

Publieke ruimte in een tijdperk van Facebook en Tinder

Een onderzoek naar performance in de virtuele en fysieke publieke ruimte van de stad binnen

Wanna Play? en Super Stream Me



Nina Bos
4131916
BA Eindwerkstuk
Media en cultuur
Laura Karreman
Blok 2 2016-2017
26 januari 2017

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Hoofdstuk 1 - Wetenschappelijke positionering	5
Hoofdstuk 2 - Methode	8
Hoofdstuk 3 - Publieke ruimte	10
3.1. De totstandkoming van de publieke ruimte	
3.2. Space en place	
Hoofdstuk 4 - Fysieke publieke ruimte	12
4.1. Virtuele en fysieke ruimte	
4.2. <i>Wanna Play?</i>	
4.3. <i>Super Stream Me</i>	
Hoofdstuk 5 - Virtuele publieke ruimte	16
5.1. Het internet als publieke ruimte	
5.2. <i>Wanna Play?</i>	
5.3. <i>Super Stream Me</i>	
Hoofdstuk 6 - De publieke sfeer	20
6.1. Publieke sfeer van Habermas en het internet als publieke sfeer	
6.2. <i>Wanna Play?</i>	
6.3. <i>Super Stream Me</i>	
Conclusie	23
Bibliografie	26
Korte samenvatting	29

Inleiding

De publieke ruimte is in een dynamisch veld dat in beweging is. Tegenwoordig komen individuen elkaar niet alleen tegen op fysieke plekken, maar digitale ruimten lijken ook steeds meer een plek voor gesprek en ontmoeting te worden. Dit is onder andere te zien aan de populariteit van sociale media zoals Facebook en Twitter en datingapplicaties zoals Tinder en Grindr. De publieke ruimte, van met name de stad, lijkt daarnaast ook steeds meer andere functies te vervullen, zoals een plek bieden voor kunst en cultuur. De gemeente Amsterdam heeft bijvoorbeeld een website opgezet waarop alle kunstwerken in de Amsterdamse openbare ruimte te vinden zijn.¹ Ook in Utrecht zijn performance en kunst regelmatig in de openbare ruimte te zien, zoals de verzameling *Public Works* op het centraal station van Utrecht.² Deze voorbeelden tonen de aanwezigheid van kunst en performance in de publieke ruimte.

Binnen dit onderzoek ben ik geïnteresseerd in hoe de twee experimenten *Wanna Play?* en *Super Stream Me* in de publieke ruimte geïntegreerd zijn. De vraagstukken van dit onderzoek gaan over hoe de publieke ruimte aanwezig is in de twee experimenten en hoe deze experimenten de ruimte op de proef stellen.

Wanna Play Liefde in tijden van Grindr is een performatieve installatie van theatermaker Dries Verhoeven die tijdens het Performing Arts Festival SPRING in 2015 vierentwintig uur per dag te bekijken was. Verhoeven heeft zichzelf gedurende het festival tien dagen lang opgesloten in een glazen container op de Neude in Utrecht om intimiteit in het digitale tijdperk en de openbare ruimte te bevragen.³ Dit deed hij door te chatten met mannen via datingapps zoals Grindr en Tinder. Deze chats waren te zien op de achterwand van de container. Daarnaast nodigde Verhoeven dagelijks mannen uit in zijn container om hem te bevredigen in niet-seksuele behoeftes.

Super Stream Me is een livestreamexperiment van televisiemakers Nicolaas Veul en Tim den Besten, waarin ze zichzelf in de nazomer van 2015 achttien dagen lang filmde en dit online streamde.⁴ Alles wat de twee mannen deden was te zien op de twee livestreams op de website van de VPRO. De makers wilden onderzoeken hoe belangrijk privacy in het digitale tijdperk tegenwoordig nog is, door middel van het streamen en delen van hun eigen

¹ "Buitenkunst Amsterdam," Gemeente Amsterdam, laatst bezocht op 16-01-2017, <https://www.amsterdam.nl/kunst-cultuur/kunst-openbare/>.

² "Over Public Works," Public Works Utrecht, laatst bezocht op 16-01-2016, <http://www.publicworksutrecht.nl/over-public-works/>.

³ *Wanna Play? Liefde in tijden van Grindr*. Door Dries Verhoeven. Geregisseerd door Dries Verhoeven. Utrecht, bezocht op 21 t/m 30 mei 2015.

⁴ *Super Stream Me*. Van Nicolaas Veul en Tim den Beste. Door Nicolaas Veul en Tim den Besten, Amsterdam, 2015.

leven. Ze wilden ervaren hoe het is om voortdurend zichtbaar te zijn, en bevroegen de effecten van het constant bereikbaar en online zijn. Gedurende het experiment gebruikten ze grotendeels het internet als publieke ruimte.

Beide experimenten spelen met de notie van publieke ruimte. Ze bevragen wat publieke ruimte is en in welke vorm deze kan voorkomen. De experimenten vinden zowel in de fysieke publieke ruimte als in de virtuele publieke ruimte plaats. Hier is de hoofdvraag op gebaseerd, die als volgt luidt: hoe experimenteren *Wanna Play?* en *Super Stream Me* met de notie van een virtuele en fysieke publieke ruimte? De deelvragen die ondersteuning zullen bieden voor het beantwoorden van de hoofdvraag zijn: ‘wat is een virtuele publieke ruimte en hoe verschilt deze van de fysieke publieke ruimte?’, ‘hoe wordt er geëxperimenteerd met de publieke ruimte binnen de casussen?’ en ‘is er sprake van een publieke sfeer en zo ja, hoe is deze aanwezig?’

Hoofdstuk 1 - Wetenschappelijke positionering

Dit onderzoek begin ik vanuit de notie van de publieke ruimte. Door de opkomst van de digitalisering, het internet, privatisering en een groeiende individualistische samenleving is er discussie ontstaan over het al dan niet in verval raken van de publieke ruimte. Op verschillende manieren is geschreven over het verliezen en veranderen van de publieke ruimte, waarbij het publiek in de hedendaagse samenleving buiten de publieke ruimte wordt gesloten. Don Mitchell en Sharon Zukin stellen bijvoorbeeld dat we langzaam de publieke ruimte verliezen door onder andere privatisering, maar ook verwaarlozing van de publieke ruimte, wanneer het publieke leven steeds minder aanwezig wordt.^{5,6} Het verbannen van slapende daklozen van bankjes in straten en parken door het plaatsen van bankjes met armleuningen en de, vooral in Amerika, opkomende *gated communities* zijn hier voorbeelden van.^{7,8}

Stedelijk planningsonderzoeker Tridib Banerjee vraagt zich af of we door de opkomende populariteit van het internet gedoemd zijn om steeds verder de digitale wereld in te trekken, waardoor de publieke ruimte alleen nog maar een commerciële plek wordt.⁹ Banerjee noemt drie trends die de publieke ruimte beïnvloeden: privatisering, globalisering en de communicatie revolutie.¹⁰ Het deel worden van een cyberspace en -community noemt hij onderdeel van de communicatierevolutie. We leven steeds meer in de digitale wereld van het internet, waardoor het sociale leven op fysieke plekken verdwijnt.¹¹ Banerjee is niet de enige die het internet als een publieke ruimte ziet: al in 1997 noemde Steven G. Jones cyberspace de nieuwe publieke ruimte en ook nieuwemediawetenschapper Zizi Papacharissi beschouwt het internet als een nieuw gecreëerde publieke ruimte.^{12,13}

⁵ Don Mitchell, "The End of Public Space? People's Park, The Public, and the Right to the City," in *The Right to the City Social Justice and the Fight for Public Space*, red. Don Mitchell (New York: The Guilford Press, 2014), 118-160.

⁶ S. Zukin, "Whose Culture? Whose City?," in *Common Ground? Readings and Reflections on Public Space*, red. A. Orum en Z.P. Neal (New York: Routledge 2010): 110-118.

