

Met de Verbeterebuurt-app kunnen bewoners problemen in hun buurt melden

Omarm de complexiteit Digitale media en de stad

Digitale media kunnen helpen om bewoners en andere gebruikers van de stad meer te betrekken bij stedelijke kwesties als duurzaamheid en leegstand. Ontwerpers zien hun rol hierbij verschuiven. In plaats van voltooide producten te leveren, moeten zij open processen creëren waarin de verschillende betrokkenen kunnen participeren.

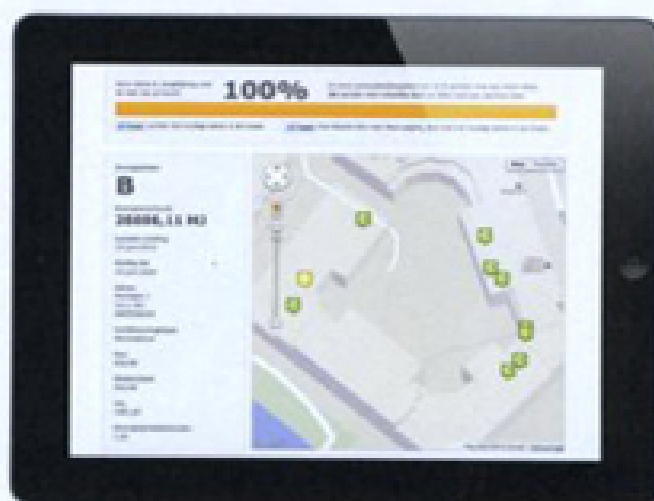
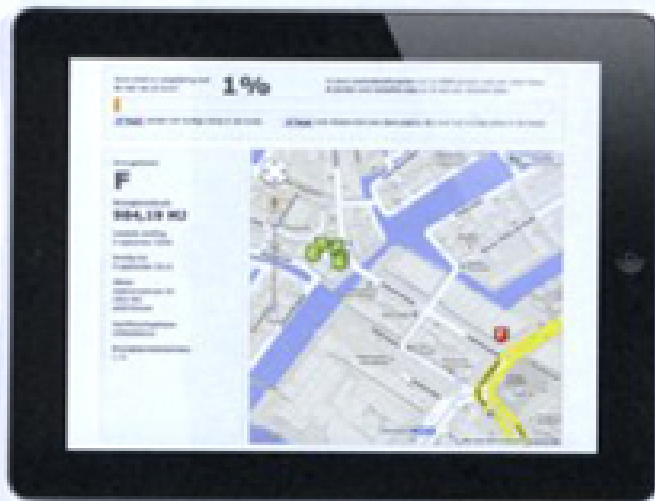
Tekst Michiel de Lange

Dankzij de smartphone dragen stedelingen altijd hun eigen muziek en vrienden op zak en hoeven zij nooit meer aan iemand de weg te vragen. Handig maar ook eenzijdig. De stad is er niet alleen om te personaliseren, om je er van af te sluiten of om er zo efficiënt mogelijk doorheen te bewegen. Het is ook een plek om vreemden te ontmoeten en met verschillen te leren omgaan.

Dicht op elkaar en in grote aantallen moeten uiteenlopende mensen met elkaar leven en gezamenlijke problemen oplossen. Kunnen dezelfde digitale media helpen om steden leefbaar en levendig te maken? Hoe kunnen stedelijke ontwerpers

digitale technologieën en principes uit de digitale cultuur inzetten om burgers bij hun stad, bij hun medebewoners en bij collectieve kwesties te betrekken?

Wereldwijd kampen steden met kwesties zoals sociale rechtvaardigheid, duurzaamheid, water-, voedsel-, en energievoorziening. Ook hebben sommige steden te maken met specifiek lokale en regionale problemen als krimp en vergrijzing. Veel steden worstelen bovendien met een gebrek aan sociale cohesie en veiligheid, leegstand, verarmde publieke ruimte en de kloof tussen lokale politiek en burgers. Dit soort complexe gemeenschappelijke



De Energie-app toont energiegegevens van gebouwen

kwesties zijn niet het exclusieve 'eigendom' van één enkele partij. Betrokkenen hebben conflicterende belangen en maken uiteenlopende korte- en lange-termijnafwegingen.

Vaak ontbreekt overeenstemming over wat precies het vraagstuk is, laat staan wat de oplossing is. Bovendien kent de stad een grote diversiteit aan *stakeholders*: lokale overheden en beleidsmakers, woningbouwverenigingen, maatschappelijke organisaties en kennisinstellingen, (lokaal) bedrijfsleven, medi makers en kunstenaars die werken in de openbare ruimte en andere stadsbewoners. Om complexe kwesties aan te pakken zijn gemeenschappelijke vormen van organisatie en beheer nodig. Voorwaarde is een inclusief eigenaarschap waarbij alle betrokken partijen zich mede-eigenaar voelen van het probleem.

