

INTERIEUR IS GESPREK ZONDER WOORDEN MEER RESULTAAT MET MINDER BUDGET



Door Irene Müller

Multifunctionele accommodaties¹ (MFA's) moeten rendabeler, de exploitatiekosten moeten omlaag en de opbrengsten omhoog. Daarom worden ze verhuurd of anderszins gedeeld met verschillende partijen, publiek of privaat. MFA's herbergen uiteenlopende en wisselende functies en moeten dus flexibel ingericht zijn. Vandaar de begrippen 'multifunctioneel' en 'accommodatie'. Die begrippen zeggen niet zoveel. Dit kan leiden tot neutrale gebouwen zonder eigenschappen. Tegelijkertijd moeten ze de bewoners en andere gebruikers bevallen; ze moeten mooi of interessant zijn, zowel programmatisch als ruimtelijk. Mooi en interessant staat vaak op gespannen voet met flexibel en neutraal. Daar gaat dit essay over. Interieur biedt een sleutel om deze paradox op te lossen. Bovendien. Met het interieur kan je meer resultaat behalen voor minder budget!



buurtcentrum De Kwekerij

¹ in dit artikel wordt MFA als overkoepelend begrip gehanteerd voor alle maatschappelijke centra met ene publiek karakter; dit zijn wijkcentra, brede scholen, Kulturhusen, woonzorgcentra enzovoort.



bibliotheek Vianen

MFA's moeten inspelen op de wereld van morgen. Maar de toekomst is grillig. Begrippen als 'samen', 'ontmoeten' en 'sociaal', die doorgaans tot de kerndoelen van elke MFA horen, zijn aan slijtage onderhevig. Thans draait het om 'werk', 'emancipatie' en 'ondernemerschap'. En morgen zullen weer nieuwe doelen in de mode raken. Hoe speel je voortdurend in op deze veranderende omstandigheden?

Denk daarbij vaker aan het interieur. Je hoeft geen grootschalige verbouwingen of nieuwbouw te plegen om maatschappelijk vastgoed weer smoel te geven en mensen zich thuis te laten voelen. Het interieur kan mee veranderen met nieuwe inzichten en nieuw gebruik. Andersom kan het nadenken over interieur ook nieuwe inzichten opleveren over wat mensen willen en kunnen; over wat ze doen en laten in de openbare ruimte.



pilot werkplekken justitie

Ervaringen in de openbare ruimte bepalen in hoge mate hoe mensen de 'publieke zaak' ervaren en invullen. Sociale media hebben het publieke debat gedemocratiseerd, dat is geweldig. Maar voor je het weet verdampt die publieke zaak tot een debatwedstrijd. Maatschappelijk vastgoed kan de publieke zaak een fysieke plek geven, waar mensen 'in het echt' dingen voor elkaar kunnen doen. Eigentijdse vormen van netwerken, wederkerigheid, arbeidsdeling, openbaarheid, die de (sociale) media modelleren, kunnen in en MFA op een prettige, veilige manier waar worden - of juist niet. "Waar?" vraagt in het Nederlands zowel naar de waarheid als naar de plek.

En wat heeft dit met interieurontwerp te maken? Interieur staat dicht bij de mensen, mensen kunnen het veranderen en zich eigen maken. Je kan 'opstellingen' maken voor publieke zaken en dingen uitproberen. Een interieur staat minder vast dan een gebouw en geeft toch een thuisgevoel. Met interieur kan je een gesprek zonder woorden voeren over wat en hoe openbare ruimte zou kunnen zijn.



WAT (JE MET) INTERIEUR KAN DOEN

Mooi maken

Interieur kan een MFA maken en breken. Met interieur kan je ongemakken van het gebouw corrigeren of zelfs leuk maken. Je kijkt samen met opdrachtgever en gebruikers wat er in de toekomst moet gebeuren en uitgestraald worden, en je kijkt naar de kwaliteiten van het gebouw. Soms passen gebouw en eisen niet zo goed bij elkaar, of vinden de gebruikers het gebouw maar lelijk. Vaak is het toch mogelijk, met nog niet eens heel dure ingrepen op interieurniveau, het gebouw bruikbaar en mooi te maken voor het toekomstig gebruik. Soms moet je lelijke dingen verstoppen, maar vaak kan je de ongemakken of lelijkheden laten zien en in het ontwerp ombuigen tot voordelen.



mediatheek Nova College

Meeleven

Interieur kan flexibel inspelen op vernieuwingen en veranderingen in organisatie en beleid. Interieur speelt op het raakvlak van verandering en ruimte. Als ontwerper wil je dan weten, wat er in de organisatie omgaat, wat de toekomstplannen zijn, welke kant het opgaat, en welke maatschappelijke rol de organisatie vervult.

