



CULTUUR ~~VOOR~~ MET IEDEREEN IN STAD UTRECHT

een wegwijzer



Deze wegwijzer is een resultaat van het driejarig onderzoek '**CULTUUR VOOR IEDEREEN IN STAD UTRECHT**' en is bedoeld als houvast voor het werken aan inclusieve cultuurparticipatie.

INCLUSIEVE CULTUURPARTICIPATIE

Wijkcultuurhuizen stellen in hun aanpak de waarde 'inclusieve cultuurparticipatie' centraal. Daarbij geldt het principe dat iedereen **MEE MAG DOEN** en iedereen **TOEGANG** heeft tot kunst en cultuur.



Die aanpak is inclusief op een zodanige manier dat het niet alleen gaat over wie wel en niet mee kan en mag doen, maar ook over dat alle deelnemers hun inbreng kunnen hebben in het **VORM EN BETEKENIS GEVEN AAN CULTUUR**.



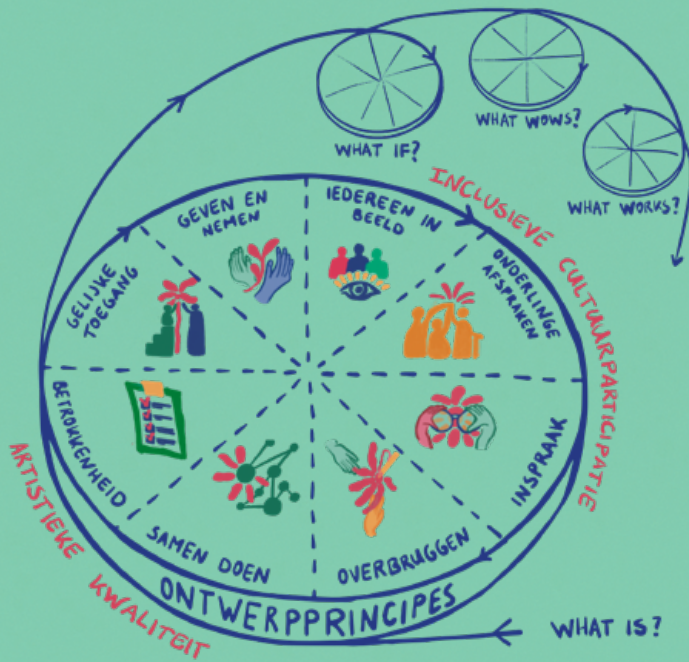
Inclusieve cultuurparticipatie kan tot stand komen in een zogenoemd '**COMMONING ONTWERPPROCES**': een wederkerig proces van zin- en betekenisgeving, van het zichtbaar maken van (culturele) verschillen, conflicten en verschillende identiteiten om tot nieuwe vormen van samen leven te komen.

Daarbij geldt voor de wijkcultuurhuizen dat **ARTISTIEKE KWALITEIT** al experimenterend, in een wederkerig proces, in en vanuit het **COLLECTIEF** tot stand kan komen.



ONTWERPPRINCIPES VOOR INCLUSIEVE CULTUURPARTICIPATIE

In onderstaande afbeelding is het ontwerpproces, dat ten grondslag ligt aan **DE WERKWIJZE** van wijkcultuurhuizen, uitgebeeld. De stippellijnen binnen de cirkel geven de samenhang tussen de ontwerpprincipes weer.



Drijvende kracht van het gehele ontwerpproces zijn de waarden **INCLUSIEVE CULTUURPARTICIPATIE** en **ARTISTIEKE KWALITEIT**. De ontwerpprincipes moeten niet “instrumenteel” ingezet worden, maar contextueel met de (artistieke) deelnemers en in relatie tot de waarden zin en betekenis krijgen.

