

PDF hosted at the Radboud Repository of the Radboud University Nijmegen

The following full text is a publisher's version.

For additional information about this publication click this link.

<http://hdl.handle.net/2066/61259>

Please be advised that this information was generated on 2021-04-21 and may be subject to change.



Peter Rietbergen

Verbeeldingen van het verleden in woord, beeld en spel

Een complex cultureel continuüm voorbij de wetenschappelijke tekst

WETENSCHAPPELIJKE DISTANTIE VERSUS EMOTIONELE IDENTIFICATIE?

'The past is a foreign country. People do things *differently* [cursivering P.R.], there.' Met deze overbekende zin verwoordde L.P. Hartley in zijn roman *The Go-Between* (1953) een gevoel dat sedertdien een cliché is geworden maar dat wij, vakhistorici, onszelf en onze lezers – een helaas kleine groep – voortdurend voorhouden. Wij willen immers voorkómen dat de massa zich het verleden ondeskundig toeëigent en het daardoor van zijn eigen, andere realiteit berooft. Wij willen, hoe postmodern we ook zijn, onder erkenning van de beperkingen van ons streven, die realiteit toch zo betrouwbaar mogelijk verbeelden, al bestaat die betrouwbaarheid nog slechts als een onderbouwde waarschijnlijkheid.

De meeste mensen hebben geen behoefte aan het verleden om er wetenschappelijk afstand van te nemen en het zo te begrijpen, al dan niet 'wie es eigenlijk geweest'; zij willen het consumeren, tussen de polen van troost en vermaak.¹ Daartoe dient het verleden dichterbij te zijn dan het kán zijn. Uit het zwarte gat van de door historici geschapen wetenschappelijke informatiedichtheid komt helaas geen beeld dat de meeste mensen aantrekkelijk vinden: niet alleen is het te vergruisd, het is ook te weinig spannend, te weinig 'leuk' of 'cool'. Het past, kortom, niet in onze 'belevensmaatschappij'.² Historici, hoe gewetensvol zij ook zoeken, vinden voor zo'n op indi-

1 Over de relatie tussen identiteitsvorming en *verledenbewustzijn* – een term die ikzelf prefereer omdat *historisch bewustzijn* enerzijds en *herinnering* anderzijds toch andere dimensies dekken – zie ook: E. Angehrn, *Geschichte und Identität* (Berlijn 1985).

viduele – en hedendaagse – behoeftes toegesneden verleden natuurlijk zelden de bronnen; waar dat wel lukt, blijken de gevoelens van dat verleden dikwijls zo vreemd, zo anders dat zij het hedendaagse publiek niet aanspreken.

Geschiedwetenschappers menen dat in veel populaire verledenverbeeldingen³ het in essentie ongelijktijdige gelijktijdig gemaakt wordt, dat het verleden wordt *gepresenteerd*, als een wat anders aangekleed heden, dat dichtbij is, en dus begrijpelijk, ja zelfs beleefbaar. In Virginia Woolfs roman *Between the Acts* (1941) vraagt Isa of de Victorianen echt bestonden? Mrs Swithin zegt: ‘I don’t believe that there ever were such people, only you and me and William dressed differently.’ Waarop William verontwaardigd reageert: ‘You don’t believe in history.’ Inderdaad: zoals velen gelooft Mrs Swithin slechts in mensen die weliswaar in tijd niet zijn als wij maar die ons verder, op wat anders ogende zaken na, toch niet danig van ons stuk brengen of aan het denken zetten. De zo voorgestelde bewoners van het verleden suggereren aan de bewoners van het heden een – valse – continuïteit. Zij worden beelden die vertrouwen wekken juist omdat de hedendaagse mens zich in hen kan inleven, juist omdat zij, de mensen van vroeger, gepresenteerd worden als, eigenlijk, ‘jij en ik’.

De tendens die in Mrs Swithins reactie besloten ligt, wordt versterkt door de wijze waarop tegenwoordig de wetenschappelijke geschiedschrijving, die nog steeds pretendeert het meest betrouwbare beeld van het verleden te geven, voor het publiek geschikt gemaakt wordt. Is het zo dat historici intussen weten dat een onherkenbaar verleden voor het heden geen functie heeft, niet zijn rol speelt van structurerend geheugen, van toekomstgerichte herinnering? Passen zij, zeker buiten de ivoren toren van de wetenschap, hun beelden aan, daartoe bovendien gedwongen door de hedendaagse, technische massacultuur? Zij willen tenslotte gepubliceerd en gelezen worden. Steeds vaker neigen onderzoekers, en meer nog zij die wetenschappelijk onderzoek gebruiken, ertoe het verleden te verbeelden, te present-eren op manieren die in hun publieksgerichtheid de grenzen overschrijden die juist de wetenschap aan een verantwoorde weergave stelt. Zo ontstaat een spanningsveld tussen een verleden werkelijkheid die professionele historici problematiserend en analytisch in haar anders-zijn benaderen om haar zo te kennen en het verleden dat de massa wenst. Dat levert moeilijke situaties op voor wie, met inachtneming van professionele pretenties, in hun beroep zodanige woorden en beelden moeten kiezen dat daarin voorbij tijd voor grote groepen tot leven komt.

In 1988 zette het Maritime History Museum in Greenwich zijn multimediale Armada-show op. Wat bleek? Sir Francis Drake, al eeuwenlang de held die in 1588 Albion redde van de ondergang, was verbannen naar een uithoek. Het museum achtte, op wetenschappelijke gronden, de rol van de man die zolang, naast koningin Elizabeth I, de beeldvorming had gedomineerd, te zeer een mythe. De gemeente Plymouth, die toeristisch en dus commercieel garen wilde spinnen bij de vieringen, protesteerde heftig. Wat Robin Hood was voor Nottingham, was Drake voor deze havenstad en tenslotte: ‘what’s history if you can’t bend it a bit?’ Dat deed de Britse regering zelf

2 Ik leen de term van: G. Schulze, *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart* (Frankfurt 1992).

3 Deze term gebruik ik omdat andere – representaties van het verleden, visualisering van het verleden, voorstellingen van het verleden – niet alleen log zijn maar ook niet de pluraliteit oproepen die, mijns inziens, in *verledenverbeeldingen* (ofwel verbeeldingen van het verleden) wel naar voren komt. Het Angelsaksische gebruik van ‘memory’ en ‘memories’ vind ik ongelukkig.

toch ook – boog die immers niet voor Spaanse gevoeligheden, in het zicht van naderende, complexe onderhandelingen in het Brusselse?⁴

Toen in 1995 de Disney Studios hun *Pocahontas* draaiden, maakten zij zich meester van een icoon van de koloniale Amerikaanse geschiedenis. Tal van deskundigen moesten de historische betrouwbaarheid garanderen, maar al snel werden toch – Indiaanse! – consultants ingehuurd om de veranderingen te rechtvaardigen die, omwille van het filmverhaal, in de gecanoniseerde versie van het verleden werden aangebracht.⁵

Zelfs de talloze docudrama's die tegenwoordig zo gretig verorberde kost zijn op de televisie – uitingen van een bij de consument vermoed verlangen naar 'echtheid', omdat de vele producten van fictie, zoals soap opera's, soms wel erg manifest onecht zijn – tonen in hun aftiteling dikwijls de waarschuwing dat bepaalde scènes of personen zijn weggelaten of juist toegevoegd omwille, nota bene, van het verhaal.

Natuurlijk kan men bij de producten van zulke tentoonstelling- en filmmakers verontwaardigd denken: waar blijft de waarheid van de gepretendeerde reconstructie, of die nu een hedendaagse of een verleden situatie betreft?⁶ Maar wat doen wij, wetenschappers van het verleden, in ons traditionele tekstschrijven anders? Binnen de kaders van ons ambacht geven wij toch ook extra aandacht aan bepaalde episodes of personen, ofwel condensereren wij juist de informatie, omwille van de 'wetten' die onze altijd verhalend-verbeeldende reconstructie nu eenmaal regeren.

