

Scannen, rondzwerven, verbeelden

AUTEUR & FOTOGRAFIE WOUTER VANDERSTEDÉ

Kinderen gaan op een eigen manier om met ruimte. Hun bewegingspatronen lijken grillig, ze zoeken voortdurend naar aanleidingen om te spelen en kunnen volledig opgaan in de sensaties die in een ruimte te beleven zijn. Wie gesprekjes aanknoopt of participeert in hun spel leert bovendien dat kinderen eigensoortige betekenissen aan hun omgeving toekennen. De grens tussen realiteit en verbeelding is hierbij soms vaag. Kinderen gebruiken ruimte intuïtief, maar tegelijk bewust en doelgericht, waarbij zij de potenties van een omgeving in hun spel verwerken. Kennis over het ruimtegebruik van kinderen biedt echter onverwachte aanknopingspunten voor ruimtelijke analyse en ontwerp.

Ruimtelijk perspectief van kinderen

Hedendaagse planningstheoretici, zoals Stefano Boeri, benadrukken dat een ruimtelijke analyse verschillende zienswijzen op de omgeving kan gebruiken en dat het belangrijk is om een gebied door de ogen van gebruikers te beschouwen. Deze inzichten

maken volgens Boeri deel uit van een nieuw paradigma voor ruimtelijke analyse en ontwerp. Een veelheid aan perspectieven, waaronder die van verschillende soorten gebruikers, verrijkt de analyse. Een onderzoek naar ervaring, beleving en ruimtegebruik van verschillende doelgroepen kan nieuw licht werpen op een omgeving. Wat betreft de specifieke doelgroep van kinderen reiken 'childhood geographies' interessante denkkaders aan. In deze studiediscipline, gesitueerd op het kruispunt van 'childhood studies' en postmoderne geografie, worden kinderen benaderd als deskundige sociale actoren die actief en intentioneel betekenis geven aan hun dagelijkse leefomgeving. 'Childhood geographers' verwijzen vaak naar fenomenologie, omgevingspsychologie en de sociaal-culturele antropologie. Deze drie studiedomeinen bieden handvatten om de activiteiten en betekenisgeving van kinderen te begrijpen en te interpreteren als een vorm van ruimtelijke analyse. Fenomenologen benadrukken dat mensen hun lichaam actief inzetten om een omgeving af te tasten. Vooral kinderen blijken een ge-

Kinderen ervaren ruimte anders. Spelende kinderen zien, gebruiken en verbeelden de omgeving als een totaalervaring. Dit perspectief is van onschatbare waarde voor ruimtelijk ontwerp, inrichting en planning.



voelige 'ruimtescanner' te hebben. De omgevingspsychologie benadrukt dat mensen een omgeving niet louter objectief waarne- men maar ook ervaren, zoekend naar inter- ressante belevenissen en subjectieve sferen. De sociaal-culturele antropologie ten slotte vestigt de aandacht op de nauwe samen- hang tussen ruimte en sociaal-culturele betekenissen, waarbij mensen aan ruimte zowel betekenissen ontleen als geven. Dit artikel wil aan de hand van deze invalshoeken aantonen dat in de manier waarop kinderen een ruimte gebruiken en beleven aspecten zijn vervat die ook wezenlijk zijn voor ruimtelijke analyse. Hiervoor wordt geput uit het project 'Jeugdriendelijke Infrastructuur', dat in opdracht van het Antwerpse Provinciebestuur door On- derzoekscentrum Kind & Samenleving is uitgevoerd in een aantal provinciale groen- domeinen. Bij dit project werden groepjes kinderen van 7 tot 13 jaar ondervraagd met het oog op de uitbouw van een 'jeugdrien- delijk' ruimtelijk beleid voor openbare groene ruimten. Met behulp van de 'Ruim- teMobiel', een mobiele verzamelbox met participatie-instrumenten, zijn vijf groen- domeinen in Antwerpen onderzocht.

