

Diana Krabbendam

Lokaal ontwerpen voor een sterke gemeenschap

Studio Osdorperban



Boven: Studio Osdorperban, eindpresentatie blok 1, 2019. Fotografie: The Beach

Onder: Studio Osdorperban, eindpresentatie blok 1, still video Eefje Vaghi, 2019

Een ontwerpproject voor en door jongeren laat zien hoe goed het werkt als ze zelf eigenaar zijn van het proces en kunnen ‘mee-maken’ in plaats van meemaken. Zo kan een gezonde basis voor een sterke gemeenschap ontstaan.

‘The more you start to matter to people, the more they will desire opportunities to go deeper into the room you offer. They will come back and ask for more. They will demand their own keys and their own doors.’

Nina Simon (2016)

The Beach is sinds 2009 in de Wildemanbuurt in Amsterdam Nieuw-West gevestigd als ontwikkelplatform voor social design. Geen ouderwets kenniscentrum, maar een werkplaats waar we in ‘het echte leven’ leren ontwerpen mét mensen en in gemeenschappen. We ontwikkelen er nieuwe vormen van codesign waarmee we stappen zetten naar wat werkt voor betrokken bewoners. Naast werkplaats is The Beach ook een hub: voor ontwerpers en kunstenaars op zoek naar maatschappelijke impact van hun werk, en voor maatschappelijke organisaties die bottom-up willen werken.

Bij ontwerpen in een snel veranderende leefomgeving, rond complexe maatschappelijke thema's gaat het niet zozeer om oplossingen, maar nieuwe werkwijzen, omgevingen en situaties. Met nieuwe spelers, nieuwe rollen en op nieuwe plekken. Voor sociale innovatie ‘van onderop’ is het nodig ontwerppraktijken te ontwikkelen die deelbaar en overdraagbaar zijn, waarbij het ‘hoe’ van maatschappelijk ontwerpen minstens zo belangrijk is als het ‘wat’: het ont-

wikkelen en deelbaar maken van knowhow wordt de kern van ontwerpbenaderingen. Daarmee worden praktijken die vanuit wijken zijn ontwikkeld relevant voor lokale ontwerpbenaderingen elders.

Studio Osdorperban

Thema's waarmee The Beach aan de slag gaat, komen doorgaans voort uit de gemeenschap zelf. Bij *Studio Osdorperban*, een ontwerpproject met jongeren, was dat echter anders. *Studio Osdorperban* maakt deel uit van een weefsel van met elkaar samenhangende culturele initiatieven – ook samen met kinderen, nieuwkomers, vrouwen, jonge ouders, eenzame ouderen, et cetera – van The Beach. Vanuit het landelijke programma *IDOLS*¹, dat als doel heeft te verkennen wat ervoor nodig is om culturele en maatschappelijke organisaties (beter) te laten samenwerken, werd The Beach gevraagd een opdracht uit te voeren van de gemeente Amsterdam (GGD), het Jongeren Informatie Punt (JIP) en Jongeren op Gezond Gewicht (JOGG). De vraag was om met behulp van onze methodiek in het kader van het programma *Amsterdamse Aanpak Gezond Gewicht* in te gaan op het thema gezond eten.

Uitgangspunt was dat overgewicht en obesitas van kinderen een *wicked*, complex probleem is en alleen bestreden, voorkomen en gekeerd kan worden met een integrale, *context based* multidisciplinaire aanpak. De opdrachtgevers willen betrokken zijn, hun kennis delen en leren van het proces.

The Beach nodigt met lokaal ingebed codesign uit tot engagement en zelf maken, met als essentie dat de jongeren zelf ervaren, worden gezien en kunnen 'mee-maken', in plaats van meemaken. Dit met als doel om eigenaarschap en daarmee sterke gemeenschappen mogelijk te maken.

