

LEREN KIJKEN MET JE OREN

*Een onderzoek naar de (on)mogelijkheden van artistieke publieksparticipatie bij
de ontwikkeling van een geluidswandeling*



Floortje Schouten

Studentnummer: 3774082

Universiteit van Utrecht

Masterthesis Kunstbeleid en -Management

Afstudeerbegeleider: Dr. Philomeen Lelieveldt

Datum: 1 augustus 2014

De foto op de voorpagina is genomen door Michiel Huijsman tijdens de première van de geluidswandeling 'Ondiep moet je horen' op 22 maart 2013. In opdracht van Soundtrackcity maakten kunststudenten van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht samen met de kinderen van groep 7 van Basisschool de Boemerang uit de wijk Ondiep in Utrecht een geluidswandeling voor Jeugdtheaterfestival Tweetakt.

Voorwoord

Jaarlijks vindt in Amsterdam het 'Live Oost' festival plaats. Verschillende culturele instellingen en initiatieven presenteren zich tijdens dit festival, zo ook Soundtrackcity, een stichting die zich toelegt op het maken van geluidswandelingen. Met een iPod in de hand en een koptelefoon op liep ik een, door Soundtrackcity geproduceerde, geluidswandeling in het Oostelijk Havengebied. Deze nam mij mee terug in de tijd, naar de tijd dat het nog een levendig havengebied was tot het eind jaren zeventig zijn functie als havengebied verloor en het in een kaal landschap veranderde, bewoond door krakers en nomaden. Een stem leidde mij ruim een uur rond door het gebied en de tijd. Oude zeemansliederen riepen een gevoel van nostalgie op en zorgden ervoor dat ik mij voor eventjes waande tussen de schepen met hun schippers. Omgevingsgeluid, muziek en verhaal vloeiden op een natuurlijke manier in elkaar over en vulden elkaar aan. Ik leerde aandachtig naar mijn omgeving te kijken. Ik was erg onder de indruk van deze geluidswandeling. De geluidscompositie zorgde ervoor dat ik een gevoelsmatige verbinding met het gebied aanging. Vanaf dat moment was ik gefascineerd door het fenomeen "geluidswandelen".

In het kader van mijn onderzoeksstage voor de master Kunstbeleid en -Management, heb ik vijf maanden bij Soundtrackcity gewerkt. In deze periode heb ik alle *ins* en *outs* van het genre leren kennen. In deze thesis staat een verkenning van de mogelijkheden van de geluidswandeling als artistiek product centraal. Mijn zes jaar studie sluit ik af met dit eindwerkstuk waarin ik mijn interesse voor de sociale dynamiek in de stedelijke omgeving en kunst heb kunnen verenigen. Voor mij zijn deze twee hecht met elkaar verbonden. Ik sluit dit voorwoord af met een persoonlijke dank aan de personen die mij inspireerden, suggesties gaven voor verdere invulling en samen met mij aan deze thesis puzzelden om er een lopend verhaal van te maken. Dank daarvoor.

Floortje Schouten

Augustus 2014

Inhoudsopgave

Inleiding	5
Doel- en vraagstelling van het onderzoek	8
Methode en verantwoording	9
Leeswijzer	14
Track 1: De poëtica van de geluidswandeling	15
1.1 Geluid en de omgeving	15
1.2 De geluidswandeling en techniek	18
1.3 De geluidswandeling en onderzoek	21
1.4 De geluidswandeling als kunstvorm	24
1.5 Soundtrackcity	28
Track 2: Publieksparticipatie	31
2.1 Vijf vormen van publieksparticipatie	32
2.2 Community Arts	35
2.3 Artistieke publieksparticipatie in de praktijk	40
Track 3: ‘Ondiep moet je horen’	44
3.1 Projectbeschrijving	45
3.2 Dynamiek tussen de betrokken partijen	50
3.3 Conclusies <i>Case-study</i>	54
Track 4: Conclusies, aanbevelingen en reflectie	59
4.1 Conclusies	59
4.2 Aanbevelingen	65
4.3 Reflectie en nader onderzoek	67
Bronnenlijst	71
Bijlage I: Topiclijst Interviews	77
Bijlage II: Enquête ‘Ondiep moet je horen’	78
Bijlage III: Rooster ‘Ondiep moet je horen’	79
Bijlage IV: Flyer ‘Ondiep moet je horen’	81

Inleiding

'Welkom reiziger bij, 'Het einde van de wereld'. Blijft u nog even staan terwijl u luistert. U staat op het punt een documentaire reis te maken door het Oostelijk Havengebied. Ik ben de komende anderhalf uur uw gids, mijn naam is Remco Melles. Via uw koptelefoon krijgt u instructies over de richting van uw reis en de momenten waarop u een track kunt beluisteren. Een track kunt u steeds beluisteren nadat u de forward knop heeft ingedrukt. Op de kaart kunt u de totale route vinden met daarop de plaats van de tracks. Voor we vertrekken wil ik u uitnodigen aan de kade voor het Lloyd te gaan staan en druk daar op de knop voor Track 2'. (Stichting Soundtrackcities, 2009)

Niet Remco Melles maar ik neem u deze keer mee op reis naar de wereld van de geluidswandeling. Over een geluidswandeling lezen spreekt bij lange na niet zo tot de verbeelding als er zelf een ervaren. Dus mocht uw nieuwsgierigheid zijn gewekt, dan kan ik u alleen maar aanraden er zelf een te lopen en zo nieuwe gebieden te verkennen en te ontdekken.

De geluidswandeling is een kunstvorm die in directe relatie staat tot onze omgeving. Deze heeft het vermogen ons met andere oren en ogen te laten luisteren en kijken. Een geluidswandeling kun je in vele vormen tegenkomen. Zo zijn er geluidswandelingen met en zonder toevoeging van geluid, oftewel met of zonder koptelefoon. De geluidswandeling zonder toevoeging van geluid kan bijvoorbeeld een educatieve functie hebben door ons beter naar onze omgeving te leren luisteren. Zij is een genre in ontwikkeling en kan naast educatieve ook wetenschappelijke, artistieke en commerciële doeleinden hebben (McCartney, 2010). In deze thesis staat de geluidswandeling als artistiek product centraal. Een artistieke geluidswandeling wordt gemaakt door één of meerdere kunstenaars, waarbij het artistieke element in de toegevoegde audio is ingebed.

Mijn eigen ontdekkingsreis naar de mogelijkheden van de geluidswandeling begon met mijn afstudeerstage bij Stichting Soundtrackcities.¹ Deze stichting legt zich toe op het ontwikkelen van artistieke geluidswandelingen in de stedelijke omgeving. In 2008 werd Soundtrackcity opgericht door theatermaakster Renate Zentschnig en beeldend kunstenaar Michiel Huijsman (2013). Na zelf geëxperimenteerd te hebben met het maken van geluidswandelingen constateerde Renate Zentschnig dat het een onderontwikkeld genre was waarin nog tal van mogelijkheden voor verdere ontwikkeling waren.

¹ Omdat de naam Soundtrackcity voor externe communicatie gebruikt wordt, hanteer ik deze ook in dit onderzoek.

De geluidswandeling is een vrij onbekend kunstgenre voor zowel het publiek als de kunstwereld zelf. De geluidskunstenaars hebben er moeite mee een breed publiek te bereiken en hun kunst op een laagdrempelige en begrijpelijke manier te presenteren. De geluidskunst is een discipline waarin het experiment centraal staat waardoor deze voor een groot publiek een ontoegankelijke kunstvorm blijkt. Voor Soundtrackcity was dit de aanleiding om een platform op te richten waar geluidskunstenaars en componisten, in samenwerking met kunstenaars uit andere disciplines, de ruimte krijgen om een geluidswandeling te ontwikkelen (Zentschnig & Huijsman, *Soundtrackcity*, 2013). Door beeldend kunstenaars, theatermakers, filmmakers, geluidskunstenaars of componisten in duo's aan een geluidswandeling te laten werken is er de mogelijkheid voor de ontwikkeling van nieuwe hybride vormen. Iedere wandeling heeft zijn eigen karakter en beslaat een ander gebied van de stad. De eerste acht wandelingen zijn tegelijkertijd geproduceerd en gepubliceerd in het boekje *Sound-Track-City*, waarin kaarten, tekst, illustratie en audio zijn opgenomen (Stichting Soundtrackcities, 2009). Soundtrackcity produceert zogenaamde "duurzame" wandelingen. Duurzaam wil zeggen dat de geluidswandelingen nog steeds online en fysiek uitgegeven worden en gelopen kunnen worden. Het publiek kan de geluidswandeling via de Soundtrackcity website downloaden, een publicatie met CD aanschaffen of naar een van de uitgiftepunten gaan waar koptelefoons en iPods klaarliggen.

Soundtrackcity (z.j.) stelt zich tot doel de geluidskunstwereld te stimuleren meer naar buiten te treden en de verbinding met andere kunstdisciplines en maatschappelijke ontwikkelingen aan te gaan. De geluidswandeling is een kunstvorm die veel kan betekenen voor de ontwikkeling van een stad of een specifiek gebied. Met de geluidswandeling is het mogelijk om het onzichtbare zichtbaar te maken. De kunstenaar kan er met de toevoeging van geluid en eventueel verhaal voor zorgen dat de wandelaar een groter gevoel van verbondenheid krijgt met het gebied waarin de geluidswandeling gelopen wordt. In de geluidswandelingen van Soundtrackcity speelt de kunstenaar een belangrijke rol door de wandelaar vanuit een andere perceptie rond te leiden door een gebied met als doel de wandelaar met andere ogen en oren naar een gebied te laten kijken en vooral horen (Stichting Soundtrackcities, z.j.). Mijn interesse voor het genre geluidswandeling werd gewekt nadat ik voor de eerste keer deelnam aan een wandeling van Soundtrackcity. Ik was gedurende vijf maanden als stagiair verbonden aan Soundtrackcity, waar ik meehielp bij de organisatie van een nieuw project en onderzoek deed naar de ontwikkeling en het verloop van het project. In februari 2013 ging het project 'Ondiep moet je horen' van start (Jeugdtheaterfestival Tweetakt, z.j.). In opdracht van Soundtrackcity en de

Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) maakten twaalf studenten van de HKU en kinderen uit de wijk Ondiep in Utrecht een geluidswandeling voor het Jeugdtheaterfestival Tweetakt. Voor Soundtrackcity was dit het eerste project waarbij niet-professionals een belangrijke rol speelden in het maakproces van een geluidswandeling. Het project gaf hen de mogelijkheid om te ontdekken hoe zij als opdrachtgever omgaan met artistieke publieksparticipatie. In dit project heb ik mij opgesteld als participierend onderzoeker met als doel aanbevelingen te doen aan Soundtrackcity met het oog op vergelijkbare projecten in de toekomst. Dit project vormt tevens de *case-study* van dit onderzoek waaraan de behandelde theorieën getoetst worden.

In deze thesis staat de geluidswandeling als artistiek product centraal, waarbij de kunstenaar of het kunstenaarscollectief een centrale rol vervult. Hij of zij kiest welke verhalen, geluiden en muziek onderdeel gaan uitmaken van de wandeling. Volgens Julian Treasure (2009), *trendwatcher* op het gebied van omgevingsgeluid, worden door de overdaad aan geluid onze geluidsfilters geactiveerd. Mensen hebben het vermogen om een groot deel van het omgevingsgeluid weg te filteren. Dit filteren is noodzakelijk om niet overweldigd te worden door alle geluidsinput. Daarnaast is er sinds een aantal decennia de mogelijkheid om ons af te sluiten van ongewenste geluiden door een koptelefoon te dragen. Hiermee kan zelf bepaald worden waarnaar geluisterd wordt en creëren we daarmee onze eigen geluidseilandjes (Treasure, 2009). Volgens geluidskunstenares Andra McCartney (2010) is de individuele beleving van een gebied de laatste jaren subjectiever geworden omdat de 'koptelefoondragers' als het ware hun eigen *soundtrack* kiezen bij wat ze zien, dit noemt zij een parallelle geluidsdimensie. Het is een extra geluidslaag die toegevoegd wordt aan geluiden uit de directe werkelijkheid. Deze twee geluidslagen vormen samen het "geluidslandschap". Zodra het geluid los wordt gemaakt van de bron en in een andere context geplaatst wordt, kan dit een ontwrichtend effect en zelfs een gevoel van schizofrenie oproepen, wat McCartney een mentale dissociatie noemt. Daarentegen kan het invoegen van nieuwe geluidslagen aan de werkelijkheid ook nieuwe associaties oproepen waardoor de luisteraar vanuit een nieuw perspectief naar een gebied kan kijken (McCartney, 2010, p. 9). De geluidswandeling kan volgens McCartney dus bijdragen aan het creëren van een nieuw perspectief op een gebied. Ieder persoon heeft een individuele perceptie van een gebied, zo ook de kunstenaar. Deze kan de luisteraar meenemen in zijn fantasie en aandacht vestigen op de elementen die er voor hem of haar uitspringen. Omdat de kunstenaar vaak niet woonachtig is in het desbetreffende gebied, is ze in veel gevallen een relatieve buitenstaander en zal diens ervaring en beleving anders

zijn dan van iemand die wel in het gebied woont. Omdat bewoners hun woonomgeving op een meer dagelijks niveau ervaren, ontstond bij Soundtrackcity de vraag hoe kunstenaars en bewoners door middel van een samenwerking dichterbij de geluidsessentie van een gebied kunnen komen en dit samen kunnen verwerken tot een geluidswandeling. Tot nog toe wordt publieksparticipatie in de geluidswandeling voornamelijk instrumenteel ingezet voor wetenschappelijke doeleinden. Aan de hand van een geluidswandeling kan bijvoorbeeld in kaart gebracht worden hoe mensen naar hun omgeving luisteren en hoe dit hun manier van bewegen door de stad beïnvloedt. Een andere vorm van publieksparticipatie is het publiek een aandeel geven in het artistieke maakproces van de wandeling. De wijze waarop publieksparticipatie kan bijdragen aan de artistieke geluidswandeling en waar de makers in het maakproces tegenaan lopen is een nog weinig bestudeerd terrein en om die reden het onderzoeksthema van mijn afstudeerproject.

Doel- en vraagstelling van het onderzoek

Aan dit onderzoek liggen de volgende doelstellingen ten grondslag:

- Het geven van aanbevelingen aan de kunstenaar/ het kunstenaarscollectief voor het inzetten van artistieke publieksparticipatie in het maakproces van een geluidswandeling.
- Het leveren van een bijdrage aan de wetenschappelijke kennis over de geluidswandeling als kunstvorm.

De kunstenaar die in het artistieke maakproces een samenwerking met een *community* aangaat, heeft de mogelijkheid om dichterbij de essentie te komen van de belevingswereld van de participanten. Met het begrip *community* verwijs ik naar een verzameling mensen die op basis van één of meerdere overeenkomstige kenmerken bij een groep hoort. Dit kan bijvoorbeeld zijn op basis van de postcode, leeftijd, etniciteit, hobby et cetera. Om deze groepen in het vervolg van dit onderzoek te duiden maak ik gebruik van het begrip *community* zoals deze ook door Eugène van Erven wordt gehanteerd (Van Erven, 2010, p. 12). Kunst doet een beroep op de innerlijke drijfveren van mensen. Kunstenaars die iets bij deelnemers willen losmaken en een beroep doen op hun innerlijke drijfveren, moeten daarvoor over de juiste competenties beschikken. Volgens kunst- en cultuurjournalist Anita Twaalfhoven (2010) is de positie van de kunstenaar in kunstparticipatieprojecten kwetsbaar. De processen zijn vaak complex door de betrokkenheid van meerdere partijen die ieder hun eigen verwachtingen en belangen hebben. Deze partners zijn echter wel noodzakelijk

om een breed publiek te bereiken en een draagvlak te creëren bij de beoogde doelgroep(en). Vaak is het de kunstenaar die tussen deze belangen en verwachtingen moet manoeuvreren en moet zoeken naar een vorm om toch de integriteit van het artistieke proces en product te bewaken zonder al teveel concessies te hoeven doen (Twaalfhoven A. , 2010, p. 39). De eigenschappen van de kunstvorm bepalen wat de mogelijkheden en onmogelijkheden van artistieke publieksparticipatie zijn. In dit onderzoek komen het genre geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie samen in de *case-study* 'Ondiep moet je horen'. De centrale onderzoeksvraag luidt als volgt:

Hoe gaan makers in de praktijk om met de participatie van een publiek in het artistieke maakproces van een geluidswandeling?

Deze onderzoeksvraag splitst zich op in drie deelvragen:

- *Wat is een geluidswandeling en welke plaats neemt deze in binnen het culturele veld van de audiokunstproductie?*
- *Welke vormen van publieksparticipatie zijn mogelijk in het artistieke maakproces van een kunstwerk?*
- *Wat leert het project 'Ondiep moet je horen' ons over de interactie tussen de makers van de geluidswandeling en het publiek bij de ontwikkeling van het artistieke concept?*

Methode en verantwoording

Deze thesis is gebaseerd op een kwalitatief onderzoek dat enerzijds bestaat uit een onderzoek naar de literatuur over de geluidswandeling en publieksparticipatie en anderzijds een empirisch onderzoek. In de volgende deelparagrafen worden deze afzonderlijk besproken. De volgende twee begrippen staan centraal in het bronnenonderzoek: de geluidswandeling en publieksparticipatie. Voor beide begrippen geldt dat ze vanuit verschillende artistieke en wetenschappelijke visies benaderd kunnen worden.

De geluidswandeling

De geluidswandeling is een relatief nieuw (kunst)genre waar vanuit zowel de audiowetenschap, de kunstwereld en de journalistieke hoek nog maar kort op gereflecteerd wordt. In deze thesis wordt vooral gebruik gemaakt van Engelstalige literatuur over het onderwerp omdat het Nederlandse onderzoek op dit terrein nog zeer beperkt is. In het eerste hoofdstuk over de geluidswandeling schets ik een beeld van de artistieke ontwikkelingen in het veld. De auteurs die

aan bod komen zijn niet alleen als kunstenaar, maar vaak ook als wetenschapper actief. In hun werk wordt dus direct een brug geslagen tussen de eigen artistieke waarnemingen en vragen voor het onderzoek. De nadruk ligt in dit hoofdstuk op de reflectie van kunstenaars op de geluidswandeling als kunstgenre, oftewel de poëtica van de geluidswandeling. De ontstaansgeschiedenis van de geluidswandeling belicht ik aan de hand van de publicatie 'The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design' van Tony Gibbs (2007). Deze vertrekt, net als andere publicaties over dit onderwerp, bij de belangrijke publicatie 'The Soundscape' van de Canadese kunstenaar en onderzoeker Murray Schafer (1994). Hij wordt gezien als één van de grondleggers van de geluidswandeling en is tevens oprichter van The World Soundscape Project: een groep onderzoekers die vanaf eind jaren zestig onderzoek doet naar de verhouding tussen de mens en omgevingsgeluid. Een belangrijk instituut dat zich richt op geluid en omgeving is het Franse onderzoekscentrum voor de sonische en stedelijke omgeving, CRESSON. Een van de onderzoekers binnen CRESSON is de socioloog Jean-Paul Thibaud (2013). Hij doet onderzoek naar de wijze waarop omgevingsgeluid passanten beïnvloedt in hun manier van bewegen door een specifiek gebied. Daarnaast belicht ik een project van sociaal geograaf Toby Butler (2006; 2009) die ook vanuit een artistiek perspectief onderzoek doet naar de geluidswandeling. Door geluid en wandelen met elkaar te combineren tracht hij wetenschappelijk onderzoek naar sociale geografie op een innovatieve manier te benaderen. Tenslotte gebruikt Andra McCartney (2010) haar expertise als maker van geluidswandelingen om een wetenschappelijke beschrijving te geven van de uiteenlopende vormen die een geluidswandeling kan aannemen. Haar beschrijving van de geluidswandeling biedt voor deze thesis een heldere indeling van de categorieën waaronder de artistieke geluidswandeling onder te brengen is.

Artistieke publieksparticipatie

Een tweede kernbegrip in deze thesis is "publieksparticipatie". Dit is een belangrijk element bij de analyse van een artistieke geluidswandeling en verdient daarom nadere toelichting. Op dit moment zijn de wetenschappelijke theoretische kaders voor de inzet van artistieke publieksparticipatie in het maakproces van een kunstwerk nog marginaal. Ik was aangewezen op nog niet volledig uitgekristalliseerde studies, zoals het afstudeeronderzoek 'Publieksparticipatie: ja/nee' (Asselman, 2010) over publieksparticipatie bij de artistieke ontwikkeling van projecten en de betekenis ervan voor de rol van de programmeur in een culturele instelling. Ik bouw voort op haar literatuuroverzicht en leg uit waarom ik de voorkeur geef aan het begrip 'artistieke publieksparticipatie'. Ik belicht hoe dat begrip zich verhoudt tot concepten als *community arts*, waarbij het publiek ook

betrokken wordt bij een kunstwerk, maar dan vanuit zowel sociale als artistieke motieven. Daarvoor put ik uit literatuur rondom het begrip *community arts*, zoals beschreven in een speciale editie van het tijdschrift Boekman over *community arts*. (Boekman, 2010). Daarnaast betrek ik enkele praktijkgerichte onderzoeken die de *community arts* praktijken in kaart brengen. Eén van deze praktijkonderzoeken betreft de publicatie 'Community Arts Dialogen' van Hoofddocent van Theater-, Film- en Televisiewetenschappen aan de Universiteit van Utrecht, Eugène van Erven (2013). In samenwerking met kunstenaars verkent hij de dialoog tussen participant en kunstenaar aan de hand van vijf *community arts* projecten. De tweede publicatie betreft 'Culturele interventies in krachtwijken' van het lectoraat Burgerschap en Culturele Dynamiek van de Hogeschool van Amsterdam (Trienekens, Dorrestijn, & Postma, 2011). Het doel van deze publicatie is om inzicht te geven in de werking van multidisciplinaire teams binnen culturele interventies. Deze studie wordt als heuristisch kader gebruikt bij de analyse van de *case-study* 'Ondiep moet je horen'.

