

## Ontwerpen aan een Vreemd Land

Een Belvedere kennisproject over  
Ontwerpen met archeologie

Amersfoort, 10.11.2006  
Rapport H 020

vrije Universiteit amsterdam



**ADC Heritage BV**

*bureau voor erfgoedplanning*

Nijverheidsweg-Noord 116

3812 PN Amersfoort

T 033 2998300

F 033 2998189

info@adcheritage.nl

www.adcheritage.nl

ADC  
Heritage





## Colofon

Opdrachtgever: Stimuleringsfonds voor de Architectuur  
Contactpersoon: ADC Heritage

drs. M.H.J.M. Kocken  
Nijverheidsweg Noord 116  
3812 PN Amersfoort

Vrije Universiteit  
Faculteit der Letteren  
prof. dr. J.C.A. Kolen  
De Boelelaan 1105  
1081 HV Amsterdam

Project: Ontwerpen aan een Vreemd Land

Titel: Een Belvedere kennisproject.  
Ontwerpen met archeologie

Status: Eindrapportage

Datum: november 2006

Auteurs: drs. P. van der Heijden, drs. C. Matla,  
drs. S. Mudde, drs. A.T.E. Cruysheer,  
dr. E. Ennen

Eindredactie: drs. A.T.E. Cruysheer

Projectcode: H 113

Projectleider: drs. S. Mudde  
drs. A.T.E. Cruysheer

Projectperiode: 1 januari 2005 – 1 augustus 2006

Raad der Wijzen: drs. M.H.J.M. Kocken, ADC Heritage  
prof. dr. J.E. Bosma Vrije Universiteit  
drs. E. van Velzen, De Nijl Architecten  
prof. dr. J.C.A. Kolen, Vrije Universiteit  
prof. dr. J. Lengkeek, Wageningen  
Universiteit

Partners: Vrije Universiteit  
Faculteit der Letteren  
De Boelelaan 1105  
1081 HV Amsterdam

ADC ArcheoProjecten

Essayisten:

ir S. Cusveller,  
Cusvellerstedebouwkundige bv  
prof. dr. J.C.A. Kolen, Vrije Universiteit  
drs. M. Duineveld, Wageningen  
Universiteit  
dr. K. van Assche, St. Cloud State  
University, Minnesota State Universities  
and Colleges  
drs. A.T.E. Cruysheer  
C. Visser, DaF-architecten  
D. Bakker, DaF-architecten  
drs. M. Kocken, ADC Heritage  
dr. E. Ennen, NHTV

Data van de vijf  
workshops:

24 juni, 29 juni, 01 juli, 07 december en  
15 december 2005

Locaties van de  
vijf workshops:

1-3. Amsterdam, Vrije Universiteit  
4. Leudal Haelen, St. Elisabethshof,  
Staatsbosbeheer  
5. Amersfoort, ROB

Aantal deelnemers: Gemiddeld 25 personen per workshop

Sprekers tijdens  
de workshops:

C. Visser, DaF-architecten  
drs. M. Duineveld, Wageningen  
Universiteit  
E. Raap, Archeologic  
E. Rensink, ROB  
H. Horlings, H+N+S Landschaps-  
architect  
M. Kocken, ADC Heritage  
A. van der Zee, Staatsbosbeheer

Dagvoorzitters:

L. Korpel, Staatsbosbeheer  
H. Levels, Staatsbosbeheer  
prof. dr. J.E. Bosma Vrije Universiteit  
prof. dr. J.C.A. Kolen, Vrije Universiteit  
drs. S. Mudde  
drs. A.T.E. Cruysheer





## **Ontwerpen aan een Vreemd Land**

**Een Belvedere kennisproject  
Ontwerpen met archeologie**



## Inhoudsopgave

<b>VOORWOORD</b> .....	<b>7</b>
<b>1 OPZET EN DOEL VAN HET PROJECT</b> .....	<b>9</b>
<b>2 De workshops</b> .....	<b>10</b>
2.1 Workshop 1 .....	10
2.2 Workshop 2 .....	12
2.3 Workshop 3 .....	14
2.4 Workshop 4 .....	17
2.5 Workshop 5 .....	18
<b>3 Dilemma's rond 'Ontwerpen met Archeologie'</b> .....	<b>21</b>
<b>4 Dilemma's in discussie</b> .....	<b>26</b>
4.1 Verdieping dilemma A Behoud versus ontwikkeling .....	27
4.2 Verdieping Dilemma B Selectie versus uitsluiten .....	31
4.3 Verdieping dilemma C Authenticiteit versus creativiteit .....	34
4.4 Verdieping dilemma D Archeoloog versus ontwerper .....	37
4.5 Verdieping dilemma E Willen versus kunnen .....	40
4.6 Verdieping dilemma F Beleid versus realiteit: Erfgoedmanagement als beleidskader .....	44
4.7 Verdieping dilemma G Politiek versus macht .....	47
<b>NAWOORD</b> .....	<b>53</b>
<b>LITERATUUR</b> .....	<b>54</b>
<b>INTERNETBRONNEN</b> .....	<b>58</b>
<b>FOTOVERANTWOORDING</b> .....	<b>58</b>



<b>Bijlagen .....</b>	<b>59</b>
<b>I Projectbeschrijving: ‘Ontwerpen aan een vreemd land’ .....</b>	<b>60</b>
<b>II Voorbeelden van Belvedereprojecten met een archeologische invalshoek .....</b>	<b>63</b>
<b>III Samenvatting onderzoek en enquête Archeologisch erfgoed in de Ruimtelijke Ordening.....</b>	<b>65</b>
<b>IV Doelstellingen Workshops Vreemd Land, juni/juli 2005.....</b>	<b>72</b>
<b>V Verslag bijeenkomst Raad van Wijzen 14 april 2005 .....</b>	<b>74</b>
<b>VI Belvedereproject ‘Ontwerpen aan een Vreemd Land’ .....</b>	<b>76</b>
<b>VII Programma’s Belvedere Workshops ‘Ontwerpen aan een Vreemd Land’.....</b>	<b>78</b>
<b>VIII Deelnemers en genodigden Workshop 1-3.....</b>	<b>81</b>
<b>IX Programma workshops Leudal .....</b>	<b>83</b>
<b>X Deelnemers workshop Leudal 7 en 15 december 2005 .....</b>	<b>84</b>
<b>XI Opmerkingen n.a.v. workshops Leudal .....</b>	<b>85</b>
<b>XII Verkorte CV’s medewerkers van ADC Heritage .....</b>	<b>88</b>





## **VOORWOORD**

Voor u ligt de neerslag van het Belvedere kennisproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land'. In dit project heeft ADC Heritage in samenwerking met de Vrije Universiteit te Amsterdam, de mogelijkheden om de vroegste geschiedenis van de mens in het Nederlandse landschap meer voor het voetlicht te brengen door middel van ontwerp en het proces dat daar aan ten grondslag ligt onderzocht.

De titel van het rapport is niet toevallig gekozen. Immers, archeologie is nog steeds in een groot aantal gevallen het 'vreemde' land, waarvan met behulp van ontwerp steeds vaker onderdelen zichtbaar kunnen worden gemaakt.

Centraal in het rapport staan zeven dilemma's die tijdens ontwerpen met archeologisch erfgoed het proces bepalen. Deze dilemma's zijn herkend in een reeks bijeenkomsten waarin historische en ontwerpende disciplines met elkaar discussieerden over de (on)mogelijkheden van ontwerpen met archeologie.

Ik hoop dat met behulp van deze dilemma's een handreiking wordt geboden om meer toenadering en begrip tussen twee, vaak ver van elkaar verwijderde disciplines te bewerkstelligen.

Namens ADC Heritage,  
Marc Kocken  
Directeur







## 1 OPZET EN DOEL VAN HET PROJECT

In het Belvedere kennisproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land' zijn overheden, ontwerpers en archeologen samengebracht om te onderzoeken hoe het archeologisch erfgoed meer aantrekkelijk en bruikbaar kan worden gemaakt voor architecten, landschapsarchitecten, ontwerpers, planologen, stedenbouwkundigen, bestuurders en beleidsmakers. Tijdens het project is een aantal aan elkaar gerelateerde dilemma's beschreven die aan de orde komen tijdens ontwerpopgaven aan archeologische vindplaatsen.

Naast hetgeen aan fysiek materiaal uit lang vervlogen tijden is gevonden, gaat het om een brede interpretatie en waardering van dit erfgoed en 'cultuurhistorie': het totaal aan culturele waarden, sociaal-economische ontwikkelingen en rituele gebruiken die zich in het premoderne verleden uitdrukten in het landschap. Deze relationele invalshoek van archeologisch erfgoed verhoogt de werkwijze en de zeggingskracht voor ontwerpers, in tegenstelling tot de soms geassocieerde 'stoffige' kant van de archeologie van scherven en kwasten.

De dilemma's vormen de kernuitkomst van het Belvedereproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land', waarbij de relatie tussen het archeologisch erfgoed en ruimtelijke opgaven centraal staat. In juni, juli en december 2005 hebben vijf workshops plaatsgevonden die tot doel hadden de historische en ontwerpende disciplines van gedachten te laten wisselen over de (on)mogelijkheden van ontwerpen met archeologie. Denk- en interactieprocessen van verschillende betrokken disciplines zijn geanalyseerd om meer inzicht te verkrijgen in het samenwerkingsproces en de veel voorkomende discussiepunten. Aan de hand van een reële ontwerpessie aan een steentijdvindplaats in het Limburgse Leudal, zijn concrete ontwerprichtingen voor de studielocatie bedacht, passend binnen de ambities en randvoorwaarden van de opdrachtgevers (ROB en Staatsbosbeheer).

Vervolgens zijn de onderscheiden dilemma's nader getoetst en aangescherpt. Hoofdstuk twee vormt de weergave van deze workshops. In hoofdstuk drie passeren de verschillende onderscheiden dilemma's de revue. In hoofdstuk vier tot slot worden de dilemma's door diverse specialisten nader beschouwd en bediscussieerd.



Afbeelding 1: Impressie van de eerste drie workshops

## 2 DE WORKSHOPS

Het integreren van archeologisch erfgoed in nieuwe ruimtelijke opgaven is een lastige opgave. Ontwerpers hebben vaak een andere benadering dan archeologen en historici.

In 2005 hebben adc heritage en de vrije universiteit vijf workshops georganiseerd om ontwerpers, studenten en archeologen van gedachten te laten wisselen over de mogelijkheden voor de koppeling van archeologie en ontwerp. De eerste drie workshops richtten zich vooral op het interactieproces, en dus niet op het eindresultaat van concrete ontwerp opdrachten. Tijdens de workshops werden de denkprocessen van de verschillende partijen geanalyseerd. Zodoende kon een beeld worden gekregen van de wenselijkheid en de richting van de samenwerking. De kracht van de workshops lag in de confrontatie van de verschillende denkbeelden van ontwerpers, studenten en archeologen. Aan de hand van concrete voorbeelden werden ontwerpers, archeologen en historici gedwongen om op elkaars stoel te zitten en hun visie voor betrokkenen uit andere disciplines overtuigend te verwoorden. Die confrontatie leidde tot interessante en opvallende dilemma's. Deze dilemma's worden in hoofdstuk drie nader uitgewerkt.

De laatste twee workshops zijn georganiseerd op verzoek van de deelnemers zelf. Met de theoretische achtergrond van de eerste drie workshops kregen de ontwerpers een concrete ontwerp opdracht voorgeschoteld. De ontwerpers gingen in drie groepjes aan de slag. Ze werden daarbij gekoppeld aan opdrachtgevers en archeologen. Ook hier stond de analyse van het voortdurende interactieproces voorop.

De uitgebreide verslagen van de workshops zijn opgenomen in bijlage III. Hier wordt volstaan met een samenvatting.



Afbeelding 1: Impressie van de eerste drie workshops

### 2.1 Workshop 1

24 juni 2005, Vrije Universiteit, Amsterdam

Jan Kolen (Archeologie/Erfgoedstudies, Vrije Universiteit) opende de workshop met een inleiding over de toegenomen belangstelling voor geschiedenis:

De nota Belvedere is ook een uiting van de toegenomen belangstelling voor geschiedenis, net als deze workshop. Historie wordt weer leefbaar gemaakt om mensen een identiteit te geven. Er is een onderscheid te maken tussen een gewenst en een waarachtig verleden. Ontwerpers werken vaak met een gewenst verleden terwijl historici uitgaan van het waarachtige verleden. Ontwerpers willen een verhaal dat beleefbaar en inpasbaar is. Dit gaat niet voor alle geschiedenissen op, sommige laten zich niet zo gemakkelijk inpassen. Archeologie komt bij Belvederebeleid niet zo vaak aan de orde. Kennelijk is archeologie moeilijk te verbeelden. Archeologie houdt zich schuil in het landschap, terwijl het ook kansen biedt. Het boeiende van archeologie is niet alleen de ontdekte informatie, maar ook de ontdekking zelf: de historische sensatie om direct en onbemiddeld contact te hebben met het verleden. Misschien liggen hier kansen voor de ontwerpers?



### *Presentatie*

Martijn Duineveld (Universiteit van Wageningen) hield vervolgens een lezing met als titel 'Erfgoed, al goed': Over het algemeen wordt er in beleidsnota's positief gesproken over cultuurhistorie. Zo zou het de ruimtelijke kwaliteit en de identiteit van landschappen en plekken verbeteren. Er is echter sprake van mooie beleidsretoriek waar rapporten en nota's, sinds het verschijnen van de nota Belvedere, van overlopen. Cultuurhistorie is, niet een gegeven maar het is datgene wat verschillende groepen mensen als cultuurhistorie bestempelen. Dat betekent dat er geen eenduidige relaties bestaan tussen het behoud van cultuurhistorie en de identiteiten en/of kwaliteiten die mensen aan plekken toekennen. Realistischer dan de beleidsretoriek is het idee dat vraagstukken rondom het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistorie in de praktijk onlosmakelijk zijn verbonden met vraagstukken rond macht en strijd. Wie bepaalt wat cultuurhistorie is en wat daarvan van de waarde is? Aan wiens identiteit draagt het behoud van een cultuurhistorie bij en welke identiteiten raken daarbij in de vergetelheid? Waarom wordt wat waardevolle cultuurhistorie in Nederland grotendeels bepaald door kleine elites van experts en laat zich dat democratisch legitimeren?

### *Discussie*

- Een ontwerper oppert dat het moeilijk discussiëren is als je zo genuanceerd bent. Je wilt natuurlijk democratisch zijn, maar als ontwerper moet je op een gegeven moment wel keuzes maken;
- Iedereen houdt van cultuurhistorie, maar wel op de manier zoals men het zelf ziet;
- Moet je doen wat de bevolking wil? Vertegenwoordigt dat niet slechts de waan van de dag? Een politieke actor kan zich wat onafhankelijker opstellen, maar is natuurlijk ook niet waarde vrij;
- Moet ieder ontwerp in dienst staan van het geven van identiteit? De identiteit die je aan de mensen teruggeeft is kennelijk toch nep. Je kunt cultuurhistorie ook op andere manieren inzetten. Dat brengt een ontwerp vraag in een heel ander perspectief.

### *Presentatie*

Catherine Visser (DaF-architecten) hield een kort referaat over een speciaal Belvedere-project te weten de Limes-atlas: De resten van de Limes, de Romeinse grens, zijn onzichtbaar en kwetsbaar. Door de Limes-Atlas is de onzichtbare Limes weer een beetje tot leven geroepen. Het helpt om het landschap te begrijpen. Het is geen wetenschappelijk werk, maar het is bestemd voor ruimtelijke vormgevers. Wat je niet kunt zien, is voor veel ontwerpers ook niet relevant. Er is veel meer recentere cultuurhistorie die wél te zien is. Moet je tastbare artefacten hebben om een ruimtelijk ontwerp te maken? Nederland bestaat uit verschillende tijdslagen. Over de ene periode is meer bekend dan de andere. Bij een ontwerp is het lastig te kiezen door welke periode van een plek je je laat inspireren. Tussen de Domtoren en de kerk in Utrecht liggen de resten van een Romeins castellum. Wat laat je zien?

### *Discussie*

- Vaak wordt bij een ontwerp een knieval gemaakt voor de geschiedenis, alsof dit het einde is. Zouden we niet ook dingen moeten ontwerpen gericht op de toekomst, iets bouwen dat over 1000 jaar interessant is?;
- Hoe duurzaam is een ontwerp dat ingaat op één aspect van de geschiedenis? De Limes wordt weergegeven zoals men er in deze tijd over denkt. Maar gedateerdheid kan ook duurzaam zijn. Een voorbeeld is de Saalburg in Duitsland, een limesfort dat eind 19e eeuw is herbouwd door keizer Wilhelm. Nu geeft het een beeld van



zowel de Romeinen als van de Duitse keizer. Je zou kunnen zeggen dat deze gelaagdheid het nog duurzamer maakt. Het kan heel interessant zijn om die gelaagdheid te laten ervaren;

- Critici van Belvedere zeggen dat we nu bezig zijn tijdsgebonden de geschiedenis in beton te gieten;
- Een ontwerp moet rekening houden met het aspect van 'onmiddellijke verwondering', zoals Jan Kolen in zijn inleiding al aangaf. Dat kan niet digitaal of virtueel, het moet toch een echtheidsgevoel geven. Maar zou je je niet beter kunnen verwonderen over een samenleving dan over een artefact?;
- Moet elk ontwerp een relatie hebben met de historische plek? Kan architectuur de historische sensatie van het 'ervaren' van de site sowieso wel genereren? Als alle ontwerpen een relatie zouden hebben met de historische site, zou dat wel een heel druk beeld geven.

### *Middagprogramma*

Het middagprogramma werd gevuld met drie groepsopdrachten. In wisselende samenstellingen discussieerden de deelnemers over een aantal vragen en stellingen. De bevindingen daarvan werden samengevat door Jan Kolen:

- De hedendaagse context is voor iedereen heel belangrijk. Een archeologisch object of ontwerp moet aansluiten op de hedendaagse samenleving. De archeologische ontdekking krijgt een hedendaags jasje. Archeologie in ontwerp zou je net zo kunnen camoufleren als de archeologie in het landschap. Hierover verschillen de meningen;
- Ontwerpers en historici zouden van A tot Z moeten samenwerken. Het geeft meerwaarde en is erg nuttig. Het kan de voorwaarde zijn voor een succesvol ontwerp;
- Ontwerpers zien in een verhaal meerdere ontwerpen. Archeologen zien in meerdere verhalen één ontwerp;
- Het verhaal is een beladen begrip, maar toch wel belangrijk. De Limes heeft nooit een samenhangend beeld gekregen vanuit de archeologie. Dat is pas ontstaan bij de Atlas van de ontwerpers. De archeologie heeft alleen maar data en lijsten;
- De huidige stippenkaart is helemaal niet geschikt voor de architectuur. Archeologie leent zich niet altijd voor architecten, soms zijn kunstuitingen geschikter;
- Hoe verder het verleden, hoe vrijer het van emoties is. Het wordt wel sneller geromantiseerd.

## **2.2 Workshop 2**

29 juni 2005, Vrije Universiteit, Amsterdam

### *Evaluatie Workshop 1*

- Is het archeologische erfgoed zo bijzonder (en anders dan het overige cultuurhistorische erfgoed) dat het een bijzondere aanpak behoeft? Er is geconstateerd dat het archeologische erfgoed zich misschien niet zo goed leent voor een sterke identificatie met het verleden. Dat heeft natuurlijk te maken met de eigenheid/herkenbaarheid van de recente geschiedenis, die bij het verre verleden ontbreekt. De relictien zijn het product van samenlevingen die ver van ons afstaan. Ze gaan als 'fremdkörper' schuil in het landschap. Zo moeten ze ook worden verwerkt in het ruimtelijk ontwerp. Archeologie leent zich dus veel meer voor contrastwerking met het heden;



- Desondanks is het belangrijk dat hedendaagse mensen toegang krijgen tot de archeologie;
- Er bestaat verschil van mening over de relatie tussen het object en het verhaal. Aan de ene kant is het belangrijk om het object te laten zien, dat geeft direct een kijkje in het verleden. Maar het verhaal is ook heel belangrijk. Voor archeologen zijn er heel veel verhalen die leiden tot één ontwerp. Voor ontwerpers is er één verhaal dat heel veel verschillende ontwerpen mogelijk maakt. Ontwerpers zien het verhaal als het product van het ontwerp, terwijl archeologen het ontwerp zien als product van het verhaal. Er is dus geen consensus over de term 'verhaal'.

#### *Presentatie*

Eelco Rensink (ROB) vertelde over de mogelijke ontsluiting van een prehistorische vuursteenplaats in het Leudal. Dat is van een geheel ander kaliber dan de Romeinse Limes omdat van prehistorische sites niets te zien is. Het is wel de meest voorkomende categorie vindplaatsen van Nederland. Kan dit soort vindplaatsen genoeg inspiratie bieden voor ontwerpers? Leent dit Vreemd Land zich voor een ontwerp?

#### *Discussie*

- Ja, alle zorg voor de omgeving voegt hier iets toe (bijvoorbeeld voor de recreant). Archeologen zijn veel te gefixeerd op een concreet verhaal, je zou best verschillende verhalen en niet-coherente kunstzinnige uitingen naast elkaar kunnen gebruiken, wellicht ook gestapeld;
- Belangrijk voor het welslagen van het project is een achterliggende strategie, een concept voor het hele gebied;
- Omdat de site in een natuurgebied ligt, is 'natuur' plotseling ook een partij in het proces. Dat levert restricties, maar ook kansen op, bijvoorbeeld voor archeologisch geregisseerde natuurontwikkeling;
- Bepaalde thema's komen steeds terug zoals verrassen, het doen van vondsten, verborgen, ontdekken, het vreemde en het andere van archeologie;
- Is het niet moeilijk om aan alle ideeën een ruimtelijk ontwerp te koppelen? De ontwerpers vinden dat helemaal niet moeilijk, alles kan een uitgangspunt zijn. Archeologen moeten ophouden met te denken dat zij het alleenrecht op het verhaal hebben. Andere visies zijn ook waardevol. Als het alleen maar gaat om het educatieve verhaal, dan kom je niet ver. Er moeten meerdere disciplines gevraagd worden om erover na te denken;
- Hoe ver kan je gaan als ontwerper? Wanneer gaat het te ver? Er moet in ieder geval een reëel aanknopingspunt voor je ontwerp zijn. Maar als ontwerper zoek je je grenzen op en ga je er het liefst overheen. Voor historici is dat heel anders omdat bepaalde randvoorwaarden vastliggen;
- Een ontwerpwedstrijd is vaak een discussie-stopper. Juist door de uitwisseling van standpunten, zoals tijdens deze workshops, kun je de grenzen van je vermogens en van het toelaatbare aftasten.

#### *Presentatie*

Edwin Raap (Archeologic) is verbonden aan het project 'Verbeeld verleden Schuytgraaf'. Schuytgraaf is een grote VINEX-locatie in Arnhem-Zuid. Om het verleden in beeld te brengen is een ontwerpwedstrijd uitgeschreven.



### *Discussie*

- Moeten we iets doen met alle verschillende historische lagen die voor een deel verdwenen zijn? Is het problematisch om te kiezen voor één geschiedenis, één horizon?;
- Het is wellicht legitiem om de sterkste (of interessantste) fase van alle geschiedenislagen uit te kiezen voor een ontwerp. Het alternatief, volledigheid, zorgt immers voor een illusie van volledigheid;
- Om een goed landschappelijk ontwerp te maken moeten archeologen eerder in het proces betrokken worden, bijvoorbeeld met het stedenbouwkundig ontwerp;
- Mensen hebben misschien wel meer behoefte aan de geschiedenis van hun eigen wijk, dus aan een heel recent verhaal;
- Er is weerzin tegen een gemaakt verleden dat vertrouwd overkomt. Misschien moet je met een ontwerp niet op de grens van authenticiteit gaan zitten; het moet of duidelijk bij de plek horen of juist een heel andere invulling krijgen. Het streven naar authenticiteit is misschien wel de grootste valkuil voor het ontwerpen aan een Vreemd Land.

## **2.3 Workshop 3**

1 juli 2005, Vrije Universiteit Amsterdam

### *Evaluatie Workshop 1 & 2*

- Om het archeologische verhaal te vertellen, wordt vaak gezocht naar het middel identificatie. Daar zijn vraagtekens bij gezet. Kun je niet werken via contrast en distantie?;
- Het 'aura' van de ouderdom werd erg gerelativeerd en zelfs een valkuil genoemd. Is het mogelijk om een authentieke sensatie te hebben? Wat voor consequenties heeft dat voor ontwerpers? Is die authentieke sensatie zintuiglijk of gaat het om het verhaal?;
- Archeologen en ontwerpers zijn het er mee eens dat de plek een verhaal creëert, het verhaal wordt alleen anders uitgelegd. Archeologen willen dat een historisch verantwoorde tekst aan het publiek wordt medegedeeld, terwijl ontwerpers bezig zijn met het zintuiglijke, het visueel ruimtelijke;
- Er moet gezocht worden naar gezamenlijkheid. Je moet eerst een strategisch kader hebben. Archeologen wijzen daarin vaak andere hoofdzaken aan dan de ontwerper;
- Hoe puriteins zijn archeologen en ontwerpers wanneer ze samen iets moeten doen? Mag je rommelen en schuiven met het landschap en daarmee geschiedenis geweld aan doen? Ontwerpers kiezen stelselmatig voor de jongste plek, dan zijn archeologen al de verliezers.

### *Presentatie*

Harma Horlings (H+N+S Landschapsarchitecten) is betrokken bij de ontwikkeling van een archeolandschap in Drenthe: een cultuurtoeristisch concept voor de relictten in het landschap. Drenthe heeft een hoog 'niks aan de hand gehalte'. Er wordt veel gewandeld en gefietst. Er ontbreekt een zekere mate van drama, mythe en mysterie. Voor dramatisering kunnen hunebedden en andere relictten worden ingezet, evenals de vele verhalen en mythen. Voor het thema mysterie zijn twee formules bedacht: Poorten naar een ongekende wereld (een reis door tijd en ruimte met inzet van digitale middelen) en Grenzen van leven en dood (met het meisje van Yde in de hoofdrol).



*Discussie*

- voor wetenschappers is dit spectacularisering van de archeologie. Het draagt een risico met zich mee. Een deel van de doelgroep zal het niet kunnen waarderen. Bovendien: als je iets heel erg thematiseert wordt je een emotie opgedrongen die iedereen op dezelfde manier moet ervaren.

*Presentatie*

Het tweede deel van Harma Horlings' presentatie betrof het aantrekkelijk maken van hunebedden. Hunebedden hebben een suf imago. Er zijn vier verschillende soorten onderscheiden: verborgen, dagelijkse, geënceneerde en verdwenen hunebedden. Over de derde categorie is een aantal ideeën gepresenteerd.

*Discussie*

- Deze klus is voor een ontwerper niet wezenlijk anders dan anders. Je moet je altijd verdiepen in de geschiedenis. Bij de inventarisatie ontstaat de inspiratie;
- Het is misschien interessant om de Nederlandse situatie te vergelijken met het buitenland. Hoe zien Duitsers hun hunebedden? Daar is de situatie heel anders, er ligt geen recreatieve druk op. Ze bewaren ook een grotere afstand tot het verleden;
- Er is behoefte om archeologische feiten over te brengen waar eigenlijk helemaal geen vraag naar is. Archeologie wordt dus 'populair' gemaakt om jongeren te trekken, dat is een beleidskeuze. Waarom wordt er niet gewoon geaccepteerd dat deze provincie meer wordt bezocht door ouderen? En richt je daar je voorzieningen op?;
- Jongeren stellen andere eisen aan het ontwerp. Je moet verhalen dan beeldender en actiever aanbieden. De (sub)doelgroep bepaalt voor een groot gedeelte de vorm van het ontwerp;
- Het begrip 'verhaal' kan verschillende uitingsvormen krijgen. Je kan in een museum een wetenschappelijk verhaal aanbieden en bij een hunebed een verhaal over witte wieven. De ruimtelijke context is mede bepalend voor de aard van het verhaal;
- Tegenwoordig is de tendens dat het allemaal educatief moet zijn. Dat is zo'n standaardoplossing. Het wordt je allemaal door de strot geduwd. Er moet meer differentiatie komen;
- Moet je het niet een beetje laten zoals het is? Er moet ruimte overblijven voor vrije verbeelding. Overkill kan funest zijn, zie de Amersfoortse kei;
- Een object kan meerdere betekenissen hebben. Voor bewoners heeft het een andere betekenis dan voor bezoekers. Als je alleen ontwerpt voor bezoekers en je trekt het uit de alledaagse betekenis kun je rekenen op protesten;
- De ontwerpers willen weten wat de logica is van de plaatsing van de hunebedden: ze liggen meestal op een verhoging bij het water. Dat soort informatie kan een dankbare inspiratiebron vormen voor het ontwerp;
- Misschien moeten archeologen en architecten wel samen achter de tekentafel. Ontwerpers hebben haast geen tijd om research te doen;
- Archeologen zijn vaak niet tevreden over de ontwerpen omdat ze een te hoog abstract gehalte hebben. Ze vinden de verklarende structuur veel te hoog gegrepen. Wat wordt belangrijk gevonden door verschillende groepen? Ontwerpers vinden structuren belangrijker en archeologen het verhaal. Ontwerpers vinden het verhaal leuk voor in het stadsblad maar niet in een ontwerp. Daar is de ruimtelijke ervaring belangrijker.



### *Presentatie*

Marc Kocken (ADC Heritage) heeft een Belvedere opdracht uitgevoerd in het Groningse dorp Stedum. Daar heeft het omgrachte terrein van de verdwenen borgstee Nittersum een nieuw leven gekregen als multifunctionele buitenruimte. Op het terrein mocht de bodem niet worden verstoord vanwege nog aanwezige archeologische resten. Het is een archeologisch eerlijke oplossing, waarbij rekening is gehouden met de moderne tijd.

