



# *de Agogische Stad.*

Culturele maatschappelijke vorming en het publieke domein.

N. Naber

# De agogische stad.

CMV en het publieke domein.

Nick Naber

Datum: 18 - 06 - 2006

Student nummer: 182989

Contact: [nick@kwatz.nl](mailto:nick@kwatz.nl)

Bachelor scriptie voor Culturele Maatschappelijke Vorming aan de Hogeschool van Amsterdam, aan de hand van Michiel Bouwens. Omslag door N. Blenderman (New York), met dank aan de Witte Olifant. Drukwerk met dank aan de Alliantie Flevoland.

[www.kwatz!.nl](http://www.kwatz!.nl)

"A city isn't just a place to live, to shop, to go out and have kids play. It's a place that implicates how one derives one's ethics, how one develops a sense of justice, how one learns to talk with and learn from people who are unlike oneself, which is how a human being becomes human."

Richard Sennett

## Voorwoord

Eindelijk kan ik al de kennis die ik in de laatste paar jaar van CMV heb opgedaan van me afschrijven. De openbare ruimte waar ik iedereen zo gek mee maak verwoorden. Op deze wijze hoop ik het los te laten, maar toch dat het andere zal inspireren het onderwerp op te pakken.

Het is me zwaar gevallen om zo een lang stuk te schrijven. Ik ben niet goed met tekst en heb last van een milde dyslexie. Gelukkig vangt de computer een hoop op, maar ook heb ik veelvuldig gebruik gemaakt van testlezers. Dat brengt me bij de bedankjes.

In de eerste plaats wil ik de ZB vanuit de opleiding bedanken. Als een van de eerste studenten onder Michiel's begeleiding heeft hij erg veel tijd in mij gestoken. Niet alleen rond de scriptie maar ook bij het inspireren en afronden van de andere zaken bij CMV.

Ook wil ik de testlezers bedanken, dat zijn Martin en Pieter. Naast het lezen hebben zij ook veelvuldig als klankbord gefungeerd om maar te proberen het verhaal helder uit mijn hoofd te krijgen. Hiervoor was ook de ontspanning erg belangrijk, daarvoor ben ik verschuldigd aan de Passiebloem.

Rest mij te zeggen dat ik hoop op deze wijze het belang van het publieke domein onder de aandacht van CMV breng.

Nick Naber

# Inhoud

<b>1</b>	<b>AANLEIDING, VRAAGSTELLING EN RELEVANTIE.....</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>CULTURELE MAATSCHAPPELIJKE VORMING .....</b>	<b>5</b>
	2.1 <i>Alert en ondernemend.....</i>	5
	2.2 <i>Progressief.....</i>	5
	2.3 <i>Normatief.....</i>	6
	2.4 <i>Contact is een keuze.....</i>	7
<b>3</b>	<b>KWATZ!.....</b>	<b>8</b>
	3.1 <i>Sociale stromen.....</i>	8
	3.2 <i>Openheid en confrontatie .....</i>	12
<b>4</b>	<b>BELANG VAN OPENHEID EN CONFRONTATIE.....</b>	<b>15</b>
	4.1 <i>Stedelijkheid.....</i>	15
	4.2 <i>Ontplooiing.....</i>	16
	4.3 <i>Binding .....</i>	17
	4.4 <i>Democratie .....</i>	18
<b>5</b>	<b>VAN OPENBARE RUIMTE NAAR HET PUBLIEK DOMEIN.....</b>	<b>19</b>
	5.1 <i>De Stad is een sociaal begrip .....</i>	19
	5.2 <i>Openbare ruimte: privaat of publiek? .....</i>	21
	5.3 <i>Ruimte met betekenis: plekken.....</i>	24
	5.4 <i>Warme stad.....</i>	27
	5.5 <i>Publiek domein .....</i>	29
	5.6 <i>Nieuw publiek domein?.....</i>	30
<b>6</b>	<b>CMV EN HET PUBLIEKE DOMEIN.....</b>	<b>35</b>
	6.1 <i>Vijf strategieën.....</i>	36
	6.2 <i>Belangen .....</i>	39
<b>7</b>	<b>HET WERKVELD .....</b>	<b>42</b>
	7.1 <i>Activiteiten.....</i>	42
	7.2 <i>Organisaties.....</i>	46
<b>8</b>	<b>CONCLUSIE.....</b>	<b>51</b>
<b>9</b>	<b>LITERATUUR.....</b>	<b>53</b>
	9.1 <i>CMV &amp; visie .....</i>	53
	9.2 <i>Openbare ruimte.....</i>	53
	9.3 <i>Het werkveld.....</i>	56

## **1 Aanleiding, vraagstelling en relevantie.**

Sinds een jaar of vier kom ik een paar keer in de week op de metrohalte Weesperpein te Amsterdam. Elke keer als ik daar de trap op kom staart mij een klein oranje spookje aan vanaf een pijler van de brug. Wat zou dit zijn? Wie heeft het geplaatst? Ik ben op onderzoek uitgegaan en weet nu wat het is. Het is graffiti van de Parijse kunstenaar die door het leven gaat als *SpaceInvader*, naar het gelijknamige spel uit de begintijd van de spelcomputer. De kunstenaar pleegt een invasie op de wereld met de kleine mozaïeken spookjes uit het spel.

Zo heb ik meer ontdekt in de stad en ben gaan houden van het dwalen door de stad en haar diversiteit in me op te nemen. Ik kwam tot het besef dat deze omgeving met al haar kwaliteiten en diversiteit op zichzelf de agogische kracht zou kunnen hebben waar de opleiding Cultureel Maatschappelijke Vorming naar streeft. Dit nu bijna de helft van de wereld bevolking in steden leeft van aanzienlijk belang. De doelstelling van deze scriptie is dan ook de link te leggen tussen CMV als beroep en de openbare ruimte als werkveld. De hoofdvraag luid dan ook; hoe ziet de fysieke openbare ruimte als werkveld voor CMV eruit?

Om deze vraag te beantwoorden zullen we naar een aantal deelaspecten kijken. Ten eerste wat is CMV en wat is mijn eigen visie daarop? Daarna het deelaspect van de openbare ruimte, waar hebben we het over als we het over "openbare ruimte" hebben? Hiermee zou de relatie tussen CMV en de openbare ruimte helder moeten zijn, dan rest nog een verkenning van wat er al is, hoe ziet dit werkveld eruit en wie zijn er al bezig en hoe doen ze dat?

De relevantie van dit stuk is de openbare ruimte als werkveld neerzetten voor CMV. Het ontwikkelen van dit werkgebied sluit aan bij de ervaring die dit werkveld vanuit andere richtingen als architectuur en overheid doormaakt. Het belang van goede openbare ruimte vinden we terug in beleid met de kreet "Schoon heel en veilig". In de architectuur in het populaire meervoudig ruimte gebruik en het neotraditionalisme.

Gezien mijn ervaringen binnen de opleiding en het recentelijk starten van een cursus op dit gebied, *Mens en Ruimte*, lijkt er ruimte te zijn voor deze richting binnen CMV. Dit werkveld is naar mijn idee nog een te onderbelichte invalshoek binnen CMV. Ik hoop met dit stuk een gedegen bijdrage te leveren aan de ontwikkeling hiervan.

Dit stuk is een vervolg op mijn ervaringen met het werkveld binnen mijn opleiding tot CMV-er. In het kader hiervan heb ik onder andere stage gelopen bij een architect en in de woningbouw. Daarnaast heb ik meegewerkt in een tweetal onderwijs trajecten, het Hogeschool van Amsterdam (HvA) keuzevak Nieuwe openbare ruimte en de eveneens bij de HvA georganiseerde Socrates International Intensive Program "Exploring the public city". Ook heb ik diverse concepten ontwikkeld en een aantal lezingen gegeven op dit gebied. Als ondersteuning op het voorgaande en verkenning op deze scriptie heb ik diverse bronnen gebruikt; publicaties vanuit de overheid en stedenbouw over de openbare ruimte, maar met name ook publicaties uit de sociale wetenschappen die aan dit gebied raken.

In het vervolg worden de volgende onderwerpen behandeld. Allereerst worden er een visie op CMV uit de vakliteratuur en een persoonlijke visie op CMV uiteengezet. De persoonlijke visie leidt tot het hoofdonderwerp, het publieke domein. Het publieke domein zal ingeleid worden door een uitgebreide introductie waarin de

belangrijkste termen, theorieën en auteurs worden besproken. Vervolgens is er een meer praktische verkenning van het werkveld, hier wordt het werkveld opgedeeld in domeinen en strategieën. In het laatste hoofdstuk wordt het werkveld verkend aan de hand van de praktijk, er zullen een aantal "good practices" naar voren worden gehaald en er wordt gekeken naar instituties die zich op de openbare ruimte richten. Nu eerst een inleiding in Culturele Maatschappelijke Vorming.



## **2 Culturele maatschappelijke vorming**

In dit eerste hoofdstuk wordt er een beeld gegeven van CMV als beroep. Hiertoe wordt een brede definitie gegeven met daarna een aantal accenten op gewichtige punten.

### **2.1 Alert en ondernemend**

De CMV-er zal op menig verjaardag zonder pardon bestempeld worden als buurthuiswerker. Af en toe is dit wellicht terecht, maar CMV is heden ten dagen veel breder. Zijn hoofdrol is die van maatschappelijk middenvelder, de schakel tussen de informele dagelijkse leefwereld van de gewone mens, de formele geïnstitutionaliseerde systeemwereld van de overheden en bedrijfsleven en de reguliere link tussen die twee; de markt. (Spiers 2003) In deze rol is hij gericht op collectieve leerprocessen van de leefwereld. Een tweede rol is dan ook het versterken van de competenties van mensen in de leefwereld, om op deze wijze de participatie aan de civiele samenleving mogelijk te maken of te vergroten. Een belangrijk aspect hiervan is de vrijwilligheid van deelname. (LOO-CMV 1999)

### **2.2 Progressief**

CMV is van oudsher het welzijnswerk. Dit veld begint langzaam te kantelen en aansluiting te zoeken bij andere werkvelden, met name de meer ondernemende velden als onderwijs en onafhankelijk welzijnswerk. CMV kan dus enorm breed gedefinieerd worden als een sociale basis, vergelijkbaar met een opleiding psychologie of

sociologie. Het is een pragmatische kijk op sociale relaties die vanuit elk werkveld dat met mensen te maken heeft, kan worden ingezet.

De CMV-er kan zijn kennis op verschillende manieren inzetten. Het geijkte werkveld is het welzijnswerk. Hier werkt de CMV-er met groepen om hun beter in het leven te laten staan. Dit is echter al lang niet meer de enige positie waar men kan werken. De kennis over mensen kan worden ingezet bij aanverwante velden als gemeentelijk beleid, adviesorganisaties en, als het gaat om sociaal gebruik en effecten van een gebouw of de leefbaarheidafdeling van een woningcorporatie, bij architecten. Dit kan op een technisch niveau, door het managen van stromen, maar ook op een normatief, richtinggevend niveau.

### **2.3 Normatief**

CMV-ers zijn erop toegerust dat ze technisch gezien competent zijn om met mensen te werken. Ze kunnen onderzoek doen, ze kunnen begeleiden, ze kunnen voorspellen hoe mensen gaan reageren, ze kunnen op tal van manieren ingrijpen. Wat hier nog mist is een richting.

