

Bachelorproef

Musea & participatie

Lotte Bruyneel
Lize Geloen
Marieke Degryse
Tilly De Vlam
Charlotte Overstraete
Arne van Daele
Ciel Vuye
Seppe Willaert
Clara Verjans

Bachelor in sociaal werk
Academiejaar 2021 - 2022
Arteveldehogeschool Gent

Dankwoord

Op de eerste plaats een welgemeende dankjewel aan onze docente Veerle De Schrijver om ons te begeleiden tijdens dit bachelorproject. Zij zorgde steeds voor een veilige leer- en werkomgeving met een evenwicht tussen begeleiding en vrijheid & verantwoordelijkheid. Zonder haar steun en begeleiding was het niet gelukt.

Voor de totstandbrenging van de maquette willen we in het bijzonder Joke Vande Maele bedanken voor de grafische vormgeving. Ook volgende Gentse musea om ons te ontvangen, wegwijs te maken en klaar te staan voor interviews:

- De wereld van Kina,
- Industriemuseum,
- Gents Universiteitsmuseum (GUM),
- Design Museum Gent en
- STAM.

Bedankt aan alle (ex-) participanten die het mogelijk maakten de reflectietool 'Let's talk about it: participatie' verder te verfijnen. Voor de tijd en moeite om op locatie of online het instrument te testen en voor de waardevolle feedback:

- Museum voor Schone Kunsten – Schoonvolkers,
- Kabir Gazanfary - Nowruz (Huis van Alijn),
- Lies De Meyer - Fiësta de la Muerte (Huis van Alijn),
- Geert Van Hecke - Object Handling (Huis van Alijn).

Ten slotte danken we iedereen uit onze nabije omgeving voor de steun tijdens dit drukke academiejaar.

Lize Geloën, Marieke Degryse, Tilly De Vlam, Charlotte Overstraete, Lotte Bruyneel, Arne van Daele, Ciel Vuye, Seppe Willaert & Clara Verjans

Inhoudstafel

Dankwoord
Inhoudstafel
Inleiding
Deel I: musea
Deel II: publiek

Inleiding

Met dit bachelorproject willen wij, studenten derde bachelor sociaal werk aan Arteveldehogeschool Gent, een bijdrage leveren aan het lopende onderzoek: 'het participatieve museum activeren' geïnitieerd vanuit onze opleiding.

Zowel in Europees als Vlaams beleid krijgt participatie een centrale plaats in het denken rond burgerschap, erfgoed en democratie. De verschuivende maatschappelijke rol van musea wordt duidelijk er. Het aanbod van Vlaamse musea blijft eerder aanbod-gestuurd, het denken en doen binnen de muren van musea en drempelverlagend werken beperkt zich veelal tot betaalbaarheid en bereikbaarheid. De verhouding musea – publiek is te zeer gericht op 'deelnemen' waardoor 'deelhebben' te weinig kans krijgt.

De nood aan een fundamentele mentaliteitswijziging dringt zich op: van consumentenperspectief naar burgerperspectief, eigen maken van nieuwe sets van vaardigheden en attitudes voor museummedewerkers en -bestuur als alternatief voor het vasthouden aan het gekende, liever langlopend en diepgaand engagement met antennes voor wat er leeft in de samenleving dan ad-hoc projecten.

Om de Vlaamse erfgoedsector te ondersteunen in deze maatschappelijke evolutie verdiept dit praktijkgericht wetenschappelijk onderzoek (PWO) zich in fundamentele participatie. Deze visie benadrukt de gemeenschapsvormende opdracht van musea. De onderzoekers willen een beeld schetsen over participatie en musea in Vlaanderen en daarbuiten. Hoe wordt dit ingevuld, wat zijn succes- en faalfactoren, hoe kunnen we de weg naar fundamentele participatie samen vervolgen/vergemakkelijken?

Om input te verzamelen, splitste onze groep laatstejaarsstudenten zich op: vijf studenten richtten zich tot het Gentse musea als doelgroep, de vijf andere studenten tot deelnemers van participatieve projecten verbonden aan het Museum van Schone Kunsten Gent en Huis van Alijn.

Ons traject startte met een literatuurstudie in plenaire groep. Vervolgens werkte de subgroep 'musea' verder met als onderzoeksvraag: hoe kan een museum inzetten op fundamentele participatie en dit permanent inbedden in haar werking? Het resultaat is het 'ideale museum': een digitale maquette met bijhorende brochure als bundeling van principes en 'good practices' wat betreft duurzaam participatief werken in musea. De subgroep 'publiek' startte met de onderzoeksvraag: hoe beleven/beleefden participanten de invulling van 'participatief werken' bij hun deelname aan co-creatieve projecten verbonden aan Gentse musea? Om dit te toetsen, ontwikkelden zij een reflectie-instrument.

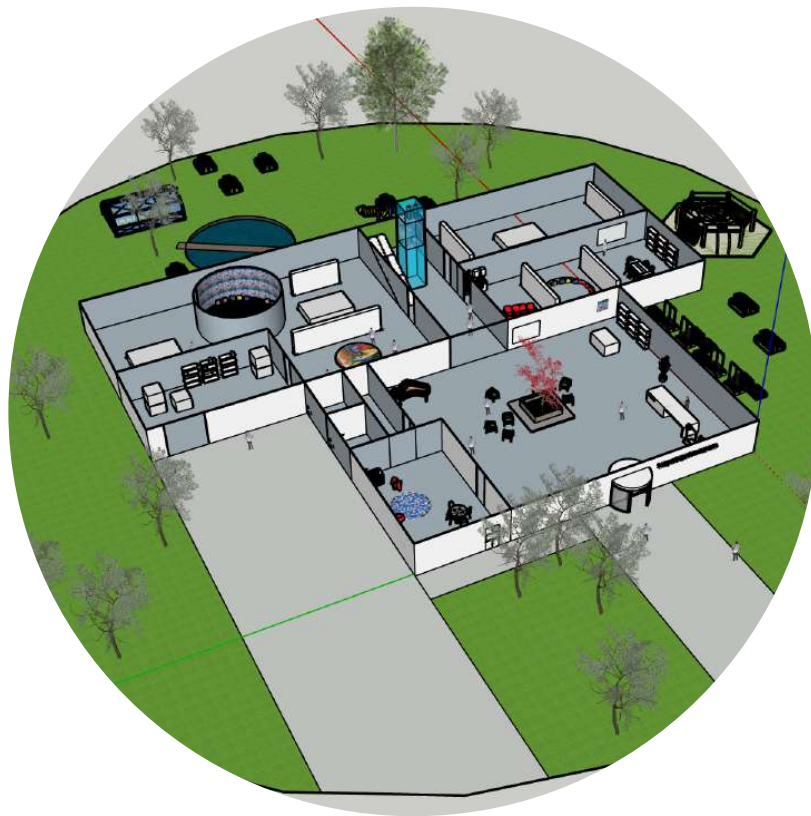
We hopen dat deze twee eindproducten musea en alle andere actoren kunnen ondersteunen in de nodige transformatie naar een fundamenteel participatieve aanpak om een antwoord te kunnen bieden aan huidige maatschappelijke behoeften en uitdagingen. (PWO het participatieve museum activeren, 2022)

In wat volgt een korte voorstelling van het ontwikkelen van het 'ideale' participatief museum en de reflectietool 'Let's talk about it: participatie'.

Referentie: PWO het participatieve museum activeren. (2022, 2 juni). Arteveldehogeschool Gent. Geraadpleegd op 13 juni 2022, van https://www.arteveldehogeschool.be/projecten/pwo-het-participatieve-museum-activeren?fbclid=IwAR1xW3GsqVXsb-fMZgr2aW5w7V_y-DU5mYMB4mmaA6og8jiL7DO-_0k7hqjU

D E E L I
M U S E A

HET PARTICIPATIEF MUSEUM



Inleiding

In het kader van onze bachelorproef binnen de opleiding Sociaal Werk aan de Arteveldehogeschool in Gent werkten we het voorbije jaar aan een onderzoek naar participatie bij Gentse musea. We vertrokken vanuit de volgende onderzoeksvraag: hoe kan een museum inzetten op fundamentele participatie en dit permanent inbedden in haar werking? Voor een antwoord op die vraag bestudeerden we verschillende bronnen en namen we interviews af van medewerkers uit vijf Gentse musea. We gingen na wat zij verstaan onder participatie en hoe dit verwezenlijkt wordt binnen (en buiten) de muren van het museum. We verzamelden een hoop informatie en besloten die te verwerken in een "ideaal" museum.