### *Discussie*

- Uiteindelijk is het plan een omkering geworden, het was een privé-huis en nu wordt het de meest openbare plek in het dorp. Houd je dan nog wel genoeg rekening met de oorspronkelijke betekenis? De burgers kozen voor die omkering, zij wilden een openbare ruimte. En het past ook op die plek omdat de bewoners van de borgstee altijd veel voor het dorp hebben betekend. Maar toch blijven sommige ontwerpers het jammer vinden dat de betekenis van de plek is omgedraaid;
- De verhalen kun je kwijt in de dekplaat, maar kun je die niet kwijt in het ontwerp? Kun je niks met de functie van het huis in je ontwerp?;
- Het voorbeeld is anders dan de andere voorbeelden in de workshops. Hier is de archeologie een belemmering. Het ontwerp is niet in functie geweest van de archeologie, maar de archeologie is de basis geweest voor het ontwerp;
- Jammer dat je het puin onder de grond niet mag opgraven. Het zou leuk zijn als je dat in je ontwerp zou kunnen gebruiken. Sommigen vinden dat de belevingswaarde groter wordt als je weet dat er nog wat in de grond zit, maar je weet niet wat. Dit is een essentieel meningsverschil want heel veel mensen zijn het hier niet mee eens. Vroeger was gelaagdheid en hergebruik heel normaal. Nu kan dat niet meer zomaar. Archeologen verschillen hier ook onderling over van mening. Deze discussie raakt de fundamenten van de archeologie. Hoe bepaal je die archeologische waarde? Voor de ROB ligt de waarde onder de grond. De regelgeving is hierbij multi-interpretabel. Het hangt ervan af met wie je aan tafel zit;
- Als ontwerper zou je ook kunnen anticiperen op mogelijke ontwikkelingen en in je ontwerp verder gaan dan je eigenlijk mag. Zo krijg je de discussie op gang. Wie weet mag het over een aantal jaar wel. Dan heb je daar al ruimte voor opengelaten in je ontwerp;
- De ontwerpers vinden de belichting net iets over de top. De kracht van het gebied is de rust, het bescheiden van dit ontwerp. De verlichting doet die bescheidenheid teniet.

### *Evaluatie*

De ontwerpers vonden het heel nuttig, ze hebben er veel van opgestoken en gaan er zeker wat mee doen. Het is inspirerend wat van andere disciplines te weten te komen, dat is leerzaam en leuk. Het is goed om samen te werken. Dit was echt academische vorming, je leert hierbij creatief denken. Vooral de conflicten waren interessant. Op het snijvlak van de disciplines is weinig kennisontwikkeling en daarom waren deze bijeenkomsten beslist nuttig.





## 2.4 Workshop 4

7 december 2005, Staatsbosbeheer, Leudal Haelen

### *Doel van de workshop*

In Workshop 4 en 5 werden de deelnemers gevraagd om een inrichtingsplan te maken voor een prehistorische site in het Leudal. De nadruk van deze workshops lag op de samenwerking tussen ontwerpers en archeologen/opdrachtgevers. De drie teams moesten daarbij rekening houden met de ambities en randvoorwaarden van de opdrachtgevers en de omgeving van het Leudal. De archeologen/opdrachtgevers hadden hierin een ondersteunende en informerende rol.

### *Presentaties*

Eelco Rensink (ROB) een korte presentatie over vuursteenvindplaatsen in het algemeen en in het Leudal in het bijzonder. Het belangrijkste kenmerk van een vuursteenvindplaats is dat daarvan niets is te zien. Alleen bij een gerichte opgraving vind je veel vuursteen-afval, resultaat van de bewerking van vuurstenen gereedschap. Als je geluk hebt, vind je een intact stuk gereedschap of een haardplaats. De geringe zichtbaarheid en het gebrek aan archeologische relicten maakt de visualisatie van de site extra lastig.

Arjan van der Zee (Staatsbosbeheer) hield vervolgens een inleiding over de insteek van Staatsbosbeheer. Het bos stelt enkele belangrijke randvoorwaarden aan het ontwerp:

- De locatie bestaat voor de helft uit particulier terrein;
- Recreatieve ontsluiting kan botsen met natuurwaarden. Door het Leudal meandert één van de meest interessante beken van Nederland. Hier zijn ook bevers uitgezet. Die verlangen rust;
- De uitwerking van de sterlocatie zal altijd in verband moeten worden gebracht met de daar aanwezige natuurwaarden;
- Er zal van te voren al aandacht moeten worden besteed aan het vervolgbeheer, gezien het beperkte budget. Het ontwerp zal beheervriendelijk moeten zijn: duurzame materialen en hufterproof. Afgelegen plekken zijn het gevoeligst voor vandalisme;

Luc Korpel (Staatsbosbeheer) ging vervolgens in op de gewenste ontsluiting van cultuurhistorie in het Leudal. Staatsbosbeheer zet zich in om de belangen van natuur, recreatie en cultuurhistorie met elkaar te verenigen. Voor het Leudal is een erfgoedstrategie ontwikkeld waarbij zes zogeheten sterlocaties zijn aangewezen. De eerste sterlocatie omvat de prehistorische vuursteenplaatsen en de zogeheten Groaveberg. Bij deze sterlocaties worden de cultuurhistorische waarden hersteld, ontwikkeld en ontsloten. Elke sterlocatie vertelt een stukje over de geschiedenis van het Leudal. Door een verbinding van de sterlocaties ontstaat een compleet verhaal over het gebruik van het Leudal door de eeuwen heen.

### *Wandeling*

De deelnemers gingen zelf een kijkje nemen op de studielocatie. Vertegenwoordigers van ROB en Staatsbosbeheer fungeerden als gids. De deelnemers konden zo een goede indruk krijgen van de fysieke omgeving.



Afbeelding 3: Workshop Leudal bij Staatsbosbeheer



Afbeelding 4: Wandeling door het Leudal



Afbeelding 5: Resultaat ontwerpsessie bij de ROB in Amersfoort



Afbeelding 6: Brainstormsessie

### Ontwerpsessie en conclusies

In drie groepen werd de rest van de dag gewerkt aan ideeën voor een ontwerp. Bij alledrie de groepen voltrok zich ongeveer hetzelfde proces;

- Aan het begin van de ontwerpsessie is de interactie tussen ontwerpers en archeologen/opdrachtgevers het grootst. Ontwerpers nemen het voortouw en vragen de opdrachtgevers de hemd van het lijf. Bij alle groepen is er een levendige discussie over afbakening van grenzen, doelgroepen en mogelijkheden;
- Vooral de opdrachtgevers hebben een grote inbreng, niet alleen door het gedwongen aanscherpen van randvoorwaarden, maar ook door sturing van ideeën. Daar schuilt natuurlijk ook een valkuil. Als zo'n opdrachtgever negatief is over een idee, niet op basis van randvoorwaarden maar uit persoonlijke smaak, is dat idee - hoe pril ook - gedoemd om te worden geschrapt. Mag een opdrachtgever zich in deze fase zo mengen in het creatieve proces? Wordt het creatieve proces daardoor afgeremd of juist versterkt?;
- Geen van de ontwerpers vertrekt vanuit het perspectief van de site, de vondsten of de archeologie. Er wordt in eerste instantie vooral geredeneerd vanuit concepten;
- Alle groepen komen uit op de thema's tijdelijkheid, mobiliteit en vuur. Andere genoemde thema's zijn jacht, wonen en cultuur;
- Alle groepen werken meteen ook aan een relatie met de andere sterlocaties en de ontwikkeling van een rode draad. Eén groep werkt zelfs aan een ruimtelijke concept waarmee alle sterlocaties kunnen worden ontwikkeld. Een andere groep begint vrijwel meteen te werken vanuit landschappelijk perspectief en legt de nadruk op landschappelijke dramatisering. De derde groep denkt vooral in termen van ruimtelijke concepten en patronen;
- De samenstelling van de groepen is heel bepalend voor de uitkomst van de ideeën. Er is een aantal factoren dat daarbij een rol kan spelen: verschil in karakter, persoonlijk smaak en specialisme. Sommigen denken landschapsgericht, anderen meer objectgericht, conceptgericht etc. Als opdrachtgever is het goed om te weten, welke verschillen er zijn, zodat je van te voren al weet welke richting een ontwerper uit kan gaan. Als elke ontwerper een portfolio heeft van reeds uitgevoerde projecten, kan de opdrachtgever van te voren al een selectie maken, bijvoorbeeld voor een wat 'behoudender' ontwerp of juist een abstracter, spannender concept;
- De ontwerpsessie leverde bruikbare ideeën die tijdens Workshop 5 door dezelfde groepen zouden worden uitgewerkt.

## 2.5 Workshop 5

15 december 2005, ROB, Amersfoort

### Evaluatie

De eerste drie sessies waren algemeen van karakter: hoe wordt er tegen het onderwerp 'ontwerpen voor archeologie' aangekeken? De workshop in het Leudal zelf was de eerste confrontatie met de praktijk. Het is een lastige case voor de ontwerpers: de steentijd is een lastige periode omdat er weinig is overgebleven (en al helemaal geen gebouwen), bovendien zijn er in dit geval ook geen harde opgravinggegevens. Sommige ontwerpers geven echter aan dat ze dat juist heel prettig vinden, omdat het veel creatieve vrijheid biedt.



### Presentatie

Om het geheugen op te frissen hield Eelco Rensink nogmaals een korte inleiding over de vuursteenvindplaatsen in het Leudal.

### Ontwerpsessies

De drie groepen werkten verder op de ingeslagen weg. De groepen kregen kaartmateriaal, papier en stiften om hun ideeën uit te werken. De samenstelling van de groepen was onveranderd.

- Eén groep werkte de ideeën vooral vanuit landschappelijk perspectief. De plattegrond was daarvoor onmisbaar. Voor de ontsluiting van de locatie pleitte de groep voor de aanleg van een nieuwe wandellus. De thema's mobiliteit en tijdelijkheid werden gecombineerd met dramatisering van het landschap door het aanleggen van moderne, multifunctionele vuursteenplaatsen in het bos. Zo ontstaat een nieuwe dynamiek naast bestaande natuurwaarden;
- Een andere groep werkte juist meer inhoudelijk. Zij kwam na veel overleg uit op de hoofdthema's jagerskampen en beekdal. Om de relatie tussen die twee te laten zien, is gekozen voor het creëren van plekken waar mogelijk vroeger jagerskampen hebben gelegen: hooggelegen, vlak bij de beken. Dit zijn ook landschappelijk de mooiste plekken. De jagerskampen worden modern ingericht met vuursteenbeton. Twee ervan krijgen een mobiele overkapping in de vorm van een aluminium koepeltent, die na een tijdje verhuist naar de volgende locatie. De groep heeft een driedimensionaal model gemaakt van de tent;
- De laatste groep heeft een concept voor alle sterlocaties uitgewerkt. Elke locatie is onderdeel van een drievoudige reeks. De groep heeft eerst een aantal criteria geselecteerd waaraan de reeksen moeten voldoen. Op basis daarvan zijn drie stijlvormen bedacht om de reeks per locatie in te richten, al naar gelang de verschillende thema's en functies van die locatie. De reeksen zijn: mobiele cultuurkarren, vaste banken in de vorm van letters of cijfers en een reeks objecten. Het hele plan is een bijzondere exercitie van een vernuftig theoretisch concept naar een uiterst praktische invulling.

### Reacties en evaluatie

- Alle plannen overstijgen de oorspronkelijke opdracht, namelijk het inrichten van sterlocatie 1;
- De ontwerpers hebben een goed gevoel voor - en een sterke neiging naar - het denken in contextgerelateerde ideeën, visuele concepten en ruimtelijke verbanden;
- De ontwerpen sluiten elkaar niet bij voorbaat uit, maar er wordt ook dringend geadviseerd om de plannen niet te combineren. De ontwerpen in deze vorm zijn nog maar schetsen of vingeroefeningen voor de te varen koers en zijn te verschillend. Eerst moeten de ideeën worden uitgewerkt. Daarvoor moet de opdrachtgever een strategie bepalen, inclusief een strikter pakket van randvoorwaarden;
- De opdrachtgevers waren vooraf bang dat de ontwerpers teveel poeha en circus in het bos wilden. Die vrees is onterecht gebleken;
- Sterker zelfs, de opdrachtgevers zijn heel enthousiast geworden. In alle plannen komen uiterst bruikbare elementen voor. Voor Staatsbosbeheer is dit mogelijk aanleiding om een concrete opgave te maken voor het Leudal;
- Ontwerpers hebben juist vaak een heel andere angst: vaak zijn er teveel workshops, brainstormen en



Afbeelding 7: Resultaat ontwerpsessie bij de ROB in Amersfoort



Afbeelding 8: Het bekijken van elkaars ontwerpvoorstellen



Afbeelding 9: Presentatie

- plannen, terwijl van de uitvoering niets terecht komt;
- Advies: doe een pilot op bescheiden schaal, waarmee je het bos aan de praat krijgt. Je kunt alvast beginnen met sterlocatie 1, wat ook de oorspronkelijke bedoeling was;
- De ontwerpers hebben het meest baat gehad bij de interactie. In het proces moet continu worden overlegd. Mogelijk kunnen in dit soort projecten nog andere belangengroeperingen worden betrokken, zoals biologen, bewoners en de gemeente;
- Er is duidelijk in verschil in disciplines. Voor een archeoloog ligt het sentiment toch meer bij de plek zelf. Maar archeologen zijn het er niet over eens wat je het beste met archeologie moet/kunt doen;
- De vraag blijkt breder te liggen dan oorspronkelijk gedacht. Het gaat uiteindelijk over het Leudal als geheel, en niet alleen over sterlocatie 1;
- Daarop aansluitend kan worden geconcludeerd dat de opdracht veel scherper moet worden geformuleerd;
- Archeologen moeten verder kijken dan de archeologie. Ontwerpers moeten eerbied tonen voor het archeologische verhaal. Maar wat denkt de doelgroep ervan? Het ontwerp is toch uiteindelijk voor hen bedoeld? Misschien is dat een mooie case study voor een volgende workshop. Wil een ontwerper alleen maar mooie dingen maken? Is een archeoloog alleen maar bezig met zijn eigen verhaal? Het zijn traditionele valkuilen. De doelgroep wordt vaak vergeten? Of selecteert het ontwerp zijn eigen doelgroep? Moet de doelgroep worden opgevoed of geven we ze wat ze willen? En als we het volk opvoeden, doen we dat dan vooral inhoudelijk/educatief of meer kunstzinnig/conceptueel?



### 3 DILEMMA'S ROND 'ONTWERPEN MET ARCHEOLOGIE'

Binnen het Belvedere kennisproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land' van ADC Heritage is beoogd te formuleren hoe het archeologisch erfgoed meer aantrekkelijk en bruikbaar kan worden gemaakt voor architecten, landschapsarchitecten, ontwerpers, planologen, stedenbouwkundigen, bestuurders en beleidsmakers. Daartoe is een aantal dilemma's geformuleerd dat in principe bij elke ontwerpogave met archeologisch erfgoed aan de orde komen.

Dikwijls zorgen deze dilemma's voor misverstanden en onduidelijkheden tijdens het ontwerpproces. De manier waarop deze dilemma's benaderd worden is van directe invloed op het resultaat, namelijk een voor alle betrokken partijen meer of minder geslaagd ontwerp.

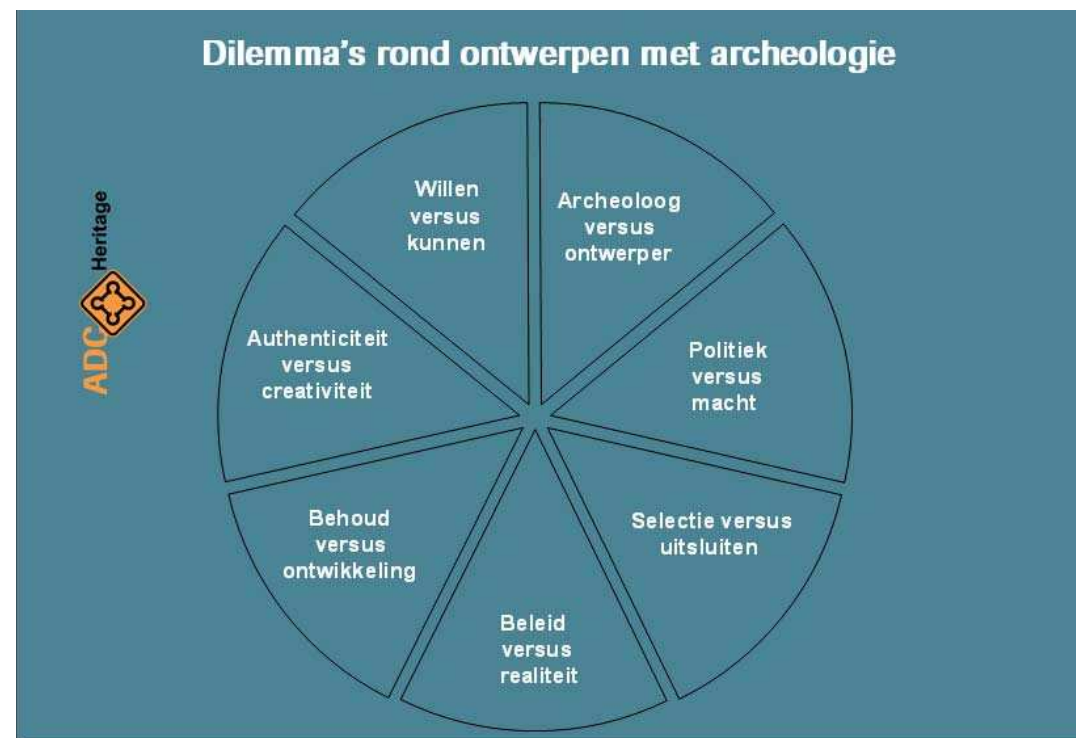
Door nadrukkelijk aandacht te besteden aan deze dilemma's in een zo vroeg mogelijk stadium van het ontwerpproces kunnen veel misvattingen worden weggenomen. Iets wat zowel het proces als het ontwerp ten goede komt. Bovendien wordt daarmee vooraf geanalyseerd wat beoogd wordt met de ontwerpogave.

De dilemma's hebben het doel richtinggevend en ondersteunend te zijn tijdens het formuleren en uitvoeren van de archeologische ontwerpogave. Zij hebben geenszins de intentie uitputtend te zijn en zijn bovendien aan elkaar gereleerd. De dilemma's zijn in samenspraak met de Raad van Wijzen, het bureauteam van ADC Heritage en de diverse betrokkenen van het Belvedere kennisproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land' tot stand gekomen.

De volgende dilemma's zijn uit de workshops naar voren gekomen:

- A Behoud versus ontwikkeling**
- B Selectie versus uitsluiten**
- C Authenticiteit versus creativiteit**
- D Archeoloog versus ontwerper**
- E Willen versus kunnen**
- F Beleid versus realiteit**
- G Politiek versus macht**

De dilemma's zullen in dit hoofdstuk worden geïntroduceerd waarna zij in hoofdstuk vier door deskundigen nader onder de loep worden genomen.





## **A Behoud versus ontwikkeling**

Een ontwerp wordt soms bemoeilijkt door de (wettelijke) status van de archeologische vindplaats. Goed overleg met het bevoegd gezag (gemeente, provincie en/of rijk) in een vroeg stadium van het proces is daarom onontbeerlijk. Een aantal vragen, zoals de staat waarin de vindplaats moet worden bewaard, geconserveerd, gerestaureerd en hoe wel/niet mag worden ontwikkeld, kan zo direct worden beantwoord, zodat men niet later voor verrassingen komt te staan. Geldende beperkingen kunnen soms, mits ze op tijd als randvoorwaarde duidelijk worden, juist ook een kans inhouden. Hierbij is niet alleen de archeologische vindplaats van belang maar ook haar relatie met de omgeving. De relatie van de archeologische vindplaats met de omgeving moet zoveel mogelijk worden geconcretiseerd door de omgevingsfactoren te benoemen en hun relatie tot het ontwerp te bezien (hierbij kan bijvoorbeeld worden gedacht aan zichtassen, licht, geluid, lucht of uitzicht).

Wat is de materiële of verhalende representatiewaarde van de vindplaats? Wat is de sfeer en/of belevingswaarde van de plek? Wat rest er visueel of kan worden versterkt? Antwoorden op deze vragen zijn van directe invloed op het ontwerp en verdienen aandacht in het stellen van de kaders voor de ontwerpogave.

Ook zal in de randvoorwaarden van de ontwerpogave het beheer van zowel de archeologische vindplaats als het ontwerp moeten worden meegenomen. Zo kunnen afspraken worden gemaakt met de gemeentelijke plantsoendienst of kan een onderhoudsplan worden opgezet met bijvoorbeeld de Archeologische Monumentenwacht.

Marc Kocken zal in zijn beschouwing nader ingaan op de vraag waarom men archeologie moet bewaren en hoe dit in Nederland is geregeld. Hij sluit af met een overzicht van de omgangsvormen met archeologisch erfgoed, zoals dat door ADC Heritage wordt gehanteerd.

## **B Selectie versus uitsluiten**

Historici, en zeker archeologen, vinden het bijzonder als meerdere verledens op één plek samenkomen. In bijvoorbeeld het Belvedere-beleid wordt de nadruk gelegd op het laten zien van al die tijdslagen door middel van een nieuw ontwerp. Kiezen voor één bepaald verleden en daarmee andere verledens uitsluiten, is voor archeologen vaak moeilijk te accepteren. Voor ontwerpers zijn al deze verschillende tijdslagen juist vaak een complicerende factor, die ervoor kunnen zorgen dat het ontwerp 'vertroebeld' raakt. Het is van groot belang dat het selecteren van verledens expliciet vroegtijdig aan de orde komt tijdens het ontwerpproces. Een bewuste en weloverwogen keuze wat betreft het meenemen van alle, een aantal of zelfs één bepaald verleden in het ontwerp is onontbeerlijk.

Jan Kolen zal in zijn beschouwing nader ingaan op de relatie tussen historische kwaliteit en nieuwe ontwikkeling waarbij hij de contrasterende functie van het verleden verkiest boven de identificerende functie



### **C Authenticiteit versus creativiteit**

Authenticiteit is vrijwel altijd een centraal thema binnen de ontwerpogave waarover de opvattingen van de verschillende betrokken partijen sterk uiteen kunnen lopen. Archeologen hechten vaak veel belang aan de authenticiteitswaarde van de plek. Voor hen is het belangrijk om de precieze vindplaats en herkomst van opgravingen vast te stellen en in het ontwerp als zodanig te benadrukken. Ontwerpers echter zien dergelijke feiten veel vaker als input voor creatieve ontwerpen waar geen directe relatie hoeft te bestaan met de vindplaats, de vondsten of de historische betekenis.

Om op een creatieve wijze vorm te geven aan een historische locatie is de situering van het ontwerp van belang, deze is namelijk vaak gelaagd in functie en gebruik. Op een archeologische vindplaats kan bijvoorbeeld ook gewoond of gespeeld worden. De (potentiële) gebruiksfuncties van een historische plek zijn van groot belang, zowel voor de maatschappelijke waardering als het behoud en beheer van erfgoed én ontwerp. De uitdaging is om slimme combinaties te bedenken voor meervoudig ruimtegebruik, die de opdrachtgever in de randvoorwaarden van de ontwerpogave kan opnemen.

Daarnaast is bij het maken van een keuze belangrijk dat de verschillende belangen, achtergronden en voorkeuren van de verschillende beroepsgroepen in de overweging mee te nemen. Verlies daarbij de geformuleerde doelstelling nadrukkelijk niet uit het oog. Het kan uiterst zinvol zijn zich daarbij af te vragen wat het onderscheidend vermogen is van het betreffende ontwerp. Wat is elders met soortgelijke vindplaatsen gedaan? Is het resultaat kenmerkend voor en uniek op deze plek, zodat bewoners er trots op kunnen zijn en bezoekers er speciaal voor omrijden, of had het ontwerp overal kunnen staan?

Catherine Visser en Daan Bakker zullen in hun beschouwing nader ingaan op het dilemma 'authenticiteit versus creativiteit' vanuit het oogpunt van de architect.

### **D Archeoloog versus ontwerper**

Een archeoloog en een ontwerper zijn vertegenwoordigers van twee verschillende disciplines. Bij het ontwerpen aan een archeologische vindplaats zijn de interpretaties van de archeoloog na een zorgvuldige wetenschappelijke analyse van feiten tot stand gekomen. Bij de archeoloog staat het 'oude' centraal. De ontwerper komt per definitie aan de hand van diverse aanknopingspunten in een creatief proces tot een nieuw ontwerp waarbij juist het hedendaagse centraal staat. Dit lijken schijnbaar tegenstrijdige uitgangspunten, maar wanneer beide disciplines op de hoogte zijn van en openstaan voor elkaars denk- en werkwijze kunnen wel degelijk verenigbare ontwerpen worden gemaakt waar beide partijen zich in kunnen vinden.

Kritiek van archeologen op ontwerpers betreft vaak de eenzijdige aandacht voor de vorm van het erfgoed. Kritiek van ontwerpers op archeologen betreft juist vaak de eenzijdige aandacht voor het historische verhaal dat aan de toeschouwer/gebruiker moet worden overgebracht. Wanneer een ontwerp door interactie tussen archeologen en



ontwerpers tot stand komt is de notie van belang dat ontwerpers hun inspiratie vooral ontleen aan de vormtaal van het landschap en de historische structuren; en minder aan historische gebeurtenissen/ archeologische betekenissen.

Ook lijkt het zoveel mogelijk en aan een zo breed mogelijk publiek willen vertellen over archeologie een gemeenschappelijke waarde te hebben, terwijl toch vaak ontwerpers vinden dat ze zich met het 'ontwerpen met archeologie' best op een bepaalde groep van geïnteresseerden mogen richten. Ontdekken, verhullen, of het werk van de archeoloog als schatgraver vinden ontwerpers vaak interessante thema's.

Een belangrijke misvatting is de veronderstelling dat wanneer een archeoloog een ontwerper goed informeert (wat 'goed' dan ook precies moge inhouden) er vervolgens ook een goed ontwerp uitkomt. De opdrachtgever moet daarom zo duidelijk mogelijk de randvoorwaarden van het ontwerp aangeven. Tijdens het ontwerpproces moeten archeoloog en ontwerper schijnbaar tegenstrijdige aspecten, werkwijzen en opvattingen vervolgens expliciteren.

Sjoerd Custveller zal in zijn beschouwing nader ingaan op het dilemma of spanningsveld tussen archeoloog en ontwerper en de interactie tussen beiden.

### **E Willen versus kunnen**

Is wat wordt beoogd hetzelfde als wat er wordt bereikt? Het blijkt voor veel opdrachtgevers niet makkelijk het doel van de ontwerpogave zo expliciet te omschrijven dat het resultaat voldoet aan de verwachtingen. Met andere woorden: wat wordt precies beoogd met het resultaat van de ontwerpogave?

Dient het ontwerp bij te dragen aan kennisontwikkeling? Dient de ontwerpogave het eigene van de plek te versterken? Dient de ontwerpogave een economisch spin-off effect teweeg te brengen? Of is het doel dat de ontwerpogave bijdraagt aan een maatschappelijke vraag naar (bezoekwaardige) waardevolle plekken? Iedere doelstelling heeft consequenties voor het ontwerpproces en dient te worden geplaatst binnen de kaders van de gestelde doelmatigheid.

Anton Cruysheer zal in zijn beschouwing nader ingaan op deze geformuleerde doelstelling, die weer uiteenvalt in inhoudelijke en budgetdeelvragen.

### **F Beleid versus realiteit**

De keuze om zorg te dragen voor het erfgoed en de wijze hoe hier in een langer termijnperspectief mee om te gaan hangt samen met het overheidsbeleid. Een heldere visie op landschap, erfgoed, ruimtegebruik, wensen en toekomstige ontwikkeling bepaald in belangrijke mate de randvoorwaarden voor de verschillende belangen. Ook op het kleinste schaalniveau van een ontwerpogave van een archeologische vindplaats zijn verschillende partijen en belangen te onderscheiden. Een helder inzicht in deze procesfactoren bepalen voor een belangrijke mate het verloop van een ontwerpogave:.

Elke Ennen zal in haar beschouwing een erfgoedmanagementstructuur voorstellen en daarmee ingaan op het managen van de krachtenvelden rond een ontwerpogave.





## **G      Politiek versus macht**

De keuze wat precies te doen of te laten met het archeologisch erfgoed is in sterke mate een politieke keuze. Het proces dat vooraf gaat aan het maken van beleid, keuzes en selecties is sterk verbonden met het wel of niet aanwezig zijn van een draagvlak. Ook het ontwerp zelf is een proces dat tot stand komt in een spanningsveld van personen, partijen, posities en belangen. De belangen kunnen bijvoorbeeld van culturele, wetenschappelijke, politieke of persoonlijke aard zijn.

De vraag die bij elke ontwerpogave met archeologie aan de orde is, is aan wiens belang er recht wordt gedaan en in welke mate. Het loont vaak meer om dit belang niet te verbloemen om daarmee de goede vrede te bewaren, maar juist om het uit te spreken. Dit vergroot de kans dat wat wordt beoogd aansluit bij wat wordt bereikt omdat tijdens het proces de juiste klemtonen kunnen worden gelegd.

Martijn Duineveld en Kristof Van Assche zullen in hun beschouwing nader ingaan op het begrip 'macht' binnen ruimtelijke ordeningsvraagstukken, toegespitst op archeologische ontwerpogaven.



#### 4 DILEMMA'S IN DISCUSSIE

Nu de dilemma's in het vorige hoofdstuk zijn geïntroduceerd zal hieronder door verschillende experts nader in worden gegaan op de onderscheiden dilemma's. Het zijn verdiepingsslagen die op zichzelf staan. De mening van de auteurs hoeven niet noodzakelijkerwijs aan te sluiten op dat van het bureauteam.

