

Ontwerpen voor de Toekomst

Over de mienskip als ideale leeromgeving

Sikko Cleveringa

Het programma De Reis – een initiatief van Keunstwurk en onderdeel van LF2018 – gaat samen met scholen in Friesland op ontdekkingstocht: hoe kunnen kinderen en jongeren het verschil maken door duurzame oplossingen te ontwerpen voor vraagstukken in hun eigen leefomgeving? Dit sluit naadloos aan bij actuele beleidsdoelstellingen van het onderwijs om de nieuwe generatie vaardigheden mee te geven die haar weerbaar maakt voor de uitdagingen van de 21ste eeuw.

Technologie, duurzaamheid en doe-democratie zijn daarbij belangrijke thema's. Op woensdag 11 oktober organiseert Keunstwurk in dat kader samen met CAL-XL, The Beach en het FryskLab een 'Dwarskijkers' bijeenkomst over 'Ontwerpen voor de Toekomst', met workshops, lezingen en een debat voor scholen, makers, wijkpartners en andere geïnteresseerden.



'De Parade' in De Geitenkamp geïnspireerd op 'Schatgraven en 1000 Fonteynen'
Foto: Zefanja Hoogers

De Reis als vliegwieltje voor verandering

Met projecten door heel Fryslân laat De Reis zien hoe kunst en cultuur ingezet kan worden als vliegwieltje voor verandering. Initiatiefnemers, makers en de Mienskip gaan samen op avontuur om de leefomgeving opnieuw vorm te geven. De Reis doet dat met verbeeldingskracht en creërend vermogen, liefst een tikkeltje brutaal en met een dosis humor. De Reis functioneert als kompas voor makers en initiatiefnemers en begeleidt bij het uitstippelen van de route van een (ontwerp-)project, met als doel om de impact van de initiatieven te vergroten. CAL-XL, de landelijke netwerkorganisatie voor kunst en maatschappelijke

ontwikkeling, is daarbij kennispartner. Binnen dit netwerk wordt gewerkt aan een sociaalartistieke methode die specifiek is toegesneden op de context van kinderen en jongeren: 'Ontwerpen voor de Toekomst'.

Dwarskijkers in Friesland

Keunstwurk ziet dat een toenemend aantal scholen in Friesland vergelijkbare ambities heeft. Onderzoekend en ontwerpend leren krijgt steeds meer aandacht. De 'hands on' aanpak lijkt ook goed aan te sluiten bij een traditie in Friesland van inventieve lokale 'houtje-touwtje' oplossingen. Echte ontwerptrajecten vanuit



Het project 'Speellandschap' van 'Gangmakers' in Amsterdam Nieuw-West. Foto: Nichon Glerum, The Beach

scholen in de eigen leefomgeving zijn echter nog schaars. Voor basisscholen en voortgezet onderwijs lijkt het niet eenvoudig om dat op eigen kracht te organiseren. Het programma De Reis biedt nu de mogelijkheid om daar met een aantal partners samen de schouders onder te zetten. Niet alleen in 2018 maar ook daarna. Dat start met een 'Dwarskijkers' bijeenkomst op 11 oktober, met workshops, lezingen en een debat voor scholen, makers, maatschappelijke wijkpartners en andere geïnteresseerden. FryskLab organiseert mee en we hebben inbreng van partners uit Arnhem en Amsterdam Nieuw-West.

Ontwerpen voor de Toekomst

De methode 'Ontwerpen voor de Toekomst' heeft haar oorsprong in Arnhem. De provinciale steunfunctie Cultuurmij Oost – collega instelling van Keunstwurk - startte in 2014 met vijf kunstenaars een experiment hoe je met kinderen onderzoekend en creërend kan leren met 'People, Planet and Profit' als leidende principes. Aansprekende voorbeelden waren het project over 'De Toekomst van het Boek' in Zevenaar en het project 'Binnen en Buiten de Perken' voor een gemeenschapstuin in Wijchen. In 2015 heeft Kunstbedrijf Arnhem het experiment en de titel overgenomen en verder ontwikkeld als programmalijn van haar cultuurimpuls in de aandachtswijken van Arnhem. Een mooi voorbeeld is het dubbel-project 'Schatgraven en 1000 fonteinën' in De Geitenkamp waarbij kinderen duurzame oplossingen ontwerpen voor het overvloedige hemelwater dat met stortbuien het riool overbelast, de Arnhemse bult af raast en de stad onder water zet. Een ander voorbeeld is het 'Meester en Gezel' project in Klarendal waar vmbo-leerlingen die dreigen uit te vallen, weer gemotiveerd raken door als gezelschap aan de slag te gaan bij ontwerpers en ambachtslieden in het Modekwartier. Ze presenteren hun eigen ontwerpen op de Arnhemse 'Nacht van de Mode'.