⁷ Tridib Banerjee, "Beyond Invented Streets and Reinvented Places," *Journal of the American Planning Association* (2001): 13.

⁸ Ibidem.

⁹ Idem, 9.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Idem, 17.

¹² S.G. Jones, "The Internet and its Social Landscape," in *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, red. S.G. Jones (Londen: Sage 1997): 22.

¹³ Zizi Papacharissi, "The virtual sphere: The internet as a public sphere," *New Media & Society* (2002): 9-27.

Er wordt echter gesteld door onder andere James Holston, Margaret Crawford en Zachary P. Neal dat de we de publieke ruimte niet verliezen, maar dat deze verandert.^{14,15,16} Iris Young en Kurt Iveson schrijven dat er geen sprake is van één soort publieke ruimte, maar dat er meerdere modellen voor zijn. Hierbij gaat het vooral om de functie die de publieke ruimte heeft, bijvoorbeeld een ceremoniële of gemeenschappelijke functie.^{17,18}

Binnen deze discussie over het verliezen en veranderen van publieke ruimte plaats ik mijn onderzoek. Ik ga niet verder in op elk van de drie aspecten die Banerjee noemt, maar richt me specifiek op de verhouding tussen de fysieke en virtuele publieke ruimte, waardoor ik mijn onderzoek ook plaats in de discussie rondom het internet als publieke ruimte, waar ook Jean Camp en Y.T. Chien over hebben geschreven, wat later in dit onderzoek uitgebreider aan bod zal komen.¹⁹ Het is niet de bedoeling om binnen dit onderzoek grenzen van de publieke ruimte te verklaren, maar om juist aan te tonen dat publieke ruimte niet makkelijk te duiden is.

In dit onderzoek heb ik het ook over de gesprekken en discussies tussen de toeschouwers die in de publieke ruimte plaats vinden, wat kan leiden tot een publieke sfeer. Hierbij verwijs ik naar de definitie die Jürgen Habermas aan publieke sfeer geeft, maar heb het ook over een virtuele publieke sfeer zoals Papacharissi benoemt, en een counter-publieke sfeer zoals beschreven door Nancy Fraser, waardoor ik mijn onderzoek positioneer binnen de notie van de publieke sfeer.^{20,21,22}

Naast de discussie over de publieke ruimte en sfeer plaats ik mijn onderzoek ook in een theaterwetenschappelijk kader. Voorstellingen en performances zijn tegenwoordig niet alleen meer te zien in het theater, maar ook op plekken buiten het theater, zoals in de publieke ruimte.²³ Liesbeth Groot Nibbelink schrijft over het nomadisch theater, waarbij ze aangeeft

¹⁴ A. Orum en Z.P. Neal, "Relocating Public Space," in *Common Ground? Readings and Reflections on Public Space*, red. A. Orum en Z.P. Neal (New York: Routledge 2010): 201-203.

¹⁵ M. Crawford, "The World in a Shopping Mall," in *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*, red. M. Sorkin (New York: Hill and Wang 1992): 3-30.

¹⁶ James Holston, "Spaces of Insurgent Citizenship," *Planning Theory* (1995): 35-51.

¹⁷ Iris Young, *Justice and the Politics of Difference* (Princeton: Princeton University Press, 1990), 237-240.

¹⁸ Kurt Iveson, "Putting the Public Back into Public Space," *Urban Policy and Research* (1998): 21-33.

¹⁹ Jean Camp en Y. T. Chien, "The Internet as Public Space: Concepts, Issues, and Implications in Public Policy," *Computers and Society* (2000): 13-19.

²⁰ Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere. An inquiry into a Category of Bourgeois Society*, 1962 vertaald door Thomas Burger en Frederick Lawrence (Cambridge: The MIT Press, 1989).

²¹ Papacharissi.

²² N. Fraser, "Rethinking the public sphere: a contribution to the critique of actually existing democracy," in *The Idea of the Public Sphere: A Reader*, red. J. Gripsrud, H. Moe, A. Molander en G. Murdock (Plymouth: Lexington Books 2010).

²³ Liesbeth Groot Nibbelink, "Nomadic Theatre Staging movement and mobility in contemporary performance" (Proefschrift, Universiteit Utrecht, 2015), 12.

dat steeds meer voorstellingen een nomadisch karakter bevatten. Dit betekent dat voorstellingen met zo'n karakter vaker buiten de muren van het theater plaats vinden en de toeschouwer meenemen naar locaties buiten het theater.²⁴ Binnen dit gesprek over theater en performance in de publieke ruimte plaats ik mijn eigen onderzoek. Ik ga niet verder in op nomadisch theater en mobiele voorstellingen zoals Groot Nibbelink beschrijft, maar plaats dit onderzoek wel tussen onderzoek naar performance in de publieke ruimte door performance buiten de muren van de theaterzaal bespreken.

²⁴ Idem, 12-13.

Hoofdstuk 2 - Methode

In dit onderzoek analyseer ik twee specifieke casussen, dit zijn *Wanna Play?* van Dries Verhoeven en *Super Stream Me* van Nicolaas Veul en Tim den Besten. Ik heb gekozen voor *Wanna Play?* omdat in deze installatie naar mijn idee de publieke ruimte en publieke sfeer op verschillende manieren aanwezig zijn en op een bepaalde manier in het voorstellingsconcept worden ingezet. Dit zie ik op meerdere manieren. Er wordt in de voorstelling gespeeld met de publieke ruimte waarin de container staat, waardoor er vragen ontstaan over de precieze plaatsing van de container en wat deze plaatsing voor effect op de verhouding met de toeschouwer heeft. Daarnaast wordt er ook gespeeld met de notie van het internet als publieke ruimte en als plek voor experiment. Verhoeven lijkt uit te proberen hoe ver hij kan gaan in zijn online gesprekken en hoe hij zich het beste online kan gedragen. De container waar Verhoeven zich in bevindt be vraagt de verhoudingen tussen privé en publiek, dit gebeurt zowel doordat mensen naar hem kunnen kijken als dat hij dates uitnodigt op zijn privéterrein. Al deze bevindingen licht ik later toe in mijn analyse.

De tweede casus die ik heb gekozen is het sociale media experiment *Super Stream Me*. Mijn keuze is op dit project gevallen omdat ook hier in een bepaalde mate (onbewust) wordt geëxperimenteerd met het gebruik van de publieke ruimte. Dit zie ik doordat de makers in dit experiment vooral gericht zijn op en hebben nagedacht over hun privacy; ze zijn niet zo zeer gefocust op de manier waarop ze de publieke ruimte gebruiken, maar experimenteren met de mogelijkheden van het internet als virtuele publieke ruimte. Veul en Den Besten communiceren voornamelijk via Twitter en andere chatapplicaties, waarbij deze online gesprekken ook zichtbaar zijn voor hun kijkers. Veul en Den Besten onderzoeken als het ware waar de grens ligt van een (virtuele) publieke ruimte en waarom deze ruimte privé wordt. Daarnaast zijn beide casussen aan elkaar verwant zijn omdat ze beide een *live* element bevatten. Beide projecten waren ‘ook’ online te volgen. Ik verwacht dat deze *liveness* een extra dimensie geeft aan de publieke ruimte in beide casussen.

Ik analyseer *Wanna Play?* aan de hand van zowel mijn eigen ervaring van het zien van deze installatie op SPRING Performing Arts Festival 2015, als blogposts van Dries Verhoeven die hij gedurende het experiment op de website www.wannaplay.nl heeft geplaatst, als registraties van de installatie. *Super Stream Me* analyseer ik aan de hand van de documentaire die van dit experiment gemaakt is. De analyse gaat over het experiment en dus niet over de documentaire an sich. De registratie toont op die manier mijn onderzoeksmateriaal, maar is niet het onderzoeksmateriaal.