In ons museum streven wij fundamentele participatie na. Duurzaamheid staat centraal, er wordt gestreefd naar langdurige (blijvende) participatie. We trachten de (lokale) gemeenschap te betrekken bij het idee. Hierbij wordt het recht van de participanten verzekerd om hun verhaal, mening en gevoel in het museum te integreren. Interactie tussen de participanten onderling en met het museum staan centraal. Kortom, de participanten hebben een actief aandeel in het participatief museum.

Via onze digitale maquette met bijhorende brochure willen we enkele belangrijke principes en 'good practices' op vlak van duurzaam participatief werken in een museumcontext bundelen. De opdeling van de ruimtes is slechts één manier om het museum in te delen. We benadrukken echter graag dat de aspecten die aanwezig zijn in de verschillende ruimtes in eender welk museum vrij toegepast kunnen worden.

Wij hopen dat deze bundeling als inspiratie kan dienen voor verschillende musea, als reflectie om hun participatieve werking uit te breiden en te optimaliseren.

Lotte Bruyneel, Lize Geloen, Arne Van Daele, Seppe Willaert



GELIJKVLOERS



ONTMOETING

De eerste ruimte in ons 'ideaal' participatief museum is de ontmoetingsruimte.

In de ontmoetingsruimte proberen wij een eerste positieve indruk na te laten op onze gasten. Dit trachten we te verwezenlijken door aandacht te schenken aan de noden van zoveel mogelijk burgers in onze samenleving.

Hierbij wordt rekening gehouden met alle mogelijke drempels. Zo is besloten om de **kassa** te positioneren achter een lage balie. Daardoor is deze meer toegankelijk voor doelgroepen zoals rolstoelgebruikers, kinderen, ... Zij kunnen zo op een comfortabele manier beroep doen op de (meertalige) baliemedewerkers.



Daarnaast streeft het museum naar een **democratische prijs** zodat niemand wordt uitgesloten op basis van zijn/haar (sociaal) economische status. Ongeacht je afkomst, religie, gender, sociale klasse, iedereen is welkom en krijgt een plaats in het museum. We willen mensen, om welke reden dan ook, samenbrengen in de ruimtes van het museum. De ontmoetingsruimte is er daar één van.



Voor blinden en slechtzienden voorziet het museum een **audiodescriptie** bij ieder werk dat wordt tentoongesteld. Die audiodescripties geven een gedetailleerde beschrijving van wat op een werk te zien is. Zo krijgt de bezoeker een duidelijk idee van wat getoond wordt. De audiodescripties en audiogidsen zijn verkrijgbaar aan de balie.

In de ontmoetingsruimte kan de bezoeker beroep doen op de **museumgidsen**. Deze gidsen zorgen voor een rondleiding op maat. Ze richten zich tot allerhande doelgroepen zoals mensen met een fysieke en/of mentale beperking, blinden en slechtzienden, bejaarden, kinderen, anderstaligen, doven en slechthorenden ...

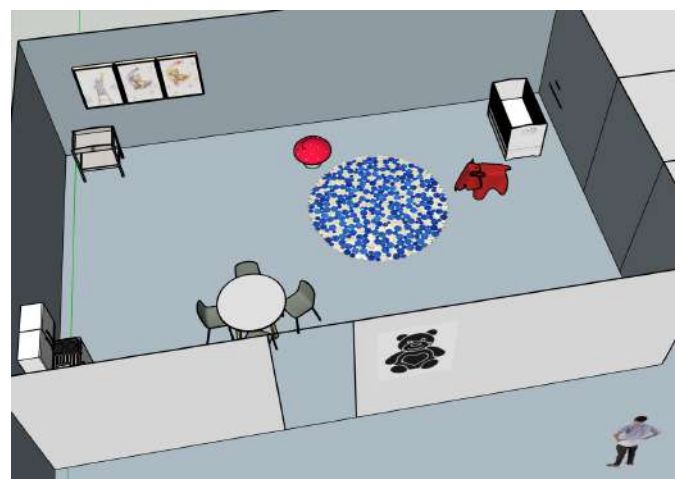
Er zijn genderneutrale en rolstoel-toegankelijke **toiletten** voorzien in het museum. Het is belangrijk om af te stappen van het binaire opdelingssysteem. Op die manier worden mensen die zich niet binnen dit stelsel identificeren geïncorporeerd en kan iedereen zich welkom voelen in het museum. Daarnaast zijn er in de toiletruimte ook enkele verversingstafels voorzien én zijn hygiënische producten zoals maandverbanden en tampons gratis beschikbaar.

In de **museumshop** is een ruim aanbod aan prints en allerlei andere kunstobjecten te vinden. Vele van die artikelen zijn gebaseerd op kunst tentoongesteld in het museum. In onze ateliers wordt kunst gemaakt door participanten. Enkele creaties worden tijdelijk te koop gesteld in de museumshop en het

aanbod wordt regelmatig vernieuwd*

De participanten beslissen zelf wat met de opbrengst van hun werk gebeurt. Verder gebruikt het museum de museumshop voor het concept '**Kunst in huis**'. Hierbij fungeert de museumshop als bibliotheek waar iedereen kunstwerken kan lenen. Op die manier wordt een brede waaier aan hedendaagse kunstvormen toegankelijker voor het brede publiek en geeft het museum beginnende kunstenaars een duwtje in de rug. Bovendien wordt een kunstwerk nooit alleen maar uitgeleend, ook het verhaal van de kunstenaar wordt erbij verteld. De kunstwerken bevinden zich voornamelijk in de opslagplaats voor schenkingen maar er staan telkens enkele kunstwerken tentoongesteld in de museumshop. De collectie wordt regelmatig verrijkt met nieuwe kunstwerken. De bezoekers kunnen deze collectie ook online raadplegen.

In de ontmoetingsruimte is een kinderopvang aanwezig. De kinderopvang zorgt ervoor dat ouders hun kind (-3 jaar) met een gerust gevoel kunnen achterlaten in een veilige en educatief verrijkende ruimte. De verzorgers leggen de focus op het stimuleren van de creativiteit van de baby's en peuters.



In het midden van de ontmoetingsruimte staat een grote wensboom. Bezoekers kunnen een wens voor zichzelf op een briefje neerschrijven

*Inspiratiebronnen: Designmuseum Gent & Industriemuseum Gent

en ophangen in de wensboom. Deze boom staat symbool voor positieve energie en mogelijkheden.



Vlakbij de in- en uitgang is een **ideeënbus** voorzien waarin bezoekers hun ideeën en voorstellen kunnen achterlaten. Op die manier kunnen bezoekers die zelf niet per se actief willen participeren, maar toch inbreng willen hebben, op een laagdrempelige manier hun idee achterlaten.

De museummedewerkers, vrijwilligers en andere participanten kunnen maandelijks de voorstellen doorlopen en eventuele acties ondernemen. Wie dat wenst, kan bij vertrek feedback achterlaten bij de **feedback-paal** aan de uitgang.

