

It takes a village to grow old

Verslag
van de 1e iteratieronde
van WP3 & WP4

Mei 2023



HET PROJECT

Sociale contacten en ontmoetingen in de buurt zijn van belang voor de mensen die er wonen. Het stimuleert ook de **samenredzaamheid** van buurtbewoners en in het bijzonder mensen met beginnende dementie. **Artificial intelligence kunstwerken** zijn rijk aan interactie en bevorderen **sociaal contact**, maar in de praktijk ontstaan vaak veel dilemma's waar democratische participatie op het spel staat. Het project 'It takes a village to grow old' benadrukt het belang om samen met de burgers te werken aan een **dementie-en-mens-vriendelijke buurt**.

Het doel is om samen met de Vondel/Helmersbuurt in Amsterdam onderzoek te doen naar AI-kunstobjecten in de openbare ruimte om ontmoetingen tussen mensen (met en zonder dementie) in de wijk te stimuleren. Het project speelt in op de behoefte van mensen met dementie om thuis te blijven wonen in de wijk waar ze zich prettig en veilig voelen. Ook de evaluatie wordt gezamenlijk uitgevoerd waarbij gekeken wordt naar wat het effect van de AI-kunstinterventies op de sociale interactie in de wijk is. In het project wordt zodoende zowel de ervaringskennis van burgers (met dementie) als de professionele kennis (zorg en welzijn, AI en kunst), en de academische kennis (burgerparticipatie, AI en slimme woonomgeving) gebruikt voor het inrichten van ontmoetingsplekken in deze buurt.

In het project willen we in de praktijk leren hoe participatiewerken aan een dementievriendelijke buurt vorm krijgt tussen alle deelnemers. Uitgangspunt is dat dit proces op zich al meerwaarde heeft voor interactie in de wijk. Het project verkent daarmee de dynamiek tussen AI-kunstinterventies, place-making en sociale gezondheid uitgaande van de citizens science benadering. Het onderzoek leidt tot: 1) (ontwerp)principes voor sociale interactie tussen buurtbewoners (met dementie), 2) inzicht in socio-spatio-techno factoren van AI-kunstinterventies, 3) strategieën om samen met burgers de

openbare ruimte in te richten zodat **publieke familiariteit** en ervaren **nabuuerschap** bevorderd wordt en 4) waarden inclusief de ethiek van het participatief ontwerpen. [Projectvoorstel, 2022]

Hypothesen:

- **Sociale interactie:** AI- kunstinterventies in de openbare ruimte kunnen sociale interactie tussen mensen (met en zonder dementie) in de wijk stimuleren.
- **Participatieve aanpak:** Door extreme citizen science zijn burgers op een betekenisvolle manier betrokken bij onderzoek en inrichting van hun leefomgeving.

Onderzoeksvragen

1. Op welke manier dragen AI-kunstinterventies in de buitenruimte van het Stadsdorp Vondel/Helmersbuurt bij aan het versterken van de sociale interactie en (ervaren) nabuuerschap, ten behoeve van de kwaliteit van leven van burgers?
2. Hoe kan extreme citizen science als valide en betekenisvol worden ervaren door stakeholders, inclusief burgers?



Bijdrage aan AI-kunstinterventie op sociale interactie en (ervaren) nabuurschap (WP3) & AI-kunstinterventie (WP4)

Onderzoeksvraag:

Op welke manier dragen **AI-kunstinterventies** in de **buitenruimte** van het Stadsdorp Vondel/Helmersbuurt bij aan het versterken van de **sociale interactie** en **(ervaren) nabuurschap**, ten behoeve van de kwaliteit van leven van burgers?

Doelstelling:

Ervaringen, behoeften en perspectieven worden vastgesteld d.m.v. observaties, sensortechnologie, vragenlijsten, dagboeken, photovoice en (walking)interviews. De partner SM&D heeft toegang tot burgers met dementie die in de wijk wonen en zal hen benaderen om aan dit onderzoek deel te nemen.

Perspectieven op interactierijke situaties en behoeften worden in kaart gebracht d.m.v. interviews, focusgroepen, dagboekstudies en VR. De resultaten worden verwerkt in een Digital Twin. Diverse stakeholders worden bij elkaar gebracht om een dialoog op gang te brengen. Hierin zal WG-Kunst een creatieve insteek inbrengen.

De doelstelling van dit WP is inzicht vergaren in de bijdrage van AI-kunstinterventies in de buitenruimte op de sociale samenhang tussen buurtbewoners.

Tijdens WP4 wordt ingezoomd op de vertaling van de wetenschappelijke kennisinzichten uit WP3 naar een (virtueel) prototype van een AI-kunstinterventie (TRL 3). Dit prototype dient als ondersteuning voor het onderzoek binnen WP2 en WP3. Via een Digital Twin wordt de werking van een idee van de AI-kunstinterventie met o.a. sensortechnieken en interviews onderzocht.

Het verwerken van de richtlijnen in concepten tot (virtuele) prototypes en inbedding in de context vindt plaats in co-creatie.



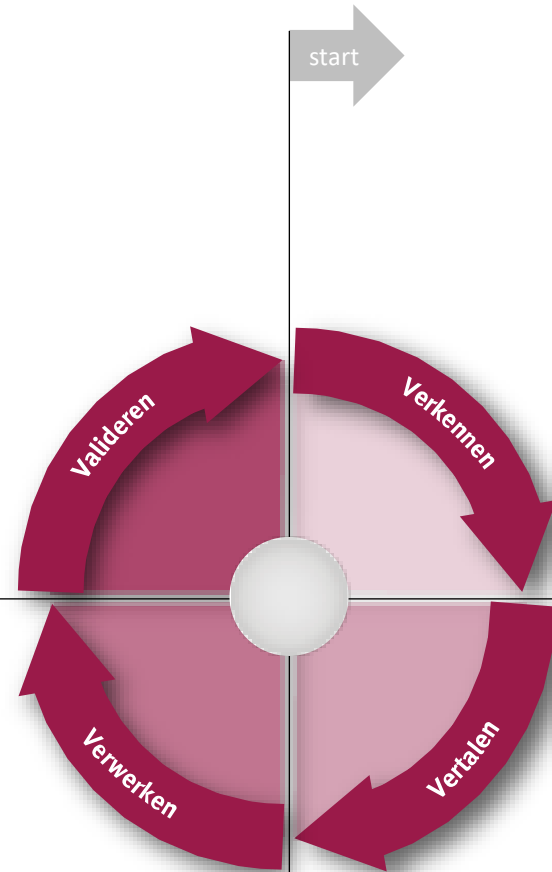
Voor het uitvoeren van WP3 en 4 hanteren wij het Empathisch Ontwerp Framework; bestaande uit vier fasen. In dit overzicht zijn de activiteiten per fase weergegeven.

Validatie

- ✓ Visualisatie van ontwerpconcept [prototype in photoshop]
- ✓ HALTE met brede groep burgers, kunstenaars, technisch ontwerpers
- ✓ Vierde versie design brief met criteria = DESIGN BRIEF #1

Verwerken

- ✓ Quickscan of de ideeën uit ideeëngeneratie technisch haalbaar waren
- ✓ Technologische uitwerking van ontwerpconcept
- ✓ Advies voor technologische uitwerking ontwerpconcept
- ✓ HALTE met kernteam



Behoeften

- ✓ Quickscan behoeften opgehaald (incl dagboek, workshops, looproutes, foto's)

Socio-spatio context

- ✓ Huidig gebruik van de wijk op het gebied van ontmoetingen, looproutes (dmv dagboekstudie) en fijne/geen fijne plekken in de wijk (photovoice)
- ✓ Ruimtelijke context in kaart gebracht

Socio-spatio-techno mogelijkheden

- ✓ Eerste versie design brief met criteria

Vertaling naar ontwerp

- ✓ Ideeëngeneratie (dmv best practices studie, creatieve workshop (3x))
- ✓ Analyse van ideeëngeneratie
- ✓ Categorisatie ideeën in 10 clusters
- ✓ HALTE met burgers, professionals dementie, WG kunst, kernteam
- ✓ Tweede versie design brief met criteria
- ✓ Creatieve ontwerpworkshop met WG-kunst & illi-tv
- ✓ Ontwerpconcept uitgewerkt
- ✓ Derde versie design brief met criteria

VERKENNEN

Behoeften

Behoeften

- Vijf verkennende workshops

Om de behoeften te verkennen van de bewoners uit het Stadsdorp, zijn vijf verkennende workshops uitgevoerd.

1. Kennismaking
2. Sociale architectuur
3. AI
4. Opdrachtenboekje socio-spatio context
5. Opdrachtenboekje socio-spatio context

Eerste bijeenkomst, kennismaking

Bij deze bijeenkomst waren 12 deelnemers aanwezig. Tijdens deze workshop is er gesproken over de kaders en organisatorische zaken rondom het project 'It takes a village to grow old'. Daarna hebben de deelnemers in twee groepen met elkaar gebrainstormd over hun ideale buitenruimte in de buurt.

Terugkomende thema's zijn:

- Groen: zowel om naar te kijken als om iets mee te doen
- Ontmoeting en samen iets kunnen doen
- Uitnodigend
- Fysiek toegankelijk en veilig
- Onderhouden en opgeruimd (geen hondendrollen)
- Beweging
- Rust
- Speels
- Herkenbaar
- Functionele faciliteit bieden: toilet
- Voor jong en oud

Naast deze verkennende workshops, hebben er een aantal gesprekken plaatsgevonden op straat met buurtbewoners en zijn er gesprekken geweest met professionals/belangenvertegenwoordigers.



Socio-spatio context

- De ruimtelijke context
- Ontmoetingsverhalen
- Dagelijkse looproutes
- Belangrijke plekken
- Verblijfsplekken: fijn en niet fijn om te verblijven
- De socio-spatio context samengebracht

Om de ruimtelijke context in kaart te brengen, zijn er een aantal stedenbouwkundige analyses uitgevoerd. De gele stippelrand geeft de grenzen van het Stadsdorp VondelHelmers weer.

Bebouwd-onbebouwd

Op de bebouwd-onbebouwd analyse kaart is met donker grijze vlakken de bebouwing aangegeven. Het Stadsdorp kent een structuur van bouwblokken en straten, maar kent ook in het centrum een meer open terrein (i.e., het WG-terrein). Op dit WG-terrein zijn verschillende bouwvolumes met veel ruimte er omheen gesitueerd.

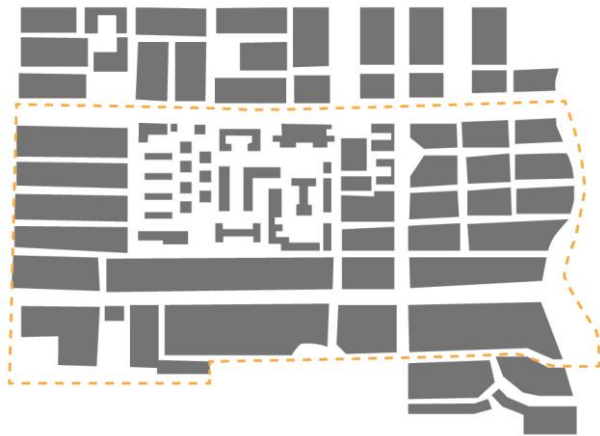
Wegen en groene pleinen

Op de tweede kaart zijn de wegen in grijs weergegeven en de

groene parkjes/pleintjes in groene vlakken. Ten zuiden van het Stadsdorp is het Vondelpark gelengen. Echter, op het WG-terrein zijn er eveneens een aantal groene plekken te vinden.

Functies

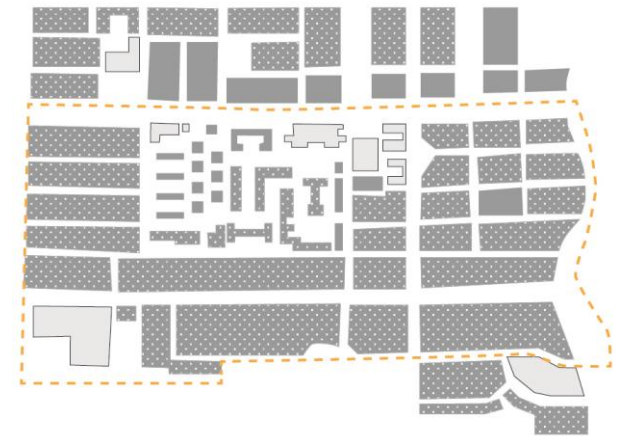
Op de functiekaart is in donkergrijze vlakken de functie 'wonen' weergegeven, is met lichtgrijze vlakken de functie 'bedrijven' weergegeven. De gestippelde vlakken tonen een mix van wonen en bedrijven/winkels. Veelal zijn deze bedrijven/winkels op de begane grond van het gebouw gehuisvest, met daarboven woningen.



Bebouwd-onbebouwd



Wegen en groene pleinen



Functies

Om ontmoetingen in de huidige situatie in kaart te brengen, is een dagboekstudie uitgezet onder bewoners van het Stadsdorp.

Analyse van de ontmoetingsverhalen

De vraag die bovenaan het dagboek stond, was: 'Beschrijf eens een ontmoeting die je hebt gehad vandaag. Dit kan variëren tussen iemand groeten tot een gesprek'.

In totaal zijn er 20 'ontmoetingsverhalen' verzameld tussen juni 2022 en augustus 2022. Deze verhalen zijn geanalyseerd op de mate van sociale interactie, de organisatie van sociale interactie, met wie deze sociale interactie plaatsvond, de motivatie van de sociale interactie en de plek van de sociale interactie.

