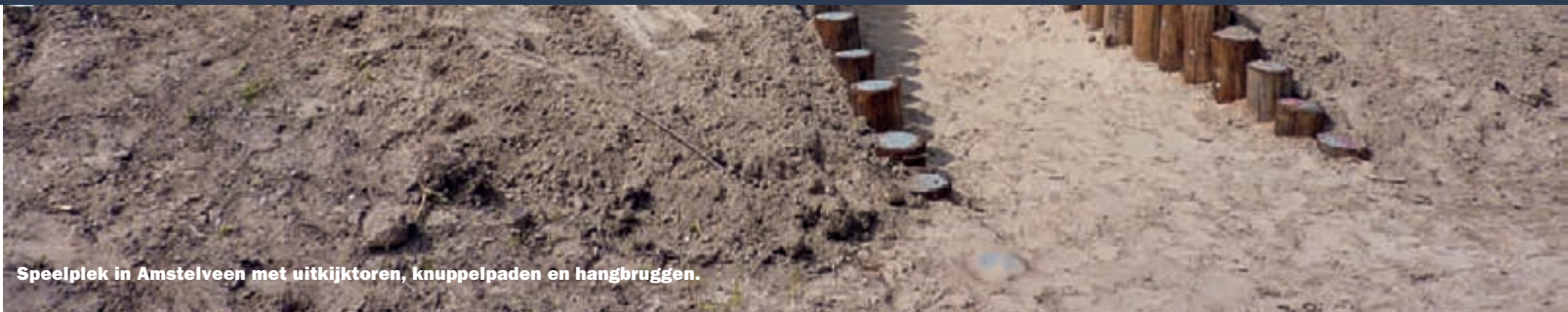




Spelen doe je niet alleen



Speelplek in Amstelveen met uitkijktoren, knuppelpaden en hangbruggen.

Stef van Campen werkt bij een ander type bureau dan de gemiddelde T&L'er. Daar is hij erg tevreden over. Op zich is het werkveld van Carve - ontwerp en inrichting van de openbare ruimte voor kinderen en jongeren - niet zo apart, maar hun uitgangspunten en hun aanpak zijn dat wel.



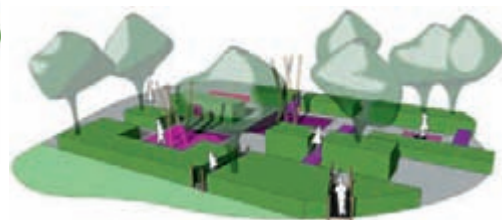
Schetsontwerp van de Amstelveense speelplek.

Wanneer Stef een aantal projecten laat zien, valt de expressiviteit van de ontwerpen op en het gebruik van objecten die je niet standaard in catalogi kunt vinden. Alle objecten ontwerpt het bureau zelf, speciaal voor de plek. Bepanting is geen belangrijk ontwerpmiddel. Stef vertelt dat Carve in 1997 opgezet is door twee ex-profskaters en in het begin hun werk vooral uit het ontwerpen van skatevoorzieningen bestond. Dat verheldert de zaak! Maar wat doet een landschapsontwerper dan bij zo'n bureau? Wat kan hij bijdragen aan de projecten? Heeft hij soms een passie voor spelen? 'Ik voel me vaak nog als een kind; als ik een boom zie, kijk ik eerst hoe ik er het beste in zou kunnen klimmen.' Die drang om te blijven spelen, komt hem nu als inspiratiebron goed van pas. Wat hij als landschapsontwerper kan bijdragen aan de projecten is het ontwerpen op

grotere schaal en ook zijn kennis van beplanting. Dit laatste is sinds zijn komst toch steeds belangrijker aan het worden. 'Voor dat ik hier kwam waren de projecten vooral objectgericht (skatebanen, speelelementen), was het vooral werk voor industrieel ontwerpers en civiel technici. Nu beslaan de projecten ook grotere eenheden zoals stadsparken en natuurspeeltuinen. Hierbij wordt de samenhang van het speelobject met zijn omgeving steeds belangrijker. Daar kan ik mijn kennis en ervaring inbrengen. Niet dat die verschuiving van kleine naar grote schaal helemaal aan mij te danken is, we hebben ook gewoon meer bekendheid verworven met goed werk', zegt Stef bescheiden.

Knuppelpaden en natte plekken

Stef geeft voorbeelden van projecten waar aan hij werkt of heeft gewerkt. Onlangs



Plein voor een basisschool voor speciaal onderwijs in Nieuw-Vennep.

is een speelomgeving opgeleverd in een karakteristieke veenontginning aan de rand van Amstelveen. Toen Carve de opdracht kreeg, bleek dat het gebied was opgespoten met zand. De relatie met het natte veengebied was helemaal verdwenen. 'We hebben uiteindelijk een speelplek ontworpen met knuppelpaden, hangbruggen en balken door natte laagten en moeras', vertelt Stef. 'Ondanks de kunstmatige ophoging is door het gebruik van gebiedseigen beplanting de relatie met het veengebied hersteld.'

