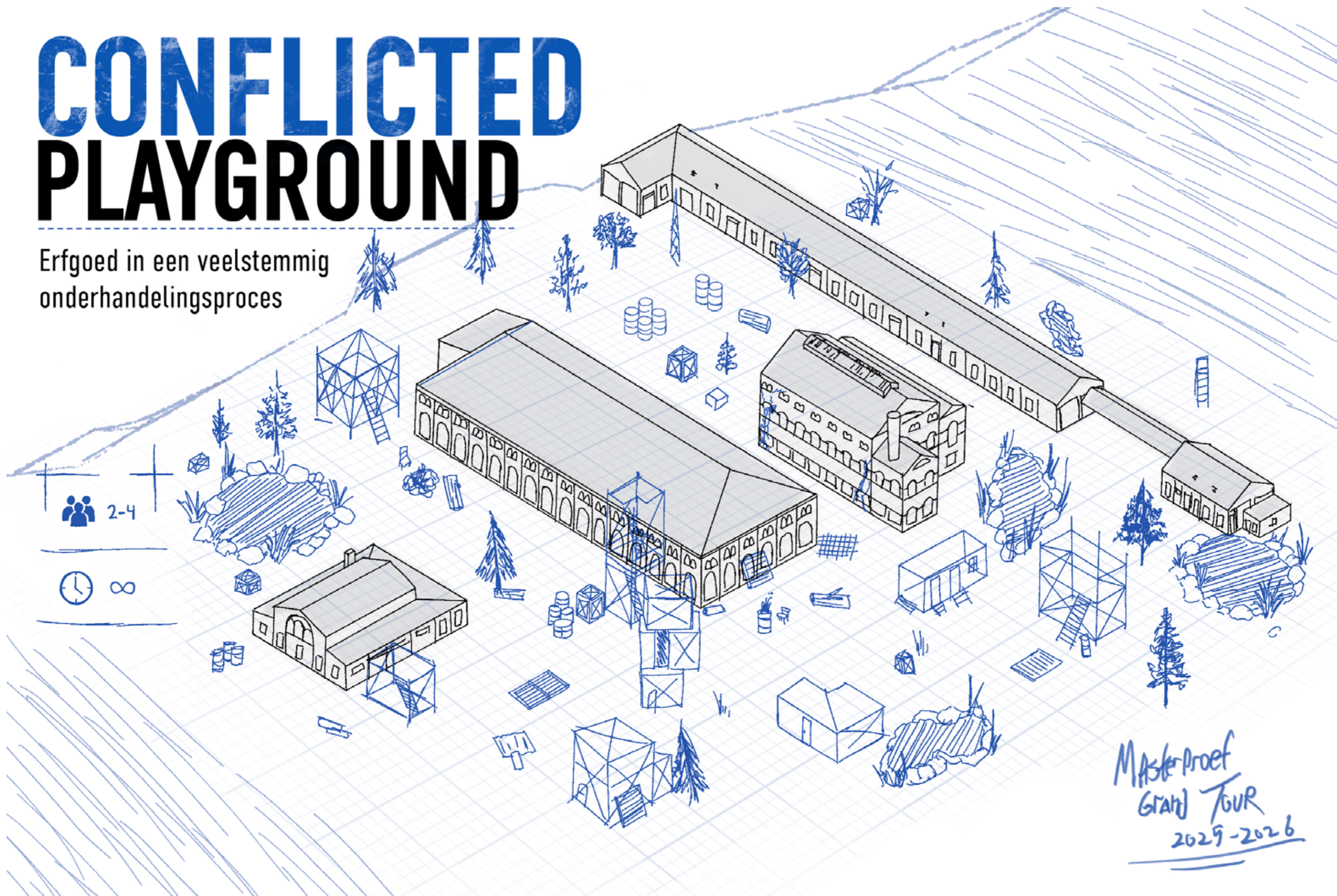


CONFLICTED PLAYGROUND

Erfgoed in een veelstemmig
onderhandelingsproces



2-4

∞

Masterproef
Grand Tour
2025-2026

00 // INHOUD

01 // POSITIONERING

Projectanalyse	07
Positiebepaling	09
Grand Tour - Definitie	11

02 // GRAND TOUR

Japan	15
België	25
Montavoies	35

03 // ONDERZOEK

Subjectief kader	39
Japanse denkbeelden	45
Ontwerpattitude	47

04 // CONTEXT

Archiefmateriaal	53
Site-analyse	63
Inventaris	67

05 // CONCEPT

Conflict	73
Bordspel	75
Parametrie	81

06 // CONCLUSIE

Erfgoedbeleid en -visie	85
Architect-bemiddelaar	87
Het spel als ontwerptool	89

7 // NAWOORD

Reflectie & Dankwoord	93
Bibliografie	96
Afbeeldingenlijst	98

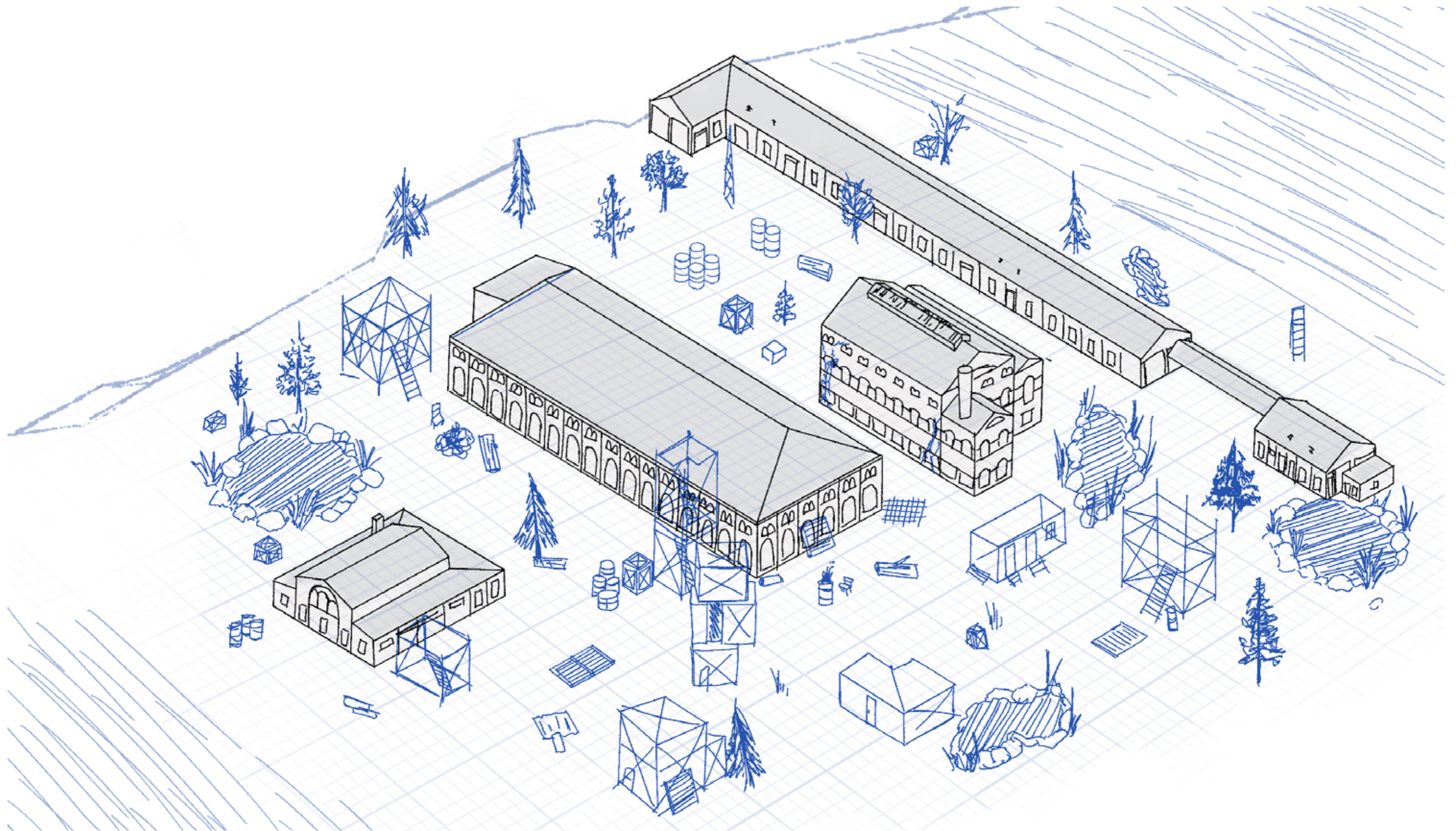


Fig. 0.1: Isometrie die het conflict tussen vier protagonisten weergeeft op Forte-Taille.

Emile Vertriest
Masterproef Grand Tour 2025-2026
KU Leuven Faculteit Architectuur Sint-Lucas Gent
Promotor: Carl Bourgeois | Co-promotor: Hugo Vanneste





Fig. 1.1: Gebroken handgemaakte baksteen met afdruk, 2025

01 // POSITIONERING

Projectanalyse
Positiebepaling
Grand Tour - Definitie



Fig. 1.2: Maquettefoto Masterstudio 'A Promise', 2025

Projectanalyse

“Telkens wanneer je hier een spade in de grond steekt, vind je een baksteen.”

Vertrekkend vanuit deze woorden van de eigenaar, probeerde ik me de schaal en ambities van de voormalige Hasseltse jeneverdistilleerderij in al haar bedrijvigheid voor te stellen. Wat er vandaag nog van overblijft is slechts een ruïne en enkele bakstenen fundamenteën, stille getuigen van een industrieel verleden. De oude bakstenen en kleilagen worden met archeologische precisie uit de achtertuin bevrijd. De teruggewonnen bakstenen transformeren de ruïne tot een werkende baksteenoven, waardoor de slapende schoorsteen weer ontwaakt, samen met de industriële ziel van deze plek.

Langgerekte bakstenen met een kenmerkende afdruk, die hen subtiel onderscheidt van historische metselwerk, ontstaan uit de lokale grond. De gelaagde tuin biedt beschutting aan een nieuwe baksteenconstructie, die op zijn beurt ateliers voor baksteenproductie en een tentoonstellingsruimte huisvest. In deze steenbakkerij wordt met plaatsgebonden baksteen geëxperimenteerd aan de hand van hedendaagse metseltechnieken, die het traditionele Belgische metselwerk zowel eren als uitdagen.

Tijdens deze masterstudio (*‘A Promise’, Ruben Castro en Yannis Igodt*) realiseerde ik me dat ik me graag bezighoud met het scheppen van nieuwe toekomstperspectieven voor oude gebouwen. Daarnaast is het me ook opgevallen dat ik een zekere interesse koester in het ontwerpen van ‘werkplekken’, aangezien ze een programma hebben waarin **ergonomie** en **logica** centraal staan en ik me hier graag over ontferm. Zo heb ik me in mijn bachelorproef ook beziggehouden met het ontwerpen van een houtatelier in een oude stalen hal.

Wat ik hieruit heb geleerd is dat je een project niet zomaar interessanter maakt door het enkel een nieuwe functie te geven; de **site** zelf en de **context** spelen hier ook een belangrijke rol in. Met deze voorbeelden in gedachten typeert mijn ontwerpmethodologie zich dus in de **transformatie** van een oud gebouw naar een plek voor **bedrijvigheid**, vaak gepaard gaand met een provocerende architectuurtaal die het oude gebouw in vraag stelt, zonder afbreuk te doen aan zijn verleden.

Positiebepaling

AEDIFICATOR PERPETUANS

Ik omschrijf mijn huidige visie als die van een **verderbouwend** architect: iemand die niet vertrekt vanuit een *tabula rasa*, maar vanuit de overtuiging dat elke plek reeds een verhaal draagt dat richting geeft aan de toekomst. Mijn overtuiging sluit hier aan bij het principe van *weiterbauen*¹, waarin bouwen wordt gezien als een continu proces: een dialoog tussen wat was, wat is en wat kan worden. Na mijn studies in architectuur heb ik daarom ook de ambitie om me te verdiepen in conservatie, adaptive reuse en erfgoed.

De fascinatie voor **erfgoed**, **traditie** en **vakmanschap** vormt hierin de fundering. Ik heb deze interesses wellicht te danken aan mijn moeder, die archeologe en kunsthistorica is. Die erfelijke nieuwsgierigheid voor geschiedenis heeft me dan ook geprikkeld om in het middelbaar net als haar Latijn en Grieks te studeren. Oude gebouwen lees ik graag als gelaagde verhalen, waarin materiaal, onderzoek en veroudering een bijna archeologische rijkdom blootleggen. Ze vormen een uitnodiging tot **(her-)interpretatie**.