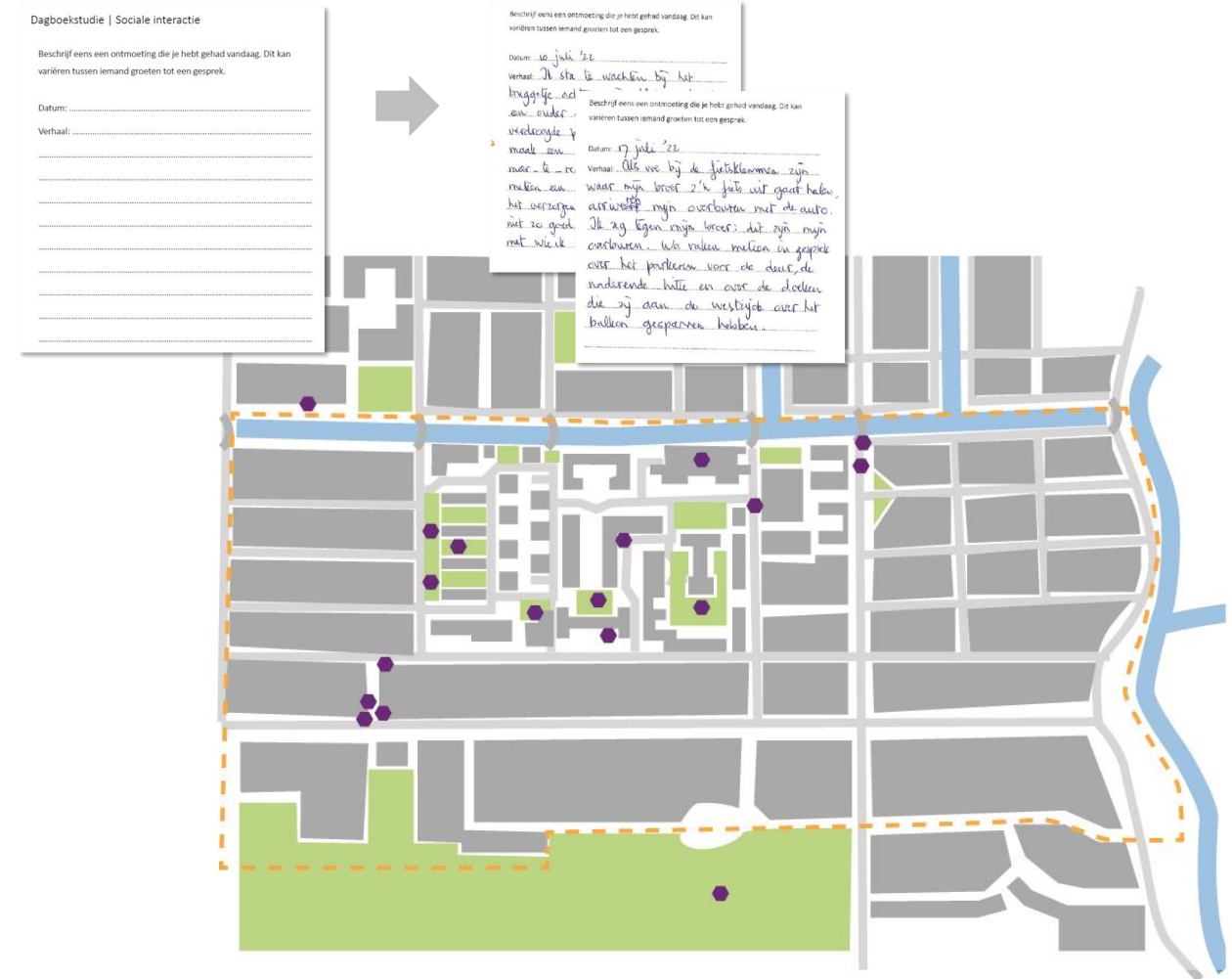
Om mee te nemen:

- Actieve vorm van het maken van een praatje
- Spontane ontmoeting
- Verschillend met wie: vrienden, familie, burens, onbekenden
- Een prikkel nodig om over te praten



Dagboekstudie van
Stadsdorp-bewoners tijdens
eerste fase verkenning

20 ontmoetingsverhalen



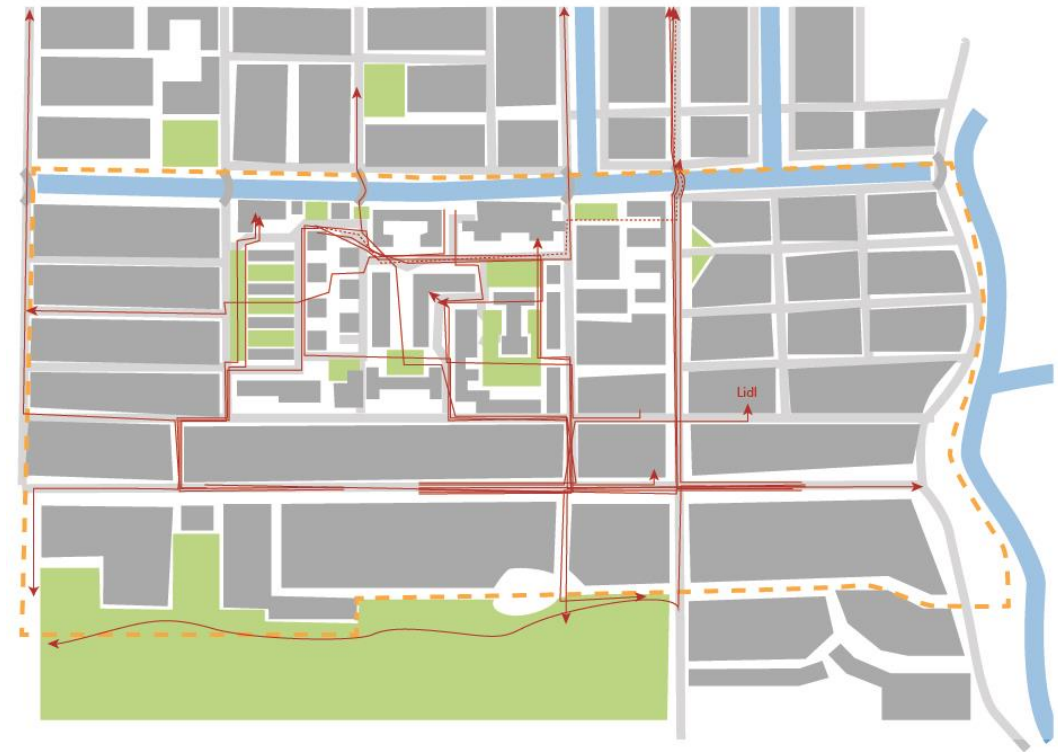
Om dagelijkse looproutes in de huidige situatie in kaart te brengen, hebben bewoners van het Stadsdorp de mogelijkheid gekregen om hun dagelijkse looproutes op een kaart in te tekenen.

Analyse van de dagelijkse looproutes

De vraag die bovenaan het formulier stond, was: 'Teken de route die je vandaag gelopen hebt in het kaartje hiernaast. En op welke plekken heb je iemand gedag gezegd of gesproken? Wilt u daar iets over vertellen?'.

In totaal zijn er 21 'dagelijkse looproutes' verzameld tussen juni 2022 en augustus 2022. Eén bewoner geeft aan op de Overtoom te wonen; om toch een zekere mate van anonimiteit te waarborgen, is ervoor gekozen om het midden van de Overtoom als vertrekpunt te nemen.

Op het kaartje hiernaast zijn de looproutes in beeld gebracht. Te zien is dat deze vooral zijn gecentreerd op de 'grotere' wegen en dat ze dwars over het WG-terrein lopen.



Om belangrijke plekken in de huidige situatie in kaart te brengen, hebben bewoners van het Stadsdorp de mogelijkheid gekregen om de belangrijke plekken op een kaart in te tekenen.

Analyse van de belangrijke plekken

De vraag die bovenaan het formulier stond, was: 'Wat zijn belangrijke functies / voorzieningen in de wijk waar u wekelijks gebruik van maakt?'.

In totaal zijn er 3 kaartjes ingeleverd tussen juni 2022 en augustus 2022. Op het kaartje hiernaast zijn de belangrijke plekken in beeld gebracht.

De drie bewoners geven aan dat **noodzakelijke voorzieningen** (o.a., supermarkt, winkel, markt), **recreatieve voorzieningen** (o.a., Lab 111, musea, WG-kunst galerie) en **sociale voorzieningen** (o.a., café, terras, buurthuis, stamkroeg) belangrijk zijn. Daarnaast worden ook de **pleinen** (vooral bij het Poortgebouw) en **parken** (o.a. Vondelpark) aangeduid als belangrijke wekelijkse plekken. Tot slot geeft een bewoner ook aan dat **de bruggen** belangrijk zijn.



Om fijne en geen fijne verblijfsplekken in de huidige situatie in kaart te brengen, hebben we bewoners van het Stadsdorp gevraagd foto's in te sturen van plekken waar zij wel en niet fijn verblijven.

Analyse van de verblijfsplekken

Middels photovoice hebben we de bewoners gevraagd foto's te maken van plekken waar je het wel fijn vindt om te verblijven en plekken waar je het niet fijn vindt om te verblijven. Daarnaast hebben we gevraagd om elke foto een titel te geven.

In totaal zijn er 24 foto's ingeleverd tussen juni 2022 en augustus 2022. Op het kaartje hiernaast zijn de plekken in beeld gebracht. Groene bolletjes geven de fijne verblijfsplekken weer, de rode bolletjes geven de minder fijne verblijfsplekken weer.

Plekken **die fijn zijn om te verblijven**, hebben te maken met:

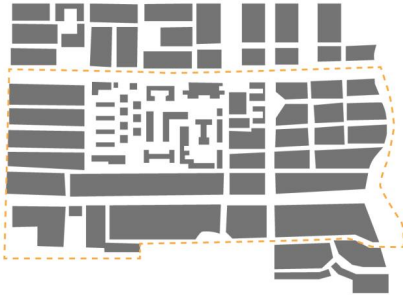
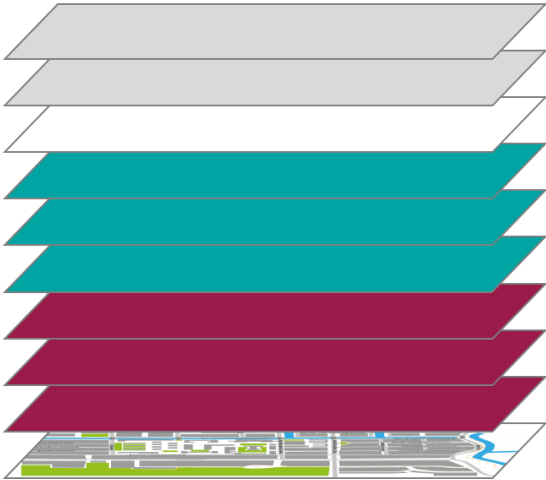
- Veel groen (o.a. geveltuin, oude bomen, kleine tuintjes, kippenhok),
- Kunst
- Plek om te spelen
- Sociale voorzieningen, zoals een terras
- Winkels
- Veilige straat met vooral langzaam verkeer

Plekken **die niet fijn zijn om te verblijven**, hebben te maken met:

- Onoverzichtelijk groen
- Drukke straten met veel verschillende verkeersstromen waarbij het lastig is om over te steken
- Onregelmatigheden in stoepen
- Achteraf plekken, door onoverzichtelijk groen of minder mooie architectuur



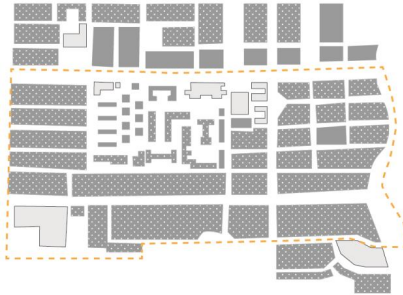
Verschillende 'lagen' informatie
over elkaar heen leggen



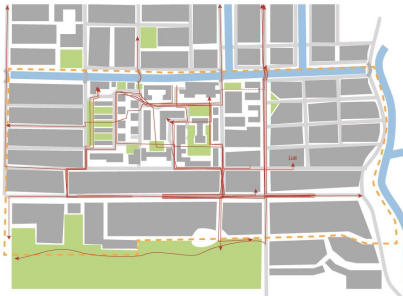
Bebouwd-onbebouwd



Wegen en groene pleinen



Functies



Dagelijkse routes



Belangrijke plekken



Fijn en geen fijne verblijfsplekken

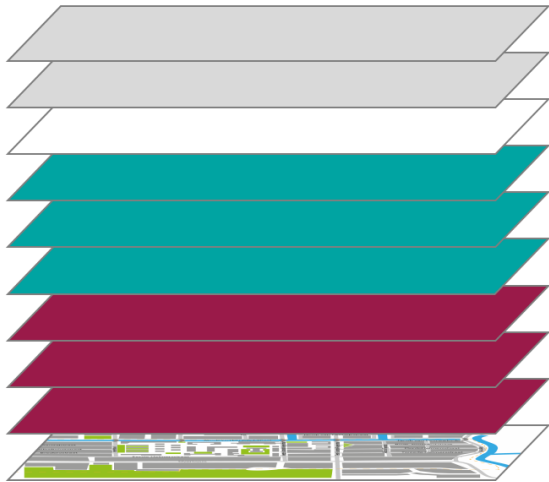


Huidige ontmoetingen



Dementie

Verschillende 'lagen' informatie
over elkaar heen leggen



Socio-spatio-techno mogelijkheden

- Publieke familiariteit & slimme kunst
- Design brief | 1e versie

Het concept '**publieke familiariteit**' dat gebruikt wordt om de relatie tussen de leefomgeving en de sociale interactie te duiden [Peters & de Haan, 2011; Blokland & Nast, 2014] kan **nabuurschap** binnen deze buurt vergroten. Het concept doelt op korte, herhaaldelijke ontmoetingen tussen buurtbewoners die bijdragen aan het gevoel van veiligheid en sociale acceptatie [Aelbrecht, 2016]. Hiervoor zijn de zogenaamde **fourth places**, zoals pleinen of parken, die als 'woonkamer' van een buurt functioneren, essentieel [Klinenberg, 2003; 2016; Bredewold, 2014].