Richting kan van vele plekken komen. Meestal wordt het door de klant of de opdrachtgever bepaald. Andere mogelijkheden zijn de markt, de overheid en het bedrijfsleven. Pas op de laatste plaats is er de CMV-er zelf. Dit is onterecht. Een CMV-er heeft juist de brede blik op de maatschappij die nodig is om richting te geven. Net als de socioloog heeft hij een breed beeld van de sociale werkelijkheid. Waar de socioloog onderzoekt naar verbanden en waarheden, heeft de CMV-er echter veel meer praktisch inzicht.

Er wordt aangesloten bij opdrachtgevers en klanten omdat dit middelen en wensen genereert. Ze willen ergens heen, de CMV-er dient hier echter zijn eigen richting aan te geven. Als er geen ruimte is voor de eigen richting of de opdrachtgever een tegengestelde richting op wilt, zou de CMV-er er niet aan mee moeten doen.

Ook hier is er sprake van dat de CMV-er een meer progressievere positie inneemt. De CMV-er weet wat er speelt aan trends en ziet zo welke mensen in de problemen komen of welke waarden in het geding zijn. Hier zou hij zelf projecten op kunnen baseren en zo eigen werk creëren. De CMV-er kijkt dus niet zo zeer naar het niveau van de mensen, maar naar het geheel. Contact met de mensen is hierbij een goede ervaring voor inzicht maar geen noodzakelijkheid voor het doel.

#### **2.4 Contact is een keuze**

CMV-ers zijn erg gehecht aan het contact in de agogische relaties met groepen of individuen. Dit contact is naar mijn idee echter een programmatische keuze. Er kan ook voor een veel anoniemer agogiek gekozen worden. Men kan zo meer mensen bereiken door de beoogde confrontatie anders te organiseren. Ook is het contact zelf niet altijd mogelijk. Dit is vaak het geval in de openbare ruimte; de confrontatie met andere stedelingen is er niet een waar de agoog direct bij betrokken is.

Dit sluit aan bij de rol van de CMV-er in het middelmanagement, als ondernemer en bij CMV als sociale basis. Het gaat dus niet om het contact met de agoog maar om vorming door contact. Dat brengt ons naar mijn eigen visie.

### **3 KwatZ!**

In dit hoofdstuk worden waardes gegeven aan de bovenstaande uitgangspunten wat een CMV-er is. Deze zijn veel persoonlijker van aard en veelal geïnspireerd op mijn eigen visie.

KwatZ! is de verwoording van deze visie. Het is, naar een Engelse vertaling van het Japans, het geluid dat de klap van de zen meester maakt. Hij geeft deze klappen om de leerling in het hier en nu te laten zijn, om de leerling bewust te laten zijn van de gesloten structuren waar hij in zit. Een CMV-er geeft in mijn visie op het vak ook klappen.

Vooraf zeg ik in het volgende dat de belangrijkste waardes waar ik uit werk openheid en confrontatie zijn. Deze waardes staan naar mijn idee echter onder grote druk. Ik zal echter eerst mijn wereld beeld geven, deze is geïnspireerd op oosterse religies maar ik zal beginnen bij de oude Grieken.

#### **3.1 Sociale stromen**

De Griekse filosoof Heraclitus bedacht in tegenstelling tot de toen heersende opvattingen dat alles stroomt, 'panta rei'. Van hem is ook het citaat dat zegt dat je maar een keer in dezelfde rivier kunt stappen, de tweede keer is er immers vers water. Zijn visie heeft vele denkers na hem beïnvloed. De meer nomothetische (wetmatige) denkers als Plato en volgelingen die zich ertegen afzetten maar ook meer hermeneutische (historische) denkers als de Sofisten en volgelingen.

Een van die laatste is de sociaal theoreticus en antropoloog Arjun Appadurai. Deze heeft in zijn werk veel geschreven over het globalisme. Zijn belangrijkste artikel, "Disjuncture and Difference in

the global Economy" (1990), verhaald over mondiale stromingen verdeeld in *scapes*. Dit is een analogie met landschappen, hij heeft het over media-schappen, etno-schappen, techno-schappen, financiële-schappen, ideo-schappen. Deze (land)schappen zijn voortdurend aan verandering onderhevig zijnde stromen over de aarde. Zowel cultuur als techniek, mensen of ideeën hebben hun eigen stromen.

Geschiere (1998) drukt dit simpeler uit door een theorie van flux en fix. Dit is eveneens in het kader van globalisering geschreven dus gaat ook over een mondiaal proces. Geschiere theoriseert dat er geen puur lokaal dorp meer bestaat, dat is eerder een product van de wetenschap die het idee van een lokaal dorp oplegt. Een lokaal dorp is vervlochten in het mondiale proces van de "schappen" van Appadurai. Hij stelt dat onze manier van denken, alles in kaders en hokjes plaatsen, de flow vastlegt terwijl hij eigenlijk stroomt, mensen houden vast aan momentopnames. Zo herinner ik het hofje waar ik ben opgegroeid nog heel goed, als ik echter ga kijken is het met de tijd erg veranderd. Toch hou ik het oude idee vast, ik sta daarbij niet open voor hoe leuk het nieuwe hofje zou kunnen zijn.

Een andere denker op de lijn van Heraclitus zit is de Franse filosoof Gilles Deleuze. Samen met de psychoanalist Félix Guattari schreef hij het boek "A thousand plateaus". Hierin zet hij zich af tegen verticale hiërarchische groei. Hij stelt voor een meer horizontaal en organische groei voor, hij noemt dit rizomatisch. Deze rizomatische structuur laat zich eveneens omschrijven met een voorbeeld. Klei is bijvoorbeeld veel rizomatischer dan een steen. De steen is gesloten, heeft een vaste toepassing en mogelijkheden. Klei is veel opener, daar is veel meer eigen vorm en betekenis aan te geven. Een andere analogie is die van de boom en een klimplant. Een boom heeft een sterke eigen vorm en heeft een hiërarchische opbouw, de klimplant echter is veel meer

verweven, hij kan meerdere kanten opgroeien en bestaat veel meer uit een horizontale opbouw.

Dit is nog redelijk filosofisch, de vraag is dus waar raakt dit aan de CMV praktijk; een voorbeeld. Sinds kort is er een nieuw stadshart in Almere, het is ene mooi en modern centrum geworden. Als ik er kom echter mis een ik gevoel van stedelijkheid, terwijl dit in het oude centrum wel enigszins het geval was. Na veel dwalen door de stad kon ik mijn vinger erop leggen. Het oude centrum heeft een veel grilliger straatbeeld. Er is veel straatmeubilair maar er zijn ook richeltjes in inhammetjes in de straat. Het nieuwe centrum daarin tegen heeft een geheel kale straat met een direct aansluitende egale glazen pui waar alle winkels in zitten. Dit heeft als gevolg dat in het oude centrum mensen de stad eigen maken, ze gebruiken de diversiteit voor hun eigen behoefte, ze gaan op richeltjes zitten, kletsen in de inhammetjes en spannen koopwaar uit tussen de lantaarnpalen. Het nieuwe stadshart heeft echter geen ruimte hiervoor, er is slechts ruimte op te winkelen. Om hier een meer stedelijke levendigheid in te krijgen moet er geanimeerd worden, met alle rompslomp die erbij hoort, terwijl het oude centrum deels zelforganiserend is.

Dit brengt ons bij veranderingsmanagement theorie van Caluwé. Zijn kleuren theorie beschrijft een aantal stijlen van verandering aan de hand van een kleur. De kleur die bij de bovenstaande filosofische achtergrond aansluit is wit. De Witte veranderingsstijl gaat uit van continue verandering. Sturing vindt plaats door het wegnemen van blokkades, het openmaken van wegen en door betekenis toe te schrijven aan een aantal van de vele opties. De wezenlijke verandering gebeurt dan door de mensen zelf, deze creëren nieuwe betekenis en slaan zelf nieuwe wegen in.

Hoe meer opties, dit kan van alles zijn, ideeën, bestemmingen, levensfilosofieën, geliefden etc. hoe meer mensen zich kunnen uiten, hoe meer ze kunnen experimenteren met het leven. Complexiteit is hierin verrijkend, hoe ingewikkelder het web van opties hoe meer kanten men op kan, dit gerijpt terug op de rizomatische structuur. De dynamiek die dit teweegbrengt creëert mogelijkheden, richtingen en dwarsverbanden. Dit lijkt historisch gezien ook de ontwikkeling die te verwachten is, alles wordt alsmaar complexer (Spiers 2003). Er is volgens Spiers ook geen weg meer terug uit die complexiteit, het is de evolutie van het universum. Concreet zal de complexiteit die bijvoorbeeld het internet genereert heeft niet meer verdwijnen, met de nieuwe toepassingen wordt internet alleen maar complexer. Evenals de sociale werkelijkheid, deze wordt steeds complexer en zodoende moeilijk als überhaupt in wetten te vatten. Alles stromen hebben hun eigen weg die beïnvloed wordt door een immens groot aantal verweven actoren. De sociale werkelijkheid is dus alleen hermeneutisch, sociaal historisch, te benaderen.

De verandering an sich geldt voor alles, er is al over een aantal verschillende scapes gesproken die blijven veranderen. In deze verhandeling gaat het echter om de sociale werkelijkheid. In de sociale werkelijkheid verandert eveneens alles. Individuen ontwikkelen zich, organisaties doen dat, politieke partijen, buurtbewoners. Alles is in verandering of zoals Geschiere het zegt, alles stroomt. We zouden hier kunnen spreken van sociale stromen, deze term wordt in het vervolg gehanteerd.

Alles stroomt. Een goed voorbeeld is het uitvallen van een tram. Zeker voor mij als niet Amsterdammer is het lastig als hij uitvalt. Ik heb geen idee waar ik ben en zal nu mijn weg moeten hervatten op een andere manier. Nog voor ik door heb waar ik ben is de tram leeg,

mensen zoeken hun eigen weg. De een weet waar hij is en rent naar de overkant voor een andere tram. De ander stelt driftig vragen aan de conducteur en krijgt op den duur ruzie. Deze verdedigt zich met de standaard afweer. Ik weet inmiddels waar ik ben en begeef me een straat in naar mijn bestemming. De straat blijkt een feest te hebben en ik kom terecht onder de 50plus-ers, die blijken toch gezellig te zijn. Even later kom ik op een mooi pleintje waar een klein terrasjes zit, dat moet ik onthouden voor als ik geen haast heb.

De CMV-er is in mijn visie een pragmatische expert in sociale stromen. Hij kan de stromen herkennen, analyseren en voorspelen. In het bovenstaande voorbeeld van een uitgevallen tram zien we een aantal van deze stromen. Zo zijn er de mensen die hun weg zoeken na het uitvallen, een conflict tussen twee mensen, de 50 plussers die een straat gezellig maken en ik die een mooie buurt ontdek.

De CMV-er kan erop ingrijpen door te begeleiden, ruimte te scheppen en te versterken. Dat kan in een conservatieve setting in het oude welzijnswerk maar ook op progressievere wijze. De hoofdtaken van een CMV-er worden dan barrières wegnemen en betekenis geven. Een CMV-er streeft dus naar openheid.

### **3.2 Openheid en confrontatie**

Het streven van een CMV-er in onze tijd zou naar mijn idee het bewaken van de openheid zijn, dit om confrontatie mogelijke te maken. De bovengenoemde stromen hangen af van hun context, de toekomst wordt bepaald door de sociale en fysieke context. De context zou ruimte moeten bevatten voor de sociale stromen. Ze moeten kunnen veranderen en niet vastgepint zijn in hun context. Sociale stromen zouden naar eigen kompas alle opties moeten kunnen



proberen. De samenleving zou hiervoor een bepaalde openheid moeten bezitten.