The Beach als opdrachtnemer vormde met Moving Arts Project en Shokkin² een consortium van culturele organisaties en betrok om jongeren direct te inspireren ook lokale rolmodellen in het ontwerpproces. We gingen gezamenlijk op reis met *Studio Osdorperban* als platform en met een stappenplan voor een door jongeren gedragen gezonde leefstijl.

Gezelschap en motieven

Het verhaal van *Studio Osdorperban* kunnen we zien als een reisverhaal met een bont gezelschap. De reisgenoten zijn jongeren, ambtenaren en creatieve professionals met ongeveer dezelfde bestemming – een gezonde toekomst voor jongeren –, maar verschillende motieven. Vertrekpunt is de Osdorperban in de Wildemanbuurt, een winkelstraat in de naoorlogse tuinstad Amsterdam Nieuw-West. Een diverse buurt, met verschillende culturen, veel ouderen én kinderen, armoede, eenzaamheid en gezondheidsproblemen. Criminaliteit heeft veel jongeren in haar greep. Al jarenlang lukt het niet om met overheidsingrijpen hierin verandering te brengen.

Veel jongeren in Nieuw-West voelen zich gediscrimineerd en niet gezien en gehoord. Er wordt over en tegen hen gesproken, maar niet met hen. We merkten tijdens onze eerdere ontwerpplabs met jongeren dat dit diep ingrijpt op hun houding en gedrag. Ze zijn gefrustreerd, boos en maken negatieve keuzes.

In september 2019 besloten jongeren uit de buurt mee te doen aan *Studio Osdorperban*, een ontwerpstudio van en voor jongeren. We nodigden ze uit om te leren hoe zij samen vorm kunnen geven aan wat zij zelf nodig hebben. Wat dat inhoudt was voor de meesten niet meteen duidelijk. Samen lol hebben en de vergoeding van 2,50 euro per uur waren belangrijke motieven om mee te doen. Hoe dan ook, dertien jongeren in de leeftijd van 13 tot en met 15 jaar die elkaar niet kenden, met verschillende opleidingsniveaus en etnische achtergronden, trekken inmiddels met elkaar op om gezond opgroeien in hun wijk mogelijk te maken: voor henzelf en voor andere jongeren.

Methode

Als ontwerpers bedachten we het studiomodel, een platform waar jongeren als ontwerpers vorm kunnen geven aan wat zij nodig hebben. Zij weten dat zelf immers het best. Hoe mooi is het als zij zich ontwikkelen als aantrekkelijke samenwerkingspartner voor organisaties die zich bezighouden met jongerenactiviteiten en -beleid?

De studio werkt als een leeromgeving met wekelijkse workshops. Deze zorgen voor een vast ritme, er zijn gezamenlijk spelregels opgesteld en van creatieve begeleiders worden →

didactische vaardigheden verwacht. Het ontwerpproces in drie blokken – plek maken & verkennen, schetsen & testen, maken & delen – van elk tien workshops geeft houvast. De invulling ervan is een gezamenlijke zoektocht. Essentieel is dat we aansluiten bij waar en hoe de jongeren leven. Hun feitelijke leeromgeving is immers de straat, niet de studio. Dit is niet vanzelfsprekend bij ontwerpen met verwachtingen van ontwerpers en opdrachtgevers.

Wat kwamen we tegen?

Voor alle deelnemers aan de reis geldt dat zij vooral zichzelf tegenkwamen. Wat als je uit de veilige cocon van je vak, baan of vriendengroep én bijbehorende machtsposities (ontleend aan kennis, ervaring, waar je werkt of de straat) moet kruipen om open te staan voor nieuwe mogelijkheden? Het *IDOLS*-programma maakte de noodzakelijke ruimte (tijd, budget, programma) voor de creatieve professionals en opdrachtgevers om hieraan aandacht te besteden. Maar in het proces lag de focus op de jongeren: zij zouden vanuit hun perspectief nieuwe benaderingen van gezond opgroeien ontwerpen.

