

# Cultuur, erfgoed en burgerschap als uitdaging

Bert Mulder

**‘Cultuur, erfgoed en burgerschap’ mag als thema vanzelfsprekend lijken, in feite is de combinatie opmerkelijk. Elk van de termen heeft natuurlijk zijn betekenis, maar in de combinatie ontstaan nieuwe uitdagingen die nog niet eerder aan de orde zijn geweest. Die uitdagingen ontstaan onder meer door een drietal factoren: burgerschap als vraag, cultuur als design instrument en de vraag naar de toekomst.**

Burgerschap staat op het eerste gezicht voor een proces in het hart van een democratische samenleving: betrokken burgers, die door gezamenlijk op te treden een *civil society* in stand houden. Hoewel ‘burgerschap’ al enkele decennia de aandacht heeft wint het de laatste jaren aan urgentie door de aangenomen kloof tussen burger en overheid, de opkomst van populisme en de urgentie van de participatiesamenleving. In dat laatste geval gaat het niet om de participatiesamenleving als beleidsthema, maar veel meer om de praktijk. Om thema’s als ‘eigen regie’ en ‘eigen verantwoordelijkheid’ werkelijk te kunnen invullen moeten burgers worden toegerust.

Dat betekent het versterken van bewustwording, motivatie, kennis, vaardigheden en handelingsrepertoire op onderwerpen zoals gezondheid, openbaar bestuur en veiligheid. In de context van afnemend vertrouwen, populisme en eigen verantwoordelijkheid komt de vraag naar voren: wat *is* burgerschap? De vraag knaagt aan ons nationale gevoel van tolerantie en gezamenlijkheid en aan het vertrouwen óf we wel in staat zijn de sociale kracht op te brengen die ons in de toekomst moet dragen. We bevragen onszelf, individueel en als samenleving. Het feit dat burgerschap niet meer is wat het geweest is creëert een uitdaging. Dat het vraagt om een nieuwe invulling, een herijking en een ‘her-denking’ is op zich niet nieuw, maar in combinatie met cultuur en erfgoed ontstaat een interessant spanning. De impliciete achterliggende vraag is hoe cultuur en specifiek erfgoed kunnen bijdragen aan burgerschap – hoe worden zij een *catalyst for change*?

## Ontwerp een betere wereld

Design als ontwerp van maatschappelijke kwaliteit met cultuur en erfgoed als domeinen. Natuurlijk is ‘design’ gemeengoed als belangrijk element van consumptiegoederen maar recenter heeft het een groeiende betekenis voor sociale processen en overheidsdiensten. Daarmee bevinden cultuur, erfgoed en burgerschap zich in goed gezelschap. Designers zijn actief in maatschappelijke contexten wanneer ze met *social innovation* in lokale gemeenschappen nieuwe verbindingen en oplossingen te ontwerpen. Tijdens een onderzoek naar recente ontwikkelingen is door designers aangegeven dat zij verwachten dat 5 tot 10% van de designers in staat is hun beroep uit te oefenen in de complexiteit van sociale en maatschappelijke vraagstukken. Ze creëren betere oplossingen samen met gebruikers door participatory design en co-design. In plaats dat ze alleen focussen op het fysieke product

gebruiken ze 'experience design' om beleving of betekenis van producten of diensten vorm te geven.

Vanuit een strategisch perspectief valt die nieuwe interesse voor ontwerp in het maatschappelijke domein te verwachten. Het verleden wordt een minder effectieve voorspeller in een tijd waarin ontwikkelingen sneller plaatsvinden. De bestaande methoden voor strategie en beleid (het analyseren van historische ontwikkelingen en van daaruit beleidsplannen extrapoleren) verliezen daardoor aan kracht. Wanneer we gaan 'leven vanuit de toekomst' worden de competenties van verbeelding en ontwerp belangrijker en boet analyse aan waarde in.

Een voorbeeld van het inzetten van design door de overheid is de *nudge unit* van de Britse overheid. De inzet van dit *the behavioural insights team* was een weloverwogen poging om overheidsdiensten effectiever in te richten, maar blijkt niet zonder controverse en leidt tot aanhoudende kritiek in de media. De huidige website toont een fors blauw vierkant met daarin de tekst "the behavioural insights team is now independent of the UK government". In diezelfde context is het veelzeggend dat Cass Sunstein haar boek *Why nudge* de ondertitel *The politics of libertarian paternalism* gaf. Ontwerp inzetten om burgers aan te zetten tot ander gedrag geeft een ongemakkelijk gevoel. Lopen we eenzelfde risico als we rond cultuur, erfgoed denken aan ontwerp voor burgerschap? Is goed burgerschap een concept dat we top-down kunnen introduceren of is het een proces dat we moeten faciliteren?