Per casus stel ik de volgende analysevragen om ze grondig te kunnen bestuderen:

- Welke 'lagen' van fysieke publieke ruimte zijn aanwezig in de casus en wat zijn hier de kenmerken van?
- Hoe wordt de fysieke ruimte op de proef gesteld?
- Hoe komt de virtuele publieke ruimte in de casus naar voren?
- Hoe wordt er in de casus gebruik gemaakt van en geëxperimenteerd met het internet als publieke ruimte?
- In welke mate kan er gesproken worden over de publieke sfeer?

Per casus leg ik de focus op het gebruik van ruimte en de verhouding daarvan met de toeschouwer van die ruimte. Met behulp van de publieke sfeer onderzoek ik hoe gesprekken binnen de virtuele en fysieke publieke sfeer plaats vinden en hoe deze de publieke ruimte vormen.

Hoofdstuk 3 - Publieke ruimte

3.1. De totstandkoming van de publieke ruimte

In dit onderzoek is het concept publieke ruimte een van de belangrijkste omdat de twee casussen zich in de publieke ruimte bevinden en de hoofdvraag van dit onderzoek de publieke ruimte betreft. Daarom is het noodzakelijk een uitleg te geven van wat publieke ruimte betekent. In dit onderzoek houd ik de definitie van publieke ruimte aan zoals socioloog en *urbanstudieswetenschapper* Zachary P. Neal deze beschrijft in *Common Ground? Readings and reflections on public space*.²⁵ Volgens Neal is de publieke ruimte een ruimte die toegankelijk en open is voor alle leden van een publiek in de samenleving. Hiermee bedoelt Neal dat elke ruimte, zowel virtueel als fysiek, waarin interactie plaatsvindt een potentiële publieke ruimte is.²⁶

Hij noemt echter wel een element dat belangrijk is voor het tot stand komen van een publieke ruimte, namelijk het publieke ervan. Met het publieke element van het concept publieke ruimte bedoelt hij de openheid en toegankelijkheid die kenmerkend is voor de publieke ruimte: men is vrij om te komen en te gaan en de ruimte zowel passief als actief te gebruiken. Dat betekent ook dat een publieke ruimte een toegankelijke ruimte moet zijn en dat deze geen grenzen kent. Daarnaast moet de publieke ruimte open zijn voor alle leden van de samenleving. De beslissing wie lid is van het publieke, en daarmee de publieke ruimte mag gebruiken, is echter vaak nog niet zo simpel bepaald en zorgt dan ook voor culturele en politieke problemen. Een voorbeeld dat Neal hiervan aanhaalt, is het verbieden van daklozen om een openbaar park te gebruiken, vanwege het feit dat ze geen belasting betalen.²⁷

3.2. Space en place

Zoals ik hiervoor ook al beschreef, is de publieke ruimte ook een plek voor performance. Sigrid Merx beschrijft in “Public Pie Performing Public Space” hoe zij de publieke ruimte als performance gegrond ziet in de theorie van Michel de Certeau.²⁸ De Certeau maakt een onderscheid tussen *space* en *place*, ruimte en plaats, in het kader van onderzoek naar

²⁵ Z.P. Neal, “Locating Public Space,” in *Common Ground? Readings and Reflections on Public Space*, red. A. Orum en Z.P. Neal (New York: Routledge 2010): 1-2.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Neal, 1-2.

²⁸ Sigrid Merx, “Public Pie: Performing Public Space,” *Performance research* (2011): 134.

ruimtelijkheid en het alledaagse leven in de stad.²⁹ Hij ziet place als een stabiele plek, een plek met specifieke kenmerken, waarbij kan gedacht kan worden aan de straat. Space ziet hij daarentegen als een dynamisch veld van alledaagse praktijken, hetgeen gekenmerkt wordt door beweging en onstabiele. De Certeau stelt “space is a practiced place”: een place wordt een space wanneer er iets met de plaats wordt gedaan - space wordt als het ware sociaal geconstrueerd. Dit kunnen voorbijgangers op straat zijn die de straat als place veranderen tot een space, maar kunst biedt ook de mogelijkheid om dit te doen. Het kunstwerk kan namelijk gebruik maken van de place, waardoor een space ontstaat.³⁰ Volgens Merx kan op deze manier een publieke plek een publieke ruimte worden, en de basis vormen voor een performance.³¹

Beide casussen in dit onderzoek maken de place tot een space en laten zo zien dat de publieke ruimte fungeert als een plek voor performance. De container is binnen *Wanna Play?* een object dat staat op een publieke plek. Wanneer Verhoeven echter gebruik maakt van de container en er toeschouwers gaan kijken, wordt de installatie onderdeel van de publieke ruimte. Tijdens het experiment van *Super Stream Me* wordt op de website van de VPRO de livestream van het project uitgezonden. Dit is een publieke plek maar wordt pas een publieke ruimte wanneer de stream aanstaat en toeschouwers ernaar gaan kijken. Het valt dus op dat in beide casussen pas sprake is van een publieke ruimte wanneer de toeschouwer aanwezig is.

De definitie van de publieke ruimte kan ook breder worden getrokken dan betrekking hebbend op alleen fysieke plekken. Neal benadrukt dat ook virtuele locaties - zoals socialenetwerkwebsites, die recentelijk steeds een belangrijkere rol beginnen te spelen in de maatschappij - als publieke ruimte kunnen fungeren. Neal beschrijft dat de publieke ruimte een meerduidig begrip is en constant in beweging is: er vindt constant een herdefinitie plaats van wat publieke ruimte is, hoe ze wordt gebruikt en door wie. Hij zegt dan ook dat alle ruimten waar individuen en groepen met elkaar in contact staan een potentiële publieke ruimte zijn. Met dit potentiële bedoelt hij dat niet alle publieke ruimten altijd zo open zijn als beweerd wordt.³² Een winkelcentrum lijkt bijvoorbeeld in eerste instantie een open ruimte, maar kan 's nachts afgesloten worden waardoor de ruimte niet zo open is als hij in eerste instantie lijkt. De twee casussen *Wanna Play?* en *Super Stream Me* zijn dus beide experimenten die de definitie van de publieke ruimte bevragen en de grenzen van de publieke ruimte uitdagen.

²⁹ Michel de Certeau, *The Practices of Everyday Life* (Berkeley: University of California Press, 1984), 117-118.

³⁰ De Certeau, 117-118.

³¹ Merx, 134.

³² Neal, 1-2.

Hoofdstuk 4 - Fysieke publieke ruimte

4.1. Virtuele en fysieke ruimte

De publieke ruimte verdeel ik binnen dit onderzoek in twee categorieën: de fysieke publieke ruimte en de virtuele publieke ruimte. Binnen de virtuele publieke ruimte draait het in dit onderzoek om het internet als publieke ruimte. Onderzoekers Camp en Chien onderzoeken online privacy en security en zien het internet als een mogelijke publieke ruimte.³³ Ze benoemen dat het internet de mogelijkheid geeft om op meerdere plekken gelijktijdig aanwezig te zijn, een kenmerk waarover de fysieke ruimte niet beschikt.³⁴ Fysieke en virtuele publieke ruimten overlappen elkaar echter ook deels. Fysieke publieke ruimten, zoals een winkelcentrum of bibliotheek, kunnen online bezocht worden, waar er op dezelfde manier gebruikt kan worden gemaakt van de diensten die de ruimte biedt als in de fysieke publieke ruimte. De fysieke publieke ruimte is te zien als een grijpbare ruimte. Een andere gelijkenis zit hem in het feit dat, net zoals in fysieke publieke ruimten, er in online ruimten ruimte is voor gesprek, discussie en het vormen van sociale connecties.³⁵ Een voorbeeld hiervan is te zien in de hedendaagse koffietenten, waar bezoekers vaak tegelijkertijd op hun laptop aan het werk én met elkaar in gesprek zijn. Men komt in dit geval samen in de fysieke ruimte, maar is tegelijkertijd ook aanwezig in de virtuele ruimte die op de laptop aanstaat.