Eenmaal buiten de wetenschappelijke tekst verbeeld, belandt het verleden al snel in een andere wereld, waarin de regels van de vakkritiek steeds minder gelden. Zeker als de verbeelding emotioneel-commercieel is, komt het verleden soms niet meer los van de representatie. De bezoekers van 'The Alamo', het fort van 'the last stand' in het Texas van 1836, zijn veel enthousiaster nu de saaie, vage portretten van de helden⁷ vervangen zijn door de foto's van de Hollywoodacteurs die het drama gestalte gaven in de populaire film uit 1960: John Wayne is nu Davy Crockett. En hoewel de *Spirit of St Louis*, het vliegtuigje dat Charles Lindbergh in 1927 benutte voor zijn beroemde transatlantische vlucht, te zien is in het zeer wetenschappelijke Smithsonian Institution in Washington DC, worden mensen pas echt gegrepen door de Hollywoodkopie die in het Ford Museum in Dearborn staat. Daarin vloog immers Jimmy Stewart in de film uit 1957, en die heeft vrijwel iedereen gezien. Zó is het ècht gebeurd.⁸

Het spanningsveld dat in deze voorbeelden zichtbaar wordt, was er natuurlijk altijd. Maar zeker in de moderne massamaatschappij van de negentiende en twintigste eeuw is de situatie veranderd. Door gewijzigde demografische, economisch-sociale en politiek-culturele omstandigheden is het nu veel minder *het verleden* maar zijn het *verledens* die fundamentele menselijke behoeftes bevredigen. Naast *het verleden*, dat als

4 Vgl. D. Lowenthal, 'The timeless past. Some Anglo-American historical preconceptions', in: *American Historical Review* 75 (1989) 1274.

5 Vgl. N.N., 'Disney assailed for Pocahontas Portrayal', in: *International Herald Tribune*, 27-28 mei 1995.

6 Een interessante analyse van een recente casus – het maken van een televisiedocumentaire over middeleeuwse kloosters – biedt: K. McDonough, 'Constructing a historical documentary', in: *Perspectives* 41/9 (december 2003) 29-32, 65.

7 De complexe vraag of portretten en andere persoonsafbeeldingen die wij als 'origineel' zien, ook echte gelijkenis representeren blijft hier onbesproken.

8 Vgl. M. Wallace, 'Ronald Reagan and the politics of history', in: *Tikkun*, 2-1 (1987) 13 sqq.; G. Wills, *Reagan's America* (New York 1987) 375.



Lithografisch portret van Davy Crockett en filmfoto van John Wayne in diens rol in *The Alamo* (1960).

afstandelijk wordt gezien, ontstaan dus andere *verledens*, die, net zoals het verleden, in woorden en beelden worden gevat. In feite zijn *verledens* beelden, verbeeldingen, die, ook al verwijzen zij met veel beelden naar *het verleden*, niet geconstrueerd zijn met een primair wetenschappelijk oogmerk en vanuit de bijbehorende en, hoe bediscussieerd ook, toch rigoreuze methodiek.⁹

Steeds meer dienen juist zulke op maat gesneden verledens een welvarende samenleving die wil ontsnappen aan wat het heden minder aantrekkelijk maakt, aan het bekende, routinematige, saaie. Zij bedienen mensen die vermaakt willen worden omdat hun welvaart hun de tijd daarvoor geeft. Zij appelleren daarbij aan het 'andere', het exotische – in tijd of ruimte – maar bevestigen toch vooral het 'eigene', het vertrouwde, want de meeste mensen kunnen niet zonder zekerheid. Zulke verbeeldingen dienen mede daardoor een maatschappij die steeds minder samenleving is, die steeds meer bestaat uit individuen die hun traditionele kaders verloren hebben. Zij bieden nostalgische perspectieven op vergane sociale contexten. Zulke voorstellingen bedienen individuen die behoefte hebben aan houvast in politiek en cultureel onzekere situaties, omdat zij er de eigen waarden in kunnen projecteren en die zo kunnen legitimeren. Meer dan ooit brengt de behoefte aan beleefbare continuïteitservaringen mensen ertoe tradities te revitaliseren of te bedenken, geheugenplaatsen te scheppen, het verleden in iconen te laten 'leven'.

Het proces waarin het grote publiek zich het verleden toeëigent wordt mede bepaald door het feit dat, veel meer dan vóór de negentiende eeuw, ditzelfde publiek als 'consumenten' de culturele ruimte bevolkt waarin verledenverbeeldingen tot stand komen; eigenzinnig, lopen zij lang niet altijd meer aan de leiband van de 'producenten', zeker niet wanneer die als dirigenten van de herinnering – al dan niet rechtstreeks vanuit de wetenschap – de gedachten van traditionele politieke of culturele elites uitdragen. In dat proces zijn bovendien woorden en beelden die vroeger een

9 Ik neem hierin mee wat anderen wel noemen 'alledaagse vormen van historische interesse' in of 'buitenwetenschappelijke omgang' met het verleden. Vgl. de algemene beschouwingen ter zake in: L. Dorsman, E. Jonker, K. Ribbens, *Het zoet en het zuur. Geschiedenis in Nederland* (Amsterdam 2000).

specifieke maatschappelijk-culturele groep bereiken en bijeen hielden, nu steeds meer gemeengoed geworden en alleen al daardoor minder onderscheidend, maar ook minder beheersbaar.

Over het spanningsveld tussen *het verleden* en *verledens* en over de manier waarop deze laatste gestalte krijgen in de steeds complexere verbeeldingen van het verleden die in de steeds visueler massacultuur van de afgelopen twee eeuwen ontstaan zijn, gaat dit themanummer.

MEERVOUDIG VERLEDEN, IN WOORDEN EN BEELDEN.

In de overdracht van informatie zijn woord en beeld altijd samengegaan. De eerste 'woorden' waren toch pictogrammen en ook toen zulke beelden zich stilerden tot karakters of letters bleef, althans in de westerse wereld, het beeld van betekenis: niet alleen voor de mensen die niet konden lezen – tot diep in de negentiende eeuw verreweg de meesten! – maar ook omdat visualisering, van wat in woorden werd uitgedrukt of in woorden toch niet uitdrukbaar bleek, nog steeds een doelgerichte communicatievorm was. Kortom, het beeld als betekenisdrager, als communicatiemiddel is nooit weggeweest uit onze cultuur.

In dat opzicht is de wetenschappelijke presentatie van het verleden bijna een uitzondering. Vanuit de gedachte dat het geschreven woord objectiviteit garandeerde, maar al evenzeer vanuit het gevoel dat een (beschaafde) geletterde cultuur zich ook sociaal onderscheidde van een (onbeschaafde) loutere beeldcultuur, heeft de wetenschap veelal afstand genomen van andere dan tekstuele verbeeldingen. Echter, in de buitenwetenschappelijke representatie van de geschiedenis – in feite veel ouder dan de wetenschappelijke! – deden zich vanaf de vroege negentiende eeuw belangwekkende ontwikkelingen voor. In een periode van toenemende alfabetisering en afnemende drukkosten begon juist de historische roman aan zijn grote bloeiperiode, als verledenverbeelding die het persoonlijke, beleefbare voorop stelde.¹⁰ Andere verbeeldingen tonen de groeiende behoefte aan een nog zichtbaarder, aansprekender verleden: eerst waren het nog de gravures maar vanaf de tweede helft van de negentiende eeuw de litho's die steeds vaker teksten illustreerden die de geschiedenis vertelden. De al oudere, ermee verwante 'historieprenten', soms met een enkele titelzin, dienden nog steeds als verledenvisualisering *tout court*.¹¹ Beide waren voortbrengselen van een nieuwe cultuur waarin technische reproduceerbaarheid allengs dominantier werd: papieren verbeeldingen die, hoewel van klein formaat, grote groepen bedienden. De dikwijls enorme, in olieverf geschilderde doeken van de meer chique 'historieschilderkunst' waren producten van een oudere maar nog levende cultuur. Toch hadden ook deze unica wel degelijk een bredere cultureel-maatschappelijke uitstraling.¹² Juist deze doeken werden, met name vanaf het begin van die negentiende eeuw, steeds meer getoond, niet alleen zoals vroeger in (quasi) publieke ruimtes maar nu ook in dat

10 Vgl. een recent themanummer van *TvG*: M. Grever, P. Rietbergen, ed., *Gender en genre van de historische roman*, *Tijdschrift voor Geschiedenis* 112 (1999) nr.4

11 Daarover het nodige in het klassieke overzicht voor de vroege Nederlandse productie: H. van der Waal, *Drie eeuwen vaderlandsche geschied-uitbeelding 1500-1800* ('s-Gravenhage 1952)

12 Over het fenomeen historieschilderkunst bestaat intussen een hele bibliotheek. Twee goede introducties annex overzichten zijn: Th. Gaethgens, e.a. ed., *Historienmalerei* (Berlijn 1996), en: W. Mai, et al. ed., *Historienmalerei in Europa* (Mainz 1990).