DESIGNFASES:

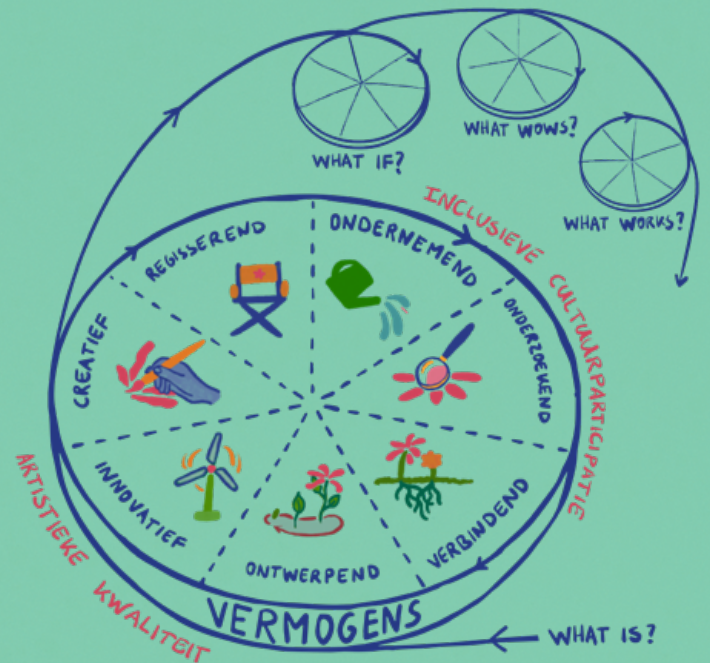
Het ontwerpproces verloopt iteratief langs vier zogeheten designfasen (*what is*, *what if*, *what wows*, *what works*), waarbij het ontwerpproces aan het einde weer opnieuw in gang kan worden gezet.

- > **WHAT IS:** het inventariseren van (de context van) de vraag en het in kaart brengen van het vraagstuk >
- > **WHAT IF:** het bedenken van allerlei mogelijke oplossingen >
- > **WHAT WOWS:** experimenteren en uitproberen >
- > **WHAT WORKS:** het komen tot een betekenisvol ‘prototype’ >

CHECKVRAAG: Krijgen alle ontwerpprincipes aandacht bij elke designfase?

VERMOGENS PROFIEL VAN EEN TEAM

Het werken met de ontwerpprincipes voor inclusieve cultuurparticipatie veronderstelt dat **HET VERDELEN VAN ROLLEN EN TAKEN** steeds aandacht verdient. In de onderstaande afbeelding is het vermogenswiel uitgebeeld, daarin komen de **VERMOGENS** naar voren die in een team van professionals, deelnemers of *commoners* besproken en belegd dienen te worden. In iedere fase van het ontwerpproces kunnen de aan de vermogens gekoppelde rollen en taken binnen een team worden herzien. Het is niet een individueel en ‘vast’ profiel; het is een profiel van een **COLLECTIEF** dat werkt aan inclusieve cultuurparticipatie.



CHECKVRAAG: Zijn alle vermogens in het team afgesproken en belegd?

EEN WEGWIJZER VOOR 'CULTUUR VOOR ~~VOOR~~ MET IEDEREEN'

Deze wegwijzer met zijn verschillende onderdelen draagt bij aan **INCLUSIEVE CULTUURPARTICIPATIE** en de positionering van de wijkcultuurhuizen.

ONTWERPPRINCIPES



IEDEREEN IN BEELD

In de verschillende fases van het ontwerpproces wordt vastgesteld met wie het ontwerp-proces wordt vormgegeven.

ONDERLINGE AFSPRAKEN

Maak op basis van gelijkwaardigheid onderling afspraken die aansluiten bij sociaal-artistische behoeften en maatschappelijke omstandigheden.



INSPRAAK Zorg ervoor dat iedereen die beïnvloed wordt door het ontwerpproces in staat wordt gesteld (in tijd en ruimte) om het ontwerpproces bij te stellen.

OVERBRUGGEN

Zorg ervoor dat het recht van de deelnemers om afspraken te maken over het ontwerpproces door betrokkenen buiten de gemeenschap gerespecteerd wordt. Communiceer hier zowel intern als extern over.



SAMEN DOEN Deelnemers stellen samen vast wie wat en wanneer in het ontwerpproces doet en er is een systeem ontwikkeld om dit samen te regisseren.

BETROKKENHEID

Bij iedere deelnemer is bekend wat onder actieve betrokkenheid wordt verstaan en wat wederzijdse verwachtingen zijn van het niet houden aan de gezamenlijk opgestelde afspraken.



