

Bureau Venhuizen is een project- en onderzoeksbureau op het gebied van culturele planologie. Het richt zich op vestigings- en planningsprocessen in de ruimtelijke ordening en neemt daarbij cultuur als vertrekpunt. Cultuur wordt breed opgevat als cultuurhistorie, erfgoed en kunst, maar ook als de verzameling actuele cultuur van de bewoners van een streek.

Het bureau is opgericht door Hans Venhuizen, die in deze processen optreedt als conceptmanager.

Iedere context treed je het beste met een open blik en een nieuwsgierige scherpte tegemoet, dan loop je de meeste kans om op verrassende fenomenen te stuiten.

De foto's A tot en met Z zijn gemaakt door Hans Venhuizen.

Ze begeleiden niet direct de projecten van Bureau Venhuizen, maar tonen eerder de kijkwijze van Venhuizen als conceptmanager. Deze maakt zijn foto's niet per se bij fraai vormgegeven stedelijkheid of landschappen, maar vooral wanneer het concept dat ten grondslag lag aan een bepaalde verschijning – bewust of per toeval geslaagd of op fantastische wijze mislukt – onmiskenbaar af te lezen is aan het eindresultaat. Te zien zijn onder andere: hybrides van oude cultuur in nieuwe toepassingen, in verschillende mate van geslaagtheid; leugens waarin zo sterk wordt geloofd dat ze hun eigen waarheid hebben opgedaan; groteske ontkenningen van eigenheid vanuit de overtuiging iets anders te moeten zijn, en fenomenale verschijningen ontstaan vanuit een soms bijna absurde logica.



- (a) Schwedt (Duitsland), ons toekomstig erfgoed (b) São Paulo, een hint ter bevordering van de zelfregulatie (c) New York, de postzegel-machine wenst je nog een prettige dag (d) São Paulo, het beeld van een Frans dorpsplein ter opluistering van de metro (e) São Paulo, een mobiele bonzaiboomverkoper (f) Kuala Lumpur, praying for good bussiness



- (g) Frankrijk, verticaal zwemmen (h) Shenzen (China), pretparkentree
 (i) Hong Kong, fraai miniatuurpark, maar strikt om op afstand naar te kijken (j) Berlijn, ook geindustrialiseerde nieuwbouwwijken hoeven niet saai te zijn (k) Kuala Lumpur, de maquette van de ideale stad is reeds uitverkocht (l) Kuala Lumpur, shopping is recreatie
 (m) Bollenstreek, tulpen bloeien te kort voor een blijvende bedrijfsuitstraling behalve die uit metaal en van vijf meter hoog (n) New York, hints ter bevordering van de zelfregulatie





Bureau Venhuizen
Culturele
planologie en
concept-
management



Deze brochure gaat over de uitgangspunten die Bureau Venhuizen hanteert bij haar projecten. Na de introductie van het begrip culturele planologie wordt ingegaan op de vormgeving van het ruimtelijke ontwerpproces en de rol van de conceptmanager. De uitgangspunten worden geïllustreerd aan de hand van drie projecten, waarin de werkwijze van Bureau Venhuizen tot uitdrukking komt. Achtereenvolgens zijn dat: **Amfibisch Wonen**, een prijsvraag waarin de vele kwaliteiten van water optimaal benut moeten worden bij het ontwerpen

van woningen; **The making of**,
hierbij fungeert een spel als
ideeënmachine, die bewoners en
bestuurders aanzet tot het
bedenken van innovatieve plannen
voor ruimtelijke vraagstukken en
Geest en Grond, culturele plano-
logie in de Duin- en Bollenstreek,
een tweejarig project waarin de rol
van cultuurhistorisch erfgoed in de
ruimtelijke ordening centraal staat.

Culturele planologie

Culturele planologie is een relatief nieuw fenomeen in de ruimtelijke ordening. Relatief nieuw, omdat wel al veel langer aandacht bestaat voor de culturele dimensie in ruimtelijke ordening, maar het begrip nog niet eerder beleidsmatig werd geïntroduceerd. Met die introductie werd een manier van werken benoembaar. Strikt genomen is die manier van werken voor de dagelijkse praktijk van de ruimtelijke ordening niet noodzakelijk. Echter, culturele planologie draagt wel zorg voor de kracht en vooral voor de continuïteit van culturele kwaliteiten binnen de zich steeds verder specialiserende ruimtelijke disciplines. Daarbij kan deze werkwijze bijdragen aan het ontstaan van identiteit en authenticiteit in en van de gebouwde omgeving, twee zaken waar vaak hevig naar verlangd wordt. De factor tijd speelt hierbij een cruciale rol.