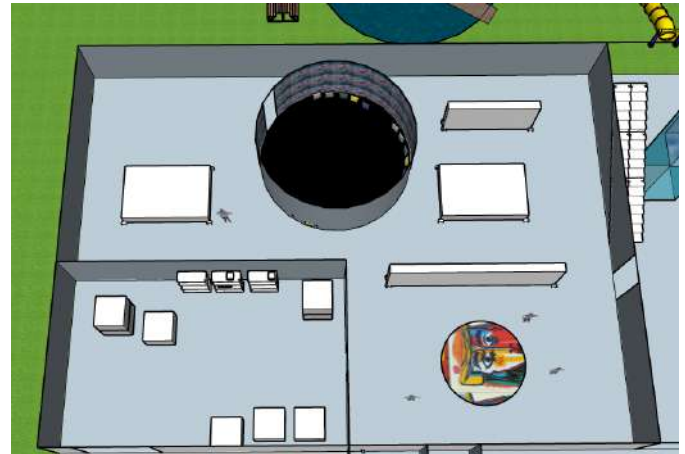
Tot slot zijn er enkele **zithoeken** verspreid over de inkomhal voor bezoekers om even tot rust te komen, te wachten op anderen of na het bezoek na te praten. Een gezellige en huiselijke sfeer is hierbij essentieel. Het museum is een plaats voor en van bezoekers. Bezoekers zijn vrij om te komen en gaan, ze kunnen de ruimte vrij gebruiken.

De **ontmoetingsruimte** wordt ook gebruikt voor het organiseren van ontmoetingsdagen. Om participanten op regelmatige basis samen te brengen en verbinding te creëren, organiseert het museum deze samen met de participanten. De ontmoetingsdagen kunnen op allerlei manieren ingevuld worden (bv: opening van een expo, nieuwjaarsdrink,

Wekelijks kunnen muzikanten in het museum terecht om een streepje muziek te brengen. Ze krijgen vrije keuze over waar en wat ze willen

spelen. Dit wordt aan-gekondigd in de nieuwsbrief en op sociale media. Om spontane interactie tussen bezoekers te stimuleren, staat er een piano in de hal.

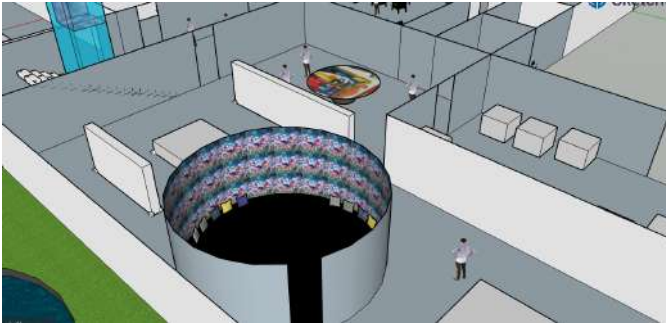
VASTE RUIMTE



De vaste ruimte is bestemd voor het tentoonstellen van de **vaste collectie** van het museum. Afhankelijk van het type museum kan hier op verschillende manieren kunst worden tentoongesteld. Er wordt gewerkt met **verstelbare wanden en platformen**. Dit biedt een breed scala aan mogelijkheden om de ruimte in te delen. Bij verschillende werken zijn **voelplaten** voorzien voor onder meer blinden en slechtzienden.*

Midden in de ruimte staat een iglo. Deze plek heeft slechts één in- en uitgang en functioneert als **belevingsruimte**. Daarin worden onder andere grafische beelden van de kunstwerken geprojecteerd op de wanden en het plafond*. De iglo kan gebruikt worden om via andere zintuigen kunst te beleven. Dit is een plek om tot verwondering te komen onder invloed van artistieke beeldvorming. De ruimte kan onder andere een meerwaarde bieden aan bezoekers met een beperking, omdat hier andere zintuigen worden geprikkeld.

*Inspiratiebronnen: Red Star Line Museum Antwerpen & MSK Gent



Tot slot is er in deze ruimte ook een **beleef Tafel** aanwezig. Dit is een grote tafel met een ingebouwd touch screen met uiteenlopende mogelijkheden. Het werkt zoals een iPad. Het is een handig instrument om extra informatie te verkrijgen over collectiestukken in het museum*.

Daarnaast kunnen bezoekers via diverse spelvormen op een interactieve manier kennis maken met elkaar: denk aan memory, pictionary, kleurplaten van kunstwerken, ...

VRIJE RUIMTE

De vrije ruimte is een lege, witte ruimte bestemd voor de participanten. Dankzij de verstelbare wanden en platformen is de ruimte makkelijk aan te passen aan het format van de invulling. Participanten kiezen zelf hoe ze invulling geven aan de ruimte, hetzij met een project, een tentoonstelling rond een bepaald thema, eigen werken, evenementen, ...

Belangrijk bij het participatiebeleid van het museum, is de focus op fundamentele participatie waarbij participanten en het museum in een gelijkwaardig partnerschap treden. Via **platformwerking** biedt het museum de ruimte aan participanten om zelf invulling te geven aan de manier waarop zij willen participeren en welke projecten tot stand komen.

Op die manier kunnen participanten hun expertise in het museum binnenbrengen zonder steeds goedkeuring te moeten krijgen van het museum. Om participanten te bereiken kan outreachend werk in de buurt een

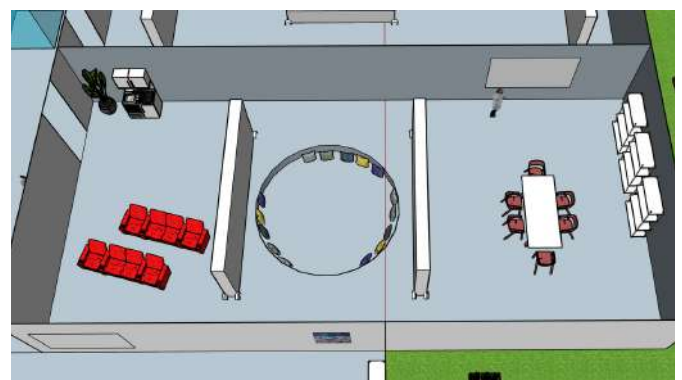
belangrijke factor zijn. Daarover kan je in het onderdeel buurt meer te weten komen.

SCHENKINGEN

In het museum is een opslagplaats voorzien voor schenkingen en collecties die op bepaalde momenten tentoongesteld worden in het museum zelf. Deze ruimte kan ook toegankelijk worden gemaakt voor bezoekers*

De schenkingen komen er na samenspraak tussen de schenker en museummedewerkers waarbij er rekening gehouden wordt met vooropgestelde criteria. Dit dient om na te gaan of de schenking al dan niet geschikt is voor het museum. Naast de schenkingen wordt een deel van de uitleencollectie voor het initiatief 'Kunst in Huis' hier opgeslagen. Het doel van deze ruimte is om aan te tonen dat het museum veel waarde hecht aan het verzamelen van objecten afkomstig van bezoekers, kunstenaars, sympathisanten, experts, mensen uit de buurt, ... kortom mensen die een verhaal te vertellen hebben en waarvan het object aansluit bij een collectie uit het museum. Zo kunnen mensen een steentje bijdragen aan een collectie en zich persoonlijk verbonden voelen met het museum. De schenkingen worden op termijn uitgesteld in het museum.

FORUM



Het forum functioneert als vergaderruimte. De term 'vergaderruimte' hoeft niet noodzakelijk geïnterpreteerd te worden in de klassieke zin van het woord. Enerzijds kan het forum dienen

*Inspiratiebronnen: STAM Gent, Huis van Alijn Gent, Museum Kunst en Geschiedenis Brussel

als ruimte waar er vergaderd of zelfs gedebatteerd wordt over verschillende onderwerpen met een uiteenlopend doelpubliek (jongeren, studenten, experts, partners ...). Het is de plaats waar **samenwerkingen** tot stand komen en onderhouden worden (met scholen, verenigingen, asielzoekers, professionals, buurtbewoners, demonstrateurs, andere musea, ...).