Interieur 'leert en denkt' langer mee, dan een gebouw, dat nu eenmaal staat. Er kan in een interieur altijd nog wat bij of af. Je kan het naar je hand zetten.

Met interieur kan je mensen heel blij en trots maken. Goed en participatief ontworpen werkomgevingen dringen bijvoorbeeld ziekteverzuim terug. Een mooi interieur versterkt gastheerschap en eigenaarschap.

Veranderen

Interieur heeft invloed op gedrag en gedachten van mensen. Door kleine hoogteverschillen, flexibele afschermingen en licht kan je plekken geborgen of meer dynamisch maken. Op plekken die er ongewoon uitzien, doen mensen graag een keer wat anders, op archetypische plekken met symbolische objecten voelen mensen zich thuis. De schaal van een plek doet wat met het gevoel van invloed en verantwoordelijkheid. Kleuren, materiaal en details werken op het gemoed en wekken associaties.

Uitproberen

Met eenvoudige interieurelementen kan je verschillende proefopstellingen maken, en zo werkvormen, ervaringen, vormen van 'openbaar' uitproberen en realiseren. Je kan als het ware een ruimtelijk gesprek voeren over publieke zaken, door te kijken hoe verschillende opstellingen werken.

Mensen betrekken

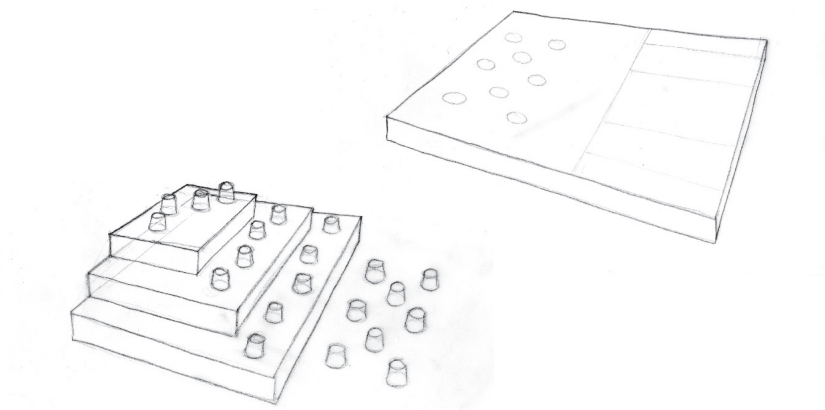
Je kan binnen een leuk interieurontwerp zaken zelf of gefaseerd doen, en daarmee bewoners, jongeren, vrijwilligers, medewerkers, ondernemers activeren en binden. Je kan



met scholen of sociale werkplaatsen samenwerken of inrichtingsevenementen voor de wijk maken.

Nog even blijven

Door het interieur aan te pakken, kan je nog even blijven zitten in een gebouw, waar de organisatie eigenlijk uitgegroeid is, dat verouderd, lelijk of 'op' is. Soms gebeurt het zo-
waar dat een gebouw, waar iedereen vreselijk op uitgekeken is, 5 of 10 jaar later monument wordt.

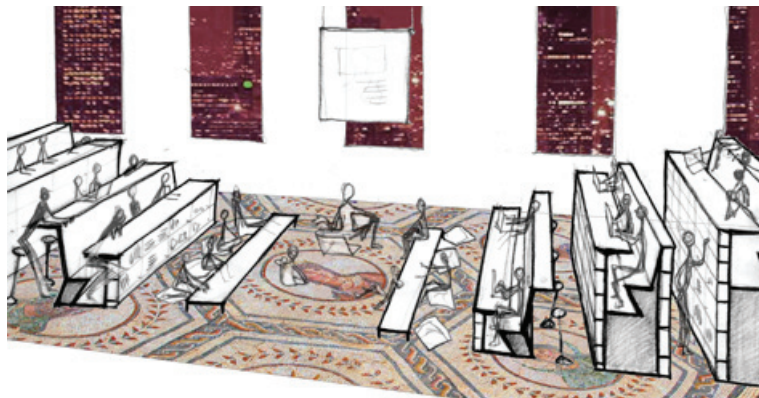


Ook voor weinig geld

Een interieur kost minder dan nieuw gebouw, en brengt veel op. Low budget ontwerpen en materialen kunnen vaak beter tegen een stootje dan duur en chique. Ze verouderen mooi, wanneer historie en gebruikssporen onderdeel worden van ontwerp en plek.