De dilemma's en auteurs:

A	Behoud versus ontwikkeling	-	Marc Kocken
B	Selectie versus uitsluiten	-	Jan Kolen
C	Authenticiteit versus creativiteit	-	Catherine Visser en Daan Bakker
D	Archeoloog versus ontwerper	-	Sjoerd Cusveller
E	Willen versus kunnen	-	Anton Cruysheer
F	Beleid versus realiteit	-	Elke Ennen
G	Politiek versus macht	-	Martijn Duineveld en Kristof Van Assche



#### 4.1 Verdieping dilemma A Behoud versus ontwikkeling

Marc Kocken

##### *Behoud als uitgangspunt*

Het archeologisch beleid van Rijk en provincies gaat uit van het principe 'behoud in situ', ofwel de archeologische resten ongestoord op de plek zelf in de bodem laten zitten. Dit beleid vloeit voort uit het Verdrag van Valletta (Malta) uit 1992 waarin een artikel aan dit onderwerp is gewijd. Artikel vier luidt:

Iedere Partij verplicht zich ertoe maatregelen toe te passen voor de fysieke bescherming van het archeologisch erfgoed door, naar gelang de omstandigheden, zorg te dragen voor:

1. de verwerving, of de bescherming door middel van andere passende middelen, door de overheid van gebieden bestemd om archeologische reservaten te vormen;
2. de conservering en instandhouding van het archeologisch erfgoed, bij voorkeur in situ;
3. de inrichting van passende bewaarplaatsen voor archeologische overblijfselen die van de oorspronkelijke vindplaats zijn verwijderd.

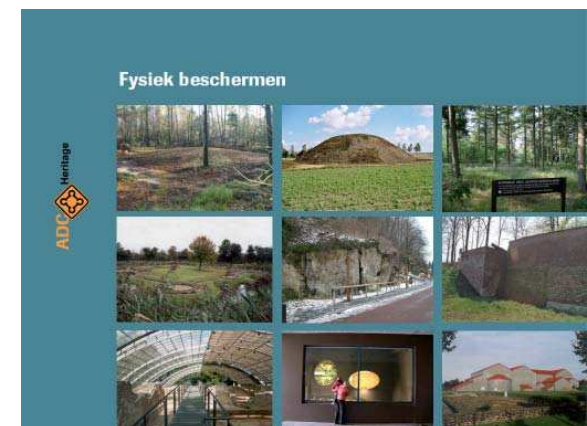
Ook Nederland heeft dit Europese verdrag ondertekend, waarna een traject is ingezet om de uitgangspunten van het verdrag op te nemen in de nieuwe Monumentenwet (Wet op de archeologische monumentenzorg). Dit wetgevingstraject zal naar verwachting eind 2006 zijn afgerond.

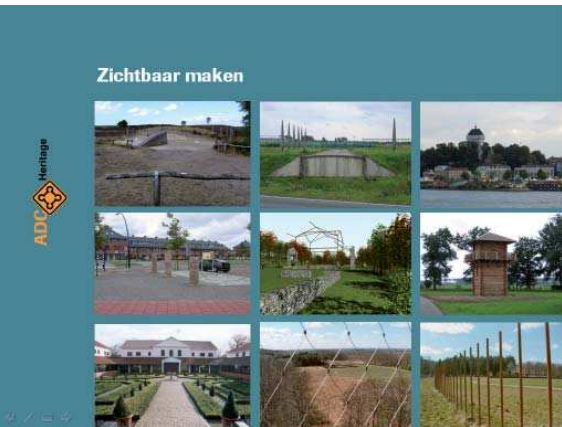
##### *Waarom bewaren?*

Archeologie is een wetenschap die door bestudering van materiële overblijfselen uit het verleden inzicht tracht te krijgen in vroegere samenlevingen. Het wetenschappelijk onderzoeksobject wordt gevormd door overblijfselen in de bodem (of onder water), ook wel omschreven als bodemarchief.

Dat dit bodemarchief erg kwetsbaar en eindig is, vormde de belangrijkste aanleiding voor het opstellen van het Verdrag van Valletta. Waarom we het archeologisch erfgoed moeten bewaren, kan worden geïllustreerd aan de hand van de volgende redenen.

Ten eerste zijn er praktische redenen. Er wordt momenteel op een dusdanig grote schaal archeologisch onderzoek verricht, dat de bestaande capaciteit qua tijd, geld en menskracht ontoereikend is om alle verkregen informatie op een goede manier te verwerken. Daarnaast staan de technologische ontwikkelingen niet stil en worden prospectie- en opgravingstechnieken aldoor verbeterd waardoor meer inhoudelijke informatie verkregen kan worden tijdens onderzoek. Ten tweede willen we bewaren vanuit cultureel-maatschappelijke motieven. Het bodemarchief vormt een onvervangbare bron voor de kennis van het verleden. De vraag naar het waarom van het bewaren van relictten uit het verleden, hangt dan ook samen met de vraag naar de zin van wetenschapsbeoefening in het algemeen en die van de archeologie in het bijzonder. Archeologische (en historische) kennis is belangrijk, niet zozeer om te leren uit het verleden, maar wel omdat ze bijdraagt tot inzicht in de actualiteit, het heden in een historisch perspectief plaatst en leert nuanceren en relativeren. Een derde reden voor het langdurig bewaren van het bodemarchief is van sociaal-emotionele aard. We bewaren vanuit een houding van respect en bescheidenheid, van eerbied tegenover vroegere generaties. Die betrokkenheid en verbondenheid brengen een verantwoordelijkheid met zich mee van de huidige generatie voor het werk en het nalatenschap van onze voorouders. Archeologische terreinen bezitten als het ware een intrinsieke waarde, zij kunnen fascineren, ontroeren en bewondering afdwingen.





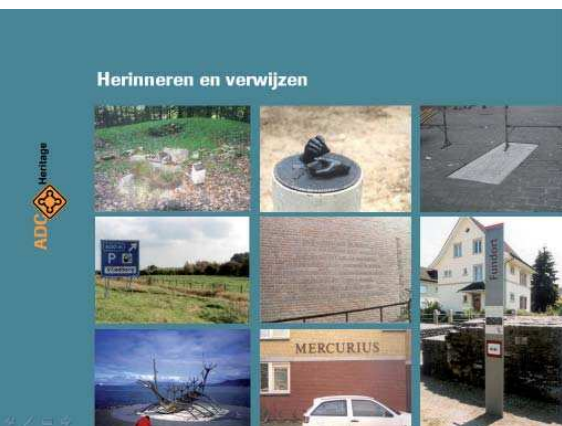
### *Belvedere*

In 1999 is op initiatief van 4 ministeries de beleidsnota Belvedere verschenen. Daarin staat verwoord dat cultuurhistorische kwaliteiten een uniek karakter kunnen geven aan ruimtelijke ontwikkelingen en zo een tegenwicht bieden aan de toenemende eenvormigheid van onze leefomgeving. Ze dragen bij aan de identiteit die mensen ontlenen aan een gebied of plek. Met de nota Belvedere worden vooral de hiervoor genoemde cultureel-maatschappelijke en de sociaal-emotionele motieven aangesproken. Het behoud van archeologisch erfgoed, en breder het cultuurhistorisch erfgoed, kan gebaat zijn bij ruimtelijke ontwikkelingen, als inspiratiebron en kwaliteitsimpuls. Deze werkwijze van bewaren en nieuwe betekenisgeving wordt in de nota 'behoud door ontwikkeling' genoemd.

### *Behoud door beschermen*

Om behoud in situ van archeologische vindplaatsen te verwezenlijken, zijn in de meeste gevallen naast administratieve ook fysieke beschermingsmaatregelen nodig. Administratieve bescherming is gericht op het behoud van archeologische monumenten op papier, waarbij wordt voorgeschreven welke activiteiten moeten worden nagelaten om een archeologisch terrein in goede staat te houden. Bij administratieve bescherming kan worden gedacht aan bescherming ingevolge de Monumentenwet 1988, een gemeentelijke monumentenverordening of de Wet op de Ruimtelijke Ordening (via de voorschriften en aanlegvergunningenstelsel in het bestemmingsplan). In veel gevallen echter, gaat het sluipend verval van archeologische monumenten gewoon door.

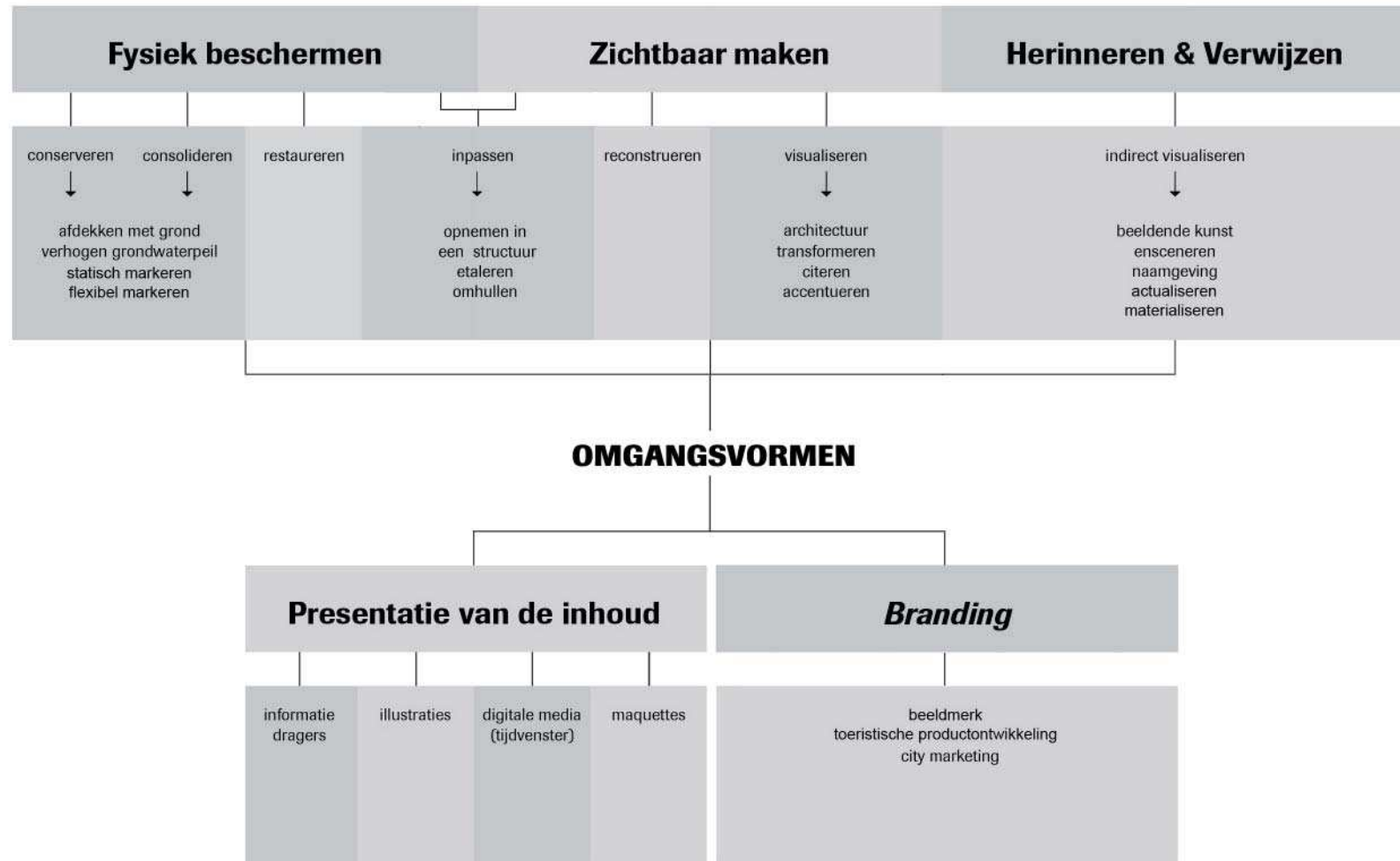
Fysieke bescherming is een beschermingsaanpak die er op is gericht het (verdere) verval van archeologische vindplaatsen tegen te gaan en - zo mogelijk - aangerichte schade te herstellen. Daarbij worden maatregelen getroffen die actief ingrijpen in de situatie waarin een archeologisch waardevol terrein verkeert. Er kan onderscheid worden gemaakt tussen inrichtings- en beheermaatregelen. Met inrichtingsmaatregelen worden éénmalige ingrepen bedoeld die dienen om aantasting van het bodemarchief te voorkomen of eventueel te herstellen. Hierbij kan worden gedacht aan het verwijderen van bomen op een archeologisch monument of het opnieuw onder profiel brengen van bijvoorbeeld grafheuvels. Daarnaast kunnen ook inrichtingsmaatregelen worden getroffen om archeologische terreinen te visualiseren, te accentueren, of toegankelijk te maken. Beheermaatregelen richten zich op het in stand houden van de inrichtingsmaatregelen en het onderhoud van de archeologische terreinen. Dit vergt regelmatige inzet over een lange periode.



### *Strategieën van ADC Heritage*

Sinds het verschijnen van de publicatie Ruimtelijk ontwerp en Archeologie in 1998, een jaar voor Belvedere, is de aandacht voor de vraag 'hoe het archeologisch erfgoed te ontwikkelen' duidelijk toegenomen. Naast de strategieën van Bureau Cuypers en DS landschapsarchitecten worden aanvullende omgangsvormen gezet, zoals in de vorig jaar verschenen Limesatlas.

In 2004 heeft ADC Heritage een eerste verkenning uitgevoerd naar de verschillende wijzen waarop wordt omgegaan met het archeologische erfgoed in de openbare ruimte. De volgende omgangsvormen werden daarbij onderscheiden: fysiek beschermen, zichtbaar maken, herinneren en verwijzen en tot slot presentatie van de inhoud en branding. Hieronder volgt een schema en een korte toelichting.



copyright © 2006 ADC Heritage BV

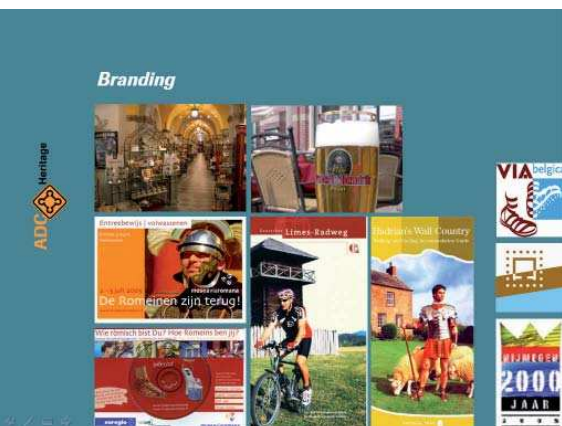


Fysieke bescherming' is het meest gangbaar, en omvat het in situ conserveren, consolideren en/of restaureren van een authentiek object. Behoud van de informatiewaarde en het tegengaan/verminderen van degradatieprocessen staan daarbij centraal. Kenmerken zijn het gebruik van oorspronkelijke materialen en behoud van de vorm met zo weinig mogelijk nieuwe toevoegingen; de maatregel moet ook omkeerbaar zijn. Opties als afdekken met grond, verhogen van het grondwaterpeil of opnemen in een structuur, Schutzhaus of overkapping, behoren tot de mogelijkheden. Het 'ontwerpen met archeologie' blijft in deze gevallen doorgaans beperkt tot verantwoorde inpassing van het object in een nieuw inrichtingsplan waarbij vaak een combinatie wordt gezocht met de volgende strategie.

Onder 'zichtbaar maken' wordt het reconstrueren en visualiseren van één of meerdere objecten verstaan, waarbij in de meeste gevallen gebruik wordt gemaakt van nieuwe materialen en het ontwerp meer creativiteit wordt gegund. De oorspronkelijke verschijningsvorm en maatvoering is meestal leidend.

Bij 'herinneren en verwijzen' gaat het om ontwerpen aan herdenkingsarchitectuur ('lieux de mémoires' of 'memorials'). Het gaat bij deze strategie om indirect visualiseren, waarbij beeldende kunst en naamgeving van een straat of gebouw de meest gebruikte middelen zijn.

'Presentatie van de inhoud' gaat over de wijze waarop informatie over het object is verpakt/wordt aangeboden – veelal in tekstuele zin. Het betreft, in tegenstelling tot de hierboven genoemde omgangsvormen, vooral het direct overbrengen van de van historische informatie die het betreffende (archeologisch) monument 'in zich draagt'. Voor dit doel wordt tegenwoordig frequent gebruik gemaakt van digitale media, zoals de zogeheten 'tijdvensters' (zoals in Ennemy in België), naast het alom vertruste informatiepaneel.



'Branding' tot slot gaat over het vermarkten van het fysieke erfgoed of de historische identiteit van een stad of streek. Dit manifesteert zich meestal in de vorm van toeristische routes en bewegwijzering, brochures, arrangementen, (streekieigen) producten en jaarlijks terugkerende Römerfeste. Veel van de producten zijn te koop via internet of de museumwinkels op locatie.

Het door ADC Heritage gehanteerde schema met de verschillende omgangsvormen biedt in de praktijk houvast en helderheid ten aanzien van de verschillende mogelijkheden en afwegingen die moeten worden gemaakt rond conservering (bescherming), presentatie en alles wat daar tussen in zit.



#### 4.2 Verdieping Dilemma B      Selectie versus uitsluiten Jan Kolen

Ontwerpen met archeologie is in veel opzichten iets anders dan ontwerpen met geschiedenis. Het verschil wordt bepaald door de grote tijdsafstand die ons scheidt van het archeologisch gekende verleden. Althans, zo lijkt het op het eerste gezicht. Maar 'tijd' is natuurlijk nog geen voldoende argument. Tijd en tijdsafstand zijn op zich beschouwd lege categorieën die nog niet verklaren waarom ontwerpen aan een ver verleden anders is dan ontwerpen aan een verleden dat ons in eerste instantie bekend of vertrouwd voorkomt, zoals het oorlogsverleden of de wederopbouwperiode. Wat verklaart dan het verschil?

Om te beginnen zijn archeologische sporen in het landschap veelal het 'product' van organisatievormen, leefwerelden en vormtalen die fundamenteel verschillen van onze moderne samenleving en ons moderne ruimtegebruik. Ze functioneerden in een premoderne wereld waarin zaken als rituele praktijken, rurale tradities en sociale identiteiten een veel sterkere of geheel andere invloed uitoefenden op de vormgeving en inrichting van de ruimte. Bewoning had doorgaans een gespreid en beweeglijk karakter. Boerderij-erven lagen bijvoorbeeld vaak geïsoleerd en werden regelmatig verplaatst, een vorm van ruimtegebruik die was ingebed in overlappende en flexibele rechten op land en grond. Landwegen waren niet alleen relevant voor het 'verkorten' van afstand en het transport tussen erven en gehuchten, maar evengoed voor begrafenisrituelen en de religieuze ordening van de ruimte, zoals o.a. kan worden afgeleid uit de ruimtelijke associatie van wegen met o.a. grafmonumenten en tempelcomplexen.

De premoderne landschappen van de archeologie werden eveneens gekenmerkt door bijzondere transformatieprocessen. We beschikken over talloze prehistorische voorbeelden van langdurig hergebruik en frequente herinterpretatie van al lang bestaande monumenten en ruimtelijke structuren (zoals wegenpatronen), kortom van een 'Belvedere-avant-la-lettre'. In veel opzichten was de premoderne ruimte van prehistorische en vroeghistorische samenlevingen een spiegelbeeld van de ruimte die ons nu –in dezelfde landschappen en regio's- voor ogen staat. Dat is tevens afleesbaar aan de archeologische relictten die in onze huidige landschap zijn overgeleverd. Deze zijn meestal kleinschalig, ogenschijnlijk ongeordend. Ze getuigen van een 'bricolage-achtig' gebruik van plekken en landschappen. De bijzondere kwaliteiten van het archeologisch erfgoed schuilen dan ook vooral in hun contrastfunctie en hun potentie om in de gelaagdheid van het landschap 'andere' en 'onvermoede' dimensies te tonen.

De associatie van het verleden met een 'vreemd land' is niet nieuw. In *The past is a foreign country* (1985) beschrijft de bekende historicus en geograaf David Lowenthal hoe de ontmoeting met het vreemde en 'andere' aspect van het verleden sinds de achttiende eeuw als een rode draad door de moderne historische belangstelling loopt: 'In the late eighteenth century did Europeans begin to conceive the past as a different realm, not just another country but a congeries of foreign lands endowed with unique histories and personalities' (p. xvi). Lowenthal had zijn studie van het moderne historisch project dan ook geen beter motto kunnen meegeven dan die bekende openingszin van L.P. Hartley's *The Go-Between*: 'The past is a foreign country: they do things differently there'. Deze discontinuïteitsgedachte komen we tegen in uiteenlopende historische oriëntaties, zij het in heel verschillende vormen. De gedachte dat het verleden ook écht principieel-anders was en ons niet alleen als anders toeschijnt, vinden we met name terug in de



archeologie. Het prehistorische landschap is niet alleen het landschap van een historische ander, maar ook van een culturele ander zich misschien nog wel het best laat begrijpen vanuit het perspectief van de culturele antropologie. De archeologische discipline lijkt het 'vreemde' en principieel oneigentijdse karakter van het verleden dus uit te vergroten. En om deze reden brengt ontwerpen aan het verre verleden allerlei netelige vraagstukken en dilemma's met zich mee. Ik noem er hier slechts drie:

*[1] evocatie of onthouding?*

Archeologische landschapsrelicten onderscheiden zich per definitie van historisch-geografische, architectuur- en stedenbouwhistorische door hun onopvallende verschijningsvormen. In de meeste gevallen gaan ze schuil onder het oppervlak, nu en dan zijn ze herkenbaar aan kleine verschillen en afwijkingen in het reliëf, de vegetatie en de ruimtelijke inrichting (zoals verkavelingspatronen). Slechts in uitzonderlijke gevallen kunnen we ze goed en wel bewonderen als monumenten of ruïnes. Dat maakt het archeologisch erfgoed gevoelig voor overexposure, zeker in de context van het hedendaagse ruimtelijk ontwerp. Misschien is het archeologisch erfgoed om deze reden vaak verre gehouden van ambitieuze ontwerpogaven. Het resultaat is een lange reeks van –weinig tot de verbeelding sprekende– standaardoplossingen, variërend van behoedzame en behoudende restauraties en patronen in bestratingen en schoolpleinen. Waar archeologie wèl een inspiratiebron vormt voor het ruimtelijk ontwerp, wordt het gevaar van overexposure helaas bevestigd en lijkt een ethiek van onthouding uiteindelijk het enige alternatief. Daarom is er behoefte aan concepten en perspectieven die de bijzondere kwaliteiten van de archeologie op een creatieve manier benutten, maar tegelijkertijd het verholde, kleinschalige en kwetsbare karakter van het archeologisch erfgoed respecteren.

*[2] 'dwarsdoorsnede' (een enkele laag) of 'gelaagdheid'?*

Het spreekt voor zich dat prehistorische en vroeg-historische plekken en sporen in het landschap nooit op een directe, onbemiddelde wijze en in een zuivere, 'oorspronkelijke' vorm zijn overgeleverd. Door de eeuwen heen zijn ze voortdurend het object geweest van herinterpretatie en hergebruik, aantasting en erosie, transformatie en herinrichting. Ze zijn veelal opgenomen in jongere patronen, structuren en verhalen. Grote delen van prehistorische landschappen zijn in de loop der tijd echter uitgewist, begraven of vergeten. Om deze reden ligt het voor de hand dat de gelaagdheid en lange-termijngeschiedenis van de plek belangrijke uitgangspunt zijn voor het ruimtelijk ontwerp. Nieuwe historische concepten, zoals de 'biografie van het landschap', zijn dan ook op deze uitgangspunten gebaseerd. Toch wordt in het ruimtelijk ontwerp meestal teruggegrepen op 'dwarsdoorsneden' uit de landschapsgeschiedenis, dat wil zeggen op een enkele 'laag' uit de landschapsontwikkeling of een enkele historische gebeurtenis. Zo wordt de limes in ontwerpprojecten niet behandeld als een structuur met een complexe geschiedenis en een hedendaagse gedaante, maar uitsluitend als een Romeins verschijnsel met een overzichtelijke vormtaal. Daarbij wordt er aan voorbijgegaan dat de ruimtelijke structuur van de limes na de Romeinse tijd geleidelijk is 'opgebroken' en dat delen ervan zijn opgenomen in een nieuwe ruimtelijke orde, bijvoorbeeld tijdens de kerstening van het landschap in de Middeleeuwen. Het teruggrijpen op één of enkele horizonten uit de landschapsgeschiedenis heeft bezwaarlijke kanten. Het kan leiden tot een ééndimensionale omgang met de geschiedebis van de ruimte, waarbij alternatieve historische verhalen en ervaringen onnodig worden gemarginaliseerd. Het kan leiden tot een ongewenste vervlakking van gevarieerde landschappen en gelaagde plekken. Maar het biedt ontegenzeggelijk ook voordelen. Een complexe, gelaagde





geschiedenis is moeilijk grijpbaar en ‘leesbaar’, en levert zeker minder krachtige beelden op dan een enkele laag, zoals het ‘Romeinse landschap’, of een aansprekende gebeurtenis, zoals de Slag om Arnhem.

*[3] duurzame vorm of tijdelijke gedaante?*

Sinds het begin van de negentiende eeuw verwijst het begrip ‘geschiedenis’ niet alleen naar een verleden werkelijkheid, maar ook voor de wetenschap over die verleden werkelijkheid. In deze laatste betekenis gaat het om een intellectuele activiteit, namelijk om het ‘grijpen’ van de temporele en ruimtelijke samenhang van historische gebeurtenissen en het herschikken en herinterpreteren van overgeleverde sporen en aanwijzingen tot een eigentijds verhaal of beeld van het verleden. Het is duidelijk dat we de vormgevers van het Nederlandse landschap niet van deze zinvolle activiteit kunnen uitsluiten, ook al worden historische vraagstukken door ontwerpers en historici volgens sommigen op heel verschillende manieren benaderd. Zo stelde architectuurhistoricus Auke van der Woud dat het historici bij die herschikking van gegevens vooral gaat om een plausibele geschiedenis, terwijl de ontwerper in de eerste plaats geïnteresseerd is in een wenselijke geschiedenis, dat wil zeggen in een werkzaam en inpasbaar verleden. Juist of niet, in beide gevallen plaatst het archeologisch gekende verleden ons voor bijzondere problemen. Het archeologische verhaal over de plek hangt immers van kleine fragmenten aan elkaar. De samenhangen zijn het resultaat van deductie en eigentijdse analogieën, vermengd met een flinke dosis voorstellingsvermogen. Om deze reden is de archeologische beeldvorming van het verleden extra gevoelig voor de tijdgeest, en veel archeologen zijn zelfs van mening dat daarin juist de maatschappelijke kracht en waarde van de archeologie schuilt. Archeologische beelden van het verleden zijn veranderlijk en in hoge mate afhankelijk van de sociale en culturele context waarbinnen ze gevormd worden. Die flexibiliteit kán uiteraard op gespannen voet staan met het ruimtelijk ontwerp. Wie een tijdgebonden interpretatie van het verre verleden van een plek of landschap in een duurzame of monumentale vorm wenst te gieten, ontnemt dat verleden in feite zijn gevoeligheid voor de eigentijdse context en belemmert toekomstige generaties dat verleden te verbinden met eigen waarden en betekenissen. Aldus beschouwd leent het ‘verleden van de archeologie’ zich op zijn best voor tijdelijke vormgevingconcepten of manifestaties.

Elk ontwerp dat het verre het verre verleden benut als inspiratiebron zou op deze vraagstukken een antwoord moeten formuleren. Anders wordt ontwerpen met geschiedenis een herhaling van zetten, waarbij het ruimtelijk ontwerp niet in staat kan worden geacht een waardevolle bijdrage te leveren aan de historische ervaring en het archeologisch erfgoed op zijn beurt niet in staat zal zijn een vernieuwende bijdrage te leveren aan de hedendaagse vormgeving het landschap.

In de monumentenzorg, de hedendaagse museumcultuur en de ruimtelijke inrichting worden vaak oplossingen gekozen die deze bijzondere kwaliteit van het het verleden ‘normaliseren’ en afvlakken, bijvoorbeeld door ze ondergeschikt te maken aan hedendaagse functies, verhaallijnen en vormen.



### 4.3 Verdieping dilemma C Authenticiteit versus creativiteit Catherine Visser en Daan Bakker, DaF-architecten

#### *Authenticiteit en ontwerp*

##### *Inleiding*

Als ik op een zomerse zondag door het bos wandel met het idee dat dit een uitzonderlijk restant is van een groot en woest woud, dat de bomen die ik zie en ruik wel honderden jaren hier groeien en rotten, dat het bos vol zit met dieren en dat het pad waar ik op loop gebaad is door everzwijn en hert, dan is het storend, nee zelfs schokkend om een uitlegbord van Staatsbosbeheer tegen te komen waarop de reconstructie van het bos, het uitzetten van wild en de beheersmaatregelen aan water en bodem worden uitgelegd. Het bos hoeft ik niet te begrijpen, ik vertrouw erop dat Staatsbosbeheer het bos zo goed mogelijk beschermt en zo nodig reconstrueert. Het uitlegbord ontnemt mij de kans op te gaan in mijn eigen zintuiglijke waarneming van het authentieke bos of althans wat ik denk dat authentiek is. Als ik op een druilerige winterdag langs Varseveld rijdt zie ik in een weiland een kunstobject staan van staal, bekroond door een uitvergrootte Romeinse helm. Plotseling dringt het tot me door dat dit ooit één van de mogelijke locaties was van de historische Varusslacht uit 9 na Chr. Het kunstproject uit de jaren '80 verbleekt bij zijn eveneens foutief gelocaliseerde evenknie in Detmot – het kolossale 'Hermann Denkmahl' symbool van opgefokt Duits nationalisme. Inmiddels is de enige echte Varusslacht in Kalkriese gevonden en is een informatief museum gemaakt. Het kunstobject van Varseveld mist daarmee beide bestaansredenen. Het roept slechts vagelijk het concept 'de Romeinen' op. Bij veel projecten die tot doel hebben archeologie door te laten dringen tot de wereld van het ontwerp komen beide strategieën voor; het uitleggen en het symboliseren. Als het gaat om het scheppen van een authentieke ervaring -de zintuiglijke, onbemiddelde aanraking met een ver maar tastbaar verleden- schieten beide te kort. In tegenstelling tot sommige kunstenaars, zijn de ruimtelijke vormgever, architect, stedenbouwer en landschapsarchitect, geïnteresseerd in die ruimtelijke ervaring. Gebouw, stad en landschap zijn geen communicatiemiddelen en ook geen symbolen, hun primaire staat is ruimtelijk, hun betekenis is een veelzijdig amalgaam van tijdsgebonden conventie, functie en persoonlijke ervaring. Juist in deze meerduidigheid schuilt de kans om archeologie te 'tonen' in ruimtelijke ontwerpen. De vraag is echter - zeker bij zeer on-ruimtelijke archeologie zoals in het Leudal aangetroffen - wat er te tonen valt, het archeologisch object of het verhaal waar het volgens de archeoloog een bewijs van is.