Empirisch onderzoek

In het onderzoek van de *case-study* 'Ondiep moet je horen' nam de participerende observatie een belangrijke plek in. Aan de hand van dit onderzoek wordt antwoord gegeven op de deelvraag: *Wat leert het project 'Ondiep moet je horen' ons over de interactie tussen de makers van de geluidswandeling en het publiek bij de ontwikkeling van het artistieke concept?* Het beschrijven van ingewikkelde interactieprocessen in het veld is een tijdrovende bezigheid. Als onderzoeker ben ik geïnteresseerd in de structurele eigenschappen die kenmerkend zijn voor projecten waarbij publieksparticipatie een rol speelt in het artistieke maakproces van de geluidswandeling. Ieder project beschikt over unieke eigenschappen die kenmerkend voor dat project zijn en niet op eenzelfde manier nogmaals herhaald kunnen worden. Daardoor is deze *case-study* niet exemplarisch voor andere projecten waarin artistieke publieksparticipatie en de geluidswandeling een rol spelen. Deze unieke kenmerken breng ik aan de hand van empirisch onderzoek in kaart om zo zicht te krijgen op structurele kenmerken. Door als participerend observator vanuit verschillende rollen betrokken te zijn in het project 'Ondiep moet je horen' kreeg ik zicht op de contextgebondenheid van verschillende situaties. Zo nam ik zowel een onderzoeksrol, praktijkrol als persoonlijke rol aan (Baarda, de Goede, & Teunissen, 2009, pp. 258-299). Vanuit de onderzoeksrol deed ik observaties en nam ik interviews af bij de betrokken partijen. Vanuit de praktijkrol schreef ik over het procesverloop door een blog bij te houden op de Soundtrackcity website (Schouten, z.j.). Daarnaast nam ik naar de oprichters van Soundtrackcity een

adviserende rol aan betreffende het procesverloop. Vanuit mijn persoonlijke rol leerde ik de betrokken partijen op een informele manier kennen. De dynamiek tussen deze rollen hield nauw verband met de voortgang van het proces. Ik ging het project volledig blanco in met relatief weinig voorkennis. In het begin heb ik mij voornamelijk op de laatste twee rollen gefocust omdat ik vanuit deze rollen beter zicht kreeg op de contextgebondenheid. Later in het proces heb ik mij op de achtergrond opgesteld en minder gemengd in procesverloop. Enige distantie was noodzakelijk om de objectiviteit in mijn rol als onderzoeker te waarborgen. Dit kwalitatieve onderzoek is opgebouwd uit drie onderzoeksvormen:

1. Observaties: in dit project was er naar de betrokken partijen, volledige transparantie over mijn rol als observator. Van de belangrijkste bijeenkomsten, vergaderingen en evaluaties heb ik audio-opnames gemaakt die ik later heb uitgeschreven en geordend aan de hand van overkoepelende thema's: de voorbereiding, het proces/programma, de rol van de HKU studenten, dynamiek tussen de betrokken partijen, Soundtrackcity en het eindresultaat. Daarnaast heb ik mijn observaties in beknopte notities bijgehouden en direct uitgewerkt tot observatieverslagen. De observaties waren vrij en open van aard omdat ik zonder enige voorkennis aan het project deelnam. Omdat de observaties niet getoetst zijn aan vooraf gestelde specifieke criteria is het een beschrijvend onderzoek geworden. Het grote aantal betrokken partijen maakte de onderzoekssituatie complex door de veelal lange ketens van gedragingen. Ik heb er in deze thesis voor gekozen te focussen op de gedragingen van Soundtrackcity omdat het doel van mijn thesis is om aanbevelingen te doen aan deze organisatie.²
2. Interviews: de interviews die ik gedurende het onderzoek heb gehouden waren tweeledig. Om mijn kennis en inzicht in de geluidswandeling te vergroten heb ik een aantal interviews gehouden met specialisten op dit vlak: Soundtrackcity, geluidskunstenaars en de organisatie Aifoon die zich richt op audio educatie. De gesprekken en interviews met de oprichters van Soundtrackcity hebben ertoe bijgedragen de wensen en verwachtingen van de stichting in kaart te brengen met het oog op de koers die zij in de toekomst willen varen. Door deze gesprekken werd ik tevens deelgenoot van hun proces naar de vorming van een nieuwe visie en de daarbij horende activiteiten. Om niet enkel uit te gaan van de

2. Tijdens mijn stage bij Soundtrackcity heb ik over dit project gerapporteerd in de vorm van een evaluatieverslag. Dit verslag is niet gepubliceerd (Schouten, 2013).

werkwijze van Soundtrackcity, heb ik ervoor gekozen een interview te houden met de geluidskunstenares Cilia Erens, die er een compleet eigen werkwijze op nahoudt (Erens, 2013a). Daarnaast heeft een interview met de Belgische organisatie Aifoon mij inzicht gegeven in de kracht van geluidseducatie en complicaties waar zij in de uitvoering van hun lesprogramma's tegenaan lopen. Aifoon ontwikkelt geluidseducatieprogramma's, voornamelijk voor kinderen maar ook voor volwassenen en zijn hiermee experts op het gebied van het werken met *communities* (DeBlonde, 2013). Voor de *case-study* 'Ondiep moet je horen' heb ik met iedere betrokken partij een formeel interview gehouden om op die manier het spanningsveld van dit project in kaart te brengen. Het betreft de docente van groep zeven Basisschool de Boemerang, de HKU, kunststudenten van de HKU, Jeugdtheaterfestival Tweetakt en Soundtrackcity. De interviews waren gedeeltelijk gestructureerd van aard. De betreffende vragenlijst is opgenomen in Bijlage I. Deze interviews zijn aan de hand van de bij de observaties opgestelde thema's geordend en geanalyseerd. De formele gesprekken zijn na toestemming van de betrokken partijen met audio-opnameapparatuur opgenomen en volledig uitgeschreven. Omdat het samenwerkingsproces tijdens 'Ondiep moet je horen' niet geheel vlekkeloos verliep en het door de betrokken partijen over het algemeen als vrij moeizaam werd ervaren, heb ik de informatie die in dit onderzoeksverslag wordt vrijgegeven beperkt. Een groot deel van de informatie is vertrouwelijk. Dit is de reden waarom de kwalitatieve dataset niet beschikbaar is voor inzage, er niet wordt ingegaan op gedetailleerde gebeurtenissen en er geen namen worden genoemd.

3. Enquêtes: onder de bezoekers van de geluidswandeling heb ik een enquête verspreid. (zie hiervoor Bijlage II). Deze had als doel in kaart te brengen hoe groot de belangstelling voor de geluidswandeling in de wijk Ondiep zelf was en via welke kanalen de bezoekers op de hoogte zijn gesteld. Daarnaast is aan de bezoekers gevraagd of ze het festival al vaker hadden bezocht om zo het reguliere van het incidentele publiek te kunnen onderscheiden. Naar alle waarschijnlijkheid waren de bezoekersaantallen laag vanwege de slechte weersomstandigheden en is de enquête daarom slechts veertien maal ingevuld. Vanwege de lage respons zal op de resultaten van deze enquête in deze thesis verder niet worden ingegaan.

Leeswijzer

In het eerste hoofdstuk staat de geluidswandeling centraal. In dit hoofdstuk wordt er van een bredere geluidscontext naar de geluidswandeling als kunstvorm toegewerkt. Zo komt aan de orde hoe mensen zich verhouden tot de stedelijke omgeving en het omgevingsgeluid. Vervolgens worden enkele technische ontwikkelingen besproken die het ontstaan van de geluidswandeling mogelijk hebben gemaakt, om daarna de raakvlakken tussen wetenschap en kunst omtrent deze kunstvorm te bespreken. Vanuit de geluidswandeling in de breedste zin van het woord wordt ingezoomd op de geluidswandeling als artistiek product en de verschillende vormen die deze kan aannemen. Dit hoofdstuk wordt afgesloten met een paragraaf over de visie en uitgangspunten van Soundtrackcity.

In hoofdstuk twee wordt het begrip artistieke publieksparticipatie uiteengezet. Allereerst worden de verschillende vormen die publieksparticipatie kan aannemen beschreven aan de hand van het onderzoek van Anke Asselman, waarin zij vijf vormen van publieksparticipatie onderscheid (Asselman, 2010). Vervolgens wordt ingegaan op de specifieke vorm van publieksparticipatie waarbij een *community* een artistiek aandeel heeft in het maakproces van een kunstwerk: artistieke publieksparticipatie. Vervolgens wordt de dynamiek tussen de betrokken partijen bij artistieke publieksparticipatieprojecten beschreven aan de hand van de auteurs in het *community arts* nummer van Boekman, Eugène van Erven en Sandra Trienekens et al.

In het derde hoofdstuk staat de *case-study* 'Ondiep moet je horen' centraal. Er wordt een projectbeschrijving gegeven waarbij de rol en invloed van de betrokken partijen worden geanalyseerd. Vervolgens wordt er in de analyse specifiek aandacht geschonken aan de kenmerken van de geluidswandeling. Deze vormen het uitgangspunt voor de conclusies van het project.

In hoofdstuk vier worden er conclusies getrokken aan de hand van het beantwoorden van de deelvragen. Vervolgens worden er verbanden tussen de uitkomsten van de deelvragen gelegd en worden deze gebruikt om antwoord te geven op de centrale onderzoeksvraag. Dit antwoord vormt de basis voor de aanbevelingen die zijn gericht op het inzetten van artistieke publieksparticipatie bij het ontwikkelen van een geluidswandeling. Deze thesis wordt afgesloten met een reflectie op mijn eigen onderzoek en aanbevelingen voor nader onderzoek.

Track 1: De poëtica van de geluidswandeling

In dit onderzoek staat de geluidswandeling als kunstgenre centraal. Het is een uniek genre dat lastig in woorden te vatten valt vanwege de vele uittingsvormen. De elementen muziek, omgevingsgeluid en gesproken woord worden gevarieerd ingezet. Volgens verschillende wetenschappelijke auteurs, waarvan ik enkelen zal aanhalen vanwege hun perspectief op het kunstgenre, heeft de geluidswandeling het vermogen ons bewust te laten luisteren en kijken naar de omgeving waarin we ons bevinden. We zijn dit vermogen, mede door de toename van geluid in de stedelijke omgeving, in de loop van de vorige eeuw verloren. Het betreft vaak de stedelijke omgeving die sinds de komst van de industrialisatie menig kunstenaar en wetenschapper aanleiding gaf om onderzoek te doen naar de verhouding tussen mens en omgevingsgeluid. De geluidswandeling staat vrijwel altijd in relatie tot het gebied waarvoor zij gemaakt is. (Böhme, 2013; McCartney, 2010). Tussen kunstenaars en wetenschappers is op het gebied van de geluidswandeling veel interactie doordat kunstenaars zich regelmatig op het wetenschappelijke terrein bewegen en vice versa (Butler, 2006, p. 891). In dit hoofdstuk wordt een beschrijving gegeven van de geluidswandeling als artistiek product en de geluidswandeling als middel om wetenschap te bedrijven. In dit hoofdstuk behandel ik de historische achtergrond van de geluidswandeling en de opkomst van wetenschappelijk onderzoek en leidende onderzoeksinstituten op het gebied van audiotours. Tot slot wordt er ingegaan op de geluidswandeling als artistiek genre en de verschillende vormen die dit genre kan aannemen.

1.1 Geluid en de omgeving

Murray Schafer (1994), oprichter van het World Soundscape Project, beschreef in zijn publicatie 'The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World' de verandering in de perceptie van geluid. Door de verstedelijking, als gevolg van de industriële revolutie begin negentiende eeuw, veranderde het karakter van het geluid in de stad. Vóór de komst van de industriële revolutie nam het geluid van de kerkklok een centrale plek in de stad in. De kerkklok was een vertrouwd uitgangspunt, namelijk het symbool van het geloof en de sociale verbondenheid die men door middel van religie ervoer. Deze werd later overstemd door het geluid van de machines in de fabriekshallen, de treinen en auto's. De nieuwe stedelijke geluiden werden geassocieerd met de schaduwzijde van het stadse leven, met het harde arbeidersbestaan en de drukte op straat door de toestroom van nieuwe bewoners. De toename van geluid in de stad werd

als storend ervaren. Geluiden die we niet willen horen worden ook wel geduid als "noise". De nieuwe geluiden namen langzaam aan een dominante plek in de stedelijke omgeving in (Murray Schafer, 1994, pp. 53-55).

Veel kunstenaars voelden zich hierdoor juist geprikkeld om zich te verdiepen in de verhouding tussen mens, stad en geluid. De focus werd door hen verlegd naar het leren luisteren en het appreciëren van de stadse geluiden. De eerste compositie van stadsgeluiden werd in 1913 door de futuristische componist Luigi Russolo gemaakt: *Intonarumori* (Russolo, 2010). Door een lawaaimachine te bouwen genereerde, stroomlijnde en controleerde hij het lawaai. Zo kon hij de machine als instrument inzetten om het geluid te gebruiken voor een muzikale compositie die mensen een onverwachte sensuele ervaring kon opleveren. Het belang van dit kunstwerk lag echter niet bij de lawaaimachine zelf maar bij de achterliggende ideeën die Russolo uitte in een tot op heden belangrijk manifest voor de geluidskunst: 'Art of noises'. Het belang van dit manifest voor de geluidskunstwereld is dat er een pleidooi wordt gehouden voor de acceptatie van het gebruik van omgevingsgeluiden in een compositie ten opzichte van een traditionele instrumentale benadering die wordt geschreven door componisten en uitgevoerd door muzikanten (Gibbs, 2007, pp. 22-23). Dit is één van de vele voorbeelden waarin een kunstenaar de relatie tussen de omgeving en mens legt door de dagelijkse geluiden en de schoonheid ervan te benadrukken. In paragraaf 2.4 wordt dieper ingegaan op de artistieke vertaalslag die hedendaagse kunstenaars met het omgevingsgeluid maken.

In zijn TED Talks legt *trendwatcher* Julian Treasure (2009; 2012) uit dat we uitgeput zouden raken als we alle geluiden in deze luide wereld tot ons zouden nemen. Treasure consulteert bedrijven over het optimaliseren van geluid in de werkomgeving. Hij signaleert hoe de communicatie tussen mensen beïnvloed wordt door geluid. Volgens hem leven we in een wereld waarin geluiden die we wellicht niet altijd willen horen, de boventoon voeren. Als vanzelf ontwikkelen we patronen waarmee we filteren wat interessant voor ons is. Dit heeft tot gevolg dat veel geluiden niet bij ons aankomen. Om meer aandacht voor onze omgeving te krijgen pleit Treasure ervoor dat we op een muzikale manier moeten leren luisteren naar de geluiden om ons heen, zoals het gezoem van de wasdroger of het verkeer van de weg (Treasure 2009; Treasure 2012). Hiermee heeft hij eenzelfde benadering als de geluidskunstenaar Luigi Russolo die 'reguliere geluiden' in een muzikale context plaatste. We zijn geneigd om te luisteren naar de geluiden die we begrijpen. In veel gevallen is dit het gesproken woord, een geluid waaraan direct een betekenis wordt gegeven zodra je verstaat wat er gezegd wordt. Zo zijn we in de stad meer gericht op de relatie met onze

medemens dan de relatie met onze fysieke omgeving. Ook is het eenvoudig geworden om onszelf af te sluiten van het omgevingsgeluid. Men creëert eilandjes door zich met de zelf gekozen muziek in de stad voort te bewegen. We isoleren onszelf volgens Treasure hiermee van de (geluids)omgeving waar we ons in bevinden en raken daarmee vervreemd van onze omgeving. In dezelfde lijn redeneert de Duitse wetenschapper Gernot Böhme (2013), hoofd van het 'Institute for Practice of Philosophy' in Darmstadt Duitsland. Deze stelt dat geluid en licht bepalende factoren zijn in de manier waarop we onze omgeving ervaren. De atmosfeer van een ruimte wordt bepaald tussen gevoel en objectieve factoren. Aan iedere omgeving kan een gevoel toegekend worden. Deze gevoelens zijn altijd subjectief, het eigen gevoel past zich aan de ruimte aan. Hij stelt dat onze aandacht in de huidige samenleving voornamelijk uitgaat naar taal. Daardoor zijn we er minder toe is staat de omgevingsgeluiden te appreciëren. Juist omdat geluid zo bepalend is voor de atmosfeer van een gebied en we hier veelal aan voorbij gaan, staan we niet stil bij onze omgeving en verzwakt de relatie tussen ons en onze omgeving (Böhme, 2013).

Onderzoek naar een manier waarop de relatie tussen mens en omgevingsgeluid verbeterd zou kunnen worden begon bij de lawaaimachine van Luigi Russolo en werd vervolgens door diverse wetenschappers opgepakt. De afgelopen jaren zien we behalve theoretische verhandelingen ook een beweging van deze ideeën richting een daadwerkelijke toepassing. Voorheen waren het voornamelijk kunstenaars en wetenschappers die zich hiermee bezig hielden, tegenwoordig krijgen de ideeën langzaam vaste voet aan de grond bij beleidsmakers, stedenbouwkundigen en architecten. Zo werd in 2009 een volledig nummer van het tijdschrift voor architectuur OASE gewijd aan de relatie tussen geluid en architectuur (OASE Tijdschrift voor Architectuur, 2009). Ook geluidskunstenares Cilia Erens (2013a) gaf aan dat er vanuit de bouwsector meer behoefte is aan kennis over de werking van geluid. Zo heeft zij de afgelopen jaren een reeks van colleges gegeven aan de Academie van Bouwkunst in Amsterdam (Erens, 2013a).

De manier waarop geluid zich vormt in de stedelijke omgeving staat altijd in relatie tot hoe mensen deze omgeving vormgeven. Zowel het toegevoegde geluid als het geluid dat door de omgeving zelf ontstaat maakt onderdeel uit van de "geluidsomgeving": de som van al het geluid binnen een gedefinieerd gebied. In het Engels wordt hiervoor de term "soundscape" gebruikt, een woord dat ook in het Nederlandse geluidsdebat wordt gebruikt. Volgens geluidskunstenaar en onderzoeker Andra McCartney is de *soundscape* een reflectie van sociale, technische en natuurlijke kenmerken van een gebied (McCartney, 2010, p. 1). De

term *soundscape* werd voor het eerst gebruikt en uitgewerkt door Murray Schafer in 1977 in het boek 'The Tuning of the World' (later opnieuw uitgegeven onder de titel 'The Soundscape'). Volgens hem is de *soundscape* niet enkel de som van al het geluid maar kan het ook een fragment uit een sonische omgeving zijn, en worden beschouwd als een onderzoeksveld, zoals een muzikale compositie of een tape opname (Murray Schafer, 1994, pp. 274-275). Met deze definitie van de *soundscape* kan de audio van een geluidswandeling bijvoorbeeld ook deel uitmaken van dit afgebakende gebied. De kunstenaar kan in dit geval een eigen *soundscape* samenstellen.

1.2 De geluidswandeling en techniek

De geluidswandeling had volgens sociaal geograaf Toby Butler (2006) nooit kunnen bestaan als zich niet aan aantal technische ontwikkelingen hadden voorgedaan zoals de mogelijkheid om buiten audio-opnames te maken, deze te converteren naar audiobestanden en die vervolgens zonder het gebruik van zware apparatuur in de buitenlucht te beluisteren (Butler, 2006, p. 890). Een belangrijke technische uitvinding die heeft bijgedragen aan het ontstaan van de geluidswandeling, is de mogelijkheid om veldopnames te maken. In 1877 werd door Thomas Edison het eerste opnamesysteem uitgevonden. Deze kon zowel geluid opnemen als het reproduceren door middel van het aanbrengen van graveringen in tinfoel. Wetenschappers gebruikten de audio apparatuur om door middel van audio-opnames een zo objectief mogelijke registratie te maken van datgene wat gehoord werd in nog onontgonnen gebieden. Veldopnames worden tegenwoordig niet alleen voor etnografische, ecologische, geografische of sociologische doeleinden gebruikt maar ook voor kunstzinnige (Butler, 2009, p. 226).

De eerste opnameapparatuur was beperkt in de mogelijkheden voor creatieve doeleinden. Hooguit kon het opgenomen geluid versneld worden afgespeeld. Hier kwam verandering in door de toevoeging van elektriciteit. De opnamehoorn werd vervangen door microfoons. Door de opkomst van de radiostations in de jaren twintig en de taperecorder in 1935, werden de mogelijkheden voor de geluidskunst vergroot (Gibbs, 2007, pp. 24-25). Pas in de laatste decennia van de twintigste eeuw werden er weer nieuwe uitvindingen gedaan die het scala aan mogelijkheden voor de geluidskunstenaar nog verder vergrootte. Tot 1963 werden veldopnames gemaakt met spelrecorders. Deze waren groot van formaat en ontoegankelijk voor een breed publiek. In 1963 werd het maken van opnames in de buitenlucht al een stuk toegankelijker door de

uitvinding van de audiocassette door de Nederlander Lou Ottens. Het maken van audio-opnames werd een stuk eenvoudiger en het meenemen van de opname apparatuur een stuk lichter (Voogd, z.j.). Daarnaast was de cassettetape een goedkope manier van opnemen. Dit betekende volgens oprichter van Soundtrackcity, Michiel Huijsman (2013), "de democratisering van het geluidsmedium." Muziek liefhebbers, geluidskunstenaars en wetenschappers konden elkaar eenvoudig op de hoogte houden van wat ze bezig hield. Door de eenvoudige en goedkope manier van opnemen, ontstond er een wereldwijde uitwisseling van cassettetapes (Huijsman, 2013). In 1979 kwam de walkman op de markt. Het werd mogelijk om met je eigen muziek of opgenomen geluid naar buiten te gaan zonder dat daar elektriciteit en zware apparatuur aan te pas hoefden te komen. Deze nieuwe technische mogelijkheid was voor de Nederlandse geluidskunstenaar Cilia Erens (2013b) de aanleiding om in 1981 haar eerste geluidswandeling te maken. Daarnaast raakte ze gefascineerd door een speciale opnametechniek: "binaural recording". Het geluid wordt op deze manier door middel van twee microfoontjes op een driedimensionale manier opgenomen. Deze microfoontjes kunnen op een *dummyhead* geplaatst worden, voor de oren van de geluidskunstenaar of in het geval van Erens op de uiteinden van een bril. Het geluid kan voor de luisteraar via de koptelefoon van zowel voor, achter, rechts, links, boven en onder komen. Deze opnametechniek schept de illusie dat je op de plek bent waar de opnames zijn gemaakt. Zo heeft degene die de geluidsoptnames maakt de mogelijkheid om zelf te bepalen op welk geluid de nadruk wordt gelegd. Volgens Erens kan door middel van *binaural recordings* de subjectieve ervaring van een omgeving nog sterker worden benadrukt, je luistert door de oren van de maker (Erens, 2013a).

De techniek blijft zich ontwikkelen. Audio en beeld komen samen op apparaten als de smartphone of de tablet. Nieuwe media scheppen de mogelijkheid om de geluidswandeling interactief te maken. Door middel van bijvoorbeeld GPS hoeft de wandelaar geen vaste route meer aan te houden en kiest deze zelf welke geluidselementen wanneer te beluisteren (Bos, 2013, p. 23). De toegankelijkheid van opnameapparatuur in prijs en gebruiksvriendelijkheid heeft ervoor gezorgd dat ook amateurs kunnen experimenteren met het opnemen van geluid. Opnameapparatuur als de digitale geluidsrecorders, hebben hieraan bijgedragen. Daarnaast bieden apparaten als de smartphone de mogelijkheid om op elke willekeurige locatie omgevingsgeluid op te nemen (Coyne, 2010, p. 2). Er bestaan applicaties waarmee men het zelf opgenomen geluid direct online kan zetten en daarmee hoorbaar maakt voor de rest van de wereld. Zo is het Duitse Radio Aporee, opgericht door

geluidskunstenaar Udo Noll (z.j.), een open software source waarbinnen men zijn of haar omgevingsgeluid kan uploaden. De locatie van het geluid wordt tegelijkertijd zichtbaar gemaakt op een wereldwijde kaart. Men kan de geluiden via de computer beluisteren of via de Radio Aporee applicatie op de smartphone. Dit initiatief heeft als doel de complexiteit van de geluidsomgeving en de subjectiviteit van een geluidsbeleving inzichtelijk te maken (Noll, z.j.). Niet alleen de applicatie maakt onderdeel uit van Radio Aporee, Noll maakt daarnaast ook live radio en speelt met de mogelijkheden die radio heeft. Mede dankzij het internet en GPS is iedere geluid geïnteresseerde nu zelf maker geworden via applicaties als Radio Aporee maar ook het Nederlandse Shoudio: een audioplatform waarin men locatie gebonden audio met elkaar kan delen (Shoudio, z.j.).

Radio biedt de mogelijkheid om interactie met de luisteraar aan te gaan. Als onderdeel van het World Soundscape Project in Canada startte Hildegard Westerkamp in 1974 het radioprogramma '*Soundwalking*'. In dit programma benaderde zij de geluidswandeling vanuit een, voor die tijd, nieuw uitgangspunt. Voorheen werd de geluidswandeling voornamelijk ingezet als educatief middel om mensen te leren luisteren naar hun omgeving. Hierbij werd door middel van expliciete instructies aangegeven hoe men moest luisteren naar de omgeving. Naaste collega van Westerkamp, Murray Schafer, maakt onderscheid tussen een luisterwandeling en een geluidswandeling. Bij een 'luisterwandeling' richt men zich simpel gezegd op alle geluiden die op dat moment hoorbaar zijn, zonder dat er enige sturing aanwezig is naar welke geluiden de wandelaar moet luisteren. Bij een 'geluidswandeling' verkent men de geluidsomgeving met behulp van een handleiding. Dit kan een kaart zijn met punten die gemarkeerd zijn om naar te luisteren of bijvoorbeeld instructies via de audio. De aandacht van de wandelaar wordt op deze manier verlegd naar ongewone geluiden en sferen (Murray Schafer, 1994, pp. 212-213). Westerkamp gaat in de opnames de dialoog met de luisteraar aan, door vragen aan de luisteraars te stellen en hen zo aan te moedigen hun eigen interpretatie aan het omgevingsgeluid te geven. Door vragen te stellen over het geluid stimuleerde zij het leren luisteren aan de hand van de eigen subjectieve geluidsbeleving. In haar radioprogramma nam Westerkamp de luisteraar mee naar verschillende geluidsomgevingen in Vancouver. Voor de luisteraar was er de mogelijkheid om het programma op cassettape op te nemen en het achteraf in hetzelfde gebied terug te luisteren en een geluidswandeling te maken. Westerkamp wordt ook wel gezien als de grondlegger van de geluidswandeling (McCartney, 2010, pp. 5-7).

Tegenwoordig zijn er veel meer mogelijkheden voor live-interactie via de radio. Radio kan vaak via de Mp3 speler en telefoon beluisterd worden. Dit maakt dat men niet langer meer gebonden is aan een specifieke plek. Hierdoor kan er live ingespeeld worden op omstandigheden in de omgeving. Zo werd in september 2006, in het kader van de manifestatie 'Het publieke verlangen' in debatcentrum De Balie in Amsterdam, een live radioballet georganiseerd. Dertig bezoekers droegen een transistorradio en koptelefoon met zich mee. Via een tijdelijke zendmast op De Balie werden instructies aan de deelnemers gegeven. Zij bewogen zich op verschillende manieren door het onwetende winkelende publiek. Het project was een onderzoek naar de mogelijke invloed van radio op de publieke ruimte (Lelieveldt & Van Leeuwen, 2008, p. 66). Radio bood op deze manier live interactie tussen kunstenaar en publiek. De ervaring van de luisteraar kan geïntensiveerd worden doordat er direct op situaties ingespeeld kan worden. De luisteraar wordt op deze manier zelf een onderdeel van het kunstwerk.