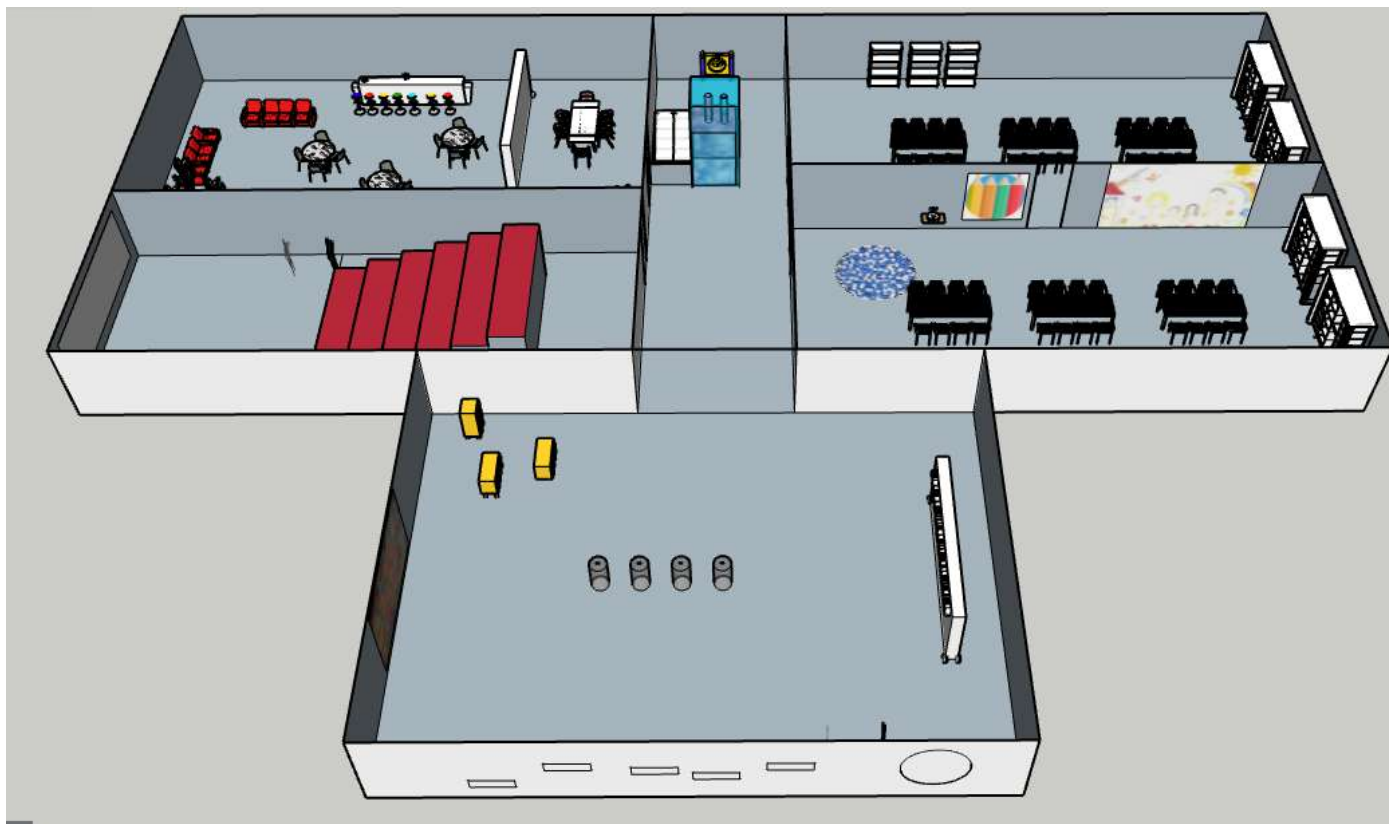
Er kan gebruik worden gemaakt van een projectiescherm en een beamer om onder meer **presentaties** te geven.

Anderzijds is er naast dit meer formele aspect een **zitruimte** waar er mogelijkheid is om een gesprek te voeren in een huiselijke, veilige en gezellige sfeer*. Het is belangrijk om een veilige omgeving te creëren waar iedereen een gelijkwaardige inbreng kan leveren. In het forum wordt de boekencollectie van het museum ter beschikking van participanten en bezoekers gesteld. In het forum is een koffiehoek voorzien, waar warme drank en versnaperingen aangeboden worden. Die worden steeds aangekocht bij lokale handelaars.

De ruimte heeft uiteenlopende mogelijkheden en het is de museumbezoeker (participant) die beslist van welke faciliteiten hij/zij/hen gebruik maakt.

*Inspiratiebron: GUM Gent

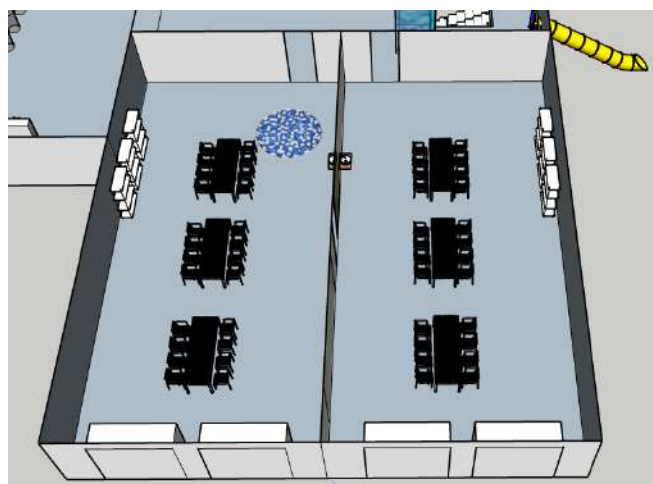
BOVENVERDIEPING



ATELIERS

Het museum beschikt op de bovenverdieping over **twee atelierruimtes**. Elke ruimte beschikt over de nodige opbergkasten met daarin een ruim assortiment aan knutselmaterialen. In het midden van de kamers staat een grote langwerpige tafel die geschikt is als werkblad. De tafel kan langer en korter, hoger en lager worden gemaakt en kan ook opgedeeld worden in verschillende tafels. Verder zijn er stoelen en wasbakken voorzien.

De ene ruimte is meer gericht op een atelier specifiek voor kleuters, kinderen en jongeren van de middelbare school. Hier kunnen ze al dan niet in samenwerking met scholen of verenigingen hun creativiteit de vrije loop laten. Het museum zelf kan hier workshops organiseren voor deze doelgroep en kan



hiervoor samenwerken met demonstrateurs met een expertise. Zo kan men bijvoorbeeld de kinderen de opdracht geven om op basis van de collectie in het museum een eigen creatieve

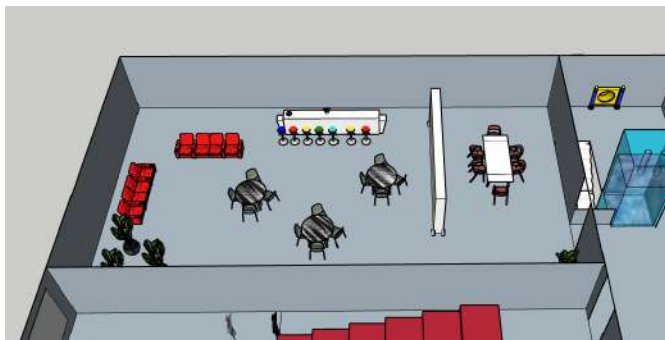
verwerking te gaan maken. Er kan gewerkt worden rond een thema waarvan het resultaat achteraf te zien zal zijn in de vrije tentoonstellingsruimte.

De andere atelierruimte is er één **voor volwassenen en 'professionals'**. Hier beschikt deze doelgroep over al het nodige materiaal om kunst te gaan maken, al dan niet aan de hand van het volgen van een workshop. Ook hier kan het resultaat terecht komen in de vrije tentoonstellingsruimte op het gelijkvloers.

De participanten kunnen hun creaties meenemen naar huis of verkopen in de museumshop in de ontmoetingsruimte*.

JONGEREN - COLLECTIEF

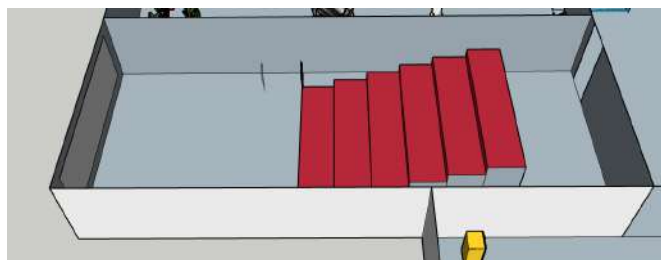
Het museum engageert jongeren via een jongeren-museumcollectief. Deze groep bestaat uit zowel studenten als jongeren vanaf 16 jaar. Het is belangrijk om een veilige omgeving te creëren waar iedereen een gelijkwaardige inbreng kan leveren. In de ruimte is een kleine bar, een zithoek met gezellige zetels en een vergadertafel. De ruimte is hip en kleurrijk ingericht door de jongeren zelf.