##### *Object of verhaal, de authenticiteit van het archeologische voorwerp*

Een gevonden object is voor de archeoloog slechts een beginpunt. De wetenschappelijke kaders bepalen de juiste historische interpretatie. Vervolgens kan dit verhaal verworpen en herschreven worden. Dit gebeurt bijvoorbeeld door aanvullend onderzoek of parallelle vondsten. Kern van de archeologie blijft steeds het geheel van artefact en historische context. Als een ware Sherlock Holmes heeft de archeoloog twee eureka momenten, de materiele vondst die hij bevrijdt uit de grond en de intellectuele vondst van causale verbanden en patroonherkenning. Waarom de archeoloog over het algemeen niet graag graaft komt door zijn onzekerheid over de juistheid van de eerste vondst; pakt hij wel het juiste object op en vernietigt hij zo doende niet de onzichtbare en efemere 'objecten' die de grond zo lang voor hem en zijn soortgenoten bewaard had?

Net als Sherlock Holmes, wil de archeoloog na afloop van zijn bevredigend werk -vinden is immers een opwindende



sensatie- het publiek op quasi bescheiden wijze informeren over zijn uitzonderlijke vondst en het spannende verhaal dat ermee verbonden is. Het object dient daarbij als bewijsstuk maar staat ten dienste van het verhaal, anders zou de archeoloog zichzelf en zijn wetenschappelijke discipline tekort doen. Het behoud van deze samenhang bepaald voor de archeoloog de authenticiteit van de archeologische presentatie.

#### *Contrast of analogie, de authenticiteit van het ruimtelijk ontwerp*

Alhoewel het ruimtelijke ontwerp altijd wordt aangestuurd door een actuele vraag die programmatisch van aard is, kan het ontwerp een ongelofelijke hoeveelheid extra motieven met zich meedragen. De ruimtelijke context van het ontwerp genereert vaak deze motieven die de ontwerper gretig gebruikt. Omdat ontwerpen een inductieve bezigheid is, kiest de ontwerper daarbij uit twee retorische mogelijkheden; de oppositie of de analogie. In oppositie zal hij het contrast tussen context en hedendaags ontwerp willen versterken, in analogie de continuïteit of gelijkvormigheid. Het is niet aan te geven welke beter is, wel worden de grove overdrijvingen, zoals bijvoorbeeld de letterlijke reconstructie meestal als tautologisch afgewezen. Het authentieke ontwerp behoudt het onderscheid tussen hedendaagse vorm en context, het is of refererend en gelaagd, of eenduidig en nieuw.

#### *Archeologie als context of als programma*

Context is op de eerste plaats ruimtelijk van aard en niet verhalend. De rijkdom en schoonheid van de context worden natuurlijk wel groter naarmate ze betekenisvoller zijn in de zin dat mensen er authentieke verhalen in kunnen herkennen (de 17de eeuwse Hollandse stad is bijvoorbeeld een dergelijke herkenbare context). Historische structuren en objecten moeten dan ook óf direct zichtbaar óf via topografische atlanten traceerbaar zijn om als context meegenomen te worden in het ontwerp. Structuren die èn onzichtbaar èn ongedocumenteerd zijn, zoals de meeste archeologie zullen daardoor niet in aanmerking komen om als context te worden gebruikt.

Als de archeologie van zodanig maatschappelijk belang wordt geacht dat het in de hedendaagse ruimte moet worden gepresenteerd dan kan het worden opgeworpen als programma. Eigenlijk betreft het dan een museale opgave, waarvan het resultaat een educatieve presentatie is van het archeologische object, omlijst door het verhaal. Naarmate de mode van educatie wisselt wordt het verhaal meer bottom up geschreven vanuit de bezoeker of top down vanuit het wetenschappelijke perspectief. Musealisering mag verhelderend zijn, het werkt ook als filter die de authentieke ervaring van het historische object remt en vertroebelt.

#### *Het Leudal, een praktijkvoorbeeld*

De vraag van ROB en Staatsbosbeheer om 'iets' te doen met de vuursteen vindplaatsen in het Leudal is zowel museaal als contextueel. Het gebied heeft als functies recreatie en natuur, de archeologie zou de recreatieve functie kunnen verrijken. Als autonoom museaal programma is archeologie hier niet wenselijk, er is vlakbij een museum dat archeologische artefacten toont en een te nadrukkelijke presentatie zou de ervaring van het landschap in de weg staan. Musealisering is daarom slechts in een light versie wenselijk in zoverre als het bijdraagt aan het recreatieve gebruik van het gebied.

Als context zijn de vuursteen vindplaatsen van het Leudal zeer moeilijk en ontoegankelijk omdat ze in eerste instantie volstrekt onruimtelijk zijn. Ze zijn nu onzichtbaar en bovendien waren het buitengewoon kleine interventies door mensen in het landschap. De objecten zelf, vuurstenen gereedschap en vuursteen afval zijn niet ruimtelijk van aard. Alleen als



vitrinestukken in een museum kunnen ze getoond worden. Het patroon waarin ze gevonden worden, cirkelvormige kampementen, is wel ruimtelijk alhoewel het uit louter uit vuurstenen en brandsporen bestaat. Bijzonder aan het Leudal is dat hier de landschappelijke onderlegger van de archeologie met zijn kenmerkende overgang tussen hoog/droog en laag/nat nauwelijks gewijzigd is en ook rijke sporen draagt van latere ontginningen.

Voor ons ontwerperteam is de neolithische archeologie dan ook alleen bruikbaar als ruimtelijk patroon in relatie tot het landschap en als oudste laag in een reeks die samen de intrigerende gelaagdheid van het gebied vormen. Elke tijdslaag wordt als ruimtelijk thema benoemd en zichtbaar gemaakt door middel van plaatselijke reconstructies die de diversiteit en rijkdom tonen van het gebruik van het landschap. De wigvormige kale vlakke met berken wordt afgewisseld met de kloostertuin, de grafheuvels in een open plek en de boomgaard van de molen. Een route schakelt de thema's aaneen tot een reeks van incidenten in het bos. Deze thematisering past erg goed bij het recreatieve programma en de diversificatie in gebruik en beheer die vereist wordt door Staatsbosbeheer. De museale publieksinformatie over de archeologie is een extra laag die tijdelijk of afhankelijk van speciale activiteiten toegevoegd kan worden. Het ontwerp zorgt voor de ruimtelijke historische context waarbinnen de archeologie tentoongesteld kan worden en gerecreëerd kan worden.

#### *Conclusie*

Hoe authenticiteit wordt gedefinieerd wisselt sterk tussen ontwerper, archeoloog en publiek. Dit betekent niet dat disciplines compromissen moeten sluiten; de wetenschappelijke historische authenticiteit sluit de authenticiteit van het ruimtelijk ontwerp en van de historische ervaring niet uit en omgekeerd. Wel is het nuttig te anticiperen op de semantische beperkingen van de ander door te zoeken naar een beperktere maar voor beide relevante definitie van het archeologisch object en zijn verhaal.

Dat betekent dat de archeoloog zich bij het opstellen van de randvoorwaarden moet concentreren op de ruimtelijke interpretatie. Vaak zijn onderliggende structuren en de uitspraken die te doen zijn over continuïteit van gebruik interessanter dan het artefact zelf. Het concept 'ouderdom' is immers vaak verdwenen uit de actuele Nederlandse ruimte die zich meestal presenteert als een tabula rasa. Het zou mooi zijn om dat concept, gekoppeld aan gelaagde archeologie, beleefbaar te kunnen maken.

De ontwerper zal binnen het ontwerp moeten kiezen voor meerstemmigheid om de authenticiteit en vreemdheid van de archeologie te behouden. Archeologie kan niet leiden tot een volledige reconstructie zonder zijn wezenlijke 'ouderdom' te verliezen. In plaats van symbolische representaties kan beter gewerkt worden met precieze replica's en gereconstrueerde (landschaps)structuren. Onzichtbare, niet ruimtelijke archeologie zal niet anders tot de context kunnen doordringen dan als aanduiding van een verdwenen ruimtelijke structuur.

Het valt niet te verwachten en te hopen dat de publieksontsluiting van archeologie vaak de motor van het ruimtelijke ontwerp zal zijn. Een paar uitzonderingen daargelaten, vormt archeologie de context waarin een bepaald ruimtelijk programma zijn beslag moet krijgen. Door publieksinformatie niet als hoofddoel van het ruimtelijke ontwerp te maken, wordt het archeologisch object in zijn waarde gelaten en het ruimtelijke ontwerp niet ingezet om iets waar te maken dat het niet kan vervullen.



#### **4.4 Verdieping dilemma D Archeoloog versus ontwerper** **Sjoerd Cusveller**

*Over graven, verhalen en tekenen*

Ah, ... Malta !

Het archeologisch onderzoek voorafgaande aan bouwprojecten is een veelzijdig zwaard. Voor de archeoloog zijn er opeens vele mogelijkheden tot het verrichten van veldonderzoek. Het verbreden en verdiepen van historische kennis is van grotere waarde dan de snelheid van het bouwproces. Tegelijkertijd heeft het onderzoek een wat wrange bijmaak. Ongetwijfeld levert het prachtige vondsten op, maar de archeologische site moet wel heel uitzonderlijk zijn om nog weerstand te kunnen bieden aan de voorgenomen ruimtelijke transformatie. De traditionele manieren van omgaan met archeologische sites, van het weer opbergen in het bodemarchief tot een getrouwe reconstructie, blijken niet meer adequaat om die weerstand te bieden. De ruimtelijk ontwerper krijgt vervolgens de opgave om de site en de vondsten op hun waarde voor het ontwerpproces te schatten. Het ligt dan ook voor de hand om de verhouding tussen het verleden en de toekomst, of tussen de archeoloog en de ruimtelijk ontwerper opnieuw te formuleren.

De archeologie zoals ik die begrijp, houdt zich bezig met de fysieke restanten van verdwenen culturen. Wat vandaag de dag van die culturen nog zichtbaar en tastbaar is, bestaat eigenlijk uit niet veel meer dan willekeurige overblijfselen van de geschiedenis. Willekeurig, omdat ze toevallig gevonden worden door een ploegende boer of een gravende aannemer. Willekeurig ook, omdat de restanten slechts zelden op een samenhangende manier overgeleverd zijn. Er zijn niet veel stappen nodig om de vulling van uitstalkasten en vitrines, de monumenten en de collecties van historische musea vervolgens te reduceren tot bewaard gebleven afval van vroeger, tot voorwerpen die hun nut en noodzaak allang overleefd hebben.

De willekeur waarmee de geschiedenis zich aan ons voordoet komt in de archeologie in zijn meest extreme vorm naar boven. De archeoloog kan zich immers niet beroepen op geschreven bronnen en concentreert zich als geen ander op de vuilnishopen van de geschiedenis, op de fysieke restanten van een verdwenen manier van leven. Als een ware crime scene investigator interpreteert de archeoloog de restanten en formuleert op basis daarvan een samenhangend verhaal over die verdwenen manier van leven. Het verhaal is het belangrijkste product van de archeoloog, want daarmee krijgen de site en de vondsten een betekenis.

Ruimtelijk ontwerper krijgt te maken met archeologische site. Die site is echter enkel interessant als de geschiedenis daarin een ruimtelijke uitdrukking vindt en dat is bij een archeologische site lang niet altijd het geval. De fysieke overblijfselen van vroegere culturen zijn vaak onder andere lagen van de geschiedenis uitgediept en is slechts door een geoefend oog te onderscheiden. Vuurplaatsen en grondverkleuringen hebben nauwelijks een ruimtelijke relevantie. Wat de ontwerper dan resteert is het door de archeologen geproduceerde verhaal. En dat is een van de vele verhalen uit de geschiedenis van de plek. De ontwerper interpreteert de geschiedenis en tekent een ontwerp voor een ruimtelijke transformatie. In het ontwerp wordt duidelijk hoe de ontwerper de geschiedenis interpreteert en gebruikt als motor voor de transformatie. Het is niet vanzelfsprekend dat het archeologische verhaal daarbij de boventoon voert. Bij gebrek aan ruimtelijke aanknopingspunten, zal de ontwerper eerder geneigd zijn te kijken naar meer recente restanten van de geschiedenis.



Het verhaal als belangrijkste product van de archeoloog en de vanzelfsprekende fixatie van de ruimtelijke ontwerper op ruimtelijke aanknopingspunten lijken een zinvolle verwerking van archeologische ontdekkingen in het ontwerp voor de transformatie in de weg te zitten.

In het ontwerp, in de tekening komt de betekenis van de archeologische vondsten tot uitdrukking. Dit laat onverlet de intrinsieke, vakmatige archeologische waarde die de vondsten hebben. Slechts in hoge uitzondering zal die intrinsieke waarde zodanig zijn dat het ontwerp daardoor bepaald wordt in de vorm van behoud of zelfs reconstructie. In het ontwerp wordt duidelijk of de archeologische betekenis een plek krijgt en hoe die een plek krijgt, of dat andere lagen uit de cultuurhistorie of andere belangen (geld, natuur, volkshuisvesting, waterberging, politiek, ...) overwegend zijn. Met andere woorden de archeologische betekenis zelf is cultureel bepaald, want afhankelijk van plaats, tijd en beschouwer. De erkenning dat de archeologische betekenis van een site in het ontwerp voor de transformatie tot uitdrukking komt, biedt ruimte voor een andere benaderingswijze.

Deze benaderingswijze betekent dat een archeoloog niet kan volstaan met het inleveren van een verhaal bij de ontwerper om vervolgens naar andere oorden te vertrekken. De archeoloog zal gedurende het ontwerpproces met de ontwerper moeten optrekken, juist omdat in het ontwerpproces de betekenis van de archeologische vondsten wordt afgewogen ten opzichte van andere episoden in de geschiedenis en ten opzichte van de waarde van de site voor de toekomst.

Voor de ruimtelijk ontwerper betekent het dat hij niet langer kan volstaan met een fixatie op fysieke restanten. Hij kan zich niet langer beroepen op de nog aanwezige patronen, structuren en elementen uit de geschiedenis. Die voldoen immers niet meer aan het gewenste gebruik en vormen juist de aanleiding voor de transformatie. De keuze van handhaving of actualisatie is in hoge mate arbitrair en doet naar believen een beroep op een specifieke periode uit de geschiedenis. Het loslaten van de fysieke restanten van de geschiedenis als bron voor het ontwerp biedt een grote mate van ontwerpvrijheid. De nieuwe uitleggebieden hoeven niet meer de richting van het slotenpatroon te volgen als een verwijzing naar een geschiedenis. De nieuwe uitleggebieden kunnen een eigentijdse architectonische en stedenbouwkundige vorm en inhoud krijgen. En geschiedenis speelt in dat eigentijdse vandaag de dag een uitdrukkelijke rol. De geschiedenis en in engere zin de archeologie speelt echter veel meer een rol in de vorm van het verhaal. Het ruimtelijk ontwerp zal juist voor die verhalen aanknopingspunten moeten bieden. Het verhaal van de archeoloog is daarbij een van de verhalen. Andere perioden uit de geschiedenis bieden andere verhalen en ook de bewoners hebben hun verhalen.

Het op waarde schatten van al die verhalen en ze een letterlijke plek geven in het ontwerp voor de transformatie, kan niet langer aan de ontwerper alleen overgelaten worden.

Gelijktijdigheid is daarbij het toverwoord. De archeoloog levert niet langer zijn verhaal aan de ontwerper ter inspiratie, maar schat samen met de ontwerper de waarde van zijn verhaal voor de transformatieopgave. Kan het verhaal een betekenisvolle plek krijgen en, zo ja, hoe en waar.

In een onlangs georganiseerde workshop voor ontwerpers, historici en archeologen over het Leudal in Limburg bleek een dergelijke manier van werken verrassend vruchtbaar. De wens om vuursteenvindplaatsen in een uitgestrekt natuurgebied meer zichtbaar te maken voor de bezoekers kreeg een fascinerende wending. Het verhaal van de archeoloog en de letterlijke onzichtbaarheid van de vindplaatsen boden de ruimte om de ontwerpen te centreren rond



enerzijds de landschappelijke omstandigheden van zo'n 10.000 jaar geleden en anderzijds de verdwenen manier van leven. Het eerste mondt uit in een voorstel een uiterst kunstmatige reconstructie van een steppe landschap te maken, als een baan door het bos. Het tweede bood ruimte voor voorstellen om juist de tijdelijkheid en de dynamiek van de rondtrekkende jagers / verzamelaars als ontwerpsthema te formuleren. Daarbij horen bijvoorbeeld ook de rituelen van opbouwen en afbreken van een tijdelijke verblijfplaats, vuurtje stoken en verhalen vertellen.

En wellicht het belangrijkste dat de tijdelijke occupatie van dit gebied, met de vuurstenen als restanten, als een van de vele verschillende hoofdstukken uit de occupatiegeschiedenis van het Leudal werd gezien.

Het ontwerp is hiermee veel meer een verhalend ontwerp. Het biedt aanknopingspunten voor vele geschiedenissen zonder de geschiedenis te canoniseren. Hier ligt hernieuwde ruimte voor een andere verhouding tussen archeologie en ontwerp, een verhouding waarin de archeologie aanknopingspunten biedt voor het ruimtelijk ontwerp en het ruimtelijk ontwerp aanknopingspunten biedt voor de archeologie.



#### 4.5 Verdieping dilemma E Willen versus kunnen Anton Cruysheer

*Is wat wordt beoogd hetzelfde als wat er wordt bereikt?*

Het lijkt een eenvoudige vraag maar in de praktijk blijkt deze niet gemakkelijk te verwezenlijken. Ten aanzien van ontwerpen met cultureel erfgoed blijkt de opdrachtgever niet altijd een heel helder beeld te hebben wat deze precies wil. Deels komt dit door de vele belangen die meespelen. Denk bijvoorbeeld aan een projectontwikkelaar, de plaatselijke politiek, omwonenden of een Historische Kring. Ook kunnen er vooraf ondoorzichtige beperkingen gelden, bijvoorbeeld wanneer men te maken heeft met een archeologisch rijksmonument. Wat het, naast het kosten- en tijdsaspect, tot slot ook niet makkelijker op maakt zijn de vele mogelijke doelen die men wil of kan bereiken. Veel is mogelijk maar waar liggen de klemtonen en nuances?

Aansluitend op de vraag wat precies wordt beoogd met de ontwerpogave, is vervolgens de vraag wat leidend is bij de ontwerpogave van een archeologische vindplaats. Dit kunnen verschillende elementen of combinaties van elementen zijn. Het is belangrijk dat dit voorafgaand aan het ontwerpproces goed wordt doorgesproken. Centraal kan bijvoorbeeld staan:

- Het werk (de werkwijze) van ofwel de archeoloog, ofwel de ontwerper;
- Het object; het fysieke erfgoed;
- De verhalende dimensie van gebeurtenissen op de locatie;
- De gelaagdheid van het landschap en de structuren daarin;
- De betekenis en/of waardering: die van toen of van nu, en is die herkenbaar (identiteit) of juist bevreemdend (als kwaliteit).

*Het verhaal...?*

Een opvallend discussiepunt én misvatting dat ten behoeve van dit project tijdens de eerste drie workshops op de Vrije Universiteit naar voren kwam hangt samen met het derde punt, namelijk de verhalende dimensie. De interpretatie van wat het woord 'verhaal' precies inhoudt bleek één van de grootste misvattingen te zijn tussen archeoloog en ontwerper. Voor de archeoloog hing het verhaal van de vindplaats samen met de historische betekenis en – al dan niet voor een deel – geïnterpreteerde gebeurtenis. Centraal staat daarin de mens in het verleden en diens leefwereld en ervaringen. Dit verhaal is deels subjectief en vooral gericht op emotie. Het 'verhaal' van de ontwerpende disciplines echter, had vooral betrekking op wat het landschap te vertellen had en wat daaruit afleesbaar en hiervan de betekenis was voor het heden. Dit verhaal is een verhaal van objectieve vormen, lijnen, structuren en het doortrekken hiervan, of het verwijzen ernaar in het heden. Deze vormen kunnen in relatie staat tot de mens uit het verleden (bijvoorbeeld dijk aanleg), maar deze mens staat hierin niet centraal.

Deze ervaringen uit de workshops laten zien dat 'het verhaal van de plek' moet worden verduidelijkt en wat uit het verhaal de leidende elementen moeten zijn. Een klein – fictief – voorbeeld van hoe een misverstand kan ontstaan:

Gemeente X heeft een omgracht stuk terrein dat midden in een uitbreidingswijk van het grote dorp Y ligt. Het blijkt na onderzoek dat dit terrein zeer bijzonder is; hier stond 650 jaar eerder een trots kasteel dat de oorsprong vormde van het





huidige dorp. Dit dorp ligt nog precies op een bepaalde schootsafstand van het kasteelterrein verwijderd en de centrale dorpsstraat met in het midden de kerk staat nog altijd als een centrale as loodrecht op het terrein van het vroegere kasteel. Een archeologische opgraving, in combinatie met een historisch bureauonderzoek, wijst uit dat rond dit kasteel enkele keren hevig is gevochten. De aangetroffen pijlpunten, kanonskogels en een omver getrokken kasteelmuur zijn hiervan de stille getuigen.

Uit het bureauonderzoek komt naar voren dat de hier woonachtige graaf W ruzie had over de uithuwelijking van zijn dochter V met de listige baron Z. Na afronding van het onderzoek blijkt een prachtig verhaal te zijn gereconstrueerd, ondersteund met veel archeologisch bewijs en alles bij elkaar van een grote historische betekenis.

Maar wat is van het bovenstaande van belang voor de aanleg van de nieuwe uitbreidingswijk van dorp Y? De gemeenteraad van X onderkend onder druk van de dorpsbewoners het belang en stelt een ontwerpogave voor waarbij de geschiedenis van het dorp van bepalende aard moet zijn voor de ontwerpschets van de nieuwe woonwijk. Hiertoe wordt een projectgroep geformeerd, met zowel de betrokken archeologen, enkele dorpsbewoners, een gemeenteambtenaar, een contactpersoon van de projectontwikkelaar, een landschapsarchitect en een historisch geograaf. Opdrachtgever is formeel de projectontwikkelaar, maar de gemeente bekostigt voor 75 procent de (aangepaste) ontwerpogave en kan daarom deze – in overleg met de projectontwikkelaar – ook leiden.

Na enkele bijeenkomsten wordt afgesproken dat het verhaal van de plek en de betekenis van de oorsprong van het dorp leidend is voor de ontwerpogave. Hiertoe moet in het ontwerp ook de relatie worden gelegd met de centrale as in het dorp en de kerk. De archeologen en historisch geograaf leveren hun bevindingen aan bij de landschapsarchitect en deze maakt vervolgens een ontwerpschets.

Na enige tijd blijkt de architect een prachtig nieuw ontwerp te hebben gemaakt waarbij hij/zij de as van het dorp doortrekt in de nieuwe wijk. Het kasteelterrein krijgt de functie van een parkje met groenvoorziening en ter plaatse komt een informatiebord met uitleg. Vanuit een bankje in dit park heeft men ook fraai zicht op de kerktoren midden in het dorp.

Tijdens de evaluatie van het project blijken de gemeente en projectontwikkelaar met het ontwerp van de architect zeer tevreden. De dorpsbewoners blijken verdeeld en de archeologen jammeren dat er niets is gebeurd met de historische geladenheid van de plek en beargumenteren dat de (nieuwe) dorpsbewoners niets meekrijgen van het kanongebulder rond het verhaal van graaf W, dochter V en baron Z.

Wat is hier aan de hand? Er is immers een ontwerp gemaakt dat rekening heeft gehouden met de cultuurhistorie, zelfs met het ontstaan en vorming van het dorp. Het misverstand ligt enerzijds in de opvatting (en verwachtingen) van de verschillende partijen rond het woord 'verhaal' (zie boven) en anderzijds voor een onduidelijke definiëring van de kaderstellende randvoorwaarden. Met een algemene duiding van 'het verhaal van de plek' wordt niet duidelijk wélk aspect precies belangrijk of leidend is en welke aspecten van meer of mindere mate van belang zijn (volgorde). De structuren en geschiedenis van het landschap blijken van sturende aard te zijn geweest bij de ontwerpogave. Logisch ook gezien de betrokkenheid van de landschapsarchitect die gewend is in vormtaal te denken en te ontwerpen. Hoe deze fictieve ontwerpogave anders had kunnen worden ingevuld voert voor dit voorbeeld te ver. Van belang is echter de bewustwording van de achterliggende aspecten (en valkuilen) rond wat wordt beoogd én wordt bereikt.



### *Budget en kwaliteit*

Een ander belangrijke valkuil die op de weg staat tussen het doel (wat wordt beoogd) en het resultaat (wat wordt bereikt) is 'geld'. Elk project is natuurlijk gebonden aan een beschikbaar budget. En hoewel geld niet altijd alles bepaalt, speelt het wel vaak de belangrijkste rol. De opgave om te ontwerpen met archeologisch erfgoed heeft een hoog aantal fraaie plannen opgeleverd waar in de uitvoeringsfase helaas weinig van over blijft omdat een toereikend budget voor een dergelijk plan blijkt te ontbreken. Van belang is daarom de ontwerpogave te begrenzen met een realistisch budget waarmee het project ook daadwerkelijk kan worden uitgevoerd. Beter een kleinschalig en uitvoerbaar project dan een hoogdravend project met een teleurstellende afloop.

Naast geld is ook tijd in veel ontwerpogaven een beperkende factor. Het is dan ook van het grootste belang dat een zo realistisch mogelijke planning te maken die in ieder geval genoeg ruimte laat voor het proces van de ontwerpogave. In dat proces moet het betrekken van de verschillende betrokken partijen een duidelijke plaats krijgen. In de praktijk komt het helaas nog maar weinig voor dat bijvoorbeeld archeologen en ontwerpers tegelijkertijd en op het juiste moment in het proces worden ingeschakeld, terwijl juist de uitwisseling tussen beide disciplines om bovengenoemde redenen zo belangrijk is. Ook 'timing' daarom van belang.

Het nut van 'ontwerpen met archeologisch erfgoed' wordt vaak aangeduid als 'kwaliteitsverhogend voor de leefomgeving'. Deze kwaliteit is echter meestal niet in geld uit te drukken. Erfgoed heeft immers een sterke intrinsieke waarde waarmee wordt bedoeld dat ongeacht het erfgoed wordt gebruikt of niet, het unieke karakter ervan zorgt ervoor dat het niet reproduceerbaar is. Het heeft daarmee een waarde die de eventuele opbrengsten van bijvoorbeeld toeristen overschrijdt. Een heldere financiële waardebeoordeling is dan ook vrijwel nooit voor handen.

Het nut van een ontwerpogave van een archeologische vindplaats wordt vaak aangeduid als 'kwaliteitsverhogend voor de leefomgeving'. De historische dimensie van het landschap en geschiedenis wordt immers zichtbaar en/of inzichtelijk gemaakt. De kwaliteit van de leefomgeving is een subjectief begrip en daarom niet altijd in geld uit te drukken. Wanneer afwegingen voor de inrichting van die leefomgeving worden gemaakt aan de hand van de potentiële economische waarde van de verschillende ontwikkelingen, moet de historische dimensie het vaak afleggen. Maar een vergelijking op basis van financiële gronden vind ik appels met peren vergelijken. Bovenal is aandacht voor archeologie in de leefomgeving een politieke keuze, evenals dit geldt voor bijvoorbeeld (de hoeveelheid) groen in een ruimtelijk ontwerp. De uitdaging zit denk ik in het zoeken naar kwaliteitsvolle combinaties. Een ontwerpogave van een archeologische vindplaats is bij voorkeur niet iets abstracts en daarmee voor de meeste mensen onbegrijpelijk. Dit doet me denken aan een voorbeeld in de uitbreidingswijk Passewaaij in Tiel. In 1995 werd bij de aanleg van deze wijk een kunstenaar gepland. De kunstenaar R. Bus maakte bij een rotonde een zeer groot houten paard. Dit paard moest op subtiele wijze verwijzen naar de geschiedenis van de wijk, waar grootschalige archeologische opgravingen waren uitgevoerd en waar veel bijzondere zaken naar boven waren gekomen over de Romeinse tijd. Het paard verwees dan naar de Bataven die hier hun nederzetting hadden en waarvan uit geschriften bekend was dat zij belasting betaalden in paarden. De Bataven maakten zelfs deel uit van de bereden keizerlijke lijfwacht in de eerste helft van de eerste eeuw na Chr. Het mag duidelijk zijn dat ik van dit soort toepassingen niet gecharmeerd ben. Wel van kunst in het algemeen, ook in de openbare ruimte. Maar niet van dit soort 'subtiele verwijzingen', die voor geen wijkwoner te volgen zijn. Beter vind



ik het kunstenplan Ravense hoek in de gemeente Hellevoetsluis, waarbij veel opgegraven delen (zoals begravingen en een kasteeltoren) op een smaakvolle en kunstzinnige wijze werden verbeeld.<sup>1</sup> Bijvoorbeeld door een halfopen toren van metaal waartegen klimop groeit en zo een groene natuurtoeren voorstelt. Visueel mooi, goedkoop, en direct verwijzend. Deze verwijzing is dan een kapstok voor het vertellen van een ongedwongen verhaal en op deze wijze kan de geschiedenis van een plek - in dit geval een nieuwbouwwijk - meer (gaan) leven.