Het toepassen van **kunst en/of technologie beïnvloedt de sociale interactie** in deze 'woonkamers' [Mitrache, 2012; Moor & Mohammadi, 2020; Gardner, 2011]. Een op de bewonersgerichte inrichting van de fourth places biedt daarbij kansen voor mensen met dementie om op een inclusieve manier deel te nemen aan het sociale leven [Gardner, 2011; van Hees, et al., 2017]. Artificiële intelligentie (AI) kunstinterventies zijn hiervoor veelbelovend [Kang, 2019; Studio Roosegaarde, 2021]. Hiermee '**faciliteert**' de publieke ruimte niet alleen sociale interactie, maar '**stimuleert**' deze ook [Beckdorf, 2020; Bullivant, 2007; Mohammadi, 2017; Urbanowicz & Nyka, 2012].

Doelstelling

- Stimuleren van **kortstondige, spontane ontmoetingen**
- Iets '**lokaals**' meenemen

Locatie

- In de **buitenruimte**

VERTALEN

Ideeëngeneratie

- Ideeëngeneratie
- Design brief | 2e versie
- Clustering in 10 ontwerpclusters
- HALTE: Prioritering 10 ontwerpclusters
- Design brief | 3e versie

Voor de ideeëngeneratie van interactieve kunstwerken, zijn er twee methoden uitgevoerd. Ten eerste is er een best practices studie verricht naar goede wereldwijde praktijkvoorbeelden. Ten tweede zijn er drie ontwerpworkshops gehouden.

Ontwerpideeën

Op basis van deze methoden zijn er 77 ontwerpideeën ontwikkeld voor interactieve kunstobjecten die sociale interactie tussen wijkbewoners (met dementie) stimuleert. De ontwerpideeën bieden een breed scala aan mogelijkheden. Voorbeelden zijn: zelf kunst maken waarbij je in de lucht 'tekent' en waarmee AI dit projecteert; een jamsessie met getekende muziekinstrumenten op straat; het projecteren van beelden van de wijk uit het verleden; een 'visspel' waarbij je kunt vissen naar geprojecteerde vissen op straat.

Analyse van de ontwerpideeën

Alle 77 ontwerpideeën zijn geanalyseerd aan de hand van de volgende variabelen: functie, ruimtelijke factor, geprikkelde zintuigen, ruimte voor creativiteit voor de gebruiker, tijdstip van creativiteit gebruiker, de nadruk van de interactie en technologische uitingen.

- 73% van de ontwerpideeën kan gekarakteriseerd worden als **activiteit**, in plaats van een gesprekstarter.
- 66% van de ontwerpideeën was geplaatst als **een object** in de ruimte. Dit kan in combinatie met een wand of met de vloer.
- 73% van de ontwerpideeën is dominant gericht op het **zintuig 'zien'**. Bij de andere 27% waren de dominante zintuigen horen, ruiken en voelen.
- 68% van de ontwerpideeën gaf **veel ruimte aan creativiteit** voor de gebruiker.
- 78% van de ontwerpideeën gaf die ruimte voor creativiteit **ter plekke**.
- 68% van de ontwerpideeën legde de nadruk op de interactie

tussen **de gebruiker en het object**.

- Vele verschillende technologische uitingen zijn aan bod gekomen, waaronder audio, projecties, verlichting, hologram, robotica en video.

Clustering van de ontwerpideeën

De ontwerpideeën zijn thematisch geclusterd. Dit resulteerde in 10 ontwerpclusters.

Ontwerpworkshops (3x)

Deelnemers: n=26

- 3 kunstenaars
- 4 technisch ontwerpers voor dementia
- 19 deelnemers met een gemixte achtergrond; o.a. zorg, wonen, ontwerpers, bewoners

Methode: Pressure cooking brainstormsessie met behulp van een 'gesprekstarter'.

Doelstelling

- Het moet een **praatje** opleveren (leidt tot gesprek)
- Het moet een **'incentive'** (prikkel) geven

Doelgroep

- Passend voor mensen met beginnende **dementie** > herkenbaar voor mensen met dementie
- Gedragen door de **buurt** (waarbij maximaal aantal mensen invloed hebben kunnen uitoefenen op het maakproces - proces van ontmoeten is al opgeroepen voordat het er staat - handig voor het adoptieproces)
- **Geen 'aanzuigende werking'** van publiek van buiten ("deze rustige buurt moet geen festival worden")

Functionaliteiten

- **Mentale toegankelijkheid:** intuïtief begrijpbaar voor gebruiker
- **Fysieke toegankelijkheid:** ook te gebruiken voor mensen met mobiliteitsbeperkingen (i.e. rolstoelen, rollators)
- Niet chaotisch / **simpel** (ook met o.a. oog op mensen met dementie)
- **Gebruiksduur** > hoe lang wordt je bezig gehouden? Hoe lang wil je bezig gehouden worden?
- **Aantal gebruikers** per keer
- **Bevat AI-element** [eigenlijk bij alle concepten zo, je kunt het er altijd in toepassen]
- **Ethische** en **juridische** overwegingen (e.g., AVG wetgeving, NEN Normen)

Uiterlijke kenmerken

- Hoeft **niet kunstzinnig** te zijn
- **Passend** in de natuurlijke vibe

Maakbaarheid

- **Complexiteit** (is het te maken?)
- Mogelijkheid gebruik van **bestaande technieken**
- **Duurzaamheid**
- **Betaalbaarheid:** Specifiek maken: hoeveel geld, materiaalkosten, uren?

Onderhoud

- **Hufterproof-heid**
- **Weersbestendigheid** (regen, onweer, zon, hagel, sneeuw)
- **Minimaal onderhoud**

Locatie

- **Binnen** (e.g., telefooncel, container) of **in buitenlucht**
- **Energieleverancier** (e.g., is er een stroompunt of werken met bv. Zonnepaneel)
- **Geen overlast** voor de buurt
- Toepassing: op **één plek** of op **meerdere plekken**
- Toepassing: **vast** geankerd aan de grond of **verplaatsbaar**

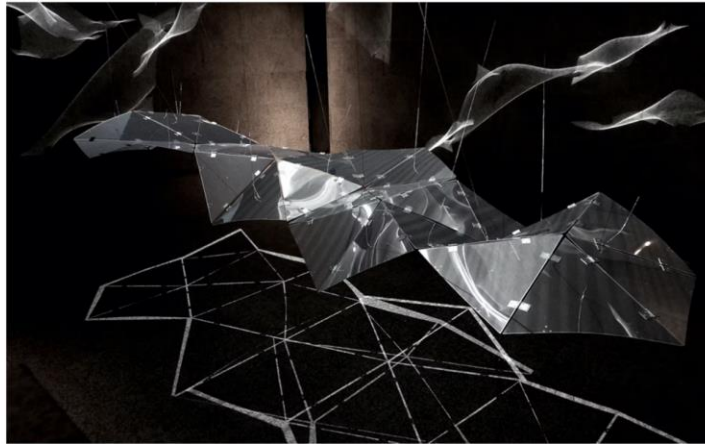
Bewegwijzering

(interactieve) kunst inzetten om mensen te helpen bij het vinden van de weg



Generieke kunst

Generiek kunstwerk (beeldscherm, object) met generieke footage



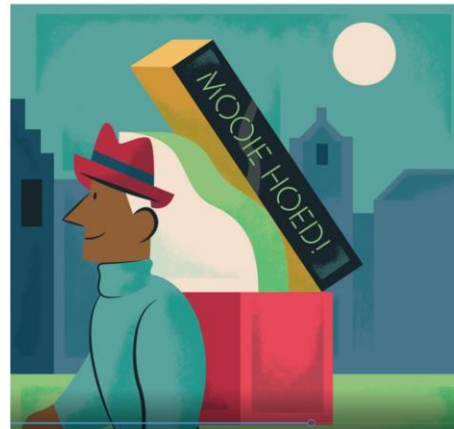
Muziek verbindt

Samen muziek maken of luisteren



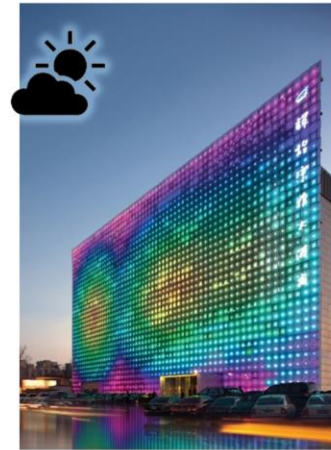
Reactie op jou

Interactieve kunst reagerend op iemand in de buurt van het kunstwerk



Reactie op omgeving

Interactieve kunst reagerend op 'environmental conditions'



