije Universiteit Brussel
Faculteit der Letteren en Wijsbegeerte
Studiegebied Kunstwetenschappen en Archeologie
Prof. dr. Willem Elias

Kunsteducatie in de netwerkrimte.
Onderzoek naar het potentieel van online
kunstcollecties voor educatieve doelstellingen.

Proeve ingediend voor het behalen van de graad van Master na master in de
Cultuurwetenschappen



Vrije
Universiteit
Brussel

Samenvatting

Het internet is de laatste jaren in belangrijke mate doorgedrongen tot de dagelijkse leefwereld van de mens. Het gedecentraliseerde karakter van dit nieuwe medium heeft onze manier van denken over het verschaffen van informatie drastisch gewijzigd. Het kruispunt tussen het domein cultuur en deze nieuwe netwerkruimte waarin de dialogocultuur groeit noemen we ‘e-cultuur’, het nieuwe culturele paradigma dat volop in ontwikkeling is. Hoewel er reeds heel wat onderzoek is verricht naar het verstandshuwelijk tussen cultuur en ICT’s (waaronder het internet), is de relatie tussen e-cultuur en de mogelijkheden voor educatie veel minder systematisch onderzocht. Deze masterproef wil aan deze lacune ten dele tegemoet komen door het potentieel van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen, theoretisch en (beperkt) empirisch, te exploreren.

In het eerste hoofdstuk gaan we na wat het nieuwe culturele paradigma (e-cultuur) concreet inhoudt en welke impact de voortschrijdende digitalisering heeft op de sector als dusdanig. Om deze digitalisering ten volle te begrijpen is inzicht in de huidige netwerk- en informatiemaatschappij onontbeerlijk. Daarnaast komt het specifieke van ‘nieuwe media’, de kruisbestuiving tussen ‘cultuur, ICT en nieuwe media’ en het ‘beleid inzake e-cultuur en breedbandpenetratie’ uitvoerig aan bod. Het tweede hoofdstuk is voorbehouden aan een analyse van enkele kunsteducatieve perspectieven, met als doel inzicht te verwerven in de belangrijkste stromingen in de theorie van de kunsteducatie. Het nieuwe culturele paradigma laten we daarbij voorlopig buiten beschouwing. Centraal in ons betoog staan de ‘constructivistische visie op leren en communicatie’ en de ‘cognitieve benadering’ van kunsteducatie. Tot slot nemen we het Vlaamse Cultuurbeleid, dat ook steeds een vorm van ‘welzijnsbeleid’ is geweest, onder de loep.

Pas in het derde en laatste hoofdstuk gaan we op zoek naar relevante praktijkvoorbeelden en herkennen we de oorspronkelijke vraagstelling. Een zoektocht die minder evident leek te zijn dan aanvankelijk gedacht, omdat de websites van musea, kunst- en cultuurcentra zich in de eerste plaats vrij exclusief lijken in te schakelen in een marketinggericht beleid van publiekswerking. De meeste websites zijn louter gericht op het weergeven van praktische informatie, zonder enige educatieve of andere ambitie. Nadat we de grenzen van het wereldwijde web aan de hand van enkele praktijkvoorbeelden hebben onderzocht, verkennen we de specifieke mogelijkheden van online collecties voor educatieve doelstellingen die vaak onbenut blijven. Kenmerkend voor het wereldwijde web en in het bijzonder voor de huidige *social software* en Web 2.0 toepassingen is de ‘architectuur van samenwerking’ waarin de eindgebruiker centraal staat. Hoewel dit ‘utopische liberaliseringsidee’ gedeeltelijk achterhaald is door de toenemende commercialisering van het internet, is er doorgaans sprake van een evolutie van een *push-* naar een *pulk*model. *Bottom-up* platformen die ruimte bieden voor *user-generated-content*, kunnen een stimulans betekenen voor actieve participatie aan cultuur. Een belangrijke voorwaarde is natuurlijk dat instellingen hun rol als *gatekeeper* (gedeeltelijk) laten varen. Hoewel het risico op banalisering niet denkbeeldig is voor educatieve toepassingen op het web, maakt de technologie het meerlagige karakter van de verbeelding en de dynamische interpretatie van cultureel erfgoed nochtans goed mogelijk. Door de participant gegevens en verhaallijnen met elkaar te laten associëren kunnen allerlei dwarsverbanden worden aangeboden en kunnen dezelfde gegevens in meerdere contexten worden gebruikt en geïnterpreteerd. Deze mogelijkheid kunnen we in

verband brengen met de theorie van het ‘constructivistische leren’ die ervan uit gaat dat kennis ontstaat uit de interpretatie van de ervaring en dat kennis geen objectief geheel van feiten is dat intact en in zijn geheel kan worden overgedragen. Het genetwerkte en open karakter van het internet sluit goed aan bij deze gedachte en daarin schuilt meteen ook het grote potentieel van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen.

Uit onze theoretische en empirische verkenning is ondermeer gebleken dat in de culturele sector ‘nieuwe media’ nog vaak vanuit ‘oude media’ modellen wordt gedacht. Er wordt nagenoeg geen ruimte voorzien voor ‘interactie vanuit productieperspectief’ en een gecentraliseerd *one-to-many* model is doorgaans de norm. Cruciaal voor (kunst)educatieve toepassingen op het net is nochtans een goede mix van expertise en inspraak van onderuit. We houden dan ook een pleidooi voor een dynamische en adaptieve ‘e-ducatie’ waarin wordt aangestuurd op een meervoudige lezing. Hoewel digitale kunstcollecties op zichzelf al zeer waardevol zijn, is het opmerkelijk dat in de culturele sector slechts beperkt gebruik wordt gemaakt van de bovengenoemde mogelijkheden. Meer onderzoek naar de precieze oorzaken dringt zich hier op. Bovendien kan heel wat inspiratie worden gevonden in de gamewereld en in het werk van sommige ‘nieuwe media kunstenaars’. Ze bevragen technologische toepassingen, breiden ze uit en transformeren de manier waarop de industrie het gebruik ervan had gepland. Ook deze nieuwe *formats* en vertelvormen dienen nader te worden onderzocht. Tenslotte is er nog een derde piste voor bijkomend onderzoek. Het betreft de ‘democratiseringsgedachte’ of de idee dat participatie aan cultuur de samenleving ten goede komt. Hoewel we onze bedenkingen hebben bij deze soms erg idealistische zienswijze, willen we het idee van cultureel burgerschap – dat mede door ICT’s vorm en inhoud kan worden gegeven – ook niet te snel aan de kant schuiven. Onze interesse gaat daarbij vooral uit naar de rol die ‘kunsteducatieve toepassingen in de netwerkrimte’ hierin kunnen vervullen.

Abstract

Hoewel er reeds heel wat onderzoek is verricht naar het verstandshuwelijk tussen cultuur en ICT's (waaronder het internet), is de relatie tussen e-cultuur en de mogelijkheden voor educatie veel minder systematisch onderzocht. Deze masterproef wil aan deze lacune ten dele tegemoet komen door het potentieel van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen, theoretisch en (beperkt) empirisch, te exploreren.

Hoewel het risico op banalisering niet denkbeeldig is voor educatieve toepassingen op het web, maakt de technologie het meerlagige karakter van de verbeelding en de dynamische interpretatie van cultureel erfgoed nochtans goed mogelijk. Toch is uit dit onderzoek gebleken dat in de culturele sector 'nieuwe media' nog vaak vanuit 'oude media' modellen wordt gedacht. Er wordt nagenoeg geen ruimte voorzien voor 'interactie vanuit productieperspectief' en een gecentraliseerd *one-to-many* model is doorgaans de norm. Cruciaal voor (kunst)educatieve toepassingen op het net is nochtans een goede mix van 'expertise' en 'inspraak van onderuit'. We houden dan ook een pleidooi voor een dynamische en adaptieve 'e-ducatie' waarin op een meervoudige lezing wordt aangestuurd.

Trefwoorden

Kunsteducatie, e-cultuur, nieuwe media, ICT, educatiewetenschappen, constructivistische benadering, musea, kunstencentra, cultuurbeleid, internet, cultureel burgerschap, kunst, informatiemaatschappij, online kunstcollectie, cultureel erfgoed, cognitieve benadering, virtueel museum, virtuele participatie, democratisering, cultuurparticipatie, culturele competentie, art education, e-culture, new media, educational sciences, broadcasting model, constructivism, musea, online community, web 2.0, art centres, cultural policy, world wide web, user-generated-content, cultural citizenship, art, network society, online art gallery, discipline based art education, cultural heritage, cybermuseum, online museum, digital art, virtual museum, virtual participation, arts participation, cultural competency

Dankwoord

Voor de afbakening van het onderwerp, de analyse van het thema, de zoektocht naar de nodige documentatie, de structurering van de informatie en de nauwgezette feedback zouden we graag een aantal personen willen bedanken. Zonder hen hadden we deze masterproef immers niet tot stand kunnen brengen. Mijn dank gaat uit naar dr. Tom De Mette, prof. dr. Willem Elias, mej. Dorien Puttenaers en dhr. Dirk De Wit.

Inhoudstafel

SAMENVATTING	3
ABSTRACT	5
DANKWOORD	6
INHOUDSTAFEL	7
ALGEMENE INLEIDING	9
HOOFDSTUK 1: EEN NIEUW CULTUREEL PARADIGMA	11
1.1 Inleiding	11
1.2 De netwerkmaatschappij	12
1.3 De taal van nieuwe media	13
1.3.1 Nieuwe media, een definitie	14
1.3.1.1 De mediatheorie van Marshall McLuhan	15
1.3.1.2 Lev Manovich en de culturele transcoding	16
1.3.2 Media ecologie	17
1.3.3 Interactie of agency en interpassiviteit?	19
1.4 Cultuur, ICT en nieuwe media	20
1.4.1 De opmars van het internet	21
1.4.2 E-cultuur, een omschrijving	23
1.4.3 Het virtuele en online kunstmuseum	25
1.4.4 Digitale kunstcreatie	26
1.5 E-cultuur en beleid	28
1.6 Besluit	30
HOOFDSTUK 2: KUNSTEDUCATIEVE PERSPECTIEVEN	32
2.1 Inleiding	32
2.2 Ontmaskering van de objectiviteit	33
2.2.1 Het kunstwerk als esthetisch object	33
2.2.2 Naar een postmoderne visie	34
2.3 Herpositionering musea	36
2.3.1 Museumpedagogie als overdracht	36
2.3.2 Een nieuwe museologie	38
2.3.3 Een cognitieve kijk op kunsteducatie	40
2.3.3.1 Discipline Based Art Education	40
2.3.3.2 De vijf stadia van Michael J. Parsons	41
2.4 Van theorie naar praktijk	42

2.4.1	Educatie of bemiddeling?	42
2.4.2	De interactieve rondleiding	43
2.5	Naar het Vlaamse Beleid vertaald	46
2.5.1	Kunst als paradigma in een democratie	46
2.5.2	Democratisering en culturele competentie	48
2.5.2.1	Het participatiedecreet	49
2.5.2.2	Kunst-en cultuureducatie	50
2.6	Besluit	52
HOOFDSTUK 3: ONLINE COLLECTIES EN E-DUCATIE		53
3.1	Inleiding	53
3.2	Tate Online en de Vlaamse Kunstcollectie	54
3.3	De realiteit van het virtuele	56
3.3.1	De grenzen van het wereldwijde web	56
3.3.1.1	De digitale kloof	57
3.3.1.2	Meervoudige geletterdheid	58
3.3.1.3	Auteursrechten	60
3.3.1.4	Auraverlies en onttovering	61
3.3.1.5	Standaardisatie en duurzaamheid	63
3.3.1.6	Toenemende commercialisering	64
3.3.2	(On)benutte mogelijkheden	65
3.3.2.1	Een virtuele gemeenschap of online community	66
3.3.2.2	Interactie vanuit productieperspectief	67
3.4	Adaptieve e-educatie	69
3.5	Besluit	72
ALGEMEEN BESLUIT		73
LITERATUURLIJST		76

Algemene inleiding

In een informatiemaatschappij worden Informatie- en Communicatie Technologieën (ICT's) een cruciale rol toebedeeld, ook wat betreft de culturele participatie en het ontsluiten van cultureel erfgoed. Het voorbije decennia zijn dan ook steeds meer musea, cultuur- en kunstcentra gestart met het digitaliseren van hun (kunst)collectie, die ze al dan niet tentoonstellen via het internet. Het internet is de laatste jaren immers in belangrijke mate doorgedrongen tot de dagelijkse leefwereld van de mens. Het gedecentraliseerde karakter van dit nieuwe medium heeft onze manier van denken over het verschaffen van informatie drastisch gewijzigd. Het kruispunt tussen het domein cultuur en deze nieuwe netwerkruimte waarin de dialoogcultuur groeit noemen we e-cultuur, het nieuwe culturele paradigma dat volop in ontwikkeling is.

Hoewel er reeds heel wat onderzoek is verricht naar het verstandshuwelijk tussen cultuur en ICT's (waaronder het internet), is de relatie tussen e-cultuur en de mogelijkheden voor educatie veel minder systematisch onderzocht. Deze masterproef wil aan deze lacune ten dele tegemoet komen door het potentieel van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen, theoretisch en (in beperkte mate) empirisch, te exploreren.

Deze algemene onderzoeksvraag splitsen we nog verder uit. In het eerste hoofdstuk wensen we na te gaan wat het nieuwe culturele paradigma (e-cultuur) concreet inhoudt en welke impact de voortschrijdende digitalisering heeft op de sector als dusdanig. Om deze digitalisering ten volle te kunnen begrijpen is inzicht in de huidige netwerk- en informatiemaatschappij noodzakelijk. We kunnen immers stellen dat de informatiemaatschappij naar het geheel van sociale, culturele, economische en technologische ontwikkelingen verwijst die onlosmakelijk verbonden zijn met de implementatie van computers en telecommunicatie in het dagelijkse leven.

Ook onderzoeken we de complexe relaties tussen de verschillende media onderling aan de hand van nieuwe media theoretici zoals Marshall McLuhan, Lev Manovich en Matthew Fuller. Wanneer het gaat over nieuwe media worden deze vaak als interactief bestempeld, oude media krijgen dan het label passief toegewezen. Toch kunnen lang niet alle nieuwe media als interactief worden bestempeld. Zeker niet als we spreken over een meer diepgaande, psychologische interactie in plaats van een letterlijke, fysieke interactie. Hoewel begrippen als 'interactiviteit' en 'participatie' volledig zijn opgeslorpt in een industriële retoriek, zijn het toch de uithangborden geworden van e-cultuur. Het grote verlangen naar mediaparticipatie als gevolg van de groeiende maatschappelijke fragmentatie ligt hier wellicht aan ten grondslag. Nieuwe media distributiemodellen maken dan ook een overgang mogelijk van een monoloog van de bestaande zenders naar een echte, dynamische dialoog met het publiek.

In het laatste deel van het eerste hoofdstuk werpen we nog een blik op het beleid inzake e-cultuur en breedbandpenetratie. Hoewel België op korte tijd een koploperspositie heeft weten te verwerven, komt een geïntegreerde aanpak van het ICT-beleid maar moeilijk op gang. Het belang van e-cultuur begint daarentegen wel stilaan door te dringen en is voor het eerst op het agenda geplaatst in 2004, met name in de Regeerbijdrage van de Administratie Cultuur.

Het tweede hoofdstuk is voorbehouden aan een analyse van enkele kunsteducatieve perspectieven, met als doel inzicht te verwerven in de belangrijkste stromingen in de theorie van de kunsteducatie. Het nieuwe culturele paradigma (e-cultuur) laten we daarbij voorlopig buiten beschouwing. Kunst en vorming staan steeds in een gespannen verhouding ten opzichte van elkaar. Het ene moment staat de schoonheid of de kwaliteit van kunst in het centrum van de belangstelling, op een ander moment worden vooral algemene vormingsdoelen naar voor geschoven. Met de huidige aandacht vanuit het beleid voor culturele diversiteit en culturele competentie, lijkt de vormingscomponent weer wat meer de overhand te krijgen.

Kenmerkend voor het gros van de kunsteducatieve vormingen is bovendien dat het kunstwerk niet langer als een esthetisch, maar als een symbolisch object wordt beschouwd. Dus niet de zuiver esthetische eigenschappen zijn van doorslaggevende aard, maar via de interpretatie staan de formele aspecten in een complexe interactie met de context van zowel het kunstwerk als van de toeschouwer. Deze verschuiving van een moderne naar een postmoderne visie wordt ook wel eens de 'ontmaskering van de objectiviteit' of de 'relativerende visie op waarneming' genoemd. Mensen interpreteren hun omgeving verschillend en verbinden aan hun waarnemingen een persoonlijke betekenis, gekleurd door alle mogelijke variabelen. De huidige (Westerse) cultuur is op alle niveaus van deze notie doortrokken, zowel in de wetenschappen als in de kunsten.

Dit heeft zo zijn gevolgen voor de kunsteducatie, waar het leren interpreteren steeds belangrijker wordt. De theorie van het constructivistische leren gaat er dan ook vanuit dat kennis ontstaat uit de interpretatie van de ervaring die door de wetende persoon werd opgedaan, en waarbij kennis geen objectief geheel van feiten is dat intact en in zijn geheel overgedragen kan worden. Deze visie vertoont sterke gelijkenissen met de basisgedachte van de 'nieuwe museologie', waar we verderop in het tweede hoofdstuk nog ruime aandacht aan besteden. Nauw verbonden hiermee is ook de 'cognitieve kijk' op kunsteducatie die vanaf midden de jaren tachtig zijn intrede deed als reactie op de 'expressieve' benadering. Zo werd in Amerika de 'Discipline Based Art Education' theorie ontwikkeld met als doel kunsteducatie affectiever te maken. Ook de vijf stadia van Michael J. Parsons en de visie van Willem Elias passen in dit rijtje. De vraag is natuurlijk hoe dergelijke theoretische benaderingen kunnen worden omgezet in bruikbare methodieken. Ook daar trachten we in het tweede hoofdstuk een antwoord op te vinden. Net als in het eerste hoofdstuk werpen we tenslotte nog een blik op het beleid inzake deze materie.

Pas in het derde en laatste hoofdstuk hernemen we de oorspronkelijke vraagstelling en gaan we eveneens op zoek naar relevante praktijkvoorbeelden. Een zoektocht die minder evident leek te zijn dan aanvankelijk gedacht, omdat de meeste musea, kunst- en cultuurcentra het internet vooral aanwenden als marketinginstrument. Hoewel er meerdere projecten en voorbeelden worden aangehaald vormen de 'Vlaamse Kunstcollectie' en 'Tate Online' de leidraad doorheen ons betoog. De 'Vlaamse kunstcollectie' is het door de Vlaamse minister van Cultuur gesubsidieerde samenwerkingsverband dat de internationale profilering van het 'Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen', het 'Groeningemuseum Brugge' en het 'Museum voor Schone Kunsten' van Gent wil bevorderen. De website 'Tate Online' werd reeds in 1998 gelanceerd en beschikt over een uitgebreide online collectie, ontsloten door tal van educatieve toepassingen. Aan de hand van deze praktijkvoorbeelden onderzoeken we de grenzen van het wereldwijde web. Tenslotte werpen we een blik op de (on)benutte mogelijkheden van online kunstcollecties voor educatieve doeleinden en voeren we een pleidooi voor wat we 'adaptieve e-ducatie' noemen.

HOOFDSTUK 1

Een nieuw cultureel paradigma

1.1 Inleiding

Cultuur is geen statisch gegeven. Het is altijd in beweging, gaat telkens weer nieuwe richtingen uit, krijgt andere invullingen en verwerft onverwachte betekenissen. Dat is altijd zo geweest. Vandaag echter lijkt de uitkomst van deze culturele dynamiek een veel minder voorspelbaar, beheersbaar en alleszins veel onzekerder karakter te hebben. Hieraan liggen verschillende evoluties ten grondslag. Pachter en Landry (2001: 8-11) stellen dat er bovenal grotere onzekerheid is ontstaan over de financiële levenskansen van cultuurorganisaties en van cultuur tout court. In het culturele veld kan de zogenaamd inherente kwaliteit van cultuur niet langer als een legitiem argument worden aangevoerd om het bestaansrecht van bepaalde culturele instellingen of bepaalde cultuuruitingen op te eisen. Cultuursubsidies en kunstsponsoring zijn niet langer evidenties, maar vormen integendeel vaak de inzet van moeizame en harde onderhandelingen.

Komt daarbij dat het publiek als directe en indirecte bron van inkomsten ook een factor van onzekerheid is geworden. Traditionele cultuurhuizen en –hoeders zien zich vandaag geconfronteerd met een gigantisch vrijetijdsaanbod van entertainment en educatie. Talloze nieuwe aanbieders van vrijetijdsbestedingen hebben zich genesteld in het vrijetijdsleven van de moderne mens. En al is er nooit sprake van totale substitutie – mensen blijven alsnog naar theatervoorstellingen gaan, de bioscoop bezoeken en boeken lezen – feit is wel dat de zogenaamde *competition for leisure time* veel moeilijker en complexer is geworden. Tegelijk wordt zowel in kringen van beleidsmakers, als in academische middens bij wijze van tegenreactie op het consumentisme, op het vrije marktdenken en op de extreemrechtse, protectionistische en bange sentimenten van grote groepen van burgers, een ontzettend grote taak aan cultuur opgedragen. Hier worden cultuurparticipatie en democratisch burgerbewustzijn zo niet als een relatie van oorzaak en gevolg, dan zeker als een onverbreekelijke tandem naar voor gebracht (Bauwens & Nulens, 2005: 3-4).

Gelijktijdig met al deze bewegingen voltrekt zich een andere fascinerende evolutie die aparte aandacht verdient: de implementatie van nieuwe informatie- en communicatietechnologieën (ICT) in de culturele sector. Een fascinerende evolutie omwille van de transformerende en innovatieve mogelijkheden die ICT te bieden heeft. De voortschrijdende digitalisering oefent een niet te miskennen invloed uit in het culturele veld. In dit hoofdstuk onderzoeken we de gevolgen van deze digitale revolutie voor de culturele instellingen en het publiek. Ook de rol van de cultuuroverheid komt hierin aan bod. Vooraleer ons toe te spitsen op de culturele sector als dusdanig, gaan we eerst dieper in op het fenomeen van de ‘netwerkmaatschappij’ en de ‘taal van nieuwe media’.

1.2 De netwerkmaatschappij

Om de voortschrijdende digitalisering in de culturele en andere sectoren ten volle te kunnen begrijpen is inzicht in de huidige netwerk- en informatiemaatschappij noodzakelijk. De ontwikkeling van ICT's is constituerend voor de netwerkmaatschappij. ICT's weven als het ware een web, een raster van verschillende punten of elementen die met elkaar in verbinding (kunnen) staan. Hierdoor ontstaat een netwerkruimte die het als plaatspolygamie mogelijk maakt dat mensen zich aan meerdere plaatsen tegelijk binden. Aan de basis van dit proces ligt de voortschrijdende globalisering. Tegelijkertijd houdt de ontwikkeling van nieuwe media en ICT deze globalisatie opnieuw in stand (Beck, 2001: 29).

Met globalisatie wordt doorgaans de toegenomen *interconnectness* van verschillende delen in de wereld bedoeld. Gedeeltelijk door de verwijzing naar economische, politieke en culturele verschijnselen was het in de jaren negentig één van de meest bediscussieerde sociaal wetenschappelijke concepten. Eind jaren negentig werd de term meer en meer gebruikt om een aspect van economische globalisering aan te duiden: het verdwijnen van nationale, protectionistische maatregelen ten voordele van internationale handelspraktijken. Volgens vele radicale schrijvers en activisten is deze *free trade* enkel ten voordele van rijke naties. Bovendien zorgen de transnationale vervlechtingen ervoor dat het nationale niveau op economisch vlak sterk aan belang inboet. Met de grenzen van tijd en ruimte worden tegelijkertijd de grenzen van de traditionele natiestaat overschreden. Er is met andere woorden sprake van een uitholling van de nationale soevereiniteit, ook wel eens de nieuwe geografie van de macht genoemd (Hesmondalgh, 2002: 174-178). De term is door dit gebruik in uiteenlopende contexten niet gespaard gebleven van enige dubbelzinnigheid.

De technologische informatierevolutie leverde in combinatie met deze kapitalistische ontwikkelingen een nieuwe vorm van samenleven op, met name de netwerkmaatschappij. Volgens Castells (1996: 374) kenmerkt deze zich enerzijds door een informationele, globale economie en anderzijds door een cultuur van 'reële virtualiteit'. Dit laatste is: "a system in which reality itself (that is, people's material/symbolic existence) is entirely captured, fully immersed in a virtual image setting, in a world of make believe, in which experiences are not just on the screen through which experience is communicated, but they become the experience." De netwerkmaatschappij laat zich bovendien typeren door *computer-mediated communications* die interactiviteit tussen de verschillende actoren mogelijk maakt. Het geheel is non-lineair gestructureerd. Het *World Wide Web* zou een prima metafoor voor deze samenlevingsvorm kunnen zijn, ware het niet dat het zelf een essentieel onderdeel is van het fenomeen (McGuigan, 1999: 111).

Castells gaat uit van het paradigma van de informatiemaatschappij dat vanuit academische hoek veelvuldig is beschreven. Soms primeren economische criteria bij het omschrijven van de informatiemaatschappij. Machlup en Porat bijvoorbeeld, gaan op statistische wijze de economische waarde van informatie na. De technologische invalshoek is een andere zienswijze, waarbij het accent op technologische criteria wordt gelegd (Webster, 1995: 10-13). Hoe dan ook kunnen we stellen dat de informatiemaatschappij naar het geheel van sociale, culturele, economische en technologische ontwikkelingen verwijst die onlosmakelijk verbonden zijn met de implementatie van computers en telecommunicatie in het dagelijkse leven. Het begrip informatiemaatschappij is ondertussen uitgegroeid tot een paradigma. Het is niet louter een term meer, maar een volledig referentiekader.

Dat het paradigma duidelijk vigeert, bewijst ook de totstandkoming en de uitvoering van het beleid in Europa. In de jaren tachtig werden in verscheidene Europese landen de eerste maatregelen genomen om te kunnen anticiperen op de ICT-revolutie. Dit vertaalde zich concreet in een toenemende liberalisering. Een tweede golf van maatregelen kwam er in de jaren negentig. Het Bangemannrapport bijvoorbeeld schrijft de Europese Unie een rol toe die monopolie moet ontkrachten en standaardisering moet stimuleren. Daarnaast moet een beleid worden ontwikkeld dat de auteursrechten, de privacy en de veiligheid van informatie verzekert (Van Genechten, 2003: 16).

Ook voor cultuur heeft de netwerkmaatschappij en de voortschrijdende mondialisering belangrijke implicaties. De ontwikkeling van een *global society* met alsmaar mobieler wordende wereldburgers heeft een algemene deterritorialisering tot gevolg, wat twee mogelijke vormen van cultuur doet suggereren. De eerste mogelijkheid bestaat uit de ontwikkeling van een dominante cultuur die zich uitbreidt over de hele wereld. Deze homogene cultuur slurpt tegelijkertijd alle andere heterogene culturen op. Uiteindelijk zal hierdoor – als een soort eindpunt in de geschiedenis – een gemeenschappelijke cultuur ontstaan waaraan iedereen zich aanpast. De voortschrijdende *McDonaldization* of veramerikanisering wordt vaak als voorbeeld gegeven om deze ‘cultureel imperialisme these’ te staven. De tweede mogelijkheid bestaat uit een compressie van culturen. Hierbij staan culturen niet meer los van elkaar, maar naast elkaar waardoor er contact en interactie ontstaat. Hieruit volgt een globale cultuur waarin het voor andere culturen mogelijk is – dankzij het gebruik van ICT’s – *to meet and clash*. Er is dus een grotere culturele bewegingsruimte en daarbij behorend, een grotere culturele complexiteit. De variëteit van het aanbod neemt met andere woorden toe, maar tegelijkertijd komt dit gevarieerde aanbod van plaats tot plaats steeds meer overeen (Smith, 1990: 178-180).

1.3 De taal van nieuwe media

De nieuwe media hebben hun ontstaan te danken aan de convergentie van verschillende uitvindingen waaronder die van de digitale communicatie en de *personal computer*. Het is een groep van (relatief) recente massamedia gebaseerd op informatietechnologie. Toch bestaat er heel wat verwarring rond de term doordat hij in uiteenlopende contexten wordt gebruikt. In dit deel gaan we daarom op zoek naar de specifieke eigenschappen van de nieuwe media. We doen dit ondermeer aan de hand van Marshall McLuhan die in de jaren zestig als eerste de mediatheorie als wetenschap introduceerde. Daarnaast gaan we dieper in op de ideeën van Lev Manovich die in zijn baanbrekend werk ‘The Language of New Media’ (2001) een onderzoek voert naar de werking van de nieuwe media. Om zijn mediatheorie te verklaren vertrekt hij vanuit concepten van de computerwetenschap en legt hij sterk de nadruk op de hermediatie tussen de nieuwe media en de traditionele cinema. Een interessante visie vonden we ook bij Matthew Fuller die een mediatheorie ontwikkelde waarin hij ongewone ecologische standpunten weet te verenigen. Dit resulteerde in een heel open mediatheorie waarin hij ook oog heeft voor gerelateerde culturele, sociale en politieke veranderingen en betekenissen. Tot slot gaan we dieper in op het dubieuze begrip ‘interactiviteit’, dat vaak als het belangrijkste kenmerk van de nieuwe media wordt aangeduid.

1.3.1 Nieuwe Media, een definitie

In het artikel ‘New Media: a User’s guide’ (1999) verduidelijkt Lev Manovich het ontstaan van de nieuwe media als het samenkomen van twee verschillende historische paden. Het ene pad wordt uitgezet in 1839 wanneer Louis Daguerre zijn ‘Daguerreotype’ voorstelt aan het Parijse publiek en daarmee het startschot geeft voor de ontwikkeling van wat we kennen als de moderne media. In hetzelfde decennium, meer bepaald in 1933, start Charles Babbage het ontwerp van zijn ‘Analytical Engine’, de machine vertoonde reeds de voornaamste kenmerken van de digitale computer. Geen enkele versie van de ‘Analytical Engine’ werd afgewerkt maar – het tweede pad – de ontwikkeling van de computer was gestart. Op het einde van de twintigste eeuw komen beide paden voorgoed samen. De computer wordt een multimedia machine en is in staat verschillende media objecten weer te geven en te manipuleren. “De synthese van deze twee historische trajecten is de vertaling van alle bestaande media in numerieke data, toegankelijk voor computers. Het resultaat hiervan zijn de nieuwe media: beelden, geluiden, animaties ruimtes en teksten worden allemaal onderhevig aan de rekenkracht van computers.” (Manovich 1999: 44).

Nieuwe media zijn inderdaad afhankelijk van technologie en hebben hun ontstaan te danken aan de convergentie van verschillende uitvindingen zoals die van de digitale communicatie in de jaren 40 en de *personal computer* eind jaren 70. Als we het nieuwe medium als een communicatie medium benaderen dan kunnen we stellen dat het in tegenstelling tot zijn voorgangers een *many-to-many* medium is. Vin Crosbie duidt in ‘What is New Media’ (1998) drie verschillende communicatie media aan: de interpersoonlijke media, de massamedia en de nieuwe media.

De interpersoonlijke media zijn de oudste vorm van communiceren en kenmerken zich als *one-to-one* media. Interpersoonlijke communicatie is de basisvorm van deze media. Technologie heeft deze vorm van communicatie doorheen de geschiedenis versneld, denk aan een brief per post of telefoneren. Via interpersoonlijke communicatie kan je geïndividualiseerd boodschappen zenden aan één persoon waarbij elke deelnemer controle heeft over de inhoud. De massa media zijn een tweede vorm volgens Crosbie. Deze *one-to-many* media hebben hun oorsprong in toespraken van koningen en priesters en zijn in essentie onafhankelijk van technologie. Latere vormen van massamedia zijn: boeken, kranten, film, televisie, webcasts en ook theater. Met massamedia krijg je boodschappen tegelijkertijd bij een onbepaald aantal mensen, de inhoud van de boodschappen kan niet geïndividualiseerd worden voor elke ontvanger en is gecentraliseerd rond één persoon. De nieuwe media combineren volgens Crosbie de voordelen van de interpersoonlijke media met die van de massamedia en dat zonder de nadelen van beide. Bovendien zijn het *many-to-many* media die volledig afhankelijk zijn van technologie. Geïndividualiseerde boodschappen kunnen simultaan bij een onbepaald aantal ontvangers worden afgeleverd en deze individuele ontvangers hebben op hun beurt controle over de inhoud van die boodschappen (Crosbie, 1998: 1-6).

Met Crosbies definitie komen we echter in de problemen wanneer we media, een term uit de jaren 20, definiëren als het geheel van communicatiemiddelen dat grote delen van het publiek bereikt. Media zijn dragers van informatie en zijn een middel tot massacommunicatie, in tegenstelling tot interpersoonlijke communicatie. Nieuwe media kunnen volgens Jensen Dehaes (2005: 2) dan ook beter worden gedefinieerd als een groep van (relatief) recente massamedia gebaseerd op informatie-technologie.

Ook David Hesmondalgh wijst in ‘The Cultural Industries’ op het problematische gebruik van de term nieuwe media. “The very term new media illustrates how much confusion hype about technological transformation can cause. The phrase is more often than not, used to refer to technologies which are really quite old, such as the use of coaxial cable and satellite broadcasting in television” (Hesmondalgh, 2002: 198-199). Deze technologieën zijn nochtans al sinds de jaren 60 in gebruik en kunnen dus moeilijk ‘nieuw’ worden genoemd. Recentere technologieën zoals e-mail hebben dan weer weinig te maken met ‘media’ (in de zin van massamedia), omdat ze gebaseerd zijn op *person-to-person* of *person-to-group* communicatie. Al deze opmerkingen buiten beschouwing gelaten is volgens Hesmondalgh het belangrijkste kenmerk van nieuwe media ‘digitalisering’. “The vital innovation associated with the development of digital electronic storage and transmission is that the major components of cultural expression – word, images, music, etc. – are converted into binary code which can be read and stored by computers. This is an extremely important change because it makes communication more transportable and manipulable than before. Perhaps most importantly of all, it also makes different media potentially interconnectable.” (Hesmondalgh, 2002: 200). De ontwikkeling van deze technologieën is echter een ambivalent proces.