De jongerenwerking dient als een **klankbordgroep** voor het museum. Zij krijgen de macht om feedback en advies te geven over de werking van het museum. Dit kan gaan over kleine of grote aanpassingen. Maar dat niet alleen, ook krijgen ze **inspraak** over wat er te zien is in het museum en hebben ze een eigen

inbreng. Die inbreng kan gevarieerd zijn. Zo kunnen de jongeren bijvoorbeeld helpen aan het onthaal, zelf een ruimte inrichten en/of een tentoonstelling organiseren. Ze verkennen samen andere musea en volgen workshops indien mogelijk. Ten slotte gaan zij samen op zoek naar hoe ze hun leeftijdsgenoten en andere moeilijk te bereiken doelgroepen meer naar het museum kunnen lokken*.

CINEMA ZAAL



Op de bovenverdieping is een cinemazaal. Het museum gebruikt deze zaal om documentaires over kunstenaars of lopende tentoonstellingen te tonen. Ook participanten kunnen autonoom invulling geven aan deze ruimte. Zij kunnen documentaires of films selecteren die hen aanspreken. Indien gewenst kunnen participanten de ruimte gebruiken om bijvoorbeeld in documentaire-stijl hun proces weer te geven*.

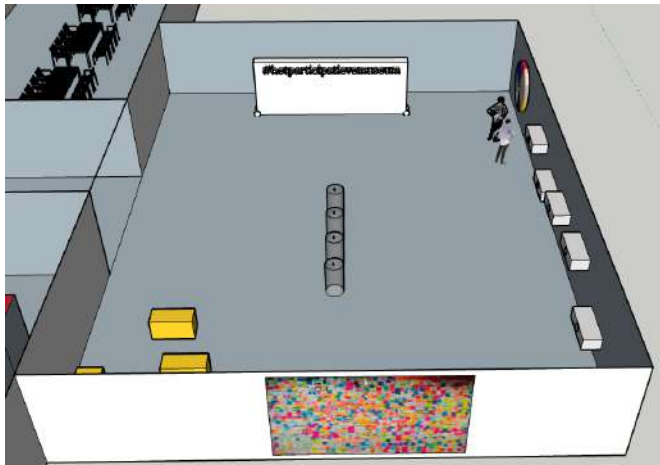
Op die manier krijgen bezoekers inzage in de manier waarop participanten een stem krijgen in het museum. Het is belangrijk dat participanten autonomie hebben om de zaal invulling te geven op hun manier. Hoe meer invulling reeds door het museum gegeven wordt, hoe minder mogelijkheden voor de participanten overblijven.

VARIA

In de variaruimte zijn elementen te vinden die doorheen het museum kunnen worden ingezet zoals een reflectiewand, stellingen, zitzakken, een Instagram Wall, een draairad, een legowerkplek en tot slot de kijk- en voel dozen. Op onze maquette bundelen we die elementen in één ruimte, maar in de praktijk kunnen

*Inspiratiebron: GUM Gent, Industriemuseum Gent, MSK Gent, SMAK Gent

musea ze inzetten op verschillende plekken in hun museum.



De reflectiewand dient als evaluatietool op de lopende collecties. Hierbij kunnen bezoekers hun reflecties op een post-it schrijven en op de wand kleven*.

Via een **stellingenspel** kan het museum bepaalde onderwerpen bij haar bezoekers bevragen. Er wordt gewerkt met verschillende antwoordopties per stelling. De bezoekers werpen een jeton in de antwoordkoker die het meest aansluit bij hun mening/gedachtegang*. De antwoordkokers zijn doorzichtig, bezoekers kunnen zien hoeveel mensen hun mening delen. Zo krijgt het museum een beeld van wat de bezoekers denken.

Met de reflectietool '**Let's talk about it: participatie**' toets je op een informele manier naar de beleving van participanten in co-creatieve projecten en musea. 39 vragenkaartjes, onderverdeeld in vier overkoepelende thema's, ondersteunen interactieve groepsessies. De begeleider schrijft waardevolle informatie en feedback neer op de poster, die je via een QR-code kan downloaden. Dit instrument vereist minimum twee deelnemers (excl. de begeleider) en heeft als doelgroep 18+*.

Via een **Instagram Wall** kunnen bezoekers foto's van hun bezoek delen via het Instagram account van het museum. Ze kunnen op hun eigen account foto's posten en het museum

taggen of #hetparticipatiemuseum gebruiken. Dit is een leuke en moderne manier om het museum gekend te maken bij potentiële bezoekers en participanten.

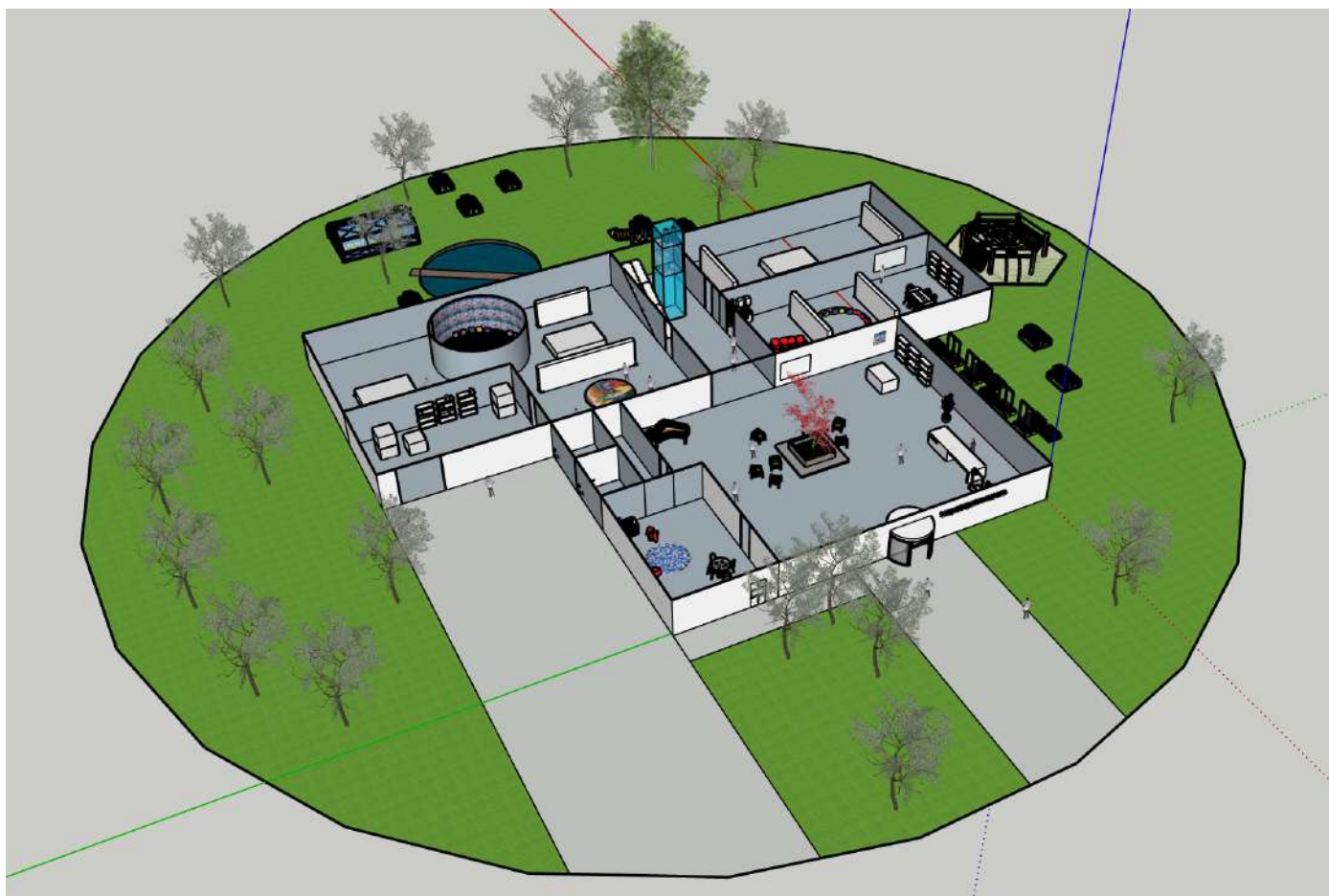
Er wordt gewerkt met **kijk- en voeldozen** om meerdere zintuigen te prikkelen bij kunstbeleving*. De dozen kunnen gemaakt worden door groepen in de ateliers, door externen (vb een technische richting van een school) of door het museum zelf.