Een van de lithografieën waarmee Gustave Doré in 1865 de Bijbel illustreerde – volgens vele negentiende-eeuwse lezers een geschiedenisboek. Deze ‘ensceneringen’ hadden in latere decennia grote invloed op de decors van historische speelfilms.

nieuwe fenomeen, het museum.¹³ Zo bedienden deze schilderijen eveneens een groot publiek.

Overigens werden vanaf de tweede helft van de negentiende eeuw in heel Europa deze geschilderde verbeeldingen van het verleden vaak op papier gereproduceerd. Zij sierden als ingelijste steendrukken de kamerwanden van brave burgers. Zo hadden zij een moeilijk meetbare maar juist vanwege de huiselijke context grote invloed op de historische voorstellingen van ouderen en zeker ook van jongeren. Bovendien sierden ze als opvoedkundige platen de muren van de scholen waarin de verbeelding van het verleden nu systematisch werd bevorderd om de opvoeding tot natielievend burger te realiseren; daarbij moesten naar eigentijdse inzichten tekst en beeld didactisch hand in hand gaan. Tezelfdertijd werden reproducties van historiestukken gebruikt om teksten te illustreren: wetenschappelijke studies, schoolboeken en, natuurlijk, die al even invloedrijke vehikels voor de invoelbare verbeelding van het verleden, de historische

13 Een goede inleiding op het fenomeen museum en zijn context geeft: B. Kirshenblatt-Gimblett, *Destination Culture: tourism, museums and heritage* (Berkeley 1998). Zie ook T. Bennett, *The birth of the museum: history, theory, politics* (Londen 1995).

romans, die nu niet alleen voor volwassenen maar juist ook voor kinderen werden geschreven. Al die verbeeldingen hebben één ding gemeen: zij kwamen tegemoet aan een groeiende behoefte aan personalisering en sentimentalisering¹⁴ van het leven en dus ook van het verleden leven; de moord op, de dood van, de roerende afscheidswaarden tussen deze dan wel gene historische held of heldin waren de meest geliefde thema's. Dientengevolge stonden dergelijke representaties van 'de geschiedenis' allengs verder af van de tekstuele, zich wetenschappelijk noemende, temeer daar die zich in de loop van de negentiende eeuw steeds meer ging bezighouden met de vraag naar de grote, onpersoonlijke krachten die het geschiedproces heetten te bepalen.

Voor verbeeldingen van het verleden werd, door de mogelijkheden die de nieuwe technologie bood en door de behoeftes van een burgerlijk-nationale samenleving aan legitimerende voorstellingen¹⁵, de combinatie van woord-en-beeld alleen maar populairder. In dat kader – volgens pessimisten het begin van een cultuur van ontleding – ontstond het stripverhaal, dat ook historische invullingen kreeg¹⁶, waarbij, al evenzeer tot op de dag van vandaag, altijd die meer persoonlijke benadering wordt gekozen.¹⁷

Sommige auteurs proberen met stripverhalen het schoolboek te vervangen, het medium bij uitstek voor de overdracht van kennis omtrent het verleden, wellicht omdat dit ondanks alle inspanning nog steeds ervaren wordt als saai, want onpersoonlijk. Zo presenteert de serie *Van nul tot nu* de essentie van de Nederlandse geschiedenis in stripvorm¹⁸, maar wel met kinderen in de hoofdrol. Waarschijnlijk echter zijn de verhalen die, vrijwel volledig voorbijgaand aan de beschikbare historische data, spectaculaire verledens oproepen veel populairder. Daarbij gaat het om producten als *Attila* en *De Khan*, die geheel voldoen aan de karakteristiek die een mij bekend handelaar ervan geeft: glamourpulp.

Toch doen zich in deze beeld-en-woord-cultuur belangwekkende ontwikkelingen voor, bijvoorbeeld in het in Brussel sinds 1948 actieve 'Le Lombard'-imperium. De afgelopen jaren bracht men negentien succesvolle stripboeken uit waarin de titelheld, de jonge *Vasco*, reist door de Euraziatische wereld van het derde kwart van de veertiende eeuw. De boeken, alsmede de site www.lelombard.com onthullen motieven en werkwijze van de schrijver-tekenaar, Gilles Chaillet.

Hij koos niet de cliché-middeleeuwen van ridders en koningen. Een Siennese bankierszoon beleeft zijn avonturen in de vroeg-kapitalistische handelswereld, overigens niet met de wissel maar toch met het zwaard als wapen. Vasco is in Rome als Cola di Rienzo er een republiek sticht, verblijft in Avignon tijdens de pauselijke

14 W. Busch, *Das sentimentalische Bild: die Krise der Kunst im 18. Jahrhundert und die Geburt der Moderne* (München 1993).

15 Vgl. voor de achtergrond: A.-M. Thiesse, *La création des identités nationales. Europe XVIIIe-XXe siècle* (Parijs 1999).

16 Over de voors en tegens ervan: G. Munier, *Geschichte in Comics: Aufklärung durch Fiktion? Über Möglichkeiten und Grenzen des historisierenden Autorencomics der Gegenwart* (Hannover 2000). Vanzelfsprekend worden strips op hun beurt weer bronnen voor de geschiedenis van de tijd waarin ze ontstonden en die ze verbeeldden. Zie: J. Witek, *Comic books as history. The narrative art of Jack Jackson, Art Spiegelman and Harvey Pekar* (Jackson, Miss., 1989).

17 Een goed voorbeeld zijn de vele strips die in de jaren 1970 en 1980 werden gepubliceerd door de Bredase uitgeverij Brabantia Nostra.

18 Navraag bij een Nijmeegse striphandelaar leerde mij dat deze serie inderdaad op scholen gebruikt wordt; hoe groot kwantitatief en kwalitatief het effect is, weet ik niet.

ballingschap, ontraadselt een geheim in de koopmansstad Brugge, trekt naar Venetië en, om de serie samen te vatten, belandt zelfs in het verre China.

De maker trapt, heel knap, niet in de val der ongelijktijdigheid: Vasco is getuige van gebeurtenissen die inderdaad in zijn levensperiode voorvielen. Verder treft de accurate van de tekeningen – voor Brugge benutte Chaillet oude stadsgezichten – en eveneens de impliciete gebruikmaking van historische literatuur. In een *Mémoires de Voyage* geeft Chaillet zijn lezers via Vasco's fictieve reisdoossier de feitelijke informatie waarop de serie berust. Juist dit deel wordt aangeprezen als geschikt voor middelbare schoolleerlingen. Die vormen dus, kennelijk, een (potentiële) publieksgroep, een groep die zich notoir moeilijk laat interesseren. Laat ik het eerlijk toegeven: kon ik zulke verhalen tekenen en schrijven, ik zou me niet schamen via dit medium, en vanuit dit perspectief mijn beeld van het verleden publiek te maken. Is dat gevaarlijk? Ach, géén ons bekend veertiende-eeuwer bezocht ooit al deze locaties. Juist daarom kan wie de wereld(en) van toen wil leren kennen een slechter gids kiezen dan deze stripfiguur.¹⁹

Steeds rijker wordt, vanaf de vroege negentiende eeuw, het aanbod aan verbeeldingen van het verleden: in de schilder- en tekenkunst, in de literatuur – de (geïllustreerde) historische roman én het historisch melodrama²⁰ – en in het 'Gesamtkunstwerk' van tekst-beeld-muziek dat opera is: een genre dat als vehikel voor verbeeldingen van het verleden al vanaf de zeventiende eeuw populair was en nog te weinig op dat punt is onderzocht.²¹ Nieuw is vanaf het Fin-de-Siècle de film, die ten dele de functie van de opera als vermaak voor de massa overneemt met dezelfde combinatie van tekst, beeld en muziek.

Met de introductie van foto en film kreeg het beeld een invloed als nooit tevoren, een invloed ook die de historische verbeelding voorgoed zou veranderen doordat nu verhalen – feitelijke en fictieve – en verschillende vormen van visualisering een steeds complexer cultureel continuüm werden.²² Toen het fotografische beeld er eenmaal was, en vooral toen het leerde lopen, kon het, naar de meeste mensen meenden, niet liegen. Bovendien weten we sedertdien dat juist zulke beelden, meer nog dan de geschreven en geschilderde, de eigen herinnering veelal vervangen, zelfs bij wie ooit ooggetuige was van hetgeen gerepresenteerd wordt. Mede daardoor werden ook filmische verledenverbeeldingen zo invloedrijk dat, al blijken zij bij nadere studie goeddeels fictief, hun misleidende echtheid ons steeds meer moet doen afvragen wat de zo gemaakte representaties teweegbrengen.²³ Een enkel voorbeeld moge de complexiteit van de nieuwe verledenbeeldvorming in het nieuwe medium illustreren.