De mediatheorie van Marshall McLuhan

Marshall McLuhan – Canadees literatuur- en communicatiewetenschapper – introduceerde in de jaren 60 als eerste de mediatheorie als een wetenschap. Hij stelde dat de elektronische media de wereld zouden veranderen in een *global village* waarin het medium zelf de boodschap is. Het medium heeft met andere woorden een veel grotere impact op het menselijk bewustzijn dan de informatie die het al dan niet bevat (McLuhan, 1962). In de jaren 90 kwam hij met zijn informatietheorie opnieuw in de belangstelling door de explosieve groei van het internet. Zijn *global village* informatietheorie waarin iedereen een onderdeel is van één groot elektronisch zenuwstelsel en voortdurend met elkaar in contact staat, realiseerde zich. Binnen de media introduceerde hij ook het begrip *remediation* of hermediatie. Hiermee bedoelt hij dat de inhoud van een nieuw medium telkens gevormd wordt door het vorige medium. De inhoud van een boek is het gesproken woord, de inhoud van een film is het boek, de inhoud van TV is de film enzovoort. Beide betrokken media oefenen telkens een invloed op elkaar uit en houden elkaar in stand.

McLuhan stelt verder dat de geschiedenis kan geschreven worden aan de hand van de technologische evolutie via media, telkens gerealiseerd door de mens als een extensie van zijn eigen lichaam. Met *the medium is the message* is hij meer geïnteresseerd in de sociale en maatschappelijke gevolgen die elke nieuwe technologie met zich meebrengt, dan in de inhoud van de boodschap op zich. De inhoud volgt de vorm, en elke nieuwe technologie bewerkstelligt een nieuw denk- en gedragspatroon voor de mens. Zo omschrijft hij de directe elektronische verbondenheid van de cybercultuur als de terugkeer naar een prelitterair wereldbeeld, geïntegreerd in plaats van gefragmenteerd. Een audibele en tactiele ruimte die veel rijker is aan schakeringen dan de visueel gedomineerde ruimte van de westerse mens. In een orale cultuur is de betekenis direct in het lichaam verankerd, in een schriftcultuur wordt ze in een geestelijk domein achter de taal gelokaliseerd en schept daardoor een vertraging en afstand tussen de verschillende partijen (McLuhan, 1994).

McLuhan maakte een studie van de extrapolatie van de technologie, waarbij hij het accent legde op de menselijke communicatie. Hij was positief over deze evolutie, maar onderkende tegelijkertijd dat

deze ook gemanipuleerd en gebruikt kon worden om minder ideale doelen te dienen, bijvoorbeeld door het kapitalistisch systeem om via de reclame zijn macht uit te breiden en zijn controle over de massa te verstevigen. McLuhan had een grote invloed op de manier waarop wij nu denken over technologie en media, in zoverre zelfs dat we ons niet echt meer bewust zijn van de revolutionaire effecten die zijn ideeën hadden toen ze in de jaren 60 werden geïntroduceerd. Zijn metafoor van een geïntegreerd globaal zenuwstelsel als integraal deel van onze populaire cultuur is, met de explosie van het internet, een feit geworden dat iedereen als een evidentie aanvaardt.

Lev Manovich en de culturele transcoding

In zijn theorie plaatst Lev Manovich de nieuwe media in de ruimere context van de moderne visuele cultuur en relateert hij nieuwe media binnen de kunstgeschiedenis voornamelijk aan de filmtaal. In 'The Language of New Media' (2001) wordt een onderzoek gevoerd naar de werking van de nieuwe media. Hoe creëren ze de illusie van realiteit, hoe presenteren ze de ruimte en hoe richten ze zich naar de kijker? Manovich behandelt in zijn boek de remediatie tussen de nieuwe en de oude media, met een accent op de film. Zijn stelling is dat de meeste eigenschappen die toegekend worden aan de nieuwe media reeds in de oude media aanwezig waren. Zo combineerde film reeds verschillende media tot 'multimedia'. Toch erkent hij dat de nieuwe media hun specifieke eigenschappen hebben. Om te beginnen wordt de productie en verwerking van alle onderdelen gerealiseerd door éénzelfde instrument, met name de computer.

Zoals we reeds zagen stelt Manovich dat nieuwe media niet enkel het resultaat zijn van de computertechnologie, maar dat het een samengaan is van twee verschillende benaderingen: de computertechnologie enerzijds en mediatechnologie anderzijds. Het samengaan van deze twee technologieën heeft de identiteit van beide media veranderd, en ook de computer als apparaat op zich. Manovich (2001: 78-79) duidt vijf principes aan waarin nieuwe media verschillen van oude media.

Het eerste betreft de numerieke presentatie, waarmee hij bedoelt dat de media programmeerbaar zijn geworden. Een volgend principe is de fractale structuur of modulariteit van nieuwe media. Elk element maakt deel uit van een groter geheel, maar behoudt binnen dit geheel zijn eigen identiteit en kan dus apart behandeld worden. Het derde kan als het resultaat van de twee vorige worden beschouwd en betreft de automatisering. Creatie wordt omwille van deze automatisering gedeeltelijk een proces van selectie. Variabiliteit of de niet-eindige natuur is een vierde belangrijk kenmerk van nieuwe media objecten. Het betreft de oneindige mogelijkheid tot variatie door verschillende combinaties met dezelfde elementen uit de mediadatabase. Een laatste principe waarin nieuwe media verschillen van oude is de culturele transcoding. Met dit begrip bedoelt Manovich dat de culturele laag (narrativiteit en representatie) en de computerlaag (de codering van files, de vormen van compressie) elkaar beïnvloeden waardoor ze continu veranderen.

Het is dit laatste principe dat volgens Manovich bepalend is voor de nieuwe mediatheorie. Om de logica van de nieuwe media te begrijpen moeten we volgens hem eerder kijken naar de computerwetenschap dan naar de mediatheorie. Van mediastudies gaan we naar softwarestudies, van mediatheorie naar softwaretheorie. Om zijn mediatheorie te verklaren vertrekt hij dus vanuit de concepten van de computerwetenschap, met de interface als vertaler tussen machine en gebruiker, en de database als vormstructuur (Manovich, 2001: 86). Hij legt de nadruk op de hermediatie tussen de nieuwe media en de traditionele cinema. Gans zijn discours in 'The Language of New Media'

(2001) is vanuit dit standpunt benaderd. Hij stelt dat de structuur van de database – een element dat komt uit de computerwetenschap – de nieuwe vorm van narrativiteit vertegenwoordigt zowel binnen de digitale projecten als binnen de actuele vormen van traditionele (non-hollywood) cinema. Hij kent de database hier dezelfde narratieve mogelijkheden toe als de roman, en later de film. Als culturele vorm representeert de database de wereld als een reeks van willekeurig gerangschikte elementen. In dit strikte opzicht lijkt de database het tegengestelde van klassieke narrativiteit te vertegenwoordigen, die uiteindelijk gebaseerd is op een proces van oorzaak en gevolg. Maar door het zoeken en navigeren doorheen de verschillende database elementen en datalinks, creëert elke bezoeker zijn eigen narrativiteit waarbij de mogelijkheden en variaties eindeloos zijn. Er vindt een verschuiving plaats van de klassieke filmverhouding syntagmatisch/paradigmatisch. Daar waar het accent normaal gezien ligt op de syntagmatische eigenschappen van de narratieve lijn, wordt binnen de nieuwe media het materiële accent gelegd op de paradigmatische elementen van de database (Manovich, 2001: 218-231).

Ondanks deze accentverschuiving blijven interactieve interfaces op sommige interactieve verhalen en games na, toch functioneren op een syntagmatische wijze. Hoewel de gebruiker stap per stap en window per window nieuwe keuzes maakt, is het uiteindelijke resultaat toch een lineaire sequentie van windows die elkaar opvolgen. De algemene conclusie van Manovich is dat de filmtaal – als dominante 20^{ste} eeuwse kunstvorm – bepalend is voor de taal van de nieuwe media, terwijl de technische ontwikkeling van de nieuwe media en de computerwetenschap in het algemeen, op hun beurt weer continu invloed uitoefenen op de evolutie van de huidige filmtaal.

1.3.2 Media ecologie

De metafoor ‘media ecologie’ werd oorspronkelijk door theoretici zoals Marshall McLuhan en Neil Postman gebruikt om de complexe relaties tussen verschillende media onderling en de cultuur in het algemeen te beschrijven. In een informatiegerichte omgeving vallen deze onderlinge relaties te vergelijken met een ecologisch systeem. Een fundamenteel principe van ‘media ecologie’ wordt door Postman zo verwoord: “Een medium is een technologie waarbinnen een cultuur groeit, het geeft vorm aan de politiek, de sociale organisatie en gebruikelijke manier van denken in die cultuur.” (Postman, 2000). Media ecologen bestuderen dus niet enkel media maar ook het evenwicht van de interactie tussen media en mens. Technologische verandering is volgens Postman noch additief, noch subtractief te noemen. Ze is ecologisch omdat één voorname verandering een totale omwenteling teweeg brengt.

Media ecologie heeft als metafoor ook materiële implicaties. De productie en het gebruik van mediatechnologie heeft onvermijdelijk vernietigende gevolgen voor het milieu. De onkunde die de mens aan de dag legt om met deze dreigende ecologische crisis om te gaan doet Dehaes suggereren dat de wortels daarvan te vinden zijn in een meer algemene sociale, politieke en existentiële crisis. Ten slotte kan media ecologie ook gebruikt worden om de hoogtechnologische media omgevingen waarin we dagelijks leven te beschrijven. Televisie, cyberspace, games en mobiele telefoons maken allemaal deel uit van wat je onze nieuwe leefomgeving, onze nieuwe natuur kan noemen (Dehaes, 2005: 9).

Een interessante visie vinden we eveneens bij Matthew Fuller. In zijn recent verschenen boek ‘Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture’ (2005) ontwikkelde hij een media theorie waarin hij ongewone ecologische standpunten weet te verenigen. Dit resulteert in een open media theorie met een minder moraliserende en technologisch reductionistische ondertoon dan bijvoorbeeld bij Postman. Media interfereren in toenemende mate met de politieke, sociale, mentale en omgevingsecologie waardoor de traditionele grenzen van media niet langer standhouden. In dit klimaat worden media steeds dynamischer wat enigszins in strijd is met ons verlangen naar stabiliteit, noodzakelijk voor begrip van onze omgeving. In het omarmen van dit dynamisme, de eindeloze variaties en de steeds veranderende connecties tussen media onderling en hun omgeving, schuilt volgens Fuller de ware aard van de media ecooloog. “Even if they might be interested in the way new media recapitulate known media, media ecologists might have to be more interested in the way media have future systems, their potentiality, embedded within them.” (Fuller, 2005: 4).

Fuller’s interesse in de ecologische context van nieuwe media komt goed tot uiting in zijn bespreking van het concept *misplaced concreteness* van Alfred North Whitehead. Met *misplaced concreteness* bedoelt Whitehead de denkbeeldige constructie van ideale en geïsoleerde objecten als de basis van onze kennis. Fuller accepteert Whitehead’s idee maar draait diens stelling om door te tonen hoe *misplaced concreteness* een noodzakelijke rol vervult in ecologische theorievorming. Zijn begrip van wat hij *standard objects* noemt is hierin cruciaal. Deze objecten zijn geen materiële zaken, maar eerder een technologische ecologie van stelregels die ons een illusie van stabiliteit verschaffen. Deze stabiliteit is echter steeds dynamisch van aard. Als voorbeeld gebruikt Fuller scheepscontainers, die als louter materieel objecten een vaak genegeerde sleutelrol spelen in de toenemende globalisering en de bijhorende conflicten. Een *standard object* heeft voor Fuller aldus een sterk ecologische functie. “A standard object is that moment when misplaced concreteness becomes productive rather than simply reductive. Standard objects are thus very ecological. They provide a threshold, either side of which is differentiated enough for significant political, technical, aesthetic, and social conjunctions or conflicts to occur.” (Fuller, 2005: 169).

Veel (nieuwe media) kunstwerken beschouwt Fuller daarentegen niet als uitingen van *misplaced concreteness* maar als *concrete misplacedness*. De door hem besproken voorbeelden zijn als creatieve interventies tegengesteld aan *standard objects* doordat ze de processuele natuur van *media ecologies* zichtbaar maken. Media ecologie is voor Fuller dan ook veel meer dan enkel ‘media’ ecologie. “Media ecologies transport the stubbornly located to a much more interconnected and highly charged world, a world in which body, voice and media are potentialized.” (Fuller, 2005: 102).

Samenvattend kunnen we stellen dat ‘media ecologie’ de complexe systemen van verandering binnen media omgevingen bestudeert, zonder de eigenheid van de verschillende media uit het oog te verliezen. Koppelingen, relaties en diversiteit maken wezenlijk deel uit van een gezonde media ecologie en vermijden een blind staren op het mediums specifieke. In dat opzicht is het verwant aan Manovich’ principe van ‘culturele transcoding’. Het begrip heeft daarnaast – zeker bij Fuller – ook oog voor gerelateerde culturele, sociale en politieke veranderingen en betekenissen.

1.3.3 Interactie of agency en interpassiviteit?

Wanneer het gaat over nieuwe media worden deze vaak als interactief bestempeld, oude media krijgen dan het label passief toegewezen. Toch kunnen lang niet alle nieuwe media als interactief worden bestempeld. Zeker en vast niet als we interactie eenvoudig definiëren als de actieve rol van de toeschouwer. Ieder medium dat ingezet wordt tussen maker en publiek, vereist van zijn publiek dat deze een bepaalde activiteit onderneemt, zowel voor aanvang van de beleving, als tijdens en na deze beleving. Een boek moet met andere woorden ook opengeslagen worden en zijn pagina's omgeslagen, anders valt er weinig te lezen. Manovich (2001: 71) merkt dan ook terecht op dat er meer aan de hand is dan dit soort van uiterlijke activiteit bij toeschouwers: "Wanneer we het concept van 'interactieve media' uitsluitend gebruiken in relatie tot op computer gebaseerde media, dan dreigt het gevaar dat we interactie letterlijk interpreteren, dat we het gelijk stellen met de fysieke interactie tussen de gebruiker en het media object (een knop indrukken, een link kiezen, het lichaam bewegen), ten koste van de psychologische interactie."

Toch is het kenmerkend dat binnen de nieuwe mediatheorie het gebruik van het concept participatie – eveneens een begrip waar vele betekenissen aan worden toegekend – grotendeels achterwege blijft, terwijl de betekenaar interactie/interactiviteit juist erg sterk aanwezig is. Omgaan met deze veelheid aan betekenissen heeft een aantal categorisering en doen ontstaan. Een onderscheid dat door vele auteurs gemaakt wordt is interactie tussen twee of meerdere mensen en interactie tussen mens en machine (Carey, 1989; Lee, 2000). Anderen hanteren dan weer een driedelig onderscheid tussen gebruiker-gebruiker, gebruiker-document en gebruiker-systeem interactie (Carpentier, 2003; McMillan, 2002).

Gebruiker-gebruiker interactie slaat op de processen van betekenisconstructie door intersubjectieve ervaring, belichaamd in taal. Gebruiker-document interactie heeft betrekking op gemedieerde interactie en kan worden gezien als de manier waarop het actieve publiek mediaboodschappen interpreteert en gebruikt. Het actieve publiek is geen passieve ontvanger meer van de betekenissen die vervat zitten in cultuurproducten, maar produceert zelf ook (actief) deze betekenissen. Terwijl het publiek in deze gemedieerde interactie een actieve rol inneemt is er volgens Nico Carpentier (2003: 5-8) ook sprake van beperkingen. De oorspronkelijke producenten van cultuurproducten weten de interpretatiemogelijkheden te beperken door de betekenissen die zij in deze cultuurproducten insluiten. Vaak is er sprake van een dominante lezing die reeds geïmplementeerd is in het cultuurproduct en waar de ontvangers moeilijk aan kunnen ontsnappen. Het hyperactieve publiek bestaat met andere woorden niet. Het derde soort interactie – deze tussen gebruiker en systeem – is specifiek voor de nieuwe media, aangezien het focust op de relatie tussen mens en computer.

Caroline Pauwels (2004: 2-5) onderscheidt aan de hand van McMillan (2002) vier submodellen binnen deze laatste categorie van interactie, die zo kenmerkend zijn voor de nieuwe media. We spreken van subjectgebaseerde interactie indien de gebruikers data manipuleren of organiseren op basis van hun voorkeuren, zoals dat bijvoorbeeld met een rekenblad gebeurt. Bij computergebaseerde interactie wordt de informatie aangeboden aan de gebruiker, die uit dit aanbod een keuze maakt. Voorbeelden zijn helpfuncties of -instructies en webformulieren. Het verschil met adaptieve communicatie – een derde submodel – is dat de aangeboden informatie niet wordt aangepast aan de kenmerken van de gebruikers, zoals dit wel het geval is bij leeromgevingen. Een laatste submodel wordt *flow*

genoemd. Het wijst op de manier waarop gebruikers zichzelf kunnen verliezen in computeromgevingen zoals virtuele realiteitssystemen en videogames.

Dit laatste sluit nauw aan bij het begrip *agency* of de persoonlijke ervaring van ‘in staat te zijn’ om actie te ondernemen en macht uit te oefenen, het sleutelement zeg maar van de ‘eerste persoonsbeleving’. Volgens Janet Murray (1997: 95-181) mag *agency* niet verward worden met ‘interactiviteit’ omdat het veel meer behelst dan de letterlijke actie die het klikken op een muis of knop is. *Agency* is een esthetisch plezier, een ervaring op zich en het overstijgt begrippen als activiteit en betrokkenheid. Er is dan ook zelden sprake van *agency* in traditionele kunstvormen, maar des te meer in computergames. Wanneer de dingen die we doen, de acties die we ondernemen in een digitale omgeving een tastbaar en voldoening gevend resultaat opleveren ervaren we *agency*.

Binnen dit discours daagt ook het probleem van auteurschap of de mogelijkheid van de gebruiker als auteur op. Murray is duidelijk wanneer ze stelt dat de gebruiker geen auteur is maar dat hij wel één van de meest boeiende aspecten van het artistieke scheppingsproces kan ervaren: “The thrill of exerting power over enticing and plastic materials.” Deze ervaring of dit gevoel getuigt volgens Murray niet van auteurschap maar alweer van *agency*. Het auteurschap in *cyberspace* is volgens haar procedureel. De auteur bepaalt de regels en procedures waarmee er genavigeerd kan worden (Murray, 1997: 153).

Een erg interessante aanvulling op het *agency* concept en een reden te meer om het gebruik van de term ‘interactiviteit’ in al zijn beperktheid achterwege te laten is volgens Jensen Dehaes (2005: 5-6) ‘interpassiviteit’. ‘Interpassiviteit’ is een relateren op zo’n manier dat je een activiteit of emotie overdraagt op en ander wezen of object dat bijgevolg in jouw plaats gaat handelen. De lachband die gebruikt wordt in televisie programma’s kunnen we op deze manier begrijpen, omdat de lachband de kijker als het ware vertegenwoordigt. Een lachband geeft enerzijds het signaal aan de kijker dat hij mag beginnen te lachen en lacht tegelijkertijd in zijn plaats. Op zo’n moment wordt de kijker interpassief. Hoewel in dit voorbeeld de affectieve reacties van het interpassief object – de lachband – buiten de eigen controle ligt, verloopt dit anders in *avatars* of spelpersonages. De virtuele ‘surrogaat-zelf’ of *avatar* is een transformeerbare, aanpasbare visuele vertegenwoordiger die een dynamiek van ‘agency’ op gang brengt. Naast een manier om emoties over te brengen biedt ‘interpassiviteit’ hier ook de mogelijkheid tot zelfcreatie en zelfexploratie aldus Dehaes.

‘Interpassiviteit’ kan door die mogelijkheid om diversiteit te huisvesten beschouwd worden als het vertrekpunt voor een digitale identiteit en kan het gevoel van *agency* daardoor enkel maar versterken. Samenvattend stelt Dehaes dat de term *agency* verrijkt met de term ‘interpassiviteit’ bruikbaar is dan de vaak gebruikte term ‘interactiviteit’. Het sluit een letterlijke interpretatie ten koste van een meer diepgravende, eventueel psychologische interpretatie uit.

1.4 Cultuur, ICT en nieuwe media

Het internet is de laatste jaren in belangrijke mate doorgedrongen tot de dagelijkse leefwereld van de mens. Het gedecentraliseerde karakter van dit nieuwe medium heeft onze manier van denken over het verschaffen van informatie drastisch gewijzigd. Het kruispunt tussen het domein cultuur en deze nieuwe netwerkrimte waarin de dialogocultuur groeit noemen we e-cultuur, een nieuw cul-

tureel paradigma dat volop in ontwikkeling is. In dit deel trachten we allereerst de ontwikkeling van het wereldwijde web te schetsen, om nadien een antwoord te vinden op de vraag wat de belangrijkste eigenschappen zijn van e-cultuur. We besteden ook extra aandacht aan het ontstaan van ‘virtuele’ en ‘online’ kunstmusea en gaan dieper in op de invloed van nieuwe media en ICT op kunstcreatie.

1.4.1 De opmars van het internet

In de jaren zeventig bestond er al een embryonaal internet. Vrije circulatie van informatie, het geloof in de productiviteit van confrontatie en interactie, autonomie en individuele verantwoordelijkheid waren de fundamentele principes. Ook toen het internet zich in de jaren tachtig en negentig razendsnel ontwikkelde bleef het idee van *doing it yourself*, van vrijheid en decentralisatie behouden. Hiermee deed de utopische notie van het internet als een vrij en voor iedereen toegankelijk communicatiemedium zijn intrede.

Paul Gilster (1997: 1-23) omschrijft het internet als een interactieve plaats waar dynamische content wordt aangeboden. De belangrijkste bron van informatie op het internet is de bereidheid van internauten om bronnen met elkaar te delen. Ondanks de toenemende commercialisering van het net blijft deze bereidheid overeind, iets wat ondenkbaar is bij de meeste andere communicatiemediën. Het internet veranderde onze manier van denken over het verschaffen van informatie, wat leidde tot een verregaande paradigmashift. Niet alleen weigert het net om bestaande media na te bootsen, het verandert ook fundamenteel de relatie tussen producent en consument en zet zich af tegen het broadcasting model dat we lange tijd accepteerden. Het internet is een *inclusive medium* zonder een centrale organisatie die bepaalt wat al dan niet wordt aangeboden. Ook met de smaak van de massa wordt geen rekening gehouden, omdat er eigenlijk geen massapubliek is. Het internetpubliek is oneindig gefragmenteerd en bestaat uit een grote verzameling niches. In tegenstelling tot traditionele media levert het internet geen content, maar verschaft het de mogelijkheid om zelf content te construeren op basis van een onuitputtelijke bron aan informatie die het ter beschikking stelt. Decentralisatie en democratie zijn de kernwoorden. Gilster besluit: “Whether we view the internet as the trigger for a renaissance in the world of ideas or a crisis in the nature of society depends largely upon our preconceptions. We should be open to the positive currents that swirl about this enterprise, to its flexibility in suggesting solutions to long-standing problems, and its inherent power in creating connections between people and institutions where before there were none.” (Gilster, 1997: 15).

De laatste jaren is het internet of het *world wide web* in belangrijke mate doorgedrongen tot de dagelijkse leefwereld van de mens. Een meerderheid – een grote minderheid dus nog steeds niet – heeft toegang tot het Internet gekregen en heeft er de mogelijkheden van ontdekt. Zo ook de huidige generatie jongeren die met het web opgegroeid is en er zelfs bijna met vergroeid is. De ontwikkeling van Web 2.0 is één van de recentste en belangrijkste innovaties sinds het internet in de jaren negentig openbaar werd gemaakt. Het is onmogelijk Web 2.0 in één eenduidige definitie te vatten, omdat het niet om een duidelijk te omschrijven innovatie gaat maar een groot aantal kleinere verbeteringen en gebruiken. In de geest van de netwerkcultuur gaat het veeleer om een attitude, een verandering van een *top-down* informatieverbreidings- naar een conversatiemodel. Web 2.0 toepassingen staan volgens Kristof Michiels (2007: 25-31) van SMIT in de eerste plaats voor een nieuwe manier van

denken vanuit de eindgebruiker. In tegenstelling tot het traditionele broadcast model met een passief publiek hanteert Web 2.0 een veel evenwichtiger conversatiemodel waarin iedereen het woord kan krijgen. De expliciete klemtoon op de eindgebruiker buiten beschouwing gelaten, is het verschil met de fundamentele principes van het web in zijn begindagen niet erg groot.

Kenmerkend voor Web 2.0 toepassingen is het persoonlijke karakter, het enorme aanbod en de diversiteit van de door de gebruiker gecreëerde inhoud. De zogenaamde *user-generated content* zorgt er voor dat het web ondertussen voor elk wat wils biedt. Daarnaast wordt door het sociale aspect – iedereen kan de content raadplegen en ermee interageren – het netwerk een platform. De netwerkeffecten die hieruit voortvloeien maken een ‘architectuur van samenwerking’ mogelijk waardoor steeds nieuwe content en verbanden ontstaan. Door het interageren van de verschillende toepassingen onderling maken ze van het internet een breder en open computerplatform aldus Michiels.

Toch is er in tegenstelling tot wat de term zou kunnen laten vermoeden geen sprake van belangrijke evoluties op technologisch vlak. In tegenstelling tot een duidelijke breuk met een verondersteld Web 1.0 gaat het veeleer om een doorgedreven gebruik van de basistechnologieën van het internet. Wel hebben een groot aantal nieuwe tools zoals social bookmarking, wikis, podcasts, rss-feeds, web API's het licht gezien. Elk hebben ze op hun eigen manier een belangrijk verschil in het webgebruik met zich meegebracht. Ook op sociaal vlak is er niet echt sprake van discontinuïteit want online sociale interactie is in feite al zo oud als het internet zelf. De schaal waarop dit gebeurt is echter totaal verschillend en het web is meer en meer een onderdeel geworden van het dagelijks leven van alle actoren, mensen en instellingen. “Web 2.0 dient, eerder symbolisch, als een meer volwassen geworden web gezien te worden. Het symboliseert de evolutie naar een communicatiemedium dat radicaal gebruikers-georiënteerd, gedecentraliseerd en collaboratief is. Een omgeving waarin elke participant niet enkel luistert, maar ook zijn stem kan laten horen.” (Michiels, 2007: 27).

Het fenomeen Web 2.0 werd voor het eerst zichtbaar onder de vorm van eenvoudig te updaten online dagboeken of *weblogs*. Door het linken naar elkaars blogs ontstonden op termijn rond de meest diverse interessevelden gedistribueerde online communities. Kort daarna stak ook een nieuwe generatie *social software* de kop op. Deze sociale netwerktoepassingen, met voorop het bij jongeren uiterst populaire ‘MySpace’, boden behalve een verfrissende vrijplaats voor zelfexpressie ook mogelijkheden tot interactie met vrienden en onbekenden. Daarnaast richtten andere initiatieven als ‘Flickr’ en ‘YouTube’ zich dan weer op het creëren, opslaan en publiceren van multimedia-inhoud en voorzien ze bovendien mogelijkheden tot interactie. Tenslotte kwamen er ook nog de *bottom-up* media platformen zoals de online encyclopedie ‘Wikipedia’, met bijdragen vanuit de internetgemeenschap (Michiels, 2007: 26).

Van al deze nieuwe toepassingen wordt in de culturele sector nog maar beperkt gebruik gemaakt. Toch is er een evolutie merkbaar in de huidige generatie websites van cultuurcentra en musea. Volgens Caroline Pauwels wordt er op inhoudelijk vlak nu ook – naast de aandacht die wordt besteed aan het weergeven van informatie van praktische aard en over de collectie – ruimte vrij gemaakt voor educatieve en wetenschappelijke projecten. De websites gaan verder dan louter enkele html-paginas en zijn dikwijls database-gestuurd. Webdesign en webontwikkeling zijn zodanig geëvolueerd dat een hoge mate aan technische kennis vereist is. Deze verhoogde techniciteit heeft echter mogelijkheden tot meer participatie en interactie met de bezoeker gecreëerd. De publieksbetrokkenheid situeert zich ook op het vlak van de evaluatie van de websites. Steeds minder wordt zondermeer

aangenomen dat een site in orde is, maar wordt bij bezoekers door middel van website *usability heuristics* naar de bruikbaarheid ervan gepeild (Pauwels, 2004: 8-10).

1.4.2 E-cultuur, een omschrijving

In het recent verschenen boek ‘E-cultuur, bouwstenen voor praktijk en beleid’ geven Dirk De Wit en Debbie Esmans (2006) een uiteenzetting van het nieuw cultureel paradigma. Cruciaal voor dit paradigma is het ontstaan van een nieuwe netwerkrimte waarin de dialoogcultuur groeit. Binnen deze netwerkrimte ontstaat een nieuwe publieke cultuur die in de eerste plaats wordt gekenmerkt wordt door deelnemers die zowel consument als producent zijn, door nieuwe plaatsen en vormen van ontmoeting en uitwisseling en door een aanbod dat veel meer divers is. Deze netwerkcultuur die we al eerder duiden in het stuk over de ‘netwerkmaatschappij’ kenmerkt ook het culturele domein. Het kruispunt tussen beide noemen we e-cultuur, het nieuw cultureel paradigma dat volop in ontwikkeling is. In het eerst hoofdstuk worden door De Wit en Esmans (2006: 25-46) de eigenschappen en het mediumspecifieke van een e-cultuurpraktijk uitvoerig besproken. In wat volgt geven we hiervan een kort overzicht.

Kenmerkend voor e-cultuur is allereerst de symmetrische visie op technologie. Cultuur kan namelijk gebruikmaken van technologie en de mogelijkheden die ze biedt, maar ze kan tegelijk de technologie innoveren en aanscherpen vanuit de eigen behoeften en noden. Deze visie wordt ook wel eens het ‘technologisch interactionisme’ genoemd. Kenmerkend is de afkeer tegen elke reductionistische neiging om aan één of meer factoren, die onmiskenbaar een rol spelen bij technologische ontwikkelingen, het primaat toe te kennen (De Wit en Esmans: 2006: 29-30).

Een begrip dat drastisch van betekenis verandert in e-cultuur is ‘toegang’. De Wit en Esmans (2006: 30-32) omschrijven het als ‘altijd, overal en rechtstreeks, breed, crossmediaal en gediversifieerd’.

Culturele inhoud die via de netwerkrimte wordt aangeboden is op gelijk welk moment en op gelijk welke plaats toegankelijk, waardoor de gebruiker minder afhankelijk wordt van het culturele aanbod dat op een bepaalde plaats en tijd beschikbaar is. In e-cultuur bepalen de gebruikers met andere woorden zelf wanneer ze van die toegang gebruikmaken. Uiteraard dient men wel in het bezit te zijn van de juiste *hard- en software* en de vereiste vaardigheden. Interessant is het feit dat fysieke en virtuele toegang kunnen worden gecombineerd doordat de toegang via de netwerkrimte complementair is aan de toegang via andere media. Een crossmediale benadering biedt volgens De Wit en Esmans dan ook het potentieel om cultuur in meerdere settings te laten circuleren en projecten over verschillende media uit te rollen.

Een ander aspect waar we later nog uitvoerig op terugkomen is ‘content’. In een e-cultuurpraktijk kan deze als digitaal, contextueel en gediversifieerd worden omschreven. Belangrijk voor de implementatie van een e-cultuurpraktijk is het digitaliseren van analogo materiaal, maar ook *digital born* materiaal behoort tot de mogelijkheden. Het contextualiseren van deze culturele inhoud is één van de belangrijkste troeven van e-cultuur. In een digitale omgeving vervaagt het onderscheid tussen content en context. Dit betekent dat content in e-cultuur als contextueel en relationeel wordt gezien en dat relaties en verbanden mee betekenis geven. In deze diversificatie schuilt een groot potentieel. Als content eenmaal is gedigitaliseerd, kunnen de contextgegevens telkens op een andere manier worden georganiseerd en opgeroepen. Het scheppen van een context wordt dus niet alleen gestuurd

vanuit de aanbieders, maar ook vanuit de behoeften en profielen van de gebruikers. Bovendien kunnen er verbindingen worden gemaakt over de grenzen van een organisatie, sector of domein heen (De Wit en Esmans, 2006: 32-34).

Een laatste eigenschap van e-cultuur betreft het begrip ‘participatie’. De Wit en Esmans beschrijven deze als virtueel, relationeel en met een sterke nadruk op ‘empowering’. Eigen aan participatie in e-cultuur is dat het om virtuele participatie gaat die zich in de netwerkruimte afspeelt. Dit omvat zowel het informeren, navigeren, interpreteren, beleven als het attenderen, delen en (her)creëren. Virtuele participatie hoeft bovendien niet noodzakelijk los te staan van fysieke cultuurbeleving, maar kan ermee in wisselwerking staan. Met ‘empowering’ bedoelt men dat culturele betekenis niet enkel wordt bepaald door de aanbieder, maar ook door het navigatiegedrag van de gebruiker die steeds meer de touwtjes in handen krijgt. Eén van de mogelijkheden is bijvoorbeeld om persoonlijke commentaar te koppelen aan culturele inhoud door middel van *tagging*. Dit zijn subjectieve metadata (*folksonomies*) die de gebruiker kan toevoegen volgens eigen verbeelding en interpretatie. De dialoog met cultuur kan daarnaast ook de vorm aannemen van een hercreatie of bewerking. Volgens De Wit en Esmans (2006: 34-36) is ‘remixen’ vandaag de dag één van de populairste vormen van toe-eigening en creatie.