Omdat de geluidswandeling zo nauw verbonden is met technische ontwikkelingen in productie en weergave van geluid en beeld, zal deze kunstvorm, iedere keer als zich nieuwe technieken voordoen, mee veranderen.

1.3 De geluidswandeling en onderzoek

Geluid in relatie tot de mens en zijn omgeving is onderwerp van menig wetenschappelijk onderzoek. Zoals hierboven werd beschreven vloeit veel onderzoek voort uit de nieuwsgierigheid van kunstenaars naar de invloed van het omgevingsgeluid op menselijke gedragingen. Kunstenaars verkennen onontgonnen terreinen die vaak later pas door wetenschappers worden opgepakt. Een voorbeeld hiervan is de hierboven beschreven 'lawaaimachine' van Luigi Russollo. Kunst stelt in dit geval bepaalde conventies en gedragspatronen aan de kaak. Doordat kunstenaars vragen over het gangbare durven te stellen, creëren ze een opening voor onderzoekers om op een wetenschappelijke manier naar antwoorden te zoeken. In het geval van de geluidswandeling zijn kunst en wetenschap met elkaar verweven. In beide staat het stellen van vragen en het creëren van een kunstwerk of tekst om antwoord te geven op deze vragen centraal. De verwantschap tussen kunst en wetenschap wordt in deze paragraaf verhelderd aan de hand van een aantal wetenschappelijke onderzoeken, gerelateerd aan de geluidswandeling.

Het eerste grootschalige wetenschappelijke onderzoek naar geluid en omgeving ontstond eind jaren zestig in Vancouver Canada. Onder leiding van componist Raymond Murray Schafer (1994) werd het instituut The World

Soundscape Project opgericht. Door middel van verschillende experimenten werd er door hen gezocht naar oplossingen voor het bevorderen van de harmonie tussen de mens en zijn geluidsomgeving. *Soundscapes* werden vastgelegd en ingezet voor educatieprogramma's gericht op het leren luisteren naar de omgeving en geluidsvervuiling. De akoestische omgeving van Vancouver werd uitgebreid in kaart gebracht en geanalyseerd. Ze dienden echter niet enkel als documentatiemateriaal. Sommige opnames kregen door middel van montage al meer het karakter van een compositie van stedelijke geluiden. Dankzij Schafers lezingen, die over de hele wereld plaatsvonden, vormde zich een internationaal netwerk dat zich richtte op het verbinden van de *soundscape studies* met wetenschap, esthetiek, filosofie, architectuur, sociologie en andere disciplines. Nog altijd wordt in artikelen over de geluidswandeling verwezen naar de artikelen en lezingen van Schafer (Murray Schafer, 1994).

Ongeveer tien jaar na de lancering van The World Soundscape Project, werd eind jaren zeventig in Frankrijk het onderzoekscentrum CRESSON opgericht. Dit instituut vloeide voort uit de onderzoeksactiviteiten van filosoof, *urban planner* en musicoloog Jean-François Augoyard. Deze legde de nadruk op onderzoek naar het effect van dagelijkse geluiden in de stedelijke omgeving op het gedrag van mensen. Daar waar de onderzoekers in Canada zich voornamelijk richtten op het bevorderen van een harmonieuze akoestiek in de stedelijke omgeving, deden ze in Frankrijk onderzoek naar de manier waarop geluid het gedrag van mensen beïnvloedt (CRESSON, z.j.). Een van de huidige onderzoekers van dit instituut is socioloog Jean-Paul Thibaud (2013). Met de geluidswandeling als onderzoeksmiddel deed en doet hij onderzoek naar de geluidsbeleving van de passant in de stedelijke omgeving. Door deze fragmentarische geluidsbelevingen in kaart te brengen, scheidt Thibaud een beeld van een specifiek gebied en de manier waarop mensen in dat gebied reageren op het omgevingsgeluid. Omdat de geluidsbeleving volgens Thibaud een subjectieve ervaring is waarschuwt hij ervoor dat het in woorden vatten van een atmosfeer, die voornamelijk door licht en geluid bepaald wordt, een probleem is. Daarom ontwikkelde hij een methodiek waarbij hij met toevallige passanten door een gebied wandelt en hen vragen stelt over het geluid dat ze horen. Het wandeltempo en de observaties van de passant staan hierbij centraal terwijl de interviewer zich zo veel mogelijk op de achtergrond probeert te houden. Op deze manier hoeft de passant niet de atmosfeer te beschrijven maar puur de geluidsobservaties. Aan de hand van het opgenomen geluid en interview maakt Thibaud vervolgens een analyse van het effect van geluid op het gedrag van een passant. Met deze analyse kan Thibaud de subjectiviteit van het toekennen van woorden gedeeltelijk ondervangen. De

geluidsbeleving van de deelnemers samen vormt een geluidsoverzicht van een gebied. Door passanten bij zijn onderzoek te betrekken creëert hij de mogelijkheid om geluidskenmerken van een gebied in kaart te brengen. Een buitenstaander heeft geen geluidsherinneringen in een gebied waardoor het ook minder associaties oproept (Thibaud, 2013).

Een voorbeeld van een wetenschapper die het potentieel van de geluidswandeling voor wetenschappelijke doeleinden verkent, is de sociaal-geograaf Toby Butler (2006). Zelf maakte hij een geluidswandeling langs de rivier de Thames in Engeland. Weken lang liet hij een bootje inclusief opnameapparatuur meevaren op de stroom van de Thames. De geluidswandeling werd gebaseerd op basis van de geluiden die werden verzameld op de plekken waar het bootje per toeval terecht kwam. Butler zoekt hierin naar het 'creatieve' in het 'gewone'. Geluidswandelingen kunnen volgens hem een extra dimensie toevoegen aan het begrijpen van de geografie in tijd en ruimte doordat het live belichaamd is en actief en multi-zintuigelijk benaderd wordt. Hij stelt dat de vaardigheden waarover de maker van een geluidswandeling moet beschikken al aanwezig zijn bij een geograaf. Naar aanleiding van deze stelling stelt hij zichzelf de vraag of deze overlap zou kunnen leiden tot creatieve onderzoeksmethoden. Hij suggereert dat het voor de wetenschap interessant kan zijn om kunstenaars te betrekken bij deze nieuwe onderzoeksmethoden. Daarnaast ziet Butler de geluidswandeling als een genre om kennis over geografie op een laagdrempelige manier te presenteren. In hetzelfde artikel beschrijft Butler dat de geluidswandeling voor een groot publiek ontoegankelijk zal blijven omdat makers constant hun grenzen verleggen en experimenteren. Hij gelooft er echter in dat zowel de wetenschap van de sociale geografie als de geluidswandeling elkaar kunnen versterken en interessegebieden kunnen bundelen (Butler, 2006, p. 913).

De geluidswandeling als middel voor wetenschappelijke doeleinden, zoals we gezien hebben bij Thibaud en Butler, en de geluidswandeling als kunstvorm kunnen elkaar versterken in zowel onderzoeksresultaten als de esthetische waarde. Het grijze gebied tussen deze twee vormen is interessant voor dit onderzoek omdat publieksparticipatie in het maakproces van de geluidswandeling alles te maken heeft met onderzoek naar de wijze waarop mensen zich verhouden tot hun omgeving en op welke manier dit op een esthetische manier vertaald kan worden. De meerwaarde van publieksparticipatie voor zowel onderzoekdoeleinden als de artistieke geluidswandeling ligt in dit grijze gebied besloten.

1.4 De geluidswandeling als kunstvorm

Geluidswandelingen kunnen esthetisch, didactisch, ecologisch, politiek, communicatief of een combinatie van deze zijn. Ze dienen er hoe dan ook voor om een bewustwording van de mens met zijn of haar omgeving te creëren en stimuleren. In deze paragraaf wordt de geluidswandeling als kunstvorm beschreven aan de hand van de verschillende vormen die deze kan aannemen. Zo kan men volgens onderzoeker Andra McCartney (2010) al spreken van een geluidswandeling wanneer je naar buiten gaat en besluit je te focussen op de geluiden om je heen. In het artikel 'Soundwalking: creating moving environmental sound narratives' geeft Andra McCartney een overzicht van de verschillende vormen die de geluidswandeling kan aannemen. Naast haar werk als docent 'Geluid en media' aan de Concordia University is McCartney zelf actief als geluidskunstenares. Regelmatig publiceert zij over ontwikkelingen van de geluidswandeling, waarbij haar eigen projecten vaak het onderzoeksobject zijn. McCartney geeft een divers overzicht van de mogelijkheden van het kunstgenre door enkele praktijkvoorbeelden te beschrijven en op basis daarvan de verschillende vormen in categorieën in te delen. Uit dit artikel blijkt dat tussen deze categorieën genuanceerde verschillen zitten en dat de indeling subjectief is. McCartney brengt een driedeling aan van wandelingen met ecologische (luisteren naar natuurgeluiden), artistieke en commerciële doeleinden (McCartney, 2010).

Geluidswandelingen ontstaan vanuit de behoefte het contact met onze geluidsomgeving weer te stimuleren. Leren luisteren is een kunst, er is tijd en aandacht nodig om onszelf open te stellen voor de geluiden die we vaak wegfilteren. De kunstenaar kan vanuit zijn of haar perceptie op de geluidsomgeving de participant anders naar een omgeving laten kijken. Hierbij komt een stukje bewustwording kijken, de participant moet aan de hand worden meegenomen tijdens dit leerproces. Leren luisteren naar de omgeving kan op verschillende manieren. Dit kan door middel van een luisterwandeling waarin de focus volledig ligt op het luisteren naar de geluiden om ons heen maar het kan ook door middel van manipulatie van geluid. In het laatste geval gaat het om een geluidswandeling met geluidstoevoegingen. Deze geluidstoevoegingen kunnen via verschillende kanalen bij de wandelaar terecht komen. In deze thesis staat de geluidswandeling met een toevoeging van audio centraal. Hierin zijn ook weer tal van verschillende vormen te onderscheiden. Zo kan het geluid in een studio opgenomen worden, op de locatie waar gewandeld wordt of op een locatie die los staat van de wandeling. De keuzes die hierin gemaakt worden vertellen ons iets over de relatie van de audio met de omgeving.

De geluidswandeling, de audiotour en het hoorspel

De verschillende vormen die een geluidswandeling kan aannemen worden beschreven op basis van de mate waarin de audio in relatie tot de omgeving voor herkenning of juist vervreemding zorgt. McCartney (2010) beschrijft aan de hand van voorbeelden uit het veld hoe vervreemding en herkenning van invloed zijn op de mentale inspanning van de wandelaar. De geluidswandeling doet volgens haar een groot beroep op het vermogen van de wandelaar tot reflectie. Het is een subjectieve ervaring waarin veel energie gaat zitten in de fysieke actie van het wandelen en het tegelijkertijd samenbrengen van beeld en geluid. De mate waarin de subjectieve ervaring van een geluidswandeling een rol speelt kan ook nog eens in sterke mate verschillen. Hoe meer het toekennen van betekenis aan het hoorbare voor het publiek wordt ingevuld, des te minder mentale inspanning het publiek hoeft te doen. Het publiek kan meer ontspannen, want er gaat minder energie zitten in het samenbrengen van beeld en geluid, waardoor de entertainende waarde van de geluidswandeling stijgt. Volgens Andra McCartney neigen deze wandelingen ernaar de vorm van een audiotour aan te nemen en zijn een stuk laagdrempeliger dan wandelingen waarbij een grote mate van mentale inspanning vereist is. Kunstenaars spelen met dit gegeven en kunnen op die manier geluidswandelingen tot stand brengen die verschillend in de mate waarin de bezoeker een mentale inspanning moet leveren om het vreemde en herkenbare een plek te geven (McCartney, 2010). Onderzoekers Sandra Trienekens en Dirk Willem Postma (2010) stellen, in het kader van hun onderzoek naar kunst en de stedelijke omgeving, dat een sterke verbondenheid met de omgeving gestimuleerd kan worden door vervreemding. Ontwrichting zorgt ervoor dat we onze omgeving met andere ogen gaan bekijken, wat weer kan zorgen voor herkenning. We ontwikkelen hiermee een gevoeligheid voor 'het andere', verruimen onze blik en leggen nieuwe verbanden (Trienekens & Postma, 2010, p.26).

Op basis van de mate van herkenning en vervreemding is een driedeling aan te brengen in de mogelijke vormen die een wandeling met toevoeging van audio kan aannemen: de geluidswandeling, de audiotour en het hoorspel. Het zijn de grijze gebieden tussen deze vormen die een discussie oproepen over de categorisering en de beoogde doeleinden, die zowel artistiek als commercieel van aard kunnen zijn. Categorisering in vormen van geluidswandelingen is van belang om een context te bieden voor de *case-study* 'Ondiep moet je horen' en daaraan gekoppeld de uitgangspunten in het werk van Soundtrackcity.

Een geluidswandeling bevindt zich tussen herkenning en vervreemding. McCartney (2010) legt de verschillen als volgt uit: een grote mate van

herkenning tussen de audio en de omgeving resulteert in een audiotour. Een grote mate van *vervreemding* tussen de audio en de omgeving resulteert in een hoorspel. Elementen als een vertelstem, omgevingsgeluid en muziek hebben invloed op de mate van herkenning en vervreemding. De grijze gebieden zijn stof voor discussie en hebben ermee te maken of een vertelstem bijvoorbeeld wel of niet in een geluidswandeling thuis hoort. Zo onderscheiden geluidskunstenaars Janet Cardiff en George Bures Miller nog een vierde vorm die zich bevindt tussen de geluidswandeling en audiotour: de audiowandeling. In het boek 'Janet Cardiff: The Walk Book' zijn verschillende door haar gecreëerde wandelingen opgenomen, inclusief audio. In hun wandelingen staan vertellingen centraal die worden versterkt door middel van geluid en muziek. De vertellingen staan in relatie tot datgene wat je op dat moment in de omgeving waarneemt (Schaub, 2005). McCartney ziet een significant verschil tussen de geluidswandeling en de audiowandeling. Audiowandelingen verbindt zij met musea en toeristentours, terwijl de geluidswandeling eerder in relatie wordt gebracht met *soundscape*kunst. De nadruk van audiowandelingen ligt volgens haar niet op de akoestische ecologie, oftewel het omgevingsgeluid, maar eerder de creatie van door een narratief gestuurde omgevingsgeluiden als basis van een *track*, zoals in een *filmsoundtrack*. De nadruk ligt in deze wandelingen volgens haar op de gecreëerde fantasiewereld die over de geluiden van de werkelijke wereld worden gelegd. In tegenstelling tot de geluidswandelingen die ecologisch van aard zijn gaan deze wandelingen niet uit van de intrinsieke kwaliteiten en sociale waarde van werkelijkheidsgeluiden (McCartney, 2010, pp. 13-14). Door de audiowandeling te plaatsen in de traditie van de audiotour gaat McCartney voorbij aan het feit dat de audiowandeling wel degelijk een relatie met de omgeving kan aangaan. De gecreëerde wereld kan er namelijk toe bijdragen dat het publiek op een andere manier naar het werkelijkheidsgeluid leert luisteren. Hiermee wordt juist de intrinsieke waarde van het werkelijkheidsgeluid blootgelegd.

Waar bij Janet Cardiff de stem centraal staat in de geluidswandeling, maakt geluidskunstenaar Cilia Erens (2013a) enkel gebruik van parallelle geluidsstromen, het over elkaar heen leggen van verschillende geluidslagen, en verwerkt zij daarin nooit het gesproken woord. Erens plaatst onbewerkte geluiden in een andere context waardoor zij het omgevingsgeluid manipuleert en de omgeving een ander gevoel meegeeft. In haar wandelingen is ontwrichting een belangrijke manier om de wandelaar te confronteren met de werkelijkheid. Andra McCartney zou het werk van Erens onder de noemer geluidswandeling plaatsen. Volgens Erens zelf kan er van een geluidswandeling gesproken worden zodra er een subjectiviteit mogelijk is in hoe het geluid geïnterpreteerd wordt. Wanneer de

interpretatie van het geluid vooraf al bepaald is voor de wandelaar, mist men de mogelijkheid om de geluidsstromen van toegevoegde audio met het aanwezige geluid op locatie te laten versmelten. De kunstenaar heeft de regie in handen tot op het moment dat de audio tot de bezoeker komt. Je achtergrond en leeftijd maken dat je het interpreteert op de manier waarop je het wilt interpreteren. Het horen van een stem en verhaal is volgens Erens een extra intellectuele vertaalslag die door de wandelaar gemaakt moet worden. Omdat de geluidswandeling sturing vergt is de valkuil dat deze te auditief wordt. Wanneer het gesproken woord de overhand krijgt doet dit afbreuk aan de subjectieve ervaring van een wandeling en zal deze volgens Erens eerder het karakter van een audiotour of hoorspel aannemen (Erens, 2013a).

Op het moment dat er geen relatie is tussen wat je ziet en wat je hoort kan er gesproken worden van een 'hoorspel'. Initiatiefneemster Marlies Cordia Van de HoorSpelFabriek definieert het hoorspel als volgt: "Een hoorspel is een luisterfilm, zeg ik altijd; we leveren alles aan behalve het beeld. Dat moet je er zelf, in je eigen hersenpan bijmaken (Frankenhuyzen, 2006)." Een hoorspel kan bij wijze van spreken ook thuis in bed beluisterd worden. Met je eigen fantasie creëer je een fictieve omgeving. Het hoorspel als extra geluidslaag voor een wandeling staat ver af van de geluidswandeling omdat het geen relatie met de omgeving aangaat.

Een voorbeeld van wandelingen met toegevoegde audio die zich in het schemergebied van de audiotour en de geluidswandeling bevinden, zijn de wandelingen van www.soundwalk.com. Dit platform werd in 2000 opgericht door Stephan Crasneanski, met als doel toeristen een bijzondere rondleiding door verschillende gebieden in de stad te geven, waarin fictie en werkelijkheid in elkaar overlopen (Soundwalk, z.j.). In deze wandelingen wordt veel verteld en wordt het publiek door een stem opgedragen waar en wanneer ergens heen te lopen. McCartney is van mening dat er binnen dergelijke wandelingen weinig ruimte voor eigen interpretatie van het publiek overblijft (McCartney, 2010, p. 15). McCartney zou deze wandelingen mogelijk eerder onder de noemer audiotour plaatsen. Zij staat kritisch tegenover het gebruik van het narratieve in een geluidswandeling, in tegenstelling tot Toby Butler (2006), die voorbeelden geeft van de Soundwalk wandelingen in New York. Hij beschrijft "krachtige multi-zintuigelijke" wandelingen die de wandelaar juist door het gebruik van het narratieve een relatie met de omgeving laten aangaan, omdat deze wordt rondgeleid door de stemmen van mensen uit de buurt. Er is volgens hem geen betere manier om de perceptie van een ander persoon op de stedelijke omgeving te belichamen (Butler, 2006, p. 903). Door de visie van McCartney en Butler op

deze wandeling naast elkaar te leggen wordt zichtbaar dat er nog veel discussie is over de categorisering van de geluidswandeling en dat deze sterk afhankelijk is van de achtergrond van de auteur.

1.5 Soundtrackcity

In de vorige paragraaf zijn, vertrekkend bij het artikel van Andra McCartney, de verschillende vormen die een geluidswandeling kan aannemen uiteen gezet. In deze paragraaf wordt deze categorisering gebruikt om de uitgangspunten van Soundtrackcity te beschrijven. De geluidswandelingen van Soundtrackcity zijn uiteenlopend qua thematiek, genre en onderwerp maar hebben als overeenkomst dat ze allemaal een relatie met de omgeving aangaan. De audio heeft een directe relatie met wat je op een specifiek moment ziet tijdens de wandeling en komt alleen op de locatie van de wandeling volledig tot zijn recht. Soundtrackcity omschrijft haar geluidswandelingen als volgt:

Met elke wandeling wordt de stad op een andere manier benaderd via de fantasie, ogen en oren van kunstenaars. De geluidswandelingen zijn zeer verschillend van vorm en thematiek: ze zijn verrassend, fantaserijk, ontroerend, grappig of juist leerzaam. Welke ervaring de wandelaar ook heeft, een ding is zeker: de indrukken zijn zo intens dat de kijk op de wereld daarna niet meer dezelfde is. De wereld is rijker omdat meer lagen zichtbaar worden. De wandelaar staat meer open voor de omgeving en andere mensen, en neemt daardoor meer waar. In de geluidswandelingen van Soundtrackcity wordt geluid ingezet om de blik die de wandelaar heeft op de stedelijke ruimte te sturen. De beelden van de werkelijkheid voegen zich naar het geluid van de soundtrack (Stichting Soundtrackcities, z.j.).

Soundtrackcity is een platform dat met verschillende kunstenaars samenwerkt die er ieder hun eigen werkwijze op nahouden. Het is daarom lastig hen binnen een specifieke traditie te plaatsen. Er zijn echter wel een aantal overeenkomstige kenmerken die tot nu toe op alle wandelingen van toepassing zijn. Zo worden de wandelingen altijd gelopen met een toevoeging van geluid via de koptelefoon en is de route vooraf vastgelegd. Soundtrackcity laat de kunstenaars vrij in de vorm die zij kiezen voor een geluidswandeling. De enige voorwaarde die ze stelt is dat de kunstenaar op onderzoek uitgaat in de wijk en praat met de mensen die er wonen. De geluidswandeling moet aansluiten bij een bredere maatschappelijke thematiek die terug te vinden is in het desbetreffende gebied.

Duidelijk is dat de wandelingen van Soundtrackcity een artistiek uitgangspunt hebben. Lastiger worden de wandelingen van Soundtrackcity te

plaatsen wanneer we kijken naar de mate van herkenning en vervreemding die bij de wandelaar wordt opgeroepen tijdens het lopen van een geluidswandeling. De mate hiervan wordt bepaald door de af- of aanwezigheid van een verstelstem, omgevingsgeluid en de muziek. Iedere kunstenaar maakt zijn of haar keuzes in hoe deze factoren in te zetten. Net als bij de wandelingen van Janet Cardiff en George Bures wordt bij Soundtrackcity vaak gesproken van een filmische setting waarbij het geluid de *soundtrack* vormt. Volgens McCartney (2010) zorgt het individueel lopen met een koptelefoon ervoor dat de wandelaar zich kan mengen in de omgeving zonder op te vallen. Het nadeel van de koptelefoon is dat het de wandelaar isoleert van het werkelijkheidsgeluid (McCartney, 2010, pp. 16-17). De koptelefoons van Soundtrackcity sluiten de wandelaar echter niet volledig af en laten ruimte voor de integratie van geluiden van buitenaf door ook af en toe een stilte te laten vallen of heel zacht achtergrondgeluid in te zetten. De manier waarop de kunstenaars van Soundtrackcity geluidswandelingen maken bevindt zich dus tussen feit en fictie, door documentaire elementen, ideeën over de werkelijkheid en herinneringen te combineren. Dit alles in de vorm van omgevingsgeluid (zo veel mogelijk op de locatie zelf opgenomen) in combinatie met een eventuele vertelstem en muziekcomposities.

Doelstellingen

De oprichters van Soundtrackcity formuleerden bij de oprichting een aantal doelstellingen die voortvloeiden uit hun observaties, bevindingen en persoonlijke wensen met betrekking tot de geluidswandeling. Deze doelstellingen zijn gericht op het professionaliseren van de geluidswandeling als zelfstandige kunstvorm waarbinnen kunstenaars de kans krijgen om zich in dit genre te ontwikkelen, in samenwerking met kunstenaars uit andere kunstdisciplines en professionals buiten hun vakgebied. Echter, één van de aan het begin gestelde doelstellingen bleek lastiger te verwezenlijken: "De geluidswandeling als kunstvorm promoten bij een breed landelijk publiek door een samenhangende serie geluidswandelingen van hoge kwaliteit te produceren en aan te bieden (Stichting Soundtrackcities, z.j.)."

Met dit zogenaamde "breed landelijk publiek" doelde Soundtrackcity onder andere op de mensen die in het gebied van de geluidswandeling wonen en niet per definitie actief zijn in of bekend zijn met het kunst- en cultuurveld. Dit publiek blijkt moeilijk te bereiken. Wel wordt in bijna alle wandelingen van Soundtrackcity een relatie aangegaan met de omgeving en de mensen die er wonen. Het gaat hierbij om het tonen van de perceptie van de kunstenaar van een omgeving die hij of zij probeert te vangen in geluid en verhaal. Op dit moment hebben de oprichters van Soundtrackcity behoefte aan een verdieping en verbreding van

hun werkzaamheden. Dat houdt in dat zij zich meer willen richten op de ervaringen en perceptie van *communities* die wel al een relatie met het gebied van de geluidswandeling hebben. Soundtrackcity spreekt zich hierover als volgt uit:

Product en consument zijn begrippen die door kunstinstellingen steeds meer als leidend worden genomen. Kunst moet in hapklare brokken uitgeserveerd worden aan een liefst zo groot mogelijke groep consumenten. Het is een essentiële misvatting om je publiek slechts als consument aan te spreken. Kunst kan zo hooguit nog functioneren als verstrooiing of spektakel. Wij verzetten ons daartegen. Wij verwachten een actieve, vaak zelfs onderzoekende houding van ons publiek (Erens, 2013b, pp. 27-28).