Tijd is bij planningsprocessen een schaars goed geworden. Om bij het ontstaan van nieuwe (stedelijke) landschappen tijd een rol te laten spelen, is geen tijd meer. Waar een landschap of stad zich vroeger langzaam kon ontwikkelen en in dat proces als vanzelf identiteit verkreeg, wordt deze tegenwoordig nagenoeg in een keer verzonnen. Zelfs bij de grootste stedelijke opgave van de komende jaren, de vernieuwing van de naoorlogse wijken, tenderen de planningsprocessen naar het zoveel mogelijk uitgummen van de ruimtelijke situatie, zodat men voor optimale kostenbeheersing en een gunstige toekomstige exploitatie op een leeg blad kan gaan ontwerpen. De vraag is hoe je in deze razend-snelle en door allerlei randvoorwaarden gedicteerde processen toch nog authenticiteit kunt veroorzaken. Een authenticiteit die niet instant is, enkel nostalgisch of volledig door techniek beheerst, maar een oorspronkelijke authenticiteit. Pogingen dit te doen in de vorm van bijvoorbeeld sculpturale kunst die een

extra dimensie, oftewel een 'bezieling' aan de gebouwde omgeving mee moet geven, moeten de concurrentie aangaan met dominante architectuur, strenge regelgeving en reclame of stuiten op onbegrip bij bewoners. Culturele planologie biedt aanknopingspunten om identiteit parallel aan de ruimtelijke ordening te ontwikkelen: door het stimuleren van een meerwaarde die als kwaliteit aanwezig is en die zich in het proces van bouwen, bewonen en beleven geleidelijk aan ontwikkelt. Waarmee het dus eerder gaat om het opkweken van het aanwezige dan om het implanteren van gouden verwachtingen van elders.

Om cultuur een sterke rol te laten spelen in ruimtelijke orderingsprocessen moet eerst worden onderzocht welke cultuurfenomenen zich daar het beste voor lenen. Dit kun je in iedere context het beste doen met een open blik zonder te discrimineren op bronnen. Achter ieder erfgoed, verhaal, traditie of actueel gebruik kan de kans op verbijzondering van ruimtelijke planvorming schuilgaan. Om die kansen er ook 'toe te laten doen' is het niet voldoende ze als cultuur te registreren, maar moeten ze ook concreet binnen de ruimtelijke processen worden vertaald. Dit vinden van culturele impulsen en vooral het vertalen daarvan is de opgave van culturele planologie.

Wanneer cultuur de lijnen voor planvorming uitzet, kan deze ook als verbinder optreden tussen de verschillende bij planologie betrokken disciplines zoals stedenbouw, civiele techniek en landschapsarchitectuur. Culturele planologie biedt bovendien kansen om het publiek meer bij planvorming te betrekken. Dat vraagt wel om vernieuwing in de processen van ruimtelijke ordening én een creatieve opdrachtgever.

Resultaten in culturele planologie processen en projecten blij-

ven lang onzichtbaar en dat moet ook. Te vroeg aansturen op een bepaald resultaat dwingt het proces in een bepaalde richting waardoor veel mogelijk vernieuwende deuren dichtgeslagen worden. Een opdrachtgever moet zich realiseren dat bij een project van culturele planologie de zoekopdracht en intenties scherp geformuleerd kunnen worden, dat resultaten uit eerdere projecten als oriëntatie kunnen dienen, maar dat het eindresultaat niet vast ligt. Juist in het geduldig uitgevoerde vooronderzoek met een nieuwsgierige blik, liggen kansen op verbijzondering.

Amfibisch Wonen

Bij de inrichting van de stedelijke omgeving wordt vaak veel te ver gezocht naar mogelijkheden om deze uitstraling en identiteit mee te geven. Een dergelijke situatie vormde ook de aanleiding voor de prijsvraag *Amfibisch Wonen*.

In drassige gebieden is het gebruikelijk om ruim voor aanvang van de bouw een twee meter dik zandpakket op de locatie te spuiten om de wankelende bodem te stabiliseren. Hiermee verdwijnen ook direct alle bestaande landschappelijke kwaliteiten. Na een paar jaar worden de woningen op heipalen gebouwd, waarvoor vaak wel twintig tot dertig meter diep geheid moet worden. Er wordt infrastructuur aangelegd en een landschapsarchitect wordt uitgenodigd om voor de openbare ruimte een plan te maken dat zoveel mogelijk geënt is op het oorspronkelijke landschap.

Tegelijk met het opspuiten van het zandpakket, zet de bodemdaling in. Al binnen vijf jaar moet er een extra meter grond op en hoe dikker het zandpakket wordt in de loop der jaren, hoe sneller de stad zakt. Ondanks die wetenschap wordt met het onderheien van woningen nog steeds een gevoel van zekerheid nagestreefd.

Alleen wat is nog zekerheid als een huis dan wel op NAP-niveau blijft staan, maar de hele omgeving daaronder vandaan zakt? Het funderen van wegen, parkeerplaatsen, tuinen en uiteindelijk hele parken, is niet alleen een kostbare, maar vooral een absurde zaak. Slechts met enorme investeringen kan de schijn worden opgehouden dat er niets bijzonders in het woongebied aan de hand is.