Het thema gezondheid leefde totaal niet bij de jongeren, maar dat veranderde rap bij de eerste verkenningen naar de eetcultuur in de buurt. Ze ontdekten dat bij de vele eettentjes op de Osdorperban geen gezond eten te koop is. Dat inzicht opende gesprekken over wat gezond eten precies betekent, maar ook over thema's als bewegingsruimte, keuzevrijheid en veiligheid. Voor de jongeren aspecten die nauw verbonden zijn met gezond leven. Ze werden zich bewuster van invloeden uit hun dagelijkse omgeving en andersom ook van hun mogelijke invloed op die omgeving. Niet vanzelfsprekend en ook niet makkelijk.

De focus lag op jongeren: zij zouden vanuit hun perspectief nieuwe benaderingen van gezond opgroeien ontwerpen

Het werd hun duidelijk dat gezond leven over hun eigen leefwereld gaat. Door het ontwerpproces maakten ze de vertaalslag van een min of meer theoretisch begrip naar wat dagelijks een rol speelt in hun eigen leven en waar ze invloed op uit kunnen oefenen. Een mooi kruispunt in de ontwerp reis die we afleggen. Hoe kwamen we daar?

Veiligheid, vertrouwen en spelregels

Om over gezondheid en hun eigen leefstijl na te denken, zijn voor de jongeren structuur en tools nodig. Deze worden in het proces ontworpen en spelen in op wat nodig is. Diversiteit aan creatieve spel- en maakvaardigheden in het team komt hierbij goed van pas. Het proces omvatte in eerste instantie elementen als een veilige omgeving creëren, erkenning geven en leren samenwerken.

Voor de jongeren bleek het vooral spannend zichzelf uit te drukken en met elkaar over leefstijl en keuzevrijheid te praten. *Studio Osdorperban* moest daarvoor een veilige plek zijn. Maar de straat is nooit ver weg. Daar brengen de jongeren veel tijd door, ondanks gevoelens van onveiligheid. Dat veiligheid voor hen niet vanzelfsprekend is blijkt ook uit het feit dat hun openheid binnen de studio als een boemerang werkt als het machtsspel van de straatcultuur ermee aan de haal gaat. Dus is het belangrijk dat wat in de groep besproken wordt, daar ook blijft. Het werd een aanvulling op hun eigen spelregels, inclusief sancties als niet-uitbetalen bij overtreding.

Op straat zijn de jongeren constant scherp op machtsstructuren, reflexen die ze meebrengen naar de studio. Ze stellen zich soms hard op om niet kwetsbaar over te komen. De creatief begeleiders reageren hierop met oefeningen waarin bewegen en creëren samenspelen. In het Blokkenspel worden bijvoorbeeld op grote blokken waarden opgeschreven waarover volgens spelregels met elkaar in dialoog wordt gegaan. Bilal is als begeleider voor de jongeren een belangrijk rolmodel, als zelfstandig ondernemer (sportcoach) die in de buurt opgroeide en er nog woont. Bilal tegenkomen op straat, door hem herkend en gegroet worden is een positieve ervaring voor hen.

Makerschap, eigenaarschap en meesterschap

In hun dagelijks leven zijn de jongeren gewend op hun hoede te zijn. Ze handelen in het moment, zijn alert, constant aan het 'lezen' en vertalen van situaties, wegen steeds af wat ertoe doet, of en hoe ze moeten reageren. Uitkomsten van de studio moeten betekenis én status hebben. Als het te makkelijk of vanzelfsprekend is, is het niet interessant. Trots zijn op resultaten is niet alleen boeiend voor de jongeren zelf, maar ook voor hun familie, vrienden, burens, klasgenoten.

Het creatief maakproces en leren van benodigde vaardigheden, met ruimte om te ontdekken, maakvaardigheden te leren en te leren vertrouwen op eigen kunnen (en van de groep), is nieuw voor de jongeren. Feedback van de begeleiders geeft erkenning dat ze iets leren en opbouwen.

