REZONE

PLAYFUL INTERVENTIONS

Spelen voor de toekomst

MICHIEL DE LANGE (THE MOBILE CITY)
TESSA PETERS (bART/DW)
ROLF VAN BOXMEER (BAI)

Foto: Nikki Nordmann

REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS

Spelen voor de toekomst

MICHIEL DE LANGE (THE MOBILE CITY)
TESSA PETERS (bART / DIGITALE WERKPLAATS)
ROLF VAN BOXMEER (BOSCH ARCHITECTUUR INITIATIEF)

REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS

blz.

INHOUDSOPGAVE

4. INTRODUCTIE REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS
- MICHIEL DE LANGE

8. HOE HET BEGON: ACHTERGROND REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS
- TESSA PETERS EN ROLF VAN BOXMEER

12. DRIE TEAMS DRIE SPELINTERVENTIES
- MICHIEL DE LANGE

15. SPELEN VOOR DE TOEKOMST: HOE (DIGITALE) SPELINTERVENTIES LEEGSTAANDE FABRIEKEN NIEUW LEVEN INBLAZEN EN EIGENAARSCHAP VERSTERKEN
- MICHIEL DE LANGE

27. SHARED SPACES
- KLAAS KUITENBROUWER

30. ARE YOU GAME?
- HANS VENHUIZEN

33. EERST SPELEN, DAN ONTWERPEN | LEVE DE KRIMP!
- STUDIO PAPAVER

37. CONCLUSIES EN AANBEVELINGEN
- MICHIEL DE LANGE

48. COLOFON

INTRODUCTIE REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS

MICHIEL DE LANGE

Wat gebeurt er wanneer architecten en game-ontwerpers samen een spelervaring bedenken om een leegstaande fabriek nieuw leven in te blazen? Hoe kan spel verschillende groepen mensen bij elkaar brengen om het over de toekomst van die fabrieklocatie te hebben en hen zo mede-eigenaar van stedelijke ontwikkelingen te maken?

In het project *Rezone Playful Interventions* werkten drie teams van vernieuwende architectuur- en stedenbouwbureaus en gamestudio's samen aan een ruimtelijk spelontwerp in een bijna leegstaande fabriek. Dit speelde zich af op twee verdiepingen van Mengvoederfabriek De Heus aan de rand van het centrum van Den Bosch. Deze fabriek is deels nog in gebruik maar staat op het punt om verlaten te worden. Het doel was om bezoekers, buurtbewoners en andere stakeholders in een vroeg stadium op een speelse manier te betrekken bij deze locatie en bij de kwestie van de dreigende leegstand van industrieel erfgoed. Het project was een initiatief van culturele organisaties het Bosch Architectuur Initiatief (BAI) en de Digitale Werkplaats (DW) in Den Bosch, in samenwerking met Michiel de Lange van The Mobile City.

In Nederland staat volgens cijfers van de NVM uit februari 2014 meer dan 8 miljoen m² commercieel vastgoed langdurig leeg. Dat komt mede door de opkomst van digitale informatietechnologieën, toegenomen mobiliteit, het uitbesteden van productie naar elders en het financieel-economisch tij. Leegstand heeft gevolgen voor de stedelijke cultuur maar soms wordt het onterecht benaderd als een economische kwestie: kantoren worden niet gebruikt en dat is zonde. Men vergeet vaak de sociale en culturele kant van het verhaal. Leegstand heeft een negatieve invloed op de identiteit en betrokkenheid van mensen en de leefbaarheid van buurten. Wanneer mensen en bedrijven vertrekken, verdwijnt ook kennis, ambacht en innovatiekracht. Zo kunnen steden in een neerwaartse spiraal terechtkomen van leegstand, afnemende leefbaarheid en participatie en toenemende leegloop en krimp. Dit raakt vooral kleinere Nederlandse provinciesteden. Het besef groeit dat de manier waarop we steden maken en beheren anders moet: niet langer top-down en louter institutioneel gedreven maar door het betrekken van belanghebbenden die eigenaarschap voelen bij een kwestie zoals leegstand.

Voor leegstaande industriële locaties lijkt sloop een oplossing. Maar niet in het geval van architectonisch erfgoed zoals De Heus. Hoe kunnen we lege fabrieken op een creatieve manier hergebruiken en hoe betrek je hierbij diverse partijen die hierin een belang hebben of zouden kunnen hebben? Volgens de initiatiefnemers van *Rezone Playful Interventions* ligt de mogelijke waarde niet zozeer in economisch gedreven langetermijnplannen maar in tijdelijke culturele invullingen van dit soort bijzondere locaties met een sterke uitstraling.

« HET GEBIED WORDT DÉ CULTURELE HOTSPOT IN DEN BOSCH LANGS DE LIJN WILLEM II FABRIEK, VERKADEFABRIEK EN DE HEUS. »

Rezone

In deze publicatie kijken we naar de rol van spelinterventies in het revitaliseren van stedelijke leegstand. We beginnen bij het ontstaan van Rezone Playful Interventions uit de samenwerking van twee heel verschillende partners, BAI en DW. Dan komen de co-creaties en projecten van de drie teams aan bod die de spelinterventies hebben ontworpen. In een beschouwend essay reflecteren we op de rol van spel in het activeren van de stad en het creëren van een gevoel van 'eigenaarschap'. In de conclusie blikken we terug op het project, formuleren we een aantal lessen en kijken we vooruit naar hoe dit voorbeeld nagevolgd zou kunnen worden. De publicatie is voorts doorspekt met korte quotes van makers en initiatiefnemers.

Foto: Ferd van de Wiel

Foto: Ferd van de Wiel

Foto: Nikki Nordmann

Foto: Ferd van de Wiel

HOE HET BEGON

De achtergrond van Rezone Playful Interventions

TESSA PETERS EN ROLF VAN BOXMEER

De huidige stad is aan het veranderen. De explosieve opkomst van mobiele nieuwe media technologieën en verschillende financiële crises hebben bestaande ruimtelijke, sociale en economische structuren op hun kant gezet. Culturele organisaties worden in een ander daglicht geplaatst en worden uitgedaagd om maatschappelijk relevante programmering te ontwikkelen. Organisaties die werkzaam zijn in de stad zien hun speelveld veranderen en zoeken nieuwe samenwerkingen en nieuwe paden om te bewandelen. Het Bosch Architectuur Initiatief en de Digitale Werkplaats zijn twee culturele organisaties uit Den Bosch. Beide organisaties zijn actief op zoek naar nieuwe crossovers en innovatieve projecten die aansluiten bij een veranderende stad. Wat bij beide organisaties centraal staat is het betrekken van publiek en gebruikers bij de ontwikkeling van de programmering van de stad.

In 2012 heeft het Bosch Architectuur Initiatief de Digitale Werkplaats benaderd om gezamenlijk een initiatief te starten op het gebied van stad, nieuwe media en spel. Dit project kreeg de naam Rezone. Als eerste project is samen met de Utrechtse onderwijsinstelling de HKU een zogenaamde applied game ontwikkeld over leegstand: *Rezone the Game*. Dit was een succesvol project op verschillende vlakken. Nieuwe groepen publiek werden actief aangesproken bij stedelijke kwesties als leegstand, het genereerde veel media-aandacht, het was innovatief en maakte ook het bedrijfsleven geïnteresseerd. Door dit succes werd besloten het initiatief een vervolg te geven en de samenwerking tussen het BAI en DW duurzamer te maken.

Onder de noemer *Rezone* creëren BAI en DW momenteel verschillende projecten op het snijvlak van architectuur, stedelijke planning, kunst en nieuwe media. Het doel is om innovatieve (kunst)projecten te initiëren die de ruimtelijke kwaliteit van de stad verbeteren met als focus leegstaande gebouwen en ontwikkelgebieden. Rezone streeft erna om het publiek nadrukkelijker en op positieve wijze te betrekken bij de ontwikkeling van de stedelijke omgeving. Het experimentele karakter van dit soort projecten vormt de gezamenlijke interesse. De organisaties vullen elkaar goed aan en hebben de gezamenlijke ambitie om kwalitatief hoogwaardige projecten te ontwikkelen. De esthetische en sensorische ervaringen van stedelijke ruimte die centraal staan in het ene vakgebied complementeren de architectonische en stedenbouwkundige benaderingen van ruimte uit het andere vakgebied. Door vernieuwende totaalervaringen hopen BAI en DW een bijdrage te kunnen leveren aan de verbreding van hun eigen vakgebied én vakoverschrijdende ontwikkelingen in gang te zetten.

De gebruiker van de stad speelt een belangrijke rol. Graag horen wij hun mening en willen wij de betrokkenheid vergroten door hen actief te betrekken in het proces van ontwikkeling van een programma. Belangrijke vragen voor ons zijn: hoe kun je met nieuwe media en spel burgers actief betrekken bij stedelijke ontwikkelingen? Hoe kun je mensen een unieke ervaring meegeven? En hoe geef je burgers een plek in gebiedsontwikkeling?

Over de organisaties

Het Bosch Architectuur Initiatief (BAI) heeft als doelstelling om de ruimtelijke kwaliteit van de stad op verschillende manieren te bevorderen. Het BAI organiseert lezingen over actuele ruimtelijke issues, organiseert een jaarlijkse prijsvraag, en stimuleert met een educatieproject architectuur in het onderwijs. Ook nieuwe media technologieën worden ingezet om aansluiting te vinden bij een nieuw publiek. Met de door het BAI voor Den Bosch ontwikkelde UAR app is via augmented reality het verleden en de toekomst van de stad te zien op je mobiele telefoon. Nieuwe media is bij uitstek het medium om publiek (inter)actief te betrekken. Zie www.bai-denbosch.nl.

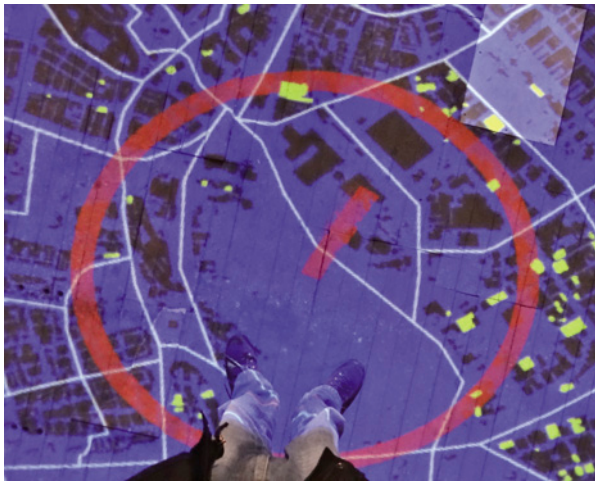
De Digitale Werkplaats (DW) is onderdeel van bART, een organisatie voor hedendaagse beeldende kunst. De focus van DW ligt op nieuwe media, (applied) gamedesign, crossovers en innovatie. Bij de projecten van DW staan naast het presenteren van actuele beeldende kunst, kennisverdieping, kennisdeling, een transparant werkproces en eigentijdse communicatie-uitingen centraal. Ook de (inter)actieve rol van het publiek staat centraal: er is geen strikte scheidslijn tussen de maker en de ontvanger. De DW richt zich vooral op de "nieuwe maker". Het gaat om een mentaliteit en een manier van werken: een ondernemende kunstenaar, die open staat voor vernieuwing, kritisch en inhoudelijk is, en mensen weet te verbinden. Zie www.dws-hertogenbosch.nl.

> « MET REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS HEBBEN WIJ MET OPZET ARCHITECTEN GEVRAAGD DIE ZICH NIET ZOZEER BEZIGHOUDEN MET VORMGEVING IN OPDRACHT MAAR MET PROGRAMMERING VANUIT EIGEN OPDRACHTGEVERSCHAP. »
>
> Rezone

Michiel de Lange is medeoprichter van The Mobile City, een platform voor onderzoek naar nieuwe media en de stad. Daarnaast is hij parttime docent in New Media Studies aan de Universiteit Utrecht, adviseur e-culture bij het Mediafonds en werkt hij als freelancer op het gebied van (mobiele) media en stedelijke cultuur. The Mobile City richt zich als denktank en onderzoeksgroep op de rol van digitale media in de stedelijke cultuur. De aandacht gaat specifiek uit naar de wisselwerking tussen de gebouwde omgeving, sociale processen en nieuwe mediatechnologieën. Dit doet The Mobile City in samenwerking met diverse partners uit de wereld van stedenbouw en architectuur, de nieuwe media. Zie www.themobilecity.nl.

Rezone the game / Foto: Ferd van de Wiel

Maurer United x Marieke Verbiesen / Foto: Marc Maurer



Mark van het Net , Playcity / Foto: Ferd van de Wiel

ZUS x FourceLabs / Foto: Tessa Peters

Floriane Pic en Joris Lipsch, Poetic Morphology / Foto: Ferd van de Wiel

DUS Architects x Monobanda / Foto: DUS Architects

DRIE TEAMS DRIE SPELINTERVENTIES

MICHIEL DE LANGE

MAURER UNITED × MARIEKE VERBIESEN
Two-Player Unvirtual Landscape

Two-Player Unvirtual Landscape is een fysiek spel dat voor elke bezoeker onmiddellijk herkenbaar is als midget golfbaan, inclusief hoogteverschillen en de beruchte zand- en waterbak. Het ontwerp is op grote schaal gebouwd en vult de gehele vierde etage van fabriek De Heus. Spelers beginnen op hetzelfde moment en spelen tegen elkaar om het snelst de baan te voltooien. Het linker traject is langer maar makkelijker, het rechter is korter maar moeilijker. Naast de interactiviteit van het spel zelf is er een lichtspoor dat reageert op de spelers. Middels sensoren in de installatie sturen spelers met hun bewegingen over de baan dit lichtspoor aan.

In 1998 richtten Marc Maurer en Nicole Maurer-Lemmens Maurer United Architects (MUA) op. Het bureau is in de loop der jaren gegroeid tot een organisatie die projecten realiseert op het gebied van urbanisme, architectuur, design en media. Ontwerpen wordt door Maurer United gezien als een serieus spel, waarbij het niveau van de spelers met de jaren groeit. www.maurerunited.nl

Marieke Verbiesen is een allround multimediakunstenaar die sinds 2003 animaties, games, design en electronische kunstprojecten ontwikkelt. Haar werk is geïnspireerd en gebaseerd op vintage hardware en computergames. Ze is oprichter van de samenwerkingsprojecten 8BitBox & Videohometraining en organiseerde workshops, lezingen, concerten en retro gaming happenings in Noorwegen en Nederland. www.marieke.nu/blog

De makers wilden een ruimtevullend spel ontwerpen voor bezoekers van alle leeftijden, van 8 tot 80. Het spel gaat de relatie aan met de fysieke locatie en laat mensen de fabrieksruimte op een nieuwe manier beleven. Zij stellen dat het spannende van de samenwerking tussen architect en game-ontwerper is om het publiek op speelse wijze te laten zien wat de potentie is van deze locatie en om de reputatie ervan te verbeteren. De makers: "Wij wilden graag iets groots maken dat spelers in beslag neemt en hen uitnodigt deel te worden van de ruimte. In ons geval is rolverdeling erg helder geweest: de architect zorgt voor de ruimtelijke kwaliteit en de spelontwerper voor de interactiviteit."

