

## Publiceren, overal en op elke plek

### *Droombeek in Enschede*

Voor de plek waar in 2000 de explosie van een vuurwerkfabriek een complete wijk in Enschede verwoestte, ontwikkelde de Stichting *Droombeek* een digitaal project waarin herinneringen van individuen ter plekke kunnen worden opgeroepen. Met behulp van digitale technieken kunnen bewoners zelf aan een website verhalen en beelden toevoegen. Deze kunnen door bezoekers aan de wijk worden opgeroepen. Vervolgens kunnen zij er hun ervaringen ook weer aan toevoegen. Hiermee wordt op de plek zelf het heden met het verleden verbonden, zodat de plek tot een ‘geleefde’ ruimte wordt.

Gebeurtenissen en plekken zijn met elkaar verbonden. Iets gebeurde daar, of hier. Soms zetten we monumenten neer, metselen een gedenksteen in een muur (‘hier viel Wim van Est in het ravijn’), of kerven namen in een bankje of een boom. Een plek heeft een geheugen. Bijna iedereen vraagt zich wel eens af hoe een plek er in het verleden heeft uitgezien en verlangt te zien en te horen hoe het er vroeger was. Het project *Droombeek* wil het verleden en de toekomst van Roombeek, de Enschedese Vinex-wijk die (deels) is verzezen op de plek waar op 13 mei 2000 de vuurwerkkramp plaatsvond, vastleggen en toegankelijk maken.

Op de website staat: “Iedere plek heeft zijn eigen geheugen. De fysieke ruimte van de stad biedt een kapstok voor onze herinneringen. Maar wat als de plek er niet meer is? Waar blijft dan het geheugen van die plek?” In Enschede is de plek met geweld weggevaagd, niet langzaam getransformeerd zoals gebruikelijk op binnenstedelijke locaties. De vuurwerkkramp heeft een diepe wond geslagen in de Enschedese ziel. De vraag ‘hoe was het hier vroeger’ weegt dan ook zwaar. Daarin verschilt Roombeek van om het even welke andere Vinex-wijk, gebouwd in een polder.

Hoeveel voor mensen afleesbaar geheugen ligt opgeslagen op een plek die zich ‘gewoon’ heeft ontwikkeld? De ouderdom van de boom- en plantengroei (de ringen in de boom), de mate van verwerking van een muur, achtergelaten graffiti. Het zijn fysieke sporen. Maar gaat het niet meer om een gevoel dan om een direct afleesbaar geheugen? Het geheugen van een plek ligt ook opgeslagen in verhalen – daar hebben we taal voor – of in beelden, foto’s bijvoorbeeld. Het is de taak van de geschiedschrijving om dat verleden toegankelijk te maken en te laten doorleven en herleven. *Droombeek* verzamelt daarom verhalen over de wijk Roombeek. Of, zoals de site vermeldt: “Gezamenlijk hebben de bewoners een verhaal over de wijk: uit de schoendoos op zolder en de eigen herinnering. Hier worden deze verhalen ontsloten en gedeeld met elkaar, om zo gezamenlijk geschiedenis te schrijven en toekomstplannen te maken.”

#### Verankering

Op het web doet *Droombeek* in eerste instantie denken aan buurtwebsites die parallel aan de bouw van een Vinex-wijk worden ontwikkeld met als doel toekomstige bewoners alvast te betrekken bij hun woonplek. De andere referentie die zich onmiddellijk aandient is die van verhalennetwerken, zoals het Geheugen van Oost, waarin verhalen van bewoners van Amsterdam-Oost met elkaar worden verbonden op basis van meta-informatie. Buurtwebsites en verhalennetwerken zijn beide afhankelijk van de bijdragen van bewoners en hun betrokkenheid; het zijn ‘community’-projecten pur sang. Of ze ‘succesvol’ zijn hangt af van verschillende factoren, zoals vormgeving, de balans

tussen vrijheid voor eigen inbreng en redactionele sturing, en een verankering in bestaande structuren. Daarom wordt niet zelden samengewerkt met scholen, buurtverenigingen en bejaardentehuizen. Ook *Droombeek* is goed verankerd in de lokale gemeenschap en werkt onder meer samen met lokale musea en het Enschedese ‘Huis van Verhalen’, een project van het lokale pastoraat dat na de vuurwerkramp is opgezet.

