

Het belang van **SPEL** in de architectuur

Het belang van spel in de architectuur

Yolanda Hettema
ArtEZ Hogeschool voor de Kunsten,
Zwolle
Interieur Architectuur
BA 4

Scriptiebegeleider: Jopje Bakker
Afstudeerjaar: 2019-2020
Datum van voltooiing: 30-03-2020

Voorwoord

Spelen. We hebben het allemaal gedaan toen we nog klein waren. Als ik terugdenk aan die tijd dan herinner ik mij, dat ik altijd aan het spelen was. Buiten of binnen. Samen of alleen. Het maakte niet uit. Als kind kon ik overal spelen en had ik de grootste fantasie. Maar op een gegeven moment hield dat op. Je gaat naar school en het spelen wordt vervangen door bijvoorbeeld huiswerk maken. En dit is nog maar het begin.

Je hebt geen tijd meer om te spelen. En natuurlijk is het ook een beetje vreemd naarmate je ouder wordt, om nog verkleed over straat te gaan rennen als het geen nationale feestdag is. En is het ook raar, om als volwassene in een speeltuin gezien te worden zonder kind. Maar wanneer spelen volwassenen dan eigenlijk nog?

Het wordt voornamelijk gezien als ontspanning in de vorm van een bordspel. Over dat soort spel wil ik het niet hebben. Ik wil dieper ingaan op spel als een manier om je even af te zetten tegen de saaie en serieuze wereld. Het geeft je de vrijheid om een alternatieve realiteit te creëren waarin alles mogelijk is. Waarin in gedachten geëxperimenteerd kan worden met nieuwe situaties, omgevingen en leefregels. Er kan gefantaseerd worden. Naar mijn mening helpt dit om op nieuwe ideeën te komen. Je beweegt, je fantaseert, je ontspant en je creëert. In mijn scriptie zal blijken waarom dit belangrijk is voor onze ontwikkeling.

Ik ga als ruimtelijk vormgever afstuderen. In mijn scriptieonderzoek wil ik erachter komen, hoe ik via ingrepen in de ruimte de spelende mens in ons naar boven kan halen. Met als hoofdvraag:

Wat kan het belang van spel zijn in de architectuur?

Inhoudsopgave

Voorwoord p. 1

Inleiding p. 5

01

Spel en spelen p. 7

Spelontwikkeling van het kind

Erik H. Erikson

Jean Piaget

Lev Vygotsky

Donald Winnicott

Conclusie hoofdstuk 1

02

Spelende mens p. 17

Constant Nieuwenhuijs

Situationisten

CoBrA

Aldo van Eyck

Noguchi en Dubuffet

Speeltuinen in Denemarken

Conclusie hoofdstuk 2

03

Spelruimte p. 42

Architectuur als vorm van spel
Onderzoek naar spelruimte
Voorbeelden van spelruimte
Conclusie hoofdstuk 3

04

Eigen defenitie van spel p. 56
Slotconclusie

Dank woord p. 60
Literatuurlijst p. 61

Inleiding

Spel is al een langere tijd een fascinatie van mij. In mijn ontwerpen ben ik namelijk altijd bezig met een stukje nieuwsgierigheid en ontdekken, met hier en daar wat humor. Maar de fascinatie kwam pas echt tijdens een studiereis in Denemarken, waarbij wij door de stad Kopenhagen liepen. Hier waren speciale pleinen die dienden als een soort speelplaats voor volwassen mensen. Een soort moderne speeltuinen die vaak in samenhang waren met sport.

Een goed voorbeeld van wat mij aantrok, was op een speelplaats, genaamd Superkilen Park, waar een lijnenspel op de grond te zien was. Een stukje verderop was een grote heuvel waar de lijnen overheen of omheen liepen. Opeens ging de groep uiteen en velen van ons gingen de lijnen volgen die over het plein liepen. De meesten van ons eindigden boven op de heuvel. Dit was ook het doel, want ieder van ons wilde op die heuvel staan. Het gaf een duidelijk overzicht over de rest van





pop up

het plein. Maar we voelden ons ook machtig, we waren groot en we hadden iets overwonnen. Het was een simpele heuvel met simpele lijnen, maar toch triggerde het iets in ons om als een kind over het plein te rennen.

Dit is een interessant fenomeen. Wat is dat? Wat triggert ons om even onbezorgd weer 'kind' te zijn? Dit wil ik graag verder onderzoeken. Ik weet dat kinderen juist moeten spelen. Door middel van spel ontdekken en leren zij nieuwe dingen. Voor volwassenen is het meer voor ontspanning. Iets wat gedaan wordt in vrije tijd. Alleen is het wel zo, dat elk vorm van spel ontspanning kan zijn, maar niet elke vorm van ontspanning is spel.

Ik wil onderzoeken op welke manieren in de architectuur spel kan worden aangezet en zo te ontdekken wat het belang daarvan is. Maar wat is nu eigenlijk spelen?

'Spel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaarde, doch volstrekt bindende regels, en met een doel in zichzelf, begeleid door een vorm van spanning en vreugde en door een besef van 'anders zijn' dan het 'gewone' leven''.
- J. Huizinga

7

Hoofdstuk 1 Spel en spelen

Iedereen weet wat spel is, maar toch is er geen duidelijke definitie. Spel is gebaseerd op ervaringen en gevoel, het is voor iedereen anders, maar toch ook weer gelijk.

Spel wordt gezien als een manier van ontspanning en daar ben ik het mee eens. Als je speelt ben je in gedachten alleen bezig met het spelen. Je komt even los van de dagelijkse werkdruk. In spelfantasie zijn de

mogelijkheden eindeloos. Hierdoor kan je een ruimte zien als een grote speeltuin. Fantasie heeft geen regels. Je kan een eigen ruimte creëren door alle grenzen in je hoofd weg te nemen.

In tegenstelling tot fantasie, heeft spel wel spelregels nodig. Regels om het spel te snappen, maar ook regels om het spel te spelen zoals het moet. Zodra men zich niet meer aan de regels houdt, dreigt het spel uiteen te vallen. Spel is iets serieus. Het gaat niet alleen maar om lol hebben. Ik denk dat het gezien kan worden als het zich afzetten tegen, of afzonderen van de 'volwassen' wereld met zijn saaie regeltjes. Het is misschien simpelweg het scheppen van een alternatieve realiteit, waar alles mogelijk is. Een andere manier van leven.

Het is ook iets natuurlijks. We doen het al vanaf de geboorte. Niemand leert te spelen, het gaat eigenlijk vanzelf. Kinderen spelen het grootste deel van hun tijd. Volwassenen

spelen niet zo vaak meer op een kinderlijke manier, grotendeels omdat men zich ervoor denkt te moeten schamen. Volwassenen zien het meer als iets functioneels, als tijdverdrijf of als sociale functie, iets wat wordt gedaan in vrije tijd. Wat zouden we nog kunnen leren van het kinderspel? En wat als er een mogelijkheid komt om deze drempel te verlagen, zodat volwassenen meer gaan spelen?

Spelontwikkeling van het kind

Spel is een zeer belangrijk onderdeel van de ontwikkeling van een kind. Het is niet zo, dat wij als mensen op een gegeven moment stoppen met ons verder te ontwikkelen. Dit blijven we ons hele leven doen. En ik ben van mening dat spel hier al die tijd een belangrijk onderdeel van blijft uitmaken.

Spel volgens Erik H. Erikson

Als we meekijken met hoe een kind zich ontwikkelt in spel, kunnen we zien hoe dit ons later beïnvloedt. Daarvoor wend ik me tot één van de belangrijke ontwikkelingspsychologen van vlak na de oorlog, de Duitse Amerikaan Erik H. Erikson, die daar interessante feiten over heeft geschreven. Zo schrijft hij dat spel te zien is als een behoefte van het ego om de verschillende levensgebieden te beheersen en met name die gebieden waarin het individu zich in zijn persoon, zijn lichaam en zijn sociale rol te kort voelt schieten en zich daar bewust van is. Oftewel spel heeft de functie om een rol aan te nemen die sociaal gewenst is.

Volgens Erikson zijn er 8 ontwikkelingsfasen in ons leven. Ik laat alleen de eerste 4 zien, omdat er in de laatste 4 fases niet meer over spel gesproken wordt.

Vertrouwen vs. wantrouwen.

Dit is de allereerste fase en maken wij mee als baby. Hierin gaat het om of wij de wereld kunnen vertrouwen. Dit is te vergelijken met een speeltje, dat wordt weggehaald, maar wel weer terugkomt, omdat het bijvoorbeeld vastzit aan een touwtje. Dit wekt vertrouwen op. Als het speeltje niet meer terugkomt, wekt dit wantrouwen op. Er zijn dus twee resultaten. Vertrouwen: Ik vertrouw de wereld en duik er graag in om alles te ontdekken. WOf wantrouwen: Ik wantrouw de wereld en heb alleen behoefte aan herhalende en bekende (dus vertrouwde) handelingen.

Zelfstandigheid vs. schaamte en twijfel.

De omgeving moet het kind aanmoedigen om onafhankelijk en onderzoekend te zijn. Dit is belangrijk bij de ontwikkeling van het individu en betreft de mate van durf om eigen ideeën uit te voeren, om zo als individu in de wereld te staan.

Initiatief vs. schuldgevoel.

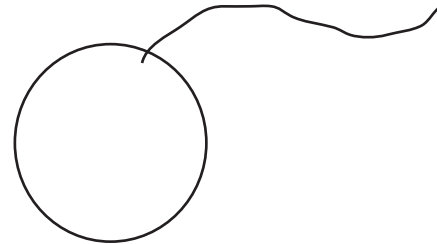
In deze fase komt het rollenspel naar voren, zoals vader-moedertje te spelen. Dit helpt bij het verduidelijken van wie verantwoordelijk is voor wat. Ook helpt het bij het wereldbeeld en hoever het kind durft acties, handelingen en situaties te bepalen en hoever laat je je leiden door schuldgevoel. Het kind leert zelf activiteiten te ondernemen en taakjes te verrichten.

Handvaardigheid/constructiviteit vs. minderwaardigheid.

Hierin staat de vraag 'wat kan ik' centraal. Deze fase bevindt zich in de puberteit. Tijdens deze fase wordt er een grens getrokken tussen spelen en werken en is er een verlangen om mee te doen in de 'echte' wereld. Het kinderlijk spelen verandert in sociaal spelen.

Als we dan kijken naar de volwassen mens zien we veel van deze fases terug. Het is namelijk zo, dat als er in één van deze fases een storing is geweest, dat dit gevolgen heeft in het volwassen leven. Zo kan het bijvoorbeeld zijn dat iemand als kind zo beschermd is opgevoed, dat hij nu problemen heeft om als zelfstandig individu in de wereld te staan.

schets

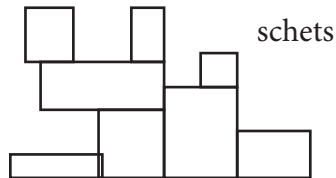


Spel volgens Jean Piaget

Een andere psycholoog, die in dezelfde periode werkzaam was, was de Zwitser Jean Piaget. Hij benadrukt de relatie tussen mens en omgeving. Hij leert ons dat de mens van kinds af aan moet leren de omgeving te begrijpen en te gebruiken. Hiervoor moet het jonge kind oefenen in het aanpassen van het eigen lichaam om te voldoen aan de eisen van de omgeving en van de situatie.

Adaptie.