Verder is nog een grote bak met **Legoblokjes**. Hier krijgen bezoekers de kans om creatief aan de slag te gaan met Lego. Zo kunnen ze eventueel een eigen maquette bouwen van hun ideaal museum*.

Tot slot is er in de ruimte een **draairad** voorzien. Via het draairad kan de bezoeker de collectie op een creatieve manier leren kennen. De vlakken op het rad kunnen op allerlei manieren ingevuld worden, bijvoorbeeld door opdrachten, weetjes over de kunstenaar, hun gebruikte materialen, ...

*Inspiratiebron: Industriemuseum Gent & STAM Gent

BUITEN DE MUREN

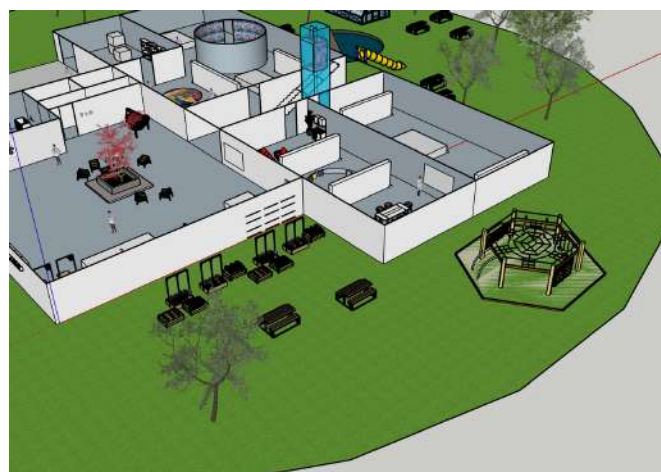


TUIN

Rondom het museum is een tuin (inclusief wandelpad) aangelegd. Die is voor iedereen toegankelijk, niet enkel voor museumbezoekers maar ook voor buurtbewoners en passanten.

Aan de rechterzijde van het museum zijn **stadstuinen** voorzien. De buurtbewoners kunnen hier terecht om een moestuin of bloemenperkje aan te leggen. Er worden regelmatig workshops tuinonderhoud georganiseerd door participanten met groene vingers.

In het midden van de tuin staat een grote boom, genaamd de **tuutjesboom**. Ieder jaar, op 1 juli, wordt een afscheidsfeest georganiseerd waarbij kinderen afscheid nemen van hun tuutjes. Die worden met een lintje in de boom



opgehangen. Dit feest wordt georganiseerd in samenwerking met ouders uit de buurt*. Vlakbij de tuutjesboom is er een speelplein. Er valt hier veel te beleven voor klein en groot.

Op de eerste verdieping is een **glijbaan**

*Inspiratiebron: De wereld van Kina Gent

voorzien die uitkomt in de tuin. Die bevindt zich vlakbij de doorgang van het museum naar de tuin. In de tuin zijn verschillende **picknicktafels** verspreid. Die tafels geven de mogelijkheid om gezellig te lunchen aan het water, terwijl de kinderen aan het spelen zijn op het speelplein, na het tuinieren, ...



In de tuin is er een **serre** aanwezig. Hier kan men gezellig vertoeven en genieten van een hapje en een drankje, geleverd door lokale handelaars. Bovendien functioneert deze serre als **stekjesruilplaats** om een stekje van een plant te ruilen of te schenken aan iemand die dit wil. Alle meubilair komt uit tweedehands-winkels of werd geschonken aan ons museum.

In de tuin kunnen **evenementen** georganiseerd worden op initiatief van derden of door het museum zelf. Rond de vijver is er de mogelijkheid om marktkraampjes te zetten. Het kan gaan over een vast aanbod of een tijdelijke plaatsing. Daarnaast heeft het domein een ideale ligging om buurtfeesten te organiseren en zo mensen samen te brengen. Tot slot kan het museum de tuin gebruiken om buitenvoorstellingen te organiseren. Die tentoonstellingen zijn vrij en voor iedereen toegankelijk.

BUURT

Het participatief museum bevindt zich in een grote stad midden in een stadswijk. Daarom is de buurt rondom het museum een uiterst belangrijke factor. De omgeving rond onze

maquette verwijst naar alle participatieve activiteiten die zich buiten het museum afspelen. Het museum wordt met andere woorden naar de mensen gebracht. Daarom is het belangrijk om als museum **aanwezig** te **zijn** in de buurt. Het museum kan op verschillende manieren naar de mensen worden gebracht.

Zo zijn er bijvoorbeeld verschillende musea die werken met '**kijkboxen**' in een wijk. Zie als voorbeeld het Designmuseum dat kinderen een minimuseum liet maken en dit vervolgens tentoonstelde in de Rabot-wijk.

Ook het STAM heeft een aantal mooie projecten lopen in de omgeving van het museum. Zo steekt hun project 'De Vierkante Kilometer' er met kop en schouders bovenuit waarbij er **erfgoedwandelingen** worden georganiseerd in een wijk. Hieraan voorafgaand werden er tal van verhalen verzameld bij de buurtbewoners om deze erfgoedwandelingen te realiseren.

Het participatief museum streeft ernaar om zo'n kijkboxen en wandelingen in de omgeving van het museum te realiseren. Een bijkomend idee hierbij is een **ramenexpo** waarbij buurtbewoners een object met een persoonlijke betekenis/ waarde tentoonstellen aan hun vensterraam, iets wat zij persoonlijk als erfgoed beschouwen. De inspiratie hiervoor komt van 'De Collectie van de Gentenaar', een Europees project.

Om de mensen uiteindelijk naar het museum te lokken, wordt er gewerkt met **cultuur-vrijwilligers**. Dit zijn buurtbewoners die andere buurtbewoners begeleiden naar het museum. Dit omdat de drempel naar het bezoeken van een museum voor sommigen te groot kan zijn*.

Wanneer er in de buurt evenementen plaatsvinden, wil het participatief museum steeds aanwezig zijn met haar vast **standje/mini-museum**. Op die manier kan iedereen kennis maken met het museum.

*Inspiratiebron: Huis van Alijn Gent & Industriemuseum Gent

Zoals besproken bij de atelierruimtes geeft het museum **workshops** aan verschillende doelgroepen. Dit wil niet zeggen dat die altijd moeten plaatsvinden binnen de muren van het museum. Zo worden er verschillende workshops gegeven in samenspraak met verenigingen in de buurt. Een voorbeeld hiervan kan een samenwerking zijn met een woonzorgcentrum. Hiervoor zijn er **reminiscentieboxen en beleef tafels** ter beschikking. Op die manier wordt de collectie naar de bewoners van het woonzorgcentrum gebracht om bij hen tal van herinneringen en verhalen op te roepen*.

Om de buurt te betrekken is het belangrijk dat de **museummedewerkers aanwezig zijn in de wijk**. Dit kan op verschillende manieren, bijvoorbeeld in buurtcafés, sociale restaurants, wijkactieteams, bij lokale handelaars, evenementen in de buurt, ...*. Zo worden zij een vertrouwd gezicht in de buurt.