Met dit uitgangspunt creëert Soundtrackcity de mogelijkheid om dichterbij de geluidsessentie van een gebied te komen. Het is interessant om te zien wat de inbreng van deze participanten doet met het artistieke eindproduct, in dit geval een geluidswandeling. Het leren luisteren naar een omgeving is voor veel mensen iets nieuws en doet een beroep op de kwaliteiten van de kunstenaar om dit te stimuleren. Voor Soundtrackcity is het naast het bereiken van een breed landelijk publiek van belang dat het publiek deelgenoot wordt gemaakt van het artistieke maakproces. Uit de gesprekken met de oprichters van Soundtrackcity zijn twee doelstellingen voor dit onderzoek geformuleerd die aansluiten bij die toekomstvisie:

- *Door middel van artistieke publieksparticipatie de relatie met de omgeving binnen de geluidswandeling op artistiek niveau te vergroten;*
- *Door middel van artistieke publieksparticipatie onderzoeken wat voor rol geluid heeft in een omgeving en hiermee de verdieping en bewustwording bij zowel bewoners als de kunstenaar/Soundtrackcity bewerkstelligen (Zentschnig & Huijsman, Soundtrackcity, 2013).*

Soundtrackcity is nog zoekende naar een manier waarop zij deze ambities vormgeven. De zoektocht is met name gericht op welk niveau je de deelnemers aanspreekt om een appèl te doen op hun kracht. Daarnaast is het zoeken naar de manier waarop Soundtrackcity zich verhoudt tot de betrokken partijen in een publieksparticipatieproject. Een eerste poging hiertoe werd gedaan met het project 'Ondiep moet je horen', waarvan de evaluatie en analyse in hoofdstuk vier aan bod komen.

Track 2: Publieksparticipatie

In voorgaand hoofdstuk is beschreven wat een geluidswandeling is en hoe Soundtrackcity zich tot dit kunstgenre verhoudt. Naast de geluidswandeling speelt ook artistieke publieksparticipatie een belangrijke rol in deze thesis. Zo wordt aan de hand van de *casestudy* 'Ondiep moet je horen' in het volgende hoofdstuk in kaart gebracht hoe de geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie zich tot elkaar verhouden. Hieraan voorafgaand wordt in dit hoofdstuk de volgende deelvraag beantwoord: *Welke vormen van publieksparticipatie zijn mogelijk in het artistieke maakproces van een kunstwerk?*

Omdat er verschillende vormen van publieksparticipatie zijn, wordt in paragraaf 2.1 een beschrijving van deze vormen gegeven aan de hand van de masterscriptie naar de participerende kunstconsument van Anke Asselman (2010), die in haar onderzoek als een van de eersten het fenomeen van de participerende kunstconsument belichtte. Ik bouw voort op haar categorieën en voeg er een nieuwe definitie van artistieke publieksparticipatie aan toe. Die paragraaf wordt afgesloten met een beschrijving van de vormen van publieksparticipatie die bij Soundtrackcity gangbaar zijn. Vervolgens wordt in paragraaf 2.2 dieper ingegaan op het begrip artistieke publieksparticipatie. Een van de essentiële punten bij het opzetten van een artistiek publieksparticipatieproject is te bepalen hoe en in welke mate de participant invloed heeft op het vaststellen van het artistieke kader. De insteek van zowel de kunstenaar als de betrokken organisaties en de rol die daarin voor de participant is weggelegd, zijn het vertrekpunt voor een project. Aan de hand van de opinie van wetenschappers, journalisten, cultuuraanjagers en kunstenaars breng ik in kaart hoe divers dergelijke projecten zijn in hun uitgangspunt en benadering en hoe de overheid ertegen aan kijkt. Het onderscheid dat theaterwetenschapper Eugène van Erven maakt tussen *community arts* projecten waarin de artistieke visie van de kunstenaar leidend is en projecten waarin de deelnemers sturend zijn in het artistieke resultaat, vormt het kader waarin de opinie van bovenstaande wordt geaccommodeerd. In paragraaf 2.3 wordt een praktijkonderzoek van het lectoraat voor Burgerschap en Culturele Dynamiek aan de Hogeschool van Amsterdam, naar de werking van culturele interventies in stedelijke vernieuwingsprocessen, aangehaald. In dit onderzoek wordt de dynamiek tussen de betrokken partijen in een aantal culturele interventies geanalyseerd (Trienekens et al., 2011, p. 83). De methode van analyseren die het lectoraat hanteert wordt gedeeltelijk als middel gebruikt om de informatie

van de *casestudy* 'Ondiep moet je horen' in het volgende hoofdstuk te ordenen en te analyseren. Zo wordt er een onderscheid gemaakt tussen eenmalige factoren die van invloed zijn geweest op de uitkomst van het project en structurele kenmerken voor de verhouding tussen de geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie.

2.1 Vijf vormen van publieksparticipatie

De kunstenaar of kunstinstelling kan op verschillende niveaus een relatie met het publiek aangaan. Publieksparticipatie kent uiteenlopende vormen, waarbij het publiek een organisatorische rol kan aannemen, maar bijvoorbeeld ook een aandeel kan hebben in het artistieke proces. Anke Asselman (2010) onderscheidt in haar onderzoek naar de participerende kunstconsument vijf verschillende vormen van publieksparticipatie: mentale participatie, amateurkunstparticipatie, kunstparticipatie, organisatieparticipatie en onlineparticipatie (Asselman A. , 2010, pp. 26-34). Aan de hand van de theorieën van Jeff Jarvis, 'What would Google Do', en Evelien Tonkens, 'Mondige burger, getemde professionals: marktwerking, vraagsturing en professionaliteit in de publieke sector', beschrijft Asselman wat de motivatie van instellingen kan zijn om aan publieksparticipatie te doen. Omdat deze onderzoekers het onderwerp publieksparticipatie niet specifiek vanuit de kunst- en cultuursector benaderen heeft Asselman ervoor gekozen de ideeën van kunstmarketingwetenschapper Miranda Boorsma (2006) te betrekken bij haar onderzoek. Deze ideeën zijn gericht op het belang van de dialoog tussen de consument en de instelling als het gaat om publieksparticipatie. De uitdaging voor de kunstinstelling is om beter aan te sluiten bij de wensen en behoeften van het publiek zonder dat er ingegaan wordt op de spontane wens of vraag van dit publiek. Het publiek kan ook een behoefte hebben waarvan zij zichzelf niet bewust is, dit is de diepere behoefte. Om bij deze diepere behoefte te kunnen komen moet tijd uitgetrokken worden voor langere (onderzoeks-)trajecten. Het gaat hierbij om klantgericht- in plaats van vraaggericht werken. Vraaggerichtheid heeft namelijk als valkuil een populistisch karakter aan te nemen waardoor er geen ruimte is om in te spelen op de diepere behoefte van de consument (Asselman A. , 2010, pp. 11-14).

De meest primaire vorm van publieksparticipatie ontleent Asselman aan de theorie van Miranda Boorsma. Deze stelt dat participatie al plaatsvindt op het moment dat de toeschouwer naar kunst kijkt of luistert, oftewel "mentale participatie". Het werk wordt pas een kunstwerk op het moment dat de kunstconsument het als kunst ervaart en er een persoonlijke betekenis aan geeft.

De toeschouwer participeert door met zijn of haar blik het kunstwerk tot leven te brengen. Deze vorm van participatie noemt Boorsma cocreatie. Op het moment dat het publiek invloed uitoefent op het artistieke totstandkomingsproces van een kunstwerk, spreekt Boorsma van co-ontwerpen. Zij geeft de voorkeur aan cocreatie omdat hiermee de artistieke integriteit van de kunstenaar bewaard kan blijven (Boorsma, zoals geciteerd in Asselman, 2010, p.27). Steeds meer kunstenaars, onder wie Merlijn van Twaalfhoven, nemen *communities* als uitgangspunt voor hun kunstwerk. Hij noemt het zelfs laf wanneer de kunstenaar zijn of haar publiek als een vrijblijvend observator ziet, hoe oprecht of democratisch dat ook mag klinken (Twaalfhoven M. , 2009, p. 8).

Wanneer in het artistieke proces sprake is van een samenwerking tussen een amateur/bezoeker en een professional, spreekt Asselman van "kunstparticipatie". Asselman omschrijft deze vorm van participatie aan de hand van de ideeën van Richard Schechner (1971), hoogleraar in Performance Studies aan Tisch School of the Arts in New York. De cultuurconsumenten participeren en co-creëren zichtbaar en/of hoorbaar in een kunstwerk of tijdens de voorstelling. De participant wordt betrokken in het creatieproces van de kunstenaar die zelf de artistieke kaders bepaalt. Schechner stelt dat de participant ook een fysieke aanwezigheid moet hebben om te kunnen spreken van kunstparticipatie (Schechner, zoals geciteerd in Asselman, 2010, p 28). De theorie van Schechner is enigszins gedateerd omdat deze uit de jaren zeventig stamt. Destijds was er nog geen internet en was fysieke aanwezigheid van het publiek daardoor in bijna alle gevallen van kunstparticipatie noodzakelijk om een artistieke bijdrage te kunnen leveren aan het kunstwerk. Daarnaast zijn de podiumkunsten het uitgangspunt van zijn ideeën. Die alleen tot leven komen in de interactie van spelers met een aanwezig publiek.

Asselman maakt onderscheid tussen "kunstparticipatie" en "amateurkunstparticipatie". Bij beide vormen van participatie is er een relatie tussen een amateur en een professional. In het geval van amateurkunstparticipatie vervult de professional echter de rol van begeleider om de amateur te ondersteunen bij de ontwikkeling binnen een kunstdiscipline. Bij kunstparticipatie gaat de professional een samenwerking met een amateur aan om samen iets nieuws te kunnen creëren (Asselman A. , 2010, p. 28).

"Organisatieparticipatie" heeft op een indirecte manier invloed op het artistieke product en draait in essentie om de participatie van de consument in de organisatie. De participatie geschiedt op organisatorisch niveau en kan zelfs van financiële aard zijn door sponsoring, door vriend te worden of door middel van een donatie bij te dragen aan de mogelijkheid van de realisatie van een project.

Een specifieke vorm daarvan is *crowdfunding*. Hierbij financiert een *community* van particulier geïnteresseerden een project door ieder een financiële bijdrage te leveren. Deze vorm van participatie kenmerkt zich door de omgeving waarin deze plaatsvindt: "onlineparticipatie". Deze vorm van participatie kan op zowel artistiek als organisatorisch niveau plaatsvinden. Met de komst van het internet is het eenvoudig geworden te participeren in kunst waarvoor je zelfs je huis niet meer uit hoeft (Asselman A. , 2010, pp. 29-33).

In het onderzoek van Asselman speelt de organisatieparticipatie een hoofdrol. Het label kunstparticipatie kent zij toe aan de vorm van participatie waarbij de kunstconsument inbreng heeft op artistiek niveau. In haar onderzoek wordt het begrip niet verder uitgewerkt en geef ik daarom de voorkeur aan het begrip "artistieke publieksparticipatie". Het gebruik van het begrip kunstparticipatie is minder passend in mijn thesis omdat het geen ruimte biedt voor een artistiek inhoudelijke vorm van participatie in het maakproces van een kunstwerk. Naar mijn mening dekt het begrip artistieke publieksparticipatie beter de lading van de vorm van publieksparticipatie die in deze thesis het uitgangspunt vormt. Artistieke publieksparticipatie zegt namelijk iets over de wijze waarop participanten invloed uitoefenen: op een artistiek niveau.

De activiteiten van Soundtrackcity kenmerken zich door tenminste twee van de bovengenoemde vormen van participatie. De mentale participatie zien we terug in de geluidswandeling door de betekenis die de wandelaar er aan geeft. Het gaat om de subjectieve beleving waarbij het werk van de kunstenaar en het referentiekader van de wandelaar samen een nieuwe betekenis krijgen. Het werk komt pas tot zijn recht als het gehoord wordt door het publiek en deze er een waarde aan toekent. Daarnaast houdt Soundtrackcity zich bezig met kunstparticipatie door op verschillende wijze mensen uit de omgeving te betrekken bij het maakproces van de geluidswandeling. De kunstenaar besluit uiteindelijk wat er gebeurt met de input van de participanten, hij of zij heeft de eindregie in handen. Al sinds de oprichting is één van de uitgangspunten van Soundtrackcity dat de kunstenaar een relatie met de omgeving en de mensen die er in wonen aangaat. In de toekomst wil Soundtrackcity mensen uit de omgeving nog intensiever betrekken bij de vorming van de artistieke inhoud van een geluidswandeling. De bewoners vormen het vertrekpunt en werken samen met de kunstenaar aan een geluidswandeling die aansluit bij hun belevingswereld (Erens, 2013c). Tevens ontwikkelt Soundtrackcity zich op het niveau van organisatieparticipatie door een *gidsenpool* in het leven te roepen: een groep vrijwilligers begeleidt de geluidswandelingen van Soundtrackcity en helpt tevens met het werven van deelnemers voor de wandelingen. In de volgende paragraaf

wordt een beschrijving gegeven van de mogelijke vormen die artistieke publieksparticipatie kan aannemen en de begrippen die hiervoor worden gehanteerd door zowel het culturele veld als door de overheid.

2.2 Community Arts

Een begrip dat nauw verbonden is met het begrip artistieke publieksparticipatie is *community arts*. Hoofddocent van Theater-, Film- en Televisiewetenschappen aan de Universiteit van Utrecht, Eugène van Erven (2010), definieert *community arts* als volgt: "Een wijze van kunst maken waarbij professionele kunstenaars min of meer intensief samenwerken met mensen die normaliter niet actief met kunst en cultuur in aanraking komen (Van Erven, Op zoek naar de kern, 2010, p. 8)."

Van Erven geeft hiermee een brede definitie van *community arts*. Het 'min of meer intensief samenwerken' legt hij uit aan de hand van de door hem geïntroduceerde begrippen *softcore* en *hardcore* projecten. Bij *softcore community arts* wordt het artistieke kader voornamelijk door de kunstenaar zelf bepaald en is er beperkte ruimte voor de artistieke inbreng van de deelnemers. Bij *hardcore community arts* staat het streven naar het artistiek mede-eigenaarschap van de deelnemers centraal. Hoe meer zeggenschap de *community* krijgt des te minder er sprake is van een autonoom proces bij de kunstenaar. Hoewel het proces hierdoor een grotere mate van onvoorspelbaarheid krijgt, neemt de betrokkenheid van de deelnemers daarentegen toe. Van Erven stelt dat hierdoor de sociale waarde van een project stijgt (Van Erven, Op zoek naar de kern, 2010, p. 10). In de publicatie *Community arts Dialogen* (2013) evalueert van Erven vijf *community arts* projecten. Samen met de betrokken kunstenaars probeert hij de essentie van deze projecten te vangen. Van Erven heeft voor het onderzoek nauw samengewerkt met de betrokken kunstenaars omdat hij van mening is dat er binnen empirisch onderzoek te weinig aandacht wordt geschonken aan het perspectief van de kunstenaar. Juist deze groep en hun werkwijze is een essentiële factor voor deze contextgevoelige tak van kunst. Aan deze contextgevoeligheid wordt in de *case-study* 'Ondiep moet je horen' uitgebreid aandacht geschonken. De intensieve manier van onderzoek die van Erven hanteert is typerend voor deze tak van wetenschap. Volgens hem is het van belang dat de onderzoeker regelmatig aanwezig is en alle dimensies van het project, de artistieke en sociale processen en de context, meeweegt in het onderzoek. Omdat er een grote diversiteit is van vorm en inhoud binnen *community arts* projecten, zijn er allerlei modellen en uiteenlopende vormen

denkbaar binnen het kader van de uiterste vormen van *softcore* en *hardcore* projecten (Van Erven, 2013, pp. 7-17).

Het in mijn onderzoek gehanteerde begrip artistieke publieksparticipatie bevindt zich aan de *softcore* kant van *community arts* projecten. De artistieke doelstellingen van de kunstenaar zijn leidend, maar het is zeer waarschijnlijk dat er sociale neveneffecten uit voortvloeien. Van Erven stelt dat het *community arts* betreft op het moment dat het participerende publiek normaliter niet actief met kunst en cultuur in aanraking komt. In de manier waarop het begrip 'artistieke publieksparticipatie' in mijn onderzoek gehanteerd wordt is het met name van belang dat de participerende groep een weerspiegeling is van een specifieke *community*. Dit kunnen zowel actieve als receptieve kunstbeoefenaars zijn of mensen die nog niet eerder actief met kunst en cultuur in aanraking zijn gekomen en is daarmee niet exclusief gericht op de nog niet participerende groep. In de volgende paragrafen wordt belicht hoe kunstenaars en de overheid zich verhouden tot *community arts*.

Drijfveer kunstenaars

Kunstinstellingen, kunstenaars, welzijnsorganisaties, gemeentes en wooncorporaties handelen ieder vanuit hun eigen motivatie om actief met *community arts* bezig te zijn. Zo kan het zijn dat een kunstinstelling meer bezoekers wil trekken en hiervoor een *community arts* project initieert of dat een welzijnsorganisatie door middel van kunstparticipatie de sociale cohesie in een wijk wil vergroten. In 2005 deed Sandra Trienekens (2011) in samenwerking met Cultuurnetwerk Nederland onderzoek naar de drijfveren van honderd kunstenaars om zich te richten op geëngageerde kunstprojecten. Deze kunstenaars werden benaderd op basis van hun werkwijze, waarbij kunst en sociaal engagement belangrijke pijlers van hun werk vormen. Trienekens stelt dat kunstenaars als reactie op de individualisering van de moderne samenleving een zoektocht zijn begonnen naar het collectieve en daardoor in de afgelopen decennia steeds meer de interactie met verschillende *communities* zijn aangegaan. Uit het onderzoek blijkt dat de kunstenaars handelen vanuit een intrinsieke motivatie om sociaal maatschappelijk van betekenis te kunnen zijn. Trienekens wijst er op dat er in het overheidsbeleid, op het gebied van kunstparticipatie, het afgelopen decennium een sterke nadruk heeft gelegen op de stimulering van *community arts* projecten en dat dit invloed heeft gehad op de groei van het aantal kunstenaars dat vanuit sociaal engagement handelt (Trienekens, zoals geciteerd in Trienekens et al., 2011 p. 17).

Overheidsbeleid op het gebied van *community arts*

De koers die de overheid vaart, speelt dus een belangrijke rol in de ontwikkeling van *community arts* projecten. Sinds 2009 bestaat het Fonds voor Cultuurparticipatie, die projecten ondersteunt met als doel actieve cultuurparticipatie te stimuleren (Fonds voor Cultuurparticipatie, z.j.). Dit fonds en nog enkele andere fondsen, maken het op financieel vlak mogelijk dat sociaal bewogen kunstenaars en kunstinstellingen hun projecten kunnen uitvoeren. De visie van de overheid op *community arts* is mede bepalend voor het soort projecten dat wordt uitgevoerd. Volgens Marie van Looveren, onderzoekster naar sociaal-artistieke projecten, bewegen deze projecten zich tussen de meer autonome en meer interactieve vormen:

Sociaal-artistieke projecten zoeken in de praktijk dus steeds naar een evenwicht tussen het sociale en het artistieke. Het artistieke is een onderdeel van het doel dat nagestreefd wordt. Dat doel is een product met een zekere artistieke kwaliteit, maar tegelijkertijd is het artistieke niet het enige doel, want er worden ook sociale doelstellingen nagestreefd. Sociaal-artistieke projecten kunnen dus het best beschouwd worden als een brede waaier aan mogelijke projecten die zich op een continuüm bevinden tussen het sociale en het artistieke (Van Looveren, 2010, p. 45).

Het overheidsbeleid beweegt zich eveneens langs deze zogenaamde 'brede waaier' of als we terugkeren naar de terminologie van Van Erven, langs de schaal van *softcore* en *hardcore community arts*. De term *community arts* vindt zijn oorsprong in Engeland, in het sociaal cultureel werk. Eind jaren '90 werd in het Nederlandse kunstbeleid voor het eerst aandacht gevraagd voor het tot stand brengen van kunst in samenwerking met *communities*. De rijksoverheid bij monde van Rick van der Ploeg constateerde dat het contact met het publiek was verzwakt. Kunst moest een zo breed mogelijke groep bij het culturele leven betrekken. Zo kwam onder leiding van staatssecretaris Rick van der Ploeg het 'Actieplan Cultuurbereik' (1999) tot stand. Geïnspireerd door het *community* werk uit Engeland waarbij een nauwe samenwerking met culturele instellingen en wijken werd aangegaan, trokken in Nederland vervolgens ook zogenaamde *community workers* de wijken in. Niet de kunstenaars, maar deze cultuuraanjagers waren de drijvende kracht achter deze projecten, waarin welzijnsorganisaties en culturele instellingen de handen ineen sloegen (Twaalfhoven, 2010). Destijds werd *community arts* door beleidsmakers vooral gezien als een middel om aan sociale doelstellingen te kunnen werken, zoals het bevorderen van de sociale cohesie in de wijken. In 2003 gaf de Raad voor Cultuur in het vooradvies voor de Kunstenplanperiode 2005-2008 een omschrijving van

community arts waarin werd gesproken over kunstbeoefening op basis van materiaal dat in de groep voorhanden is en onder begeleiding van een docent of begeleider verwerkt wordt tot een nieuw repertoire dat de groep kan uitvoeren (Raad voor Cultuur, 2003, p. 8). De nadruk werd destijds voornamelijk gelegd op de sociale waarde van *community arts* waarbij er niet perse met een autonoom kunstenaar gewerkt hoefde te worden, dit kon ook een kunstdocent of begeleider zijn. In dit vooradvies werd echter wel benadrukt dat *community arts* verder gaat dan slechts te fungeren als middel voor welzijnswerk door de nadruk te leggen op het verbeteren van de artistieke vaardigheden van de participanten. Destijds beschouwde de raad *community arts* als een combinatie van amateurkunst en kunsteducatie. In het 2009-2012 programma van het Fonds voor Cultuurparticipatie 'Het beste van twee werelden' stond de verhouding tussen de amateur en de professional centraal:

Het Fonds streeft met 'Het Beste van twee werelden' programma verschillende doelen na, zoals de inhoudelijke ontwikkeling van de amateursector en het creëren van een meer gelijkwaardige, vanzelfsprekende en duurzame samenwerking tussen de professionele cultuursector en de amateurwereld. Daarnaast stelt het fonds zich met dit programma ten doel de zichtbaarheid te verbeteren van de bijdrage die burgers leveren aan het culturele leven (Fonds voor Cultuurparticipatie, z.j.).

Uit de verschillende definities die aan *community arts* worden toegekend blijkt dat de overheid zoekende is naar een kader waarbinnen zij deze kan plaatsen. Om beleid te kunnen voeren is het noodzakelijk dat er voor de beoordeling daarvan kaders bepaald zijn. Zo vallen veel artistieke participatieprojecten tussen wal en schip. Volgens van Looveren (2010) lijkt het alsof ervan uit wordt gegaan dat er binnen *community arts* concessies door de kunstenaar gedaan moeten worden. *Community arts* in de traditionele zin schommelt tussen het bevorderen van sociale cohesie en het stimuleren van de artistieke talenten van de deelnemers. Zodra de sociale doelstellingen teveel centraal komen te staan worden deze afgedaan als amateurkunst of welzijnswerk. Zodra de artistieke waarde, in de ogen van de subsidieverstrekkers, teveel centraal komt te staan wordt het te artistiek bevonden (Van Looveren, 2010, p. 41). Uit deze paragraaf blijkt dat de overheid enerzijds door financiële steun vrijheid geeft in de uitvoering van projecten, anderzijds werkt overheidsbemoediging beperkend omdat de projecten aan strenge eisen moeten voldoen.