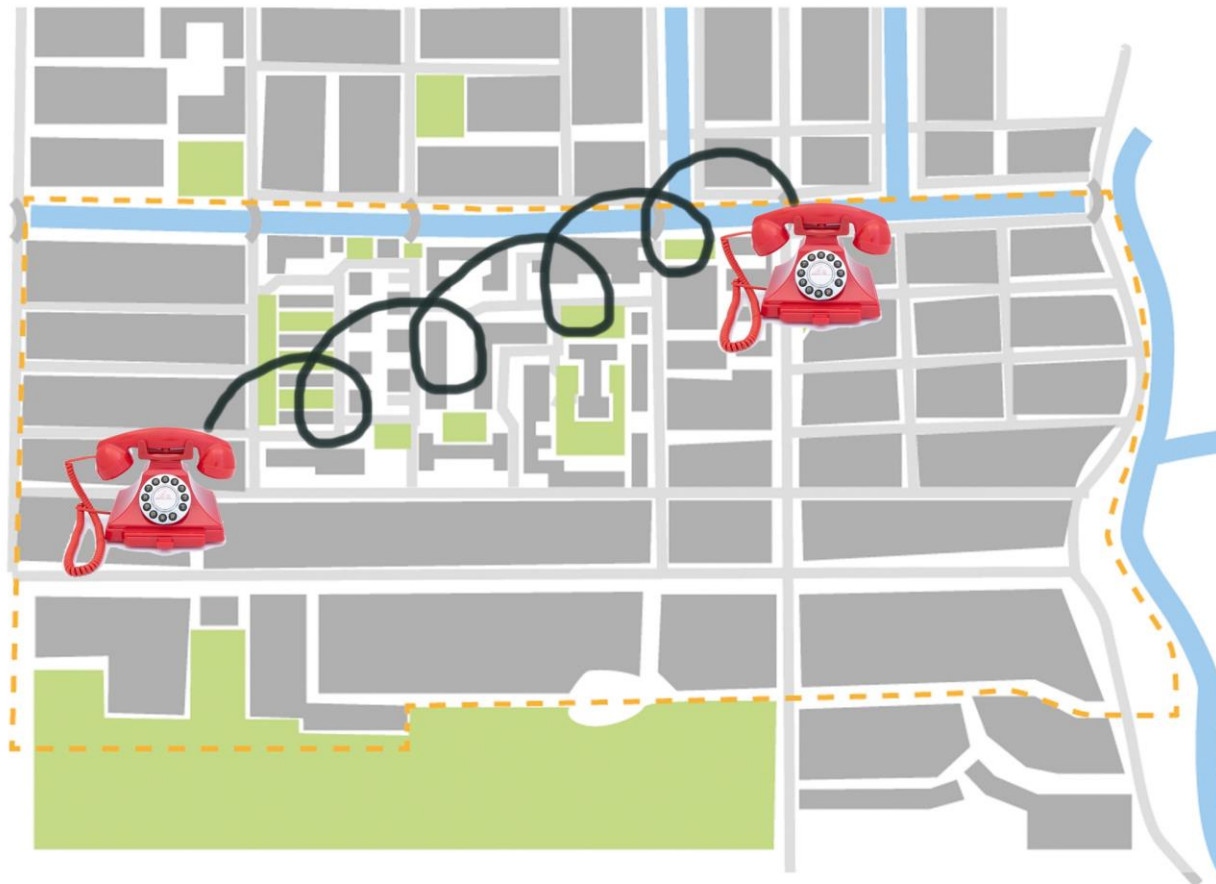
Spelletje spelen

Het spelen van een spel met behulp van interactieve kunst



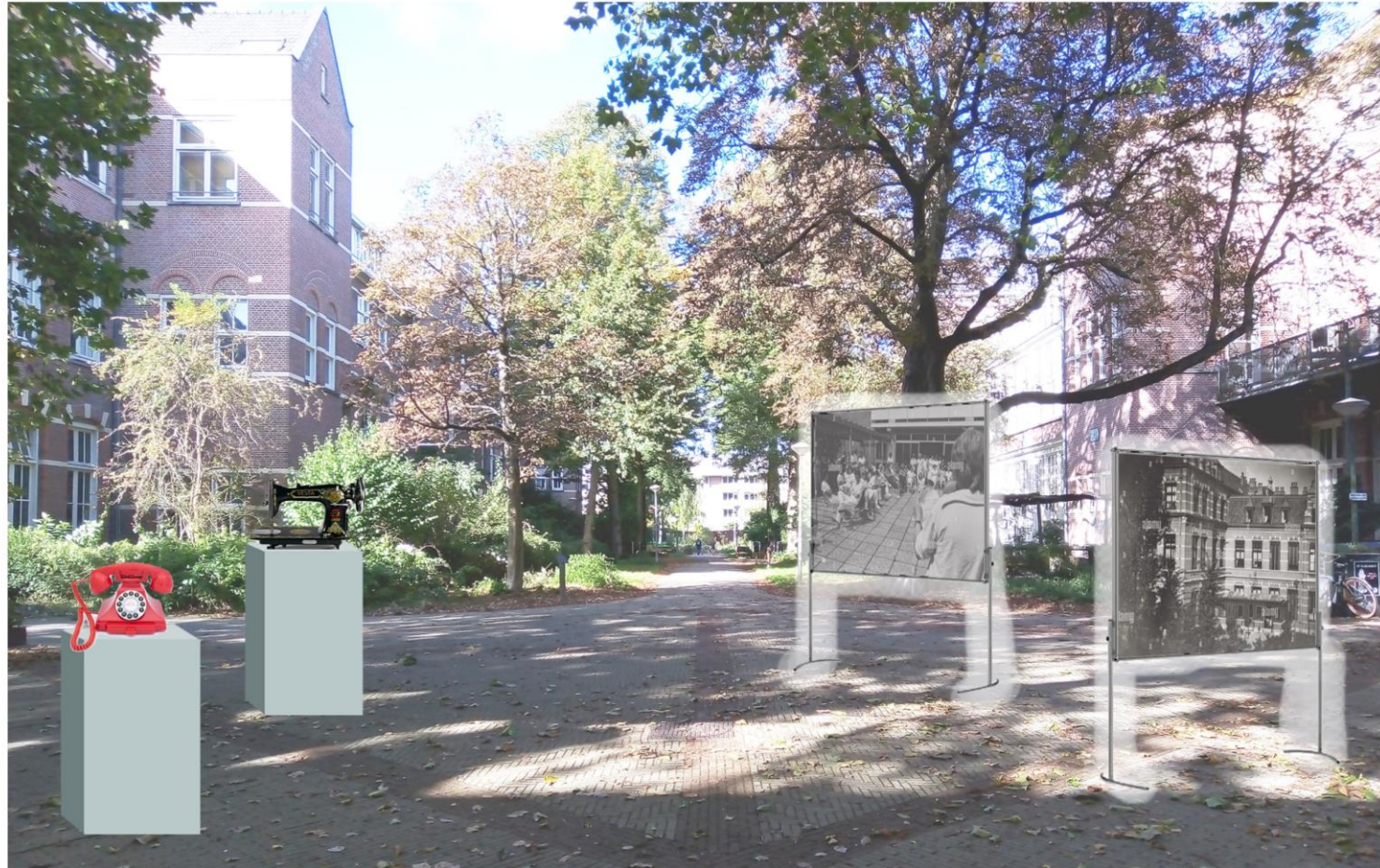
Telefoneren

(beeld)Bellen met buurtgenoten in de wijk



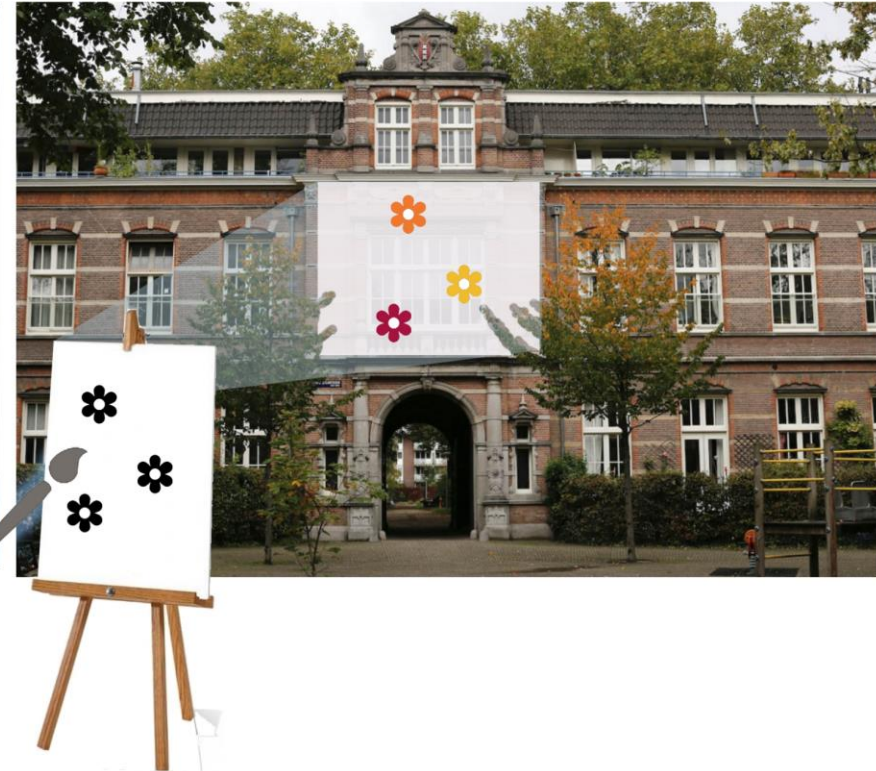
Verhalen uit de buurt

Objecten / beelden van vroeger of van de buurt



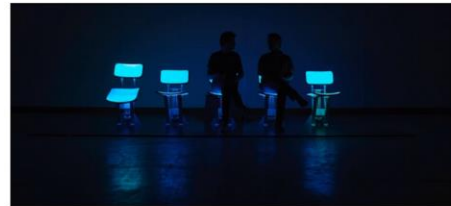
Vind de kunstenaar in jezelf

Zelf een kunstwerk maken met behulp van interactieve kunst



Zitmeubilair

Interactief zitmeubilair in de wijk



De 10 ontwerpclusters geven een beeld van mogelijkheden voor een interactief kunstwerk. De vraag rijst waar in het project 'It takes a village to grow old' de focus op gaan leggen. Daartoe hebben wij een halte/checkpoint georganiseerd om de 10 ontwerpclusters te prioriteren en te bespreken.

Reacties op de 10 ontwerpclusters

- **Bewegwijzering.** Voornamelijk vanuit functioneel oogpunt voor mensen met dementie. Het zou hen meer vrijheid geven om rond te kunnen blijven lopen in de wijk, en het zou zelfredzaamheid kunnen bevorderen. We zijn echter op zoek naar iets wat interactie stimuleert.
- **Generieke kunst.** Het zou rust kunnen geven; maar deelnemers vinden dat het er al voldoende aanwezig is, en ze vragen zich af wat het toevoegt aan het leven van mensen met dementie en aan sociale interactie.
- **Muziek verbindt.** Muziek blijft lang bij mensen met dementie en het kan verbinden. Daar tegenover staat dat het in een woonwijk wellicht geluidsoverlast kan geven.
- **Reactie op jou.** Interessant, beweging, stimulerend; maar kan het niet verwarrend overkomen voor mensen met dementie?
- **Reactie op omgeving.** Het weer is een interessant gespreksonderwerp; maar kan het niet verwarrend overkomen voor mensen met dementie?
- **Spelletje spelen.** Leuk voor jong en oud en je kunt het meerdere keren doen; zou het té moeilijk kunnen worden voor mensen met dementie?
- **Telefoneren.** Geen fysieke ontmoeting en veel twijfels of het überhaupt gebruikt zou worden.
- **Vind de kunstenaar in jezelf.** Interactief, veranderlijk, alleen of samen; is de bedoeling voor mensen met dementie altijd duidelijk?
- **Verhalen uit de buurt.** Leidt tot praten over jezelf waardoor je je buurtgenoten beter leert kennen; geeft vertrouwen,

plezier, en de mensen met dementie een rol die hun competenties aanspreekt, ipv hulpbehoevende rol.

- **Zitmeubilair.** Geeft een rustmoment, en zou mogelijk kunnen leiden tot ontmoetingen; daar staat tegenover dat het niet een origineel concept is.

Prioritering van de 10 ontwerpclusters

Vanuit je eigen perspectief:

1. Reactie op jou
2. Reactie op omgeving
3. Vind de kunstenaar in jezelf

Vanuit het perspectief van iemand met dementie:

1. Bewegwijzering
2. Verhalen uit de buurt
3. Zitmeubilair

Wat echt niet?

- **Generieke kunst.** Hoewel het volgens sommige deelnemers rust en overzicht kan bieden, vinden deelnemers het ook al meer dan voldoende in huidige omgeving, vragen ze zich af wat het toevoegt aan het leven van mensen met dementie of aan het stimuleren van sociale interactie.
- **Telefoneren.** Eén deelnemer vindt het juist het leukste concept, omdat je niet weet wie er aan de andere kant van de lijn is en dat een fysieke afstand de drempel tot interactie zou kunnen verlagen. Echter, de meeste deelnemers vinden het geen goed idee, omdat het niet leidt tot fysieke ontmoetingen en zij hebben veel twijfels of het überhaupt wel gebruikt zou worden (veel deelnemers houden niet van bellen (met een vreemde)).

Deelnemers: n=34

- 8 bewoners,
- 3 kunstenaars,
- 2 professionals op het gebied van dementia,
- 12 dementia-vriendelijk-ontwerp studenten,
- 9 onderzoekers op het gebied van gezonde architectuur voor senioren

Methode: individueel prioriteren van 10 ontwerpclusters op meest interessant/best passend naar minst passend om interactie te stimuleren vanuit eigen perspectief én vanuit perspectief delenie. Gevolgd door een **groepsdiscussie** waarover de argumenten werd gesproken.

Eigen perspectief vs perspectief dementie, grote verschillen

- Hoge score in eigen perspectief, maar lage score in perspectief dementie:
 - Reactie op jou.** Interessant, stimulerend, actie-reactie; maar kan dat niet verwarrend werken?
 - Reactie op omgeving.** Het weer is altijd een goed gespreksonderwerp; maar kan dat niet verwarrend werken?
 - Vind de kunstenaar in jezelf.** Interactief, veranderlijk, alleen of samen; maar is de bedoeling altijd duidelijk?
- Lage score in eigen perspectief, maar hoge score in perspectief dementie:
 - Bewegwijzering.** Functionele redenen
 - Verhalen uit de buurt.** Leidt tot praten over jezelf

Belangrijke ontwerpcriteria:

- Het kunstobject zou zonder hulp (onafhankelijk) gebruikt moeten kunnen worden door alle bewoners; waarbij het de competenties aanspreekt die er nog zijn (en dus niet de hulpbehoevende rol inschuiven en waarbij je iets niet fout kunt doen, het is altijd goed wat je doet).
- Eigen regie
- Afwisseling, meerdere keren te kunnen gebruiken
- Fysiek ontmoeting
- Alleen of samen te gebruiken

Top 10

Own perspective (n=34)
Perspective dementia (n=33)



Doelstelling

- Het object **reageert op jou**
- Het object **verhoogt de creativiteit** in jou (o.a. spelletje, verhalen uit de buurt, muziek)
- Het object **reflecteert op lokale verhalen**
- Het object leidt tot een **fysieke ontmoeting**
- Het object levert een **praatje** op (leidt tot gesprek)
- Het object geeft een **'incentive'** (prikkel)
- Het object zorgt ervoor **dat men elkaar** (buurtbewoners) **leert kennen**

Doelgroep

- Voor iedereen
- Passend voor mensen met beginnende **dementie** > herkenbaar voor mensen met dementie
- **Te begrijpen voor een grote doelgroep**, maar niet 'neerbuigend'
- Gedragen door de **buurt**
- **Geen festival 'aanzuigende' werking**, hoe gaat het met verschillende publieken?

Functionaliteiten

- **Zelf de regie houden** (de gebruiker is de 'baas'; bij 'reactie op jou', maar ook bij gebruiksduur)
- **Mentale toegankelijkheid**: intuïtief begrijpbaar voor gebruiker
- **Fysieke toegankelijkheid**: ook te gebruiken voor mensen met mobiliteitsbeperkingen (i.e. rolstoelen, rollators)
- **Overzichtelijk**
- Gelegenheid om in **directe nabijheid** te kunnen **zitten**
- **Herkenbaar**, maar toch ook **verrassend en verwonderend** zonder dat het **niet verwarrend** wordt
- **Gebruiksduur** > hoe lang wordt je bezig gehouden? Hoe lang wil je bezig gehouden worden? Verschillende gebruiksduren?
- **Aantal gebruikers** per keer? In hoeverre kun je nog met elkaar spreken?

Locatie

- **Binnen** (e.g., telefooncel, container) of **in buitenlucht**
- **Geen overlast** voor de buurt (e.g., lawaai, rommel)
- Toepassing: op **één plek** of op **meerdere plekken**?
- Toepassing: **vast** geankerd aan de grond of **verplaatsbaar**? Breng je het naar de mensen toe? Of meer dan één?

Technische uitwerking & maakbaarheid

- **Ethische** en **juridische** overwegingen (e.g., AVG wetgeving, NEN Normen)
- **Energieleverancier** (e.g., is er een stroompunt of werken met bv. Zonnepaneel)
- **Complexiteit** (is het te maken?)
- Mogelijkheid gebruik van **bestaande technieken**
- **Duurzaamheid**
- **Betaalbaarheid**: Specifiek maken: hoeveel geld, materiaalkosten, uren?
- **Hufterproof-heid**
- **Weersbestendigheid** (regen, onweer, zon, hagel, sneeuw)
- **Minimaal onderhoud**

1e ontwerpconcept

- Creatieve workshop: uitwerking tot één ontwerpconcept

De inzichten uit de ideeëngeneratie hebben aanscherping gebracht in de design brief. Op basis daarvan is zijn de kunstenaars en ontwerpers tijdens een creatieve workshop gekomen tot één ontwerpvoorstel te komen van een (interactief) kunstwerk dat (spontane) ontmoeting tussen wijkbewoners (met beginnende dementie) stimuleert

Ontwerpconcept

We waren geïnspireerd door de zin 'Buiten is ook thuis', wat tijdens het eerste checkpoint met kunstenaars is gezegd. Dat was het startpunt van de brainstormsessie over het kunstwerk.

Het idee: Een 'huisje' op een pleintje, dat zowel aan de binnen- als aan de buitenzijde reflecteert wat er binnen gebeurt. Binnen worden verhalen 'aangezet' door bewoners. De verhalen kunnen zij bekijken/beluisteren. De verhalen worden door de bewoners zelf ingebracht.

Mogelijke werktitels:

- Museum van het geheugen
- Buurt vol verhalen
- Thuiskamer
- Buiten is ook thuis
- Verhalen kabinet
- ...

Het 'huisje' biedt een **fysieke plek** waar meerdere mensen samen **droog** kunnen staan; waar zij zich thuis voelen, warmte voelen, veiligheid voelen. Dit moet nog worden vormgegeven. Het kan ook een prieeltje worden, een kamer, een bushokje, etc. Er zullen **open delen** zijn en **gesloten delen**. Deze gesloten delen zullen worden gebruikt als schermen voor beeldmateriaal.

Het 'huisje' biedt ruimte aan een **beperkt aantal mensen**, zodat er nog wel een gesprek gevoerd kan worden. We denken nu aan ongeveer 4 mensen (met een uitloop tot 8). Het 'huisje' is **rolstoeltoegankelijk**.

