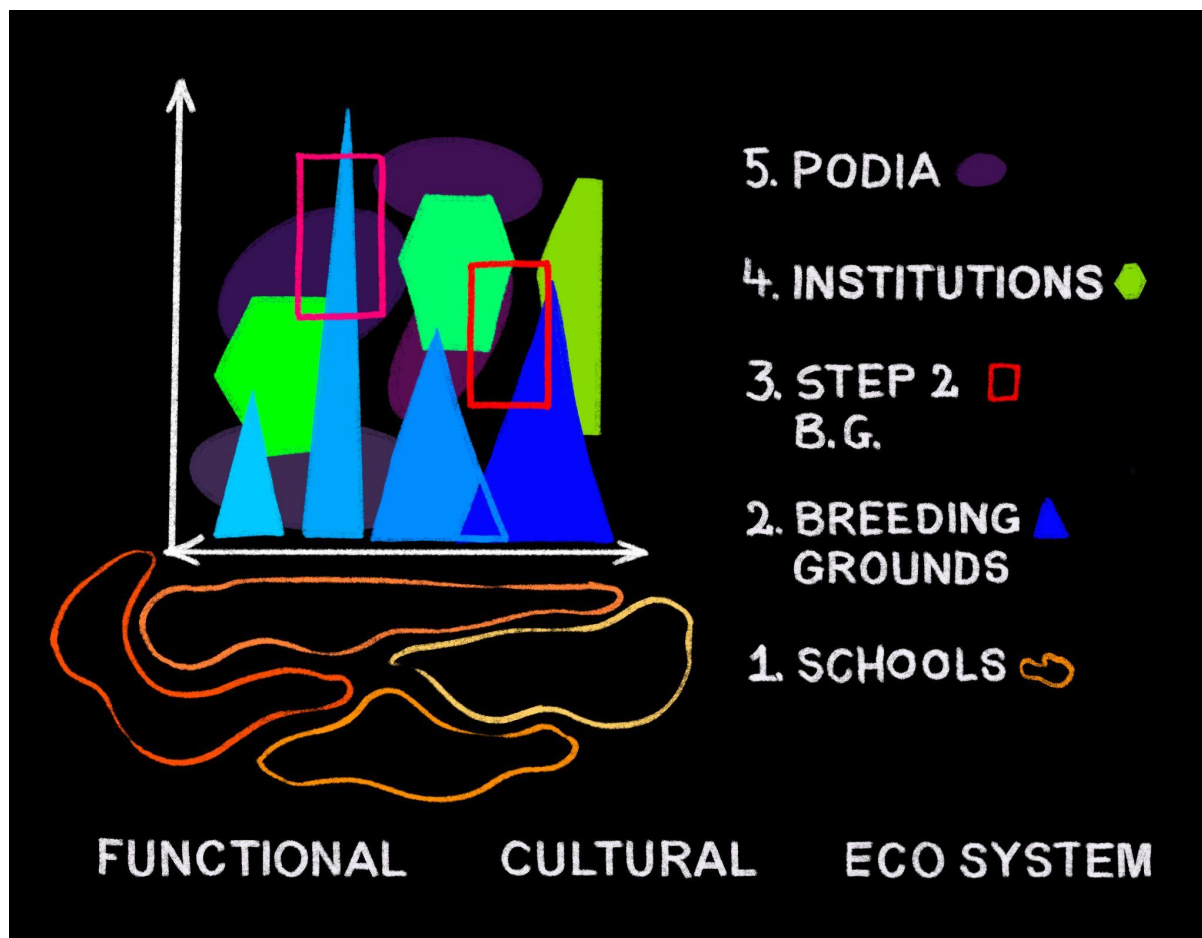


Functioneel Cultureel Ecosysteem

Na vele gesprekken over cultuur en broedplaatsen merken we nog steeds dat er veel onduidelijkheid rondom de volgende topics is, wat is de functie van ieder element en wat is het doel van mensen binnen deze sector? Het beeld en de toelichting hieronder tracht dit inzichtelijk te maken. Zonder uit het oog te verliezen dat een realistisch ecosysteem niet binnen te strakke kaders kan werken.



Beeld 1: Een versimpelde weergave van een functioneel cultureel ecosysteem, deze visualisatie focust op doorstroom van talent.

Op de X-as zie je verschillende culturele interesses, op de Y-as zie je ervaring.