Geen gewone kunst maar wel gewoon kunst

Naast de overheid is er ook onder wetenschappers, journalisten, kunstinstellingen en kunstenaars de behoefte om *community arts* binnen een kader te plaatsen. De overheid brengt kaders aan voor de praktische uitvoering van haar beleid. Volgens van Erven (2013) is er onder cultuuraanjager en kunstenaars juist niet de behoefte om bij een bepaalde groep geplaatst te worden en verdedigt men daardoor zijn of haar manier van werken. Daardoor wordt het begrip *community arts* toegeëigend of juist verworpen. *Community* kunstenaars moeten zich zowel tot de officiële kunstwereld als de gewone mensenwereld verhouden en op beide niveaus kunnen communiceren (Van Erven, 2013, 99. 133-141). De discussie over wat *community arts* is en wat het zou kunnen zijn, leeft. In het voorjaar van 2010 wijdde Boekman, tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid een volledig nummer aan *community arts*. Verschillende wetenschappers, journalisten en mensen uit het veld lieten hun licht schijnen op het fenomeen *community arts*. Van Erven stelde in dit nummer dat de waarde en beoordeling van *community arts* nooit als zwart-wit gezien kan worden. Een hoge participatie en maatschappelijke waarde sluit niet per definitie een sterk artistiek concept uit (Van Erven, 2010). Het maken van het onderscheid tussen sociale en artistieke projecten wordt door verschillende auteurs uit dit Boekman nummer ter discussie gesteld (Boekman, 2010). Initiator en onderzoeker op het gebied van *community arts*, Peter van den Hurk (2010), spreekt zich fel uit tegen het inzetten van kunst om het volk te verheffen of het initiëren van *community arts* projecten om het volk een ingang te geven naar meer kunstparticipatie in het reguliere aanbod: "De *community arts* is geen voorportaal van de 'echte' kunst'...*Community arts*, althans de *community arts* die ik voorsta, heeft niets te maken met kunstzinnige vorming, noch met amateuristische kunstbeoefening, kunsteducatie of wat dies meer zij (Van den Hurk, 2010, pp. 57-58)." Alex de Vries (2010) ondersteunt de mening van Peter van den Hurk:

Opvallend is dat Peter van den Hurk in zijn artikel spreekt over 'kunstverheffing' in plaats van 'volksverheffing'. Dan zou de inzet van *community arts* kunnen zijn dat je de kunst op een ander plan brengt vanuit de mogelijkheden die het volk daartoe biedt (en niet dat je het volk verheft vanuit de mogelijkheden die de kunst daartoe biedt). Hoewel alle goede definities omkeerbaar zijn, is het soms prettig als binnen definities het tegendeel ook waar is (De Vries, 2010, pp. 88-89).

Volgens Sandra Trienekens en Dirk Willem Postma (2010) is de term *community arts* wellicht niet passend in een tijd waarin de artistieke kwaliteit steeds meer

centraal komt te staan met daaraan gekoppeld de sociale waarde (Trienekens & Postma, 2010).

Een kunstenaar die het werken met *communities* als essentieel onderdeel van zijn werk ziet, is componist en *community arts* kunstenaar Merlijn Twaalfhoven (2009). Hij streeft ernaar kunst en het alledaagse leven met elkaar te laten versmelten. Hij maakt naar eigen zeggen "kunst in de wereld". In de gelijknamige publicatie houdt hij een pleidooi, gericht aan kunstenaars, om zich meer open te stellen voor hun publiek. Twaalfhoven is ervaringsdeskundige op het gebied van werken met *communities* in kunstprojecten. Hij benadert de deelnemers niet als amateurkunstenaars maar als 'levens-professionals'. Hiermee doet hij een appèl op hun kracht. Belangrijk in het werk van Twaalfhoven zijn de wederzijdse communicatie tussen producent en consument. Zijn visie op *community arts* verwoordt hij als volgt:

Kunst in de wereld is geen gewone kunst, maar het is wel gewoon kunst. Het niveau is even afhankelijk van de keuzes van de kunstenaar als bij conventionele kunst. Naast de kracht van het idee zijn materiaalgebruik en vakmanschap essentieel, met het verschil dat het materiaal de hele wereld is (en dan met name de mensen daarin), en vakmanschap neerkomt op vaardigheid om met de wereld (en dan met name met de mensen daarin) om te gaan. En dat is niet eenvoudig (Twaalfhoven, M., 2009, p. 25).

Twaalfhoven stelt dat de taal van de kunst steeds abstracter is geworden en hierdoor door slechts een beperkte groep verstaan wordt. Kunst is hierdoor gebonden aan gedragscodes en regels: "Zodra je weet dat iets een kunstwerk is, plaats je het meteen in een aparte categorie en behoort het niet meer tot de gewone wereld waarin alles een rol en een functie heeft, maar tot een kunstuniversum met eigen wetten (Twaalfhoven M. , 2009, p. 11)."

Volgens van Erven (2013) kunnen de wetten uit dit zogenaamde reguliere kunstuniversum niet toegepast worden op de *community arts* praktijken. De wetten binnen *community arts* zijn niet duidelijk gedefinieerd. Kunstkritiek op deze projecten moet vanuit een andere invalshoek benaderd worden omdat er geen duidelijke normen zijn waaraan men de kwaliteit kan toetsen. Naast het artistieke proces moeten ook de waarde van het sociale proces in de beoordeling meegenomen worden (Van Erven, Community Arts Dialogen, 2013).

2.3 Artistieke publieksparticipatie in de praktijk

Het werken met *communities* doet een beroep op de vaardigheden van de kunstenaar en de betrokken partijen om zowel de artistieke als sociale processen

in goede banen te leiden. Volgens van Erven is het noodzakelijk dat *community arts* projecten hun eigen ritme kunnen volgen. Een veelvoorkomend probleem is dat men vastzit in te strakke productieschema's die uit de reguliere kunstwereld zijn overgenomen (Van Erven, *Community Arts Dialogen*, 2013, p. 95).

Omdat *community arts* in het afgelopen decennium een meer dominante rol in de kunstwereld heeft ingenomen is men vanuit verschillende hoeken op zoek naar structurele kenmerken die kunnen ondersteunen in de uitvoering van dergelijke projecten. In de publicatie 'Community Arts Dialogen' legt van Erven (2013) juist de nadruk op de structurele verschillen van de geëvalueerde projecten en dat een eenduidige benadering daarom niet van toepassing is. Aan de hand van een keten van gedragingen brengt hij oorzaak en gevolg in kaart. Door de publicatie heen worden de sterke kanten en valkuilen van de projecten benoemd. Zo zijn sommige kenmerken sterk gelieerd aan een specifiek project en andere overkoepelend en typerend voor het werken met *communities*. Duidelijke handvatten worden door van Erven niet geboden omdat in deze publicatie de kunstenaar centraal staat en het hier maatwerk betreft dat niet in een duidelijk kader geplaatst kan worden. Handvatten kunnen daarentegen wel relevant zijn voor betrokken partijen die (deels) de randvoorwaarden creëren waardoor de kunstenaar en de *community* een vruchtbare samenwerking kunnen aangaan.

In 2010 werd het landelijk expertisecentrum voor *community arts*: CAL-XL (Community arts Lab) opgericht. Dit centrum verzamelt in een databank gegevens over *community arts* projecten die organisaties en individuen aanbieden. Met deze informatie probeert de organisatie het brede scala aan *community arts* projecten in Nederland in kaart te brengen. Door de projectleider van CAL-XL, Sicco Cleveringa (2010), werd een stappenplan/methodiek voor *community arts* projecten ontwikkeld. Deze publicatie heeft tot doel betrokken partijen bij *community arts* praktijken, concrete instrumenten te bieden om deze projecten en meerjarige programma's op een succesvolle manier uit te voeren. Aan de hand van een projectscan kunnen de betrokken partijen in kaart brengen hoe zij zich tot elkaar verhouden, wat de verwachtingen zijn, de uitgangspunten en de rolverdeling. Deze methode geeft duidelijke handvatten om het procesverloop te accommoderen. De projectscan is erop gericht goede randvoorwaarden te creëren en het project te monitoren. De participant en betrokken partijen worden in deze methodiek als uitgangspunt genomen. Dit zorgt ervoor dat projecten worden opgebouwd op basis van de visie van cultuuraanbidders. Voor de visie en uitgangspunten van de kunstenaar is in deze methodiek echter minder ruimte. Van Erven (2013) beschrijft dat institutionele inbedding en gestructureerde steun er enerzijds voor kan zorgen dat een project

breed gedragen wordt maar anderzijds beperkt het de vrijheid die voor het experimentele en artistieke onderzoek zo van belang zijn. Helaas was dit onderzoek nog niet beschikbaar in de periode dat ik mijn onderzoek uitvoerde.

Voor het structureren van de data in mijn de casestudy 'Ondiep moet je horen' wordt daarom gebruik gemaakt van de publicatie 'Culturele interventies in krachtwijken' (Trienekens et al., 2011). Deze publicatie is het resultaat van een driejarig onderzoek naar de werking van multidisciplinaire teams die zich focussen op de integratie tussen fysieke, sociale en culturele interventies in de stedelijke omgeving. Dit onderzoek is een initiatief van het lectoraat Burgerschap en Culturele Dynamiek aan de Hogeschool van Amsterdam en werd uitgevoerd door Sandra Trienekens, Willemien Dorrestijn en Dirk Willem Postma. In dit onderzoek wordt het bevorderen van de sociale cohesie als uitgangspunt genomen waarbij drie culturele interventies de leidraad vormen. Het proces van de drie interventies (Garage Notweg in Osdorp, Cascoland in de Kolenkitbuurt en UCee Station Sloterveer) werd gemonitord door het lectoraat. Aan de hand van een procesbeschrijving en actoranalyse zijn de werking van de multidisciplinaire teams, die speciaal voor deze culturele interventies werden samengesteld, geanalyseerd. Daarnaast zijn ook de effecten van de culturele interventies op de sociale dynamiek in het gebied gemeten.

De visie en hypothese van het Trienekens et al. is dat kunst kan dienen als begeleider in veranderingsprocessen. De kracht van kunst schuilt in de verbeelding en het zichtbaar maken van de dynamiek in een gebied (Trienekens et al., 2011, p. 27). Vaak zijn er meerdere partijen betrokken bij culturele interventies zoals (deel)gemeenten, corporaties, sociale en welzijnspartners, scholen en culturele instellingen. Wil een project een redelijke slagingskans hebben, dan is een goede samenwerking tussen de betrokken partijen cruciaal. Deze samenwerking verloopt echter zelden zonder conflict vanwege uiteenlopende belangen. Deze hoeven geen probleem te vormen, zolang ze worden geacommodeerd (Trienekens et al., 2011, p. 83). Binnen de drie projecten heeft het onderzoeksteam geëxperimenteerd met de samenstelling van de multidisciplinaire teams. Het proces en de individuele teamleden zijn gevolgd via participatieve observaties, groepsbijeenkomsten en interviews. Aan de hand van een procesomschrijving en een beschrijving van de rol, invloed en het belang van de betrokken partijen, hebben Trienekens et al. aanbevelingen gedaan voor een goede werking van multidisciplinaire teams. Het evalueren van de rol, invloed en het belang is gedaan op basis van de woorden, klein, middelmatig en groot. Een voorbeeld uit de publicatie 'Culturele interventies in krachtwijken' is opgenomen in figuur 1 (Trienekens et al., 2011, p. 90).

Figuur 1: Actoren rondom interventies Cascoland

Wie	Rol en invloed	Belang
Bewoners	Middelmatig: Bewoners zijn doelgroep en zijn deelnemer, toeschouwer, adviseur, uitvoerende. Vormgeving en uitvoering project hangt grotendeels af van participatie en inbreng bewoners. Bewoners ook vertegenwoordigd in multidisciplinair team.	Groot: Bewoners zijn gebaat bij leefbare buurt en interessante activiteiten waarbij zij betrokken kunnen raken. Meerderheid geeft aan de buurt door het project leuker te vinden.
Cascoland	Groot: Zij zijn de uitvoerende kunstenaars en zij bepalen invulling van de opdracht.	Groot: Succes betekent prettig en met voldoening werken, goed voor reputatie en vervolgoopdrachten.
Corporatie Rochdale	Middelmatig: De rol is klein: zijn alleen eigenaar Piggelmeewoningen, Maar de invloed t.a.v. besluitvorming over ter beschikkingstelling van Piggelmeewoningen is groot.	Klein: Belang bij investering in leefbaarheid, en overtuigend verhaal voor het onttrekken van woningen uit de woningmarkt. Rochdale heeft vooralsnog weinig bezit in directe omgeving van Piggelmeewoningen dus hierdoor is belang niet groot.

Bovenstaand schema vormde het heuristische kader voor het onderzoek van Trienekens et al. Zij gebruikten dit schema om op zoek te gaan naar waarheden en aannames op basis van hun ervaringen (Trienekens et al., 2011, pp. 15-21). Deze heuristische methode wordt in het volgende hoofdstuk toegepast op het project 'Ondiep moet je horen' met als doel mijn bevindingen te ordenen en op basis daarvan op zoek te gaan naar 'waarheden' over de toepassing van artistieke publieksparticipatie tijdens het maakproces van de geluidswandeling.

Track 3: 'Ondiep moet je horen'

In de voorgaande hoofdstukken is beschreven wat een geluidswandeling is en wat er in deze thesis onder artistieke publieksparticipatie wordt verstaan, en hoe deze vorm van publieksparticipatie zich verhoudt tot de kunstwereld. Ook is kort belicht hoe Soundtrackcity de geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie benadert. Deze twee componenten komen samen in de *casestudy* 'Ondiep moet je horen', die in dit hoofdstuk centraal staat. De analyse van dit project geeft antwoord op de volgende deelvraag: *Wat leert het project 'Ondiep moet je horen' ons over de samenwerking tussen de makers van de geluidswandeling en de participanten?*

In het voorjaar van 2013 werd in opdracht van Soundtrackcity, door twaalf kunststudenten van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU), een geluidswandeling in de wijk Ondiep in Utrecht gemaakt. Deze geluidswandeling, gemaakt voor en mede door kinderen uit de wijk Ondiep, ging op het Jeugdtheaterfestival Tweetakt 2013 in première. Zoals eerder in paragraaf 1.5 werd besproken is één van de kenmerken van de geluidswandelingen van Soundtrackcity dat de belevingswereld van de bewoners van een specifiek gebied meegenomen wordt in het onderzoeksproces van de kunstenaar. 'Ondiep moet je horen' was het eerste project van Soundtrackcity waarbij de deelname en belevingswereld van kinderen het uitgangspunt was. Door middel van workshops en een samenwerking met de kunststudenten van de HKU werden de kinderen van Basisschool de Boemerang betrokken in het maakproces van de wandeling. Mijn afstudeerstage bij Soundtrackcity begon gelijktijdig met de start van dit project. Ik heb in het gehele proces meegedraaid als participierend observator met als doel een evaluatie te schrijven die voor Soundtrackcity handvatten kan bieden voor toekomstige projecten waarin artistieke publieksparticipatie een rol speelt. In de inleiding is de verantwoording voor dit empirische onderzoek beschreven. Het schema uit de publicatie 'Culturele interventies in krachtwijken' wordt gebruikt als frame om de informatie uit de evaluatie te structureren (Trienekens et al., 2011).

In paragraaf 3.1 wordt de projectbeschrijving gegeven met een uitleg over het proces, de betrokken partijen, de kunststudenten, de brongroep en de wijk Ondiep. Vervolgens wordt in paragraaf 3.2 de verhouding tussen de betrokken partijen beschreven en geanalyseerd aan de hand van de actoranalyse naar een voorbeeld van de actoranalyse uit de publicatie 'Culturele interventies in krachtwijken'. In paragraaf 3.3 wordt de rol van Soundtrackcity in dit project geanalyseerd. Vervolgens wordt het hoofdstuk afgesloten met de belangrijkste

conclusies uit dit project en de structurele kenmerken die van toepassing zijn op projecten waarin de geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie samen komen.

3.1 Projectbeschrijving

'Ondiep moet je horen' is in eerste plaats een productie van Soundtrackcity in samenwerking met de HKU. De geluidswandeling, gebaseerd op de belevingswereld van kinderen uit de wijk Ondiep in Utrecht, werd in acht weken tijd door studenten van de HKU ontwikkeld. In maart 2013 ging de geluidswandeling op het Jeugdtheaterfestival Tweetakt in première. Het project is een samenwerking van verschillende partijen die ieder vanuit een persoonlijk belang deel hebben genomen aan het project. Soundtrackcity had al enige tijd de wens om een geluidswandeling in Utrecht te maken. Daarnaast leek het hen interessant om deze samen met kunststudenten en kinderen te maken. Het Tweetakt festival had interesse om een wandeling van Soundtrackcity te programmeren maar had hiervoor geen budget. Voor de financiering werd de HKU erbij betrokken. Voor de hogeschool was dit project een geschikte praktijkopdracht die aansluit bij het interdisciplinaire programma dat de kunstacademie aanbiedt. Daarnaast bood deze projectopzet de mogelijkheid om een platform voor de school en de studenten te bieden. De keuze om in de wijk Ondiep een geluidswandeling tot stand te brengen kwam voort uit de behoefte van het jeugdtheaterfestival om nieuwe contacten op te doen in deze wijk. Figuur 2 geeft een beknopt overzicht van de betrokken partijen en hun rol/positie binnen het project.

Voordat het project van start ging zijn er door Soundtrackcity en de HKU afspraken gemaakt over het verloop van het project. Dit gebeurde in samenspraak met een medewerker van het projectbureau en een externe projectcoördinator die speciaal voor dit project was aangenomen. Samen hebben zij een programma van acht weken samengesteld waarin workshops, begeleidersbijeenkomsten, lessen van de vakdocenten (schrijven, theater docent en klankontwerp), bijeenkomsten met de groep leerlingen van Basisschool de Boemerang en presentatiemomenten werden opgenomen. Het lesprogramma werd tot in detail opgesteld. In Bijlage III is het rooster opgenomen. Regelmatig is er door de kunststudenten van de beoogde planning afgeweken vanwege tijdsnood. De projectlessen werden gegeven door Soundtrackcity en de externe

projectcoördinator. In deze lessen stonden het procesverloop en projectmanagement centraal. De vakinhoudelijke lessen werden gegeven door de vakdocenten van de schrijversopleiding en klankontwerp. Soundtrackcity verzorgde de lessen voor de studenten van de opleiding theaterdocent. Daarnaast werd er nog een geluidskunstenaar bij het project betrokken die zich bezig hield met de inhoudelijke begeleiding en aansturing van het project.

Figuur 2: Overzicht 'Ondiep moet je horen'

Uitvoerende partij	Kunststudenten HKU
Doelgroep	Leerlingen van Basisschool de Boemerang in de wijk Ondiep in Utrecht
Financiers	HKU
Initiatief	Theaterfestival Tweetakt, Soundtrackcity en de HKU
Opdracht formulering	Maak een geluidswandeling op basis van de belevingswereld van de kinderen en zorg dat het publiek actief participeert.
Keuze uitvoerende partijen	De kunststudenten werden door de HKU geselecteerd op basis van hun voorkeur en motivatie
Betrokkenheid bewoners	Gericht op één groep, de basisschool leerlingen. Educatief programma, betrekken van verhalen van de kinderen, een aantal leerlingen ingezet voor de stemopnames. Activiteiten nauwelijks zichtbaar in de wijk, enkele bewoners geïnterviewd. Geluidswandeling nauwelijks gelopen door bewoners uit de wijk zelf
Samenwerking overige partijen in de buurt	Basisschool de Boemerang, welzijnsorganisatie Portes
Projectaanjager	Soundtrackcity en HKU

De betrokken partijen

In de voorbereidingsperiode werd er door Soundtrackcity en de HKU veel aandacht en tijd besteed aan het samenstellen van een programma waarin theorie en praktijk elkaar afwisselden. Uit de eindevaluatie bleek dat er in deze periode niet genoeg stil is gestaan bij de rol en taakverdeling van de betrokken partijen. Toen pas werd duidelijk dat de ideeën hierover uiteen liepen. Soundtrackcity was opdrachtgever, producent en bood daarnaast gedeeltelijk

begeleiding op vakinhoudelijk en artistiek niveau. Vanuit de HKU en theaterfestival Tweetakt werd er echter vanuit gegaan dat de eindregie van de geluidswandeling ook in handen van Soundtrackcity was. De betrokkenen gaven aan dat hier nooit concrete afspraken over waren gemaakt. De aanneming van de HKU en Tweetakt dat Soundtrackcity ook de eindregie op zich zou nemen was niet reëel wanneer er gekeken wordt naar het aantal uren dat Soundtrackcity tot haar beschikking had.

Tweetakt bleef vanaf de start van het project op de achtergrond. Vanuit de educatieafdeling van het festival was de eerste twee weken een stagiair betrokken die gedeeltelijk de communicatie met Basisschool de Boemerang op zich nam. Na twee weken hield dit contact echter op en heeft een aantal medewerkers van het festival vanaf de zijlijn meegekeken door feedback te geven op een de presentatiemomenten van de kunststudenten.

Met Basisschool de Boemerang zijn in samenspraak met de betrokken partijen afspraken gemaakt over het lesprogramma. Gedurende het project was voornamelijk de communicatie tussen de kunststudenten en de basisschool van belang voor de voortgang van het maakproces. De studenten hebben uiteindelijk op een aantal kinderen een groter beroep gedaan dan vooraf gepland en afgesproken was. Dit gebeurde in de vorm van extra opnamemomenten met een aantal van de leerlingen. De welwillendheid van de lerares was hierin van groot belang voor het verloop van het project.

De kunststudenten

Voor Soundtrackcity was de deelname van de leerlingen van Basisschool de Boemerang een essentieel onderdeel van het project. De studenten werden geacht de belevingswereld van de kinderen als centraal uitgangspunt voor de geluidswandeling te nemen. De studenten kregen de volgende opdrachtformulering:

De studenten krijgen de opdracht om op basis van gesprekken met de kinderen, analyse van de locatie, fieldrecordings enz. vier tracks te ontwikkelen voor de wandeling. De verschillende tracks moeten op elkaar aansluiten en samen één wandeling vormen. Daarnaast ontwikkelen de groepen samen een plan om het publiek actief te laten participeren tijdens de wandeling. De studenten stellen zelf vier groepen samen waarin de drie disciplines (schrijfopleiding, docentenopleiding en klankontwerp) zijn vertegenwoordigd. Elke groep realiseert een van de vier tracks van de geluidswandeling (Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, 2013).

De derdejaars kunststudenten kregen met deze opdracht te maken met factoren die voor het grootste deel nieuw voor hen waren:

- Interdisciplinair samenwerken met studenten van verschillende kunstvakopleidingen;
- Werken voor een opdrachtgever;
- Een artistiek product maken voor een professioneel podium;
- Een *community* als uitgangspunt nemen voor een artistiek product;
- Een geluidswandeling maken.

De doelgroep

De doelgroep bestond uit groep zeven leerlingen van Basisschool de Boemerang. Dit zijn kinderen in de leeftijd van tien en elf jaar. Volgens Jeugdtheaterfestival Tweetakt is dit een fijne doelgroep om mee te werken omdat er een serieus beroep op ze gedaan kan worden en ze tegelijkertijd nog over een goede portie fantasie beschikken (persoonlijke communicatie, 14 april 2013). Tijdens de bijeenkomsten deden de kinderen enthousiast mee met de verschillende oefeningen en opdrachten. De kunststudenten hadden er echter moeite mee om op de juiste manier een beroep te doen op de doelgroep. Ze waren teleurgesteld dat ze niet het artistieke materiaal uit de leerlingen kregen waar ze op gehoopt hadden. Wellicht waren de verwachtingen van de kunststudenten te hoog gespannen of konden ze het verkregen materiaal niet op waarde schatten en doorgaan met het onderzoek naar de belevingswereld van de kinderen. Ze waren er niet toe in staat een creatieve oplossing te vinden om met het bestaande materiaal een artistieke vertaalslag te maken. Daarom kozen zij ervoor historische gebeurtenissen als verhaallijn te gebruiken en de kinderen enkel te betrekken bij de geluidsopnames. De geschiedenis van de wijk werd gebruikt als rode draad in de geluidswandeling waarbij de kinderen werd gevraagd om dat verhaal te vertellen. Voordat de wandeling officieel in première ging hadden de kinderen van groep zeven hun eigen première met de studenten. De docente van groep zeven vermoedt dat de kinderen de wandeling niet gelopen zouden hebben als ze dat in hun vrije tijd hadden moeten doen. Cultuur staat volgens haar niet op het prioriteitenlijstje van de bewoners uit de wijk Ondiep. Haar verwachting was dan ook dat er niet veel familie en vrienden de wandeling zouden lopen. Eén ouder was geïnteresseerd maar vond de procedure van het kaartje kopen bij het Tweetakt festival te ingewikkeld, en is daardoor afgehaakt (Persoonlijke communicatie, 2013).

De wijk Ondiep

De wijk Ondiep ligt aan de rivier de Vecht in Utrecht en is gebouwd op moerassige grond. In 2007 werd deze 'typisch Utrechtse volkswijk' aangewezen als een van krachtwijken door toenmalig minister Ella Vogelaar. Het is een gemêleerde buurt van autochtone en allochtone bewoners, families die al generaties lang in de wijk wonen, maar ook steeds meer studenten die zich in de wijk vestigen (Gemeente Utrecht, z.j.). In de wijk is een aantal basisscholen gevestigd, waaronder Basisschool de Boemerang. De meeste leerlingen op deze school wonen in de buurt zelf, enkele leerlingen komen uit de omliggende buurten. De enige betrokken organisatie uit de wijk zelf, naast Basisschool de Boemerang, was welzijnsorganisatie Portes. Portes informeerde de studenten over de dynamiek in de wijk en ondersteunde hen bij het zoeken naar geschikte interviewpartners. Voorafgaand aan de *kick-off* is er door het projectteam niet of nauwelijks onderzoek gedaan naar de achtergrond en de bewoners van de wijk Ondiep. Dit onderzoeksproces werd met de aanvang van het project aan de kunststudenten overgelaten.