Ik geloof dat mijn houding ten opzichte van architectuur ook voortvloeit uit het bewustzijn van de verantwoordelijkheid die je als architect hebt ten opzichte van het klimaat. **Wereldwijd is ongeveer 1/3 van alle CO2-uitstoot te danken aan de bouwsector**². Architecten van vandaag, morgen én overmorgen hebben daarom de belangrijke taak om dit percentage naar beneden te halen³. In mijn ogen is de beste manier om dat te doen het ‘niet-bouwen’. Zoals RE-ST Architecten hun *missie*⁴ mooi verwoordt: “*Het meest duurzame gebouw is het gebouw dat je niet moet bouwen*”.

In mijn praktijk wil ik daarom voortbouwen in plaats van vervangen, versterken in plaats van wissen, en in dialoog treden zonder te ontkennen. Als een verderbouwend architect in spe zoek ik naar toekomstige vormen die het verleden niet overschrijven, maar ermee in gesprek gaan; zodat architectuur geen lijn van A naar B is, maar een continue **cyclus**.

1 Stuhlmacher, Mechthild. “Weiterbauen.” KU Leuven Faculty of Architecture Blog. Geraadpleegd 18 november 2025. https://www.blog-archkuleuven.be/weiterbauen/?filter_department=28

2 Wubbo Ockels School. “Global Construction Carbon Footprint Set to Double by 2050, Study Warns.” University of Groningen, 2025. <https://www.rug.nl/wubbo-ockels-school/news/2025/global-construction-carbon-footprint-set-to-double-by-2050-study-warns>

3 Kyushu University BeCAT, red. Designing Circularity in Architecture. Door Shohei Shigematsu, Kaoru Suehiro, Hirokazu Suemitsu, Moriko Kira, Yu Momoe et al. Kyoto: Gakugei Publishing, 2025.

4 RE-ST, “Het duurzaamste gebouw is het gebouw dat je niet bouwt,” RE-ST, geraadpleegd 18 november 2025, <https://www.re-st.be/en/article/het-duurzaamste-gebouw-is-het-gebouw-dat-je-niet-bouwt>



Fig. 1.4: Foto's van wandelingen in Akizuki (Asakura), Kyushu Japan. (27/01/2026-07/02/2026)

Grand Tour - Definitie

Met mijn voorgaande analyse en bepaling in het achterhoofd richt ik mij op een aantal thema's die me op mijn soloreis kunnen sturen. Concreet gaat het om begrippen zoals **erfgoed**, **vakmanschap** en **ecologie**. Het is niet mijn intentie om ze louter op te zoeken, maar eerder om ze in vraag te stellen, om te begrijpen wat ze betekenen; zowel voor mezelf als voor anderen. Mijn onderzoek hoeft deze drie niet in gelijke mate te behandelen; ze functioneren eerder als vertrekpunt, als een eerste impuls die mijn reis in gang zet. Tegelijk wil ik deze **verplaatsing** verbinden aan de ervaringen die ik opdeed tijdens mijn uitwisseling in het eerste semester van dit academiejaar, in en rond de rurale landschappen van **Fukuoka, op het eiland Kyushu in Japan**.

Uiteindelijk zie ik een resultaat voor me in de vorm van een architecturaal project, bij voorkeur (maar niet uitsluitend) verbeeld via tekeningen en/of kaarten. Daarbij hoop ik nieuwe manieren van tekenen te ontdekken en mijn bestaande repertoire aan technieken te verruimen. Ik ga op zoek naar momenten van ontregeling die me toelaten scherper te vatten wat erfgoed, vakmanschap en ecologie betekenen en hoe deze zich verhouden tot architectuur.

De reis zelf zal bestaan uit een reeks korte verblijven op verschillende plekken verspreid over het Noorden van Kyushu, die elk een kans bieden om met deze thema's in dialoog te treden. Op die manier kan het **contrast** tussen Belgische en Japanse **attitudes** rond deze begrippen zich geleidelijk aftekenen. Ik merk dat afstand nemen van België paradoxaal genoeg mijn begrip van de Belgische context verscherpt, juist door te observeren wat elders anders aanvoelt. Het vertrekpunt van mijn *Grand Tour* is dan ook geen fysieke locatie, maar een mentale positie. Voorlopig vermijd ik het om mijn methode té strak te definiëren en kader ik ze liever via twee complementaire benaderingen:

Observatie: een aandachtige blik hanteren als instrument om te begrijpen hoe deze thema's zich manifesteren binnen de Japanse context.

Immersie: situaties benaderen vanuit een bijna antropologische houding, via experimenten die mij confronteren met zowel mezelf als met anderen: hun manieren van leven, hun opvattingen en hun verhouding tot de thema's die ik onderzoek.

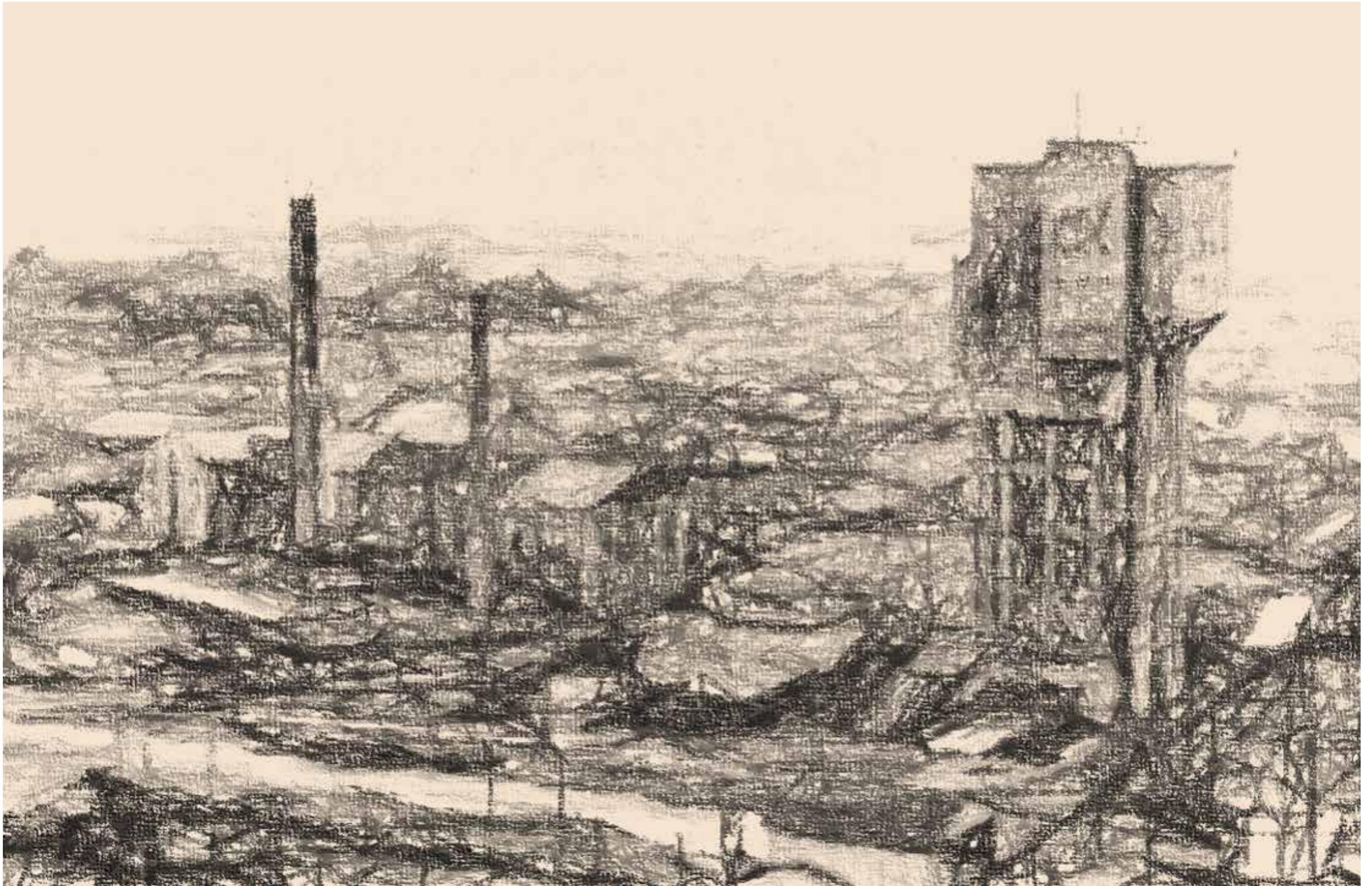


Fig. 2.1: Eigen bewerking van historische foto van Shime Coal Mine. Originele afbeelding: Crossroad Fukuoka.

02 // GRAND TOUR

Japan
België
Montavoies

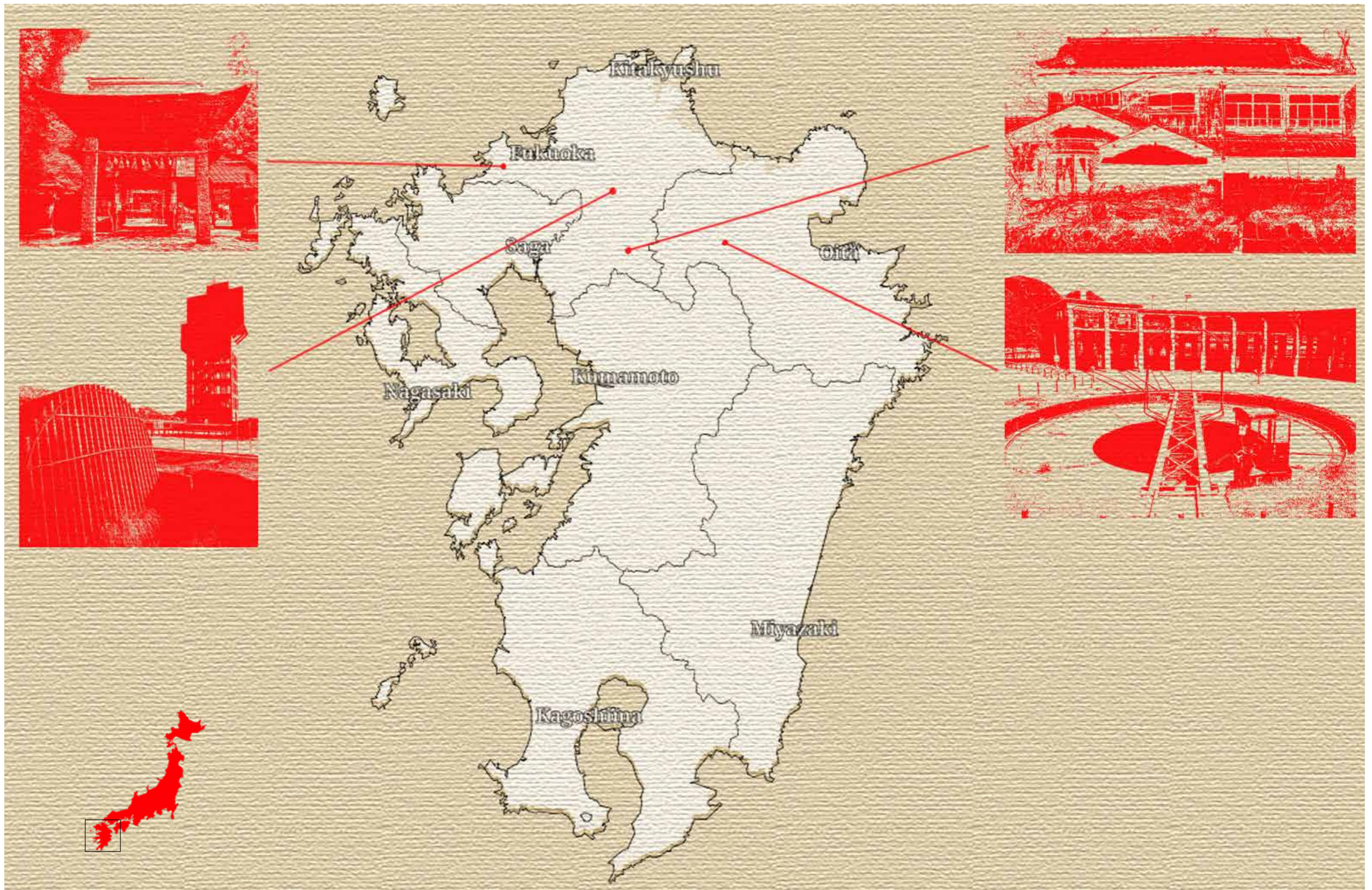


Fig. 2.2: Cartografische voorstelling van bezochte sites op het eiland Kyushu in Japan.