De openheid laat zich het beste definiëren door het tegengestelde, de geslotenheid. Een "gesloten samenleving" naar een term van Popper (via McInnes 2002), deze staat niet open voor alternatieven en zal alleen de eigen structuur bevestigen. Gesloten structuren laten zich slechts beperkt beïnvloeden door de gebruikers. Ook is er maar een beperkte mogelijkheid tot betekenisgeving. Hierdoor worden de opties in een structuur erg eenduidig en dus gesloten. Zo zijn er maar beperkte mogelijkheden om je te gedragen, het is een erg geprogrammeerde samenleving. Een goed voorbeeld op een kleine onschuldige schaal, een winkel. Hier is erg weinig mogelijkheid voor eigen invulling van de situatie, er is slechts een winkelier en een klant. Je kunt hier niet opeens gaan golfen of een theebransje houden. Dit voorbeeld op een grotere schaal is de "Mall", het winkel centrum. Ook hier kun je vrijwel alleen klant zijn terwijl we het hier over een groot stuk openbare ruimte hebben.

De openheid geeft mensen de mogelijkheid om te leven, men is niet beperkt door een vast aantal rollen maar kan een eigen rol proberen. Deze kan naar hartelust botsen met andere rollen. Hoe meer een systeem gereguleerd is hoe minder deze botsingen voorkomen en hoe minder een mens zich kan meten aan anderen, hoe minder hij kan uitproberen, hoe minder hij zijn ei kwijt kan. De confrontatie met andere mensen en ideeën stelt een mens in staat zich te ontwikkelen. Het schept de mogelijkheid om alle uiterste van het leven mee te maken, dit helpt een mens een eigen karakter te vormen en om te gaan met dit bestaan. Het is de manier waarop mensen hun culturele en sociale kapitaal ontwikkelen.

De structuren zijn hier niet oppermachtig in, de stromen zullen altijd hun weg vinden. Zoals John Lennon het zegt: "Life is what happens to you while you're busy making other plans". Toch heeft de CMV-er hier een duidelijke rol in, hoe harder de structuur hoe harder hij zal losbreken. De CMV-er kan de grote stromen inzien en hierop anticiperen.

Het streven naar openheid creëert ruimte voor betekenis en voor de sociale stromen. De continue verandering die er dan is daagt mensen uit door zich telkens met nieuwigheid te verhouden. Er zal een nieuwe houdingen gevonden moeten worden, een nieuwe vonk, een nieuw copingsmechanisme. Dat is het gevolg, of vanuit het CMV oogpunt, het belang, van sociale stromen.

## 4 Belang van openheid en confrontatie

Door de eerder geschetste openheid kan er confrontatie plaatsvinden. Maar waarom? In dit hoofdstuk onderscheid ik vier punten waarom confrontatie belangrijk is. Ten eerste het stedelijke belang, een stad wordt gemaakt door stedelingen. Ten tweede dat van de socialisatie, mensen leren van anderen. Ten derde het belang van de binding, je kunt alleen binden met iets dat bekend is. Als laatste het belang van de democratie, mensen moeten zich verhouden tot elkaar.

De openbare ruimte is het medium bij uitstek voor deze processen, dit is waar mensen elkaar tegenkomen. Denk aan de Griekse agora als openbare ruimte die verweven is met de bovenstaand belangen.

### 4.1 Stedelijkheid

De stad is haar mensen, wat zou een stad zijn zonder stedelingen? Een stad wordt stedelijk door de stedelingen die van de heterogeniteit en het dynamische van de stad



houden, het is een manier van leven (Wirth 1938). Het is in eerste instantie de stedeling die een stad maakt, pas dan gaat de stad ook stedelijk worden. Almere, een van de grote steden in Nederland qua inwoners voelt duidelijk niet als een stad. Dat komt omdat de Almeerders het stedelijke gebeuren niet leuk vinden. Zij houden niet van openheid en onvoorspelbaarheid, geef ze maar hun eigen huis met prive tuin, dan rijden ze wel naar de supermarkt en dan is het prima.

## 4.2 Ontplooiing

“What I think of as urbanity is precisely making use of the density and differences in the city so that people find a more balanced sense of identification on the one hand with



others who are like themselves but also a willingness to take risks with what is unlike, unknown... It is the kinds of experiences that make people find out something about themselves that they didn't know before. That's what urbanity is at its best....To me, how to privilege the notion of difference, that is what urbanity is all about.”

Sennett (1994) spreekt hier van het ontmoeten van de spreekwoordelijke ander, zoals ook Hajar (2002) en Reijndorp (2005) het erover hebben. Het gaat hier om processen als “internal conversation” (mccall 1978 via Muller) oftewel reflectie op jezelf door het zien van anderen en “Role support” (stebbins 1992 via Muller) het elkaar gekend voelen in de eigen identiteit en rol in het omgaan met anderen.

Het gaat hier om vorming van een persoon in confrontatie en spiegeling met anderen. Dit heet socialisatie (via Wilterdink 2003). Meningsvorming of zelf de democratie is gebaseerd op uitwisseling van meningen tussen mensen. Inlevingsvermogen of binding ontstaat door het kennen en erkennen van de spreekwoordelijke ander. Het samenleven wordt vorm gegeven door vele onbekenden die met elkaar een samenleving draaiende houden. Het kennen en verhouden tot die onbekenden is de basis van binding met elkaar.

### 4.3 Binding

Putnam heeft het in zijn bekende boek "bowling alone" (2000) over twee soorten van sociaal kapitaal. Het "bonding", het binden met de eigen groep en het "bridgeing", het binden met anderen.



Bridgeing is een belangrijk aspect van een samenleving, we zijn geen eilandjes maar vormen samen een land. Om dat te beseffen is het nodig de ander regelmatig tegen te komen, om van de eilandjes af te komen. Hier ontstaat de confrontatie waardoor we de ander ontmoeten en kunnen binden.

In het proces van bridgeing ontwikkelen mensen niet alleen sociaal kapitaal in de vorm van een netwerk maar juist ook een band met de onbekenden. Je leeft niet in de anonieme massa, je (her)kent mensen uit de buurt en zo voelt men zich verbonden. Dit geldt eveneens voor de ruimte zelf, als men de leuke plekjes kent voelt men zich verbonden.

De fysieke stad heeft ook een gezicht. De pleinen, de façades, de steegjes van een stad zijn veel meer dan functioneel. Het is een jungle van stromen die de stad vormt. Hij wordt gebruikt om te werken en te spelen maar ook als canvas voor meningen en kunst. Het ontdekken van deze plekken in de eigen omgeving is van belang voor de binding van mensen met de stad zelf. Voor de trots die je voor de eigen stad hebt. Om gezamenlijk de civiele samenleving gezond te houden.

#### 4.4 Democratie

“the future of the human race depends on public spaces. They are the starting point for all community, commerce and democracy.”



Een open samenleving is van cruciaal belang voor de civiele samenleving. Deze ontstaat in de publieke ruimte, de ruimtes die door de hele samenleving gebruikt wordt, waar ieder zich manifesteert. Walljasper (2005b) stelt hierboven dan ook dat de toekomst van de mensheid van de openbare ruimte afhangt.

Representaties van sociale stromingen bewegen zich door deze openbare ruimte, door het publieke domein. Hier is het dat we elkaar tegen komen, waar we de confrontatie aangaan en achter onze idealen gaan staan. Hier zou ook de openheid moeten zijn om je stem te laten horen, om naar elkander te luisteren. De openbare ruimte is het medium van het samenleven. Dit is waar de commercie bloeit, waar we handel drijven, waar we samenkomen, waar we onze ambities en idealen tonen, dit is waar de democratie begint.

## **5 Van openbare ruimte naar het publiek domein**

Het belang van de openbare ruimte is evident. Het is het medium van een groot aantal sociale processen die we in hoog aanzien hebben staan. In dit hoofdstuk wordt de openbare ruimte zelf het onderwerp dat onderzocht wordt. Waarnemingen en theorie met betrekking tot de fysieke openbare ruimte en met name haar sociale implicaties worden uiteen gezet. Er wordt vooral gekeken naar hoe gesloten de structuur van de verschillende vormen zijn. Vanuit de openbare ruimte wordt er toe gewerkt naar het publieke domein. Waar de openbare ruimte een puur fysiek en permanent karakter heeft, is het publieke domein sociaal en tijdelijk van aard. Hier wordt in tussenstappen naartoe gewerkt. De theorie bevat al een richting en wel die van de teloorgang van het publieke domein, dit is de insteek die CMV opvult. Nu eerst de theorie.

### **5.1 De Stad is een sociaal begrip**

In het klassieke essay, 'Urbanism as a way of life', definieert Louis Wirth (1938) de stad niet alleen als een grote heterogene populatie met een grote dichtheid maar ook als een "way of life". Stedelijkheid komt niet voort uit de gebouwde omgeving maar ook uit de bewoners. Nu de helft van de wereldbevolking stadbewoner is, wordt de vraag wat steden zijn en hoe ze werken steeds belangrijker.

In Wirth's definitie van de stad worden de meest gegeven kenmerken aangehaald. Ten eerste een grote populatie, veel mensen zijn nodig om een stad te maken, niet alleen functioneel maar ook qua massa. Dat is gelijk het tweede punt, dichtheid. De stad heeft een bepaalde kritieke dichtheid, hierdoor is er veel levendigheid en genoeg

draagvlak voor voorzieningen. Als laatste is er de heterogeniteit van de bevolking, in de stad wonen veel verschillende mensen met een keur aan levensstijlen en behoeftes. Een stad voor bejaarden is geen stad maar een groot bejaardenhuis.

In de SCP publicatie *De stad op straat* (1999) stelt Bookens dat ook deze kenmerken de stad niet eenduidig kunnen vatten. De term bevat veel meer dan deze kenmerken en lijkt een sociale definitie te zijn. Het begrip stad is in Bookens visie haast synoniem met de moderne levenswijze. De enige noemer die de vele steden delen is het gekenmerkt worden door openheid en onvoorspelbaarheid. Maar voor hoe lang bestaat de echte stad nog?

De doorgaande ontwikkeling van de stad heeft niet geleid tot meer stedelijkheid. In tegendeel, doorgaande technologische ontwikkeling en andere eerder genoemde sociale ontwikkelingen creëren een nieuw soort stad, de suburb, 'Edge city' (Garreau 1991) of *generic city* (Koolhaas 1995). Deze laten zich kenmerken door een anti-urbaan karakter, homogeen, gesloten en voorspelbaar (SCP 1999). In deze vorm van stedelijkheid worden de sociale stromen vastgepind.

De suburb is een voornamelijk Amerikaanse vorm van stedenbouw die we in Nederland nauwelijks kennen. Wij hebben wel de VINEX wijken, deze relatief nieuwe wijken zijn opgezet rond functie en leggen die dan ook vast. Zo is de een stad als Almere alles gepland, uiteraard ook omdat het een polder is. Hier wordt geen ruimte ingepland voor diversiteit. Een wijk is om te wonen en wordt zo ingericht, dat is dan ook het enige wat je er kunt. Als er eens iets anders gebeurt, een feest, een optocht, sport op straat, is dit een reden om te klagen omdat de functie van rust verstoort wordt.

Voor feest gaan mensen maar naar het centrum is dan de redenering. Maar ook daar is het niet spontaan gezellig, het centrum is



gemaakt om te winkelen. Er is geen ruimte voor andere activiteiten, skaten mag niet, demonstraties moet je aanvragen en feest mag alleen in de cafe's, mits die een vergunning hebben.