4.2. *Wanna Play?*

In *Wanna Play?* zijn er twee soorten fysieke ruimten te onderscheiden. Dit is ten eerste de ruimte waarin de container geplaatst is, op het openbare plein de Neude in Utrecht: een fysieke publieke ruimte. De container waarin Verhoeven zich bevindt, bevat aan de lengtekant een grote glazen wand waardoor de toeschouwer naar binnen kan kijken. De andere wanden zijn afgesloten. De Neude is een ruimte die toegankelijk is voor iedereen in de samenleving, wat er voor zorgt dat een toevallige voorbijganger aangetrokken kan worden door deze interventie en zo betrokken raakt bij de installatie. De container is namelijk in de ruimte gepositioneerd als een interventie in het alledaagse beeld van de voorbijganger. De

³³ Camp en Chien, 1.

³⁴ Idem, 3.

³⁵ Z.P. Neal, "Relocating Public Space," in *Common Ground? Readings and Reflections on Public Space*, red. A. Orum en Z.P. Neal (New York: Routledge 2010): 205-206.

voorbijganger wordt een toeschouwer op het moment dat hij naar de installatie gaat kijken en zich positioneert ten opzichte van de interventie.

De tweede fysieke ruimte in *Wanna Play?* is de ruimte binnenin de container, zichtbaar vanuit de publieke ruimte van het plein, maar niet voor elke toeschouwer toegankelijk. Verhoeven heeft zijn eigen leefomgeving gecreëerd met allerlei benodigdheden - zoals een wc, douche, bed en keuken - om tien dagen in deze ruimte door te kunnen brengen. Op de achterwand van de container, tegenover de glazen wand die gericht is naar het plein, bevindt zich een groot scherm, waarop de gesprekken die Verhoeven via meerdere datingapplicaties op meerder telefoons voert, zichtbaar zijn. Verhoeven probeert dagelijks mannen uit te nodigen om zijn niet-seksuele behoeften te voldoen. Deze behoeften plaatst hij elke dag boven het digitale scherm in een ouderwetse letterplaat; bijvoorbeeld 'een poging iemand te vinden om te praten over ziekte en dood'.

Verhoeven nodigt via de chats mannen uit om het terrein van zijn container te betreden. Wanneer een genodigde man de ruimte betreedt sluit Verhoeven de gordijnen voor de glazen ramen en sluit zo het zicht af voor de toeschouwers. Alleen het silhouet van de mannen is te zien, waardoor de uitgenodigde man onbekend blijft.

De container heeft in deze installatie dus een dubbele functie. Aan de ene kant lijkt de containerruimte op zichzelf een publieke ruimte, omdat het een open ruimte betreft die in de openbare ruimte is geplaatst. De toegang tot de container is echter beperkt en slechts voor een paar mensen weggelegd, en doordat Verhoeven er ook naar het toilet gaat en doucht, is de ruimte ook privé. De container is dus geen publieke ruimte, maar juist een privéruimte; maar dan wel een privéruimte die publiekelijk te bekijken is.

4.3. *Super Stream Me*

De fysieke publieke ruimte in *Super Stream Me* werkt anders. Het experiment vindt plaats in Amsterdam, waar de makers Veul en Den Besten zich tijdens het experiment voornamelijk bevinden. Gedurende het experiment dragen de makers een rugzak met daarop een camera die ze filmt. Op deze manier kunnen ze vrijuit bewegen maar blijft de stream doorlopen. Doordat ze verplaatsen bevinden de makers zich in verschillende fysieke ruimten, die zowel publiek als privé zijn. Wanneer Den Besten en Veul op straat lopen, wordt alles wat om hen heen te zien is via de camera, zoals voorbijgangers, deel van het experiment. Dit geldt voor zowel de ruimte als voor de mensen in deze ruimte. De makers plaatsen hun experiment dus in de openbare ruimte wanneer ze zich in of door publieke plekken bewegen.

De toeschouwers van het experiment zijn in de fysieke ruimte op verschillende manieren aanwezig. De toeschouwer kan zich zowel in de virtuele wereld begeven, maar kan ook in de fysieke wereld deel worden van het experiment door de makers te volgen. Gedurende het experiment worden Den Besten en Veul in de publieke ruimte van de straat aangesproken of gefilmd door kijkers die ze herkennen of volgen. Toeschouwers roepen dingen als ‘Ik heb vannacht nog naar je gekeken’ of willen graag even naar de stream zwaaien. Anekdotisch vraagt Veul zich daarop af: ‘Zwaaien ze naar de stream of zwaaien ze naar mij?’^{36,37} Echter worden toeschouwers pas onderdeel van het experiment op het moment dat ze ook daadwerkelijk in beeld komen en dus op de stream te zien zijn. Op deze manier is er sprake van een wederzijdse beïnvloeding: het experiment wordt in de publieke ruimte geplaatst en onderdeel van deze ruimte, maar de toeschouwer die zich in de publieke ruimte bevindt wordt ook onderdeel van het experiment.

Gedurende het experiment leven de beide mannen in een gezamenlijk huis. Dit is hun privéruimte waar ze buiten de periode van het experiment tot zichzelf kunnen komen. Echter wordt binnen het experiment deze ruimte publiek doordat er constant meegekeken kan worden via de livestream. Deze privéruimte is open en toegankelijk voor iedereen die toegang tot het internet heeft. Dus ook privégesprekken of ruzies die zich in de ruimte afspelen worden openbaar.

Privéruimten buitenshuis die door Veul en Den Besten bezocht worden - zoals de huizen van vrienden en plekken als de psycholoog - worden door de aanwezigheid van de stream publiek. Wanneer de makers vrienden bezoeken stellen deze de aanwezigheid van de camera niet altijd op prijs. Ze hebben het idee dat ze niet meer vrijuit kunnen spreken. In een van de eerste dagen bezoekt Veul zijn vrienden, en zet op een gegeven moment de camera op een afstand waardoor de gesprekken niet goed meer te verstaan zijn. De kijkers reageren hierop verontwaardigd en hij besluit om de camera op alleen zijn gezicht te richten en niet op die van zijn vrienden. Op deze manier probeert hij toch een soort privéruimte te creëren voor zijn vrienden, door ze niet meer in beeld te laten komen. Al het fysieke wat gefilmd wordt, wordt dus automatisch onderdeel van het experiment, en onderdeel van de virtuele ruimte waarin het experiment zich bevindt. De publieke ruimte is dus tegelijkertijd online en fysiek aanwezig. De fysieke ruimte is dan ook op geen enkel moment privé voor de makers.

³⁶ “Big Brother ben je zelf.” *Super Stream Me*. VPRO, 12-11-2015, laatst bezocht op 09-01-2017, <http://www.vpro.nl/superstreamme/kijk/ondemand/afleveringen/aflevering-2.html>.

³⁷ “Flatliner.” *Super Stream Me*. VPRO, 26-11-2015, laatst bezocht op 09-01-2017, <http://www.vpro.nl/superstreamme/kijk/ondemand/afleveringen/aflevering-4.html>.

We kunnen concluderen dat in zowel *Super Stream Me* als *Wanna Play?* de privéruimte niet meer intiem en privé is door de aanwezigheid van de toeschouwer, ondanks dat bij *Wanna Play?* er nog enigszins sprake is van een privéruimte en intimiteit doordat Verhoeven zich kan afsluiten door het sluiten van de gordijnen. Dit zorgt voor een zelf gecreëerde privéruimte waar intimiteit voorop kan staan en waar de toeschouwer minder zicht op heeft. Binnen *Super Stream Me* is een privéruimte niet mogelijk; binnen dit experiment is alles openbaar en bestaat er geen privéruimte. Dit zorgt voor volledige transparantie voor de toeschouwer die altijd alles kan zien door de aanwezigheid van de camera.

