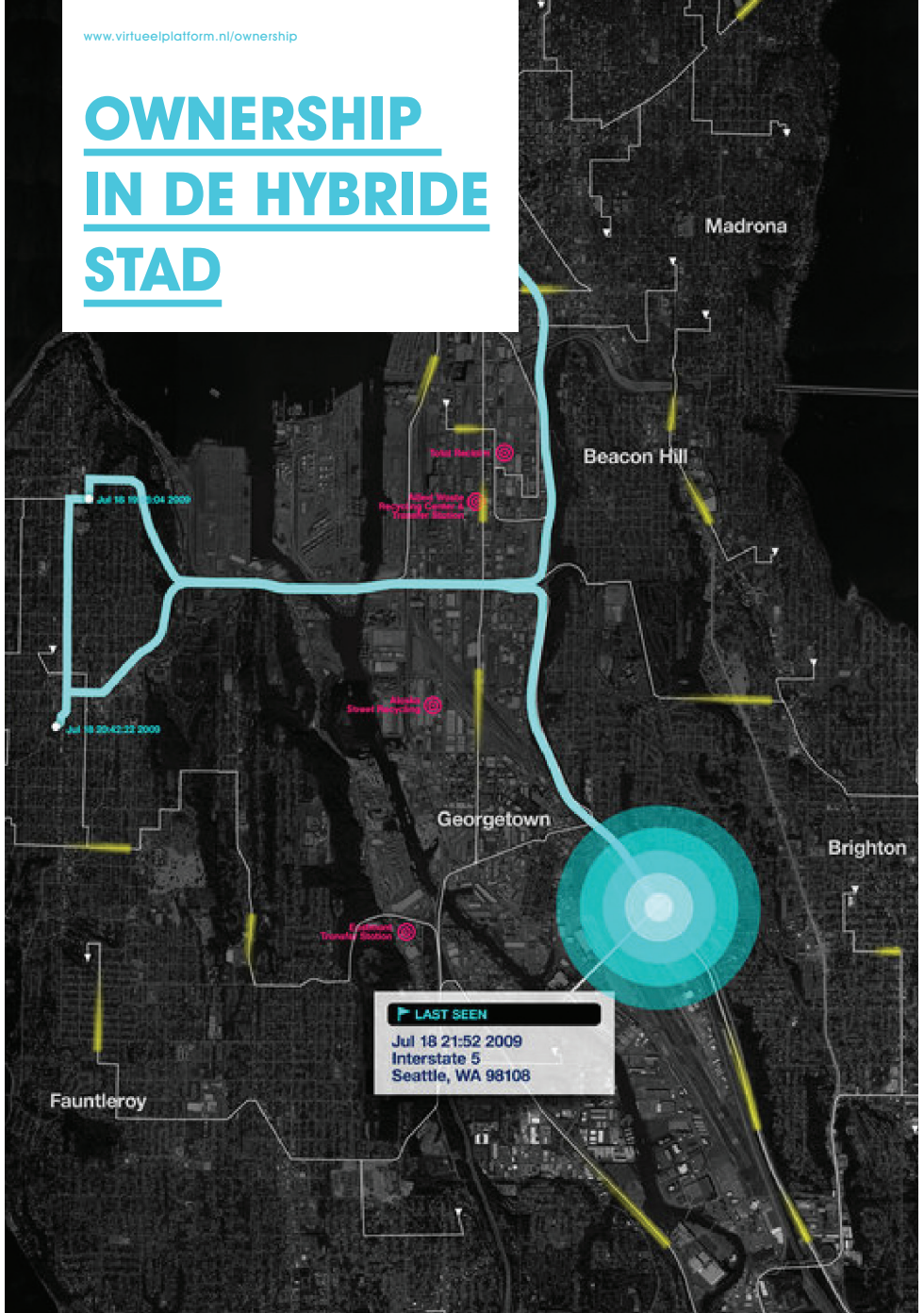


OWNERSHIP IN DE HYBRIDE STAD



Michiel de Lange &
Martijn de Waal
in opdracht van Virtueel Platform

virtueel
platform

2011
Virtueel Platform



VOORWOORD

In deze studie wordt het thema *ownership* (eigenaarschap) als ontwerpbenadering voor de hedendaagse stad verkend. Digitale mediatechnologieën beïnvloeden in toenemende mate het alledaagse stedelijk leven. Hoe kunnen we deze technologieën inzetten om onze steden leefbaar en levendig te maken en te houden? Hoe ontwerpen we steden waar burgers zich thuisvoelen, waar ze het gevoel hebben dat de stad ook van hen is, en waar zij in staat zijn om gedeelde kwesties en belangen aan te pakken? Op welke manieren kan de e-cultuursector bijdragen aan het versterken van eigenaarschap in de stedelijke samenleving?

