

Creatief met erfgoed

Op zoek naar ideeën om cultureel erfgoed te presenteren

Op initiatief van Erfgoeddag/FARO, Heemkunde Vlaanderen, Herita/Open Monumentendag, en Stichting Open Kerken vond in het voorjaar van 2013 de vorming ‘Creatief met erfgoed: samen ideeën genereren om erfgoed te presenteren’ plaats. Dit artikel geeft een aantal kernpunten weer die tijdens de vorming ter sprake kwamen.

Soms kunnen cijfers sprekend zijn. Om een voorbeeld te geven: tijdens Erfgoeddag 2012 werden maar liefst 800 verschillende activiteiten georganiseerd. Echter, wanneer we inzoomen op het type activiteit, dan blijkt dat precies de helft daarvan tentoonstellingen en rondleidingen zijn. Wanneer we ook lezingen, publicaties en film- of multimedia-presentaties meerekenen, dan zitten we al snel aan een flinke 60% van de activiteiten¹. Anders gesteld: 3 op 5 activiteiten mogen we vanuit hun werkvorm bekeken als ‘klassiek’ beschouwen. Klassiek in de betekenis van ‘zoals gebruikelijk’ en ‘conventioneel’. Waarom zouden we ook experimenteren met werkvormen tijdens evenementen? Of waarom zouden we meer creativiteit in onze structurele activiteiten brengen? Waarom zouden onze tentoonstellingen en rondleidingen aan verfrissing toe zijn? Het antwoord kan nochtans eenvoudig zijn: dromen we er immers allemaal niet van om een passie-voor-het-leven aan te wakkeren bij net die ene bezoeker? Of om de meest onverschillige passant te laten opkijken en naar adem te doen happen?...

Dit artikel is een onverbloemd pleidooi voor meer variatie in gehanteerde werkvormen in de publieksgerichte activiteiten in het cultureel erfgoedveld. Moeten we dan al onze ‘klassieke’ activiteiten losla-

ten? Zeker niet. Maar laat ons beetje bij beetje verkennen wat allemaal tot de mogelijkheden behoort.

1. De vormgeving van een activiteit

Vooraleer met het ontwerpproces van een activiteit te starten, is het aangewezen om zich eerst de vraag te stellen wat men precies wil bereiken. Dergelijke doelstellingen zijn vaak lastig om te formuleren. Maar het wordt een pak eenvoudiger als men heel gewoon en heel oprecht vanuit de eigen persoonlijke gedrevenheid vertrekt. *Waar ben jij namelijk door gebeten? Wat fascineert jou mateloos? Wat boeit je zo in het erfgoedwerk dat je doet? En vervolgens: waarom vind je het belangrijk om die erfgoedpassie te delen met anderen?* ... Met het antwoord op deze laatste vraag, leunt men als vanzelf heel dicht aan bij de doelstellingen die men wil verwezenlijken.

Tijdens de vormingsreeks namen we de proef op de som en stelden we bij wijze van aftrap de aanwezige erfgoedmedewerkers eveneens de vraag waarom zij hun passie willen delen met een publiek². Meermaals antwoordden de deelnemers: ‘ik vind het belangrijk dat ook de jeugd weet dat...’, ‘ik wil mensen laten ervaren hoe men vroeger...’, ‘ik wil interesse opwekken voor...’, ‘ik wil de actuele waarde aantonen van...’,...

We kunnen dergelijke gewenste uitkomsten doorgaans onderverdelen in drie groepen. Ten eerste alle gewenste uitkomsten die mensen iets willen laten ERVAREN, ten tweede de gewenste uitkomsten die mensen iets willen LEREN, en ten derde de doelstellingen die ONTMOETING stimuleren.

ERVAREN	LEREN	ONTMOETEN
verwondering delen, enthousiasme en interesse opwekken,...	verhalen overbrengen, een ‘kunde’ overbrengen, diverse facetten van de geschiedenis zichtbaar maken, het begrijpen van het heden, de actuele waarde aantonen,...	dialoog op gang brengen, isolement doorbreken, mensen met gelijke interesses leren elkaar kennen, zingeving, ...

Waarom is het toch altijd weer zo belangrijk om eerst die doelstellingen scherp te krijgen? Daar zijn heel wat redenen voor te bedenken, maar onthoud in de context van dit artikel vooral dat de doelstellingen mee de aard van de werkvorm zullen bepalen. Of anders gezegd, afhankelijk van wat je wil bereiken zijn sommige werkvormen meer of minder geschikt.

De bezoekerervaring versterken kan bijvoorbeeld door een werkvorm te gebruiken die bezoekers helemaal onderdompelt. Dat doet onder andere het Gemeentemuseum Den Haag³. Dit museum richtte De Wonderkamers in, die in aanvankelijk waren bedoeld voor jongeren tussen 13 en 18 jaar. Maar de kamers genereren blijkbaar ook veel nieuwsgierige blikken bij andere bezoekers. Elke Wonderkamer in het museum staat helemaal in het teken van een thema of kleur. De willekeurige objecten in deze kamers staan associatief opgesteld: ze zijn niet echt geordend en verbanden zijn niet meteen duidelijk. De vormgeving van de Wonderkamers is echter bijzonder creatief en ongewoon en dit wekt duidelijk de interesse van de bezoekers. Zij willen meer.