Daarnaast zien we in beide casussen dat het experiment niet plaats kan vinden wanneer de toeschouwer niet aanwezig is. Wanneer we kijken naar *De Certeau* is elk experiment een place maar door de aanwezigheid van de toeschouwers wordt deze een space. De aanwezigheid van de toeschouwer zorgt voor de totstandkoming van de publieke ruimte. Zonder de aanwezigheid van de toeschouwer bestaat de publieke ruimte binnen beide casussen niet. Niet alleen de aanwezigheid van de toeschouwers zorgt voor de totstandkoming van de publieke ruimte, maar deze komt ook tot stand doordat de casussen de toeschouwers uitnodigen te kijken en te volgen. Dit zorgt ervoor dat de publieke ruimte een functie voor performance en experiment krijgt.

Hoofdstuk 5 - Virtuele publieke ruimte

5.1. Het internet als publieke ruimte

Beide casussen bevinden zich niet alleen in de fysieke ruimte, maar ook op het internet. Deze online ruimte kunnen we, zoals gezegd, zien als een publieke ruimte. Zachary P. Neal stelt dat met de opkomst van het internet, het internet ook als een daadwerkelijke locatie beschouwd kan worden. Op bepaalde vlakken zijn websites vergelijkbaar met daadwerkelijke fysieke ruimten en kunnen ze dezelfde functies vervullen. Daarnaast kunnen websites zowel privé als publiek zijn. Neal stelt het internet als publieke ruimte echter niet compleet gelijk aan de fysieke publieke ruimte. Het internet is niet compleet toegankelijk, terwijl de fysieke, ‘traditionele’ publieke ruimte dit juist, idealiter, wel is.³⁸

5.2. *Wanna Play?*

Binnen *Wanna Play?* bestaat de virtuele publieke ruimte uit meerdere onderdelen. Dit zijn ten eerste de datingapps, zoals Grindr en Tinder, die Verhoeven gebruikt op zijn mobiele telefoon om in contact te komen met mannen. Verhoeven gebruikt de ruimte van de applicaties als publieke ruimte door zich vrij door de applicaties te bewegen en met verschillende mannen te chatten. We kunnen de apps als een publieke ruimte zien omdat ze een plek zijn die open en toegankelijk zijn voor een groot deel van de samenleving, waar men samen kan komen en waar interactie plaats kan vinden. We moeten hier wel kritisch op zijn, omdat Verhoeven voornamelijk datingapps gebruikt die gericht zijn op mannen. Op deze manier is de ruimte niet open voor iedereen, maar voor een specifieke groep. De gesprekken die Verhoeven voert blijven onleesbaar voor de toeschouwer totdat hij om toestemming vraagt om de berichten op het scherm in de container te mogen weergeven. De persoon waar hij mee chat blijft anoniem. Doordat hij in de chats benoemt dat hij met zijn container op de Neude staat, positioneert Verhoeven de fysieke installatie ook in de publieke ruimte van de apps, en worden steeds meer gebruikers op de hoogte gebracht van zijn aanwezigheid, waardoor ze hem in de apps hierop aan spreken. Ook bespreekt Verhoeven intimiteit en homoseksualiteit in de publieke ruimte door het positioneren in de publieke ruimte van de chats en van wat er zich in de container afspeelt.

³⁸ Z.P. Neal, “Relocating Public Space,” 205.

Naast dat Verhoeven zich online bevindt op dating apps houdt hij ook een blog bij op de website www.wannaplay.nl. Deze blog is een plek waar toeschouwers kunnen lezen over zijn persoonlijke ervaringen gedurende het experiment. Per dag beschrijft hij hoe zijn dag was, wie er langs zijn gekomen en waar ze het over hebben gehad. De toeschouwer kan naast het lezen van de blog op deze website ook de livestream van het project bekijken. Gedurende de tien dagen dat Verhoeven in de container zit, is er een livestream aanwezig, waarmee de toeschouwer hem 24 uur per dag kan volgen. Op deze manier is het project toegankelijk voor iedereen (met een internetverbinding). De blog functioneert als een tweede virtuele ruimte waar toeschouwers een reactie kunnen achterlaten of Verhoeven kunnen volgen via de stream. Door middel van de blog beschrijft Verhoeven de intimiteit die binnen de container plaatsvond, maar die de toeschouwer niet kan zien door het sluiten van de gordijnen. Op deze manier opent Verhoeven zijn privéruimte alsnog grotendeels.

Binnen deze installatie kunnen we toeschouwers onderscheiden die vanuit verschillende posities naar de installatie kijken. Ten eerste zijn dit de toeschouwers die op de Neude staan en daadwerkelijk naar de fysieke container staan te kijken. Ten tweede zijn dit de mannen die chatten met Verhoeven en langskomen. Dit zijn onbewuste kijkers; ze zien de installatie vanuit een ander perspectief dan de voorbijganger. Ten derde is er nog een groep toeschouwers die via de blog en de livestream het project volgt. Deze verschillende soorten toeschouwerschap kunnen overlappen en in elkaar vloeien, waardoor een toeschouwer zowel in de virtuele als fysieke publieke ruimte naar de installatie kan kijken.

5.3. *Super Stream Me*

De streams van *Super Stream Me* zijn gedurende het experiment te bekijken op de website van de VPRO. Hierop zijn twee schermen te zien: een van de stream van Den Besten en de ander van Veul. Op het scherm is met behulp van icoontjes weergegeven wat onder andere hun hartslag is, een banner met de tweets die onder de hashtag #ssm15 gepost worden en hoeveel kijkers aan het kijken zijn. Onder de schermen worden allerlei gegevens van beide mannen weergegeven, zoals leeftijd en woonplaats, maar ook dagelijks bijgewerkte gegevens, zoals het aantal glazen alcohol dat ze gedronken hebben en hun agenda. Daarnaast is er een plattegrond aanwezig waarop te zien is waar de mannen zich bevinden.

De website van de VPRO dient als een virtuele publieke ruimte omdat deze openbaar en toegankelijk is. Iedereen met een internetverbinding kan de site bezoeken en Den Besten en Veul volgen via de livestream. Dit zorgt er niet alleen voor dat de toeschouwer meer te

weten krijgt over de makers, maar ook dat er achteraf geanalyseerd kan worden wat het effect van de stream op onder andere de hartslag van een van beiden was. Dit doet denken aan de *Quantified Self* waarbij men gegevens en technologie op zichzelf gebruikt om meer zelfkennis op te doen.³⁹ Binnen *Super Stream Me* zijn gegevens zoals de hartslag van de makers een publiek bezit geworden en krijgt de toeschouwer de mogelijkheid om meer kennis over de makers op te doen. Dit zorgt voor nog meer transparantie binnen het experiment en voor de makers voor nog minder privéruimte.

Door middel van de plattegrond op de website kan de kijker de makers virtueel volgen. Het kaartje zorgt er ook voor dat de toeschouwer kan zien wanneer Den Besten of Veul in de buurt is en ze op die manier opzoeken, ontmoeten en in de fysieke ruimte volgen. Een van de kijkers zei: "M'n vriendin zei 'hee, hij is bij ons in de buurt'".⁴⁰ Daarop besloot hij naar ze toe te gaan. De toeschouwer kan de makers op die manier zowel in de fysieke als in de virtuele wereld volgen, wat kan leiden tot stalken en achtervolgen. Hier is dus sprake van een wisselwerking tussen de fysieke publieke en virtuele publieke ruimte. De toeschouwer kan de makers zowel online als fysiek volgen, waardoor er optimaal meegekeken kan worden. De grenzen tussen het virtuele en fysieke vervagen; er kan in beide ruimten naar de makers gekeken worden.