In de verkennende studie ‘Breedband en e-cultuur’ van Stoffel Debuysere (2005) vinden we vergelijkbare opvattingen. Toegang, participatie/interactie en content zijn ook in zijn betoog centrale begrippen. Kenmerkend voor de netwerkcultuur is allereerst dat de controle van het mediagebruik drastisch is veranderd. De gebruikers nemen steeds meer de controle over hun mediaconsumptie en –gebruik in handen, niet alleen het ‘wat’, maar ook het ‘wanneer’, ‘hoe’ en ‘waar’. Dit impliceert fundamentele verschuivingen op het gebied van tijd (evolutie van een *push*- naar een *pull*model), plaats (van een thuisomgeving naar een ruimtelijke en mobiele omgeving) en media (van een *one-to-many* naar een *many-to-many* model). Alles wordt geconnecteerd, geïntegreerd, geconvergeerd en gelokaliseerd. Het idee van netwerken die overal, altijd, via gelijk welke media toegankelijk zijn wordt steeds meer werkelijkheid. Verder merkt Debuysere op dat er een groeiende nood is om op individuele basis content te creëren en te distribueren. De vele blogs getuigen hier van. Er is ook een groter wordende acceptatie van niet-geautoriseerde of niet-geïstitutionaliseerde bronnen merkbaar. Vandaag de dag kan iedereen zijn eigen ‘zender’ opstarten in een netwerkomgeving en een *personal broadcaster* worden. De overgang van consumptie naar actieve en geëngageerde productie kan dan ook als een fundament worden beschouwd van de huidige mediacultuur (Debuysere, 2005: 35-36).

Tot slot merkt hij op dat ‘participatie’ en ‘interactiviteit’ de uithangborden van e-cultuur zijn geworden. Ook al zijn ze ondertussen volledig opgeslorpt in een industriële retoriek, er is duidelijk sprake van een groot verlangen naar mediaparticipatie. Gezien de groeiende maatschappelijke fragmentatie doen digitale media hier wellicht dienst als een substituut voor gemeenschapszin. Nieuwe mediadistributiemodellen maken immers een overgang mogelijk van een monoloog van de bestaande zenders naar een echte, dynamische dialoog met het publiek. Voor een betere samensmelting en een meer diepgaande interactiviteit tussen zender en ontvanger kan volgens Debuysere veel inspiratie worden gevonden in de gamewereld. Deze brengt belangrijke innovaties teweeg op het vlak van interactiviteit, narrativiteit en de creatie van dynamische omgevingen (Debuysere, 2005: 37-38).

1.4.3 Het virtuele en online kunstmuseum

Het ontstaan van virtuele en online kunstmusea is een interessant gegeven in het culturele veld. Hoewel vele websites een reëel kunst- of cultuurcentrum als fysieke tegenhanger hebben, zijn er sites die dit niet hebben en dus enkel op het net bestaan. Tot deze laatste groep behoort het ‘virtueel kunstmuseum’ of ‘*cyber*-kunstmuseum’. Een virtueel kunstmuseum kan zowel een initiatief zijn van een individu – bijvoorbeeld een webkunstenaar – of iemand die met echte kunstvoorwerpen een kunstmuseum op het net construeert – of van een instelling die louter in *cyberspace* tentoonstellingen opzet met bestaande kunstvoorwerpen. In de realiteit kunnen deze voorwerpen zich op verschillende locaties bevinden (Hsin Hsin, 2000: 8-13).

Met het online, elektronisch of digitaal kunstmuseum bedoelt men doorgaans de website van een ‘bestaand’ kunstmuseum. Hoewel er dus een duidelijk onderscheid is met het virtuele museum is het evenwel mogelijk dat er in het online kunstmuseum aspecten van een virtueel museum aanwezig zijn. Concreet denken we dan aan de mogelijkheid bij bepaalde sites (zoals van het Metropolitan Museum of Art en The Museum of Modern Art in NY) om als bezoeker je eigen tentoonstelling te bouwen met voorwerpen uit de collectie. Ook virtuele wandelingen langs een specifieke virtuele collectie-opstelling zijn een mogelijkheid. Het feit dat de link met het ‘echte’ kunstmuseum evenwel zo sterk aanwezig is, maakt dat de benaming ‘online kunstmuseum’ het meest gepast blijft (Pauwels., 2004: 8).

Interessant aan virtuele en online kunstmusea is dat er vele facetten – noodzakelijk voor de implementatie van eender welke e-cultuurpraktijk – in aan bod komen. Een belangrijke vraag is welk materiaal al dan niet in digitale vorm moet worden aangeboden. Volgens De Wit en Esmans (2006: 37-39) moet een degelijk selectiebeleid steeds rekening houden met verschillende factoren waaronder de waarde van het culturele materiaal, de doelstellingen van de aanbieders, de noden van de gebruikers, de mogelijkheden van de technologie, het effect op duurzaam bewaren en de problematiek van het beheer en de financiële middelen. Het is echter onmogelijk en ook niet wenselijk om alle bestaande culturele inhoud te digitaliseren en op lange termijn digitaal te bewaren. Hoewel digitale collecties op zichzelf zeer waardevol en bruikbaar zijn bieden ze vaak maar een beperkt potentieel voor discussie en interactie. Naast content is immers veel contextmateriaal in digitale vorm nodig. Zeker indien men hoopt dat er rond een beperkte collectiedatabase een succesvolle *online community* zal ontstaan. Ook hier zijn selectiecriteria noodzakelijk. Tenslotte dient digitale culturele content ook getuigenis af te leggen van de diverse samenleving. Diversiteit is in e-cultuur echter niet alleen een zaak van de aanbieders maar evengoed van de interactieve en participatieve deelnemers.

De uiteindelijke digitale collectie kan worden beschouwd als een verzameling ‘ruw materiaal’ die vraagt om structuur en gsystematiseerde ‘ontginning’. Door aanvullende interpretatie- en presentatielagen krijgt ze haar betekenis en ontstaat er een echte toegevoegde waarde. Kristof Michiels (2007: 20-23) introduceerde het concept van de ‘digitale bibliotheek’, waarmee hij de mogelijkheden tot het ‘herverpakken’ van de digitale collectie bedoelt. Concreet kan dit op verschillende manieren gebeuren. Andere, nieuwe leerervaringen – eventueel geënt op verschillende doelgroepen – kunnen worden geïntroduceerd of virtuele tentoonstellingen die een aantal objecten in samenhang analyseren en interpreteren kunnen worden ingericht. Het gebruikte materiaal hoeft trouwens niet nood-

zakelijk gelimiteerd te zijn tot de eigen digitale collectie. Multidisciplinariteit en samenwerking over de klassieke grenzen van de instelling heen zijn belangrijke kwaliteiten van e-cultuur. De nood aan standaardisatie wordt hierdoor steeds belangrijker.

De digitale bibliotheek kan daarnaast ook als draagvlak dienen voor de uitbouw van een virtuele gemeenschap of *online community*. In het kort kunnen we een *online community* definiëren als een groep mensen die interageren in een virtuele omgeving. De *output* die door deze *community* wordt gegenereerd (reacties, commentaar, verhalen van bezoekers, discussies, ...) voedt op zijn beurt ook weer de digitale bibliotheek. Tot nu toe gebeurt de ontwikkeling en uitbouw van *communities* meestal vanuit een sterk gecentraliseerd model waardoor de interactie dient plaats te vinden binnen de context van één enkele website. Door Web 2.0 en de groeiende populariteit van weblogs behoort een hybride model echter ook tot de mogelijkheden. Door het plaatsen van *hyperlinks* naar andere sites van bloggers met gelijkaardige interesses ontstaan een nieuw soort gedistribueerde *communities*. Uit het gedistribueerde en gedecentraliseerde model van deze *communities* kunnen heel wat lessen worden getrokken om websites van verschillende culturele instellingen intens te laten samenwerken (Michiels, 2007: 24-25).

1.4.4 Digitale kunstcreatie

Nieuwe media en ICT kunnen worden ingepast in bestaande creatiemodellen. Denk aan digitale montageprogramma's voor beeld en geluid, computers om complexe podiumproducties te besturen, het animeren van filmbeelden naar de realiteit en ontwerpprogramma's in design en architectuur. Anderzijds hermediëren deze media alles wat eraan voorafgaat. Het zijn in de eerste plaats kunstenaars en mensen uit de creatieve industrie die experimenteren met deze nieuwe paradigma's, ze in vraag stellen, stilstaan bij het concept 'beleving' en de manier waarop een bepaalde beleving gecreëerd kan worden, om op die manier onze hypergemiddelde wereld een spiegel voorhouden. Kunstenaars exploreren de specifieke eigenschappen, zoals het multimediale, interactieve, immersieve en genetwerkte karakter van nieuwe media en ICT. Ze snijden nieuwe thema's aan die verband houden met de technologie: participatie en dialoog, lichaam en machine, globalisering en culturele diversiteit, *mapping* enzovoort. Ze reflecteren in hun werk over de maatschappelijke context van de nieuwe media en deconstrueren de mythes er rond. Ze bevragen technologische toepassingen, breiden ze uit en transformeren de manier waarop de industrie het gebruik ervan had gepland. Nieuwe formats en vertelvormen uit de cultuurindustrie, zoals games en multimediateproducties, werken vaak inspirerend. (De Wit en Esmans, 2006: 77-78).

Het verhaal van de relatie tussen kunst en technologie is echter niet nieuw of rechtlijnig, maar kent al sinds het einde van de 19e eeuw een grillig verloop. Onderweg werd ook het klassieke kunstconcept volledig uitgehold, al heeft de technologie daar op zich geen doorslaggevend rol in gespeeld. Bewegingen als het kubisme, expressionisme, dadaïsme en de conceptuele proposities van de jaren 1960-'70, hadden als verpletterend en onomkeerbaar effect dat kunst in se geen directe betekenis meer hoefde te projecteren, niet eens meer de gedaante hoefde aan te nemen van figuratieve of afgeleide objecten. Kunst werd in zekere zin verlost van het gewicht van de geschiedenis en het verstikkende academisme en werd een vrijplaats voor experiment en onderzoek. Een van de sleutelconcepten die van zijn betekenis ontdaan werden, is het 'medium'. Vanaf de jaren 1960 werd, met

de opkomst van talloze nieuwe artistieke vormen – installatie, performance, multimedia enzovoort – de klassieke mediale topologie (schilderkunst, sculptuur, ...) eigenlijk simpelweg onbruikbaar gemaakt. De veronderstelling dat de artistieke praktijk keurig kan worden onderverdeeld in een kleine groep media reflecteerde niet meer de cultuurpraktijk, die doordrongen raakte van technologie (Debuysere, 2005: 51).

Terwijl het onderscheid tussen fotografie en film in eerste instantie nog netjes overeind kon blijven met de traditionele classificatie ruimtelijk/temporeel, werd dat met gemakkelijk reproduceerbare media zoals video een stuk moeilijker. Waar kon bijvoorbeeld nog de lijn worden getrokken tussen videokunst en televisieproductie? Beide zijn immers gebaseerd op dezelfde technologie en perceptiecondities. In plaats van esthetische parameters werden nieuwe gronden gevonden in sociologie en economie, werd gefocust op factoren zoals intentie en receptie/perceptie, het distributiemechanisme en uiteindelijk zelfs het aantal kopieën dat werd aangemaakt: het waardebepalend idee van 'schaarheid' werd in het geval van video gehandhaafd door *limited editions* te laten circuleren. Als het nodig bleek dergelijke kunstgrepen te bedenken om het onderscheid te bepalen tussen kunst en massacultuur, dan is het wel duidelijk dat de introductie van digitale technologieën en het internet heel wat extremere paradigma-shifts heeft opgedrongen (Debuysere, 2005: 52). Wat betekent 'digitale kunst' immers, nu digitale technologieën en media zo ubiquitair zijn in onze leefwereld? Professor en kunstenaar John Maeda (2001) stelt: "Technology is not an alien landscape where we drop artists in with life support and hope that they'll find some friendly natives who will take them in (...) we're dealing with artists with whom technology is as common as crayons."

Met dit citaat wordt meteen duidelijk dat we vandaag de dag geen strikt onderscheid meer kunnen maken tussen digitale en niet-digitale kunst. Zoals we eerder reeds aanhaalden kunnen nieuwe media en ICT worden ingepast in bestaande creatiemodellen, maar hermediëren deze media tegelijkertijd alles wat eraan voorafgaat. Het ontstaan van nieuwe expressievormen en de exploratie van nieuwe mediaruimtes betekent dan ook niet dat de inpassing van technologie in bestaande artistieke praktijken niet belangrijk, laat staan niet wenselijk zou zijn. Het ene sluit het andere niet uit. Algemeen merken we echter een tendens op van gesloten naar 'open' kunstwerken, van statische objecten naar dynamische processen, van contemplatieve receptie naar actieve participatie. De logica van veel nieuwe mediakunst is in veel opzichten dan ook exact tegengesteld aan die van de traditionele kunstwereld, inclusief het romantische idee van het auteurswerk en het unieke kunstobject (Debuysere, 2005: 53-54).

Een belangrijke kwestie is hoe bestaande musea en instellingen omgaan met deze nieuwe kunstvormen. Deze vraag fungeert als leidraad doorheen de thesis van Karen Verschooren (2007). Recent onderzocht zij de relatie tussen internetkunst en het traditionele instituut voor hedendaagse kunst. Internetkunst is – net zoals het internet – moeilijk te definiëren. Het is tegelijkertijd kunst en technologie, wil immaterieel zijn maar vereist hardware om het te ervaren. Internetkunst is anti-institutioneel, maar maakt tegelijkertijd gebruik van commercieel gedistribueerde netwerken en software.

Het traditionele kunstinstituut heeft volgens Verschooren nog steeds de macht in handen om te bepalen wat kunst is en wat niet. "Contemporary art museums have, as museums have always had, the power to define what art is to the public at large: for this public, contemporary art is what one can find in the galleries and rooms of the contemporary art museum." (Verschooren, 2007: 8). Hoe-

wel uit haar onderzoek blijkt dat deze ‘macht’ in vele instellingen (nog) niet actief wordt aangewend voor de integratie van internetkunst in de traditionele kunstwereld, ziet ze de toekomst rooskleurig in. “The days of trial and error may not be over, but for those museum institutions that took the plunge early and for the new media art curators now experienced in dealing with the art form, the time of serious institutional engagement has come.” (Verschooren, 2007: 178). ‘Tate Modern’ en het ‘Whitney Museum of Modern Art’ kunnen als voorbeelden dienen. Ze kochten in 2006 vier internetkunstwerken aan en bovendien voorzag ‘Tate Modern’ voor één van de werken een vaste plaats in de museale ruimte.

Hoewel digitale kunst helemaal niet zo ‘nieuw’ meer is, geniet deze kunstvorm bij het grote publiek slechts een geringe bekendheid. Al in de jaren zestig en zeventig werden er enkele belangrijke tentoonstellingen georganiseerd: ‘Cybernetic Serendipity’ (ICA, curator Jasia Reichardt, 1968), ‘The machine as Seen at the End of the Mechanical Age’ (MOMA, curator K.G. Pontus Hulten, 1968), ‘Software, Information Technology: Its Meaning for Art’ (Jewish Museum New York, curator Jack Burnham, 1970), ‘Information’ (MOMA, curator Kynaston McShine, 1970) en ‘Art and Technology’ (LACMA, curator Maurice Tuchman, 1970) om er maar enkele te noemen. Hoewel er in Londen en New York in de jaren zestig en zeventig dus heel wat te doen was rond de topic kunst en technologie, waren weinig toeschouwers van recentere tentoonstellingen zoals ‘010101: Art in Technological Times’ (SFMOMA, 2001) en ‘Bittstreams’ (the Whitney Museum, 2001) zich hier waarschijnlijk van bewust.

Lev Manovich (2002) wijdt dit aan het ontbreken van standaardwerken over digitale kunst. Geen enkele kritische tekst over digitale kunst bereikte tot dusver de status van teksten als die van Clement Greenberg en Rosalind Krauss over moderne kunst of Andre Bazin en Laura Mulvey over film. Dit heeft volgens Manovich ingrijpende gevolgen. “In compare to other art fields, the memory of the digital art field is very short, while its long-term memory is practically absent. As a result, many artists working with computers, as well as curators and critics who exhibit and write about these artists, keep reinventing the wheel over and over again.” (Manovich, 2002: 567). Toch merkt Manovich ook een gezonde tendens op. Meer dan in kunstkritische teksten zijn digitale kunstenaars immers geïnteresseerd in meer algemene theoretische werken over de huidige technocultuur. Digitale kunstenaars hebben met andere woorden meer interesse in de manier waarop de *computerization* onze manier van samenleven beïnvloedt, dan dat ze zich blind staren op de beperkte geschiedenis van hun eigen kunstdiscipline. Manovich besluit: “So while we should all be more familiar with this history than we currently are, we should not turn it into a fetish.” (Manovich, 2002: 569).

1.5 E-cultuur en beleid

Van een integraal beleid inzake e-cultuur is – op recente ontwikkelingen na – amper sprake. Alles wat rechtstreeks of onrechtstreeks met e-cultuur te maken heeft moeten we situeren binnen het ruimere begrip ‘breedband’. Breedband is een term die veel connotaties oproept, maar die algemeen wordt gebruikt als verzamelnaam voor ICT-infrastructuren met een zeer grote capaciteit. Dit zijn permanente netwerken waarover zowel *downstream* als *upstream* grote hoeveelheden data met hoge

snelheid kunnen worden getransporteerd. De capaciteit wordt aangeduid met de term ‘bandbreedte’. Het kader dat wij hier hanteren is echter meer gericht op functionaliteit dan capaciteit en ligt in de lijn van de definitie die gehanteerd werd in het advies van het Nederlands kabinet van de expertgroep Breedband: “... een aansluiting die geschikt is voor beeld- en geluidstoepassingen van een goede kwaliteit en geschikt is voor het uitwisselen van omvangrijke gegevensbestanden en waarbij de verbinding continu beschikbaar is” (Debuysere, 2005: 5).

Sinds 2003 toont de Federale Regering de wil om de positie op het vlak van breedbandinfrastructuur te versterken en de penetratie van breedband verder te verhogen. Als gevolg hiervan pakten de Belgische federale, gewest- en gemeenschapsregeringen eind 2004 in het kader van het ‘eEurope 2005 Action Plan’, uit met een gezamenlijke nota ‘Belgisch Breedbandbeleid’. Het ‘Nationaal Actieplan Digitale Inclusie’ dat hieruit voortkwam werd voorgesteld op de Wereldtop in november 2005 in Tunis. De voornaamste doelstelling bestaat erin de digitale kloof in de volgende vijf jaar met een derde te verminderen. Andere doelstellingen zijn het ondernemen en begeleiden van informatie en sensibiliseringscampagnes, het digitaliseren van collecties van federaal wetenschappelijke instellingen en toepassingen ontwikkelen op vlak van *e-government* (Debuysere, 2005: 28-32).

Hoewel het niet te ontkennen valt dat België op korte tijd een koploperspositie verworven heeft op het vlak van breedbandpenetratie – voornamelijk door de (beperkte) marktgedreven concurrentie tussen Belgacom en de kabeloperatoren – komt de geïntegreerde aanpak van het ICT-beleid maar moeilijk op gang. Het feit dat er zo’n 18 ministers bevoegd zijn voor de materie spreekt boekdelen. In de eerste plaats gaat het dan ook om een institutioneel probleem. Hoewel technologie en media volop convergeren zijn telecoms een federale verantwoordelijkheid en de omroepfrequenties (radio en tv) een bevoegdheid van de gemeenschappen. Dit alles leidt volgens Prof. Paul Lassage tot een zekere stagnatie. “De manier waarop de bevoegdheden in onze staatsstructuur verdeeld zijn, is gebaseerd op het oude systeem van aparte telefonie en aparte media. De verdeling is niet aangepast aan de convergentie. Het recente akkoord over samenwerking tussen de federale overheid en de gemeenschappen rond infrastructuur voor telecom en media, lijkt op het eerste gezicht te leiden tot relatief zware procedures.” (Lassage, 2005).

Binnen Vlaanderen is ‘breedband’ bovendien verspreid over de bevoegdheden ‘Wetenschappen en Technologische Innovatie’, ‘Media’ en ‘E-government’. De Vlaamse regering steunt de uitbouw van de informatiemaatschappij vooral onrechtstreeks via subsidies die uitgereikt worden door ‘TWT-Vlaanderen’ (Instituut voor de aanmoediging van innovatie door Wetenschap en Technologie). Daarnaast wordt er ook ruimte vrijgemaakt voor andere breedbandinitiatieven, waaronder het ‘Digitaal Actieplan Vlaanderen’ dat in 2000 werd goedgekeurd. Het stimuleren van een open en competitieve telecommunicatiemarkt was één van de belangrijkste verwezenlijkingen. In 2005 kreeg het plan een nieuwe impuls met als belangrijkste doelstellingen het verder uitbouwen van Vlaanderen als een vooruitstrevende informatiemaatschappij en het helpen overbruggen van de digitale kloof (De Haeck, 2005).

Een ander initiatief van de Vlaamse regering is de oprichting van het ‘Coördinatiepunt voor de Informatiemaatschappij’ (CPI) binnen de cel ‘Media-innovatie’ van de administratie Media. Het CPI zorgt voor een vlotte doorstroming van alle dossiers met betrekking tot de informatiemaatschappij binnen de Vlaamse overheid en coördineert de Vlaamse stellingname ter zake. Daarnaast is er nog de samenstelling van een ‘Commissie Digitaal Vlaanderen’ door het Vlaams Parlement in 2005 en de oprichting van het ‘Interdisciplinair Onderzoekscentrum voor Breedbandtechnologie’ (IBBT)

op initiatief van Prof. Paul Lassage. Als virtueel onderzoeksinstituut is het IBBT gericht op ICT in het algemeen en de ontwikkeling van breedbandtoepassingen in het bijzonder (De Wit en Esmans, 2006: 57-64).

Het is opmerkelijk dat cultuur hierin nog nergens aan bod is gekomen. Toch begint het belang van e-cultuur stilaan door te dringen. E-cultuur is binnen cultuur pas op het agenda geplaatst in 2004, met name in de Regeerbijdrage van de Administratie Cultuur en daarna in de beleidsnota van Minister Anciaux en in de beleidsbrief voor het jaar 2006. In zijn 'Beleidsbrief Cultuur 2007' heeft Anciaux voor het eerst werkingsmiddelen voorzien voor e-cultuur. De prognose voor 2007 luidde dat hij het materiaal dat ter tafel ligt – een beleidsvoorbereidende tekst – verder wil uitwerken. "Ik wil immers stap voor stap een integraal beleidskader vormgeven waarbinnen verscheidene initiatieven hun plek kunnen vinden. Dit betekent dat ik niet alleen werk zal maken van verdere visieontwikkeling en kennisopbouw op dit vlak, maar ook een aantal concrete beleidsinitiatieven wil ontplooien." (Anciaux, 2006: 25). Interdisciplinaire samenwerking van zijn departement met het 'IBBT', 'Cultuurinvest' en de 'openbare omroep', inzetten op internationale netwerking, een stappenplan e-erfgoed waaronder de online presentatie van de 'Vlaamse Kunstcollectie', onderzoekswerk rond de digitale bibliotheek en een doorgedreven wetenschappelijk onderzoek met betrekking tot e-cultuur zijn de voornaamste doelstellingen voor 2007 (Anciaux, 2006: 25).

Al voor de beoogde samenwerking met het 'IBBT' waren er binnen de bestaande applicatiedomeinen mogelijkheden voor cultuur. Dit ondanks het feit dat er bij de oprichting en implementatie van het 'IBBT' op zich geen melding werd gemaakt van de potentiële rol van 'cultuur' binnen de informatiemaatschappij in het algemeen en de programma's van het 'IBBT' in het bijzonder. Ook van een e-cultuurbeleid met een wetenschappelijke dimensie is al langer sprake. De survey over cultuurparticipatie in Vlaanderen die werd uitgevoerd door het steunpunt beleidsggericht onderzoek 'Re-Creatief Vlaanderen' belichtte bijvoorbeeld ook de virtuele cultuurparticipatie. De studie 'E-cultuur en breedband', uitgevoerd in opdracht van de steunpunten 'Initiatief Audiovisuele Kunsten' (IAK) en 'Initiatief Beeldende Kunsten' (IBK), biedt dan weer een eerste verkenning van breedbandtoepassingen en –mogelijkheden binnen cultuur. Zo zijn er nog tal van cases te noemen (De Wit en Esmans, 2006: 64-65).

1.6 Besluit

In dit eerste hoofdstuk beschreven we enkele van de belangrijke transitie's in het culturele veld. Cultuur is altijd in beweging en gaat telkens weer nieuwe richtingen uit. Eén van de fascinerendste evoluties in de culturele sector van de laatste decennia is de implementatie van nieuwe informatie- en communicatietechnologieën. Deze liggen aan de basis van een nieuw cultureel paradigma, beter bekend als e-cultuur. Cruciaal voor dit paradigma is het ontstaan van een nieuwe netwerkruimte waarin de dialoogcultuur groeit. Gekenmerkt door een horizontaal en globaal karakter en met crossdisciplinaire samenwerking, gedecentraliseerde productieprocessen, zelforganisatie en actieve participatie wordt in deze netwerkruimte culturele inhoud meer en meer digitaal aangeboden en zien we tal van nieuwe spelers opduiken. In de culturele sector wordt van instellingen niet enkel verwacht dat ze inspelen op een nieuw gamma aan dragers, kunst- en presentatievormen maar ook dat ze gebruikmaken van de toegenomen mogelijkheden voor communicatie en interactie met hun publiek.

Om deze evolutie beter te kunnen doorgronden onderzochten we eerst de ruimere context. Na een analyse van de huidige ‘netwerkmaatschappij’ gingen we uitvoerig in op het begrip ‘nieuwe media’. Spilfiguren inzake nieuwe mediatheorie zoals Marshall McLuhan met zijn *global village* concept, Matthew Fuller met zijn ‘nieuwe media ecologie’ en Lev Manovich met zijn notie van ‘culturele transcoding’ kregen ruime aandacht. Ook gingen we dieper in op het dubieuze begrip ‘interactie’ dat vaak als een belangrijk kenmerk van nieuwe media naar voren wordt geschoven. Vooraleer we ons echt toespitsten op de gevolgen van de voortschrijdende digitalisering op de culturele sector, bekeken we de ontwikkeling van het internet van naderbij. Het begrip Web 2.0 en de huidige rage van *social software* platformen kwamen daarbij aan bod. Het laatste deel van dit hoofdstuk was voorbehouden aan een korte analyse van het beleid inzake e-cultuur en breedbandpenetratie. Daaruit is ondermeer gebleken dat e-cultuur binnen het departement Cultuur pas vrij recent op het agenda is geplaatst.

HOOFDSTUK 2

Kunsteducatieve perspectieven

2.1 Inleiding

Kunst en vorming staan steeds in een gespannen verhouding ten opzichte van elkaar. Het ene moment staat de schoonheid of de kwaliteit van kunst in het centrum van de belangstelling, op een ander moment worden vooral algemene vormingsdoelen naar voor geschoven. Met de huidige aandacht vanuit het beleid voor culturele diversiteit en culturele competentie, lijkt de vormingscomponent weer wat meer de overhand te krijgen. Eind jaren tachtig lag het accent echter meer op de 'kwaliteit' van de kunstwerken zelf. Dat was op zijn beurt weer een reactie op de jaren zeventig, waarin maatschappelijke relevantie, vernieuwing en emancipatie de trefwoorden waren. De nadruk lag daarbij op de beleving door de leerling of deelnemer en op kunst als middel voor bewustwording.

Hoewel tussen de verschillende periodes eerder sprake is van accentverschillen dan van absolute verschuivingen, worden kunst en vorming steeds gheredefinieerd. De spanning tussen kunst en vorming neemt hierdoor telkens een ander gedaante aan. Volgens Marcel Spierts (2001: 11-12) zullen kunsteducatoren moeten leren leven met de gedachte dat die spanning niet van voorbijgaande aard is. Sterker nog, de uitdaging van hun vakgebied bestaat juist uit het productief maken van die spanning. Spierts: "Kunsteducatoren zoeken in feite samen met de bezoekers naar woorden voor een materie die eigenlijk permanent aan die woorden tracht te ontsnappen. Uiteindelijk blijft kunst dan ook onbegrijpelijk. In het bemiddelen van dit inzicht ligt één van de – op het eerste zicht paradoxale – mooie opdrachten voor kunsteducatie." (Spierts., 2001: 12).

Het doel van deze masterproef is te onderzoeken welke mogelijkheden online kunstcollecties te bieden hebben voor educatieve doeleinden. De invloed van de digitalisering op het culturele veld kwam in het vorige hoofdstuk al ruimschoots aan bod. In dit hoofdstuk concentreren we ons louter op kunsteducatie en meer specifiek op enkele belangrijke stromingen van de laatste decennia. Het nieuwe culturele paradigma (e-cultuur) laten we daarbij voorlopig buiten beschouwing. We bestuderen eerst en vooral de verschuiving van een moderne naar een postmoderne visie op het kunstwerk, waarbij niet lager de zuiver esthetische eigenschappen van doorslaggevende aard zijn. Via de interpretatie staan de formele aspecten immers in een complexe interactie met de context van zowel het kunstwerk als van de toeschouwer. Na deze eerder filosofische beschouwingen onderzoeken we vervolgens de recente ontwikkelingen in het museumwezen. De constructivistische visie op communicatie en leren, de 'nieuwe museologie' en de cognitieve benadering van kunsteducatie komen hierin aan bod. Vervolgens trachten we een brug te slaan tussen theorie en praktijk door te zoeken naar bruikbare methodieken voor een kunstzinnige vorming. In het laatste deel van dit hoofdstuk nemen we de facilitaire rol van het cultuurbeleid onder de loep.

2.2 Ontmaskering van de objectiviteit

Met ontmaskering van de objectiviteit bedoelen we een relativerende visie op waarneming, die inmiddels algemeen wordt geaccepteerd. Mensen interpreteren hun omgeving verschillend en verbinden aan hun waarnemingen een persoonlijke betekenis, gekleurd door variabelen als leeftijd, sekse, milieu, etnische herkomst, kennis en ervaring. De huidige cultuur is op alle niveaus van deze notie doortrokken, zowel in de wetenschappen als in de kunsten. Waarnemingsprocessen en interactie met de beschouwer zijn bovendien – in een parallelle ontwikkeling – uitgegroeid tot de belangrijkste thema's in de verschillende kunstvormen van de twintigste eeuw (Konijn, 2001: 135). Deze visie past echter niet in de moderne opvatting van het kunstwerk als zuiver esthetisch object. De gedachte waarin de perceptie slechts als een onderdeel van de interpretatie wordt beschouwd, is een typisch postmodern verschijnsel. Kunstwerken worden hier betekenisvolle of symbolische objecten.

2.2.1 Het kunstwerk als esthetisch object

In de moderne opvatting is een kunstwerk een puur esthetisch object. Een esthetisch object is een object waarvan je de eigenschappen kan waarnemen zonder dat je daarvoor kennis van een bepaalde context nodig hebt. Het object valt samen met wat er te zien of te horen is en niet met wat er over te weten valt. Esthetica is hier dan de wetenschap van de uiterlijke verschijningsvormen, van het direct met de zintuigen waarneembare. Deze visie is overigens kenmerkend voor de ontwikkeling van de moderne kunst, die vaak als formalistisch wordt omschreven.

Het 'formalisme' wil het kunstwerk alleen beoordeeld zien vanuit maatstaven die zuiver artistiek zijn. Het gaat om het kunstwerk als onafhankelijk, onherleidbaar, autonoom verschijnsel, dat op zijn intrinsieke waarde moet worden bekeken. Enkel interne, intrinsieke criteria zijn aanbevelenswaardig. Men moet dus ophouden kunst te beoordelen vanuit maatstaven die haar vreemd zijn, zoals het onderwerp, de historische context, het gevoel of de intentie van de kunstenaar of de dienstbaarheid aan een moreel, religieus of ideologisch ideaal. De enige juiste maatstaf betreft de vorm van het kunstwerk, niet de inhoud. Dit impliceert dat de kunstcriticus kunstwerken alleen op zijn formele eigenschappen en merites mag beoordelen (Van den Braembussche, 1994: 87-90).

Voorbeelden van zulk een modernistische of formalistische visie vinden we ondermeer bij Monroe Beardsley en Nelson Goodman. Beardsley beschreef een kunstwerk als een puur esthetisch object, d.w.z. als een systeem van perceptuele eigenschappen (bijv. lijn, vorm, kleur). Naast deze 'elementaire eigenschappen', onderkende hij ook 'regionale eigenschappen', bijv. de expressieve. Voor de 'elementaire eigenschappen' is een formele analyse van het werk aangewezen, voor de 'regionale eigenschappen' een synthese van de regio van het werk. Maar beide zijn gebaseerd op directe perceptie. Het doel van de kunsteducatie is hier duidelijk het ontwikkelen van esthetische perceptievermogens. Ook Goodman is een modernist. Hij beweerde immers dat de betekenis van een kunstwerk in het kunstwerk zelf gelegen is. Zijn gekende 'conventionalisme' (d.w.z. dat de interpretatie van kunst afhankelijk is van de historische en culturele context) geldt alleen voor het medium kunst en niet voor het individuele kunstwerk. Het medium kunst vond hij een symboolsysteem waarin betekenissen worden gevormd. De betekenis van het individuele kunstwerk was daarentegen enkel en alleen gelegen in de interne compositie van de elementen van het medium. Het doel van de kunsteducatie was

hier het ontwikkelen van vermogens tot het waarnemen en creëren van betekenissen in verschillende media, die als symboolsysteem werden gezien. De bedoeling was kinderen visueel en in de termen van het medium te leren denken (Elias, 1999: pp 45-46).

Kenmerkend voor deze moderne opvatting die het kunstwerk als een zuiver esthetisch object beschouwt is het begrip *visual turn* van W.J.T. Mitchell (1994). Met deze term verwijst Mitchell naar de ‘natuurlijke’ reactie op de overheersing van taal: een sterke neiging om het visuele volkomen te onderscheiden van verbale talen, als anders dan taal te beschouwen. Een reactie dus op de *linguistic turn*, waarmee de overweldigend belangrijke plaats wordt bedoeld van taal binnen het gedachtegoed van de twintigste eeuw.