Voor vele erfgoedorganisaties is educatie inherent aan de missie en zij formuleren daardoor flink wat doelstellingen op het vlak van leren. Het resultaat van dat leren associëren we echter vaak met feitenkennis. Maar 'leren' kan zoveel meer betekenen



Wonderkamers Gemeentemuseum Den Haag³

dan louter het onthouden en herinneren van feiten. Benjamin Bloom toont ons namelijk aan dat er verschillende (cognitieve) leerniveaus bestaan⁴. De figuur van de piramide hieronder weerspiegelt de niveaus en we zien dat het verwerven van kennis maar een eerste opstap is om tot bij de top te geraken. Een stap naar een hoger liggend niveau in de piramide veronderstelt steeds een beheersing van het onderliggende niveau.

Tekst bij een tentoongesteld object bijvoorbeeld, situeren we helemaal onderaan op het kennisniveau. We reiken via dit tekstlabel namelijk niets meer of minder dan enkele feiten aan. In het beste geval herinnert de bezoeker zich die informatie achteraf nog. Stel dat diezelfde tekst bijvoorbeeld zou



Fig. 1: piramide van leerdoelstellingen volgens Benjamin Bloom

afsluiten met een open vraag, dan zou dit de bezoeker kunnen prikkelen een antwoord te formuleren. Daarvoor verwerkt hij de informatie op een persoonlijke en voor hem begrijpelijke manier en stijgt hierdoor een stap in de leerpiramide. Kortom, door een eenvoudige ingreep in de werkvorm (het tekstlabel) kan er heel wat meer worden bereikt op het niveau van de (leer)uitkomsten.

Organisaties die tot slot ontmoeting als doelstelling voorop stellen in bepaalde activiteiten doen dit bijvoorbeeld omdat ze werk willen maken van een lokaal draagvlak. Of omdat zij hun steentje willen bijdragen tot de sociale cohesie in hun gemeente of stad. Of gewoon, omdat zij geloven in de verbindingskracht van het cultureel erfgoed. Activiteiten die vanuit sociale motieven zijn opgezet zullen sowieso heel vaak gelegenheden creëren voor mensen om elkaar te treffen. Het Stadsmus Hasselt bijvoorbeeld, nodigde naar aanleiding van de vernieuwing van het museum alle bewoners van Hasselt - straat per straat - uit voor een exclusieve en gratis rondleiding in het nieuwe museum⁵. Enerzijds was dit een mooie gelegenheid voor buurtbewoners om elkaar te ontmoeten, anderzijds kon het museum zichzelf voorstellen en promoten bij alle inwoners (en niet alleen bij de gebruikelijke groep van geïnteresseerden in cultureel erfgoed).



Tekstlabel Museum Kiasma Helsinki



Ontmoeting

Samengevat: de vooropgestelde doelstellingen bepalen mee de werkvorm. In het volgende stuk gaan we dieper in op verschillende types van werkvormen.

2. Educatieve activiteiten in diverse gedaantes

In 2011 verrichtte het HIVA KULeuven, in opdracht van het departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media, een grootschalig onderzoek naar de educatieve praktijk van culturele organisaties in Vlaanderen en Brussel⁶. Uit de resultaten bleek dat het overgrote deel van de bevroegde erfgoedorganisaties cultuureducatie als een essentiële (basis)opdracht ziet⁷. Verder in het rapport maken de onderzoekers Vandenbroucke en Vermeersch een opdeling van de educatieve activiteiten in het culturele werkveld naargelang type werkvorm⁸.

1. Receptieve werkvormen: mensen laten kijken, luisteren, lezen (= beleving)
2. Reflectieve werkvormen: mensen laten nadenken, schrijven, praten, van gedachten wisselen (= beschouwen)
3. Actieve werkvormen: mensen laten experimenteren, oefenen (= doen)
4. Productieve werkvormen: mensen zelf laten bedenken, mee maken, en tonen aan een publiek (= maken)

Uit de bevraging blijkt dat in het erfgoedveld zo goed als 90% van de activiteiten receptief van aard is. 65% van de activiteiten is reflectief, nagenoeg 49% is actief, en 37% is productief van aard. Het zwaartepunt in het erfgoedveld ligt dus bij activiteiten waarbij de bezoeker een eerder passieve rol krijgt toebedeeld. Als we denken aan de talrijke tentoonstellingen, klassieke rondleidingen, catalogi...