*Droombeek* probeert als het ware de virtuele ‘genius loci’ van Roombeek te vangen. Evengoed probeert *Droombeek*, net als vele andere buurtwebsites, om met De Certeau te spreken, van de lege plek (‘lieu’) een geleefde sociale ruimte (‘espace’) te maken.<sup>1</sup> Ze wil de nog nauwelijks geleefde nieuwbouwwijk door het delen van verhalen omvormen tot ‘social space’. *Droombeek* voert zo een dubbele strategie; zelfs een driedubbele aangezien *Droombeek* voor oude bewoners ook een instrument kan zijn om met de traumatische geschiedenis van de wijk om te gaan.

Het privéverhaal wordt publiek en onderdeel van een politiek handelen. Immers, in de klassieke opvatting is publiek maken voorwaarde voor politiek handelen. Door de manier waarop diverse samenwerkende instanties worden ingeschakeld (het museum en de school ‘vragen’ of u wilt bijdragen) lijkt het een van bovenaf opgelegd politiek handelen. Toch is dat niet zo. Deze aanpak moet worden gezien als een eerste fase, een zogenaamde ‘kikstart’, die er in de loop van de tijd voor zorgt dat bewoners uit eigen beweging bijdragen. Bewoners hoeven ook niet expliciet in het kader van *Droombeek* te schrijven (of te fotograferen, of video’s te maken); het koppelen van inhoud, die wellicht ook al elders te raadplegen was, aan *Droombeek* zou kunnen volstaan.

Als dat allemaal wordt gerealiseerd dan is *Droombeek* een verzamelplaats voor de geschiedenis van een plek en een broedplaats voor de toekomstige invulling van die plek. De stemmen die er spreken zijn de stemmen van de bewoners, stemmen die in de wijk verscholen liggen, geen door een geschiedschrijver gesanctioneerde stemmen, geen stem van de massamedia. *Droombeek* is dan ‘common history’, een plek voor het collectief geheugen. Of, om De Certeau er nog eens bij te halen: “... stories are becoming private and sink into the secluded places in neighbourhoods, families or individuals, while the rumours propagated by the media cover everything...”<sup>2</sup>

2. Michel de Certeau, ‘Walking in the City’, in: *ibid.*, p 108.

### Goed doordacht

Als een verhalennetwerk op het web komt *Droombeek* echter nog niet echt uit de verf. De hoeveelheid verhalen moet nog groeien, en ook de categorisering van de inhoud kan verfijnder. Maar dit laatste heeft pas zin bij een grotere hoeveelheid inhoud. Het zou echter een grote vergissing zijn om het project op grond van bovenstaande af te serveren als ‘uitstekend concept,

Foto Edward Mac Gillavry



redelijk geslaagd in uitwerking, maar...' De werkelijke betekenis van *Droombeek* ligt in de technische uitwerking en de daaruit voortvloeiende consequenties. Deze zijn uiterst intrigerend. *Droombeek* is vooral een goed door-dacht 'locative media-project'. Elk verhaal in de database van *Droombeek* is voorzien van geografische coördinaten, het is gelokaliseerde informatie. Wie een verhaal levert kan deze op een specifieke plek 'pinpointen'. Iedereen die voorzien is van een computertje met draadloze internetconnectie en een GPS-ontvanger, kan in de toekomst de wijk in gaan en op de plek waar hij zich bevindt, verhalen, beeld en geluid over die plek opvragen; en kan er zelf iets aan toevoegen.

Ogenschijnlijk simpel, zou je zeggen. De technische infrastructuur is immers grotendeels aanwezig. Objecten in een database van coördinaten voorzien is eenvoudig, het is meta-data, net zoals 'datum en tijdsaanduiding', 'permalink' (een permanent internetadres van bijvoorbeeld een tekst) 'auteur' en 'titel'. Je zou er bij wijze van spreken GoogleEarth voor kunnen gebruiken. Draadloos toegang tot internet is dan wel een voorwaarde. Voorlopig is dat nog een bottleneck, want anders dan het mobiele telefoonnetwerk is dat nog niet overal aanwezig. Velen van ons dragen tegenwoordig wel dagelijks apparaatjes bij zich die de locatie registreren, en steeds meer fanatieke wandelaars, lange-afstand-fietsers en gadget-liefhebbers zijn in het bezit van GPS-ontvangers. Het aan elkaar knopen en integreren van de techniek in één handzaam gebruiksaapparaatje is echter nog een probleem. Dat beperkt vooralsnog de reikwijdte van projecten als *Droombeek*.