Lichaam als 'scanner'

De 'fenomenologie van de waarneming' van Merleau-Ponty is voor 'childhood geogra- phers' een belangrijke inspiratiebron. Vol- gens hem staat ieder mens lichamenlijk in de wereld en wordt omgevingskennis deels in het lichaam opgeslagen. Dit stelt mensen in staat om ruimte betekenis te geven. Van- uit dit gezichtspunt worden de specifieke competenties van kinderen goed zichtbaar. Auteurs als Christensen, Rasmussen en Smidt typeren de ruimtelijke kennis van kinderen, voortbouwend op de inzichten van Merleau-Ponty, als belichaamde kennis ('embodied knowledge') en fysieke kennis ('physical knowhow'). Kinderen 'meten' de hoogte van een constructie door erop te klimmen en eraf te springen. Door vaak in een omgeving te spelen leren zij de snelste weg naar een bepaalde plek. Uit onder- zoek van Iain Borden naar het ruimtelijke gedrag van 'street skaters' blijkt dat zij hun omgeving voortdurend aftasten. Met hun lichaam en hun skateboard als 'verlengstuk' van het lichaam lezen skaters de textuur van de bodem, meten ze de graad van een helling en tasten ze de vorm van het straat- meubilair af. Auteurs als Borden suggere- ren dat onderzoekers voordeel kunnen ha- len uit onderzoek naar het ruimtegebruik

van kinderen: "Het lichaam van een kind," schrijven Rasmussen en Smidt, "weet din- gen over de leefomgeving die de meeste volwassenen onbekend zijn." Ook Bloomer, Moore en Yudell beschouwen het lichaam als een informatiezoekend systeem dat rea- geert op veranderingen in de omgeving. Kinderen blijken gevoelig te zijn voor klein- schalige geografische variaties in de ruimte. Op de provinciale groendomeinen stelden wij vast dat kinderen vaak subtiele reliëf- elementen opmerkten en deze een plaats gaven in hun spel. In één van de domeinen troffen we een kleine heuvel, overwoerd door rododendrons. Kinderen ontdekten de speelpotentie van de heuvel, een restant van een kasteeltuin in landschapsstijl. Op maat van de plek hadden zij een unieke vorm van tikkertje ontwikkeld. Kinderen bleken hun omgeving ook voortdurend af te zoeken naar vreemde vormen. Het zoe- ken, aanwijzen en aanraken van in het oog

water, golven en zee de stenen ruimte v- de stad van nieuwe betekenissen voorzi- De kracht van metaforen voor een select- ve lezing van de omgeving stelden we o- vast bij ons onderzoek naar het gebruik v- groendomeinen door kinderen. Zo stel- een jongen zich vlakbij een plas plots vo- dat hij in een 'moeras' aan het wandel- was. Het groepje kinderen zette een sim- latiespel in gang, waarbij ze als 'verdwaal- ontdekkingsreizigers' een lange tocht o- dernamen. De kinderen stonden stil b- elke plek die binnen het verhaal beteke- kon krijgen en zochten een aantal van de- plekken ook actief op. In dit associaties- werden dus, mede op basis van vroeg- ervaringen met het domein, elementen- de omgeving geselecteerd die binnen- metafoor betekenis konden krijgen. I- kinderen drongen een eerder ontdekt- dodendronbosje binnen om de sensa- van een 'oerwoud' te voelen, waagden z-

Kinderen zien details in hun speelomgeving die de meeste volwassenen ontgaan.

springende vormen, zoals 'spinnenbomen' (verwijzend naar een elzenbosje), zijn be- zigheden die kinderen graag en spontaan verrichten. Behalve reliëfelementen en vreemde vormen merkten zij ook de open- heid en geslotenheid van het landschap op. Zij integreerden dit in het spel, vooral als daar een sterk lichamenlijke ervaring aan verbonden was. Een perceel van sparren- bos dat de beheerders hadden afgebakend als formele speelzone stond bekend als het 'donkere bos'. Het bos, dat in tegenstelling tot andere aangeduide speelbossen uitste- kend functioneerde, werd door kinderen geassocieerd met magie, spanning en avon- tuur. Dergelijke metaforen kunnen, zoals Iain Borden suggereert in zijn studie over 'street skaters', het aftasten van een omgeving aan- sturen. Skateboarding ontstond tijdens windstille periodes waarin er op zee niet gesurft kon worden. Het idee van surfen werd op het land voortgezet. Het jargon van 'skaters' laat zien hoe de stad als een 'zee' wordt gezien en hoe de metaforen van