Japan

De soloreis in Japan was geen zoektocht naar cultureel exotisme, noch een poging tot oriëntaalse romantisering. Ze ontstond eerder uit een reeks vragen die **geworteld zijn in mijn eigen positie als ontwerper**. Aanvankelijk vertrok ik vanuit drie kernbegrippen die mijn denken stuurden, maar al snel werd duidelijk dat de reis zich niet liet vangen binnen vooraf afgebakende thema's. In plaats daarvan ontvouwde ze zich als een meer open verkenning van observaties, reflexen en attitudes.

Gedreven door de vraag “*Wat is erfgoed, en hoe komt het tot stand?*” trok ik door Kyushu, op zoek naar leegstand en functieverlies. Gebouwen die hun oorspronkelijke bestemming hebben verloren, fungeren als stille getuigen van verschuivende economische, sociale en culturele omstandigheden. Waarom blijven sommige structuren leegstaan, terwijl andere een nieuwe invulling krijgen of zelfs volledig verdwijnen? Worden ze aangepast, onderhouden, of geleidelijk terug opgenomen door de natuur? Met andere woorden: hoe gaat men aan de andere kant van de wereld om met obsolescentie, dat **kantelpunt waarop een gebouw zijn vanzelfsprekende rol verliest?**

Deze vragen openden een bredere reflectie: **wat vindt een gemeenschap waardevol genoeg om te bewaren?** En misschien nog belangrijker: **wat mag verdwijnen?** Erfgoed is namelijk zelden objectief. Het ontstaat via keuzes, gevormd door collectieve gevoelens en de verhalen die een samenleving verkiest te blijven vertellen.

In die zin werd de reis niet alleen een fysieke verplaatsing door het Japanse landschap, maar ook een mentale oefening in het lezen van de gelaagde verhalen van plekken. Via observatie probeerde ik de betekenissen te achterhalen die deze sites ooit droegen, en de rollen die ze vandaag nog steeds al dan niet vervullen.

Wat volgt is dan ook geen sluitende analyse, maar een reeks observaties en reflecties: fragmenten die samen aftasten hoe plekken betekenis verliezen, transformeren, of soms onverwacht herwinnen. Leegte verschijnt daarbij niet als een statische toestand, maar als een moment binnen een bredere cyclus van gebeurtenissen, waarin gebouwen voortdurend opnieuw worden gedefinieerd binnen de gebouwde omgeving.



Fig. 2.3: Leegstaande huizen in Akizuki. (27/01/2026-07/02/2026)

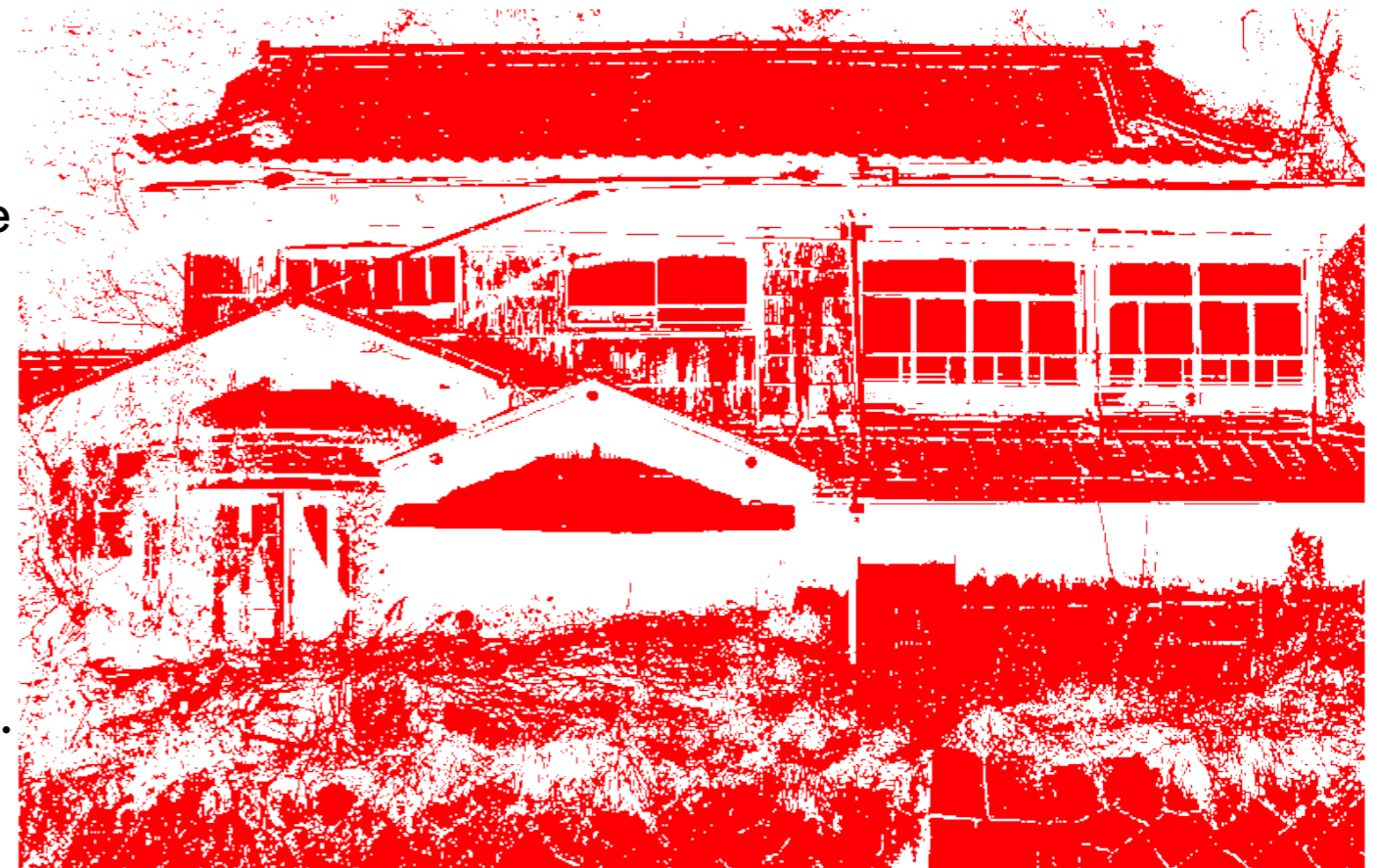
Akizuki (Asakura)

In het voormalige kasteelstadje Akizuki, waar ik de kans kreeg om twee weken stage te lopen bij een lokaal architectenbureau, manifesteert leegstand zich op een bijna paradoxale manier. Het dorp is een historische schatkist: de ruimtelijke structuur van het oude samuraistadje, de lanen met kersenbomen en de kleinschalige, traditionele houten gebouwen roepen een sterk nostalgisch gevoel op. Tegelijkertijd staan er verschillende woningen leeg: deze traditionele, verlaten panden noemt men in de volksmond ‘**Akiya**’ (空き家), letterlijk vertaald: **leegstaande woning**. Ze vormen een aanhoudend probleem overal op het Japanse platteland, en worden regelmatig in zeer slechte staat aan een spotprijsje verkocht, al schrikken jonge kopers vaak dat de renovaties erg duur aflopen¹.

Deze leegstand is geen gevolg van een abrupte breuk, maar van een trage **demografische verschuiving**. Jongere generaties trekken vol ambitie naar grootsteden, terwijl de oudere bevolking op het platteland achterblijft. Wat ontstaat is een precaire toestand: het dorp wordt gekoesterd om haar culturele waarde, maar het alledaagse leven dat het ooit droeg, verdwijnt langzaam².

Opvallend is bovendien dat deze huizen zelden (onmiddellijk) verdwijnen. Slopen is vaak duurder dan laten staan, en in sommige gevallen liggen de belastingen op braakliggende grond hoger dan op bebouwde percelen. Zo blijven ze bestaan als stille residuen van een geleidelijke demografische verschuiving. Af en toe duiken ze op in zogenaamde ‘*akiya-banks*’ of worden ze met zorg gerenoveerd door nieuwkomers, maar vaker blijven ze jarenlang onaangeroerd.

In die zin functioneren ze als een vorm van **slapend erfgoed**: gebouwen die door hun overvloed zelden expliciet als erfgoed worden benoemd, maar waarvan de historische waarde door traditie en hergebruik impliciet blijft nazinderen.



¹ Hasegawa, Yosuke. “Akiya and the Politics of Vacancy in Rural Japan.” *Japan Forum* 34, nr. 2 (2022)

² Allison, Anne. *Precarious Japan*. Durham: Duke University Press, 2013.



Fig. 2.4: Bungo Mori Roundhouse in Oita. (17/12/2025)

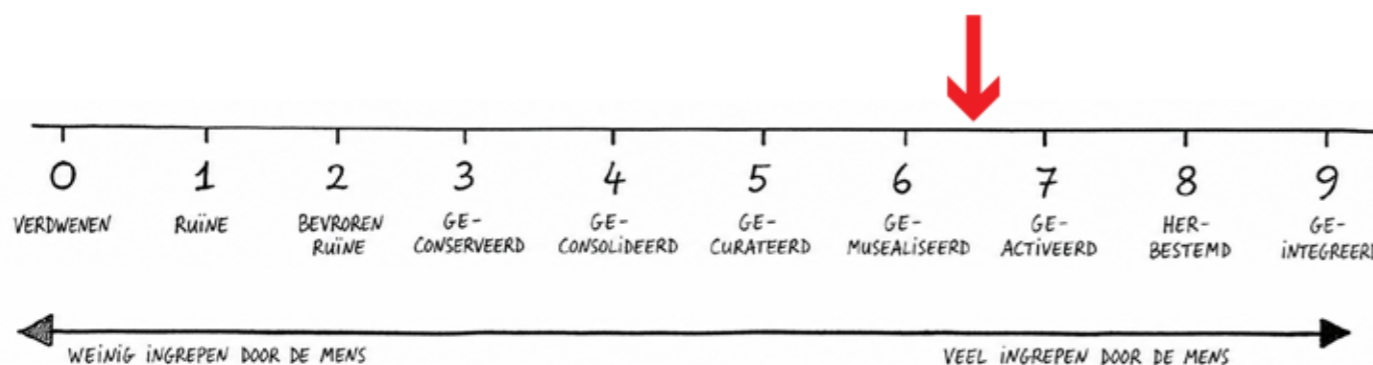
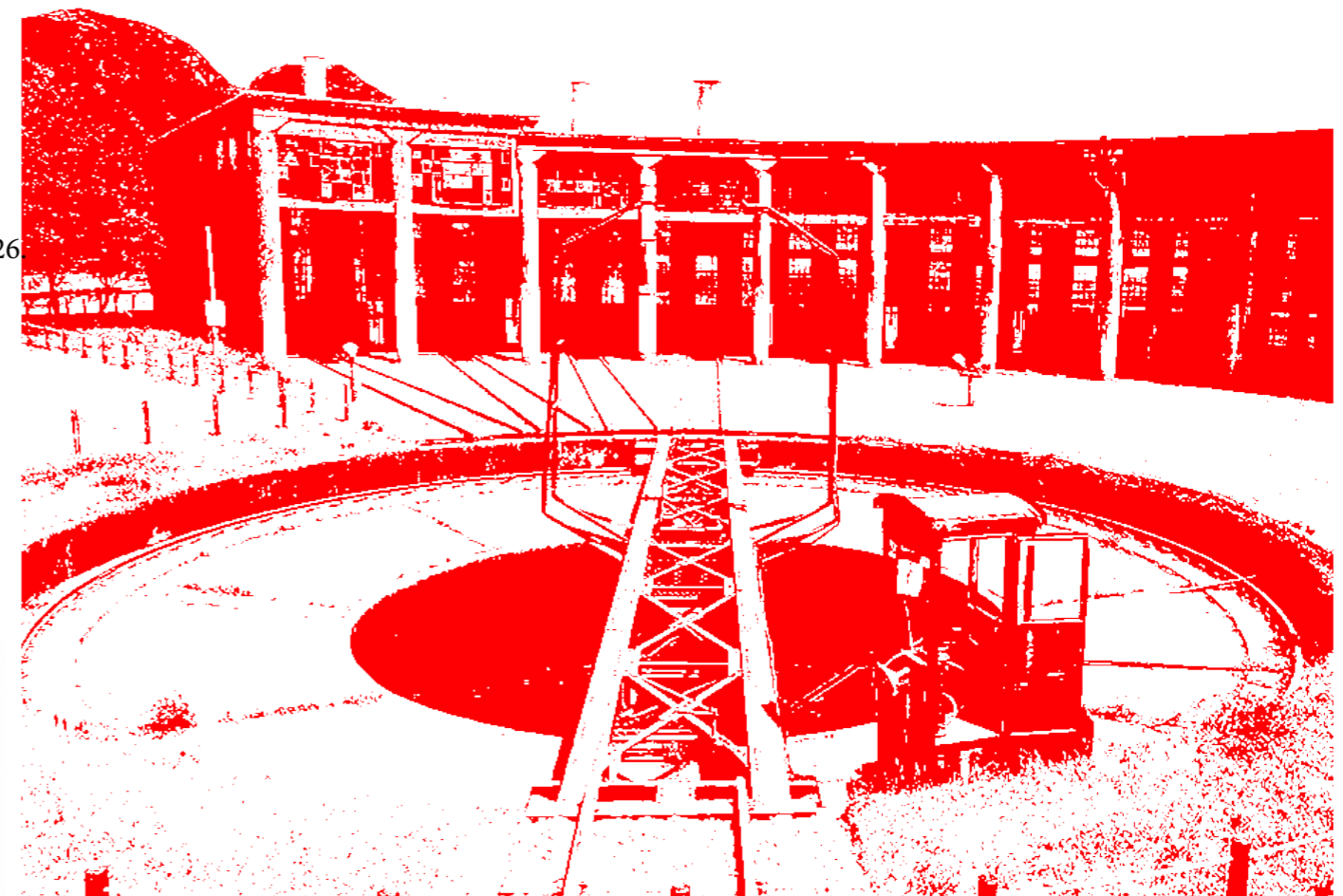