Mitchell (1994) beschrijft het modernisme als het resultaat van het verlangen om de visuele kunsten te behandelen als onafhankelijk van taal, met een eigen bestaan op een niet door woorden gevormd terrein, onaangetast door taalkundige categorieën. Er werd aangevoerd dat de visuele kunsten een denkwijze opleverden die sterk verschilde van, en in vele opzichten ook zuiverder was dan de denkwijze die door woorden tot stand komt. Dit modernistische streven kwam in kunstmusea voornamelijk tot uiting in het ontzag voor het voorwerp zelf en de weerzin om er andere woorden aan toe te voegen dan de naam van de artiest en de datum. Het verlangen van het visuele om onafhankelijk te zijn van ‘taal’ kwam op vele manieren tot uiting in het onderwijs, onder de noemer ‘visueel denken’. Zo moedigde Arnheim ons bijvoorbeeld aan om te spreken over het visueel oplossen van problemen (Parsons in Vandensande e.a., 2001: 91-93). Ook Herbert Read’s ‘Education through art’ (1949) steunt op deze gedachte. Read’s boek is een pleidooi voor drastische pedagogische hervormingen in het gehele onderwijs. De gevoelsontwikkeling in expressieve zin moet vooraan komen in de opvoeding met het ‘esthetische principe’ als uitgangspunt. Het denken steunt op beelden en daarom is ‘aanschouwelijk onderwijs’ met een grote portie kunstbeschouwing zo belangrijk. De visuele wijze van denken ontwikkelt volgens Read immers een eenheid van gevoel en verstand.

2.2.2 Naar een postmoderne visie

De term ‘postmodern’ heeft een pejoratieve bijbetekenis gekregen die te verwachten is wanneer het denken overgaat van nieuwe zekerheden (modernisme) naar nieuwe onzekerheden (postmodernisme). De term is bovendien onderhevig aan een vorm van slijtage doordat hij in verschillende contexten naar believen wordt gebruikt. Toch blijven we de term – bij gebrek aan beter – behouden om de twee verschillende houdingen aan te duiden.

Zoals we net zagen wordt in de moderne opvatting het kunstwerk beschouwd als een puur esthetisch object. In de postmoderne opvatting wordt een kunstwerk daarentegen bepaald door twee factoren. Enerzijds door zijn strikt esthetische eigenschappen, zoals in het modernisme, maar anderzijds ook door de kennis van de context van het kunstwerk. Beide staan volgens Willem Elias (1999: 45) in een complexe interactie via de interpretatie. Het kunstwerk wordt aldus geen puur esthetisch object maar een symbolisch object, waarvan de betekenis deels afhankelijk is van de plaatsing in een culturele context. De perceptie is dus maar een onderdeel van de interpretatie.

Ook Michael J. Parsons (2001: 89-90) redeneert in die richting. Kenmerkend voor het postmodernisme of zeg maar het ‘hedendaagse’ is volgens Parsons dat we kunstwerken nu meer als beteke-

nisvolle beelden benaderen. Binnen specifieke contexten ervaren we esthetische kwaliteiten nu dus als betekenisvol. Hiermee verbonden vatten we de respons op kunstwerken nu op als interpretatief: kunstwerken moeten niet alleen waargenomen maar ook begrepen worden. Zij dragen een betekenis in zich die natuurlijke objecten ontberen; kunstwerken zijn nu eenmaal vervuld van gevoelens, attitudes, verwachtingen, elementen van menselijke identiteit. Bovendien is interpreteren iets dat de toeschouwer op een actieve manier doet, en tenminste een deel van de betekenis is afhankelijk van zijn eigen achtergrond en van de context waarin hij kijkt. Deze achtergrond en context zijn in grote mate sociaal of cultureel van aard, en niet louter individueel. Dit komt overeen met ontwikkelingen in de onderwijspsychologie en wordt, als het over onderwijzen en leren gaat, meestal onder de noemer ‘sociaal constructivisme’ geplaatst.

Deze toenemende klemtoon op betekenissen in de kunst impliceert ook het groeiende belang van contexten. Betekenissen bestaan immers allen binnen contexten en veranderen ook als de context voldoende wijzigt. Twee grote soorten van contexten zijn hier aan de orde: de context waarbinnen het kunstwerk gecreëerd is en die waarin het ontvangen wordt. Deze visie is enigszins in tegenspraak met de modernistische zienswijze dat kunstwerken universeel, tijdloos en onafhankelijk van een context zijn. Kunst gaat dan ook steeds meer over thema's – historische of hedendaagse – veeleer dan over universele waarden.

Arthur Danto (1986), een Amerikaanse filosoof vatte de essentie van de verandering van modernisme naar postmodernisme perfect samen. In een nauwlettende analyse van de kunstwereld onderkende hij eerst de toenemende rol die de kunstfilosofie speelde in de rechtvaardiging van nieuwe kunststromingen. Danto zocht een antwoord op de vraag hoe vernieuwing institutioneel werd geaccepteerd. Hiermee lag hij aan de basis van de zogenaamde ‘institutionele theorie’ over kunst, zoals die later door George Dickie en Howard Becker nader werd uitgewerkt.

Zeer concreet verwees hij naar de afbeeldingen van Brillo kartonnen dozen, die door Andy Warhol in de Stable Gallery waren tentoongesteld. In het bijzonder vroeg Danto zich af waarom deze afbeeldingen als kunst werden aanvaard terwijl de echte Brillo kartonnen dozen, waarop zij heel sterk geleken, niet als kunst werden beschouwd. Het was duidelijk dat de uiterlijke verschillen tussen een gewone Brillo-dooz en een afbeelding ervan door Warhol niet het verschil konden verklaren tussen kunst en werkelijkheid. Wat in laatste instantie het verschil maakt tussen een Brillo-dooz en een kunstwerk dat een Brillo-dooz exact weergeeft, is – zo betoogde Danto – een zekere kunsttheorie. Het is dankzij de theorie dat de afbeelding in de kunstwereld als kunstwerk wordt erkend en niet langer wordt vereenzelvigd met het ordinaire gebruiksvoorwerp. De wereld moet klaar zijn voor zekere dingen, de kunstwereld niet minder dan de echte wereld. Het is de rol van de kunstfilosofie, dezer dagen net als vroeger overigens, om de kunstwereld en kunst mogelijk te maken (Van den Braembussche, 1994: 193-199).

Volgens Parsons (2001: 90) had Arthur Danto in dit alles gelijk, maar was hij te beperkt in zijn inschatting van de contexten die belangrijk zijn voor het interpreteren van kunstwerken. Hij dacht aan de context van de kunstgeschiedenis en van de theorieën ontsproten uit die kunstgeschiedenis: het soort theorieën dat meestal gebruikt werd om Malevich of Warhol uit te leggen. Vele hedendaagse kunstwerken moeten inderdaad worden geïnterpreteerd, maar veel kunstgeschiedenis is daar niet voor nodig. We hebben nood aan contexten die ook sociaal, cultureel en soms politiek van aard zijn. Danto lijkt in dit opzicht te restrictief.

Ook Willem Elias (1999: 46) vindt de opbouw van de originele context maar een deel van de opbouw van de interpretatie. Onder interpretatie verstaat hij overigens: “Het construeren van de betekenis van een kunstwerk door de puur esthetische eigenschappen van het werk in verband te brengen met de context.” Daar waar velen zoeken naar de betekenis via de context waarin het werk werd gemaakt voor het oorspronkelijke publiek, is pas de verschuiving naar de context van de toeschouwer radicaal postmodernistisch te noemen. Deze visie heeft uiteraard belangrijke gevolgen voor de kunsteducatie waar het ‘leren interpreteren’ steeds belangrijker wordt.

2.3 Herpositionering musea

Het herbekijken van de relatie tussen het museum en zijn bezoekers is één van de grootste uitdagingen waarmee musea op dit ogenblik worden geconfronteerd. Na bijna een eeuw van vrij grote afstandelijkheid tussen het museum en het publiek, gaan de musea van de eenentwintigste eeuw op zoek naar manieren om hun bezoekers beter te begrijpen en hun een betere dienstverlening aan te bieden. Van musea wordt immers steeds meer verwacht dat ze voor de hele maatschappij een omgeving voor levenslang leren vormen. Een meer gerichte benadering van de bezoekers is daarom een steeds grotere noodzaak. In dit deel gaan we na wat de invloed is van de bovengenoemde postmoderne visie op het kunstwerk in de museumsector. Educatie staat hierin centraal. Vooraleer we de theorie van het constructivistische leren bespreken die zo kenmerkend is voor de ‘nieuwe museologie’, besteden we eerst aandacht aan de overdrachtsbenadering. Deze benadering is kenmerkend voor het ‘klassieke gidsen’ waarin de gids optreedt als alwetende verteller die niet openstaat voor dialoog. Vandaag de dag weten we dat deze vorm van communicatie en onderwijs weinig efficiënt is, omdat alle basisvoorwaarden voor een educatief proces ontbreken.

2.3.1 Museumpedagogie als overdracht

De overdrachtsbenadering bij communicatie – die ook wel de benadering van ‘expert-tegenover-nieuweling’ wordt genoemd – verwijst naar het sturen van informatie van de ene partij naar de andere. Binnen deze benadering worden communicatieprocédés beschreven als eenduidig, lineair eenrichtingsverkeer. De overdrachtsbenadering gaat ervan uit dat de communicator de inhoud van de boodschap definieert en dat deze zonder enige wijziging ontvangen wordt door de ontvangers, die tijdens dit proces als cognitief passieve personen beschouwd worden. Zij bouwen niet zozeer een betekenis op, maar absorberen veeleer de betekenis die voor hen door experts is geformuleerd. Elke individuele ontvanger/leerling wordt geacht dezelfde boodschap op dezelfde manier te ontvangen (Hooper-Greenhill, 2001: 122-123).

In musea waar met overdrachtspedagogie wordt gewerkt, worden voorwerpen tentoongesteld op basis van gespecialiseerde kennis die op een academische manier en op een hoog conceptueel niveau wordt aangebracht. De inhoud van de tentoonstelling is opgebouwd rond de structuur van de academische of museumdiscipline en wordt op een formele en gezaghebbende manier overgebracht. De onderwijsmethode blijft beperkt tot visuele tentoonstellingen die vanuit educatief oogpunt vaak ongevarieerd en statisch zijn, en die qua leermethoden niet verder gaan dan kijken en lezen.

Deze pedagogische aanpak zet de museumbezoeker aan tot bepaalde vormen van respons. De overdrachtspedagogie verwacht dat leerlingen openstaan voor het ontvangen van feiten en informatie waarvan de inhoud en het niveau op voorhand door experts in het vak zijn vastgelegd. De bezoekers worden geacht te leren wat er hun verteld wordt. Zij worden niet geacht deel te nemen aan de besluitvorming omtrent de studie-inhoud en het niveau waarop de 'les' moet worden gegeven. Er wordt niets anders van hen verwacht dan dat ze absorberen en begrijpen. De fysieke ervaring van de museumtentoonstelling blijft zeer vaak beperkt tot rondwandelen, kijken en lezen. Dit gedrag moet worden herhaald zolang de bezoeker tussen de museale tentoonstellingen loopt. Er kunnen slechts beperkte leermethodes gebruikt worden en het verband tussen het dagelijkse leven en de disciplines van het museum is beperkt (Hooper-Greenhill, 2001: 123-124).

Willem Elias (2001:103) noemt deze opvatting van sommige museumeducatoren het 'water-in-de-wijn-principe'. "Kunsteducatie betekent dat de wetenschappelijke informatie over het kunstwerk op een voor iedereen begrijpelijke wijze uit de doeken wordt gedaan. (...) Doel is een beter begrip van de collectie als collectie. Volgens deze opvatting is dit de rol van de diverse actoren: het kunstwerk is op zichzelf belangrijk, de toeschouwer is een leerling (en als het om een groep gaat, worden de leden daarvan op een uniforme manier aangesproken), de begeleider is de doorgaans alwetende 'meester'." Diametraal daartegenover staat de visie van de educatieve verantwoordelijken uit de sociaal-culturele sector. Educatie betekent hier dat je de mogelijkheden van de deelnemers ontwikkelt, hoe beperkt die ook kunnen zijn. Het doel is dan niet informatieoverdracht, maar persoonlijkheidsontwikkeling.

Ondanks de hernieuwde aandacht voor publieksbenadering van de laatste jaren en de talrijke nieuwe visies op vlak van kennisoverdracht, kan ook Fieke Konijn (2001: 136) zich niet van de indruk ontdoen dat er in de museumeducatie een zekere routine en gemakzucht is geslopen. De meeste musea gaan er van uit dat het wel goed zit als de aangeboden informatie helder is en begrijpelijk. En zo geschiedt het dat tentoonstellingen begeleid worden door verantwoorde bijschriften, speelse speurtochten, diaklankbeelden die het tentoongestelde nog mooier laten zien dan het al is en audiotours die de bezoekers gedwee naar hun doel sturen. "Educatie is een product geworden dat volgens de regels van de marketing wordt bezorgd aan de afnemers. Hoewel ik niet wil ontkennen dat deze werkwijze veel keurig publieksbegeleiding heeft opgeleverd, vind ik deze status-quo om meerdere redenen onbevredigend."

In de eerste plaats vindt Konijn dat er in publieksbenadering over het algemeen veelal sprake is van een *topdown*-model: de conservator of educatief medewerker vertaalt zijn verhaal naar het kennisniveau van zijn publiek. Zijn perspectief wordt bepaald door het wetenschapsgebied waartoe de collectie wordt gerekend, terwijl het mentale kader van de bezoeker als factor in de communicatie buiten beschouwing blijft. Als gevolg daarvan dreigt educatie te versmallen tot het simplificeren van wetenschappelijke kennis. Daarnaast schrijft Konijn dat museumeducatie ook op het vlak van theorievorming de aansluiting dreigt te missen. De laatste twintig jaar is er zeer veel gepubliceerd over het fenomeen 'museum'. Veel directeurs en conservatoren hebben helaas weinig contact met de gremia waarin deze theorievorming plaatsvindt. Door zich te beperken tot 'praktische' zaken bevestigen ze de verregaande verkokering van het museumbedrijf. De kleine musea daargelaten, zijn de taken van collectieverwerving, presentatie, educatie en voorlichting in verschillende handen, in een hiërarchie van specialismen waarin educatie zich vaak onderaan de pikorde bevindt.

Konijn constateert dus een achterstand en zou ervoor willen pleiten dat men in de publieksbenadering meer aansluit bij de recente meningsvorming binnen de museumstudies (Konijn, 2001: 136-137).

2.3.2 Een nieuwe museologie

Vandaag de dag weten we dat de overdrachtsbenadering niet efficiënt is als onderwijsmethode in scholen. De theorie van het constructivistische leren daarentegen gaat ervan uit dat kennis ontstaat uit de interpretatie van de ervaring die door de wetende persoon werd opgedaan, en dat kennis geen objectief geheel van feiten is dat intact en in zijn geheel overgedragen kan worden. Personen die weten of leren zijn actief betrokken bij de processen waarbij betekenis uit ervaring gedistilleerd wordt inclusief de formele of informele ervaring van het leren. Processen om te interpreteren, zin te geven en betekenis op te bouwen zijn noodzakelijk om te leven en vinden voortdurend plaats (Hooper-Greenhill, 2001: 123).

De betekenissen die op basis van deze interpretatieprocessen opgebouwd worden, vloeien voort uit complexe bemiddelingsnetwerken. Persoonlijke interpretaties komen tot stand via sociale en culturele omgevingen, lokale gemeenschappen en de positie binnen de sociale structuren. Hoewel geen van deze elementen onveranderlijk is, hebben persoonlijke betekenissen en interpretaties van deze sociale dimensies. De individuele betekenisopbouw wordt getoetst binnen de context van interpretatieve gemeenschappen. Wat we ‘weten’, is tot stand gekomen door het interpreteren van individuele ervaringen, maar ook door het toetsen en bijstellen van onze persoonlijke opvattingen binnen de gemeenschappen die wij belangrijk vinden (Hooper-Greenhill, 2001: 125-126).

Deze visie vertoont sterke gelijkenissen met de basisgedachte van de ‘nieuwe museologie’. Dit begrip dankt zijn ontstaan aan de in 1989 verschenen bundel ‘The New Museology’, geredigeerd door kunsthistoricus Peter Vergo. De publicatie markeerde het begin van een stroom beschouwingen van auteurs uit diverse disciplines. Ze onderzochten welke rol musea spelen bij de constructie van kennis en formuleerden daarnaast hoe het museum in de toekomst zijn taak dient op te vatten. Hoewel er sprake is van nuanceverschillen delen de auteurs eenzelfde opinie. Zij pleiten ervoor dat musea meer dan tot nu toe hun autoriteit ter discussie stellen en ruimte geven voor uiteenlopende visies. Er valt niet aan te ontkomen dat ze een canon representeren, maar door te verantwoorden welke keuzes zijn gemaakt, wordt duidelijk dat een dergelijk canon niet iets absoluuts is. Door in de presentatie diverse invalshoeken te bieden kunnen musea meer prikkelen om te vergelijken en te interpreteren. Deze gelaagdheid biedt eveneens de mogelijkheid om het bekende, alledaagse of triviale met het nieuwe te verbinden. Verder ligt in de gebruikte begeleidingsvormen de nadruk traditioneel sterk op teksten: bijschriften, tekstborden, catalogi, de gesproken tekst van de audiotour enz. Die zijn vaak geserreerd geschreven en dus slechts voor één uitleg vatbaar. Ze nodigen zelden uit tot stellingname, discussie, oordeel, fantasie of associatie – allemaal begrippen die met interactiviteit te maken hebben. Ook in zijn benadering van taal en tekst heeft het museum zich tot nu toe als een autoriteit gedragen (Vergo, 1989).

Een duidelijke tendens is de hernieuwde waardering voor het museale object: iedere ervaring in het museum zou daarbij moeten beginnen. Terwijl in het nabije verleden nog heftig is gediscussieerd over de vraag of objecten voor zichzelf spreken of alleen begrepen kunnen worden als ze een ver-

haal, bijvoorbeeld een thema, illustreren, is deze patstelling nu doorbroken om plaats te maken voor een meer genuanceerde visie. Het bijzondere van museale objecten is erin gelegen dat ze betekenis accumuleren, niet één, maar vele betekenissen over elkaar heen. Ze figureren in verschillende contexten die bij het tentoonstellen als het ware naast elkaar opgelegd moeten worden in een complex verband. Dat komt, beter dan in één lineair gestructureerd verhaal, tot zijn recht in een tentoonstelling of opstelling waarin, gebruik makend van het ruimtelijke karakter van de museumarchitectuur, verschillende verhalen naast elkaar verteld worden. Wat tijdens het proces van betekenis geven gebeurt, komt neer op het construeren van (culturele) identiteit. Groepen of individuen geven objecten een plaats binnen een ‘verhaal’, of dat nu handelt over de nationale geschiedenis, de natuur, ‘mooi en lelijk’ of andere zaken. Ook de toegenomen belangstelling voor de subjectieve kanten van het verzamelen – de drijfveren en passies van de verzamelaar – sluit goed aan bij de recente aandacht voor het construeren van betekenis en identiteit (Konijn, 2001: 139-142).

De constructivistische visie op leren die zo kenmerkend is voor de nieuwe museologie sluit nauw aan bij de gedachte dat het kunstwerk geen esthetisch, maar veeleer een symbolisch object is. We wezen er al op dat niet de aandacht voor de context op zich, maar de verschuiving naar de context van de toeschouwer radicaal postmodernistisch is. Dit heeft zijn gevolgen voor de kunsteducatie waar het ‘leren interpreteren’ steeds belangrijker wordt. Volgens Willem Elias (1999: 45-46) is een eerste gevolg dan ook dat de doelstellingen moeten worden uitgebreid. De moderne opdracht bestond er uit om de leerlingen te leren omgaan met esthetische eigenschappen op een productieve en receptieve manier. Deze vaardigheden om de elementen van het kunstwerk zintuiglijk te leren onderscheiden moet aangevuld worden met het aanleren van wijzen waarop leerlingen inzicht in het kunstwerk verwerven. Het ontwikkelen van het interpretatievermogen wordt dus één van de belangrijkste (nieuwe) doelstellingen.

Het tweede gevolg situeert zich op het niveau van het leerplan en heeft betrekking op de studie van contexten. Perceptie staat los van de context, interpretatie niet. Volgens Elias verleent de postmoderne interpretatieve visie de mogelijkheid om kunsteducatie op een belangrijke wijze met andere schoolvakken te integreren. De andere vakken kunnen fungeren als steunvlakken voor de kunsteducatie, vermits ze de context leveren die nodig is voor interpretatie. Hierdoor wordt de kunsteducatie zelf meer betekenisvol. Het derde gevolg vloeit rechtstreeks voort uit het tweede. Leerlingen moeten verscheidene interpretaties van hetzelfde werk kunnen geven. In de postmoderne opvatting zijn er meer betekenisvolle wegen tot interpretatie mogelijk. Verschillende contexten zijn dan ook relevant om tot verschillende interpretaties te komen, die elkaar helemaal niet hoeven uit te sluiten. Deze interpretatieve reconstructies kunnen bovendien verschillen per toeschouwer.

Het laatste gevolg betreft de relatie tussen ‘visueel’ en ‘verbaal’ denken. Zoals we reeds zagen kan het modernisme worden beschreven als het resultaat van het verlangen om de visuele kunsten te behandelen als onafhankelijk van de taal. Het visuele denken moest gescheiden blijven van het verbale denken, omdat het de visuele logica verstoort. Voor de interpretatieve benadering moeten beide op hetzelfde moment actief zijn en elkaar aanvullen. Ze zijn met andere woorden een onderdeel van één begrijpen. Het onderscheid tussen het maken van kunst, het kijken naar kunst en het nadenken over kunst is hier onbelangrijk geworden (Elias, 1999: 47). Een gedachte die kenmerkend is voor de cognitieve benadering van kunsteducatie.

2.3.3 Een cognitieve kijk op kunsteducatie

De cognitieve benadering van kunsteducatie vanaf midden de jaren tachtig was een reactie op de expressieve benadering, die op haar beurt een reactie was tegen de oude visie op kunsteducatie als het aanleren van technische disciplines. De expressieve benadering waarin de ‘vrije expressie’ centraal staat, komt tot bloei na W.O. II en vond haar theoretisch hoogtepunt in het boek ‘Education through art’ van Herbert Read (1949). Nadien werd ze geïnstitutionaliseerd in de internationale organisatie INSEA (International Society for Education through Art) (Elias, 1999: 34). Als belangrijk kenmerk voor de cognitieve benadering geldt dat ze wordt ondersteund vanuit de ontwikkelingspsychologie. In wat volgt gaan we kort in op twee cognitieve modellen: de Amerikaanse kunsteducatieve stroming ‘Discipline Based Art Education’ en de vijf stadia van Michael Parsons die overeenkomen met een aantal hoofdwegen om kunstwerken te verstaan.

Discipline Based Art Education

‘Discipline Based Art Education’, kortweg D.B.A.E., is in feite een Amerikaanse reactie tegen enerzijds de hegemonie van de expressie en anderzijds de monopolisering door de kunstgeschiedenis (Smith, 1989). Deze methode werd eind jaren tachtig ontwikkeld in de Verenigde Staten ter bevordering van de kwaliteit van het kunstonderwijs in scholen en musea. Er werd gesteld dat kunsteducatie affectiever kon worden gemaakt door het gebruik van concepten en activiteiten uit een aantal verwante kunsttheoretische disciplines: kunstproductie, kunstgeschiedenis, esthetica en kunstkritiek. Het algemene doel van de D.B.A.E. is mensen inzicht in kunst te geven en waardering voor kunst bij te brengen. Hierbij gaan zij er dus vanuit dat zowel de kennis van kunsttheorie en kunstcontext, als het vermogen op kunst te reageren en zelf werk tot stand te brengen, noodzakelijk zijn. Als uitgangspunt geldt dat begrip en appreciatie van kunst even waardevol zijn als de eigenlijke creatieve activiteit. Het gaat om een systematische benadering van kunsteducatie waarbinnen kunst als algemeen vormend wordt gezien (Elias, 1999: 40-41).

Wanneer we de bovengenoemde kunsttheoretische disciplines nader beschouwen, dan kunnen we stellen dat de ‘kunstproductie’ een concrete inhoud verschaft aan het vocabularium van visuele vormen die de beschouwer binnen zijn confrontatie met kunst zal verwerven. Vanuit deze invalshoek staat het ontwikkelen van een gevoeligheid voor materialen, gereedschappen, werkprocessen en technieken centraal. Toch mag binnen de D.B.A.E. de kunstproductie niet blijven steken in een simpele imitatie. Er wordt immers veel waarde gehecht aan het tot uiting laten komen van de persoonlijke verbeelding van de kunstbeschouwer.

De ‘kunstgeschiedenis’ helpt vervolgens om de complexiteit te ontrafelen van een typisch menselijke activiteit die teruggaat tot in de prehistorie. De kunstgeschiedenis houdt zich met andere woorden bezig met objecten van esthetische creativiteit die in het verleden gemaakt zijn en fysiek aanwezig zijn in het heden en onderzoekt welke plaats een kunstwerk inneemt in de geschiedenis. Het aanreiken van een breed kunsthistorisch referentiekader zal de kunstbeschouwer dus helpen bij het situeren van de geziene kunstwerken om zodoende zijn kijk op kunst te verbeteren.

Daar waar de oude kunstesthetica zich uitsluitend op het schoonheidsconcept concentreerde, is de moderne ‘kunstesthetica’ een algemene filosofie van de kunst geworden. De D.B.A.E. ziet de filosofische esthetica als de kritische reflectie op ervaringen van de kunstbeschouwer, zowel vanuit het

standpunt van de kunstenaar, de kunstliefhebber als de kunstcriticus. Esthetica wil de componenten van deze ervaringen en de basis van de waarden van de kunstbeschouwer begrijpen. Tevens wil ze inzicht krijgen in hoe de waarden samengaan of soms in botsing komen met andere waarden, bijvoorbeeld morele, economische, politieke of religieuze.

Tot slot is er nog de 'kunstkritische invalshoek'. Als belangrijkste taak heeft de kunstkritiek te bepalen wat de kwaliteit is van kunst. Daarnaast licht zij in haar kritieken echter de culturele en maatschappelijke waarden toe die de visuele kunsten reflecteren. Vanuit educatieve invalshoek kan het bestuderen van de artistieke beïnvloeding en de stijlevolutie de kunstbeschouwers helpen voorbij de vernieuwing en originaliteit van de moderne kunst te kijken. Het leert hen de continuïteit en periodieke terugkeer van menselijke activiteiten te appreciëren (Elias, 1999: 41-44).

De vijf stadia van Michael J. Parsons

Een andere belangrijke cognitieve benadering met steun vanuit de ontwikkelingspsychologie is die van Michael J. Parsons (1987). Hij onderscheidt vijf stadia (favoritisme, mimetisme, expressionisme, formalisme, autonomie) die overeenkomen met een aantal hoofdwegen om kunstwerken te verstaan. Hij vertrekt hierbij vanuit de idee dat een reactie op kunst een impliciete verkenning is van het zelf en van de menselijke natuur. Zijn uitgangspunt is dus dat mensen anders op kunstwerken reageren omdat ze deze op een verschillende wijze verstaan. Hoewel hij de vijf stadia laat verlopen volgens een niet willekeurige sequentie, zijn deze toch niet nauw verbonden met leeftijden. Naargelang van het stadium waarin iemand zich bevindt, verschillen simpelweg zijn verwachtingen. Belangrijk is ook de motivering van zijn onderzoek: de vaststelling dat kunst niet zo ernstig wordt genomen als wetenschap en moraal en dat dit ook zichtbaar is in ons onderwijssysteem. Kunsteducatie krijgt er slechts een marginale plaats toebedeeld.

Wanneer de toeschouwer zich in het stadium van het 'favoritisme' bevindt legt hij bij het zien van een kunstwerk enkel associatieve verbanden met zijn eigen leefwereld. Vrij egocentrisch wordt er dan ook meer geassocieerd dan waargenomen, met een voorkeur voor moreel goede beelden. De volgende fase is het 'mimetisme'. Schoonheid wordt hier gezien in relatie tot de gelijkenis met de werkelijkheid en het daarmee verbonden technisch vakmanschap. Dit stadium is reeds minder egocentrisch dan het eerste. 'Expressiviteit' is vervolgens de fase waarin de toeschouwers worden getroffen door de uitdrukingskracht van het kunstwerk. Dat wekt een intens gevoel op dat ze delen met de kunstenaar. Artistieke techniek wordt opgevat als een expressieve vaardigheid en niet als een methode om nauwkeurig afbeeldingen te maken. In het vierde stadium – het formalisme – komen medium, vorm en stijl op de voorgrond. Het wordt gekenmerkt door een formele oordeelstructuur. Het medium 'is' immers het kunstwerk.

Het vijfde en laatste stadium behelst het bereiken van de 'autonomie' met de eraan verbonden open oordeelstructuur. Op basis van inzicht in alle voorgaande stadia ontstaat een openheid en een afstand die een eigen afgewogen oordeel van de kijker mogelijk maken. Beschrijving, interpretatie en beoordeling lopen hier in elkaar over. Kunst heeft hier een zelfde functie verkregen als de filosofie, namelijk deze van het voortdurend in vraag stellen (Parsons, 1996: 12-20).

2.4 Van theorie naar praktijk

In het laatste deel van dit hoofdstuk gaan we op zoek naar bruikbare methodieken. De nauwe band tussen theorie/visie en praktijk is hier belangrijk. Eerst en vooral staan we echter stil bij de term educatie, die in de museumpraktijk steeds minder wordt gebruikt ten voordele van het begrip publieksbemiddeling. Als onderdeel van de interne publiekswerking of publieksbegeleiding die musea en cultuurhuizen aanbieden, dekt dit begrip een veel ruimere lading. Kenmerkend voor publieksbemiddeling in musea is overigens dat kunst als een doel op zich wordt beschouwd en niet als een middel in persoonlijkheids- of productieve vorming. De vraag is welke concrete rol de gids of educatieve medewerker in dit proces kan spelen, de constructivistische visie op leren en communicatie indachtig.

2.4.1 Educatie of bemiddeling?

In vele musea en cultuurhuizen geeft men vandaag de dag de voorkeur aan de term ‘bemiddeling’ omwille van de betere overeenkomst met de praktijk. Publieksbemiddeling kan worden beschouwd als een onderdeel van de algemene ‘publieksbegeleiding’ of ‘interne publiekswerking’. Niet het begeleiden van het ‘potentiële publiek’ over de denkbeeldige drempel, maar het begeleiden van het ‘effectieve publiek’ staat hier centraal. Diegenen die besloten hebben om een bepaald museum of cultuurhuis te bezoeken om daar een bepaald cultuurproduct te consumeren. Hoewel de kern van publieksbegeleiding de inhoudelijk informerende en educatieve, bemiddelende functie is, omvat het daarnaast de hele omkadering van het product in kwestie. Allerlei praktische aspecten van het opvangen en wegwijzen van het publiek, zoals onthaal (vooraf, tijdens en nadien), bezoekerscomfort en bewegwijzering worden door deze dienst gecoördineerd tot een samenhangend geheel waarin de verschillende componenten elkaar versterken. Dat alles draagt er toe bij dat de bezoeker een aangename totaalervaring beleeft die het bezoek tot een succes maakt. Hoewel interne en externe publiekswerking elkaar raken op een dunne grens, is het de taak van de externe werking om het ‘potentiële publiek’ te overtuigen tot een bezoek. Dit kan zowel een herhalingsbezoek van het bestaande publiek zijn als het verbreden van het publiek door nieuwe mensen/doelgroepen aan te trekken (Saey en Van Eeckhaut, 2003: 7-9).

De term ‘bemiddeling’ dekt dus een bredere lading dan ‘educatie’, die beter overeen zou komen met de praktijk. Bepaalde verwachtingen en motiveringen van het publiek dat een beroep doet op het bemiddelingsaanbod in een museum of cultuurcentrum, vallen immers niet altijd onder de noemer ‘educatief’, maar kunnen ook van ‘recreatieve’ aard zijn. Hoewel elke ervaring kan worden beschouwd als een leerproces, hoeft het doel van bemiddeling daarom nog niet altijd educatief te zijn. Daar komt bij dat het woord ‘educatie’ dikwijls onjuiste en ongewenste connotaties heeft. Er wordt al snel gedacht dat een educatief aanbod enkel voor kinderen en het onderwijs is bedoeld, terwijl het wel degelijk de bedoeling is om voor iedereen te bemiddelen. Bovendien kan het begrip in een culturele context associaties oproepen als belerend, verbeterend, paternalistisch en verheffend (Saey en Van Eeckhaut, 2003: 7-9). Volgens Saey en Van Eeckhaut (2003: 42-43) – verantwoordelijken voor de interne publiekswerking van het ‘Muhka’ – is een belangrijke reden om de term educatie te laten vallen de mogelijkheid om op die manier een onderscheid te kunnen maken met

kunsteducatieve activiteiten die een cultureel product niet als doel, maar als middel gebruiken. “Bemiddeling tussen publiek en product, aangeboden door een cultuurhuis, dient zich in de eerste plaats op het product te richten als doel – aangezien dat product het uitgangspunt van de gehele werking is en daarin centraal moet blijven staan – en het niet als middel te gebruiken om iets anders (bijvoorbeeld materiaalkennis, technische vaardigheden enz.) te bereiken of te verwerven.” (Saey en Van Eeckhaut, 2003: 44).

Hoewel Saey en Van Eeckhaut in de eerste plaats spreken over het onderscheid tussen receptieve en productieve kunstzinnige vorming, wordt kunst vaak ook als middel gebruikt in andere typen van vorming, zoals het sociaal-culturele werk. Educatie betekent hier het ontwikkelen van de mogelijkheden van de deelnemers, hoe beperkt die ook kunnen zijn. Het doel is dus niet informatieoverdracht maar persoonlijkheidsontwikkeling. Kunst kan hier als middel dienstdoen om de expressieve vermogens bloot te leggen. Daarnaast kan het ontwikkelen van meer openheid ten aanzien van hedendaagse kunst een stimulans betekenen – met gevaar voor het tegendeel – naar meer verdraagzaamheid en openheid ten aanzien van de toegenomen diversiteit in de samenleving. De vraag is nu welke concrete rol de bemiddelaar of educatief medewerker hierin kan spelen.