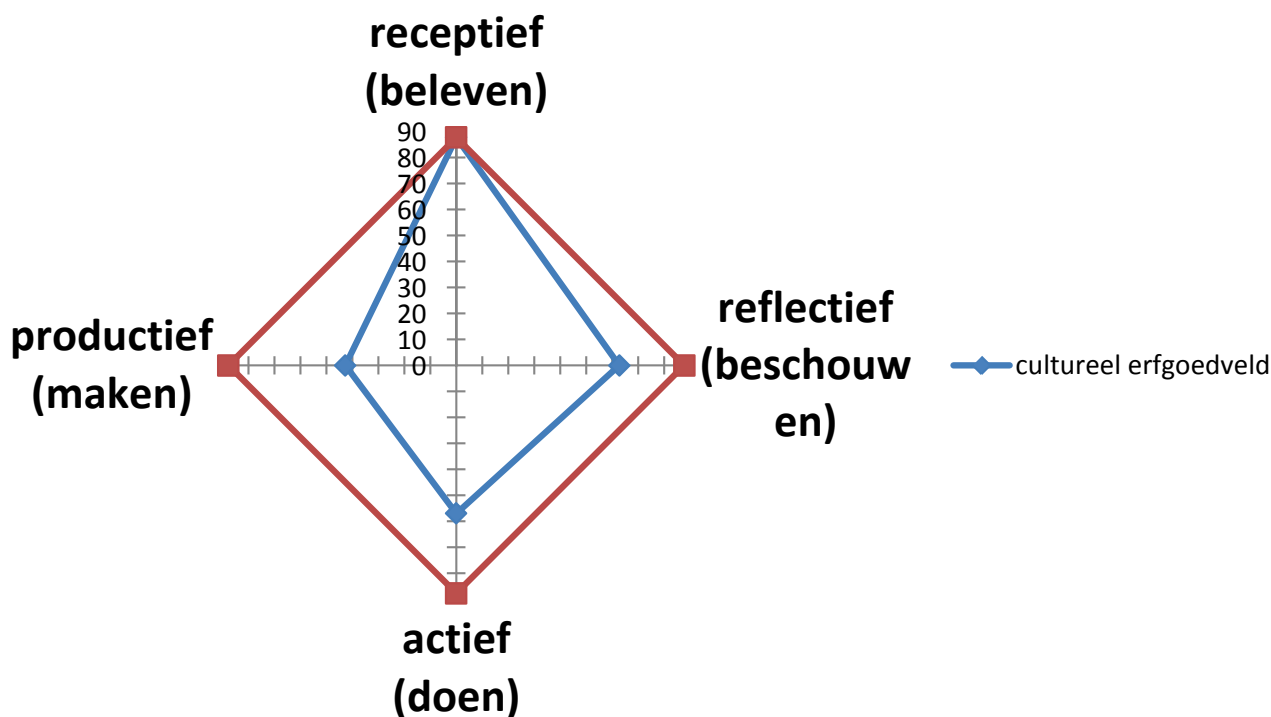


Fig. 2: type werkvormen in het cultureel erfgoedveld⁹

die het erfgoedveld rijk is, dan is het niet moeilijk om zich bij deze cijfers iets voor te stellen. De eerder vernoemde cijfers in het begin van dit artikel bevestigen bovendien deze trend.

In het hanteren van de 'klassieke' (en voor de bezoeker passieve) werkvormen zijn we als sector blijkbaar al decennia lang erg sterk. Laten we dit dan ook vooral op een kwalitatieve manier blijven doen. Maar! Waarom zouden we niet streven naar een veel evenwichtiger plaatje (zie de rode lijn in bovenstaande figuur), waarbij we eveneens actieve en productieve manieren van werken omarmen? Er zijn drie goede redenen om dat te doen:

1. Veranderende visie op leren

Kenmerkte het onderwijs zich in het verleden eveneens door een aanpak van klassieke informatieoverdracht (van leerkracht naar leerling), dan herkennen we daar nu meer activerende visies op leren. Het leren vertrekt nu vooral vanuit de leerling zelf (sociaal-constructivistische opvatting). Leren wordt gezien als een opbouwend proces dat in interactie met anderen verloopt. De opvattingen van het 'ervaringsgericht leren' sluiten hier nauw bij aan. Actie en eigen initiatief staan in dit ideeëngoed centraal. Ook het 'ontwikkelingsgericht onderwijs' kenmerkt zich door een activerende didactiek, en ook het 'nieuwe leren' moedigt leerlingen aan om

zelf verantwoordelijkheid te nemen in het eigen leerproces,... Met andere woorden: de toekomstige generaties zullen – veel meer dan wij – ontzettend vertrouwd zijn met actieve en productieve werkvormen in educatieve contexten. Dus waarom deze deur ook niet in het erfgoedveld openzetten? Het gaat per slot van rekening om ons toekomstig publiek.

2. Aanmoedigen van burgerzin en -participatie

In onze samenleving wordt actieve (burger)participatie sterk aangemoedigd. Ook in het culturele domein is participatie een sleutelbegrip geworden. Allerlei technologische en digitale ontwikkelingen versterken en ondersteunen deze evolutie. Denk aan publieke (internet)fora waar iedereen zijn of haar mening kwijt kan, of aan de opgang van persoonlijke blogs enzovoort. Het voelt al lang niet zo vreemd meer aan voor mensen om publiekelijk een inbreng te doen, om een mening te formuleren, of om foto's of verhalen te delen. Dus waarom zou die inbreng ook niet in het erfgoedveld van waarde kunnen zijn?

3. De optimale leercyclus

Het ideale leerproces kenmerkt zich – ongeacht de inhoud – door een zich herhalende cyclus van opeenvolgende soorten activiteiten: iets ervaren,

daarover reflecteren, tot inzichten komen, en vervolgens zelf experimenteren¹⁰. In het kort gesteld: de afwisseling tussen denken en doen is cruciaal om tot een optimaal lerenproces te komen. Of, om tot in het topje van de piramide van Bloom te klimmen, want al deze theorieën werken aanvullend op elkaar. Ook toekomstige leerkrachten krijgen in hun opleiding nog altijd het eeuwenoude didactische principe ‘wat je doet, onthoud je beter’ mee. Met andere woorden: de meest bewuste, zinvolle, optimale (leer)ervaringen zijn doorgaans een gevolg van denken en doen. Dus waarom die afwisseling ook niet in de activiteiten van het erfgoedveld brengen?