19 Vgl. Peter Rietbergen, 'Fantasiegeschiedenis', in: *Spiegel Historiae* 39 (2004) 69.

20 Over drie invloedrijke negentiende-eeuwse Franse vertegenwoordigers van dit al oudere genre, wier werken ook elders in vertaling veel gespeeld werden: M. le Hir, *Le romantisme aux enchères: Ducange, Pixérécourt et Hugo* (Amsterdam 1992).

21 Een goed overzicht biedt echter: G. Jellinek, *History through the opera glass: from the rise of Caesar to the fall of Napoleon* (New York 2000).

22 Voor de negentiende-eeuwse representaties zie: H. White, *Metahistory: the historical imagination in nineteenth-century Europe* (Baltimore 1973); S. Bann, *The Clothing of Clío: a study of the representation of history in nineteenth-century Britain and France* (Cambridge 1984) en: idem, *The inventions of history: essays on the representation of the past* (Manchester 1990).

23 Een goede inleiding geeft: T. Barta, *Screening the past: film and the representation of history* (Westport 1998).



Bette Davis als koningin Elizabeth I van Engeland in *The Virgin Queen* (1955). Omwille van de authenticiteit liet Davis haar voorhoofd kaalscheren en werd zij gehuld in gewaden die van historische portretten waren gecopieerd.

In *Una Giornata Particolare*, Ettore Scola's meesterwerk uit 1977, wordt het alledaagse leven in Rome ten tijde van Mussolini verbeeld. Twee outsiders, Sophia Loren en Marcello Mastroianni, spelen de tot minder dan mens gedegradeerde moeder-sloof en de homoseksueel die op het punt staat verbannen te worden. In hun gemarginaliseerd-zijn geven zij een gedramatiseerd, gepersonaliseerd en daardoor zo aansprekend commentaar op de realiteit van het fascistische Italië. Met hen zien wij de andere bewoners van hun appartementengebouw massaal naar het centrum van de stad stromen. Met hen horen wij de door de radio uitgezonden echo's van het nieuwe imperium, de geluiden van de triomftocht die de Duce in Rome voor de bezoekende Führer heeft aangericht. Daardoor vult zich ons geestesoog met de beelden van wat zich daar afspeelt, beelden die we in deze speelfilm niet zien maar die wij meestal wel gezien hebben: de filmjournaalbeelden van toen, die de grote parade langs de 'Via dei fori imperiali' in de Italiaanse bioscopen brachten. Door deze impliciete verwijzing naar echte visuele bronnen wordt het fictieve beeld dat de speelfilm geeft in hoge mate versterkt, overtuigender gemaakt en zullen velen zich de Mussolinijse samenleving vooral voorstellen als een 'bijzondere dag'. Het is een procédé dat dikwijls en effectief wordt toegepast, maar evidente gevaren in zich draagt.

Bij alle tot nu toe besproken verbeeldingen zijn de consumenten toeschouwers: voor hen bewaart het verleden, ook als het in de film beweegt, zijn afstand. Daaraan kan zelfs de enorme industrie van historische documentaires op televisiekanalen als *Discovery Channel*, *History Channel* en in Engeland de zeer uitgebreid toegeruste BBC-

afdeling niet veel veranderen.²⁴ Wel kan men zien hoe juist in die invloedrijke sector de verbeelding van het verleden eveneens gedramatiseerd en gepersonaliseerd wordt: de TV-kijker volgt vrijwel altijd een ‘ontdekker’, een enthousiast gesticulerend ‘deskundige’, en kruipt met hem in piramidegangen of kijkt met hem in stoffige folianten. Daarbij treden merkwaardige vermengingen van feit en fictie op. Het beeld van de avontuurlijke archeoloog dat in de populaire ‘Indiana Jones’-films wordt opgeroepen, lijkt zich de afgelopen tien jaar te herhalen in het beeld dat ontstaan is rond en door de secretaris-generaal van de Egyptische oudheidkundige dienst, Zahi Hawass, die in tal van televisiedocumentaires bijna ‘het gezicht’ is geworden van een als avontuurlijk gepresenteerde Egyptische archeologie.²⁵ Een stapje verder, en de kijker ziet hoe op het scherm mensen zoals hijzelf als lid van een ‘Time Team’ meewerken aan opgravingen. Wij moeten ons realiseren dat in deze beeldvorming banale budgettaire overwegingen niet zonder betekenis zijn: de programmamakers zoeken emotionele situaties en spectaculaire successen. Dat dit makkelijk leidt tot kwalitatief discutabele verslaggeving en tot reconstructies die ‘echte’ wetenschappers ongewenst achten, blijkt uit de debatten die nu regelmatig gevoerd worden op de pagina’s van, bijvoorbeeld, *Current Archeology*.²⁶

VAN GEMUSEALISEERD VERLEDEN NAAR LEVEND VERLEDEN

De behoefte nóg dichterbij het verleden te komen – het verleden dichterbij te halen? – is met dat alles echter nog lang niet bevredigd. Deels wordt erin voorzien door het groeiende aanbod van (museum)tentoonstellingen waarbij de bezoeker niet alleen kijkend rondloopt, maar ook uitgenodigd wordt mee te doen, in ‘ouderwetse’ spelvorm of via modern, interactief computergebruik. Daarnaast zijn er de themaparken en, nog te weinig onderzocht, het (interactieve) computerspel. Dit zijn de milieus bij uitstek waarin, door een geraffineerd samengaan van teksten, beelden en gespeelde belevingen, mensen teruggevoerd worden in de tijd en het verleden mee-beleven en dus mee-maken.

Ook de oorsprong van deze fenomenen ligt in de negentiende eeuw. Dat was de tijd waarin voor het eerst op grote schaal het verleden gesacraliseerd werd tot erfgoed – een ontwikkeling die aanvankelijk met name in het fenomeen ‘museum’ gestalte kreeg. Behalve de uit vroeger tijden overgeleverde en in de eigen tijd geschilderde

24 Overigens dient, mijns inziens, een studie gemaakt te worden van de verbeeldingen van het verleden die juist in deze sector ontstaan. Ook de context, financieel-economisch, wetenschappelijk, waarin dit gebeurt is de moeite van nader onderzoek waard. Wie de site van Discovery Channel betreedt – <http://www.discovery.com> –, weet meteen dat in het Amerikaans hoofdkwartier anders met het verleden wordt omgesprongen dan in onze ivoren torens. En wie de site van de BBC opent – <http://www.bbc.co.uk/history/> –, ziet hoe groot de actieradius van dit als nevenbedrijfje begonnen deel van de omroep is. Datzelfde geldt, a fortiori, voor het Amerikaanse History Channel – <http://www.historychannel.com> – waar men in een oogopslag kan zien welke historische gebeurtenissen ‘vandaag’ de meest onderzochte zijn, of waar men, via de ‘classroom’, de verworvenheden van dit bedrijf ook in het onderwijs kan benutten.

NB: waar in dit artikel naar websites verwezen wordt, zijn deze gecontroleerd op 10 maart 2004. Echter, de ervaring leert dat zeker commerciële sites soms van de ene dag op de andere verdwijnen.