2.4.2 De interactieve rondleiding

Ondertussen is wellicht duidelijk dat we aansturen op een veranderende rol van de gids. Deze dient op te treden als moderator, die geen leiding maar begeleiding geeft. Monoloog moet plaatsruimen voor dialoog en interactie met het publiek. Hoewel er reeds tal van interessante initiatieven voorhanden zijn, blijft het klassieke gidsen een wijdverspreid gebruik. Janien Prummel en Peggy Saey (2001) werkten een interessante visie en methodiek uit met het oog op het interactief rondleiden van volwassenen in een kunstmuseum. Hun uitgangspunt is dat een rondleiding contraproductief werkt indien ze enkel informatie geeft, zonder ruimte te voorzien voor reacties. De bezoeker wordt op die manier in zijn idee bevestigd dat hedendaagse kunst moeilijk is. Hij haakt af en komt misschien niet meer terug.

Tijdens een rondleiding spelen drie componenten een rol: de gids, de groep/het publiek en de tentoonstelling/het kunstwerk. In vergelijking met de ‘geleide’ rondleiding ondergaat elk van deze componenten tijdens een interactieve rondleiding een verschuiving en verandering op het vlak van zijn rol en invloed. Eerst en vooral moet het publiek als een actieve, volwaardige partner worden beschouwd in het denk- en kijkproces. De deelnemer wordt dus niet meer als onwetend en passief benaderd. Kenmerkend voor deze dialogerende methode is de benadering van het publiek als een groep die bestaat uit zelfstandig denkende en voelende individuen met een eigen referentiekader en leerstijl. Ieder individu heeft zijn persoonlijke context – ervaringen, behoeftes, interesses en motivaties – die tijdens een rondleiding in voortdurende interactie is met de sociale context waarbinnen deze rondleiding plaatsvindt. De ervaring, de beleving of het leerproces tijdens een rondleiding worden met andere woorden mee bepaald door de sociale omgeving van het individu, in casu de groep. Het is aan de gids om aansluiting te vinden bij deze eigen contexten van de verschillende deelnemers (Prummel en Saey, 2001: 151-152).

Daarnaast is het van belang het kunstwerk centraal te stellen. Vaak wordt het werk immers herleidt tot een illustratie bij een verhaal dat geponereerd wordt als algemeen geldende waarheid. De interpretatie van het kunstwerk wordt niet kant-en-klaar aangeboden, maar geproduceerd door een actief

proces bij de beschouwer. Informatie input blijft tijdens een interactieve rondleiding een belangrijk aspect, maar de fait divers en weetjes zijn voor het beschouwen en interpreteren van een kunstwerk niet echt nodig. Het situeren van het kunstwerk in de tijd en in het oeuvre van de kunstenaar achten Prummel en Saey wel noodzakelijk voor een goed begrip (Prummel en Saey, 2001: 152-153).

Tot slot is het van cruciaal belang dat de gids de rol van bemiddelaar op zich neemt. Dit houdt in dat hij enorm flexibel moet zijn en op meerdere sporen tegelijk moet functioneren. Hij bewaakt de doelstellingen en de inhoud, stelt vragen en zoekt aansluiting bij de denk- en leefwereld van de betrokkenen, creëert een duidelijke situatie, let op non-verbale signalen en is zich bewust van zijn eigen handelen en denken. Het inzicht in en het hanteren van die vaardigheden biedt de gids een heel repertoire waar hij tijdens de rondleiding uit kan putten en flexibel mee om kan springen (Prummel en Saey, 2001: 153-159).

Een interessant model vinden we ook bij Willem Elias (2001). Vanuit een cognitieve invalshoek onderscheidt hij een aantal cruciale fasen van begeleiding, die deels gebaseerd zijn op de vijf stadia van Michael J. Parsons. Daarnaast vertoont de methode ook sterke overeenkomsten met de ‘Discipline Based Art Education’.

Voor de eigenlijke aanvang van de begeleiding moet volgens het Elias het artistiek ontwikkelingsniveau van de deelnemers worden vastgesteld. De ‘beginsituatie’ van de verschillende toeschouwers is een basisgegeven dat moet worden omschreven, al was het maar omdat mensen naargelang van hun artistiek ontwikkelingsniveau anders reageren op kunst. Het is in dit peilen naar het stadium waarin iemand thuishoort – dit kan een korte test zijn of een groter deel van het programma uitmaken – dat de invloed van Parsons zich laat gelden. Het is echter niet van belang om naderhand ‘soort bij soort’ te zetten. Het kan volgens Elias educatief net zeer interessant zijn mensen te mengen, als tenminste de begeleider er van op de hoogte is (Elias, 1998: 6).

Reeds voor zijn kennismaking met de D.B.A.E. ontwikkelde Elias een theorie van de kunsteducatie die gebaseerd was op vijf fundamenteel verschillende wijzen van kijken, vertrekkende van vijf disciplines. Die ‘vijf’ kunnen overigens uitgebreid worden naarmate disciplines zich kunnen opsplitsen, bijvoorbeeld in een theoretische of een praktische focus. Van de kunsteducatie (enkelvoud) komt men zo tot kunsteducaties (meervoud) als een levenslang traject (Elias, 1998: 7-9). Op één punt verschilt zijn aanpak echter uitgesproken van de D.B.A.E. methode. Aan de vier expliciet kunstgerichte disciplines voegt hij er immers een vijfde aan toe: de kunstagogiek. “Deze bezorgt het hele educatieve model een soort meta-educatieve functie: de specificiteit van het feit dat de begeleider een begeleider is. Ik ga er inderdaad van uit dat begeleiding niet altijd ergens naar leidt – bijvoorbeeld: kennis van een kunstwerk – maar dat ze op zichzelf ook intrinsieke kenmerken van het educatieve proces bevat.” (Elias, 2001: 109).

Mogelijke agogische doelstellingen zijn het beleven van plezier aan het museumbezoek, het aanwenden van kunst voor andere dan artistieke doelen en het antidisciplinaire. Met dit laatste bedoelt Elias dat de informatie die uit de vier ‘Grote Disciplines’ werd gepuurd moet worden gerelativeerd. Tegen het zwaarwichtige van de andere disciplines moet de agoog de bezoeker beschermen. Het antidisciplinaire aspect leunt nauw aan bij het idee van ‘polyinterpreteerbaarheid’. Het kunstwerk is hier niet langer een zuiver esthetisch, maar een symbolisch object dat openstaat voor een oneindige veelheid aan interpretaties en zich niet in één categorie laat dwingen.

Nadat de beginsituatie van de groep is omschreven en de begeleider dus op de hoogte is van het artistiek ontwikkelingsniveau van de deelnemers, kan de begeleiding de volgende fasen doorlopen.

Een eerste fase is die van het ‘feestelijke’, als belangrijk kenmerk van elke sociaal-culturele activiteit. De eerste confrontatie met kunst moet een plezierige aangelegenheid zijn. Een groepsdynamisch proces is hier belangrijker dan een eenmansredevoering die gehoorzaamheid oplegt. In een tweede fase moet het begrip ‘kennis’ in verband met het kijken naar kunst gerelativeerd worden. Niet dat er zoiets als een zuivere kijk zou bestaan, maar kijken vanuit een bepaalde voorkennis staat de ervaring vaak in de weg. Dat is bijvoorbeeld het geval als kennis beperkt blijft tot het herkennen van een object uit de buitenwereld. Een derde fase is die van de ‘inspraak’. Hier wordt de mogelijkheid geboden dat leden van de groep een gesprek aanknopen op basis van hun ervaring. In een vierde fase zal men deze uitspraken kritisch belichten door deze oordelen als onvermijdelijke vooroordelen te benoemen. Vele uitspraken – zoals dat is geen kunst – gebeuren immers op een voorbarige basis. In de vijfde fase tenslotte worden de verschillende disciplines van de D.B.A.E methode ingeschakeld: kunstcreatie, kunstgeschiedenis, kunstkritiek en kunstfilosofie. Na de individuele ervaring wordt nu de sociaal-culturele context erbij betrokken en kan er een discussie over de ideologische inslag van het kunstwerk volgen. Het doel van deze laatste fase is de toeschouwers opener en verdraagzamer te maken voor andere opvattingen (Elias, 2001: 110-112).

De vijf net genoemde fases kan men in verband brengen met de vijf fases in de esthetische ontwikkeling van Michael J. Parsons: favoritisme, mimetisme, expressionisme, formalisme en het open, autonome stadium. Daar waar Parsons zich in de eerste plaats richt op de formele, intrinsieke eigenschappen van het werk, houden de verschillende disciplines – oriëntatiepunten zeg maar – veeleer een andere wijze van begrijpen in. Afhankelijk van de expertise van de begeleider kan het vijfde stadium van Parsons bereikt worden vanuit elk van deze verschillende invalshoeken, maar steeds op een andere wijze. Elias stelt zich dus niet alleen de vraag ‘wat’ we verstaan en hoe dit zich ontwikkelt, maar ook ‘hoe’ men dit kan verstaan. Het hoofddoel van de esthetische vorming is inzicht te verwerven in deze beide vragen. (Elias, 1998: 42-45).

Tot slot wensen we nog kort in te gaan op de vraag in hoeverre de gids moet optreden als ‘entertainer’ van zijn publiek. We wezen al op het onderscheid dat moet worden gemaakt tussen het educatieve en het recreatieve aspect tijdens een interactieve rondleiding. Afhankelijk van de verwachtingen van het publiek moet hierin een evenwicht worden gevonden. Animatie is dan weer een ander verhaal omdat het product daarbij buiten beschouwing wordt gelaten, waardoor het buiten het domein van de publieksbegeleiding valt (Saey en Van Eeckhaut, 2003: 42-44). Vic Mees (2001: 187-189) – medewerker en gids bij Antwerpen Averechts – spreekt in dit verband klare taal. Hij verwacht resoluut door de gids te worden vermaakt en geëntertand. Hij wil een gids die de zware boodschappen van tentoonstellingen kan relativeren met amusante details, prettige anekdotes en leuke praatjes om het museumbezoek draaglijk te maken. Hoewel we de hedonistische functie zeker en vast niet willen veronachtzamen, behouden we wel graag de grens tussen recreatie en een blinde vorm van animatie.

2.5 Naar het Vlaamse Beleid vertaald

In Vlaanderen heerst een relatieve consensus over het feit dat de overheid geen uitspraken mag doen over de kwaliteit van de kunst. Zij moet in eerste instantie zorgen voor optimale voorwaarden waarbinnen de kunsten zich in alle vrijheid kunnen ontwikkelen en voert hiermee hoofdzakelijk een voorwaardenscheppend beleid. Het basisprincipe binnen het Vlaamse cultuurbeleid is dat de overheid datgene subsidieert wat niet kan overleven zonder overheidssteun. De taak van de overheid is dus om ‘marktcorrigerend’ op te treden. Indien cultuur zou worden overgelaten aan de principes van de vrije markt zou dit resulteren in een verschaald aanbod, want immers gericht op de gemiddelde smaak van het publiek, zo is steeds de achterliggende gedachte geweest (De Pauw, 2005: 61). Daarnaast is het Vlaamse cultuurbeleid ook steeds een vorm van welzijnsbeleid geweest. Dit komt doordat men er steeds van uitging dat het participeren aan culturele activiteiten goed is voor de mens. De confrontatie met verschillende cultuuruitingen heeft een positieve uitwerking op mens en maatschappij. Deze visie gaat in feite terug op het ‘Bildungsdenken’ dat begin negentiende eeuw ontstond en waarin de mens de plicht heeft zicht te vervolmaken, ook op cultureel vlak. Binnen het beschavingsoffensief werd verondersteld dat het bezoeken van een museum een civiliserend effect op de mens kan uitoefenen (De Pauw, 2005: 53).

In het volgende punt gaan we dieper in op dit civiliseringsidee, waarna we de belangrijkste huidige doelstellingen van het cultuurbeleid in Vlaanderen – democratisering en culturele competentie – onder de loep nemen.

2.5.1 Kunst als paradigma in een democratie

De bovengenoemde civilisering die participatie aan kunst en cultuur met zich zou meebrengen, werd volgens Caroline Pauwels (2004: 3-4) nog meer benadrukt in de jaren 1960-1970. De belangrijkste doelstelling was toen om cultuur over nog meer en nieuwe sociale groepen te spreiden. De jaren 1980 introduceerden dan weer het economisch denken over cultuur waarbij de sociale en politieke voordelen van cultuurparticipatie weliswaar aanwezig bleven, maar vooral de economisch rationele prominent op de voorgrond trad. Door dit denken werd publieksbereik de norm van culturele instellingen. Het publiek werd door deze economisering niet meer hoofdzakelijk als cultuurparticipatant benaderd, maar eerder als cultuurconsument. Als tegenreactie krijgt cultuur medio jaren 1990 evenwel opnieuw een meer sociale rol toebedeeld.

Deze hernieuwde sociale rol van kunst en cultuur leunt aan bij de opvatting van de auteurs van ‘New Museology’ (Vergo, 1989). Het herbekijken van de rol van musea als maatschappelijke instellingen is volgens deze auteurs de sleutel tot het succes voor musea in de toekomst. Kenmerkend voor deze ‘nieuwe museologie’ is dat musea een veel actievere rol zouden moeten spelen bij de opbouw van de samenleving. Het publiek moet daarom meer betrokken worden bij de museumwerking. Aan de basis van dit paradigma ligt immers de idee van democratie. Musea moeten gedemocratiseerd worden, zodat gemeenschappen actief betrokken worden bij de werking ervan.

De bedoeling is met andere woorden dat de museumbezoeker het verleden zelf actief mee vormgeeft in het museum. Hij participeert op zodanig actieve wijze dat hij voortaan ook producent wordt. Dit stemt overeen met het concept van het ‘postmuseum’, waarin het museum eerder wordt

bestempeld als een proces of ervaring dan als een gebouw dat bijna doel op zich is geworden. Het ‘postmuseum’ neemt bovendien verscheidene vormen aan die allerm minst beperkt blijven tot de muren van het gebouw. Het accent ligt niet langer op het verzamelen, maar het museum gaat erop toe kijken dat de collectie ook wordt ‘gebruikt’ (Van Genechten, 2003: 16-18).

Uit verschillende richtingen is een gelijkaardig verhaal te horen. De reden hiervoor is dat het traditionele burgerschap – waarbij een individu lid is van een natiestaat doordat hij bijvoorbeeld een taal of geloof deelt – hoe langer hoe meer onder druk is komen te staan. De toenemende diversiteit en multiculturaliteit van de samenleving liggen hieraan ten grondslag. Een nieuw type burgerschap – het culturele – wordt daarom als oplossing naar voor geschoven. Kenmerkend hiervoor is dat de burger daadwerkelijk een stem krijgt. Er wordt niet meer louter over hem gesproken, maar hij wordt meer en meer in het besluitvormingsproces betrokken.

Cultuurparticipatie en democratisch burgerbewustzijn worden hierdoor steeds meer als een onverbreekelijke tandem naar voor gebracht. Iedereen moet aan cultuur kunnen deelnemen, niet alleen omdat moderne burgers naast politieke en sociale rechten, ook culturele rechten hebben, maar bovenal omdat cultuurparticipatie de democratie ten goed zou komen. Het opheffen van de cultuurparticipatiekloof waarbij een grote afstand gaapt tussen een geprivilegieerde groep die intensief aan cultuur deelneemt en een minder bevoorrechte groep die cultuur links laat liggen, is vanuit deze optiek niet alleen een kwestie van sociale inclusie, gelijke toegang en gelijke rechten, maar maakt eigenlijk deel uit van de algehele restauratie van de democratie (Bauwens en Nulens, 2005: 3-4).

Ook Marcel Spierts (2001: 19-26) redeneert in die richting. Hij meent dat in de overgang van een relatief homogene naar een multiculturele samenleving, de burger van de 21^{ste} eeuw zal moeten leren omgaan met verschillen. Voldoende vorming speelt hierin een cruciale rol. In een wereld van verschillen is de wijze waarop mensen zich tot elkaar verhouden voortdurend voorwerp van discussie en reflectie. Educatieve werkers kunnen in deze discussies een organiserende, stimulerende en confronterende rol spelen. De maatschappelijke functie van musea bestaat dan ook niet alleen uit bewaren, verzamelen, documenteren en presenteren. Musea kunnen ook een broedplaats zijn voor culturele en maatschappelijke ontwikkeling. Ze kunnen gelegenheid bieden om culturele grenzen te verkennen en te spelen met culturele verschillen. Dit kan ondermeer door de culturele competenties van hun bezoekers tot ontwikkeling te brengen.

Tot slot halen we nog Michael J. Parsons (2001: 94-96) aan die schrijft dat ‘kunst’ zijn bijdrage kan leveren tot het helpen opbouwen van democratische identiteiten die in de eenentwintigste eeuw kunnen functioneren. Als student deelde Parsons de mening dat het beste denkmodel te vinden was in de wetenschap omwille van het nauwkeurige, geduldige, theoretische respectvolle tegenover feiten en het toegewijde aan de objectieve waarheid. Nu is hij echter van mening dat het beste model voor het soort denken dat we nodig hebben te vinden is in de kunst. De strijd om betekenisvolle beelden te begrijpen voedt volgens Parsons inzichten die, wanneer ze op publieke thema’s worden toegepast, belangrijk zijn voor iedereen die in een complexe maatschappij leeft. De belangrijkste van deze inzichten hebben te maken met de meervoudigheid van interpretaties.

“We moeten doen inzien dat verschillende mensen hetzelfde beeld op verschillende manieren kunnen interpreteren en dat deze verschillende interpretaties, die elk vanuit een bepaald standpunt ontwikkeld werden, allemaal redelijk kunnen zijn. Dit leidt tot begrip voor tolerantie tegenover de standpunten van anderen, inclusief standpunten van andere groepen en culturen. Dit is niet te ver-

wezenlijken zonder het begrijpen van beelden en evenmin zonder een soort van zelfbewustzijn, een bewustzijn van onze eigen reacties en van de grenzen van onze eigen interpretaties. Kunst vormt – meer dan wetenschap – een manier van denken die complex, interpretatief, emotioneel volwaardig, cultureel relevant en zelfbewust is, en dit zodanig dat zij een paradigma wordt van wat we nodig hebben om in pluralistische democratieën te functioneren.” (Parsons, 2001: 95).

Ondanks de positieve grondtoon van deze democratiseringsgedachte willen we hier toch graag een bedenking maken. De idee dat participatie aan cultuur de samenleving ten goede komt heeft – zeker in het geval van Parsons – soms iets al te paternalistisch. Bovendien is het begrip ‘cultuur’ niet eenduidig te definiëren. Het verbreden van het cultuurbegrip is sinds geruime tijd een doelstelling van het Vlaamse cultuurbeleid. Deze de-differentiatie van het cultuurbegrip heeft in theorie zijn gevolgen op het vlak van cultuurparticipatie. Cultuurdeelname kan er veel meer omnivoor door zijn en het traditionele onderscheid tussen ‘hoge’ en ‘lage’ cultuur vervaagt hierdoor enigszins. In deze context is de zogezegde ‘desinteresse voor traditionele of klassieke cultuur’ geen probleem meer. Toch blijkt dat ondanks een smaak-omnivorisering een bepaalde culturele hiërarchie aanwezig blijft en de culturele omnivoor in wezen zijn elitaire karakter behoudt (Glorieux & Moens, 2002: 85-108). Van Oost neemt aan dat de ‘omnivoor’ een zeer gediversifieerde invulling van zijn vrije tijd kent, maar veronderstelt dat dergelijk patroon sterk ingegeven is door het sociale netwerk waarin een individu zich bevindt (Van Oost, 2004). Bourdieu’s (1984) distinctietheorie blijft in dit opzicht dan ook verrassend actueel.

Ook op het vlak van beleid blijft een normatieve categorisering gelden. Tegenover de doelstelling van het verbreden van het cultuurbegrip staat deze van ‘culturele competentie’, die nog steeds elitair wordt ingevuld. In de praktijk betekent culturele competentie immers nog altijd het streven naar competentie op het gebied van ‘hoge’ cultuur en het is net aan deze ‘hoge’ cultuur dat slechts een gering deel van de bevolking wenst te participeren (Van Oost, 2003: 4).

2.5.2 Democratisering en culturele competentie

Het Vlaamse cultuurbeleid heeft doorheen zijn geschiedenis altijd min of meer dezelfde doelen nagestreefd, zij het dan dat het belang dat men aan elk van de doelstellingen hechtte nogal eens veranderde afhankelijk van de bevoegde minister. In zijn analyse van het Vlaamse Cultuurbeleid onderscheidt Wim De Pauw (2005: 79-80) een vijftal karakteristieke beleidsdoelstellingen waarvan we er zonet al twee in beschouwing namen.

Een eerste is de ‘democratisering van cultuur’, of het voor zoveel mogelijk mensen toegankelijk maken van cultuur. Dit trachtte men aanvankelijk vooral te realiseren door het bevorderen van de cultuurspreiding, zowel horizontaal als verticaal. Met ‘horizontale cultuurspreiding’ bedoelt men geografische spreiding van cultuur, terwijl ‘verticale cultuurspreiding’ verwijst naar de spreiding van cultuur over alle lagen van de bevolking. Meer recent kwam men tot het inzicht dat het niet volstaat om te voorzien in een rijk gevuld aanbod opdat iedereen hier ook in gelijke mate gebruik van zou kunnen maken. De beleidsmakers stelden dat een belangrijke voorwaarde tot het participeren aan cultuur is dat men er voldoende voor gevormd is. Vandaar het belang dat men ging hechten aan een minimale ‘culturele competentie’ van de toeschouwers. Een andere doelstelling van het beleid is te zorgen voor ‘creatie’: de totstandkoming van al dan niet vernieuwende culturele uitingen en produc-

ten. Wat gecreëerd wordt moet ook getoond worden en dus is ook ‘presentatie’ van cultuur aan het publiek steeds een belangrijk beleidsaspect geweest. Opdat cultuurproducten worden overgeleverd aan de volgende generaties moet het beleid ook aandacht besteden aan de ‘bewaring’ of ‘conservatie’ ervan. De laatste beleidsdoelstelling tenslotte is ‘gemeenschapsvorming’. De term verwijst naar de invloed die cultuur kan uitoefenen op het bevorderen van het contact tussen mensen en aldus op het versterken van het sociaal weefsel. Beleidsmatig worden de verschillende doelstellingen als apart na te streven doelen naar voor geschoven, maar in de praktijk zijn ze zo nauw met elkaar verbonden dat ze moeilijk te scheiden zijn (De Pauw, 2005: 80-82).

In wat volgt bespreek ik enkele actuele maatregelen die werden genomen inzake verticale cultuurspreiding (het participatiedecreet) en het belang van een minimale culturele competentie (het rapport Bamford).

Het participatiedecreet

In het door de Vlaamse regering pas goedgekeurde participatiedecreet – dat een sectoroverschrijdende en ondersteunende werkwijze beoogt voor de sectoraal georganiseerde decreten – wordt intens aandacht besteedt aan de verbreding, vernieuwing en verdieping van participatie. Op zich niets nieuw, want cultuurparticipatie staat al jaren met een fors uitroepteken genoteerd in het cultuurbeleid. Dit decreet moet de inhaalbeweging echter bezegelen. Volgens Anciaux (2007) geven de gefragmenteerde aanpak en het te weinig expliciteren van een globale visie op participatie immers vrij spel aan de heersende machtsverhoudingen in het veld. Het perspectief van groepen mensen werd hierdoor te weinig ingecalculiseerd in de beleidsvoering van organisaties, instellingen en overheden (Van der Speeten, 2007).

In het decreet duidt het verbreden van participatie op het vermeerderen van het aantal deelhebbers of -nemers. Verdiepen en vernieuwen van de participatie beoogt daarentegen meer intensiteit en kwaliteit van het deelhebben en -nemen en het aanspreken van nieuwe doelgroepen. Participatie als ‘deelnemen’ wordt ingevuld vanuit een eerder consumptieve invalshoek. ‘Deelhebben’ legt daarentegen vooral de nadruk op een doorgedreven betrokkenheid. De participant is hier sterk geëngageerd bij het voorbereiden of het uitvoeren van het aanbod en is in deze betekenis veeleer een symbolische of reële mede-eigenaar van het aanbod.

Opmerkelijk is dat binnen de omschrijving van participatie ook rekening wordt gehouden met een andere en ruimere benadering: een participatie die ook via digitale media betekenis kan krijgen. “Immers deze vorm van participatie biedt aan ieder in principe nieuwe mogelijkheden tot het actief participeren aan het cultuur-, jeugdwerk- en sportveld. Deze actieve vorm van participeren uit zich ondermeer in het zelf creëren, het becommentariëren en het in dialoog gaan met anderen in de netwerkruimte. De hierbij ontwikkelde vaardigheden vormen mee de basis voor het opnemen van een eigen rol en verantwoordelijkheid in het breed maatschappelijk proces.” (Anciaux, 2007: 3).

Hoewel er op het principe van het participatiedecreet weinig valt af te dingen, komt er uit verschillende hoeken kritiek. Niet alleen het rapport van de ‘Inspectie Financiën’ was vernietigend, ook de ‘Vlaamse Vereniging voor Steden en Gemeenten’ en de ‘Raad voor Cultuur’ plaatsen er vraagtekens bij. Volgens Rik Pinxten (2007) – professor cultuurwetenschappen aan de ‘UGent’ en lid van de ‘Raad voor Cultuur’ – is de kwestie met dit decreet of participatie niet te institutioneel is. Hoewel hij volledig achter de filosofie van het decreet staat, heeft hij vragen bij de manier waarop men het be-

oogde doel wil bereiken. “(...) aan de ene kant krijg je dan bijvoorbeeld bestaande culturele instellingen, aan de andere kant participatie-instituten. Uiteraard zijn die culturele instellingen zelf ook met participatie bezig. Het gevaar bestaat dus dat die elkaar gaan beconcurreren. Men dreigt een aparte participatiesector te creëren. Wij vragen ons met de Raad voor Cultuur af of je in de praktijk niet beter projectmatig werkt met impulsfinanciering.”

Daarnet wezen we al op het belang dat men vanuit het beleid ging hechten aan een minimale culturele competentie van de toeschouwers als voorwaarde tot het participeren aan cultuur. Niet langer het aanbod staat dus centraal, maar het stimuleren van de vraag. Dit betekent dat men mensen hoger wil doen krijgen naar cultuur door hun culturele competentie te vergroten. Ook in het beleid van Anciaux is dit een belangrijk gegeven. Voor de opbouw van deze culturele competentie is de samenwerking van cultuuronderwijs, de sociaalartistieke projecten en de kunsteducatie noodzakelijk (De Pauw, 2005: 97-100).

Kunst- en cultuureducatie

Aanvankelijk hadden we in ons land een minister voor ‘Onderwijs en Cultuur’. Door de staatsherforming werden de twee materies volledig van elkaar gescheiden. ‘Onderwijs’ en ‘Cultuur’ gingen hun eigen weg en groeiden ook geleidelijk uit elkaar. Niemand ontkennde dat cultuur belangrijk is in het onderwijs, ook in de onderwijswereld zelf ontkennde niemand dat een grotere participatie in cultuur gezocht moet worden in een grotere integratie in het onderwijs. Toch bleef het doorgaans bij beloftes, bij een aantal projecten en bij veel goede bedoelingen (Baeten, 2005: 344).

Op 18 februari 2002 werd door de ministers Marleen Vanderpoorten (Onderwijs) en Bert Anciaux (Cultuur) een protocol van samenwerking afgesloten met de bedoeling meer wisselwerking tot stand te brengen tussen onderwijs en cultuur. Zowel de integratie van cultuur binnen de schooltijd, de vrije tijd en de professionele tijd werd beoogd. Om de dialoog op gang te brengen werd een stuurgroep opgericht. Hierin werd overeengekomen om in de schoot van de ‘Canon Cultuurcel’ – die reeds goed werk verrichtte om cultuur in het onderwijs te integreren – in fases een steunpunt ‘Cultuur en Onderwijs’ uit te bouwen. Er werd een voorstel uitgewerkt en gecommuniceerd naar de sector, maar na heel wat overleg leek de situatie toch niet zo eenvoudig te liggen, daarom werden afgeslankte versies voorgesteld, die steeds magerder uitvielen. Ten slotte mondde dit uit in een voorstel om het steunpunt voorlopig niet op te richten en de toenadering te beperken tot een overleg tussen de beide administraties (Baeten, 2005: 344-345).

Door de nieuwe regering werd opnieuw de intentie uitgedrukt om cultuur en onderwijs meer op elkaar af te stemmen. Maar door verklaringen van onder anderen de minister van Cultuur bleek toch dat we hier de eerste jaren niet veel heil van moeten verwachten omdat het budget veel te beperkt is. De vraag blijft natuurlijk of het water tussen ‘Onderwijs’ en ‘Cultuur’ uiteindelijk niet te diep zal blijken. Of moet men op termijn misschien toch overwegen de beide materies opnieuw in één kabinet onder te brengen?

Interessant is in dit verband het pas verschenen rapport van de Australische professor Anne Bamford (2007) over cultuureducatie in Vlaanderen. In opdracht van de Unesco maakte ze een overzicht van hoe het wereldwijd met cultuureducatie gesteld is (Bamford, 2006). Denemarken, Nederland en Vlaanderen vroegen haar om detaïldoorlichtingen van hun regio te maken. Zowel kunst- en cultuur-

educatie binnen als buiten de school komt hierin aan bod. Uit het rapport blijkt dat we hier eigenlijk alle middelen hebben om grootse dingen te doen. Zo zijn er tal van voorbeeldscholen, geslaagde projecten en hoogkwalitatieve realisaties, maar de kwaliteit varieert sterk en de beschikbare middelen zouden op een efficiëntere manier kunnen worden aangewend.

Door het gebrek aan transparantie maken we het ons eigenlijk nodeloos moeilijk. Vijf ministers hebben in hun bevoegdhedenportefeuille iets zitten wat met cultuureducatie te maken heeft wat leidt tot een onoverzienbaar veld aan doelstellingen. Bamford (2007) heeft er niet minder dan 37 geteld. De ministers van ‘Onderwijs’ en ‘Cultuur’ hebben het meeste in hun korf zitten, maar ondanks het net genoemde samenwerkingsprotocol werken ze nog steeds vrij geïsoleerd. Ook Geert Sels (2007) wijst in zijn analyse van het rapport op het potentieel aan mogelijkheden indien de samenwerking tussen de verschillende departementen zou verbeteren. “Minister van Cultuur Bert Anciaux probeert deze dagen een participatiedecreet op poten te krijgen. Dat moet helpen om zoveel mogelijk doelgroepen bij het cultuurgebeuren te betrekken. We zijn ondertussen lang genoeg over participatie aan het discussiëren om te weten dat ‘culturele competentie’ een element is om de deelname te bevorderen. En waar kan men die beter betrekken dan in de kunst- en cultuureducatie, zowel binnen als buiten de school. Met andere woorden, als minister Vandenbroucke zaait, kan minister Anciaux oogsten.”

Een ander tekort waar vaak – ook in het rapport-Bamford – op wordt gewezen is het feit dat kunsteducatie enkel in het basisonderwijs decretaal is verankerd, door de invoering van ‘muzische vorming’ als leergebied (decreet van 15 juli 1997). Er is nauwelijks sprake van doorstroming van de eindtermen ‘muzische vorming’ uit het basisonderwijs naar die in het secundair onderwijs. In de tweede graad spreekt men enkel nog over ‘muzikale opvoeding’ en ‘plastische opvoeding’ en in de derde graad rest er enkel het facultatieve vak ‘esthetica’. Leerlingen in het technisch en het beroeps-onderwijs wordt elke esthetische dan wel kunstzinnige informatie ontzegd (De Smet, 2005: 235-236).

Minister van ‘Onderwijs’ Vandenbroucke (2007) heeft ondertussen bekend gemaakt in samenspraak met de betrokken sectoren een blauwdruk te zullen maken voor een betere cultuureducatie. Er is een commissie samengesteld met experts uit de onderwijs- en cultuurwereld onder leiding van Jerry Aerts die momenteel directeur is van De Singel in Antwerpen. Deze commissie zal maandelijks samenkomen om tegen mei 2008 concrete beleidsmaatregelen voor te stellen. Daarnaast komt er een brede klankbordgroep waar ideeën kunnen worden afgetoetst.

Tot slot nog een kort overzicht van de verschillende manieren waarop het ‘Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media’ kunsteducatie momenteel ondersteunt. Er werd voor geopteerd om educatie in te schrijven in elk van de sectorale decreten, zij het met verschillende accenten en invullingen. Zo voorziet het kunstendecreet in drie ondersteuningsvormen voor kunsteducatieve initiatieven door: a) structurele ondersteuning voor organisaties die kunsteducatie als kerntaak hebben, b) extra honorering voor structureel erkende artistieke organisaties die kunsteducatie als optioneel doel in hun werking integreren en c) projectmatige, eenmalige ondersteuning voor kunsteducatieve activiteiten van niet-structureel gesubsidieerde activiteiten.

In het erfgoeddecreet werd alleen de projectmatige ondersteuningsvorm weerhouden. De erkenningvoorwaarden in het museumdecreet veronderstellen sowieso dat musea op één of andere ma-

nier een educatieve werking ontplooiën. Op het niveau van de kunsteducatieve ondersteuning gaat men ervan uit dat de scheiding tussen hedendaagse kunsten en erfgoed moeilijk te trekken valt. De structureel gesubsidieerde organisaties in het kunstendecreet zullen ook ten dienste staan van de erfgoedinstellingen (Baeten, 2003: 45-48).

2.6 Besluit

Tot dusver hielden we kunsteducatie uit de *cyberspace* context. De mogelijkheden en de beperkingen van het wereldwijde web voor een kunstzinnige vorming komen pas in het volgende en laatste hoofdstuk aan bod. In dit hoofdstuk gingen we eerst en vooral na wat de evolutie van een typisch moderne naar een meer hedendaagse visie op het kunstwerk inhoudt. Het ‘formalisme’ – de moderne visie – wil het kunstwerk alleen beoordeeld zien vanuit maatstaven die zuiver artistiek zijn. Kenmerkend voor het postmodernisme is dat het kunstwerk niet langer als een esthetisch, maar wel als een ‘symbolisch object’ wordt beschouwd. Binnen specifieke contexten ervaren we esthetische kwaliteiten nu dus als betekenisvol. Hiermee verbonden vatten we de respons op kunstwerken op als interpretatief. Dit heeft belangrijke consequenties voor de kunsteducatie waar het ‘leren interpreteren’ steeds belangrijker wordt. In musea zien we stilaan dan ook een verschuiving optreden van een overdrachtsbenadering naar een constructivistische visie op leren en communicatie. Deze visie is overigens kenmerkend voor de ‘nieuwe museologie’.