Bungo Mori (Oita)

De locomotiefloods van Bungo Mori diende vroeger als opslag-en onderhoudsplaats voor treinen¹. Waar arbeid en efficiëntie een centrale rol opnamen in de vormgeving van de architectuur, blijft vandaag het gebouw staan als deel van een openbaar park. Na de sluiting van het depot wegens de **overstap van stoom naar diesel**² verloor de roundhouse haar functionaliteit, maar in tegenstelling tot vele industriële structuren werd ze niet volledig aan verval overgelaten. De site wordt **gedeeltelijk onderhouden** en krijgt een nieuwe rol als kleinschalig, lokaal historisch referentiepunt in een publiek park. Het kleedkamergedeelte van de voormalige arbeiders werd getransformeerd tot museum waar je oude foto's en documenten kan aanschouwen, maar ook waar de verhalen van spoorwegarbeiders en de rol van de spoorweg in de regio worden herdacht.

Hier wordt het erfgoed wat explicieter geactiveerd en zelfs licht gemusealiseerd, maar buiten het museumpje is er nog weinig sprake van herprogramming. Het resultaat is een soort tussentoestand: enerzijds een infrastructuur die haar oorspronkelijke logica verloren heeft, maar die via interpretatie opnieuw een betekenis krijgt. Anderzijds: een gebouw dat niet aan zijn lot wordt overgelaten, en zelfs beschermd³ wordt, maar ook **niet expliciet geprogrammeerd**.

- 1 N.N. "Bungo-Mori Roundhouse." Wikipedia, The Free Encyclopedia. Laatst gewijzigd op 13 april 2025. Geraadpleegd 24 februari 2026. https://en.wikipedia.org/wiki/Bungo-Mori_Roundhouse
- 2 All Nippon Airways. "Bungo Mori Roundhouse." ANA Japan Travel Planner. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://www.ana.co.jp/en/id/japan-travel-planner/oita/0000036.html>
- 3 Oita Tourism and Local Products Association. "Bungo Mori Roundhouse." Oitaisan. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://oitaisan.com/english/heritage/bungo-mori-roundhouse/>



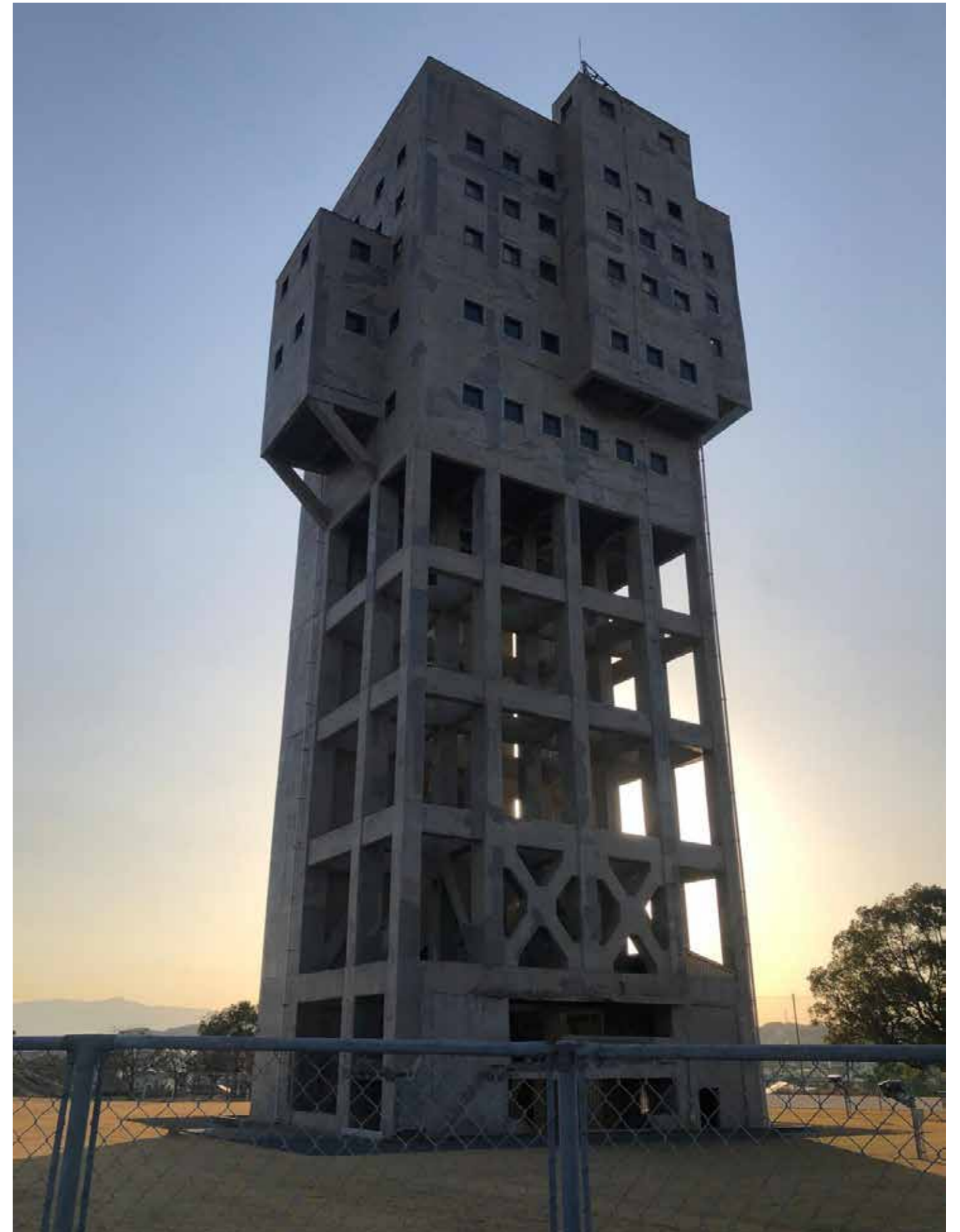


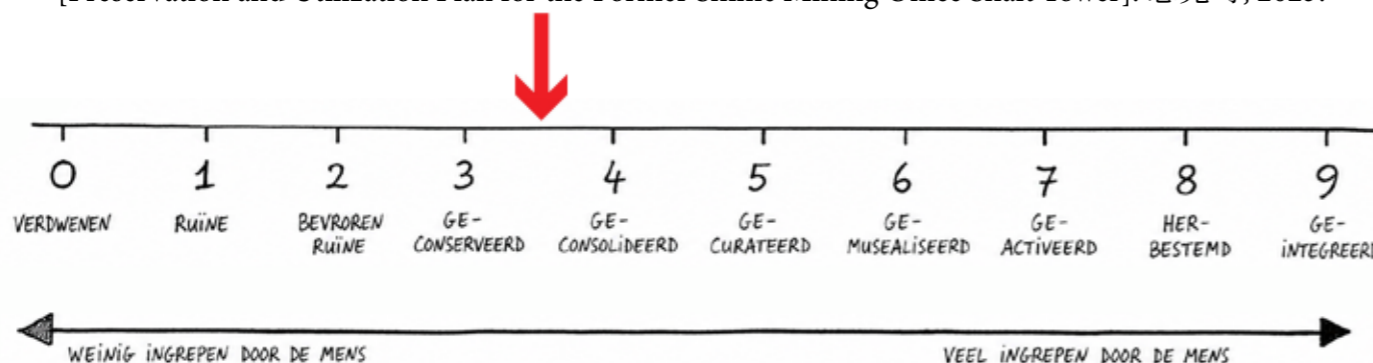
Fig. 2.5: De schachttoren van de voormalige steenkoolmijn in Shime. (14/01/2026)

Schachttoeren van Shime (Fukuoka)

De voormalige Shime-steenkolmijn belichaamt een gelijkaardige vorm van verlatenheid, die van een **abrupt beëindigd industrieel tijdperk**. De massieve betonnen schachttoeren, een zeldzaam overblijfsel van Japanse mijnarchitectuur, domineert het landschap als een monument van modernisering. Gelegen op een verhoogde site, bijna als een citadel, is hij van overal in het omliggende dorp zichtbaar. Toen de mijn in de jaren '60 sloot, na de **overgang van steenkool naar olie**, verloor de plek haar functie¹. De toren zelf bleef behouden, terwijl alle omliggende gebouwen werden gesloopt. Vandaag wordt het verhoogde landschap rondom de toren gebruikt als sportinfrastructuur en school. De toren zelf is **ontoegankelijk** gemaakt door hekken die de site volledig afsluiten.

Met een hoogte van 52 meter en een schacht die tot ongeveer 430 meter onder het maaiveld reikt, dankt de structuur haar indrukwekkende massa aan haar vroegere rol, het op-en neerlaten van mijnwerkers, materiaal en steenkool². Die schaal en robuustheid blijven leesbaar, ook al is de oorspronkelijke functie al lang verdwenen. De manier waarop deze site wordt bewaard, voelt ambigu aan. Enerzijds manifesteert de toren zich als een **ruïne**, en ondergaat ze **verwering**. Anderzijds wordt ze **beschermd als erfgoed**³, precies omdat ze de industrialisering van Japan belichaamt. Die bescherming impliceert een zekere mate van **onderhoud**. Zo werd in 2009 een ingreep uitgevoerd om de klimop te verwijderen die de gevels had overwoekerd⁴. Het onderhoud gebeurt **enkel wanneer de ruïne gevaarlijk dreigt te worden**.

- 1 Atlas Obscura. "Winding Tower of Shime Coal Mine." Atlas Obscura. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://www.atlasobscura.com/places/winding-tower-of-shime-coal-mine>
- 2 Fukuoka Prefecture Tourism Association. "Winding Tower of Shime Coal Mine." Crossroad Fukuoka. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://www.crossroadfukuoka.jp/en/spot/10800>
- 3 Atlas Obscura. "Winding Tower of Shime Coal Mine." Atlas Obscura. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://www.atlasobscura.com/places/winding-tower-of-shime-coal-mine>
- 4 志免町. 重要文化財 旧志免鉱業所竪坑櫓保存活用計画(改訂版) [Preservation and Utilization Plan for the Former Shime Mining Office Shaft Tower]. 志免町, 2023.