De 'Slootopruimer' van 'Impact door Connectie op School' in Leeuwarden Foto: FryskLab Creative Commons

The Beach

Dat laatste initiatief is geïnspireerd op 'Pal West' het modeproject dat in 2007 is ontwikkeld door Young Designers and Industry in Amsterdam Nieuw-West. Dat heeft nu een vervolg gekregen met 'The Beach', een ontwerperscollectief dat mede aan de basis staat van het internationale 'Sustainism' netwerk (Michiel Schwarz en Joost Elffers). Middels co-creatie projecten onderzoekt The Beach hoe *sustainist design* (sociaal en duurzaam ontwerpen) kan bijdragen aan een inclusieve en duurzame samenleving. Het huidige programma met kinderen en jongeren heet Gangmakers. Aansprekende voorbeelden zijn o.a. het ontwerp en de realisatie van een gezonde snackbar en een speellandschap in de Wildemanbuurt in Amsterdam Nieuw-West.

FryskLab en Kinderwijkraad

In Friesland zijn vergelijkbare initiatieven gaande. Het project 'Impact door Connectie op School' van FryskLab is daar een mooi voorbeeld van. Het team van dit mobiele FabLab van Bibliotheekservice Fryslân en de Friese bibliotheken is o.a. sterk in het 'openbreken' van technologie zodat je er als gewone burger ook (weer) grip op hebt. Kinderen en jongeren ontwerpen hiermee oplossingen voor alledaagse vraagstukken in hun eigen leefomgeving. Op de Dr. Algraschool in Leeuwarden resulteerde dat o.a. in de 'Slootopruimer', een soort omgekeerde periscoop waarmee je storend afval in de sloot kan traceren en opruimen. 'Impact door Connectie op School' werd mede gefinancierd door de Koninklijke Bibliotheek t.b.v. nieuw beleid rond mediawijsheid. Een ander voorbeeld is de Plataanschool in de wijk Heechterp-Schieringen. Sinds 2016 hebben zij een 'Kinderwijkraad' die oefent in doe-democratie. Het besluit van de kinderen om naast de school een 'Natuur-/Survivalspeelplek' te realiseren wordt een van de eerste 'Ontwerpen voor de Toekomst' trajecten in het kader van De Reis.

Projectscan

Wat hebben al deze projecten nu met elkaar gemeen? Wat zijn de doelstellingen? Hoe ga je daar nu mee aan de slag als onderwijsteam, kunstenaar/ontwerper of wijkpartner? Bij De Reis en Ontwerpen voor de Toekomst maken we gebruik van de projectscan van CAL-XL voor sociaalartistieke praktijken. De verandertheorie en de kernbegrippen van dit model bieden handvatten voor een gezamenlijk leerproces over de ontwikkeling, uitvoering en evaluatie van dit type projecten. De loop van een succesvol sociaalartistiek project kan je zien als het scenario van een klassiek heldenepos, zoals we die kennen uit de literatuur, cinema en andere vormen van 'story telling' (De Reis van de Held): het verhaal start met een kritieke impasse, de held wordt wakker, stapt over de drempel van het avontuur, overwint het boze, vindt het elixir voor een betere toekomst, en gaat hiermee terug naar zijn of haar gemeenschap. Op zowel de heen- als terugweg zijn er louterende beproevingen. De maker van een sociaalartistiek project kan je zien als de regisseur. De deelnemers – in dit geval de kinderen of jongeren – zijn onze helden. In het kort werkt het traject dan als volgt (zie ook figuur 1 t/m 3):

1. These: Maatschappelijke vraag

Het vertrekpunt van een sociaalartistiek project is een onwenselijke - vaak onrechtvaardige - situatie in de eigen context die eigenlijk dringend moet veranderen, maar waar we weinig grip op lijken te hebben: Denk aan 'wicked problems' als klimaatverandering, uitsluiting, polarisatie, ongezond leven. Al deze complexe vraagstukken zijn in de eigen context terug te brengen tot een verstoorde relatie tussen het individu, de gemeenschap, het publieke domein en de fysieke omgeving. Kort gezegd: het speelveld tussen ik, wij, zij en het. Wat stoort ons daarin? Wat kunnen we daar zelf in verbeteren? Wat zijn onze dromen?