25 Zie ook de persoonlijke website van hawass: <http://www.guardians.net/hawass/>

26 Bijv. naar aanleiding van de soms hijgerig-sensationele programma’s van het Time Team van de BBC, en van de omstreden reconstructie van een Romeinse villa door Discovery Channel: *Current Archaeology* xvi/8 en xvi/9 (2003), passim.

representaties van het verleden werden in het ‘kunstmuseum’²⁷ ook andere materiële resten tot iconen van het verleden gesacraliseerd, veelal door een verregaande esthetisering. Die riep echter al snel reacties op, omdat de band tussen de toeschouwer en het aanschouwde juist daardoor zo afstandelijk werd. In Londen werd, betaald uit de winst van de “Great Exhibition” van 1851, in de jaren 1870 het Victoria and Albert Museum gesticht om de natie de materiële resten van de Engelse beschaving te leren kennen – een didactisch doel, gefinancierd vanuit die al even didactische wereldtentoonstelling. De Engelsman zou zich, mede doordat hier veel werd uitgelegd over de totstandkoming van die materiële cultuur, bewust worden hoe zijn voorvaders eigenlijk geleefd hadden – een geheel andere emotie dan die werd opgeroepen door de hoge, goeddeels internationale kunst die in instituties als het British Museum en de National Gallery te zien was. Zo ontstond wat recentelijk in een fraaie titel werd verwoord: ‘the presented past’.²⁸

Het spanningsveld wordt ook ervaren in die vanouds hybride instelling, het Rijksmuseum, dat internationaal kunstmuseum én nationaal historisch museum wil zijn. Vanaf 2006 wordt daar de ‘kunst’ geïntegreerd in een bredere (cultuur)historische context. Het is een duidelijke indicatie van een veranderende omgang met de (kunst)geschiedenis, waarbij tegemoet wordt gekomen aan de behoefte aan een zekere beleefbaarheid van het verleden, zelfs in deze tempel der kunsten.²⁹

Al twee eeuwen lang wordt ook wat zich niet laat musealiseren tot erfgoed en object van devotie gemaakt: materieel – in de vorm van het landschap, dat machtige lobby’s met dwaze retoriek willen terugbrengen in zijn zogenaamd natuurlijke staat, en van de bebouwde omgeving, versteend in beschermd dorps- en stadsgezichten – maar ook immaterieel, in tradities en rituelen, ‘invented’ of niet.³⁰ Juist in deze omgevingen leek het logisch de geschiedenis tot leven te brengen in situaties, ja zelfs soms in verhalen die feit met fictie mengen, om de bezoekers, toeschouwers in staat te stellen het verleden meer direct te beleven, overigens zonder dat zijzelf erin participeren. Overal in de Westerse wereld worden locaties waarop in voorbije tijden het leven zich afspeelde – kastelen en paleizen voorop³¹ – de afgelopen decennia bevolkt door historisch gekostumeerde mensen die gevraagd en ongevraagd tekst en uitleg geven.

In het verlengde van deze ontwikkelingen geven Britse TV-makers – uit BBC- en uit commerciële stal – toe aan de ‘re-enactment’-behoefte die in deze gespeelde verledens besloten ligt. Voor een groot publiek van buiskijkers verbeelden vrijwilligers met zekere regelmaat hoe het was om te leven in – voor de televisie herbouwde – arbeiders- of burgermanswoningen uit de vroeger tijden; zij proberen te overleven in de omstandigheden van die tijd, die dikwijls heel anders zijn dan het publiek zich voorstelt. Dergelijke programma’s hebben een complex didactisch doel. De BBC poogt

27 Hoewel de openbare kunstmusea pas echt tot bloei kwamen in de negentiende eeuw, lag de oorsprong iets eerder: P. Bjurström, ed., *The genesis of the art museum in the eighteenth century* (Stockholm 1993).

28 P. Stone, *The presented past: heritage, museum and education* (Londen 1994).

29 Twee symposia zijn aan deze integratiefilosofie gewijd: N.N., *100 stellingen over het Nieuwe Rijksmuseum* (z.pl. 2001); N.N., *Het nieuwe Rijksmuseum* (z.pl. 2002).

30 Vgl. het fraaie overzicht van: D. Lowenthal, *The Heritage Crusade and the Spoils of History* (Cambridge 1998).

31 Juist de conservering daarvan behoort tot Europa’s oudste vormen van geritualiseerde omgang met het verleden.



Greer Garson en Laurence Olivier als Elizabeth Bennet en mr Darcy, in de verfilming van *Pride and Prejudice* (1940). Garsons robe is manifest geromantiseerd; pas in de late twintigste eeuw werd de meer authentieke maar minder 'sexy' kledij uit de Regentschapsperiode in verfilmingen geïntroduceerd.

een tegenwicht te geven aan de soms al te rooskleurige voorstellingen van het verleden die zijzelf heeft gecreëerd in echte dan wel in de studio gebouwde, veelal luxe landhuis- en stadswoninglocaties. Daarin spelen zich immers de veelgeroemde verfilmingen af van Englands grote literatuur: van Jane Austens geliefde romans als *Emma* en *Pride and Prejudice*, via *Brideshead revisited*, Evelyn Waugh's beroemdste boek, tot de toch wat meer onderhuids-kritische teksten van E.M. Forster, zoals *Howard's End*, en de bejubelde, eveneens Engelse TV-serie *Upstairs, downstairs*. Overigens ziet men het fenomeen ook op de Duitse televisie, waar het genre al even populair is, bijvoorbeeld in de op historisch-aansprekende locaties verfilmde versies van het werk van de negentiende-eeuwse 'koningin van de keukenmeidenromans', de nog steeds herdrukte Hedwig Courths-Mahler, die veelal rond 1870 spelen.³² 'Heritage cinema' wordt het genre in Engeland ook wel genoemd, of, naar de producenten die er een commerciële markthoek mee veroverd hebben: 'Merchant-Ivory-films'. In datzelfde Engeland schrijft het culturele establishment er wat denigrerend over: het zou onkritische beelden van het verleden oproepen die de kijkers conservatief maken, of zelfs reactionair, en hen onderdompelen in een verwerpelijke escapisme, hen laten zwelgen in al even verwerpelijke nostalgie. Toch is dat nu juist wat althans de betere films niet doen: die gebruiken deze verfilmingen, die tegelijk verbeeldingen van een verleden zijn, om de hypocrisie van de klassentegenstellingen aan de kaak te stellen, de insnoering van het individu; zij geven de kijker als moraal mee dat groepsdwang altijd tot ongeluk leidt. Zelf heb ik er juist daarom een ander bezwaar tegen: hoe ethisch bevlogen de boodschap ook is, ze is, denk ik, té hedendaags-individualistisch en kritisch om aan de andere emoties van het verleden echt recht te doen.

32 Vgl. G. Sichelschmidt, *Hedwig Courths-Mahler, Deutschlands erfolgreichster Autorin: eine literatursoziologische Studie* (Bonn 1985).

VAN LEVEND(E) VERLEDEN(S) NAAR HISTORISCHE SPEELTUINEN

Intussen is het kijken naar een als levend gepresenteerd verleden en, als volgende stap, het zelf participeren daarin, een enorme industrie geworden. Deels ontwikkelt die zich op authentieke locaties, zij het dat die meestal zwaar gerestaureerd zijn. Een sprekend voorbeeld is de 'Historic Triangle', gevormd door de 'Jamestown Settlement', 'Colonial Williamsburg' en het 'Yorktown Victory Center', die drie opeenvolgende periodes uit het verleden van de Verenigde Staten doen herleven. 'Creating the past' heet het veelzeggend in een studie hierover.³³ Nog veelzeggender zijn mijns inziens de internetadvertenties voor deze ondernemingen. Williamsburg belooft 'a slower pace of life', als indicatie dat het verleden je helpt aan een hectisch heden te ontsnappen. Wie Yorktown en Jamestown tezamen wil bezoeken, kan het best een tweedaags 'History is Fun-package' boeken en krijgt dan de boodschap over dat leuke verleden tienmaal op twee pagina's voorgeschoteld. Waaruit bestaat de 'fun'? Meehelpen vlas spinnen, koloniaal koken, et cetera. Maar uiteindelijk gaat het om het volgende: 'there's nothing like a trip into America's past to restore your faith in its future.'³⁴ Overigens gaan de meeste van deze parken voorbij aan de historische locatie. Zij herscheppen op voor grote massa's toegankelijke plaatsen hele gemeenschappen, tussen prehistorisch en industrieel-archeologisch, waarin de bezoeker behalve toeschouwer ook participant wordt: hij mag er het verleden zien spelen, of het zelf laten leven en dus mee-beleven.³⁵



Amerikaanse militair bezoekt in de vroege jaren 1940 de achttiende-eeuwse barbiers- en pruikenmakerswinkel in 'Colonial Williamsburg'.

- 33 R. Handler, E. Gable, *The new history in an old museum: creating the past at Colonial Williamsburg* (Durham 1997).
- 34 Alle citaten van: <http://www.MyWilliamsburgVacation.com.Triangle/HTP.asp>
- 35 Een analyse van wat de verhaalstructuur – in het algemeen – in themaparken betekent, geeft: Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (New York 1997).