in het 'donkere bos', sloegen een heuv- parallelpad in en zochten het dierenp- op. Op een ander groendomein ontde- een groepje kinderen een bommenkra- uit de 'Grote Oorlog'. Dit bleek een tot- verbeelding sprekende plek, die kinde- ertoe aanzette om gelijkaardige 'meteor- inslagen' op te zoeken. Op die manier tr- ken ze, gestimuleerd door de speelse me- foor en met hun rennende, klimmende- spelende lichaam als tastinstrument, ver- door het domein. Met hun activiteiten leggen kinderen potentiële gebruik en de potentiële b- ving van ruimte bloot. Een onderzoe- ontwerper of planner kan de fysische t- gelijkheden van een ruimte beter leren k- nen door kinderen te volgen en actief o- te nemen aan hun spel, om zo hun ont- kingen en 'analyses' mee te beleven. **Een 'derivé' met kinderen** Binnen de omgevingspsychologie is l- haaldelijk gepleit voor een minder 'obje- verende' benadering van ruimte. In de j-



zeventig stelden Bleeker en Mulderij al uitdrukkelijk dat een ruimte voor ieder mens steeds een 'beleefde ruimte' is. Volwassenen hanteren echter vaker een abstract en objectiverend ruimtebegrip. Zij beschouwen het, vanuit pedagogische bekommernis, als een opdracht om kinderen een abstraherende benadering van ruimte te leren. Ook beleving en betekenisgeving zijn steeds mede bepalend voor het gebruik en de vormgeving van ruimte. Dit wordt ook door hedendaagse 'radicaal constructivistische' omgevingspsychologen sterk benadrukt, zoals in het werk van Duineveld en Lengkeek.

Voor de planningspraktijk zijn ook de ideeën van het situationisme interessant. In de jaren vijftig richtten Avant-gardisten de 'Situationistische Internationale' (1957-1972) op als een platform voor intellectuelen en kunstenaars, die de stedelijke omgeving zouden exploreren. Figuren als Guy Debord, Asger Jorn, Raoul Vaneigem en Constant Nieuwenhuijs zetten zich hiermee af tegen de stedenbouwkundige opvattingen van het modernisme, die volgens hen onherroepelijk zouden leiden tot

een bureaucratische en kille wereld. Tegenover de principes van de modernistische stedenbouw plaatsten de Situationisten de speelsheid en spontaneïteit van de mens, met het kind als belangrijke icoon. De Situationisten zochten tussen de fysische 'hardware' van de stad naar 'psycho-geografische' gebeurtenissen, gewaarwordingen en ambiances. Ze gingen er van uit dat vooral deze 'software' de identiteit van een omgeving bepaalt. De Situationisten stelden de 'dérivé' voor als belangrijkste middel om die stedelijke sferen te ontdekken: een speelse en vrije ontdekkingsstocht door de alledaagse ruimte van de stad. Dit rondwalen door de stad, dat meerdere dagen kon duren, zou de Situationist bij voorkeur ook op verboden of marginale plaatsen brengen. Deelnemers aan de 'dérivé' moesten zich laten leiden door de sfeer en uitstraling van de ruimte en door de ontmoetingen die zich aandienen. Debord wees echter evenzeer op de actieve rol van het bewustzijn. De 'dérivé' was in zijn ogen een manier waarop mensen zich konden laten gaan en tegelijk bewust de potenties van de plek zouden proberen in te schatten.