Het aanpassen als persoon aan de omgeving heet adaptie. Hierbij gaat het om het aanpassen van het lichaam om de omgeving te gebruiken. Het leren dat een bal kan rollen, omdat het rond is en dat je een ronde bal dus niet als een vierkante kubus kunt stapelen, heet dus adaptie.



Assimilatie.

Assimilatie is het tegenovergestelde van adaptie. Hierin gaat het over de omgeving aanpassen in het voordeel van de persoon. Je moet dus ook leren begrijpen dat, wat jij doet, effect heeft op de wereld. Assimilatie kan ook gezien worden als het betekenis geven aan de wereld door het individu.

Zo ontstaat er een leerproces en dit zorgt ervoor dat het steeds minder tijd en moeite kost om iets te leren.

Volgens Piaget is er sprake van spel als het kind probeert los te komen van adaptie of assimilatie. Bijvoorbeeld wanneer een kind een bal vast klemt en er iets op probeert te zetten. De bal is niet stapelbaar, maar toch probeert het kind de wereld aan te passen aan zijn wensen. De rol van het spel zit dus vooral in de mogelijkheid om te leren en te ontwikkelen.

Spel volgens Lev Vygotsky

Ik wil ook nog de Russische psycholoog Lev Vygotsky aan het woord laten, omdat hij in spel de onderlinge relaties tussen mensen bestudeerde. Samenspelen met anderen is voor het kind erg belangrijk. Als er twee kinderen samen spelen, dan bepalen zij samen het spel en de regels die daarbij horen. Vygotsky ziet spel, net als de andere psychologen, als een leersituatie voor het echte leven. Kinderen leren van elkaar door te spelen. Iemand verzint iets waar de ander nog niet aan had gedacht. Het kind leert sociale vaardigheden via spel.



schets

Vygotsky gaat ook in op de functie van het fantaseren. In de fantasiewereld kunnen de regels zelf bepaald worden en kan ieder doen wat die wilt. Ook al zijn dat dingen die niet in de volwassenwereld mogen, zoals oorlogje spelen of iemand doden. Ondanks dat het niet echt gebeurt, gelden tijdens het spel wel dezelfde regels als in de echte wereld. Bijvoorbeeld bij het spelen met een theekransje moet je doen alsof je theedrinkt en is het dus niet de bedoeling dat je met de kopjes gaat spelen, want dit gebeurt ook niet in de realiteit.

Hier wordt dus op een speelse manier een betekenis gegeven aan een beeld, een ding of een situatie om het te kunnen begrijpen. Zo wordt een verband gelegd tussen waarneming en betekenis. Dat verband wordt door Vygotsky gezien als de laatste stap in een kinderontwikkeling.

Spel volgens Donald Winnicott

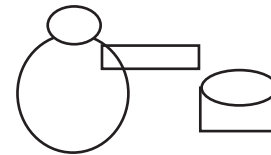
Ook binnen de medische wetenschap is in de zestiger jaren veel over de ontwikkeling van het kind nagedacht, vooral als daarstoornissen uit voortkomen. Volgens de Amerikaanse psychoanalyticus Donald Winnicott kun je de ruimte tussen persoon en omgeving beschouwen als een speelplaats. Winnicott noemt deze ruimte "potential space".

nagespeeld, waar geoefend kan worden. Verschijnselen en dingen worden in deze fase gezien als symbool voor iets. Dus een theekopje bijvoorbeeld, wordt gezien als een symbool om uit te drinken. Zo kan er dus in het spel net gedaan worden alsof je theedrinkt uit een leeg kopje.

13

Voor een baby is de hele wereld interessant, maar het leert eerst zichzelf te ontdekken door te kijken naar zijn handjes en voetjes en komt er zo achter dat hij dingen kan vastpakken. Dit heet de innerlijke realiteit, het ik. Vanuit het "ik-stadium", dus wat kan ik, gaat de baby over naar het "niet-ik-stadium", het externe leven. De baby ziet allerlei dingen en vraagt zich af 'wat kan ik hiermee?'. Het gaat hier dus steeds om het subject (ik) en het object (niet-ik). Het tussenliggende gebied (ervaring) wordt de potential space genoemd, een ruimte waarin de echte wereld wordt

schets



Volgens Winnicott is spel een manier om in een oefensituatie het echte leven na te spelen. Door om te gaan met anderen en dingen uit te proberen leer je hoe je een sociaal mens moet zijn. Elke maatschappij heeft ongeschreven regels waar je aan moeten houden. Door te oefenen leer je van kinds af aan om hier mee om te gaan en een plek daarin te vinden. Spel staat volgens Winnicott dus niet naast het leven, maar heeft er direct mee te maken. Het is een voorbereiding op het echte leven, waarbij eerst de ouders en later de omgeving de spelregels opstellen.

Conclusie

Voor al in de jaren 60 blijkt dat in de psychologie, spel een interessant onderwerp is. Dit heeft alles te maken met het feit, dat dit de tijd van de opbouw na de oorlog was en er veel onderzoek werd gedaan naar hoe dit allemaal heeft kunnen gebeuren in een samenleving die zichzelf democratisch noemt en zichzelf wilde ontwikkelen. Om te begrijpen hoe de mens tot oorlog in staat kon zijn, ging men terug naar het kindstadium om zo na te gaan waar het mis ging tijdens de opvoeding. De onderwijskunde richtte zich op hoe dit alles te voorkomen was. Velen waren het erover eens, dat er meer naar de onschuld van het kind gekeken moest worden en dan met name in het spel en de fantasie.

De onderzochte psychologen waren het allemaal eens met het gegeven dat spel een serieuze zaak is en wat door onze technologische manieren van denken onderdrukt is. Maar juist om deze reden moet er meer aandacht aan gegeven worden. Spel moet niet gezien worden als iets wat kinderen voor de lol doen, maar als iets wat de mens gebruikt om zijn houding tegenover de wereld en zijn medemens te bepalen. Je leert hoe je je eigen persoonlijkheid moet aanvullen om in een sociale omgeving te kunnen passen. Het is de samenleving die kaders aangeeft en hiermee regels en sociale etiquette voorschrijft.

In mijn ontwerpvisie ben ik ervan overtuigd dat vanuit creativiteit nieuwe regels opgesteld kunnen worden, waardoor de cultuur kan veranderen. Het is voor mij dus ook interessant om die cultureel-maatschappelijke aspecten van spel te belichten. Daarvoor richt ik mijn aandacht op de Nederlandse historicus Johan Huizinga.

Ik heb laten zien dat er in de jaren voor en vlak na de oorlog door verschillende disciplines gewezen werd op het belang van spel voor de volwassen mens. Aanvankelijk werd dit alleen door enkele jonge activisten uit de naoorlogse kunstwereld opgepakt. Zij gingen mee met de aannames in het boek: *Homo Ludens* van de historicus Johan Huizinga, dat cultuur en kunst uit spel voortkomt. In zijn boek beschrijft Huizinga de mens als een *Homo Ludens*, de spelende mens. Daarmee zegt hij dat de mens eerst en vooral een spelend wezen is. Hij schrijft over het belang van het speelelement in de cultuur en de samenleving. Spel is ouder dan cultuur. Dieren kennen spel al. Zij oefenen voor het leven en om te zien wie het sterkste is van de groep. Spel is dus iets natuurlijks. Onze cultuur komt uit dit spelen voort.

luikje



"Spel is datgene wat zich voordoet als mensen hun primaire behoeften hebben bevredigd, en staat daardoor aan de basis van alle cultuur. Er zijn wel voorwaarden aan verbonden. Het spel moet een vrije handeling zijn, er mag geen direct nut of materieel belang aan zijn verbonden en het moet ordelijk verlopen."
- J. Huizinga

Hoofdstuk 2 De spelende mens

Volgens Huizinga spelen wij zonder doel, want de dingen die wij bereiken tijdens het spel, betekenen niks buiten het spel. Zo maakt het in de echte wereld niks uit dat je met Monopoly rijk bent. Spel heeft geen nut, als dat wel zo is dan is het geen spel. Het heeft te maken met vrijheid. We spelen in onze vrije tijd en uit eigen vrije wil. Hij noemt dat een vrije handeling. Dat wil zeggen dat het los staat van de dwang en sleur van het 'gewone' leven. Het is een tijdelijke activiteit in een tijdelijke en ideale wereld. Maar die vrijheid kan alleen vrijheid zijn als het zich aan

grenzen houdt. Zolang je de ander niet in de weg zit, ben je vrij om te doen wat je wilt. Er is sprake van spelregels. Spel heeft orde nodig. Het is een manier om te leren samenleven in een gemeenschap. Spel is dus in zijn ogen een serieuze zaak. Cultuur begint niet uit spel, maar in en als spel. Cultuur is het geheel van gewoonten en regels die bij een bepaalde groep mensen hoort. Een manier van leven. Spel is hetzelfde, het heeft gewoontes en regels die uitgevoerd worden door mensen. Kijk bijvoorbeeld naar een voetbalwedstrijd. Tijdens het spel heerst er spanning en de

spelers zijn volledig bezig met het voetballen. Binnen het spel is er sprake van een eigen orde en eigen regels. Huizinga noemt het 'een soort tijdelijke, beperkte volmaaktheid in het onvolmaakte, verwarde leven.' Zodra de regels worden overtreden, is het spel waardeloos en bestaat het niet meer. Je bent terug in de 'echte' wereld. Het is de spanning tussen het ideaal en de onvolmaaktheid van het samen leven. Als we kijken naar de voetbalwedstrijd, dan gaat het soms niet eens meer om het spel, maar om het materiele belang. Deze dunne lijn tussen spel en de harde realiteit ziet Huizinga steeds vaker als bedreiging.

Zijn onderzoek hierin is erg belangrijk geweest voor de kunst- en ontwerpwereld van vlak na de oorlog. Met zijn opvatting over de spelende mens en hoe belangrijk die is bij de ontwikkeling van cultuur, konden zij hun revolutie tegen de gevestigde kunstwereld onderbouwen. In die periode was de invloed van de bekende namen, zoals Mondriaan,

Le Corbusier en Mies van der Rohe nog zo groot, dat het leek alsof er niet te ontsnappen was aan hun modernistische beeldtaal, terwijl de jongere generatie juist opnieuw wilde beginnen.

uitschuiven

Huizinga leerde hen, dat de cultuur alleen levend en dynamisch is als die kan veranderen. En dat verandering van onderop begint. Dit werd gezien als 'goedkeuring' voor de nieuwe generatie kunstenaars om hun eigen werk meer serieus te nemen.

Huizinga ging niet in op het individu, maar dacht juist na over de maatschappij. Hierdoor was zijn theorie ook belangrijk voor de architectuur, die al jaren vastzat aan het idee dat het moest voldoen aan een standaardnorm wat 2000 jaar geleden in de oudheid door de Grieken was opgelegd. De bouwnormen die ontwikkeld waren in die tijd zouden universeel zijn, omdat het ontstaan was in een democratische samenleving. Hierop kon elke samenleving terugvallen, maar tegelijkertijd

werd het ook benauwend ervaren. Helemaal na de Tweede Wereldoorlog, waarin men na afloop erachter kwam dat deze hoge culturele standaard de oorlog niet heeft kunnen tegenhouden.