In het bovenstaande ben ik in het kort ingegaan op de vraag 'is wat wordt beoogd hetzelfde als wat wordt bereikt?' Hierbij gaf ik aan dat het bij een ontwerpogave met archeologie van groot belang is te expliciteren waar het om gaat, wat exact de bedoeling is. Vervolgens is het van belang te benoemen waar de klemtonen en nuances liggen en wat de volgorde hiervan is. Hierna gaf ik een belangrijke misvatting tussen archeoloog en ontwerper aan, namelijk het woord 'verhaal' en hoe dit in de praktijk uit kan werken aan de hand van een voorbeeld. Tot slot ging ik in op andere belangrijke punten, namelijk het beschikbare (realistisch) budget, tijd, planning (timing), het nut van ontwerpogaven met archeologie, de kwaliteit van de leefomgeving (en de vaak financiële afwegingen die hierbij (hiertegen) worden gemaakt en waar wat mij betreft de uitdaging ligt: het zoeken naar slimme combinaties en meervoudig ruimtegebruik. Archeologisch erfgoed wordt hiermee een actief onderdeel van de leefomgeving en vitaal erfgoed heeft naar mijn mening de beste kans om te worden begrepen, te worden gewaardeerd en te 'overleven'.

<sup>1</sup> [www.hellevoetsluis.nl/\\_C12565](http://www.hellevoetsluis.nl/_C12565)  
CF004F5468.NSF/webinfoform/  
4186BEB9A6F6AD9CC1256D2F00  
30A861?OpenDocument



#### 4.6 Verdieping dilemma F      **Beleid versus realiteit: Erfgoedmanagement als beleidskader** Elke Ennen

De keuze om zorg te dragen voor het erfgoed en de wijze hoe hier in een langer termijnperspectief mee om te gaan hangt samen met het overheidsbeleid. Een heldere visie op landschap, erfgoed, ruimtegebruik, wensen en toekomstige ontwikkeling bepaald in belangrijke mate de randvoorwaarden voor de verschillende belangen. Ook op het kleinste schaalniveau van een ontwerpogave van een archeologische vindplaats zijn verschillende partijen en belangen te onderscheiden. Een helder inzicht in deze procesfactoren bepalen voor een belangrijke mate het verloop van een ontwerpogave. Wanneer erfgoed wordt ingezet als instrument voor beleid, bijvoorbeeld om plekken, plaatsen en gebieden weer aantrekkelijk te maken om zodoende de kwaliteit te verbeteren dan is adequaat management noodzakelijk.

Een organisatie als centrummanagement zoals ongeveer vijftien jaar geleden in zwang was, lijkt een goed uitgangspunt te vormen voor erfgoedmanagement en passeert hier kort de revue.

##### *Centrummanagement*

Gemeentelijk beleid is als zoveel andere sectoren en facetten door de jaren heen veranderd van een aanbodsgerichte in een vraaggerichte beleidsarena. Steeds vaker staan de gebruikers van allerlei faciliteiten centraal. Het managen van plekken en plaatsen is noodzakelijkerwijs mee veranderd en vraaggerichte activiteiten hebben prioriteit gekregen. Deze trend heeft zich in de jaren tachtig en negentig van de vorige eeuw aangediend en ontwikkeld en heeft zich niet tot louter Nederlandse praktijken beperkt. Een soortgelijke verandering heeft plaatsgevonden in vele ons omringende landen zoals in Duitsland en in Groot-Brittannië. Zo zijn bijvoorbeeld in voormalig Oost-Europa na 'die Wende' grote perifeer gelegen winkelcentra als paddenstoelen uit de grond gerezen. Er was immers een enorme vraag naar westerse goederen ontstaan. Gebrekkige of zelfs ontbrekende lokale plannen, gebrek aan ervaring en kennis heeft er toe geleid dat veel historische binnensteden zijn leeggelopen en zijn verpauperd<sup>2</sup>.

In de beginjaren negentig van de vorige eeuw ontstond in een groot aantal Nederlandse gemeenten allerlei centrummanagementorganisaties die zich tot doel stelde de achteruitgang van vooral binnensteden de rug toe te keren. De term centrummanagement is de vertaling van city centre management, een benadering die in Groot-Brittannië is ontwikkeld. Aanleiding voor dergelijke organisaties waren de toenemende problemen in de binnensteden als gevolg van vertrekkende bewoners en bedrijvigheid met als gevolg een toenemende onveiligheid en criminaliteit in een desolate binnenstad. Een belangrijke oorzaak voor deze toenemende problemen in binnensteden is de opkomst van talloze perifeer gelegen winkelcentra. Alles was er te koop, het was er veilig, de auto kon gemakkelijk worden geparkeerd en ze waren goed bereikbaar. Binnensteden konden niet concurreren met dergelijke winkelcentra en delfden vaak het onderspit<sup>3</sup>. Hoewel dergelijk organisaties weer op retour lijken, vormen zij toch een goed kader voor de groeiende aandacht voor erfgoedbeleid, niet in de laatste plaats door de noodzaak van erfgoedbeleid als gevolg van het Verdrag van Malta<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> zie ook Ennen en Ashworth, 1998

<sup>3</sup> zie ook Ennen en Ashworth, 1998

<sup>4</sup> EU (1992), Het verdrag van Malta, Europees Verdrag inzake de bescherming van het Archeologisch Erfgoed, Europese Economische Gemeenschap, Valetta



### *Centrummanagement versus erfgoedmanagement*

Er bestaan veel verschillende definities van centrummanagement. Wat zij echter met elkaar gemeen hebben is dat centrummanagement werd gezien als een nieuwe vorm van management. Ennen en Ashworth onderscheidden al in 1998 verschillende dimensies van centrummanagement waaronder de marktgerichte benadering, de organisatorische structuur en de deelname van betrokken stakeholders. In het bijzonder de eerste drie dimensies zijn nog steeds actueel en vormen een goed uitgangspunt hen te vertalen naar erfgoedmanagement.

Allereerst dient erfgoedmanagement veel meer marktgeoriënteerd te zijn. Daarmee wordt bedoeld dat erfgoedmanagement gericht moet zijn op inzicht in de verschillende erfgoedmarkten, haar verschillende gebruikers en de marketingtechnieken die daarbij horen. Erfgoedmanagement is echter iets anders dan erfgoedmarketing. Marketing is een onderdeel van erfgoedmanagement maar niet het doel op zich. Marketing is nodig om informatie te krijgen over wat precies de vraag is, hoe dit te bereiken is en welke gebieden prioriteit hebben boven andere. Wanneer erfgoed wordt benaderd als verzamelnaam voor allerlei producten, erfgoedproducten, dan is het belangrijk het inzicht in de erfgoedconsumenten te vergroten. Het is noodzakelijk om het erfgoedbeleid hechter te doen aansluiten bij de belevingswereld van mensen (consumenten).

Ten tweede de organisatorische structuur van erfgoedmanagement. In centrummanagementorganisaties nam erfgoed een onduidelijke plaats in. Sociale en recreatieve doelen speelden in dergelijke organisaties bijna altijd een secundaire rol. Economische belangen waren de allerbelangrijkste en daar werd erfgoed meestal niet toe gerekend. De vraag is in hoeverre dit nog steeds geldt. Cultuurhistorie draagt bij aan de identiteit van een plek, bewoners en bezoekers, daar is men het inmiddels wel over eens. In de rijksnota Belvedere<sup>5</sup> wordt benadrukt dat cultuurhistorie een belangrijke economische factor kan zijn en zou moeten zijn voor allerlei gebieden, plaatsen en plekken en zeker niet slechts kosten met zich meebrengt. Dat cultuurhistorie wel degelijk ook geld kan opbrengen wordt bijvoorbeeld geïllustreerd in het rapport 'Economische waardering cultuurhistorie. Casestudie Tieler en Culemborgerwaard'<sup>6</sup>. Dit onderzoek, geïnitieerd door het Projectbureau en de provincie Gelderland, heeft recent aangetoond dat panden in Tiel met historische kenmerken vaak een flinke meerwaarde hebben ten opzichte van panden welke dergelijke kenmerken niet hebben. Zo blijken kopers bereid te zijn om 14,8% meer te betalen.

### *De deelname van betrokken stakeholders*

In toenemende mate worden erfgoedplannen gemaakt waarmee gemeenten een visie uitspreken over hoe hun gemeente in de toekomst wil omgaan met haar erfgoed. Vaak staat daarbij centraal dat behouden dient te worden gekoppeld aan ontwikkeling, passend in de Belvederegedachte. Het schrijven van een dergelijk plan is echter eenvoudiger dan het uitvoeren er van. Vaak ontbreekt bijvoorbeeld een draagvlak.

De traditionele gebruiken van (binnen)steden als plek waar gewoond, gewerkt en gewinkeld wordt is in belangrijke mate geëvolueerd naar een plek waar steeds minder wordt gewoond en gewerkt maar waar op veel meer verschillende manieren wordt gewinkeld en wordt gerecreëerd. De vrijetijdssamenleving heeft gezorgd voor nieuwe consumenten en producenten<sup>7</sup>. Datgene wat wordt gewaardeerd en beleefd kan nogal uiteenlopen voor verschillende groepen gebruikers. De waardering en beleving van de verschillende gebruikers ten opzichte van het erfgoed is van invloed op

<sup>5</sup> OCenW (1999), Nota Belvedere: beleidsnota over de relatie cultuurhistorie en ruimtelijke inrichting

<sup>6</sup> Projectbureau Belvedere (2005), Economische waardering cultuurhistorie. Casestudie Tieler en Culemborgerwaard', Utrecht

<sup>7</sup> zie Mommaas, 2000



de betekenissen die worden gegeven aan het erfgoed. Deze processen hebben uiteindelijk effecten en consequenties voor (gemeentelijk) beleid.

Om een breed draagvlak voor erfgoedbeleid te bewerkstelligen dienen in een vroeg stadium de verschillende 'spelers' (bewonersverenigingen, ondernemersverenigingen, archeologen, toeristische instanties zoals de VVV, erfgoedinstanties zoals lokale historische verenigingen, verschillende beleidssectoren) bij elkaar gebracht te worden. Daarbij dient veel aandacht te worden besteed aan het inventariseren van zowel de knelpunten van het gebruik van erfgoed, als het inventariseren van de overeenstemming in het erfgoedgebruik. Met deze informatie kunnen de verschillende houdingen van gebruikers ten opzichte van erfgoed beter worden geïnventariseerd. Gebruikers van het erfgoed kunnen worden onderscheiden in bewoners en bezoekers. Bewoners kunnen aan de hand van empirisch materiaal worden ingedeeld naar de mate van positieve houdingen die zij hebben ten opzichte van het erfgoed in connaisseurs (fijnproevers), rejecters (afwijzers) en take-it or leavers (onverschilligen)<sup>8</sup>. Bezoekers zijn de toeristen die met verschillende doelen naar de gemeente komen. Bezoekersdoelen, waarderingen en belevingen kunnen worden achterhaald door bijvoorbeeld gestructureerde interviews.

<sup>8</sup> zie ook Ennen, 1999



#### 4.7 Verdieping dilemma G Politiek versus macht Martijn Duineveld en Kristof Van Assche

##### OVER CULTUURHISTORIE NIETS DAN GOEDS

Martijn Duineveld  
Onderzoeker  
Sociaal-ruimtelijke analyse  
Wageningen Universiteit

Kristof Van Assche  
Assistant Professor  
Land Use Planning, Planning & Culture  
St. Cloud State University  
Minnesota State Universities and Colleges

“(…) niemand is gebaat bij onderbenutting van het cultuurhistorische kapitaal. (…) Het behouden en integreren van cultuurhistorische kwaliteit bij ruimtelijke ontwikkelingen kan veel opleveren, zowel in materiële als immateriële termen. (…) Cultuurhistorische kwaliteiten verschaffen bewoners van een dorp, stad, streek of land een gevoel van eigenheid.”<sup>9</sup>

“De behoefte aan historisch verankerde identiteit, aan ‘trage’ bewegingen in de tijd, aan onderscheidend vermogen, aan nuances, herkenbaarheid en verscheidenheid, kan tevens worden gezien als contrapunt voor de dominante invloed van een nivellerende mondiale cultuur. Met respect omgaan met het cultureel erfgoed bij ruimtelijke ontwikkelingen biedt waarborgen voor de historische continuïteit en opent mogelijkheden om de culturele identiteit van een dorp, stad, regio of het gehele land te behouden.”<sup>10</sup>

##### *Cultuurhistorie is goed!?*

De aanwezigheid van cultuurhistorie, dat wil zeggen van oude dingen, patronen en structuren in, op en onder het landschap en de noodzaak tot het behoud en de ontwikkeling daarvan, wordt in nota's en rapporten overwegend gelegitimeerd met positieve argumenten.<sup>11</sup> Cultuurhistorie zou de ruimtelijke kwaliteit van plannen verbeteren, de ruimtelijke variatie verhogen, de identiteit van plekken versterken, en mensen aan elkaar binden door de idee van een gemeenschappelijk verleden. Het zou ook de sociale identiteit en de sociale cohesie van een te nieuw ontwikkeld gebied kunnen verbeteren en tevens een antwoord zijn op de toenemende schaalvergroting, de uniformiteit van het landschap en de voortschrijdende globalisering.

Uit de nota's en rapporten kunnen grofweg twee vooronderstellingen worden afgeleid:

Er wordt, bewust dan wel onbewust, uitgegaan van een min of meer eenduidige en vaststaande definitie van wat (waardevolle) cultuurhistorie is. Met andere woorden: wat cultuurhistorie is, wordt voorgesteld als een gegeven.

<sup>9</sup> OC&W 1999 Nota Belvédère: beleidsnota over de relatie cultuurhistorie en ruimtelijke inrichting  
<sup>10</sup> Ibid.  
<sup>11</sup> Zie bijvoorbeeld: EU 1992 Het verdrag van Malta. Europees Verdrag inzake de bescherming van het Archeologische Erfgoed, Barends, van Dockum, de Groot, Kooiman & Kylstra 1995 Cultuurhistorische Effectrapportage Leidsche Rijn, OC&W 1999 Nota Belvédère: beleidsnota over de relatie cultuurhistorie en ruimtelijke inrichting, OCenW 2001 Beleid inzake werelderfgoed, Provincie Gelderland 2000 Belvoir Uitzicht op dynamiek: het cultuurhistorisch beleid van de provincie Gelderland 2001-2004



Het behoud en de ontwikkeling van de cultuurhistorie wordt voorgesteld als iets wat goed is voor van alles en nog wat, zoals het behouden en versterken van de identiteit van plekken, landschappen en groepen mensen.

In dit artikel zullen we betogen dat de twee, hierboven genoemde, vooronderstellingen deels onjuist zijn. We beargumenteren dat de omgang met de cultuurhistorie niet louter als iets positiefs kan worden voorgesteld. Ten eerste omdat er niet zoiets bestaat als de cultuurhistorie, ten tweede omdat het niet zelden leidt tot onenigheid en strijd. Verder beargumenteren we dat deze strijd ook niet altijd negatief is. We pleiten voor een verheldering van de strijd, een verheldering van de argumenten en van de aanwezige machten, in een meer democratisch ontworpen planningsarena. Realistischer ambities kunnen, zo zullen we betogen, teleurstelling bij alle betrokken partijen, inclusief de burgers vermijden. Een zekere competitie tussen waardes, concepten en ontwerpen in de planningsarena, kan de kwaliteit van de plannen en de efficiency van de besluitvorming enkel verhogen.

#### *De meervoudige productie van cultuurhistories*

Vooronderstelling 1: Er wordt, bewust dan wel onbewust, uitgegaan van een min of meer eenduidige en vaststaande definitie van wat cultuurhistorie is. Met andere woorden: wat cultuurhistorie is, wordt voorgesteld als een gegeven. Deze vooronderstelling is onjuist. Cultuurhistories zijn sociale constructies.<sup>12</sup> Dat wil zeggen dat de kennis en de feiten over het verleden en de dingen, objecten, relictten en patronen uit het verleden geen directe representaties zijn van het verleden of van de realiteit. Ze zijn veeleer de uitkomst van wetenschappelijke en buitenwetenschappelijke praktijken. Binnen deze praktijken interpreteren mensen, in interactie met de realiteit, vanuit bepaalde cognitieve kaders en categorieën, bepaalde delen van de realiteit als cultuurhistorie.<sup>13</sup> Wat cultuurhistorie is, wat de waarde ervan is, hoe er mee moet worden omgegaan is daarom geen natuurlijk geven. Daarom bestaat er niet zo iets als de cultuurhistorie. Dit woord kan men daarom beter in de meervoudsvorm gebruiken.

De productie van bepaalde cultuurhistories en de omgang daarmee wordt niet alleen beïnvloed door de kaders en categorieën van waaruit men de wereld interpreteert maar ook door uiteenlopende wetenschappelijke, politieke en maatschappelijke doelen en ambities. Zo achten archeologen bepaalde dingen uit het verleden van waarde en proberen ze deze te beschermen, omdat ze deze nodig hebben voor hun studies naar het leven van mensen in verleden tijden. Cultuurhistories worden ook geproduceerd en gebruikt om sociale waarden over te brengen, sociale controles te handhaven en om een bepaalde politiek te legitimeren.<sup>14</sup> Zo wordt het vergeten dan wel benadrukken van sommige cultuurhistories door groepen mensen ingezet om hun ideeën, ideologieën, handelen, gezamenlijke afkomst, macht, identiteit, trots, eer en hun claims op een bepaald grondgebied, etc. te creëren, te legitimeren, te behouden en te versterken.<sup>15</sup>

Doordat de productie van cultuurhistories wordt beïnvloed door het gebruik dat er van cultuurhistories wordt gemaakt in wetenschappelijke en buitenwetenschappelijke praktijken, kunnen politieke, wetenschappelijke en maatschappelijke motieven en ambities grote invloed uitoefenen op de productie van bepaalde cultuurhistories, de waarden die eraan worden toegekend en de wijze waarop er mee wordt omgegaan.<sup>16</sup> Ze kunnen ervoor zorgen dat sommige cultuurhistorische relictten, sporen en objecten wel worden behouden en actief worden gerepresenteerd, in ondermeer boeken, verhalen, plekken en landschappen, en andere cultuurhistories in de vergetelheid geraken.<sup>17</sup>

<sup>12</sup> Lorenz 1998 De constructie van het verleden: een inleiding in de theorie van de geschiedenis

<sup>13</sup> Eco 2000 Kant and the platypus: essays on language and cognition, vgl. Latour 1999 Pandora's hope: essays on the reality of science studies

<sup>14</sup> Ashworth 1993 Erfgoedplanning voor een actueel gebruik van het verleden

<sup>15</sup> Wilson 2000 The Ukrainians: Unexpected Nation, Van Assche 2004 Signs in time. An interpretive account of urban planning and design, the people and their histories: 261-302

<sup>16</sup> Zie bijvoorbeeld: Eickhoff 2003 De oorsprong van het 'eigene', Nederlands vroegste verleden, archeologie en nationaal-socialisme

<sup>17</sup> Zie bijvoorbeeld: Duineveld, Koedoot & Lengkeek 2004 Constructies van beton en iemand die tegen zijn hond zegt: 'vlieg'





### *De strijd om de cultuurhistories*

Vooronderstelling 2. Het behoud en de ontwikkeling van de cultuurhistorie wordt voorgesteld als iets wat goed is voor van alles en nog wat, zoals het behouden en versterken van de identiteit van plekken, landschappen en groepen mensen. Er zit een kern van waarheid in deze tweede vooronderstelling. Cultuurhistories kunnen voor sommige mensen ondermeer de identiteit, de kwaliteit en de waarde van plekken versterken. Het behoud van sommige cultuurhistories wordt door sommige mensen dan ook ervaren als iets positiefs. Door het geconstrueerde karakter van cultuurhistories, zijn de veronderstelde relaties echter nooit eenduidig. Simpel maar doeltreffend geformuleerd: cultuurhistorie X kan voor groep A van grote waarde zijn en de identiteit van een plek versterken terwijl X voor groep B als waardeloos worden gezien, of zelfs totaal niet als cultuurhistorie wordt beschouwd, laat staan dat het voor groep B bijdraagt aan de identiteit van een plek.<sup>18</sup> Kortom: hoewel de tweede vooronderstelling juist kan zijn voor specifieke groepen en cultuurhistories, is de in nota's en rapporten gesuggereerde eenduidigheid tussen het voorkomen van cultuurhistorie en de kwaliteiten, identiteiten, waarden, etc. van plekken en landschappen onjuist.

Niet alleen moeten de veronderstelde eenduidige relaties tussen het voorkomen van cultuurhistorie en de waarden, identiteiten, kwaliteiten, etc. van plekken en landschappen worden genuanceerd, maar ook het daarmee verbonden optimisme, waarmee het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistories wordt voorgesteld. De meervoudige productie van uiteenlopende cultuurhistories en de meervoudige doelen en ambities van mensen, die daarmee zijn verbonden, leiden niet zelden tot uiteenlopende, onoverkomelijke polemieken over de productie van en omgang met bepaalde cultuurhistories. Hierbij kan ondermeer worden gedacht aan conflicten;

- over de vraag: aan wiens waardevolle cultuurhistories wordt (door de overheid, in planningsarena's, bijvoorbeeld) recht gedaan en aan wiens cultuurhistories gaat men voorbij?<sup>19</sup>
- over de manieren waarop cultuurhistories worden behouden, zoals: het zichtbaar maken, het populariseren en het integreren in een ontwerp van cultuurhistories.<sup>20</sup>
- over het gebruik van cultuurhistories bij ondermeer de productie, instandhouding en legitimatie van identiteiten, nationaliteiten, natiestaten, etc. (wiens cultuurhistories worden behouden en wiens identiteiten worden daarmee versterkt en wiens identiteiten worden genegeerd)<sup>21</sup>
- over de toe-eigening van cultuurhistories: (wie heeft het recht om over bepaalde cultuurhistories te beschikken en te bepalen hoe er mee moet worden omgegaan? Experts en/of amateurs en/of lokale bewoners en/of overheden?)<sup>22</sup>
- tussen de belangenbehartigers van cultuurhistorie en andere gebruikers, die claims leggen op het Nederlandse landschap, zoals projectontwikkelaars, recreanten, bewoners en ecologen (hun claims op de ruimte, zoals: de ontwikkeling van woningen, wegen, industrie, bedrijven, natuur, etc., kunnen soms hevig conflicteren met het behoud en de ontwikkeling van bepaalde cultuurhistories, zoals het archeologisch bodemarchief.)<sup>23</sup>

Kortom, het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistorie is niet per definitie goed voor van alles en voor iedereen maar veeleer aanleiding tot onenigheid en strijd. Het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistories leidt daarom per definitie tot complexe politiek-maatschappelijke vraagstukken die nimmer a-priori, laat staan wetenschappelijk, kunnen worden beantwoord.

<sup>18</sup> Van Assche & Jong 2005

Vluchtige dingen in beton: over cultuurhistories en ruimtelijke ordening

<sup>19</sup> Zie bijvoorbeeld: Bender 1998

Stonehenge: Making Space.

<sup>20</sup> Zie bijvoorbeeld: Herzfeld 1991

A place in history. Social and monumental time in a Cretan town

<sup>21</sup> Zie bijvoorbeeld: Van

Assche 2004 Signs in time. An interpretive account of urban planning and design, the people and their histories

<sup>22</sup> Zie bijvoorbeeld: Duineveld

(In voorbereiding) Van oude dingen en mensen die voorbij gaan. Over het betrekken van burgers bij vraagstukken rond het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistorie.

<sup>23</sup> Zie bijvoorbeeld: Kolen &

Lemaire 1999 Landschap in meervoud: perspectieven op het Nederlandse landschap in de 20ste/21ste eeuw



### *De positieve zichtbaarheid van onenigheid en strijd*

De onenigheid en strijd die het gevolg kunnen zijn van pogingen tot behoud en ontwikkeling van cultuurhistories, zijn op hun beurt niet noodzakelijk negatief. We argumenteren dat in deze strijd bepaald wordt welke belangen, in een specifieke plansituatie, het meest tot hun recht zullen komen. Elk project vraagt om een andere afweging van belangen. Die afweging kan slechts eerlijk en efficiënt zijn wanneer de belangen worden erkend. Belangen van disciplines, beroepsgroepen, lokale machthebbers, ontwikkelaars, burgers en anderen, dienen te botsen in een arena die duidelijk als dusdanig herkenbaar is, met duidelijke spelregels.<sup>24</sup> In die zin pleiten we voor strijd en onenigheid, maar anders gestructureerd dan nu vaak het geval is. Ook nu speelt macht een belangrijke rol in de besluitvorming over cultuurhistorie en ruimtelijke ordening en ook nu woedt er constant strijd. Deze strijd vindt plaats in het verborgene, de spelregels zijn onduidelijk, en de beelden van de realiteit die domineren in de besluitvorming, zijn, zoals ondermeer uit de twee vooronderstellingen blijkt, vaak vervalst.

Indien men de besluitvorming helder wil houden, dient de strijd zichtbaar gemaakt. Dat kan door de aangehaalde veronderstellingen los te laten en door het beeld in de discussies realistisch te houden. Zo dienen de waarderingen van wetenschappelijke disciplines voor object a of b, of voor oplossing 1 of 2, als waarderingen te worden gezien, niet als wetenschappelijke vaststellingen. Bij dergelijke verheldering, wordt de discussie tussen de disciplines en de andere partijen in het spel duidelijker en eerlijker. Ook de participerende overheden in het spel der culturele planologie, dienen de idee te laten varen van een wetenschappelijk te onderbouwen optimale oplossing voor elk ruimtelijk vraagstuk, inclusief elk cultureel planologisch vraagstuk. Wanneer ook deze verwachting verdwijnt, zal de discussie over cultuurhistories en hun vele mogelijke inpassingen in plannen en ontwerpen aan transparantie winnen. Echte conflicten zullen van schijnconflicten gescheiden kunnen worden, wetenschap van schijnwetenschap en realistische van onrealistische verwachtingen. De aard van het machtsspel zal zich verduidelijken: waar en wanneer zijn beslissingen op basis van argumenten genomen, waar en wanneer worden er dingen doorgedrukt? Is dit doordrukken in dit geval aanvaardbaar, noodzakelijk, democratisch of een van de tegendelen?

Deze aanpak verhoogt het democratische gehalte van de besluitvorming, behoedt betrokken partijen en de burgers voor irritatie en teleurstellingen en zal het bestaande draagvlak voor culturele planologie niet verder ondergraven. Immers, als de verschillende actoren in het planproces onderling tegengestelde, en meestal veel te hoge verwachtingen hebben van het gebruik van cultuurhistories, en men is zich niet bewust van de tegenstellingen en de over-ambitie, kan er enkel teleurstelling volgen. Als de burgers, bijvoorbeeld, merken dat culturele planologie tot extra beperkingen en hogere prijzen leidt, en nauwelijks een meerwaarde ervaren in hun leefomgeving, zal het draagvlak niet toenemen.

Dit voorgestelde perspectief sluit aan bij recente planningstheorie, beleidswetenschap en politieke theorie.<sup>25</sup> Het behelst een uitbreiding van het politieke domein, een terugwinnen van terrein dat langzaam door een coalitie van wetenschappelijke disciplines en overheden is ingenomen. Uiteindelijk komt het zowel burgers, politiek, overheden en disciplines ten goede als ze elk weer de posities innemen die uitgetekend worden door democratische grondprincipes en wetenschappelijke eerlijkheid. Uitbreiding van het politieke domein impliceert dat beslissingsmacht ontnomen wordt aan de uitvoerende overheden, en weer bij burgers en politiek gelegd. Wat wil zeggen dat veel beslissingen niet meer automatisch, op grond van schijn-wetenschappelijke en pseudo-rationele argumenten en vooronderstellingen worden

<sup>24</sup> Healy 1997 Collaborative planning: shaping places in fragmented societies

<sup>25</sup> Frissen 1996 De virtuele staat. Politiek, bestuur, technologie: een postmodern verhaal, Healy 1997 Collaborative planning: shaping places in fragmented societies, Swyngedouw, Moulaer & Rodriguez 2002 Large Scale Urban Development Projects and Local Governance: from Democratic Urban Planning to Besieged Local Governance, Hajer & Wagenaar 2003 Deliberative policy analysis: understanding governance in the network society,



genomen binnen het conglomeraat uitvoerende overheden-wetenschap.

Bij dergelijke verheldering van de discussies, bij dergelijke klaarheid over wat politiek is en wat niet, over de machten in het spel en de regels die de maatschappij aan die machten wil opleggen, kunnen de uitvoerende overheden alleen maar winnen. Op korte termijn zal er wellicht terrein prijsgegeven moeten worden, zo zullen cultuurhistorische experts een deel van hun macht te bepalen wat cultuurhistorie is en wat niet moeten inleveren, maar op langere termijn kan de verhouding van burgers tot de overheden en politiek hierdoor enkel verbeteren. Daarnaast zal dergelijke nieuwe arena voor culturele planologie nieuwe conflicten aan het licht brengen waar de overheid nieuwe rollen in dient te spelen, op een nieuwe wijze democratisch gelegitimeerd. Belangrijk is daarbij te beseffen dat macht niet noodzakelijk slecht is, maar in wezen neutraal.<sup>26</sup> Een overheid dient zelf ook over macht te beschikken om het type democratie waar de Nederlandse burgers voor kiezen, werkelijk te organiseren. Daarbij zal het nodig zijn steeds een 'overschot aan macht' bij de overheid te leggen, om de eenvoudige reden dat sommige types ingrepen van de overheid in lokale planprocessen zelden zullen voorkomen, maar wel de mogelijkheid vereisen om in te grijpen, zoals een militaire organisatie ook zelden of nooit volledig ingezet wordt.

Een ander argument om de strijd te verhelderen en te herstructureren, in plaats van ze weg te moffelen, is het volgende: binnen een democratisch hertekende arena is de gevoerde strijd ook een competitie, om de gunst van de burgers. Daar zullen uitvoerde overheden en burgers normaliter voordeel bij hebben. Argumenten in deze competitie kunnen van velerlei aard zijn, maar men kan verwachten dat, naar analogie met de economische arena's, de producten die uiteindelijk verkocht worden, de plannen die uiteindelijk uitgevoerd worden, of meer kwaliteiten bezitten, of minder middelen vergen, of preciezer de gebiedskwaliteiten omschrijven, of een combinatie van deze.