Om bewoners aan te trekken, zijn er drie 'prikkel's':

- **Voetstappen richting het 'huisje'**. Deze voetstappen kunnen (1) geschilderd zijn, of (2) oplichten door middel van technologie als je daar overheen loopt. Wanneer ze zijn geschilderd, zullen ze hoe verder ze van het 'huisje' afstaan vervagen. In beide scenario's zal er een grens zijn van tot hoe ver deze voetstappen zijn uitgespreid. Naar verwachting zal dit op het pleintje zijn.
- Wanneer het wat donkerder is buiten, zal het 'huisje' daarop **reageren** door middel van bijvoorbeeld verlichting. (reactie op omgeving)
- Doordat het 'huisje' ook gesloten delen heeft die gebruikt kunnen worden voor beeldmateriaal, is het aan de **buitenkant** dus **te zien** wat er binnen in het 'huisje' gebeurt. Op die manier is het ook mogelijk om passief deel te nemen aan het kunstwerk.
 - Indien er niemand aanwezig is in het 'huisje' om een verhaal te starten, kunnen er wisselende foto's worden getoond aan de buitenzijde van het oude en nieuwe WG-terrein (of van de hele Vondelhelmers buurt), of kunnen er foto's worden getoond van kunstwerken. Het zou mogelijk moeten zijn om als bewoner zelf beelden toe te voegen aan de collectie.

Deelnemers: n=5

- 3 kunstenaars
- 2 technisch ontwerpers voor mensen met dementie

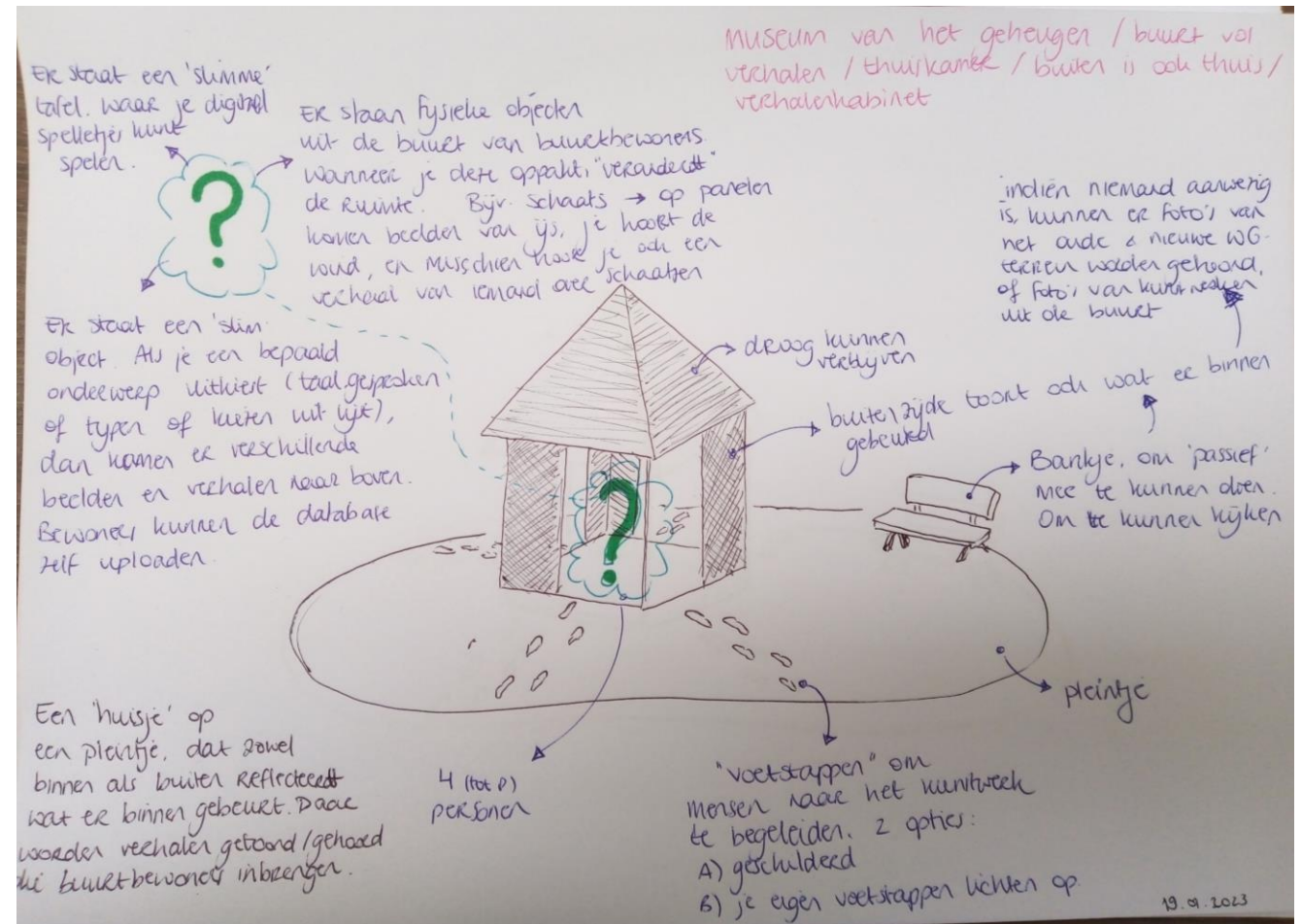
Methode: creatieve ontwerpworkshop in brainstormsetting

In het 'huisje' kan er een **aantal scenario's** worden afgespeeld. Deze scenario's kunnen uiteindelijk ook leiden tot één scenario.

- Er staan **fysieke objecten** die buurtbewoners hebben ingebracht (al dan niet een replica van het object). Wanneer je dit object oppakt, **'verandert' de ruimte** om je heen met behulp van beeld en geluid (ook van voelen?). Bijvoorbeeld: er ligt een schaats; wanneer je die oppakt, worden er beelden getoond van ijslandschappen, hoor je de wind waaien en het geluid van schaatsen die over het ijs gaan, en er zou een verhaal kunnen worden verteld van iemand uit de buurt over het onderwerp schaatsen. De beelden zijn dan ook aan de buitenzijde te zien.
- Er staat een **slim object**. Wanneer je een bepaald onderwerp ingeeft (via spraak / typen / keuze uit lijst / ...) dan **verandert de ruimte** om je heen en **start er een verhaal**. Het is in feite hetzelfde principe als het vorige scenario, maar dan zonder fysieke objecten. De database met verhalen / beelden / onderwerpen / geluiden zou door bewoners zelf moeten kunnen worden aangevuld.
- Er staat een slim object waar je **digitaal spelletjes** samen kunt spelen.

Belangrijk om mee te nemen is dat de verhalen pas starten als de gebruiker het verhaal heeft 'geactiveerd'!

Niet iedereen zal meteen het 'huisje' in willen / durven gaan. Anderen willen niet per se een actieve vorm van interactie. Daarom is er een **zitgelegenheid in de nabijheid** van het 'huisje' om ook passief deel te kunnen nemen (i.e., observeren).



VERWERKEN

Technische uitwerking ideeën generatie

- Quicksan technische haalbaarheid

Tijdens de ideeëngeneratiefase heeft er een korte terugkoppeling plaatsgevonden tussen de fases vertalen en verwerken. De 77 ontwerpideeën zijn middels een quickscan op technische haalbaarheid beoordeeld.

Analyse

Tijdens de sessie zijn alle oplossingen langsgelopen om te kijken of ze haalbaar zijn, daarvoor is gescoord op “**complexiteit**”: denken we dat we dit kunnen maken? Het goede nieuws is: **geen van de oplossingen leek ons ècht onhaalbaar**, al hangt het natuurlijk wel af van de precieze interpretatie en uitwerking (veel ideeën zijn nog vaag geformuleerd).

Wel zullen een aantal ideeën alsnog afvallen wegens “**te duur**”, “**geen AI**” of “**niet hufterproof**”. Deze criteria zijn nu niet voor elk idee uitgewerkt, ook omdat daar een interpretatieslag voor vereist is (bijvoorbeeld het maakt uit of je tekent met gestures voor de camera, 3dcamera, touchscreen, stylo, of ...). Daarom wordt er een advies meegegeven om de ideeën op te toetsen.

Advies voor (mogelijke) criteria:

- Complexiteit (denk je dat we dit makkelijk kunnen maken?)
>> deze score staat in de powerpoint
- Zit er wel AI in?
- Betaalbaarheid?
- Hufterproof?
- Kunnen we bestaande technieken gebruiken?
- Ethische en juridische overwegingen (e.g. AVG)
- Gaat het de interactie bevorderen
- Gebruikersaspecten:
 - Hoe vaak wil je het blijven gebruiken?
 - Intuïtief begrijpbaar voor gebruiker?
 - Etc.
- Connectie met illi?

Technische uitwerking 1e ontwerpconcept

- Technologische uitwerking en advies
- Visualisatie voor HALTE
- HALTE: Ontwerpconcept na technologische uitwerking

Het eerste ontwerpconcept is in deze workshop vertaald naar een technische oplossing. Daarbij wordt het ontwerpconcept voorzien van technisch advies.

Review adhv Design brief (dd 2e versie)

Het “huisje” is als uitgangspunt genomen voor verdere uitwerking. Aangezien dit nog steeds veel ruimte gaf voor verschillende oplossingen, hebben we hier 1 variant van uitgewerkt. In de validatie-fase en in de volgende 2 iteraties kan dit uiteraard verder verfijnd worden.

We starten met de eindschets, en zullen vervolgens overwegingen (en eventuele varianten) toelichten. (zie afbeelding)

Concept: “Buurt van verhalen” / “Gezicht van de buurt”

Het huisje geeft enerzijds de staat van de buurt weer, en tevens biedt het mogelijkheden om zelf wat achter te laten. Het huisje bevat herkenbare objecten waarmee interactie kan plaatsvinden, zoals: telefoon(s), landkaart, penseel, stethoscoop, tafel met koffiekopjes, platenspeler. Tevens is er een (illi-)tv aanwezig waar media kan mee worden afgespeeld/aangestuurd (aan binnen en buitenkant). Een extra toevoeging is een fotohokje voor input uit de buurt.

Basis van de buurtverhalen zijn 10 portretten (interviews/verhalen) uit de buurt. Daarnaast kunnen mensen ook zelf letterlijk een portret achterlaten. In het fotohokje kunnen mensen hun foto laten nemen, alle foto's tezamen worden vervolgens samengesmolten tot één portret: “het gezicht van de buurt.”

Vertaalslag uit designbrief:

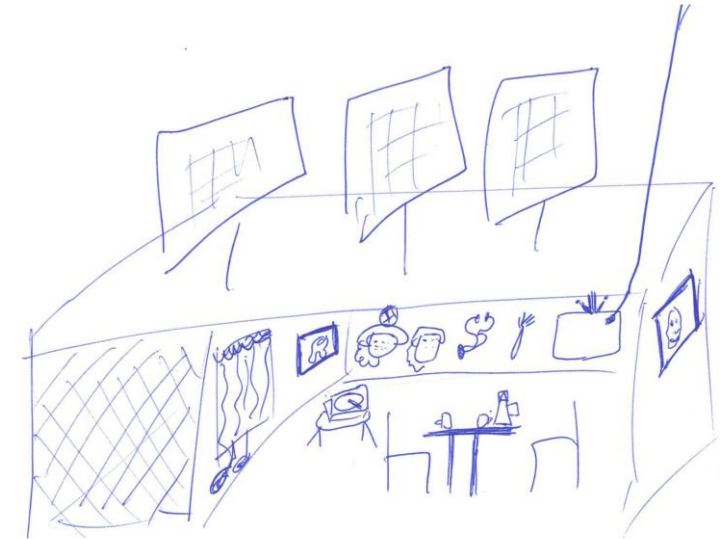
Met de klok mee:

- “Er staan fysieke objecten ...” > idee behouden, zie concept
- “Droog kunnen blijven” > idee behouden
- “Buitenzijde toont ook wat er binnen gebeurt” > kan met illi-tv aan buitenkant
- “Bankje voor passief meegenieten...” > voorstel is om dat aan de buitenkant van huisje te bevestigen
- “voetstappen a) geschilderd, b) oplichtend” > idee deels behouden, a is heel haalbaar, b kan duurder worden als het goed hufterproof moet.
- “4 personen” > haalbaar, zie verderop voorstellen voor basishuisje
- “huisje op plein dat zowel binnen als buiten reflecteert wat er binnen gebeurt, daar worden verhalen getoond die buurtbewoners inbrengen” > behouden: interactieve objecten en illi-tv zorgen voor input en output zowel binnen als buiten.
- “er staat een slim object, als je een onderwerp uitkiest (...) dan komen verschillende verhalen naar boven” > idee behouden
- “bewoners kunnen de database zelf uploaden”: idee deels behouden > input soorten zijn beperkt (bv foto, en zie varianten van ideeën), er is moderatie nodig (door illi?)

Deelnemers: n=4

- 2 technisch ontwerpers voor mensen met dementie
- 2 AI-onderzoekers

Methode: brainstormsessie



Mogelijke soorten input:

De ideeën die meegenomen zijn in het concept zijn **dikgedrukt**.