Het werd duidelijk dat er nieuwe normen nodig waren. Huizinga liet zien dat er nu vanuit andere principes de samenleving werd bepaald. Niet vanuit rationaliteit en technologie, maar vanuit ervaringen van het dagelijks leven, zoals de gewone mens die ervaart. Meer vanuit de emotie en onbewuste



impulsen, vanuit de kinderlijke fantasie en vanuit het spelend leren. Huizinga is bang dat in de moderne tijd de Homo Ludens zal uitsterven. Dit zou te maken kunnen hebben met de technologische ontwikkelingen die een ongezonde competitie uitdaagt tussen de mensen. Maar ook is de hedendaagse massamedia ons voortdurend aan het manipuleren, zodat we niet meer weten wat echt is en wat spel. Het zijn dit soort spelbrekers die ervoor zorgen dat het spel uiteenvalt. Zoals ik al eerder vermeldde ontstonden, ook in Nederland, allerlei

groepen die over de relatie tussen spel, cultuur en kunst gingen nadenken. Men begon zich af te vragen of de cultuur de samenleving wel genoeg vrijheid gaf, genoeg 'vrij spel'. Die vraag werd ook binnen de architectuur gesteld: welke speelruimte hadden bewoners eigenlijk? Het modernisme bleek wat dat betrof niet meer geloofwaardig. Een stijl die totaal geen verbinding bleek te hebben met de bewoners, hoewel het juist was ontstaan om de massamens goede woningen te geven. Maar de mens zelf had niks in te brengen. Er werd voor hem gedacht, niet door hem.

De rollen werden nu omgedraaid. Het betekende dat de vernieuwing van onderaf moest beginnen. Terug naar de oermens en het kind zijn. Terug naar het niet rationele, naar het onbewuste deel in ons. Deze creatieve kracht werd gezien als iets wat nog niet besmet was geraakt door regels en beperkende kaders uit het verleden, iets wat nog niet verblind was door de academische schoonheidsnormen en nog niet gepakt door

de commercie en technologie. In elk mens zat die pure creativiteit verborgen. Het moest alleen nog worden bevrijd, maar iedereen kon in principe creatief zijn en dus een kunstenaar zijn.

Door het motto dat iedereen kunstenaar kon zijn en dat dus verbeelding en fantasie onderdeel waren van het alledaagse leven, werd (kinder)spel net zo serieus genomen als kunst. Vanuit die gedachte konden de twee activisten uit de naoorlogse periode, de architect Aldo van Eyck en de kunstenaar Constant Nieuwenhuijs stellendatarchitectuur niet meer op de tekentafel, ver van de concrete werkelijkheid behoorde te ontstaan, maar vanuit het leven zelf. Architectuur hoort midden in de samenleving te staan. Dat betekent dat er niet beziggehouden werd met de juiste proporties, functionaliteit en verantwoorde vormgeving, maar met het creëren van ruimtes die het onderlinge contact tussen mensen kan stimuleren.

De term Homo Ludens, de spelende mens, stond symbool voor hun nieuwe gedachten over wonen. Wonen moest volgens hen steeds weer uitgevonden worden, wonen was iets wat je als groep deed, waar geen vaste regels voor waren. Een voorbeeld hiervan is het project New Babylon van Constant Nieuwenhuijs, die de spelende mens als doelgroep nam voor een nieuwe samenleving, een spelende samenleving.

verschillende sectoren ontworpen die met elkaar verbonden zijn. Het doel van deze sectoren was om de mens te prikkelen om creatief te zijn. Alles wordt gemaakt door de mens. En alles kan dus veranderd worden. Op deze manier konden mensen zelf een leven en leefomgeving vormgeven. Hij noemde het New Babylon.

Spel in het werk van Constant Nieuwenhuijs

Constant Nieuwenhuijs heeft de betekenis van deze nauwe relatie tussen spel en het echte leven goed begrepen. Hij ontwikkelde een nieuwe, ideale wereld voor de spelende mens.

Volgens Nieuwenhuijs worden door technologie de werkende mensen vervangen door robots, en zo krijgt de mens meer vrijheid en meer vrije tijd. In dat geval zit men niet meer vast aan een woonplaats en kan ieder eigenlijk staan en gaan waar die maar wilt. Om dit te faciliteren heeft Nieuwenhuijs

Het doel van New Babylon is een omgeving creëren, waarin de bewoners zelf creatief kunnen zijn. Het zijn tijdelijke omgevingen, die alsmaar veranderen door de bewoners. Eigenlijk zijn het meernetwerken, waar ideeën uitgewisseld worden en tot stand worden gebracht. Alles kan aangepast worden naar zijn/haar behoeftes. Het is dus ook zo dat je niet meer terug kan naar een plek, de kans is namelijk groot dat het niet langer bestaat, omdat iemand anders het veranderd heeft. Maar deze verandering is goed en helpt ons door te ontwikkelen in plaats van vast te blijven zitten in ons patroon. Ook worden de bewoners geprikkeld om te dwalen door de

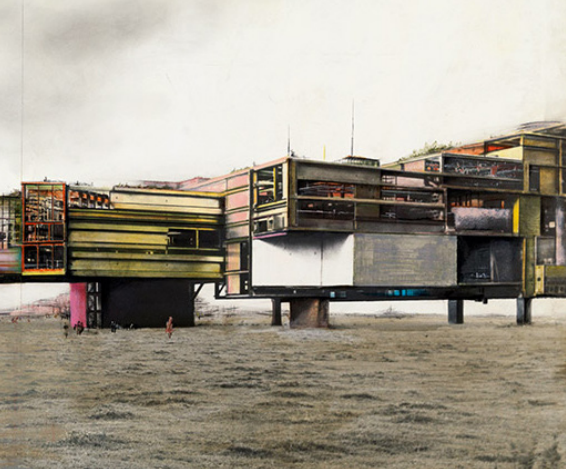
omgeving. *Dérive*, zoals de Situationisten dit noemen. Het intuïtief dwalen door de stad, met als doel de beleving van de stad intenser te maken. In de echte stad zijn er allerlei plekken die van de radar gevallen zijn, omdat niemand er verantwoordelijkheid voor opeist. Door zonder kaart zomaar kriskras door de stad te lopen kom je deze tegen tussen de normale 'nette' wijken. Deze wisseling van stedelijke omgevingen hebben invloed op de stemming. Je kan dit slenteren ook vergelijken met het betreden van een labyrint, waarin je kans hebt om te verdwalen. Verdwalen betekenen voor de Situationisten niet langer de weg kwijtraken, maar het vinden van nieuwe wegen. Je kunt van dit omgaan met de stedelijke ruimte zeggen dat het serieus spel is, zoals dat ook in New Babylon zal zijn. Het is vrijheid en staat boven de dagelijkse sleur, het is creatief, het is leven als kunst.

Het creëren is het belangrijkste, niet het eindproduct. New Babylon is een omgeving met eindeloze kansen om de spelende mens



te helpen met het creëren van een omgeving waar zij zich prettig bij voelen, maar wat nooit af zal zijn, omdat er dus altijd wat te veranderen is. Het is een woonvorm van verschillende elementen, die overal ter wereld op een andere manier gebouwd kan worden. Het is het verbeteren van leefomstandigheden, door middel van architectuur.

Het project New Babylon kan gezien worden als kritiek op de architectuur en stedenbouwkunde van de naoorlogse periode. Het modernisme stond nog steeds bovenaan



pop up

en het principe van "Form Follows Function", dat voor de oorlog voor de woningbouw was bedoeld, werd toen uitvergroot op schaal van de stedenbouw. Zo ontstond er een scheiding van functies binnen de stad, het slapen, recreëren, werken en boodschappen doen. Dit systeem van ordening en scheiding werd overall in Nederland doorgevoerd. Er werd vanuit gegaan dat de wederopbouw van steden behoefte had aan een transparant stadsplan, grootschalig, efficiënt en gedacht vanuit het snelle autoverkeer. Het moest voldoen aan de eisen die CIAM

(Congrès Internationaux d'Architecture Moderne) had opgesteld. Van Eyck, bijvoorbeeld was fel tegen deze plannen en waarschuwde voor wat hij de 'mechanistische' benadering van de menselijke omgeving noemde. Hij vormde met anderen kunstenaars een tegenbeweging: de Forum-groep en zei over de wederopbouw dat zelden de mogelijkheden zo groot waren voor architecten, maar nog nooit had het vak zo gefaald. Je zou het New Babylon project een voorbeeld van een anti-mechanistische benadering kunnen noemen.

Maar volgens Nieuwenhuijs is New Babylon zeker geen stedenbouwkundigproject, maar eerder een manier van denken en van verbeelden. Een kijk op de dingen en een kijk op het leven. 'Zo zou het eruit kunnen zien'. Precies zoals Huizinga de spanning tussen spel en het echte leven zag. Dat noemde Huizinga 'de cultuur'. Nieuwenhuijs wilde met zijn futuristische stad laten zien dat wij anders kunnen leven. Beter kunnen leven. Hoe? Door

vrij te zijn, want dan kunnen wij optimaal onze creativiteit uiten die in ons zit. En dit kunnen wij doen door meer te spelen. Als we naar het heden kijken, zou je kunnen zeggen dat de technologie intussen zo ver gevorderd is dat New Babylon, wat betreft de vrijheid van de mens, mogelijk zou zijn. De Homo Ludens bestaat, het zit in ons om te spelen. Ik zie het overal om mij heen en ben mij er zelf ook van bewust dat ik behoefte heb aan spel. Het even uitreden uit de saaie wereld. Je zou zelfs kunnen beweren, dat de huidige steden lijken op het New Babylon-project. Als we kijken naar de stad van nu, die verandert steeds sneller en sneller aan de behoeftes van de mens. Te vergelijken met de snel veranderbare sectoren van Nieuwenhuys. Is de mens dan toch al zover om in New Babylon te wonen?

Spel in het werk van Situationisten

De internationale protestbewegingen maakten zich zorgen over de moderne stadsontwikkeling. Zo werden er hele wijken plat gelegd voor een snellere doorstroom van verkeer. Hierdoor verdwenen bestaande karakteristieke plekken, oriëntatiepunten, monumenten en buurtverbanden voorgoed. Functionaliteit overheerste de menselijke waarden. Eén van deze protestbewegingen was de theoretische gerichte groep: De Situationisten. Nieuwenhuijs was lid van die groep. New Babylon is een goed voorbeeld van de kritiek die de Situationisten hadden

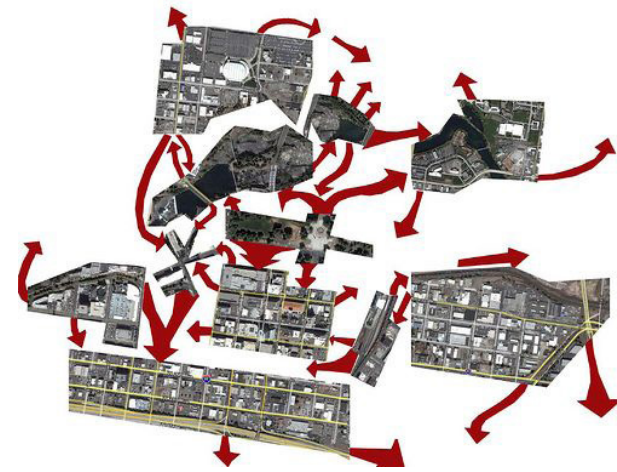
op het denken over de stad na de oorlog. Zij richtten zich met name op de manipulatieve kracht van zowel oude overgeleverde gewoontes, als van nieuwe ideologieën van de consumptiemaatschappij.