Vervolgens hebben we getracht een brug te slaan tussen theorie en praktijk door te zoeken naar bruikbare methodieken voor een kunstzinnige vorming. We maakten daarbij een onderscheid tussen kunsteducatieve activiteiten die een cultureel product als ‘doel’ of als ‘middel’ gebruiken. Deze tweedeling lijkt ons echter deels kunstmatig. Het leren begrijpen en interpreteren van kunst kan immers leiden – met gevaar voor het tegendeel – tot meer verdraagzaamheid en begrip voor de steeds diverser en multicultureel wordende samenleving. Met het agogische model van Willem Elias vonden we een middenweg waarin kunst eerst als ‘doel op zich’ en nadien als ‘middel’ wordt aangewend. Tenslotte namen we het Vlaamse cultuurbeleid, dat ook steeds een vorm van welzijnsbeleid is geweest, onder de loep. We gingen dieper in op enkele actuele ontwikkelingen zoals het door de Vlaamse regering recent goedgekeurde en omstreden participatiedecreet. Ook werd er ruime aandacht besteedt aan het rapport van de Australische professor Anne Bamford (2007) over cultuureducatie in Vlaanderen.

HOOFDSTUK 3

Online collecties en e-ducatie

3.1 Inleiding

De doorbraak van het internet midden de jaren negentig heeft onze opvattingen over tekst, beeld en geluid grondig overhoop gehaald. Voordien dienden klank en beeld voornamelijk ter illustratie van het geschreven woord. Genres waarin wel een prominente rol aan klank en beeld werd toebedeeld werden afgedaan als behorend tot de 'lage' cultuur. Tot en met de doorbraak van ICT beschikten klank, beeld en het geschreven woord over hun eigen kennisdragers. De ontwikkeling van een gezamenlijke kennisdrager (de computer, het internet) voor beeld, tekst en geluid betekent cultuurhistorisch een belangrijk kantelmoment, te vergelijken met de overstap van een orale naar een geletterde cultuur.

Totnogtoe zijn onze geesten en onze educatieve en sociaal culturele instellingen nog strak verkaveld volgens een patroon dat nauw aansluit op het oude geletterde systeem. In het nieuwe soort geletterdheid waarmee ICT ons confronteert zijn de beschotten tussen tekst, beeld en geluid verdwenen. Kennisuitwisseling en communicatie zijn intermediaal geworden. Bovendien gebeuren handelingen als zoeken, communiceren en produceren vanuit eenzelfde plek en gelijktijdig. Volgens Luc Mertens (2007: 9-10) hebben scholen, vormingsinstellingen, bibliotheken en cultuurcentra vaak met behulp van ICT oude geletterde posities geconsolideerd en is dankzij het gebruik van de PC vooralsnog veelal oude geletterde kennis doorgegeven. De paradox dat met de inzet van het nieuwe het oude werd bestendigd, markeert tegelijkertijd een generatie- en cultuurkloof.

Met het oog op deze nieuwe, meervoudige geletterdheid gaan we in dit hoofdstuk op zoek naar de mogelijkheden van online kunstcollecties voor educatieve doeleinden. De bevindingen uit de vorige twee hoofdstukken dienen daarbij als leidraad. Doordat de meeste cultuurcentra en musea het internet vooral aanwenden als marketinginstrument, was het niet bepaald eenvoudig om relevante praktijkvoorbeelden te vinden. In onze zoektocht keken we daarom over de landsgrenzen heen. We kwamen zo terecht bij 'Tate Online', waar met behulp van allerlei multimediale toepassingen veel meer wordt gedaan dan het louter digitaal ontsluiten van de collectie. Daarnaast komen ook de (nieuwe) website van de 'Vlaamse Kunstcollectie' en andere interessante praktijkvoorbeelden die geen online kunstcollectie als uitgangspunt hebben, ruimschoots aan bod. Met deze cases in het achterhoofd onderzoeken we de grenzen van het wereldwijde web, waarna we stilstaan bij enkele specifieke mogelijkheden die vaak over het hoofd worden gezien. Hoewel er een eindeloos aantal mogelijkheden bestaan om cultureel erfgoed via virtuele toepassingen en websites te verbeelden en er interactieve leermogelijkheden rond op te zetten, is het risico op banalisering niet denkbeeldig. Het laatste deel van dit hoofdstuk is daarom voorbehouden aan een pleidooi voor wat we 'adaptieve e-ducatie' noemen. Interactie vanuit productieperspectief, dialoog in plaats van monoloog, een mix van expertise en inspraak van onderuit, cognitief actieve ontvangers, gebruiker – gebruiker interactie en het aansturen op een meervoudige lezing zijn daarbij cruciaal.

3.2 Tate Online en de Vlaamse Kunstcollectie

De 'Vlaamse Kunstcollectie' (<http://www.vlaamsekunstcollectie.be/>) is het door de Vlaamse minister van Cultuur gesubsidieerde samenwerkingsverband dat de internationale profilering van het 'Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen', het 'Groeningemuseum Brugge' en het 'Museum voor Schone Kunsten' van Gent wil bevorderen. Samen huisvesten deze 3 musea een collectie van ongeveer 6.750 schilderijen, 40.000 tekeningen en 2.000 beelden, waaronder topwerken van Bosch, van Eyck, Rubens, Van Duck, Ensor, Permeke en Wouters. De afgelopen jaren hebben de musea deze waardevolle collectie gedigitaliseerd en kan je via de online catalogus van de 'Vlaamse Kunstcollectie' ongeveer 6.500 kunstwerken bekijken, waarvan een groot deel zich in de depots van de musea bevinden.

In de persmededeling van minister Anciaux (2008) lezen we dat met deze online collectie niet alleen de drie museumcollecties worden ontsloten, maar ook de kennis erover. Zij wil de bezoeker inwijden in het verhaal van het kunstwerk. Daarom werden er naast de collectiecatalogus een reeks webpublicaties ontwikkeld, met onthullingen over de context, de betekenis en de bedoeling van de kunstwerken. De bedoeling is niet om de confrontatie met het echte kunstwerk te vervangen, maar om de kunstliefhebber met deze online presentaties te prikkelen om de museumcollecties anders te bekijken, nieuwe dingen te ontdekken en iets bij te leren. Zo zijn er webpublicaties die inzoomen op een aantal topwerken uit de collectie, zoals 'Madonna met Kanunnik Van der Paele' van Jan van Eyck (Groeningemuseum Brugge), 'Aanbidding door de koningen' van Peter Paul Rubens (Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen) en 'De Lezing' van Théo Van Rysselberghe (Museum voor Schone Kunsten Gent). Deze werken behoren tot het collectieve visuele geheugen, maar op het internet ontbrak het nog aan deskundige en degelijk onderbouwde informatie erover. De musea van de 'Vlaamse Kunstcollectie' beschouwen het als hun taak om daarin verandering te brengen en hopen dat de website in belangrijke mate bijdraagt tot het toegankelijk maken van het Vlaamse kunstpatrimonium.

De website 'Tate Online' (<http://www.tate.org.uk/>) werd gelanceerd in februari 1998. Met het project 'Insight' werd al van in het begin beoogd om de toegang tot de omvangrijke collecties van de verschillende Tate musea (Tate Modern, Tate Britain, Tate Liverpool en Tate St'Ives) te vergroten. Het doel was om op middellange termijn de volledige Tate collectie te digitaliseren, te indexeren en beschikbaar te stellen aan het (virtuele) publiek. Ondertussen heeft elk werk uit de collectie zijn eigen informatiepagina en de meerderheid daarvan is voorzien van een illustratie. Hoewel meer dan 65.000 werken, waaronder bijna 5000 schilderijen, ongeveer 1700 beeldhouwwerken, een 300tal reliëfs en evenveel installaties, bijna 50.000 tekeningen en meer dan 10.000 afdrukken op papier werden gedigitaliseerd, kunnen ze niet allemaal worden getoond als gevolg van auteursrechtelijke restricties.

De online collectie kan op verschillende manieren worden geraadpleegd. Met behulp van de 'Artist A-Z' lijst kan alfabetisch naar kunstenaars worden gezocht, 'Subject Search' laat toe de collectie per onderwerp te doorzoeken, 'Carousel' biedt een manier om visueel doorheen een selectie van de collectie te bladeren 'New Acquisitions' toont uitsluitend recent aangeschafte werken. Met behulp van 'My Selection' kan een persoonlijke keuze uit de collectie worden gemaakt die bij een herhalingsbezoek aan de website weer kan worden opgevraagd. Interessant is dat bij het doorzoeken van de on-

line collectie wordt aangegeven of het werk momenteel wordt getoond in één van de musea en zo ja in welke zaal. Als het niet wordt getoond bevindt het zich ofwel in één van de depots ofwel werd het uitgeleend. Bijzondere aandacht verdient de collectie van Turner die in een aparte rubriek werd ondergebracht en werd aangevuld met een complete biografie en een tijdslijn. Sinds 2002 werd naast het project 'Turner Online', het nevenproject 'Turner Worldwide' opgestart, met als doel alle werken van Turner in de wereld te lokaliseren en te digitaliseren. De gecentraliseerde internationale databank 'Turner Worldwide' moet dienstdoen als een online informatiebron voor iedereen die het werk van deze kunstenaar wil bestuderen of leren kennen.

Deze ambitieuze opzet sluit nauw aan bij de algemene doelstelling of *mission statement* van Tate zoals we die terugvinden op de website, namelijk: "to increase public knowledge, understanding and appreciation of British art from the sixteenth century to the present day and of international modern and contemporary art." Tate mikt daarbij ook op de louter virtuele (internationale) participant, die nog nooit een voet heeft gezet in één van de Tate musea. Sinds de aanvang van 'Tate Online' zijn tal van projecten – vaak onder de vorm van microsites – uitgewerkt met in vele gevallen de online collectie als uitgangspunt. 'I-Map' bijvoorbeeld is een educatieve applicatie voor personen met een visuele handicap in de vorm van een microsite. Het werd gelanceerd naar aanleiding van de tentoonstelling 'Matisse Picasso'. 'Art Detective' is een interactief online spel voor kinderen, dat verschillende manieren introduceert om te kijken naar kunstwerken. Ter ondersteuning van dit spel worden gedigitaliseerde kunstwerken uit de eigen collectie gebruikt. 'Explore Tate Britain' en 'Explore Tate Modern' werden ontwikkeld om op virtuele wijze doorheen de collecties van deze musea te navigeren. Deze toepassingen laten interactie met de plattegronden van de musea toe en maken het mogelijk om een bezoek op voorhand zorgvuldig te plannen.

Ook *net art*, *webcasts* en collaboraties met kunstenaars zoals Damien Hirst kregen van bij de aanvang de nodige ruimte op 'Tate Online'. Op minder dan tien jaar tijd is 'Tate Online' op die manier uitgegroeid tot een website met maar liefst elf miljoen unieke bezoekers per jaar. Doorheen de jaren werd 'Tate Online' dan ook meer dan eens bekroond voor zijn baanbrekende werk en kon het ondermeer de 'BAFTA award' voor 'best factual website' in 2004 en de 'CIPR Excellence Award' voor beste website in 2006 in ontvangst nemen. Ondertussen is 'Tate Online' uitgebreid met een nieuwe divisie, 'Tate Media', als antwoord op de nieuwe en gediversifieerde manier waarop mensen omgaan met hedendaagse cultuur. Gebruik makend van *streamed online content* en nieuwe geavanceerde technologieën die de kwaliteit van de online afbeeldingen en filmfragmenten sterk heeft verbeterd, zijn tal van nieuwe projecten ontstaan. Een onderdeel van 'Tate Media' is 'Tate Shots', een maandelijks kunstprogramma dat interviews met kunstenaars, studiobezoeken, *behind-the-scenes* rondleidingen met curators en conservatie experts en performances van kunstenaars toont. Naast de gedigitaliseerde kunstcollectie is op die manier ook een digitaal filmarchief ontstaan dat iedereen kan raadplegen via de website. Een ander nieuw initiatief is 'BT Series'. Deze series bieden de mogelijkheid om het werk van een reeks geselecteerde kunstenaars op een diepgravende manier te leren kennen. Ook de microsite 'Tate Young' is een relatief nieuw project dat dienst doet als een platform voor jonge (virtuele) bezoekers.

Uiteraard zijn er nog tal van andere online collecties die het vermelden waard zijn. Het 'Louvre' (<http://www.louvre.fr/>) ontwikkelde doorheen de jaren vier verschillende databases: 'Atlas' bevat 35.000 werken die momenteel in het 'Louvre' te zien zijn, 'Inventory of the Department of Prints

and Drawings' bevat meer dan 140.000 werken, 'La Fayette' is een database van ongeveer 1.700 Amerikaanse kunstwerken en 'Joconde' is een samenwerkingsproject met de musea voor schone kunsten in Bordeaux, Lille en Rennes en bevat maar liefst 120.000 gedigitaliseerde werken. Ook het 'Guggenheimmuseum' (<http://www.guggenheim.org/>) in New York startte enkele jaren geleden met het digitaliseren van de belangrijkste werken uit haar collectie. Ondertussen zijn aan deze online collectie ook werken uit de 'Guggenheimmusea' in Bilbao, Venetië en Berlijn toegevoegd. Naast de eigenlijke afbeeldingen kan ook academische of contextuele informatie worden geraadpleegd. Op de website van het 'Centre Pompidou' (Musée national d'art moderne) (<http://www.centrepompidou.fr>) is een collectie van 59.000 werken terug te vinden en de online collectie van het 'MOMA' (Museum of modern art) (<http://www.moma.org/>) in New York telt bijna 8.000 werken.

3.3 De realiteit van het virtuele

Met de genoemde online kunstcollecties in ons achterhoofd gaan we in 'de realiteit van het virtuele' na wat de grenzen zijn van het wereldwijde web. We trachten daarbij een antwoord te vinden op de vraag hoe 'Tate Online' en de 'Vlaamse Kunstcollectie' met deze beperkingen omgaan. In het tweede deel gaan we nader in op enkele specifieke eigenschappen van de huidige web 2.0 applicaties. Hoewel de populariteit van *online communities* nog lang niet lijkt te tanen en de vele *social software* platformen die maar bestaan door de input van de verschillende gebruikers aan populariteit winnen, wordt van deze mogelijkheden slechts beperkt gebruik gemaakt in de culturele sector. Cultuurcentrum 'de Vooruit' (<http://www.vooruit.be/>) is met zijn 'Virtual Arts Centre of the Future' dan ook een unicum op Vlaamse bodem. Onze interesse gaat echter vooral uit naar de educatieve mogelijkheden van deze toepassingen. Publieksbemiddeling krijgt met andere woorden voorrang op marketing gerichte doeleinden, die (slechts) een verruiming van het publieksbereik beogen.

3.3.1 De grenzen van het wereldwijde web

Hoewel het internet een virtuele waaier aan mogelijkheden biedt, stuiten we al snel op grenzen. Deze kunnen zich situeren aan de kant van de gebruiker, de aanbieder of beiden. Een belangrijke beperking die vooral geldt voor kleinere musea en cultuurcentra is dat 'webpresence' (de ontwikkeling van een website en het onderhoud) een prijskaartje heeft. Bovendien kunnen musea en cultuurcentra niet altijd ongehinderd afbeeldingen van werken tonen vermits auteurs hun rechten opeisen. Daarnaast worden ze geconfronteerd met problemen op het vlak van standaardisatie en digitale duurzaamheid. Ook stelt zich de vraag of een kunstwerk wel even 'waardevol' blijft wanneer het op het internet wordt getoond. De belangrijkste beperking is wellicht dat het publiek niet altijd toegang heeft tot het web. Dit brengt ons bij de problematiek van de digitale kloof, die echter meer is dan het al dan niet beschikken over toegang tot het internet. Ook het beschikken over de nodige vaardigheden – zoals een meervoudige of digitale geletterdheid – is een belangrijke vereiste. Tenslotte merken we ook een toenemende commercialisering op die niet geringe consequenties heeft voor het democratische potentieel van het web. In wat volgt gaan we dieper in op deze beperkingen, de bovengenoemde online kunstcollecties indachtig.

De digitale kloof

Hoe aantrekkelijk en/of laagdrempelig musea of cultuurcentra hun website ook ontwikkelen om het beoogde publiek te bereiken, er rest een belangrijk aspect waar het amper invloed kan op uitoe-fenen: de toegang van het doelpubliek tot het internet. Deze wordt bepaald door sociale, economi-sche en culturele factoren waar het museum nauwelijks greep op heeft. Het internet draagt de po-tentie in zich om de actieve deelname aan de democratie te verhogen door het geïndividualiseerde engagement, het verdwijnen van hiërarchische verhoudingen (althans gedeeltelijk) en het ontstaan van nieuwe omgangsvormen. Toch tekent de kloof tussen de *haves* en de *haves nots* zich in de prak-tijk scherp af. De digitale kloof is ook in Vlaanderen een feit (Vangenechten, 2003: 51-54).

De digitale kloof is een concept dat binnen het discours van de informatiemaatschappij veelvuldig wordt gebruikt. Carpentier (2002: 3) brengt dit discours terug op de articulatie van drie elementen zijnde: het belang van toegang tot on-line computers, waarvan het gebruik zal leiden tot een toe-name in informatie, kennis, communicatie of andere sociaal relevant geachte voordelen die op hun beurt zo belangrijk worden geacht dat de afwezigheid van toegang (en het daaruit voortvloeiende digibitisme) uiteindelijk een duale samenleving zal creëren of in stand houden. Zij die zich bui-ten de informatiemaatschappij bevinden, worden binnen dit denken benadeeld waardoor overheden het als hun plicht beschouwen deze exclusie te bestrijden. Ze doen dit in de eerste plaats door het uitbouwen van een infrastructuur en de toegangsmogelijkheden tot deze infrastructuur. Toch mag men de kloofproblematiek niet terugbrengen tot louter een toegangsproblematiek. Het beschikken over de nodige vaardigheden – waaronder een meervoudige of digitale geletterdheid – is minstens even belangrijk (Pauwels, 2004: 5).

Het niet beschikken over deze vaardigheden kan immers leiden tot wat Castells (1996: 371) om-schrijft als een veel belangrijkere kloof dan de digitale, deze tussen de *interacted* en de *interacting*. De eerste groep kan het internet ten volle benutten, terwijl de tweede groep slechts een beperkt aan-tal vooraf geselecteerde mogelijkheden gebruikt. Binnen de groep van deelnemers en niet-deelne-mers bestaan er met andere woorden ook onderling verschillen. Hiermee wordt de ‘gelaagdheid’ van ICT-participatie duidelijk. Daarnaast is er het feit dat niet iedereen geïnteresseerd is in het gebrui-ken van ICT’s. Exclusie – geen toegang of geen technologische vaardigheden hebben – is voor een groot deel van de bevolking een zeer bewuste keuze, waardoor de geladenheid van het kloofbegrip duidelijk wordt. Vanuit normatieve beleidsdoelstellingen gaat men er immers vanuit dat deze kloof moet worden gedicht en wordt er nagenoeg geen rekening gehouden met de even legitieme claim van ‘geen interesse’.

De digitale kloof is tenslotte ook ‘dynamisch’ van aard. Wie vandaag niet deelneemt doet dat mor-gen misschien wel en omgekeerd. Dit in tegenstelling tot de cultuurparticipatiekloof die veel sta-tischer is. Toch is de cultuurparticipatiekloof evenwel ook een ‘geladen’ en ‘gelaagd’ begrip. Net als voor ICT’s is niet iedereen geïnteresseerd in kunst en cultuur, en kan er ook niet van uit gegaan worden dat eenieder geïnteresseerd moet zijn. Deze pertinente vaststelling heeft evenwel niet belet dat cultuurspreiding en – participatie (aan hoge cultuur) nog steeds een hoofddoel van cultuurbeleid is (Pauwels, 2004: 6-7).

Vlamingen een computer heeft thuis, wat 15 procent meer is dan in 2001. Bovendien maakt 59 procent ook gebruik van deze computer, in het andere geval zijn het gezinsleden. In totaal bezit 62 procent van de volwassen Vlamingen internetaansluiting wat bijna het dubbele is van vijf jaar geleden. 59 procent van de volwassen Vlamingen is ook daadwerkelijk internetgebruiker. Tussen 2005 en 2006 stelde de studiedienst wel een stabilisatie vast op het gebied van internetbezet en het regelmatige gebruik. De ouderen, de lager opgeleiden, de werkzoekenden en de mensen die in geen of weinig verenigingen of vrijwilligerswerk participeren, de gezinnen met een laag inkomen en die geen kinderen in huis hebben lopen op bijna elk aspect van ICT-adaptatie achter. Jongeren, mannen, werkenden, hoger geschoolden, mensen met meer formele sociale netwerken en met een hoger gezinsinkomen gebruiken meer en complexere internettoepassingen. 61 procent van de internetgebruikers kennen 5 of meer toepassingen (Moreas, 2007: 37-43).

Opvallend is dat er een verschuiving optreedt van een kloof op het gebied van ICT-bezit, over ICT-gebruik naar het gebruik van meerdere PC- en internettoepassingen. Er ontstaat een nieuwe kloof tussen degene die ICT en informatie kunnen inzetten voor het verbeteren van de eigen positie en zij die dat niet kunnen. Het wordt een structureel probleem als steeds dezelfde groepen geavanceerde toepassingen benutten om daarmee vooruit te komen in werk, studie en maatschappelijke invloed terwijl anderen blijvend gebruik maken van de eenvoudige toepassingen voor amusement, spel, elektronisch winkelen en eenvoudige berichten. De studiedienst ging daarom op zoek naar mogelijke verklaringen. Persoon- en gezinskenmerken (leeftijd, geslacht, opleiding, gezinsinkomen, ...) hebben een rechtstreeks effect op PC- en internetbezet. In het eigenlijke gebruik is het aandeel van vooral gezinskenmerken minder groot, tenzij in de breedte (het aantal verschillende toepassingen) van het internetgebruik. Interessant is ook dat werd gepeild naar de wens om internet te gebruiken bij de mensen die nu thuis geen internet hebben. Dit was het geval bij een vierde (24 procent) van de huidige niet-gebruikers, waaronder vooral jongeren (Moreas, 2007: 48-60).

De studiedienst concludeert dat we op meerdere aspecten tegelijk moeten inwerken willen we het gebruik van ICT stimuleren bij achterstandgroepen en willen we de *drop-out* afremmen. De belangrijkste aspecten zijn de vaardigheden om met deze nieuwe technologie om te gaan, de sociale omgeving en de prijs van de aankoop (Moreas, 2007: 72-75). In het volgende punt gaan we dieper in op één van de belangrijkste vaardigheden in dit proces: een meervoudige of digitale geletterdheid.

Meervoudige geletterdheid

Het begrip 'geletterdheid' bevindt zich tussen twee extremen. Het gaat van de basisvaardigheden lezen en schrijven tot het lezen van hoogstaande literatuur. Die omschrijving van begin- en eindpunt sluit aan bij de woordenboekdefinitie van geletterdheid. Van Dale opent met 'kunnen lezen en schrijven' maar plaatst daar 'verouderd' bij en vervolgt met 'veel gestudeerd hebben, belezen, het ideaal van de geletterde man'.

Het begrip meervoudige, digitale of multigeletterdheid probeert dit begrip volgens Tom Van Aeken (2007: 1-2) in de eerste plaats te verbreden. Het concept staat haaks op het ideaal van de *back-to-basics* beweging waarin een enkelvoudige (boeken)geletterdheid primeert. Een veelheid aan discoursen – beïnvloed door globalisering, digitalisering en mediatisering – staat centraal. Globalisering zorgt ervoor dat we geconfronteerd worden met meerdere talen, teksten en verhalen. Digitalisering zorgt voor een variëteit aan media – woord, beeld en klank – die ons via één drager bereiken en aan elkaar gerelateerd worden. De mediatisering maakt dat de realiteit opgedeeld is in life-

styles, subculturen, hybride culturen en multimodaliteiten. We hebben vandaag de dag dus multigeletterdheden nodig om betekenis te geven aan de drie terreinen van ons bestaan, die grondig aan het veranderen zijn: het werk, het publieke leven en het privé-leven. De rode draad binnen deze verandering is het toenemende belang van diversiteit en de verschillen waarover moet worden onderhandeld.

Geletterdheid behelst vandaag de dag dus meer dan de vaardigheid te kunnen lezen en schrijven. We omschrijven deze geletterdheid als meervoudig en binnen e-cultuur situeert ze zich zowel op het vlak van de technische toepassing van de digitale media als op het vlak van de competenties die nodig zijn om ook in de netwerkgeving om te gaan met culturele diversiteit, participatieve media en het leggen van relaties. Elke actor, zowel gebruikers als medewerkers van een organisatie, moet over technische basiskennis en vaardigheden op het vlak van inhoudelijke processen beschikken. Deze moeten bovendien regelmatig geactualiseerd worden, waardoor een attitude van levenslang en levensbreed leren een absolute noodzaak is (De Wit en Esmans, 2006: 39-40).

Paul Gilster ((1997) – de auteur van ‘Digital Literacy’ – vindt het belangrijk dat gebruikers vaardigheden ontwikkelen die hen in staat stellen te zoeken in een grote hoeveelheid beschikbaar materiaal. Ze moeten tekst, beeld en multimedia kunnen lezen, interpreteren en valoriseren en actief met inhoud, media en andere gebruikers leren omgaan. Hij definieert digitale geletterdheid als volgt: “Digital literacy is the ability to understand and use information in multiple formats from a wide range of sources when it is presented via computers. A digital read on literacy also involves being able to understand a problem and develop a set of questions that will solve that information need. The problem will be solved using search methods that allow you to access information sources on the Internet and evaluate them. (...) Armed with such tools, you are equipped to hunt out ideas for anything from personal interests to professional advancement.” (Gilster, 1997: 33).

De voornaamste competentie in dit proces is volgens Gilster de ontwikkeling van een kritisch denkvermogen, noodzakelijk om het gevonden materiaal naar waarde te kunnen schatten. Doordat elke gebruiker tegelijkertijd ook producent kan zijn is het belangrijk de betrouwbaarheid van je bronnen na te gaan. Indien gebruikers hierin slagen volgen andere competenties – nodig op het vlak van dialogeren, modereren en samenwerken – vanzelf. Een laatste vaardigheid betreft het ontwikkelen van de nodige *search skills* die je moeten helpen een weg te banen in de veelheid aan informatie. Het aanleren van deze competenties is in eerste instantie een aangelegenheid van het onderwijs (Gilster, 1997: 34-35). Toch kunnen ook culturele actoren een bijdrage leveren aan deze nieuwe vorm van geletterdheid door middel van educatieve projecten. Als voorbeeld kan het project ‘Material Stories’ van ‘Tate Modern’ dienen, dat als doel heeft de geletterdheid van jongeren uit het basisonderwijs te ontwikkelen en het gebruik van ICT als hulpmiddel voor het leren te stimuleren. Er zijn ook tal van Vlaamse initiatieven die gelijksoortige doelstellingen nastreven. Voorbeelden zijn de multimediaopleiding ‘e-LAB’, het project ‘PixelMe’ van ‘Rasa’, het internetpretpark ‘WAI-NOT’ en het ‘Atelier Autonome Beeldvorming’ van ‘Vicotria Deluxe’.

Hoewel de ontwikkeling van een digitale geletterdheid veel te maken heeft met een leerproces en dus met gewoonte, is de beperkte bruikbaarheid en leesbaarheid van vele (cultuurgerelateerde) websites niet erg bevorderlijk. Met behulp van *website usability heuristics* kan op een relatief eenvoudige manier worden gepeild naar de bruikbaarheid van een website. *Website usability heuristics* heeft haar

oorsprong in de *e-commerce* en heeft als doel om op een relatief eenvoudige manier de *usability* of bruikbaarheid van een interface te evalueren op basis van algemeen aanvaarde *usability* principes. Het moet dan ook duidelijk zijn dat webontwikkeling en webevaluatie meestal van een commerciële aard zijn, zeker wanneer er online shopping mogelijkheden aanwezig zijn. Vereenvoudigd gesteld, is de belangrijkste zorg om zoveel mogelijk mensen ervan te overtuigen de site te bezoeken en de aangeboden producten te kopen. *Usability* heeft ook te maken met vragen over de weergave van informatie en de moeite die men moet doen bij het navigeren (Pauwels, 2004: 9). Wat ‘Tate Online’ betreft deel ik de mening van de jury van de ‘CIPR (Chartered Institute of Public Relations) Excellence Award’. In 2006 ontving ‘Tate Online’ van deze instantie de prijs voor beste website met als belangrijkste motivatie de educatieve rijkdom, de toegankelijkheid en de bruikbaarheid van de website.

Auteursrechten

Auteursrechten vormen een essentiële voorwaarde voor de implementatie van een e-cultuurpraktijk. Wanneer een museum of cultuurcentrum afbeeldingen op het web plaatst, heeft het hiervoor altijd toestemming nodig van de houder van de auteursrechten. De rechten kunnen evenwel ook overgedragen zijn aan een maatschappij voor het beheer van auteursrechten of aan derden via een licentie-overeenkomst. Auteursrechten bestaan uit ‘vermogensrechten’, waardoor de auteur de opbrengsten van de exploitatie van zijn werk int, en ‘morele rechten’, die de integriteit van het werk en van de auteur beschermen. Op het internet worden ze in België beschermd door de wet van 30 juni 1994 betreffende het auteursrecht en de naburige rechten, de wet van 30 juni 1994 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma’s, de wet van 31 augustus 1998 betreffende de bescherming van databanken en door de conventie van Bern van 9 september 1886 voor de bescherming van werken van letterkunde en kunst (Van Genechten, 2003: 46-47).

In principe is ieder werk auteursrechtelijk beschermd dat oorspronkelijk is en in een bepaalde vorm werd gegoten. Met oorspronkelijkheid wordt bedoeld dat het werk vanuit de persoonlijkheid van de auteur ontstond, als vrucht van zijn intellectuele inspanning. Bovendien moet het in een bepaalde zintuiglijk waarneembare vorm zijn gegoten, waardoor het niet van toepassing is op ideeën, methodes en stijlen. Het recht geldt tot 70 jaar na het overlijden van de auteur. Citeren en reproductie voor privé-doeleinden, onderwijs of wetenschappelijk onderzoek mag onder bepaalde voorwaarden wel. Hoewel databankgegevens moeilijk als oorspronkelijk kunnen worden beschouwd, wordt de samenstelling, selectie en ordening van de databank wel als het resultaat van een persoonlijke en intellectuele inspanning gezien. Ook in verband met fotomateriaal is er een aparte regelgeving. Indien je de foto’s zelf hebt genomen ben je houder van de auteursrechten, maar enkel voor zover het gefotografeerde zelf niet auteursrechtelijk is beschermd. Uiteindelijk komt het er op neer dat iedere creatie automatisch wordt beschermd. Een aparte vermelding door middel van het copyright symbool is in feite niet nodig (Van Genechten, 2003: 48).

In de digitale omgeving winnen specifieke licenties ondertussen aan belang. Deze licenties – die kaderen binnen de auteurswet – bepalen dat de maker zijn rechten behoudt, maar dat de content onder bepaalde voorwaarden beschikbaar wordt. Elke licentie geeft een specifieke invulling aan het soort gebruik dat wordt toegestaan. Zo is er de ‘Open Content License’ om teksten en ander materiaal onder bepaalde voorwaarden vrij te verspreiden of de ‘GNU-licenties’ voor vrije documentatie. De ‘Creative Commons Licenses’ zijn licenties waarbij de auteur zijn rechten behoudt, maar on-

der bepaalde voorwaarden kopiëren, bewerken en verspreiden toestaat (De Wit en Esmans, 2006: 43-45). Om de authenticiteit van afbeeldingen op het internet te waarborgen en misbruik door internauten te voorkomen, kan ook gebruik worden gemaakt van digitale watermerken, kleine of lage resolutie afbeeldingen, versleuteling via paswoorden of het principe van downloaden tegen betaling. De vraag is natuurlijk of deze technologische beschermingsmaatregelen in de eerste plaats de auteurs dan wel de exploitanten ten goede komen. Feit blijft dat plagiaat schering en inslag is op het net (Fauconnier, 2002).

In de online kunstcollectie van Tate beschikt elk kunstwerk over een aparte informatiepagina. Het merendeel daarvan is voorzien van een afbeelding. Een doorbraak voor 'Tate Online' was het akkoord met de 'Design And Copyright Society' (DACs) in 2003. Heel wat kunstwerken uit de collectie worden door dit agentschap auteursrechtelijk beschermd en konden voor dit akkoord niet worden gebruikt voor publieke webtoepassingen. Toch zijn er nog steeds uitzonderingen op de regel en beschikken sommige informatiepagina's niet over een afbeelding van het desbetreffende kunstwerk. Indien het om auteursrechtelijke beperkingen gaat wordt dit wel uitdrukkelijk vermeld.

Auraverlies en onttovering

Een andere keerzijde van het internet die heel specifiek voor kunstmusea geldt, is het verlies aan 'aura' of de 'onttovering'. In de loop van de 20^e eeuw trachtten avant-garde stromingen de kunst meermaals te bevrijden van haar elitaire karakter. De Pop Art is hiervan een mooi voorbeeld. Het onderscheid tussen 'hoge' en 'lage' cultuur werd wankel en de populaire cultuur drong steeds meer de kunstwereld binnen, waardoor de scheiding tussen kunst en leven diffuus werd. De technische reproduceerbaarheid van kunstwerken ligt aan de basis van deze tendens: beroemde schilderijen verschijnen op kalenders, muismatjes en T-shirts en dringen zo de leefwereld binnen. Ook het internet kan een enorme rol spelen in dit 'bevrijdingsproces'. Als massamedium beschikt het over de potentie om de kloof tussen de kunstenaar, het kunstwerk en het publiek te overbruggen. Kunst krijgt op die manier een openbaar en aldus drempelverlagend karakter (Vangenechten, 2003: 49-51).