« WE WILDEN IETS THEATRAALS MAKEN DAT DERMATE GROOT IS DAT HET JE IN BESLAG NEEMT. »

« De kracht van spel is om mensen in staat te stellen om zich te verbeelden wat er mogelijk is in een ruimte. Spel is toegankelijk: bezoekers die spelen zijn actief en hebben invloed op de uitkomsten van het spel. Helemaal interessant wordt het wanneer mensen aan de haal gaan met het spel. Als maker heb je nooit volledige controle over het ontwerp. »

DUS ARCHITECTS × MONOBANDA
3RD

3RD creëert een speelse setting waarbij mensen door het opzetten van een helm met de ogen van een ander kijken naar de fysieke ruimte en hun eigen bewegingen en interacties hierin. Wanneer bezoekers een van de helmen opzetten zien ze de wereld en zichzelf daarin in de derde persoon op een mobiel scherm dat in de helm is geplaatst. Dit scherm in de helm toont live beelden die door een camera elders in de ruimte gemaakt worden. Samen betreden de dragers van de helmen van 3RD tijdelijk een andere desoriënterende dimensie en vormen een publieke sculptuur dat de fysieke en virtuele wereld verenigt. Er is geen vooraf bepaald doel, geen spelregels. Spelers zoeken zelf naar interessante interacties. Het project overbrugt de schijnbare tegenstellingen tussen afstand en nabijheid, anonimiteit en contact, vervreemding en ontmoeting.

DUS architecten is in 2004 opgericht door Hedwig Heinsman, Martine de Wit en Hans Vermeulen en bouwt 'publieke architectuur'. Dat is architectuur die het publieke domein beïnvloedt middels schaal 1:1 maquettes en proces- en strategie-ontwerp dat varieert van tijdelijke interieurs tot langdurende stedelijke transformatietrajecten. DUS gelooft in co-creatie en is mede-initiatiefnemer van de OPEN COOP, een creatieve coöperatie die elk stedelijk probleem kan vermalen tot een oplossing.
www.dusarchitects.com

Monobanda creëert speelse ruimtelijke ervaringen vanuit een persoonlijke artistieke overtuiging, bij onder meer musea, festivals, bedrijven en tentoonstellingen. De gezamenlijke passie is het creëren van een magisch moment dat zich kan uiten in een spel, een poëtische ervaring of een verrassende interactie tussen mensen. Voor Monobanda betekent spel toegankelijkheid, open communicatie, vrijheid, helderheid en creativiteit.
www.monobanda.nl

De makers: "Ondanks het feit dat wij als architecten en game-ontwerpers een verschillende professionele achtergrond hebben, delen wij in ons werk een referentiekader waarin het faciliteren van interacties tussen groepen mensen in een fysieke setting centraal staat. We wilden iets maken dat multi-interpretabel is, niet teveel voorschrijft en voor veel verschillende mensen interessant is. Snel nadat het idee ontstond zijn we gaan testen en itereren. Daarbij merkten we dat een simpel en sterk gegeven iets bijzonders kan opleveren. Met middelen die iedereen heeft, namelijk een mobiele telefoon, kun je een spelsituatie creëren."

« DE BRIEF WAS BEST COMPLEX. ENERZIJDS HET SPEELSE VAN DE DIVERSE SPELINTERVENTIES; ANDERZIJDS HET ZWARE THEMA VAN LEEGSTAND EN OWNERSHIP. »

« De kracht van spel is dat je mensen op een ludieke en interessante manier prikkelt om over een issue als leegstand na te denken. Spel is een eerste vonk. Het kan uitnodigen om te gaan praten met elkaar, zonder al te veel van tevoren uit te leggen. Leegstand is op dit moment een gegeven. Spelen met de aanwezige condities biedt de kans om er je voordeel mee te doen. »

ZUS × FOURCELABS
Unreal Estate

Unreal Estate is een spelsetting waarbij negen interieurs door knipperende overhangende lampen op de grond geprojecteerd worden. Het doel is dat spelers de knipperende tijdelijke projecties in de tijd fixeren door samen onder de lampen te gaan staan en zo alle negen velden permanent maken. Een sensor registreert of er mensen onder de lamp staan en zet de lamp aan. Maar pas op! Er zit een spook in het spel dat probeert velden terug te veroveren. Wanneer één van de lampen razendsnel begint te flikkeren moeten spelers maken dat ze wegkomen, anders is het game over.

ZUS (Zones Urbaines Sensibles) is in 2001 opgericht door Elma van Boxel (1975) en Kristian Koreman (1978). ZUS maakt plannen voor alle schalen van het hedendaagse stedelijke landschap, van politiek onderzoek tot ontwerpen voor specifieke objecten. ZUS werkt vanuit de overtuiging dat elke plek de potentie heeft om uniek en spannend te worden. www.zus.cc

FourceLabs bestaat uit interactie- en gamedesigners die speelse ervaringen ontwerpen in de publieke ruimte. FourceLabs werkt voor klanten uit de publieke en culturele sector. Binnen game-ontwerp richt Fourcelabs zich op spelruimten, spelend leren, spelevents en onderzoek en samenwerkingen. www.fourcelabs.com

Unreal Estate is een verkenning van het vastgoed van de toekomst: tijdelijk en flexibel. Het leeggeraakte fabriekscomplex De Heus schreeuwt om nieuwe functies en invullingen en dit project biedt bezoekers de mogelijkheid om hiermee te spelen. Zij moeten door hun bewegingen zelf de ruimten vormen. Mogelijke functies worden langs elkaar geprojecteerd, wachtend totdat spelers een nieuwe indeling componeren. Van badkamer tot club, van sportveld tot kas, de ruimte fantaseert en laat ze verschijnen en verdwijnen.

« HET SPELELEMENT ZIT HEM IN HET AANWAKKEREN VAN DE VERBEELDING, JE EEN VOORSTELLING KUNNEN MAKEN VAN DE RUIMTE: WAT KAN ER? »

De makers: "De samenwerking tussen architecten en game-ontwerpers heeft in ons geval geleid tot een idee dat de verbinding legt tussen de fysieke elementen in de fabriek en de gedragingen van mensen in die ruimte. Het concept moest recht doen aan de aard van de plek en het thema leegstand. Bezoekers moeten samen spelen om de ruimte te ontdekken en zich deze toe te eigenen. Onze interventie schrijft niet zozeer hoe mensen de ruimte moeten gebruiken maar is meer een toolbox voor het spelen met mogelijkheden. Je leert de eigenschappen van een ruimte kennen door ermee te spelen."

« Door spel kun je mensen uitnodigen om ergens te komen waar ze voorheen niet zouden komen. Ze kunnen op een lichte en tijdelijk manier interacteren en ingrijpen op een gebouw. Het abstracte thema leegstand wordt zo teruggebracht tot een menselijke schaal. » ←

→

SPELEN VOOR DE TOEKOMST

hoe (digitale) spelinterventies leegstaande fabrieken nieuw leven inblazen en eigenaarschap versterken

MICHIEL DE LANGE

"Wat als..?" Spel met mogelijkheden

De Mengvoederfabriek De Heus in Den Bosch is exemplarisch voor veel huidige veranderingen in stedelijk ruimtegebruik. Als mengvoederfabriek aan de rand van het stadscentrum zijn haar dagen voor de fabriek geteld. De gemeente heeft de fabriek enige jaren geleden opgekocht. Een masterplan met een totaalvisie voor het gebied is wel gemaakt maar niet doorgezet. De nabijgelegen voormalige Verkadefabriek en Willem II Fabriek zijn inmiddels belangrijke culturele werk- en ontmoetingsplekken van Den Bosch geworden die nieuwe groepen mensen naar het gebied weten te trekken. Zeer binnenkort komt De Heus leeg te staan. Wat kunnen we met deze locatie doen?

Vraagstukken over leegstand en hergebruik van voormalige fabrieken komen mede voort uit al langer geleden ingezette transitie van een industriële naar postindustriële samenleving en globaliseringsprocessen zoals het outsourcen van productieprocessen. Ook demografische verschuivingen, de langdurige malaise in de bouw en de opkomst van digitale informatietechnologieën hebben hun weerslag op ruimtegebruik van Nederlandse steden. Ons alledaagse leven in de stad is inmiddels verweven met digitale mediatechnologieën zoals mobiele telefoons, draadloos internet en locatiegebonden diensten. Deze media zorgen voor onomkeerbare verschuivingen in onze ruimtelijke patronen en voorkeuren. Wij gaan anders werken, wonen, reizen, consumeren en ontspannen.

Zulke verschuivingen vallen maar ten dele uit te drukken in kwantitatieve termen. Door een combinatie van factoren ontstaat een lagere bezettingsgraad van bestaande kantoorruimten en dat leidt tot leegstand die in cijfers te benoemen is. Lastiger - deels omdat we er nog volop inzitten - is het om de vinger te leggen op kwalitatieve verschuivingen in ruimtelijke patronen. De zogenaamde 'creatieve klasse' bijvoorbeeld wil in spannende locaties wonen, werken en ontspannen, waardoor de vraag naar specifieke plekken zoals fabrieklocaties met een sterke uitstraling stijgt maar die van "gewonere" plekken juist afneemt. En met nieuwe mediatechnologieën gaan mensen en organi-

saties andere rollen spelen op de vastgoedmarkt. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer mensen zichzelf via sociale media gaan organiseren in collectieven en gezamenlijk opdrachtgever of ondernemer worden, in plaats van als eindgebruiker achteraan de keten te staan.

Hoe kunnen we grip krijgen op dit soort ontwikkelingen en hier sturing aan geven? En concreter, wat is de toekomst van de binnenkort leegstaande fabriek De Heus? Het zou naïef zijn om te hopen op een terugkeer naar de situatie van vroeger, waarbij door een aantrekkende vraag de leegstand vanzelf oplost en een masterplan voor hergebruik levensvatbaar kan zijn. Wat dan wel? Het eerlijke antwoord is: we weten het niet. Het beste wat we daarom kunnen doen is experimenteren met mogelijke alternatieven voor de toekomst. Dat is precies wat Rezone Playful Interventions met de inzet van spel probeert te doen. Het vertrekpunt van alle spel is immers de impliciete vraag "wat als..?", een vraag die een virtuele wereld van mogelijkheden schept en onze verbeeldingskracht aan het werk zet. De spelinterventies in dit project gaan over het scheppen en verkennen van mogelijkheden om te spelen met alternatieve toekomstscenario's.

« IN PLAATS VAN DAT ER EEN MASTERPLAN KOMT, KAN DIT STUK VAN DEN BOSCH NU EEN FLEXIBELE STAD WORDEN. »
Rezone

In dit essay reflecteren we op de rol van spelinterventies bij de leegstand en herbestemming van voormalige fabrieken. Ook kijken we hoe diverse partijen bij dit soort kwesties betrokken kunnen raken en hoe hun gevoel van eigenaarschap versterkt kan worden. Rezone Playful Interventions biedt geen pasklare antwoorden. Het is een experiment, een verkenning van wat er mogelijk is wanneer ontwerpers met verstand van ruimtelijke en stedelijke kwesties samenwerken met ontwerpers van interactieve spelervaringen die mensen activeren. Tijdens het ontwikkelproces van Rezone Playful Interventions hebben de initiatiefnemers geprobeerd om diverse stakeholders (investeerders, ontwerpers, overheden, buurtbewoners, ondernemers) met elk hun eigen belangen samen te brengen en tot een gezamenlijke aanpak te komen waarbij ze elkaar aanvullen. Tenslotte heeft het project een stap gezet in de richting van het smeden van nieuwe collectieven met een gezamenlijke interesse in het gebied.

Leegstand en tijdelijke interventies

Medio 2013 staat in Nederland volgens uiteenlopende schattingen tussen de 7 en 8 miljoen m² kantoorruimte langdurig leeg [1]. Dit is krachtig verbeeld in het project VacantNL van bureau RAAAF, de Nederlandse inzending voor de Architectuurbiënnale van Venetië 2010 (www.raaaf.nl/nl/projects/439). Leegstand treft ook veel voormalige industriële locaties. Sloop lijkt soms een oplossing maar niet wanneer het belangrijk architectonisch erfgoed betreft. Tegelijkertijd is er een enorme vraag onder specifieke groepen, zoals onder meer studenten en starters op zoek naar woonruimte, kleine (creatieve) zelfstandigen op zoek naar werkruimte, en cultureel ondernemers binnen de *experience economy* op zoek naar bijzondere (tijdelijke) locaties met een sterke uitstraling. Echter, in deze tijden van financiële crisis in de bouwwereld is er bij institutionele partijen in het vastgoed weinig slagkracht om te innoveren en aan deze versnipperde vraag tegemoet te komen [2].

1. Zie onder andere de cijfers van DTZ Zadelhoff in hun jaarlijkse Vastgoedvisierapport http://www.dtz.nl.

2. Zie bijvoorbeeld het artikel "Leegstand vraagt om een 'out of the box'-benadering" van Mustafa Abdi en Niraj Sewraj www.gebiedsontwikkeling.nu/artikel/4001-leegstand-vraagt-om-een-out-of-the-box-benadering.

3. Zie Cristina Martinez-Fernandez, Ivonne Audirac, Sylvie Fol, and Emmanuèle Cunningham-Sabot. 2012. Shrinking Cities: Urban Challenges of Globalization. *International Journal of Urban and Regional Research* 36 (2): 213-225.

In het denken over leegstand en hergebruik wordt soms de sociale en culturele kant van het verhaal vergeten. De impact van leegstand op de identiteit, moraal en betrokkenheid van buurtbewoners in vaak groot. Het is niet louter een ruimtelijk vraagstuk. Bewoners die mobiel genoeg zijn om hun heil elders te zoeken, zijn juist degenen die kennis, ambacht en innovatiekracht meenemen. Zo kunnen steden door leegstand en *brain drain* in een neerwaartse spiraal terechtkomen van afnemende leefbaarheid en participatie en verdere leegloop en krimp [3].

Hoe komen we uit deze impasse? In tegenstelling tot louter economisch gedreven modellen die blijven uitgaan van groei, probeert Rezone Playful Interventions te verkennen hoe snelle en tijdelijke interventies met een sterk cultureel karakter bij kunnen dragen aan het vinden van oplossingen. In de publicatie *De flexibele stad: Oplossingen voor leegstand en krimp* (2013) stellen Tom Bergevoet en Maarten van Tuijl van bureau Temp. Architecture dat het traditionele ruimtelijke planmodel gebaseerd op langdurige economische en demografische groei in crisis verkeert. In hun urgente en lezenswaardige publicatie bespreken zij een reeks instrumenten voor flexibele stadsontwikkeling. Aan bod komen onder meer vernieuwingen in procesmatige methoden, bestuurlijke en juridische factoren, alternatieven businessmodellen, en ontwerptools waarbij vaak nieuwe mediatechnologieën een rol spelen. Interessant is dat tijd (met name veranderingen in de tijd) niet alleen een factor is geworden waarmee ruimtelijk ontwerpers inmiddels ook rekening moeten houden maar het is ook een nieuwe resource, een potentiële hulpbron voor aanpak van stedelijke vraagstukken.