De leider van de Situationisten groep, Guy Debord, heeft het over een Spektakelmaatschappij. Hierin is alles een illusie. Volgens Debord wordt de hele consumptiemaatschappij beheerst door het spektakel. De mensen worden te veel beïnvloed door valse beelden die het echte leven vervangen. Volgens Debord worden wij passieve toeschouwers en ervaren zo steeds minder het verschil tussen een vals ideaalbeeld en de werkelijkheid. Iets zou pas bestaan als het op beeld is vastgesteld, maar dit beeld kan gemanipuleerd worden, om zo de mens iets doen te geloven wat niet echt is. Het spektakel is overal en doordat de mens zo beïnvloed wordt door de maatschappij wordt men steeds minder eigen. De Situationisten wilden zich dus afzetten tegen de verzuilde

maatschappij. Volgens hen hebben zij te veel macht en oefenen dit op ons uit. Zo zijn wij straks niet langer in staat om ons eigen leven te leiden, omdat we simpelweg niet meer weten hoe we dat moeten doen. De Situationisten wilden hiervan af en wilden ervoor zorgen dat het leven weer een avontuur werd, een spel.

'Laat je meedrijven door het leven, raak op drift... Het leven moet weer een avontuur worden. Het leven zit evenwel opgesloten in het spektakel.'

Als we kijken naar de huidige maatschappij is het spektakel alleen maar meer aanwezig. Denk bijvoorbeeld aan Facebook of Instagram waar beelden worden gepost die de schijn van een perfect leven uitbeelden. Terwijl het in het echt waarschijnlijk helemaal niet zo perfect is. Het beeld wordt zo gevormd dat de toeschouwer een vals beeld krijgt van de realiteit. Alleen maar om te laten zien hoe goed je leven is, want als je dat niet zou kunnen laten zien, betekent het dat het slecht met



je gaat en dat je als het ware 'gefaald' hebt in je leven. Er heerst een soort concurrentie, waarbij we aan elkaar moeten laten zien hoe goed ons leven is. Hier waarschuwde Huizinga ons al voor.

De Situationisten wilden direct en tastbaar iets aan die situatie doen en probeerden kunst op een concrete manier onderdeel van het leven te laten worden. Door middel van *Détournement*, wat omkering of verdraaiing betekend, werden bijvoorbeeld bestaande teksten veranderd in een nieuwe tekst.

uitschuiven

De oorspronkelijke, bekende betekenis valt weg en verandert volledig. Doordat het fragment uit zijn vertrouwde context is gehaald kan het zo een nieuw perspectief op iets geven. Ze bedachten hier verschillende methoden voor, zoals het gebruik van drank of drugs.

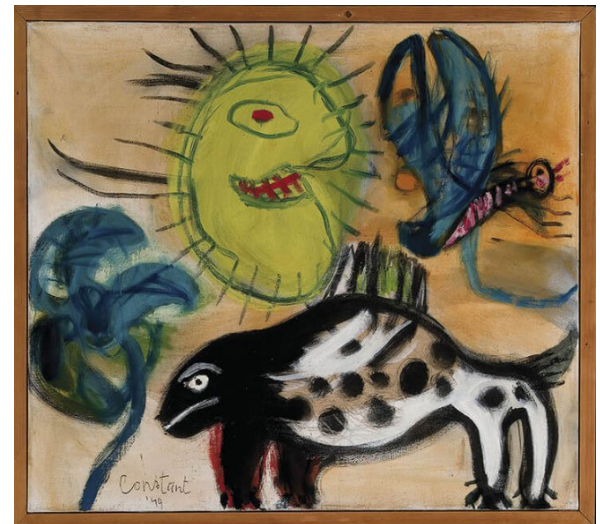
Drank zou poëzie in ons naar boven kunnen halen. Door in dronkenschap doelloos door de stad te dwalen, ontstonden verbanden tussen plekken die er nog niet waren of in de normale werkelijkheid nooit zouden

ontstaan, omdat het vaak akelige plekken waren, zoals een industrieterrein of nare buurten. Door deze dwaalwegen kregen die plekken een betekenis. Zo werd er een psycho-geografische kaart getekend.

Deze manier van omgaan met stedelijke structuren gebruikte Nieuwenhuijs om zijn New Babylon te ontwerpen. Nieuwenhuijs, die toen ook lid was van de Cobra-beweging maakte in deze periode een ontwikkeling mee die van de andere leden afweek. Waar de rest meer bezig was met vrolijkheid en kinderlijke onschuld, was in het werk van Nieuwenhuijs angst en agressie te zien. Zijn fantasiewereld werd ingeruild voor het thema oorlog en zette zich daarmee af tegen het estheticisme, de schoonheid in de kunst.

Hij raakte in die periode in contact met Guy Debord, die eveneens het leven opvatte als een existentieel strijdperk. Beide kunstenaars waren ervan overtuigd dat de leefomgeving van de mens overeen moest komen met het

innerlijk van de mens zelf met al zijn dieptes en duistere kanten. Dus gladstrijken, ingrijpen, opdelen en wegstoppen was voor hen geen optie bij het ontwerpen van steden. Beiden keerden zich fel tegen het modernisme, maar ook tegen de onechte onschuld van de Cobra-schilders. Nieuwenhuijs liet zien dat spel, precies zoals Huizinga in zijn boek beschreef, inderdaad zo serieus genomen moet worden dat het onze samenleving kan 'dragen', dat het een manier van leven kan zijn. Maar dat het ook een belofte voor de toekomst kan zijn. Een utopie. De Situationisten leerden dat dat 'serieus nemen' ook betekent dat ook de ernstige dingen van het leven, de onharmonische kanten, het onstabiele en het duistere moeten worden geaccepteerd en meegenomen moeten worden in onze ontwerpen voor de toekomstige maatschappij. Bij Cobra ging het juist meer over de onschuld van het spel, waarin fantasie een belangrijke rol speelt en kan leiden tot nieuwe invalshoeken.



luikje

Spel in het werk van CoBrA

Naast dat Nieuwenhuijs lid was van de Situationisten was hij ook lid van CoBrA. De Cobrabeweging bestond uit kunstenaars uit de steden COpenhagen, BRussel en Amsterdam. Het was een internationale beweging van jonge en vooruitstrevende kunstenaars. Er werden idealen bedacht voor de opkomende maatschappij. Het moest een nieuwe wereld worden, waarin de creatieve uiting van de mens belangrijk was.

Daarbij kwam de inspiratie uit pure en onschuldige kindertekeningen, maar ook

uit de creatieve uiting van de geestesziekte. Het gaat hier vooral om de spontaniteit en fantasie uit het onderbewuste. De individuele emotie stond centraal en daarmee kwam hun kunstopvatting lijnrecht te staan tegenover het modernistische ideaal van universele basisprincipes. Cobra keerde zich tegen de Moderne kunst. Voornamelijk de schilderkunst, waarin te veel nadruk werd gelegd op het intellectuele.

Het werd een protest tegen de Tweede Wereldoorlog, die liet zien waar de intellectuele mens tot toe in staat was. De kunstenaars wilden een nieuwe, experimentele kant op. De tekeningen die kinderen maken, worden voornamelijk gedaan vanuit hun fantasie. Er wordt niet gekeken naar juiste verhoudingen of passende kleuren. Er is een vrijheid aanwezig waarin bijzondere dingen ontstaan. Het academisme, waar Cobra zich tegen afzette, had ervoor gezorgd dat deze kunst niet goed genoeg was en werd gezien als geen echte kunst. Er werden regels

opgesteld naar hoe getekend moest worden. Naar mijn mening is de fantasie van het kind hiermee beschadigd. Er is niet genoeg vrijheid van uiting, waardoor de creativiteit ernstig wordt beperkt. De Cobra-beweging ging zich juist verdiepen in deze vrijheid. Ze gebruikte hiervoor verschillende materialen en er ontstonden nieuwe samenwerkingen tussen schilders, dichters en beeldhouwers. Zo ontstond er een veelzijdigheid aan kunstwerken.

Anders dan Constant Nieuwenhuijs en Guy Debord kon Aldo van Eyck zich goed vinden in de uitgangspunten van de Cobra-beweging. Ook hij benadrukt deze positieve effecten van leven als spel. Namelijk het hechter maken van de samenleving door sociale contacten. Voor mij is zijn speeltuinenproject daar het mooiste voorbeeld van.

Ook architecten sloten zich bij deze club aan, onder andere Aldo van Eyck. In 1949 vond de eerste Cobratentoonstelling plaats in het Stedelijk Museum in Amsterdam.

Aldo van Eyck ontwierp hiervoor het tentoonstellingsplan. De hele tentoonstelling zorgde voor enorme ophef, omdat niet iedereen zo enthousiast was over de kunstwerken. "Geklad, Geklets, Geklodder in het Stedelijk Museum", was één van de krantenkoppen.

Spel in het werk van Aldo van Eyck

Van Eyck krijgt rond 1947 zijn eerste opdracht in Nederland om een speeltuin te ontwerpen op een nog braakliggend terrein in Amsterdam. CIAM had in zijn grootschalige plan geen rekening gehouden met de verlaten percelen tussen de bestaande gebouwen in. Deze open, verlaten plaatsen kregen geen aandacht. Vanuit de Cobra-gedachte dat kind, kunst, spel en leven één waren en het gegeven dat het om een ruimte voor kinderen ging, inspireerde van Eyck enorm. Hij gebruikte zijn kans om te experimenteren met speelobjecten en de vormgeving van straatmeubilair.

Hierbij gebruikte hij de beperkingen en omstandigheden van de huidige situatie van Amsterdam voor zijn ontwerpen. De verandering was enorm. Het veranderde van vuilnisbelt of nutteloze parkeerplaats, naar een plek waar gespeeld kon worden. Van Eyck wilde 'blinde vlekken' in een stadsplan veranderen tot 'onontkoombare realiteit'. Het experiment was succesvol en zo kon hij binnen 30 jaar minstens 734 speeltuinen ontwerpen in Amsterdam. De speelplaatsen werden een belangrijk onderdeel van het onderzoek naar een humanistisch alternatief voor CIAM.

Kinderen werden in deze tijd een beetje over het hoofd gezien. Van Eyck vond het juist belangrijk dat het kind en zijn speelsheid meer werden gewaardeerd. De speeltuinen waren bedoeld om de kinderen weer te laten spelen. Van Eyck merkte op, dat er door de verkeersdrukte weinig plekken waren waar kinderen terecht konden, dit had als gevolg dat er weinig kinderen op straat te zien waren. Maar zodra het had gesneeuwd en

het autoverkeer platlag, kwamen de kinderen tevoorschijn. Zij namen de stad over. Het gaf kinderen de vrijheid om te spelen en creatief te zijn met de omgeving. Ook zorgde het ervoor dat de routine van volwassenen werd verstoord. De kinderen konden er zo voor zorgen dat de volwassenen speelser werden, doordat zij aan het spelen waren op straat en de stad anders gingen ervaren, zorgde dit ervoor dat de volwassenen meer aandacht kregen voor de omgeving. Aldo van Eyck wilde ditzelfde moment creëren met zijn speelplaatsen. Hij zag het zo voor zich; net zoals de sneeuw zich door de stad verspreid, moesten ook de speeltuinen verspreid worden over de stad. In de normale situatie was het zo, dat kinderen alleen in een omheinde speelplaats mochten spelen en dan nog alleen als zij lid waren. Van Eyck zorgde ervoor dat de speelplaatsen openbaar werden.

Zijn ontwerp is eigenlijk ook een soort van spel. De speeltuin is namelijk een ingekaderde andere wereld, waar eigen regeltjes gelden.