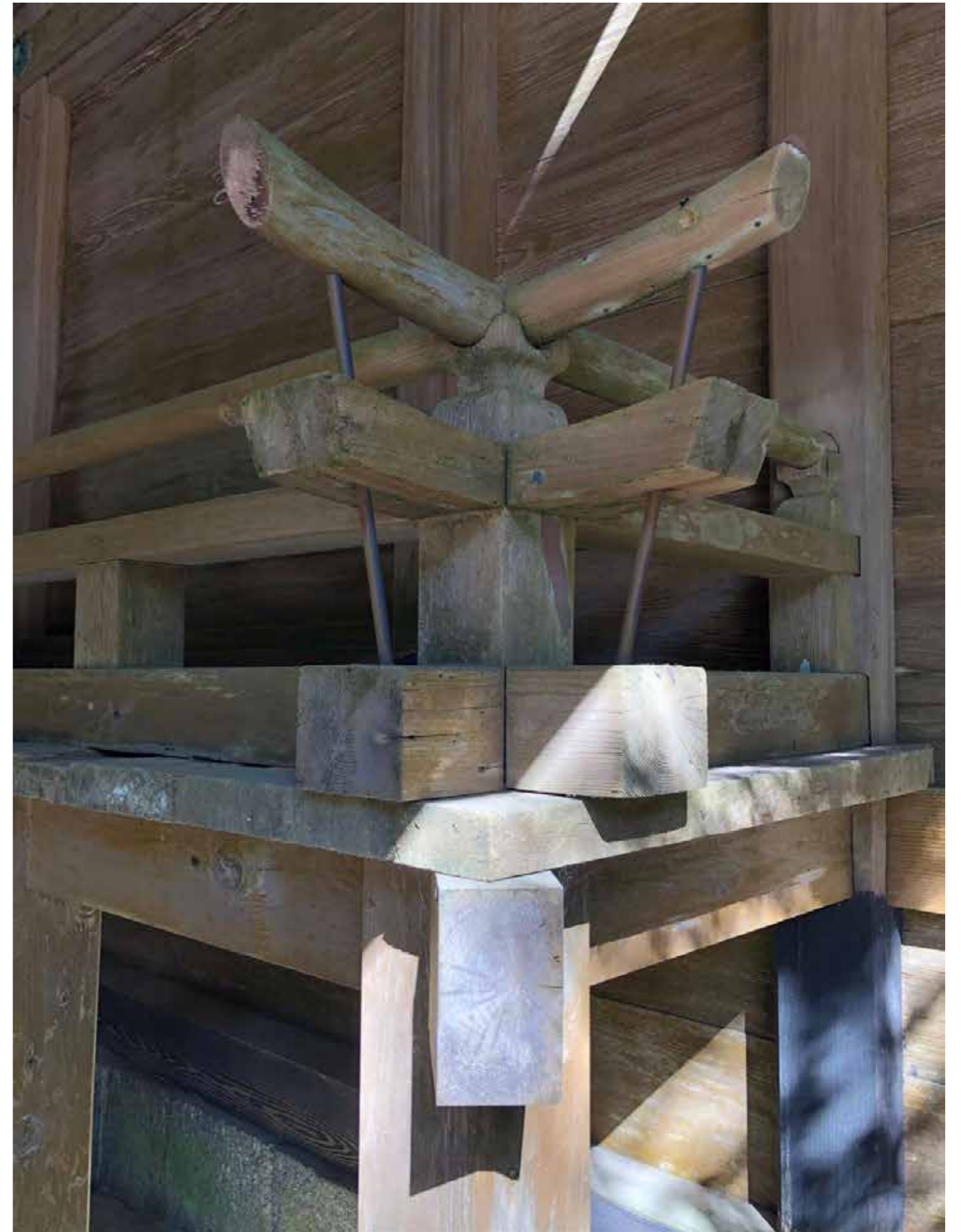
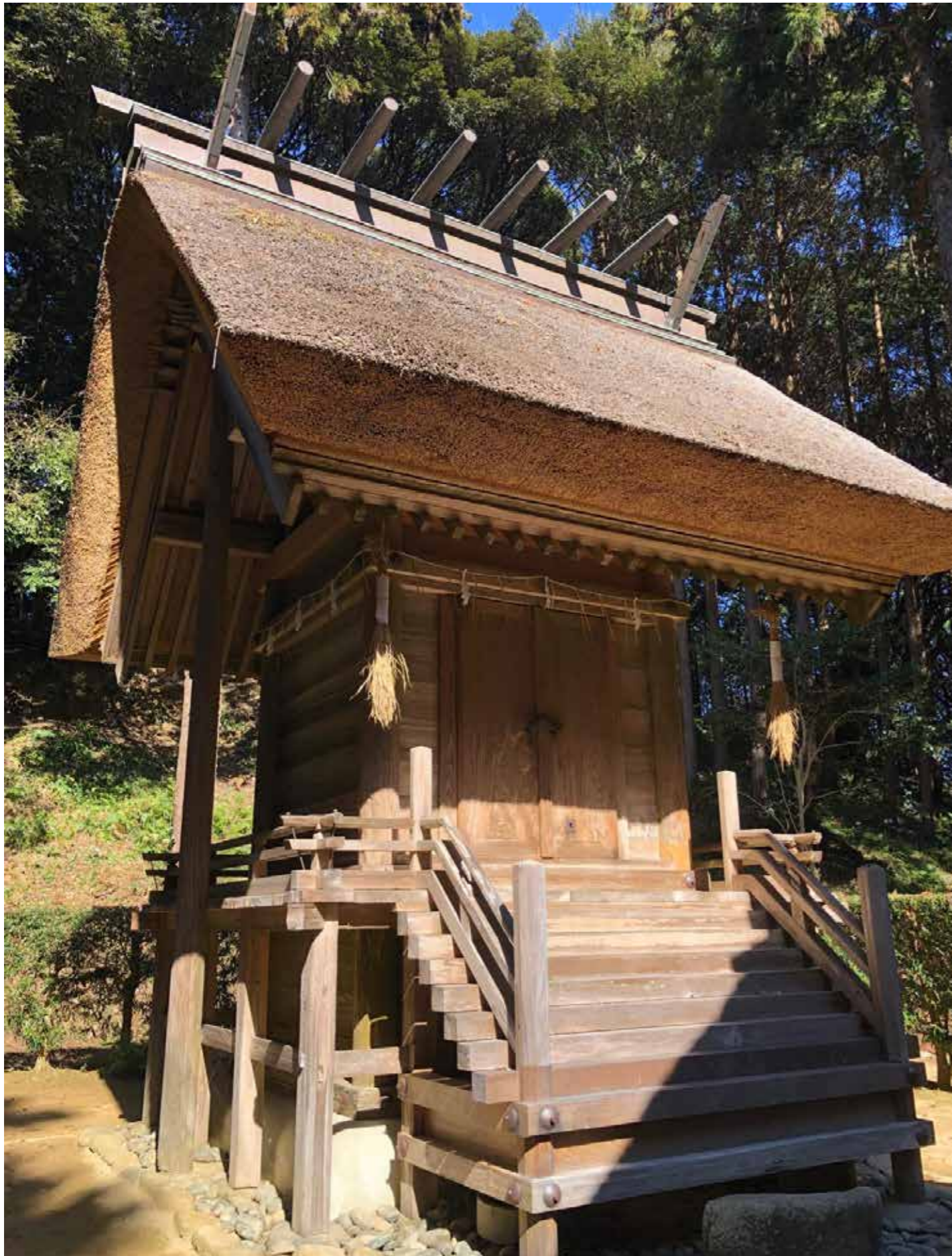


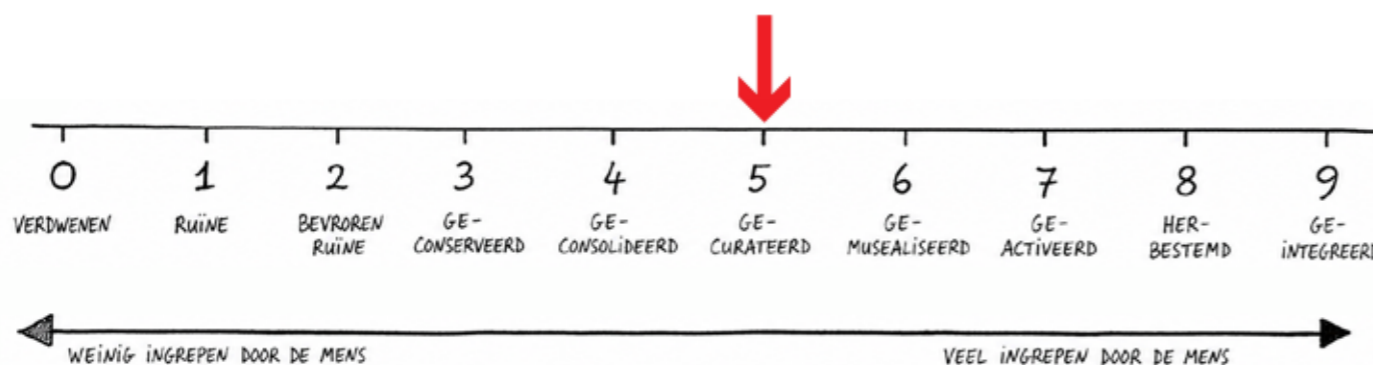
Fig. 2.6: Een recent heropgebouwd tempeltje op het domein van Sakurai Daijingu in Itoshima. (12/02/2026)

Sakurai Daijingu (Itoshima)

De Sakurai Daijingu-schrijn belichaamt een fundamenteel andere verhouding tot tijd en behoud. Waar de voorgaande sites gekenmerkt worden door functieverlies, is deze shintoïstische schrijn juist verankerd in een **continu ritueel gebruik**. Binnen de shinto-traditie ligt de nadruk minder op materiële authenticiteit dan op de **continuïteit van vorm, ritueel en plaats**¹. Gebouwen worden soms **periodiek hersteld of zelfs heropgebouwd**, waardoor een heiligdom tegelijk oud en nieuw kan zijn². Betekenis schuilt hier niet in het bewaren van het oorspronkelijke materiaal, maar in het voortzetten van een culturele praktijk. In die zin vormt Sakurai Daijingu een scherp contrast met de andere sites en belichaamt het een opvatting van erfgoed waarin **vergankelijkheid niet wordt tegengegaan**, maar net als essentieel onderdeel van het behoud wordt geaccepteerd³.

Volgens lokale uitleg onderhoudt Sakurai Daijingu bovendien een symbolische relatie met de *Ise-schrijn*, één van de belangrijkste shinto-heiligdommen van Japan, bekend om zijn traditie van periodieke heropbouw, genaamd *Shikinen Sengu*⁴. Binnen deze traditie worden onderdelen van het heiligdom ongeveer elke twintig jaar vernieuwd, waarbij **vakmanschap, technieken en rituelen** telkens opnieuw worden **doorgegeven aan een volgende generatie**. Ook hout afkomstig van eerdere reconstructies krijgt vaak een tweede leven in andere schrijnen verspreid over heel Japan⁵. Hierdoor blijft niet enkel de architecturale vorm behouden, maar ook de continuïteit van ambachtelijke kennis en collectief geheugen.

- 1 UNESCO, ICCROM en ICOMOS. The Nara Document on Authenticity. Nara, Japan, 1994. Geraadpleegd 15 april 2026.
- 2 Nishi Kazuo, Hozumi Kazuo. What Is Japanese Architecture? Tokyo: Kodansha International, 1985.
- 3 Leonard Koren. Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers. Point Reyes: Imperfect Publishing, 2008.
- 4 Ise Jingu. "Shikinen Sengu." Ise Jingu Official Website. Geraadpleegd 17 april 2026. <https://www.isejingu.or.jp/en/sengu/>.
- 5 Azby Brown, Just Enough: Lessons in Living Green from Traditional Japan. Tokyo: Kodansha International, 2009.



België

Na mijn terugkeer uit Japan verschoof mijn zoektocht naar een meer vertrouwd landschap. Wat ik in Kyushu had waargenomen en bewonderd, bleef nazinderen binnen de Belgische context, waar een rijke maar sterk gefragmenteerde omgang met erfgoed zichtbaar is. **Geïnspireerd door de site van Shime richtte mijn aandacht zich op voormalige steenkoolmijnen**, als plekken waar functieverlies, geheugen en herinterpretatie scherp samenkomen.