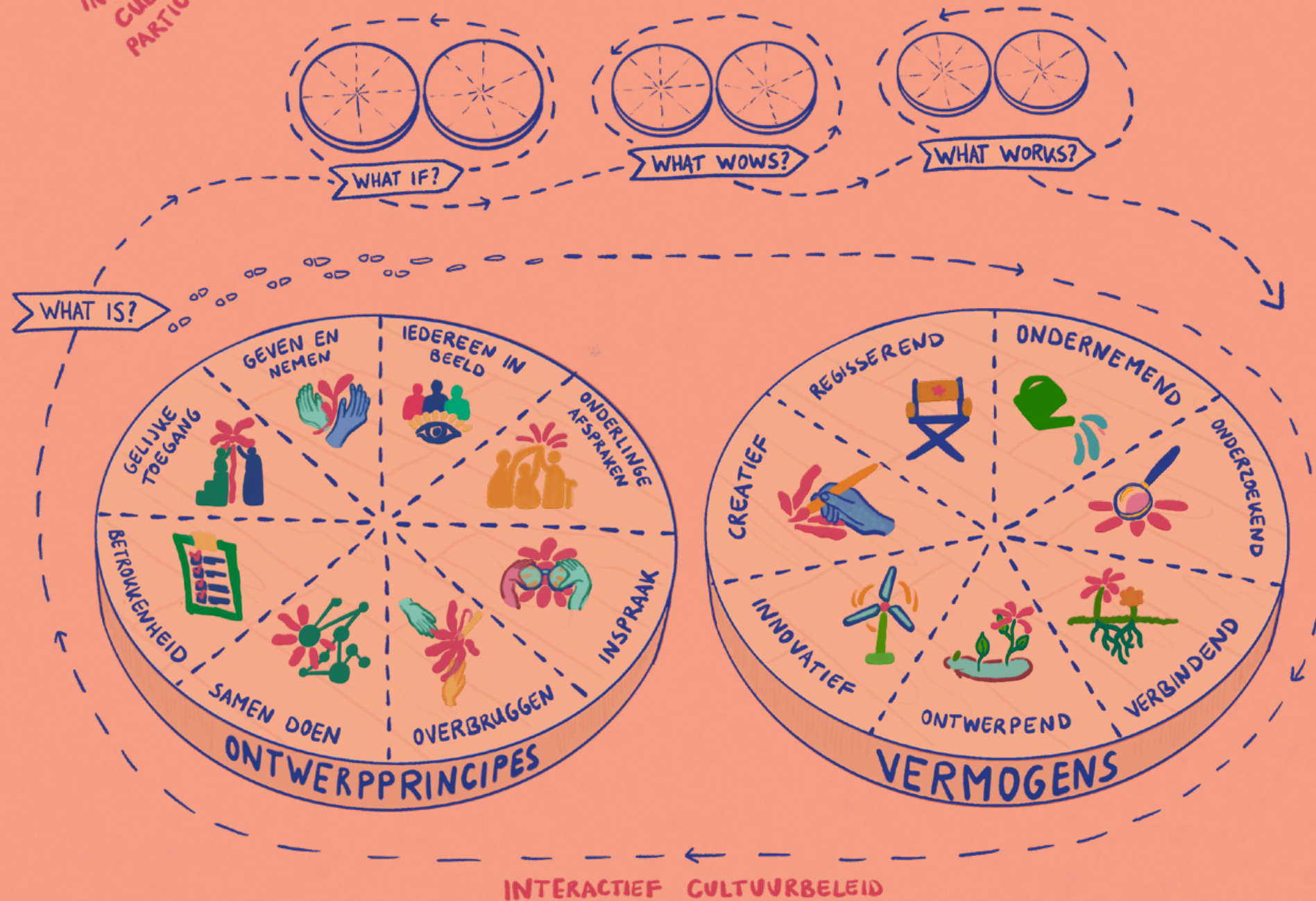
GELIJKE TOEGANG

Iedere deelnemer heeft gelijkwaardige toegang tot middelen en mogelijkheden om conflicten (binnen de gemeenschap) op te lossen.