In Barendrecht is zelfs de riolering onderheid, al was dat een kostbare zaak. Daar is mee begonnen toen op maandag de rioleeringsputten die op vrijdag waren aangelegd niet meer te vinden waren. Die bleken in het weekend, enkel door het eigen gewicht, een meter diep weggezakt te zijn. Op deze plek zijn later vuurtorenwoningen in serie gebouwd om de historische verbondenheid met het water recht te doen. Die verbondenheid is eerst volledig genegeerd en als probleem opgevat om ze later op bijna ridicule wijze te thematiseren.

Met een prijsvraag en toepassing van de beste inzendingen op een drietal concrete locaties in Zuid-Holland is *Amfibisch Wonen* een onderbouwd pleidooi geworden voor een identiteitsveroorzakende verbondenheid met de werkelijke kwaliteiten van de plek. Het is tevens een pleidooi voor het toelaten van weersinvloeden, getijden en seizoenen en voor de ultieme beheersing van een voortdurend veranderend landschap. Niet door dat landschap aantoonbaar de eigen wil op te leggen, maar door optimaal in te spelen op de kwaliteiten van een dynamische relatie tussen land en water, een amfibische dynamiek. Dit gebeurde onder andere door het loslaten van de dwangmatige beheersing van het water door vaste waterpeilen en hoge dijken. Water is ingezet om identiteit in de nieuwe woonomgeving te veroorzaken. Niet door te kijken naar de vorm die deze in het verleden

heeft opgeleverd, zoals vuurtorens, gemalen en dijkhuizen, maar door typologieën te ontwikkelen die zuiver inspelen op de werkelijke gedaante van het water.

Amfibisch Wonen ontstond in 2000 in opdracht van de Provincie Zuid-Holland.

Vormgeving proces

Ieder ruimtelijk ontwerpproces is grofweg in te delen in drie fasen: idee, concept en plan. In de ideefase vindt de inventarisatie plaats, die in kaart brengt wat de kansen, mogelijkheden, wensen en problemen zijn van de situatie. In de conceptfase worden mogelijkheden onderzocht voor optimale toepassingen van de gevonden ideeën in de gegeven context. In de planfase tenslotte worden concepten uitgewerkt binnen de beperkingen van de gegeven situatie.

Culturele planologie manifesteert zich het sterkst in de eerste en tweede fase van een project. In de eerste fase passeert een breed scala aan elementen de revue. Er wordt in deze fase niet gediscrimineerd op bronnen of vooraf geselecteerd op het feit of een gevonden gegeven ook direct en onmiskenbaar in een ruimtelijk ontwerp om te zetten is. Hierdoor kunnen in deze fase ook cultureel erfgoed, de actuele cultuur en bijvoorbeeld beeldende kunst, invloeden die er op een of andere manier toe kunnen doen, in het proces worden meegenomen. Pas in de tweede fase wordt onderzocht of de verzamelde gegevens bruikbaar zijn in het plan en of ze verbijzonderingen opleveren die in de derde fase tot interessantere planvorming kunnen leiden. In deze laatste fase van het ontwerpproces houdt de cultureel planoloog in de gaten of de gevonden culturele invloeden wel hun optimale plek vinden in de uiteindelijke planvorming.

Om cultuur bij ruimtelijke ontwerprocessen te betrekken, stelt Bureau Venhuizen een cultureel proces voor dat goeddeels geïntegreerd is in het hoofdtraject (het ruimtelijk ontwerpproces), maar parallel aan het hoofdtraject tevens de ruimte creëert om onderdelen verder te ontwikkelen. In een dergelijk geschakeld cultureel proces worden in de verschillende fasen van idee, concept en plan, essentiële items voor de cultuur van het vestigen geïsoleerd. Vervolgens worden deze in isolatie verder ontwikkeld en daarna weer teruggebracht in de werkelijke situatie. Zo'n proces verschilt wezenlijk van een op zichzelf staand cultureel proces. Bij de laatste is er nauwelijks een relatie met het hoofdtraject, waardoor de kans dat beide op het juiste moment samenkomen om iets op te leveren zeer gering is. Bij een volledig geïntegreerd proces ontbreken juist de autonomie en de afstand tot besluitvorming of ontwerp. Als gevolg dreigen dan de resultaten van zo'n proces door de veel sterkere posities van de andere betrokken disciplines zoals infrastructuur en stedenbouw makkelijk ondergesneeuwd te raken. In een geschakeld cultureel proces zit zowel de nodige afstand als nabijheid. Er worden mogelijkheden tot afzonderlijke ontwikkeling gecreëerd, maar altijd met het doel deze terug te brengen in het hoofdtraject, waar het steeds voeling mee houdt. De vormgeving van zo'n cultureel proces dat deels parallel loopt aan de besluitvorming over ruimtelijke ordening, is het werkterrein van Bureau Venhuizen.

