

# WAAROM HET HOLOCAUSTMONUMENT IN BERLIJN ZO'N GELIEFD SPEELTERREIN IS

Quentin Stevens



OASE#77

INTO THE OPEN

71

## WHY BERLIN'S HOLOCAUST MEMORIAL IS SUCH A POPULAR PLAYGROUND

Quentin Stevens

Speels publiek  
gedrag bij Peter  
Eisenman's Holo-  
caustmonument  
voor de vermoorde  
Europese joden,  
Berlijn / Playful  
public behaviour  
at Peter Eisenman's  
Memorial to the  
Murdered Jews of  
Europe, Berlin



1  
Henri Lefebvre,  
*Writings on Cities*,  
Oxford 1996.

2  
Mark Francis,  
*Urban Open Space. Designing for User Needs*, Washington D.C. 2003; Barrie Greenbie, *Spaces. Dimensions of the Human Landscape*, New Haven 1981.

3  
Roger Callois, *Man, Play and Games*, New York 1961.

Dit artikel belicht de proactieve rol die mensen kunnen spelen bij het verkennen van het rijke fysieke, zintuiglijke, representatieve en maatschappelijke potentieel van zelfs de meest ernstige en op één doel gerichte locaties en bij de toe-eigening van dit soort plekken om uiteenlopende verlangens te bevredigen. Monumenten en publieke ruimtes vertegenwoordigen beide een luxegebruik van schaarse middelen. Het creëren van zulke settings, die centraal, publiek en open zijn, betekent dat men zich niet beperkt tot strikt voorgeschreven en instrumentele activiteiten, maar dat men openstaat voor uiteenlopende, nieuwe en onvoorspelbare gedragsmogelijkheden. Het zijn ontmoetingsplaatsen die sociale interactie en ‘transfunctioneel’ gebruik veronderstellen en uitlokken, waarbij de geregelde routine van het dagelijks leven wordt overstegen.<sup>1</sup> We weten al hoe het ontwerp moet voldoen aan de universele menselijke behoefte aan bescherming tegen het weer en alledaagse praktische bezigheden. Activiteiten als herdenking of informeel spel hangen daarentegen samen met behoeftes en interesses die veel uiteenlopende en minder goed onderzochte eisen stellen, en die zich veel moeilijker door een ontwerp laten bevorderen dan wel controleren.<sup>2</sup>

In de vier basisvormen van spel (competitie, verbeelding, kans en vervoering) ligt de nadruk telkens op één manier waarop het spel een ontsnapping biedt aan de ernst, de conventies en beperkingen van het alledaagse gedrag.<sup>3</sup> Bij competitief spel meet men zijn kracht en behendigheid met anderen in niet-productieve sociale spelen en fysieke uitdagingen. Verbeelding duidt op handelingen waarin mensen hun alledaagse zelf en hun normale, praktische rol in de wereld verhullen of vergeten. Ze ‘doen alsof’, vinden nieuwe identiteiten uit en gaan in tegen de conventionele betekenissen van publieke ruimtes. Kans duidt op gebeurtenissen waarin men aan de conventies ontsnapt door zich over te geven aan onbeheersbare en onvoorspelbare omstandigheden. Het publieke domein biedt daarvoor spontane en dynamische configuraties van plaatsen, gebeurtenissen en mensen. Vervoering duidt op verheven ervaringen van de omgeving en van de bewegingen van het eigen lichaam in activiteiten als klimmen, glijden, springen, ronddraaien of zich in krappe of donkere plekken persen. Het zijn activiteiten waarin mensen de normale, veilige manieren om zich te bewegen loslaten op zoek naar intense zintuiglijke gewaarwordingen, desoriëntatie, chaos en gevaar. In deze verschillende vormen van spel ontwikkelen mensen zich als individu en gaan ze op zoek naar de grenzen van wat publieke ruimtes kunnen bieden, in plaats van die ruimtes gewoon te gebruiken zoals door de ontwerper bedoeld.