Laat ons niet vergeten dat we reeds heel wat actieve en productieve werkvormen kunnen detecteren in het erfgoedveld. Er is dus al wel wat ervaring op dit terrein. Meestal bieden we dergelijke activiteiten voor kinderen en jongeren aan. De grootste uitdaging schuilt er dus in om ook volwassenen te betrekken in veel actievere werkvormen. Dat dit al in hele kleine stapjes kan, getuigt het overzicht van werkvormen hieronder waarbij telkens enkele kleine

tips worden geformuleerd voor meer creativiteit en een activerende aanpak in de activiteiten.

2.1. Receptieve werkvormen

Kenmerken:

- informatie-overdracht staat centraal
- overdracht van een vooraf bepaalde en welomlijnde inhoud
- de bezoeker neemt een passieve rol in: hij kijkt, luistert, leest
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen
 - o leerdoelstellingen, maar dan vooral gericht op enkel het onderste kennisniveau in de piramide van Bloom
 - o sociale doelstellingen, maar deze primeren meestal niet

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

tentoonstelling, rondleiding, film, dia-avond, multimediapresentatie, vertellingen, brochure, teksten, catalogus, lesmap, lezing, leeszaal of -hoek, demonstratie, theatervoorstelling, ...



Gids/sleutelfiguur Mijnstreek

Tips:

Kies voor demonstraties, audiovisuele media, en theatervormen. Deze zijn receptief van aard, maar zij hebben wel een streepje voor: vooral omdat zij een abstracte inhoud veel tastbaarder en aanschouwelijker kunnen maken. Hierdoor zal de inhoud voor velen ook veel begrijpelijker worden. Aarzel dus niet om teksten, uiteenzettingen, rondleidingen enzovoort te flankeren met demonstraties of flink wat visueel materiaal.

Voorbeeld

De Adrianuskerk in Adegem organiseerde een luisterlezing over de restauratie van het orgel. Via een videoprojectie konden de toehoorders tegelijkertijd bepaalde onderdelen van het orgel in detail zien, en de organist in actie. Hierdoor werd de uiteenzetting meteen veel inzichtelijker.

Een rondleiding bestaat uit verschillende componenten waarmee men creatief kan omspringen:

- De gids: Ga eens niet voor de traditionele gids (de inhoudelijk expert), maar laat eens een getuige, ervaringsdeskundige of iemand die de zaken bekijkt vanuit zijn of haar beroep aan het woord. Er is dan meteen een andere invalshoek bij het verhaal dat doorgaans wordt verteld.

Voorbeeld

In de Mijnstreek leiden sleutelfiguren (dit zijn mijnwerkers met een migratieachtergrond) bezoekers in de streek rond¹¹. Of in Brussel organiseerden de 'greeters' zich. Dit zijn inwoners die anderen leiden naar voor hen betekenisvolle plaatsen in de stad¹².

- De groep: Nodig zelf mensen uit naar je activiteit. Meestal vindt een rondleiding plaats op vraag van een groep (bijvoorbeeld een klas, of een vereniging), maar jouw erfgoedorganisatie kan ook zelf proactief optreden en zelf het initiatief nemen.

Voorbeeld

Het Stadmus Hasselt kwam al eerder aan bod: zij nodigden alle inwoners, straat per straat, in het museum uit. Museum aan de Stroom organiseerde bijvoorbeeld een rondleiding voor alleenstaanden op Valentijnsavond¹³.

- De route: Laat de groep de route beslissen tijdens de rondleiding zelf. Bijvoorbeeld op basis van wat

men herkent, of waarbij men vragen heeft,...

- De omstandigheden: Verander de manier van verplaatsen (bijvoorbeeld het blote-voeten-pad van Open Kerk Mechelen-aan-de-Maas), het tijdstip (een activiteit 's nachts is voor jongeren bijvoorbeeld bijzonder spannend¹⁴), de ruimte (in het project Art in the Dark leidden blinde en slechtziende gidsen bezoekers rond in een donkere ruimte wat voor een andere ervaring van de kunstwerken zorgde¹⁵),...

Zoals uit voorgaande blijkt, een eenvoudige manier om de bestaande activiteiten te kruiden met een extra vleugje creativiteit is om de (vaak onuitgesproken) regels of gewoontes even in vraag te stellen, en om (zelfs kleine) dingen anders te doen dan gebruikelijk is. Men kan bijvoorbeeld ook nog variëren op het vlak van:

- De (openings)uren en tijdstippen: is het aanbod meestal op reservatie? Wat als het als een doorlopend aanbod zou worden georganiseerd? Of wat als men van een eenmalige activiteit een structurele maakt, of als start van een reeks? Wat als men het aanbod zou mee laten evolueren met de seizoenen? Wat is een (historisch) betekenisvolle datum om naar toe te werken? ...

- De ruimte: wat als de tuin, de straat, de omgeving als een extra werk- of tentoonstellingsruimte zou worden beschouwd? Wat kan men 'achter de schermen' organiseren? Welke nabije (historisch) betekenisvolle plaatsen zou men kunnen betrekken? Wat als men een mobiele werking zou ontwikkelen? Waar zou men dan overal naartoe kunnen trekken?...