Naast de website van de VPRO zijn socialemediakanalen als Twitter en Facebook een belangrijke plek voor dit experiment, deze beschouw ik dan ook als publieke ruimte, omdat iedereen met toegang tot het internet een account kan aanmaken. Dit zijn de ruimten waar zowel Veul en Den Besten als de toeschouwers van het experiment met elkaar in contact komen, maar ook invloed op het experiment uitoefenen. De makers staan constant in contact met hun kijkers via hun mobiele telefoon - ze krijgen bijvoorbeeld berichten binnen via Twitter en Facebook van kijkers die reageren op hun gedrag. Ze gebruiken met name de hashtag #ssm15 om berichten over het experiment te delen. Dit heeft invloed op het experiment, doordat de makers continu met deze berichten bezig zijn. Ze laten zich hier door beïnvloeden en passen zich aan aan de aanwezigheid van de stream en de kijkers. Veul vertelt dat langer dan tien minuten niet op zijn telefoon kijken bijna niet voorkomt gedurende een *Super Stream Me*-dag.⁴¹

³⁹ "What is The Quantified Self," Quantified Self, laatst bezocht op 09-01-2017, <http://quantifiedself.com/2011/03/what-is-the-quantified-self/>.

⁴⁰ Flatliner." *Super Stream Me*. VPRO, 26-11-2015, laatst bezocht op 09-01-2017, <http://www.vpro.nl/superstreamme/kijk/ondemand/afleveringen/aflevering-4.html>.

⁴¹ Flatliner." *Super Stream Me*.

Veul en Den Besten zijn dus constant op meerdere plekken tegelijk aanwezig, zowel in de eigen fysieke ruimte als in de virtuele publieke ruimte van de stream als in die van de socialemediakanalen waar ze op zitten. In dit experiment lopen de virtuele en de fysieke publieke ruimte door elkaar. De beide ruimten hebben constant invloed op elkaar. De livestream is hiervan de oorzaak. Een voorbeeld is wanneer Den Besten in een dronken bui zijn telefoonnummer in de stream doorgeeft. De toeschouwers bemachtigen dus via de virtuele ruimte zijn telefoonnummer, maar bellen in de fysieke ruimte. Den Besten neemt daarop de telefoon op in de fysieke ruimte, maar dit is ook te zien in de publieke virtuele ruimte van de stream. Dit loopt dus allemaal in elkaar over en door elkaar.

Verhoeven maakt met *Wanna Play?* gelaagd gebruik van de publieke ruimte. Hij plaatst zichzelf en de installatie in de fysieke publieke ruimte, maar plaatst deze ook in de virtuele publieke ruimte van de applicaties en zijn website. Terwijl er in *Super Stream Me* geen duidelijke bewuste positionering plaatsvindt, is ook hier geen duidelijk onderscheid meer te maken tussen de virtuele en fysieke publieke ruimte; deze lopen door elkaar heen. Waardoor er niet van een vaste betekenis van publieke ruimte kan worden uitgegaan. Door deze vervloeiing van ruimten hebben beide ruimten constant invloed op elkaar, hetgeen ervoor zorgt dat de makers in een wereld leven waar er geen groot verschil meer is tussen fysiek en virtueel, intimiteit en publiek. Alles is openbaar en toegankelijk.

De beide casussen laten dus zien dat de publieke ruimte heel flexibel is en er geen duidelijke grenzen aan te koppelen zijn. Zoals gezegd zijn er binnen de experimenten bijna geen grenzen meer wat betreft privé, publiek en virtueel. Vooral *Super Stream Me* toont dat het internet privé kan zijn, maar dat de informatie die je daarop zet toch snel openbaar kan worden.

Hoofdstuk 6 - De publieke sfeer

6.1. Publieke sfeer van Habermas en het internet als publieke sfeer

In dit onderzoek kijk ik ook naar de discussie en gesprekken die beide experimenten zowel on- als offline oproepen. Het concept van de publieke sfeer of openbaarheid is daar nauw aan verwant. De publieke sfeer is gedefinieerd door filosoof en socioloog Jürgen Habermas in 1962 en is gebaseerd op de achttiende-eeuwse West-Europese bourgeoisiesamenleving, waarin men (private personen) samenkam op publieke plekken - met name koffiehuisen - om met elkaar in gesprek en discussie te gaan.⁴² De publieke sfeer werd gevormd wanneer individuen samenkamen en in een debat consensus vonden in gedeelde interesses.⁴³

In het artikel "The Public Sphere: An Encyclopedia Article" uit 1974 beschrijft Habermas nogmaals zijn definitie van de publieke sfeer. Hij stelt dat binnen de publieke sfeer een publieke opinie gevormd kan worden waarbij het gaat om de participatie van mensen. Daarnaast moet toegang tot de publieke sfeer worden verleend aan alle burgers. De publieke sfeer als plek voor opinie staat tussen de staat en de samenleving in. Hedendaagse media zoals radio en televisie noemt hij de media van de publieke sfeer. De publieke sfeer is dus een plek waar de publieke opinie wordt gevormd en waar men kan discussiëren over gemeenschappelijke problemen en interesses. Het is een plek voor publieke discussie.⁴⁴ Habermas baseerde zijn theorie op de bourgeoisiesamenleving, maar deze theorie is nog steeds van toepassing op onze hedendaagse samenleving. Door de opkomst van massamedia en de mogelijkheden die deze media bieden kan er op een nieuwe manier publieke sfeer ontstaan, waarover later meer.

Binnen het theater is er een ontwikkeling gaande met betrekking tot de publieke sfeer, waar onder andere theaterwetenschapper Christopher Balme over heeft geschreven.⁴⁵ Volgens Balme creëert het theater als instituut een plek voor debat alhoewel dit niet altijd open is voor alle deelnemers. Daarnaast wordt theater steeds vaker gekoppeld aan nieuwe massamedia. Het publiek kan op het internet en andere platforms elkaar virtueel ontmoeten voor debat en discussie over bijvoorbeeld een voorstelling, maar ook discussie tussen gezelschappen en

⁴² Jürgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere. An inquiry into a Category of Bourgeois Society*, 1962 vertaald door Thomas Burger en Frederick Lawrence (Cambridge: The MIT Press, 1989), 3, 27.

⁴³ Idem, 33-35.

⁴⁴ Jürgen Habermas, "The Public Sphere: An Encyclopedia Article," *New German Critique* (1974): 49-51.

⁴⁵ B. Christopher. "Public Sphere," in *Performance Studies: Key Words, Concepts and Theories*, red, B. Reynolds (Londen: Palgrave Macmillan 2015): 16-23.

toeschouwers kunnen plaatsvinden. Tot slot noemt Balme het daadwerkelijk uit het theater stappen en de publieke ruimte ingaan om daar performatieve interventies neer te zetten als andere ontwikkeling met betrekking tot theater en de publieke ruimte.⁴⁶

Naast theater, zoals Balme al noemde, zijn nieuwe mediavormen en online ontmoetingsplaatsen een plek geworden waar in gesprek gegaan of kennis gedeeld en opgedaan kan worden. Er kan worden samengekomen, ongeacht geografische locatie of nationale grenzen, om samen een gemeenschap te vormen. Dit zijn kenmerken van de virtuele publieke sfeer. Volgens Papacharissi is het internet als publieke ruimte een plek voor fora waarin politiek overleg plaats kan vinden.⁴⁷ Als publieke sfeer kan het internet discussie met daarbinnen een democratische uitwisseling van ideeën en meningen mogelijk maken. Een virtuele publieke sfeer benadrukt democratie, een virtuele publieke ruimte benadrukt discussie, zo stelt Papacharissi.⁴⁸

6.2. *Wanna play?*

Binnen *Wanna Play?* vinden er op meerdere manieren gesprekken plaats die zorgen voor een totstandkoming van de publieke sfeer. Deze bevinden zich zowel in de fysieke als virtuele publieke ruimte. Ten eerste is er sprake van discussie en gesprek in de publieke ruimte van het plein de Neude. Dit gesprek wordt onder andere aangewakkerd door vrijwilligers van het SPRING festival die met het publiek in gesprek gaan over de installatie. Het project als interventie in de publieke ruimte zet aan tot discussie over wat er precies gaande is. Deze gesprekken zorgen voor het tot stand komen van de publieke sfeer.