De tochten van kinderen die we in de groendomeinen meemaakten, vertonen veel kenmerken van een 'dérivé'. Kinderen ondernamen soms langere 'omzwervingen'. Deze tochten waren in oorsprong doelgericht, vanuit een aantal concrete opdrachten om de kindvriendelijkheid van een domein te evalueren. Als nevenactiviteit waren kinderen echter steeds actief op zoek naar de (speel)mogelijkheden van het domein. Onderweg werden ze al gauw van hun oorspronkelijke doel afgeleid, bleven hangen of maakten omwegen. Deze speelprikkels zetten de punten uit voor een grillig traject. Aan de ene kant gingen de kinderen dus, als in een soort van trance, intuïtief in op de uitdagingen van het terrein. Ze lieten zich zonder veel doelgerichtheid en besef van tijd als het ware meevoeren door hun spelactiviteiten en door wat de ruimte hen te bieden had. Aan de andere kant bleven de kinderen bewust reflecteren en communiceren over de positieve en negatieve kanten van de ruimte. Hierin was ook het groepsproces belangrijk. Wij stelden vast dat sommige kinderen nuchterder en doelgerichter waren ingesteld. Zij bleven in hoofdzaak geconcentreerd op de realiteit van het domein. Maar zij lieten zich ook graag leiden door hun speelser ingestelde kameraadjes. Bij andere kinderen was dit net andersom. Dergelijke groepsprocessen leidden tot een mengvorm, waarbij kinderen zich lieten meevoeren, maar tegelijk ook bewust de ruimte beleefden en analyseerden.

Het combineren van subjectieve én objectieve onderzoeken is essentieel voor de 'dérivé' en, meer algemeen, voor het werk van de Situationisten. Volgens Sadler, die het werk van de Situationisten grondig bestudeerde, bleek dit tegelijk een moeilijke paradox. De psycho-geografische 'dérivé' kan in brede zin als een survey worden beschouwd, maar kan nooit objectieve data opleveren. In feite gaven de Situationisten zelf toe dat een psycho-geografisch onderzoek noodzakelijk inexact en onnauwkeurig is. Het objectiverende vogelperspectief van de modernistische planners vormde voor hen het mikpunt van kritiek, omdat deze gericht zou zijn op controle. Het uiteindelijke doel van de Situationisten was niet om kennis te verzamelen maar om een politieke daad te stellen, een 'revolutie' door middel van alledaagse handelingen. Zij hoopten dat gebruikers hun omgeving ooit zelf zouden omvormen en speels naar hun hand zouden zetten. Het ideaal dat

ze volgens Sadler voor ogen hadden was een wereld van experimenten, anarchie en spel. Hoewel de 'dérivé' in die zin meer een 'poëtische' dan een 'analytische' benadering van ruimtelijke analyse is, geeft het onderzoekers en ontwerpers een methode om nieuwe en onverwachte elementen en kwaliteiten van een ruimte op het spoor te komen.

Een spel van betekenissen

Antropologisch onderzoek bij kinderen leidde tot het inzicht dat spelen kan worden opgevat als een voor kinderen typische manier om zin en betekenis te geven aan de wereld. Kinderen eigenen zich tijdens het spel elementen toe uit hun omgeving, manipuleren ze en passen ze in in een eigen kader van betekenisgeving. Toegepast op de organisatie van de ruimte zou men kun-

(tien- à twaalfjarigen) was dit domein eveneens het strijdtoneel van een kampenstrijd. In het spel van kinderen vond aldus een symbolische strijd om de ruimte plaats. Alleen al door hun aanwezigheid bepaalden de kinderen de betekenis van ruimte. Op zonnige woensdagnamiddagen, in het weekend of in de vakanties, definieerden kinderen bepaalde zones duidelijk als 'speelzones' of 'familiezones'. In een grootstedelijk park observeerden we hoe enkele jonge tienerjongens de conventies van een stedelijke flaneurboulevard verkenden. Ze bleven er rondhangen, plaagden elkaar, keken naar passanten of probeerden contact te maken met een groepje meisjes. In deze handelingen vond op een ernstige maar speelse wijze zowel een (re)productie van de geldende gedragscodes plaats als een constructie van de betekenis van de pu-

Spel van kinderen legt de potentie van gebruik en beleving van ruimtes bloot.