#### *Van mooie retoriek naar realisme*

Het type optimisme waarmee in nota's en rapporten over het behoud en de ontwikkeling van de cultuurhistorie wordt gesproken is volgens ons niet meer dan mooie retoriek die sommige, met de overheid verbonden, belangengroepen gebruiken om de door hun gewaardeerde cultuurhistories te behoeden voor de ondergang. Deze retoriek moet volgens ons plaatsmaken voor een meer realistisch spreken en denken over het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistories in onze maatschappij. Met 'realistisch' bedoelen we een manier van denken, spreken en handelen die meer recht doet aan de meervoudige productie van en omgang met cultuurhistorie. We bedoelen ook een manier van denken, spreken en handelen waarbinnen meer besef bestaat dat de productie van en omgang met cultuurhistorie veeleer een sterk gepolitiseerd strijdveld is, waar verschillende groepen mensen vanuit verschillende doelen, ambities en belangen strijden voor de door hun gewenste omgang met hun cultuurhistories. Alleen dan kunnen architecten, archeologen, historisch geografen, bewoners, ambtenaren en politici zinvol spreken en denken over de wijze waarop we om willen gaan met het behoud en de ontwikkeling van de vele cultuurhistories die ons land rijk is. Dan kan ook het eerste soort optimisme, in wezen ondemocratisch, onwetenschappelijk en inefficiënt, waar de wezenlijke meningsverschillen en machtsverschillen onder de mat geveegd worden, plaats maken voor een ander soort optimisme. Dat behelst de mogelijkheid van een permanent en situatie-specifiek debat over de omgang met cultuurhistories. Een debat dat overzien wordt door de overheid, en waarbij het resultaat beter de belangen en waardenmix zal weerspiegelen, meer recht zal doen aan de kwaliteiten die door uiteenlopende groepen aan plekken en landschappen worden toegekend.

<sup>26</sup> Foucault 1980 History of sexuality





## NAWOORD

Doelstelling van het kennisproject 'Ontwerpen aan een vreemd land' was om grip te krijgen op de mogelijkheden om de vroegste geschiedenis van de mens in het Nederlandse landschap door middel van ontwerp meer voor het voetlicht te brengen. Een belangrijk uitgangspunt daarbij was te formuleren hoe het archeologisch erfgoed meer aantrekkelijk en bruikbaar kan worden gemaakt voor (landschaps)architecten, planologen, stedenbouwkundigen, bestuurders en beleidsmakers.

De vijf georganiseerde workshops hebben deelnemers de mogelijkheid gegeven te discussiëren over de verschillende manieren om het archeologisch erfgoed meer aantrekkelijk en bruikbaar te maken. Op deze manier was het mogelijk de verschillende denk- en interactieprocessen van de deelnemende disciplines te analyseren en zodoende meer grip te krijgen op de belangrijkste discussiepunten in het samenwerkingsproces tussen archeologen en ontwerpers. Dat archeologen en ontwerpers vertegenwoordigers zijn van twee verschillende disciplines hebben de workshops wel bevestigd. Maar de workshops hebben eveneens bevestigd dat er veel bereidheid bestaat nader tot elkaar te komen. Een belangrijke uitkomst van de workshops is dat vooral het startpunt voor samenwerking veel aandacht vereist. De opvattingen over bijvoorbeeld het object van archeologie en ontwerp en de relatie van dat object met het 'verhaal' dat wordt verteld over het verleden is heel verschillend. Voor archeologen is een groot aantal 'verhalen' terug te voeren tot een enkel ontwerp. Voor ontwerpers echter kan één 'verhaal' leiden tot een groot aantal ontwerpen. Beide disciplines onderschrijven dat een plek een verhaal creëert, echter het verhaal krijgt een verschillende betekenis in het ontwerpproces toegekend, hetgeen kan leiden tot moeizame samenwerking. De workshops hebben duidelijk gemaakt dat in eerste instantie gezocht moet worden naar een gezamenlijk kader waarin niet alleen de opdracht scherp wordt geformuleerd maar ook overeenkomst wordt bereikt over de betekenissen, de hoofd- en bijzaken.

De kernuitkomst van dit kennisproject betreft zeven aan elkaar gerelateerde dilemma's die in feite de vertaling zijn van de gevoerde discussies. De zeven dilemma's zijn (A) behoud versus ontwikkeling, (B) selectie versus uitsluiten, (C) authenticiteit versus creativiteit, (D) archeoloog versus ontwerper, (E) willen versus kunnen, (F) beleid versus realiteit en (G) politiek versus macht. De dilemma's zijn richtinggevend en ondersteunend tijdens het formuleren en uitvoeren van een archeologische ontwerpogave.

Terugkijkend op het kennisproject kan worden geconcludeerd dat door al in een vroeg stadium van samenwerking de dilemma's de revue te laten passeren de afstand tussen de verschillende disciplines kan worden verkleind, bereidheid tot samenwerking in een archeologisch ontwerpproces kan worden versterkt en misschien wel het allerbelangrijkste dat het begrip tussen de verschillende betrokken disciplines kan worden vergroot.

"The past is a foreign country" (Lowenthal 1998). Dat is beaamt en zal zo blijven, maar de geformuleerde dilemma's voorzien wel in handvatten om in ieder geval onderdelen van het vreemde land, dat archeologie voor velen is, met ontwerp op adequate wijze zichtbaar te maken.



## LITERATUUR

Annema, K. (1997), Archeologisch erfgoed goed beheerd, Behoud, inrichting en beheer in het landelijk gebied, Den Haag.

Ashworth, G. (1993), Erfgoedplanning voor een actueel gebruik van het verleden, in: Vrijetijd en samenleving 4.

Assche, K. van & M. Duineveld (2003), Groot Archeologiepark Leidsche Rijn, Over de rol van cultuurhistorie in planning en ontwerp, Wageningen UR, Wageningen

Assche, K. van & H. de Jong (2005), Vluchtige dingen in beton: over cultuurhistories en ruimtelijke ordening, Wageningen UR, Leerstoelgroep Landgebruiksplanning, Wageningen.

Assche, K. van (2004), Signs in time. An interpretive account of urban planning and design, the people and their histories, Wageningen UR, Wageningen.

Barends, S., S. van Dockum, H. de Groot, M. Kooiman & E. Kylstra (1995), Cultuurhistorische Effectrapportage Leidsche Rijn, Utrecht.

Bender, B. (1998), Stonehenge: Making Space, Berg, Oxford.

Bloemers, J.H.F. (2003), Op weg naar een duurzaam archeologisch historisch landschap in 2015, Amsterdam University Press, Amsterdam.

Casey, E.S. (1997), The Fate of Place, A Philosophical History, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.

Cruysheer, A. (2002), Archeologisch erfgoed en publiekspresentatie, Onderzoek naar de mogelijkheden van Artikel 9 uit het Verdrag van Malta, Afstudeerscriptie Faculteit der Letteren, Vrije Universiteit, Amsterdam.

Duineveld, M. (in voorbereiding), Van oude dingen en mensen die voorbijgaan. Over het betrekken van burgers bij vraagstukken rond het behoud en de ontwikkeling van cultuurhistorie, Wageningen UR, Wageningen

Duineveld, M. & M. Koedoot (2003), Constructies van Beton, Vier stukken over de omgang met de betekenissen van "cultuurhistorie" in de context van maatschappij, landschap, en ruimtelijke ordening, Wagening UR., Wageningen

Duineveld, M., M. Koedoot & J. Lengkeek (2004), Constructies van Beton en iemand die tegen zijn hond zegt: 'vlieg', Wageningen UR, Wageningen.



Eco, U. (2000), *Kant and the platypus: essays on language and cognition*, Harcourt Brace, New York.

Eickhoff, M. (2003), *De oorsprong van het 'eigene', Nederlands vroegste verleden, archeologie en national-socialisme*, Boom, Amsterdam.

Ennen, E. and G.J. Ashworth (1998), *City centre management: Dutch and British experience of a new form of planning*, in: *European Spatial Research and Policy*, p: 5-15, Volume 5, no 1/1998.

Ennen, E. (1999), *Heritage in Fragments. The meaning of pasts for city centre residents*, NGS 260, Utrecht/Groningen.

EU (1992), *Het verdrag van Malta, Europees Verdrag inzake de bescherming van het Archeologisch Erfgoed*, Europese Economische Gemeenschap, Valetta.

Foucault, M. (1980), *History of sexuality*, Vitage Books, New York.

Frissen, P.H.A. (1996), *De virtuele staat. Politiek, bestuur, technologie: een postmodern verhaal*, Academic Service, Schoonhoven.

Gamble, E. & R. Handler (2003), *After authenticity at an American heritage site*, In: Low, S. M. & Lawrence-Zunga, D. (eds), *The antropology of space and place: locating culture*, Blackwell, Malden, MA.

Gieske, A., *Archeologie en de media*.

Ginkel, E. van & A. Cruysheer (2003), *Archeologie presenteren*, Drukkerij Moretus, Den Haag.

Graaf, J. de & LUST (2004), *Wat is cultureel kapitaal 'ons' waard? Veldwerk als methode*, In: *Stedenbouw & Ruimtelijke Ordening*, p: 50-55, nr. 2004/4.

Hajer, M. & H. Wagenaar, eds, (2003), *Deliberative policy analysis: understanding governance in the network society*, Cambridge University Press, Cambridge.

Harvey, D. (1989), *The condition of postmodernity, An Inquiry into the Origins of Cultural Change*, Blackwell, Oxford.

Healy, P. (1997), *Collaborative planning: shaping places in fragmented societies*, MacMillan, Hampshire.

Herzfeld, M. (1991), *A place in history. Social and monumental time in a Cretan town*, Princeton.

Heijden, C. van der & G. Rooijackers (2004), *De beroofde bank, Het verleden tussen Belle Epoque en Malvedere*, In: *Geschiedenis en ontwerp, Stimuleringsfonds voor architectuur*.



Jacobs, M. O, Grenzeloos gruttogenoegen, In: Medeverantwoordelijkheid voor natuur.

Jacobs, M.H. (2002), Landschap, het ware, juiste en waarachtige landschap, Wageningen UR, Hollandse Rading.

Knoop, R. (2000), Archeologie, publiek en de toekomst, in: Archeobrief Lente 2000, Stichting voor de Nederlandse Archeologie, nr. 14, pp. 7-9.

Kolen J. & T. Lemaire (1999), Landschap in meervoud: perspectieven op het Nederlandse landschap in de 20ste/21ste eeuw, Jan van Arkel, Utrecht.

Kolen, J. & J. Bazelmans (2004), Een vreemd land, Over de geschiedenis en vormgeving van het landschap, In: Geschiedenis en ontwerp, Stimuleringsfonds voor architectuur.

Kolen, E. (2004), Wordt beleving toverwoord in de monumentensector? In: Monumenten, Nummer 6, 2004.

Latour, B. (1999), Pandora's hope: essays on the reality of science studies, Harvard University Press, London.

Lorenz, C.F.G. (1998), De constructie van het verleden: een inleiding in de theorie van de geschiedenis, Boom, Meppel.

Marrewijk, D. van, e.a. (1998), Ruimtelijk ontwerpen en archeologie, Een inspirerend boek over archeologie en ruimtelijke ordening, met ideeën, schetsen en praktijkvoorbeelden voor planvorming, vormgeving en ontwerp in bouwlocaties, SDU Uitgevers, Den Haag.

Metz, T. (2002), Pret! Leisure en landschap, NAI Uitgevers, Beeldrecht Hoofddorp.

VROM (2001), Ruimte maken, ruimte delen: Vijfde Nota over de Ruimtelijke Ordening 2000/2020, Den Haag.

Mommaas, H. (2000), Over de culturele dimensie van de ruimte, Of hoe die te begrijpen en wat daarmee te doen... Essay op verzoek van de RPD, Den Haag.

Mommaas, H. (2000), De vrijetijdsindustrie in stad en land. Een studie naar de markt van belevenissen, V109, Sdu Uitgevers, Den Haag.

Nationale Raad voor Landbouwkundig Onderzoek (1998), Groene ruimte op de kaart, Kennis- en innovatie agenda: ambities voor de 21e eeuw, Den Haag,

Nederlands Organisatie voor Wetenschappelijk Onderzoek (2001), Bodemarchief in behoud en ontwikkeling, De conceptuele grondslagen, Koninklijke Van Gorcum BV, Assen.





NRC (2005), Rijksmuseum 's avonds open voor abonnees, In: NRC Handelsblad, 5 maart 2005, Abonnee Extra pp. 2

OCenW (1999), Nota Belvedere: beleidsnota over de relatie cultuurhistorie en ruimtelijke inrichting.

OCenW (2001), Beleid inzake werelderfgoed.

Pine, J.B., & J.H. Tilmore (1999), The experience economy, Work is theatre and every business a stage, Business School Press, Boston.

Projectbureau Belvedere (2003), De gewenste geschiedenis, Pleidooi voor het Limes-programma, Plantijn Casparie Amsterdam bv, Amsterdam.

Projectbureau Belvedere (2005), Economische waardering cultuurhistorie. Casestudie Tieler en Culemborgerwaard', Utrecht.

Provincie Gelderland (2000), Belvoir, Uitzicht op dynamiek: het cultuurhistorisch beleid van de provincie Gelderland 2001-2004, Arnhem.

Provincie Noord-Brabant (2000), Kookboek cultuurhistorie, kwaliteit als grondslag, 's-Hertogenbosch.

Rensen, S. (2004), Omgaan met archeologisch erfgoed in landschapsarchitectonische ontwerpen, Halen we het onderste boven? Verslag afstudeervak Landschapsarchitectuur, Wageningen Universiteit, Wageningen.

Swyngedouw, E., F. Moulaer & A. Rodriguez (2002), Large Scale Urban Development Projects and Local Governance : from Democratic Urban Planning to Besieged local Governance, in: Geographische Zeitschrift 89, pp. 69-84.

Wilson, A. (2000), The Ukrainians: Unexpected Nation, Yale University Press, New haven, Londen.

Wolfe, M.J. (1999), The entertainment economy: how mege media-forces are transforming our lives, Crown Publishing Group, New York.

Woude, A. van de (2000), Zonder toekomst geen geschiedenis, Een essay over geschiedwetenschap, In: Spiegel Historiae, 2000/10, pp. 397-402.

Zoest, J.G.A. van (1994), Landschapskwaliteit, uitwerking van de kwaliteitscriteria in de nota landschap, Wageningen: DLO-Staring Centrum.



### INTERNETBRONNEN

- < <http://www.arcbv.nl> > archaeological research & consultancy. 15 maart 2005.
- < <http://www.nrc.nl> > 15 maart 2005.
- < [Http://www.pf-kunstbeeld.nl/am\\_voorwoord\\_06\\_2004.htm](Http://www.pf-kunstbeeld.nl/am_voorwoord_06_2004.htm) > 15 maart 2005
- < [http://tijlv.studentenweb.nl/mt/archives/2005/02/update\\_0205\\_ivm.html](http://tijlv.studentenweb.nl/mt/archives/2005/02/update_0205_ivm.html) > 15 maart 2005

### FOTOVERANTWOORDING

- Afbeelding 1. Impressie van de eerste drie workshops
- Afbeelding 2. Impressie van de eerste drie workshops
- Afbeelding 3. Workshop Leudal, bij Staatsbosbeheer
- Afbeelding 4. Wandeling door het Leudal
- Afbeelding 5. Ontwerpsessie bij de ROB te Amersfoort
- Afbeelding 6. Ontwerpsessie bij de ROB te Amersfoort
- Afbeelding 7. Brainstormsessie
- Afbeelding 8. Presentatie
- Afbeelding 9. Bekijken van elkaars ontwerpvoorstellen

- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage
- H. Horlings, H+N+S
- A.T.E. Cruysheer, ADC Heritage



**BIJLAGEN**



## I Projectbeschrijving: 'Ontwerpen aan een vreemd land'

### 1 Op zoek naar de bijzondere kwaliteiten van het archeologisch erfgoed voor het ruimtelijk ontwerp

#### *Doel en inhoud*

In de Nota Belvedere (1999) en de uitgave Ruimtelijk ontwerpen en archeologie (1998) wordt het archeologisch erfgoed omschreven als een waardevolle (inspiratie)bron voor het ruimtelijk ontwerp. Toch komen het archeologisch erfgoed en de vroege cultuurlandschapsgeschiedenis momenteel nauwelijks aan bod in Belvedereprojecten. Daarvoor zijn verschillende oorzaken aanwijsbaar. De historische belangstelling lijkt zich meer en meer te richten op 'jonge thema's', zoals de Tweede Wereldoorlog en de Wederopbouw. Dit is tevens herkenbaar in de interesse voor het erfgoed van stad en land, waarin industrieel erfgoed, het erfgoed uit oorlogstijd, de naoorlogse stad en oral history hoog op de agenda staan. Het verre verleden lijkt aan onze aandacht te ontsnappen. Een tweede oorzaak is de onbekendheid met de bijzondere kwaliteiten van het archeologisch erfgoed. Archeologische landschapsrelicten zijn per definitie weinig manifest, zeker in vergelijking met architectuur- en stedenbouwhistorische waarden. De kwaliteiten van het archeologisch erfgoed schuilen dan ook in andere kenmerken dan zichtbaarheid. Archeologische sporen en structuren zijn de producten van premoderne samenlevingen, die het Nederlandse landschap ooit inrichtten op basis van wereldbeelden, principes en culturele repertoires die fundamenteel verschilden van de onze. Het archeologisch erfgoed heeft daardoor bij uitstek het vermogen om te contrasteren, te differentiëren en diepe gelaagdheden te tonen. Archeologen zijn er tot dusverre nauwelijks in geslaagd om deze kwaliteit van het archeologisch erfgoed op een begrijpelijke en aantrekkelijke manier over te brengen aan derden, zoals ontwerpers en beleidsmakers. Daardoor is 'ontwerpen met archeologie' in hoofdzaak beperkt gebleven tot standaardoplossingen, met name patronen in bestratingen en schoolpleinen, het 'uitsparen' van archeologische terreinen als parken en tuinen, en het markeren van monumenten met kunstobjecten. Een uitzondering vormt het onlangs gestarte Limes-project. Het Romeinse erfgoed dat daarin centraal staat, kan in veel opzichten echter niet als representatief worden beschouwd voor het archeologisch erfgoed van Nederland, en daardoor evenmin voor de 'ontwerpkwaliteiten' die schuilgaan in de relicten van de pre- en vroeghistorische cultuurlandschappen van Nederland.

Het project 'Ontwerpen aan een vreemd land' heeft de intentie om de vroegste geschiedenis van het Nederlandse landschap (weer) op de agenda van Belvedere te plaatsen. Het wil onderzoeken hoe het archeologisch erfgoed aantrekkelijk en bruikbaar kan worden gemaakt voor architecten, landschapsarchitecten, stedenbouwkundigen en beleidsmakers. De 'andere' en 'vreemde' werelden waarbinnen de vroegste cultuurlandschappen hun vorm, functie en betekenis verkregen, krijgen daarbij bijzondere aandacht. Om deze reden wordt in het voorgestelde project uitgegaan van een brede definitie van 'cultuurhistorie', namelijk als het geheel van culturele waarden, sociaal-economische ontwikkelingen en rituele gebruiken zich in het premoderne verleden uitdrukten in het landschap. Verwacht wordt dat met deze werkwijze de zeggingskracht van het archeologisch erfgoed voor ontwerpers aanzienlijk kan worden vergroot.

Het project zal niet resulteren in een handboek voor ontwerpers, noch in een beschrijving van modules of een lijst met 'spelregels'. Nadruk ligt op het uitstippelen van nieuwe denkrichtingen. In het project zal met uiteenlopende middelen worden getracht bovengenoemd aspect (het 'vreemde' en 'andere' van het verleden) expliciet te maken, en de waarde ervan voor het ontwerp te benoemen en illustreren: [1] ontwerpers en archeologen/historici zullen in kleine teams van



gedachten wisselen over de bijzondere karaktertrekken en kwaliteiten van het archeologisch erfgoed, naar aanleiding van een beperkt aantal stellingen. [2] ontwerpers, archeologen/historici en essayisten worden benaderd voor het schrijven van inspirerende en uitdagende opstellen, waarin de bijzondere karaktertrekken en kwaliteiten van het archeologisch erfgoed worden vertaald naar het ruimtelijk ontwerp. Van de genodigden hebben enkelen deel genomen aan de discussies. [3] bestaande voorbeelden van 'ontwerpen met archeologie' worden -op basis van de uitkomsten van de discussies en de essays- kritisch geëvalueerd. [4] ontwerpers en archeologen/historici selecteren gezamenlijk een klein aantal plekken of landschappen, waarin het 'ontwerpen aan een vreemd land' het meest tot zijn recht zou kunnen komen, en werken daarvoor enkele ideeën uit in de vorm van verhalen en schetsen. [5] De meest tot de verbeelding sprekende resultaten (essays, ideeën en schetsen) worden gebundeld in boekvorm.

De verworven inzichten zullen worden verspreid door [a] studenten van ontwerp- en erfgoedopleidingen te laten participeren in alle bovengenoemde stappen, [b] door de resultaten van het project op te nemen in het curriculum van relevante masteropleidingen, [c] door participatie van deelnemers aan het Limes-project aan het hier voorgestelde project, en [d] door verspreiding van het boek onder vakgenoten (ontwerpers, erfgoedexperts en beleidsmakers).

## **2        *Werkplan***

Het werkplan gaat uit van een aantal stappen. Elke stap wordt afgerond met een beknopte rapportage. De volgende stappen worden onderscheiden:

### **I        VERKENNING**

Het project start met een bijeenkomst van het projectteam (ADC-Heritage met de Raad van Wijzen). Tijdens deze bijeenkomst en enkele vervolgbijeenkomsten worden besproken/vastgesteld: aanleiding & probleemstelling; uitgangspunten en stellingen voor de sessies & debatten; eerste lijst van ontwerpvoorbeelden en literatuur voor evaluaties; opzet/vorm van de bijeenkomsten; lijst met suggesties voor deelnemers/auteurs. Daarna volgt overleg met het Projectbureau Belvedere en het Limes-project. Op grond hiervan vindt zonodig bijstelling van doel en opzet van het project plaats. Tevens wordt een definitieve lijst van te benaderen projectdeelnemers opgesteld.

### **II        DEBAT EN IDEEËNVORMING**

Drie workshops (dagbijeenkomsten). Naar aanleiding van korte presentaties en teksten/literatuur (zowel visies als ervaringen/voorbeelden) zullen telkens ten minste 4 ontwerpers, 5 historici/archeologen, 5 (geselecteerde) studenten van erfgoedopleidingen en 5 (geselecteerde) studenten van ontwerpopleidingen zich buigen over de stellingen, en uiteindelijk over het formuleren van geschikte benaderingen voor 'ontwerpen aan een vreemd land'. Tevens worden bij deze gelegenheid suggesties verzameld voor de essays.

### **III        ESSAYS**

Minimaal vijf essays, waarvan twee door een archeoloog/historicus, twee door een ontwerper en één door een auteur met een nader te bepalen achtergrond/expertise (bijv. cultuurfilosofie, economische/sociale geografie, culturele antropologie/etnologie, belevingsonderzoek).



#### IV CASUÏSTIEK

Twee bijeenkomsten over voorbeelden – reeds uitgevoerd en `fictief', waarin de uitkomsten van II en II worden gebruikt ter toetsing/evaluatie. Deelnemers: alle participanten aan II en III. Presentaties over de voorbeelden deels door gasten.

#### IV AFRONDING

Afsluitende bijeenkomst projectteam. Daarbij [a] Agenda redactie van de bundel; [b] Bijeenkomst met docenten van erfgoed- en ontwerpopleidingen om het thema te continueren in de opleidingen (mogelijkheid van inpassing in het curriculum; Opleidingsnetwerk Belvedere i.o.). Daartoe afspraken maken.

In overleg met de Wijzen en het Projectbureau Belvedere worden de mogelijkheden verkend voor verspreiding van de verworven inzichten middels internetsites. Daarvan zal dan gebruik worden gemaakt van de bestaande websites van ADC-heritage, ROB, Vrije Universiteit (Archeologie; Erfgoed Studies), Universiteit Utrecht (Ruimtelijke Wetenschappen) en Projectbureau Belvedere.



## II Voorbeelden van Belvedereprojecten met een archeologische invalshoek

1 *Verborgten terreinen* - 2001, afgerond in 2003. Organisatie Provincie Groningen.

In dit project is een inventarisatie verricht naar de borgterreinen waarbij de eigenaren gevraagd is naar interesse voor herstel en nieuwe mogelijkheden voor toerisme en recreatie. De bevindingen zijn in een rapport vastgelegd, waarin 55 terreinen zijn opgenomen. Eveneens is er een vermarkttingsplan voor de borgterreinen opgesteld.

2 *De West-Brabantse Waterlinie* - 2001, afgerond in 2004. Gemeente Bergen op Zoom, Bureau Bouw en Wonen.

De in het convenant vastgelegde doelstelling is het beter in beeld brengen van de West Brabantse Waterlinie als geheel en de te onderscheiden onderdelen daarvan alsmede het verbeteren van de beleving van de cultuurhistorische waarde, de landschappelijke en ecologische kwaliteit en het recreatieve gebruik; en een en ander door partijen te bevorderen via te concretiseren "samenhangende" beheer- en ontwikkelingsplannen.

3 *Belvedere en de geschiedenis van de groene ruimte* - 2001, afgerond in 2003. Nederlands Agronomisch Historisch Instituut.

Dit project beoogt een bijdrage te leveren aan de cultuurplanologische discussie vanuit het vak geschiedenis. Zeven historici uit Groningen en Wageningen hebben daartoe een essay geschreven; één algemeen probleemstellend stuk en zes bijdragen over de ruimtelijke gevolgen van een bepaalde historische ontwikkeling. Zij zijn daarbij begonnen aan de andere kant dan in vele cultuurhistorische projecten gebruikelijk is. Er is niet uitgegaan van een bepaald ruimtelijk object of een specifieke ruimtelijke structuur en vervolgens geprobeerd vast te stellen wat daarvan de historische achtergrond is. De historische ontwikkelingen zelf zijn daarentegen centraal gesteld, en pas daarna is gekeken of, en zo ja welke, ruimtelijke weerslag deze hebben gekregen. De resultaten van het project zijn gepubliceerd in *Historia Agriculturae* 33.

4 *Vestingwerken en parkeren in de Bossche binnenstad: Versterkt Den Bosch* - 2001, afgerond in 2002. Gemeente 's-Hertogenbosch, Stadsbedrijven.

Dit project richt zich op het realiseren van benodigde restauratie- en herstelwerkzaamheden, zodat de vestingwerken weer zichtbaar en beleefbaar worden voor de inwoners van de stad, voor zowel bezoekers als toeristen.

5 *Kasteellandschap Asten: Oude Wortels, Nieuwe Tradities. Behoud door ontwikkeling* - 2002, afgerond in 2004. Stichting Behoud Kasteelerfgoed Asten.

Met dit project wordt gestreefd naar het herstel van de oude bouwkundige en landschappelijke relatie tussen het kasteel in Asten en zijn omgeving. De samenhang tussen beide is gedurende de afgelopen decennia steeds meer in de verdrinking geraakt als gevolg van verstedelijking, glastuinbouw en intensieve landbouw. Eén van de betrokkenen:



“In dit proces schoot de betrokkenheid van de Astenaar bij het kasteel duidelijk tekort. Ondanks het feit dat het hier gaat om hét monument en dé identiteitsdrager van Asten, blijft de kasteelruïne voor veel mensen, zelfs uit de nabije omgeving, onbekend en daardoor onbemind.”

6 *Treden in ruimte en tijd* - 2002, afgerond in 2004. Bilan, Interdisciplinair onderzoeksbureau.

Het doel van dit project is een methodiek te ontwikkelen om de cultuurhistorische potentie van een stedelijke omgeving op wijk- en straatniveau te visualiseren. Daarin zal de cultuurhistorische gelaagdheid van de stad een duidelijke plaats moeten krijgen

7 *Archeolandschap Drenthe* - 2003, lopend. Noord-Nederlands Bureau voor Toerisme.

In dit project wordt onderzocht in hoeverre het prehistorische Archeolandschap mogelijkheden biedt als (Europees) thema om het archeologische erfgoed van Drenthe internationaal op de kaart te zetten, maar ook ingezet kan worden in het kader van cultuurtoerisme.

8 *Investeren in het Zuid-Limburgse cultuurlandschap* - 2003, lopend. Provincie Limburg.

Doel van dit project is het ontwerpen van het toekomstige landschap van Zuid-Limburg en zo een gestage achteruitgang van landschappelijke kwaliteit tegengaan. Bij de ontwikkeling van dit plan is cultuurhistorie de richtinggevende inspiratiebron.

9 *Cultuurhistorie als kader en inspiratiebron: operationalisering CHS voor inrichting en beheer* - 2003, lopend. Zuid-Hollands Landschap.

Het Streekplan en andere onderdelen van het gebiedsgerichte beleid, zoals de provinciale Cultuurhistorische Hoofd Structuur (CHS), vormen het kader waartegen gemeentelijke bestemmingsplannen en bepaalde andere voornemens met betrekking tot ruimtelijke ingrepen door de provincie worden getoetst. De laatste jaren wordt al in toenemende mate het aspect cultuurhistorie (waaronder archeologie) bij de provinciale toetsing betrokken. In het nieuwe bestel zullen de meeste provincies hierop naar verwachting nog meer sturing gaan geven.

10 *Nieuwe kijk op oude dorpen* - 2004, lopend. Noord Peil Landschapsarchitecten.

Het ontwerponderzoek beoogt een ‘Nieuwe kijk op (oude) dorpen’. Doel van dit onderzoek is de totstandkoming van een ideeënboek waarin ontwerpvoorstellen en strategieën worden aangedragen voor nieuwe ruimtelijke dorpsstructuren op basis van de aanwezige cultuurhistorische rijkdom in Zuidwest Friesland.





### III Samenvatting onderzoek en enquête Archeologisch erfgoed in de Ruimtelijke Ordening

#### 1 Onderzoek

Het onderzoek richtte zich op het gebruik van archeologisch erfgoed in de ruimtelijke ordening. Het werd in de periode maart - oktober 2005 uitgevoerd door Dianne Boelmans en Judith Wijnands, beide (inmiddels oud-) studenten Planologie van de Universiteit Utrecht. Het onderzoek maakte deel uit van hun scriptie naar hetzelfde onderwerp, tegelijk liepen de studenten stage bij ADC Heritage, bureau voor erfgoedplanning.