Dit aspect van tijdelijkheid als resource voor nieuwe culturele waardecreatie is een belangrijk uitgangspunt in het project Rezone Playful

Interventions. Door middel van festivals en andere tijdelijke evenementen kun je de stad voortdurend opnieuw herprogrammeren. Rezone Playful Interventions probeert zo het thema van leegstand op de agenda te zetten, mensen een gevoel van eigenaarschap te geven en zo waarde te creëren voor het gebouw en gebied. Het tijdelijke festival is bedoeld als inspirerend evenement waarvan mensen enthousiast worden en een gevoel van betrokkenheid krijgen bij de locatie. Hierdoor kan een zekere buzz ontstaan rond een gebied. Voorts prikkelen de tijdelijke spelsettings bezoekers om hun eigen fantasie te gebruiken en ideeën te ontwikkelen voor een mogelijke toekomst voor gebouw of gebied. Dit kan het gevoel van 'eigenaarschap' bij bezoekers aanwakkeren.

'Ownership': je eigenaar voelen van de stad

Wat is dit 'eigenaarschap' precies? Een belangrijk begrip in de ontwikkeling van *Rezone Playful Interventions* is deze notie van eigenaarschap (*ownership*), oftewel de mate waarin groepen mensen zich betrokken voelen bij een complexe stedelijke kwestie zoals leegstand en de ruimte nemen om zelf actie te ondernemen [4]. Sinds een aantal jaar staat dit begrip hoog op de agenda van zowel stedenbouwers als in de wereld van de nieuwe media [5]. De onderliggende vraag is: hoe houden we onze steden die steeds complexer worden leefbaar en levendig? Hoe ontwerpen we steden waar burgers zich thuisvoelen, waar ze het gevoel hebben dat de stad ook van hen is, en waar zij in staat zijn om gedeelde kwesties en belangen zoals leegstand aan te pakken? Het begrip *ownership* biedt een concrete aanpak door zich te richten op de volgende elementen:

I Het organiseren van nieuwe genetwerkte publieken;
II Het definiëren van een gemeenschappelijke issue;
III Het aanspreken, ontwikkelen en bundelen van resources;
IV Het creëren van engagement
V Het bieden van een handelingsperspectief

I Nieuwe publieken vormen

'Genetwerkte publieken' zijn groepen die niet langer georganiseerd zijn rond lokale plekken en situaties of tot dezelfde sociale categorie behoren maar die zich met behulp van nieuw media verenigen rond specifieke gedeelde belangen en daar ook een deel van hun identiteit aan ontlenen. Belanghebbenden hoeven niet per se te bestaan uit de traditionele lokale op de buurt georiënteerde communities. Het kunnen ook mensen zijn met een belang in het vraagstuk die zich via netwerken verbinden in plaats van lokaal.

4. Zie deze publicaties: Michiel de Lange en Martijn de Waal. 2011. Ownership in De Hybride Stad. Amsterdam. http://www.virtueelplatform.nl/ownership; Michiel de Lange en Martijn de Waal. 2013. Owning the City: New Media and Citizen Engagement in Urban Design. *First Monday, special issue "Media & the city"* 18 (11). http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4954.

5. In 2012 organiseerden Virtueel Platform en The Mobile City in samenwerking met architectuurplatform ARCAM het event 'Social Cities of Tomorrow' waarin *ownership* centraal stond; Nieuwe media festival PICNIC 2012 had als thema "New Ownership: the shift from top down to bottom up"; de Ruimtevolk Expeditie 2012 heette "Nieuw eigenaarschap in de ruimtelijke ordening"; Cities the Magazine doet een onderzoeksproject genaamd "We Own The City" http://citiesthemagazine.com/2013/we-own-the-city/.

Hoe zorg je ervoor dat stakeholders zich verenigen rond een issue?

In het geval van Rezone Playful Interventions zijn er diverse bijeenkomsten georganiseerd waarbij uiteenlopende partijen met een belang in het gebied vertegenwoordigd waren. Dat liep uiteen van een jongerencentrum naast de fabriek tot onderwijsinstellingen waarvan studenten geïnteresseerd waren in het toepassen van interactieve media voor stedelijke vraagstukken tot makelaars en vastgoedbeheerders tot gemeente en bestuur. Door hen uit te nodigen om mee te denken over de ontwikkeling van een ruimtelijke spelinterventie maakten deze verschillende partijen onderling kennis en raakten zij met elkaar aan de praat.

II Gemeenschappelijke issue benoemen

Ownership gaat over de mate waarin stedelingen zich verantwoordelijk voelen voor kwesties met een gemeenschappelijk belang en zich deze kunnen toe-eigenen. Dit zijn complexe en collectieve kwesties zoals leegstand van publiek vastgoed waarbij meerdere partijen zijn betrokken. Korte en lange termijn belangen van diverse partijen lopen vaak uiteen waardoor het lastig is om een gemeenschappelijk definitie van het probleem te vinden, laat staan een oplossing waar iedereen zich prettig bij voelt. Bovendien kan een enkele interventie weer onvoorspelbare gevolgen hebben waardoor de uitgangssituatie verschuift.

Wat is precies het probleem waarover alle betrokkenen het eens kunnen worden?

Rezone Playful Interventions gaat over leegstand. Maar wat is leegstand precies en voor wie is dit eigenlijk een probleem? Uit onze gesprekken met stakeholders blijkt dat allerminst eenduidig. Waar de een het heeft over langdurige niet-bezetting van vastgoed kan het voor de ander ook gaan om huurachterstand. Daarnaast geven zij aan dat je leegstand ook in de ruimtelijke context moet zien: een enkel gebouw is nog niet zo dramatisch maar meerdere lege plekken dicht bij elkaar in de stad kunnen dat wel worden. Ook is leegstand een genetwerkt probleem: als je op de ene plek in de stad iets doet aan leegstand, bijvoorbeeld de huren drastisch verlagen en/of creatieven verleiden om hun intrek te nemen in postindustrieel erfgoed, loop je het risico dat er een substitutie-effect of 'waterbed-effect' optreedt waarbij elders leegloop ontstaat. Door samen te spelen konden stakeholders deze kwestie helderder benoemen. Zij konden in korte tijd een gedeeld kader en vocabulaire ontwikkelen om - naast hun uiteenlopende perspectieven vanuit het eigen belang - ook het gemeenschappelijke belang in de kwestie van leegstand te formuleren.

III Resources ontwikkelen en delen

Het idee van *ownership* als een niet-exclusief eigendomsrecht (proprietorship) maar een inclusief eigenaarschap houdt in dat individuele betrokkenen iets bijdragen aan het collectief. Wanneer velen hun resources poolen kan er een schaalvergroting ontstaan die interessant is. Een voorbeeld is het delen van privé-bezit dat meestal toch ongebruikt staat,

zoals auto's en gereedschap [6]. Wat zijn dan die resources? Naast geld kunnen waardevolle resources ook bestaan uit tijd, werkruimte, kennis, sociaal netwerk, tools, vaardigheden, materialen, ideeën, leiderschap enzovoorts. Dit zijn allemaal verschillende vormen van 'kapitaal' (economisch, sociaal, cultureel, etc.) die elkaar aanvullen. In de eerste plaats moet het aantrekkelijk zijn voor mensen om iets met elkaar te delen. Van belang is hierbij dat anderen kunnen zien wat individuen bijdragen, om het 'free rider' probleem te vermijden dat mensen wel nemen maar niet geven. Door het delen van resources ontwikkelen mensen tevens nieuwe vaardigheden, nieuwe soorten kennis, netwerken, enzovoorts. Dit leeraspect is cruciaal in het opbouwen van kapitaal en creëren van nieuwe waarde. Tenslotte is hierbij van belang om een duurzaam businessmodel te hebben waarbij stakeholders een 'return on investment' van hun resources krijgen.

Hoe ontstaat wederkerigheid tussen partijen?

In het geval van Rezone is er met name kennis, betrokkenheid en tijd gedeeld tussen diverse partijen. Ook is het leerelement sterk aanwezig, onder meer in de samenwerking tussen architecten en game ontwikkelaars, door het uitwisselen van inzichten tijdens stakeholder meetings en niet in de laatste plaats door de activiteit van het spelen zelf. Zo is er rond de binnenkort leegstaande fabriek al in een vroeg stadium 'kapitaal' gevormd. Dit is nog grotendeels 'virtueel kapitaal', dat wil zeggen nog niet benut maar in potentie aanwezig. Er zijn nu vele bezoekers die de plek op een positieve manier hebben leren kennen, de issue van leegstand beter snappen en zich een voorstelling hebben kunnen vormen van wat er mogelijk is met de plek. Dit kan van waarde blijken wanneer hier in de toekomst meer activiteiten plaatsvinden. Stel je voor dat er maar een paar ondernemende bezoekers zijn met een goed idee: "wat als ik iets zou beginnen in deze fabriek?"

IV Engagement creëren

Mensen hebben vaak een eerste prikkel nodig om zich ergens toe te verhouden en zich daadwerkelijk mede-eigenaar te voelen van een kwestie. Ten eerste moeten ze ervan weten (communicatie) en ten tweede is er een vonk nodig die hen in beweging zet (activatie). Spel kan een goed medium zijn voor het creëren van een buzz rond een issue en het prikkelen van gevoel, omdat het mensen uit hun alledaagse comfortzone haalt. Het biedt plezier en een positief gevoel en kan uitnodigen tot het herhalen van een actie (opnieuw spelen). Vraag hierbij is wel hoe je een duurzaam engagement tot stand brengt dat langer duurt dan de duur van het spel zelf.

« UITDAGINGEN ZIJN HET PROGRAMMEREN VAN EEN GEBOUW OP DEZE SCHAALGROOTTE, EEN GEZAMENLIJK BELANG SMEDEN TUSSEN VERSCHILLENDE PARTIJEN EN HET MOBILISEREN VAN NIEUWE ACTIEVE PUBLIEKEN. »

Rezone

Wat beweegt mensen om zich ergens aan te verbinden en mee te doen?

Voor de meeste Bosschenaren heeft de veevoedermengfabriek geen goede reputatie en wordt hij geassocieerd met stankoverlast. Rezone laat mensen deze plek eens op een hele andere manier leren kennen, namelijk als een prachtig gebouw en spannende locatie waar vernieuwende events plaatsvinden. Een tijdelijke verandering van functie kan dus zo een eerste vonk zijn die mensen betrekt bij een plek. Spel is bij uitstek een manier om mensen te engageren. Immers, een spel prikkelt, is leuk om te doen en dompelt mensen tijdelijk onder in een andere wereld.

6. Dit wordt ook wel 'collaborative consumption' genoemd (www.collaborativeconsumption.com/about).

7. Zie Roger Caillois. 2001. *Man, Play, and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

V Actie mogelijk maken

Complexe issues zijn vaak abstract en lijken soms onoplosbaar. De kunst is om een handelingsperspectief te bieden waardoor betrokkenen het gevoel krijgen dat hun inzet en acties ertoe doen zodat dat zij eigenaarschap gaan voelen. Dit betekent dat interventies vaak een lokaal en situatie-specifiek karakter hebben. Dat is de schaal waarop mensen kunnen handelen. Meerdere stakeholders spelen elk een eigen rol in een proces van co-creatie. Ook belangrijk zijn snelle feedback-loops: mensen moeten snel resultaten van hun acties zien, zodat ze weten dat er iets in beweging gezet wordt. Hiervoor is prototyping ideaal: je kunt meteen de eerste resultaten zien, testen samen met publieken en het ontwerp bijstellen.

Welke handelingsruimte hebben de betrokkenen om zelf actie te ondernemen?

Het interactieve spelelement van Rezone Playful Interventions maakt het voor bezoekers niet alleen mogelijk om de fabriek te bekijken als toeschouwer maar ook om een actieve rol te spelen, in te grijpen in de ruimte of zelf de ruimtelijke interactie vorm te geven en meteen resultaat te zien, hoe tijdelijk ook. Daarnaast zijn de bijeenkomsten met stakeholders erop gericht om hen een stem te geven in hoe de projecten zich zouden kunnen ontwikkelen. Rezone zou nog sterker kunnen inzetten op het aanreiken van handelingsperspectieven. De initiatiefnemers van Rezone hebben de ambitie om onder meer Rezone the Game verder te ontwikkelen en rond het gebied van De Heus actief te blijven. In de toekomst zullen zij stakeholders zo nog meer handvatten kunnen bieden om op basis van spel ideeën te kunnen testen en echte beslissingen te nemen over leegstand.

Spelinterventies in de stad

In *Rezone Playful Interventions* raken leegstand, eigenaarschap en de rol van digitale media en spel in de stad elkaar. Wat verstaan we onder spel? De Franse filosoof Roger Caillois maakt een zinvol onderscheid tussen *play* en *games* dat in het Nederlands lastiger te maken is maar ongeveer overeenkomt met spelen en spel [7]. *Play* is vrij, spontaan, niet doelgeorienteerd maar intrinsiek gemotiveerd en gericht op het voortzetten van het spelen. *Games* zijn regelgeleid, worden vaak op een serieuze manier gespeeld, zijn gericht op een extern doel (winnen) en daarmee inherent eindig. De projecten van

Rezone Playful Interventions liggen dichter bij play dan tegen games. Met name 3RD en Unreal Estate neigen naar play; Two-Player Unvirtual Landscape zou je een game kunnen noemen. Bij *play* gaat het minder om het precies volgen van regels. In *play* staat het spelen met de regels van het spel zelf vaak centraal in de spelbeleving. Speltheoretici zoals Gregory Bateson en Brian Sutton-Smith noemen dit *metaplay* [8]. Dit geeft de spelers dus de mogelijkheid om zelf actief te spelen met bestaande regels en kaders.

Volgens de Nederlandse historicus Johan Huizinga, auteur van het baanbrekende werk *Homo ludens* uit 1938 is spel niet zozeer onderdeel van cultuur maar staat spel aan de oorsprong ervan [9]. Spel is cultuurscheppend omdat het ruimte biedt voor vernieuwing. Spel biedt een veilige ruimte voor experimenten, innovaties en nieuwe samenwerkingen zonder dat mislukkingen direct ernstige consequenties hebben. Huizinga's idee dat spel cultuurscheppend en gemeenschapvormend is, suggereert dat toepassingen van spel in stedelijke maakprocessen zoals bij Rezone Playful Interventions bijdragen aan verschuivingen van cultuur, zowel de dominante planningscultuur als ook stedelijke cultuur in bredere zin. Rezone Playful Interventions sluit zo aan bij het idee dat burgers niet alleen passieve gebruikers zijn van hun stad maar dat zij door te spelen een actieve rol kunnen innemen naast de stedelijke professionals als mede-ontwerpers van hun eigen leefomgeving. Door op speelse wijze aan co-creatie te doen kan eigenaarschap ontstaan. Burgers creëren hun eigen stedelijke cultuur in plaats van dit over te laten aan overheden, bedrijven en professionals. Belanghebbenden ontmoeten elkaar in een vrolijke atmosfeer in plaats van aan de serieuze onderhandelingstafel. Door samen te spelen kan vertrouwen ontstaan. Zo kan spel bijdragen aan het smeden van nieuwe sociale verbanden of bestendigen van bestaande relaties. Bij een complex probleem als leegstand kan spel dienen als katalysator. Speelse maakprocessen geven vorm aan bestaande en nieuwe relaties tussen mens en ruimte, tussen mensen onderling en uiteindelijk ook tussen de mens en zichzelf.