Cultuur in een ruimtelijk ordeningsproces is overigens niet per definitie gewaarborgd met het betrekken van een kunstenaar, cultuurhistoricus of bewoners. Hun inzet vergt een goede timing, begeleiding en duidelijkheid over de positie die ze innemen. Zo zijn bijvoorbeeld, in tegenstelling tot een kunstenaar of cultuurhistoricus die gekozen kunnen worden om hun specifieke kennis

of kwaliteiten, bewoners van een stad, wijk of streek een vast gegeven. Hoe kunnen zij, die niet te kiezen zijn, toch op een zinvolle manier bij planvorming betrokken worden?

Voor het in kaart brengen van belangwekkende cultuurfenomenen en het optekenen van verhalen over oude en nieuwe tradities kan vaak op een brede publieke belangstelling gerekend worden. Het filteren van dit materiaal op geschiktheid voor ruimtelijke planvorming en het vervolgens vertalen, wordt echter door bewoners vaak als te abstract beschouwd. Het liefst geeft men een mening als het plan klaar is, maar juist dan verhardt de discussie snel en is de kans op een zinvolle participatie in het totstandkomen van het plan alweer voorbij.

Bureau Venhuizen ontwikkelde een methode die in plaats van bewoners te vragen naar de gewenste eindvorm van een plan in ontwikkeling, ze betreft bij het vaststellen en vertalen van de voorwaarden waarbinnen het plan tot stand komt. De methode kan worden ingezet op het moment dat besluiten over bepaalde ruimtelijke vraagstukken nog genomen moeten worden.

The making of © Venhuizen, 2001

Om stedelijke veranderings- en vernieuwingsprocessen in goede banen te leiden, is niet een keuze voor bottom-up of top-down planning nodig, maar juist een verbinding daartussen. Bureau Venhuizen ontwierp hiervoor de methode *The making of*.

De methode ontleent haar naam aan het spel *The making of*, dat een belangrijk instrument is bij de verbinding tussen top-down en bottom-up planning. Het spel is in feite een verkorte cursus ontwerpen. Deelnemers moeten in relatief korte tijd voorstellen

doen voor bepaalde opdrachten, waaraan een fenomeen is gekoppeld. De teams moeten vervolgens bezwaren aantekenen tegen elkaars plannen. Door goede argumentatie of door het inzetten van lobby's (te winnen met het gooien van dobbelstenen) kunnen bezwaren worden weggespeeld, dan wel weggekocht. De lobby's zijn het betaalmiddel in dit spel en een verwijzing naar het alledaagse proces van onderhandelen. Als teams er onderling niet uitkomen, is het woord aan de rechter die een bindende uitspraak doet ten voordele van het ene of het andere team. Een calculator berekent de financiële consequenties van de voorstellen, om te zien of deze wel binnen het beschikbare budget blijven. Het team dat als eerste alle bezwaren heeft weggespeeld is de winnaar. Niet alleen de winnende, maar alle voorstellen worden beschreven en gevisualiseerd.

The making of betreft alle partijen (bewoners, bestuurders en ontwerpers) van begin af aan op gelijkwaardige wijze bij de plan-



vorming en het ontwerpproces. Daarvoor worden zij niet alleen aangesproken binnen hun eigen expertise, maar ook daarbuiten geleid, zodat hun blik ruimer wordt en hun begrip van de situatie groter. Het spel heeft een hoog realiteitsgehalte, doordat deelnemers aan de hand van bestaande situaties en toekomstige ontwikkelingen plannen moeten maken. Spelers worden zo tegelijkertijd geïnformeerd, bevraagd en betrokken bij toekomstige ontwikkelingen. Bovendien confronteert het spel bewoners met de complexiteit van een ontwerpopgave, niet door deze uit te leggen, maar door ze er zelf deel van uit te laten maken. Op deze wijze ontstaat bij hen meer inzicht in het ontwerpproces, waardoor ze de uitkomsten beter begrijpen en accepteren en de bereidheid om mee te denken groter wordt. Ontwerpers en beleidsmedewerkers krijgen zo meer informatie, waarmee de kans dat er een realiseerbaar plan ontstaat waar iedereen tevreden over is, vergroot wordt.

De methode draagt niet alleen bij aan het betrekken van 'cultuur' bij inspraakprocessen, maar zorgt er tevens voor dat burgers effectief bij beleidvorming betrokken worden. *The making of* gaat daarin verder dan het streven naar consensus alleen en draait juist om het proces van ontstaan, neerslaan en wortelschieten. Door deze opzet worden de onvermijdelijk complexe ruimtelijke ordeningsopgaven meer toegankelijk gemaakt, worden betrokkenen losgeweekt van hun vastomlijnde ideeën over kwaliteit en bewuster gemaakt van de voorwaarden waarbinnen kwaliteit in hun leefomgeving kan ontstaan.