Zo zijn de buurtbewoners verantwoordelijk voor de veiligheid van de kinderen en voor het onderhoud van de speelplaatsen. Er stonden bankjes waar ouders hun kinderen in de gaten konden houden en ervoor zorgden dat er geen afval rondslingerde. De speeltuin was dan ook een soort ontmoetingsplek geworden. Waar het privéleven en het openbare leven samenkwamen. Waar kinderen met elkaar speelden en waar ouders, terwijl zij op de kinderen letten, met elkaar gingen praten.



pop up

Dit project bleek een voorbeeldfunctie te hebben. Het liet zien dat de samenleving minder individueel werd. Er was weer hoop na de oorlog.

De speeltuinen werden beetje bij beetje uitgebreid. De verschillende elementen bestaan uit abstracte vormen gemaakt van aluminium, staal, hout en beton. De eerste klimbogen werden bijvoorbeeld overgenomen over de hele wereld.

Net als Nieuwenhuijs heeft van Eyck grote invloed gehad op het denken over architectuur. Dat je uit moet gaan van de beleving van de stedeling en niet van de regels van bovenaf. Dat je uit moet gaan van experiment en vrijheid van denken en dat je niet met een eindproduct komt die is ontstaan aan de tekentafel, maar zelf de stad in moet door het van binnenuit te beleven. En vooral dat spel, dus het streven naar een ideale samenleving, de drijfveer is. Dit initiatief had enorme impact en reikte ver, ook in andere landen en in andere situaties.

De naoorlogse sociale politiek zorgde ervoor dat er opnieuw na werd gedacht over hoe kinderen betrokken kunnen zijn bij de ontwikkeling van de samenleving. De Amerikaans-Japanse beeldhouwer en meubelmaker Isamu Noguchi geloofde, net zoals Aldo van Eyck, dat de spelende kinderen in openbare ruimtes de actieve deelname aan de samenleving kunnen ondersteunen.

Spel in het werk van Noguchi en Dubuffet

De Japanse ontwerper Isamu Noguchi heeft vele lampen en meubilair voor Vitra geleverd, maar geïnspireerd door de speeltoestellen van Aldo van Eyck, heeft hij in de zestiger jaren enkele sculpturale speellandschappen, genaamd Playscapes, gemaakt. Hij wilde openbare ruimtes gebruiken om verbeelding van mensen op te wekken. Zijn interesse hierin kwam voort uit spelende kinderen en hoe zij creatief omgaan met een ruimte. In plaats van dat je ze vertelt wat ze moeten doen, wordt de speeltuin een plek voor eindeloze verkenning, van eindeloze mogelijkheden om van spel te

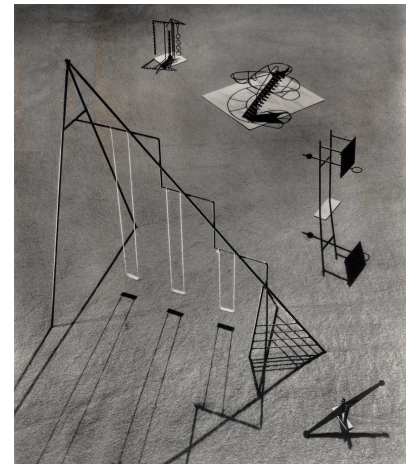
wisselen. Alles is beeldhouwkunst volgens Noguchi. Elk materiaal, elk idee zonder belemmering ontstaan in de ruimte, kan voor een kind een beeld zijn, een voorwerp die hij betekenis kan geven in zijn spel.

Isamu Noguchi was ervan overtuigd dat de rol van beeldhouwkunst in het dagelijks leven mensen kan helpen met leren, door fysiek te spelen. Hiervoor maakte hij ontwerpen voor speeltuinen en speelsculpturen waarin esthetiek, functionaliteit en het speelvermogen van de mens gecombineerd waren. De speelsculpturen zijn zo ontworpen, dat ze aantrekkelijk zijn om aan te raken, erop te klimmen, ze te bewegen of eromheen te lopen of te rennen. De fantasie moest worden geprikkeld.

Zo zijn er meer interactieve speelkunstwerken gemaakt. Zoals de Hourloupe landschappen van Jean Dubuffet, die verwant zijn aan de landschappen van Noguchi. Zijn Jardin d'Email staat in de tuin van het Kröller Müller.

Deze tuin is in de zeventiger jaren ontworpen en is bedoeld om interactief mee om te gaan. Anders dan Noguchi's speelplaatsen is het de bedoeling van Dubuffet dat de bezoeker een vervreemdende ervaring krijgt doordat er eigenlijk een platte zwart-witte pentekening ligt en deze ineens driedimensionaal lijkt te zijn geworden. Er zit dus wel een spelelement in, maar meer als gedachte dan als speeltoestel. Wel voelt het aan als een landschap met hoogteverschillen en paden waar je doorheen kan lopen en op kan klimmen. De spel en fantasie elementen zijn hier genoeg aanwezig om dit kunstwerk in dit verband te noemen. Daarbij is het interessant te weten dat Jean Dubuffet voor de Cobra-kunstenaars een grote inspiratie was omdat hij als oudere collega al voor en tijdens de oorlog interesse had in kinderkunst en werk van geesteszieken. Hij had zelfs een grote verzameling 'Art Brut', en maakte zelf in die betreffende jaren een serie materie-schilderijen met zijn vingers als kwasten.

luikje



Speeltuinen in Denemarken

Het postmodernisme is een reactie op het modernisme. Als we kijken naar spel in het postmodernisme heeft het meer te maken met ervaringen. Het wordt gezien als een oppervlakkig tijdverdrijf, waarin een alternatieve wereld, of fantasiewereld, kan ontstaan. Het leven is lang niet zo zwaar als het af en toe lijkt.

In mijn inleiding vertelde ik al over mijn beleving van spel tijdens de studiereis. De verschillende speeltuinen die te vinden zijn in Kopenhagen, zijn bedoeld om mensen meer

te laten bewegen op een speelse manier, maar óók om mensen even uit het 'zware' leven te laten stappen. Hier wil ik nog wat verder op ingaan, omdat deze speeltuinen een grote inspiratiebron voor mij zijn geworden. En naar mijn mening, een goed voorbeeld zijn van wat ik bedoel met spel in het postmodernisme.

Het interessante hierin is, dat deze speeltuinen verspreid zijn over de hele stad. En soms op de meeste bijzondere plekken tevoorschijn komen. Het is geïntegreerd met de leefomgevingen.

Park 'n Play van JAJA Architects is een speeltuin die zich in een dichtbebouwde omgeving bevindt. Er is dus weinig plek voor een speelplek. Daarom bevindt Park 'n Play zich boven op een parkeergarage. Dit zorgt tevens ook voor een ontzettend mooi uitzicht over de stad.

Er zijn verschillende activiteiten te doen in deze speeltuin. Zo begint het bijvoorbeeld bij

de trap waarmee je boven op de garage komt. Aan het begin is een rode knop, wanneer deze ingedrukt wordt, gaat er een timer lopen. De bedoeling is dat je zo snel mogelijk naar boven moet rennen om zo een goede tijd neer te zetten. Eenmaal boven aangekomen moet er weer gedrukt worden op de rode knop die zich daar bevindt om de timer te stoppen. Het is een wedstrijd wie de snelste tijd neer kan zetten.

Park 'n Play is een actieve speeltuin. Dit betekent, dat er veel sportspelletjes gespeeld kunnen worden, zoals crossfit en pannavoetbal. Ook zijn er schommelbanken en trampolines waar mee gespeeld kan worden. En een groot klimrek, die je een prachtig uitzicht over de stad als bonusprijs belooft

Het ontwerp op zichzelf ziet er ook speels uit en doet mij denken aan een soort urban jungle. De trampolines zijn bijvoorbeeld heel mooi weggewerkt in een heuvelig oppervlak.

uitschuiven



De kleur die overal terugkomt is rood en hierdoor lopen de elementen mooi in elkaar over. Deze combinatie zorgt voor een speels design.

Een ander speeltuin is het Superkilen Park. Een project bedacht door BIG Architects, Topotek 1 en Superflex. Het is een combinatie van architectuur, landschapsarchitectuur en kunst.

Het park ondersteunt diversiteit. Het is eigenlijk een soort wereldtentoonstelling

van dingen uit verschillende landen. Dit was bijvoorbeeld te zien aan het golfende lijnenspel, waar ik het al eerder over had en wat linkt aan de Japanners en de oceaan met het golvende grind. De glijbaan die lijkt op een Griekse ruïne. En de heuvel die verwijst naar de bergketens en miniatuurrotsen van China. Het park is een eigentijdse, stedelijke versie van de universele tuin.



Het uitgangspunt is de verdeling van het park in 3 kleuren. Elke kleur staat voor iets. Zo staat het rode plein voor markt, cultuur en sport. Hier kan je actief spelen en er staan ook verschillende sportattributen. De gevels waar het plein mee omringd is, zijn conceptueel naar boven gevouwen. Zo lijkt het net op een tribune of een stedelijke marktplaats. Verder is er ruimte gemaakt om markten, parades, ijsbanen, etc. mogelijk te maken.

Het zwarte plein moet een stedelijke woonkamer voorstellen. Het is het hart van het Superkilen Park. Hier bevinden zich

voornamelijk de internationale objecten. Er zijn plekken aanwezig waar bordspelletjes gedaan kunnen worden, zoals je in een huiskamer zou doen. In tegenstelling tot het vierkante patroon van het rode plein, beschikt het zwarte plein over een lijnenspel die van noord naar zuid gaan. De lijnen raken elkaar niet en buigen om of over de voorwerpen heen. Dit helpt met het benadrukken van de internationale voorwerpen.

Dan is er nog het groene plein. Dit staat in het teken van een natuurlijke ontmoetingsplek. Ook hier zijn verschillende sportfaciliteiten

aanwezig, zoals een hockeyveld en basketbalveld. Het Groene plein bestaat uit zachte heuvels van gras, waar je bijvoorbeeld leuk kan picknicken of kan wandelen. Het plein is voornamelijk ontstaan door de vraag naar meer groen. Aan het einde is nog een grotere heuvel waar je, als je er bovenop staat, het hele Superkilen park kunt overzien.

Wat zo interessant is aan deze twee speeltuinen is dat ze beide verschillend zijn qua uiterlijk, maar hetzelfde gevoel oproepen. Het spelende kind kwam in ons naar boven, of juist de spelende mens. Er waren geen letterlijke regels geschreven over hoe je in de speeltuin moest spelen, maar toch was er sprake van orde. Er was sprake van herkenning, iedereen weet hoe je moet schommelen op een schommel of hoe je moet springen op een trampoline. Ook werd er niet gevraagd om de lijnen te volgen in het Superkilen Park en toch werd dat gedaan. Er is behoefte naar spel. En spel kan dus iets heel eenvoudigs zijn.

Conclusie

Als we even terugblikken op wat er in de naoorlogse jaren over spel gezegd is, dan valt vooral op dat het in de kunstwereld als een serieuze zaak werd beschouwd. Vooral omdat het spelen diep in onze genen zit. Het is onderdeel van onze natuur en heeft te maken met overleven. Men realiseerde zich dan ook dat het op alle niveaus van onze ervaring betrekking had, ook op de meest diepe, ernstige, droevige of duistere kanten van ons menszijn. Het waren vooral de Situationisten die aan die existentiële aspecten aandacht gaven en spel in verband brachten met vervreemding en met heterotopie, zoals men die andere werkelijkheid noemden. Spel werd in de jaren zestig boven al gezien als een vorm

van samenkomen. Het individuele vervalt en mensen worden minder egoïstisch. Zoals bij de speeltuinen van Aldo Van Eyck te zien is, die dienen als een soort ontmoetingsplekken, waar kinderen kunnen spelen en volwassenen met elkaar kunnen praten terwijl zij op de kinderen pasten.