In België manifesteert dit erfgoed zich in uiteenlopende toestanden. Sommige mijnsites worden **grondig herontwikkeld of gemusealiseerd**, hun geschiedenis zorgvuldig gekaderd en geopend voor een breed publiek. Andere **blijven in stilte aanwezig**, wachtend op een nieuwe ingeving. Nog andere **verdwijnen geleidelijk**: gebouwen worden gesloopt, afgesloten of simpelweg overgelaten aan spontane begroeiing¹, tot ze langzaam onleesbaar worden in het landschap. Deze uiteenlopende benaderingen roepen gelijkaardige vragen op als diegene die tijdens mijn reis in Japan naar voren kwamen. *Wat wordt bewaard, en onder welke voorwaarden? Welke rol speelt economische haalbaarheid in deze keuzes? En wat gebeurt er met de meer fragiele, minder evidente structuren die buiten de dominante erfgoedverhalen vallen?*

Wat zich gaandeweg aftekent, is dat net de meer informele, onbestemde toestand van bepaalde sites een bijzondere kracht bezit. **Plekken waar verval en vegetatie vrij spel krijgen, prikkelen juist door hun ruwe karakter de verbeelding en laten ruimte voor interpretatie, spontaan gebruik en toe-eigening²**. Ze tonen niet enkel wat geweest is, maar openen ook een veld van mogelijke toekomstige betekenissen. Hoewel musealisering en herbestemming onmiskenbaar waardevol zijn voor het behoud van oude gebouwen, gaan ze vaak gepaard met **ingrijpende transformaties en aanzienlijke financiële investeringen**. Daarbij schuilt het risico dat het gebouw gereduceerd wordt tot een decor, waarbij de complexiteit en de gelaagdheid van de plek gedeeltelijk verloren gaan. Die grote financiële inzet verklaart bovendien waarom er vandaag zo **selectief** wordt omgegaan met wat behouden blijft en wat wordt opgegeven of gesloopt.

Tussen behoud, transformatie en verval ontstaat een **spanningsveld** dat sterk resoneert met mijn observaties uit Japan. Ook hier blijkt leegstand geen eindpunt, maar een fase binnen een ruimer proces, een **open moment in de levenslijn van het gebouw**, waarin de toekomst nog alle richtingen kan uitgaan.

1 Clément, Gilles. Manifeste du tiers paysage. Parijs: Éditions du Commun, 2020.

2 Tim Edensor, Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality. Oxford: Berg, 2005.



Fig. 2.8: Wandeling op het domein van Bois du Cazier.

Bois du Cazier (Marcinelle)

Bois du Cazier laat zich lezen als een plek waar architectuur en **herinnering** zich op een intense manier vermengen. Bij het naderen van het complex ontvouwt het hellende terrein zich in een geheel van bakstenen werkplaatsen, smalle doorgangen, spoorlijnen en twee stalen schachttorens die de compositie vervolledigen. De architectuur draagt nog steeds de sporen van arbeid: repetitieve stalen vakwerken, door roet verduisterde baksteen en ruimtes die in de eerste plaats voor efficiëntie zijn gevormd. De site wordt niet langer gestuurd door productie; haar doel heeft zich verlegd naar herdenking en publieke betrokkenheid. Na de ingrijpende **mijnramp van 1956**¹ werd de plek onlosmakelijk verbonden met collectieve rouw. Die **verschuiving in betekenis** heeft niet alleen de sociale rol, maar ook het architecturale lot bepaald. Het restauratieproject² is precies en gedisciplineerd, duidelijk gekaderd, en behandelt de gebouwen als dragers van verhalen, het stabiliseert zonder de littekens uit te wissen.

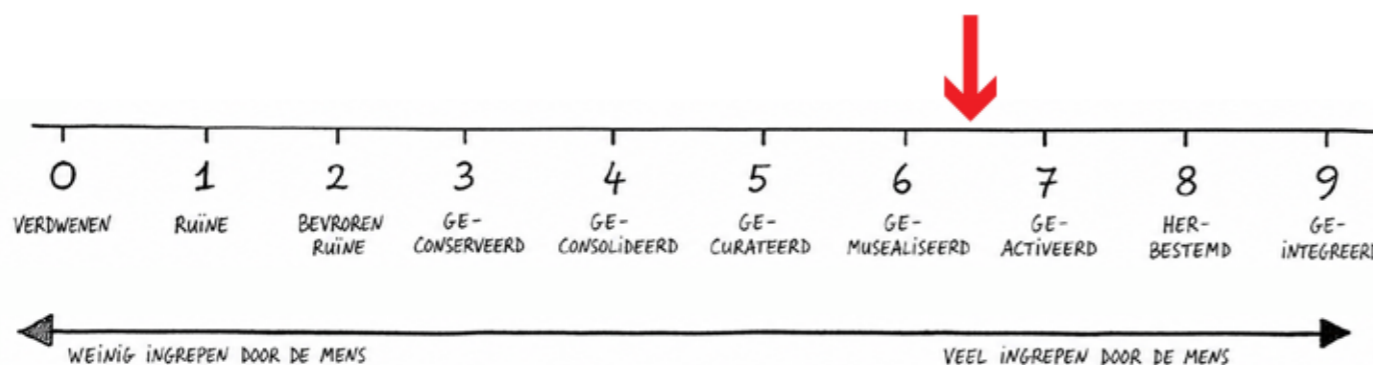
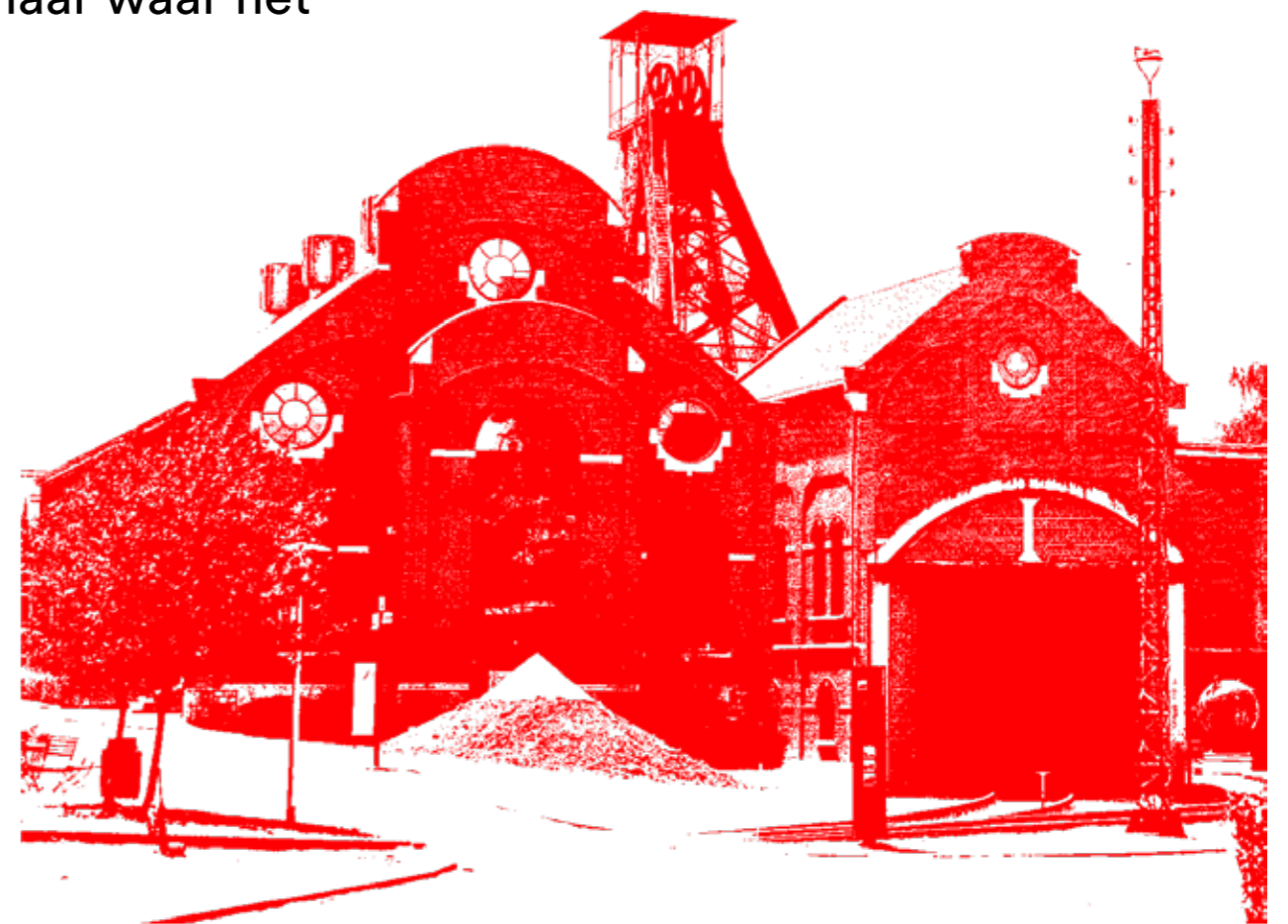
Wat opvalt is de gecontroleerde theatraliteit van het geheel. Elk oppervlak oogt **verzorgd**, elke ruïne gestabiliseerd, elke circulatieroute zorgvuldig gemaakt om een didactische ervaring te ondersteunen. Het geheel werd behouden, zonder haar littekens uit te wissen. Bois du Cazier bevindt zich bijna aan het uiterste einde van mijn spectrum van ingrepen: een plek waar verleden en heden naast elkaar bestaan, maar waar het verleden bewust wordt gekaderd. Het resultaat is een mooie, sterk emotioneel geleide confrontatie met industrieel erfgoed.

1 Bois du Cazier. "Le 8 août 1956." Bois du Cazier. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://www.leboisducazier.be>

2 Wallonie-Bruxelles International. "Bois du Cazier reçoit le Label du patrimoine européen."

Wallonie-Bruxelles International, 31 maart 2015. Geraadpleegd 12 april 2026.

<https://www.wbi.be/fr/actualites/bois-du-cazier-recoit-label-du-patrimoine-europeen>



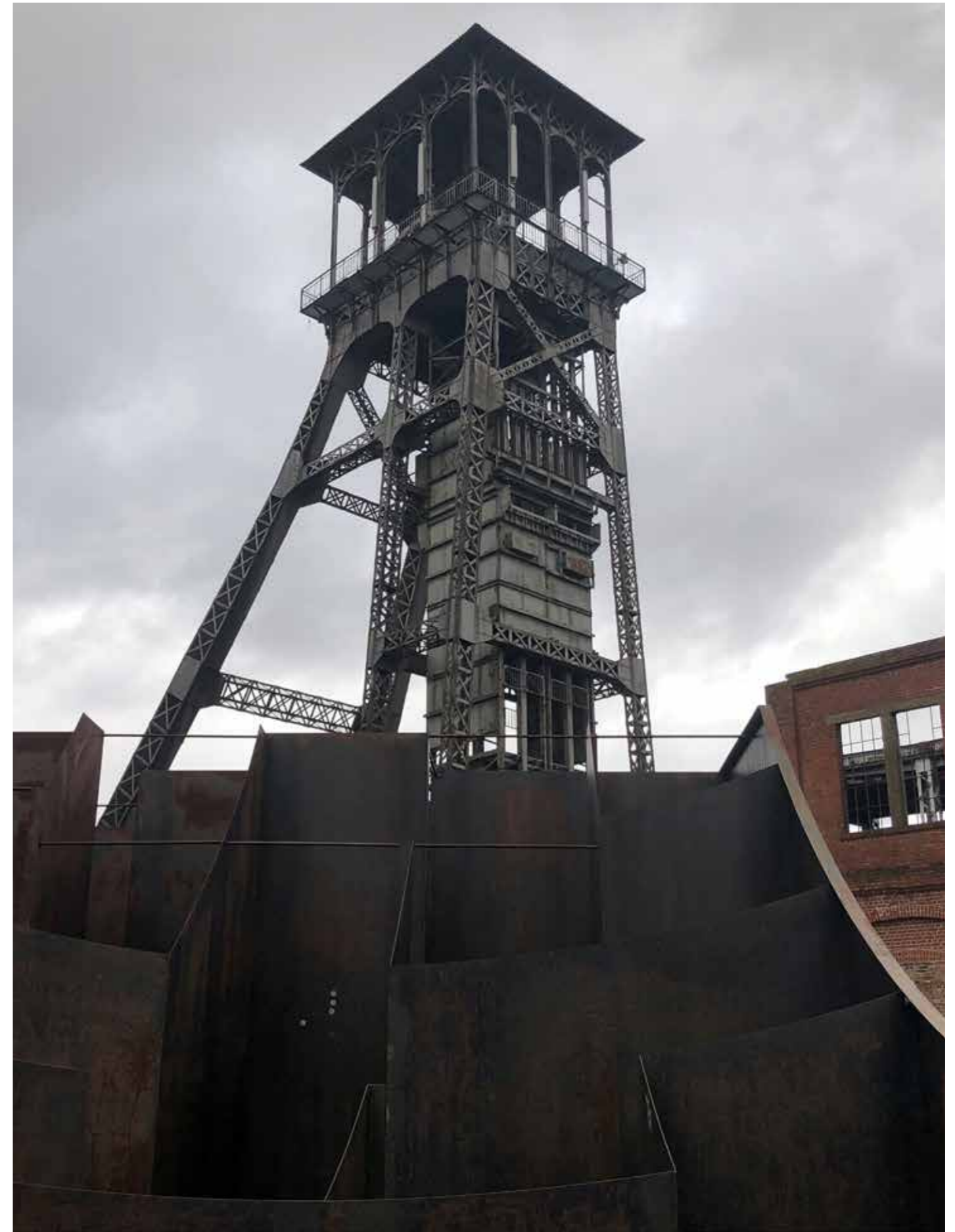


Fig. 2.9: Machinekamer en schachtbok van C-mine in Genk. (23/02/2026)

Winterslag / C-mine (Genk)

Winterslag manifesteert zich als een architecturaal geheel waarin opeenvolgende **lagen van industrie en herinterpretatie** over elkaar schuiven. De massieve bakstenen volumes, de energiegebouwen, de sorteershallen en de compressorzalen, bezitten een monumentale helderheid die de industriële ambitie uit het begin van de twintigste eeuw weerspiegelt. Hun schaal, structuur en robuuste materialiteit spreken van een tijd waarin architectuur werd georganiseerd rond extractie, logistiek en hiërarchie.