« BIJ GAMES ZIJN MENSEN ONDERDEEL VAN DE INSTALLATIE. ZE ZIJN BEZOEKER MAAR STUREN OOK AAN. DE KRACHT VAN GAMES IS OM MENSEN TE BETREKKEN BIJ HET WERK. »

Maurer United x Marieke Verbiesen

Speltheoretici en -makers gebruiken vaak het aan Huizinga ontleende begrip *magic circle* (tovercirkel). Hiermee stellen zij dat spel plaatsvindt in een door tijd en ruimte en door sociale conventies begrensde situatie. De *magic circle* vormt het onderscheid tussen spel en het alledaagse leven. Echter, die grens is steeds minder duidelijk te trekken. Zo zijn er *pervasive games*, spelvormen die gebruik maken van locatiegebonden technologieën en de stad zelf als spelbord beschouwen. Anders dan Rezone Playful Interventions hebben ze niet primair het doel om in te grijpen in het fysieke ontwerp of de cultuur van de stad. Een ander hedendaags speels

verschijnsel waarbij de grens tussen spelsituatie en de alledaagse stad vervaagt zijn *flash mobs* waarbij mensen zich via sociale media verzamelen om iets geks te doen in de stedelijke ruimte en deze zich tijdelijk toe te eigenen. De vraag hierbij is wat er nou blijvend verandert door dit soort spelinterventies. Tenslotte is een vrij recente ontwikkeling in de game-wereld *serious games*, waarbij het de bedoeling is om computergames niet uitsluitend in te zetten vanwege hun entertainmentwaarde maar ook voor serieuze doelen zoals bijvoorbeeld educatie. De gedachte is dat het toepassen van spel en spelprincipes kan bijdragen aan het oplossen van echte problemen. Bij deze vormen van (digitaal) spel is het de bedoeling dat spelsituaties doorwerken in de 'echte wereld'. Voor die ontwikkelingen bestaan diverse en deels overlappende termen: *serious games, games for change, applied games, gamification* (meer hierover in de conclusie). Tot nu toe zijn serious games voor stedelijke problemen veelal simulatieomgevingen waarbinnen processen en uitkomsten van (beleids)beslissingen kunnen worden getest. Rezone Playful Interventions probeert sterker in te zetten op een gevoel van eigenaarschap bij de stad dan *pervasive games*, langdurige vormen van eigenaarschap te bewerkstelligen dan *flash mobs* en simpelweg leuker te zijn dan *serious games*.

8. Zie o.a. Brian Sutton-Smith. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press. p. 147.

9. Zie Johan Huizinga. 1951. *Homo Ludens: Proeve Eener Bepaling Van Het Spel-Element Der Cultuur*. 3rd edition ed. Haarlem: H.D. Tjeenk-Willink & Zoon N.V (http://dare.uva.nl/aup/nl/record/301883).

10. Zie http://merijnoudenampsen.org/2013/03/27/aldo-van-eyck-and-the-city-as-playground/.

Op het eerste gezicht lijkt het vreemd om door middel van spel een serieus en complex vraagstuk zoals stedelijke leegstand aan te pakken. De relatie tussen stad en spel is evenwel niet nieuw. We kunnen vier thema's onderscheiden. Ten eerste is de stad altijd een plek geweest voor vertier. In de klassieke oudheid had de arena een centrale plek in de stad ("brood en spelen"). Inmiddels is menig stadscentrum een arena voor vermaak. Ook Rezone biedt zulk stedelijk vermaak maar wel met een actieve rol voor de bezoeker.

Een tweede thema in de relatie stad en spel is die van spel als opvoedingsinstrument in een humanistisch ideaal van *Bildung*. Architect Aldo van Eyk begon vlak na de Tweede Wereldoorlog met het aanleggen van speeltuinen in kapotte stukken stad. Voor Van Eyk stond spel lijnrecht tegenover het functionalistische denken van stedelijk planning en gaf het burgers de kans om hun creativiteit aan te spreken en zichzelf te ontwikkelen. Bovendien, zo stelt Merijn Oudenampsen, was spel voor Van Eyk een manier voor mensen om eigenaarschap te voelen over de stad en zich er thuis te voelen [10]. Spel en stedelijke leegstand zijn dus al langer met elkaar verbonden. De parallel moge duidelijk zijn: zoals spel bij Van Eyk bijdroeg aan de revitalisering van de wederopbouwstad van na de Tweede Wereldoorlog door mensen een speelplek te geven, zo zouden hedendaagse vormen van spel een rol kunnen spelen bij de revitalisering van postindustriële leegstand en krimp door de creativiteit van mensen aan te spreken in plaats van uitsluitend de (economische) ratio.

Een derde thema, naast spel als vermaak en opvoeding, is dat van subversief spel. Critici in de '60-er jaren van de twintigste eeuw wezen naar de stad met zijn opkomende consumptiecultuur en spraken over de spektakelmaatschappij. Zij poogden door ludieke interventies de burgerij wakker te schudden. Spel zetten zij in als omdraaiing van 'het normale'. Tegenwoordige vormen van subversief spel waarbij de stedelijke ruimte op een niet-geplande manier gebruikt wordt zijn bijvoorbeeld *skateboarding, freerunning en parkour* [11]. Hoewel subversiviteit geen expliciete doelstelling is bij Rezone, bestaat er een parallel in het idee van niet-gepland gebruik door het openen van speelruimte voor alternatieve vormen van toe-eigening van onderaf.

Een vierde thema, tenslotte, in het denken over stad en spel is dat van de stedelijke setting als alledaags theater. Al voor het actief cultiveren van het publieke leven in steden na onder andere de aanleg van de brede Parijse boulevards en de opkomst van de flaneur, waren steden plekken waar mensen kwamen om elkaar te zien en gezien te worden. Vaak droegen zij maskers of dosten zij zich uitbundig uit. In de grote stad, waar mensen voornamelijk leven tussen vreemden, is het spelen van rollen de normale gang van zaken in alledaagse interacties. Wat wij beschouwen als de alledaagse realiteit is in feite gestoeld op 'doen alsof' [12]. Ook dit thema speelt impliciet een rol in Rezone Playful Interventions in de vermenging van alledaagse stedelijke locaties en interacties met spelsituaties waarbij de grens tussen beide niet helder te trekken is. Ook in Rezone staat spelen, het 'doen alsof', aan de basis van het creëren van toekomstige mogelijke realiteiten voor de fabriekslocatie. Dit theatrale spel komt prachtig tot uitdrukking in de maskers van 3RD.

Conclusie: "wat als het nu eens anders was?"

We begonnen dit essay met de stelling dat spel door zijn 'virtuele' karakter bij uitstek geschikt is te experimenteren met de onzekerheden rond het vraagstuk van leegstand. Spel is altijd virtueel in de zin van dat het een kader schept om met verschillende mogelijkheden en onzekere uitkomsten te spelen. In virtuele spelsituaties kunnen mensen 'mogelijke werelden' verkennen. We sluiten af met een beschouwing van de manier waarop Rezone Playful Interventions een bijdrage heeft geleverd aan de issue van leegstand en het versterken van eigenaarschap middels spel.

We zagen hierboven al dat Rezone Playful Interventions dichter tegen *play* aanligt dan tegen *games*. Door het spelen met de regels van het spel kunnen mensen 'out-of-the-box' denken en misschien zelfs met creatieve oplossingen komen voor schijnbaar vastgeroeste complexe stedelijke problemen zoals leegstand [13]. Play maakt experimenteren door stakeholders mogelijk omdat spel een veilige ruimte biedt waarbij deelnemers kunnen doen alsof en tegelijkertijd wel de eventuele consequenties van hun handelen kunnen overzien ("wat als het echt was...?"). Tevens betekent spelen in de zin van *play* plezier en vreugde. Spelen is leuk. Het spreekt de intrinsieke motivatie van mensen aan en kan daarom de betrokkenheid op de langere termijn vergroten.

Spel maakt het verder mogelijk om een positief verhaal te vertellen over de specifieke fabriekslocatie en meer in het algemeen over de kansen en mogelijkheden rond leegstand in Den Bosch. Hierbij staat een plezierige en bijzondere ervaring voorop, in plaats van leegstand als onoverkomelijk probleem te presenteren. Middels spel zijn nieuwe publieken aangesproken om de locatie te bezoeken, andere mensen dan de gebruikelijke groep bezorgde bewoners. Deze mensen hebben tijdelijke verbanden gesmeed door samen te spelen.

Voorts is er in de programmering van Rezone Playful Interventions nagedacht over een voortdurende wisselende invulling van de agenda. Met andere woorden, er is nagedacht over *replayability*, het telkens opnieuw bezoeken van de plek om nog een keer te spelen.

Anders dan bij het lezen van een verhaal of kijken van een televisieprogramma waarbij je geen invloed hebt op de uitkomst, ben je als speler door de interactiviteit van spel eigenaar van de uitkomsten: *jij* hebt het gedaan, het is *jouw* verdienste. Dit sluit beter aan bij de huidige opvattingen over actief burgerschap en de participatiemaatschappij (hoewel hier wel wat op af te dingen valt als het betekent dat instituties verantwoordelijkheden van zich afschuiven).

In verband met de gebiedskwaliteit van een plek of gebouw kan spel een middel zijn om een enkelvoudige visie op de functie te verruilen voor visies waarin meervoudige functies en parallelle ontwikkelprocessen mogelijk zijn. Zoals gezegd, de kernformule van spel is "wat als...?" Zo kan een oneindig vat aan fantasie worden aangesproken. In spel kunnen mensen zich een voorstelling maken van mogelijke andere functies, belevingen, waarden en deze testen. Spel is een veilige omgeving om te experimenteren, te falen zonder ernstige consequenties en weer opnieuw te beginnen en nog harder te proberen.

Verschillende theoretici hebben erop gewezen dat ruimte in games - zelfs de meest moderne videogames - nooit perfect realistische simulaties zijn maar altijd reductief. Ze reproduceren elementen uit de echte wereld maar scheppen tegelijkertijd nieuw regels en kaders. Zo leren speler zich snel aan te passen aan veranderende omstandigheden. Tegelijkertijd leren zij het artificiële, geconstrueerde karakter van regels en procedures te doorzien. Zo kunnen zij voortdurend de vraag blijven stellen: "wat als het nu eens anders was?" Die houding, die manier van denken en deze vraag zijn bij uitstek de drijvende krachten achter (maatschappelijke) innovatie [14]. Juist voor een kwestie als leegstand waar veel vastgeroeste ideeën bestaan en belangen op het spel staan, kan dit erg verfrissend werken. ←

11. Op Youtube staan veel filmpjes hiervan, zie bijvoorbeeld: https://www.youtube.com/watch?v=NX7QNWEGcNI.

12. Socioloog Erving Goffman is één van de bekendste vertolkers van deze visie op de stad als alledaags theater. Zie Erving Goffman. 1959. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, N.Y.,: Doubleday.

13. Zie ook dit artikel over Rezone the Game uit 2012 op http://rezone.eu/post-7-nl-2/.

14. Zie dit interview met game onderzoeker en -ontwikkelaar Kurt Squire over "Civic Engagement Through Digital Games" http://www.edutopia.org/kurt-squire-games-civic-engagement-video; of het werk van game-onderzoeker Ian Bogost over 'procedural rhetoric' op http://bogost.com.

Rezone 't Zand, tijdens kunstnacht / Foto: Ferd van de Wiel

Game of Skate / Foto: Tessa Peters

Bring Your Own Beamer Avond / Foto: Ferd van de Wiel

SHARED SPACES

KLAAS KUITENBROUWER

Klaas Kuitenbrouwer werkt bij Het Nieuwe Instituut. Hij ontwikkelde onder de noemer "Shared Space" een serie bijeenkomsten voor architecten en game-developers.

Het lijkt redelijk vanzelfsprekend dat game-ontwerpers en architecten geïnteresseerd zouden zijn in elkaars disciplines, want een verwantschap tussen hun praktijken is niet moeilijk te zien. In beide disciplines worden ruimtes ontworpen en gebouwd, meestal voor gedefinieerde soorten interactie tussen groepen mensen. Gamedesigners (van driedimensionale games) zijn een soort virtuele architecten en architecten zijn een soort interactieontwerpers voor de fysieke ruimte.

Ondanks deze paralellen is er weinig structurele uitwisseling tussen de disciplines en dat is toch ook weer niet vreemd: ze werken aan heel verschillende ontwerpopgaven voor heel verschillende publieken en binnen heel verschillende financiële structuren. Hun paden kruisten elkaar maar zelden. Maar dat is op een interessante manier aan het veranderen.

In de jaren '50 en '60 van de vorige eeuw waren er de nodige architecten, waaronder de befaamde Nederlandse Forumgroep[1] en bijvoorbeeld Constant Nieuwenhuijs[2], die de vragen van stedenbouw niet langer met functionalistische en puur instrumentele begrippen wilden benaderen, maar die liever werkten met concepten uit spelcultuur. Ze waren geïnteresseerd in de mogelijke architectonische betekenis van spel, maar hadden geen spelontwerpers om praktijk mee uit te wisselen. Zij moesten het doen (en deden het graag!) met de cultuur-historische benadering van Huizinga's *Homo Ludens*, (1938) dat de stelling ontwikkelt dat culturele patronen zo uiteenlopend als muziek, rechtspraak, oorlogsvoering en theater in feite allemaal doorontwikkelde vormen van spel zijn.

Huizinga wees op het ook voor architecten heel toepasbare begrippenpaar *game* en *play* - waar geen handzame Nederlandse variant van bestaat. *Game* is het spel als stabiele structuur van regels die een vrije ruimte voor het spelen (*play*) biedt, waarmee de structuur betekenis krijgt. Huizinga ziet dat de twee begrippen in elkaar te nestelen zijn en altijd uit elkaar kunnen blijven voortkomen: een geformaliseerd spel geeft aanleiding tot spelen en uit vrije vormen van spelen kunnen ook regels en vaste culturele gebruiken ontstaan. Deze wisselwerking speelde een vitale rol in de architectuuropvattingen van ondermeer Aldo van Eyck, Piet Blom, Constant Nieuwenhuijs en Yona Friedman [3].

Maar in die tijd waren spellen zelf vooral bordspellen als ganzenbord en mens-erger-je-niet, was spelontwerp een bescheiden hobby van een beperkte groep mensen, en voor zover zij zich bezighielden met het ontwerpen van

1. www.architectenweb.nl/aweb/archipedia/archipedia.asp?ID=16290

2. www.classic.archined.nl/news/9812/Babylon_e.html en www.notbored.org

3. www.yonafriedman.nl/

ruimte, ging dat om de zeer geabstraheerde, tweedimensionale ruimte van het kartonnen speelbord. Een minicomputer was een ding dat 'minder dan 25.000 dollar kostte, en minstens 4k aan geheugen bezat' [4]. De eerste video games voor de thuismarkt worden pas gemaakt in de vroege jaren '70 van de 20ste eeuw, en met 3D architectuur hadden die nog bijzonder weinig te maken.