Voor hedendaagse kunstenaars staat spel nog steeds voor vrijheid. Vrijheid van denken, van handelen, van sleur en van nuttigheidsprincipes. Maar de definitie van spel is nu veranderd naar een luchtiger begrip ervan. Spel wordt in onze consumptiemaatschappij vanuit de behoefte van de consument bekeken. Het moet steeds weer nieuwe ervaringen opleveren. Het wordt automatisch verwacht als eigenschap van een product en wordt als amusement ervaren, niet als creatieve impuls. Daarbij is spel nu een individuele beleving geworden. Een gemeenschap wordt niet meer ervaren. Men staat alleen in contact met het digitale netwerk en staat daarmee los van de concrete

werkelijkheid. Spel wordt daarmee ook steeds meer in verband gebracht met de virtuele wereld. Daarin voelt men zich volkomen vrij, omdat de ruimte niet letterlijk bestaat. Men noemt deze niet-bestaande ruimte een heterotopie. Het kan alle vormen en sferen aannemen die men maar kan bedenken.

Maar hoe zit dat met spel in de architectuur? Spel is juist een zeer belangrijk onderdeel van onze samenleving. En aangezien architectuur middenin onze samenleving staat, moet architectuur juist een mogelijkheid bieden tot spel. Zodat men meer spel gaat ervaren in het dagelijks leven.





pop up

Hoofdstuk 3

Spelruimte

Zoals ik net al zei, moet vooral in deze tijd spel een belangrijke factor worden in onze samenleving. Het moeten voldoen aan de normen van de samenleving zorgt ervoor dat wij druk ervaren die ons dagelijks leven beheerst, hierdoor gaan wij op automatische piloot door het leven. Architectuur kan de mens weer aanzetten tot een lichamelijke ervaring, tot een intense beleving van de werkelijkheid. Het gaat om een zintuigelijke ervaring, waarbij tast, zicht en gehoor elkaar aanvullen. De ruimte kan hierdoor een diepe indruk achterlaten. Alleen door spel zo serieus

42

te nemen dat het zich als werkelijkheid voordoet kun je het leven veranderen en anders gaan zien. Wat ik mis, is deze creatieve impuls die de mens bewust laat worden van zijn rol in de maatschappij. En laat zien dat de mens vrij is om zelf te handelen.

Architectuur staat midden in onze samenleving en hierdoor hebben wij er dagelijks mee te maken. Een ruimte zou daarom juist voor een ontmoeting moeten zorgen, waarbij mensen de kans krijgen om zelf initiatief te tonen en creatieve

keuzes te maken, waardoor zij echte vrijheid kunnen ervaren en daarmee het verschil zullen ontdekken met consumentenvrijheid, waar men nu mee te maken heeft. Een zogenaamde vrijheid waarbinnen men accepteert dat er voor hen wordt besloten. Hierin lijkt het alsof men in vrijheid leeft, terwijl eigenlijk alle keuzes al worden bepaald door de massamedia. Waarin individualisme tot nu toe alleen nog maar als iets negatiefs wordt gezien, zoals egocentrisch, verwend en geïsoleerd van de maatschappij. Terwijl het juist ook positief opgevat kan worden, zoals voor jezelf denken en eigen beslissingen maken, zonder contact te verliezen met de buitenwereld. Wij leven in een omgeving waarbij men zich moet aanpassen aan een ideaalbeeld, die is voorgeschreven door de consumentenmaatschappij. Het wordt ons bijna verplicht om te doen wat een ander doet.

Ik wil spel weer een essentieel onderdeel laten worden van onze ontwikkeling en hierin architectuur als middel gebruiken. Om zo te laten zien, dat spel ook iets kan zijn wat voor een fijne of bijzondere ervaringen kan zorgen en gezien kan worden, als een manier van ontspanning en daarmee even uit de dagelijks sleur stappen. In het vorige hoofdstuk kwam naar voren dat de kunst van nu, het spel-element vooral inzet om zich te bevrijden van de alledaagse sleur. Spel wordt amusement, afleiding en vermaak. Spel wordt gebruikt om zich af te keren van de werkelijkheid. En ook als een manier om ons terug te laten denken aan onze kindertijd en daardoor ons weer in harmonie met onze omgeving te brengen, een gevoel opwekken dat we vroeger hadden, als we onder een deken zaten die als tent tussen twee stoelen werd gehangen. Een tijdelijke, beperkte volmaaktheid in het onvolmaakte, verwarde leven.

Architectuur als vorm van spel

De speellandschappen van Isamu Noguchi en van Jean Dubuffet hebben een connectie met ruimtelijke architectuur, maar ik mis daarin nog het spanningsveld dat wordt opgeroepen wanneer een architectonisch vormgegeven ruimte als speelruimte wordt gebruikt. Dit vrije gebruik houdt in dat de ruimte zich puur beschikbaar stelt voor de gebeurtenis. Dit gaat in tegen de doelstelling van dit vakgebied. Het gaat nu eenmaal uit van een stedelijke functie en dus moet het een verantwoording afleggen naar de maatschappij. Daarom zal ik, voordat ik verder ga, uitleggen wat ik met

die combinatie van spel en architectuur denk te kunnen bereiken. Naar mijn mening is deze combinatie de absolute vorm van vrijheid. Door ruimte als gebeurtenis en als een spel op te vatten, kun je even ontsnappen aan die stijfheid en saaiheid van de begrenzingen van de ruimte en de functie van het gebouw. Je kunt als homo ludens uit de 'echte' wereld in een 'fictieve' wereld stappen, waar zoveel meer mogelijk is.

Vooraf in deze tijd moet spel een belangrijke factor worden in onze samenleving, hierdoor is het namelijk mogelijk om uit die dagelijkse sleur te stappen. Er is sprake van een verandering of een gekkigheid, die het dagelijkse ritme verstoort. Ook het uitdagen van het lichaam om anders te bewegen zorgt ervoor, dat men creatiever moet denken over hoe bijvoorbeeld de ruimte gebruikt moet worden.



uitschuiven

Eigen onderzoek naar spelruimte

Er zijn verschillende manieren om mensen tot een ruimtelijk spel uit te dagen. Tijdens mijn eigen onderzoek ben ik dit gaan uittesten door een rode kubus op het grasveld vlakbij a te plaatsen en te observeren. Hoe reageerden voorbijgangers hierop? En wat gingen zij met de kubus doen? De volgende aspecten heb ik gebruikt tijdens dit onderzoek.

Aandacht trekken

Door de aandacht te trekken van mensen kan je ze uitdagen tot spel. Dit kan op verschillende manieren. Aandacht trekken veroorzaakt

nieuwsgierigheid. Als ik naar mijzelf kijk, word ik nieuwsgierig van onbekende, opvallende dingen. Maar ook van felle kleuren, zo vind ik de kleur rood zeer opvallend. Doordat het opvalt en onbekend is, wil ik op onderzoek uitgaan. Ik wil weten wat het is.

Spanningsboog

Op een gegeven moment weet je wat het onbekende object is. De nieuwsgierigheid is weg. Maar om ervoor te zorgen dat mensen langer in de spelwereld blijven, moet de aandacht voortdurend aanwezig zijn. Dit hangt af van de gebruikers. Zij beslissen hoelang zij meedoen aan het spel. Zodra het saai wordt, is de kans groot dat de gebruiker stopt met spelen. Door ervoor te zorgen dat de persoon steeds weer wordt geprikkeld, moet er een ontwikkeling in het spel komen, een soort actie. Dit kan bijvoorbeeld door de gebruiker actief te betrekken. De persoon mag dingen aanraken of verplaatsen. De speler is het belangrijkste onderdeel van het spel.

Uittreden uit de 'echte' wereld

Een verandering van de hedendaagse wereld kan spel uitlokken. Dit kan bijvoorbeeld een illusie zijn, waarbij de realiteit wordt veranderd. Het gaat om het even anders zijn. Misschien ook om het even niet snappen wat er gebeurt en daardoor wordt er nieuwsgierigheid opgewekt. Door te begrijpen wat de situatie is, moet er gespeeld worden. Door bijvoorbeeld te bewegen ontdek je de 'andere' wereld.

Herkenning

Vaak zijn mensen te bang om in het openbaar te spelen of weten ze misschien niet zo goed wat er van ze verwacht wordt. Hoe moet het spel gespeeld worden. Door een kleine vorm van herkenning toe te voegen wordt de drempel al verlaagd om te gaan spelen. Denk bijvoorbeeld aan een blokkendoos.

Voor mijn onderzoek heb ik de rode kubus op een grasveld geplaatst. De kubus is een vorm van herkenning en de rode kleur trekt de aandacht van voorbijgangers. Elke week

heb ik de kubus op een andere plek in het grasveld geplaatst, om zo een verandering aan te brengen in het hedendaagse. Ik wilde dat mensen zich gingen verbazen of dat ze de kubus gingen herkennen. Daarnaast heb ik ook elke week een spelregel aan de kubus toevoegt. Bijvoorbeeld dat je op de kubus moest staan of dat je de kubus om moest gooien. Het resultaat was dat mensen die voorbijliepen naar de kubus keken of eropaf gingen. Ook lag de kubus af en toe op een andere plek, dan waar ik het had neer gezet.

Voorbeelden van spelruimte

Maar hoe zie ik spel in de architectuur? Eigenlijk zijn het twee verschillende dingen. Architectuur is vaak blijvend en spel is iets tijdelijks. Architectuur is materieel en stilstaand, spel is bewegen en interactiviteit. Maar ik ben van mening, dat juist deze twee begrippen een goede combinatie zijn en elkaar kunnen versterken. Er zijn namelijk een aantal manieren waarin architectuur kan bijdragen aan de beleving van ruimte als een gebeurtenis. Hierbij wil ik wel vermelden, dat architectuur voor mij veel definities heeft. Hierin gaat het niet zozeer om een ruimte, maar zou het ook een object of installatie kunnen zijn. Ik concentreer mij op middelen die de aandacht kunnen trekken van de toeschouwer, die een boven de dagelijkse, uitstijgende beleving kunnen creëren. Zo kan er een gevoel van vrijheid ontstaan, het loslaten van de vraag naar nut of functie en het zich alleen concentreren op het moment, op de ontmoetingen, op het soort interactie,

die volkomen onvoorspelbaar is en niet is te voorzien en daarmee de durf om te experimenteren.

Visueel

Licht-, kleur- en vormspel in en op een gebouw zijn spelvormen van architectuur die vooral op het zicht inwerken. Het gaat namelijk over het zien. Over aandacht trekken van de toeschouwer.