DE DRIE KRACHTEN VAN INTERIEUR

Interieur werkt in op gedrag van mensen, organisaties en de maatschappij. Deze werking is samengesteld uit met drie wezenlijke krachten: de facilitaire, de normatieve en de katalyserende kracht.



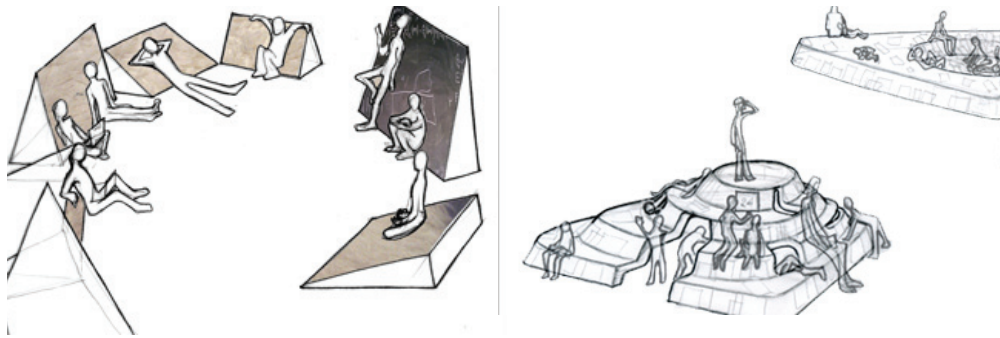
Facilitair: 'form follows function', esthetica doet onder voor nut en noodzaak.

Soms moet een interieur of plek vooral functioneel zijn. De handelingen die er plaatsvinden, moeten stilletjes, makkelijk, ongestoord, efficiënt kunnen plaatsvinden. Dat kan zijn, omdat de technische, hygiënische of juridische eisen heel hoog zijn, omdat er toch (bijna) nooit iemand komt, of omdat er zaken plaatsvinden, die secundair zijn, en toch noodzakelijk en dus gesmeerd moeten lopen. Het kan ook een kwestie van smaak zijn, dat alles op functie gericht is, zonder verspilling. Een facilitair interieur hoeft geen aandacht te trekken. Het dient, het werkt, het is wat het is, op een facilitaire plek.



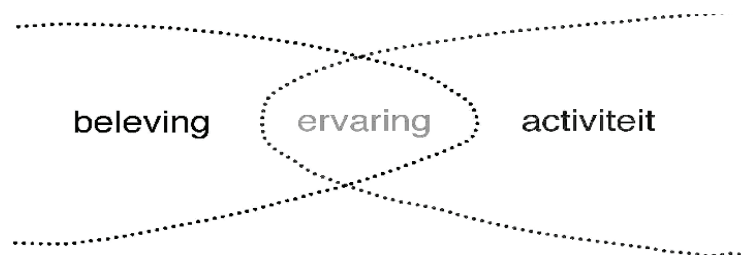
Normatief: ruimte bepaalt ervaring en denken, esthetica volgt heersende smaak.

Sommige interieurs moeten vooral duidelijk maken, wat hier aan de hand is, wat waar is, wie het voor het zeggen heeft, of wie waar hoort. Een normatief interieur werkt bevestigend, het voelt vertrouwd. Als je op een schoolplein lijnen aanbrengt, die peuters van grotere kinderen en pubers scheiden, houden die zich daaraan. De normatieve kracht 'schrijft' ruimtelijke gewoonten in lichaam en geest. Als een ruimte vooral normatieve kracht moet ontplooien, kan je hem het beste overeenkomstig de smaak van de meeste mensen inrichten, en dan vooral de mensen, die het op die plek voor het zeggen hebben. Op een normatieve plek ga je niet over smaak twisten. Het is er mooi.



Katalyserend: ontwerp jaagt veranderingen aan; esthetica is onderwerp van gesprek en daad.