Maar ook de centrum en winkel functie is niet meer van deze tijd, dat brengt ons op de Edge city. In de Edge cities is de suburb niet meer gericht is op een traditionele stad maar dat er allerlei mengvormen van centra in de suburb ontstaan. In de generic city wordt er aangesloten op het mondiale netwerk van stromen waardoor de stad een internationale eenheidsworst wordt zoals vliegvelden dat zijn.

In het discours over dit onderwerp wordt er veel gesproken over het verval van de openbare ruimte. Juist de openbare ruimte is het medium waarin de stad zich uitdrukt. Dit zijn de ruimtes waarin we de stad herkennen, denk aan Las Ramblas in Barcelona, de boulevards van Parijs, de Charles-brug in Praag en het Waterlooplein in Amsterdam. De grens tussen openbaar en privé is echter onduidelijk, er zijn tal van mengvormen waarin de nieuwe en oude stad zich eveneens mengen. Wat is openbaar en wat privé?

## **5.2 Openbare ruimte: privaat of publiek?**

Aan de hand de literatuur wordt er een gangbare definitie gezocht van fysieke openbare ruimte. De zoektocht begint bij de Franse revolutie, hier ontstond de scheiding tussen privaat en publiek omdat het eigendomsrecht ingesteld werd. Openbare ruimte is "de ruimte die zich tussen de gebouwen bevind". Het gaat hier in de eerste plaats om straten en pleinen, ruimtes die van de staat zijn.

Lofland (1998) breidt dit uit met "Alle ruimten die voor iedereen toegankelijk en zichtbaar zijn.". Hier wordt de definitie breder,

openbare ruimte is nu niet alleen de straat, maar ook winkelcentra en openbare gebouwen. Hier maken we onderscheid tussen privaat of publiek eigendom. In eerste instantie is publiek eigendom dat van de staat en privaat eigendom dat van personen, instellingen of bedrijven. Carmona (2003) stelt in haar boek 'public places – urban spaces' dat dit echter niet een onderscheid tussen binnen of buiten is. Er zijn ook interne publieke ruimte zoals een bibliotheek. Ook zijn er tal van externe en interne semi-openbare ruimtes zoals winkelcentra of een campus.

Private openbaarheid heeft vaak een ander karakter dan publieke openbaarheid. Dit komt private openbare ruimtes een sterke nadruk ligt op de functie. De ruimte is vaak aangekocht om een bedrijfsdoel te verwezenlijken en heeft daar een bepaalde rol in. In een winkelcentrum, of extremer een "mall", is dit het winkelen. Het karakter van deze ruimte is geheel hierop toegespitst. De klant moet fijn kunnen winkelen. Daartoe is een hele tak van psychologie ontwikkeld die voorschrijft hoe de ruimte dan moet worden ingericht.

Een ander kenmerk is controle op de toegang. Ten eerste is de ruimte maar op bepaalde tijden openbaar. Op onrendabele tijdstippen wordt de ruimte gesloten en weer in een, koopgedrag versterkende, schone staat gebracht. Toegang overdag wordt ook beperkt, niet iedereen behoort tot het winkelende publiek. Zo zijn er een aantal groepen mensen die als het mogelijk is buiten gesloten worden. Dit zijn groepen als skaters en hondenbezitters, maar ook scholieren en zwervers. Het idee van wat mag en kan wordt hier geïnstitutionaliseerd en gemaakt vanuit een functie, niet vanuit de mensen.

Toch is dit karakter niet alleen eigenschap van private openbaarheid, ook publieke ruimtes hebben steeds vaker een minder

openbaar karakter. Met name de toenemende angst en nadruk op controle van de laatste jaren drukt haar stempel op de openbare ruimte. Veel gebieden hangen vol met camera's, er is veel bewaking, ruimtes worden vaker afgesloten, etc. Daarnaast wordt ook de structuur van de ruimte zelf zo opgezet dat het "veiliger" is. Zo worden er beugels geplaatst op bankjes, zodat zwervers er niet meer kunnen slapen. Langs richels worden skatestops geplaatst, waardoor de boarders er niet meer kunnen "grinden". De ruimte wordt steeds meer gesloten opgezet waardoor deze wel openbaar is, maar eigenlijk sterk in dienst staat van een functie en feitelijk andere functies probeert uit te sluiten.

Ook zijn er andere mengvormen, denk bijvoorbeeld aan de contra-intuïtieve "gated communities", dit is een private exterieur. Dit zijn afgesloten blokjes huizen, een soort bungalowparken. Deze hebben intern wel een heel openbaar karakter, met straten, pleinen en parken, maar zijn als geheel privaat en maar toegankelijk voor een beperkte groep mensen.

In het bovenstaande komen we tot de conclusie dat de nadruk in de nieuwe steden steeds meer komt te liggen op functionele private plekken. Deze zijn door de controle en het aanbod aantrekkelijker in het gebruik dan de openbare ruimte, deze wordt steeds meer gebruikt voor de functie van transport.

Tot noch toe is met name de fysieke kant van de openbare ruimte besproken. Als sociaal agogen zijn we echter meer geïnteresseerd in de kant van de mensen zelf. Hiertoe gaan we in de volgende paragraaf in op de betekenis van de ruimtes voor de mensen zelf.

### 5.3 Ruimte met betekenis: plekken

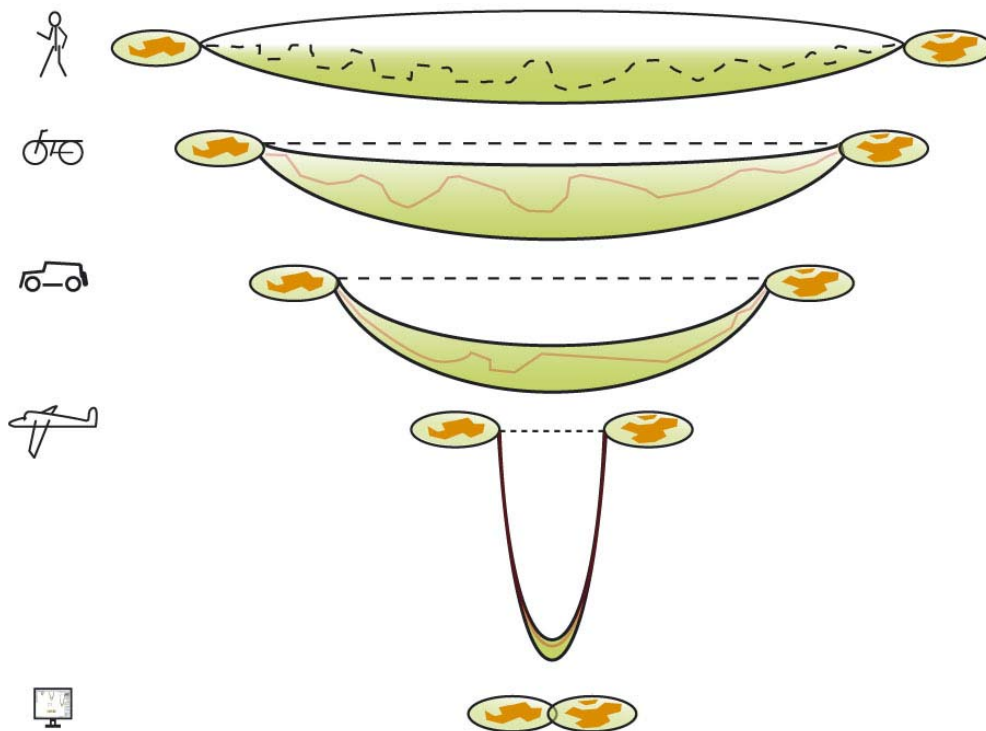
Nu er een beeld is geschetst van de stad en haar openbare ruimte gaan we door op een derde niveau; plekken. *"Space is the stuff between places. Its the anonymous surface between spots that have meaning (places)."* Cresswell (2004) Ruimte is slechts de ruimte tussen de plekken die betekenis hebben. Zodra ruimte voor een individu een betekenis heeft wordt het een plek, iets dat op de "mental map" van mensen staat.

De tussenruimte heeft dus geen betekenis, het is een noodzaak geworden waardoor de focus op de doelen is komen te liggen. Bij een lezing in Rotterdam gaf de Spaanse stedenbouwer Ignasi Sola-morales (1997) hier een goede uitleg van;

"The journey was in a time linked to space, in a harmonious, coherent whole. This is what happens when the path is an integral part of the trip, when the process of getting there is virtually as important as the goal. But with the increasing importance of the desire to reach the goal, roads have been stretched tight, straightened and set apart from the land, remote from it. The outcome is a different view of the landscape, with the eye skimming over it in a more general, synthetic, and rapid way. Because nothing matters but reaching the goal quickly and travel time is seen as a negative factor of excessive duration, our relationship to the landscape has been destroyed. We need security barriers to protect us from our own speed, sound-reduction walls to shield us from the excessive noise, and bridges and tunnels to yield the straightest, quicker and straighter, the road requires our undivided attention. Ultimately, the epitome of the efficient road is a tunnel. We are all aware that space and time are linked- no need to call on Einstein to explain that. It's an everyday experience. When one loses

its value, so does the other. They only exist together. The greater our desire to be there already, the less our pleasure in being here and now."

Dit leidt aldus Harvey (1990) tot 'Space-Time compression'. Dit is het steeds korter en minder belangrijk worden van ruimte te opzichte van de tijd. De afstand zegt nog maar weinig over de reistijd en dat is dan ook de maat voor bereikbaarheid. We zijn geneigd heel snel tussen de verschillende plekken in ons leven te reizen. De wereld is heel klein geworden en bestaat uit een aantal functionele plekken; werk, wonen, commercie en recreatie. Alle tussenruimte krijgt de functie transport, bij transport staat men los van het landschap.



Space-time compression, horizontaal is de afstand in tijd, het wegzakkende deel is het landschap waar men doorheen reist.

In eigen onderzoek (Naber 2006) is er gekeken hoeveel plekken mensen hebben. Dit is gebeurt in Amsterdam aan de hand van enquêtes met een kaart. Amsterdammers hebben in hun habitat, hun wekelijkse routine, een punt of zes aan routinematige bestemmingen. Jonge mensen iets meer en ouderen iets minder. De helft van de routine bestemmingen is noodzaak, werk, supermarkt, school etc. De andere helft vrije tijd, vriend, concertgebouw etc. In Amsterdam begeeft men zich nog van punt naar punt op de fiets, in Almere zal dit met de auto gebeuren waardoor men alleen nog op die punten leeft, er is daarmee geen ruimte voor onvoorspelbaarheid.

Het functionele karakter van ruimte weerhoudt men ervan de plek eigen te maken. Het is dan de functie die betekenis heeft voor de gebruiker en niet de plek zelf. Het is dus betekenisloze ruimte, of een "non-place" (Auge 1995). Het heeft een gebrek aan marge, aan openheid, waardoor er geen eigen invulling gegeven kan worden waardoor men een plek eigen maakt. Dit is het geval bij sterk functionele ruimtes, zoals de weg of een supermarkt. Het kan wel zo zijn dat dit bij je past of bij je aansluit, maar je kunt er zelf niet méér van maken. Een weg is om te rijden, een supermarkt om te winkelen.

We spreken hier van de "scripted nature" (Allen 2006) van ruimte. Net als in een computerspel staan de mogelijke acties en rollen van de bezoeker al vast. Een goed voorbeeld is het bioscoop bezoek, dit is geen gelegenheid om mensen te ontmoeten of te sporten. Het is een gelegenheid om film te kijken en daar horen bepaalde gedragsregels bij. Zo is de ruimte ook ingericht, er wordt weinig gelegenheid geboden om van het voorgeschreven script af te wijken.