Bij het Serpentine Paviljoen van Selgascano is gebruik gemaakt van deze spelvormen. Het



luikje

Lichamelijk

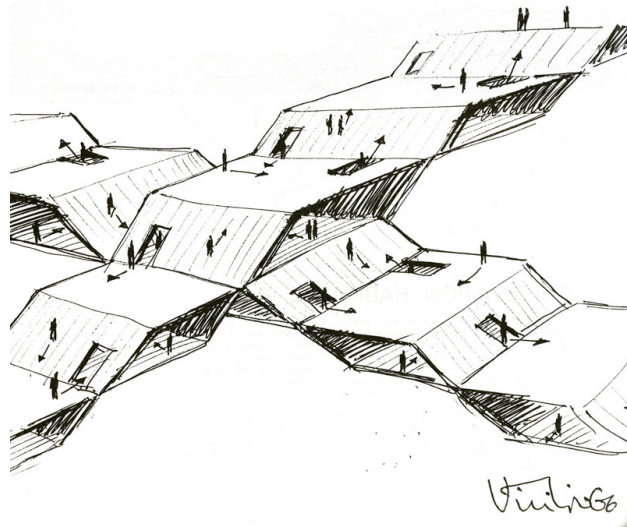
Een licht- en vormspel dat de gebruiker aanzet tot bewegen. Bijvoorbeeld een helling die gecreëerd wordt en ervoor zorgt dat wij ons moeten gaan inspannen en het lichaam moeten aanpassen om zo het obstakel te kunnen trotseren. De zintuigen worden op een volkomen andere manier geprikkeld dan ze gewend zijn. De zwaartekracht trekt je de leegte in. Je lichaam is in een onstabiel evenwicht. Avontuurlijkheid en onbalans worden hier gecombineerd. Ik heb het hier over de schuine orde, bedacht door het Franse architectenduo Claude Parent en Paul Virilio. Het idee om de grond te kantelen werd gedaan om zo een soort revolutie te veroorzaken in het oude gedragspatroon van de verticale wand. De wand moest ervaarbaar worden en niet alleen dienen als een manier om iets

bestaat uit een frame, gewikkeld in gekleurd ETFE, een soort plastic. Het ontwerp bestaat uit verschillende segmenten. Het paviljoen kan je betreden op een aantal verschillende punten en weer verlaten via een geheime gang die tussen de buitenste en binnenste laag van het bouwwerk bevindt.

Middenin bevindt zich de centrale hal waar, wanneer de zon erop schijnt, een prachtig kleurenspeel te zien is. Dit spelen met kleur en vorm zorgt ervoor dat, als je in het paviljoen bent, je als het ware in een alternatieve realiteit bevindt. Iets wat door spel veroorzaakt kan worden. Het alleen door dit paviljoen heen lopen is dus al spelen.

af te scheiden. In deze schuine orde hebben Parent en Virilio in 1967-1970 Maison Mariotti in Saint-Germain-en-Laye ontworpen. Helaas werd het niet tijdens hun leven uitgevoerd. Pas in een later stadium is het gebouwd. Het is een gezinswoning waar de schuine orde is toegepast. Het is ontworpen voor op een schuine helling. Er is gebruikt gemaakt van een hellend brugvolume, waarbij de vloeren zich over verschillende niveaus verspreiden, hierdoor worden verschillende leefruimtes gecreëerd.

Deze manier van het toepassen van de schuine orde zorgt voor een speelse en andere manier van het creëren van ruimtes, maar ook is het een manier om de ruimte meer te ervaren. Het lichaam wordt meer betrokken met ruimte. Uitgedaagd door de schuine wanden, waar je op kan lopen, tegen aan kan leunen, op kan zitten, enz. De schuine orde is te zien als een spelelement in de architectuur. Het is een soort afzetting tegen de rechte lijn. Oftewel



tegen de saaie regeltjes. Het is een manier om het saaie burgerspel door te prikken. Een spannender manier van leven. Claude Parent vond toen al dat het leven tussen afgesloten rechte muren, in vierkante blokkendozen, totaal niet meer paste bij de snelheid van de tijd.

Tactiel

Lichtspel en vormspel die de gebruiker aanzet tot interactie met de ruimte en ervoor zorgt



dat de gebruiker wil experimenteren met de vorm. Een voorbeeld hiervan is een installatie van Daan Roosegaarde, genaamd Presence, die te zien was in het Groninger museum. Een onderdeel hiervan is een donkere ruimte, waar blokken in staan die geverfd zijn met speciale glow in the dark verf, die oplaadt door er licht op te schijnen. In de ruimte schijnen lampen als een soort lasers over de blokken heen om

ze op te laden. Wanneer je op een blok gaat liggen of staan, houd je het licht tegen en laat je zo jouw silhouette achter.

De andere onderdelen van de installatie hebben hetzelfde principe. Zo is er een muur waar je jouw silhouette op achter kan laten. En een donkere gang waar je met de zaklamp van jouw telefoon op de muren kan schijnen en zo zelf tekeningen kan maken die op een gegeven moment weer verdwijnen.

Het idee achter zijn installatie is de bezoeker bewust te laten worden van zijn aanwezigheid op de aarde en de impact hiervan. Het symboliseert de sporen van de bezoekers, die uiteindelijk verdwijnen en plaats maken voor nieuwen. Presence toont de relatie met de omgeving en hoe we deze kunnen beïnvloeden. De interactie creëert voortdurend veranderende visuele indrukken.

Tastzin en bewustzijn

Een vormspel wat de gebruiker aanzet tot creativiteit. Dit zie je terug bij het meubellandschap van RAAAF genaamd: 'The end of sitting'.

Het werken achter de computer vraagt namelijk om nieuwe zit- en werkhoudingen. RAAAF komt met een experimenteel werklandschap, dat ervoor zorgt dat we tijdens het werken minder gaan zitten. Te veel zitten zorgt namelijk voor gezondheidsproblemen. De installatie biedt verschillende sta-posities om te werken, maar je kan er ook op zitten of zelfs op liggen. Uit onderzoek blijkt, dat mensen liever hangen dan zitten. De installatie bevindt zich door het hele pand en zorgt ervoor dat de gebruiker de ruimte gaat ontdekken. Het lichaam wordt uitgedaagd om meer actief te worden. Het zorgt ervoor, dat de gebruiker zowel creatief is met lichaamshouding als met geest.



Alleen bewustzijn

Bovenstaande genoemde manieren zijn vooral gebaseerd op het bewegen. De volgende manieren zijn gebaseerd op iets wat gebeurt in je bewustzijn en aanspoort tot spel.

Vormspel, wat de gebruiker aanzet tot vrolijkheid/vervreemdingsgevoel. Dit zijn eigenlijk ontwerpen, die de grappige kant van functionaliteit laten zien, ook wel droogdesign genoemd. Dit is het meeste te zien in het productdesign. Bijvoorbeeld de kast You can't lay down your memory van



luikje



Tejo Remy. Zijn ontwerpen gaan vaak over nieuwe dingen maken met wat je tegenkomt. Zo maakte hij deze kast van gevonden lades en bundelde ze bij elkaar. Het geeft een speels effect op de vorm, maar ook op de manier van spullen opbergen. Een ander voorbeeld is de zachte vaas van Hella Jongerius. In plaats van keramiek of glas heeft zij een soort rubber gebruikt, waardoor het lijkt alsof de vaas zwaar is, maar wanneer je het oppakt, het gek aanvoelt en eigenlijk licht van gewicht is. Het zorgt voor een vervreemdingsgevoel.

Vormspel, dat jou aanzet tot leren of nadenken. Een duidelijk voorbeeld hiervan zijn de blikvangers langs de weg. Een groot net, waarin je jouw colablikje kan gooien. Een letterlijke blikvanger dus. Misschien niet een mooi ontwerp, maar het laat zeker zien door de grote van het net, dat het niet oké is om afval op straat te gooien. Ook is het te zien als een spel, omdat je het afval in het net moet gooien en daarom te vergelijken is met bijvoorbeeld basketbal. Je wordt uitgedaagd om je afval in het net te gooien en na te denken over het niet laten slingeren van troep.

Vormspel, dat de gebruiker aanzet tot kinderlijkspel. Dit zijn speelachtige ruimtes, waar het lichaam opnieuw wordt uitgedaagd, maar je ook doet terugdenken aan de speeltuinen van vroeger, zoals glijbanen en klimrekken. Bij het Ku.Be House of Culture in Movement ontworpen door MVRDV en ADEPT is dit goed te zien. Het zijn 6 primaire volumes die verschillend zijn in functie, kleur

en materiaal. Deze volumes kunnen gebruikt worden voor verschillende evenementen, zoals vergaderingen of tentoonstellingen. Het gebouw is bedoeld om mensen bij elkaar te brengen en waarin lichaam en geest gestimuleerd worden om meer te bewegen. Het is gericht op het ontwikkelen en aanmoedigen van alternatieve vormen van beweging. Zo moet je bijvoorbeeld op je handen en knieën klimmen door een 3D netwerk van kubussen of door een verticaal doolhof bewegen. Zo ga je van verdieping naar verdieping. Via een glijbaan of brandweerpaal ga je weer naar beneden. Dit is tevens ook een voorbeeld van het vormspel om de gebruiker aan te zetten tot communicatie.



Conclusie

Na de Tweede wereldoorlog is men spel als onderdeel van de culturele ontwikkeling gaan beschouwen. Dit kwam voornamelijk door de oorlog, waaruit is gebleken waar een mens toe in staat kan zijn. Daarnaast was ook het modernisme een spelbreker, want hierin werd de mens, die juist centraal moet staan, naar mijn mening totaal aan de kant geschoven. Vooral in de jaren 60 werd spel serieus genomen, doordat men de onschuld van het kind als basis had genomen voor de opvoeding van de toekomstige generaties. Zo werd in de ontwikkeling van het kind spel van groot belang. Het helpt namelijk om de houding tegenover de wereld te bepalen en daarmee een plek te vinden in de sociale omgeving.

Spel is te vergelijken met een samenleving waarin normen en waarden zijn opgesteld waar aangehouden moet worden. In spel zijn dit spelregels, die ervoor zorgen dat het spel niet uit elkaar zal vallen. Het is dus eigenlijk een manier van leven waarbij, net zoals in het echte leven, ook een duistere kant aan zit. Wat te maken heeft met vervreemding en waarbij de echte werkelijkheid misschien helemaal niet zo echt is al het lijkt.

Zoals ik heb laten zien, zijn er vele mogelijkheden om tot een ruimtelijke beleving te komen. Wanneer je architectuur niet slechts tot speelplaats voor volwassenen wilt maken, maar de architecturale middelen zelf wilt inzetten om de gebruiker te kunnen activeren tot een meer creatiever en vrije manier van ruimtegebruik, moet je bewust zijn van je uiteindelijke doel. Wat in mijn ontwerpvisie het einddoel zou moeten zijn, is dat vormgeving leidt tot een ervaring van een andere wereld. Zoals ik al met mijn onderzoek met de rode kubus had ondervonden, wordt

er gebruik gemaakt van de nieuwsgierigheid van de gebruiker die moet worden opgewekt, de spanningsboog die vast gehouden moet worden, het uittreden uit de 'echte' wereld en er moet sprake zijn van een vorm van herkenning.

Wat ik terugzie in alle voorbeelden die ik zojuist hebt genoemd, is dat het allemaal te maken heeft met de potential space, hoe wij als kind vroeger de wereld zagen. Zoals het anders bewegen door de ruimte, het ontdekkend en experimenterend gebruik van objecten en de interactie die daarmee ontstaat. Dit helpt allemaal mee in onze ontwikkeling. Er is geen sprake van standaarden, waarbij je al weet hoe iets moet. Je leert door te bewegen.

Doordat spel zoveel is en voor iedereen anders is, wil ik gaan kijken wat voor mij nu eigenlijk spel is.