De methode is ingezet in Beuningen om de ruimtelijke mogelijkheden van een geplande zandafgraving van zo'n 300 hectare in kaart te brengen. In Marzahn in Oost-Berlijn werd het spel gebruikt om mogelijkheden te zoeken die een menselijke maat toe

konden voegen aan dit op industriële wijze ontstane woongebied. In 2003 werd *The making of* ingezet in Apeldoorn bij een open planproces voor de herinrichting van het Mheenpark gelegen in de wijk Zevenhuizen.

The making of Mheenpark

Toen plannen van de gemeente Apeldoorn om te bouwen in het park op groot verzet van bewoners stuitten, besloot de gemeente voor de herinrichting van het park een open planproces te starten. Bureau Venhuizen ontwierp dit open planproces volgens de drie fasen idee, concept en plan. Dit kwam in Apeldoorn neer op een inventarisatie-, conceptontwikkelings- en ontwerpfase. In de eerste fase werden zoveel mogelijk meningen, wensen en angsten met betrekking tot het Mheenpark geïnterviewd. Dat gebeurde met een enquête onder bewoners, door gesprekken met betrokkenen bij het park, tijdens publieksavonden met presentaties en in sessies waarin deskundigen van binnen en buiten Apeldoorn met elkaar en bewoners spraken over een thema's met betrekking tot het park.

De inventarisatie leverde kennis op over de randvoorwaarden voor toekomstige ontwikkelingen en over de bestaande kwaliteiten van het park. Die informatie was sturend voor de conceptontwikkelingsfase waarin het spel *The making of* centraal stond. Bureau Venhuizen bracht de gevonden informatie terug tot een hanteerbare hoeveelheid die het in twee groepen verdeelde: opdrachten (toekomstige ontwikkelingen: wat moet er gebeuren) en fenomenen (bestaande situaties die niet gebiedseigen hoeven te zijn: wat zijn de sturende voorwaarden). De opdrachten en fenomenen werden in een matrix geplaatst en vormden de basis van het spel.

Deelnemers speelden dus niet met eigen ideeën (die hadden ze immers in de enquête of tijdens een publieksavond kunnen uiten), maar moesten zich buigen over een gestelde opdracht met bindend fenomeen. Door de vaak ongebruikelijke combinaties van opdracht en fenomeen werden ze gedwongen af te wijken van de meest voor de hand liggende denkpatronen en oplossingen, waardoor meer ruimte ontstond voor bijzondere invullingen. Het debat tussen de deelnemers onderling zorgde er voor dat inspraak niet enkel naar de gemeente gericht was, maar betrokkenen aan den lijve ondervonden welke andere belangen dan het eigenbelang een rol speelden.

Het spel werd in vijf rondes gespeeld, met per ronde tien bewoners die, in teams van twee, voorstellen voor het park maakten. Elke avond kende een winnend voorstel, dat niet per se het beste was, maar waar vaak de minste weerstand tegen bestond. In een finaleronde werd uiteindelijk beslist wie het 'beste' plan gemaakt had. Het spel leverde een bruikbaar overzicht op van de mogelijkheden van een bepaalde opgave en de randvoorwaarden, waarbinnen omwonenden de realisatie van het plan acceptabel of juist wenselijk vonden.

De uitkomsten van het spel vormden samen met de inventarisatie de input voor de opgave aan de ontwerpers. In twee workshops met een vertegenwoordiging van bewoners legden zij in de derde fase hun ontwerpvoorstel ter toetsing voor. Deze vertegenwoordiging was gedurende het hele proces betrokken om de voortgang en openheid van het proces te bewaken. Het uiteindelijke ontwerp wordt vanaf 2005 gefaseerd uitgevoerd.

Het open planproces begint duidelijk als bottom-up, wanneer de inbreng van bewoners centraal staat en eindigt als top-down met

OPDRACHTEN



Maak bij het vervullen van uw opdracht gebruik van de mogelijkheden van het schone kwelwater dat na afkoppeling van de rioobverstort door het park gaat stromen.

A

Doe een voorstel voor verdere natuurontwikkeling in het park en denk daarbij niet alleen aan 'kijkgroen', maar ook aan 'gebruiksgroen', zoals bepaalde vruchtdragende planten die door parkgebruikers kunnen worden geplukt of natuurlijke omgevingen die voor bepaalde dieren juist goed zijn.

1

Bedenk een jaarlijks terugkerend dagevenement en/of permanente recreatievoorzieningen waar Zevenhuizen behoefte aan heeft en op af zal komen.

2

Zorg ervoor dat het veel duidelijker wordt dat je een park betreedt en in een park bent, door bijvoorbeeld de randen sterker te maken en de toegangen beter te definiëren. Maak voor drie plekken voorstellen waardoor het voor parkbezoekers duidelijker wordt dat zij het park inkomen.

3

Betrokkenheid bij het park en verantwoordelijkheid voor wat er gebeurt, is de beste garantie voor een duurzaam gebruik van het park. Bedenk een manier waarop minimaal twee gebruikersgroepen sterker bij het park kunnen worden betrokken. kinderen/jongeren/sporters /honden en hun begeleiders/ouderen/picknickers/wandelaars en verdere gebruikers

4

Stel dat Apeldoorn zich wil profileren als groene gemeente en daarvoor jaarlijks een park extra wil belonen. Op welke manier moet het Mheenpark gepresenteerd en gepromoot worden?