Dit is heel begrijpelijk, we hebben deze conventies nodig anders is er geen manier om op de huidige schaal met elkaar om te gaan. Maar

als we dit principe van functionaliteit te ver doorvoeren op de openbare ruimte, bijvoorbeeld in een winkelcentrum, dan voorkomt het dat de ruimte voor de bezoeker een plek wordt. Het is ruimte om te winkelen. Dit is dan ook wat je daar gaat doen en wat er van je verwacht wordt. Je komt niet binnen met een skateboard, of als je zwever of hangjongere bent. Hier treedt segregatie op en beginnen de conventies en het script het leven vast te pinnen.

Het hebben van plekken van betekenis, het delen van die plekken met andere mensen en daarmee ook het verdedigen van die plekken tegen weer andere groepen is een belangrijk aspect van de civiele samenleving. Dit mechanisme onderdrukt het ontstaan van een levendige plek. In plaats daarvan is er sprake van een functionele ruimte waar wel meerdere mensen zijn, maar slechts mensen die allemaal eenzijdig aan het winkelen zijn.

Dit is een gesloten situatie, er is geen ruimte om anders te zijn, geen ruimte om te ontmoeten. De sociale stromen worden hier vastgepind, geen vooruitgang alleen consumeren. Toch is er wel iets aan warmte in de wrijving tussen de winkelaars.

#### **5.4 Warme stad**

In veel van de literatuur sinds het verzamelwerk "The end of public space?" Van Sorkin (1992) wordt er het einde van het publiek domein verkondigd. De omgang met elkaar in de publieke sfeer is kil, koud en afstandelijk. Muller (2002) biedt deze trend tegenwicht. Hij heeft het in zijn proefschrift over de warme stad, een onderzoek naar de warmte die het leven in de stad met zich meebrengt. Hij gaat hiermee niet in op de grote lijnen en trends die in eerder hoofdstukken geschetst zijn maar op de dagelijkse praktijk van kleine ontmoetingen. Zijn

beschrijving is erg nauwkeurig en geeft een gedegen beeld van hoe deze ontmoetingen en hun belang.

De stad zit vol met kleine ontmoetingen, een korte lach, een prettige dag wensen en zeuren over de trein zijn tal van ontmoetingen die veelvuldig voorkomen. We gaan hierbij uit van een stedelijke omgeving of in ieder geval ene omgeving waarin veel mensen zich bevinden. Stedelijke warmte hangt dus af van de tijd en de plek, Muller gaat hierbij uit van de stad.

Deze kleine ontmoetingen hebben hun eigen set aan regels. De omgang met elkaar op straat is een gewenning. Zo houdt men bepaalde verkeersregels in acht zoals het rechts lopen. Men probeert de andere mensen met rust te laten in hun zijn. Je komt ook niet te dicht bij de anders tenzij je in een uitzonderingsgebied bent zoals een drukke lift of tram. De warmte ligt tussen de anonimiteit en echt ontmoeting in. We spreken van "side-involvement" (Goffman via Muller 2002), je hebt zijdelings met elkaar te maken en bij gelegenheid wissel je een woordt. Toch deel je hierin wel het gebruik van de openbare ruimte en voel je de warmte van erkend te worden.

Muller gaat in zijn boek echter uit van een aantal randvoorwaarde, feitelijk zegt hij dat de warme alleen gegenereerd wordt in een stedelijke omgeving, maar juist die staat onderdruk. Ook is dit nog niet het niveau waar de agogische stad zijn kracht heeft. Hier zijn nog te veel conventies om wezenlijke openheid en confrontatie te creëren.

Om hier wel ruimte voor te creëren is er "main-involvement" (Goffman via Muller 2002) nodig. Ontmoeten en ontdekken tot feitelijk bewuste handeling te maken, openstaan voor de onvoorspelbaarheid van de stad. Dit gebeurt in een tijdelijke plek die het publieke domein heet.



## 5.5 Publiek domein

“het publieke domein is meer dan een fysieke achtergrond voor winkelen, flaneren en actievoeren. Mensen gaan relaties aan met het publieke domein en geven er betekenis aan. Omdat niet iedereen dezelfde betekenissen geeft aan dezelfde plekken ontstaat ruimte voor latente en manifeste strijd hierover.” (Horst 2004)

De warme stad zegt al iets over het publieke domein, het is ruimte waar mensen met elkaar een warmte genereren. Maar het is meer dan dat, het is elkaar wezenlijk ontmoeten (Hajar 2002). Het is een tijdelijke vorm van plek waarin de theatrale omgangsconventies even links worden laten liggen, om je open te stellen voor de ander.

Het is hierbij voordelig te voet te zijn zoals Demerath (2003) uitlegt. Te voet neem je veel meer op van de je omgeving. Je kunt meer afdwalen en ervaren dan op de fiets, je hebt meer tijd dan in de tram. Ook heb je meer controle over je verplaatsing. Je kunt alle kanten op, maar je kunt altijd pauzeren, ergens stil bij blijven staan.

Een ander belang van te voet zijn is het uiten van identiteit. Dat kan ook met auto's maar te voet op een persoonlijk niveau geeft dit een veel beter, echter en genuanceerder beeld van iemands identiteit. Daarnaast is dit sterk verbonden met socialisatie en het ontwikkelen van sociaal kapitaal.

Als laatst noemt Demerath “Collaborative creativity”, dit legt zij uit als het collectief creëren van betekenis. Als auto bestuurder kun je slechts enkele keuze's maken wat voor betekenis je creëert. Je bent gebonden aan de regels van het rijden. Als voetganger zijn er veel meer stromen en opties die open staan en opgepakt worden door andere mensen. Zo kun je, om maar wat te noemen, spontaan gaan zingen, een gesprek aangaan, rondjes rennen of verliefd worden. Gezamenlijk creëer je de betekenis, de cultuur.

Publiek domein is dus een tijdelijke toestand op een plek waar voldoende mensen zijn die openstaan voor ontmoeting en confrontatie. Hierdoor ontwikkelen mensen zich en leggen zij in het verhouden tot elkaar de basis voor een gezonde civiele samenleving.

Alas, het publieke domein staat onder druk door de eerder genoemde trends als controle, de functionele stad, de capsulaire samenleving, space-time compression en de angst cultuur. Dit is door veel denkers al aangekaart in verschillende disciplines. Met name de stedenbouw heeft een continue discussie over het onderwerp. Uit een aantal van deze discussies komen het internet en een aantal stedenbouwkundige interventies naar voren als alternatieven voor het publieke domein dat onder druk staat.

### **5.6 Nieuw publiek domein?**

In de discours over de teloorgang van het publieke domein worden vaak suggesties gedaan voor alternatieven. Ik heb terugpakken op het verleden al genoemd, het neo-traditionalisme, is daarbij naar mijn idee geen optie, dit is feitelijk het vastpinnen van iets dat ooit zo was. Het staat niet open voor nieuwe ontwikkelingen. Een ander alternatief is het internet en tenslotte is er een opkomende beleveniseconomie die een alternatief soort levendige activiteiten aanbied.

Het meest beschreven alternatief en een fenomeen op zichzelf is het internet. Als men zoekt op literatuur aangaande het publieke domein komt men in gelijke mate fysiek en virtueel publiek domein tegen. Dit is zondermeer een interessante ontwikkeling. Ik deel de opvattingen dat hier een groot potentieel is voor het ontmoeten van elkaar en het verbereiden van communities. In de vergelijking met het fysieke publieke domein is er echter een fundamenteel verschil.

Een aantal jaren geleden heb ik met een vrienden groep nogal fanatiek een online spel gespeeld, Half-Life TFC. In dit team spel hebben we een aantal seizoenen in de subtop van Europa gespeeld. Hier aanvast zat een wereld die ik toe niet voor mogelijk hield. Er was een hele communities om dit spel heen. Niet alleen had ieder team zijn eigen chat boxes, basis en website, maar er waren verschillende gezamenlijke leagues en nieuws systemen. Het ging zelfs nog verder met online trainingsbannen waar men afspraak om techniek bij te werken en het toppunt was een live verslag van een beker wedstrijd op de radio die we met iedereen hebben geluisterd.

Tegenwoordig zijn de communities uitgebreider mooier en zij ze geschikt voor veel meer sociale interactie dan ze toen de tijd waren. Ook zijn deze al meer vermengt met de echte wereld. Het is al zo ver dat een redelijke groep mensen in-game hun maandelijkse salaris bijeen kunnen verdienen. Het lijkt mij dan ook niet lang meer wachten op een partij voor het digitale leven. Of toch wel?



Een verjaardag die wordt gevierd in de online role playing game Second life. Dit is bijna een uitbereiding van de werkelijkheid, iedereen hier zit ergens thuis achter zijn pc, het is feitelijk een echt verjaardagfeestje alleen niet lichamelijk.

In een aantal discussies en documentaires komen spelers tot dezelfde discussie die ik zelf toen ook trok. Wat is mijn echte leven? Waar heb ik mij deze afgelopen jaren zo hard voor ingezet? Hoe vervlochten mijn digitale leven ook was, hoe emotioneel ik ook werd van online finales, het heeft nooit een besef van onwerkelijkheid kunnen onderdrukken. Er was altijd een drang in mij om mensen echt te ontmoeten. Het gemis is hier die van de lichamelijke ervaring, dit is voor mensen een belangrijke factor in het ervaring van de wereld. Je lichaam is het instrument waar je mee ontdekt (Merleau-Ponty via Vanderstede 2006). Hier slaat deze fantasie volle droomwereld de plak mis en daardoor is naar mijn idee dit geen goed alternatief voor het publiek domein.

Daarnaast zijn de eerder beschreven mechanismen van een keuzemaatschappij en controle ook hier sterk van toepassing. Je doet alleen wat je zelf wil en zal waarschijnlijk een heel hoog OSM (ons soort mensen) gehalte krijgen. De vraag is dus maar of dit werkelijk uitwisseling bevordert. De ontmoeting is zowel inhoudelijk als fysiek niet met de "wezenlijke ander". Of zoals Mitchell (1995) het zegt "there is, literally, no room for the homeless on internet"

Een ander alternatief is wat Piët (2004) de belevingseconomie noemt, het op commerciële basis aanbieden van beleving, met garantie. Als mensen zo graag ontmoeting en spanning willen dan geven we die. Beleving is daarmee een commodity geworden. Het begon met bungee jumpen, een bizarre lichamelijke ervaring die mensen de levendigheid geeft die ze missen. Dit is uitgegroeid tot een pretpark achtige industrie die de meeste beleving aanbiedt, uiteraard tegen een prijs. Voorbeelden in onze categorie zijn de malls, zoals Batavia Stad. Dit modeldorpje is gebouwd naar een oud koloniaal

stadje, je waant je terug in de tijd. Een ander voorbeeld zijn uiteraard de pretparken zelf.

Naar mijn idee mist hierin de echtheid van de situatie. Het zijn geen echte ervaringen meer omdat ze te veel geconstrueerd zijn. Zoals Pine en Gilmore zeggen is een belangrijk aandeel van het beleven het "escapisme", jezelf verliezen in de ervaring. Het is meer een zelfbevestigend uitje. Er is namelijk niet echt sprake van confrontatie, je kiest zelf voor de ervaring, je kiest zelf hoe spannend het gaat worden en of je eraan toe bent. Bij deze zaken speelt dus de vraag of je kunt kiezen voor verrassing? Juist in de verrassing, het ontmoeten en ontdekken zitten de lessen van ervaring waar ik op doel.