2.2. Reflectieve werkvormen

Kenmerken:

- de bezoeker reageert op de informatie die hem wordt aangeboden: hij beschouwt, denkt na, praat over
- het gaat om vooraf bepaalde en omliggende inhoud
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen
 - o leerdoelstellingen, die het onderste kennisniveau in de piramide van Bloom overstijgen
 - o sociale doelstellingen, al naargelang de graad van interactie die de activiteit teweeg brengt (maar meestal primeren deze doelstellingen niet)

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

Het gebruik van vragen en stellingen in teksten en opdrachten, (panel)discussie, interactieve rondleiding, interview, kijkwijzer, zoektocht, quiz, onderzoek,...

Tips:

Stel goede vragen. Zo kan men mensen snel en gericht aan het denken zetten waardoor ze de informatie persoonlijk verwerken, toepassen en/of vergelijken. Maar heldere en eenduidige vragen formuleren is een kunst. Bereid vragen daarom nauwgezet voor. Vragen kunnen de waarneming stimuleren (bijvoorbeeld: Wat zie je? Welke details kan je onderscheiden?...), vragen kunnen aanzetten tot analyse (bijvoorbeeld: Hoe onderscheidt loofhout zich van naaldhout?), of vragen kunnen toepassingsgericht zijn of de verbeelding aanwakken (bijvoorbeeld: Hoe denk je dat het landschap er over 100 jaar uit zal zien?).

Voorbeeld

De National Archives in het Verenigd Koninkrijk krijgen veel scholen op bezoek. Toch schuiven zij deze leerlingen niet zomaar wat archiefdocumenten onder de neus. De begeleiders reiken de leerlingen heel gericht een beperkt aantal archiefdocumenten aan, en stellen dan gericht enkele (onderzoeks)vragen. De leerlingen trachten de antwoorden te vinden door de documenten grondig te bestuderen. Op die manier construeren de leerlingen zelf het achterliggende verhaal, leggen ze zelf verbanden met (historische) feiten, en ervaren ze meteen hoe boeiend archiefonderzoek kan zijn¹⁶.

Gebruik 'social objects'. Nina Simon raadt musea een veel bewustere omgang aan met 'social objects'¹⁷. Dit zijn voorwerpen/zaken die door hun eigenschappen, of bijbehorende associaties, vlot en snel een gesprek kunnen uitlokken bij omstanders. Huisdieren of kleine kinderen zijn goede voorbeelden van wat een 'social object' kan zijn. Want wie op wandel is met hond of baby door de straten of in het park zal hierover snel worden aangesproken en zo ontstaat een gesprek. Maar musea hebben ongetwijfeld ook objecten in huis die snel en vlot reacties en conversaties kunnen uitlokken.

Voorbeeld

Het Teylers Museum in Haarlem ontvangt tijdens de zomervakanties veel grootouders met hun klein-

kinderen. Het museum plaatst bewust objecten in de zomeropstelling waarvan zij weten dat dit herkenbare voorwerpen zijn voor grootouders. Het museum hoopt dat grootouders daardoor spontaan aan het vertellen gaan over deze objecten en de bijbehorende verhalen¹⁸.

Spreek alle zintuigen aan. Je kan in een 'klassieke' presentatie mensen uitnodigen om bepaalde objecten aan te raken en om die met alle mogelijke zintuigen te verkennen. In Engelstalige museale kringen noemt men deze werkvorm 'hands on'. Uit de praktijk blijkt dat bezoekers dit als een unieke ervaring beschouwen. Het ervaringsgehalte ligt hierbij dus zeer hoog. Door het object op een heel andere (zintuiglijke) manier te leren kennen, wekt de ervaring vaak gevoelens van verwondering op. De objecten werken op die manier ook als conversatiestarters (zie hoger, 'social objects'): mensen zullen sneller of gemakkelijker reageren, vragen stellen, over (gelijkaardige) ervaringen vertellen... Uiteraard is niet ieder object hiervoor geschikt, maar een aantal zeker wel. Kies objecten die door hun vorm of eigenschappen bijzonder zijn (bijvoorbeeld heel zwaar of heel licht, heel klein, met een



Voorbeeld van een hands-on object in het V&A museum (Londen)

bijzonder detail...) of waar een bepaalde anekdote aan vast hangt. Het gesprek zal snel op gang zijn. Deze 'hands on'-methode heeft het voordeel dat deze ook gemakkelijk op verplaatsing (in een koffer) kan worden ingezet.

2.3. Actieve werkvormen

Kenmerken:

- de bezoeker gaat naar aanleiding van de informatie die hem wordt aangeboden zelf aan de slag: hij mag experimenteren, oefenen,...
- de organisatie reikt het kader aan waarbinnen de activiteit zich afspeelt en bepaalt het vertrekpunt
- de bezoeker bepaalt zelf mee het resultaat of de uitkomst
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen, in zeer sterke mate
 - o leerdoelstellingen, in sterke mate want er komt zelfs een extra topje op de piramide, bovenop 'evaluatie' (zie fig. 1), namelijk 'creatie'
 - o sociale doelstellingen, al naargelang de graad van interactie die de activiteit op gang kan brengen

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

Atelier, workshop, spel, queeste, doe-opdrachten, levende geschiedenis,...