Tot dusver allemaal positief, maar als het gaat over kunst en technologie moet de naam Walter Benjamin zeker vallen. In 'Das Kunstwerk in Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit' analyseert Benjamin (1936) de aard en de functie van het kunstwerk onder invloed van nieuwe technologische ontwikkelingen. Hij doelde hierbij vooral op (analoge) fotografie en film, maar toch komt zijn standpunt nog verrassend actueel over in de huidige digitale wereld. Benjamin beschrijft hoe het kunstwerk ontdaan wordt van haar 'aura' en haar 'uniciteit' wanneer het gereproduceerd wordt. "Zelfs aan de meest volmaakte reproductie ontbreekt één ding: het hier en nu van het kunstwerk – zijn unieke bestaan op de plaats waar het zich bevindt. Tegelijkertijd verliest het origineel elk gezag. Omdat in de reproductie de materiële duurzaamheid van het origineel er niet meer toe doet gaat ook de historische getuigenis over zijn echtheid en oorspronkelijkheid verloren." (Van Den Braembussche, 1994: 227).

Aan het 'aura' schrijft Benjamin niet alleen oorspronkelijkheid en echtheid toe, hij koppelt er ook het ontzag en de verering aan die met het kunstwerk gepaard gaan. De cultuswaarde was inherent aan het kunstwerk toen het in vroegere tijden volledig ten dienste stond van de religie, maar ook veel later nog wanneer het kunstwerk werd gesecculariseerd. Het is pas ten tijde van de technische reproduceerbaarheid dat het kunstwerk ontkoppeld werd van het ritueel en van haar verhevenheid

wat leidt tot de definitieve ‘onttovering’ van de kunst. Volgens Benjamin is dit maatschappelijk bepaald, want “allereerst is er het hartstochtelijke verlangen van de moderne massa’s om het kunstwerk in ruimtelijk en menselijk opzicht ‘naderbij te brengen’. (...) Het kunstwerk is niet langer gefundeerd op het ritueel maar op de politiek. Dit leidt tot de definitieve ‘onttovering’ van de kunst.” (Van Den Braembussche, 1994: 228).

Een belangrijk gevolg van deze onttovering is de verdringing van de cultuswaarde door de tentoonstellingswaarde. Of met andere woorden, door de reproductie neemt de mogelijkheid het kunstwerk tentoon te stellen toe, wat meteen een auraverlies impliceert. Een kanttekening die we hierbij willen maken is dat indien het niet om traditionele, maar om digitale kunstwerken gaat, er moeilijk sprake kan zijn van ‘auraverlies’. Er is immers geen origineel dat gereproduceerd wordt omdat het kunstwerk maar bestaat door het (digitale) medium. Naast de verdringing van de cultuswaarde leidt de onttovering ook tot de verdwijning van de autonome kunst, want de technische reproductie maakt massale verspreiding niet alleen mogelijk maar ook noodzakelijk. De kunstenaar moet zich aanpassen aan de wetten van de markt ten koste van zijn vrijheid en onafhankelijkheid. De smaak van het grote publiek beslist voortaan over het kunstaanbod. Hoewel Benjamin de kruisbestuiving tussen kunst en techniek als revolutionair bestempelt, raken we met deze opmerking toch aan de grote kritieken tegenover ‘massakunst’ (Carroll, 1998: 89-110).

Baudrillard (1994) diept deze kritiek verder uit wanneer hij spreekt over de wereld als schijnvertoning of ‘simulacrum’ (Van Den Braembussche, 1994: 343-249). Ook de virtuele wereld is in te passen in zijn denkkader. Hij spreekt wel over televisie, maar zijn standpunt is evengoed door te trekken naar het computerscherm. De sociale werkelijkheid wordt volgens hem eerder gesimuleerd dan dat ze wordt weergegeven op het scherm. Ieder teken wordt immers ontdaan van zijn vaste betekenis. Hierdoor is er niet langer overeenstemming tussen het *signifiant* en het *signifié*, tussen de woorden en de dingen. “Op deze wijze schept het tekensysteem een eigen schijnbeeld of illusie die geen afgeleide meer is van de werkelijkheid, maar deze laatste vervangt, ervoor in de plaats treedt. De simulatie is zelf onze enige werkelijkheid geworden.” (Van Den Braembussche, 1994: 347).

Hoewel het gedigitaliseerde kunstwerk nooit als substituut kan dienen voor de reële ervaring en het auraverlies een voldongen feit is, zijn er talloze technieken in ontwikkeling die een verbetering van de digitale representatie beogen. Al in 1998 startte Tate met het ambitieuze project ‘Insight’ met als doel het digitaliseren van de volledige collectie, waaronder ook de meest fragiele werken die het publiek maar zelden te zien kreeg. Ondertussen zijn we tien jaar later en is het project zo goed als voltooid. Tate vatte daarom het plan op om de meer uitdagende werken via experimentele methoden te (her)digitaliseren. Met ‘Special Imaging Treatments’ wil Tate Online de grenzen van de statische en tweedimensionale representatie doorbreken. ‘Variable Light’, ‘3D rotation’ en ‘Installation film’ kunnen als voorbeelden dienen. ‘Variable Light’ is een methode om de structuur en het reliëf van een kunstwerk tastbaarder te maken door het gebruik van verschillende lichtbronnen tijdens het digitaliseringsproces. Met behulp van een 3D rotatie techniek kan een sculptuur of een installatie 360 graden worden rondgedraaid op het computerscherm en ‘Installation film’ toont vanuit verschillende camerastandpunten de opbouw van installaties of ruimtelijke interventies in de verschillende Tate musea.

Standaardisatie en duurzaamheid

De beschikbaarheid van digitale culturele inhoud is een belangrijke voorwaarde voor de implementatie van een e-cultuurpraktijk. Deze kan zowel uit ‘gedigitaliseerd analogo’ als uit ‘digital born’ materiaal bestaan. Belangrijk bij het digitaliseren is het gebruik van geschikte formaten van hedendaagse databases, die bovendien open en gestandaardiseerd zijn zodat content en context materiaal gemakkelijk kunnen worden verbonden. De nood aan standaardisatie brengt ons bij de problematiek van digitale duurzaamheid. De lange termijnbewaring van materiaal op digitale dragers is allesbehalve een eenvoudige problematiek. Digitale opslagmedia bestaan uit input- en outputelementen die gebruikmaken van programmeertalen, software applicaties en standaarden die noodzakelijk zijn om informatie te vinden en te interpreteren. Het probleem is dat deze om de zoveel jaar herzien of vervangen worden, zodat digitaal archiveren een voortdurend proces is van omzetting naar nieuwe systemen. Het gebrek aan een langetermijnperspectief maakt het kiezen van digitale standaarden voor zowel de erfgoedsector als voor digitale kunstenaars niet bepaald eenvoudig (De Wit en Esmans, 2006: 38).

Ook wat betreft het materiaal en de infrastructuur zijn kenmerken als ‘modulair’, ‘open’ en ‘inter-operationeel’ noodzakelijk om een antwoord te bieden op snelle technologische ontwikkelingen en steeds meer vormen van samenwerking. Dit kan enkel als een ‘open architectuur’ wordt nagestreefd. Met ‘modulariteit’ wordt het vermogen bedoeld om flexibel te kunnen inspelen op de ontwikkeling van hard- en software zonder dat het hele systeem telkens moet worden herzien. ‘Interoperationaliteit’ van systemen wordt gegarandeerd door het gebruik van standaarden op technologisch en inhoudelijk vlak en laat toe – wanneer verschillende instellingen een gemeenschappelijke architectuur willen opzetten voor een digitale omgeving – te kiezen voor een gedecentraliseerde aanpak. Binnen de organisatie is het echter aangewezen dat technologie en data gecentraliseerd worden beheerd om ze veilig en stabiel ter beschikking te stellen van de hele organisatie (De Wit en Esmans, 2006: 40-42).

In het cultureel-erfgoedveld in Vlaanderen zijn onder meer ‘cDAVID’ en ‘PACKED’ actief op een onderdeel van het uitgebreide terrein van de digitale bewaring. ‘cDAVID’ is een onderzoeksproject waarvan de focus ligt op de bewaring en ontsluiting van Vlaams digitaal cultureel erfgoed in archieven, bibliotheken en andere erfgoedinstellingen. Met dit project wenst de Vlaamse overheid aan te sluiten bij het ‘UNESCO Charter On the Preservation’ of ‘Digital Heritage’. ‘PACKED’ (Platform Archivering en Conservering van Kunstcreaties op elektronische en digitale dragers) is een vzw die kennis en strategieën aanreikt om audiovisuele kunstwerken te inventariseren en ze in optimale omstandigheden te bewaren en te ontsluiten. Daartoe behoort ook technische en juridisch-deontologische informatie.

Ook de mediasector buigt zich over deze problematiek; getuige hiervan is onder meer het ‘IPEA-project’ (Innovative Platform for Electronic Archiving) dat samen met het ‘IBBT’ werd opgezet. De bibliotheeksector, wetenschappelijke instellingen en universiteiten zetten eveneens eigen institutionele ‘e-depots’ en ‘e-archieven’ op voor de bewaring van hun elektronische publicaties. Deze en vele andere initiatieven tonen aan dat het ontwikkelen van strategieën voor digitale bewaring momenteel voor veel actoren een prioriteit is en dat deze functie dus niet enkel door het traditionele cultureel-erfgoedveld zal worden vervuld (De Wit en Esmans, 2006: 134-135).

Toenemende commercialisering

Hoewel het internet al in de jaren zeventig het licht zag, liet het ‘US National Science Foundation’ pas vanaf 1991 commercieel verkeer toe op zijn ‘NSFNET’. Dit leidde tot een explosie van het internetverkeer en vanaf 1994 – toen het bedrijfsleven het net ontdekte – tot een toenemende professionalisering en commercialisering (Hesmondalgh, 2002: 214). Het gevolg is dat we vandaag de dag worden overspoeld door reclame onder de vorm van banners en popups. Hierdoor wordt het maken van een onderscheid tussen content en advertising steeds moeilijker. De vraag is in welke mate deze voortschrijdende commercialisering de utopische notie van het internet als een nieuw, bevrijdend communicatiemedium heeft aangetast.

Manuel Castells (1996: 355) noemt het internet een vrijplaats voor spontane, ongeorganiseerde communicatie waar diversiteit troef is. Iedereen die toegang heeft tot het web kan bovendien zelf producent worden. Castells stelt dat deze geheel eigen natuur van het internet zijn commercialisering zal overleven. “Even as the net changes, what remains from the countercultural origins of the network is the informality and selfdirectedness of communication, the idea that many contribute to many, and yet each one has her own voice and expects an individualized answer.” Het behoud van dit potentieel schrijft hij toe aan de inherente kwaliteiten van het medium. De ‘architectuur van samenwerking’ die zo kenmerkend is voor het internet is immers niet te censureren, laat staan te controleren. Castells vervolgt: “While its most heroic tones and its countercultural ideology fade away... the technological features and social codes that developed from the original free use of the network have framed its utilization.” (Castells, 1996: 354). Toch ontkent Castells niet dat de commercialisering het internet heeft aangetast. In zijn reflectie over de netwerkmaatschappij merkt hij op dat het maatschappelijke leven dan wel brede verschuivingen mag ondergaan richting decentralisatie, flexibiliteit en netwerking, maar dat de oude machten zich steeds zullen blijven voort slepen.

David Hesmondalgh (2002) maakt enkele belangrijke bedenkingen bij het liberaliseringsidee van Manuel Castells. Eerst en vooral wijst hij op de enorme ongelijkheid in toegang tot het internet. Er gaapt niet alleen een grote kloof tussen geïndustrialiseerde- en ontwikkelingslanden, maar ook in de meer ontwikkelde landen zijn er grote verschillen op te merken. Daarnaast vestigt hij de aandacht op het ‘technologische reductionisme’ in de redenering van Castells. Waar Castells er vanuit gaat dat het revolutionaire potentieel van het internet zijn commercialisering zal overleven, nuanceert Hesmondalgh deze visie: “Technologies do have lasting features, based on the social codes and discourses surrounding their development: but these features can be reshaped by powerful users and interpreters. (...) The social uses of the technology, in other words, outweigh what might appear to be fixed features of the ‘technical architecture’.” (Hesmondalgh, 2002: 218).

Ook het idee dat het internet ontsnapt aan de controle over distributie en circulatie door zijn gedecentraliseerd karakter getuigd volgens Hesmondalgh van een verkeerde inschatting van het medium. Het zijn in grote mate de zoekrobots die bepalen welke sites worden bezocht en welke niet. De criteria die deze zoekmachines hanteren worden zelden of nooit kenbaar gemaakt. Het belangrijkste argument hiervoor is dat door de openheid over de gehanteerde criteria mogelijk bedrog nog zal doen toenemen. Deze weigering staat de ontwikkeling van een kritische attitude bij de gebruikers echter in de weg. Het net wordt doorgaans dan ook foutief aanzien als oneindig open en gedecentraliseerd (Hesmondalgh, 2002: 119-121).

Een vergelijkbare kritiek vinden we terug bij Stoffel Debuysere (2005: 74-75). Empowerment wordt vaak als één van de belangrijkste eigenschappen van het internet aangeduid, maar Debuysere beschouwt het als een volstrekt utopisch liberaliseringsidee over technologie dat steeds weer de kop op steekt. Hoewel er een tendens merkbaar is waarbij gebruikers zelf creatief worden met technologie en content, worden deze innovatierreinen stilaan afgebakend en gecontroleerd. Content-distributeurs ondernemen hardnekkig pogingen om de intellectuele eigendomsrechten uit te strekken tot delen van het publieke domein, terwijl breedbandproviders er alles voor over hebben om de content die over hun netwerken wordt verspreid te kunnen controleren. Ook de ideologie die met interactiviteit te maken heeft moet er bij Debuysere aan geloven. De term wordt ondertussen in zoveel contexten gebruikt dat hij een grote *novelty-waarde* heeft gekregen en onmiddellijk tot de verbeelding spreekt. Terwijl interactiviteit door mensen als Brecht werd gezien als een mobiliserende kracht die de dominantie van de industrie kon bestoken, maakt het nu onlosmakelijk deel uit van een industriële retoriek.

Zowel Hesmondalgh als Debuysere ontkennen het revolutionaire potentieel van het internet niet, maar wijzen erop dat een groot deel teniet werd gedaan door de aanwezigheid van grote, commerciële spelers. Het gedecentraliseerde karakter van het internet heeft belangrijke paradigmawijzigingen met zich meegebracht, maar de bestaande verhoudingen tussen de consument en de producent zijn nog niet helemaal opengebroken.

Hoewel Tate en andere musea er in geslaagd zijn hun collectie toegankelijker te maken voor het publiek door deze te digitaliseren, te indexeren en beschikbaar te stellen via de website, gebeurt dit vaak vanuit een sterk gecentraliseerd model. Dit geldt echter niet helemaal voor 'Tate Online' dat reeds verschillende samenwerkingsakkoorden afsloot. Toch merken we op dat 'Tate Online' zijn succes in belangrijke mate te danken heeft aan zijn partnerships met grote commerciële bedrijven zoals 'British Telecoms', 'The Lottery Fund' en 'HP'. Recent werd er nog een samenwerkingsakkoord afgesloten met 'Channel Four' voor de uitbouw van 'Tate Media'. De vraag is in welke mate de invloed van deze commerciële spelers zich daadwerkelijk laat voelen. De website biedt op een enkele vermelding van de bovengenoemde sponsors immers nauwelijks ruimte voor advertenties.

3.3.2 (On)benutte mogelijkheden

De huidige generatie *social software* toepassingen biedt heel wat nieuwe mogelijkheden voor *e-learning* of online educatie. De populariteit van *social software* platformen als 'Myspace' (<http://www.myspace.com/>), 'Facebook' (<http://www.facebook.com/>) en 'LinkedIn' (<http://www.linkedin.com/>) bereikt momenteel ongeziene hoogten. Het hybride karakter en de *bottum-up* benadering van deze platformen ligt wellicht aan de basis van het succes. Toch is het opmerkelijk dat vele musea en cultuurcentra dit gedecentraliseerde model met een netwerk van open applicaties niet als uitgangspunt nemen voor hun webpresence. In wat volgt gaan we daarom dieper in op twee fenomenen die zo kenmerkend zijn voor web 2.0 toepassingen: *online communities* en *user-generated-content*. We gaan na in welke mate 'Tate Online' en de 'Vlaamse Kunstcollectie' deze toepassingen gebruiken en vragen ons af wat de waarde is voor educatieve doeleinden.

Een virtuele gemeenschap of online community

Ondanks de (beperkte) interactiemogelijkheden van de verschillende microsites en educatieve toepassingen die Tate aanbiedt op de website, zijn er geen mogelijkheden voorzien voor de uitbouw van een levendige *online community*. Het draagvlak voor een dergelijke *community* is nochtans aanwezig. Dit brengt ons terug bij het concept van de 'digitale bibliotheek' zoals geïntroduceerd door Kristof Michiels in zijn *online community*-model voor culturele instellingen. De digitale kunstcollectie dient beschouwd te worden als een verzameling 'ruw cultureel materiaal' die vraagt om structuur en gesystematiseerde ontginning. Door deze aanvullende interpretatie- en presentatielagen krijgt ze haar betekenis. Voorbeelden zijn het introduceren van nieuwe leerervaringen – eventueel geënt op verschillende doelgroepen – of virtuele tentoonstellingen die een aantal objecten in samenhang analyseren (Michiels, 2007: 22-23).

Digitale collecties zijn op zichzelf natuurlijk ook zeer waardevol en bruikbaar maar bevatten in de praktijk vaak niet meer dan een afbeelding van het object, vergezeld van statische informatie die slechts uiterst zelden wordt aangepast. De website van de 'Vlaamse Kunstcollectie' kan hier als voorbeeld dienen, al zijn er ondertussen ook webpublicaties verschenen die enkele topwerken in een ruimere context plaatsen. Het gebruikte materiaal hoeft bovendien niet noodzakelijk gelimiteerd te zijn tot de eigen digitale collectie. De digitale collecties van andere culturele instellingen, bibliotheken, archieven en universiteiten kunnen hierin eveneens toe bijdragen. Multidisciplinariteit en samenwerking over de klassieke grenzen zijn immers belangrijke kwaliteiten van e-cultuur. 'Tate Online' sloot bijvoorbeeld jaren geleden al 'content partnerships' af met ondermeer 'bbc.co.uk/arts/', 'historyworld.net' en 'groveart.com'. Ook de 'Vlaamse Kunstcollectie' is hierin vooruitstrevend. Al betreft het dan geen sectoroverschrijdende, dan wel een 'instelling overschrijdende' aanpak.

In vergelijking met vele andere online kunstcollecties beschikt 'Tate Online' over een uitgebreide 'digitale bibliotheek' waarin het ruwe materiaal uit deze collectie herwerkt wordt. Ook beeldmateriaal uit het steeds omvangrijker wordende filmarchief wordt hiervoor gebruikt. Naast de basisinformatie die per kunstwerk kan worden geraadpleegd zijn er ook tal van 'Tate Papers' met meer diepgravende informatie beschikbaar. In de sectie 'Learn Online' zijn verschillende interessante microsites terug te vinden, waaronder het reeds vermelde 'i-Map, The Everyday Transformed?'. Met dit project tracht 'Tate Modern' een betere toegang tot de collectie te realiseren voor personen met een visuele functiebeperking. Op de microsite worden een aantal kunstenaars en hun werken gepresenteerd met behulp van geavanceerde multimediatechnieken, zodat ook deze doelgroep de kunstwerken via het internet kan ontdekken. Ook 'Works in Focus' is een treffend voorbeeld van hoe de statische informatie uit een online collectie 'herverpakt' kan worden in een meer dynamische toepassing. Kunstwerken die al in het middelpunt stonden zijn ondermeer 'Pharmacy' van Damien Hirst, 'Cold Dark Matter' van Cornelia Perker en 'From Tarzan to Rambo' van Sonia Boyce. Al deze verschillende toepassingen die gebruik maken van de online collectie en het louter presenteren of ontsluiten ervan overstijgen, liggen wellicht aan de basis van het succes van 'Tate Online'. Deze omvangrijke digitale bibliotheek kan als draagvlak dienen voor een virtuele gemeenschap of *online community*. In het kort kunnen we een *online community* definiëren als een groep mensen die interageren in een virtuele omgeving. Deze interactie wordt gemedieerd door technologie en geleid door regels en gedragscodes. De output die door deze *community* wordt gegenereerd (reacties, verhalen van bezoekers, discussies, ...) voedt op zijn beurt ook weer de digitale bibliotheek. Tot nog toe

gebeurde de ontwikkeling en uitbouw van *communities* meestal vanuit een sterk gecentraliseerd model waarbij de interactie dient plaats te vinden binnen de context van één enkele website. Toch behoort ook een meer hybride model met een nieuw soort gedistribueerde *communities* tot de mogelijkheden (Michiels, 2007: 24-25). Op enkele kleinschalige fora na faciliteert ‘Tate Online’ echter geen mogelijkheden tot ‘gebruiker – gebruiker interactie’ en daarin schuilt naar ons gevoel één van de grootste tekorten.

Een vergelijkbare situatie vinden we terug bij het project ‘Video Nation’ van BBC. Het basisidee van ‘Video Nation’ is om aan een semi-representatieve selectie van ‘het publiek’ camcorders ter beschikking te stellen, deze mensen vervolgens een korte opleiding te voorzien in het gebruik van dit materiaal en ze vervolgens te vragen fragmenten uit hun dagelijks leven te filmen. Het project dat reeds startte in 1992 was aanvankelijk bedoeld voor tv, maar werd achteraf ‘verbannen’ naar de website, waar het zou uitgroeien tot een omvangrijke *online video community*. Volgens Nico Carpentier – die het project analyseerde op basis van het ‘TIP model’ (Toegang, Interactie en Participatie) – kan de claim van ‘Video Nation’ een *online video community* te zijn, maar gedeeltelijk worden ingelost. Weliswaar beschouwen de participanten zich als een onderdeel van het ‘Video Nation’ project en is er dus sprake van een samenhorigheidsgevoel, maar tegelijk is er geen communicatie, interactie of dialoog zichtbaar tussen de verschillende participanten en wordt er in de filmfragmenten nooit naar andere participanten verwezen (Carpentier, 2002-2003: 70-73).

Interactie vanuit productieperspectief

Kenmerkend voor het wereldwijde web en in het bijzonder voor de huidige Web 2.0 toepassingen is de ‘architectuur van samenwerking’ waarin de eindgebruiker centraal staat. Hoewel dit utopische liberaliseringsidee gedeeltelijk achterhaald is door de toenemende commercialisering van het internet is er doorgaans sprake van een evolutie van een push- naar een pullmodel. De vele weblogs getuigen hiervan, alsook het veelvuldige ‘remixen’, ‘valoriseren’ en ‘taggen’ van bestaande of nieuwe inhoud. Het resultaat is een toegenomen diversiteit, waarin het onderscheid tussen content en context vervaagt. ‘Tate Online’ kan echter moeilijk een *bottum-up* mediaplatform worden genoemd, want *user-generated-content* krijgt er amper een plaats. De databasegestuurde website heeft ondanks de verschillende samenwerkingsakkoorden en *content partnerships* een vrij gecentraliseerd karakter en hanteert doorgaans een *one-to-many* model. Deze *top-down* benadering doet echter niets af aan de verdienste van ‘Tate Online’. Door het project ‘Insight’ is de omvangrijke collectie immers een stuk toegankelijker geworden voor het publiek.

Toch missen we bij ‘Tate Online’ een meer diepgaande vorm van interactiviteit, die doorgaans beperkt blijft tot ‘fysieke interactie’ zoals het kiezen van een link of het aanvinken van het juiste antwoord bij een vraag. Indien we deze ‘gebruiker – systeem interactie’ verder analyseren op basis van de submodellen van McMillan (2002: 163-182), dan blijkt de ‘computergebaseerde interactie’ duidelijk de overhand te hebben. Informatie wordt aan de gebruiker aangeboden die uit dit aanbod een keuze maakt, maar de aangeboden informatie wordt doorgaans niet aangepast aan de kenmerken van de gebruiker zoals dat wel het geval is bij adaptieve communicatie. Van *flow* of *agency* is al helemaal geen sprake. Deze termen wijzen op de manier waarop gebruikers zichzelf kunnen verliezen in computeromgevingen zoals virtuele realiteitssystemen en videogames (Murray, 1997; Dehaes, 2005). Er zijn nochtans speltoepassingen voorzien zoals Art Detective die – ondanks ze vast en zeker amusant zijn voor jonge virtuele bezoekers – nooit het gevoel van *agency* of de persoonlijke er-

varing van ‘in staat te zijn’ om actie te ondernemen of macht uit te oefenen kunnen opwekken. In feite mist ‘Tate Online’ de mogelijkheid tot wat Carpentier (2003: 7) in het TIP model ‘interactie vanuit productieperspectief’ noemt. Met deze vorm van interactie wordt niet enkel de reeds genoemde ‘gebruiker – gebruiker interactie’ bedoeld, maar vooral ook de mogelijkheid (en vaardigheden) om technologie te gebruiken om inhoud te creëren. Tate voorziet in feite enkel interactiemogelijkheden vanuit ‘receptie-perspectief’. Dit is de mogelijkheid (en vaardigheden) om technologie te gebruiken om inhoud te ontvangen, te interpreteren en te gebruiken.

Als voorbeeld kan de educatieve toepassing ‘Modern Paint Podcast’ uit de sectie ‘Learn Online’ van Tate Online dienen. ‘Modern Paint Podcast’ biedt de mogelijkheid te kiezen uit een reeks bekende schilderijen van na 1920, waaronder ‘Seagram Murals’ van Marc Rothko en ‘Quattro Stagione’ van Cy Twombly. Wanneer je als gebruiker je keuze hebt gemaakt, kom je op een nieuwe pagina terecht met een afbeelding van het desbetreffende kunstwerk uit de online collectie van Tate, aangevuld met detailafbeeldingen. De informatie die wordt verstrekt gaat hoofdzakelijk over het soort verf dat door de schilder werd gebruikt en de wijze waarop. Indien je meer (algemene) informatie wil klik je simpelweg op de afbeelding waardoor je op de informatiepagina van het kunstwerk in de online catalogus terecht komt. Inventief is dat de informatie in een gesproken versie kan worden gedownload naar je MP3 speler, zodat je deze kan beluisteren tijdens een bezoek aan het museum. Het interactieve element van deze overigens interessante toepassing blijft dus beperkt tot het niveau van de receptie.

Samenvattend kunnen we stellen dat de ‘Vlaamse Kunstcollectie’ en in mindere mate ‘Tate Online’ het medium internet vanuit een vrij klassiek mediamodel bekijken. Het gehanteerde *top-down* en *one-to-many* paradigma getuigen hiervan. De microsite ‘Tate Young’ vormt hierop enigszins een uitzondering, maar daar komen we zo meteen nog op terug. De virtuele bezoekers kunnen uiteraard wel kiezen wanneer ze wat raadplegen, maar deze verschuiving van een push- naar een pullmodel kan als een inherente eigenschap van het internet worden beschouwd.

Met Crosbie (1998: 1-6) definieerden we nieuwe media (waaronder het internet) als *many-to-many* media met als belangrijkste kenmerk dat geïndividualiseerde boodschappen simultaan bij een onbepaald aantal ontvangers kunnen worden afgeleverd en dat deze individuele ontvangers op hun beurt controle over de inhoud van die boodschappen hebben. Deze definitie voldoet in feite niet langer, want van inspraak of medezeggenschap is amper sprake. De musea in kwestie behouden in feite hun rol als *gate-keeper*, ondanks de grotere toegang tot hun collecties. Dit brengt ons terug bij het begrip *remediation* van McLuhan (1994). Met dit begrip bedoelt hij dat de inhoud van een nieuw medium telkens gevormd wordt door het vorige medium. Beide betrokken media oefenen een invloed op elkaar uit en houden elkaar in stand. De website van de ‘Vlaamse Kunstcollectie’ heeft dan ook veel weg van een omvangrijke papieren catalogus die naar believen kan worden doorbladerd. Het ‘dynamisme’ of het vervagen van de traditionele grenzen van media dat volgens Fuller (2005: 4) zo kenmerkend is voor ‘nieuwe media’, wordt in dit geval nauwelijks benut. De vraag is natuurlijk of dit aan een gebrek aan visie en expertise te wijten is, of veeleer aan een gebrek aan middelen.

3.4 Adaptieve e-ductatie

‘Tate Online’ besteedt heel wat middelen aan educatie (en publieksbemiddeling) en dit zowel ‘on-site’ als ‘online’ en voor volwassenen, jongeren of specifieke doelgroepen zoals scholen en leerkrachten. Tijdens 2007 namen maar liefst 540.000 bezoekers deel aan on-site educatieve programma’s gaande van internationale conferenties tot rondleidingen in de galerijen en individuele multimediatrajecten. Hoewel in de jaren zestig het educatieve luik nog duidelijk ondergeschikt was aan het curatoriele luik, staan beide nu op gelijke voet. De laatste decennia is de visie van Tate op leren en communicatie bovendien geëvolueerd naar een constructivistisch model. Helen Charman (2005: 5) van Tate: “Over the last fifteen years there has been a shift in museum education from the transmission model of learning theory to a constructivist model, which posits that the construction of meaning depends on the prior knowledge, values and beliefs of the viewer, who finds points of connection and reference between these aspects of themselves and the art work. (...) Audiences are understood as ‘interpretive communities’, each with their own discreet categories of understanding. The challenge for education curators within the institution is how best to work with these various and fluid interpretive communities.”

Met dit citaat is meteen de algemene visie van Tate op educatie duidelijk. Hoewel er hier geen ruimte is om dieper in te gaan op de on-site of fysieke educatieve projecten, moeten we toch opmerken dat de grens tussen online en on-site leermogelijkheden vervaagt. Ook de grens tussen educatie en het ruimere begrip ‘interne publieksbemiddeling’ is niet altijd duidelijk te trekken. Tot slot willen we er nog op wijzen dat niet alle virtuele leerapplicaties de online collectie als uitgangspunt hebben, maar door het niet-lineaire karakter van deze toepassingen kom je er als gebruiker als snel bij terecht.

Een vrij recent project van ‘Tate Online’ waar we nog nader op willen ingaan is ‘Tate Young’ (<http://www.tate.org.uk/youngtate/>) Het team van ‘Tate Young’ bestaat uit een reeks geëngageerde vrijwilligers met een leeftijd die varieert tussen 13 en 25 jaar. Ze volgden allen een *peer-leaders training course* in één van de musea en organiseren allerhande (educatieve) projecten voor jongeren. Hoewel deze activiteiten plaatsvinden in de musea is er een aparte site ontwikkeld voor ‘Tate Young’. Interessant is dat de projecten en workshops via ‘Project Galleries’ opgevraagd kunnen worden. Zo is het mogelijk de resultaten van een filmworkshop in ‘Tate Modern’ te herbekijken of de MP3 files van het project ‘Collected Sounds’ waarin de relatie tussen kleur en muziek in het werk van Kadinsky wordt onderzocht, te herbeluisteren. ‘Exam Help’ is een andere topic op de website van Tate Young die zeker het vermelden waard is. Je vindt er meer informatie over hoe je de online collectie optimaal kan gebruiken en daarnaast is er een uitgebreide rubriek voorzien waarin populaire kunstthema’s zoals ‘barriers’, ‘still life’ en ‘empty spaces’ worden toegelicht aan de hand van voorbeelden. ‘Podcast’ biedt dan weer de mogelijkheid om verschillende audiotours te beluisteren of te downloaden in MP3 formaat. Een aantal geselecteerde kunstwerken worden hierbij in een nieuw daglicht gesteld. Met een mix van interviews, geluid en muziek wordt getracht een alternatieve manier van kijken te stimuleren. Een leuk alternatief voor de eerder ‘klassieke’ audiotours.

Hoewel de ‘Vlaamse Kunstcollectie’ niet beschikt over dit soort educatieve toepassingen voor jongeren, zijn er tal van interessante projecten terug te vinden in Vlaanderen. Het project ‘Traject’ van Aifoon – een kunsteducatieve organisatie die sinds 2006 door de Vlaamse Gemeenschap wordt er-

kend binnen het Kunstendecreet – kan als voorbeeld dienen. ‘Traject’ vertrekt vanuit de sonore wereld van kinderen. Zij worden gevraagd hun beleving van de weg van huis naar school op te nemen in klank en in beeld. De weg van huis naar school is immers een leefwereld die door een kind elke dag opnieuw beleefd wordt en waar heel wat te ontdekken valt. Hun éénminuutopnames komen op de website (<http://www.aifoon.org/traject/>) te staan en vanuit de klankband wordt dan een beeldband gemaakt. De splitsing van de auditieve en de visuele interpretatie van deze weg levert andere observaties op, want auditief beleeft men de wereld anders dan visueel. Door op de site nieuwe composities te maken kunnen kinderen van verschillende regio’s over de landsgrenzen en taalbarrières heen met elkaar audiovisueel communiceren. De website maakt bovendien het idee van ‘reizen’ mogelijk: een bezoeker kan via de verschillende klankbanden en films de leefwereld van de deelnemers ontdekken.

Een ander voorbeeld is het project ‘PixelMe’ van Rasa. Ook Rasa wordt door het Kunstendecreet erkend en ontsluit als kunsteducatieve organisatie hedendaagse beeldende kunst en cultuur voor kinderen en jongeren via een brede waaier aan interactieve kunstprojecten. ‘PixelMe’ is een dubbelproject over kunst, communicatie en nieuwe media voor jongeren, dat bestaat uit een tentoonstelling met hedendaagse beeldende kunst die rondreist langs de verschillende cultuurcentra en een website (<http://www.pixelme.eu/>) op maat van de jongeren. ‘PixelMe’ bevraagt jongeren over de ingrijpend veranderde communicatievormen sinds de intrede van het internet en de mobiele telefonie. De uitzonderlijke mix van (interactieve) kunstwerken zetten hen aan stil te staan bij de essentie en de drijfveer tot communicatie, de verschillende vormen die deze kan aannemen en de invloed van de nieuwe media op de identiteitsvorming bij jongeren. Op de interactieve website kan gekeken worden naar de tentoonstelling waardoor deze ook educatief kan worden ingezet los van een tentoonstellingsbezoek. Al zappend komen jongeren op de website langs allerlei communicatieweetjes waarbij termen als ‘podcast’, ‘weblog’, ‘shordjes’, ‘mms’ en ‘spyware’ worden uiteengezet. Daarnaast zijn er mogelijkheden om ‘e-cards’ te versturen, collages te maken, uitdagende opdrachten tot een goed einde te brengen en interessante weblinks te volgen. Met hun vragen kunnen ze terecht op een blog.