Peter Eisenmans monument voor de vermoorde Joden in Europa is een twee hectare groot terrein in het midden van Berlijn met daarop 2771 betonnen stèles (grafzuilen). Dit grote, belangrijke en drukbezochte monument biedt een interessante casestudy voor het divers gebruik van de openbare ruimte. Veel is geschreven over de politieke aspecten van het ontwerp en de abstracte esthetiek van het Holocaustmonument. Veel minder over de vele onvoorziene activiteiten waarmee bezoekers zich deze locatie toe-eigenen. Ik kijk in dit artikel naar het speelse gebruik van het Holocaustmonument en breng dit in verband met bredere vragen naar de ‘functie’ van publieke ruimtes en de capaciteiten van het ontwerp om bepaald gedrag mogelijk dan wel onmogelijk te maken. Het Holocaustmo-

nument wordt niet gekenmerkt door een uitgesproken symboliek of van-zelfsprekende functie – het nodigt uit tot een vrije interpretatie. De meeste bezoekers houden zich hier niet bezig met bedroefde overpeinzing. Het speelse gedrag van bezoekers aan het Holocaustmonument illustreert hoe vier van de basisaspecten van functioneel stedenbouwkundig ontwerp (controle, zichtbaarheid, dichtheid en menging van activiteit en comfort) niet alleen bevorderlijk zijn voor geplande, beperkte noties van functionaliteit, maar daarnaast ook vergrote mogelijkheden bieden tot spel.

**TOEGANKELIJKHEID EN CONTROLE** Spel vergt ruimte voor beweging en wordt bevorderd door een grotere diversiteit van objecten, spelers en toeschouwers die in een publieke ruimte samenkomen. Het Holocaustmonument binnenkomen en ‘gebruiken’ kost vrijwel geen moeite. De locatie gaat naadloos over in de omgeving, is dag en nacht open en is langs de gehele buitenrand toegankelijk. Op veel stèles langs het voetpad is het gemakkelijk zitten of leunen. Andere stèles reiken tot aan het middel, zodat mensen gemakkelijk iets kunnen achterlaten op de vlakke bovenkant: stenen of bloemen ter herdenking, maar ook tassen, flessen of camera’s. Een student van de kunstacademie nam een aantal stèles in gebruik als werktafels. Naar het midden toe nemen de stèles in hoogte toe; de tussenruimtes zijn met één stap goed te overbruggen, dus mensen zijn geneigd er boven overheen te lopen. Ook kinderen kunnen van steen tot steen springen en zo hun krachten oefenen en beproeven. Het doorlopende grondvlak is zo ontworpen dat het toegankelijk is voor rolstoelen, dus kan men ook over de paden fietsen, zodat de stenen een stroboscoopeffect krijgen. Door

This article highlights people’s proactive role in exploring the rich physical, sensory, representational and social potential of even the most sombre and purposive landscapes, appropriating spaces to suit their varied desires. Memorials and public spaces are both luxurious uses of scarce resources. To create such settings which are central, public and open is to recognise and invite diverse, new and unpredictable behavioural possibilities rather than serving narrow, predetermined instrumental activities. These gathering points imply and stimulate social interaction and ‘transfunctional’ usage, transcending the orderly routines of everyday life.<sup>1</sup> We know already how design meets universal human needs for weather protection and everyday practical activities. Individuals’ needs and interests for remembrance or informal playing are much more varied, less well understood, and much harder to support or control through design.<sup>2</sup>

Four basic forms that play takes – competition, simulation, chance and vertigo – emphasise different ways in which play provides

escape from the seriousness, conventions and limits of everyday behaviour.<sup>3</sup> Competitive play involves testing one’s strength and skill, by committing bodily effort to non-productive social games and physical challenges. Simulation involves acts where people disguise or forget their everyday selves and their ordinary, practical roles in the world. They play ‘let’s pretend’, fabricating new identities and challenging the conventional meanings of public spaces. Chance events provide opportunities to escape from predetermined activities, to abandon oneself to uncontrollable and unpredictable circumstances. The public realm presents spontaneous and dynamic configurations of place, events and people. Vertigo involves sublime experiences of the environment and the body’s own motion: behaviours such as climbing, sliding, jumping, spinning and squeezing inside small or dark spaces. Through such actions people abandon normal, safe forms of movement and embrace sensory intensity, disorientation, disorder and risks. Through these various kinds of play, people develop them-

<sup>1</sup> Henri Lefebvre, *Writings on Cities* (Oxford: Basil Blackwell, 1996).

<sup>2</sup> Mark Francis, *Urban Open Space: Designing for User Needs* (Washington, DC: Island Press, 2003); Barrie Greenbie, *Spaces: Dimensions of the Human Landscape* (New Haven: Yale University Press, 1981).