Het probleem met kiezen is niet zo zeer dat het niet mogelijk is echt iets te beleven maar dat je in je eigen straatje blijft. Je kunt alleen kiezen voor wat je kent en los daarvan zal men geneigd zijn voor veilige opties te kiezen. Het is geen brede ervaring van de wereld in haar verschijning maar een ervaring van een spannend stukje wereld zoals jij dat verwacht. Denk aan de hyperrealiteit van Boudrillard; het echte oude dorpje heeft plaatsgemaakt voor een VINEX versie. Dit nieuwe dorp is veel echter, een soort tv-set, dan het oude dorp zelf waar de moderne invloeden te zien zijn. Je ervaringen zijn echter dan de originele, we geloven ook niet echt meer in het origineel. Zoals dit citaat uit Lucky number Slevin "Charlie Chaplin entered a Charlie Chaplin lookalike contest in Monte Carlo and came in third."

We hebben hierin kort een aantal alternatieven voor publiek domein besproken. De belangrijkste daarvan zijn het internet en inhaken op de belevenis economie. De belangrijkste bezwaren daarbij zijn dat de ervaring een lichamelijke component nodig heeft en dat eerder genoemde sociale stroom moet kunnen stromen. Deze

voorwaarden zijn op hun beurt nodig voor de openheid en confrontatie waar ik naar streef. Kan CMV wel een alternatief bieden?

## **6 CMV en het publieke domein**

Het publieke domein is in verval, geslotenheid is de boventoon aan het voeren in de samenleving. Hier is een rol weggelegd voor CMV.

Mogelijk ook niet alleen vanuit haar eigen werkvelden als het sociaal cultureel werk maar ook als belangenbehartiger van sociale stromen in andere werkvelden.

Middels het cultureel werk kan een groot aantal aan activiteiten ingezet worden om het publieke domein te versterken. Er kan worden geïnspireerd tot een meer stedelijk leven.

Een andere weg is de CMV-er als pragmatisch expert in de sociale stromen. Hij zou vanuit andere werkvelden barrières weg kunnen nemen. Met name in de planning van de openbare ruimte en de stedenbouw de bewaker zijn van openheid en de schakel tussen de doelgroep en de ontwerpers.

Binnen het CMV werkveld is er maar weinige theorie die iets over de openbare ruimte zegt. Als eerste de Waal (2001) die er een verstopte one-liner over heeft;

“de publieke ruimte – en vooral ook de duurzame vormgeving ervan – onttrekt mensen voor een deel ook aan de vluchtigheid van het bestaan en kan leiden tot duurzame relaties en verbindingen tussen heel verschillende groepen mensen.”

De zinsnede is veelzeggend, uit de voorgaande theorie blijkt eveneens de waarde van loskomen van de routine en zo meer te leven. Het tweede deel van de zin is nog evidentier. Het verband tussen de twee duidt op het belang van het publieke domein om mensen in contact met elkaar te brengen. De Waal bedoeld dit echter algemener zodat het betrekking heeft op alle ruimte waar men elkaar ontmoet.

Haaster heeft het in de context van programmeren over het belang van het leerpotentieel van de omgeving en hoe mensen in deze dagelijkse omgeving hun sociale en culturele competenties verwerven. Dit sluit aan bij de eerder genoemde belangen. Maar hoe gaan we dat als CMV-er realiseren? Welke strategieën gebruiken we? Bij welke belangen sluiten we aan? In de rest van dit hoofdstuk wordt er een aanzet gemaakt een overzicht van strategieën en belangen. In een volgend hoofdstuk worden daar concrete voorbeelden bij gegeven.

## **6.1 Vijf strategieën**

Hier worden vijf strategieën besproken hoe de CMV-er het belang van de openbare ruimte kan handhaven. Hiervoor zijn sterke raakvlakken met andere beroepen waarin de CMV-er het sociale belang zou kunnen vertegenwoordigen.

*Bewustwording, onderwijs en sociale bewegingen.*

Mensen bewustmaken van de problematiek, dit is niet alleen het simpelweg kenbaar maken van ideeën rond het publiek domein. Het is tevens het inspireren van de juiste mensen die hier wat mee kunnen en gaan doen. Denk aan de belangen van goed openbare ruimte aan beginnende stedenbouwers uitleggen. Of beter nog actieve programma's waarin ze veel van het bovenstaande aan den lijven kunnen ondervinden. De CMV-er gebruikt deze strategie al veelvuldig, met name in educatieve programma's of bij benefietfestivals.

*Sociale structuur, keuze mogelijkheden creëren.*

De sociale structuur zo veranderen dat er meer opties zijn die mensen kunnen kiezen. Deze wordt in de huidige tijd erg gesloten door



bijvoorbeeld de angstcultuur en de netwerksamenleving. Mensen zien gewoon geen andere optie dan om te rijden of de boodschappen te laten bezorgen. Hier wordt de angst een gewoonte, de gewoonte een manier van leven die neerdaalt in de stad waarin alles vast en gesloten is.

Door projecten te realiseren waarin men kan zien dat er ook andere opties zijn opent men deuren. In plaats van de routine heeft men andere opties die gelegitimeerd zijn. De CMV-er kan zowel deuren openen door barrières weg te nemen als door initiatieven die een nieuwe richting inslaan ondersteunen.

#### *Fysieke structuur, stedenbouw en architectuur.*

De fysieke structuur zo veranderen dat er meer opties zijn waar mensen al dan niet voor kunnen kiezen.

Oplossingen die Hajar en Reijndorp (2002) aandragen zijn inspelen op de ontwikkeling van hubs, functie menging en soft borders. De eerste heeft tot doel een nieuwe plek te creëren om elkaar te ontmoeten, een plek waar we allemaal nog lang gebruik van zullen maken: openbaar vervoersknooppunten. Als we op deze plakken aantrekkelijke openbare ruimte kunnen aanbieden en het reizigers karakter iets kunnen terugdringen worden dit de plekken bij uitstek om de ander tegen te komen. Bij de andere twee gaat het erom het monofunctionele karakter van een buurt aan te pakken om zo het gebruik van de openbare ruimte te vergroten. Een CMV-er zou kan meedenken met stedenbouwers over de sociale implicaties van plannen of bijvoorbeeld bij een woningbouw aan herstructurering werken.

#### *Leuk maken, vrijetijdsbesteding.*

Naast de structuur aanpassen en zo opties creëren is er het middel van de verleiding. Het leuk maken van mindere opties. Middelen hiervoor zijn bijvoorbeeld sport en anderzijds vrije tijdsbesteding. Het is belangrijk om hierin aan te sluiten bij de doelgroep. Het is niet mogelijk te grove wendingen te maken. Maar als iemand wil sporten kun je niet een beetje buigen en een sport als "Parkour" (zie volgende hoofdstuk) aanbieden. Dan is de doelgroep tevreden maar is de discours van het publieke domein ook gediend. Dit raakt erg aan het meer klassieke werkveld van CMV, leuk met een maatschappelijke inhoud.

*Met harde hand, poetic terrorism.*

De laatste strategie doet niet gelijk het CMV belletje rinkelen. Dit omdat het hier om een onvrijwillig confrontatie gaat. Toch kan ook deze in verschillende mate worden ingezet waardoor het vooral in de kunst sector een goed gebruikte methode is.

Het gaat hier om het creëren en faciliteren van confrontatie. Deze is vaak beduidend dwingender dan het creëren van opties. Het forceert confrontatie door aanwezig te zijn. In de milde vorm kan men nog kiezen of men die confrontatie aangaat of dat men, zoals gewoonlijk, deze prikkels negeert. In de hardere vorm wordt de confrontatie opgedwongen. Ik denk hierbij aan "critical mass", een massale groep fietsers die stukken stad platleggen door hun omvang.

## **6.2 Belangen**

Hierin worden diverse belangen die invloed hebben op de openbare ruimte besproken. Het gaat hier alleen om de belangen die CMV zou kunnen verdedigen. Belangen als controle, commercie of vervoer die eerder bedreigingen zijn worden hier dus niet besproken.

### *Besturen, de overheden.*

De openbare ruimte is in het beginsel publiek bezit, het is dus van de overheid. Deze heeft hier de legitieme macht en dus belangen geformuleerd op dit gebied, het volgende is afkomstig van de Nota Pleidooi voor de openbare ruimte (2002) van het VROM.

Zij stellen dat de openbare ruimte balanceert tussen vitaliteit en verval. Schoon, heel en veilig is het dominante credo binnen de bestuurlijke kringen. Dit is in gevaar door de individualisering, doorgeslagen privatisering en verloedering. Ook stellen zij vast dat het publieke domein steeds meer op het niveau van het stedelijk netwerk is. Dat wil zeggen op kruispunten van de belangrijke manieren van transport, stations en transferia.

### *Sociaal, de mensen in de stad.*

Groepen en mensen die de stad gezellig willen houden, de boel bij elkaar houden zo je wilt. Dit belang wordt niet alleen gedeeld door de overheden maar ook door andere instellingen, het bedrijfsleven en door de leefwereld zelf. Op de kleine schaal van de mensen zelf is het duidelijk voelbaar als het fout gaat.

*Cultuur kraken, afzetten tegen de dominante cultuur.*

Bekend van Adbusters en het boek van zijn oprichter; Culture Jamming. Dit is de beweging die zich op creatieve wijze probeert af te zetten van de dominante n vooral consumptie cultuur. Dat doen zij door alternatieven op het gebied van consumptie middelen en proberen zij een cultuur omslag te realiseren tegen de consumptie cultuur. In de openbare ruit resulteert dit in een vorm van stedelijk activisme waarbij voorral reclame het moet ontgelden.

*Reclaiming the city, de stad als medium.*

De stad zelf wordt ook sterk gedomineerd door dominante stromen. Ondergesneeuwde stromen proberen zich hierin kenbaar te maken. Een geducht voorbeeld is Critical Mass, een hele grote groep fietser die hun plek probeert et claimen in de auto gerichte steden van America.

*Architectuur, de stad vormgeven.*

Het vormgeven van de stad. Dit heeft een aantal niveaus en een aantal lagen. Niveau gaat over schaal, woningen, gebouwen, blokken, wijken en stedenbouwkundige plannen. Lagen zijn verschillende invalshoeken, de bestemming, ambitieuze architectuur, status bouw, functiebouw, maakbaarheid en inderdaad ook een sociaal aspect. Deze is echter niet vanzelfsprekend. Vaak wordt uitgegaan van de functie van een gebouw en de wensen van de gebruiker of opdrachtgever. Bij architecten van naam vallen zelfs deze uitgangspunten weg tegenover de ambitie van de architect. Toch is juist ook op dit terrein public space een "hot" onderwerp.

*Opleuken, de stad als canvas.*

Kunst heeft al een vaste plek gekregen in de openbare ruimte. Niet alleen op de gevels maar ook in het straat beeld met beelden en installaties. Het maakt hierin steeds vaker deel uit van de openbare ruimte, het is veel meer qua vorm betrokken bij de context in plaats van alleen het inhoudelijke standbeeld van oude helden.

Kunst heeft niet alleen het effect dat het de ruimte interessanter door hem te versieren. Kunst wordt ook gebruikt om te sturen of te confronteren. Een beeld als kabouter budplug confronteert mensen en laat ze reflecteren of actie ondernemen.