Wat zowel ‘Tate Young’ als ‘Traject’ en ‘PixelMe’ kenmerkt, is de combinatie van een fysieke activiteit of workshop in combinatie met een online project. Als tweede belangrijk kenmerk geldt dat de jongeren niet langer worden behandeld als cognitief passieve ontvangers. Ze krijgen daadwerkelijk een stem en er is op de desbetreffende websites ruimte voorzien voor *user-generated-content*. Toch komt deze content bij ‘Tate Young’ en ‘Traject’ voornamelijk voort uit het fysieke luik van de projecten en kan de louter virtuele bezoeker maar een beperkte bijdrage leveren. Cruciaal is verder het aansturen op een meervoudige lezing, waardoor jongeren leren interpreteren vanuit hun eigen of andere contexten. In het project ‘Traject’ uit zich dit ondermeer door het splitsen van de visuele en auditieve opnames en door de kinderen montages en dwarsverbanden te laten maken met de éénminuutopnames van anderen. Ook het niet lineaire en gedecentraliseerde karakter van de website van het project ‘PixelMe’ kan als voorbeeld dienen. De vele links en doorverwijzingen maken uren surfplezier mogelijk. De leermethoden gaan verder dan kijken en lezen en op de website van ‘PixelMe’ wordt met behulp van specifieke vragen een vorm van adaptieve interactie mogelijk gemaakt.

Een pijnpunt voor zowel ‘Tate Young’ als ‘PixelMe’ en in mindere mate voor ‘Traject’, is de beperkte ‘gebruiker-gebruiker interactie’. Doorgaans gebeurt dit met behulp van een forum, maar het aan-

maken van een eigen profielpagina als de basis voor een ‘online community’ behoort niet tot de mogelijkheden. Natuurlijk is er een kritische hoeveelheid gebruikers nodig om van een ‘online community’ een succesverhaal te maken, maar met behulp van een hybride model zou dit voor ‘Tate Young’ geen probleem mogen zijn. Ondanks het verdienstelijke werk van ‘Tate Young’ kan een virtuele gemeenschap een extra gelaagdheid verlenen aan het project, doordat het de mogelijkheid biedt aan gebruikers om ook van elkaar te leren. Daarnaast kan het een middel zijn om de sociale cohesie te versterken. Toch ontbreekt het ‘Tate Young’ niet aan diversiteit wat de verschillende invalshoeken betreft, alleen al maar omdat het een project voor en door jongeren is.

De besproken voorbeelden tonen aan dat er een eindeloos aantal mogelijkheden bestaan om cultureel erfgoed via virtuele toepassingen en websites te tonen en er interactieve leermogelijkheden rond op te zetten. Het risico op banalisering of het herleiden van complexe historische gebeurtenissen en geschiedenissen tot een vorm van vage ‘verledenheid’ of tot een eendimensionaal verhaal is volgens Dirk De Wit (2006: 124-127) echter niet denkbeeldig. De technologie maakt het meerlagige karakter van de verbeelding en de dynamische interpretatie van cultureel erfgoed nochtans goed mogelijk, door de gebruiker gegevens en verhaallijnen met elkaar te laten associëren. Door allerlei dwarsverbanden aan te bieden kunnen dezelfde gegevens in meerdere contexten worden gebruikt en geïnterpreteerd. Dit brengt ons terug bij Lev Manovich (2000: 181-182) die stelt dat de structuur van de database een nieuwe vorm van narrativiteit vertegenwoordigt. Als culturele vorm representeert de database de wereld als een reeks van willekeurig gerangschikte elementen. In dit strikte opzicht lijkt de database het tegengestelde van de klassieke narrativiteit te vertegenwoordigen, die uiteindelijk gebaseerd is op een proces van oorzaak en gevolg. Maar door het zoeken en navigeren doorheen de verschillende database elementen en –links, creëert elke bezoeker zijn eigen narrativiteit waarbij de mogelijkheden en variaties eindeloos zijn.

Tot slot vermelden we nog kort een gloednieuw project van de Brusselse musea: ‘Museumtalks’. Op de website <http://www.museumtalks.be/> is een (beperkte) database met filmfragmenten terug te vinden die naar believen kan worden doorzocht. In de filmfragmenten doen bekende en minder bekende personen hun verhaal over een bepaald museaal object of museum. Bezoekers die hun eigen commentaar willen opnemen kunnen zich richten tot de overkoepelende vereniging van de ‘Brusselse musea’ (<http://www.brusselmuseums.be/>). Hoewel de website de mogelijkheid verschaft zelf inhoud te produceren, is er ook hier geen mogelijkheid tot ‘gebruiker-gebruiker interactie’ voorzien. Het educatieve element blijft bovendien beperkt tot de inhoud van de filmpjes en kan niet worden aangepast op maat van de gebruiker. De website lijkt ons dan ook eerder bruikbaar voor marketinggerichte doeleinden. Uit dit project blijkt eens te meer dat het potentieel op vlak van online kunsteducatie nog lang niet is uitgeput, ook niet voor ‘Tate Online’. De leermogelijkheden van ‘Tate Online’ voor volwassenen zoals de ‘Online Courses’ en ‘Study Days’ missen immers een interactieve diepgang die’ doorgaans beperkt blijft tot het niveau van de receptie. We houden dan ook graag een pleidooi voor een meer doorgedreven vorm van ‘adaptieve e-ducatie’. De ‘cognitieve invalshoek’ die we terugvinden bij Michael J. Parsons (1987), de ‘Discipline Based Art Education’ (Smith, 1989) en het model van Willem Elias (1998) kunnen als uitgangspunt dienen voor het modeleren van zulke applicaties. Het faciliteren van interactie tussen de gebruikers, alsook een goede mix van expertise en inspraak van onderuit lijken ons een absolute must.

3.5 Besluit

In dit laatste hoofdstuk hernamen we de oorspronkelijke vraagstelling: “Wat is het potentieel van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen?”. Het literatuuronderzoek uit de voorgaande hoofdstukken werd in ‘Online collecties en e-ducatie’ actief aangewend om een antwoord te formuleren op deze vraag. Om onze bevindingen empirisch te toetsen gingen we bovendien op zoek naar goede praktijkvoorbeelden. Toch hebben we in deze zoektocht de nodige creativiteit aan de dag moeten leggen door het gebrek aan relevante cases. We keken daarom over de grenzen van de sector heen en onderzochten ook applicaties die geen online (kunst-) collectie als uitgangspunt hebben. Ook keken we verder dan de eigen landsgrenzen en besteedden ruime aandacht aan het omvangrijke project ‘Tate Online’.

Uiteraard zijn er grenzen aan de mogelijkheden van het wereldwijde web, ook op vlak van kunsteducatie. Toch is het opmerkelijk dat enkele specifieke mogelijkheden van het web vaak onbenut blijven in de culturele sector. Interactie blijft doorgaans beperkt tot receptieperspectief en *user-generated-content* krijgt zelden de plaats die ze verdient. Doorheen dit hoofdstuk hielden we dan ook een pleidooi voor een adaptieve ‘e-ducatie’ met de begrippen ‘dialogoog’ en ‘interactie vanuit productieperspectief’ als belangrijkste troeven. Hoewel er leuke initiatieven voorhanden zijn, blijven deze doorgaans sterk verbonden met een fysieke activiteit. Hier is op zich niets op aan te merken, maar voor de louter virtuele bezoeker is dit uiteraard minder interessant. Het mag dan ook duidelijk zijn dat we geen pasklaar antwoord vonden op onze vraag. Hoewel het op dit ogenblik moeilijk is om reeds longitudinaal onderzoek te verrichten, is het vergaren van bijkomende informatie onontbeerlijk. Toch is reeds gebleken dat er heel wat mogelijkheden zijn om via het internet interactieve leeromgevingen op te zetten vanuit een cognitieve invalshoek. Ondertussen komt er dan ook stilaan een stroomversnelling op gang. Denken we maar aan het ‘Virtuele Kunstencentrum van de Toekomst’, ‘Museumtalks’, de ‘Vlaamse Kunstcollectie Online’ en de gloednieuwe website van ‘Klara’ (<http://www.klara.be/>) die gebruik maakt van het omvangrijke archief van de VRT. Het is nu afwachten wat de toekomst in petto heeft, want tot dusver primeren marketinggerichte doeleinden vaak op de zuiver educatieve doelstellingen.

Algemeen besluit

Voorgaande theoretische en empirische verkenningen laten ons toe enige voorzichtige conclusies te formuleren. Hoewel het internet een waaier aan mogelijkheden biedt om met behulp van digitale kunstcollecties interessante educatieve toepassingen op te zetten, zijn de praktijkvoorbeelden schaars. In onze zoektocht naar bruikbare cases hebben we dan ook de nodige creativiteit aan de dag moeten leggen. We keken niet alleen over de eigen landsgrenzen heen, maar gebruikten ook voorbeelden die geen online collectie als uitgangspunt hebben. Websites van musea, cultuur- en kunstcentra lijken zich in de eerste plaats vrij exclusief in te schakelen in een marketinggericht beleid van publiekswerving. De meeste websites zijn louter gericht op het weergeven van praktische informatie, zonder enige educatieve of andere ambitie. Wellicht kadert dit in de algemene vermarkting van de cultuur en van de (kunst)musea in het bijzonder. Bovendien zijn vele websites vrij conservatief van opzet en veelal statisch en tekstgebaseerd, wat ze niet populair maakt bij jongeren en geroutineerde surfers.

De website van de 'Vlaamse Kunstcollectie' heeft bijvoorbeeld veel weg van een omvangrijke papieren catalogus die naar believen kan worden doorbladerd. Het 'dynamisme' of het vervagen van de traditionele grenzen van media dat zo kenmerkend is voor 'nieuwe media', wordt in dit geval nauwelijks benut. 'Tate Online' scoort op dit vlak heel wat beter, maar zulk een succesverhaal is toch eerder anekdotisch te noemen. Bovendien botsen we ook bij 'Tate Online' al snel op grenzen die als inherent kunnen worden beschouwd aan het wereldwijde web. Een belangrijke beperking die vooral geldt voor kleinere musea en cultuurcentra is dat 'webpresence' een prijskaartje heeft. Bovendien kunnen musea en cultuurcentra niet altijd ongehinderd afbeeldingen van werken tonen vermits auteurs hun rechten opeisen. Daarnaast worden ze geconfronteerd met problemen op het vlak van standaardisatie en digitale duurzaamheid. Ook stelt zich de vraag of een kunstwerk wel even 'waardevol' blijft wanneer het op het internet wordt getoond. De belangrijkste beperking is wellicht dat het publiek niet altijd toegang heeft tot het web. Dit brengt ons bij de problematiek van de digitale kloof, die echter meer is dan het al dan niet beschikken over toegang tot het internet. Ook het beschikken over de nodige vaardigheden – zoals een meervoudige of digitale geletterdheid – is een belangrijke vereiste. Tenslotte merken we ook een toenemende commercialisering op, die heel wat consequenties heeft voor het democratische potentieel van het web.

Toch bieden de huidige generatie *social software* toepassingen ook heel wat mogelijkheden voor *e-learning* of online educatie. Hoewel digitale collecties op zichzelf al zeer waardevol zijn, hoeft het gebruikte materiaal niet noodzakelijk gelimiteerd te zijn tot de eigen digitale collectie. Multidisciplinariteit en samenwerking over de klassieke grenzen van de eigen instelling of sector heen, zijn immers belangrijke kwaliteiten van e-cultuur. Bovendien kan met behulp van inventieve toepassingen het louter presenteren of ontsluiten van de collectie worden overstegen. We spraken in dit verband van een 'digitale bibliotheek' waarin het ruwe materiaal uit de collectie wordt herwerkt. Deze digitale bibliotheek kan op zijn beurt weer als draagvlak dienen voor een virtuele gemeenschap of *online community*. De output van deze virtuele gemeenschap voedt op zijn beurt dan weer de digitale bibliotheek.

Kenmerkend voor het wereldwijde web en in het bijzonder voor de huidige Web 2.0 toepassingen is de ‘architectuur van samenwerking’, waarin de eindgebruiker centraal staat. Communicatie, interactie en dialoog tussen de verschillende participanten zijn hier de sleutelwoorden. Hoewel dit utopische liberaliseringsidee gedeeltelijk achterhaald is door de toenemende commercialisering van het internet is er doorgaans sprake van een evolutie van een push- naar een pullmodel. *Bottom-up* platformen die ruimte bieden voor *user-generated-content*, kunnen een stimulans betekenen voor actieve participatie aan cultuur. ‘Deelnemen’ of de eerder contemplatieve receptie van cultuur kan zo resulteren in ‘deelhebben’, waarbij de nadruk ligt op een doorgedreven betrokkenheid. Het faciliteren van ‘interactie vanuit productieperspectief’ kan leiden tot meer engagement bij de participant, waardoor deze symbolische of reële mede-eigenaar wordt van het aanbod. Een voorwaarde is natuurlijk wel dat musea, kunst- of cultuurcentra hun rol als *gate-keeper* (gedeeltelijk) laten varen.

Hoewel het risico op banalisering niet denkbeeldig is voor educatieve toepassingen op het web, maakt de technologie het meerlagige karakter van de verbeelding en de dynamische interpretatie van cultureel erfgoed nochtans goed mogelijk. Door de participant gegevens en verhaallijnen met elkaar te laten associëren kunnen allerlei dwarsverbanden worden aangeboden en kunnen dezelfde gegevens in meerdere contexten worden gebruikt en geïnterpreteerd. Deze mogelijkheid kunnen we in verband brengen met de theorie van het ‘constructivistische leren’ die ervan uit gaat dat kennis ontstaat uit de interpretatie van de ervaring en dat kennis geen objectief geheel van feiten is dat intact en in zijn geheel kan worden overgedragen. Deze visie sluit ook nauw aan bij de achterliggende gedachte van de ‘nieuwe museologie’. Deze publicatie onder redactie van Peter Vergo (1989) markeerde het begin van een stroom beschouwingen van auteurs uit diverse disciplines. De auteurs onderzochten welke rol musea spelen bij de constructie van kennis en zij formuleerden daarnaast hoe het museum in te toekomst zijn taak dient op te vatten. Zij pleiten ervoor dat musea meer dan tot nu toe hun autoriteit ter discussie stellen en ruimte geven voor uiteenlopende visies. Het kunstwerk wordt bovendien niet langer beschouwd als een zuiver esthetisch object, maar veeleer als een symbolisch object. De zuiver formele aspecten van het kunstwerk staan via de ‘interpretatie’ in een complexe interactie met de verschillende contexten van het werk. Hierdoor is het ontwikkelen van het interpretatievermogen één van de belangrijkste (nieuwe) doelstellingen van de kunsteducatie.

Het genetwerkte en open karakter van het internet sluit goed aan bij deze gedachte en daarin schuilt meteen ook het grote potentieel van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen. Het actief ‘gebruiken’ van de (digitale) collectie op een niet eenduidige of lineaire wijze kan immers gemakkelijk gerealiseerd worden via het internet. Door het zoeken en navigeren doorheen de verschillende database-elementen en databaselinks van zo’n collectie creëert elke bezoeker zijn eigen narrativiteit waarbij de mogelijkheden en variaties eindeloos zijn. De database vertegenwoordigt in dit opzicht dan ook het tegenovergestelde van de ‘klassieke’ narrativiteit, die uiteindelijk gebaseerd is op een proces van oorzaak en gevolg.

Uit onze theoretische en empirische verkenning is gebleken dat ICT’s de oude geletterde posities in het culturele veld in vele gevallen hebben geconsolideerd. Nieuwe media wordt vaak vanuit ‘oude’ media modellen gedacht, waarin nagenoeg geen ruimte is voor ‘interactie vanuit productieperspectief’ en waarin een gecentraliseerd *one-to-many* model doorgaans de norm is. Bovendien is het hele ‘ICT en cultuur’ verhaal soms erg dwangmatig. Toch onderkennen we de mogelijkheden van het in-

ternet en meer specifiek van online kunstcollecties voor educatieve doelstellingen. Cruciaal voor (kunst)educatieve toepassingen op het net is een goede mix van expertise en inspraak van onderuit. Gebruikers kunnen zo van elkaar, maar ook van experts ter zake leren. We houden dan ook graag een pleidooi voor een dynamische en adaptieve e-ductie waarin wordt aangestuurd op een ‘meervoudige’ lezing. De cognitieve kijk op kunsteducatie waarin het ‘verbale’ en ‘visuele’ denken deel uitmaken van één begrijpen, dient hier als uitgangspunt.

Toch is het opmerkelijk dat in de culturele sector slechts beperkt gebruik wordt gemaakt van de bovengenoemde mogelijkheden van het internet voor educatie. De vraag is of dit aan visie, expertise of een gebrek aan middelen te wijten is. Ook de rol van het beleid inzake deze materie kan in vraag worden gesteld. Meer onderzoek dringt zich hier op. Voor de ontwikkeling van (kunst)educatieve toepassingen op het net kan trouwens veel inspiratie worden gevonden in de gamewereld en in het werk van sommige ‘nieuwe media kunstenaars’. Deze exploreren de specifieke eigenschappen – zoals het multimediale, interactieve, immersieve en genetwerkte karakter – van nieuwe media en ICT. Ze bevragen technologische toepassingen, breiden ze uit en transformeren de manier waarop de industrie het gebruik ervan had gepland. Ook deze nieuwe *formats* en vertelvormen kunnen nader worden onderzocht.

Tenslotte is er nog een derde piste voor bijkomend onderzoek. Het betreft de ‘democratiseringsgedachte’ of de idee dat participatie aan cultuur de samenleving ten goede komt. Het traditionele burgerschap is hoe langer hoe meer onder druk komen te staan. De toenemende diversiteit en multiculturaliteit van de samenleving liggen hieraan ten grondslag. Een nieuw type burgerschap – het culturele – wordt daarom als oplossing naar voor geschoven. Kenmerkend hiervoor is dat de burger daadwerkelijk een stem krijgt en in het besluitvormingsproces wordt betrokken. Cultuurparticipatie en democratisch burgerbewustzijn worden zo als een onverbreekelijke tandem naar voor geschoven. Hoewel we onze bedenkingen hebben bij deze soms erg idealistische opvatting, willen we het idee van cultureel burgerschap – dat mede door ICT’s vorm en inhoud kan worden gegeven – ook niet te snel aan de kant schuiven. Onze interesse gaat daarbij vooral uit naar de rol die ‘kunsteducatieve toepassingen in de netwerkrimte’ hierin kunnen vervullen.

Literatuurlijst

Anciaux (B.), 2006. *Beleidsbrief Cultuur 2007*. Verschenen op: http://www.cjism.vlaanderen.be/cultuurbeleid/docs/beleidsbrief2007_cultuur.pdf.

Anciaux (B.), 2007. *Decreet houdende flankerende maatregelen ter bevordering van de participatie aan cultuur, jeugdwerk en sport*. Verschenen op: http://www.cjism.vlaanderen.be/cultuurbeleid/docs/participatiedecreet/participatiedecreet_plenair_20080109.pdf.

Anciaux (B.), 2008. *Vlaamse Kunstcollectie opent schatkamers van drie musea op het internet*. Verschenen op: http://www.cjism.vlaanderen.be/cultuur/tekstbestanden/persmededeling_vlaamse_kunstcollectie_online_20080106.pdf.

Baeten (H.), 2005. "Beleid: cultuur en onderwijs", in: Dillemans (R.) en Schrammen (A.), *Wegwijs Cultuur*. Leuven.

Baeten (M.), 2003. "Culturele competenties verhogen", in: *Etcetera*, jg.21, nr.86: 45-48.

Bamford (A.), 2006. *The WOW Factor: Global research compendium on the impact of the arts in education*. Munster – New York.

Bamford (A.), 2007. *Kwaliteit en consistentie – Arts and Cultural Education in Flanders*. Verschenen op: <http://www.ond.vlaanderen.be/publicaties/eDocs/pdf/301.pdf>.

Baudrillard (J.), 1994. *Simulacra and Simulation*. Michigan.

Bauwens (J.), Nulens (G.), 2005. *ICT in het culturele veld: de virtualiteit van het virtuele*. Steunpunt re-creatief Vlaanderen, Gent. Verschenen op: http://srcvserv.ugent.be/srv/pdf/srcvwp_200501.pdf.

Beck (U.), 2001. "Je eigen leven in een op hol geslagen wereld: individualisering, globalisering en politiek.", in: *Archis*, nr.2: 29.

Benjamin (W.), 1936. "Das Kunstwerk in Zeitaler seiner technischen Reproduzierbarkeit", in: *Zeitschrift für Sozialforschung*.

Bourdieu (P.), 1984. *Distinction: a Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge.

Carey (J.), 1989. "Interactive media.", in: *International Encyclopedia of Communications*: 328-330. New York

Carpentier (N.), 2002. *Bridging cultural and digital divides. Signifying everyday life, cultural diversity and participation in the on-line community Video Nation*. Steunpunt re-creatief Vlaanderen, Gent. Verschenen op: http://srcvserv.ugent.be/srv/pdf/srcvwp_200205.pdf.

Carpentier (N.), Cammaers (B.), Van Oost (O.), 2002-2003. *Cultuur en ICT: verkennende analyses en gevalstudies*. Steunpunt re-creatief Vlaanderen, Gent. Verschenen op: http://srcvserv.ugent.be/srv/pdf/srcvrapp_200301.pdf.

Carpentier (N.), 2003. *ICT als instrument voor culturele participatie. Een virtueel museumproject van nabij bekeken*. Steunpunt re-creatief Vlaanderen, Gent. Verschenen op: http://srcvserv.ugent.be/srv/pdf/srcvwp_200303.pdf.

- Carrington (V.), 2004. "Review: Literacy in the New Media Age", in: *Harvard Educational Review*, nr.66: 60-92.
- Carroll (N.), 1998. *A philosophy of mass art*. Oxford.
- Castells (M.), 1996. *The rise of the network society. The information age: economy, society and culture, vol.1*. Oxford.
- Castells (M.), 2004. *The network society. A cross-cultural perspective*. Cheltenham.
- Charman (H.), 2005. *Uncovering Professionalism in the Art Museum: An Exploration of Key Characteristics of the Working Lives of Education Curators at Tate Modern*. Verschenen op: <http://www.tate.org.uk/research/tateresearch/tatepapers/05spring/charman.htm>.
- Glorieux (I.) & Moens (M.), 2002. "Hoe vrij is de vrije tijd? Over de symbolische structuren van het vermaak.", in Elchardus (M.) & Glorieux (I.), *De symbolische samenleving. Een exploratie van de nieuwe sociale en culturele ruimtes*, Tiel: 85-108.
- Crosbie (V.), 2002. *What is New Media?* Verschenen op: <http://www.digitaldeliverance.com/philosophy/definition/definition.html>.
- Danto (A.), 1986. *The Philosophical Disenfranchisement of Art*. New York.
- Debuysere (S.), 2005. *Breedband en E-cultuur: een verkennende studie*. IAK / IBK / Digitaal Platform. Verschenen op: [http://www.ibknet.be/files/ecultuurbreedband1\[1\].2.pdf](http://www.ibknet.be/files/ecultuurbreedband1[1].2.pdf).
- De Haeck (S.), 2005. "Vlaamse e-Governmentteam terug van (nooit) weggeweest.", in: *Internetjournalistiek.be*, 28/02/2005.
- Dehaes (J.), 2005. *Scouting a new media ecology*. Verschenen op: <http://scout.becoming.be/page.php?label=scriptie>.
- De Pauw (W.), 2005. *Minister Dixit. Een geschiedenis van het Vlaamse cultuurbeleid*. Antwerpen – Appeldoorn.
- De Rynck (P.) & Adriaenssens (I.), 2001. *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*. Brussel.
- De Smet (C.), 2005. "Kunsteducatie", in: Dillemans (R.) & Schrammen (A.), *Wegwijs Cultuur*. Leuven.
- De Wit (D.) & Esmans (D.), 2006. *E-cultuur. Bouwstenen voor praktijk en beleid*. Leuven – Voorburg.
- Dillemans (R.) & Schramme (A.), 2005. *Wegwijs Cultuur*. Leuven
- Elchardus (M.) & Glorieux (I.), 2002. *De symbolische samenleving. Een exploratie van de nieuwe sociale en culturele ruimtes*. Tiel.
- Elias (W.), 1993. *Tekens aan de wand. Hedendaagse stromingen in de kunsttheorie*. Antwerpen – Baarn.
- Elias (W.), 1998. *Door het oog van het penseel. Discursief onderzoek naar de fundamentele van een (and)agogiek van kunstzinnige en esthetische vormen*. Cursus VUB, Brussel.

- Elias (W.), 1999. "Stromingen in de theorie van de kunsteducatie", in: Pas (G.), *En waarover spreekt het kunstwerk?*. Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap, departement Welzijn, Volksgezondheid en Cultuur, Brussel: 33-47.
- Elias (W.), 2001. "Een scenario voor een levenslang curriculum.", in: De Rynck (P) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel: 101-115.
- Fauconnier (S.), 2002. *Auteursrecht: ontwikkelingen en problematiek*. Verschenen op: <http://deaf.v2.nl/deaf/03/archive/node/Text/show.py?noder=146493&frame=1&domain=deaf03/>.
- Fuller (M.), 2005. *Media Ecologies. Materialist Energies in Art and Technoculture*. Cambridge – London.
- Gilster (P.), 1997. *Digital Literacy*. New York.
- Hermes (J.), 2006. "Citizenship in the age of the internet.", in: *European Journal of Communication*, nr.21: 295-309.
- Hesmondalgh (D.), 2002. *The Cultural Industries*. London.
- Hooper-Greenhill (E.), 2001. "Het museum als leraar. Museum pedagogie als uitdaging.", in: De Rynck (P) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel:115-133.
- Hsin Hsin (L.), 2000. "Un musée d'art numérique: une première sur le web.", in: *Museum International*, 52 (1): 8-13.
- Jyh (W.S.), 2006. "Book review: Literacy in the New Media Age.", in: *Discourse Society*, nr.17: 137-139.
- Koh (J.), Young-Gul (K.), Butler (B.) & Gee-Woo (B.), 2007. "Encouraging Participation in Virtual Communities.", in: *Communications of the ACM*, nr.50: 69-73.
- Konijn (F.), 2001. "Mist museumeducatie de boot? Naar een nieuwe museologie.", in: De Rynck (P) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel: 133-145.
- Lassage (P.), 2005. "Laat innovatie meespelen bij overheidsinvesteringen.", in: *De Tijd* 10/05/2005.
- Lee (J.J.), 2000. *Interactivity: a new approach*. Paper voorgesteld op the 2000 Convention of the association for education in journalism and mass communication. Phoenix.
- Maeda (J.), 2001. In: Springarn-Koff (J.), *010101: Art for Our Times*. Verschenen op: <http://www.wired.com/news/culture/0,1284,41972,00.html>.
- Manovich (L.), 1999. *New Media: a User's Guide*. Verschenen op http://www.manovich.net/DOCS/new_media_users_guide.doc.
- Manovich (L.), 2000. "Database as a Genre of New Media.", in: *AI & Society*, London, vol.14, nr.2: 176-183.
- Manovich (L.), 2001. *The Language of New Media*. Cambridge – London.
- Manovich (L.), 2002. "Ten Key Texts on Digital Art: 1970-2000.", in: *Leonardo*, vol.35, nr.5: 567-575.

- McLuhan (H.M.), 1962. *The Gutenberg Galaxy*. Toronto.
- McLuhan (H.M.), 1994. *Understanding Media*. Cambridge.
- McGuigan (J.), 1999. *Modernity and postmodern culture*. Buckingham – Philadelphia.
- McMillan (S.), 2002. “Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents and systems.”, in: Lievrouw (L.), Livingstone (S.), *The handbook of the new media, the social shaping and consequences of ICT's*, London: 163-182.
- Mees (V.), 2001. “De gids als entertainer?”, in: De Rynck (P.) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel: 187-189.
- Mertens (L.), 2007. “Inleiding”, in: Janssen (S.), *Digikansen*. Linc vzw Leuven.
- Michiels (K.) en Mechant (P.), 2007. *Het virtuele kunstencentrum van de toekomst. Zoektocht naar een innovatief webplatform voor virtuele cultuurbeleving*. VACF-IBBT. Verschenen op: http://www.lulu.com/items/volume_53/801000/801000/1/print/801000.pdf.
- Mitchel (W.J.T.), 1994. “The Pictorial Turn”, in: *Picture Theory*, Chicago.
- Moreas (M.A.), 2007. *Digitale Kloof in Vlaanderen*. Studiedienst van de Vlaamse Regering. Verschenen op: http://aps.vlaanderen.be/statistiek.be/statistiek/publicaties/pdf/DigitaleKloof_200709.pdf.
- Murray (H.J.), 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York.
- Nunes (P.), 2006. “Book Review: Cultural Citizenship: Cosmopolitan Questions.”, in: *Media Culture Society*, nr.28: 802-805.
- Parsons (M.J.), 1987. *How we understand art. A cognitive developmental account of aesthetic experience*. Cambridge – New York.
- Parsons (M.J.), 1996. “Visual and Verbal Learning in Art: The Consequences of Development in Aesthetics for Art Education and the Psychology of Art”, in: *Art & Fact, Learning Effects of Art Education*, Utrecht: 12-20.
- Parsons (M.J.), 2001. “Kunsteducatie en de accentverschuiving naar het beeld.”, in: De Rynck (P.) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel: 87-101.
- Patcher (M.) & Landry (C.), 2002. *Culture at the Crossroads: Culture and Cultural Institutions at the Beginning of the 21st Century*. Gloucestershire.
- Pauwels (C.), Van Oost (O.), Lavens (A.), 2004. *Hip en hype, bits en bytes: het kunstenmuseum, culturele aanbod- en participatietrends in een digitaal tijdperk*. Steunpunt re-creatief Vlaanderen, Gent. Verschenen op http://srcv.serv.ugent.be/srv/pdf/srcvwp_200402.pdf.
- Pinxten (R.), 2007. In: Peters (T.) & Daenen (W.), 2007. “Vlaamse Regering keurt omstreden participatiedecreet toch goed.”, in: *De Morgen*, 22/09/2007.
- Pool (C.R.), 1997. “A New Digital Literacy. A Conversation with Paul Gilster.”, in: *Educational Leadership*: 6-11.

- Postman (N.), 2000. *The humanism of Media Ecology*. Verschenen op: http://www.media_ecology.org/publications/proceedings/v1/humanism_of_media_ecology.html.
- Prummel (J.) en Saey (P.), 2001. "Volwassenen interactief rondleiden in een kunstmuseum. Ontwikkeling en methodiek.", in: De Rynck (P.) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel: 145-163.
- Read (H.), 1949. *Education Through Art*. New York.
- Saey (P.) en Van Eeckhaut (M.), 2003. *Publieksbegeleiding in de praktijk*. Cultuurnet Vlaanderen, Brussel.
- Samyn (N.), 2007. Verslag workshop "Creatie en de actieve gebruiker", studienamiddag Participatie en E-cultuur, Brussel.
- Sels (G.), 2007. "Waarom cultuureducatie niet van de grond raakt", in: *De Standaard* 26/09/07.
- Smith (R.A.) (Ed.), 1989. *Discipline Based Art Education*. Chicago.
- Smith (A.D.), 1990. "Towards a global culture?", in: *Theory, culture & society*, vol.7: 178-180.
- Spierts (M.), 2001. "De ingebouwde spanning tussen kunst en vorming", in: De Rynck (P.) en Adriaenssens (I.), *Wie volgt de gids? Nieuwe perspectieven voor educatie en gidsing in kunstmusea*, Brussel: 9-31.
- Stevenson (N.), 2001. *Culture and Citizenship*. London.
- Van Aeken (T.), 2007. verslag workshop "Meervoudige Geletterdheid", studienamiddag Participatie en E-cultuur, Brussel. Verschenen op: http://www.cjsm.vlaanderen.be/e-cultuur/studiedagen/participatie_in_e-cultuur/workshops/ws_mvg.html.
- Van den Braembussche (A.A.), 1994. *Denken over kunst. Een inleiding in de kunstfilosofie*. Bussum.
- Vandenbroucke (F.), 2007. "Gelijke kansen voor iedereen", interview in: *De Standaard*, 26/09/07.
- Van der Speeten (G.), 2007. "Cultuur in een muisklik.", in: *De Standaard*, 31/08/2007.
- Van der Speeten (G.), 2007. "Een jarenlange obsessie. Participatie is sinds jaar en dag het stokpaardje van Anciaux.", in: *De Standaard*, 23/09/2007.
- Van Genechten (H.), 2003. *Musea aan het begin van het nieuwe millennium: een weerspiegeling van de tijdsgeest? Een kritische doorlichting van omvang en verschijningsvorm van het ICT gebruik van erkende Vlaamse en Brusselse kunstmusea; een kritisch inventaris van hun websites*. Eindverhandeling VUB, Brussel.
- Van Oost (O.), 2003. *Museum Participation in a Network Society: a Reflection*. Steunpunt Re-Creatief Vlaanderen. Verschenen op: http://srcv.serv.ugent.be/srv/pdf/srcvwp_200301.pdf.
- Van Oost (O.), 2004. "De bezoeker van het kunstmuseum in de vitrine: gezichtspunten op museumparticipatie.", in: Carpentier (N.), Pauwels (C.), en Van Oost (O.), *Media en maatschappij. Het on(begrijp)bare publiek: een communicatiewetenschappelijke verkenning van het publiek*. VUB, Brussel.
- Vergo (P.), Smith (C.S.), Jordanova (L.), Greenhalgh (P.), Sorensen (C.), Merriman (N.), Bann (S.), Wright (P.) and Palmer (N.), 1989. *The New Museology*. London.

Verschooren (K.), 2007. *Situating Internet Art in the Traditional Institution for Contemporary Art*. Massachusetts.

Webster (F.), 1996. *Theories of the information society*. London.

Winckelmans (W.), 2007. "Een kloof in laagjes. Waarom PC's alleen de digitale kloof niet dichten.", in: *De Standaard*, 05/09/2007.