#### Kader

Anno 2006 bestaat *Droombeek* nog voornamelijk uit een website die is ontwikkeld als pilotproject. Momenteel wordt er druk aan gewerkt om bezoekers vanaf begin volgend jaar bij de verschillende musea in de wijk een handcomputertje met ingebouwde GPS-ontvanger te laten lenen dat wordt meegenomen op een zogenaamde 'digitale' wandeling door de wijk. Op de handcomputer staan dan een dertigtal verhalen en vijf door studenten van de AKI gemaakte video's. Dat is voldoende om een aantrekkelijke digitale wandeling uit te zetten. Maar om verbanden te laten ontstaan, zodat wandelingen kunnen worden gepersonaliseerd, zal de inhoud moeten groeien. En dat kan nog jaren duren. *Droombeek* is ook niet neergezet als een afgerond project, maar is een kader dat door gebruikers wordt gevuld. Als er duizenden verhalen, commentaren, video's en geluiden in de database staan, dan wordt navigeren of klikken door de verhalen zoets als inloggen op de geest van de plek. Waarin verschilt die gelokaliseerde informatie op dit moment van een virtueel, ter plekke te raadplegen informatiebord?

Binnen een aantal jaren zal dat veranderen, dan zal informatie ook loca-

tiegevoelig zijn door 'geotagging' (informatie voorzien van geografische coördinaten). Aan die locatiegevoelige informatie zal door wie dat wil worden bijgedragen. Het zal, zo valt te hopen, geen informatie zijn die je wordt opgedrongen (s.v.p. spamfilters inschakelen!), maar informatie waar je zelf om vraagt. Bijvoorbeeld omdat je op een wandeling door Roombeek hebt aangegeven dat je de verhalen van *Droombeek* wilt lezen of horen. *Droombeek* is dan een filter, of een meta-tag. Je geeft aan dat inhoud met die kenmerken mag verschijnen op je computer-pod terwijl je door de buurt wandelt. Als er niet overal internetconnectie is, kan het ook een verzameling 'way-points' met gerelateerde informatie zijn, een geannoteerde GPS-wandeling, die je downloadt.

#### Mogelijke toekomst

Voorlopig is *Droombeek* nog een website en een digitale wandeling. Maar het geeft ook een glimp op een mogelijke toekomst, waarin we allemaal onze verhalen, opmerkingen en 'tags' aan plekken koppelen zodat we letterlijk een netwerk van tekst, beeld en geluid over de wereld leggen. Je zou dat 'ubiquitous localized publishing' kunnen noemen. Het is belangrijk om nu al projecten en applicaties te ontwikkelen die in zo'n situatie een betekenisvolle ervaring kunnen overbrengen. En zo een vorm van publiek handelen worden, zoals virtuele graffiti (het ter plaatse je naam virtueel op een plek kerven zoals mensen nu doen op informatieborden) dat al zijn en zoals verhalenprojecten als *Droombeek* dat kunnen worden doordat ze – althans in theorie – een plek tot een geleefde ruimte maken. Dat laatste hebben we misschien altijd al gedaan: we vertellen verhalen zodat ruimte ontstaat – de aboriginals hadden er de 'songlines' voor. Het verschil zal zijn dat we in de toekomst op elke straathoek kunnen 'intunen' op het gemurmel en geluid van de plek waar we staan, van het verleden ervan, van de eraan verbonden verlangens, irritaties, trauma's. Of je die 'ubiquitous localized history' wilt horen, is (hopelijk) aan jezelf.

---

*Droombeek* is ontwikkeld door Map&Movie (cartograaf Edward Mac Gillavry en documentairemaker Peter Dubois), in samenwerking met het Telematica Instituut. Het pilotproject in het voorjaar van 2005 is mede gefinancierd door Digitale Pioniers. Het eigenlijke project is gestart in mei 2006 en zal lopen tot 2007. Het project wordt gefinancierd door: vsb fonds, Prins Bernhard Cultuur Fonds, de gemeente Enschede, woningcorporaties Domijn en de Woonplaats, Rijksmuseum Twenthe en de Stichting Enschedese Aannemers.

<http://www.droombeek.nl>