5

Het gebied van het Circulusterrein tot en met het Kruispunt maakt deel uit van het open planproces voor het Mheenpark. Doe een voorstel hoe dit gebied opnieuw kan worden ingericht.

6

Het drukke autoverkeer rond het Mheenpark is een barriere voor een toegankelijk park. Bedenk voor deze barrieres slimme overgangen waardoor de verbindingen tussen de verschillende onderdelen van het park versterkt worden.

7



FENOMENEN

Denk bij het vervullen van uw opdracht aan minimaal twee gebruikersgroepen, en zorg dat er geen conflicten ontstaan tussen deze twee groepen.

Vervul uw opdracht vanuit het oogpunt van optimale veiligheid. Houd daarbij rekening met dat wat u ontwerpt voor de gebruiker een gevoel is maar pas op voor schijnvalligheid.

Probeer met het vervullen van uw opdracht de toekomst van het park te garanderen. Bijvoorbeeld door het uitzetten van bijzondere dieren, het laten plaatsvinden van bijzondere gebeurtenissen of het planten van bijzondere planten die het park een geheel andere status bij de bestuurders gaan geven.

Het gaat economisch slechter met Nederland en ook de gemeente Apeldoorn moet bezuinigen. Maak uw plan dus zo dat het minder kost of dat er aan verdiend kan worden.

Verwerk in uw opdracht een persoonlijke ervaring in het park. Misschien van uzelf of iemand anders, maar in ieder geval een ervaring die voor veel parkgebruikers herkenbaar zal zijn.

Mheenparkeetruette Denk bij uw opdracht aan hoe u uw voorstel wil handhaven. Denk aan regels, controleurs, bordjes, logo's, maar denk vooral ook aan de mogelijkheid om door middel van ontwerp en begroening een bepaald soort gebruik te veroorzaken of juist te voorkomen.

B

C

D

E

F

G



de uitwerking en realisatie van het ontwerp. Het spel *The making of* is de verbindende schakel tussen top-down en bottom-up. De informatie uit de inventarisatiefase wordt tijdens het spel getoetst aan de werkelijke randvoorwaarden van de opgave. Vervolgens worden inventarisatie en toetsing voorgelegd aan de ontwerpers, die daarmee een plan moeten maken.

The making of Mheenpark is van maart tot en met oktober 2003 in opdracht van de gemeente Apeldoorn uitgevoerd.

Conceptmanagement

Een ruimtelijk ordeningsproces moet niet alleen vormgegeven, maar ook begeleid worden. Bij de processen die Bureau Venhuizen vormgeeft en begeleidt is meer nog dan van procesmanagement, sprake van conceptmanagement. Het gaat niet enkel om een proces van idee tot plan in goede banen te leiden, maar ook om inhoud te genereren, te filteren en in het proces een rol te laten spelen. Die taak ligt in handen van de conceptmanager, die na de conceptfase het plan overdraagt aan ontwerpers.

De conceptmanager treedt op in een situatie waar mogelijke opgaven reeds zichtbaar zijn of zich nog verscholen houden. Hij signaleert de mogelijkheden en zet ze om in projecten. Bij deze projecten worden vele betrokkenen, interne en externe specialisten samengebracht. De projecten hebben vaak de vorm van een proces in fasen. Deze fasen zijn opeenvolgend, wat betekent dat resultaten in een eerdere fase bepalend zijn voor de inrichting van latere fasen. In een proces worden sporen gevolgd, thema's vastgesteld en concepten ontwikkeld. Van deze concepten kan uiteindelijk onmogelijk de auteur worden vastgesteld, het is een gezamenlijk werkstuk van alle betrokkenen geworden en daarmee is sprake van een gedeeld auteurschap.

Het conceptmanagement van Bureau Venhuizen zal per proces of project verschillen, met als constante het innovatief omgaan met regels die iedere situatie aansturen. Bij *Amfibisch Wonen*, leidt dat tot het blootleggen van een absurditeit, die het zicht belemmert op een vanzelfsprekende oplossing voor een bepaald ruimtelijk probleem. *The making of* stimuleert bewoners en bestuurders juist om af te wijken van de vanzelfsprekende oplossingen waardoor ruimte ontstaat voor vernieuwende oplossingen. In het project *Geest en Grond, culturele planologie in de Duin- en Bollenstreek* leidt deze werkwijze tot het zoeken naar sporen in een landschap die continuïteit kunnen veroorzaken. De continuïteit zit in het opnieuw inzetten van regels en niet louter in het respecteren van de resultaten van deze regels uit het verleden. De crux is niet voortdurend iets nieuws te bedenken, maar een bestaande situatie uiteen te rafelen en de ingrediënten aan te passen aan de actuele context, zodat oud en nieuw opnieuw met elkaar verbonden worden. Afhankelijk van hoe landschappelijke en cultuurhistorische sporen worden hergebruikt, kan dit leiden tot nostalgie, maar kan het ook bijdragen aan een bewustwordingsproces van kwaliteiten die onvermoed en niet eerder zichtbaar waren.