Al lijken de – historische – themaparken de meest recente zijtak aan de rijke boom van de verledenverbeeldingen, toch hebben zij een lange en merkwaardige geschiedenis. De ‘roller coaster’-ervaring waarin sommige parken hun rit-door-de-geschiedenis aanbieden – al jarenlang is in York de Vikingtunnel een enorme attractie – heeft haar wortels in de negentiende-eeuwse carrousels, die ook toen reeds soms met historische tafereelen beschilderd waren³⁶, en in de panorama’s, die veel vaker historische verbeeldingen bevatten dan het enig in Nederland overgeblevene, Mesdags strandtafeel, doet vermoeden. Een andere wortel vormen de eveneens in de negentiende eeuw ontstane openluchtmusea en de parallel ervan, de tijdelijke levend-historische opstellingen die zo populair waren op de grote tentoonstellingen. Her en der in Europa brachten deze manifestaties elementen als volkskunde, folklore, nationale trots en een gevoel van verlies van oude, traditionele waarden bijeen in een structuur die emotioneel, qua beleving, veel complexer was dan hetgeen men in de statische musea ervoer.³⁷ Overal gedijden en gedijen zulke ondernemingen. In Nederland uniek, en in westers perspectief een zeer vroeg voorbeeld is het ‘Bijbels Openluchtmuseum De Heilig Landstichting’, bij Nijmegen, waarin vanaf de jaren 1930 bij de presentatie van het bijbelse verleden wetenschappelijke, museale pretenties en emotioneel-didactische overwegingen samengingen. Dat de formule nog steeds aanslaat, blijkt wel uit de opening, in Frankfurt in 2003, van het significant zo genoemde ‘Bibelhaus am Museummufer’: aan de naam is een eveneens significant tweede lid gekoppeld: ‘Erlebnismuseum’.³⁸ Het museum lijkt zich overigens van de Nederlandse voorganger niet bewust. Het kan ook nog anders. Zo werd ten noorden van de stad New York in 1960 ‘Freedomland’ ingericht, dat een aantal momenten uit de Amerikaanse geschiedenis – onder andere de grote brand van Chicago – om het half uur meeleeftbaar verbeeldde. Weliswaar ging dit park, dat New Yorks meer historisch verantwoorde tegenbod op Disneyland had moeten zijn, na vijf jaar failliet³⁹, de bouw van dergelijke parken gaat door, of ze nu de pretentie hebben om het verleden beleefbaar te maken, of de eigen verbeeldingen van het verleden van de makers willen doen doorgaan juist voor dat verleden, met als argument dat de door hen gekozen versie door de wetenschap (nog) niet erkend is. Dat laatste element krijgt gestalte in het door de invloedrijke publicist Erich von Däniken in 2003 bij Interlaken geopende *Mystery Park*. Aan de hand van een geraffineerde multimediale presentatie brengt het zijn theorieën over de oorsprong van de oudste beschavingen aan de man, de vrouw en, vooral, het opgroeiende kind.⁴⁰

Nog is de behoefte aan een levend verleden met dit alles niet bevredigd. Steeds vaker willen mensen het verleden echt zelf spelen en dat dan ook nog waar en wanneer hun dat goed dunk. Op 4 februari 2001 constateerde R. Stummer, ‘living the past is in

36 Een overzicht biedt: J. Adams, *The American Amusement Park Industry. A History of Technology and Thrill* (Boston 1991). Zie verder G. Dunning, *The American amusement Park: An Annotated Bibliography* (Monticello 1985) en voor recente informatie de ‘site’ van ‘The Institute of Theme Park Studies’: www.themeparkcity.com.

37 Zie voor de Nederlandse situatie de boeiende studie van: A. de Jong, *De dirigenten van de herinnering. Musealisering en nationalisering van de volkscultuur in Nederland 1815-1940* (Nijmegen 2001).

38 Vgl. W. Zwickel, ‘Ein Museum (fast) ohne Vitruvius’, in: *Antike Welt* 34/6 (2003) 625-628.

39 Zie het artikel van: S. Friedman, ‘Mummy, Daddy, Take my Hand. A Tribute to a Forgotten Park’, op <http://www.yesterland.com>.

40 Zie: E.A. Powell, ‘Theme Park of the Gods’, in: *Archaeology* 57/1 (2004) 62-67.

fashion like never before', naar aanleiding van een voor april en mei 2001 geplande BBC-serie *Surviving in the Iron Age*, en hij meldde en passant dat er in Groot-Britannië alleen al 400 're-enactment societies' waren. Engeland kent dan ook een *National Association of Re-enactment Societies*, en een verbijsterend aantal websites.⁴¹ Overigens is het fenomeen zichtbaar in de hele westerse wereld, en tevens in Japan. Veel van deze groepen stammen uit een tijd dat vooral mannen nog graag ridder of samurai wilden spelen – het internationale handboek voor het re-enactment fenomeen heet niet voor niets *Call to Arms*. Echter, wie de sites raadpleegt, constateert dat met de veranderende modes in de geschiedschrijving en de veel grotere en rijkere geschakeerde consumentengroep ook de behoeftes aan een naspeelbare geschiedenis veranderen: men wil nu historisch dansen en feesten in Angelsaksische sfeer, ervaren hoe het was om vrouw te zijn in de tijd van de Tudors, bediende in achttiende-eeuws Londen of zelfs slaaf op een Noord-Amerikaanse plantage. De serieuze Engelse groepen zeggen zich te houden aan de *English Heritage*-regels, die, bijvoorbeeld, randvoorwaarden aangeven betreffende (aan)kleding en pogen te voorkomen dat men al spelend in al te romantische ficties verzeild raakt. In Duitsland verzucht een minstens even serieuze website-maker:

Allen ernsthaften Geschichtsfans sei diese Seite gewidmet und sie soll dabei helfen Informationen zu vermitteln, damit *echte Geschichte zum Anfassen praktiziert und nicht das Bild durch Hollywood-Geschmacklosigkeiten geprägt wird* [cursivering P.R.]⁴²

Het verschijnsel van de spelbehoefte is evenmin recent. Al in de middeleeuwen speelden burgers in de steden, vooral tijdens processies, het verleden na, overigens op relatief statische, bijna schilderij-achtige wijze: in bijbelse taferelen, in scènes uit heiligenlevens en in 'tableaux' die een glimp van de seculiere geschiedenis lieten zien. Deze cultuur bleef bestaan naast het zich toen ontwikkelende professionele toneel, waarnaar men keek zonder er zelf in te participeren.

In de groeiende huiselijkheidscultuur van de late achttiende eeuw werd het fenomeen van het 'tableau-vivant' een belangrijke factor⁴³, waarin, zeker in de rijke milieus, veel geld, tijd, en soms ook artisticeit werd geïnvesteerd. Als inspiratie voor deze veelal woordenloze verbeeldingen dienden dikwijls beroemde literaire dan wel schilderkunstige thema's – maar evenzeer historische gebeurtenissen, die men juist ook weer uit teksten en schilderijen kende. Het efemere karakter van dit fenomeen bemoeilijkt helaas onderzoek ervan.

De emotiebeleving die in deze voorstellingen mogelijk werd, was in de negentiende eeuw mede een aanzet tot de film, de in het verleden gesitueerde film met name – dezelfde film die vervolgens in de twintigste eeuw de behoefte aanwakkerde om het op het witte doek en het beeldscherm getoonde verleden zelf mee te spelen, in musea, themaparken en re-enactment-groepen.

41 Zie bijvoorbeeld: <http://www.re-enact.com>, als portal voor talloze andere sites.

42 Zie: <http://www.haw-hamburg.de/pers/Lueddecke/reenact/index.html>

43 P. Seibert, 'Le tableau vivant comme composante de la sociabilité des salons autour de 1800', in: W. Drost, e.a. ed., *La lettre et la figure* (Heidelberg 1989) 30-44.

In alle situaties waarin het verleden gespeeld wordt, ontstaat een fictionalisering die, hoe verantwoord onderzocht en ontworpen ook, juist door de gewenste personalisering niet kan voorkomen dat men het in essentie onbeleefbaar andere, vroegere uitwist om er het min of meer eendere, en dus beleefbare van nu voor in de plaats te stellen. Dat hier simplificatie en reductie optreden, is onvermijdelijk. Dat deze – zoals Amerikaanse critici beweren – ook een bijna ‘gesaniteerde’ visie op het verleden oproepen die dient om, in casu, de ‘American Way of Life’ te heiligen⁴⁴, is ongetwijfeld in de Amerikaanse context dikwijls waar, en een gevaar. Toch mag dit er, dunkt mij, niet toe leiden dat het hele fenomeen gelijkgeschakeld wordt met ‘disneyfication’ en vervolgens daarom wordt verworpen.