2. Antithese: artistiek antwoord

Een sociaalartistiek ontwerp- en maaktraject biedt speelruimte voor verandering. Het motto is "Yes we can!" Een project dat tot de verbeelding spreekt werkt voor alle betrokkenen als een oproep tot avontuur. In de projectcyclus van oriënteren (wat is de maatschappelijke vraag?), ontwikkelen (wat is het artistieke antwoord?), maken (co-creatie!) en presenteren (waarde-creatie!) worden alle spelers uitgedaagd om het spel mee te spelen en samen ook nieuwe spelregels uit te vinden. Al doende veranderen posities, worden er medestanders gevonden (bv helpende ouders, burens en experts), persoonlijke hobbels genomen, plekken veroverd en krijg je invloed op het publieke domein.

3. Synthese: positieve impact op persoonlijke en maatschappelijke ontwikkeling

In dit samenspel kunnen nieuwe relaties, nieuwe beelden en nieuwe competenties ontstaan. Op persoonlijk niveau

Illustraties: model voor 'Ontwerpen voor de Toekomst' op basis van de projectscan van CAL-XL voor sociaalartistieke praktijken

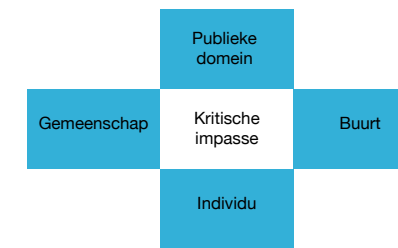


Fig. 1. These: Maatschappelijke vraag



Fig. 2. Antithese: Artistiek antwoord

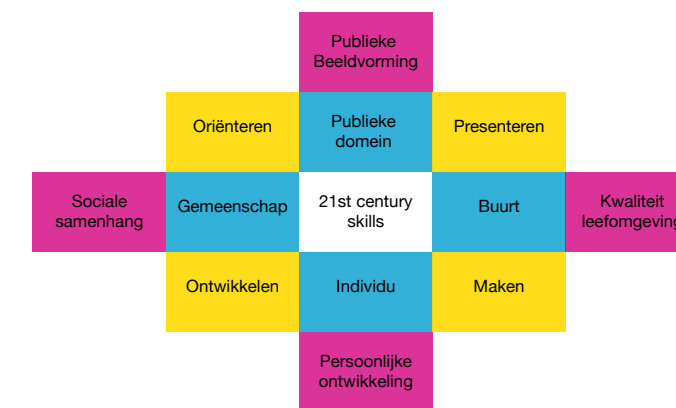


Fig. 3. Synthese: Positieve impact op persoonlijke en maatschappelijke ontwikkeling



Vakantieweek 'Zuid aan Zee' in Arnhem | Foto: Sikko Cleveringa

daagt dit uit tot het verwerven en oefenen van de zogenaamde 21ste-eeuwse vaardigheden (communiceren, creatief denken en handelen, digitale geletterdheid, kritisch denken, etc.). Op collectief niveau draagt dit bij aan het duurzaam verbeteren van de sociale samenhang, de persoonlijke ontwikkeling, de kwaliteit van leefomgeving (incl. voorzieningen) en de publieke beeldvorming.

De Mienskip als ideale leeromgeving?

De daadwerkelijke maatschappelijke impact is uiteraard afhankelijk van de richting, de omvang en de intensiteit van het project. Een andere – meer complexe - factor is de balans tussen spel en werkelijkheid. Bij 'Ontwerpen voor de Toekomst' kiezen we nu in toenemende mate voor echte vraagstukken met een echte gemeenschap, fysieke opgave en publieke opinie. Zie de bovenstaande voorbeelden. Dat lijkt op het eerste gezicht meer uitdagend en minder vrijblijvend voor alle betrokkenen. En dus ook met meer impact voor de kinderen en hun omgeving. Maar is dat ook echt zo? Als de werkelijkheid gaat overheersen komt dan het spel – en dus ook de speelruimte voor verandering – niet onder druk te staan? En als het toch blijkt te kunnen, moeten we het dan ook willen? Het motto 'It takes a village to raise a child' draait om richting 'It takes a child to raise a village'. Met kinderen activeren en transformeren we de eigen leefomgeving. Dat is spectaculair, maar mag je dat ook van kinderen verwachten? Wat is de juiste balans? Uitdagende vragen om ook in Friesland mee aan de slag te gaan. Te beginnen tijdens Dwarskijkers op 11 oktober. 🍀

Meer Dwarskijkers?