<sup>3</sup> Roger Caillois, *Man, Play and Games* (New York: Free Press of Glencoe, 1961).

zijn ligging tussen de Tiergarten en de toeristenattracties en kantoren van Mitte, het parlement en de Potsdamer Platz trekt het monument een gevarieerd publiek van potentiële gebruikers, van wie velen er alleen toevallig verzeild raken zonder te weten wat de bedoeling van het monument is. Omdat de stèles op de grond, tegen het voetpad aan staan, kunnen mensen ze met de hand of hun lichaam nauwgezet onderzoeken en bevoelen. Mensen beproeven hun handigheid en kracht aan stèles van verschillende hoogtes; juist die vele verschillen bieden veel spelmogelijkheden en laten activiteiten toe die onmogelijk zouden zijn met slechts één zuil of een rij of met identieke vormen: eroverheen stappen of springen, zich tussen twee wanden omhoog werken, tikkertje spelen tussen de rijen.

**ZIEN EN GEZIEN WORDEN** De schaal en ongerichtheid van het Holocaustmonument werken formaliteit tegen: in tegenstelling tot veel andere monumenten is er geen brandpuntsas of 'front'. De stèles vormen evenzovele podia en zitplaatsen waar mensen zich kunnen laten zien of kunnen toekijken. Mensen gaan op stèles staan optreden, poseren voor foto's of kijken uit over het veld en de andere bezoekers. Juist de donkere, uitdrukingsloze, repetitieve vormen van het monument verleggen de aandacht naar het gedrag van de bezoekers. Doordat de stèles naar het midden toe hoger worden, zijn bezoekers die eroverheen lopen goed zichtbaar voor voorbijgangers. De beveiligingsmedewerkers patrouilleren alleen langs de omtrek en grijpen pas in als gebruik gevaarlijk wordt, op onwenselijk gebruik wordt niet gelet. Het formele toezicht dat ze uitoefenen wordt beperkt door de grote schaal van de locatie. Zelfs als beveiligers verboden

selves as individuals, and they test the limits of what public spaces can offer rather than merely receiving spaces as designers intend.

Opened 2005, Peter Eisenman's Memorial to the Murdered Jews of Europe is a two-hectare field of 2,711 concrete stelae (pillars) in central Berlin. This large, prominent and often busy memorial provides an interesting case for studying the usefulness of public spaces. Much has been written about the MMJE concerning the politics of its creation and its abstract aesthetics. Little has been said about how visitors have appropriated this setting for many unanticipated activities. This paper examines playful uses of the MMJE, in relation to broad questions about the 'function' of public spaces and design's potential to constrain and facilitate behaviour. The MMJE lacks clear symbolism and obvious function; it invites free interpretation. Most visitors here do not contemplate mournfully. Playful visitor behaviour at the MMJE illustrates how four fundamental aspects of urban design functionality – control, visibility, density and mix of activity,

and comfort – also tend to support expansion of playful possibility, and not only predetermined, restricted notions of function.

**ACCESS AND CONTROL** Play is enhanced by freeing up movement, to increase the diversity of objects, actors and audiences brought together in public spaces. The effort required to access and 'use' the MMJE is minimal. The site overlaps its surroundings and always remains open; its entire perimeter is permeable. Many stelae near the footpath are at comfortable heights for sitting or leaning. The flat waist-high tops of other stelae allow people to leave objects: stones and flowers in traditional remembrance, but also resting bags, bottles and cameras. An art student appropriated several stelae as worktables. The stelae rise incrementally towards the centre; they appear as manageable steps, so people naturally walk up them. Narrow spacings allow even children to jump between stele, testing and developing their capacities. The continuous ground plane, designed to accommodate wheelchairs, also accommodates



the vertigo of cycling along aisles. The memorial's location, between the Tiergarten and the tourist attractions and workplaces of Mitte, the parliament and Potsdamer Platz, attracts a diversity of potential users, many of whom only pass the site incidentally, unaware of its intended purpose. The MMJE's display of stelae at ground level near the footpath, without barriers, allows detailed study and touching by bodies and hands. People test their agility and strength against stelae of varying heights. The stelae's great multiplicity provides many targets for play, and supports many activities which would be impossible with just one column or row, or uniform shapes: stepping or jumping between their tops, climbing up by wedging one's body between pairs of stelae, playing tag among the rows.