*Sport en spel, bezig zijn in en met de stad.*

De stad is ook een speelveld. Niet alleen in de sportgelegenheden en de parken maar ook het stedelijk veld wordt voor tal van sport en spel activiteiten gebruikt. Zo zijn er tal van races en puzzels te vinden in de stad. Ik denk aan de HERE game waarbij het draait om de interactie met de stad. Maar ook iets als Navigate the streets, een soort puzzel spel waarbij je foto's moet maken van bepaalde plekken in de stad. Of Geocasing, een moderne variant op het schat zoeken.

Ook vinden er diverse sporten plaats in de stad, denk aan Skateboarden, Parkour of Urban golf.

## **7 Het werkveld**

In dit hoofdstuk worden aanpakken besproken aan de hand van de elementen uit de vorige hoofdstukken. Zo wordt het werkveld in kaart gebracht. Als afsluiting hiervan een tabel waarin de raakvlakken tussen strategieën en belangen aan concrete activiteiten wordt gekoppeld. Zover de bronnen bekend zijn staan zij in de literatuurlijst onder het kopje werkveld.

### **7.1 Activiteiten**

In deze paragraaf worden de activiteiten die ik ben tegengekomen tijdens mijn stages en onderzoek kort uitgelegd. Dit is geen volledig beeld alhoewel dit na twee jaar verkennen een goed overzicht geeft.

*Parkour*, de kunst van het bewegen. Deze vrij onbekende sport gebruikt de openbare ruimte met haar obstakels in een soort gelijke manier als het veel bekendere skateboarden. Zij gebruiken slechts hun lichaam en proberen daarmee zo mooi mogelijk over, door, en langs obstakels te bewegen. Het is fantastisch om deze mensen bezig te zien, het inspireert tot creatief gebruik van de stad en trek veel mensen.

*Fitness, gezonde speelplaats*. Onlangs stond er een artikel over Chinese buiten fitness in de krant. Aldaar hebben zij speelplaats in de wijk waar tal van buitenfitness apparaten zijn geplaatst. In Nederland zijn hier ook al een aantal initiatieven toe genomen. De drukte die binnen bij de bestaande fitness centra heerst wordt hierdoor verplaatst

naar een park. Het is dan gelijk een plek die heel actief is, gratis fitness.

*Geocaching*, het moderne schat zoeken. Dit moderne tijdverdrijf omvat het zoeken naar schatten door middel van een GPS, het satelliet systeem dat je verteld waar je precies bent. Op hun internet site laten ze aanwijzingen achter over waar er schatten, het zijn er erg veel, te vinden zijn. Met de hele familie gaat men dan in het weekend op zoek naar deze schatten. Als ze gevonden worden tekent men het logboek en ruilt mijn kleine hebbedingetjes uit de schat voor andere. Nog spannender zijn de "travel bugs", dog-tags met een unieke code die ene eigen website hebben waar hun persoonlijke missie in staat. Deze worden verstopt in de schatten en de vinders proberen de missie te verwezenlijken. Zo is mijn uitgezette travelbug, Mushi-Ichi, binnen twee maanden aangekomen in Japan. Hierin vinden we iets aan magie terug, de stad wordt weer het spel dat het als kind was. We worden op een heel andere manier bewust van onze omgeving.

*Urban exploring*, de moderne ontdekker. Het stedelijke ontdekken is een tamelijk nieuw fenomeen dat zich bezighoudt met het ontdekken van de afdankertjes van onze stedelijke samenleving. Zij gaan als ware ontdekkingsreizigers op expeditie door de restanten van de industriële samenleving. Op deze speelse wijze ontdekt men het avontuur terug en krijgt men een binding met het verleden. Het lijkt op de fascinatie die ik persoonlijk ook voor machtige industrieën als het vliegveld en de haven heb.

*Graffiti*, de stad als artboard. Verf, stickers, stencils, moss, breisel, mosaic, het kan allemaal. Er zijn talloze manieren om je mening of

faam in de openbare ruimte te manifesteren. Naast de jongeren cultuur om het graffiti heen zijn er ook veel kunstenaars actief op deze manier. Dit is een goed gedocumenteerd veld wat met name aan de jongerencultuur zijde ook erg populair maar ook geïnstitutionaliseerd aan het worden is. De veelheid aan kunst vormen die hieronder vallen hebben zich bewezen als het medium van een veelheid aan culturen en protestbewegingen. Hier kan een aparte scriptie over geschreven worden.

*Pervasive games*, de stad als spelbord. De stedelijke ruimte wordt ook gebruikt als podium voor spellen in de openbare ruimte. Pervasive betekend zoiets als alomvattend, het spel omvat dus de echte wereld. Een goed voorbeeld is Pac-manhattan, een remake van het gelijknamige computerspel op het grid van New York City. Compleet met spookjes. Een andere remake van een computerspel is Marioplaats. Bij dit radio evenement werd de Mariaplaats te Utrecht omgebouwd tot een kart baan. Hier konden winnaar van het radio programma live Mario-kart spelen.

Het sterkste voorbeeld in deze categorie is het HERE-game. Dit gezelschapsspel bestaat uit een pak kaarten met uiteenlopende opdrachten die in de stad moeten worden uitgevoerd. De opdrachten variëren van het 10 minuten volgen van een vliegtuig en vijf voorbijgangers een high five geven tot je route laten bepalen door het aantal borden op een kruising en een sticker zo hoog mogelijk opplakken.

Pervasive games, vertaald als "de stad als spelbord", een spel dat de omgeving als speelruimte definieert. Dit kan voor bewustwording zorgen bij de games als Pac-Manhattan en Maria-kart. De HERE-game is een van de vele spellen in de traditie van de situationisten. Hier



wordt de stad gebruikt voor ontdekking en een way of life. Deze games geven het een bijzonder leuk jasjes, dit is absoluut een aanrader om een keer op een verjaardag te doen. De kaarten van de HERE-game zijn te vinden via de link bij de literatuur van het werkveld.

*Flashmob, Boo.* Een klassiek voorbeeld dat iedereen wel kent. Bij een flashmob heeft een groep mensen afgesproken om allemaal tegelijk iets raars te doen in de openbare ruimte. Vaak gaat dit via het internet dus het is onbekend wie er ook bij hoort. Wat er feitelijk gebeurt is dat er opeens om tien over tien op de Dam een stuk of wat mensen een rode hoed opzetten en een dansje doen. Het is voorbij voor je er erg in hebt. Deze rare acties zijn niet te plaatsen binnen de routines waardoor er een leuke onderbreking van de dag plaatsvindt.

*Critical Mass, fietsen voor vrijheid.* Dit project dat van oorsprong uit San Fransico komt is met name bekend uit New York. Het is met name daar dat dit peloton fietser de smalle drukke straten optimaal kan ontregelen. Het hoofddoel is het bevorderen van de fiets als vervoersmiddel.

*Slowreturn, ontdek jou stad.* In dit concept draait het erom je eigen stad te ontdekken. Het idee is dat men in plaats van snel naar huis te gaan juist wat meer de tijd neemt. Hierdoor hoeft men niet met het ov of de auto maar kun je ene stuk door de stad lopen alwaar je mensen ontmoet en de verrassingen van stedelijkheid ontdekt.

*Blinkenlights CCC, interactieve gebouwen.* Blinkelights is een klassiek project van interactieve architectuur. In dit project werd een gebouw

aan de Alexanderplatz te Berlijn omgetoverd in een informatie scherm. Dit werd gedaan door achter elk raam een lamp te plaatsen en deze aan te sturen met een pc. Zo had men een grind van 16 bij 8 pixels. Mensen konden via internet en hun telefoon berichten of uitingen programmeren op dit scherm of zelf een spelletje pong spleen via je mobiel bij de bushalte aan de overkant. Inmiddels heet de interactieve architectuur een veelvoud aan vormen aangenomen.

*Yellow arrow*, locatie en item blogs. Dit initiatief maakt ook slim gebruik van het internet door de tag methode. Elk van deze stickers in de vorm van een gele pijl heeft een unieke code die via het internet bezocht kan worden. Op deze manier kan er een soort eigen verhaal van die plek op internet vormen. Deze methode van locatie en item blogs wordt inmiddels veelvuldig toegepast, van travelbugs en postpakketjes tot zwerfboeken en openbaar vervoerslijnen.

*Navigate the streets*, stedelijke race van kenners. Deze Canadese urban game stelt een team van een paar man voor een uitdaging in hun eigen stad. Ze moeten aan de hand van een lijst van tien aanwijzing evenzoveel plekken in de stad vinden. Het is hierbij dus erg belangrijk dat je de stad kent, al mag je wel om hulp bellen of het internet raadplegen. Men gaat deze checkpoint middels het openbaar vervoer af en maakt per punt een groepsfoto. Het eerste team dat met alle, goede, foto's terugkomt wint.

## **7.2 Organisaties**

Hier worden kort een aantal organisatie besproken die ik in het werkveld ben tegengekomen. Ze lopen erg uiteen in termen van

doelstellingen, middelen en grote. Zo geven ze een goed beeld van wie er met de openbare ruimte bezig zijn.

*Situationists international*, dé stroming.

Dit is een politieke en artistieke stroming van halverwege de 20<sup>ste</sup> eeuw. Ze streefde naar het ontregelen van situaties om zo een voordurende revolutie te veroorzaken. Hierin wordt er veel met stad gedaan, onder andere de Derivé (Debord 1956) van hun, dit concept gaat over het dwalen door de stad.

*Adbusters*, reclaim the city. Sociaal activisme in het informatie tijdperk. Zij zetten zich af tegen bestaande machtsstructuren. Met de het bedrijfleven en de bijbehoren dominantie van informatie, met name reclame en haar invloed. Dit gebeurt met name door parodieën op bestaande reclames en het opzetten van white label activiteiten.

*Glowlab*, theatre in de stad. Het New Yorkse Glowlab is al leng actief met een veelheid aan activiteiten in de openbare ruimte. Ze zijn met name bekend voor hun theater activiteit. Ook zij stammen af van de situationisten.

*Shared space*, nieuwe veiligheid. Dit initiatief is van mening dat straten onveilig zijn juist omdat ze veilig zijn. Dus zij behartigd het tegenovergestelde, samen met een aantal andere landen pleit dit Friese project om gevaarlijke kruisingen weer in te richten op voetgangers. De andere bestuurders hebben geen overzicht op de situatie en deze wordt niet geregeld door een veelheid aan tekens. Hierdoor zullen allerlei bestuurders wel zich wel moeten conformeren aan het "pausability" criterium. Zij zullen zelf moeten zoeken naar

oogcontact en overzicht om zo hun weg te zoeken door de straat. De resultaten zijn positief.

*PSWAR*: public space with a roof, discussion hub. Dit is een kunstzinnig project op de overtoon 301. Zij hebben oa. een reeks aan lezingen gedaan die betrekking hebben op de openbare ruimte.

*Wright en Sight, de dwalers*. Dit Engels kunstenaars collectief is met name bekend van de *Exceter Mis-guide*. Een handzame gids van het Engelse Exeter. Deze gids, die niet voor toeristen bedoeld is, helpt mensen om de stad vanaf een andere kant te zien. De kunstzinnig vormgegeven gids laat de stad zien van een andere kant. Door de vele mondiale aandacht voor de gids komt er binnenkort een *Mis-guide to anywhere* uit.

*Liefde in de stad*. Het Instituut Liefde in de Stad is een initiatief vanuit het Amsterdamse Paradiso en onderzoekt hoe de liefde in de stad bevorderd kan worden. Diverse werkvelden zetten zich in om het instituut vorm te geven. Hier is naar mijn weten ook een CMV actief.