2014

Anno 2014 beginnen de condities voor het kruisen van de paden van spelontwerpers en bouwkundigen gunstig te worden. Dit uit zich in spelontwerp, een grote economische sector, een veelzijdig ontwerpvak en daarnaast een metadiscipline met toepassingen in ondermeer onderwijs, communicatiestrategie en gezondheidszorg. De rol van de architect in de vormgeving van de gebouwde omgeving is sterk aan het veranderen, als effect van een complex aan economische, culturele en technologische ontwikkelingen. Waar de architect vroeger de eindverantwoordelijke auteur van een gebouw was, lijkt hij nu te transformeren tot vormgever van een proces voor ruimtelijke ontwikkeling waarin culturele, esthetische, economische, technische en sociale factoren op elkaar inspelen. Het software instrumentarium van de twee vakgebieden: de CAD-CAM suite en de leveleditor vertonen grote structurele overeenkomsten. En de 'participatiemaatschappij' vraagt om serieus spelontwerp.

Kijk bijvoorbeeld naar *Game Urbanism* [5] van Hans Venhuizen, zie *Play the City* [6] van Ekim Tan e.a.; voorbeelden van stedenbouwkundigen die spelprincipes omarmen als alternatief voor de rigide methoden die meestal worden gehanteerd bij de ontwikkeling van plannen voor stedelijk gebied. Het gaat hier overigens niet om de inzet van spelprincipes op het niveau van het gebouw, maar op een groter of generieker niveau: dat van de wijk of het bestemmingsplan.

Andersom zijn spelontwerpers ook geïnteresseerd in het werken met fysieke, ruimtelijke speelplekken. We hebben het dan over genres als *Urban Games* en *Pervasive Games* [7], die nadrukkelijk de stad als speelveld inzetten voor het creëren van nieuwe soorten hybride spelervaringen.

Maar wat zou er kunnen komen uit een rechtstreekse samenwerking tussen architecten en spelontwerpers op het niveau van het gebouw? Hoe verschillen de werkwijzen en kennisdomeinen van spelontwerpers en architecten op een productieve manier van elkaar? En wat voor hybride praktijk zou uit hun wisselwerking kunnen voortkomen?

Het begint altijd met het vaststellen van het gemeenschappelijke doel. Als dat duidelijk is, zoals bij Rezone Playful Interactions, kan de pret beginnen.

Bruikbaar verschil

Wat zouden architecten van spelontwerpers kunnen leren? [8] Dat het de kwaliteit van de *play* is waaraan je de kwaliteit van de *game* meet – dat die lichtheid dragend moet zijn. Het gebouw is ook op te vatten als middel voor een bedoeld effect, in plaats van als eindresultaat. Een plek kan zich gedragen als de conditie voor een proces, in plaats van als een statische eindvorm. Een gebouw mag iets voorlopigs zijn. En het draait altijd om de speler en de ruimte die voor hem of haar wordt gecreëerd. Een spelontwerper begint zo vroeg mogelijk met testen met spelers, het liefst al in het stadium waarin een spel alleen nog bestaat uit een paar regels op papier en post-it notes als speelfiguren.

Wat kan de spelontwerper leren van de architect? Dat gebouwde materie traagheid heeft die in een computer niet bestaat. Een gebouw wil langdurig van waarde kunnen zijn. De ontwikkeling van waardevolle nieuwe toepasbare concepten vraagt om een kritisch mechanisme waarmee oude praktijken verworpen worden vanwege hun mensbeeld of wereldbeeld, niet alleen vanwege een achterhaalde stand van de techniek. Een gebouw is een niet-vrijblijvende ingreep in het bestaande, niet een escapistisch elders: de magische cirkel van het speelveld [9] is wel degelijk deel van de wereld. Een gebouw is geen parallel universum. Het is de *game* die de *play* maakt.

Het soort praktijk waar we hier over speculeren is dan niet meer recht te doen als architectuur waarin spelprincipes worden toegepast, of als spel met architectuur als speelveld. Om het eigene te vinden en de ruimte te geven moeten we werken met nieuwe, meer geassembleerde concepten. En belangrijk is dan dat de deelnemers (de gebruikers van het gebouw) die precies zo snappen als de ontwerpers. Misschien hebben we het hier over ruimtelijke organisatiegames waarin elke beurt een paar weken of maanden kan duren? Misschien hebben we het hier, 50 jaar naar New Babylon, opnieuw over fysiek speelbare gebouwen?

« […] When one occupies oneself with New Babylon, everything else seems to have become unimportant. Yet the time has not yet come to give a conclusive answer to all the questions that present themselves. This is the dilemma of creative man [sic] today: yesterday's world has come to an end, the world of tomorrow is still dim in outline. By necessity, he continues to be the vague designer, the semi-player. He only suggests whereas he would like to play, he plays whereas he would like to give shape, he outlines only whereas he would like to be precise. But his outlines of the new world to come are important in that at last he deliberately turns away from the utilitarian world in which creativeness was only an escape and a protest, and that he becomes the interpreter of the new man, homo ludens. » ←

4. en.wikipedia.org/wiki/Minicomputer

5. hansvenhuizen.eu/?p=35,

6. www.playthecity.nl/

7. pervasivegames.wordpress.com/

8. Zie ook http://sharedspace.wikidot.com/ Hier staan de nog zeer relevante observaties van enkele workshops georganiseerd door Virtueel Platform in 2009 en 2010, onder de titel Shared Space, waarin de ontwerpt methoden van spelontwerpers en stedebouwkundigen naast elkaar werden gelegd.

9. De magische cirkel is de term die Johan Huizinga gebruikt voor de uitzonderlijke werkelijkheid van het speelveld, waar eigen regels gelden die daarbuiten niet bestaan.

10. Citaat Constant Nieuwenhuijs, 1970. Engelse vertaling: onbekend. Bron: www.notbored.org

ARE YOU GAME?

HANS VENHUIZEN

Hans Venhuizen onderzoekt door middel van spel de rol van cultuur in de ruimtelijke ordening. In 2010 publiceerde hij het boek "Game Urbanism, handleiding voor een nieuwe ruimtelijke ordening".

"We houden niet op met spelen omdat we oud worden, we worden oud omdat we stoppen met spelen", moet de Ierse schrijver George Bernard Shaw ooit hebben gezegd. Wanneer we naar de voorhoede van de gamificatie van de wereld luisteren dan snappen we meteen waarom. Het spel heeft talrijke kwaliteiten: het verbindt, bevrijdt en daagt uit, het verschaft doel, status, beloning en fantasie en bevordert bovendien vaardigheden, kennis, gemeenschapszin en engagement. In het kielzog van de computerspelindustrie ontvouwt zich een waaier aan speltoepassingen in de 'echte' wereld. Spelelementen worden ingezet voor educatie en training, voor simulatie en participatie maar ook voor marketing en productverkoop. Volgens kenners staan we aan de vooravond van een 'gameful design' van onze leefomgeving. Binnenkort zullen spelelementen ons stimuleren en vermaken maar ook ons gedrag manipuleren. Het spel is langzaam maar zeker van spelbord via console en smartphone in onze leefomgeving en daarmee ook in onszelf terechtgekomen. Met deze opmars nemen de mogelijkheden toe om met behulp van spel onze leefomgeving daadwerkelijk te veranderen. Hiervoor kunnen ruimteveranderaars - de generatie die geen onderscheid meer maakt tussen architect, stedenbouwkundige of ruimtelijk vormgever en die kwaliteiten van zowel ruimte- als spelontwerper in zich draagt - speltoepassingen ontwerpen die de gebruiker definitief van ruimteconsument tot ruimteproducent maakt.

Op het Planologisch Instituut Nijmegen waar ik mijn studiecarrière begon, overheerste de theorie en was statistiek het belangrijkste gereedschap om de ruimte in te richten. De statistiekdocent drukte ons vooral op het hart geen enkele statistiek te vertrouwen die we niet zelf hadden gemanipuleerd. Ondanks een gortdroge benadering van de ruimtelijke ordening haalde het instituut één keer per jaar het inmiddels enkele decennia oude zelfontwikkelde simulatiespel uit de kast. Een grote tafel in de collegezaal werd ingericht als een pre-digitaal *Sim City* spelbord voorzien van een raster waarop gekleurde blokken pasten die verschillende vormen van bebouwing representeerden. Rondom de tafel waren de rollen strak verdeeld tussen ontwikkelaars, bestuurders en de democratische samenleving. De wethouders presenteerden de voorstellen van de projectontwikkelaars, konden zo steun verwerven en daarmee hun positie beïnvloeden. Na een eenvoudig begin aan een doorwaadbare rivieroever evolueerde na minimaal twee dagen spelen een complexe stad met een eigen planningsgeschiedenis. Het eindbeeld werd bepaald door gefragmenteerde en voornamelijk mislukte ontwikkelingsconcepten. Kortom, een realistische representatie van planning. De ervaring van spel in de ruimtelijke ordening, met zijn regels, dynamieken en resultaten, bleek voor mij belangrijker dan een diploma in de planologie. Tijdens en na mijn wel afgeronde opleiding aan de Kunstacademie speelde het spel een sleutelrol. Zo ontwierp ik ideale steden

waarbij het spel onvoorspelbaarheid veroorzaakte. Omdat spel niet enkel een rol hoeft te spelen bij het gebruik van de ruimte maar ook bij de inrichting ervan, ontwikkelde ik *The Making Of*. Dit is een conceptontwikkelings-en debatspel te spelen met minimaal 5 en maximaal 50 mensen tegelijkertijd. De inhoud past zich iedere keer aan de situatie aan. Het spel laat deelnemers op intuïtieve wijze lokale voorkeuren met mogelijkheden verbinden en beoordeelt vervolgens in spelvorm de resultaten met de betrokkenen. *The Making Of* is een methode om beter inzicht in de situatie te krijgen en scherpe randvoorwaarden voor toekomstige ruimteproductie af te stemmen, zowel in de conceptontwikkeling als in de besluitvorming.

Deze spelmethode balanceert tussen 'serieus leren' en 'plezierig spelen'. Spel en ernst sluiten elkaar geenszins uit. Tijdens de meest ernstige processen is van spel sprake. Bij geen enkel spel is de ernst ver weg. Wanneer spel en ernst gescheiden raken verdwijnt de open blik en de nieuwsgierigheid die zo noodzakelijk zijn voor het culturele karakter van de ruimtelijke ordening. In het plezier van het samengaan van spel en ernst schuilt de kern van ieder veranderingsproces. Spel kan mensen inzicht in de veranderende situatie bieden dat ver boven hun eigen belangen en waarnemingen uitstijgt. Spel biedt de mogelijkheid om even op de stoel van de wethouder te zitten of om zelf een goed concept voor de verandering te bedenken. Het beste idee is immers nog altijd het idee dat je zelf krijgt.

Een van de pioniers van speltoepassing voor de gebouwde omgeving was de kunstenaar Constant. Hij raakte gefascineerd door de opvattingen over de Homo Ludens van de Nederlandse cultuurfilosoof Johan Huizinga. Volgens Constant was de bevrijding van iedere noodzaak tot productie aanstaande. Alle noodzakelijke productie zou spoedig geautomatiseerd zijn, waardoor mensen zich konden wijden aan het ondergaan van sensaties en het ontwikkelen van creatieve ideeën. In architectonische modellen van dit New Babylon hadden mensen volle bewegingsvrijheid en konden zij spelenderwijs helemaal vrij zijn. Hoewel fascinerend roepen deze ideeën vraagtekens op. De op sensatie ingerichte ruimten en de roes van het spel schakelen de zinnen uit en bieden geen aanleiding tot creativiteit. De ideeën hadden bovendien geen toepassing buiten hun eigen besloten spelwereld. In de architectuur van Constant ontbreekt de brug tussen consumptief spel en zinvolle creativiteit. Op geen enkel moment maakt de ruimteconsument de sprong naar ruimteproducent. Het spel blijft vooral manipulatief.

Het project *Rezone Playful Interventions* streeft ernaar om middels spel het publiek nadrukkelijker en positiever te betrekken bij de ontwikkeling van de stad. De aanstaande leegstand van een veevoederbedrijf aan de rand van het centrum van Den Bosch wordt tegelijkertijd bestudeerd en bespeeld door drie teams van architecten met game-designers. Door het ontwerpen van gethematiseerd ruimtelijk spel streven ze naar meer kennis en inzicht bij het publiek rondom leegstand van bedrijfsruimte en verhogen ze tegelijkertijd de betekenis van de plek waardoor een hergebruik daarvan wordt aangemoedigd. De teams houden zich uitdrukkelijk met spel in de be-

tekenis van *play* en niet met *game* bezig. Elders in deze publicatie wordt dit onderscheid tussen *play* en *game* toegelicht. *Game* suggereert een lineair verloop, een begin en een einde en vaste spelregels. *Play* zou de vrije variant van *game* zijn waarin deelnemers zonder regels de mogelijkheden van materiaal, object of ruimte zelfstandig kunnen verkennen. Een strikte scheiding wil ik niet maken. *Play* kan zo serieus zijn als een *game* plezierig is. Er bestaat hooguit een verschil in vorm. Tijdens *play* ontwikkelen spelers meteen spelregels om zich tot elkaar te verhouden. *Game* daagt deelnemers uit om te zoeken naar de mogelijkheden binnen de beperkingen en om de situatie creatief naar hun hand te zetten. *Game* biedt deelnemers aanleiding en houvast om aan de vertrouwde denk- en handelingspatronen te ontsnappen. De beloning die *game* in het vooruitzicht stelt - maar door aanhangers van de *play*-benadering als vertroebeling van het effect van het spel wordt beschouwd - motiveert de deelnemers en biedt richting. De ontwerper dient de motivatie van de deelnemers om te buigen in de richting van het gewenste doel. Als we dit onderscheid toch maken denk ik dat *game* bij de daadwerkelijke inrichting van een plek een betere startpositie biedt dan *play*. *Game* richt zich op het onderzoeken van de mogelijkheden binnen de belangrijkste en niet te vermijden beperkingen en regels van ruimtelijke veranderingen.

Wanneer co-creatie het doel van een spel is, stelt dat voorwaarden aan het ontwerp van het spel zelf. Dan is het bieden van een spelkader waar de deelnemers mee aan de slag kunnen gaan niet voldoende. Juist in het voorbereiden van het spel, het regisseren van de spelafloop en vooral het interpreteren van de resultaten daarvan, schuilt het vakmanschap van de samenwerking tussen ruimtelijk -en spelontwerper. Daarvoor moeten ze het spel ook na voltooiing van het ontwerp verder koesteren en niet aan zijn lot overlaten maar verantwoordelijk blijven voor de omzetting van de resultaten daarvan in ruimtelijk ontwerp. Door het spel van de inrichting van de ruimte zorgvuldig voor te bereiden, het verloop daarvan te regisseren en de uitkomsten te duiden en in ruimtelijk ontwerp om te zetten kan het spel er toe bijdragen dat de ruimteconsument een rol gaat spelen bij de ruimteproductie.