**SEEING AND BEING SEEN** The MMJE's scale and omni-directionality reduces formality: unlike many memorials, there is no focal axis or 'front'. Its stelae provide a multiplicity of audience seating and stages where people can

meet their needs to see and be seen. People step up onto stelae to perform, pose for photographs, or obtain vantage points for observing the field and other visitors. The memorial's dark, blank, repetitive forms foreground visitor's actions. The stelae's rise toward the centre makes climbing visitors highly visible to passers-by. Security staff only patrol the perimeter, and act only to prevent dangerous uses, not uses which are merely undesirable. Their formal surveillance is restricted by the site's large scale. Even when guards notice illicit play, it takes time for them to move within earshot to reprimand people. The darkened, hidden interior between the tall stelae remains unpoliced: a vertiginous escape from the everyday. It is here young people run, scream, smoke and kiss as they please.

**DENSITY AND MIXING OF ACTIVITY** The MMJE's symbolic blankness can blind us to its intense sensory and social stimulus. Moving into the field, the close, rising rows of dark stelae creating an increasing haptic sense of encl-

Speels publiek gedrag bij Peter Eisenman's Holocaustmonument voor de vermoorde Europese joden, Berlijn / Playful public behaviour at Peter Eisenman's Memorial to the Murdered Jews of Europe, Berlin



Speels publiek gedrag bij Peter Eisenman's Holocaustmonument voor de vermoorde Europese joden, Berlijn / Playful public behaviour at Peter Eisenman's Memorial to the Murdered Jews of Europe, Berlin

<sup>4</sup> Peter Eisenman, personal interview, 18 August 2005.

<sup>5</sup> Jan Gehl, *Life Between Buildings* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1987).

sure. It gets darker; the field of view narrows, until one is buried within. The rolling ground surface engages visitors' bodies; rather than remaining a neutral, functional surface, it makes them conscious of their motions. Skewed stelae loom overhead. The aisles are too narrow to walk abreast: people are forced to separate. Eisenman intended this memorial to induce claustrophobia, disorientation, isolation, confinement and unsteadiness: sublime, disconcerting sensations which might shock visitors, and cause them to reflect on similar experiences of Holocaust victims.<sup>4</sup> Without moral guidance, such direct sensory arousal often instead stimulates play. Visitors pose for photographs with only their heads projecting from the concrete mass, simulating 'drowning'. They test the acoustics by yelling; they play hide-and-seek; they wander and try to get lost. They run along the undulating pathways. They enjoy the vertigo of climbing and jumping across chasms. The many other visitors also provide stimulation. The narrow aisles leave little room for passing. People moving on cross-

axes are suddenly and unexpectedly encountered up close. People gaze from above, stepping over one's head. Such intense bodily experiences compromise opportunities for passive, solemn contemplation typically associated with memorials. Other visitors' play encourages simulation. The many parallel aisles and the tops of rows of adjacent stelae provide parallel settings where visitors can copy or compete with others, leaping between stelae, patting concrete surfaces, running, shouting.

**COMFORT** Comfortable environments are more likely to be places where people play, because they have a choice about where they spend their free time.<sup>5</sup> Although the MMJE's stelae are hard, angular concrete, people can lean against, sit on, and lie on them in many ways to optimise their comfort. The stelae's smoothness and regularity welcomes the grip of hands and feet; their solidity provides resistance for climbing. The thermal mass of concrete also offers comfort: visitors lie sunbathing on stelae, or sit in their cool shadows.



acties waarnemen, kost het tijd voor ze met hun vermaning binnen gehoorsafstand van de overtreder zijn. De verduisterde, verborgen gangen tussen de hoge stèles in het midden worden niet bewaakt en bieden een duizelingwekkende ontsnapping aan het alledaagse leven. Hier kunnen kinderen naar hartelust rennen, schreeuwen, roken en zoenen.