- Het xxx van de buurt:
 - **Foto's van gezichten** > basis-idee van “Het gezicht van de buurt”
 - Korte enquête > variant “Het gevoel van de buurt”
 - Hartslag > variant “De hartslag van de buurt”
 - Spraak > variant “De stem van de buurt”
 - Foto's/afdrukken van handen of voeten > “De hand/voetafdruk van de buurt”
- Foto's van kunst uit de buurt en/of kindertekeningen > alternatief idee waarbij AI-technologie deze tot leven brengt. En/of mensen vervolgens quizjes krijgen welke kunst AI-generated is en welke echt. Moderatie nodig, dus niet direct in het huisje uploaden, maar bijvoorbeeld middels sessies in de buurt of bij WG-kunst. > idee niet meegenomen.
- Overige gebruikersinput in het huis:
 - Knoppen > kan om output/verhalen te triggeren
 - **Objecten**
 - bv telefoon opnemen, kopje optillen, .. > kan output/verhalen triggeren
 - Platenspeler > kan muziek triggeren
 - Stethoscoop (oid) > kan hartslag meten
 - Virtueel tekenen (met fysieke kwast) > tekeningen kunnen na moderatie ook weergegeven worden, tevens kunnen statistieken over kleurgebruik worden weergegeven (bv favoriete kleurgebruik van de buurt over de tijd). Of tekeningen kunnen tot leven worden gebracht met AI. > lastig omdat directe moderatie eigenlijk wel

gewenst is? (ook voor variant “Tekeningen uit de buurt”

- **Plek aanwijzen op kaart** (favoriete/eigen plek) > kan specifieke verhalen triggeren, en/of favoriete plekken uit de buurt verzamelen en weergeven (heatmap).
 - Enquête + locatie > eerder genoemd, kan ook AI-gegenereerde **verhalen** triggeren.
 - Emoties van gezichten (mogelijke problemen met correctheid en inclusiviteit)
 - Handgebaren
 - Klappen
- Data uit de buurt
 - Weer
 - Stadsarchief
 - Verhalen? (dagboeken?)
 - Andere openbare api's

Mogelijke output:

- Licht (sfeer buitenkant)
- Spraak (verhalen)
- Beeld (illi)
- Muziek
- Verhalen (genereren op basis van input, bijvoorbeeld enquête en/of locatie)

Overwegingen

- 's Avonds scherm en licht aan de buitenkant uit ivm lichtvervuiling
- Modulair opzetten ivm reparaties (maar ook eventuele schaalbaarheid en transport)
- Overwegen kleinere mobiele variant
- Zonnepanelen op het dak of stroompunt
- Illi-tv gebruiken als hub/backend of aparte minipc
- Internet is handig, al kan evt alles ook lokaal (@illi: toch?)
- Sommige punten uit design brief zijn in conflict, zoals “leidt tot fysieke ontmoeten” en “geen overlast”

Nog uit te zoeken:

- Toestemming vragen voor gebruik foto's is noodzakelijk (AVG) en haalbaar, maar hoe zit dat met kinderen en kwetsbare groepen die ook toegang hebben?
- Uitzoeken technische haalbaarheid “gemiddelde gezicht” > er zijn voorbeelden van eenvoudige toepassingen beschikbaar die enkele gezichten samenvoegen, maar hoe is dat op grotere schaal?
- Uitzoeken technische haalbaarheid genereren verhalen in het Nederlands met taalmodellen (e.g. BERTje achtige modellen), evt achteraf aangepast met lokaties uit de buurt.
 - Is er bestaand geschreven materiaal uit de buurt voor het bijtrainen/finetunen van taalmodellen? (bijvoorbeeld dagboeken uit de buurt?)
- Is er een beheerder nodig en zo ja, wie neemt dat op zich? (b.v. afsluiten huisje 's avonds ivm mogelijke overlast)
- Waar kunnen we bouwen? (bv modulair bij illi of HvA, maar

idealiter direct opbouwen op locatie).

- Keuze geschikt huisje als basis: (overwegingen: prijs, degelijkheid, afsluitbaarheid, stijl)
 - Zeecontainer
 - Aangepaste zeecontainer:
<https://www.zelfbouwcontainer.nl/p/demontabele-buitenbar-container-6-x-2-meter-20ft/>
 - Abri/bushokje <https://www.marktplaats.nl/v/tuin-en-terras/overkappingen/m1936632221-bushokje-rokershok>
 - Prieel/Gazebo
<https://www.fonteynspas.com/spa/spa-overkappingen/gazebos-louvre>
 - Tuinhuisje met overkapping
<https://www.woodpro.nl/product/blokhut-26010/>
 - Zelfbouw

Op deze en de volgende drie sheets is de visualisatie weergegeven van het ontwerpconcept na de technologische uitwerking.



Buiten is ook thuis

“Buurt vol verhalen”

“Museum der geheugen”

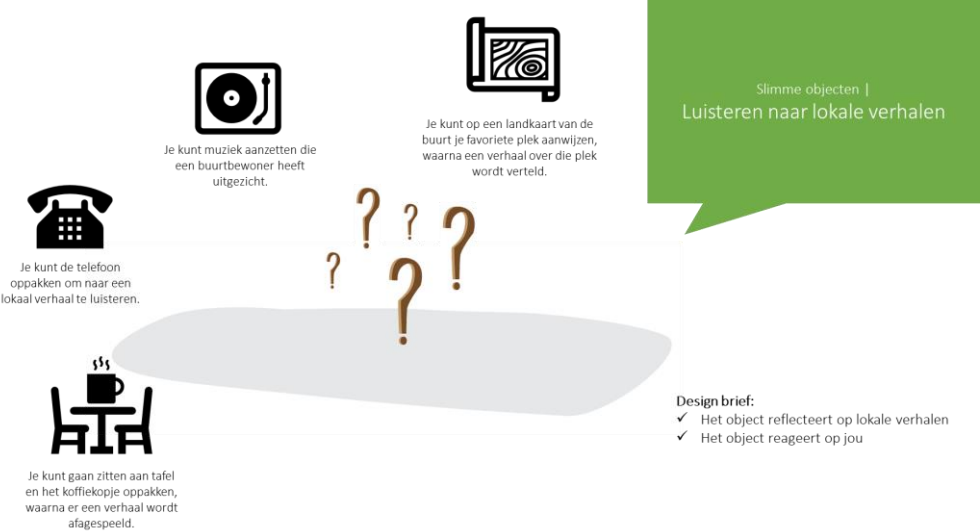
“Thuiskamer”

“Verhalen kabinet”

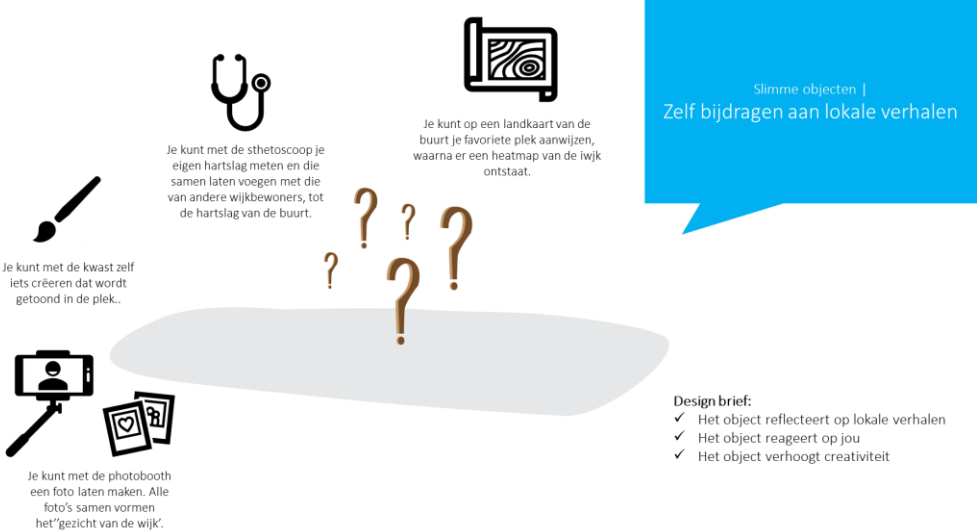
“Gezicht van de buurt”

“Verhalen van de buurt”

Slimme objecten:
een aantal OPTIES



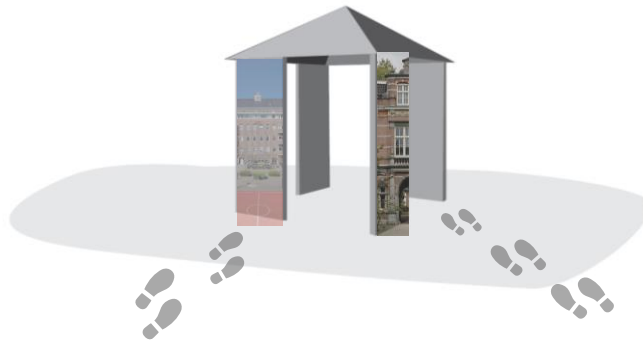
Luisteren naar lokale verhalen



Zelf bijdragen aan lokale verhalen



Voetstappen op de grond leiden je naar de fysieke plek.



Wanneer er niemand aanwezig is, kunnen er (oude) foto's van de wijk of kunstwerken van wijkbewoners worden geprojecteerd op de wanden.

Aandacht trekken:
een aantal OPTIES



Het kunstwerk speelt in op omgevingskenmerken. In de avond licht het kunstwerk op als er iemand voorbij loopt.

De vorm van het huisje:
een aantal OPTIES



Allerlei mogelijke "huisjes"

Na de technologische uitwerking, is het tijd voor een HALTE. Deze HALT/Checkpoint hebben we georganiseerd met het kernteam. Na een presentatie over het ontwerpconcept, hebben we een groepsdiscussie gevoerd. Tevens is er schriftelijk gereageerd.

Reacties

- **Het idee van het huisje is zichtbaar en voelbaar aangesloten** bij de wensen van het Stadsdorp vanuit de analyse van de eerdere workshops. Een speeltuin, interactieve kunst, muziek, bewegende beelden die uitnodigen om te praten, bankjes met een dakje.
- Je kunt **je eigen omgeving creëren** waarin je je prettig zou kunnen voelen en uitgenodigd wordt tot een praatje (“weet je nog?”). Dit kan doordat je de keuze hebt om het object wel of niet aan te raken.
- Met alle objecten lijkt het **te druk** te worden.
 - Reactie: De meest simpele vorm zou een zuil op wielen zijn met een scherm waar je verhalen op kunt zien, of een telefoon waarbij je naar verhalen kunt luisteren, of een kwast om zelf een verhaal achter te laten. Daar zouden dan meerdere objecten gemaakt van kunnen worden.
 - Reactie: Uiteindelijk willen we natuurlijk dat het object aansluit bij de wensen en behoeften van de wijkbewoners. Het is daarom essentieel om dit te vragen aan hen (zoals ook in ons plan is opgenomen). Pas dan komen we erachter of het te druk is of niet. Of dat het wijkbewoners al dan niet aanspreekt.
- **Leidt dit ontwerp wel tot ontmoeting?** Het ontwerpconcept richt zich nu veel op de interactie tussen mens en kunstobject, dan tussen mensen onderling.
 - Dit zullen we inderdaad moeten onderzoeken.

Aanvullende vragen en nieuwe ideeën

- **Waar komen de verhalen vandaan?** Zijn dat verhalen van vroeger? Of zijn dat verhalen die we nu verzamelen bij de bewoners?
 - Reactie: Dat kan allebei. We kunnen met dit huidige ontwerp verhalen van vroeger en van nu ophalen.
- **Variatie aan ontwerpelementen.** Barbara geeft aan dat we het uitgebreide ontwerp ook per element zouden kunnen voorleggen.
 - Reactie: Het ontwerp is nu voortgekomen vanuit de design brief. Het is misschien wat veel, maar als je het ziet als een huiskamer van de buurt – dat je daar kunt zitten, je nieuwsgierig raakt, en start met de interactie – dat het juist misschien wel een combinatie zou van elementen zou kunnen zijn. We kunnen het versimpelen, of anders tekenen voordat we het voorleggen aan een grote groep bewoners.
- **Combinatie met iemand van welzijn?** Barbara geeft aan dat wanneer het een ontmoetingsplek wordt, dat dit eventueel ook een plek zou kunnen zijn waar iemand van welzijn zit.

Uit de reacties halen wij op dat het huisje aansluit bij de opgehaalde wensen, ontmoetingsverhalen en reacties op mogelijke interactieve kunstwerken (HALTE: prioritering 10 ontwerpclusters) van bewoners uit het Stadsdorp; dat het en eigen plek creëert voor wijkbewoners. Waar nog twijfel over bestaat, is of het (1) te druk is en (2) of de elementen in het huisje wel ontmoeting faciliteren. Dit zijn goede vragen en dienen uitgezocht te worden.

VALIDEREN

1e prototype

- 1e prototype van het interactieve kunstwerk
- HALTE: Validatie van het 1e prototype

Het 1^e prototype betreft een visualisatie van het ontwerpconcept. Op de volgende slides is de opbouw van het ontwerpconcept te volgen.



Het gezicht van onze buurt

“Buurt vol verhalen”

“Museum der geheugen”

“Thuiskamer”

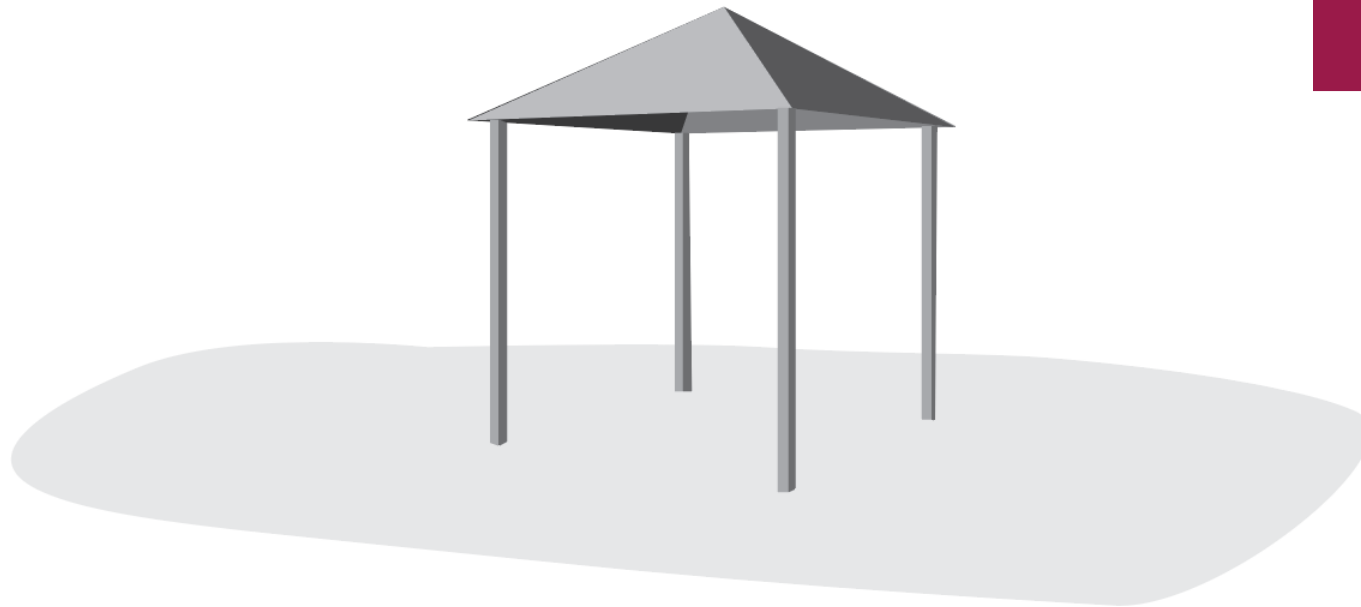
“Verhalen kabinet”

“Verhalen van de buurt”

Buiten is ook thuis



Een fysieke plek waar je elkaar kunt ontmoeten.