Eén van de opdrachten voor de kunststudenten was het creëren van draagvlak voor de geluidswandeling in de wijk Ondiep. De studenten hebben met verschillende bewoners uit de wijk contact gehad in de vorm van interviews of door te participeren in buurtactiviteiten. Daarnaast kregen alle deelnemende kinderen briefjes die hun ouders/verzorgers informeerden over het project met een verwijzing naar de blog op de Soundtrackcity website. De bewoners langs de route van de geluidswandeling kregen een briefje en flyer in de brievenbus die werden gemaakt door de HKU, zie hiervoor Bijlage IV. Deze flyer werd tevens op openbare plekken in de wijk verspreid en op het festivalterrein Tweetakt. Het festival zorgde ervoor dat de wandeling door basisschoolklassen uit de stad gelopen werd.

Door middel van een enquête heb ik in kaart gebracht welke bezoekers er op de geluidswandeling af kwamen, zie hiervoor Bijlage II. Het doel van de enquête was om in kaart te brengen of er ook bezoekers uit de wijk zelf deelnamen en hoe ze op de hoogte waren gesteld van de geluidswandeling. De geluidswandeling werd tijdens het festival begeleid door de kunststudenten. De enquête lag op de startlocatie van de geluidswandeling. Na afloop kwamen de bezoekers weer terug op dit punt waar hen werd verzocht de enquête in te vullen. De enquête is in totaal door veertien personen ingevuld. Vanwege de minimale respons dient de uitkomst als indicatie en is deze niet statistisch significant. De minimale respons is te wijten aan het lage bezoekersaantal, wat mede veroorzaakt kan zijn door de slechte weersomstandigheden. Uit de enquête

blijkt dat drie van de veertien respondenten in de wijk Ondiep wonen. Slechts voor één van hen was de thuis ontvangen flyer aanleiding om de geluidswandeling te lopen. De helft van de bezoekers was via de makers op de hoogte gesteld van de wandeling, de andere helft via het Tweetakt festival en geen van de bezoekers via een van de deelnemers. De bezoekers die uit Utrecht zelf kwamen hadden het festival al vaker bezocht. De wandeling is uiteindelijk nauwelijks door bewoners uit de wijk Ondiep of omgeving gelopen en degenen die daar wel vandaan kwamen, waren al regelmatige Tweetakt- festivalbezoekers. Volgende de docente van Basisschool de Boemerang moet het de bewoners zo makkelijk mogelijk gemaakt worden om de geluidswandeling te lopen (Persoonlijke communicatie, 2013).

3.2 Dynamiek tussen de betrokken partijen

In paragraaf 2.3 is beschreven hoe een onderzoeksteam van het lectoraat voor Burgerschap en Culturele Dynamiek drie verschillende culturele interventies heeft gemonitord. De analyse van het project 'Ondiep moet je horen' heeft op eenzelfde manier plaatsgevonden; aan de hand van participerende observaties, groepsbijeenkomsten en gesprekken. Figuur 3 geeft een samenvattend overzicht van de betrokken partijen, het belang dat zij hadden bij het project en de rol en de invloed die zij uitoefenden op het uiteindelijke projectresultaat. Deze figuur is gebaseerd op Figuur 2 uit 'Culturele interventies in krachtwijken', dat bruikbaar is om de data te ordenen. Wel behoeft het gebruik van dit model als heuristisch kader een nadere toelichting over de wijze waarop deze door mij geïnterpreteerd en toegepast is:

- De betrokken partijen kunnen op verschillende niveaus invloed uitoefenen. Omdat de geluidswandeling in deze thesis de leidraad vormt, duidt het kopje "invloed" op de invloed die de betrokken partijen hebben uitgeoefend op het artistieke proces en eindresultaat.
- Het toekennen van de waarden klein, middelmatig en groot aan rol/invloed en belang is mijn interpretatie op wat ik als participerend onderzoeker heb waargenomen. Door deze categorisering heb ik keuzes moeten maken die mogelijk niet voldoende recht doen aan de complexiteit van dit project. Dit wordt ondervangen in de nadere toelichting op het schema onder de kopjes "belang" en "rol en invloed".

Figuur 3: De rol en het belang van de actoren rondom het project 'Ondiep moet je horen'

Wie	Rol/Invloed	Belang
Leerlingen basisschool de Boemerang	Middelmatig: Gedeeltelijke inspiratiebron voor de geluidswandeling. Het materiaal dat uit de ontmoetingen met de kinderen voortkwam is nauwelijks gebruikt. Stemopnames zijn gebruikt in geluidswandeling.	Middelmatig: De geluidswandeling moest aansluiten op de belevingswereld van de kinderen om ze een gevoel van mede-eigenaarschap te geven. Dit is gedeeltelijk gelukt door ze te betrekken bij de studio-opnames.
Bewoners	Klein: Enkele verhalen van bewoners zijn gebruikt ter inspiratie voor het verhaal. In plaats van bewoners hebben de kunststudenten stemacteurs ingezet voor het inspreken van verhalen.	Middelmatig: De geluidswandeling geeft een beeld van de wijk. Voor de bewoners was het van belang dat het een weerspiegeling van de buurt en de leefwereld van de bewoners was om zowel draagkracht te creëren als wel een accuraat beeld naar de buitenwereld.
Soundtrackcity	Middelmatig: Samen met de HKU het lesprogramma voor de kunststudenten bepaald, plus het bepalen van de artistieke uitgangspunten. Begeleiding van de kunststudenten op artistiek vlak, timemanagement. Wekelijkse beoordeling vanuit de rol van opdrachtgever. Stuurde de studenten bij en bood ze handvatten om mee verder te werken. Een groot deel van de feedback en de wensen van SC is niet door de studenten opgepikt.	Groot: Soundtrackcity had een naam hoog te houden en was gebaat bij een goed resultaat voor het imago van de stichting. Daarnaast was dit project tevens een onderzoek naar de mogelijkheden van artistieke publieksparticipatie voor toekomstige projecten.
HKU	Groot: Financier. Samen met Soundtrackcity het lesprogramma voor de kunststudenten bepaald. HKU docenten bieden artistieke begeleiding. Project coördinatie door extern ingehuurde projectmedewerker. Publiciteit. Faciliteerde de randvoorwaarden voor het artistieke proces. Stuurde de studenten bij. Ontbreken aan daadkracht in besluitvorming waardoor studenten vrij spel kregen.	Groot: Voor de HKU was het van belang dat de studenten een podium kregen en hiermee de studenten en de school in de culturele wereld onder de aandacht brengen.
Kunststudenten HKU	Groot: Uitvoering lesprogramma met de doelgroep. Materiaal verzameld voor inhoud geluidswandeling. Artistiek	Groot: Studenten werden op zowel het procesverloop als eindresultaat beoordeeld in de vorm van het wel

	inhoudelijke beslissingen genomen voor de geluidswandeling waarbij onzorgvuldig werd omgegaan met de feedback en de wensen van de opdrachtgever om de belevingswereld van de doelgroep meer centraal te stellen waardoor het eindresultaat niet aan de verwachtingen heeft voldaan.	of niet toekennen van studiepunten. Ondanks dat niet aan de opdracht werd voldaan zijn alle studenten met een voldoende beoordeeld. Daarnaast hadden zij belang bij een goed leerproces voor het vervolg van hun studie.
Jeugdtheater-festival Tweetakt	Middelmatig: Podium voor de geluidswandeling. Contact leggen tussen Soundtrackcity, HKU en Basisschool de Boemerang. Adviserende rol tijdens de voorbereidingen. Stevige feedback na afloop van de 1 ^e proefwandeling zorgde voor een verandering van <i>attitude</i> bij de kunststudenten. Nauwelijks invloed op het procesverloop.	Middelmatig: Een kwalitatief goede programmering is belangrijk voor het imago van het festival. Hierbij kan daarentegen gesteld worden dat de geluidswandeling slechts een klein onderdeel van het programma uitmaakte. Het project bood een ingang voor contacten in de wijk Ondiep.
Basisschool de Boemerang	Middelmatig: Aandeel in het maken van afspraken betreffende planning en inzet leerlingen. Door flexibele houding mogelijkheid om met een groep kinderen stemopnames te maken.	Middelmatig: Het project heeft bijdragen aan de (kunstzinnige) ontwikkeling van de leerlingen.
Welzijns-organisatie Portes	Klein: Bracht kunststudenten in contact met bewonersgroepen en gaf een introductie op de wijk.	Klein: Gebaat bij een goede leefbaarheid in de wijk en verbetering van imago, geen nauwe betrokkenheid dus ook geen directe vertegenwoordiging van bewoners.

Belang

Figuur 3 laat zien dat er veel (kleine) partijen betrokken waren bij dit project met ieder hun eigen deelbelangen. Dit model dat door Trienekens et al. gehanteerd wordt leent zich niet om alle deelbelangen te visualiseren. De drie partijen die het actiefst waren in dit project, Soundtrackcity, de HKU en de kunststudenten van de HKU, hadden vanzelfsprekend het grootste belang bij het slagen van dit project, maar ieder vanuit een andere doelstelling. Het eindresultaat deed uiteindelijk het minste recht aan de doelstelling van Soundtrackcity. Voor haar was het van belang dat de geluidswandeling zou aansluiten bij hun artistieke visie en de opdrachtformulering. Omdat de studenten ervoor hadden gekozen in plaats van de belevingswereld van de doelgroep de historie van de wijk als uitgangspunt te nemen, ontbrak in de geluidswandeling de relatie met mensen in de wijk

Ondiep. Het resultaat was dat deze eerder het karakter van een hoorspel kreeg dan van een geluidswandeling. De middelmatige en kleine invloed die de kinderen en de buurtbewoners hadden op het materiaal van de geluidswandeling is terug te voeren naar de keuzes van de kunststudenten die de grootste invloed uitoefenden op het artistieke eindproduct en hierin onvoldoende rekening hielden met de wensen van de opdrachtgever en het dringende advies van de begeleiding om de kinderen intensiever te betrekken bij het maakproces. De dynamiek tussen Soundtrackcity, de HKU en de kunststudenten van de HKU was van grote invloed op het procesverloop.

Rol en invloed

Zowel de studenten als de HKU gaven aan dat ze moeite hadden met de dubbelrol die Soundtrackcity had als opdrachtgever en begeleider. Soundtrackcity heeft een poging gedaan deze van elkaar te scheiden door de begeleidersrol en opdrachtgeversrol bij twee verschillende personen neer te leggen. Deze scheiding werd door Soundtrackcity regelmatig benadrukt. Uit de eindevaluatie blijkt dat de kunststudenten deze scheiding niet als zodanig ervoeren, wat verwarring veroorzaakte en daardoor weerstand opriep. Mogelijk heeft de dubbelrol ertoe geleid dat er tijdens de wekelijkse presentatiemomenten relatief welwillend op de plannen van de studenten werd gereageerd. De opdrachtgevers zaten te dicht op het proces om er als opdrachtgever op te kunnen reageren. Het begeleidingsproces liep door in de beoordeling van de studenten voor hun werk in het kader van hun studie, waardoor de feedback abstract was en daarmee hier en daar een suggestief karakter kreeg. Het kader waarbinnen de studenten werkten was te breed en had meer afgebakend moeten worden door de projectcoördinator, de begeleiders en Soundtrackcity. Het afbakenen gebeurde echter niet omdat er verwarring was over de verwachting dat Soundtrackcity volgens alle andere betrokkenen de eindregie in handen had. Soundtrackcity had de ruimte moeten krijgen om zich volledig te richten op het sociale en artistieke proces. Het was aan de projectcoördinator van de HKU om randvoorwaarden te creëren waarbinnen dit tot bloei kon komen. In dit project gebeurde precies datgene waarvoor Trienekens e.a. waarschuwden. De vorming en het functioneren van een team binnen een culturele interventie is volgens Trienekens de verantwoordelijkheid van de projectcoördinator. Wanneer dit niet consequent door één persoon wordt opgepakt blijft de verantwoordelijkheid in het midden liggen en heeft dit een negatieve weerslag op het proces. Deze functie mag niet bij de artistiek leider liggen. Op het moment dat dit wel gebeurt gaan belangen door elkaar lopen en ontstaan er dubbelrollen (Trienekens et al., 2011, p. 100). De verschillende belangen moeten geaccommodeerd worden door de

projectcoördinator, in dit geval was dat een externe projectcoördinator die werd aangesteld door de HKU.

3.3 Conclusies Case-study

De betrokkenheid van een *community* in het maakproces van een kunstwerk is een factor die het procesverloop onvoorspelbaar maakt. Het vinden van structurele kenmerken voor artistieke publieksparticipatie projecten is daarom niet eenvoudig. Kenmerken zijn niet los te zien van de context waarin deze zich manifesteren. Daarom geven meerdere publicaties inzicht in deze praktijken aan de hand van beschrijvend onderzoek waarin niet wordt toegewerkt naar een eenduidige toepasbare methodiek. De publicaties 'Community Arts Dialogen' van Eugène van Erven (2013) en 'Culturele interventies in krachtwijken' van Trienekens et al. (2011), zijn beide beschrijvend van aard. Vanuit hun ervaring en expertise doen ze aanbevelingen die gedeeltelijk van toepassing zijn op 'Ondiep moet je horen'. In deze paragraaf worden de conclusies van mijn evaluatie van 'Ondiep moet je horen' verbonden met de aanbevelingen die in deze publicaties werden gedaan. Deze conclusies zijn specifiek gerelateerd aan het kunstgenre de geluidswandeling. Hoewel 'Ondiep moet je horen' door de betrokkenheid van de kunststudenten geen zuiver voorbeeld is voor de manier waarop gewoonlijk door Soundtrackcity wordt samenwerkt met het publiek, zijn er ook in dit project wel enkele structurele kenmerken van artistieke publieksparticipatie herkenbaar. Deze komen uitgebreider aan bod in de conclusies en aanbevelingen van deze thesis.

Kies een kunstenaar die ervaring in affiniteit heeft met het werken met communities

Soundtrackcity is een platform dat maakruimte voor de geluidswandeling biedt aan professionele kunstenaars die hun sporen in het werkveld al verdiend hebben. Een belangrijke factor bij de keuze voor een kunstenaar is zijn of haar interesse in het werken met *communities*. Voor Soundtrackcity is het van belang dat ze met kunstenaars werkt die een volledige *commitment* aangaan met de *community* waarmee ze werken. Dat sluit aan bij de benadering van Van Erven (2013), die erop wijst dat op ieder deelgebied van het project bevlogen personen neergezet moeten worden die als sleutelfiguren voor het project dienen. Daarbij oefent de kunstenaar de meeste invloed uit op het sociale en artistieke proces (Van Erven, Community Arts Dialogen, 2013). Juist omdat het kunstgenre geluidswandeling nog zo onbekend is, is het van belang dat de kunstenaar de visie en wensen van de opdrachtgever begrijpt. Zeker bij artistieke

publieksparticipatie is het noodzakelijk dat er een goede *match* is tussen de organisatie (in dit geval Soundtrackcity) en de kunstenaar(s) omdat er tal van andere factoren zijn waar in het proces rekening mee gehouden moet worden: vergaderingen, de doelgroep leren kennen, hen kennis laten maken met het genre, de belangen van de betrokken partijen op elkaar afstemmen en een heldere communicatie over het artistieke proces. Hoewel ervaring in het werken met *communities* een pre is, is het niet zo dat het noodzakelijk is om een doorgewinterde *community arts* kunstenaar aan te trekken. Soundtrackcity heeft zelf geen stem gehad in het selecteren van de studenten voor dit project en had geen idee vanuit welke motivatie en achtergrond de studenten in dit project stonden. Het werken met jonge makers is echter wel één van de ambities van Soundtrackcity. Zij willen jonge kunstenaars namelijk de kans geven kennis te maken met het genre geluidswandeling en zich hierin te ontwikkelen. In dit project bleek dat een lastige combinatie, omdat de uitvoerende kunstenaars niet alleen niet thuis waren in het genre, maar ook niet gewend waren om met kinderen te werken. Omdat de studenten nog niet ver genoeg in hun ontwikkeling waren om het materiaal uit de *community* om te zetten naar audio die de verbinding met de wijk zou aangaan, kreeg de geluidswandeling 'Ondiep moet je horen' eerder het karakter van een hoorspel dan van een geluidswandeling, waardoor het uiteindelijke product niet aansloot bij de artistieke lijn van Soundtrackcity.

De *hardcore* variant van *community* projecten, waarbij de deelnemers mede-ontwikkelaar zijn van het artistieke concept (Van Erven 2010, p. 10), bleek bij 'Ondiep moet je horen' moeilijk toe te passen vanwege de interdisciplinaire benadering die noodzakelijk is voor het ontwikkelen van een geluidswandeling. Geluid, muziek en verhaal komen in een genre samen en moeten op de juiste manier op elkaar afgestemd worden om tot het resultaat van een geluidswandeling te komen en niet te eindigen met een audiotour of hoorspel als resultaat. Daarnaast bleek het samenstellen van een geluidswandeling technisch en logistiek gezien een complex proces dat achteraf misschien beter door een professional uitgevoerd had kunnen worden. De geluidswandeling is een kunstgenre dat op zoek is naar een eigen positie binnen het reguliere kunstcircuit en hecht aan conventionele kwaliteitsnormen. Volgens van Erven neigen deze kunstvormen eerder naar een meer autonoom model van *community arts*, oftewel in de vorm van een *softcore* project (Van Erven, 2013, p. 135).

Trek genoeg tijd uit voor het sociale en artistieke proces

Volgens Trienekens et al. (2011) vormen de sociale processen het hart van kunstparticipatieprojecten. Om deze te accommoderen is het voor de kunstenaar belangrijk om genoeg tijd uit te trekken een relatie met de *community* op te bouwen. Slechts op deze manier kan men op basis van gelijkwaardigheid een stevig artistiek proces en resultaat neerzetten (Trienekens et al., 2011, p. 17). 'Ondiep moet je horen' was een project waarvoor acht weken gepland stonden. Deze periode bleek te kort om met deze groep kunststudenten een goed en compleet eindresultaat neer te zetten. In het programma was niet voldoende tijd ingepland om te experimenteren met de geluidswandeling als kunstgenre, de omgeving te leren kennen, een relatie met de kinderen op te bouwen en hierop te reflecteren. De laatste drie componenten zijn cruciaal voor het maakproces van een geluidswandeling. De audio moet een relatie met de omgeving aangaan en de wandelaar moet een gevoelsmatige verbinding kunnen leggen tussen de audio en de omgeving. Om dit voor elkaar te krijgen moet de kunstenaar, afhankelijk van zijn of haar uitgangspunt, zicht hebben op tal van factoren die een gebied typeren zoals de sociale dynamiek en de geluidseigenschappen. Wanneer er onvoldoende tijd is om grondig onderzoek te doen naar een gebied loopt de kunstenaar het risico een geluidswandeling te maken die de relatie met het gebied mist zoals gebeurde bij 'Ondiep moet je horen'.

Communiceer op verschillende niveaus over de artistieke visie

Voor de kunstenaar is het van belang dat zij haar artistieke visie kan overbrengen op de betrokken partijen en de doelgroep. Op die manier kunnen alle betrokkenen zich inzetten om het sociale en artistieke proces te ondersteunen. Trienekens et al. (2011) stellen dat het formuleren van culturele interventies in concrete, eenduidige en haalbare termen bij kan dragen aan het goed functioneren van het team. Het doel moet voor aanvang van het project in samenspraak worden vastgesteld. Er moeten concrete afspraken over de te voeren regie en verantwoordelijkheden bepaald worden (Trienekens et al., 2011, p. 102). Het maken van concrete afspraken over doelstellingen en verantwoordelijkheden ligt wellicht gecompliceerder dan Trienekens suggereert. Zeker bij een geluidswandeling is de uitleg over wat het precies is en het communiceren over het artistieke proces cruciaal. In de eerste twee weken van 'Ondiep moet je horen' heeft Soundtrackcity geprobeerd haar visie en artistieke uitgangspunten op de studenten over te brengen. Uit de eindevaluatie blijkt dat zowel de begeleiders als de studenten deze eerste weken als te receptief hebben ervaren. De studenten kregen veel informatie, maar konden deze informatie niet

in de juiste context plaatsen. Om informatie op een goede manier te verwerken en eigen te maken kan er het best een appèl gedaan worden op het intellect van de studenten maar ook op hun praktische vaardigheden. Deze moeten uiteindelijk bij elkaar komen. Er zijn gesprekken met de studenten gevoerd over wat zij verstaan onder een goede geluidswandeling. Soundtrackcity kreeg de indruk dat de studenten het begrepen, maar heeft dit na die eerste twee weken niet meer getoetst. Er had meer ruimte moeten zijn voor reflecterende gesprekken. Daarnaast zou de mogelijkheid tot experiment de studenten naar een beter resultaat hebben kunnen leiden. Voor de studenten stond dit traject in het teken van het ontdekken zonder voldoende ruimte te hebben om de informatie te verwerken. Ze moesten regelmatig het wiel opnieuw uitvinden omdat er onvoldoende artistieke begeleiding was. Vanuit de projectbegeleiders, waaronder Soundtrackcity, werden er suggesties gedaan en vragen gesteld om de studenten (bij) te sturen. De kunststudenten hadden geen tijd om zich de basis van de geluidswandeling en het werken met een *community* eigen te maken waardoor er ook geen ruimte was om de verdieping op te zoeken. De kunststudenten zijn in een te grote mate vrij gelaten in dit project. Er was onder hen behoefte aan meer sturing op procesmatig niveau en minder op artistiek niveau. Ze voelden zich onzeker over de verwachtingen van Soundtrackcity, betreffende het artistieke eindresultaat. Aan de andere kant begrepen ze de suggesties van de begeleiders niet en konden daardoor weinig aanvatten met de suggesties. Het kader waarbinnen de studenten werkte, bleek onvoldoende afgebakend. De overdracht van kennis ging te snel over naar een micro niveau. Er had bij aanvang meer aandacht geschonken moeten worden aan het abstracte idee van een geluidswandeling. Soundtrackcity heeft een aantal basisuitgangspunten waar een geluidswandeling aan moet voldoen. Binnen dat kader laat zij de kunstenaars die ze een opdracht geeft vrij. De uitgangspunten zijn globaal en niet alles is bepalend voor het eindresultaat. Er is genoeg ruimte voor de makers om er een eigen invulling aan te geven. Bij eerdere projecten van Soundtrackcity is dit de ene keer goed uitgekapt en de andere keer wat minder. Ondanks deze onzekerheid blijft de artistieke vrijheid van de kunstenaar een belangrijk vertrekpunt voor Soundtrackcity. Dit is de reden waarom Soundtrackcity de kunststudenten als volwaardige makers benaderde en te weinig bijstuurde waar nodig. Deze manier van bijsturen had goed kunnen uitpakken op het moment dat ze hadden gewerkt met een, door henzelf gekozen, professionele kunstenaar. Uit de begeleidersevaluatie kwam naar voren dat de feedback van Soundtrackcity door de andere partijen als te subtiel werd ervaren. De handvatten waren er wel, maar bleken niet toereikend voor studenten. Zowel de studenten als

Soundtrackcity waren erbij gebaat geweest als een hoofddocent/ regisseur het project had aangestuurd. Deze rol zou goed weggelegd zijn voor Soundtrackcity of een van hun makers. Een voorwaarde hiervoor is dat de regisseur zich volledig kan richten op het artistieke proces.

De kunststudenten waren van grote invloed op het uiteindelijke procesverloop van 'Ondiep moet je horen'. Ondanks dat ze (nog) geen professionele kunstenaars zijn, maakten ze wel inzichtelijk wat de valkuilen maar ook de mogelijkheden van artistieke publieksparticipatie zijn in het maakproces van een geluidswandeling.

Track 4: Conclusies, aanbevelingen en reflectie

In deze thesis is verkend wat het effect van artistieke publieksparticipatie is op het maakproces van een geluidswandeling. In de voorgaande hoofdstukken zijn de begrippen geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie beschreven en is er een analyse gemaakt van de *case-study* 'Ondiep moet je horen'. In dit hoofdstuk staan de conclusies, aanbevelingen en reflectie centraal.

4.1 Conclusies

Om de hoofdvraag: *Hoe gaan makers in de praktijk om met de participatie van een publiek in het artistieke maakproces van een geluidswandeling?* te beantwoorden, worden eerst de deelvragen individueel beantwoord.