Door het maken van avatars in beeld en verhalen leren de jongeren zichzelf blootgeven op een veilige manier. De alterego's komen gedurende het proces tot leven en dichterbij henzelf. In improvisaties met de gecreëerde personages worden individuele verhalen steeds meer een gedeeld verhaal. Met dit ombuigen van kwetsbaarheid en alertheid naar positieve en constructieve energie, hun kijk op een gezonde leefstijl als onderdeel van het narratief, ontwikkelen de jongeren eigenaarschap over hun leerproces, het groepsproces en hun makerschap. En daarmee hun persoonlijk leiderschap als mooi begin om hun leefstijl meester te worden.

Inclusieve cultuur

Een direct resultaat van het programma is persoonlijke ontwikkeling van de jongeren. Als zij beseffen dat zij de steen in het water zijn, groeit hun eigenwaarde. T-shirts met door hen zelf ontworpen persoonlijke logo's laten zien dat ze er mogen zijn en iets te vertellen hebben. Het geeft hun energie die ze overdragen in de buurt en hun persoonlijke netwerken.

Om dit proces van leren en doorgeven op langere termijn op gang te houden, moeten ontmoetingen en ervaringen in een veilige omgeving zoals *Studio Osdorperban* kunnen doorgaan en zijn betrokkenheid en ondersteuning noodzakelijk. Liefst aansluitend

op bestaande activiteiten, infrastructuur en netwerken, en daar schort het nu juist aan. Gezien de jeugdproblematiek in de Wildemanbuurt ontbreekt het niet aan middelen en aandacht, maar met regie van bovenaf lukt het niet jongeren een positief perspectief te bieden. Wat als jongeren onze gidsen zijn? Zij ervaren noodzaak, zijn gedreven om dingen anders te doen én handelen vanuit hun leefwereld.

De ontwerprij van *Studio Osdorperban* is een investering in een sterk weefsel op wijk-niveau. Nabijheid, vertrouwen, engagement, erkenning van individuele ambities en talenten, lokale kwaliteiten benutten, samen leren en maken zijn de basis ervan.

Zorgen dat alle jongeren kansen krijgen begint met hun vuur aanwakkeren en hun verbeelding de ruimte geven. Als ze creatieve vaardigheden leren waarmee ze zich kunnen uitdrukken staan ze echt zelf aan het roer. Het is een lange reis, maar absoluut de moeite waard. Dat laten de jongeren van *Studio Osdorperban* nu al zien. •

Met dank aan alle reisgenoten: de jongeren, opdrachtgevers, creatief team – Bilal Hadaoui, Janine Toussaint & Diane Elshout (Moving Arts Project), Fouad Lakbir & Samir El Hadaoui (Shokkin' Group NL), Faddia Michael, Hannah Oul-Hadi, Luca van Slagmaat, Emiel Wolf – en onze coach vanuit IDOLS Geke van Dijk (STBY).

Literatuur

Simon, N. (2016) *The art of relevance*. Californië: Museum 2.0.

Noten

- 1 Door opdrachtgeverschap te stimuleren en te professionaliseren en daar lering uit te halen, vergroot het programma IDOLS (Increasing Demand by Offering LearningS) de taartpunt voor de creatieve en culturele sector. *Studio Osdorperban* is een van de tien multi-stakeholderprojecten in het programma.
- 2 Moving Arts Project maakt community arts vanuit wijken en laat mensen letterlijk en figuurlijk bewegen om daarmee verandering op gang te brengen. Shokkin' Groep NL zet creativiteit in om jongeren kansen te gunnen om zichzelf te uiten. Daarmee slaan ze een brug tussen jongeren en hun persoonlijke en maatschappelijke ontwikkeling.



Diana Krabbendam is medeoprichter en directeur van The Beach. Ze is opgeleid als ontwerper en werkt ruim vijftien jaar in het sociaal ontwerp domein