nen stellen dat kinderen tijdens hun spel zowel betekenissen aan plaatsen en objecten ontleen als toekennen. De fysische, sociale en cultuur-historische ruimte vormt een reservoir om allerlei betekenissen in het spel op te nemen. Tijdens ons onderzoek stelden we bijvoorbeeld vast hoe een kasteel, vijvers, een dierenpark of een bommenkrater allerlei betekenissen opriepen die kinderen integreerden in hun spel. Ruimtelijke elementen die verwijzen naar het verleden, naar dieren of naar magie brachten een rijke verbeeldingsstroom op gang en gingen in het spel een eigen leven leiden. Ook eigen belevenissen kregen betekenis. Een aantal kinderen ging in een binnenstedelijk park aan de slag met het bouwen van kampen, waarmee zij zich 'verdedigden' tegen een zwerfer die hen een heilige schrik aanjoeg. Het kampement was een manier van omgaan met 'de Andere'. Ook onderling wisselden de kinderen talrijke betekenissen uit. Tijdens het spel bakende een groepje kleuterjongens het dichtere struikgewas af als een verboden zone voor meisjes. Van hieruit ondernamen ze 'raids' op de meisjes. Voor oudere kinderen

blieke ruimte. In het spel van kinderen liggen, zoals we hierboven zagen, drie aspecten van 'ruimtelijke analyse' besloten. Ten eerste vindt een lichamelijk aftasting van de omgeving plaats, waarbij kinderen in de reliëfverschillen, bodemtexturen, variaties in begroeiing en vreemde vormen, die een omgeving biedt, op zoek gaan naar speelmogelijkheden. Kinderen laten zich ten tweede ook vaak door de ambiance van een omgeving op sleeptouw nemen. Ze ondernemen zwerftochten, waarbij zij zich als in een 'dérivé' bewust laten gaan. Ten slotte zoeken kinderen naar ruimtelijke en sociaal-culturele betekenissen, die gemanipuleerd en geïntegreerd worden in hun spel. Wie kinderen observeert of participeert in hun spel, ontdekt al tastend, rondzwerfend en verbeeldend een aantal verborgen eigenschappen van de omgeving. Deze kwaliteiten zijn niet alleen relevant voor kinderen, maar ook voor andere doelgroepen. Deze zintuiglijke vorm van ruimtelijke analyse is complementair met de meer traditionele vormen van ruimtelijk onderzoek naar luchtfoto's of kaarten. Ze doet in elk geval

recht aan de deskundigheid van het kind als sociale actor, die op eigen wijze een omgeving gebruikt en van betekenis voorziet.

Wouter Vanderstede is verbonden aan het Onderzoekscentrum Kind & Samenleving in Meise, België. Dit artikel is gebaseerd op zijn eindwerk, gepromoot door Prof. Jan Schreurs. Meer informatie over het beschreven project is te vinden op <www.k-s.be>.

Literatuurselectie

Bleeker, H. & K. Mulderij (1978) Kinderen buiten spel. Op zoek naar een vriendelijke woonomgeving voor kinderen. Amsterdam: Boom Meppel.
 Bloomer, K., Moore, C. & R. Yudell (1977) Body, memory and architecture. New Haven: Yale University.
 Boeri, S. (2002) Eclectic atlases. In: S. Boeri e.a., Multiplicity. USE uncertain states of Europe. Milaan: Skira editore, pp. 426-445.
 Borden, I. (2001) Skateboarding, space and the city. Architecture and the body. Oxford: Berg.
 Christensen, P. & M. O'Brien (2003) Children in the city. Home, neighbourhood and community. Londen: Routledge Falmer.
 Debord, G. (1958) Theorie de la dérivé. In: Internationale situationiste, 2. <www.larevuedesressources.org> Laatst bezocht februari 2006.
 Duineveld, M. & J. Lengkeek (2002) Het beleefde land. Over beleving en meervoudig ruimtegebruik. Wageningen: Leerstoelgroep Sociaal-ruimtelijke Analyse, Universiteit Wageningen.
 Sadler, S. (1998). The situationist city. Londen: The MIT Press.
 Schillemans, L. & J. Van Gils (2001) International state of the art on children's playing. Ongepubliceerd rapport. Meise: Onderzoekscentrum Kind en Samenleving.
 Vanderstede, W. (2005) Ruimtelijke analyse met/door kinderen? Belevings- en ervaringsonderzoek met/door kinderen in Antwerpse provinciale groendomeinen. Scriptie aanvullende studies GAS – Ruimtelijke Planning (Universiteit Gent) Academiejaar 2003-2004. Meise: Onderzoekscentrum Kind & Samenleving.