1. Wat is een geluidswandeling en welke plaats neemt deze in binnen het culturele veld van de audiokunstproductie?

De geluidswandeling is een kunstgenre met een breed scala aan mogelijke vormen. Zo kan een geluidswandeling zonder toevoeging van audio gelopen worden, waarbij het luisteren naar de omgeving centraal staat. Ook bestaan er geluidswandelingen mét toevoeging van audio. Er wordt in dat geval door de maker een extra geluidslaag aan de wandeling toegevoegd die via audioapparatuur bij de wandelaar ten gehore wordt gebracht. Volgens de wetenschappers en kunstenaars Andra McCartney (2010) en Toby Butler (2006, 2009) staat in de artistieke geluidswandeling de perceptie van de kunstenaar op een gebied centraal. Door een extra audio-laag over het al bestaande omgevingsgeluid te leggen neemt de kunstenaar de wandelaar mee in zijn of haar perceptie. De artistieke geluidswandeling heeft hiermee het vermogen om de wandelaar met een nieuwe blik naar een gebied te leren kijken. Met behulp van toegevoegde audio, die kan bestaan uit een combinatie van stem, omgevingsgeluid en muziek, kan de maker specifieke elementen in een gebied uitlichten. Aan het ontstaan van de artistieke geluidswandeling liggen twee redenen ten grondslag:

- De nieuwsgierigheid van kunstenaar en wetenschapper naar de wijze waarop mensen zich verhouden tot hun omgeving en in het bijzonder omgevingsgeluid, werd aangewakkerd door veranderingen in de stedelijke omgeving met de komst van de industriële revolutie. Men trok van het platteland naar de stad waardoor de bevolkingsdichtheid steeg en de geluidfrequentie daarnaast ook nog eens toenam door de nieuwe fabrieken, auto's en treinen. Deze nieuwe geluiden veranderden de relatie

tussen mens en omgevingsgeluid. Dit was en is de aanleiding voor menig (wetenschappelijk) onderzoek en het tot stand brengen van diverse manieren om mensen op een andere manier naar hun omgeving te leren kijken en luisteren. De geluidswandeling is hier een resultaat van.

- De ontwikkeling rondom de vorming van de geluidswandeling is nauw verbonden met technische innovatie: de mogelijkheid tot het opnemen van omgevingsgeluid, het bewerken daarvan, het beluisteren in de buitenlucht en de mogelijkheid om je met het toegevoegde geluid te kunnen voortbewegen. De techniek blijft zich ontwikkelen en wordt daarmee alsmaar toegankelijker voor een breed publiek.

Deze twee redenen hebben nog steeds invloed op hoe de geluidswandeling zich verhoudt tot het culturele veld van de audiokunstproductie. Zolang de omgeving waarin we leven blijft veranderen en er technische innovatie blijft plaatsvinden, blijven zich nieuwe mogelijkheden voor de verdere ontwikkeling van het kunstgenre aandoen. De toegankelijkheid van nieuwe technieken voor een breed publiek zorgt ervoor dat ook de mogelijkheden omtrent publieksparticipatie zich blijven ontwikkelen. Met de smartphones kan men eenvoudig zelf geluiden opnemen en deze direct met de rest van de wereld delen. Ook geluidsdata bases en audiokunstvormen zijn hierdoor eenvoudig te beluisteren. De vraag is echter wat voor effect deze vorm van participatie heeft op de artistieke waarde en kwaliteit van de geluidswandeling.

Uit de onderzoeken van McCartney en Butler blijkt dat de vorm die het kunstgenre aanneemt voornamelijk bepaald wordt door de mate waarin de bezoeker een verbinding kan maken tussen de toegevoegde audio en de fysieke omgeving waar men zich op dat moment in bevindt, ofwel de mate van vervreemding en herkenning bij de wandelaar. Er kan een onderscheid worden gemaakt tussen de geluidswandeling, de audiotour en het hoorspel. Voor de geluidswandeling is het van belang dat er genoeg verschil zit tussen de geluidscompositie en het werkelijke omgevingsgeluid, zodat er een beroep wordt gedaan op de verbeelding van de wandelaar. Anderzijds moet er voor de wandelaar ook een verbinding plaatsvinden tussen de audio en de omgeving waar hij/zij zich op dat moment bevindt. De audio kan een relatie met de omgeving aangaan door een gevoel van herkenning of juist vervreemding op te roepen. Een hoorspel heeft niet tot nauwelijks een relatie met de omgeving en kan op iedere willekeurige plek beluisterd worden. De audiotour daarentegen heeft een sterke relatie met de omgeving waardoor er relatief weinig ruimte overblijft voor de wandelaar om er een eigen interpretatie aan te geven. Uit de behandelde literatuur blijkt dat de categorisering van deze verschillende vormen door

wetenschappers en geluidskunstenaars nog sterk in beweging is. Het geven van een eenduidig antwoord op de vraag wat een geluidswandeling is zou daarom geen recht doen aan de diversiteit aan opvattingen en vormen binnen dit kunstgenre. De scheidingslijnen zijn dun en daarmee fragiel.

2. Welke vormen van publieksparticipatie zijn mogelijk in het artistieke maakproces van een kunstwerk?

In deze thesis ligt de nadruk op artistieke publieksparticipatie; een vorm van participatie waarbij de *community* een artistiek aandeel heeft in het maakproces van een kunstwerk. Artistieke publieksparticipatie heeft sterke overeenkomsten met *community arts* en zou zelfs als *community arts* beschouwd kunnen worden. De uiteenlopende vormen van *community arts* definieert hoogleraar Eugène van Erven (2010) aan de hand van de begrippen *softcore* en *hardcore*. Bij *softcore community arts* wordt het artistieke concept door de kunstenaar bepaald met daarin een kleine rol weggelegd voor de *community*. Bij *hardcore community arts* krijgt de *community* de ruimte om grotendeels zelf de artistieke kaders te bepalen. Het beleid dat de overheid op dit terrein voert is sinds de introductie van het begrip *community arts* verschoven van *hardcore* naar *softcore*. Eind jaren '90 werd de nadruk gelegd op *community arts* als welzijnswerk. Tegenwoordig wordt meer dan voorheen de gelijkwaardige relatie tussen de kunstenaar en de *community* benadrukt. *Community arts* wordt in dat geval niet ingezet om sociale doelstellingen te bewerkstelligen, maar om de *community* een meerwaarde te laten zijn in de werkwijze van de kunstenaar. Dit uitgangspunt sluit de sociale voordelen die dit met zich meebrengt niet uit, maar zijn daarentegen ook niet leidend voor het verloop van de sociale en artistieke processen. Het sociale proces maakt in dit geval onderdeel uit van het artistieke proces. Volgens van Erven stijgt de sociale waarde zodra de *community* meer zeggenschap krijgt over de vormgeving van een kunstwerk: *hardcore community arts* dus. In termen van Van Erven bevindt artistieke publieksparticipatie zich aan de *softcore* zijde. De sociale waarde kan echter ook gestimuleerd worden door de artistieke waarde. Een geslaagd sociaal proces heeft zijn weerslag op het artistieke proces en het artistieke eindresultaat. Meer zeggenschap voor de *community* betekent niet per definitie een grotere sociale waarde. De kracht van de kunstenaar is om de sociale processen zo te sturen dat er geschikt artistiek materiaal uit voortkomt. De kunstenaar heeft de touwtjes in handen maar creëert een omgeving waarin het karakter van de *community* tot zijn recht komt. Het publiek kan dus op verschillende niveaus participeren in het artistieke maakproces van een kunstwerk. Naast de kunstenaar zijn er echter nog andere factoren die mede bepalen welke vorm van publieksparticipatie toepasbaar is in een artistiek proces:

- Het ene kunstgenre leent zich beter voor een intensieve samenwerking tussen kunstenaar en publiek dan het andere. Zo is de dialoog tussen de kunstenaar en de participanten een vanzelfsprekendheid bij theater. Voor een beeldend kunstwerk hangt het sterk van het vertrekpunt van de kunstenaar af. Wanneer er sprake is van audioproductie zijn de technische handelingen te complex om de participanten volledig deelgenoot te kunnen maken.
- De dialoog en interactie tussen de kunstenaar en de *community* wordt beïnvloed door andere betrokken partijen. Zij oefen invloed uit op het procesverloop. Iedere partij heeft zijn eigen agenda en daarmee andere belangen. Zo gebeurt het vaak dat de kunstenaar tussen verschillende belangen moet schipperen en daarnaast in de gaten moet houden dat het artistieke proces gewaarborgd blijft.

3. Wat leert het project 'Ondiep moet je horen' ons over de interactie tussen de makers van de geluidswandeling en het publiek bij de ontwikkeling van het artistieke concept?

De *case-study* 'Ondiep moet je horen' leert ons een aantal zaken over de werking van artistieke publieksparticipatie in het maakproces van een geluidswandeling:

- Voor iedere kunstdiscipline (zo ook de geluidswandeling) geldt dat, wanneer er gewerkt wordt met een *community*, de kunstenaar de tijd moet nemen om de participanten te leren kennen, af te tasten op welke wijze er met hen gewerkt kan worden en hoe het karakter van de *community* zich reflecteert in het artistieke product.
- Het leren luisteren naar een omgeving en woorden geven aan wat je hoort vergt oefening. De kunstenaar kan er niet vanuit gaan dat de participanten weten hoe ze dit moeten doen. Het is daarom belangrijk dat de kunstenaar de participanten meeneemt in de wereld van het luisteren en ruimte creëert voor persoonlijke verhalen die daar eventueel uit voortvloeien.
- Het maakproces van een geluidswandeling is op zowel technisch als artistiek vlak ingewikkeld. Stem, omgevingsgeluid en muziek moeten zo met elkaar vermengd worden dat er bij de wandelaar een gevoelsmatige verbinding met het gebied ontstaat. Daarom is het belangrijk dat het artistieke kader door de kunstenaar wordt bepaald. Deze hoeft echter niet altijd van te voren bepaald te worden en kan daarmee ook tijdens het werken met de *community* ontstaan. Op die manier heeft de *community* de mogelijkheid om samen met de kunstenaar materiaal te verzamelen voor het samenstellen van de geluidswandeling. De procesmatige kaders

moeten echter vanaf begin af aan duidelijk zijn waarbij de kunstenaar communiceert op welk niveau hij of zij een beroep op de *community* doet. Op deze manier blijft de kunstenaar eindverantwoordelijk voor het gehele maakproces van de geluidswandeling.

- Soms kan het materiaal dat de kunstenaar hoopte te krijgen tegenvallen. Of de verwachtingen ten aanzien van de *community* zijn te hoog gespannen of de kunstenaar heeft niet de juiste vaardigheden in huis om het beste uit de *community* naar boven te halen. Het belangrijkste is, onafhankelijk van de kwaliteit van het materiaal, dat de kunstenaar een artistieke vertaalslag weet te maken met het beschikbare materiaal waarin de *community* zich kan herkennen.
- Omdat de geluidswandeling een relatief onbekend kunstgenre is, is het van belang dat de kunstenaar hierover op verschillende niveaus kan communiceren. Zo moeten de betrokken partijen in een artistiek publieksparticipatie project zicht hebben op het sociale en artistieke proces van de kunstenaar om hem of haar te ondersteunen en het proces in goede banen te leiden. Voor de doelgroep is het wellicht niet relevant om volledig inzicht te hebben in het artistieke maakproces. De kunstenaar kan hen binnen een deelproces eigenaarschap geven. Voor zowel de betrokken partijen als de doelgroep geldt dat het ervaren het belangrijkste is voor het begrijpen van het kunstgenre. In het geval van de betrokken partijen gaat het om het lopen van een geluidswandeling en in het geval van de doelgroep de ervaring van het luisteren naar de omgeving.
- Zodra het publiek deelgenoot wordt gemaakt van de geluidsselectie, kan dit al snel gevolgen hebben voor de artistieke waarde van de geluidswandeling en overslaan naar een hoge mate van herkenning of juist vervreemding. Oftewel, de geluidswandeling krijgt eerder het karakter van een audiotour of hoorspel.

Hoe gaan makers in de praktijk om met de participatie van een publiek in het artistieke maakproces van een geluidswandeling?

Het is zeer gebruikelijk voor makers van een geluidswandeling om onderzoek te doen naar een gebied alvorens ze starten met de ontwikkeling van het artistieke concept. Dit onderzoek houdt vaak in dat er ook wordt gekeken en geluisterd naar de mensen die in het betreffende gebied wonen. Zij zijn immers mede bepalend als het gaat om de karakteristieken van het gebied. De bewoners worden in een dergelijk geval door de kunstenaar benaderd om te praten over hun leven en de relatie die zij hebben met het gebied. Vervolgens is het aan de kunstenaar of het materiaal gebruikt wordt en op welke wijze er een artistieke

vertaalslag wordt gemaakt. Sommige makers zullen het enkel ter inspiratie gebruiken, anderen zullen het materiaal onderdeel laten zijn van de geluidswandeling. Men kan variëren met omgevingsgeluid, muziek en verhalen. Er kan hierbij al gesproken worden van *softcore community arts*. De *community* maakt onderdeel uit van de geluidswandeling maar bepaalt niet het artistieke kader en heeft ook weinig inbreng in hoe het artistieke materiaal verzameld en verwerkt wordt. Een reden hiervoor zou kunnen zijn dat het maakproces van een geluidswandeling complex is, zowel technisch als in het laten samenvallen van het hoorbare en zichtbare met daarin de juiste balans tussen herkenning en vervreemding.

Het intensiever betrekken van een *community* bij het artistieke maakproces kent zijn voor en nadelen. De kunstenaar creëert hiermee de mogelijkheid om dichter bij de essentie van de geluidsbeleving en belevingswereld van de *community* te komen. Een *community* is iets tijdelijks en vaak gebaseerd op slechts een overeenkomst, zoals bijvoorbeeld de postcode, etniciteit of leeftijd. Een *community* is daarom gefragmenteerd. Zo is ook het geluid uit een omgeving gefragmenteerd. De geluidsbeleving is subjectief en verschilt per individu. Een geluidswandeling die enkel door een kunstenaar wordt gemaakt geeft een incompleet en eenzijdig beeld. Desalniettemin kan dit wél een bijzonder beeld zijn van een omgeving. Objectief een geluidsbeleving in kaart brengen is onmogelijk. Maar door een *community* te betrekken bij het maakproces, heeft men de mogelijkheid om geografische en demografische karakter van een gebied nog beter tot zijn recht te laten komen in de geluidswandeling. Voor zowel kunstenaars, participanten, sociale partners en beleidsmakers is de betrokkenheid van een *community* in het maakproces een meerwaarde. De geluidswandeling kan de dynamiek van een gebied zichtbaar en hoorbaar maken. De toegevoegde geluidslaag zorgt ervoor dat de wandelaar een onderhandelingsproces tussen de audio en de daadwerkelijke omgeving aangaat. Hierdoor verandert de relatie van de wandelaar met de fysieke omgeving. Het kan het gevoel van verbondenheid met een gebied versterken. Daarbij is het belangrijk in de gaten te houden dat er in de geluidswandeling ruimte wordt gelaten voor eigen invulling en interpretatie. De participatie van een *community* kan de relatie tussen de audio en de omgeving versterken. Er zijn verschillende mogelijkheden om de *community* nauwer te betrekken in het maakproces. De vraag is echter welke vormen recht doen aan het kunstgenre. De artistieke waarde zal gewaarborgd moeten worden omdat de scheidingslijn met een audiotour en een hoorspel fragiel is. Maar ook de sociale processen zijn van groot belang om tot een kwalitatief goede geluidswandeling te komen. De *community*

heeft hierin een cruciale rol. Samen met de kunstenaar kan zij materiaal verzamelen over de relatie tussen hen en de omgeving. Dit vergroot de kans dat er een geluidswandeling ontstaat en niet een oppervlakkige audiotour of hoorspel die de relatie met de omgeving mist. Het is aan de kunstenaar om zowel de artistieke als sociale processen met de community in goede banen te leiden en het beschikbare materiaal om te zetten.

De verschuivingen in het overheidsbeleid, op het gebied van cultuurparticipatie, maken het mogelijk dat ook de geluidswandeling zich op het terrein van artistieke publieksparticipatie kan begeven en zich verder kan ontwikkelen. De geluidswandeling is een kunstvorm waarbij in het maakproces rekening gehouden moet worden met de artistieke vertaalslag van de kunstenaar die noodzakelijk is voor een kwalitatief goede geluidswandeling. In de volgende paragraaf worden een aantal aanbevelingen gedaan die zijn gericht op het geven van ruimte aan de kunstenaar om samen met een community materiaal te verzamelen dat recht doet aan hun belevingswereld en tegelijkertijd de ruimte te geven om met het verzamelde materiaal een artistieke vertaalslag te kunnen maken.

4.2 Aanbevelingen

In de inleiding van deze thesis werd de volgende doelstelling geformuleerd: *Het doen van aanbevelingen aan de kunstenaar/ het kunstenaarscollectief voor het inzetten van artistieke publieksparticipatie in het maakproces van een geluidswandeling.* In dit hoofdstuk worden deze aanbevelingen gedaan op basis van de conclusies die in het voorgaande hoofdstuk zijn beschreven. Het betreft de volgende aanbevelingen:

1. Neem de *community* als artistiek uitgangspunt
2. Betrek de *community* bij een deelproces
3. Neem de geluidsbeleving van de *community* als uitgangspunt
4. Communiceer op verschillende niveaus over het kunstgenre

1. Neem de *community* als artistiek uitgangspunt

Een nauwe samenwerking tussen kunstenaar en *community* kan in het geval van de geluidswandeling van meerwaarde zijn voor de relatie tussen de audio en omgeving. De kunstenaar moet *feeling* hebben met het werken met *communities* en daarnaast over de vaardigheden, eigenschappen en ervaring beschikken om op de juiste manier een beroep te doen op de *community*. De kunstenaar moet werken vanuit het materiaal dat voort komt uit de verhalen, belevenissen en ervaringen van de participanten. Daarnaast is het van belang dat de kunstenaar

over de vaardigheid beschikt om het beschikbare materiaal om te zetten naar een artistieke geluidswandeling terwijl het materiaal wel herkenbaar blijft voor de participanten en zij zich ermee kunnen identificeren.

2. Betrek de *community* bij een deelproces

Het in elkaar zetten van een geluidswandeling is op zowel artistiek als technisch niveau een ingewikkeld proces waarin verhaal, omgevingsgeluid en muziek met elkaar vervlochten worden. Voor het werken met *communities* is het belangrijk rekening te houden met de hun kracht: hun eigen geschiedenis, verhalen en ervaringen. De geluidsbeleving en de belevingswereld van de participanten zijn in dit geval de meerwaarden voor de geluidswandeling. Maak ze daarom enkel mede-eigenaar van het deelproces waarin omgevingsgeluid en verhalen verzameld worden. De kunstenaar bepaalt vooraf het kader waarbinnen hij of zij met de participanten aan de slag gaat. Belangrijk is dat de participanten weten wat er van hen verwacht wordt. Zo is het voor de participanten duidelijk welk beroep er op hen wordt gedaan en kunnen ze zich aan dat proces overgeven. Daarnaast wordt hiermee de kans vergroot dat de participanten zich mede-eigenaar van het artistieke eindresultaat voelen.

3. Neem de geluidsbeleving van de *community* als uitgangspunt

Betrek de *community* in het maakproces van een geluidswandeling door een onderzoek te starten naar de geluidsbeleving van de participanten. Door de geluidsbeleving centraal te stellen komen er vanzelf verhalen, gerelateerd aan deze geluidsbeleving, naar boven. Geluid is in dit geval het middel om het inzicht in de belevingswereld van de participanten te vergroten en het op een meer persoonlijk dagelijks niveau te kunnen benaderen. Belangrijk is dat de *community* verschillende *tools* in handen heeft om te luisteren naar de omgeving. Deze *tools* kunnen aangereikt worden in bijvoorbeeld een educatieprogramma. Op deze manier wordt de participant kennis bijgebracht over het luisteren naar de omgeving en vergroot het wellicht de verbondenheid die de participant met het gebied voelt. De kunstenaar krijgt daarnaast door middel van het educatietraject de beschikking over materiaal met meer diepgang.

4. Communiceer op verschillende niveaus over het kunstgenre

Er moet door de kunstenaar tijd worden uitgetrokken om op een begrijpelijke manier de artistieke visie op de betrokken partijen over te brengen. De beste manier om in het geval van de geluidswandeling een visie over te brengen is door het mensen te laten ervaren. Wat een geluidswandeling is en kan zijn is moeilijk in woorden te vatten. Er moeten andere zintuigen geprikkeld worden. Om de

betrokken partijen inzicht te geven in het artistieke proces van de kunstenaar, kunnen er luisteroefeningen gedaan worden en er één of meerdere geluidswandelingen gelopen worden. Op deze manier krijgen de betrokken partijen een beter beeld van wat er voor nodig is om een geluidswandeling te maken. Daarnaast kan het bieden van enige context van de geluidswandeling bijdragen aan de profilering van dit kunstgenre. De betrokken partijen kunnen dit gebruiken in hun externe communicatie. Voor de participanten daarentegen is enkel de zintuiglijke ervaring van belang waarin het geven van handvatten om te luisteren naar de omgeving een belangrijk element is.

4.3 Reflectie en nader onderzoek

Het doen van empirisch onderzoek vergt tijd, zo ook het praktijkgerichte onderzoek gerelateerd aan 'Ondiep moet je horen'. Deze startte gelijktijdig met mijn zoektocht naar geschikte literatuur over de geluidswandeling en artistieke publieksparticipatie. Het moeizame aspect van dit soort kwalitatief onderzoek is dat er door mij geen volledige transparantie geboden kan worden over het procesverloop van 'Ondiep moet je horen'. Hierdoor heb ik als enige volledige inzage in de fricties, bekeken vanuit het perspectief van de verschillende betrokken partijen. Het verbinden van theoretische concepten met mijn *case-study* is een wat eclectische bezigheid geworden. Het was een tijdrovende zoektocht naar geschikte benaderingen. Het is te verwachten dat naarmate het artistieke domein van de geluidswandeling en diverse audioproducties in de openbare ruimte zich verder ontwikkelen, ook een coherenter theoretisch discours over dit onderwerp zal ontstaan. De manier van data ordening in de publicatie 'Culturele interventies in krachtwijken' bleek achteraf minder geschikt voor de analyse van de *case-study* 'Ondiep moet je horen'. Bij de wijze waarop het lectoraat de dynamiek tussen de betrokken partijen in kaart brengt plaats ik enkele kanttekeningen:

- Het schema geeft een statische situatie weer terwijl de dynamiek binnen culturele interventies complex is. Er zijn belangen op meerdere niveaus, de betrokken partijen nemen diverse rollen aan en oefenen in verschillende mate en op verschillende niveaus invloed uit. Zo kan er bijvoorbeeld invloed uitgeoefend zijn op het sociale proces, het artistieke proces, de financiering en de organisatie.
- Het samenvoegen van 'rol' en 'invloed' onder één kop maakt het lastig de categorisering van klein, middelmatig en groot erop toe te passen.

- De categorisering van klein, middelmatig en groot is interpretatiegevoelig wanneer een duidelijke toelichting op de keuze van het toekennen van een specifieke waarde ontbreekt.
- Onduidelijk is of de informatie in het schema iets zegt over de inschatting van de factoren vooraf of achteraf. Het doel van Trienekens et al. is om onder andere door middel van dit schema achteraf te kunnen reflecteren op de verhoudingen tussen de betrokken partijen. Het doel en resultaat lopen hierin door elkaar.