De groeiende maatschappelijke rol van spel is opwindend en beangstigend tegelijkertijd. Enerzijds is het een erkenning voor het serieuze belang van het spel in onze cultuur. Anderzijds nemen de mogelijkheden om via spel ons gedrag te manipuleren toe. Deze keerzijden zitten fraai vervat in een tweetal traditionele betekenissen van het woord *game*. In Engelstalige landen is de vraag of "are you game?" een uitnodiging voor een uitdaging die niet per se letterlijk spel hoeft te zijn. In de jagerswereld heeft *game* niet langer de betekenis van het spel van de jacht zelf maar van de bejaagde dieren die het slachtoffer zijn. In het boeiender en bewuster inrichten van onze leefomgeving door middel van spel is de belangrijkste opgave om *game* te zijn zonder het te worden. ←

→

EERST SPELEN, DAN ONTWERPEN | LEVE DE KRIMP!

ZINEB SEGHROUCHNI EN ANNE SEGHERS | STUDIO PAPAVER

Anne Seghers en Zineb Seghrouchni zijn de oprichters van Studio Papaver, een bureau voor stedenbouwkundig onderzoek en ontwerp. Zij ontwikkelden het *alternate reality*-spel Leve de Krimp!

Meer woningen, meer wegen, meer winkels, meer inwoners en – uiteraard – meer geld. Groei is in Nederland de norm geworden. Het is de basis onder het functioneren van onze maatschappij. Maar dan is daar ineens het verschijnsel krimp, een afname van het aantal inwoners in een gebied. Wat nu? Het probleem is groot, de ervaring klein. Een krimpscenario kwam niet eerder voor in de Nederlandse geschiedenis. Maar vóórdat bestuurders beleidsplannen gaan ontwikkelen om krimp het hoofd te bieden en vóórdat ontwerpers met mooie plannen komen om de vrijkomende ruimte te benutten, moet eerst een andere stap gezet worden. Want oplossingen zijn pas oplossingen als het probleem gezien wordt. En daar schort het momenteel aan. Voor de meeste bewoners in krimpgebieden is krimp een abstract thema waarvan ze zich niet kunnen voorstellen hoe dit hun alledaagse leven kan veranderen. Studio Papaver ontwikkelde en testte het spel *Leve de Krimp!* dat bewustwording over krimp bij bewoners stimuleert en hen aanjaagt om zelf in actie te komen.

Feitelijk is een bevolkingsafname geen maatschappelijk probleem. Het wordt dat pas wanneer de samenleving krampachtig blijft vasthouden aan het 'groeidenken'. Dan ontstaat er frictie tussen de systemen die enkel functioneren bij groei en de werkelijkheid die krimpt. Dit uit zich in leegstand van gebouwen, minder draagvlak voor voorzieningen en openbaar vervoer, een verslechterde leefbaarheid, minder banen en een stagnerende werking van – op groei gebaseerde – financieringsconstructies voor ruimtelijke opgaven.

Krimp is een onafwendbaar demografisch fenomeen dat volledig buiten de politieke en bestuurlijke agenda's staat. Het werkt averechts om krimp te ontkennen en als iets negatiefs te zien, wat wel een eerste verleidelijke reflex is. De echte uitdaging ligt in het accepteren en benutten van krimp.

Bewustwording en cultuuromslag als eerste stap

Vooruitstrevende bestuurders schrijven beleidsstukken en toekomstagenda's om te werken aan een toekomst met krimp. Ontwerpers hebben de neiging om meteen ruimtelijke oplossingen te tekenen voor de leegstaande boerderijen, verpauperde dorpskernen en vrijkomende ruimte na sloop. Maar in de praktijk zien bewoners van krimpgebieden, die de plannen van beleids-

makers en ontwerpers zouden moeten omarmen en deels uitvoeren, de voorstellen helemaal niet als een oplossing. Want waarom zouden ze zelf de bibliotheek gaan bemannen? En waarom is het nodig dat er zomaar woningen gesloopt worden en dat winkels hun deuren sluiten?

Om krimp daadwerkelijk te benutten, is allereerst bewustwording en probleemeigenaarschap bij de inwoners nodig. Zij zijn immers de belangrijkste stakeholders in krimpgebieden: zij zullen straks in het toekomstbeeld moeten leven. Hiertoe heeft Studio Papaver het spel *Leve de Krimp!* ontwikkeld.

« HET BELANG VAN EEN PROJECT ALS REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS VOOR STAKEHOLDERS MOET JE WEL VAN TEVOREN KUNNEN UITLEGGEN MAAR TEGELIJKERTIJD IS DAT JUIST ZO ONZEKER BIJ ZO'N EXPLORATIEF PROJECT. »

ZUS x FourceLabs

Spel Leve de Krimp!

Het spel is een Alternate Reality Game, een spelvorm die als het ware een extra laag over de realiteit legt. Het speelt zich af in de virtuele wereld, maar voor een belangrijker deel ook in de 'fysieke' wereld, de dagelijkse praktijk. Op deze manier haalt het spel de toekomst met krimp naar het heden. Mensen kunnen nú al ervaren wat krimp voor effecten heeft op hun dagelijks leven. *Play it before you live it*.

Het spel *Leve de Krimp!* schetst een toekomst in het jaar 2039 – het jaar waarin de vergrijzing volgens prognoses een hoogtepunt bereikt. Niet alleen is in deze voorgestelde toekomst een oververtegenwoordiging van senioren aanwezig, tevens is niet geanticipeerd op krimp. Hierdoor is het jaar 2039 bij aanvang van het spel vrij somber. Vier personages uit 2039 beschrijven hoe zij leven, waar zij mee worstelen en benoemen gemiste kansen. Vervolgens maakt het spel melding van de beweging *Leve de Krimp!* Deze beweging zet zich in om nú – anno 2014 – al te anticiperen op de demografische ontwikkelingen, zodat de toekomst in 2039 prettiger wordt. Zij zijn op zoek naar leden die hun creativiteit, kennis en lokale expertise willen inzetten. Via het uitvoeren van spelopdrachten gaan de leden, de spelers van het spel, gezamenlijk op zoek naar vruchtbare ideeën die bijdragen aan een fijne toekomst in hun gebied. Aan het einde van het spel, na een looptijd van enkele maanden, valt te zien hoe het leven van de personages in 2039 is veranderd: er is bijtijds omgeschakeld naar andere manieren om met minder mensen de huidige leefkwaliteit te behouden en zelfs méér kwaliteit na te streven. Niet langer somber en vastgelopen in het 'groeidenken', maar vol goede en slimme samenwerkingen.

Effecten en lessen van het spel

Studio Papaver heeft het spel als kleinschalige pilot getest met een aantal bewoners in de Achterhoek. De spelers gaven aan dat het al snel geen spelletje meer voor ze was. Het heeft hen en hun omgeving aan het denken gezet. Dit komt vooral doordat het spel in het dagelijks leven van de spelers

plaatsvindt, waardoor ze de effecten van krimp aan de levende lijve ervaren. Ineens krijgt krimp een gezicht: wat als er straks geen openbaar vervoer meer is of als er binnen een straal van tien kilometer geen voorzieningen meer zijn? Hoe ziet mijn dag er dan uit?

« ANDERS DAN BIJ DE WILLEM II FABRIEK EN DE VERKADEFABRIEK WAAR DE KADERS AL VEEL HELDERDER ZIJN, ZETTEN WE MET DE HEUS IN OP EEN TIJDELIJK EN EXPERIMENTEEL KARAKTER. »

Rezone

Door in verschillende rondes opdrachten uit te voeren, produceren de spelers een berg aan ideeën en oplossingen. Zelfs voor de kleinschalige pilot was de opbrengst aan ideeën groot, zowel kwalitatief als kwantitatief. Als het spel groter uitgerold wordt, groeit er op deze manier een database aan ideeën met een sterke 'couleur locale'. Achter de schermen stimuleren de spelmakers uit naam van de beweging *Leve de Krimp!* de spelers om kansrijke ideeën met elkaar te verbinden of te koppelen aan reeds bestaande initiatieven. Ook dat bleek in de pilot goed te werken en het enthousiasme bij spelers nog verder aan te wakkeren.

Al met al boort dit spel de collectieve intelligentie van een gebied aan, brengt dit in kaart en maakt deze kennis inzetbaar. De voorgestelde ideeën zijn oplossingen waar ontwerpers en bestuurders ook wel op zouden komen. Maar daar zit nu juist de crux: het gaat er niet om dat de oplossingen van de bewoners per se beter zijn, het gaat erom dat ze van hén zijn. Want nu zijn de bewoners zowel mede-eigenaar van het probleem als van de oplossing.

Nieuw instrumentarium voor ruimtelijke vraagstukken

De methodiek achter *Leve de Krimp!* leent zich goed voor andere complexe vraagstukken die hun weerslag hebben op de ruimte en waarbij bewustwording en probleemeigenaarschap noodzakelijk zijn om mensen te mobiliseren. Door de veranderingen in de ruimtelijke ontwikkeling is dit soort vraagstukken steeds prominenter aanwezig. De crisis vertraagt het tempo immers flink en daarnaast verschuiven de rollen en machtsverhoudingen. In dit licht wordt het omgaan met leegstand, braakligging en de ´tussentijd´ steeds urgenter. Hierbij is net als bij het krimpvraagstuk sprake van een onzekere toekomst en van een nieuwe combinatie van belanghebbenden en stakeholders. Leegstand is in eerste instantie dan ook een betrokkenheidsvraagstuk dat per type leegstand verschilt. Aan elk type leegstand ligt een andere oorzaak ten grondslag. Zo komt veel leegstand van kantoren tot stand doordat het huidige systeem verkeerde prikkels geeft om te bouwen. Er werd gebouwd om geld te verdienen, om exploitaties te dichten maar niet om te voorzien in een daadwerkelijke vraag of vanuit een engagement bij de stad. Bij dit type leegstand is de betrokkenheid van de stakeholders – beleggers, ontwikkelaars, huurders – bij de gevolgen voor de stad en omwonenden laag. Bij de leegstand van maatschappelijk vastgoed zoals scholen, stadskantoren of zorgcomplexen is het vooral de gemeente die de leegstandssituatie en de gevolgen niet goed inschat en daardoor geen of verkeerde stappen onderneemt.

Studio Papaver heeft met *Leve de Krimp!* in een ´real life laboratoriumvorm´ ontdekt dat deze spelvorm zich goed leent voor het heruitvinden en vormgeven van het proces om tot de juiste inzichten en stappen te komen. Aan de hand van een concrete casus maakt het spel direct voelbaar wat de gevolgen van leegstand voor eenieder zijn – dus wie krijgt buikpijn en waarom? Tegelijk maakt het zichtbaar hoe belangen van stakeholders zich tot elkaar verhouden. Dit alles stimuleert het gevoel van betrokkenheid bij de casus en zet aan tot actie. Parallel laat het zien dat belangen en eigenaarschap wellicht op onvoorziene plekken opduiken en dat er zo oplossingsrichtingen ontstaan die op voorhand nooit bedacht zijn.

Toch is de methode van *Leve de Krimp!* niet zomaar toepasbaar op het omgaan met leegstand en tussentijd. Bij het krimpvraagstuk is het spel opgezet als een *public facing game* – een spel dat voor iedereen open staat om mee te spelen – om zo de grote groep bewoners te betrekken en hen mede-probleemeigenaar te maken. Bij leegstand is de doelgroep van stakeholders veel kleiner en specifieker en zijn ze voornamelijk met sterke financiële standpunten in de casus verwikkeld, zoals grond- of gebouweigenaren, beleggers en huurders. Het engagement dat bewoners min of meer van nature bij hun woonomgeving hebben, ontbreekt bij deze partijen. Daarom zou vooral de uitnodiging tot spelen op deze doelgroep toegespitst moeten worden en direct moeten aansluiten op hun belangen. De manier waarop een *public facing game* spelers verleidt om mee te doen, is hiervoor niet geschikt. De wisselwerking van nieuwe media en spelonderdelen die in de fysieke wereld plaatsvinden is wel een onderdeel dat toegepast kan worden bij deze thematiek. Zo is het denkbaar dat een spel of spelvorm niet alleen tot een procesverandering aanzet, maar ook als programmering van leegstaand vastgoed of plekken kan worden toegepast.

Wat het spel *Leve de Krimp!* laat zien is dat de huidige kennis, competenties en het instrumentarium van ruimtelijk professionals tekort schieten om met bewustwordingsopgaves aan de slag te gaan. Wat nodig is, is ruimte voor experiment en het ontwikkelen van andere, passende methodieken die aansluiten bij de nieuwe situatie in het veld van de ruimtelijke ontwikkeling. Experimenteren met spelvormen en de toepassing ervan biedt uitkomst. Met *Leve de Krimp!* laat Studio Papaver immers zien hoe je jezelf als ontwerper kunt opwerpen aan de voorkant van het proces, als proactieve (mede-)initiatiefnemer en zo bijdraagt aan het formuleren en scherpstellen van deze nieuwe ruimtelijke procesopgave.

CONCLUSIES EN AANBEVELINGEN

MICHIEL DE LANGE

Als eerste blikken we in deze conclusie terug op het project Rezone Playful Interventions en stellen we de vraag: welke lessen zijn er geleerd?

Als tweede kijken we vooruit en stellen de vraag hoe het project navolgbaar is. In dit gedeelte vullen we algemene bevindingen aan met aanbevelingen die voor verschillende partijen anders zijn. Daarbij gaan we tevens in op leerelementen die inzetbaar kunnen zijn voor onderwijscurriculi op het gebied van zowel interaction design als ruimtelijke ordening.

Het is van belang om te benadrukken dat het hier geen zogenaamd 'validatieonderzoek' betreft waarbij een nauwkeurig antwoord gegeven wordt op vragen naar het *bereikte effect* van de interventie dankzij de inzet van een specifiek nieuw element [1]. De bedoeling is hier om te reflecteren en lessen te leren gebaseerd op hoe het project Rezone Playful Interventions zich verhoudt tot bredere trends van experimenten en innovaties op het gebied van leegstand en flexibele stadsontwikkeling; het betrekken van burgers bij het maken van de stad door middel van toegepast spel; en crossdisciplinaire samenwerkingen tussen architect en game developer in combinatie met een academische benadering.

1. Dit zouden bijvoorbeeld vragen kunnen zijn als: hoe effectief zijn deze spelinterventies geweest in het bereiken van nieuwe publieken, of het agenderen van de issue leegstand? Hoe heeft spel mensen meer eigenaarschap gegeven in een co-creatie traject? Welke meerwaarde heeft de samenwerking gehad tussen architect en game developer in het revitaliseren van een (bijna) leegstaande fabriek. Dit is een buitengewoon lastig type onderzoek. Immers, hiervoor zou je een nulmeting moeten doen waarbij je in kaart brengt wat de effecten zijn *zonder* het specifieke element (in dit geval bijvoorbeeld spel). Echter, alleen al door die nulmeting verander je de initiële uitgangspositie waardoor de uitkomsten van het vervolgonderzoek weer gekleurd raken.