Er is nog te weinig bekend over de ervaringen van publieksgroepen die het verleden naspelen. In de twintigste eeuw werden, zeker na de Tweede Wereldoorlog, rollenspelelen zeer populair in het onderwijs. Velen zien deze als didactisch en inhoudelijk verantwoorde vormen om de jeugd kennis bij te brengen omtrent het verleden; anderen wijzen erop dat jongeren zo het idee krijgen dat het verleden toch eigenlijk niet anders is dan hun heden. Al even weinig weten wij van de emoties en gedachten van hen die naar historische themaparken trekken en zich daar voor korte of langere tijd in een verleden laten onderdompelen doordat zijzelf dat verleden gaan spelen, al dan niet te midden van commercieel ingehuurde acteurs.

Een vroege, macabere, gelukkig vooralsnog fictieve verwijzing naar de behoefte aan en gevolgen van dat soort vermaak vond ik in de film *Westworld* (1973), gebaseerd op een roman van Michael Crichton die later een gigantisch succes boekte met *Jurassic Park*. De hoofdpersonen gaan hun vakantie doorbrengen in een themapark dat hun drie verleden speelwerelden biedt: de Romeinse, de middeleeuwse en het Wilde Westen, in wezen de ‘final frontier’, de Amerikaanse locatie waar beschaving en barbarij botsen. In die werelden kunnen de bezoekers de held spelen, met het zwaard of een ander wapen. Zij meten zich met androïden, door de parktechnici zo geprogrammeerd dat zij de ‘helden’ maximaal spannend doch in feite gevaarloos tegenspel bieden. Totdat het uit de hand loopt.

VAN SPEELTUIN NAAR SPEELBORD EN SPEELSCHERM

In de meeste gespeelde verledens wordt geprobeerd althans iets van wetenschappelijke kennis te integreren in de gespeeld-geleefde representaties. Parallel aan deze ‘games’ manifesteert zich een fenomeen dat minstens zoveel, zo niet meer publiek trekt: dat van de bord- en videospellen die zich het verleden toeëigenen en zo verledens scheppen, veelal rond een hoofdpersoon-held die, alweer met het zwaard of een ander wapen, het kwade bestrijdt en het goede doet zegevieren.⁴⁵ Juist in de vertaling van het bordpapier spel naar het videoscherm – in de jaren 1970 succesvol – mani-

44 Een indringende analyse geeft: S. Mills, ‘American Theme Parks and the Landscapes of Mass Culture’, in: *American Studies Today Online*, <http://www.americansc.org.uk/Online/disney.htm>

45 Overigens zijn sommige, ook onder jongeren zeer succesvolle historiserende bordspellen juist gepersonaliseerd, abstract. Zo, bijvoorbeeld, *Kolonisten van Katan* en een reeks andere producten uit dezelfde stal, die, qua inzichten over vroege culturen min of meer betrouwbaar, de speler een aardig beeld geven van de ‘alternatieven’ waaruit ‘het’ verleden ontstond.

festeert zich een van de vroegste vormen van het massagebruik van de personal computer⁴⁶, en tegelijkertijd van nieuwe verledenverbeeldingen.

De historische bord- en videospellen ontstonden al in 1968 uit het oudere 'stratego'. Mede dankzij het succes van een reeks in een vaag verleden gesitueerde (strip)verhalen en zeker ook van Tolkiens qua tijd al even vage *Lord of the Rings*-trilogie, werden de regels veranderd, zodat de speler zich kon identificeren met één enkele held, een middeleeuwse ridder. In 1973 is het nieuwe spelconcept reeds uitgegroeid tot een industrie die wordt overgenomen door de Amerikaanse firma *Tsr*. Onder de koepeltitel *Dungeons and Dragons* worden sedertdien telkenjare nieuwe variaties op de markt gebracht. In het continuüm van beeld en tekst ziet men bovendien dat de verhalen achter de spellen al snel ook als 'gewone' romans worden gepubliceerd.

Veel van de producten van *D&D* en hun concurrenten herscheppen verledens die, bevolkt door draken en andere fabelwezens, door tovenaars en andere bedrivers van zwarte en witte magie, in feite sprookjes speelbaar maken – ook al zijn het sprookjes waarvoor men soms wel honderd of meer pagina's aan spelregels moet doorworstelen.⁴⁷ Menig auteur ziet echter in de nieuwe rage een mogelijkheid om spelers zich op meer serieuze manier in het verleden te laten verdiepen, dan wel een serieuzer, veeleisender publieksgroep te bedienen. Ik analyseer slechts enkele voorbeelden.

In 1989 schreef Lee Gold, voor de 'Iron Crown – [what's in a name?] – Enterprises', het spel *Vikings*. Toen ik het bij wijze van bronnenonderzoek voor dit themanummer testte, stelde ik het volgende vast. Al komen ook daarin reuzen, dwergen en ander sprookjesvolk voor – die natuurlijk voor de denkwereld van de Vikingen volstrekt reëel waren en dus als 'feiten' moeten gelden – een goed begrip van de tekst alsmede van de context eist een geduchte studie van de Vikingwereld. Die wordt deskundig geschetst. Gold beschrijft de geografie van Scandinavië en van de kusten die de Vikingen bevoeren. Hij gaat in op de familieverhoudingen, de standenmaatschappij, het economisch bedrijf – de walvisvangst, de handel op Rusland. Hij geeft informatie over de militaire en maritieme techniek en de betekenis van de religie. Kortom: alle aspecten van de Vikingcultuur komen aan bod. Maar ook de andere samenlevingen van Noordwest-Europa worden geanalyseerd. Voor de echt gepassioneerde speler die zich nog verder wenst te verdiepen, geeft Gold een lijst met de meest aantrekkelijke edities van de Noorse sagen, literatuur over de folklore, en verwijzingen naar wetenschappelijke standaardwerken. Conclusie? Wie *Vikings* speelt, weet heel wat meer van de Vikingwereld dan de gemiddelde afgestudeerde in de geschiedwetenschap.

Behalve op en rond het bordkartonnen spelbord speelt dit fenomeen zich intussen ook af op het scherm van de pc. Wie, zoals ik, bijvoorbeeld *Merchant Prince II* (2001) opent⁴⁸, dat gesitueerd is in veertiende-eeuws Venetië, raakt als speler, als koopman die fortuin wil maken, verzeild tussen zulke machtsinstituties als de Venetiaanse Senaat en het College van Kardinalen en de paus in Rome. Maar al snel wordt duidelijk dat zeker dit en andere interactieve spellen, die levend, spannend moeten zijn juist door-

46 V. Burnham, *Supercade: a visual history of the videogame age, 1971-1984* (Cambridge, Mass., 2001). Zie ook: <http://www.gamespot.com> voor geschiedenissen van deze industrie.

47 Datzelfde geldt voor de bordspellen en de pc-'games' die in de *Dune*-industrie tot stand gekomen zijn. Vgl. Peter Rietbergen, 'Middeleeuwse gladiatoren. Beschavingsmodellen, held(inn)en en verbeeldingen van het verleden' in dit themanummer, *Tijdschrift voor Geschiedenis* 117 (2004) 289-317.

48 Vgl. <http://www.talonsoft.com> – echter, het spel zelf is sedert 2004 uit de handel genomen, en wordt dus sedertdien niet meer ondersteund.

dat ze keuzemogelijkheden bieden, de neiging vertonen om het verleden volgens een geheel ander scenario te laten verlopen dan feitelijk het geval was. Toch geldt ook hier dat, ondanks een aantal historische onjuistheden, de speler wel inzichten verwerft in de economie en politiek van de periode en, doordat hij er als het ware deel van is geworden, zich wellicht een betere voorstelling ervan kan maken dan het geval zou zijn bij het meer passief lezen of gadeslaan van een verhaal dat verbeeldt ‘wie es eigentlich gewesen’.