Een interieur kan ook verandering teweeg brengen. In denken, doen, ervaren en zijn. Zo'n verandering vindt al plaats op het moment, dat mensen over een nieuwe plek, gebouw of inrichting praten. Mensen stellen zich dan voor hoe zij iets nieuws, iets anders kunnen doen. De ruimte maakt duidelijk hoe het zal zijn of zou kunnen zijn. En dat het echt anders kan. Woorden en beleidskreten zijn makkelijk opgeschreven, maar als het ruimtelijk wordt, wordt het ook lichamelijk en echt. De katalyserende kracht werkt dus al op het moment van de planvorming. Op dat moment kan deze kracht ook gebruikt worden voor organisatieveranderingen. Een katalyserend interieur is bijzonder, anders dan we gewend zijn. Het hoeft niet 'mooi' te zijn in de meest gangbare zin van het woord. Het trekt aandacht, inspireert, en nodigt uit tot een gesprek. Bijvoorbeeld over schoonheid. Hier ontstaan nieuwe vormen van 'mooi'. Het blijft je bij.



Alle drie de krachten werken in principe in alle ruimten en interieurs. Maar meestal is er één meer gevraagd dan de andere. Een laboratorium moet vlekkeloos functioneren; de facilitaire domineert. Een restaurant of theater moet mooi en gastvrij zijn, anders heb je geen zin om te eten, of je netjes te gedragen; de normatieve domineert. Als je welzijn, zorg of onderwijs wilt vernieuwen, dan zoek naar ruimte die mensen uitdaagt om anders te handelen, anders te zijn. Het interieur gaat als het ware mee op die zoektocht. Dan domineert de katalyserende kracht.



PROGRAMMA VAN ERVARINGEN

Om de genoemde krachten aan te roepen is niet zozeer een programma van eisen nodig maar een programma van ervaringen. Zo'n programma vormt de basis van een interessant interieurontwerp. Het beschrijft de ervaringen, activiteiten en belevenissen, die een MFA mogelijk moet maken. Het programma van ervaringen wordt samen met gebruikers en opdrachtgevers uitgewerkt. De doelstellingen van de MFA, vaak vervat in ietwat vage beleidstaal, vertaalt het programma van ervaringen in wat mensen concreet doen, meemaken en leren in de MFA. Door zo te werken, voorkom je, dat je bij het maken van een programma van eisen of een ontwerp gewoon 'meer van hetzelfde' doet. Je kijkt naar de toekomst. Daardoor wordt het ontwerp duurzamer en aantrekkelijker.



Een ervaring is een gebeurtenis die we intens genoeg meemaken, om te onthouden. Een ervaring maakt indruk, heeft invloed. We leren ervan, ontwikkelen ons. We kunnen ook collectieve ervaringen maken en collectief leren. Een ervaring bestaat uit actie én beleving. Beide zijn nodig om een ervaring compleet te maken en haar ontwikkelpotentieel te ontplooiën. Als je alleen maar doet, zonder waar te nemen, leer je niks; als je alleen maar beleeft, zonder te doen en invloed uit te oefenen, blijf je buitenstaander. Interieurontwerp kan je definiëren als het mogelijk maken van ervaringen. Dan wil je weten waar mensen iets nieuws willen ervaren en zichzelf willen veranderen. En waar ze komen om gewoon iets alledaags te doen of iets vertrouwds te beleven. De opgave is om activiteit en beleving in balans te brengen. Het programma van ervaringen is daarvoor de sleutel. (zie ook bijlage).

IRENE MÜLLER OVER ZICHZELF

Sinds 17 jaar ontwerp ik interieurs en plekken in publieke ruimtes en maatschappelijk vastgoed: werkomgevingen, leeromgevingen, leefomgevingen. Geschoold als industrieel ontwerper wil ik steeds weten, waarom zaken mooi en goed gevonden worden door welke mensen en groepen, in welke tijden, onder welke omstandigheden; Welke droom een ontwerp moet vervullen. In de loop der tijd heb ik allerlei methoden ontwikkeld, waarmee ik samen met gebruikers en opdrachtgevers dieperliggende wensen, creativiteit in groepen, de mogelijke toekomst van organisaties aan het licht haal. Om ze in sprekende interieurs te verwerken, die meegaan in nieuwe manieren van werken, leven, leren. Uit een paar daarvan komt dit essay voort.

Al 15 jaar geef ik les in (interieur-) ontwerpen aan verschillende hogescholen, nu bij Artez en HKU.
www.concetta.nu



BIJLAGE

PROGRAMMA VAN ERVARINGEN, SCHETSEN EN INRICHTINGSTIPS VOOR MFA'S

Waarom?

- Abstracte doelstellingen en vage beleidskreten concreet maken in wat mensen komen doen, beleven en ervaren.
- Kijkhulp voor het vinden van sterke en zwakke punten aan gebouw, locatie, interieur.
- Hiërarchie van plekken richt aandacht en middelen naar de belangrijke plekken toe.
- Leidraad voor het (her)ontwerpen van interieur.