Woensdag 13 december

Slow Art – Over de kunst van traagheid en stilte

Als kunst een katalysator is van maatschappelijke ontwikkeling, dan zou dat niet altijd over versnelling moeten gaan, maar juist ook over vertraging. Juist Friesland heeft veel met dat thema. We besteden o.a. aandacht aan het Reis project 'Traageisende Hulp' van het Medisch Centrum Leeuwarden (MCL) en Circus Engelbrecht en andere Slow Art projecten in het kader van LF2018. Hoe traag of stil kan je het krijgen?

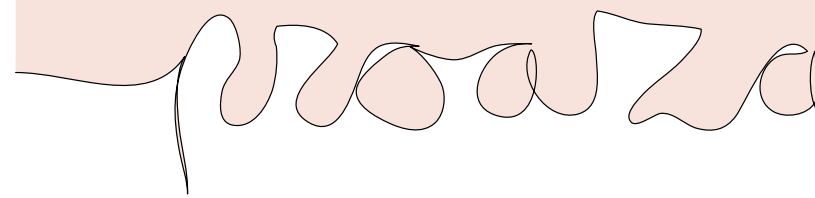
Dwarskijkers is een debatcyclus van Keunstwurk en De Reis over Kunst en Maatschappelijke ontwikkeling.

Sikko Cleveringa geeft leiding aan CAL-XL en is als extern adviseur betrokken bij o.a. De Reis van Keunstwurk.

Kijk voor meer informatie en aanmelden op www.keunstwurk.nl

Weblinks

www.dereis.frl
www.frysklab.nl
www.cultuurmijoost.nl/projecten/ontwerpvdtoekomst
www.thebeach.nu/GangmakersOntwerplab
www.kunstbedrijfarnhem.nl/wijken/
www.kinderwijkraad.nl/heechterp-schieringen
www.cal-xl.nl



De oergong

Sipke de Schifffart

'Dat wie it dan,' seit er mei in skoar lûd tsjin de dierberen om it stjerbêd hinne. Oan de iene kant syn frou, oan de oare kant syn bêste freon.

'Wat?' freget syn bêste freon. 'Wat wie it dan?'

'It libben,' bringt Wim mei muoite út.

Syn bêste freon, Kor, is it dêr net mei iens. 'Dyn libben einiget, mar dat fan ús giet gewoan troch.'

Wim kuchelt en kreunt en sucht en frimelt mei de hannen oan it lekken fan it bêd. Hy is op dit stuit net by steat om noch wat te sizzen.

Joke pakt ien fan syn hannen en streaket him. 'Jou dy no mar oer, leave, gean mar.'

It stjerbêd stiet yn de wenkeamer. Trije moanne lyn is it dêr delsetten, in healjier nei't Wim en

Joke by de dokter it ferskriklike berjocht te hearren krigen dat Wim longkanker hie en net mear better wurde soe. Se wienen hast trettjin jier troud en hienen gjin bern. Harren houlik wie goed, net geweldig. It wie lykas de measte houliken: nei in leafdefol begjin hie de sleur al gau taslein.

Mar se wienen net ûngelokkich mei-inoar, it hie safolle minder kind.

Nei it freeslike nijs hie Wim kordaat alle finansjele saken regele, hy woe Joke goed fersoarge efterlitte. En dêrmei rispe er rûnom in soad respekt.

Kor wie de hûsfreon. In jier as tweintich werom hienen Wim en Kor inoar kennen leard op de boksskoalle, dêr't se beide nei ta gongen om de kondysje te ferbetterjen. Se wienen goede freonen wurden, hertsfreonen, al hienen se dat wurd sels noait brûkt. Doe't Wim ferkearing krige mei Joke, die al gau bliken dat Kor en Joke better byinoar pasten as Wim en Joke. Mar freonen bliuwe no ienkear fan inoars freoninne ôf en boppedat hie Kor yn dy tiid in relaasje.

'Leave, wolst noch wat drinke?' freget Joke.

Hy skoddet de holle.

'Sil ik dyn lippen oars efkes fochtich meitsje?'

No knikt er foarsichtich. Joke dipt in wattestaafke yn in kopke mei wetter en befochtiget dêrmei de drûge lippen fan har stjerrende man.

'As ik wat foar dy dwaan kin, seist it mar hear,' seit Kor.

Syn boksfreon skoddet de holle swakjes. Dan keart Kor him nei Joke ta. 'Kin ik wat foar dy dwaan?'

'Nee hear,' seit sy.

Guon minsken yn harren omjouwing ferwachten dat Kor, neidat syn relaasje fiif jier lyn op de klippen rûn, Joke fan Wim oernimme soe. Dy twa pasten ommers perfekt byinoar. Mar dat wie net bard. Der waard oer en wer flink flirt, mar fierder gong it net. Joke wist dat se it yn finansjeel