De centrale vraag van het onderzoek luidt:

Op welke manier kan het archeologisch erfgoed beter bruikbaar en hanteerbaar worden gemaakt in de plan- en beleidsvorming voor (landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen, zodat het een adequate plaats inneemt in het plan- en uitvoeringsproces?

De disciplines die in de onderzoeksvraag genoemd worden, zijn gekozen omdat zij in hun werkzaamheden te maken (kunnen) hebben met archeologisch erfgoed. De vragen die wij ons gesteld hebben om de onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden, zijn:

1. Welk beeld hebben de vier disciplines van archeologisch erfgoed;
2. Welke ontwikkeling heeft het gebruik van archeologisch erfgoed de afgelopen jaren doorgemaakt;
3. Welke knelpunten worden ervaren bij het gebruik van archeologisch erfgoed;
4. Welke gevolgen heeft dit en welke verbeterpunten worden door de vier disciplines aangedragen om het gebruik van archeologisch erfgoed in de ruimtelijke inrichting te vergemakkelijken?

In deze samenvatting zijn bovenstaande vragen, de deelvragen, eerst voor de doelgroep als geheel en vervolgens per discipline beantwoord. Voor de beantwoording van alle deelvragen is gebruik gemaakt van onze onderzoeksresultaten, tegen de achtergrond van onze vakliteraire verkenning. Tot slot is de onderzoeksvraag voor de doelgroep als geheel beantwoord.

In totaal zijn er 1.200 vragenlijsten verzonden: 300 naar iedere discipline. Gebleken is dat niet iedere vragenlijst is aangekomen bij de onderzoekseenheid. Echter, van de 1.200 vragenlijsten, zijn er 140 niet bij de onderzoekseenheid terechtgekomen. Oorzaak hiervoor kan zijn dat het emailadres onjuist is overgenomen, het adres niet meer bestaat of de mailbox van dit adres te vol zit en daardoor geen nieuwe e-mails kan ontvangen. Vervolgens bleek niet iedere ingevulde vragenlijst bruikbaar, bijvoorbeeld doordat de respondent nooit met archeologisch erfgoed had gewerkt, of dat de respondent niet binnen onze doelgroep viel (bijvoorbeeld planeconoom). Uiteindelijke respons was 30,6%. De respons van elke discipline is niet even groot geweest. Dit is te zien in onderstaande tabel (figuur 1). Omdat het aantal respondenten per discipline niet even groot was, zou, wanneer er een gemiddelde voor de doelgroep wordt gesteld, een van de disciplines zwaarder wegen en daarmee een stempel drukken op het gemiddelde. Om dit te voorkomen hebben we steeds voor het gemiddelde van de doelgroep gewogen. Dit houdt in dat voor elke discipline een zelfde aandeel wordt genomen voor dit gemiddelde. Elke discipline weegt daardoor even zwaar mee



in het doelgroepgemiddelde. Het *doelgroep*gemiddelde verschilt daarom van het *onderzoek*gemiddelde. Omdat met het doelgroepgemiddelde uitspraken kunnen worden gedaan over de gehele populatie, hanteren wij het doelgroepgemiddelde.

Driekwart van de doelgroep, (landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen, heeft in zijn werkzaamheden wel eens te maken gehad met archeologisch erfgoed (76,8%). Dit deel van de doelgroep vormt de basis van ons onderzoek; hun antwoorden zijn geanalyseerd.

*Welk beeld heeft de doelgroep ((landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen) van archeologisch erfgoed?*

Het algehele beeld dat de doelgroep heeft van archeologisch erfgoed is positief. 76,2% van de doelgroep geeft aan archeologisch erfgoed interessant te vinden. De (landschaps-)architecten scoren het hoogst; 91,9% zegt archeologisch erfgoed interessant te vinden.

Het door de doelgroep meest gegeven antwoord is 'ik vind archeologisch erfgoed interessant en gebruik het daarom zo mogelijk' (63,9%).

*Welke ontwikkeling heeft het gebruik van archeologisch erfgoed de afgelopen jaren doorgemaakt?*

68,5% van de doelgroep is van mening dat het gebruik van archeologisch erfgoed de afgelopen jaren is toegenomen. Mogelijke oorzaak hiervoor is de toegenomen aandacht voor het verleden in het algemeen, en de rol van cultuurhistorie in beleidsnota's in het bijzonder.

12,1% van de doelgroep vindt het gebruik van archeologisch erfgoed gelijk is gebleven. Deze groep respondenten werkte mogelijk al voor de algehele toename van aandacht voor het verleden met archeologie en ervaart daardoor weinig verandering in het gebruik van archeologisch erfgoed. Een andere mogelijkheid is dat deze groep geen verandering ervaart, omdat zij niet actief met de huidige trend van meer aandacht voor het verleden meegaan; ze maakten weinig gebruik van archeologisch erfgoed en doen dat nog steeds niet.

*Welke knelpunten worden vanuit de praktijk ervaren door de doelgroep, wanneer zij te maken heeft met archeologisch erfgoed?*

De drie voornaamste knelpunten die door de doelgroep worden ervaren zijn de kosten in geld (22,2%), onduidelijke wetgeving (12,6%) en kosten in tijd (11,4%). Elke discipline heeft kosten in geld als voornaamste knelpunt gekozen. De onduidelijke wetgeving is het tweede belangrijke knelpunt voor de doelgroep. De beleidsmakers en -medewerkers en de planologen hebben dit knelpunt ook op de tweede plaats staan.

De kosten in tijd is het derde belangrijke knelpunt voor de doelgroep. Bij de (landschaps-)architecten en stedenbouwkundigen staat dit knelpunt op de tweede plaats.

Op de vierde en vijfde plaats staan 'archeologisch erfgoed als beperkende factor' (9,6%) en 'tekort aan informatie, kennisgebrek' (8,4%).

*Wat zijn de gevolgen van deze knelpunten voor het plan- en uitvoeringsproces?*

Doordat de wetgeving omtrent archeologisch erfgoed als onduidelijk wordt ervaren, verzanden veel plannen in



oeverloze procedures. De doorlooptijd van de procedures neemt toe, waardoor de andere twee belangrijke knelpunten ontstaan: hoge kosten in zowel tijd als geld.

Omdat de disciplines een tekort ervaren aan informatie, gaan ze hiervoor te raden bij archeologische bureaus/instellingen (63,9%) en werken ze mogelijk samen met deze archeologische bureaus/instellingen (69,8%). Dit resulteert in een hoge prijs (tijd en geld) die betaald moet worden om duidelijkheid te scheppen. Aan de andere kant blijkt, dat wanneer de doelgroep samenwerkt met archeologische bureaus/instellingen, zij het resultaat hoger waarderen.

*Welke verbeterpunten worden door de doelgroep aangedragen om het gebruik van archeologisch erfgoed in de ruimtelijke inrichting te vergemakkelijken?*

Uit ons onderzoek blijkt dat er de nodige aanmerkingen zijn op het huidige gebruik van archeologisch erfgoed. Dit vraagt om aanpassingen: verbeterpunten.

Allereerst vindt de doelgroep dat informatie beter beschikbaar gemaakt moet worden (32,9%). Dit kan hand in hand gaan met het tweede verbeterpunt: nauwere samenwerking met andere organisaties (21,3%). Ten derde vindt de doelgroep dat de wetgeving omtrent archeologisch erfgoed verduidelijkt moet worden (15,4%). Een van de respondenten pleitte voor een minder gedetailleerde wetgeving. De huidige wetgeving wordt als chaotisch ervaren, waardoor de doelgroep problemen heeft met de interpretatie hiervan. Een beknoptere wetgeving kan de toepassing ervan eenvoudiger en eenduidiger maken. Resultaat hiervan zou kunnen zijn dat de kosten, zowel in tijd als in geld, afnemen: bij een duidelijke wetgeving kan immers volgens een bepaald patroon gewerkt worden wat tijd (en daarmee geld) bespaart. Dit voorkomt tevens dat archeologie (te) laat in het planproces wordt betrokken waardoor aanpassingen niet meer (of tegen zeer hoge kosten) mogelijk zijn.

## **2 Beantwoording van de onderzoeksvraag**

Aan de hand van de deelvragen, kan de onderzoeksvraag van deze scriptie worden beantwoord. De onderzoeksvraag die we ons aan het begin van ons onderzoek hebben gesteld, is als volgt:

*Op welke manier kan archeologisch erfgoed beter bruikbaar en hanteerbaar worden gemaakt in de plan- en beleidsvorming voor (landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen, zodat het een adequate plaats inneemt in het plan- en uitvoeringsproces?*

Aangezien het grootste deel van de doelgroep, disciplines die in hun werkzaamheden wel eens met archeologisch erfgoed te maken heeft ((landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen), een positief beeld heeft van archeologisch erfgoed en het daarom zo mogelijk gebruikt in het ontwerp of plan, is het van belang het erfgoed beter bruikbaar en hanteerbaar te maken. Een andere reden hiervoor is dat archeologisch erfgoed een trend doormaakt van toenemend gebruik in de ruimtelijke inrichting. De oorzaak hiervoor is dat men steeds meer op zoek is naar het verleden, naar zijn wortels van bestaan en dat archeologie met de implementatie van het Verdrag van Malta in het gemeentelijk beleid een vaste plek in gaat nemen.

Het gebruik van archeologisch erfgoed kan beter bruikbaar en hanteerbaar worden gemaakt door het verduidelijken



van de wetgeving daaromtrent. Er zou één nationaal beleid geformuleerd moeten worden waarin duidelijk en beknopt beschreven staat op welke manier er omgegaan dient te worden met archeologisch erfgoed. In dit beleid moet verplicht worden gesteld dat er bij de ontwikkeling van een bouwlocatie in het eerste stadium (nog voordat er een planontwerp is gemaakt) onderzoek wordt gedaan naar de mogelijke archeologische betekenissen aldaar. Wanneer al in het eerste stadium van de planvorming duidelijk is wat de archeologische betekenis van het plangebied is, kan hier van het begin af aan rekening mee worden gehouden in het ontwerp. Dit kan niet begrote kosten (tijd en geld) drukken, die gemaakt worden om het plan te herzien.

Onderdeel van het nationale beleid, zou een algemeen stappenplan van het plan- en uitvoeringsproces moeten zijn, waarbij in het beginstadium van de planvorming archeologisch erfgoed wordt meegenomen. Wanneer de ontwikkelingslocatie van archeologische betekenis is, biedt dit stappenplan houvast tijdens het doorlopen van het planproces. Ook als het ontwikkelingsgebied niet van archeologische betekenis is, kan dit algemene stappenplan (dat specifiekere dan de CHER, van betekenis is voor de archeologie) worden gebruikt. Zo is het mogelijk dat wanneer blijkt dat het plangebied van hoge natuurwaarde is, dit stappenplan ook hier een uitkomst biedt. Het stappenplan biedt namelijk een houvast bij het vormen van een plan voor gebieden met bijzondere eigenschappen die behouden en/of benut dienen te worden.

Andere verbeterpunten zijn het beter beschikbaar maken van informatie en het nauwer samenwerken met andere organisaties. Elke discipline geeft aan deze factoren als belangrijke verbeterpunten te zien. Deze twee verbeterpunten liggen in het verlengde van elkaar. Door het bevorderen van zowel onderlinge samenwerking als het samenwerken met archeologische bureaus/instellingen, wordt meer informatie beter beschikbaar. KICH laat zien dat dit mogelijk is door zijn nieuwe informatiedatabase van cultuurhistorische informatie toegankelijk te maken voor zowel beroepsmatig als niet beroepsmatig geïnteresseerden. Bovendien blijkt uit ons onderzoek dat het resultaat van het gebruik van archeologisch erfgoed in een ruimtelijk ontwerp, hoger gewaardeerd wordt wanneer er wordt samengewerkt met archeologische bureaus/instellingen.

Tot slot lijkt het ons raadzaam om archeologie en cultuurhistorie in alle opleidingen die zich bezig houden met ruimtelijk ontwerpen, aan de orde te stellen. Op die manier raakt de student al tijdens zijn opleiding bekend met het spanningsveld tussen ruimtelijke ontwikkeling en mogelijkheden voor het gebruik van het erfgoed en niet pas wanneer hij er in de praktijk mee te maken krijgt. Omdat de student hierdoor al basiskennis over het onderwerp heeft, zal hij na afronding van zijn opleiding in zijn werkzaamheden beter voorbereid zijn op de omgang met archeologie en cultuurhistorie.

### **3 Aanbeveling**

Op welke manier kan het archeologisch erfgoed beter bruikbaar en hanteerbaar worden gemaakt in de plan- en beleidsvorming voor (landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen, zodat het een adequate plaats inneemt in het plan- en uitvoeringsproces?

- Beter beschikbaar maken van informatie.
- Meer en nauwer (interdisciplinair) samenwerken.



- Duidelijkere wetgeving omtrent (het gebruik van) archeologisch erfgoed. Een nationaal beleid.
- *Kans*: door vroegtijdige scholing en het uitwisselen van kennis opgedaan in de praktijk en kennis opgedaan door samenwerking met andere organisaties, wordt een breed informatienetwerk gevormd waar iedereen aan bijdraagt en iedereen uit kan putten.
- *Kans*: stappenplan ontwikkelen van het plan- en uitvoeringsproces, waarbij in het beginstadium van de planvorming archeologisch erfgoed wordt meegenomen.

#### *(Landschaps-)architecten*

91,9% van de (landschaps-)architecten heeft een positief beeld van archeologisch erfgoed. Met dit percentage scoren zij het hoogst van de vier disciplines. Het meest genoemd is de antwoordcategorie *'archeologisch erfgoed: interessant en gebruik het daarom zo mogelijk'*. Van de disciplines die zijn onderzocht, scoorden de (landschaps-)architecten in deze categorie het hoogst; 77,3% gebruikt het archeologisch erfgoed zo mogelijk. Bovendien heeft geen enkele (landschaps-)architect aangegeven archeologisch erfgoed niet interessant te vinden. Dit in tegenstelling tot de andere disciplines. Het gebruik van archeologisch erfgoed is volgens 71,1% van de (landschaps-)architecten toegenomen. De andere disciplines zien deze ontwikkeling ook, echter, de (landschaps)architecten geven minder dan de andere disciplines aan dat het gebruik gelijk is gebleven (3,7%).

De knelpunten die (landschaps-)architecten ervaren wanneer zij in de praktijk te maken hebben met archeologisch erfgoed, komen vrijwel overeen met de knelpunten die de doelgroep als geheel ervaart. Waar de doelgroep onduidelijke wetgeving op de tweede, en kosten (tijd) op de derde plaats heeft staan, hebben de (landschaps-)architecten dat andersom. Als de belangrijkste knelpunten zien zij respectievelijk kosten in geld, kosten in tijd, onduidelijke wetgeving en archeologisch erfgoed als beperkende factor (gedeelde derde plaats). Het gebruik van archeologisch erfgoed lijdt onder deze knelpunten. Door de onduidelijke wetgeving gaat tijd en in het verlengde daarvan geld verloren. Bovendien vinden de (landschaps-)architecten archeologisch erfgoed een beperkende factor; het belemmert hen in hun werkzaamheden.

Het beter beschikbaar maken van informatie (36,9%) zien de (landschaps-)architecten als belangrijkste verbeterpunt om het gebruik van archeologisch erfgoed te vergemakkelijken, gevolgd door nauwere samenwerking met andere organisaties (21,4%) en een duidelijkere wetgeving (8,3%). De drie belangrijkste verbeterpunten van de (landschaps-)architecten komen overeen met de drie belangrijkste verbeterpunten van de doelgroep als geheel.

#### *Stedenbouwkundigen*

Na het percentage (landschaps-)architecten, is het percentage stedenbouwkundigen dat een positief beeld heeft van archeologisch erfgoed het grootst. 78,5% vindt archeologisch erfgoed interessant. Ook bij hen is de categorie *'archeologisch erfgoed: interessant en gebruik het daarom zo mogelijk'* het grootst (73,6%). Slechts 1,2% geeft aan archeologisch erfgoed niet interessant te vinden.

Het gebruik van archeologisch erfgoed is volgens 66,1% van de stedenbouwkundigen toegenomen. Dit komt overeen met de algehele trend van toegenomen gebruik van archeologisch erfgoed. Wat echter afwijkt, is dat de stedenbouwkundigen, vaker dan de andere disciplines, aangeven dat het gebruik van archeologisch erfgoed gelijk is gebleven (16,1%). Dit betekent dat dit deel van de discipline de trend van toenemend gebruik niet volgt. Oorzaak hiervoor kan zijn dat de stedenbouwkundigen archeologisch erfgoed al langere tijd gebruiken en dus niet mee doen



met de trend van *toenemend* gebruik.

De stedenbouwkundigen zien de kosten in geld als belangrijkste knelpunt (18,0%). Zij scoren op dit knelpunt echter lager dan de andere disciplines. Na de kosten in geld, worden de kosten in tijd gezien als belangrijkste knelpunt (15,7%). Binnen deze categorie scoren zij hoger dan de andere drie disciplines. Op de derde plaats staat het knelpunt *'archeologisch erfgoed is een beperkende factor'* (11,2%). Deze drie knelpunten kunnen ertoe leiden dat de stedenbouwkundigen zich beperkt voelen in hun handelen; ze zeggen te beschikken over te weinig middelen (geld en tijd) en ondervinden bovendien hinder van het archeologisch erfgoed dat hen beperkt in hun handelen.

Als belangrijkste verbeterpunten om het gebruik van archeologisch erfgoed te vergemakkelijken, hebben de stedenbouwkundigen het beter beschikbaar maken van informatie (35,5%) en het nauwer samenwerken met andere organisaties (25,8%) aangegeven. Op de derde plaats staat een duidelijkere wetgeving (11,0%). Net als bij de (landschaps-)architecten, komen de drie belangrijkste verbeterpunten van de stedenbouwkundigen overeen met de drie belangrijkste verbeterpunten van de doelgroep als geheel.

#### *Beleidsmakers, beleidsmedewerkers*

Ook binnen deze discipline overheerst een positief beeld van archeologisch erfgoed (69,2%). De categorie *'archeologisch erfgoed: interessant en gebruik het daarom zo mogelijk'* scoort ook in deze discipline het hoogst (56,4%). Het gebruik van archeologisch erfgoed is volgens de beleidsmakers en -medewerkers toegenomen (65,1%). Een klein deel van deze discipline (14,3%) geeft aan dat het gebruik hetzelfde is gebleven.

Als belangrijkste knelpunten ervaren de beleidsmakers en -medewerkers de kosten in geld (31,0%), de onduidelijke wetgeving (17,2%) en tegenstrijdige belangen (8,0%). Op de eerste twee knelpunten scoren ze hoger dan de andere drie disciplines. Door de onduidelijke wetgeving kunnen beleidsmakers en -medewerkers geen overzichtelijke procedure doorlopen, wat kan leiden tot fouten en daarmee tot onnodige kosten in geld. Bovendien vertragen tegenstrijdige belangen het planproces.

De belangrijkste verbeterpunten van de beleidsmakers en -medewerkers om het gebruik van archeologisch erfgoed te vergemakkelijken, wijken als enige af van de belangrijkste verbeterpunten van de doelgroep als geheel. Waar de andere disciplines en de doelgroep als geheel een nauwere samenwerking met andere organisaties op de tweede, en duidelijkere wetgeving op de derde plaats hebben staan, hebben de beleidsmakers en -medewerkers dat andersom. Op de eerste plaats hebben zij echter wel, net zoals de anderen, het beter beschikbaar maken van informatie (26,7%). Het tweede belangrijkste verbeterpunt is duidelijkere wetgeving (23,8%), het derde nauwere samenwerking met andere organisaties (18,3%).

#### *Planologen*

Hoewel in mindere mate dan de andere disciplines, heeft ook het grootste deel van de planologen een positief beeld van archeologisch erfgoed (65,2%). 45,7% van de planologen zegt archeologisch erfgoed interessant te vinden en gebruikt het daarom zo mogelijk. Veel meer dan de andere disciplines geven de planologen aan dat zij archeologisch erfgoed interessant vinden, maar niet weten hoe ze het kunnen gebruiken (15,1%).

Het gebruik van archeologisch erfgoed is volgens de meeste planologen toegenomen (71,8%). Dit aandeel is groter dan bij de andere disciplines.

Van alle disciplines geven de planologen het meest aan knelpunten bij het gebruik van archeologisch erfgoed te



ervaren (71,1%); respectievelijk kosten in geld (20,3%), onduidelijke wetgeving (16,9%) en een tekort aan informatie, kennisgebrek (13,6%). Hoewel meer dan de andere disciplines, geeft een kleine groep planologen aan dat ze archeologen te behoudend vinden (10,2%). Dit knelpunt staat op vier in de rij van knelpunten ervaren door de doelgroep (4,4%). Het gevolg van de knelpunten die de planologen ervaren, is dat door de vele onduidelijkheden (wetgeving en informatie) zij zich genoodzaakt voelen informatie in te winnen bij archeologische bureaus/instellingen: 76,1% van de planologen heeft de laatste keer dat zij met archeologisch erfgoed werkte, informatie ingewonnen bij archeologische bureaus/instellingen. Dit verhoogt de kosten.

De planologen zien betere beschikbaarheid van informatie (32,4%), nauwere samenwerking met andere organisaties (19,6%) en een duidelijkere wetgeving (18,6%) als belangrijkste verbeterpunten om het gebruik van archeologisch erfgoed te vergemakkelijken. De drie belangrijkste verbeterpunten van planologen komen overeen met de drie belangrijkste verbeterpunten van de doelgroep als geheel.

***Totale doelgroep*** ((landschaps-)architecten, stedenbouwkundigen, beleidsmakers en -medewerkers en planologen)

Om uitspraken te kunnen doen over de gehele groep, zijn de antwoorden van de afzonderlijke disciplines gewogen. Niet elke discipline had evenveel respondenten waardoor de invloed hiervan ongelijk zou zijn. Door weging is dit verschil opgeheven.

**Beeld:**

De doelgroep heeft een positief beeld van archeologisch erfgoed (76,2%).

De grootste categorie is 'interessant en gebruik het daarom zo mogelijk' (63,9%).

Slechts 3,0% van de doelgroep heeft een negatief beeld van archeologisch erfgoed.

**Ontwikkeling:**

Het gebruik van archeologisch erfgoed is volgens het grootste deel van de doelgroep toegenomen (68,5%). Deze uitkomst strookt met de algehele trend van een toenemend gebruik van archeologisch erfgoed.

12,1% zegt dat het gebruik gelijk is gebleven.

**Knelpunten:**

Bijna tweederde van de doelgroep ervaart knelpunten (65,6%).

Het belangrijkste knelpunt is de kosten in geld (22,2%).

Het tweede en derde belangrijke knelpunt worden duidelijk minder genoemd: onduidelijke wetgeving (12,6%) en kosten in tijd (11,4%).

**Verbeterpunten:**

Om het gebruik van archeologisch erfgoed te vergemakkelijken, heeft de doelgroep als voornaamste verbeterpunt het beter beschikbaar maken van informatie (32,9%) genoemd.

Ook het nauwer samenwerken met andere organisaties (21,3%) en een duidelijkere wetgeving (15,4%) zouden het gebruik kunnen vergemakkelijken.



#### IV Doelstellingen Workshops Vreemd Land, juni/juli 2005

Het integreren van archeologisch erfgoed in nieuwe ruimtelijke opgaven is een lastige opgave. Op kleine schaal vindt er bij dergelijke opgaven uitwisseling plaats tussen ontwerpers en archeologen/historici. Hoewel dit als winstpunt gezien kan worden, biedt het nog geen garantie op een kwaliteitsvol ontwerp, waarin alle betrokken partijen zich kunnen vinden. In deze workshops willen we daarom ontwerpers op intellectueel niveau (i.t.t. op creatief/ontwerpend niveau) met archeologen en historici van gedachten laten wisselen over de mogelijkheden voor de koppeling tussen archeologie en ontwerp. De workshops richten zich dus op een studieopdracht i.p.v. op een concrete ontwerpopdracht voor één specifieke opdrachtgever. Het doel hiervan is te komen tot meer algemeen toepasbare denkrichtingen voor dergelijke opgaven. We analyseren tijdens de workshops de denkprocessen van de verschillende partijen om niet alleen gefundeerd uitspraken te kunnen doen over de wenselijkheid van samenwerking, maar ook over de ideale inrichting van het samenwerkingsproces.

Na wat inleidingen op het onderwerp vindt deze uitwisseling plaats aan de hand van discussie in kleine groepjes met een gerichte opdracht. Vragen hierbij zijn o.a.:

Waarom zou je überhaupt erfgoed willen gebruiken bij ontwerpogaven en wat is dan de programmatische context waarbinnen dit gebeurt? Wordt er met deze combinatie bijvoorbeeld gestreefd naar het geven van informatie, het aantrekken van bezoekers of alleen het tevreden stellen van belangen?

Wat zijn huidige denkrichtingen? Hoe lopen die uiteen en in hoeverre hangen deze af van de programmatische context?

Wat is er bijvoorbeeld tegen letterlijke reconstructie of helemaal niets doen? Welke resultaten zijn goed en welke niet?

Hoe moet de informatievoorziening verlopen? Welk soort kaartmateriaal heb je als ontwerper nodig om aan de slag te gaan met het archeologisch erfgoed en hoe kunnen opdrachtgevers of archeologen/historici dat aanleveren? Geeft de onlangs gelanceerde website KICH voldoende en handzame informatie?

Wat zijn de mogelijkheden van het ontwerp bij de positionering van het archeologisch erfgoed? Staat het in een ontwerp verbeelden van erfgoed gelijk aan een 'tentoonstelling in de buitenlucht' of voegt het daadwerkelijk iets toe aan de kwaliteit van het ontwerp? Op welke manieren kan dat dan?

Hoe is door archeologen/historici een kwalificatie te maken van het aanwezige archeologisch erfgoed en hoe is achteraf toetsbaar of deze elementen op een goede manier zijn verwerkt?

Tijdens deze intellectuele uitwisseling wordt van de deelnemers wellicht een andere rol gevraagd dan die ze normaalgesproken innemen. Van ontwerpers wordt gevraagd zich te bezinnen op een onderwerp waarvan ze (nog) weinig weten, en dit nog voordat er een concrete ontwerpvrage en een specifieke omschrijving van een opdrachtgever ligt. Zij zijn dus als het ware tijdens deze workshops hun eigen opdrachtgever. Van archeologen/historici wordt gevraagd hun voorkeuren duidelijk te legitimeren, zich open te stellen voor de denkprocessen van de ontwerpende disciplines en wellicht op een andere manier dan voorheen informatie aan te reiken. Bovendien zal tijdens de workshops inbreng geleverd worden door personen met waarschijnlijk weer andere invalshoeken, zoals tentoonstellingsmakers en studenten van erfgoedopleidingen.





Tijdens de tweede dag, waarvoor ten behoeve van de daadkracht de groep in twee groepen (en dagen) gesplitst zal worden, zullen we de ervaringen van dag 1 gebruiken bij een aantal (bestaande of fictieve) praktijkcases. Voor zover de cases reeds afgerond zijn zullen we deze analyseren wat betreft het proces en het resultaat. Vervolgens gaan de groepen zelf met de cases aan de slag. Het gaat daarbij om de vraag: hoe kom je met wetenschappelijke kennis via een ontwerp naar de inrichting van een gebied? Daarbij zal gevraagd worden de persoonlijke denkprocessen te 'notuleren', om te kunnen analyseren door welke keuzen en motivaties de deelnemers zich tijdens het proces hebben laten leiden en tot welke resultaten ze daarmee gekomen zijn.



## V Verslag bijeenkomst Raad van Wijzen 14 april 2005

De resultaten van het gesprek en de verschillende schriftelijke reacties hebben hun weerslag gevonden in bijgevoegde (aangescherpte) opzet voor de workshops. Verder zijn de volgende onderwerpen tijdens het gesprek aan bod gekomen:

1. Het kwaliteitsbegrip in de archeologie. De bovengrondse monumentenzorg gaat uit van een zekere rangorde van belangrijkheid: een monument is bijzonder omdat het bijvoorbeeld zeldzaam is, omdat het op die plek een bepaalde functie heeft (gehad) of omdat het van een bepaalde architect is. In de archeologie vindt een dergelijke selectie in principe niet plaats: al het archeologische erfgoed is waardevol, totdat het tegendeel blijkt. Dit is het lastige bij de integratie van archeologisch erfgoed en ontwerp: het inzicht in de waarde van het erfgoed komt pas wanneer er onderzoek is gedaan. En dat onderzoek wordt meestal pas gedaan als daar een concrete aanleiding voor is in de vorm van een bouwplan. En dan komt dat inzicht dus te laat om nog volwaardig meegewogen te worden in de ruimtelijke ontwikkeling. Er zal door archeologen (in de vorm van bv. de ROB) meer duidelijkheid moeten komen over wat precies waarom belangrijk is. Deze behoefte zal tijdens de workshops gespecificeerd worden.
2. Hiermee samenhangend is ook de vraag: wanneer een opdrachtgever verlangt dat er 'iets' met het archeologisch (of cultuurhistorisch) erfgoed in het ontwerp gedaan wordt, hoever terug in de geschiedenis moet de ontwerper dan gaan om zijn inspiratie te halen? Ontwerpers zijn veelal niet gewend aan tijdsdimensies van eeuwen te denken. Bovendien komt dan het selectievraagstuk weer aan de orde: welk tijdperk is belangrijker/interessanter? Bijvoorbeeld: zijn de vondsten uit de prehistorie interessanter of is er over de middeleeuwse geschiedenis een spannender verhaal te vertellen en biedt dat daarom meer kansen?
3. De meeste Belvedere-projecten spelen zich af op het snijvlak van vormgeving en het vertellen van een verhaal. Het archeologisch erfgoed leent zich wat minder voor een zuivere ontwerpogave, omdat het meestal niet zichtbaar is en ontwerpers bij deze opgaven dus vaak gedwongen worden te werken met een archeologische verwachtingskaart. Archeologen zullen in de toekomst veel meer aan de vertaling van hun vak in verhalen en vormen moeten werken. In dit verband is ook de suggestie gedaan om tentoonstellingsontwerpers uit te nodigen voor de workshops, zodat de museale verbeelding (wel bedoeld als op de plek zelf, dus niet persé in een museum) van het archeologisch erfgoed ook als optie aan bod zal komen.
4. Het vormgeven van een verhaal wordt gemakkelijker wanneer de lange lijnen in het verhaal zichtbaar gemaakt worden, m.a.w. wanneer de geschiedenis doorgetrokken wordt naar het heden. Bv. de Limes in vergelijking met de verdedigingslijnen van de Duitsers in W.O. II of de geschiedenis van de (plek van de) Dom in Utrecht en hoe deze in het huidige gebouw nog steeds doorloopt.
5. Het is belangrijk eerst vanuit de plek en haar karakteristieken te werken voordat er naar de precieze opdrachtformulering gekeken wordt. Het gaat er dan om het 'vreemde' karakter van de verre geschiedenis te bewaren, zonder er als ontwerper van af te blijven. Er mag dus juist een interpretatie gegeven worden en



een standpunt ingenomen worden. De ontwerper kan reconstrueren, contrasteren door het eigentijdse te benadrukken of zelfs alleen maar de randvoorwaarden voor een ervaring vormgeven, m.a.w. het is ook een uitdaging voor de ontwerper om de bezoeker te laten bewegen door het landschap waar iets te zien is. Dit aspect van de opgave is in eerste instantie misschien nog belangrijker dan welke periode uit de geschiedenis belicht wordt of welke verschijningsvorm gekozen wordt. Dergelijke inzichten moeten ook uit de workshops blijken.