Een fysieke plek waar je elkaar droog kunt ontmoeten.



Met open en gesloten delen, om een geborgen gevoel te geven.

Uiteraard is deze plek toegankelijk voor verschillende fysieke uitdagingen.

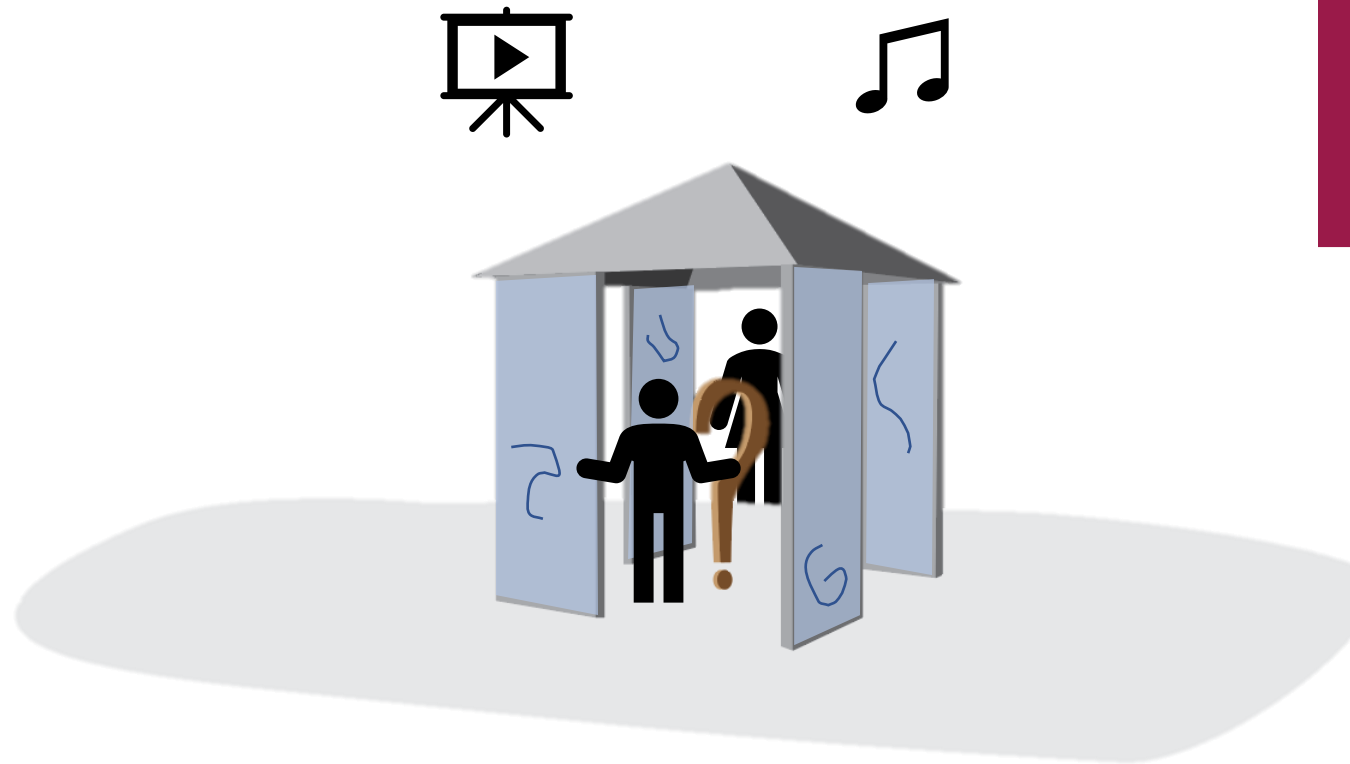




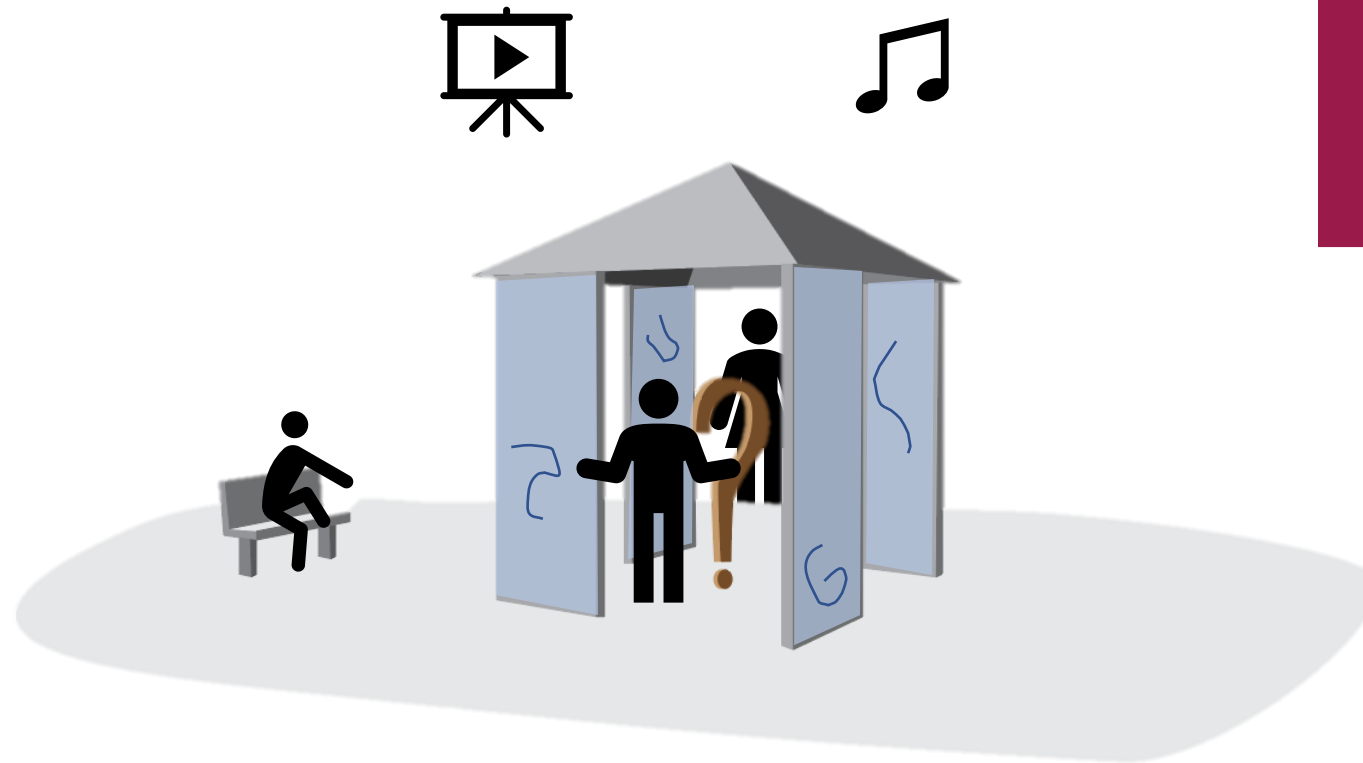
In het kunstwerk staat een (slim) object(en).



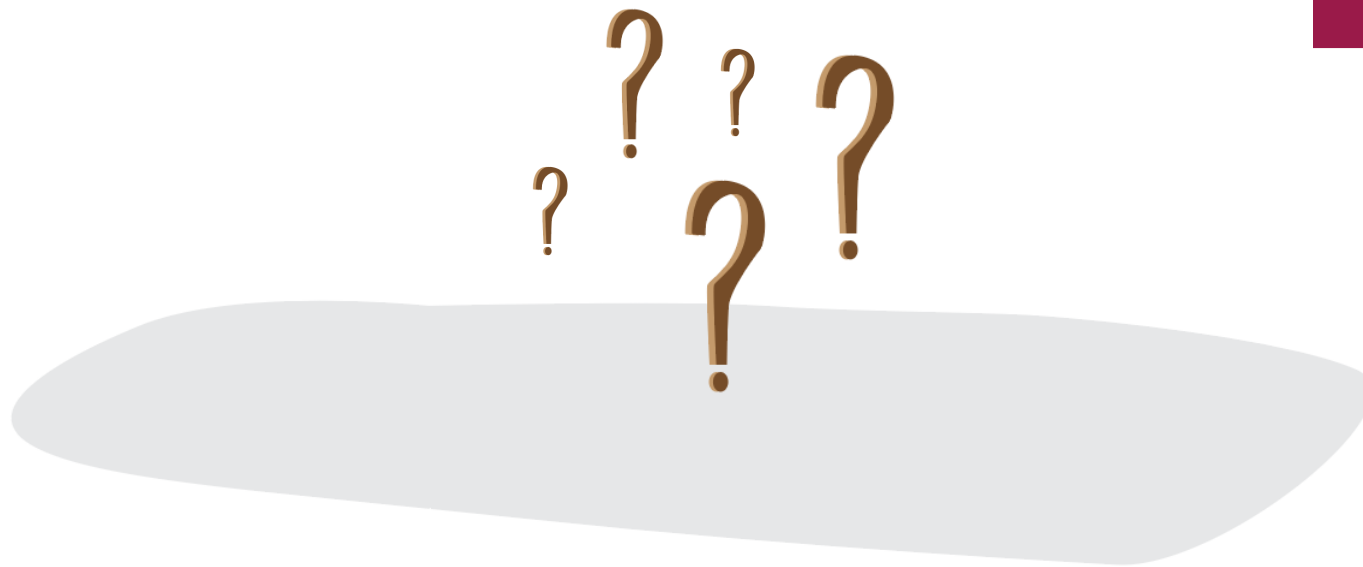
Dit kunstwerk kun je aanraken,
pas dan gebeurt er iets.



Wanneer je het kunstwerk hebt 'aangezet',
verandert de plek en neemt het kunstwerk je mee
in het verhaal van de buurtbewoner.



In de directe nabijheid is een zitplek gerealiseerd om passief deel te nemen aan de interactie.

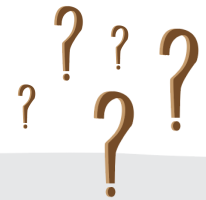


Luisteren naar onze buurtverhalen



Je kunt gaan zitten aan
tafel en het
koffiekopje oppakken,
waarna er een **verhaal**
wordt afgespeeld.

Het slimme object

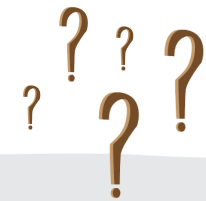


Zelf bijdragen aan onze buurtverhalen



Je kunt met de
photobooth een **foto**
laten maken. Alle foto's
samen vormen het
'gezicht van de wijk'.

Het slimme object



Luisteren naar & zelf bijdragen aan onze buurtverhalen



“Het gezicht van onze buurt”

De eerste iteratieronde zit er bijna op. Tijdens deze workshop valideren we het eerste prototype van het interactieve kunstwerk.

Werking van het kunstwerk

Het concept dat er fysieke plek is met een dakje, waar een object in staat waarmee je naar buurtverhalen kunt luisteren en waar je buurtverhalen zelf kunt inbrengen en waar bankjes omheen staan, wordt positief ontvangen. Deelnemers vinden het leuk dat het kunstwerk de buurt centraal stelt, dat het bijzonder/aantrekkelijk/interessant is en dat het interactief is. Deelnemers vinden het leuk dat ze zelf iets bij kunnen dragen én kunnen luisteren; dat het kunstwerk dus actief én passief gebruik stimuleert. Aan de binnenkant, kun je actief en passief deelnemen door een verhaal in te brengen of ernaar te luisteren, en aan de buitenkant kun je passief deelnemen door te kijken.

De deelnemers zouden er dan ook allemaal op af stappen; in ieder geval een eerste keer. Dit wordt voornamelijk gevoed door nieuwsgierigheid naar het kunstwerk, maar soms ook omdat het te maken heeft met de buurt waarin ze wonen.

De grote meerderheid van de deelnemers denkt ook dat hij/zij wel een praatje met iemand zou maken door dit kunstwerk. Een variatie aan redenen wordt hiervoor genoemd: omdat er mogelijk een gedeelde interesse is, uit nieuwsgierigheid/nieuwsgierigheid en omdat het een zitgelegenheid biedt. Ook biedt het een gespreksonderwerp op een creatieve wijze, zo geven deelnemers aan. Echter, er zijn ook deelnemers die zich afvragen of dit kunstwerk inderdaad zal gaan leiden tot een praatje.

Naast dat het kunstwerk (mogelijk) een praatje oplevert, vinden deelnemers het ook erg leuk dat ze een plek hebben

waar ze naartoe kunnen gaan om iets te gaan doen. Dit ‘doen’ kan samen met een (kwetsbare) buurtbewoner die je hiermee naartoe neemt.

