

Kortrijk had al vanaf 1996 aandacht voor architectuur: er was een architectuurtijdschrift en een man als Karel de Baere die daar een belangrijke rol speelde als bouwheer.

Het project rond Cultuur en Onderwijs, CO2, is een ander belangrijk voorbeeld³. Het succes van CO2 is natuurlijk te danken aan het feit dat dit gedurende een aantal jaren opgebouwd is. En we hopen van harte dat het ook na Anno'02 een weg zal vinden. Dat verhaal is zeker nog niet ten einde. Voor architectuur is het verzekeren van die continuïteit moeilijker. Er is een architectuurprijs uitgeschreven, maar de vraag is of dat voldoende waarborg biedt om de aandacht voor architectuur levend te houden.

Wat ik wil zeggen is dat Anno'02 niet één groot verhaal is, waarin je allerlei lijnen kan onderscheiden. We zochten gewoon naar dingen die in een bepaalde streek een potentie hadden.

ETCETERA: Vandaar dat jullie benadrukten dat een lokale inbedding zeer belangrijk was.
DELRUE: Ja, en daar hebben we ons misschien wat op miskeken. De keuze voor onze werkwijze was veel intensiever dan die van een gewoon kunstenfestival. Het reuzenproject werkt niet als je niet ingebed bent in het lokale leven. Maar die inbedding is heel arbeidsintensief en eist dat je er heel lang op voorhand mee bezig bent. De ploeg van Anno'02 werkte aan 200 km/uur en als je je dan moet inbedden in dat leven moet je je snelheid heel erg aanpassen. Dat is misschien te weinig gebeurd. Dat zijn heel belangrijke lessen: als je wil werken met sociaal-artistieke projecten en veel *cross-overs*, moet je heel veel geduld hebben.

ETCETERA: Nochtans zijn jullie vanaf 1998 naar buiten gekomen met een aantal projecten, maar dan werd jullie weer verweten dat die voor een selecte doelgroep waren.

DELRUE: Ja, en daar ga ik niet mee akkoord. Maar ik ben er nu wel van overtuigd dat het geen goed idee was. Theoretisch gezien kan je dat perfect verantwoorden, maar je creëert een enorm verwachtingspatroon. Men kijkt naar je organisatie vanuit die ene bril en je krijgt geen kans meer om het juiste pad te kiezen. Er is een groot feest geweest op de Markt in Kortrijk en het publiek heeft zijn verwachtingen te veel in die richting laten sturen. Iedereen dacht: ach, Anno'02 gaat nu elk jaar dit soort dingen doen, terwijl dat helemaal onze bedoeling niet was. De kleine samenwerkingsverbanden op voorhand zijn wel zeer zinvol geweest. We werkten al een aantal jaren met de scholen samen en dat creëert

wederzijds vertrouwen en een goede band. Als je één keer naar buiten gekomen bent en daarna duurt het twee jaar voor je eigenlijke project begint, denken de mensen blijkbaar dat je niets meer aan het doen bent. Je haalt je enorm veel problemen op de hals en je kan niet meer rustig verder werken. Je werkt jezelf klem omdat je wordt getaxeerd op wat je hebt getoond.

En er is binnen de organisatie ook een belangrijke verschuiving geweest. Patrick Allegaert (was oorspronkelijk artistiek directeur, maar beperkte zijn rol vanaf 2000 tot die van adviseur) wilde vooral veel kleine dingen doen gedurende een lange periode en oogsten wat daaruit kwam. De raad van bestuur daarentegen vond dat we in de kijker moesten staan met grote projecten en honderdduizenden mensen naar de regio lokken. Eigenlijk is Anno'02 een beetje tussen de twee blijven hinken. Enerzijds deden we een onderzoek om op een nieuwe manier aan cultuur te doen, anderzijds moest het een megafestival worden met een soort historische tentoonstelling over 700 jaar Vlaanderen voor honderdduizend mensen. De oude piste hebben we nooit helemaal verlaten en de andere hebben we gelukkig maar in beperkte mate bewandeld.