Het standaard verloop is ongeveer als volgt; scholen leveren talent met verschillende diepgang af op verschillende thema's. Het talent stroomt dan tijdens of na studie door naar een broedplaats, waar een eerste toespitsing van interesse plaatsvindt. Vanuit de broedplaats komt men in aanraking met een Podia of Showcase evenement. Vanwaar ze in aanraking komen met minder toegankelijke broedplaatsen en/of culturele instellingen. Idealiter vindt men vervolgens werk in deze laatste twee organisaties of aangrenzende bedrijvigheid.

Functies van verschillende plekken

Naast de functies van deze plekken in het functionele culturele ecosysteem hebben deze plekken natuurlijk nog meer aspecten. Denk aan inkomsten, sociale vangnetten en andere essentiële functies. Dit overzicht focust op de rol van plekken binnen dit framework.

1. Scholen

Voorbeelden;

Scholen hebben een verkenning- en toespitsing functie, hier leer je de basis en wordt talent in de breedste zin van het woord gekweekt.

2. Broedplaatsen

Voorbeelden: Warp, Studio Complex, Blackbrick, Sickhouse, Tankstation

Een broedplaats is waar je uitkomt als je omgeven wil worden door gelijkgestemden of gelijk geïnteresseerden, hier kom je in aanraking met praktijk. Afhankelijk van de broedplaats kan dit enorm toegankelijk en breed zijn, of een specifieke niche.

Broedplaatsen zijn niet enkel mogelijkheden voor entree tot de cultuur, er zijn ook broedplaatsen waar een bepaalde basiskennis of toewijding wordt verwacht. Deze broedplaatsen bieden vaak betere aansluiting op vakgebied, markt of podia.

3. Culturele Instellingen

Voorbeelden: Metropool, Concordia, Tetem, PLANETART, Kaliber, Theater Sonnevance, Rijksmuseum, Museum Fabriek

De markt wordt veelal gezien als het eindpunt, omdat er hier (normaliter) stabiliteit geboden wordt en toegang heeft tot een publiek. De markt moet gevuld worden met nieuw talent om relevant te blijven en heeft de functie om een relevante, actuele representatie van het aanbod te vertegenwoordigen.

4. Netwerk en Showcase

Voorbeelden: Gogbot, Dutch Innovation Days,

Podia, exporuites, festivals en clubs hebben een ding gemeen, namelijk de netwerk- en showcasefunctie. Vanuit iedere plek in het cultureel landschap is het interessant om je werk te laten zien, en in aanraking te komen met nieuw werk. Dit is waar het mogelijk gemaakt wordt om gemakkelijk in aanraking te komen met andere plekken en mindsets, en vanwaar het mogelijk wordt gemaakt om je volgende stap te bepalen. Of dit nou een experiment, samenwerking, baan, of andere huisvesting is. Daarnaast biedt deze categorie ook mogelijkheid om inkomsten te genereren, door betaalde uitvoeringen en/of door verkoop van culturele producten.

Inzichten Grafiek

Overlap

De mate van overlap tussen de elementen in de visualisatie, visualiseert de mogelijkheid tot doorstroming. Heb je geen overlap, dan heb je waarschijnlijk ook geen aansluiting met de

rest van het ecosysteem. Het is dan noodzakelijk om overlap te creëren met netwerk- en Showcase-elementen, om zo in aanraking te komen. Zo niet, dan zal locatie relevantie verliezen. Intern omdat er minder waardering ontvangen wordt, extern omdat er geen output te zien is.

Vorm

Een smal en hoog podium, impliceert een niche voor ervaren en onervaren talent. Een breed en laag evenement, impliceert een evenement dat toegankelijk is maar niet bijzonder veel biedt voor degenen met veel ervaring.

Risico's Grafiek

Één Dimensionaal

De grafiek neemt zeker niet alle dimensies van van een cultureel ecosysteem in acht, denk hierbij aan werkcultuur, internationalisering, toegankelijkheid en prijs. Ondanks dat deze wel ingekapseld zijn in de laagdrempeligheid.

Pas dus op met conclusies zoals, "Twee broedplaatsen die hetzelfde interessegebied bespelen en even hoog en breed zijn, zijn niet beiden wenselijk in hetzelfde cultureel ecosysteem". Omdat ook binnen dezelfde niche een specifieke sociale cultuur of aanpak bepalend kan zijn voor de aantrekkingskracht en ontwikkeling van een individu.

Leerlijnen

Als men zo snel en soepel mogelijk een leerlijn wil creëren, wordt men uitgelokt te denken dat het ideaal is om een zo vlot mogelijke manier naar de top van het diagram te creëren. Het resultaat is één rechte lijn vanaf de onderkant naar de bovenkant.

Echter is een breed onderlegd cultureel veld vaak interessanter ivm de overlap en daardoor cocreatie dan een cultureel veld met enkel een aantal losse pilaren.