Resultaten

Programma van ervaringen

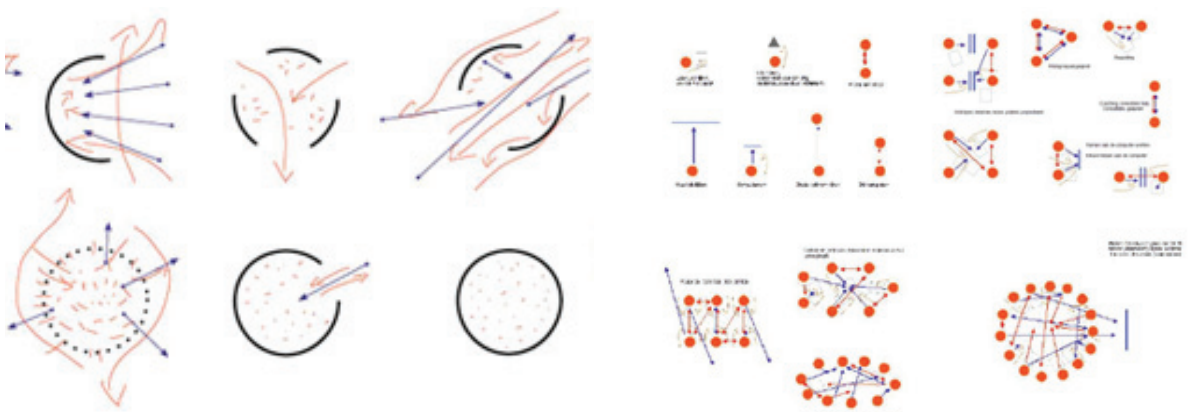
- Overzicht van ervaringen, activiteiten en belevenissen, gekoppeld aan ruimten en plekken.
- Mogelijke nieuwe activiteiten in de MFA
- Lijst met ervaringen en plekken op volgorde van belang, kosten en opbrengsten in brede zin

Analyse van bestaande gebouw

- Kansen en knelpunten in de huidige accommodatie en het huidige interieur
- Toets: zijn de gewenste ervaringen, activiteiten en belevingen nu mogelijk? Zijn daar ruimte en faciliteiten voor, is de sfeer eraan?
- Overzicht van plekken, die interessanter en aantrekkelijker gemaakt kunnen worden

Leidraad voor nieuwe inrichting

- Relatieschema, vlekkenplan, routes
- Tips voor herinrichting
- Schets per plek



Werkwijze

Stap 1. Van doel naar ervaring

- Wat zijn de doelstellingen van MFA?
- Filosofische prelude: biedt ruimte adequate mogelijkheden om die doelstellingen te bereiken?



- Doelstellingen concretiseren naar ervaringen, die sterk genoeg zijn, om mensen bij te blijven en verandering op gang te brengen.
- Ervaringen vertalen naar activiteiten en belevenissen: wat komen mensen doen, wat willen mensen beleven?
- Stilstaan bij: komen de/ze mensen hiervoor echt hun woonkamer uit / achter hun pc vandaan / van straat naar die MFA?
- Welke activiteiten kan je nog aanbieden, om die doelstellingen en ervaringen waar te maken?

Stap 2. Ranglijst en routes

- Ranglijst van ervaringen, activiteiten en belevingen en dus plekken.
- Toetsen: klopt die hiërarchie, voelt die rangorde goed?
- Welke ervaringen / activiteiten / plekken moeten de meeste aandacht van het publiek trekken?
- Welke activiteiten en ervaringen volgen logisch op elkaar -> routekaart
- Budgetten verdelen over die ranglijst: in welke plekken investeren (geld, werk, kunst, inspanningen...)?

Stap 3. Praktische zaken

- Mensenstromen, oriëntatie (observatie)
- Pieken en dalen in productie, activiteiten, bewegingen.
- Wat wordt opgeborgen, beweegt, beheerd?
- Wat moet de ruimte (aan) kunnen? (media, klimaat, bewegingen, technische eisen...)



Stap 4. Van ervaringen naar interieur

- Per plek kijken: zal het 'gewoon' (vertrouwd) of buitengewoon (spannend) worden?
- Per plek kijken of hij vooral gaat faciliteren, bepalen of katalyseren.
- Wat wil je laten zien?
- Hoe zal de sfeer zijn?
- Waaraan zal het interieur herinneren / refereren?
- Welke kleuren, materialen, licht zullen heersen?