

Resultaten brainstorm | Provinciale infosessies Erfgoeddag 2014 |

Grenzeloos

De deelnemers kozen in kleine groepjes **één insteek** dat aansloot bij het thema *Grenzeloos*. Daarna gingen ze op zoek naar *dingen, plaatsen, mensen en verhalen* die ze koppelden aan hun gekozen insteek. Vervolgens werd *één ding, één plaats, één persoon en één verhaal geselecteerd* en verwerkten ze deze vier elementen tot een mogelijke Erfgoeddagactiviteit.

Met deze brainstorm kregen deelnemers de kans om te brainstormen in een hoog tempo en volledig los te komen van de eigen dagdagelijkse werking. Een heuse uitdaging! Het is namelijk niet altijd even makkelijk om je eigen achtergrond even los te laten. Het resultaat van de brainstorm was dus voor een stuk afhankelijk van de samenstelling van de groepjes. De samenstelling van de groepjes gebeurde willekeurig.

Deze brainstormmethode wil een nieuwe en frisse manier aanreiken om na te denken rond een bepaald thema of insteek. Meer weten over de brainstorm? Raadpleeg de uitleg over de gebruikte brainstormmethode die je eveneens als bijlage kan downloaden.

We geven hieronder enkele voorbeelden uit de brainstorm:

Insteek: Smokkel

Verhalen: Reizen

Mensen: Vindingrijkheid

Plaatsen: Douane

Dingen: Smokkelwaar

Fictieve Erfgoeddagactiviteit: Deze groep had het idee om de vindingrijkheid van mensen en de lange afstand die vele (illegale) waren tijdens het smokkelen afleggen in beeld te brengen. Concreet wilden ze dit doen aan de hand van een wandeling waarin de verschillende elementen van smokkel (drugs, sigaretten, antiek, drank, mensen, exotische dieren, namaak...) belicht worden. Dit kan natuurlijk niet zonder een bezoekje aan een (ex-)douanier en de daarbijhorende verhalen kunnen...

Insteek: Koffer

Verhalen: Reisverhalen

Mensen: Toeristen

Plaatsen: Grenzen

Dingen: Souvenirs en persoonlijke spullen

Fictieve Erfgoeddagactiviteit: Met bovenstaande elementen wilde deze groep verschillende koffers in één tentoonstelling verwerken. Aan de hand van spullen wilden ze dan verhalen vertellen over onze reiscultuur, de reiscultuur van anderen en dit zowel in het heden en het verleden.

Insteek: Landkaart

Verhalen: Nationaliteit

Mensen: Missionarissen en koloniale

Plaatsen: Kolonies

Dingen: Kaarten

Fictieve Erfgoeddagactiviteit: Deze groep had het idee om de oorlog te belichten met de focus op Congo. Ze willen aan de hand van getuigenissen van onder andere missionarissen, paters en zusters een specifieke kijk op de gebeurtenissen geven. Aan de hand van documenten zoals kaarten, grenspalen, bewegwijzering,... brengen ze de geschiedenis tot leven.

Insteek: Sluier

Verhalen: Vertelcultuur op zich

Mensen: Vrouwen

Plaatsen: Badplaats

Dingen: sluier

Fictieve Erfgoeddagactiviteit: De sluier is een mysterieus en gevoelig thema. Hoe dragen vrouwen de sluier en waarom dragen ze haar op die manier? Deze groep had het ambitieuze idee om een tentoonstelling op poten te zetten die het waarom achter de sluier belicht. Het leek hen ook interessant om daarbij het praten binnen verschillende culturen te belichten. Waarom vertellen vrouwen veel meer in badplaatsen dan elders? Hoe is dit tot stand gekomen?

Insteek: Migratie

Verhalen: Het verhaal achter het recept

Mensen: Mensen uit de wijk

Dingen: Recepten en liedjes

Plaatsen: De wijk

Fictieve Erfgoeddagactiviteit: In de wijk wordt een heuse smulnamiddag georganiseerd. Tijdens die dag worden de traditionele recepten van bewoners uit de wijk gebruikt. *Van waar komt het recept? Hoe is het ontstaan? Wordt het recept al lang op die manier gemaakt?* Het zijn maar enkele zaken die de bezoekers aan de personen van wie het recept komt, kunnen vragen. Naast de recepten worden ook de bijhorende traditionele volksliedjes gezongen. Deze worden vooraf inge oefend door een koor.

Insteek: Kermis

Verhalen: Hoe ging het vroeger aan toe op de kermis?

Mensen: Foorkramers

Dingen: De wagens van de kermis

Plaatsen: Kermis

Fictieve Erfgoeddagactiviteit: De vraag waaruit deze activiteit vertrekt is: *Hoe is de kermistraditie precies ontstaan?* Er worden kermiselementen (schiettent, eendjes vangen, smoutebollenkraam...) opgesteld en daarin zit een acteur die de fictieve foorkramer in een bepaalde tijd in een bepaald dorp uitbeeld. Wanneer de mensen door het opgestelde decor lopen, komen mensen te weten hoe de lokale kermistraditie tot stand is gekomen.