De transformatie tot C-mine introduceert een nieuwe laag: die van **culturele productie, ontwerp en onderwijs**¹. Wat hier bijzonder wordt, is het spanningsveld tussen de oorspronkelijke operationele logica van de gebouwen en hun huidige programmatische flexibiliteit. Ruimtes die ooit nauwkeurig waren afgestemd op machines en transportbanden, bieden nu plaats aan tentoonstellingen, filmvertoningen, ontwerpstudio's en installaties. De twee schachttorens, ooit louter functioneel, zijn uitgegroeid tot dragers van identiteit.

Als bezoeker ervaar ik hoe de nieuwe ingrepen een subtiel evenwicht proberen te vinden. Ze respecteren het industriële verleden en introduceren tegelijk hedendaagse architecturale gebaren zoals gepolijste betonnen vloeren, glazen volumes en nieuwe circulatiesystemen die de bestaande structuur herkaderen zonder ze te domineren. Winterslag positioneert zich op het uiterste van het herbestemmingspectrum, waar **architecturale ambitie en culturele programmatie** het industriële verleden volledig naar zich toe trekken. Het is een plek die toont hoe sterk erfgoed herschreven kan worden².

1 Agentschap Onroerend Erfgoed. "GENK – C-Mine." Onroerend Erfgoed. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://portfolio.onroenderfgoed.be/project/genk-c-mine>

2 Floris Alkemade, Michiel van Iersel, Jarrik Ouburg en Mark Minkjan, red., *Rewriting Architecture: 10+1 Actions for an Adaptive Architecture*. Amsterdam: Valiz, 2020.

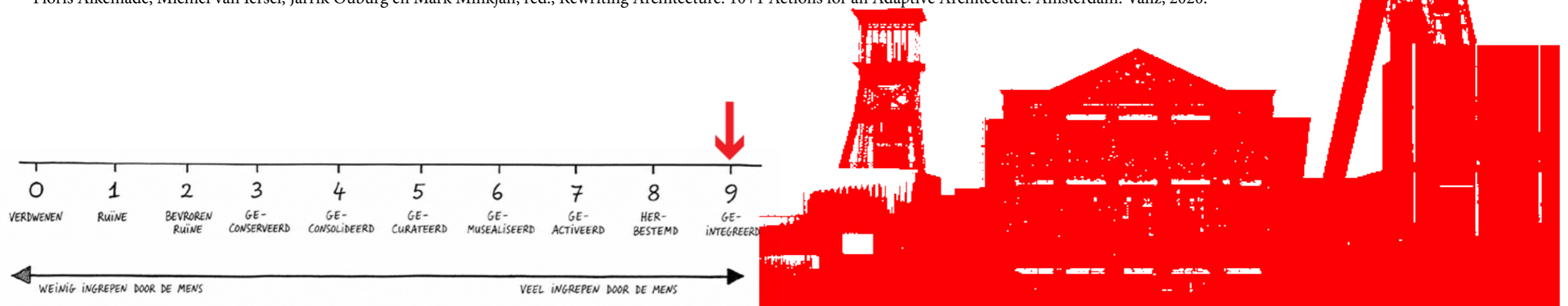




Fig. 2.10: Malakofftoren (L) en reeds verdwenen schachtbok (R) van Hasard de Cheratte. Bron: Serge V. via Google Maps

Hasard de Cheratte (Wezet)

Hasard de Cheratte ademt een volledig andere sfeer uit, die van fragmentatie, discontinuïteit en onopgelost potentieel. Tegen een helling aangezet vormt de verticale schachttoeren, samen met de opeenvolging van traptorens, een haast dystopisch silhouet. In tegenstelling tot de meer rationele mijnsites in Limburg is de architectuur van Cheratte eigenzinnig, bijna excentriek; een botsing van baksteen, gewapend beton en pseudo-middeleeuwse motieven die eerder wijzen op vroege experimentatie in mijnontwerp dan op een eenduidige industriële logica.

Wanneer je de site langs de randen verkent, voelt ze tegelijk uitnodigend en **ontoegankelijk** aan. Omheiningen, instortingen en gedeeltelijke sloop onderbreken de leesbaarheid van het geheel. Vegetatie dringt door in elke scheur; gebroken ramen geven zicht op verduisterde interieurs waar ooit machines het ritme bepaalden. Wat mij vooral opvalt is de spanning in de fysieke toestand van de plek: herkenbaar, bijna iconisch; en toch kwetsbaar. **Erfgoedbescherming** is al in zekere zin aanwezig¹, maar niet echt doorgedreven. Sommige volumes worden **gestabiliseerd**, andere zijn al **verdwenen** of zullen nog gesloopt worden om plaats te maken voor **toekomstige kantoorgebouwen en woningen**². De site bevindt zich in een tussenfase, **balancerend tussen ruïne en mogelijke herbestemming**, zonder zich volledig met een van beide te vereenzelvigen.

Cheratte positioneert zich dicht bij het begin van het spectrum. De betekenis van de plek ontstaat hier vooral uit haar onopgeloste, paradoxale toestand. Net doordat ze nog niet volledig bepaald, noch betreedbaar is, nodigt ze sterk uit tot herinterpretatie.

1 N.N. "Charbonnage du Hasard de Cheratte." Wikipédia, l'encyclopédie libre. Laatst gewijzigd op 25 februari 2025. Geraadpleegd 14 april 2026. https://fr.wikipedia.org/wiki/Charbonnage_du_Hasard_de_Cheratte

2 Matexi. "Cheratte – Coal Mine of Hasard." Matexi. Geraadpleegd 14 april 2026. <https://www.matexi.be/en/about-matexi/reference-projects/cheratte-coal-mine-of-hasard>

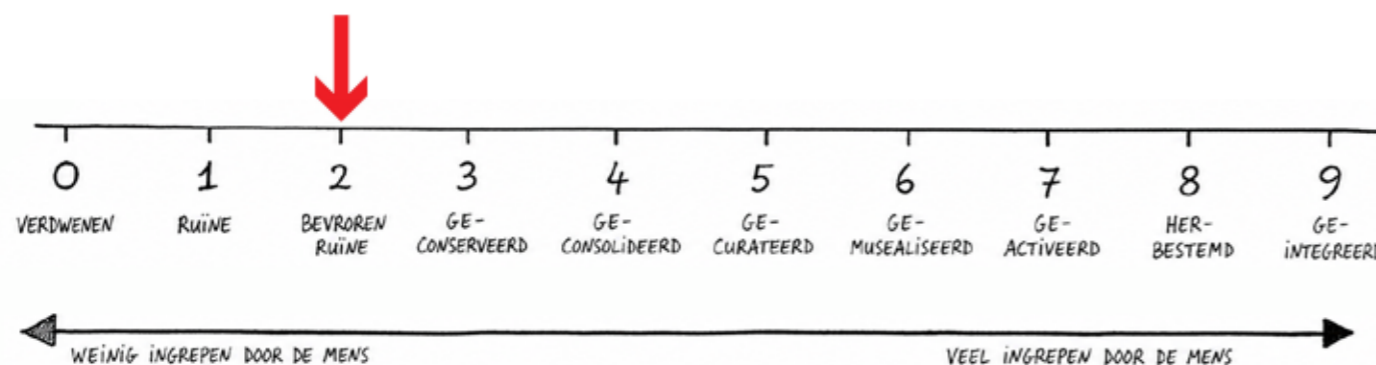




Fig. 2.11: Luchtfoto van de site Forte-Taille in Montigny-le-Tilleul. Bron: SPAQUE

Forte-Taille (Montigny-le-Tilleul)

Forte-Taille belichaamt een stille toestand, die van verstrooiing, erosie en **geleidelijke verdwijning**. Gelegen in het mijnbekken van Charleroi manifesteert de site zich niet langer via een monumentale aanwezigheid, maar als een afdruk op het landschap. Wat ooit een samenhangend industrieel geheel was, is na de sluiting in 1935¹ uiteengevallen in een reeks fragmenten. **Overwoekerde structuren**, blootliggende funderingen en gestort **industrieel afval** tekenen vandaag het beeld. Al zo'n zestig jaar is Forte-Taille volledig verlaten, met als enige functie tussen 1935 en 1965 die van stortplaats voor nabijgelegen industrieën². De leegte heeft in de 21ste eeuw ook een ander soort gebruik aangetrokken: nieuwsgierige jongeren die de plek verkennen via **URBEX**, "urban exploration". Deze bezoeken werden sinds 2025 sterk bemoeilijkt aangezien de site permanent afgesloten is met een groot hek en bewaakt door camera's.

Wie zich op of rond de site begeeft, merkt hoe de grenzen tussen gebouw en landschap beginnen te vervagen. Er zijn **geen zichtbare pogingen tot restauratie of herprogrammering**, evenmin sporen van actief onderhoud³. In plaats daarvan bestaat Forte-Taille in een toestand van passieve doorzetting, evenzeer gevormd door natuurlijke processen als door menselijke ingrepen uit het verleden. De site bevindt zich op het uiterste van het ruïnespectrum, als een plek die langzaam maar zeker verdwijnt in de **marges van een selectief erfgoedbeleid**⁴. Er zijn namelijk zoveel mijnsites in Wallonië dat men slechts enkele sites uitkiest om grote investeringen in te doen. Deze site vindt geen betekenis meer in een programmatie of gebruik door de mens, maar dan weer wel in spontane overname door dieren, mensen en planten: co-existentie van natuur en architectuur, en haar blijvende sporen van verval, tijdelijk gebruik en achtergelaten objecten.

1 N.N. "Charbonnage de Forte-Taille." Wikipédia, l'encyclopédie libre. Laatst gewijzigd op 28 januari 2025.

Geraadpleegd 15 april 2026. https://fr.wikipedia.org/wiki/Charbonnage_de_Forte-taille.

2 SPAQUE. "Domaine de Forte Taille." SPAQUE. Geraadpleegd 15 april 2026.

<https://spaue.be/realisations/domaine-de-forte-taille/>

3 Charbonnages de Belgique. "Charbonnages Forte-Taille." Canalblog, 7 februari 2014.

Geraadpleegd 15 april 2026. <https://charbonnages.canalblog.com/archives/2014/02/07/29138707.html>

4 Alois Riegl, *The Modern Cult of Monuments: Its Character and Its Origin*. 1903.

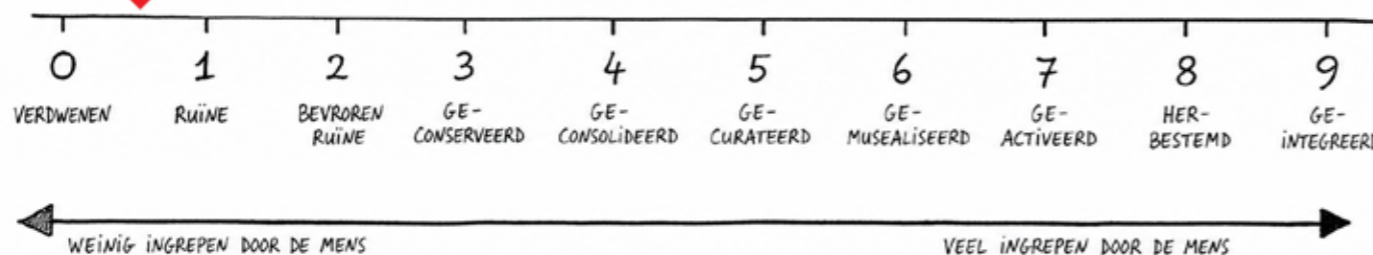




Fig. 2.12: Verlaten huis Aux Orgières in Montavoies.