In het project *Geest en Grond* wordt deze vorm van conceptmanagement toegepast. In dit project ligt de nadruk in eerste instantie op continuïteit en niet op vooruitgang. De op continuïteit gebaseerde samenleving bouwt bewust voort op de humus die door de geschiedenis is gevormd en gebruikt herkenbare fenomenen voortdurend opnieuw in geactualiseerde gedaanten. Dit in tegenstelling tot de naar vooruitgang strevende maatschappij waarin het verleden wordt gezien als datgene dat we achter ons gelaten hebben en men genoeg neemt met een sporadische verwijzing naar die verleden tijd.

Geest en Grond Culturele planologie in de Duin- en Bollenstreek

In *Geest en Grond* onderzoekt Bureau Venhuizen de rol die cultuurhistorisch en -actueel erfgoed spelen in de toekomstige ruimtelijke ordening van de Duin- en Bollenstreek. Dit gebeurt met een twee jaar durend programma, bestaande uit drie opeenvolgende fasen: inventarisatie, prijsvraag en implementatie. In iedere fase zijn betrokkenen bij ruimtelijke ordening – stedenbouwkundigen, planologen, (cultuur)historici, (landschaps)architecten, kunstenaars, bestuurders en bewoners – vertegenwoordigd.

Het project is in januari 2003 van start gegaan met een inventarisatie van cultuurhistorische kenmerken en kwaliteiten, landschappelijke ontwikkelingen en actuele knelpunten in het gebied. Met een open blik, zonder vooringenomen standpunt of wetenschappelijke intentie is de streek in kaart gebracht; als ware het een expeditie met een weliswaar ongewisse uitkomst, maar waar met een duidelijk doel voor ogen aan begonnen is: het vinden van sporen die van betekenis kunnen zijn in de toekomstige ruimtelijke ontwikkelingen. Er zijn prominent aanwezige sporen gevonden die bevestigden wat al vermoed werd, maar ook nauwelijks waarneembare, die nieuwsgierigheid opriepen of de belofte van een belangrijke vondst in zich hielden. Een aantal is in opdracht nader onderzocht. Andere sporen lieten zich vertalen naar concrete prijsvraagopgaven, die in de tweede fase van dit project centraal staan.

Vanuit de overtuiging dat objecten en structuren vooral blijven bestaan omdat ze worden hergebruikt, is gezocht naar een continuïteit van de (gebruiks)waarde van sporen uit het verleden. Zo is de typologie van de bollenschuur met de karakteristieke ramen

en deuren voor natuurlijke ventilatie ontstaan vanwege klimatologische eisen voor het opslaan van de gevoelige bloembolgewassen. Die eisen werden uitgewerkt binnen de beperkende randvoorwaarden van die tijd. Met de ontwikkeling van machines die het klimaat veel adequater konden regelen in grote metalen hallen, hebben de schuren hun functie verloren. Nu klimaatbeheersing in dit geval niet langer een generator voor erfgoed is, zou de landschappelijke inpassing van de inwisselbare bedrijfshallen dat juist wel kunnen zijn. Tegelijkertijd zijn de ligging en de ruimte van de oude schuren belangrijke elementen die kunnen bijdragen aan effectief hergebruik ervan. Beide sporen zijn vertaald in een prijsvraag. In de prijsvraagopgave *Het gewenste landschap* worden bijzondere oplossingen gevraagd voor de inpassing van grote gesloten bedrijfsgebouwen in het open landschap. De opgave *Bulb & Breakfast* vraagt om een ontwerp voor een logiesvoorziening in een bollenschuur.

De ontdekking dat achter het internationaal vermaarde bloemencorso zuinigheid en hergebruik schuilgaat en niet de vermoede spijlucht, was verrassend. Bloemen zijn feitelijk het afval van de bollenteelt. Zuinigheid heeft ooit geleid tot een bijzonder creatieve vorm van afvalverwerking, namelijk door er wagens mee te versieren en deze tot verwelkens toe in een optocht de hele streek door te laten rijden.

Een ander minder gewenst afvalproduct van de bollenteelt is het slib in de sloten. Vroeger werd slib uitgesmeerd over het land, niet alleen om de sloten bevaarbaar te houden, maar ook vanwege de bemestende kwaliteiten. Tegenwoordig wordt het vervuilde slib eerder als last gezien die niet hergebruikt wordt, maar weggevoerd uit het gebied. Echter, in de behandeling van vervuild slotenslib schuilen opnieuw mogelijkheden voor land-

**BULB &
BREAKFAST**

**HET
GEWENSTE
LANDSCHAP**

**NIEUW
ERFGOED**

WWW. GEEST-EN-GROND. NL
prijsvragen

schappelijke ontwikkeling. Specifieke behandeling en verwerking van vervuild slib zou nieuw erfgoed in de vorm van cultuurlandschap op kunnen leveren. De mogelijkheden hiervoor zijn onderzocht in een vervolgopdracht onder de titel *Chemisch erfgoed*.