Tot slot probeert het museum voor zoveel mogelijk zaken en inkopen een beroep te doen op de lokale handelaars uit de buurt. Denk maar aan zetels, stoelen, tafels, drank, voeding, drukwerk, ... Met een voorkeur voor tweedehandswinkels voor alles wat meubilair betreft.

*Inspiratiebron: Industriemuseum Gent

Dankwoord

We zouden graag van deze gelegenheid gebruik maken om enkele mensen te bedanken.

Allereerst willen wij onze docente Veerle De Schrijver bedanken, haar begeleiding, aanmoediging en goede raad heeft ons tot bovenstaand resultaat geleid. Daarnaast willen we Joke Vande Maele hartelijk bedanken voor het grafisch vormgeven van onze maquette.

Vervolgens willen we graag de (publieks)medewerkers van De wereld van Kina, het Designmuseum, het GUM, het Industriemuseum en het STAM bedanken voor hun tijd en moeite om ons wegwijs te maken in het museum en de collectie. Tevens appreciëren we het enorm dat deze musea tijd hebben vrijgemaakt om met ons in gesprek te gaan rond participatie.

Tot slot willen we ook iedereen uit onze nabije omgeving bedanken voor de steun het voorbije jaar.

Lotte Bruyneel, Lize Geloen, Arne Van Daele, Seppe Willaert



DEEL II
PUBLIEK

LET'S TALK ABOUT IT: PARTICIPATIE

Hoe beleeft de deelnemer participatie? Een gelaagde vraag die veel facetten onthult. De reflectietool 'Let's talk about it: participatie' kan deze veelzijdigheid aan facetten blootleggen.

Dit instrument richt zich op participanten in co-creatieve projecten en musea, actief in het verleden en/of het heden. De opzet is een interactieve groepsessie waarbij ieder de kans krijgt zijn beleving en betekenis van participatie te exploreren en te delen met elkaar. Het luisteren naar ieders unieke waarheid kan een gedeelde betekenis van participatie scheppen. Het is geen vraag-en-antwoord-spel waarbij zoveel mogelijk kaartjes behandeld moeten worden. Het is een reflectie-instrument dat een informele, open en respectvolle setting behoeft om door middel van dialoog inzicht te verwerven in de innerlijke wereld van de participant, en hoe deze in verbinding staan met elkaar.

Een begeleider zorgt voor de nodige ondersteuning en capteert de input van de deelnemers op de poster (te downloaden via een QR-code). Bottom-up informatie vindt zijn weg als waardevolle feedback naar musea (medewerkers en museumbeleid), zowel voor de gevorderden als nieuwkomers in het participatief werken.

Het 'spel' bestaat uit 39 vragenkaartjes die 4 overkoepelende thema's verkennen: beleving & ervaring, toegankelijkheid, duurzaamheid en samenwerking. Dit zijn 4 centrale onderdelen van elk participatief/ co-creatief project in samenwerking met musea. De vragen worden gekenmerkt door een toegankelijke en open vraagstelling, met oog op diverse contexten. We wilden een breed inzetbare tool ontwikkelen met ruimte voor flexibiliteit voor de begeleider(s) en deelnemers. Het laat begeleiders toe een eigen draai te geven aan het proces. Thema's en vragen kunnen geselecteerd worden op relevantie, niveau van de deelnemers, niveau en/of tijdsduur van participatief werken... Zo is het gebruik van de poster geen must, en kan vormgeving van de kern van de sessie ook op een andere manier gebeuren. (Of helemaal niet, en we maken er gewoon een gezellige en zingevende teambuilding van.)

Als semi-gestructureerd gesprek kunnen dringende thema's, noden, verwachtingen... van de deelnemers voorrang krijgen. Samen met de groep ingaan op de dynamiek en de noden van dat moment, samen reflecteren en tot inzichten komen a.d.h.v. de vragenkaartjes is de boodschap. Ervaringen, noden, verwachtingen, pijnpunten en succesverhalen krijgen een volwaardige plaats, kunnen dialoog en verandering tussen en in musea en co-creatieve projecten starten.

De totstandkoming van dit instrument begon met bronnenonderzoek in plenaire groep. Wat is fundamentele participatie? Welke theoretische kaders en evidence-based practices bestaan reeds? Wat is de rol van museumparticipatie voor de samenleving? Welke ervaringen van participanten (in kader van participatieve projecten) zijn reeds gepubliceerd? Na deze eerste fase scheidden onze wegen en zijn we als subgroepjes 'publiek' en 'musea' verdergegaan. Met een brainstormfase lagen de contouren van ons 'subproject' vast: de ontwikkeling van een reflectie-instrument en de nodige afbakening en stappen hiervoor. Tijdens de eerste maakfase werden eerste versies opgesteld van de vragen en de grafische ontwerpen, en deelnemers voor de proefronde gecontacteerd. Dankzij onze promotor, Veerle De Schrijver, kwamen we o.a. in contact met participanten van co-creatieve projecten met het Huis van Alijn en de jongerenwerking Schoonvolk?! van Museum voor Schone Kunsten Gent. Tijdens onze proeffase zorgde covid19 ervoor dat we deels digitaal moesten werken. Twee respondenten reageerden

op onze vragen via mail, twee anderen waren er online live bij en twee live op de campus. We zorgden steeds voor een combinatie van live en online begeleiding tijdens de testsessies. Elke respondent leverde waardevolle feedback over de tool, wat het voor ons mogelijk maakte om verder te sleutelen aan ons ontwerp. Het inhoudelijke lag hierna vast en maakte plaats voor fysieke vormgeving. Deze tweede maakfase kende menig bezoeken aan de drukkerij voor de vragenkaartjes en de handleiding, en FabLab voor het houten doosje.



Let's

talk

PARTICIPATIE

about

it.

VOORWOORD

Wij - Charlotte, Ciel, Clara, Marieke en Tilly - zijn 5 laatstejaarsstudenten bachelor sociaal werk aan de Arteveldehogeschool in Gent. Wij kozen het onderwerp "musea & participatie" voor ons bachelorproject (BAP). Onze BAP maakt deel uit van een groter onderzoek rond musea & participatie. Deze tool hebben wij ontwikkeld om bijdrage en input te leveren aan het overkoepelend onderzoek.

Dit instrument zet participanten aan tot brede reflectie over hun ervaring in participatieve projecten binnen musea, om op die manier nuttige feedback te verlenen aan musea. Ook kunnen de deelnemende participanten reflecteren over het nut dat ze al dan niet halen uit het participeren.

Dankwoord

Wij willen graag onze docent Veerle De Schrijver bedanken, die ons begeleidde binnen ons BAP-traject.

Ook willen we de participanten bedanken die deelnamen aan onze test-sessies - voor het optimaliseren van onze tool - en ons daar feedback over bezorgden.

- Museum voor Schone Kunsten - Schoonvolkers (<https://www.mskgent.be/nl/schoonvolk>)
- Kabir Gazanfary - Nowruz (Huis van Alijn)
- Lies De Meyer - Fiësta de la Muerte
- Geert Van Hecke - Object Handling

WAT IS HET DOEL?

Het instrument heeft als doel dat participanten van museaprojecten hun ervaringen kunnen delen met elkaar en/of met de museummedewerkers. Het kan zorgen voor reflecties of aandachtspunten waar men eerder niet aan dacht. De conclusies kunnen meegenomen worden naar volgende projecten. Het instrument toetst niet enkel het project zelf maar ook de beleving. Men kan actief reflecteren over datgene wat men gerealiseerd heeft in +/- 90 minuten.

Doelgroep

Het instrument is voor + 18 jarige personen die actief geparticipeerd hebben of participeren in een museum of aan een museumproject.

LET'S GO!

Voorbereiding

Voor dit spel is een gespreksleider/ begeleider nodig. Ook heb je min. 2 deelnemers nodig.

Het spel duurt +/- 90 min.