*PUI: project for urban intimacy*. Een kunstzinnig project dat er naar streeft de rationele efficiënte ontmoetingen die de stad is gaan kenmerken te vervangen door meer poëtisch, vertraagd en absurd karakter te geven.

*PPS: Project for public space, a better place*. Dit New Yorkse projectbureau houdt zich wereldwijd bezig met het verbeteren van plekken. "*placemaking*" noemen ze dat. Zijn zij verreweg het grootste instituut dat zich er op een praktisch niveau met het werkveld

bezighoudt. Zij zijn daarin erg Amerikaans met veel lobby en mooie nieuwsbrieven. Zij herbergen veel informatie en veel contacten. Ook hebben ze een eigen (werk)boek met hun methode voor placemaking.

*Space hackers.* Dit is een wat speelsere groep die met vrij radicale projecten de openbare ruimte terug aan het veroveren is op de controle maatschappij van de angst en de corporaties. Zij vallen duidelijk onder het reclaiming the city belang maar brengen dat erg leuk.

*Billboard liberation front,* deze klassieke beweging in de openbare ruimte houdt zich bezig met reclame borden bevrijden van hun last reclame te moeten dragen.

*Surveillance camera players.* Dit is een langlopende protest beweging tegen beveiligingscamera's. Zij voeren onder andere toneel stukje sop voor de camera's.

In de onderstaande tabel zijn de belangen met de strategieën gekruist. De matrix is ingevuld met de hier open beschreven activiteiten en organisaties. De beschreven items zijn onderstreept, de andere aanvulling om een idee te krijgen wat het gebied is.

	<b>Bewustwording</b>	<b>Sociale structuur</b>	<b>Fysieke structuur</b>	<b>Leuk maken</b>	<b>Harde hand</b>
<b>Besturen</b>	<u>PPS</u>	Opzomen	Ruimtelijke ordening		Wetsbepaling
<b>Sociaal</b>	<u>Situationsisten</u>	Welzijnswerk	Stedenbouw	<u>Wright and sight</u>	Poetic terrorism
<b>Cultuur kraken</b>	<u>PSWAR</u>	<u>Flashmob</u>	Architectuur	<u>Adbusters</u>	Demostratie
<b>Reclaiming</b>	<u>Critical mass. Graffiti</u>	<u>Slowreturn</u>	<u>Yellow arrow</u>	Straat voetbal	<u>Critical mass</u>
<b>Architectuur</b>	Bouwkunde	Blinkenlights	<u>Shared space</u>	<u>Urban exploring</u>	Kraken
<b>Opleuken</b>	Urban survival tocht	Carnaval	<u>Graffiti</u>	Festival	<u>Graffiti</u>
<b>Sport en spel</b>		<u>Pervasive games</u>	Fitness	<u>Parkour. Geocaching. Navigate the streets</u>	Waterballon moordenaartje

Nu er ook een beeld is van de praktijk rest de conclusie.

## 8 Conclusie

Samenvattend is CMV een beroep dat nadrukkelijk meer is dan welzijnswerk, het is een sterk normatief beroep met een pragmatische expertise in sociale stromen. De CMV-er is bekend met de complexiteit en de voortdurende verandering in de sociale werkelijkheid. De CMV-er werkt op een sociaal historische wijze aan het opheffen van blokkades en het geven van richting en betekenis aan deze werkelijkheid.

Het belang van openheid is vierledig; stedelijkheid, binding, democratie en socialisatie. Het medium bij uitstek voor de sociale stromen is de openbare ruimte. Met name het sociale aspect, het publieke domein, speelt een grote rol. Dit medium staat echter onder grote druk van een aantal trends, met name de modernistische stedenbouw, space-time compression en de angstcultuur maakt dat de samenleving zich steeds meer gesloten organiseert.

Alternatieven voor een nieuw publiek domein zijn bijvoorbeeld het internet, neo-traditionele stedenbouw of 'mall'-achtige vervoersknooppunten. Hier kleven vanuit een CMV oogpunt echter grote bezwaren aan. Lichamelijke is een belangrijk aspect van het leven dat internet niet kan bieden, de andere opties lijken eerder de stromen vast te pinnen en zo geen openheid te bieden waardoor wezenlijk publiek domein uit blijft.

Cultureel Maatschappelijke Vorming kan een alternatief bieden. Het is van oudsher bekwaam om met sociaal cultureel werk een publieke domein setting te creëren. Dit zou zich meer in de openbare ruimte moeten afspelen. Daarnaast kan er ook gekozen worden voor een meer progressieve CMV. Hierin gaat de CMV-er als pragmatisch expert op het gebied van de sociale werkelijkheid in andere werkvelden

werken die een andere insteek hebben op de openbare ruimte. Zo kan de problematiek op een eerder stadium worden aangepakt.

In het laatste deel van de scriptie is er een aanzet gegeven voor het creëren van Mogelijke aanpakken. Dit is gedaan door middel van het in kaart brengen van de belangen in de openbare ruimte en de strategieën om deze te verwezenlijken. Daarnaast is het bestaande werkveld in kaart gebracht met een opsomming van bestaande aanpakken en organisaties.

Hiermee is de hoofdvraag, hoe ziet de fysieke openbare ruimte als werkveld voor Culturele Maatschappelijke Vorming eruit? beantwoord; De openbare ruimte dient als een kans gezien te worden voor Cultureel Maatschappelijke Vorming. Het is een werkveld dat een veelheid aan relatief onverkende mogelijkheden biedt tot het gezond houden van de maatschappij. Het theoretische kader is geschetst, het veld is afgebakend, de spelende belangen zijn in kaart gebracht en mogelijke aanpakken opgesomd. Het rest ons CMV-ers de handen uit de mouwen te steken en de straat op te gaan.



## 9 Literatuur

### 9.1 CMV & visie

- Adams, D. (1979) *The hitch hikers guide to the galaxy*. London: PAN
- Haaster, J.M. van (2003) *Denken en doen*. Bussum: Coutinho
- LOO-CMV (1999) *Alert en ondernemend*. Utrecht: LOO-CMV
- McInnes, N (2002) *Popper's Return Engagement: The Open Society in an Era of Globalization*. in National Interest Issue 67
- Piët, S. (2004) *De emotiemarkt*. Pearson
- Spiers, M. (2003[1994]) *Balanceren en stimuleren, methodisch handelen in het sociaal-cultureel werk*. Maarssen: Elsevier
- Waal, V. de (2001) *Uitdagend Leren*. Coutinho

### 9.2 Openbare ruimte

- Allen, J. (2006) *Ambient power: Berlin's Potsdamer Platz and the seductive logic of public spaces*. in Urban studies 2006/2
- Augé, M. (1995) *Non-places: introduction to an anthropology of supermodernity*. London & New York: Verso Books
- Bey, H. (2003[1985]) *Temporary autonomous zone*. Brooklyn: Autonomedia
- Carmona, M. ea. (2003) *Public places – urban spaces: the dimensions of urban design*. Oxford: architectural press
- Castells, M. (2000[1996]) *The rise of the network society*. Oxford: Blackwell
- Cresswell, T. (2004) *Place, a short introduction*. Oxford: Blackwell
- Cupers, K. ea. (2002) *Spaces of Uncertainty*. Wuppertal: Verlag
- De Caeter, L. (2004) *Reflect #3. De capsulaire beschaving. De stad in het tijdperk van de angst*. Rotterdam: NAI

- Debord, G (1956) *Théorie de la dérive*. via notingness.org/IS
- Dehmerath, L. ea. (2003) *The social qualities of being on foot*. in City & community September 2003
- Florida, R. (2003) *Cities and the Creative Class*. Abingdon: Routledge
- Garreau, J. (1991) *Edge city. Life on the new frontier*. New York: Double Day.
- Gurwitt, R. (2005) *Pride of place*. in Governing 2005/7
- GUST (1999) *The Urban Condition*. Rotterdam: 010
- Hajer, M., ea. (2002) *Op zoek naar nieuw publiek domein*. Rotterdam: NAI
- Harvey, D. (1990) *The Condition of Postmodernity: an enquiry into the origins of cultural change*. Cambridge: Blackwell
- Horst, H. van der (2004) *Het nationaal monument*. in Kallenberg, F. red. (2004) *easycity*. Amsterdam: de Vrije Ruimte
- Jacobs, J. (1989[1961]) *The death and live of great American cities*. New York: Random house
- Koehler, M. ea. (2003) *De nieuwe openbare ruimte*. Amsterdam: Office.ing
- Koolhaas, R. (1995) *S, M, L, XL*. Rotterdam: 010
- Lofland, L. (1998) *The public realm*. Aldine.
- Meyer, H. ea. (2006) *Het ontwerp van de openbare ruimte*. Rotterdam: SUN
- Mitchell, D. (1995) *The end of public space? People's park, definitions of the public, and democracy*. in Annals of the association of American geographers 1995/1
- Muller, T. (2002) *De warme stad*. Utrecht: Jan van Arkel
- Naber, N., Koehler, M. red. ea. (2005) *Exploring the public city*. Amsterdam: Hogeschool van Amsterdam.

- Naber, N. (2006) Patronen op leeftijd. Een onderzoek naar verschillen in het gebruik van het stedelijk veld per leeftijdsklasse. (Ongepubliceerd)
- Putnam, R. D. (2000) *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster
- Reijndorp, A. ea. (2005) *Stad in conflict*. GRAS.
- SCP (1999) *De stad op straat*. Den Haag: SCP
- Sennett, R. (1998) *Corrosion of Character*. London Press
- Sennett, R. (1989) *The Civitas of Seeing*. in Places 1989/4
- SKOR red. (2004) OPEN Nr. 6; (on)veiligheid. Rotterdam: NAI
- Sola-Morales, I. (1997) *Liquid architecture*. in Davidson, C. C. (1997) *Anyhow*. Cambridge: MIT Press
- Sorkin, M. red. (1992) *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*. HarperCollins
- Vanderstede, W. (2006) *Scannen, rondzwerven, verbeelden*. in Agora 2006/2
- VROM, (2002) *Pleidooi voor de openbare ruimte*. VROM
- Waal, V. de (2001) *Uitdagend Leren*. Coutinho
- Walljasper, J. (2005) *Our place in the world*. in Ode magazine issue 24.
- Walljasper. J. (2005) *The future of the human race depends on public spaces*. in New statesman augustus 2005.
- Wirth, L. (1938) *Urbanism as a Way of Life*. in Thr American journal of sociology 1938/1

### **9.3 Het werkveld**

PPS (2005[2000]) How to turn a place around. New York: PPS

[www.pps.org](http://www.pps.org)

Shared space (2005) Ruimte voor iedereen. Fryslân: Shared space

[www.shared-space.org](http://www.shared-space.org)

[www.billboardliberation.com/](http://www.billboardliberation.com/)

[www.ikatun.com/institute/ininitelysmallthings/](http://www.ikatun.com/institute/ininitelysmallthings/)

HERE-game, [www.0009.org](http://www.0009.org)

[www.navigatethestreets.com](http://www.navigatethestreets.com)

[www.notbored.org/the-scp.html](http://www.notbored.org/the-scp.html)

[www.nothingness.org/SI](http://www.nothingness.org/SI)

[www.pacmanhattan.com](http://www.pacmanhattan.com)

[www.sharedspace.org](http://www.sharedspace.org)

[www.spacehijackers.co.uk](http://www.spacehijackers.co.uk)

[www.urbanintimacy.org](http://www.urbanintimacy.org)