Een opvallende manifestatie van de complexe vormentaal waarin het verleden en verledens tegenwoordig terecht gekomen zijn is het nu eens niet Amerikaanse maar Engelse Warhammer-imperium: een enorme ‘fantasy’-industrie met vestigingen over de hele aarde en honderdduizenden aanhangers. Via bordspellen en interactieve computergames houden zij zich op in een wereld die goeddeels verleden is, ook al vertoont de technologie in de verhalen soms futuristische trekjes.⁴⁹ In deze met de modernste middelen verbeelde verledens participeert de eenentwintigste-eeuwer ook op andere manieren zelf: vooral (jongere) mannen komen wekelijks bijeen in de ‘gameshops’ waar men de regels bespreekt, de figuren beschildert en de spellen speelt – de verledenervaring is hier meestal ingebed in een gedramatiseerde en gepersonaliseerde verhaalstructuur. Maar behalve het allernieuwste medium, de pc, en het alleroudste, het maken van afbeeldingen, scheidt ook deze beeldwereld op zijn beurt weer de traditionele geschreven teksten. Het zijn veelal romans die verledens evoceren, maar daarin juist de vragen van het heden verbergen.

Zo schreef Brian Craig met zijn *The Wine of Dreams* (Nottingham 2000) voor de Warhammer-adepten een zeer spannende, bijna allegorische voorstelling. Zoals zo vaak in dergelijke verbeeldingen van het verleden trotseert een eenling de machten van een beschaving die eigenlijk barbarij dreigt te worden. Als ik het goed lees, vermengt het verhaal het ‘Orfeus en Eurydice’-thema en de ‘Bildungsreis’-traditie in de context van een vaag zestiende-eeuws Midden-Europa. Die wereld wordt geteisterd door het verlangen naar een wijn die dromen van macht en ontsnapping oproept: de hedendaagse drugsproblematiek knap getransformeerd. Tevens wordt de held geconfronteerd met een intrige waarin de vijand de mogelijkheden zoekt de perfecte mens te maken: een verwijzing naar de golem en de kloonteknik. Kortom, een fascinerend boek dat echter mijns inziens door herkenbare thema’s in een aansprekend gedramatiseerde context te plaatsen het suggestief gebruikte verleden toch te zeer vervormt om als aanvaardbare verbeelding te kunnen gelden.

Nu is de Warhammerwereld een van de vele evidente fantasieverledens. Vraag is echter of de sensatie die erdoor wordt opgewekt wezenlijk verschilt van de gedachten over *het verleden* die ontstaan in de situaties waarin historische veldslagen met soms zelfgemaakte en beschilderde figuurtjes worden nagespeeld – thuis, op het bord, maar ook uitvergroot als televisiespel, zoals de BBC aanbiedt – en waarbij de ‘fouten’ van een Alexander of een Napoleon worden gecorrigeerd. Hoe aanvaardbaar is het beeld dat zo ontstaat?

Die uitspraak leidt onvermijdelijk tot de ultieme vraag: wie bepaalt nu nog welke verbeeldingen van het verleden aanvaardbaar zijn? Het verleden is in de Westerse wereld eigendom geworden van mondige, maar ook ongeduldige, consumentistische indivi-

49 Met dank aan Jiri Tarenskeen, die mij in deze wereld inwijdde.

duen. Die zien 'de wetenschap', in casu de geschiedwetenschap, niet meer als instantie met de specifieke taak om haar visies op het verleden gezagvol uit te dragen. Al dan niet in groepsverband, bepalen zij nu zelf welke verledens zij bruikbaar vinden, welke goed verkoopbaar zijn.

De verschillen tussen de manieren waarop respectievelijk 'wetenschap' en 'samenleving' het verleden verbeelden zullen voorlopig niet verdwijnen. Voor een nadere analyse van de problematiek biedt dit themanummer over historische beeldcultuur een aantal casussen, waaruit duidelijk wordt dat – en waarom – de westerse mens in de steeds meer visuele cultuur van de negentiende en twintigste eeuw een breed scala van vormen heeft ontwikkeld waarin hij uitdrukking geeft aan visies op het verleden die hemzelf dan wel zijn (sub)cultuur bevredigen.

In haar artikel over visualisering en collectieve herinneringen laat Maria Grever aan de hand van 'Volendams meisje' zien onder welke condities in Nederland gedurende de afgelopen tweehonderd jaar een icoon kon ontstaan, in dit geval de vrouwelijke verpersoonlijking van als traditioneel geziene 'Hollandse' deugden en eigenschappen, maar ook hoe ambivalent dat icoon in zijn ontwikkeling is geweest, doordat verschillende groepen het zich om verschillende redenen toeëigenden. Zij projecteerden er telkens hun eigentijdse gedachten en verlangens in, waarbij een wetenschappelijke interpretatie van het verleden nauwelijks meer maatstaf was.

Hoezeer de visualisering van het verleden ook de keuzes bepaalt die historische musea maken, benadrukt Hendrik Henrichs in zijn bijdrage 'Een spectaculair verleden. Historische musea in een visuele cultuur'. Hij geeft aan welke overwegingen ertoe geleid hebben dat juist in zulke musea vanaf de negentiende eeuw het verleden steeds meer op populaire wijze verbeeld wordt – en welke spanningen dit oproept. Hij laat zien dat deze overwegingen zeker niet alleen van commerciële aard waren; zij zijn ook te herleiden tot de wens van cultuurpolitici en tentoonstellingmakers om te voorkomen dat het grote publiek van zijn geschiedenis vervreemd raakt.

In zijn bijdrage 'De strijd om het verleden. Schilderkunst en film in de Sovjet-Unie' laat Joes Segal zien hoe de nieuwe staat al snel juist de negentiende-eeuwse, academische traditie van een verhalende, 'realistische' historieschilderkunst herneemt. Hij maakt echter ook duidelijk dat de Russische historie nu werd verbeeld vanuit een zowel nationale als marxistische visie op het verleden. Met een soms verregaand voorbijgaan aan oudere inzichten werd dat verleden radicaal geherinterpreteerd omdat het gerepresenteerd moest worden als prefiguratie van een gewenste, socialistische toekomst.

Wander Eikelboom gaat in zijn artikel 'Wanneer de hemel in tweeën scheurt. Fictionele verbeeldingen van de atoombom' in op enkele films waarin cineasten, op zeer verschillende manieren, in de tweede helft van de twintigste eeuw de trauma's verbeeld hebben van het recente nucleaire verleden – en de dreiging die dat voor een recente toekomst impliceerde. Zoals zoveel verledenverbeeldingen hadden ook deze het oogmerk te troosten, verwerking mogelijk te maken. Zoals zoveel fictie, gebruiken vele van deze films 'feitelijk' visueel materiaal om hun boodschap kracht bij te zetten.

In 'Middeleeuwse gladiatoren. Beschavingsmodellen, held(inn)en en verbeeldingen van het verleden' probeert Peter Rietbergen te laten zien hoe de verhalende constructie van het verleden leidt tot het benadrukken van de rol van helden en heldin-

nen die het drama moeten dragen maar daarenboven dikwijls ook nog eens optreden als representanten van een goede tegenover een verdorven beschavingsorde, een individualistische tegenover een mechanisch-anonieme maatschappij. Tegelijk laat hij zien dat de talige en visuele vormen waarin zulke visies op het verleden verbeeld worden een allengs complexer cultureel continuüm opleveren dat interessante vragen van intertekstualiteit en referentialiteit oproept.

Peter Rietbergen is hoogleraar cultuurgeschiedenis aan de Katholieke Universiteit Nijmegen

SUMMARY

Representations of the past in word, image and game. A complex cultural continuum beyond the scholarly text

The 2004 theme issue of *Tijdschrift voor Geschiedenis* deals with the many ways in which, especially during the last two centuries, the Western world has represented the past, increasingly using a growing variety of visual means. These not only comprise the pictorial and photographic creation and rendering of national icons that, precisely through these media, have gained power over our memories, but also the grand tradition of history painting, the presentations of a living past in historical museums and the cinematographic rendition of the past, as well as historical theme parks and the ever growing production of computer video games set in the, or even a past. This introductory article argues that since the early nineteenth century, these representations have catered to the taste for things past of an ever larger audience, that is, however, not necessarily interested in the intricate rules of the historian's craft and sometimes feels irked by the consequences of a scholarly approach. By the end of the twentieth century there exists a complex continuum of texts, images and games that, also, show an increasing degree of intertextuality and referentiality. The introduction also poses the question whether these by and large visual recreations of the past still adhere to the basic rules of representation as developed by the art, or science, of history. Given the freedom of action in the world of re-enactment groups and internet games, modern man increasingly uses the past on his own (emotional) terms, developing alternative strategies that even result in histories such as they might have been. The introduction suggests that in the age of mass culture, the historical profession is losing any power it ever had over these representations and, thus, over the past. Driven by a variety of needs, individuals and groups now create their own past(s).