Naast gesprekken buiten op de Neude, is er ook sprake van een community van homoseksuelen binnen de datingapplicaties waar Verhoeven zich tussen plaatst en waarbinnen gesprek plaats vindt. Deze community kunnen we duiden zoals Nancy Fraser beschrijft als een alternatieve publieke sfeer, de *counter*-publieke sfeer.⁴⁹ De *counter*-publieke sfeer is parallel aan de dominante publieke sfeer, waar leden van aan de publieke ruimte ondergeschikte groepen hun eigen *counter*-publieke sfeer creëren. Hier kunnen ze zich terugtrekken en hun eigen identiteiten en interesses formuleren.⁵⁰ Verhoeven plaatst zichzelf in de online community van homo's door het gebruiken van de datingapps. Deze community

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Papacharissi, 10-11, 18.

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Fraser, 136-137.

⁵⁰ Ibidem.

is toegankelijk voor specifieke leden van de samenleving, die daar hun eigen identiteit kunnen uitdragen. Deze online community is echter nog wel een open ruimte: je kunt de apps downloaden en meepraten - hier hoef je niet per se homo voor te zijn. Daarnaast wordt homoseksualiteit nog steeds niet altijd goedgekeurd in de publieke ruimte, waardoor we deze ruimte ook als een counter-publieke sfeer zien.

Verhoeven plaatst de counter-publieke sfeer van de apps op het openbare plein, in de publieke sfeer van de Neude. Hiermee toont hij de community van homoseksuelen, maar daagt hij ook de publieke ruimte uit - juist door het tonen van wat je normaal gesproken niet in de publieke ruimte van de stad ziet.

6.3. *Super Stream Me*

Binnen *Super Stream Me* ontstaat er een online publieke sfeer, die ik in de context van dit onderzoek beter een virtuele publieke sfeer kan noemen. Dit gebeurt in eerste instantie doordat de toeschouwer wordt aangespoord om te tweeten met de hashtag #ssm15. De tweets die met de hashtag binnenkomen, zijn ook te zien in het scherm van de stream op de website. Op deze manier wordt de kijker uitgenodigd om te reageren en een discussie aan te gaan. Maar niet alleen de kijkers gaan in gesprek en reageren, ook Veul en Den Besten gebruiken hun socialemediakanalen om met kijkers in gesprek te gaan. Dat gesprek vindt vooral via Twitter plaats: kijkers reageren op gebeurtenissen uit de stream of op elkaar. Dit heeft invloed op het gedrag van de makers. Een voorbeeld hiervan is wanneer kijkers screenshots maken van de mannen wanneer ze de douche instappen en deze online delen: de makers worden zich op deze manier nog bewuster van de constant aanwezige blik van de kijker door de reacties die ze ontvangen. Naast dat de toeschouwers in discussie gaan delen ze ook afbeeldingen, quotes en filmpjes, die ze zelf hebben gemaakt van de livestream, via Twitter en andere kanalen zoals Youtube. Er is dus sprake van groot onderling contact onder de kijkers.

Wanna Play? toont de aanwezigheid van verschillende publieke sferen, zowel op de Neude als de counter-publieke sfeer van de datingapps. Doordat Verhoeven de counter-publieke sfeer in de fysieke publieke sfeer plaatst, stelt hij vragen over homoseksualiteit in de publieke ruimte. *Super Stream Me* toont voornamelijk de manier waarop de publieke sfeer op sociale media zoals Twitter wordt gebruikt. De toeschouwers van *Wanna Play?* gaan met elkaar in gesprek in de daadwerkelijke fysieke ruimte, terwijl bij *Super Stream Me* de toeschouwers zichzelf juist vooral uiten in de virtuele publieke ruimte.

Conclusie

Binnen dit onderzoek is duidelijk geworden dat beide casussen op verschillende manieren experimenteren met de publieke ruimte door het plaatsen van een interventie in de publieke ruimte - zoals bij *Wanna Play?* - en door juist de fysieke publieke ruimte virtueel te maken - in *Super Stream Me*. Verhoeven maakt de online privéwereld publiek in de fysieke wereld, Den Besten en Veul tonen hun fysieke privéwereld online. De casussen maken gebruik van zowel fysieke als virtuele publieke ruimten en roepen vragen op over de grenzen van de publieke ruimte. Binnen dit onderzoek is het niet de bedoeling geweest om deze grenzen te verklaren, maar om juist aan te tonen dat publieke ruimte niet makkelijk te duiden is.

Ik heb binnen dit onderzoek gekeken naar de verschillende manieren waarop *Wanna Play?* en *Super Stream Me* gebruik maken van en experimenteren met de publieke ruimte. Binnen de fysieke publieke ruimte positioneert Verhoeven *Wanna Play?* als interventie in de publieke ruimte, waarbij een toevallige voorbijganger toeschouwer wordt van de installatie. Daarnaast kunnen we ook nog spreken van een intiemere privéruimte binnenin de container. De fysieke ruimte in *Super Stream Me* is tegelijkertijd ook een virtuele ruimte: alles wat fysiek gestreamd wordt, is tegelijkertijd online te zien. De toeschouwer is niet alleen onbewust onderdeel van het experiment, maar ook bewust wanneer hij de makers gaat opzoeken.

De virtuele publieke ruimte van *Super Stream Me* loopt door de fysieke publieke ruimte heen, waardoor er geen duidelijk onderscheid tussen te maken is. Binnen de virtuele publieke ruimte is er veel contact met de kijkers, die op elkaar en op de gebeurtenissen op de stream reageren. Dit zorgt voor het ontstaan van een publieke sfeer. Ook binnen *Wanna Play?* is er een publieke sfeer aanwezig, Verhoeven bevindt zich in de counter-publieke sfeer van homoseksuelen op datingapps. Deze counter-publieke sfeer positioneert Verhoeven in de fysieke publieke ruimte.

Het doel van *Super Stream Me* was om vragen over privacy op te roepen. Uit deze analyse blijkt dat Veul en Den Besten niet alleen vragen over privacy, maar ook over intimiteit hebben opgeroepen. Door het toepassen van de publieke ruimte op deze casus is duidelijk geworden dat er binnen het experiment geen privéruimten meer bestaan; alles is een publieke ruimte geworden. Daarnaast toont *Super Stream Me* dat het internet daadwerkelijk als publieke ruimte kan fungeren door ervoor te zorgen dat makers en toeschouwers constant met elkaar in contact staan. Dit laat ook zien dat we tegenwoordig voortdurend in de digitale wereld bezig zijn en dat daardoor - zoals Holston, Crawford en Neal stelden - de publieke

ruimte verandert.^{51,52,53} *Wanna Play?* toont juist dat er ook counter-publieke sferen kunnen ontstaan en dat niet alles altijd openbaar is. Dat laat zien dat het internet niet per se een publieke ruimte is, maar juist uit meerdere counter-publieken kan bestaan. *Wanna Play?* en *Super Stream Me* tonen dus dat we de ruimten van het internet intrekken en een deel van ons leven zich online afspeelt, maar maken deze beweging openbaar in de fysieke en virtuele publieke ruimte.

Dit onderzoek laat zien dat we inderdaad - zoals Camp en Chien, maar ook zoals Neal benoemde - het internet als publieke ruimte kunnen beschouwen.^{54,55} *Wanna Play?* laat zien dat er inderdaad sprake is van publieke sfeer, maar dat de theorie van Habermas aan vernieuwing toe is. In dit onderzoek heb ik factoren van een virtuele ruimte moeten meenemen in mijn overdenkingen over de publieke sfeer. In de hedendaagse samenleving kan er door de opkomst van massamedia kritisch gekeken worden naar de publieke sfeer. Habermas schreef vanuit een ander tijdsperspectief en zou daarom de huidige publieke sfeer waarschijnlijk ook anders beschrijven. Dit onderzoek had nog dieper in kunnen gaan op de herzieningen die de publieke sfeer nodig heeft, pas dan kan er een volledig standpunt ingenomen worden. Niet in elke publieke ruimte waar men samenkomt, is sprake van publieke sfeer. Hier speelt Fraser op in en met behulp van haar theorie heb ik kunnen laten zien dat *Wanna Play?* een counter-publieke sfeer bevat. Dit onderzoek laat dus zien dat de publieke sfeer ook op andere manieren geïnterpreteerd kan worden dan Habermas deze heeft beschreven.