Virtueel Platform, sectorinstituut voor E-cultuur, gaf opdracht aan mobiele media en urban design experts Michiel de Lange en Martijn de Waal van The Mobile City om een onderzoek op zich te nemen op dit gebied. Doel vanuit Virtueel Platform is om een theoretische kader te scheppen waarbinnen een diversiteit aan projecten en ontwikkelingen in Nederlandse steden kunnen worden geplaatst. De nadruk ligt op projecten die door kunstenaars of onderzoekers op het terrein van digitale cultuur worden uitgevoerd. Op 27 mei 2011 organiseerde Virtueel Platform de expertmeeting *Stad_Spel_Data_* rondom het centrale vraagstuk hoe nieuwe media en de sterke opkomst van databeschikbaarheid in de stad kunnen worden ingezet om de betrokkenheid van stedelingen bij hun directe leefomgeving te stimuleren, waarbij het onderzoek van The Mobile City ook werd gepresenteerd. Virtueel Platform zal in de komende tijd de thema *ownership* blijven ontwikkelen. Het onderzoek wordt hier gepubliceerd samen met een selectie van projecten in binnen- en buitenland die als voorbeeld dienen. ←

dat zoveel mogelijk belanghebbende partijen bijeen zijn gebracht in een informeel overlegorgaan waarbinnen zij een gelijkwaardige maar verschillende rol hebben.

2.2 FACE YOUR WORLD:

CO-CREATIE IN STEDELIJK ONTWERP

Face Your World is een langlopend project van kunstenaar Jeanne van Heeswijk in samenwerking met architect Dennis Kaspori (<http://www.faceyourworld.nl>). Jongeren en wijkbewoners nemen de taak van stedelijk ontwerper op zich door deel te nemen aan een kunstwerk dat stedelijke ontwikkeling, computertechnologie en creatief denken samenbrengt. De eerste fase van het project ging van start in 2002 in Columbus, Ohio (VS). Kinderen uit arme buurten maakten per bus een tour door verschillende *downtown* wijken. Ze kregen met computers en digitale camera's de mogelijkheid om hun eigen materiaal te uploaden naar een 3D computeromgeving, de Interactor, waar zij met andere gebruikers konden samenwerken en onderhandelen over de vormgeving van hun eigen leefomgeving. De resultaten werden op schermen in de publieke ruimte bij bushaltes getoond ²⁹. De tweede versie van het project vond plaats in Amsterdam (2005) en in Rotterdam (2006). In Amsterdam ontwikkelden Van Heeswijk en Kaspori Face Your World StedelijkLab, een praktisch educatief model om (voornamelijk) VMBO-leerlingen in staat te stellen te participeren in het stedelijke vernieuwingstraject 'Staalmanpark' in Slotervaart. In de Staalmanpleinbuurt was een park gepland van 13.500 m² als het nieuwe hart van de wijk. Van Heeswijk en Kaspori sloegen kamp op in een oud schoolgebouw vlakbij de locatie en transformeerden dit in een Stedelijk laboratorium waar leerlingen, buurtbewoners, belangstellenden en een aantal experts zes maanden lang samenwerkten aan een alternatief voorstel voor het ontwerp van dit park. Zij presenteerden dit aan de lokale overheid, die het plan met minimale aanpassingen overnam. Het project verbond diverse stedelijke vraagstukken zoals stadsvernieuwing, praktische educatie, buurtparticipatie en kunst in de publieke ruimte ³⁰. Op 6 juli 2011 werd het park officieel geopend.



Bomenkap.nl is een een initiatief van Milieucentrum Amsterdam dat burgers informeert over plannen om bomen in Amsterdam te kappen. Buurtbewoners kunnen zich opgeven om e-mails te ontvangen wanneer bomen in hun buurt genomineerd zijn om omgehakt te worden, en zo mogelijk actie ondernemen om het buurtgroen te behouden. De site - ontwikkeld binnen de Apps for Amsterdamwedstrijd - geeft ook informatie over kapvergunningen en inspraakprocedures. (Zie ook appsforamsterdam.nl).