## Designer values

In een breder perspectief leidt het ontwerpen van democratische processen tot vragen die op het terrein van bestuurskunde of politicologie liggen. Is een functionele design aanpak wel in staat om democratische waarden en verworvenheden mee te nemen in haar ontwerpen? Designers zullen zeggen dat dat mogelijk is 'wanneer de klant dat specificiert' of wanneer ze co-design kunnen gebruiken. Maar kunnen we wel specificeren wat burgerschap precies is? Welke vorm krijgt het 'spel om de macht' wanneer we gebruik maken van ontworpen oplossingen? Toen kiezers enkele jaren geleden gebruik konden maken van drie verschillende stemwijzers bleken deze aan dezelfde kiezers sterk verschillende adviezen te geven. Het is alsof de eerste generatie weersvoorspellers met een onvoorzichtige 'code rood' het land onnodig stilzetten: een dergelijke uitspraak heeft zoveel gevolgen dat er een keurmerk voor kwaliteit ontwikkeld moet worden. Als we cultuur en erfgoed zo 'ontwerpen' dat deze bijdragen aan burgerschap, hoeveel verschillende soorten burgerschap betreft dat? Als het ontwerp 'niet goed' is, wat zijn dan de mogelijke consequenties? Verlies van sociale cohesie in een wijk of buurt? Toename van wantrouwen voor een deel van de bevolking? Ook als oplossingen gezien worden als het stimuleren van een proces dat een katalysator is voor de ontwikkeling van burgerschap, zal dat altijd een vertaling moeten vinden in 'dingen' (tentoonstellingen, evenementen, webomgevingen). De act van het ontwerpen zal dus zowel de betrokkenheid van burgers als de 'dingen' die dat mogelijk maken moeten betreffen.

Het toepassen van 'ontwerpen' in een maatschappelijke context vereist dat zowel ontwerpers als opdrachtgevers gevoelig zijn voor dergelijke thema's: als culturele of erfgoed instellingen activiteiten ontwerpen waarin burgerschap als één van de doelen meespeelt zullen zij in staat moeten zijn de opdracht duidelijk te verstreken en kunnen beoordelen of

die opdracht naar behoren is ingevuld. Zoals designers in deze context materiedeskundig moeten zijn op sociale, maatschappelijke en politieke thema's, zo zullen professionals in de cultuur en erfgoedsector dat ook moeten zijn om het ontwerpproces goed te kunnen begeleiden. Het is als met het ontwerpen van een tentoonstelling: curatoren en ontwerpers kunnen worden ingehuurd, maar de kwaliteit van het resultaat ligt in handen van de instelling. Het zijn nieuwe competenties voor zowel designers als professionals in cultuur en erfgoed, waarvoor in opleidingen aandacht voor moet zijn of komen.

Hebben we dat dan niet eerder gedaan? Nee, niet op deze manier: erfgoed werd bewaard en getoond. Dat gebeurde vaak binnen de context van impliciet gedeelde noties van gezamenlijk verworven identiteit. Elke selectie voor een expositie (of een canon) is daarvan de uitdrukking, zelfs als deze kritisch is. De aandacht zal verschuiven van de objecten die ik heb gezien naar de vraag die bij mij achterblijft. Omdat we in het huidige tijdsgewricht burgerschap samen opnieuw doordenken en ontwikkelen betekent 'cultuur, erfgoed en burgerschap' het ontwerpen van mogelijk nieuwe vormen van burgerschap. Als erfgoedinstellingen een actieve rol in die ontwikkeling willen spelen vereist dat een nieuwe kwaliteit van reflectie. Mocht die bij de grote instellingen al voorhanden zijn, dan geldt dat niet voor middelgrote en kleinere erfgoedinstellingen. Als het drieluik 'cultuur, erfgoed en burgerschap' de aanduiding is van een trend, dan ontstaat daarmee de noodzaak tot het verwerven van een nieuwe competentie. Het is de uitdrukking van een nieuwe maakbaarheid van de samenleving, waarin in dit geval cultuur en erfgoed een rol spelen. Niet een maakbaarheid vanuit een bekende (rechtse, linkse, liberale of socialistische) opvatting of programma maar als een open en gezamenlijke dialoog die vorm geeft aan de toekomst.