Een element dat betrekking heeft op beide casussen, maar waar ik in dit onderzoek geen verdere aandacht aan kan schenken, en toch zeer relevant kan zijn voor verder onderzoek, is de notie van *liveness*. Ik denk dat er nog meer onderzoek gedaan kan worden naar het feit dat beide experimenten live te volgen zijn en naar het nieuwe licht dat dit werpt op de casussen en de publieke ruimte. Hierbij kan vooral gedacht worden aan theorieën van Philip Auslander over de situatie van live performance in een gemediatiseerde samenleving.⁵⁶

Dit onderzoek heeft laten zien dat er in het huidige digitale tijdperk sprake is van discussie op het kruisvlak van publieke ruimte, het internet en performance, en hoe dit in twee verschillende experimentele casussen terug te zien is. Ik verwacht dat met onder andere dit

⁵¹ Orum en Neal, 201-203.

⁵² Crawford, 3-30.

⁵³ Holston, 35-51.

⁵⁴ Camp en Chien, 1.

⁵⁵ Neal, "Locating Public Space," 1-2.

⁵⁶ Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (Londen: Routledge, 1999).

onderzoek de discussie over publieke ruimte en performance niet beëindigd wordt, maar juist door zal gaan.

Bibliografie

Auslander, Philip. *Liveness: Performance in a mediatized culture*. Routledge: Londen, 1999.

Balme, Christopher. "Public Sphere." In *Performance Studies: Key Words, Concepts and Theories*, geredigeerd door Bryan Reynolds, 16-23. Londen: Palgrave Macmillan, 2015.

Banerjee, Tridib. "Beyond Invented Streets and Reinvented Places." *Journal of the American Planning Association* (2001): 9-24.

Camp, Jean en Y. T. Chien. "The Internet as Public Space: Concepts, Issues, and Implications in Public Policy." *Computers and Society* (2000): 13-19.

Crawford, Margaret. "The World in a Shopping Mall." In *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*, geredigeerd door Michael Sorkin, 3-30. New York: Hill and Wang, 1992.

De Certeau, Michel. *The Practices of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press, 1984.

Fraser, Nancy. "Rethinking The Public Sphere: a contribution to the critique of actually existing democracy." In *The Idea of the Public Sphere: A Reader*, geredigeerd door Jostein Gripsrud, Hallvard Moe, Anders Molander and Graham Murdock, 127-148. Plymouth: Lexington Books, 2010.

Gemeente Amsterdam. "Buitenkunst Amsterdam." Laatste bezocht op 16-01-2017.

<https://www.amsterdam.nl/kunst-cultuur/kunst-openbare/>.

Groot Nibbelink, Liesbeth. "Nomadic Theatre Staging movement and mobility in contemporary performance." Proefschrift, Universiteit Utrecht, 2015.

Habermas, Jürgen. "The Public Sphere: An Encyclopedia Article." *New German Critique* (1974): 49-55.

Habermas, J. *The Structural Transformation of the Public Sphere. An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. 1962. Vertaald door Thomas Burger en Frederick Lawrence. Cambridge: MA, 1989.

Holston, James. "Spaces of Insurgent Citizenship." *Planning Theory* (1995): 35–51.

Iveson, Kurt. "Putting the Public Back into Public Space." *Urban Policy and Research* (1998): 21–33.

Jones, Steven G. "The Internet and its Social Landscape." In *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, geredigeerd door Steven G. Jones 7-35. Londen: Sage, 2002.

Merx, Sigrid. "Public Pie: Performing Public Space." *Performance Research* (2011): 132-137.

Mitchell, Don. "The End of Public Space? People's Park, The Public, and the Right to the City." In *The Right to the City Social Justice and the Fight for Public Space*, geredigeerd door Don Mitchell, 118-160. New York: The Guilford Press, 2014.

Orum, Antony, en Zachary P. Neal, red. *Common Ground? Readings and Reflections on Public Space*, New York: Routledge, 2010.

Papacharissi, Zizi. "The Virtual Sphere: The internet as a public sphere." *New Media & Society* (2002): 9-27.

Public Works Utrecht. "Over Public Works." Laatst bezocht op 16-01-2016, <http://www.publicworksutrecht.nl/over-public-works/>.

Quantified Self. "What is The Quantified Self." Laatst bezocht op 09-01-2017. <http://quantifiedself.com/2011/03/what-is-the-quantified-self/>.

Super Stream Me. VPRO, 5-11-2015 t/m 26-11-2015, laatst bezocht op 15-01-2017 op <http://www.vpro.nl/superstreamme.html>.

Wanna Play? Liefde in tijden van Grindr. Door Dries Verhoeven. Geregisseerd door Dries Verhoeven. Utrecht, bezocht op 21 t/m 30 mei 2015.

Young, Iris. *Justice and the Politics of Difference.* Princeton: Princeton University Press, 1990.

Korte samenvatting

Binnen dit onderzoek wordt een antwoord gezocht op de vraag hoe *Wanna Play?* van Dries Verhoeven en *Super Stream Me* van Tim Den Besten en Nicolaas Veul experimenteren met de notie van een virtuele en fysieke publieke ruimte. *Wanna Play?* is een installatie waarbij Verhoeven zichzelf tien dagen in een glazen container opsluit om te chatten via datingapplicaties en zo vragen oproept en beantwoordt over intimiteit. *Super Stream Me* is een sociaal experiment waarbij makers Den Besten en Veul zichzelf achttien dagen lang filmde en dit online live streamde om hiermee privacy in het digitale tijdperk te bevragen. Beide experimenten positioneren zich in de publieke ruimte. Dit onderzoek is geïmplementeerd binnen de discussie rondom de verandering en het verlies van de publieke ruimte door digitalisering, de opkomst van het internet, toenemende privatisering en een groeiende individualistische samenleving.

In de analyse wordt gekeken naar het gebruik van ruimte en de positionering van de toeschouwer hierin. In het eerste deel wordt de focus gelegd op de manier waarop de fysieke en de virtuele publieke ruimte te zien zijn in elke casus, en hoe deze gebruikt worden door de makers, maar ook door de toeschouwers. Het tweede onderdeel legt de focus op de toeschouwer, de discussie die hij on- en offline aangaat en de aanwezigheid van de publieke sfeer zoals beschreven door Jürgen Habermas. Er wordt aangetoond hoe een alternatieve publieke sfeer, de counter-publieke sfeer, een alternatieve publieke sfeer is binnen *Wanna Play?*

Uit de analyse is duidelijk geworden dat er op verschillende manieren binnen elke casus wordt geëxperimenteerd met de publieke ruimte; door het plaatsen van een interventie in de publieke ruimte bij *Wanna Play?* en door de fysieke publieke ruimte virtueel te maken zoals bij *Super Stream Me*. Binnen beide casussen is er geen duidelijk onderscheid meer te zien tussen een virtuele en fysieke publieke ruimte en is er sprake van een constante wederzijdse beïnvloeding.

De casussen maken gebruik van zowel fysieke als virtuele publieke ruimten en roepen vragen op over de grenzen van die publieke ruimte. Ze tonen dat we de ruimten van het internet intrekken en dat een deel van ons leven zich online afspeelt, maar maken deze beweging openbaar in de fysieke en virtuele publieke ruimte. Binnen dit onderzoek is het niet de bedoeling geweest om de grenzen van publieke ruimte te verklaren, maar juist om aan te tonen dat het begrip publieke ruimte niet makkelijk te duiden is.