Tips:

Lanceer een oproep om materiaal aan te leveren. Voor volwassenen ligt de drempel om in te stappen in actieve werkvormen dikwijls hoog. Een heel laagdrempelige manieren om volwassenen toch op een actieve manier te betrekken is door bijvoorbeeld een oproep te lanceren om bepaald materiaal aan te leveren. Dit fenomeen wordt ook wel 'crowdsourcing' genoemd (voornamelijk wanneer de oproep via digitale media wordt verspreid).

Voorbeeld

Het Huis van Alijn heeft al herhaaldelijk oproepen geformuleerd om (familie)foto's in te leveren rond een bepaald thema¹⁹. De foto's worden gedigitaliseerd, opgenomen in de collectie en weer terugbezorgd. Mensen voelen zich daardoor betrokken bij het museum want ze hebben immers zelf een actieve bijdrage geleverd. Ook vele erfgoedcellen

hebben in het verleden al oproepen gelanceerd naar getuigenissen en verhalen rond een bepaald thema²⁰.

Laat de vertrouwde tentoonstelling samengaan met kleinere 'actieve' activiteiten. Zo blijft de instapdrempel laag.

Voorbeeld

1. Bij de tentoonstelling BRIEF WISSELING gaf het Huis van Alijn bezoekers de gelegenheid om zelf brieven te schrijven met pen of typemachine in een schrijfkabinet. Van deze mogelijkheid om brieven op 'ouderwetse' wijze te schrijven en te versturen werd blijkbaar gretig gebruik gemaakt²¹.
2. Het Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen biedt bezoekers zeer subtiel de gelegenheid om een tijdelijke tentoonstelling, stap voor stap, op een actieve manier te benaderen²². Het museum ontwikkelde namelijk twee soorten bezoekersgidsen, getiteld 'Denken' en 'Doen'. Zoals de titels aangeven biedt de ene gids vooral informatie bij de gepresenteerde werken, en de andere gids bundelt een aantal opdrachten. De gidsen zijn beschikbaar aan het onthaal en in de zaal en iedereen die wenst - groot en klein - kan er eentje meenemen.

Organiseer een activiteit op lange termijn. Dat geeft ademruimte om ze op een veel actievere manier in te vullen.

Voorbeeld

Iets gelijkaardigs deed ook het museum Middelheim toen zij het project 'Bij-buurten op het Kiel' opstartten²³. Het museum bouwde samen met de bewoners van de wijk het Kiel een heel groot nest op het grasveld bij de woonblokken. Dat groeide op die manier uit tot een kunstwerk in de openbare ruimte. Iedereen bouwde twee maanden lang mee aan het buitenmaatse nest: jeugdverenigingen, scholen, bewoners van en bezoekers aan de wijk... Door dit project werden banden gesmeed voor het leven tussen bewoners en het museum.

Denk vanuit de deelnemers. Wat doen zij in de vrije tijd? Wat leeft bij hen?

Voorbeeld

De Kempense erfgoedcellen hebben vanuit die redenering de projecten rond tradities 'Kempen

kookt!’ en ‘Kempen zingt!’ op het getouw gezet. Zelfs jongeren komen – via de kampzangboekjes van de jeugdbewegingen – nu op die manier terug in contact met typisch Kempense volksliedjes²⁴.

2.4. Productieve werkvormen (of co-creatie)

Kenmerken:

- het publiek wordt co-organisator: zij bepalen mee het aanbod en/of werken mee activiteiten uit
- de organisatie nodigt uit om te participeren, maar stelt geen vooraf bepaald resultaat voorop
- het publiek bepaalt idealiter zelf de doelstellingen of uitkomsten van de activiteit
- deze werkvormen kunnen tegemoet komen aan:
 - o ervaringsdoelstellingen, in zeer sterke mate
 - o leerdoelstellingen, in sterke mate want ook hier komt een extra topje op de piramide bovenop ‘evaluatie’ (zie fig. 1), namelijk ‘creatie’
 - o sociale doelstellingen, in zeer sterke mate

Voorbeelden in de erfgoedpraktijk:

Peter- of meterschap, jongerenwerking (‘peer-to-peer’), vriendenvereniging, ...

Tips:

Doe aan cocreatie. Productieve werkvormen worden ook wel cocreatie genoemd²⁵. Het gaat er om dingen samen te maken en om het publiek of de deelnemers evenveel verantwoordelijkheid te geven in het creatieproces als de eigen organisatie. De ervaring leert echter dat dingen uit handen geven niet altijd gemakkelijk is, zeker als de dingen niet lopen zoals men het in gedachten had. Toch is het zinvol om dan een spreekwoordelijk oogje dicht te knijpen, omdat het ons tegelijkertijd in situaties brengt waar wat van valt te leren.

Voorbeeld

In het Verenigd Koninkrijk wordt sinds enkele jaren een ‘Take over day’ georganiseerd in musea²⁶. De bedoeling is dat kinderen en jongeren het roer overnemen die dag in de betrokken musea. De uitdaging bestaat er in om de kinderen en jongeren echt een betekenisvolle rol te laten vervullen en hen niet zomaar ticketjes te laten scheuren bijvoorbeeld. Een kind of jongere op de directeursstoel, aan de onthaalbalie, op de communicatiedienst... kan bijvoorbeeld enorm frisse ideeën aanbrenge.