Een voorbeeld van een stedelijk project is een ontwerp waar het bureau momenteel mee bezig is: een plein bij een basisschool voor speciaal onderwijs in Nieuw-Vennep. Door een duidelijk raster van beplanting ontstaan er verschillende ruimten. Elke ruimte heeft een eigen kleur. Hierdoor is de tuin goed "leesbaar" en bruikbaar en leuk voor deze kinderen.'

Opmerkelijk zijn de visualisaties van een prijsvraag voor een park in Santurtzi in Spanje, waar speelobjecten zijn geïntegreerd in een omgeving met reliëf. De objecten lijken wel vloeibaar en zo van de heuvel af te druipen. Het is niet meteen duidelijk hoe kinderen het object kunnen gebruiken. 'Maar dat is juist de bedoeling', zegt Stef. De kinderen kunnen ontdekken of ze willen glijden, klimmen, springen of met zand spelen. Alles kan, niets moet. We zijn nog aan het doorontwerpen, dus wellicht kunnen we er nog meer speelfuncties in verstoppen. Dat blijft de uitdaging!'

Abstracte vormen

Tot nu toe is Stef de enige landschapsontwerper. Verder werken er twee productontwerpers een civiel technicus en een stedelijk ontwerper. 'En zelfs een pedagoog', vertelt Stef enthousiast. Die laatste discipline toont dat Carve naast ruimtelijke ontwerpideeën ook een sociale visie heeft op het gebruik van hun projecten in de openbare ruimte.

Stef vertelt dat een van de oprichters van

Carve, Elger Blitz, absoluut niet van figuratieve vormen houdt. De speelobjecten die het bureau ontwerpt, hebben dus altijd een abstracte vorm. Daarmee kunnen kinderen, zo zegt het bureau, zelf ontdekken hoe ze het object het liefst willen gebruiken: als zitelement, glijbaan of skateobject. Ook opmerkelijk is dat het bureau wars is van leeftijdsdoelgroepen. 'Volgens de oprichters is de openbare ruimte van en voor iedereen. Kinderen moeten hierin veilig kunnen spelen en bewegen. Speelobjecten moeten verschillende leeftijdsgroepen uitdagen. Spelen doe je niet alleen, maar samen met je buurtgenootjes, jong en oud. Bovendien moeten speelplekken helemaal passen in de omgeving, dus niet ergens in een hoek weggestopt zijn met een hek eromheen. Een integraal ontworpen speelomgeving gaat langer mee en bevordert de sociale cohesie in een buurt. Die sociale cohesie en het meervoudig gebruik van de speelobjecten zijn de speerpunten van ons bureau.'

Tot laatste schroefje

Voor elk project wordt er een passend projectteam samengesteld. Altijd is Elger betrokken als creatief brein. Als Stef bij een project wordt gehaald, dan is dat meestal

van begin tot eind. 'Ieder project wordt van ruimtelijk plan tot aan het laatste schroefje in het bestek ontworpen. Er is een goede samenwerking tussen de verschillende disciplines binnen het bureau. Dat is denk ik onze kracht. De speciaal voor de plek ontworpen objecten staan of vallen bij een goede technische uitwerking, materiaalkeuze en uitvoering.' Naast het ontwerpproces is het creëren van draagvlak in de omgeving van het project ook erg belangrijk. Regelmatig worden workshops gehouden met toekomstige gebruikers zoals skaters of kinderen uit de buurt. De ideeën die daar uit voortkomen gebruikt Carve als inspiratiebron. Wat Stef wel jammer vindt, is dat er weinig echt wordt geschetst. Al vroeg in het proces tekenen de ontwerpers al in Autocad. Stef probeert het schetsen een beetje in de cultuur van het bureau te krijgen. Als het idee voor een plek er is en de grote lijnen op papier staan, werkt hij samen met de productontwerpers de speelelementen uit.

Eigenwijs

Stef heeft het naar zijn zin bij Carve. Toen hij in 2009, na twee jaar te hebben gewerkt bij Veenbos en Bosch, een baan zocht, had hij een gesprek met een oud-collega over wat voor soort baan en werkomgeving het beste bij hem zou passen. 'Ga jij maar niet bij een al te groot bureau werken', raadt die hem aan. Maar eigenwijs als Stef is, was zijn eerste sollicitatiegesprek bij een zeer groot ingenieursbureau. 'Gelukkig is dat niets geworden. Ik zou me daar niet gelukkig hebben gevoeld.' En alsof het zo had moeten zijn, kwam deze baan op zijn pad.

Mieke Latijnhouwers en
Remco van Eindhoven

Stef van Campen studeert in 2006 af bij Van Hall Larenstein in Tuin- en Landschapinrichting, richting ontwerpen. Voordat hij begon met studeren werkte hij bij verschillende hoveniers. Na het afronden van zijn studie gaat hij als assistent-ontwerper bij Veenbos en Bosch landschapsarchitecten werken. In 2009 komt hij terecht bij ontwerp- en ingenieursbureau Carve in Amsterdam. Hier werkt hij als landschapsontwerper.