DICHTHEID EN MENGING VAN ACTIVITEITEN Al heeft het Holocaustmonument geen sterk uitgesproken symboliek, er gaat een intense zintuiglijke en sociale stimulans van uit. Als men naar het midden loopt wordt het donkerder en het gezichtsveld krimpt tot men erin is begraven. Het golvende grondoppervlak werkt in op het lichaam: het is geen neutraal, functioneel loopoppervlak meer, maar maakt de bezoeker bewust van zijn bewegingen. Schuine stèles torenen boven hem uit. De gangen worden te smal om zij aan zij te lopen, dus moeten mensen elkaar loslaten. Eisenman wilde dat het monument claustrofobie zou oproepen, desoriëntatie, isolement, ingeslotenheid en onvastheid: verheven, onbehaaglijk stemmende gewaarderingen die de bezoeker zouden schokken en terug doen denken aan de vergelijkbare ervaringen van de Holocaustslachtoffers.<sup>4</sup> Zonder geestelijke leiding wekken zulke directe zintuiglijke stimuli echter eerder op tot spel. Mensen poseren voor de foto, terwijl alleen hun hoofd uitsteekt boven de betonmassa, alsof ze ‘verdrinken’. Ze schreeuwen om de akoestiek te testen, ze spelen verstoppertje, ze zwerven rond en proberen te verdwalen. Ze rennen over de golvende paden. Ze genieten van de hoogtevrees bij het klimmen en springen over de leegtes. De vele andere bezoekers werken ook als prikkel. In de smalle gangen is er weinig ruimte om elkaar te passeren.

The memorial shelters visitors from potentially irritating sun and wind. The site’s large scale sets it apart from everyday space. Sounds and views grow fainter as one moves deeper among the concrete masses; muting the surrounding city. The memorial’s size and its many circulation aisles mean visitors can play and observe but control their exposure to strangers, keeping their anonymity or remaining completely discreet. The actions of visitors to conventional, explicit memorials are constrained by the etiquette and rituals of remembrance. But many visitors do not comprehend the MMJE’s purpose; what this illegible object encourages is playful exploration of material conditions. Eisenman consciously shunned making a representational memorial like Rodin’s *Burghers of Calais*, ‘looking all weepy’, instructing the onlooker how they should feel and act. Here, visitors make their own judgments about risk and safety, possible actions, morally right and wrong behaviour.

CONCLUSION Not having been designed to suit particular func-

tions or bodily postures, this memorial’s abstract simplicity maximises usefulness. The expansive, complex field of stele enables a wide range of secondary, unplanned, yet-to-be-discovered uses. Its loose fit accommodates visitors’ varied poses, actions and interests, and their varying enthusiasm for risk.<sup>6</sup> The MMJE illustrates ways public spaces can promote freedom and variety of public action well beyond any narrow definitions of function or meaning. The planning principles that generally support a vital public realm – providing multiple attractors, density, mixed activities and permeability; opportunities for seeing and being seen; sensory comfort and stimulation; and giving users choice and control – also turn out to support many forms of play at the MMJE; some benign, some contentious. Observations emphasise that people’s experience of places are not always instrumental and serious, but often exploratory and whimsical. Users keep discovering and inventing new playful possibilities for places. Design cannot necessarily enable or prevent play. Encouragement to

<sup>6</sup> Karen A. Franck and Quentin Stevens (eds.), *Loose Space: Possibility and Diversity in Urban Life* (Abingdon: Routledge, 2006).

Mensen die zich kruiselings bewegen, staan onverwacht en plotseling oog in oog met elkaar. Mensen kijken van boven op je neer en springen over je heen. Het zijn intense, lijfelijke ervaringen die weinig kans laten voor de passieve, ernstige contemplatie waarmee monumenten gewoonlijk worden geassocieerd. Het spel van andere bezoekers moedigt aan tot nadoen. De vele naast elkaar liggende gangen en de bovenzijden van naast elkaar gelegen rijen stèles vormen parallelle speelvlakken waar bezoekers anderen kunnen imiteren of proberen te overtreffen in het springen tussen de stèles, slaan op de betonnen oppervlakken, rennen, schreeuwen.

**COMFORT** Mensen kiezen graag comfortabele omgevingen om te spelen, omdat ze hun meer keuzes geven in het besteden van hun vrije tijd.<sup>5</sup>

Hoewel de stèles van het Holocaustmonument bestaan uit hard, hoekig beton, kunnen mensen ertegen leunen, erop zitten of liggen, al naar gelang wat ze comfortabel vinden. De effen en gladde oppervlakken verwelkomen de aanraking van hand of voet en de stoerheid van de stèles daagt uit tot klimmen. De thermische massa van het beton biedt ook comfort: bezoekers liggen erop te zonnebaden of genieten van de koele schaduw. Het monument beschut de bezoekers tegen de potentieel vervelende zon en wind. Met zijn omvang steekt het terrein af tegen de alledaagse ruimte. Naarmate men zich dieper in de betonnen massa begeeft, nemen de geluiden en het zicht af en vervaagt de omringende stad. Door omvang en het grote aantal routes door het monument kunnen bezoekers spelen en anderen observeren, maar zelf bepalen hoe zichtbaar ze voor anderen zijn, zodat ze anoniem en volkomen discreet kunnen blijven. Bij conventionele, uitdrukke-

<sup>7</sup>  
Chris Rojek, *Decentering Leisure: Rethinking Leisure Theory* (London: Sage Publications, 1995); Quentin Stevens, *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces* (Abingdon: Routledge, 2007).