Bij cocreatie kan het aangewezen zijn om mensen

een kader aan te reiken waarbinnen ze mee kunnen denken en doen. Want vertrekken van een leeg of wit blad kan moeilijk zijn, en houdt het risico in dat voorstellen alle kanten uitgaan. Dus richting geven mag. Tapis plein bedacht zo het concept ‘museum voor één dag’²⁷. Dit initiatief bestaat uit een leeg museumdecor dat op een bepaalde plaats, plein, of bepaalde buurt kan worden opgesteld naar aanleiding van een bepaald thema of gebeurtenis (bijvoorbeeld een stoet, feest,...). Er bevinden zich nog geen objecten in het decor en buurtbewoners, of andere betrokkenen worden uitgenodigd om zelf voorwerpen mee te brengen en zo hun eigen museum voor één dag te creëren. Het is een gelegenheid om een unieke erfgoedcollectie bij elkaar te brengen rond een bepaald (lokaal) thema.

Betrek de doelgroep. Zijn er (doel)groepen die de organisatie moeilijk bereikt? Dan kan het interessant zijn om enkele mensen uit die doelgroep te engageren om activiteiten te ontwikkelen voor ... zichzelf.

Voorbeeld

De werking van AmuseeVous, de organisatie voor jongeren en musea, wordt volledig opgenomen door jongeren die activiteiten ontwikkelen voor andere jongeren. Ook Museum aan de Stroom en het Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen doen een beroep op een eigen jongerenteam²⁸.

Speel gastheer. Je kan ook echt alles uit handen geven en optreden als gastheer of gastlocatie voor de activiteiten en ideeën van andere organisaties of personen. De eerder vernoemde auteur Nina Simon noemt dit fenomeen ‘hosting’²⁹.

Voorbeeld

Jeugdtheater Bronks organiseerde in 2013 een oproep voor een ‘you(th) take over’. Diegene met het beste voorstel zou een dag lang over het jeugdtheaterhuis met alles er op en er aan mogen beschikken om wat dan ook te doen. Een jury beoordeelde alle voorstellen³⁰.

3. Slotsom

In de praktijk zullen de scheidingslijnen tussen deze vier werkvormen niet altijd even strikt zijn. En vaak zal een activiteit of initiatief verschillende werkvormen combineren. En uiteraard zal ook de inhoud die je aan bod wil laten komen tijdens een activi-

teit de keuze voor een werkvorm mee beïnvloeden. Toch is deze vierdeling heel erg zinvol om in het achterhoofd te houden, en niet in het minst omdat de beste uitkomsten (of de ideale leercycli) voortvloeien uit een combinatie van telkens deze verschillende types van activiteiten.

Wie gaat nu de uitdaging aan? Wie doet de test en gaat na of de eigen activiteiten onder te brengen zijn bij deze vier types van werkvormen? De centrale vraag is vervolgens: is het resultaat een evenwichtige tekening of zijn er gaten die kunnen worden gedicht? Aan jullie het laatste woord.

EXTRA: geestverruimend middel!

De brainstorm op de volgende pagina helpt je op weg om je cultureel erfgoed verder te verkennen in alle mogelijke richtingen en betekenissen. Als vanzelf kom je hierdoor uit op nieuwe denksporen die je op een andere manier dan de klassieke tentoonstelling kan verwerken.