De inhoud van de schema's wordt in de publicatie uiteraard nader toegelicht in een geschreven analyse. Een poging van het lectoraat om de informatie in het schema te gebruiken als inleiding op de daadwerkelijke analyse gaat voorbij aan de complexiteit van dergelijke projecten en roept voornamelijk vragen bij de lezer op. De kanttekeningen die ik heb geplaatst zijn op basis van mijn eigen bevindingen met de toepassing ervan. Dit schema was door mij gekozen als raamwerk om het onderzoeksmateriaal uit de casestudy 'Ondiep moet je horen' te ordenen, maar leverde al snel de aanvullende vraag op, of deze systematiek wel toe te passen is op een ander type culturele interventie en of het voldoende recht doet aan de complexiteit van deze interventies. Op basis van de bevindingen uit de analyse van deze *case-study* kan geconcludeerd worden dat dit model te simplistisch is en onvoldoende handvatten biedt voor de daadwerkelijke analyse en categorisering. De zoekruimte voor een analyse wordt door deze heuristische methode aanzienlijk verkleind. De kwaliteit van een analyse hangt af van de ervaring van de onderzoeker met het doen van dergelijk onderzoek, de kennis en het inzicht die hij/zij heeft in het veld en een helder kader waarin de analyse schriftelijk tot zijn recht kan komen. De eerste twee factoren kunnen enkel ontwikkeld worden door nauw betrokken te blijven bij culturele interventies door regelmatig te participeren, observeren en discussiëren. Het is daarom dat onderzoekers op dit terrein vaak ook in de praktijk betrokken blijven. Men loopt het gevaar te subjectief te worden in een analyse zodra men een poging waagt categorieën aan te brengen. De praktijk van dit onderzoek wijst uit dat een categorisering direct de behoefte aan subcategorisering oproept. In plaats van met schema's te werken zou het voor de onderzoekspraktijk goed zijn als er een onderzoeksmodel wordt ontwikkeld met een kader waarin er ruimte is om sub- en *cross-over* verbanden aan te tonen. Het is voor de meer onervaren onderzoekers van belang dat er een heuristisch model ontwikkeld wordt die duidelijkheid biedt maar geen beperkingen oplegt betreffende het in kaart brengen van de complexiteit van *community arts* projecten. Het ontwikkelen van methodieken voor het evalueren van artistieke

publieksparticipatie projecten blijkt nog in de kinderschoenen te staan. Helaas werd juist na afronding van mijn evaluatieproces van 'Ondiep moet je horen' de publicatie 'Community Arts Dialogen' gepubliceerd, dat mogelijk meer geschikt is voor de evaluatie van dit soort projecten. Echter, voor het evalueren van de sociale en artistieke processen in artistieke publieksparticipatieprojecten is ervaring in dit veld bijna een vereiste. Conclusies worden gedeeltelijk getrokken op basis van het inzicht van de onderzoeker. Deze analyseert de keten van gedragingen die binnen de context van het project plaatsvinden en weet daar generieke kenmerken uit te destilleren. Als beginnend sociaal cultureel onderzoeker heb ik nog niet de ervaring en expertise in huis om deze overkoepelende kenmerken volledig te doorgronden.

In verband met de omvang van dit onderzoek heb ik ook keuzes moeten maken in de theorieën die ik heb behandeld. Ik heb geprobeerd de lezer een zo goed mogelijk overzicht te geven van de poëtica van de geluidswandeling. Maar er blijven nog verschillende aandachtspunten liggen die interessant zijn voor nader onderzoek. Uit dit onderzoek blijkt dat de *community* in het maakproces van de geluidswandeling deelgenoot gemaakt kan worden van een artistiek deelproces. Dit artistieke deelproces bestaat uit het verzamelen van materiaal waarin een vruchtbare dialoog tussen de kunstenaar en de *community* essentieel is voor het uiteindelijke resultaat. De dialoog kan gaan over de belevingswereld van de participanten maar ook over de manier waarop zij naar hun omgeving luisteren. In het boek 'Conversation pieces' van Grant H. Kester (2013) wordt deze dialoog beschreven en de complexiteit van deze dialoog in kaart gebracht. De theorie en methodiek van Kester over het voeren van een dialoog kan aangevuld worden met een praktijkonderzoek naar wat een dialoog over de geluidsbeleving behelst. In het maakproces van de geluidswandeling kan de kunstenaar een beroep doen op de geluidsbeleving van de participanten. Het gesprek over een geluidsbeleving aangaan is een vak apart omdat men in het algemeen niet gewend is om te luisteren en hier woorden aan te geven. De kunstenaar kan de participant handvatten geven om te leren luisteren. Welke vormen van publieksparticipatie werkelijk recht doen aan de geluidswandeling als kunstgenre, zal de toekomst moeten uitwijzen. Samen met Michiel Huijsman van Soundtrackcity heb ik een start gemaakt om de kenmerken van deze dialoog in kaart te brengen. Hiervoor zijn we in augustus 2013 gestart met het project 'Luisteren naar Amsterdam Zuid' (Huijsman & Schouten, Soundtrackcity, 2013). De geluidswandeling is een genre waar volop mee geëxperimenteerd wordt door kunstenaars en wetenschappers. Het veld is hierdoor in beweging in nieuwe vormen zullen zich blijven aandienen. Laten we ernaar streven dat hiervoor, met

het oog op de toekomst, ruimte wordt geboden. Zoals ik aan het begin van dit onderzoek zei: 'Over een geluidswandeling lezen spreekt bij lange na niet zo tot de verbeelding als er zelf een ervaren. Dus mocht uw nieuwsgierigheid zijn gewekt, dan kan ik u alleen maar aanraden er zelf een te lopen en zo nieuwe gebieden te verkennen en te ontdekken.'

Bronnenlijst

Literatuur

Asselman, A. (2010). Publieksparticipatie: ja/nee: hoe de participerende kunstconsument het handelen van een professional beïnvloedt. Masterscriptie Kunstbeleid en -Management Universiteit van Utrecht.

Baarda, D., de Goede, M., & Teunissen, J. (2009). *Basisboek kwalitatief onderzoek. Handleiding voor het opzetten en uitvoeren van kwalitatief onderzoek*. Groningen/Houten: Noordhoff uitgeverij bv.

Boekman. (2010). *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. Amsterdam: De Boekman Stichting.

Boorsma, M. (2006). A strategic logic for Arts Marketing Integrating Consumer Value and Artistic Objectives. *International Journal of Cultural Policy* , 12 (1), 73-92.

Bos, D. (2013, Mei-Juni). Klankstappen 'als je oren je door de stad leiden'. *Gonzo (circus)* (115), pp. 20-23.

Butler, T. (2006, December). A walk of art: the potential of the sound walk as practice in cultural geography. *Social & Cultural Geography* , pp. 889-908.

Butler, T. (2009). Memoryscape: integrating oral history, memory and landscape on the river Thames. In P. Ashton, & H. Kean, *People and their Pasts: Public History Today* (pp. 223-239). Palgrave Macmillan.

Cleveringa, S. (2010). *Cultuur nieuwe stijl. Praktijkboek community arts en nieuwe cultuurfuncties*. Utrecht: Cal-xl laboratorium voor kunst & samenleving.

Coyne, R. (2010). *The Tuning of Place: Sociable Spaces and Pervasive Digital Media*. Boston: The MIT Press.

De Vries, A. (2010, April). Epiloog community art. Kunst genieten is iets anders dan van kunst genieten. *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. (82), pp. 86-90.

Erens, C. (2013b, April). De geboorte van de geluidswandeling. *609 - Cultuur en Media* (13), pp. 27-28.

Frankenhuyzen, I. (2006, Mei 26). Uit de grindbak: het hoorspel wordt weer hip door nieuwe audiocultuur. *NRC Handelsblad*, 1.

Gibbs, T. (2007). *The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design*. Case Postale: AVA Publishing SA.

Kester, G. H. (2013). *Conversation pieces, community and communication in modern art*. Londen: University of California Press. Ltd.

Lelieveldt, P., & Van Leeuwen, J. (2008). Prick up your Ears! De Idealen van Vrije Autonome Radio in Nederland, 1969-2006. *Tijdschrift voor mediageschiedenis*, 11 (1), pp. 66-90.

McCartney, A. (2010, September 27). *Archive*. Opgeroepen op Maart 1, 2013, van Soundwalkinginteractions:
<http://soundwalkinginteractions.wordpress.com/2010/09/27/soundwalking-creating-moving-environmental-sound-narratives/>

Murray Schafer, R. (1994). *The Soudscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester, Vermont: Destiny Books.

Raad voor Cultuur. (2003). *Landelijk Kennisinstituut Cultuureducatie en Amateurkunst*.

Schaub, M. (2005). *Janet Cardiff: The Walk Book*. New York: Distributed Art Publishers.

Schechner, R. (1971). Audience participation. *The Drama Review*, 15 (3), 72-89.

Schouten, F. (2013). Evaluatieverslag 'Ondiep moet je horen'. Amsterdam: Niet gepubliceerd.

Stichting Soundtrackcities. (2009). *Sound-Track-City*. Amsterdam: d'jonge Hond.

Thibaud, J. (2013). Commented City Walks. *Journal of Mobile Media Sound Moves*, 7 (1), n.v.t.

Trienekens, S. (2006). *Kunst en sociaal engagement: een analyse van de relatie tussen kunst, de wijk en de gemeenschap*. Cultuur + Educatie (17). Utrecht: Cultuurnetwerk Nederland.

Trienekens, S., & Postma, D. W. (2010, April). Verbinden door te ontwrichten. *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. (82), pp. 22-29.

Trienekens, S., Dorresteyn, W., & Postma, D. (2011). *Culturele interventies in krachtwijken*. Amsterdam: B.V. Uitgeverij SWP Amsterdam.

Twaalfhoven, A. (2010, April). Een vlag die vele ladingen dekt. *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. (82), pp. 34-39.

Twaalfhoven, M. (2009). *Kunst in de wereld*. Arnhem: ArtEZ Press.

Van den Hurk, P. (2010, April). Kunst die niet gewoon, maar wel gewoon kunst is. *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. (82), pp. 56-59.

Van der Ploeg, R. (1999). *Ruim baan voor culturele diversiteit*. Zoetermeer: Ministerie van OCenW.

Van Erven, E. (2013). *Community Arts Dialogen*. Utrecht: Stichting Vrede van Utrecht.

Van Erven, E. (2010, April). Op zoek naar de kern. *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. (82), pp. 8-14.

Van Looveren, M. (2010, April). Balanceren op de breuklijn tussen sociaal en artistiek. *Boekman 82: community art. Tijdschrift voor kunst, cultuur en beleid*. (82), pp. 41-45.

Interviews

De Blonde, J. (2013, Juli 26). Technisch, logistiek en administratief medewerker. (F. Schouten, Interviewer)

Erens, C. (2013a, Mei 21). (F. Schouten, Interviewer)

Huijsman, M. (2013a, September 12). (F. Schouten, Interviewer)

Zentschnig, R. (2013, Maart 25). *Ondiep moet je horen*. (F. Schouten, Interviewer)

Zentschnig, R., & Huijsman, M. (2013, April 12). *Soundtrackcity*. (F. Schouten, Interviewer)

Websites

CRESSON. (z.j.). *Cresson*. Opgeroepen op December 2, 2013, van Homepage: <http://www.cresson.archi.fr/ACCUEILeng.htm>

Erens, C. (2013c, Maart 3). *Soundsofeurope*. Opgeroepen op Juni 2, 2013, van Blog - *Soundtrackcity*: <http://www.soundsofeurope.eu/eblog/soundtrackcity/>

Fonds voor Cultuurparticipatie. (z.j.). *Fonds voor Cultuurparticipatie*. Opgeroepen op September 2, 2013a, van Historie: http://www.cultuurparticipatie.nl/over_het_fonds/wie_zijn_wij/historie/

Fonds voor Cultuurparticipatie. (z.j.). *Fonds voor Cultuurparticipatie*. Opgeroepen op September 2, 2013b, van Het beste van twee werelden: http://www.cultuurparticipatie.nl/2009-2012/het_beste_van_twee_werelden/

Gemeente Utrecht. (z.j.). *Gemeente Utrecht*. Opgeroepen op December 3, 2013, van Wijksite Noordwest: <http://www.utrecht.nl/smartsite.dws?id=50561>

Huijsman, M., & Schouten, F. (2013b, Oktober 18). *Soundtrackcity*. Opgeroepen op December 2, 2013, van Luisteren naar Amsterdam Zuid: <http://www.soundtrackcity.nl/amsterdam/luisteren-naar-amsterdam-zuid-2/>

Jeugdtheaterfestival Tweetakt. (z.j.). *Ondiep moet je horen*. Opgeroepen op April 1, 2013, van Jeugdtheaterfestival Tweetakt: <http://www.tweetakt.nl/#/nl/programma-2013/item-605/>

Noll, U. (z.j.). *Radio Aporee*. Opgeroepen op Augustus 18, 2013, van About the

project: <http://aporee.org/maps/info/#content>

OASE Tijdschrift voor Architectuur. (2009). *OASE #78 Immersed Architectuur en geluid*. Opgeroepen op Maart 13, 2014, van OASE:
<http://www.oasejournal.nl/nl/Issues/78>

Schouten, F. (z.j.). *Blog*. Opgeroepen op Juli 1, 2013, van Soundtrackcity:
<http://www.soundtrackcity.nl/amsterdam/blog/page/3/>

Shoudio. (z.j.). *Shoudio*. Opgeroepen op Augustus 28, 2013, van Shoudio:
<http://shoudio.com>

Soundwalk. (z.j.). *About*. Opgeroepen op Maart 2, 2014, van Soundwalk:
www.soundwalk.com

Stichting Soundtrackcities. (z.j.). *Over Soundtrackcity*. Opgeroepen op Juni 27, 2013, van Soundtrackcity:
<http://www.soundtrackcity.nl/amsterdam/soundtrackcities/>

The Canadian Encyclopedia. (2012). *The Canadian Encyclopedia*. (Historica-Dominion) Opgeroepen op Augustus 10, 2013, van World Soundscape Project:
<http://www.thecanadianencyclopedia.com/articles/emc/world-soundscape-project>

Tuned City. (z.j.). *Tuned City*. Opgeroepen op Augustus 1, 2013, van Tuned City Brussels: http://www.tunedcity.net/?page_id=3217

Voogd, F. (z.j.). *De ingenieur*. Opgeroepen op Augustus 16, 2013, van Elektrotechniek: <http://www.deingenieur.nl/nl/artikel/9974/ir-lou-ottens-ontwikkelde-bij-philips-de-cassette-en-de-cd.html>

Films

CAPITALISTAgenda (Regisseur). (2010). *Luigi Russolo - Veglio Di Una Città (from "Die Kunst der Geräusche")* [Film].

Treasure, J. (Regisseur). (2009). *The 4 ways that sound affects us* [Film].

Treasure, J. (Regisseur). (2012). *Why architects need to use their ears* [Film].

Divers

Böhme, G. (2013, Juni 30). *Aesthetics of Atmosphere*. (G. Böhme, Uitvoerend artiest) GC De Linde, Brussel, Brussel, België [Lezing].

Bijlage I: Topiclijst Interviews

1. Introductie: Wie bent u?
2. Wat is uw rol/functie in het project 'Ondiep moet je horen'?
3. Hoe is de samenwerking tot stand gekomen?
4. Welke afspraken zijn er voorafgaand aan de start van het project gemaakt?
5. Hoe was de dynamiek tussen de betrokkenen?
6. Hoe heeft het handelen van de kunststudenten het procesverloop beïnvloed?
7. Hoe denkt u over het handelen van Soundtrackcity in dit project?
8. Sluit het eindresultaat aan bij uw verwachtingen?

Bijlage II: Enquête 'Ondiep moet je horen'

Beste bezoeker,

U heeft net een geluidswandeling van Soundtrackcity en de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht gelopen. Omdat deze wandeling speciaal met en voor de wijk Ondiep in Utrecht is gemaakt, zijn wij erg benieuwd naar welke bezoekers hierop af komen. Alvast bedankt voor het invullen van de enquête.

Met vriendelijke groet,

Het Soundtrackcity team

Omcirkel wat op u van toepassing is

1. Wat is uw postcode?

3. Hoe heeft u van deze geluidswandeling gehoord?

- A Een van de deelnemers van het project heeft mij erover verteld/ uitgenodigd
- B Via een van de makers van de wandeling
- C Door een flyer/ poster
- D Via het Tweetakt festival programma
- E Anders, namelijk:.....

2. Heeft u al eerder een programma onderdeel van festival Tweetakt bezocht?

- A Ja, meer dan 1 keer
- B Ja, 1 keer
- C Nee, dit is mijn eerste keer

3. Hoe heeft u de wandeling ervaren?

.....
.....

4. Wilt u op de hoogte gehouden worden van de activiteiten van Soundtrackcity?

- A Nee, bedankt
- B Ja, e-mailadres:.....

Bijlage III: Rooster 'Ondiep moet je horen'

GELUIDSWANDELING 'ONDIEP MOET JE HOREN'

BLOK 4 FACULTEIT THEATER & KMT

Een samenwerking van Soundtrackcity/Tweetakt/De Boemerang/HKU

(Christelijke) basisschool de Boemerang, locatie Amandelstraat 12 (groep 7)

crokusvakantie basisschool

	Week 0	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
Maandag		04 feb	11 feb	18 feb	25 feb
		Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10 - 16.40 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten	Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten	Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten	Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten
Dinsdag	29-jan	05-feb	12-feb	19-feb	26-feb
		Amsterdam	Het Huis (Huis a/d Werf)	FAC THEATER	FAC THEATER
10.00 - 11.30			Projectles Artistiek en inhoudelijk + voorbereiden workshop	Projectles Artistiek en inhoudelijk	Projectles Artistiek en inhoudelijk
12.00 u					
13.30 - 15.00		13.00 - 18.00 uur Amsterdam / Tolhuistuin (Pont Buikslotermeer) & WG Twee geluidswandelingen & Sonic Act - Tentoonstelling	projectbegeleiding alleen KMT studenten UTRECHT HUIS A/D WERF	projectbegeleiding alleen KMT studenten locatie Hilversum	projectbegeleiding alleen KMT studenten locatie Hilversum
13.30 - 15.00			13.30-16.30 uitwerken voorbereiding workshop T&E studenten, schrijfstudenten, KMT stroomt later in	Schrijflessen / begeleiding alleen schrijfstudenten	Schrijflessen / begeleiding alleen schrijfstudenten
13.30 - 15.00				T&E studenten begeleiding	T&E studenten begeleiding
15.00-16.30					
Woensdag	30-jan	06-feb	13-feb	20-feb	27-feb
		Het Huis (Huis a/d Werf, Studio1)	Het Huis (Huis a/d Werf)	FAC THEATER	FAC THEATER
09.30 - 12.00		UITLEG PROJ PLAN +briefing + beluisteren Changing Soundscapes	10.15-12.00 Workshop met de kinderen IN HUIS		10.15-12.00 1e moment kinderen teksten inspreken op school / studio
13.00-16.30		Lecture	Geluidsles alleen KMT studenten	Coaching voor alle studenten + evt. Extra les KMT studenten	Coaching voor alle studenten
Donderdag	31-jan	07-feb	14-feb	21-feb	28-feb
		Het Huis (Huis a/d Werf)	Het Huis (Huis a/d Werf)	FAC THEATER	FAC THEATER
9.30 - 11.45	15.00 uur Presentatie geluidsproject TVG 3	Luisterwandeling ONDIEP	Introductie schrijven voor alle studenten	presentaties voorbereiden	Lecture in KLEINE theaterzaal (tijden n.t.b.)
11.45-13.00		Route Ondiep Portes			
13.00-16.30		Voorbereiden kennismaking kinderen (T&E docerend niet aanwezig)	12.30-14.15 Met kinderen routes lopen & materiaal verzamelen OP BOEMERANGSCHOOL		
vrijdag		08-feb	15-feb	22-feb	01-mrt
		Het Huis (Huis a/d Werf)	FAC THEATER	FAC THEATER	FAC THEATER
10.00 - 12.00		10.45-11.45 Kennismaking kinderen OP BOEMERANGSCHOOL	voorbereiden presentaties locatie: O14 Janskerkhof 4		Lecture Udo Noll (ntb locatie en tijd)
13.00-15.00		voorbereiden debriefing en presentaties groepen		13.30 BEGELEIDERS Locatie: Locatie: ntb (zonder studenten)	12.30-14.15 2e moment kinderen teksten inspreken op school / studio
15.00-16.30		Debriefing en presentaties groepen	presentaties CONCEPT geluidswandeling locatie: Z21	Midterm/ tussenpresentatie in GROTE theaterzaal	presentatie afzonderlijke tracks in GROTE theaterzaal
zaterdag	02-feb	09-feb	16-feb	23-feb	2 mrt
zondag	03-feb	10-feb	17-feb	24-feb	3 mrt

week 5	Week 6	Week 7	Week 8	
4 mrt	11 mrt	18 mrt	25 mrt	
Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten	Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten	Opleidingsgebonden activiteiten & 15.10-16.40 Praktijkles alleen KMT studenten	Tweetakt GEEN wandeling	
5 mrt	12 mrt	19 mrt	26 mrt	
FAC THEATER	FAC THEATER	FAC THEATER	Tweetakt	
Projectles Artistiek en inhoudelijk	Projectles Artistiek en inhoudelijk	Projectles Artistiek en inhoudelijk	EVALUATIE ALFFN BEGELEIDERS Locatie: kamer 4 fac theater	
				Eindbeoordeling dmv beoordelingformulier STUDENTEN EN BEGELEIDERS
projectbegeleiding alleen KMT studenten locatie Hilversum	projectbegeleiding alleen KMT studenten locatie Hilversum	projectbegeleiding alleen KMT studenten locatie Hilversum	Tweetakt vrijwilligers Tweetakt wandeling begeleiden	
Schrijflessen / begeleiding alleen schrijfstudenten	Schrijflessen / begeleiding alleen schrijfstudenten	Schrijflessen / begeleiding alleen schrijfstudenten		
T&E studenten begeleiding	T&E studenten begeleiding	T&E studenten begeleiding		
6 mrt	13 mrt	20 mrt	27 mrt	
FAC THEATER	FAC THEATER	FAC THEATER	Tweetakt	
montage hele geluidswandeling	laatste week montage hele geluidswandeling		wandeling	
Coaching voor alle studenten	Coaching voor alle studenten			
7 mrt	14 mrt	21 mrt	28 mrt	
FAC THEATER	FAC THEATER	FAC THEATER	Tweetakt	
montage hele geluidswandeling	laatste week montage hele geluidswandeling		wandeling	
8 mrt	15 mrt	22 mrt	29 mrt	
FAC THEATER	FAC THEATER	FAC THEATER	Tweetakt	
11.30 BEGELEIDERS Locatie: ntb fac theater (zonder studenten)	10.00u-12.00 2e Proefwandeling met externe deskundigen		wandeling	
1e Proefwandeling & beoordeling CONCEPT door begeleiders		12.30-14.15 definitieve geluidswandeling lopen met de kinderen		
9 mrt	16 mrt	23 mrt	30 mrt	06-apr
		Tweetakt	Tweetakt	Tweetakt
		wandeling	wandeling	wandeling
10 mrt	17 mrt	24 mrt	31 mrt	07-apr
		Tweetakt (12.30 PREMIERE)	Tweetakt (1e paasdag)	Tweetakt
		KINDEREN MET OUDERS & ALLE STUD & BEGELEIDERS	wandeling	wandeling

Bijlage IV: Flyer 'Ondiep moet je horen'



Ondiep moet je horen! (9+) Soundtrack City | HKU

Een tikkende verwarmingsbuis, een blaffende hond, een remmende auto. Er zijn altijd geluiden om ons heen. Vaak horen we ze niet meer, omdat ze zo vanzelfsprekend zijn geworden. De geluiden zijn verbonden aan bepaalde plaatsen waar we vaak zijn: in huis, op school of in de straten waar we meestal lopen of spelen. Veel geluiden nemen we de rest van ons leven mee. Ze maken deel uit van onze ervaringen, herinneringen en fantasieën.

Ondiep moet je horen! is een actieve tour door de geluidswereld van kinderen uit Ondiep. Leerlingen uit groep 7 van Basisschool de Boemerang in Utrecht zijn de audiogidsen van de verrassende wandeling door de Utrechtse volkswijk. Zij weten als geen ander hoe de straten, tegels, pleinen en kerken klinken in hun vertrouwde buurtje. In een speciaal gecomponeerde soundtrack van persoonlijke verhalen, stemmen, geluidsopnames uit de wijk en muziek wijzen de kinderen de weg. Een iPod in de ene hand, een plattegrond in de andere, en de bijzondere tocht kan beginnen!

Ondiep moet je horen! wordt gemaakt door Soundtrackcity en door studenten van de schrijversopleiding, de opleiding docerend theatermaker (Faculteit Theater) en de opleiding Muziek en Technologie (Faculteit Kunst Media & Technologie) van de HKU. Soundtrackcity is een initiatief van theatermaker Renate Zentschnig en beeldend kunstenaar Michiel Huijsman. Samen met geluidskunstenaar Justin Bennett en schrijfster Anna Maria Versloot begeleiden ze de HKU-studenten bij dit project.

Artistieke begeleiding Renate Zentschnig, Michiel Huijsman, Justin Bennett, Anna Maria Versloot, Jorrit Tamminga **Makers** Daan Bosch, Rutger Braspenning, Noëmi Degrauwe, Michelle de Zeeuw, Frédérique Hofman, Tom Hofland, Pascal van Hulst, Bram Meeuwsen, Roeland van den Beemd, Eduard van Dommelen, Jelle Geus, Wessel Kuijpers **Productieleiding** Nanouk Hildebrand

Locatie startpunt Het Huis

Speeldata

za 23 maart 12.30 uur	vr 29 maart 16.00
zo 24 maart 12.30 (première)	za 30 maart 16.00
di 26 maart 10.30 (schoolvoorstelling)	zo 31 maart 16.00
wo 27 maart 16.00	za 6 april 13.30
do 28 maart 13.30	zo 7 april 13.30

Reserveren / meer info

www.tweetakt.nl
www.soundtrackcity.nl
www.hku.nl/agendatheater