29. Zie <http://www.jeanetworks.net/> > projects > Face Your World, 2002.

30. Zie <http://www.faceyourworld.nl/slotervaart.php>.

Hoe worden nieuwe mediatechnologieën ingezet?

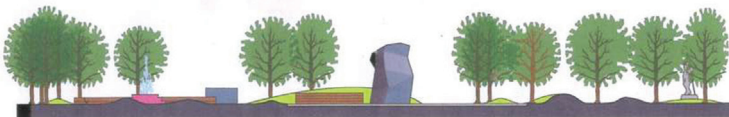
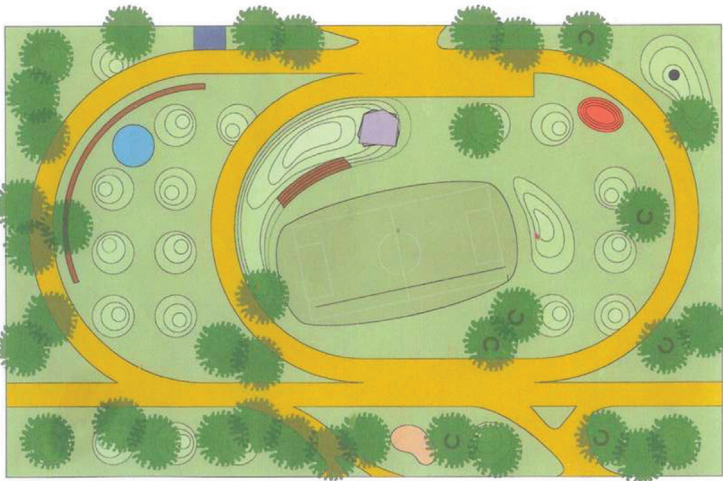
De ontwerpsoftware waarmee gewerkt wordt heet de Interactor. Het is een multi-user omgeving die de stedelijke leefomgeving representeert en waarin gebruikers zelf elementen kunnen toevoegen en veranderen, zoals bijvoorbeeld eigen foto's. Anders dan andere simulatie-omgevingen zoals Sim City is er een directe relatie met de eigen leefomgeving. Van Heeswijk legt uit dat de Interactor met opzet nogal "highbrow" is ontworpen, omdat het dodelijk zou zijn om een project te doen voor mensen in achterstandswijken met software die er "lullig" uitziet. Anders dan bij het project in Ohio, waarbij het leren omgaan met nieuwe technologie een doel op zich vormde, was het gebruik van de Interactor in Slotervaart meer instrumenteel. De tweede versie was complexer. Er werd een chatfunctie ingebouwd om samenwerking te ondersteunen. De eerste versie van de software is ontworpen met hulp van V2_ in Rotterdam, de tweede versie door IJfontein en Blixem Media met steun van SKOR.

Welke wijze van organisatie en aanpak worden gehanteerd?

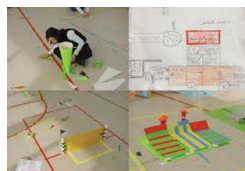
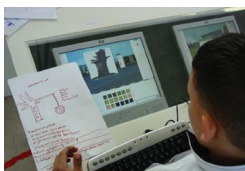
Het project liep zes maanden lang, vier uur per dag, met twee bijeenkomsten per week per groep, met in totaal 60 participerende jongeren. Het project begon met een van tevoren opgezet curriculum over de vraag wat is ontwerpen. Gaandeweg hebben de jongeren het traject zelf mede vormgegeven. Toen jongeren begrepen dat het project daadwerkelijk uitgevoerd zou worden, begonnen zij familie en andere buurtbewoners mee te nemen om samen te discussiëren over de toekomst van de wijk, vertelt Van Heeswijk. Ze merkt op dat veel opdrachtgevers houden van strakke plannings met duidelijke momenten van voorlopig ontwerp (VO), definitief ontwerp (DO), uitvoering, oplevering. Hiermee vermindert het speelse element en de mogelijkheid van iteratief leren. In het verleden is Van Heeswijk wel "urban curator" genoemd, een term die ze nu niet meer zou gebruiken. Haar eigen rol omschrijft ze nu als medespeler, geen regisseur. →