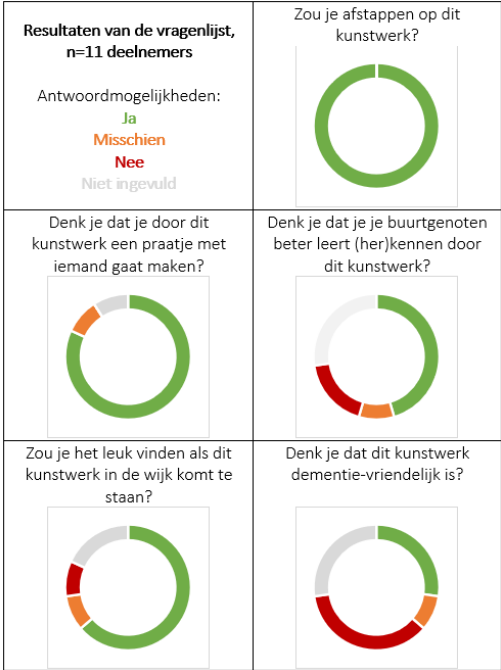
Ontmoeten heeft niet alleen te maken met het maken van een praatje. Het kan ook zijn dat je iemand gedag zegt en je buurtgenoten leert (her)kennen. Vijf van de elf deelnemers denkt dat hij/zij zijn/haar buurtgenoten hier beter door leert (her)kennen, twee deelnemers denken van niet, één deelnemer twijfelt hieraan en twee deelnemers hebben hier geen antwoord op gegeven. Hiervoor worden variërende redenen opgevoerd: omdat het een plek is waar je elkaar kunt ontmoeten en het een gelegenheid biedt, een plek waar je wordt aangemoedigd verhalen te delen. Anderzijds, denken deelnemers dat het alleen zou werken als je er op bepaalde gezette tijden afspreekt.

Het kunstwerk is uiteraard bedoeld voor alle bewoners van het Stadsdorp. Daarbinnen vallen ook mensen met beginnende dementie die nog thuis wonen. Of dit kunstwerk geschikt is voor mensen met dementie, is de vraag. De deelnemers zijn hier nog niet over uit. Er mist kennis over dementie in deze groep, om hierop antwoord te geven. Sommige deelnemers denken dat het niet geschikt zou zijn, omdat het te moeilijk lijkt. Terwijl andere deelnemers het kunstwerk juist intuïtief te gebruiken vinden.

Iets meer dan de helft van de deelnemers lijkt het leuk als dit kunstwerk in hun wijk komt te staan. Twee deelnemers hebben hier geen antwoord op gegeven. Ook hier is een variatie aan redenen gegeven: het kunstwerk gaat in op onze eigen wijk waar het prettig wonen is en omdat het een nieuwe vorm van kunst is. Anderzijds geeft een tweetal deelnemers aan dat dit kunstwerk meer iets is voor binnen. Andere deelnemers spreken dit tegen en vinden dat het in de buitenruimte hoort.

- Deelnemers: n=11
- 5 bewoners Stadsdorp
 - 2 kunstenaars
 - 2 technisch ontwerpers voor mensen met dementia
 - 1 citizen science onderzoeker

Methode: Individuele reflectie middels vragenlijst gevolgd door een groepsdiscussie.



Bijdragen aan buurtverhalen en luisteren naar buurtverhalen

In het 'huisje' staat een of meerdere slimme objecten om bij te kunnen dragen aan buurtverhalen of om ernaar te luisteren. Dit 'vraagteken' roept nieuwsgierigheid op bij een deelnemer. Tijdens de workshop hebben we een aantal mogelijkheden besproken om bij te dragen aan buurtverhalen. Iedere keer was de vraag of de deelnemers de aangegeven mogelijkheid wilden maken, opslaan en delen.

De meeste deelnemers vinden het prettig om een **geluid** te maken, op te slaan en te delen. Eén deelnemer is neutraal in het opslaan en delen hiervan. Bij geluiden opnemen gaat het vooral over het opnemen van **gesproken buurtverhalen**. Deelnemers lijkt dit erg leuk. Ook omdat ze denken dat een buurtverhaal langer je langer bij blijft. Dit buurtverhaal kan gaan over een buurtbewoner zelf, of juist over de buurt zoals die vroeger was. Dat het een plek wordt van verbinding met elkaar en de plek waar je woont. Luisteren naar een buurtverhaal is voor alle Stadsdorp bewoners goed te doen, zo zeggen de deelnemers. Sommige deelnemers denken dat het opnemen van een buurtverhaal lastig kan zijn voor mensen met dementie; al denken andere deelnemers eraan om dit samen met een buurtbewoner met dementie te doen. Ook worden er zorgen geuit over mogelijke grappenmakers bij het opnemen van de geluiden.

Iets minder dan de helft van de deelnemers lijkt het prettig om zelf een **foto** te maken, maar twee van deze deelnemers zouden die foto dan ook willen opslaan en delen. Het maken van een foto is voor veel Stadsdorp bewoners een haalbaar idee; maar er zijn vele zorgen geuit over privacy, veiligheid en of er geen grappen worden uitgehaald.

Andere mogelijkheden waren het opgeven van een locatie, opnemen van de hartslag en het inbrengen van een tekening. Bijna alle deelnemers lijkt het leuk om een (favoriete) **locatie** aan te geven op een kaart, deze locatie op te slaan en te delen. Eén bewoner was hierin neutraal. Zeven van de elf

deelnemers lijkt het prettig om de **hartslag** op te nemen, op te slaan en om te delen. Vier deelnemers lijkt dit niet prettig. De meeste deelnemers vinden het prettig om een **tekening** te maken, op te slaan en te delen. Twee deelnemers vinden dit minder leuk.

Deelnemers geven aan dat muziek en beeld fijn is. Ook wordt er uit ervaring aangegeven dat wanneer er gebruik wordt gemaakt van een groot scherm er altijd wel andere bewoners mee willen kijken en mee willen doen; dit kan een aanstekelijke werking hebben.

Aanvullende aandachtspunten

Een belangrijk aandachtspunt is het **onderhoud en beheer** van dit kunstwerk. Deelnemers uiten hun zorgen hierover. Wie gaat dit onderhouden? Met zoveel techniek, wie zorgt er dan voor dat alles het blijft doen? Ook verschillende gradaties van vandalisme wordt aangedragen. Net als het voorkomen van hangjongeren. Een mogelijke oplossing zou zijn om een groep Stadsdorp bewoners 'verantwoordelijk' te maken voor dit kunstwerk. Ook het voorkomen van allerlei **grappenmakers** wordt genoemd. Een 'vertraag'-reactie van de inbreng tot de uiting in het kunstwerk zou een mogelijke oplossing kunnen zijn. Al vindt een aantal deelnemers dat jammer, omdat juist de directe terugkoppeling van het kunstwerk zo aantrekkelijk is.

Sommige deelnemers geven aan dat ze het wel **erg ingewikkeld** vinden worden; een huisje met een slim object dat weer van alles kan doen. **Leidt dit wel tot de doelstelling:** het leren (her)kennen van je buurtgenoten en het maken van contact? Je moet er eerst ook nog naartoe gaan, zo geeft een deelnemer aan. En is het dan niet te ingewikkeld voor mensen met dementie? Andere deelnemers denken dat dit **juist wél** op die manier zal werken.

Luisteren naar
&
zelf bijdragen aan
onze buurtverhalen



Een deelnemer geeft aan dat het uiteindelijke effect van het kunstwerk – het langer zelfstandig thuis blijven wonen ook als je dementie krijgt door middel van een sociaal netwerk – pas over een groot aantal jaar kan worden gemeten. Dan is het kunstwerk ingeburgerd in het dagelijks leven. Een kortere termijn doelstelling is het stimuleren van sociaal contact en het leren (her)kennen van je buurtgenoten.

Randvoorwaarden

Tijdens het gesprek worden er randvoorwaarden genoemd waaraan het kunstwerk zou moeten voldoen. Zo zou de plek buiten moeten zijn, op een uitnodigende plek op een pleintje, met (groeiend) groen, rekening houdend met een actieradius van 500m en het liefst een huisje zonder deuren. Er wordt als het ware een echte 'plek' gecreëerd, waar je initiatieven kunt ondernemen en wat een actieve plek is om buurtbewoners aan te spreken. Het 'slimme object' in het huisje zou boeiend moeten zijn en een reden geven om erheen te gaan; dat kan door variatie toe te passen en een bepaalde mate van regelmaat. Ook dient het object herkenbaar te zijn, simpel en niet te veel informatiestromen tegelijkertijd te genereren. Op het plein staan meerdere bankjes. Aandachtspunt bij de randvoorwaarden is het onderhoud en het creëren van een gezamenlijk verantwoordelijkheidsgevoel. Tot slot is een goede integratie van het kunstwerk in de wijk een randvoorwaarde.

Nieuwe ideeën

Tijdens de workshop zijn er door de deelnemers nieuwe aanvullende ideeën genoemd. Zo werden er een aantal activiteiten genoemd die zouden kunnen plaatsvinden bij het kunstwerk, zoals jeu de boules, poppenkast, voorlezen, tuinieren, spelletje spelen, een kleine markt, of zangers die optreden. Ook een voorbeeld van een soort prikbord met activiteiten uit de buurt werd genoemd. Een 'ruilkastje' werd ook genoemd als voorbeeld; met bijvoorbeeld boeken, tijdschriften, kranten, groenten of eigen spulletjes.

Het idee van de buurtverhalen werd verrijkt met ideeën voor die verhalen; zo zouden er verhalen tussen kunnen zitten om angsten weg te nemen, of met beelden van de wijk, of een "klets-pot" als conversatiestarter.

Een rond gemetseld muurtje om op te zitten, aangekleed met plantjes werd genoemd. Natuur vinden de deelnemers allemaal leuk; waarbij je kunt ruiken en voelen. Bankjes zouden ook wel overdekt kunnen zijn.

Naast een analoog element, alsook muurschilderingen, werden er ook meer interactieve ideeën genoemd. Zoals een schaduw laten tekenen over de wand als je langsloopt, of voetstappen projecteren alsof je in de sneeuw loopt, een mannetje op de muur projecten die jou door de wijk heen begeleidt, of een zandbak met technologie om je eigen dromen na te bouwen, of een stoel waar omheen zaken worden geprojecteerd alsof het er daadwerkelijk staat. Een out-of-the-box idee betrof een rail met een stoeltje dat je van A naar B brengt als een soort kabelbaan door de wijk.

DESIGN BRIEF #1

Doelstelling

- Het object **reageert op jou**
- Het object **verhoogt de creativiteit** in jou (o.a. spelletje, verhalen uit de buurt, muziek)
- Het object **reflecteert op lokale verhalen: de buurt centraal**
- Het object zorgt ervoor dat je **zelf iets bij kunt dragen én dat je kunt luisteren naar buurtverhalen**
- Het object leidt tot een **fysieke ontmoeting**
- Het object levert een **praatje** op (leidt tot gesprek)
- Het object geeft een **'incentive'** (prikkel)
- Het object zorgt ervoor **dat men elkaar** (buurtbewoners) **leert kennen**
- Het object zorgt voor **het creëren van een 'eigen' en actieve plek**
- Het object zorgt ervoor dat je **er iets kunt gaan doen**

Doelgroep

- Voor iedereen
- Passend voor mensen met beginnende **dementie** > herkenbaar voor mensen met dementie
- Zonder hulp van anderen te gebruiken voor een grote doelgroep
- **Te begrijpen voor een grote doelgroep**, maar niet 'neerbuigend'
- Gedragen door de **buurt**
- **Geen festival 'aanzuigende' werking**, hoe gaat het met verschillende publieken?

Functionaliteiten

- **Zelf de regie houden** (de gebruiker is de 'baas'; bij 'reactie op jou', maar ook bij gebruiksduur)
- **Mentale toegankelijkheid**: intuïtief begripbaar voor gebruiker
- **Fysieke toegankelijkheid**: ook te gebruiken voor mensen met mobiliteitsbeperkingen (i.e. rolstoelen, rollators)
- **Overzichtelijk**
- **Niet te veel informatiestromen tegelijkertijd**
- Gelegenheid om in **directe nabijheid** te kunnen **zitten**
- **Meerdere zitplekken**
- **Herkenbaar**, maar toch ook **verrassend en verwonderend** zonder dat het **niet verwarrend** wordt
- Het object is boeiend genoeg als reden om op af te stappen; zowel variatie/afwisseling, alsook regelmaat bieden in deze variatie
- **Gebruiksduur** > hoe lang wordt je bezig gehouden? Hoe lang wil je bezig gehouden worden? Verschillende gebruiksduren?
- **Alleen en samen te gebruiken**

Locatie

- **In de buitenlucht, maar met een dakje**
- **Uitnodigende plek**
- **Groeiend groen**
- **In achtneming van de 500-meter actieradius**
- **Geen overlast** voor de buurt (e.g., lawaai, rommel)
- Toepassing: op **één plek**
- Toepassing: **vast** geankerd aan de grond

Technische uitwerking & maakbaarheid

- **Ethische en juridische** overwegingen (e.g., AVG wetgeving, NEN Normen)
- **Energieleverancier** (e.g., is er een stroompunt of werken met bv. Zonnepaneel)
- **Complexiteit** (is het te maken?)
- Mogelijkheid gebruik van **bestaande technieken**
- **Duurzaamheid**
- **Betaalbaarheid**: Specifiek maken: hoeveel geld, materiaalkosten, uren?
- **Hufterproofheid**
- **Weersbestendigheid** (regen, onweer, zon, hagel, sneeuw)
- **Minimaal onderhoud**
- **Gezamenlijk verantwoordelijkheidsgevoel**

Concept:

Een **fysieke plek met een dakje** waar een **object** in staat waarmee je naar **buurtverhalen** kunt **luisteren** en waar je buurtverhalen **zelf kunt inbrengen** (passief én actief gebruik), waar **meerdere bankjes** omheen staan **in het groen**.
De buurt wordt centraal gesteld.

Verhalen **beluisteren** of favoriete **locaties** opgeven zijn elementen van buurtverhalen die aanspreken.

Openstaande vragen voor het vervolgtraject:

- Hoe ziet het slimme object eruit? En wat doet het slimme object?
- Leidt het kunstobject inderdaad tot een praatje, of ligt de nadruk te veel op de interactie tussen het kunstobject en de gebruiker?
- Hoe voorkomen we dat het te druk wordt (met elementen, met 'dingen' die er gebeuren)?