De ruimtelijke situatie in de Duin- en Bollenstreek wordt bepaald door de spanning tussen enerzijds het willen behouden van het open karakteristieke landschap zoals dat veroorzaakt is door de bollenteelt en anderzijds de ontwikkelingen die noodzakelijk zijn om de bollenteelt economisch rendabel te houden. Tegen de stroom van die ontwikkelingen in, blijft men vasthouden aan het in stand houden van het oorspronkelijke landschap. Dat landschap bestaat overigens pas 150 jaar en is ontstaan door duinafgravingen ten behoeve van de ophoging van onder meer Amster-

dam. In feite koestert men een 'verwoest' oorspronkelijk landschap, maar beschouwt juist dát als het origineel. Niemand pleit er dan ook voor om op de bollengrond weer een flinke laag zand te storten voor de teelt van helmgras, hoewel daar een buitengewoon geldige historische legitimatie voor te formuleren zou zijn.

De prijsvraagopgaven sluiten aan bij deze streekproblematiek en kunnen als voorbeeld dienen van hoe cultuur en cultuurhistorie een rol kunnen spelen in toekomstige ruimtelijke ordening. Aan de opgaven ligt de keuze ten grondslag voor bevrozen, verpret-parken of transformeren van de culturele en landschappelijke kwaliteiten van de streek. De keuze is afhankelijk van de rol die aan het verleden wordt gegeven en van de vraag welke identiteit nu bepalend is voor deze regio.

In dit project zijn de eerste stappen gezet om sterke sturende cultuurhistorische kwaliteiten voor de toekomstige ruimtelijke ordening vast te stellen. In vervolgonderzoeken, prijsvragen en vooral de implementatie daarvan op locaties in de Duin-en Bollenstreek moeten de cultuurhistorische kwaliteiten hun verbindende kracht voor het ontstaan van ons toekomstige landschap gaan bewijzen.

Geest en Grond is een project van het Erfgoedhuis Zuid-Holland, hoofdfinancier is de Provincie Zuid-Holland. Geest en Grond wordt financieel mede mogelijk gemaakt door het Stimuleringsfonds voor Architectuur op grond van de Regeling Projectsubsidies Belvedere.

Colofon

Aan de projecten van Bureau Venhuizen werken veel mensen mee. Een overzicht van alle medewerkers staat op de website www.bureauvenhuizen.com

In deze publicatie is gebruik gemaakt van

Amfibisch wonen

Logo **Martijn Engelbregt**

The making of Mheenpark

Fotografie **Dieuwertje Komen**

Fotomontages **Martin Leclercq**

Ontwerp spel **Chris Koens**

Geest en grond

Fotografie **Dieuwertje Komen**

Ontwerp prijsvraagkaart **Evelien van Vugt**

Tekst **Hans Venhuizen / Francien van Westrenen**

Ontwerp **Wigger Bierma**

Lr-PDF **Thoben Offset Nijmegen**

© Bureau Venhuizen, 2003

Niets uit deze uitgave mag zonder uitdrukkelijke toestemming van de makers worden gereproduceerd of veelelvoudigd.



ⓐ New York Coney Island, de boardwalk in reparatie ⓑ Rotterdam, de jazzkelder is nog open gebleven nadat het gebouw is verdwenen
ⓒ São Paulo, Ibirapuera park van Oscar Niemeyer, hier hoort een openbaar park vooral ook koel en overdekt te zijn ⓓ New York, ingepakte grafzerken tegenover Ground Zero
ⓔ Kuala Lumpur, uit de serie war criminals of the century: de Adolf Hitler speelpop ⓕ New York, een afgebroken havenpier voegt zich in de skyline



Ⓤ Shenzhen (China), één middag en je hebt foto's van jezelf voor alle bekende bezienswaardigheden ter wereld Ⓥ Buenos Aires, pretpark 'Tierra Santa' met ieder half uur een live-kruisiging onder piepende palmbomen van metaal Ⓦ Schwedt (Duitsland), deze winkelpassage uit de DDR tijd is door de commercie overgenomen. De oorspronkelijke tekst KONSUM op de gevel is weliswaar verdwenen maar nog nooit zo waar geweest Ⓧ Kuala Lumpur, een traditionele kampong is uit de grond gerezen en heeft daarmee haar wooncapaciteit verveelvoudigd Ⓨ Halle (Duitsland), bovenop een leegstaand woongebouw van 18 verdiepingen lijkt de wereld een maquette Ⓩ São Paulo, oma en opa zijn het paradijs binnengegaan

www.bureauvenhuizen.com