Hildegarde Van Genechten, FARO

- 1 FARO. Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed vzw, Jaarverslag 2012, Brussel, 2013, p. 23-24
- 2 Erfgoeddag/FARO, Heemkunde Vlaanderen, Herita, Open Monumentendag, Stichting Open Kerken, *Creatief met erfgoed. Samen ideeën genereren om je erfgoed te presenteren*, voorjaar 2013, te Kortrijk, Gent, Antwerpen, Hasselt, en Brussel. Docent: Hildegarde Van Genechten.
- 3 Gemeentemuseum Den Haag, www.gemeentemuseum.nl. Op het moment van het schrijven van deze tekst worden de Wonderkamers gerenoveerd. Meer hierover: www.gemeentemuseum.nl/organisatie/blogs/wonderkamers-%E2%80%93-zo-gaat-het-worden.
- 4 B. S. BLOOM, *Taxonomy of Educational Objectives, Book 1: Cognitive Domain*, Longman, New York, 1956. Benjamin Bloom publiceerde deze taxonomie van leerdoelstellingen in 1956. Hij was zelf geschiedkundige en maakte deze indeling voor het geschiedenisonderwijs. De taxonomie werd echter al snel overgenomen voor andere vakken en disciplines in het onderwijs. Bloom ontwikkelde een gelijkaardige taxonomie voor affectieve (attitudes) en psychomotorische (vaardigheden) leerdoelstellingen.
- 5 <http://www.hetstadsmus.be>
- 6 A. Vandenbroucke en L. Vermeersch, *Veldtekening cultuureducatie. Beschrijvende studie met evaluatieve SWOT-analyse*, Departement cultuur, Jeugd, Sport en Media / HIVA KULeuven, 2011. <http://www.cjsm.vlaanderen.be/cultuur/downloads/vt-cultuureducatie-eindrapport.pdf>
- 7 Idem, p.68-70. De bevestigde erfgoedorganisaties scoorden 86,8% en 92,1% op de indicator 'Mate van inbedding van cultuureducatie in de missie en beleidsplan / meerjarenplanning van de organisatie'
- 8 Idem, p.76-78
- 9 A. Vandenbroucke en L. Vermeersch, *Veldtekening cultuureducatie. Beschrijvende studie met evaluatieve SWOT-analyse*, Departement cultuur, Jeugd, Sport en Media / HIVA KULeuven, 2011, p. 77. [bovenstaande figuur werd uitgetekend op basis van het aangereikte cijfermateriaal in het rapport]
- 10 E. Hoogstraat en A. Vels Heijn, *De leertheorie van Kolb in het museum*, Amsterdam, Nederlandse Museumvereniging, 2006.
- 11 <http://www.sleutelfiguren.be>
- 12 <http://www.brusselgreeters.be>
- 13 <http://www.mas.be>
- 14 <http://erfgoedland.be/2012/5/8/jongeren-graven-in-de-geschiedenis-van-mechelen>
- 15 <http://www.faronet.be/het-project-art-in-the-dark>
- 16 A. Payne (The National Archives), *Masterclass archieven en educatie*, 30/11/2012. Een organisatie van FARO.
- 17 N. Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010.
- 18 M. Scharloo, 'Leren van je opa', in: Boekman, *Cultuuroverdracht*, 2012, nr. 92, p. 57-61.
- 19 <http://www.huisvanalijn.be>
- 20 <http://www.erfgoedcellen.be>
- 21 <http://www.huisvanalijn.be/collection/brief-wisseling>
- 22 <http://www.kmska.be>
- 23 A. Morbee, *Bijbuurten op het Kiel. Een bundeling van drie jaar onschatbare ervaring*, Middelheimmuseum/FARO, 2009.
- 24 <http://www.kempenzingt.be>
- 25 N. Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010.
- 26 <http://kidsinmuseums.org.uk/takeoverday2013>
- 27 http://www.tapisplein.be/frontend/files/userfiles/files/Wat_doen_we/Mv1D_thema.pdf
- 28 <http://www.amuseevous.be>, <http://www.mas.be>, <http://www.kmska.be>
- 29 N. Simon, *The Participatory Museum*, Santa Cruz, Museum 2.0, 2010.
- 30 Bronks, *You(th) take over*, 2013, <https://www.facebook.com/bronksxl> [oproep voor deelname aan de wedstrijd].

Brainstorm

inhoud verbreden en betekenissen creëren rondom het cultureel erfgoed

**Oefening in het kader van de workshop 'Creatief met erfgoed: samen ideeën genereren om je erfgoed te presenteren' (voorjaar 2013), een organisatie van Heemkunde Vlaanderen, Stichting Open Kerken, Herita en FARO. (door: Hildegard Van Genechten)*

Werkwijze

Aantal deelnemers:

Minimum 4, maximum 8. Als er meer deelnemers zijn dan 8, vorm dan twee of meer kleinere groepjes.

Benodigheden:

Grote flap of blad met daarop de (overgetekende) afbeelding van de erfgoedvakken uit bijlage 1, + balpennen of stiften.

Spelregels:

De brainstorm verloopt in drie rondes van 10 minuten. Desgewenst kan meer of minder tijd worden voorzien. Iedere deelnemer mag zoveel ideeën aanbrengen als hij of zij wil. Alle ideeën zijn goed.

Voor je start:

Zorg ervoor dat iedereen op een comfortabele manier rond tafel zit, leg de flap of het blad in het midden van de tafel zodat deze zichtbaar is voor iedere deelnemer. Spreek in de groep af wie alle ideeën opschrijft op het blad, én zorg ervoor dat iemand de timing bewaakt.

Verloop

- 1 Bepaal het cultureel erfgoed (object, gebeurtenis, traditie...): wat is het thema van de activiteit die jullie willen ontwikkelen.
- 2 Schrijf de naam van (of teken) dit cultureel erfgoed in de middencirkel.
- 3 10 minuten vrije brainstorm. Aan welke verhalen denken jullie bij dit cultureel erfgoedgegeven? Aan welke mensen? Aan welke dingen? En aan welke plaatsen? Schrijf alle ideeën op het blad.
- 4 Stop de klok. Iedere persoon rond tafel (of per twee) kiest een vak (verhalen, mensen, dingen of plaatsen) en leest de betreffende vragen uit *bijlage 2*. Tracht zoveel mogelijk vragen te beantwoorden voor zover ze nog niet beantwoord zijn in de eerste ronde. Vul samen met de hele groep alle bijkomende ideeën op het blad aan. Er is opnieuw 10 minuten tijd voorzien.
- 5 Stop de klok. Overloop samen de oogst aan ideeën. Bedenk vervolgens welke elementen interessant zijn om aan elkaar te verbinden. Probeer elementen uit zoveel mogelijk verschillende vakken aan elkaar te koppelen. Teken een lijn tussen de elementen die je gebruikt en maak zo één of meerdere ideeënspo(or)en zichtbaar. (*zie bijlage 3*)
- 6 Kies het meest verfrissende, prikkelende, interessante, vernieuwende, originele, stoute, onverwachte, uitdagende ... spoor en bedenk samen hoe je de activiteit vorm kan geven.