## **Een vormgegeven toekomst**

Het thema toekomst verschijnt daarmee op het toneel. Wanneer erfgoed niet langer 'toont' of 'illustreert' of 'memoreert', maar juist kritisch wil bevragen en wil aanzetten tot nieuwe vormen dat rijst de vraag: waartoe? Inzet van erfgoed in de context van de ontwikkeling van burgerschap omvat een normatieve vraag: welke toekomst willen we dan? Welke samenleving, welke vormen van burgerschap? Het vereist het innemen van een positie, niet in de passieve positie van het 'laten zien' maar vanuit de actieve rol van 'vormgeven aan'. Als ontwerpen altijd een normatief element in zich draagt dan geldt dat sterker voor het sociale en maatschappelijke domein. Wanneer we bezoekers willen motiveren, in welke hun eigen toekomst wordt de tentoonstelling dan een katalysator? Een interessante kracht van de cultuursector is dat zij, door thema's op een culturele wijze zichtbaar te maken in sommige gevallen in staat is voorbij te gaan aan een bekende sociale of politieke opstelling, en toch te leiden tot een fundamentele verdieping en ontwikkeling van een omstreden thema. In die zin draagt cultuur de belofte van een *third way* in zich, die een welkome aanvulling zou kunnen zijn op de retorische middelen die de samenleving nu tot haar beschikking heeft. Eén van elementen van nieuwe competenties kunnen in algemene zin worden aangeduid. In een tijd waarin de diversiteit aan mogelijke vormen toeneemt worden twee competenties belangrijker: het kunnen bepalen van de essentie van iets en steeds weer kunnen vormgeven daarvan in wisselende contexten. Wanneer bibliotheken niet alleen meer hoeven te bestaan uit fysieke gebouwen met boeken maar evengoed als digitale, virtuele oplossing ontstaan daarmee twee vragen. De eerste is de vraag naar wat de essentiële functie van een bibliotheek is en de tweede hoe die essentie optimaal vormgegeven kan

worden in de context van ofwel een fysieke omgeving of een digitale. Wat is de essentie van erfgoed? Van een museum? Een tentoonstelling? Welk doel poogt zij te realiseren? Welke vorm is dan optimaal voor een fysieke of digitale context? In die nieuwe omgeving zijn cultuur en erfgoed zowel in staat om bewuster en met meer diepgang vorm te geven aan hun activiteiten als daarbij voortdurend de samenleving te stimuleren zichzelf opnieuw te bevragen.

Een extra uitdaging in deze situatie wordt gevormd door de algemene verandering van denken die in de samenleving plaatsvindt. Bezoekers, gebruikers en leners worden andere mensen. Wanneer cultuur een rol van betekenis speelt, krijgt die betekenis steeds opnieuw vorm in de ervaring van de bezoekers. Die ervaring, de manier van denken, ondergaat een verandering door de versnelling van ontwikkelingen en de sterk veranderende mediaomgeving. Dat geldt niet alleen voor professionals, maar ook voor de bevolking in algemene zin. Niet alleen is er de veelgehoorde zorg over *continuous partial attention* waaraan wij zouden leiden, maar een andere manier van denken vraagt ook om een andere stijl van communiceren. In zijn boek *A whole new mind* beschrijft Daniël Pink dat de nieuwe vormen van communicatie gekarakteriseerd worden door "design, story, symphony, empathy, play and meaning". Als betekenis een centrale rol speelt in de nieuwe samenleving en erfgoed wil van betekenis zijn, hoe en in welke mate spelen we dan in op de processen van betekenisgeving in de hoofden van bezoekers? Hoe draagt die betekenis bij aan de toekomst van die bezoeker? Het is daarom dat de combinatie cultuur, erfgoed en burgerschap niet vanzelfsprekend is en zorgt voor uitdagingen. 'Wees maatschappelijk relevant' is geen eenvoudige opdracht, maar een uitdaging die om ontwerp vraagt.

—

**Mededeling van de uitgever: Dit artikel verschijnt in het themanummer over Burgerschap en Maatschappelijk Rendement. Dit nummer werd speciaal samengesteld in aanloop naar de start van de opleiding MBA Cultuur, Erfgoed en Burgerschap. MMNieuws is mediapartner en publiceert over deze top-opleiding.**