GEVEN EN NEMEN Zorg ervoor dat iedereen verantwoordelijkheid kan en mag nemen voor de gedeelde middelen en het ontwerpproces



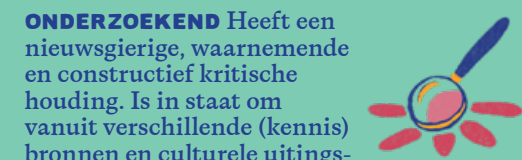
Een ontwerpproces verloopt iteratief langs vier zogeheten **DESIGNFASES** (*what is, what if, what wows, what works*). Check bij elke fase of alle **ONTWERPPRINCIPES** gehanteerd worden en alle **VERMOGENS** aanwezig zijn in je team. Belangrijk: een ontwerpproces is nooit echt 'af'; je kan altijd weer terug naar het begin.



VERMOGENS



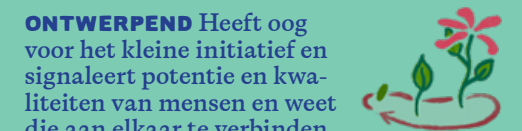
ONDERNEMEND Kan de juiste randvoorwaarden stellen, zoals: geld, tijd en ruimte. Zorgt dat processen navolgbaar zijn. Stuur op democratische processen en toont daarin doorzettingsvermogen. Is in staat een ontwerpproces te produceren.



ONDERZOEKEND Heeft een nieuwsgierige, waarnemende en constructief kritische houding. Is in staat om vanuit verschillende (kennis) bronnen en culturele uitingvormen vragen te articuleren.



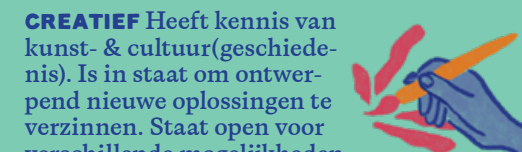
VERBINDEND Is in staat op procesmatige, dialogische manier te werken. Gebruikt daarbij kennis van gemeenschappen en werkt met een presente houding vanuit gelijkwaardigheid en wederkerigheid. Heeft inlevingsvermogen op verschillende perspectieven en kan zo nodig conflict hanteren. Werkt netwerkgericht.



ONTWERPEND Heeft oog voor het kleine initiatief en signaleert potentie en kwaliteiten van mensen en weet die aan elkaar te verbinden en om te zetten naar een ontwerpproces. Kan dit (vaak ambigue en iteratieve) proces begeleiden en heeft kennis van marketing, (beleids- en juridische) kaders, de wijk en het culturele veld.



INNOVATIEF Kan maatwerk leveren, keuzes blijven befragen en werkt op navolgbare wijze. Deelt kennis en ervaring en brengt deze bij elkaar. Blijft op de hoogte van (maatschappelijke) ontwikkelingen.



CREATIEF Heeft kennis van kunst- & cultuur(geschiedenis). Is in staat om ontwerpend nieuwe oplossingen te verzinnen. Staat open voor verschillende mogelijkheden en kan switchen, kiezen, loslaten en samenbrengen.



REGISSEREND Heeft kennis van en ervaring met groepsprocessen en community-based artistieke projecten. Kan verschillende perspectieven op micro-, meso-, macroniveau met elkaar verbinden.

“**Meenten**: (onoverg.; meentte, heeft gemeent), afgeleid van ‘meent’ (v.) [~ Eng. the commons, werkw. *commoning*], **1** gebruik maken van onverdeeld gemeenschappelijk bezit, zoals dat vanaf de twaalfde eeuw voorkwam in de vorm van ‘gemene gronden’; **2** gebruik maken van gemeenschappelijke hulpbronnen door leden van een groep of samenleving; **3** kleinschalige utopische initiatieven nemen met een groep actieve deelnemers die samen een gemeenschap vormen.”

- *Hans Achterhuis*



Deze wegwijzer is voortgekomen uit het praktijkgericht onderzoek ‘**CULTUUR VOOR IEDEREEN IN STAD UTRECHT**’ in samenwerking met vijf wijkcultuurhuizen in Utrecht. Voor bronnen verwijzen we naar de onderzoek rapportages fase 1, 2 en 3 (Van der Maas et al, 2019; 2021; 2022). Meer weten? Neem contact op met Aart van der Maas: aart.vandermaas@hu.nl.



ontwerp: Maartje de Goede