1. Terugblik: welke lessen zijn geleerd?

a. Leegstand en flexibele stadsontwikkeling

Zoals we hebben gezien zijn steden aan diverse krachten onderhevig die ervoor zorgen dat steeds meer voormalige fabrieks- en kantoorgebouwen leeg komen te staan. Regelmatig proberen partijen met een tijdelijke interventie deze leegstaande gebouwen nieuwe leven in te blazen. Tijdelijkheid zou inmiddels bijna het nieuwe paradigma in de wereld van de stedenbouw en ruimtelijke ordening kunnen heten, ware het niet dat deze term wederom een 'groot verhaal' impliceert over hoe het moet met de toekomst van de stad. Dit is volgens ons nu juist niet de bedoeling. Want dat zou opnieuw de suggestie kunnen wekken dat er een enkelvoudige simpele oplossing bestaat voor complexe kwesties als leegstand en hergebruik. Die is er niet en dat is misschien wel de belangrijkste les van het project.

Rezone Playful Interventions leert ons dat we voortdurend moeten blijven experimenteren met tijdelijke interventies als manier om te testen wat op dat moment werkt en wat niet. Dat betekent een visie op planning voor onzekere uitkomsten, door middel van een incrementeel proces met kleine stapjes die omkeerbaar zijn zonder groot verlies te leiden en daarom relatief weinig risico met zich meebrengen. Dit is wat Tom Bergevoet en Maarten van Tuijl van bureau Temp.Architecture in *De flexibele stad* "startbeeldplanning" noemen [2]. Zij contrasteren deze dynamische vorm van plannen met de tot voor kort gangbare starre "eindbeeldplanning" die juist één enkele stabiele visie op de lange termijn presenteert en zo groot risico loopt wanneer de markt verandert. Rezone heeft met relatief weinig middelen een eerste vroege stap gezet in een herbestemmingstraject voor de binnenkort lege fabriek De Heus.

Tijdens het project ontstond de vraag of de spelinterventies site-specifiek moesten zijn of juist meer in algemene zin het thema creatief hergebruik van leegstand dienden te agenderen. In het eerste geval ligt de nadruk wat meer bij de vraag wat de architectonische erfgoedwaarden van het gebouw zijn; in het tweede geval meer bij de vraag hoe je mensen betrekt bij een voor de meesten vrij abstract thema. Door het benadrukken van ruimtelijke kwaliteiten komt de nadruk te liggen bij preservatie van erfgoed: wat moeten we behouden en voor het publiek belichten? Door de inzet van spelelementen en interactiviteit ligt de nadruk meer bij activatie van het publiek: hoe kunnen we mensen betrekken en een actieve rol geven?

Een andere les is dat nieuwe mediatechnologieën deel van het probleem zijn én van de mogelijke oplossingen. Enerzijds veranderen met de opkomst van allerlei draadloze mobiele mediatechnologieën en netwerken de behoeften van mensen en hun gebruik en ervaring van stedelijke ruimte. Gezien de huidige snelheid van technologische ontwikkelingen zal dit in de toekomst naar alle waarschijnlijkheid alleen nog maar ingrijpender worden. Vandaar de urgentie om wendbare planningsprocessen te ontwikkelen die rekening houden met voortdurende toekomstige verschuivingen in de ruimtelijke behoeften en ervaringen van mensen. Anderzijds bieden nieuwe mediatechnologieën ook kansen voor toekomstig stedelijk ontwerp. Het feit dat zoveel mensen met mobiele informatie- en communicatietechnologieën devices rondlopen zorgt voor de beschikbaarheid van grote hoeveelheden data en informatie over uiteenlopende stedelijke processen. Ook kunnen mensen zelf een actieve rol gaan spelen als verzamelaars van data. Die data kunnen een nieuwe hulpbron vormen op basis waarvan stedelijk ontwerpers sneller en meer geïnformeerde beslissingen kunnen nemen en deze beter kunnen laten aansluiten op actuele patronen van stedelingen. Voorts kunnen digitale media een rol spelen in het verenigen van groepen mensen die gezamenlijk actie ondernemen om een stuk van hun stad te verbeteren. Met digitale middelen kunnen mensen worden bereikt die voorheen misschien weinig interesse hadden om hun stem te laten horen als het gaat om hun omgeving maar die wel vertrouwd zijn met- en belangstelling hebben voor digitale middelen. Digitale media kunnen zo een rol spelen in het vergroten van het gevoel van eigenaarschap van diverse partijen bij plekken en issues in de stad [3].

Foto: Nikki Nordmann

b. Spel als manier om mensen te betrekken

Wat is nu de kracht van spel als manier om mensen te betrekken bij de kwestie van leegstand? Er is de laatste paar jaar een grote diversiteit aan games ontwikkeld voor stedelijke problematieken in binnen- en buitenland. Laten we enkele soorten games eens nader bekijken.

Simulatiegames pogen om stedelijke processen en beslissingstrajecten te modelleren en mensen de mogelijkheid te bieden om verschillende scenario's uit te proberen. Een vroeg voorbeeld uit Nederland is *Baas op Zuid* dat gaat over de verhouding tussen groenvoorzieningen, parkeerplekken en speelplekken voor kinderen in een wijk in Rotterdam (www.baasopzuid.nl). Een voorbeeld uit de VS is *Participatory China Town* dat gebruik maakt van het simulatieplatform Second Life (www.participatorychinatown.org). Een soortgelijk type is de roleplaying game waarbij de speler de rol van één bepaalde stakeholder speelt en in een situatie beslissingen moet nemen. Een Nederlands voorbeeld is het project *Play the City!* waarbij een fysiek bordspel en digital uitbreidingen ingezet worden om met stakeholders te experimenteren met beslisprocessen in een complexe situatie (www.playthecity.nl). Een voorbeeld uit de VS is *Imagine My NEO* waarbij mensen met gelimiteerde resources toekomstscenario's kunnen uitwerken (imaginemyneo.crowdgauge.org). Voorts bestaan er *serious games* waarin het leerelement bij de speler centraal staat. Zo heeft het Nederlandse serious game bedrijf Tygron een krimpgame ontwikkeld waarbij bestuurders en beslissers de leefbaarheid moeten zien te bewaren in een stad met steeds minder bewoners (krimpgame.nl). Dit soort games vinden meestal plaats in een workshop-achtige setting onder begeleiding van trainers. Daarnaast er de sterk verwante categorie *games for change* waarbij het gaat om het gezamenlijk op creatieve wijze oplossen van een specifieke maatschappelijke uitdaging door middel van een spelelement. Een voorbeeld hiervan is *Hello Lamp Post*, de winnaar van de 2013 Bristol Playable City Award (www.watershed.co.uk/playablecity/news/announcing-hello-lamp-post). *Leve de Krimp!* van Studio Papaver is een andere game over krimp, die gaat over het bedenken van mogelijke scenario's om met dit probleem om te gaan (www.studiopapaver.com/projecten/leve-de-krimp/).

Tenslotte, op het gebied van *play* zien we een sterke opkomst wereldwijd van *urban play festivals* waarbij mensen op speelse wijze met de stad en andere stedelingen interacteren. Hierbij worden niet noodzakelijkerwijs games gespeeld maar creëert men spelsituaties die mensen uit hun alledaagse rol halen en met frisse ogen naar de stad en elkaar laat kijken. Zo zijn er urban play festivals (geweest) in Kopenhagen, Berlijn, Marseille, Manchester, San Francisco, London, maar ook dichterbij huis in Den Bosch en Amsterdam [4].

2. Zie Tom Bergevoet en Maarten van Tuijl. 2013. *De flexibele stad: Oplossingen voor leegstand en krimp*. Rotterdam: NAI Publishers. p. 41.

3. Dit is in meer detail beschreven in deze publicatie: Michiel de Lange en Martijn de Waal. 2011. Ownership in De Hybride Stad. Amsterdam. http://www.virtueelplatform.nl/ownership.

4. Meer over het betrekken van mensen bij de stad door middel van spel in deze publicatie: Michiel de Lange. 2012. Stad, Spel, Media: Spelenderwijs Eigenaar Worden Van Je Stad. In *Balkan in De Polder: Naar Organische Gebiedsontwikkeling in Nederland?*, red. Ellen Holleman, Robert-Jan de Kort en Sabrina Lindemann. Amsterdam: Mondriaanfonds. 78-82. http://bit.ly/I4FERk.

Hoe verhoudt Rezone Playful Interventions zich tot deze spelvormen? Zoals we hebben gezien is het van belang om een onderscheid te maken tussen *play* en *games*. Waar het bij *games* gaat om doelgericht spel waarbij winnen een belangrijk element is, gaat het bij *play* vooral over intrinsiek gemotiveerd spontaan spelen zonder een direct einddoel. Rezone Playful Interventions is het meest verwant aan de urban play festivals, met twee belangrijke verschillen. Rezone Playful Interventions vond niet buiten op straat plaats maar indoors. En anders dan de meeste urban play festivals was Rezone Playful Interventions gericht op een specifieke issue namelijk hergebruik van leegstand. Niettemin is gedurende de looptijd van Rezone Playful Interventions het besef ontstaan dat een vorm waarbij de stad net als een festival doorlopend met tijdelijke events geprogrammeerd wordt een veelbelovende manier kan zijn om mensen bij leegstaande gebieden te betrekken. Juist door de tijdelijke aard van urban play festivals kun je nieuwe publieken aanspreken, hen naar plekken trekken waar ze voorheen niet kwamen en hen in aanraking brengen met de bijzondere schoonheid van fabrieksgebouwen en -terreinen tijdens een gelegenheid die draait om plezier maken. Zo kun je de thematiek van leegstand op een positieve manier belichten in plaats van als doemscenario.

Rezone Playful Interventions heeft uiteindelijk de nadruk gelegd op de samenwerking tussen architect en spelontwerper en de spelinterventies zelf en wat minder op het betrekken van mensen als co-creator van hun leefomgeving [5]. Er zijn enkele bijeenkomsten geweest met belanghebbende partijen en individuen waarbij voorlopige ontwerpen (prototypen) van de spelinterventies getest zijn, feedback is gegeven en bredere discussies zijn geweest over de issue van leegstand en herbestemming. Een eerste stap is gezet, een vervolgstap zou kunnen zijn om wederom diverse stakeholders rond de tafel te krijgen en te proberen of er een gezamenlijke visie op de toekomst van het gebied en gebouw ontwikkeld kan worden.

c. Samenwerking tussen architecten en game developers

De traditionele professionele disciplines die zich voorheen vooral bezighielden binnen hun eigen afgebakende domein lijken tegenwoordig niet langer in hun eentje antwoorden te kunnen bieden op complexe maatschappelijke problemen. Kansrijker lijkt het om oplossingen voor taaie kwesties te vinden door juist de kenmerkende stedelijke diversiteit - de stad als broedplaats van goede ideeën - ook in je ontwerpproces terug te laten komen met gemengde teams met diverse professionele achtergronden. Zo'n samenwerkingsvorm maakt het mogelijk om zowel vanuit specifieke eigen kennis als ook los van bestaande patronen na te denken over alternatieve scenario's zoals 'design for decline'.

Alledrie de architectenbureaus kennen speelse elementen in hun ontwerppraktijk. Alledrie de spelontwerpers maken situatie-specifiek werk, veelal in stedelijke settings. Ondanks deze raakvlakken kwamen er verschil-

5. Dit is gepoogd met het spel Rezone the Game Zie het essay "Rezone the Game: spelen voor stedelijke transformatie" http://rezonethegame.files.wordpress.com/2013/04/essayrezonethegame.pdf.

len aan het licht tijdens de samenwerking van architect en spelontwerper in teams. Zo is door meerdere teams genoemd dat het lastig was om een gemeenschappelijke taal te vinden. Eén team is het samenwerkingstraject begonnen met muziek uit te wisselen als manier om 'common ground' te creëren en inspiratie op te doen. Ook lagen interesses soms ver uit elkaar: waar de ene partij geïnteresseerd was in de ruimtelijke kwaliteiten van de fabriek wilde de andere graag iets interactiefs maken. Een aspect waar sommige teams tegenaan liepen is de schaal van de bureaus. In sommige gevallen was een klein bureau aan een groot bureau gekoppeld. Deze asymmetrie en de inherent andere wijze van werken die hiermee samenhangt maakte communiceren soms lastig. Verder heeft de hoge ambitie en drive om er iets moois van te maken sommige interventies té complex gemaakt.

Tegelijkertijd is gebleken dat architecten en spelontwerpers ook weer niet zoveel van elkaar verschillen. Zij delen vaak dezelfde interesses zoals in het geval van team DUS x Monobanda de thematiek van zelfpresentatie via digitale platforms, of in het geval van team Maurer x Marieke Verbiesen de wens om de spelinterventie voor een hele brede leeftijdsgroep aansprekend te maken. In zo'n crossdisciplinair proces heeft het voor meerdere teams geholpen om niet op het spoor van één van beide partijen te zitten maar een derde weg te vinden waar beide kanten over konden meepraten. Ook het werken met grenzen en condities is iets waar zowel architecten als game developers mee werken. Daarbij wilden noch de architecten noch de spelontwerpers te sterk prescriptief werken maar juist een toolbox creëren voor keuzemogelijkheden en ruimte open laten voor mensen om zelf aan de haal te gaan met het ontwerp.

Wat heeft deze samenwerking opgeleverd? Het uitgangspunt van Rezone Playful Interventions was het verkennen van een methodiek en aanpak die cross-sectoraal en multidisciplinair is, namelijk een gelijkwaardige samenwerking tussen architect en spelontwerper. Zo'n samenwerking kan in de praktijk variëren van strikt complementaire rollen (de architect verzorgt de ruimtelijke component, de spelontwerper verzorgt interactiviteit) tot een meer hybride vakoverschrijdende werkvorm waarbij de beide disciplines tot iets nieuws komen. Twee teams hebben een vrij duidelijke scheiding van taken gehanteerd en gedaan waar zij zelf goed in zijn. Eén team heeft een werkwijze gevonden waarbij beide kanten uit hun 'comfort zone' zijn gestapt en nieuw terrein hebben verkend. Alle teams hebben kennis gemaakt met andere manier van werken en ander palet aan mogelijke oplossingen voor

« TIJDENS DE EERSTE BIJEENKOMST HEBBEN WE MET IEDEREEN VAN BEIDE KANTOREN SAMEN GEBRAINSTORMD OVER HET PROJECT. HIERDOOR ONTSTOND ER INTERN METEEN DRAAGVLAK EN EIGENAARSCHAP VAN HET PROJECT. »

ZUS x FourceLabs

een ontwerpvraagstuk. Verder is er de intentie bij tenminste één van de teams om in de toekomst verder samen te werken en wellicht hun product te vermarkten.

2. Vooruitblik: hoe is het project navolgbaar en elders inzetbaar?

Naast een terugblik op het project zelf kijken we ook vooruit en doen we enkele aanbevelingen aan partijen die mogelijkerwijs zelf met spelinterventies in de stad aan de slag willen.