Hoofdstuk 4 Eigen definitie van spel

Ik heb veel gelezen over spel. Er zijn heel wat uiteenlopende benaderingen besproken in deze scriptie. Omdat deze invalshoeken niet allemaal overeenkwamen met mijn eigen doelstellingen. Het volgende rijtje is mijn definitie van spel en hoe ik het graag terug zou willen zien in deze wereld.

Spel is orde, want het heeft spelregels en is vaak ingekaderd.

Spel is een afzetting tegen de maatschappij.

Spel is een andere realiteit/uittreden uit de wereld, voor korte tijd.

Spel is vrijheid.

Spel is bewegen.

Spel is samen.

Spel is gebaseerd op eigen ervaring en gevoel.

Spel is het gebruiken van je fantasie.

Spel is niet digitaal.

Spel is niet een bord- of kaartspel.

Spel is installatiekunst.

Spel is interieur en architectuur.

Spel is schuin.

Spel is kleurgebruik.

Spel is anders dan wat nu is.

Spel is interactie met de ruimte en gebruiker.

Spel is anders kijken naar de omgeving.

Spel is een leerproces, het is een hulp tot ontwikkeling van je persoonlijkheid.

Spel is anders gaan kijken naar de wereld.

Spel is een manier van leven, minder serieus, luchtiger.

pop up



Slotonclusie

In de huidige tijd, de 21ste eeuw of te wel het digitale tijdperk, blijkt steeds meer dat de massamedia en de consumptiemaatschappij veel macht uit oefenen op de mens en daarmee de vrijheid beperken. Door spel terug te brengen in de architectuur, zoals ik heb laten zien in de bovengenoemde voorbeelden, wil ik die beperktheid opheffen en heb ik laten zien hoe bepaalde ingrepen in de ruimte de mens tot spel kan aanzetten. Zoals Huizinga al zei, is spel voornamelijk een manier van vrijheid. Het is een tijdelijke, beperkte volmaaktheid die ons kan helpen om uit die dagelijkse sleur van verplichtingen te kunnen ontsnappen. Wanneer dit gebeurt zal men zich weer bewust worden van wat het dagelijkse leven nog meer te bieden heeft.

In dit scriptieonderzoek heb ik mij beziggehouden met de vraag **'Wat kan het belang van spel zijn in de architectuur?'**

Als antwoord kan ik daarop geven: Spel is het tijdelijk uitbreken uit het dagelijks leven. En als architectuur een middel kan zijn om dit te bereiken, dan mag architectuur niet langer zich vasthouden aan de eigen traditionele waardes. Dat betekent dat er niet langer gekeken moet worden naar de juiste proporties en functionaliteit, maar meer naar ervaringen van de mens in het dagelijkse leven. Daarmee zal de vormgeving moeten ontstaan vanuit zintuigelijke prikkels. Architectuur zal niet langer gezien worden als blijvend en onveranderbaar, maar als een aanpasbare en veranderlijke omgeving, voor tijdelijke en nieuwe ontstane gebeurtenissen. Hierin zullen ook nieuwe ontmoetingen plaatsvinden, waarbij spel gezien kan worden

als een manier om mensen te verbinden. Door samen te spelen, leren wij van elkaar. Hierdoor zullen wij de ander niet langer zien als tegenstander, maar als medespeler.

Deze gebeurtenissen zullen ook belangrijk zijn voor de ontwikkeling van de mens, doordat men de kans krijgt om zelf keuzes te maken en daarmee uitgedaagd wordt om creatief na te denken en om te gaan met de ruimte. Architectuur moet een ruimte bieden wat ervaren wordt als een alternatieve realiteit, een soort proefwereld, waarin de gebruiker de vrijheid ervaart om zelf te handelen en keuzes te maken die niet langer bepaald worden door de maatschappij.

Dit laat zien, dat spel beleefd kan worden als onderdeel van het leven en niet alleen als ontspanning en amusement.

Dankwoord

Deze scriptie was niet tot stand gekomen zonder de mensen om mij heen. Daarmee wil ik ten eerste mijn scriptiebegeleider Jopje Bakker bedanken, die mij veel heeft geholpen om de juiste onderwerpen aan te kaarten. Waar ik altijd terecht kon voor feedback, informatie en gedachtes over mijn scriptie. Daarnaast wil ik mijn ouders bedanken voor de fijne jeugd die ik heb gehad. En wat ervoor heeft gezorgd dat ik spel zo belangrijk ben gaan vinden in onze samenleving. Ook wil ik mijn schoonmoeder Bertha de Lange bedanken voor het lezen en nauwkeurig nakijken van mijn scriptie. En mijn man René de Lange die tevens ook mijn scriptie nauwkeurig heeft nagelezen en altijd voor mij klaar stond wanneer ik hem nodig had. 60

Literatuurlijst

Boeken

Debord, G. (2015). De spektakelmaatschappij & commentaar op de spektakelmaatschappij (1ste editie). Utrecht, Nederland: Samenwerkende Uitgevers Vof.

Van Eyck, A., & Ligtelijn, V. (1999). Aldo van Eyck: werken. Bussum, Nederland: Thoth.

Huizinga, J. (2008). HOMO LUDENS proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur. Amsterdam, Nederland: Amsterdam University Press.

Karsten, L., & Lefavre, L. (2002). Aldo van Eyck - De speelplaatsen en de stad. Rotterdam, Nederland: Stichting Nai.

Kloos, T. (1998). Jean Dubuffet - jardin d'email (1ste editie). Zwolle, Nederland: WBOOKS.

Museum Tamayo (2016). Isamu Noguchi. Mexico: Museo Tamayo.

Nieuwenhuijs, C., Stamps, L., Stokvis, W., Wigley, M., Gielen, P., Koolhaas, R., & Van Der Horst, T. (2016). Constant - New Babylon. Aan ons de vrijheid. Veurne, België: Hannibal.

Stokvis, W. (1988). Cobra (Herz. ed.). Amsterdam: Meulenhof Landshoff.

Van der Teems, I. (1997). Spel en spelen: plaats, functie en visies. Amsterdam, Nederland: Nelissen.

Zweifel, S., Steiner, J., Stahlhut, H., (Utrecht, C. N. M., Centraal Museum (Utrecht, N., & Museum Jean Tinguely Basel. (2006). In girum imus nocte et consumimur igni: the situationist international (1957-1972). Zürich, Zwitserland: JRP/Ringier.

Websites

Chest of Drawers "You can't lay down your memory" | Tejo Remy & René Veenhuizen. (z.d.). Geraadpleegd op 19 december 2019, van <http://www.remyveenhuizen.nl/work/furniture/chest-drawers-you-cant-lay-down-your-memory>

Cobra museum. (2019, 29 mei). De Cobra-beweging - Cobra Museum voor Moderne Kunst. Geraadpleegd op 10 oktober 2019, van <https://www.cobra-museum.nl/cobra-beweging/>

The End of Sitting / RAAAF. (2014, 11 december). Geraadpleegd op 13 september 2019, van <https://www.archdaily.com/574795/the-end-of-sitting-raaaf>

MVRDV - Ku.Be House of Culture and Movement. (z.d.). Geraadpleegd op 19 december 2019, van <https://www.mvrdv.nl/projects/50/kube-house-of-culture-and-movement>

The Funambulist. (2015, 8 juli). # GREAT SPECULATIONS /// The Oblique Function by Claude Parent and Paul Virilio - THE FUNAMBULIST MAGAZINE. Geraadpleegd op 13 september 2019, van <https://thefunambulist.net/architectural-projects/great-speculations-the-oblique-function-by-claude-parent-and-paul-virilio>

Holterman, T. (2012, 30 september). Situationisme en Guy Debord. Een Antikapitalistische Beweging op Drift: Opkomst, Zelfopheffing, Voortzetting. Geraadpleegd op 12 januari 2020, van <https://libertaireorde.wordpress.com/2012/09/30/situationisme-en-guy-debord-een-antikapitalistische-beweging-op-drift-opkomst-zelfopheffing-voortzetting>

Presence | Studio Roosegaarde. (z.d.). Geraadpleegd op 19 december 2019, van <https://www.studio Roosegaarde.net/project/presence>

Serpentine Galleries. (z.d.). Serpentine Pavilion 2015 designed by selgascano. Geraadpleegd op 17 november 2019, van <https://www.serpentinegalleries.org/exhibitions-events/serpentine-pavilion-2015-designed-selgascano>

Soft Urn | Jongeriuslab designstudio. (z.d.). Geraadpleegd op 19 december 2019, van <http://www.jongeriuslab.com/work/soft-urn>

Abbeeldingen

p. 5/6 Eigen foto van Hettema, Y. T. Superkillen park heuvel [Foto].

p. 16 Dubois, B. (z.d.). Springtouw [Foto]. Geraadpleegd van <https://io.wp.com/www.onehandinmypocket.nl/wp-content/uploads/2015/12/ee949cc851c29af61c72af1a2c5fda81.jpg?w=338&ssl=1>

p. 19 Atelier Dima Dmitriev. (2014). The Playground [Foto]. Geraadpleegd van <https://atelierdima.artmajeur.com/artwork/the-playground/7921912>

p. 23/24 Nieuwenhuijs, C. (1971). Gezicht op New Babylonische sectoren [Foto]. Geraadpleegd van <https://stichtingconstant.nl/work/gezicht-op-new-babylonische-sectoren>

p. 27 Situationisten. (1967). Psycho-geografische kaart [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.kunstgeografie.nl/situ/situationisten.htm>

p. 29 Nieuwenhuijs, C. (1949). Fauna [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.cobra-museum.nl/collection/constant-fauna/>

p. 33 Van Eyck, A. (1947). Speeltuin [Foto]. Geraadpleegd van https://www.vpro.nl/programmas/ovt/speel-RBX_VPRO_12994024~het-spoor-terug-speelplaatsen-van-aldo-van-eyck-.html

p. 36 Noguchi, I. (1940). Playground Equipment for Ala Moana Park, Hawaii [Foto]. Geraadpleegd van <https://archive.noguchi.org/Detail/artwork/5325>

p. 36 Dubuffet, J. (1974). Jardin d'email [Foto]. Geraadpleegd van <https://krollermuller.nl/jean-dubuffet-jardin-d-email>

p. 38 JAJA architects. (2016). Park 'n Play [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.archdaily.com/884956/park-n-play-jaja-architects>

p. 39 Topotek 1, BIG Architects, & Superflex. (2012). Superkilen [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.archdaily.com/286223/superkilen-topotek-1-big-architects-superflex>

p. 42 Baker, S. (1968). Skipping in the streets [Foto]. Geraadpleegd van <https://43nils.tumblr.com/post/141514216180/shirley-baker-skipping-in-the-street>

p. 46 Eigen foto van Hettema, Y. T. red cube [Foto].

p. 49 Selgascano. (2015). Serpentine Pavilion [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.dezeen.com/2019/07/01/second-home-serpentine-pavilion-selgascano-los-angeles/>

p. 50 Virilio, P., & Parent, C. (1970). The Oblique Function [Foto]. Geraadpleegd van <https://thefunambulist.net/architectural-projects/great-speculations-the-oblique-function-by-claude-parent-and-paul-virilio>

p. 51 Roosegaarde, D. (2019). Presence [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.studio Roosegaarde.net/project/presence>

p. 52 RAAAF. (2015). End of sitting [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.architectuur.nl/project/the-end-of-sitting/>

Colofon

Copyright ©2020

Vormgeving: Y. hettema

Druk en bindwerk:

Lettertype: Corbel