ETCETERA: Wat is je bedenking achteraf? Was de keuze van Patrick Allegaert een goede, of heeft een project in een regio als deze toch nood aan fenomenale projecten die het publiek aantrekken?

DELRUE: Wat ik vooral belangrijk vind is duurzaamheid. Je kan drie keer vuurwerk afschieten voor zeer veel volk, maar daar creëer je niets mee. Een vernieuwende schwing brengen in een stad is oneindig veel belangrijker dan één keer een raket af te schieten. Met CO2 hebben we dat echt bereikt. Al in 2000 kwam iedereen die iets met onderwijs te maken had naar de streek om dat project te bekijken. Kathy Lindekens vond ons het goede voorbeeld.

Ook de werkwijze van Anno'02 in het algemeen heeft blijkbaar inspirerend gewerkt. Men komt nu uit Limburg en uit Turnhout om nader kennis te maken met de *format* van Anno'02 en zelf een dergelijk project op te zetten. We hebben een werkwijze doen ontstaan waar mensen interesse voor hebben en dat vind ik het belangrijkste. En dat dat niet genoeg in de verf werd gezet, is een spijtige zaak. Er is heel veel stellingenoorlog gevoerd rond wat er gedaan moest worden, zonder na te denken over waar we moesten eindigen. We hebben in het begin misschien ook te weinig geaccepteerd dat

je zo'n enorme som geld niet kan legitimeren met alleen maar kleine projecten, en dat alleen daarom al een vuurwerk nodig is. Maar je moet opletten met het verhaal dat je daarover ophangt. Anno'02 had twee doelstellingen: groot publiek én brede publieksparticipatie. Die hebben niet noodzakelijk iets met elkaar te maken. Brede publieksparticipatie betekent werken naar diverse doelgroepen en individuen toe en loopt zelden parallel met veel volk. Ik vind het onwezenlijk belangrijk dat je weet waar je wil eindigen. Wij kozen echt voor duurzaamheid. Er zijn dingen die zullen blijven en er zijn zelfs dingen die en *route de parcours* zijn ontstaan. In Kortrijk worden de paardenstallen achter het museum een nieuwe tentoonstellingsruimte voor hedendaagse kunst. Kunstenaars zijn in de wolken als ze dat zien. En dat is mogelijk geworden door onze extra aandacht voor beeldende kunst in de regio. Er is ook ARTBOX, een tentoonstellingsruimte in Waregem, die erg ter discussie stond, maar die er nu dankzij Anno'02 en de provincie West-Vlaanderen toch gekomen is.

ETCETERA: De inbedding in het lokale cultuurleven was belangrijk. Toch was vrijwel geen enkel project geënt op bestaande activiteiten. Zelfs de meest lokale projecten werden van bovenaf in de regio gedropt. Was dat een bewuste keuze?

DELRUE: Er was quasi niets waarop we ons konden enten! Waar we het konden, hebben we dat wel gedaan. In Lendeledede is harmonie Burleske een samenwerking aangegaan met professionele muzikanten. Misschien hebben we ook te weinig geprobeerd om in te breken in het bestaande leven. Zoals ik zei hadden we gewoon de tijd noch de mensen.

Anderzijds moet je ook niet gaan verwezenlijken wat er al is. In de evaluaties liet iedereen zich positief uit over het feit dat we nieuwe dingen aanbrachten. In het begin was er een enorme druk vanuit het sociaal-culturele leven en het verenigingsleven. Maar achteraf zeggen zij zelf dat ze nu heel blij zijn met de dingen waar ze het eerst heel lastig mee hadden. Hadden we het geld aan hen gegeven, dan was alles gewoon hetzelfde gebleven. In die zin is het een bewuste keuze geweest en het blijkt achteraf ook de juiste te zijn geweest. Je moet hen gewoon tonen dat het anders kan. En als je een goede inbedding hebt, lukt dat ook wel. Dat is een van de fundamentele problemen met betrekking tot het nut van dit soort projecten: om die succesvol te laten zijn heb je edities