Als laatste is besloten voorafgaand aan de workshops met een aantal ontwerpers de invulling van het programma nader te bespreken.



## **VI Belvedereproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land'** **Planning en Inhoud Workshops 24 juni en 29 juni of 01 juli**

Hieronder volgt de planning en inhoud voor de workshops ten behoeve van het Belvedereproject 'Ontwerpen aan een Vreemd Land'. Het project is een samenwerkingsverband tussen de Vrije Universiteit en ADC Heritage, bureau voor erfgoedplanning.

### *Over Belvedere*

Belvedere staat voor een ontwikkelingsgerichte benadering van cultuurhistorie. Het is een nieuwe denk- en werkwijze die cultuurhistorie en (landschappelijke) identiteit als uitgangspunt en inspiratiebron neemt voor de ruimtelijke inrichting van Nederland. Het doel is tweeledig: verbetering van de kwaliteit van de leefomgeving en behoud van het cultureel erfgoed. Het credo van Belvedere is dan ook 'behoud door ontwikkeling'. Belvedere is een initiatief van de ministeries van LNV, OCW, VROM en V&W.

### *Over het project 'Ontwerpen aan een Vreemd Land'*

Dit Belvedereproject handelt over de vraagstelling hoe om te gaan met archeologisch erfgoed ten aanzien van (ruimtelijk) ontwerp. Dus hoe het verre, onzichtbare en veelal weinig tastbare verleden in het huidige landschap vorm (en inhoud?) te laten krijgen. Centraal element binnen het project wordt gevormd door de workshops. Het ligt in de bedoeling de resultaten van deze workshops, evenals enkele essays, op te nemen in een publicatie.

### *Over de Workshops*

Het integreren van archeologisch erfgoed in nieuwe ruimtelijke opgaven is een lastige opgave. Op kleine schaal vindt er bij dergelijke opgaven uitwisseling plaats tussen ontwerpers en archeologen/historici. Hoewel dit als winstpunt gezien kan worden, biedt het nog geen garantie op een kwaliteitsvol ontwerp, waarin alle betrokken partijen zich kunnen vinden. In deze workshops willen we daarom ontwerpers met archeologen en historici van gedachten laten wisselen over de mogelijkheden voor de koppeling tussen archeologie en ontwerp. De workshops richten zich dus op een studieopdracht i.p.v. op een concrete ontwerpdracht voor één specifieke opdrachtgever. Het doel hiervan is te komen tot meer algemeen toepasbare denkrichtingen voor dergelijke opgaven. We analyseren tijdens de workshops de denkprocessen van de verschillende partijen om niet alleen gefundeerd uitspraken te kunnen doen over de wenselijkheid van samenwerking, maar ook over de ideale inrichting van dat samenwerkingsproces.

Tijdens deze uitwisseling wordt van de deelnemers wellicht een andere rol gevraagd dan die ze normaalgesproken innemen. Van ontwerpers wordt gevraagd zich te bezinnen op een onderwerp waarvan ze (nog) weinig weten, en dit nog voordat er een concrete ontwerpdracht en een specifieke omschrijving van een opdrachtgever ligt. Zij zijn dus als het ware tijdens deze workshops hun eigen opdrachtgever. Van archeologen/historici wordt gevraagd hun voorkeuren duidelijk te legitimeren, zich open te stellen voor de denkprocessen van de ontwerpende disciplines en wellicht op een andere manier dan voorheen informatie aan te reiken. Bovendien zal tijdens de workshops inbreng geleverd worden door personen met waarschijnlijk weer andere invalshoeken, zoals tentoonstellingsmakers en studenten van erfgoedopleidingen.



Tijdens de tweede dag van de workshop, waarvoor ten behoeve van de daadkracht de groep in twee groepen (en dagen) gesplitst zal worden, zullen de ervaringen van dag 1 gebruikt worden bij een aantal (bestaande of fictieve) praktijkcases. Voor zover de cases afgerond zijn zullen we deze analyseren wat betreft het proces en het resultaat. Vervolgens gaan de groepen zelf met de cases aan de slag. Het gaat daarbij om de vraag: hoe kom je met wetenschappelijke kennis via een ontwerp tot inrichting van een gebied? Daarbij zal gevraagd worden de persoonlijke denkprocessen te 'notuleren', om te kunnen analyseren door welke keuzen en motieven de deelnemers zich tijdens het proces hebben laten leiden en tot welke resultaten ze daarmee gekomen zijn.



## VII Programma's Belvedere Workshops 'Ontwerpen aan een Vreemd Land'

### Workshop 1, vrijdag 24 juni 09.30 – 16.15 uur

#### Locatie

Vrije Universiteit, Amsterdam (hoofdgebouw)

#### Sprekers

Jan Kolen, opleiding Archeologie/Erfgoedstudies, Vrije Universiteit (dagvoorzitter)

Martijn Duineveld, vakgroep Sociale Analyse, Wageningen Universiteit

Catherine Visser, DaF-architecten

#### Programma

09.30-10.00 uur	Inloop met koffie/thee
10.00-10.30 uur	Opening en toelichting project door Jan Kolen
10.30-11.00 uur	Martijn Duineveld: 'Erfgoed, wat moeten we ermee?'
11.00-11.15 uur	Reactie/discussie
11.15-11.30 uur	Koffiepauze
11.30-12.00 uur	Catherine Visser: Limes-Atlas
12.00-12.15 uur	Reactie/discussie
12.15-13.00 uur	Groepsopdrachten 1
13.00-14.00 uur	Lunchpauze
14.00-14.45 uur	Groepsopdrachten 2
14.45-15.30 uur	Groepsopdrachten 3
Groepsgewijze presentaties en algemene discussie met koffie/thee	
16.00 uur	Jan Kolen: slotbeschouwing en afronding
16.15 uur	Einde

#### Onderwerpen groepsopdrachten

Het middagprogramma is gevuld met drie groepsopdrachten. Het is daarbij de bedoeling dat men zich in telkens wisselende samenstellingen gaat buigen over een aantal vragen of stellingen. Hierbij valt te denken aan vragen als: 'Waarom zou je überhaupt erfgoed willen gebruiken bij ontwerpogaven en wat is dan de programmatische context waarbinnen dit gebeurt?' of 'Hoe is door archeologen/historici een kwalificatie te maken van het aanwezige archeologisch erfgoed en hoe is achteraf toetsbaar of deze elementen op een goede manier zijn verwerkt?' Kortom: een heldere reflectie op de werkzaamheden van de verschillende disciplines en de (gewenste) interactie tussen deze disciplines.



**Workshop 2a, woensdag 29 juni**

*Locatie*

Vrije Universiteit, Amsterdam (hoofdgebouw)

*Sprekers*

Jan Kolen, opleiding Archeologie/Erfgoedstudies, Vrije Universiteit (dagvoorzitter)

Edwin Raap, Archeologie (casus Schuytgraaf)

Eelco Rensink, ROB (casus Leudal)

*Programma*

09.15-09.30 uur	Inloop met koffie/thee
09.30-10.00 uur	Opening en dagverloop door Jan Kolen
10.00-10.30 uur	Edwin Raap: ontwerpwedstrijd Schuytgraaf
10.30-11.00 uur	Opdeling in groepen per discipline: analyse aanpak en evaluatie resultaten (plus/minpunten noteren)
11.00-11.15 uur	Koffiepauze
11.15-11.35 uur	Korte presentaties per groep
11.35-12.05 uur	Opdeling in groepen – gemengd – ideeën hoe het anders (beter?) kan. Uitwerken op papier: tekst en eventueel ook tekeningen
12.05-12.25 uur	Korte presentaties per groep
12.25-13.00 uur	Algemene discussie onder leiding van Jan Kolen
13.00-14.00 uur	Lunchpauze
14.00-14.30 uur	Eelco Rensink: steentijdvindplaatsen in het Leudal
14.30-15.00 uur	Opdeling in groepen per discipline: analyse aanpak en evaluatie resultaat (plus/minpunten noteren)
15.00-15.15 uur	Theepauze
15.15-15.35 uur	Korte presentaties per groep
15.35-16.05 uur	Opdeling in groepen – gemengd – ideeën hoe het anders (beter?) kan. Uitwerken op papier: tekst en eventueel ook tekeningen
16.05-16.25 uur	Korte presentaties per groep
16.25-17.00 uur	Algemene discussie, slotbeschouwing en afronding onder leiding van Jan Kolen
17.00-17.30 uur	Afsluitende borrel



### **Workshop 2b, vrijdag 1 juli**

#### *Locatie*

Vrije Universiteit, Amsterdam (hoofdgebouw)

#### *Sprekers*

Koos Bosma, opleiding Architectuurgeschiedenis, Vrije Universiteit (dagvoorzitter)  
 Harma Horlings, H+N+S Landschapsarchitecten (casus Archeolandschap Drenthe)  
 Marc Kocken, ADC Heritage (casus Nittersum)

#### *Programma*

09.15-09.30 uur		Inloop met koffie/thee
09.30-10.00 uur		Opening en dagverloop door Koos Bosma
10.00-10.30 uur		Harma Horlings: Archeolandschap Drenthe
10.30-11.00 uur	Opdeling in groepen per discipline: analyse aanpak en evaluatie resultaat (plus/minpunten noteren)	
11.00-11.15 uur		Koffiepauze
11.15-11.35 uur		Korte presentaties per groep
11.35-12.05 uur	Opdeling in groepen – gemengd – ideeën hoe het anders (beter?) kan. Uitwerken op papier: tekst en eventueel ook tekeningen	
12.25-13.00 uur		Algemene discussie onder leiding van Koos Bosma
13.00-14.00 uur		Lunchpauze
14.00-14.30 uur		Marc Kocken: Borgterrein Nittersum
14.30-15.00 uur	Opdeling in groepen per discipline: analyse aanpak en evaluatie resultaat (plus/minpunten noteren)	
15.00-15.15 uur		Theepauze
15.15-15.35 uur		Korte presentaties per groep
15.35-16.05 uur	Opdeling in groepen – gemengd – ideeën hoe het anders (beter?) kan. Uitwerken op papier: tekst en eventueel ook tekeningen	
16.05-16.25 uur		Korte presentaties per groep
16.25-17.00 uur	Algemene discussie, slotbeschouwing en afronding onder leiding van Koos Bosma	
17.00-17.30 uur		Afsluitende borrel





### VIII Deelnemers en genodigden Workshop 1-3

met vermelding van de dag(en) waarop zij aanwezig waren

#### *Sprekers*

Jan Kolen, Vrije Universiteit (dagvoorzitter)	1, 2a
Koos Bosma, Vrije Universiteit (dagvoorzitter)	2b
Martijn Duineveld, Wageningen Universiteit	1
Catherine Visser, DaF-architecten	1
Edwin Raap, Archeologic	2a
Eelco Rensink, ROB	2a
Harma Horlings, H+N+S Landschapsarchitecten	2b
Marc Kocken, ADC Heritage	1, 2b

#### *Deelnemers*

Sjoerd Cusveller, S@M	1, 2b
Kelvin Wilson, archeologisch illustrator	1, 2a
Judith Korpershoek, architectenbureau K2	1, 2a
Jan-Richard Kikkert, architectenbureau K2	1, 2a
Taco de Bie, Platvorm	1, 2b
Machiel Spaan, M3H	1, 2a
Wim Kloosterboer	1, 2b
Laura Weeber	1, 2b (o.v.b.)
Alexandra Mars, Drents Plateau	1, 2b
Introducee Alexandra Mars prv. Drenthe	1, 2b
Gerard Tichelman, ADC	1, 2a
Monique Eerden, Projectbureau Belvedere	1, 2a (o.v.b.)
Marinus Kooiman, Beek & Kooiman Cultuurhistorie	1, 2b
Dingeman Boogert, ROB	1, 2b (o.v.b.)
Jaap Lengkeek, Wageningen Universiteit	1, 2b

Gijs Bos, student Planologie (UU)  
 Taco Kreeftenberg, student Planologie (UU)  
 Dianne Boelmans, student Planologie (UU)  
 Judith Wijnands, student Planologie (UU)  
 Bob Zanders, student Academie van Bouwkunst, Arnhem  
 Koosjan van der Velden, student Academie van Bouwkunst, Arnhem  
 Seth de Rooij, student Academie van Bouwkunst, Arnhem  
 Wendy van der Torre, student Erfgoedstudies (VU)  
 Chris Meys, student Erfgoedstudies (VU)



Mathijs Witte, student Erfgoedstudies (VU)  
Emil Uriot, student Erfgoedstudies (VU)

*Verslaglegging*

Theo Toebosch, journalist  
Caroline Matla

*Genodigden*

Rita Brons, Stimuleringsfonds voor Architectuur  
Theo Toebosch, journalist  
Endry van Velzen, De Nijl architecten (Raad van Wijzen)

*Organisatie*

Sacha Mudde, ADC Heritage  
Anton Cruysheer, ADC Heritage



## IX Programma workshops Leudal

### **Workshop 1, 7 december 2005, Streekmuseum Leudal, Roggelseweg 58, Haelen**

#### *Programma*

10.00 uur	Ontvangst in naastgelegen restaurant St. Elisabethshof met koffie/thee
10.15 uur	Korte presentatie Eelco Rensink, sector Onderzoek, Rijksdienst voor Oudheidkundig Bodemonderzoek <i>Het archeologisch erfgoed in het Leudal (+specifiek voor de studielocatie)</i>
10.35 uur	Korte presentatie Arjan van der Zee, districtshoofd Peel en Kempen, Staatsbosbeheer <i>Beheersmatige randvoorwaarden voor de opgave</i>
10.45 uur	Luc Korpel, beleidsmedewerker landschap en cultuurhistorie Regio Zuid, Staatsbosbeheer <i>Ontsluiting van de cultuurhistorie in het Leudal (+specifiek voor de studielocatie)</i>
11.00 uur	Vragen
11.15 uur	Vertrek naar veldlocatie
13.00 uur	Lunch in naastgelegen restaurant St. Elisabethshof
14.00 uur	Start ontwerpsessie
16.00 uur	Korte presentaties deelnemers
16.45 uur	Afsluiting met drankje

### **Workshop 2, 15 december 2005, Rijksdienst voor Oudheidkundig Bodemonderzoek, Kerkstraat 1, Amersfoort**

#### *Programma*

10.00 uur	Ontvangst met koffie/thee
10.15 uur	Discussierondje/aanvullende vragen n.a.v. vorige dag
11.00 uur	Voortzetting ontwerpsessie
13.00 uur	Lunch
14.00 uur	Voortzetting ontwerpsessie
16.00 uur	Eindpresentatie deelnemers
17.00 uur	Afsluiting met drankje

#### *Doel van de dagen:*

Een vruchtbare ontwerpsessie door een heldere rolverdeling en een goede samenwerking tussen ontwerpers en archeologen/opdrachtgevers;

Concrete ontwerpvoorstellen voor de studielocatie, passend binnen de ambities en randvoorwaarden van de opdrachtgevers en de omgeving van het Leudal. De archeologen/opdrachtgevers hebben hierbij een ondersteunende/informerende rol;

Een zo nauwkeurig mogelijke beschrijving van het ontwerpproces;

Dit alles resulterend in beeldmateriaal, een beschrijving van de voorstellen en een evaluatie van het proces.



**X Deelnemers workshop Leudal 7 en 15 december 2005**

*'Opdrachtgevers'*

Luc Korpel, Staatsbosbeheer Regio Zuid

Arjan van der Zee, Staatsbosbeheer District Peel en Kempen

Hans Levels, Staatsbosbeheer Beheerseenheid Grootte Peel & Mariapeel

Piet Zeegers, Staatsbosbeheer Beheerseenheid Grootte Peel & Mariapeel

Marjo Montforts, ROB

Eelco Rensink, ROB

*'Ontwerpers'*

Harma Horlings, H+N+S landschapsarchitecten

Judith Korpershoek, Architectenbureau K2

Jan-Richard Kikkert, Architectenbureau K2

Stagiaire

Sjoerd Cusveller, zelfstandig stedenbouwkundige

Daan Bakker, DaF architecten

Machiel Spaan, M3H

Marinus Kooiman, Beek & Kooiman Cultuurhistorie

*'Adviseurs'*

Jan Kolen, VU, vakgroep Archeologie (erfgoedstudies) – alleen 2e dag aanwezig

Koos Bosma, VU, vakgroep Architectuurgeschiedenis (erfgoedstudies) – alleen 2e dag aanwezig

*'Organisatoren'*

Anton Cruysheer, ADC Heritage

Sacha Mudde, ADC Heritage

*'Verslaglegging'*

Paul van der Heijden, Ulpia Tekst Producties



## **XI Opmerkingen n.a.v. workshops Leudal**

1e dag:

Eelco geeft zijn presentatie en daarna als key-words:

- het gaat om oppervlaktevondsten, er zijn dus geen plattegronden o.i.d. gevonden;
- mensen moeten zich bewust worden van historie op de plek. Dus: bewoning, begraving, jacht (niet altijd bos geweest!);
- we concentreren ons voor de opgave op de periode van de jagers/verzamelaars. Dus niet b.v. de Groaveberg;
- subtiliteit is gevraagd van de ontwerpers;
- als hij hier een omgangsvorm (van Heritage) aan zou moeten koppelen, dan zou het 'herinneren en verwijzen' zijn;
- de mensen hadden hier een nomadisch bestaan (mobiel, tijdelijk);

Arjan van der Zee geeft dan de voor hem belangrijke punten aan:

- we gaan nu de ontwerpmogelijkheden verkennen voor deze locatie;
- het gaat hem om het verbeteren (en beschermen) van cultuur- en landschappelijke waarden;
- er is eerst een sectorale kijk geweest op het gebied en als verdieping wordt er nu met een interdisciplinaire aanpak recht gedaan aan de belangenvertegenwoordiging, zoals die hier speelt;
- het specifieke beheer is een aandachtspunt;
- we moeten de financiële gevolgen bekijken;
- hij wil het erfgoed zichtbaar maken voor publiek en tegelijkertijd het landschap leesbaar houden;
- overigens is een deel van de locatie in particulier bezit;
- er zijn ook nog overige natuurwaarden hier aanwezig, zoals de bever.

Luc Korpel voegt hier nog het e.e.a. aan toe; ze wil:

- de cultuurhistorische waarden herstellen en ontwikkelen;
- de geschiedenis van het Leudal vertellen aan de hand van de sterlocaties en de te verkrijgen verbinding daartussen;
- de ensemblewaarde dus voorop stellen (onze locatie is maar een station op de route van het Leudal);
- als doelgroep de cultuurtoerist aanmerken;
- aandacht geven aan samenwerking met andere partijen en gerichte fondsenwerving voor de realisatie van de uitkomsten.

De ontwerpers wisselen met de opdrachtgevers van gedachten en geven aan het einde van de middag een presentatie van de eerste denkbeelden die bij ze opgekomen zijn.

Groep Judith (Jan-Richard, Catherine, Luc, Anton) in steekwoorden:

- ze hebben gefocused op de vuursteenvindplaatsen;
- de steenresten blijven over;



- cultuur van mobiliteit;
- gebruik van beekdal;
- evt. functie moet zich verhouden tot de huidige gebruiker van het Leudal;
- hedendaagse vuurplaatsen met clou's die je leiden naar de volgende;
- reeks van plaatsen kan ook met thema's;
- nieuw geheugen en geschiedenis in de plek zelf;
- aantal jaren=aantal stappen op de route;
- niet-textueel/geen panelen
- uitgraven

Groep Daan (Sjoerd, Marjo, SBB) in steekwoorden:

- eerste met SBB gesprek over wat beheer is;
- reeks van locaties vonden ze erg mooi, die moeten verbonden worden;
- mobiliteit/mobiele elementen, zoals woonwagens;
- tijdelijkheid: gat branden/open plek maken (zoals toen) en telkens weer laten overwoekeren;
- daarop paalkampeerplaatsen (liefst met koepeltentjes!) en zicht naar beekdal open maken voor tentjes;
- wat doen we met de bult (Groaveberg)? Het mooie eraan is juist dat niemand weet waar het voor is, dus dat extra mystificeren d.m.v. verhalen laten vertellen, mythes creëren;
- in museum het hele verhaal vertellen, dus niet in het veld (kan daar bij wijze van spreken ook volstaan met zes cijfers in het bos).

Groep Harma (Marinus, Machiel, Eelco, SBB) in steekwoorden:

- eerst gesproken over doelgroepen;
- landschappelijke dramatisering is nodig op sommige plekken;
- thema's uit de geschiedenis naar het heden vertalen: tijdelijkheid, mobiliteit, jacht, tegenstelling cultuur-natuur;
- hedendaagse vuurplaatsen die sporen achterlaten;
- theater (jaarlijks), paalkampeerplaatsen erop;
- aggregatieveld;
- mobiele opgraafmachine;
- postzegeltjes met afwijkende invulling (vgl. Almere-Hout);
- niet iets wat er altijd is, dat (deels) verdwijnt, maar ook (duurzaam) iets achterlaat.

Algemene opmerkingen na afloop:

- de beheerstechnieken die je hier toch al gebruikt, koppelen aan de ideeën voor de locaties, dat lijkt me mooi (Judith);
- ik vond het woord 'culturele interventie' wel mooi de lading dekken en ook verband houden met de vroegere situatie (Eelco).



2e dag:

Er wordt nog even teruggekomen op de thema's die vorige keer naar voren kwamen:

- mobiliteit;
- relatie met het landschap (dat toen geheel anders was);
- relatie met de route door het Leudal (erfgoedstrategie);
- relatie met de beek, die waarschijnlijk wel van alle tijden is;
- tijdelijkheid.

Dan willen de ontwerpers de ambitie toch nog een keer helder op tafel. Wil je mensen trekken of wil je mensen die er toch al langslopen informeren? En waarom, als het dat laatste is, zou je niet alleen informatiebordjes plaatsen?

De vraag is dus: wie wil je bedienen? Dat maakt tevens uit voor de positie die je met het ontwerp kiest tussen twee uitersten: heel plat of heel abstract.

Judith merkt op dat het haar goed lijkt als vanuit veel verschillende vakgebieden middelen zouden komen om de route duidelijk te maken. B.v. met inheemse boomsoorten route markeren (SBB), amateur-archeologen iets laten organiseren, mythevorming rond gebied creëren door bewoners etc.

Wat iedereen belangrijk vindt in het gebied is water en uitzicht. Er moeten plekken uitgezocht worden in het huidige landschap, waar prettige, goede verblijfsplekken te maken zijn. Anton vindt het als archeoloog echter belangrijk dat er authenticiteit van de plek is. Maar iedereen werpt tegen dat het toch niet bekend is waar de vindplaatsen zich eigenlijk wel en niet bevinden.

Aan het einde van de middag presenteren de drie groepen hun ontwerprichtingen (zie ook materiaal).

Sacha Mudde, 20 december 2005



## **XII Verkorte CV's medewerkers van ADC Heritage**

### ***drs. Marc H.J.M Kocken***

*algemeen directeur*

Marc Kocken (1965) heeft na zijn archeologische opleiding aan de Katholieke Universiteit van Nijmegen (1991) enkele functies bekleed in het bedrijfsleven. In 1994 heeft hij de post-HBO opleiding toeristisch-recreatief management gevolgd aan de Nationale Hogeschool voor Toerisme en Verkeer te Breda, waarna hij enkele jaren als adviseur toerisme en recreatie heeft gewerkt.

Hij heeft zich voornamelijk bezig gehouden met het opstellen en implementeren van toeristisch-recreatieve beleids- en actieplannen en het aanjagen van projecten binnen het thema cultuurtoerisme.

In 1997 is hij voor een jaar als rijksarcheoloog voor de provincie Zeeland aangesteld bij de Rijksdienst voor het Oudheidkundig Bodemonderzoek. In aansluiting hierop heeft hij bij de ROB de functie vervuld van beleidsmedewerker Inrichting & Beheer in de regio Zuid en adviseerde hij overheden, terreinbeherende organisaties en particulieren inzake het behoud, beheer, ontsluiting en ontwikkeling van archeologische monumenten in het stedelijk en landelijk gebied. Met ingang van 1 oktober 2003 is hij als algemeen directeur ADC Heritage BV in dienst getreden bij ADC Archeologisch Diensten Centrum NV en geeft leiding aan het adviesbureau voor erfgoedplanning, ADC Heritage BV.

### ***drs. Sacha Mudde***

*architectuurhistoricus / adviseur*

Sacha Mudde (1976) is eind 2001 afgestudeerd op de afstudeerrichting architectuurgeschiedenis van de studie Kunstgeschiedenis en Archeologie aan de Universiteit van Amsterdam. Vanaf 1 september 2004 was zij in dienst van ADC Heritage, waar zij voornamelijk de architectuurhistorische component binnen projecten voor haar rekening heeft genomen. Per 1 december 2005 heeft Sacha een andere werkkring gevonden, dichterbij huis. Zij zal deel uit blijven maken van het Heritage netwerk en incidenteel op projectbasis worden ingehuurd.

### ***drs. Anton T.E. Cruysheer***

*archeoloog / erfgoedadviseur*

Anton Cruysheer (1975) volgde na zijn opleiding Culturele en Maatschappelijke Vorming aan de Hogeschool van Utrecht de opleiding Archeologie en Prehistorie aan de Vrije Universiteit te Amsterdam, met als onderzoeksvariant Provinciaal Romeinse Archeologie.

In 2002 studeerde hij als eerste en cum laude af op de nieuwe master Cultureel Erfgoed Management. Zijn scriptie-onderzoek had als onderwerp 'Archeologisch Erfgoed en Publiekspresentatie, onderzoek naar de mogelijkheden van Artikel 9 uit het Verdrag van Malta'.

Na zijn studie werkte hij enige tijd voor de Vrije Universiteit als communicatiemedewerker bij een opgravingsproject te Elst, gemeente Overbetuwe.

In 2003 werd hij gevraagd om samen met Evert van Ginkel van TGV Teksten en Presentaties een boek te schrijven over





de presentatiemogelijkheden van de Nederlandse Archeologie, in opdracht van het College voor de Archeologische Kwaliteit. Na een traineeship bij het Archeologisch Diensten Centrum NV, werkt hij sinds eind 2003 als erfgoedadviseur voor het bureau voor erfgoedplanning, ADC Heritage BV.

***dr. Elke Ennen***

*senior adviseur*

Elke Ennen (1966) is in 1994 afgestudeerd als Sociaal Geografe aan de Rijksuniversiteit Groningen. Aansluitend heeft zij aan de Faculteit der Ruimtelijke Wetenschappen, eveneens in Groningen, een promotieonderzoek uitgevoerd. Het doel van de dissertatie was het verkennen van de betekenissen van het stedelijk erfgoed voor binnenstadsbewoners met het achterliggende idee meer inzicht te verkrijgen in erfgoed als instrument voor binnenstedelijk beleid. Na haar promotie (1999) heeft zij als docent/onderzoeker planologie gewerkt aan de Universiteit Utrecht. Daar heeft zij zich verder gespecialiseerd in erfgoedplanning, culturele planologie, planning van openbare ruimtes en (binnen) stedelijk beleid. Met ingang van 1 januari 2006 is zij benoemd als lector Visitor Management aan de NHTV in Breda. Daar houdt zij zich bezig met vraagstukken waarbij het genereren, beheersen en monitoren van bezoekersstromen in vrijetijdsactiviteiten en toerisme centraal staan. Daarnaast is zij sinds 15 november 2005 als senior adviseur verbonden aan het adviesbureau voor erfgoedplanning, ADC Heritage BV.

***drs. Paul van de Heijden***

*adviseur/tekstschrjver*

Paul van der Heijden (1964) volgde de opleiding sociale geografie aan de Katholieke Universiteit Nijmegen (Radboud Universiteit), waar hij in 1990 afstudeerde op het onderwerp regionaal-toeristische geografie. Daarna studeerde hij Educatie en Cultuur bij Hogeschool Arnhem-Nijmegen, waar hij in 1996 afstudeerde. Intussen maakte hij naam als freelance tekstschrjver op cultuurhistorisch terrein. Naast toeristische fiets- en wandelroutes verschenen van zijn hand ook algemene historische publicaties, zoals 'Monumentenboek Bemmelen - Verhalen in steen' en 'Twintig eeuwen Nijmegen'. Daarnaast deed hij onderzoek naar de mogelijke ligging van de Romeinse weg in de Bommelerwaard en was hij acht jaar hoofdredacteur van Westerheem, tijdschrift voor de Nederlandse archeologie. Als partner van ADC Heritage schreef hij meerdere publieksgerichte teksten, variërend van promotiemateriaal voor het Erfgoedplan Overbetuwe tot publieksboeken over een inheems-Romeinse nederzetting in Ellewoutsdijk (Zeeland) en de Romeinse villa in Kerkrade-Holzkuil.