« HET ONTWERP MOEST BEZOEKERS WEG VAN HET SCHERM KRIJGEN. TEGELIJKERTIJD ZIT ER VEEL COMPUTERTECHNOLOGIE IN MAAR DAT IS NIET ZICHTBAAR. »

Maurer United x Marieke Verbiesen

a. Vastgoed

Door dit project is al in vroeg stadium al nagedacht over de herontwikkeling van fabriek De Heus die op korte termijn leeg komt te staan. Volgens ons is het een goed idee om al in een veel eerder stadium van de levensloop van vastgoed na te denken over transities en hergebruik, zeker van locaties waarvan te voorzien is dat ze op termijn leeg komen te staan. Het voordeel is dat vastgoed niet eerst in een dip terecht hoeft te komen, verloedert en een treurige aanblik gaat bieden die bij geen enkele potentiële nieuwe huurder of ondernemer het hart doet kloppen. In het geval van de Heus heeft de gemeente het gebouw al eerder gekocht en mag de fabriek er tot 2014 zitten. De onduidelijkheid rondom eigendomsrechten en eigenaarschap in zo'n transitieperiode is niet altijd nadelig. Het kan ervoor zorgen dat de 'stakes' bij de eigenaren minder hoog zijn. Dat kan ruimte scheppen voor experimenten en een geleidelijke overgang van eigendom. Zo'n geleidelijke overgang kan bestaan uit een gefaseerd ontwerpplan waarin veel tijd en ruimte is voor prototypen en try-outs en meer ruimte is voor bottom-up initiatieven en het ontwikkelen van mede-eigenaarschap bij andere partijen.

b. Kunst-, cultuur- en maatschappelijke instellingen

Bijzonder in Den Bosch is dat het BAI en de DW de ambitie hebben om door crossdisciplinaire samenwerking iets voor de stad te kunnen betekenen. Met het ontwikkelen van dit project poogden het BAI en de DW het gebied tot leven te brengen. Zij hebben hiervoor hun eigen agenda ten dele losgelaten en gekeken naar het grotere gedeelde belang dat hen beide verenigt: een levendig cultureel klimaat en een leefbare stad zijn nauw met elkaar verbonden. Volgens de initiatiefnemers liggen er voor culturele organisaties in met name de kleinere Nederlandse steden grote kansen om door samenwerkingen en wederkerigheid een rol van betekenis te spelen in de stedelijke samenleving.

c. Overheden

Volgens de initiatiefnemers van Rezone Playful Interventions zou het interessant zijn als stedelijke overheden vrij letterlijk over hun stad gaan nadenken in termen van een speelveld waar diverse en ongelijke partijen

toch de kans krijgen om gezamenlijk iets tot stand te brengen. Wat zou er gebeuren als overheden in plaats van het (laten) ontwikkelen van een lange-termijn top-down masterplan of blueprint met een vooraf bedachte uitkomst juist het faciliteren van tijdelijke experimenten voorop stellen? Hoe zou een reeks aanbevelingen over leegstand voor overheden er vanuit spelperspectief uitzien?

Te denken valt aan het aanstellen van een klein team van stadscuratoren. Onder de transparante regie van zo'n team kunnen de kaders van een tijdelijke experimenteerzone vastgesteld (en voortdurend bijgesteld) worden. Dit zouden mensen kunnen zijn met een zekere reputatie uit diverse sectoren: kunst/cultuur-sector, overheid en bedrijfsleven. Deze experimenteerzone zou een initiële looptijd van ongeveer 10 jaar kunnen hebben. Het doel van zo'n experimenteerzone kan zijn het faciliteren van tijdelijke stadsexperimenten op het gebied van vrijetijdsbeleving, ontmoeten, maar ook werken en zelfs tijdelijk verblijf. Tijdelijkheid schept kansen wanneer er een innovatieregeling is (zie hieronder) en goede begeleiding om initiatieven te ondersteunen en verbanden te leggen tussen afzonderlijke initiatieven. Tien jaar is net lang genoeg om ondernemers een investering te kunnen laten terugverdienen. Daarna kun je weer verder kijken wat je verder wilt met het gebied.

Met een innovatiebudget kun je ruimte bieden aan bottom-up initiatieven door diverse partijen, die met relatief kleine financiële incentives op weg geholpen kunnen worden. Te denken valt bijvoorbeeld aan een soort Digitale Pioniers-regeling voor leegstaande gebieden. Digitale Pioniers was een langlopende en laagdrempelige subsidieregeling om innovatieve internetinitiatieven met een maatschappelijke functie te ondersteunen met geld (max. €25.000 per aanvraag) maar ook met kennis en een netwerk [6]. Dit zou je ook voor een gebied als de Kop van het Sant (waar fabriek De Heus ligt) kunnen opzetten, met een steeds wisselende externe jury die eens per kwartaal een aantal aanvragen beoordeelt. Criteria hierbij kunnen zijn: is het een unieke toevoeging voor het gebied; zit er een mogelijk kansrijk businessmodel achter; maakt het initiatief een verbinding met andere initiatieven; betrekt het initiatief bewoners en andere stakeholders bij het gebied; is de ontwikkelde kennis overdraagbaar ('open source')? Door zo'n laagdrempelige opzet kun je naast gevestigde partijen ook nieuwe (culturele) ondernemers naar het gebied trekken. Zij hoeven niet het wiel opnieuw uit te vinden maar krijgen ondersteuning vanuit het groeiende netwerk van initiatieven.

«ER IS VEEL AANDACHT GEWEEST VOOR HET PROJECT VANUIT DE GEMEENTE, MET ONDER MEER DE OPENING IN HET BIJZIJN VAN TWEE WETHOUDERS EN EEN BEZOEK VAN DE BURGEMEESTER.»

Rezone

6. Zie www.digitalepioniers.nl.

Van belang is verder om prototypes vroeg en vaak te testen. Afzonderlijke initiatieven worden getoetst (bijv. na 1 of 2 jaar) om te zien of ze echt wat toevoegen aan het gebied en/of aan andere initiatieven. Op deze wijze kun je van gevestigde partijen vragen om eerst hun commitment te tonen en de bereidheid om verbindingen te leggen met andere initiatieven, in plaats van voor de snelle eigen winst te gaan.

d. Onderwijsinstellingen

Voor onderwijsinstellingen kan Rezone Playful Interventions een interessante casus vormen. Dit geldt met name voor multimediaopleidingen omdat de rol van interactieve media in algemeen en spel in het bijzonder centraal staat. Ook voor vastgoed en architectuuropleidingen is er een duidelijke relevantie vanwege de urgente stedelijke vraagstukken rond leegstand en maatschappelijk vastgoed. Voor dit soort opleidingen kan deze publicatie voorzien in een theoretisch-conceptuele inbedding; een bespreking van de maatschappelijke relevantie van de issues leegstand en (tijdelijke) hergebruik van postindustriële locaties en de rol van nieuwe media (in het bijzonder spel) als manier om nieuwe waardecreatie te verzorgen; een bespreking van en reflectie op een methodiek die cross-sectoraal en multidisciplinair is; een beschrijving en analyse van een ver ontwikkelde casus, namelijk de tijdelijke invulling van de (bijna) leegstaande fabriek De Heus aan de noordrand van centrum Den Bosch; en een reflectie op de uitgangspunten, de aanpak, het proces en de uitkomsten.

Op basis van het bovenstaande kunnen we een reeks mogelijke opdrachten formuleren voor studenten en toekomstig ontwerpers. Deze korte *design briefs* kunnen zowel voor studenten multimedia als voor studenten architectuur en stedenbouw zijn. Nog interessanter kan het worden wanneer er samenwerkingen ontstaan tussen hele verschillende opleidingen zoals multimedia en architectuur. Te denken valt aan een ontwerpend onderzoek van enkele weken tot enkele maanden, waarbij maximaal vier studenten uit diverse disciplines in teams samenwerken aan een stedelijk vraagstuk waarbij nieuwe media een rol kunnen spelen. Hieronder een reeks mogelijke ontwerpopdrachten, waarbij er in meerdere of mindere mate de nadruk gelegd kan worden op spel als mogelijke weg tot een oplossing.

Leegstand

In veel steden vinden we leegstaande scholen, fabrieken, kantoren enzovoorts. Veel steden proberen om nieuwe plekken voor creatieven te ontwikkelen maar slagen hier niet altijd in.

Opdracht:
Kun je een zinvolle strategie ontwikkelen om leegstaande gebouwen te verjongen met behulp van nieuwe media? Vertrek vanuit een actueel voorbeeld en ontwikkel. Neem de volgende elementen mee in je onderzoek en ontwerp: welke stakeholders kun je betrekken; wat zijn hun financiële belangen; wat voor type gebouw is het en welk karakter heeft het gebouw in kwestie; hoe bereikbaar is de plek; hoe veilig is de plek; hoe is de plek ingebed in de buurt; welke relaties kun je leggen met soortgelijke projecten, al dan niet daar in de buurt; is je concept van tijdelijke aard of probeer je een lange-termijn plan te ontwikkelen; als er sprake is van architectonisch erfgoed, welke balans zoek je tussen enerzijds preservatie en anderzijds activatie?

Braakliggende terreinen

Vrijwel elke stad heeft verlaten stukken grond zonder duidelijke bestemming waar al tijden niets mee gebeurt. De top-down Nederlandse planningstraditie van het vormen van consortia van lokale overheden, investeerders en ontwikkelaars is in een patstelling terechtgekomen. Grondprijzen dalen. Er zal in de nabije toekomst zeer waarschijnlijk geen nieuw vastgoed komen.

Opdracht:
Kun je alternatieve vormen van ontwikkeling en gebruik voor deze braakliggende gebieden bedenken waarin digitale media een rol spelen? Neem de volgende elementen mee in je onderzoek en ontwerp: stakeholders, wetgeving, financiële situatie, gemengd privaat-publiek gebruik, hoe krijg je nieuwe groepen mensen naar zo'n gebied toe, en hoe kun je vermijden dat je elders een waterbed-effect krijgt?

Krimpende steden

Volgens de statistieken groeit wereldwijd de stedelijke bevolking. Maar veel regio's in west- en Oost-Europa en Noord-Amerika hebben te maken met verwachte of zelf daadwerkelijke neergang van de stedelijke populatie. In Nederland is de verwachting dat rond 2025 de helft van de gemeenten te maken zal hebben met krimpende bevolkingsaantallen.

Opdracht:
Kun je manieren vinden om deze kwestie met behulp van digitale media aan te pakken? Neem de volgende elementen mee in je onderzoek en ontwerp: stakeholders, beschikbaarheid van diensten en voorzieningen, economische zelfredzaamheid, de aanwezigheid van sociaal contact, hergebruik van de bebouwde omgeving.

Nieuwe businessmodellen

Voor vele architecten en planners is de financiële situatie slecht. Oude processen genereren vaak geen stabiele inkomsten dus nieuwe zakelijke modellen moeten verkend worden. Sommige kantoren experimenteren met eigen opdrachtgeverschap en werken *unsolicited* in plaats van *commissioned*. Zij kijken bijvoorbeeld naar alternatieve manieren om het ontwerpproces in te richten, nieuwe partijen te betrekken bij het ontwerptraject, het vormen van consortia met andere (onwaarschijnlijke) professionals of zelfs non-professionals, en verkennen andere financieringsmogelijkheden zoals onder andere crowdfunding.

7. Zie website en publicatie http://brickstarter.org.

Opdracht:
Als jij morgen je eigen bureau zou moeten starten, welke businessmodellen zou je in kaart gaan brengen om met een onzekere toekomst om te gaan? Neem de volgende elementen mee in je onderzoek en ontwerp: Welke manier van werken past het beste bij welk soort opdracht; welke verschuivingen zijn er gaande in de waardering voor professionele expertise; welke veranderingen zie je bij stakeholders waar je mee te maken zult krijgen zoals overheden, investeerders, ontwikkelaars, banken, ondernemers, burgers/consumenten/'prosumers', maatschappelijke organisaties, etc.

Tot slot

Welke financieringsmogelijkheden zijn er op de langere termijn voor al dit soort experimentele flexibele vormen van stadsontwikkeling? Dat we met dit laatste onderwerp eindigen is geen toeval. Dit project is tenslotte voornamelijk met subsidies tot stand gekomen. Hoe kan een project als dit op eigen benen staan? Ook hier kan ter inspiratie naar de wereld van de digitale media gekeken worden. Het zou een aparte publicatie vergen om hier werkelijk diep op in te gaan maar enkele mogelijkheden kunnen we hier niet ongenoemd laten. Een veelbesproken mogelijkheid is crowdfunding, waarbij individuen die allemaal een belang delen gezamenlijk geld inleggen. Er bestaan - hoe kan het ook anders - diverse (gesubsidieerde) experimenten. Een voorbeeld is Brickstarter, een prototype voor een crowdfundingplatform voor stedelijk projecten[7], of dichter bij huis het platform Voor je Buurt (www.voorjebuurt.nl). Een (al ouder) model met bewezen marktpotentie is het genereren van waarde door vraagbundeling, zoals het verenigen van mensen met eenzelfde smaak en woonwens in collectief particulier opdrachtgeverschap (CPO). Ook het AppStore-model kan nagevolgd worden, een open marktplatform waarop vele aanbieders hun producten aanbieden en micro-transacties mogelijk zijn (zie bijvoorbeeld www.webuildhomes.nl). Verder kennen we uit de open source software wereld het service-model waarbij de producten zelf veelal gratis zijn maar het op maat maken en onderhouden van diensten wel geld kost. En wellicht zouden innovatieve plannen voor de stad met marktpotentie zoals in Silicon Valley met durfkapitaal een financiële injectie kunnen krijgen. Net als in de wereld van de digitale media zijn er ook hier geen gegarandeerde successen. Ook op dit vlak zullen er eerst nog vele experimenten moeten komen en mislukken zodat we vervolgens nog harder proberen. ←

COLOFON

CO-PRODUKTIE BAI-BART/DW ISM THE MOBILE CITY:

Eindredactie:	Rolf van Boxmeer en Tessa Peters, BAI en bART/DW
Schrijver:	Michiel de Lange, The Mobile City
Gastschrijvers:	Hans Venhuizen, Klaas Kuitenbrouwer en Studio Papaver
Grafisch ontwerp:	Attak
Druk:	Drukkerij Vaes, Overpelt, België
Foto omslag:	Monobanda
Oplage:	500
Datum:	april 2014

REZONE PLAYFUL INTERVENTIONS 2013-2014:

Artistieke leiding:	Rolf van Boxmeer en Tessa Peters, BAI en bART/DW
Inhoudelijke partner:	Michiel de Lange, The Mobile City
Productie:	Jean Paul Jennen, bART/DW
Website:	www.rezone.eu

TEAMS:

Monobanda × DUS architects
monobanda.nl × dusarchitects.com
in samenwerking met Rajiv Krijnen.

FourceLabs × ZUS
fourcelabs.com × zus.cc
in samenwerking met Adriaan Wormgoor.

Maurer United × Marieke Verbiesen
maurerunited.com × marieke.nu
in samenwerking met Paul van Bavel en Bart Koppe.

DANKWOORD

Voor dit project hebben wij samengewerkt met veel personen en organisaties, lokaal en bovenlokaal. Speciaal willen wij nog noemen De Heus: Ron Assinck, Jong Actief, World Skate Center, KW1 college, Stephan Kentie, Roel van Bakel, Ferd van de Wiel, Joep Mol, Gemeente 's-Hertogenbosch, Iris Peters en Theo Mathijssen. En wij willen iedereen hartelijk bedanken voor hun medewerking, inzet, ideeën en bijdragen.

De publicatie is mede tot stand gekomen door de financiële bijdrage van: bART, bkkc, Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, SNS REAAL Fonds en Prins Bernhard Cultuurfonds.

REZONE.EU