**free, playful behaviour can never be coercive: play means escaping pre-programming.<sup>7</sup> Indeed, it is partly because playfulness was not among Eisenman's intentions that people's behaviour around this memorial is so creative and diverse, and provides so many insights into how design supports play. The designer's role is to establish possibilities for meaning and use; designers need to observe how people respond to built settings, in order to understand the public's diverse desires, so as to better accommodate the unexpected variety and possibility that make public spaces worth having.**

**This research was supported by the British Academy.**



lijk als zodanig vormgegeven monumenten is het gedrag van de bezoekers gebonden aan de etiquette en het ritueel van de herdenking. Maar veel bezoekers weten niet waar het Holocaustmonument voor dient; voor hen is het een onleesbaar object dat stimuleert tot een speelse verkenning van zijn materiële gesteldheid. Eisenman heeft bewust geen figuratief gedenkteken gemaakt als Rodins *Burgers van Calais* – ‘zo’n huilerig gezicht’ – dat de beschouwer voorschrijft hoe hij moet voelen en handelen. Hier maakt de bezoeker zijn eigen inschatting van risico’s en veiligheid, mogelijke acties en ethisch goed of fout gedrag.

CONCLUSIE Hoewel het niet is ontworpen ten dienste van bepaalde functies of lichaamshoudingen, maximaliseert de abstracte eenvoud van dit monument het aantal gebruiksmogelijkheden. Het uitgestrekte, complexe veld van stèles staat open voor een breed scala aan secundaire, onvoorziene, nog te ontdekken gedragingen. Het heeft de losse pasvorm die ruimte biedt aan de diverse poses, acties en interesses waar de bezoekers mee komen, evenals hun uiteenlopende zin om risico’s te nemen.<sup>6</sup> Het Holocaustmonument laat zien hoe publieke ruimtes een vrijheid en variëteit in publieksgedrag kunnen stimuleren die alle nauwe definities van functie en betekenis ver te buiten gaan. De criteria die in het algemeen heten te gelden voor de planning van een levendig publiek domein – de aanwezigheid van meerdere attracties, dichtheid, gemengde activiteiten en doorlaatbaarheid, gelegenheid om te zien en gezien te worden, zinnelijk comfort en stimulering, keuze- en controlemogelijkheden voor de bezoeker – blijken ook bevorderlijk te zijn voor de vele speelmogelijkheden in het Holocaustmonument – of men daar nu blij mee is of niet. Uit waarnemingen blijkt overduidelijk dat mensen plekken lang niet altijd instrumenteel en serieus beleven, maar vaak ook onderzoekend en grillig. Gebruikers ontdekken en bedenken op een plek steeds nieuwe speelmogelijkheden. Spel maak je met ontwerp als zodanig niet mogelijk of onmogelijk. Vrij, speels gedrag kan men aanmoedigen maar niet afdwingen, spelen betekent immers ontsnappen aan het voorgeschrevene.<sup>7</sup> Eisenman heeft het monument nooit bedoeld als speelterrein; juist dat feit toont aan hoe creatief en divers mensen met zo’n monument omgaan en geeft inzicht in hoe een ontwerp, bedoeld of niet, bevorderlijk is voor spel. De taak van de ontwerper is mensen de gelegenheid bieden tot zingeving en gebruik; daarvoor moeten ontwerpers observeren hoe mensen reageren op gebouwde settings om inzicht te krijgen in de diverse verlangens van het publiek, en uiteindelijk om de ruimte te bieden aan de onvoorziene diversiteit en gebruiksmogelijkheden die publieke ruimte de moeite waard maken.

6  
Karen A. Franck en G. Stevens (red.), *Loose Space. Possibility and Diversity in Urban Life*, Abingdon 2007.

7  
Chris Rojek, *Decentering Leisure. Rethinking Leisure Theory*, London, 1995; Q. Stevens, *The Ludic City. Exploring the Potential of Public Spaces*, Abingdon 2007.