GENETWERKTE PUBLIEKEN

Naast digitale mediatechnologieën slijpen ook de principes en ethiek uit de online participatiecultuur door in het stedelijke domein. Digitale media kunnen op verschillende manieren bijdragen aan een gevoel van eigenaarschap rond stedelijke kwesties. Op digitale platforms kunnen bijvoorbeeld genetwerkte publieken ontstaan. Veel stedelingen mijden inspraakavonden, uit vrees voor de daar volgens hen te vaak aanwezige Nimby-types. Via digitale media kunnen zij toch deelnemen aan het verbeteren van hun leefomgeving. Een voorbeeld is het project *Verbeterdebuurt*. Via hun mobiele device

kunnen mensen kleine problemen in de omgeving vastleggen en aan de verantwoordelijke overheid melden. Ook kunnen zij eigen ideeën voor verbeteringen inbrengen en support organiseren.

Daarnaast genereren overheden en andere instituten grote hoeveelheden data en stellen die inmiddels vaker publiekelijk beschikbaar. Data-verzamelingen zijn waardevolle hulpbronnen voor 'city-hacking', een proces waarbij bewoners zelf stedelijke processen kunnen helpen vormgeven.

Naast overheden verzamelen ook burgers data

De wedstrijd *Apps for Amsterdam* had als doel met open data interessante diensten ontwikkelen. Eén van de winnaars was de *EnergieLabel*-app die energiegegevens van gebouwen toont.

Niet alleen overheden maar ook burgers zelf verzamelen data. Voor het Amerikaanse project *Air Quality Egg* is een draagbare sensor ontwikkeld, waarmee burgers in realtime de luchtkwaliteit in hun stad kunnen meten maar bovenal een middel hebben om aan discussies hierover deel te nemen.

Een derde manier waarmee een gevoel van eigenaarschap kan worden gegenereerd, is de-ir-



Het Amsterdams Staalmanpark is in co-creatie met jongeren en buurtbewoners ontworpen. Het ontwerp is een voorbeeld van een nieuwe, opener manier van werken door architecten



De Energielabel-app toont energiegevens van gebouwen



zelf burgerschap. Stedelingen ontwerpen hierbij met digitale tools hun eigen stad. In *Face Your World* van Jeanne van Heeswijk en Dennis Kaspori werkten jongeren en andere buurtbewoners in Amsterdam Slotervaart met een 3D-simulatieomgeving samen aan het ontwerp van het Staalmanpark. Tussen 2005 en 2011 is het plan gerealiseerd.

Ten slotte kunnen met digitale media speelse ontmoetingen en bijzondere gebeurtenissen ontstaan. In *As If It Were The Last Time* van kunstenaar Duncan Speakman luisterden deelnemers naar een mp3-soundtrack. Sommigen kregen instructies om minimale handelingen uit te voeren. Anderen waren toeschouwer. Deze onalledaagse filmische scènes in de straten van London creëerden een poëtische stadservaring. Kortom, stedelingen raken betrokken bij stedelijke kwesties wanneer zij toegang hebben tot informatie, instrumenten hebben om zelf te handelen en zich emotioneel verbonden voelen met hun omgeving en elkaar.

VERSCHUIVEN

Ook de rol van stedelijk ontwerpers in het ontwerpproces verschuift. Niet langer zijn architecten en planners de enige stedelijke professionals. Media-makers en genetwerkte burgers drukken een steeds zwaarder stempel op stedelijke cultuur, interactie en ruimtegebruik. Dit gaat verder dan *crowdfunding*, waarbij de verhouding tussen expert en publiek niet wezenlijk verandert. In plaats van voltooid producten of diensten zullen ontwerpers steeds vaker open processen creëren om het potentieel van burgers en van andere disciplines te benutten. Zo verruilen ze beheersingsidealen en exclusief auteurschap voor

onvoorspelbaarheid en ambiguïteit. Hiermee lijken ze steeds meer op bijvoorbeeld game-makers.

De kunst van participatieve ontwerpprocessen met digitale media is om grootstedelijkheid te omarmen zonder te blijven plannen aan de hardnekkige modernistische erfenis van institutionele controle en overzicht. Dat laatste zit nog immer besloten in het Smart City-paradigma, waarbij technologiebedrijven en steden allianties aangaan om stedelijke diensten te automatiseren en optimaliseren. De kunst is om bewoners in *bottom-up* processen te betrekken maar dan zonder de in essentie anti-urbane idealen van kleinschaligheid, gelijkgestemde gemeenschappen en versimpeling.

Stedelijke ontwerpers lijken steeds meer op game-makers

Naar het laatste neigt bijvoorbeeld de Transition Town-beweging, die probeert hyperlokale antwoorden te bieden op wereldwijde problemen door onder andere eigen voedselproductie en energieopwekking. Smart City en Transition Town peneren een enkelvoudige oplossing voor stedelijke problemen: technologische efficiëntie, terug naar lokale gemeenschappen. De uitdaging is om de stad niet te willen beheersen of zijn complexiteit op te heffen, maar juist te tappen uit de verscheidenheid en vindingrijkheid van zeer diverse stedelingen.—