BaasopZuid.nl is een online spel waarbij spelers 'bestuurlijke beslissingen' mogen nemen voor de renovatie van de zuidelijke tuinsteden van Rotterdam. Gaan ze renoveren, eenvoudige appartementen bouwen of villa's plaatsen? Daarbij zijn spelers wel gebonden aan een budget: geld besteed aan de aanleg van nieuwe parkeerplaatsen kan niet meer worden uitgegeven aan voorzieningen voor de jeugd en andersom. Spelers krijgen zo inzicht in de complexe afwegingen die soms gemaakt moeten worden bij het beheer van hun buurt, en krijgen tegelijkertijd de mogelijkheid om suggesties voor verbeteringen te geven aan het stadsbestuur.



↑ Face Your World is een project van
Jeanne van Heeswijk en Dennis Kaspori.
<http://www.faceyourworld.nl>



↑ Face Your World, 2005, foto: Dennis Kaspori

↑ Jongeren maken een nieuw stedenbouwkundig ontwerp voor het nog aan te leggen 'Staalmanpark'. foto: Ijsfontein



↑ Face Your World heeft dit kunstproject met bewoners van Slotervaart, jongeren van Streetwise en De Blauwe Olifant georganiseerd in opdracht van Stadsdeel Slotervaart en corporatie de Alliantie. Kunstenaar Florentijn Hofman heeft het ontwerp voor het beeld gemaakt.

Welk onderliggend idee van 'eigenaarschap' spreekt hieruit?

Volgens Van Heeswijk hebben steden behoefte aan inclusieve vormen van organisatie. Haar interesse gaat uit naar wat ze "proto-urbane condities" noemt, het "weefsel van de stad". De stad is een veld van interacties en relaties tussen de fysieke ruimte en de emotionele belevingen van bewoners, stelt ze. Met haar projecten onderzoekt ze die relaties en hoe je hier beweging in kunt krijgen. De rol van mediakunst hierbij is je eigen aanwezigheid in het publieke domein zichtbaar maken door jezelf - letterlijk - te verbeelden in de stedelijke omgeving en zo grip te krijgen op de dagelijkse realiteit. Van Heeswijk hekelt de "cleansification" van de stad waarbij onder het mom van veiligheid en schoonheid ruimtes monofunctioneel en puur utilitair worden ingezet. Tegenover dit ideaal van een versimpelde frictie-loze stad probeert haar werk juist momenten van aangrijping te creëren, door mensen zich de mogelijkheid tot meedoen voor te laten stellen. Volgens Van Heeswijk betekent openbaarheid dat je beeld kunt geven aan een plek, daarmee zelf in beeld komt en jezelf in relatie tot anderen en je omgeving positioneert. Eigenaarschap neemt ook in dit project twee vormen van actorschap aan. Ten eerste het vermogen om als medeontwerper in te grijpen in je eigen fysieke leefwereld. Ten tweede het vermogen om je leefwereld en je eigen plek hierin te visualiseren en zo in deze gemedieerde wereld van passieve consument tot actieve producent te worden.

Wat kunnen we hiervan leren?

In termen van publieksparticipatie deden er aan FYW StedelijkLab Slotervaart ongeveer 600 mensen mee en kwamen er op diverse evenementen zo'n 3000 bezoekers af. Van Heeswijk benadrukt wel dat haar definitie van een succesvol project niet zozeer te kwantificeren. Het gaat haar om een bijdrage te leveren aan de maatschappij middels een langdurige betrokkenheid bij het publieke domein. Het aangaan van relaties met de publieke ruimte zou de mediakunst meer mogen doen, meent ze. Belangrijk aan Face Your World is dat de makers fysiek kamp op hebben geslagen in de buurt en zo een langdurige relatie zijn aangegaan met stedelingen rond een gemeenschappelijke kwestie.



Trashtrack
(senseable.mit.edu/trashtrack) Op soortgelijke wijze als In the Air probeert ook Trashtrack stedelingen te betrekken bij een normaal gesproken 'onzichtbare' problematiek, dit keer die van de afvalverwerking. Tijdens de looptijd het project werden via mobiele sensoren de routes gevolgd van een aantal weggegooiden items, die live gevolgd kon worden door middel van fraaie visualisaties.