Je maakt gebruik van de kaarten, gebundeld in dit doosje, om de deelnemers te bevragen. De kaarten zijn onderverdeeld in 4 thema's: duurzaamheid, toegankelijkheid, samenwerking en beleving en ervaring. Je kiest zelf welke kaartjes/welke thema's je al dan niet bespreekt. Niet alle kaartjes/thema's moeten dus besproken worden. Je kan gerust bij 1 thema blijven, of van elk thema 1 vraag kiezen... Dit vul je volledig zelf in. Wie deze kaarten trekt/kiest bepaal je ook volledig zelf.

Door de QR-code te scannen, verkrijg je de poster. Deze kan je downloaden en afprinten.

Op die poster noteer je de belangrijkste bevindingen van de deelnemers tijdens de sessie.

Thema's



Duurzaamheid

Bij het thema duurzaamheid bevraag je de manier waarop musea de relatie met participanten organiseren en onderhouden, en hoe participanten dit ervaren.



Toegankelijkheid

Met het thema toegankelijkheid richt je je op de vraag of het museum mobiel toegankelijk is. Dit gaat over de bereikbaarheid met auto, bus, fiets... maar ook de toegankelijkheid binnen het museum wordt bevraagd (trappen, lift, toilet ...).

Naast fysieke toegankelijkheid probeert dit thema ook onzichtbare toegankelijkheid bloot te geven. Dit gaat over in hoeverre mensen zich geroepen voelen om naar het museum te komen, of ze zich al dan niet welkom voelen...



Beleving en ervaring

Het thema beleving en ervaring gaat de persoonlijke gedachten en gevoelens die participanten bij een project ervaren/ervaarden bevragen.



Samenwerking

Met het thema samenwerking wordt de samenwerking tussen museummedewerker en participant, participanten onderling, professionele kunstenaar en participant ... bevraagd.

Moeilijke termen

(Museum-) participatie

Participatie is hip, we doen het allemaal ... toch? De manier waarop je werkt aan gelijke participatiekansen kan echter heel verschillend zijn. De strategie waar wij voor kiezen in dit werkstuk is die van co-creatie.

Bij co-creatie gaat een professional (bv. museummedewerker) samen met burgers een aanbod vormgeven en uitvoeren. Gedeeld eigenaarschap, engagement en samenwerking tussen professionals en burgers is cruciaal: iedereen kan mee de agenda bepalen, ideeën aanbrengen, beslissingen nemen en tot actie overgaan.

Het is meer dan actief deelnemen aan een aanbod, het gaat pas om co-creatie wanneer het concept of idee achter een activiteit mee bepaald en eventueel ook georganiseerd is door de eindgebruiker.

Kortom, bij co-creatie gaat het om actieve betrokkenheid van burgers als volwaardige partner bij de productie en uitvoering van een aanbod.

Participant

De participant is niet enkel een consument maar levert een bijdrage, heeft een aandeel in het museum. Het kan gaan om iedereen: jong, oud, student, mensen met een migratieachtergrond ... Vanuit sociaal werk perspectief met een bijzondere aandacht voor kwetsbare groepen.

Recht op participatie

Het "recht op cultuur" staat in-geschreven in zowel de Universele Verklaring van de Rechten van de Mens (Art 27)¹ als in onze eigen Belgische Grondwet (Art. 23)². Deelnemen aan een museumproject is dus niet enkel iets dat 'leuk' is,

maar een fundamenteel grondrecht voor elk mens.

Als sociaal werker zoeken we naar manieren om de rechten van alle burgers te waarborgen.

Sociaal netwerk

Met een sociaal netwerk bedoelen we het geheel van duurzame en betekenisvolle relaties die een persoon heeft met andere personen en/of groepen (bv. familie, vrienden, mede-participanten, burens, collega's, hulpverleners ...). Deze banden worden gekenmerkt door verbondenheid en kunnen hulpbronnen zijn. Zowel 'in real life' als telefonisch, online ...

TAAK BEGELEIDER

Voor

- Praktische voorbereiding bv. spel klaarleggen voldoende stoelen, eventueel een tafel, hapje en drankje
- ...
- De vragen overlopen, eventueel een selectie bij de hand houden en/of vragen voorbereiden die om verdieping en uitbreiding vragen.
- Afspraken samen met het team vastleggen bv. respect en geheimhouding.

Tijdens

- Het spel leiden bv. iemand aanduiden die het eerste kaartje trekt en voorleest.
- Zorgen dat een respectvol gesprek op gang komt, dat iedereen aan het woord komt en elkaar laat uitspreken.

De tijd in de gaten houden.
Belangrijkste bevindingen invullen

- op de poster.
- Betekenisvol afsluiten bv. een bedanking.
-

Na

- De bevindingen op de poster bespreken binnen het museum-team om er, desgewenst, iets mee te doen in de toekomst.

REFERENTIES

Amnesty International [Website]. (z.j.). Geraadpleegd op 27 februari 2022 via <https://www.amnesty.nl/encyclopedie/culturele-rechten-cultuurrelativisme-en-mensenrechten>¹

Dienst Juridische Zaken en Parlementaire Documentatie (maart 2021).

De Belgische Grondwet.

Geraadpleegd op 7 februari 2022 via https://www.dekamer.be/kvvcr/pdf_sections/publications/constitution/GrondwetNL.pdf²

Let's talk about it.

PARTICIPATIE

Hier kan je noteren over welk project het gaat en in welk museum het zich afspeelt.

The form is titled 'PARTICIPATIE' and includes several sections:

- Top Section:** Four circular icons representing 'Duurzaamheid' (Sustainability), 'Toekomstgericht' (Future-oriented), 'Beleef en erof' (Experience and enjoy), and 'Samenwerken' (Collaboration). Below these are icons for a calendar, a mobile phone, and a list titled 'Aanwezigheden' (Attendees).
- Museum and Project:** A house icon labeled 'Museum' and a gear icon labeled 'Project'.
- Central Section:** Four vertical test tubes in different colors (red, yellow, blue, purple). Each tube has a thumbs-up icon at the top and a thumbs-down icon at the bottom, representing a scale for positive and negative aspects.
- Bottom Left:** A section titled 'Belangrijke notities' (Important notes) with a lightbulb icon and a small envelope icon.
- Bottom Right:** A section titled 'To do' with a list of horizontal lines and a lightbulb icon.

Datum en tijdstip van gesprek/ evaluatie.

Deelnemers van de sessie.

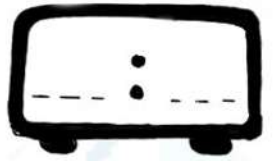
Een plaats om negatieve en positieve aspecten te noteren per thema.

Deze proefbuis wil de mate van positiviteit aantonen. Dit kan ook aan de hand van kleuren, bv. groen, oranje, rood...

Een lege plek voor ideeën, bedenkingen, of misschien een foto...

Tijdens het gesprek kunnen er dingen naar boven komen die op de to-do list moeten komen of e-mailadressen, telefoonnummers die niet vergeten mogen worden om contact op te nemen.

Let's talk about it. **PARTICIPATIE**



Museum

Blank rectangular box for notes.

Project



Aanwezigheden

Blank lines for recording attendance.

Red background panel with a test tube on the left. A thumbs up icon is at the top right and a thumbs down icon is at the bottom left.

Yellow background panel with a test tube on the left. A thumbs up icon is at the top right and a thumbs down icon is at the bottom left.

Light blue background panel with a test tube on the left. A thumbs up icon is at the top right and a thumbs down icon is at the bottom left.

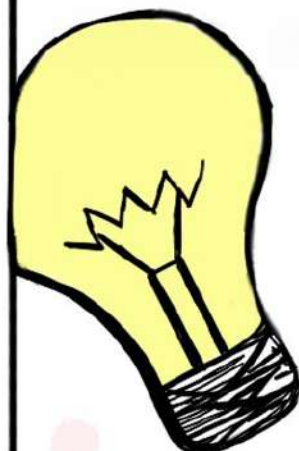
Purple background panel with a test tube on the left. A thumbs up icon is at the top right and a thumbs down icon is at the bottom left.

Belangrijke notities

Blank space for important notes.

Mobile phone icon: _____

Envelope icon: _____



To do

Blank lines with circles at the start for a to-do list.