Fig. 2.13: Houtzagerijschuur van Wim Cuyvers, Montavoies

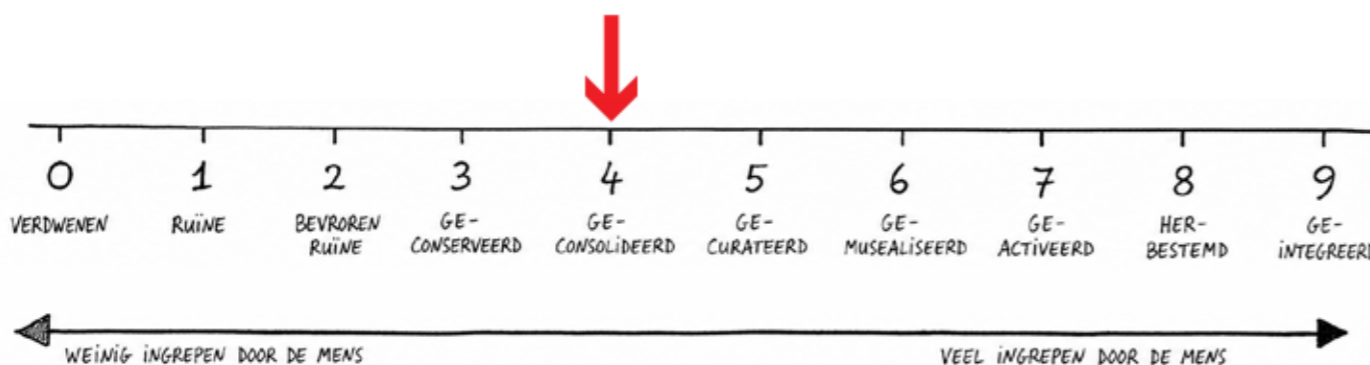
Montavoies

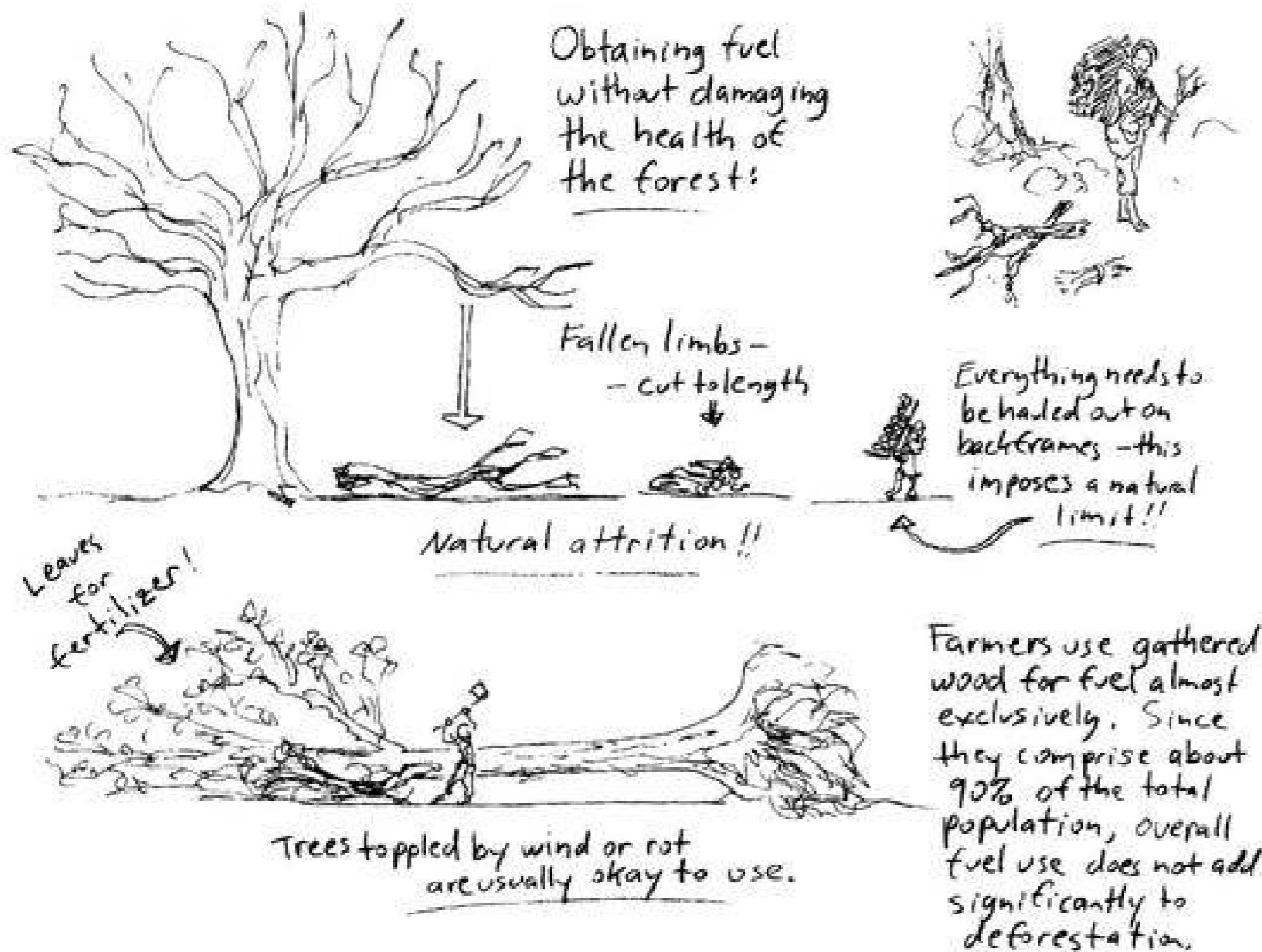
Het werk van Wim Cuyvers in Montavoies, in de Franse Jura, laat zich moeilijk opvatten als een klassiek project en verschijnt eerder als een evoluerende ruimtelijke praktijk, een verkenning van wat “publieke ruimte” kan betekenen buiten institutionele of stedelijke context. Sinds het begin van de jaren 2000 bewoont en onderhoudt de architect deze plaats als een ruimte van toevlucht en doorgang, toegankelijk voor een breed spectrum aan gebruikers, waaronder ook mensen aan de rand van de samenleving¹. In plaats van als ontwerper van vaste architectuur, positioneert hij zich als een beheerder die het landschap vormgeeft via **kleine, continue handelingen van gebruik en zorg**.

Binnen deze context kiest hij ervoor om bepaalde structuren, zoals het verlaten huis *Aux Orgières*, bewust verlaten te houden². Het gaat hier niet om verwaarlozing, maar om een **weloverwogen weigering om te voltooien** of te herstellen buiten het strict noodzakelijke. Door deze toestand van opschorting te behouden, blijft de ruimte open, ongedefinieerd en moeilijk toe te eigenen. Het verlaten huis wordt niet benaderd als een probleem dat opgelost moet worden, maar als een **conditie die bewaard wordt**, een element dat de openheid en ambiguïteit van de plek draagt.

1 Wim Cuyvers, Res Nullius. Gent: MER. Paper Kunsthalle, 2010.

2 Gideon Boie. “De publieke ruimte tussen ons.” BAVO, 1 maart 2019. Geraadpleegd 17 april 2026. <https://www.bavo.biz/de-publieke-ruimte-tussen-ons>





The inscription which appears on this 17th century stone basin at Ryoanji Temple in Kyoto is a visual pun in which each of four characters shares the same central square component. It can be read many ways, including "Ware tada taru wo shiru," or, "I know what just enough is." This famous Zen saying encapsulates much of the thinking reflected in this book.

Fig. 3.1: Illustraties en tekstfragment uit het boek "Just Enough". Bron: Azby Brown

03 // ONDERZOEK

Subjectief kader
Japanse denkbeelden
Ontwerpattitude

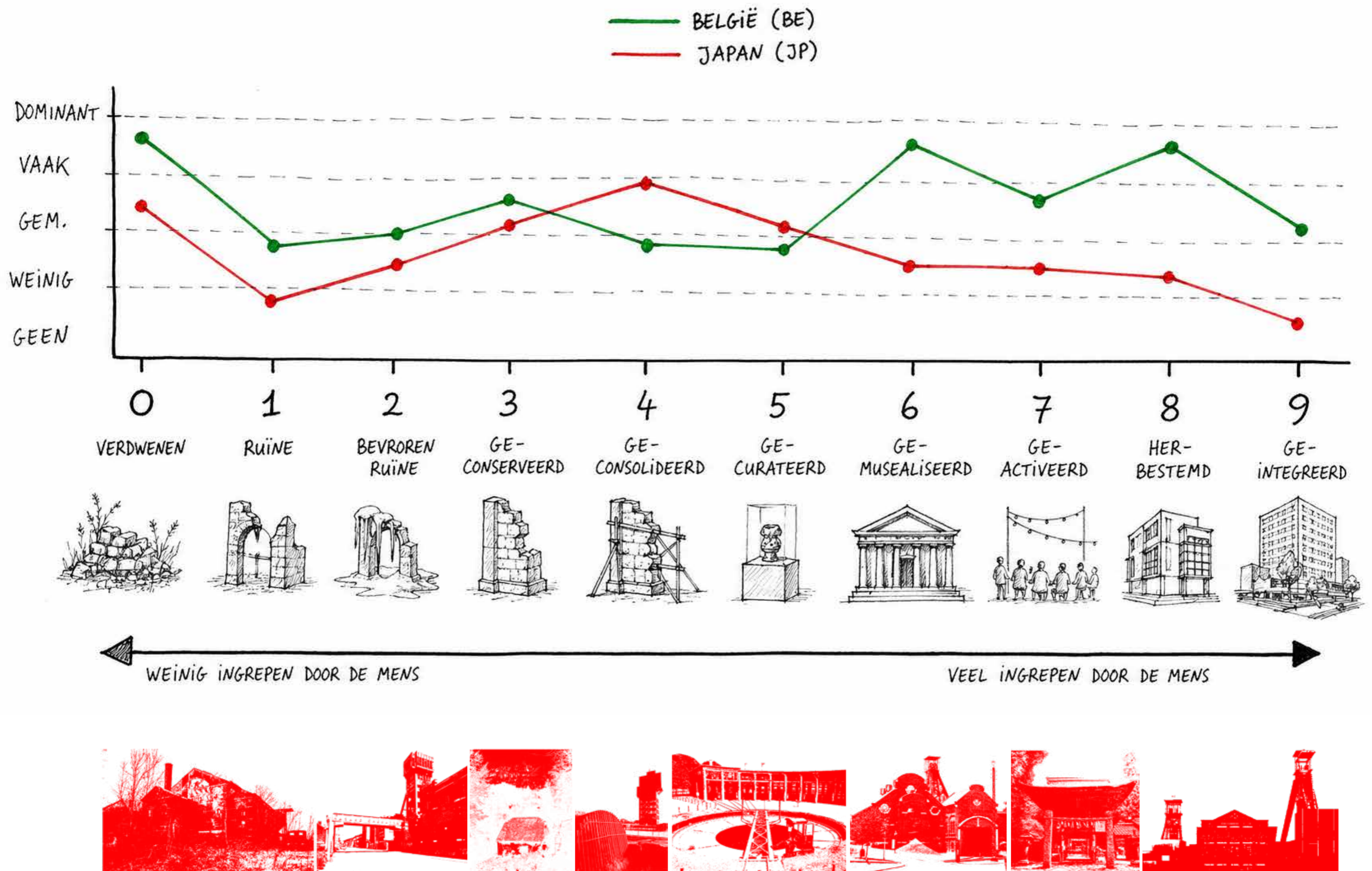


Fig. 3.2: Illustratieve grafiek van het subjectieve spanningsveld tussen Belgische en Japanse erfgoedattitudes.

Subjectief kader

Vertrekkend vanuit mijn eerdere bevindingen rond erfgoed in Japan en België tekenen zich opvallende verschillen in houding af. Wanneer ik alle verzamelde informatie positioneer op een spectrum van 0 tot 9, waarbij 0 staat voor volledige verdwijning en 9 voor een geïntegreerde herbestemming, wordt zichtbaar hoe de Japanse manier van denken over erfgoed en behoud afwijkt van onze benadering. Die kloof is niet toevallig, maar geworteld in een reeks sociale en culturele factoren¹.

Waar de Belgische (of *dominante West-Europese*) aanpak naar mijn gevoel neigt naar controle, fixeren, herstellen en definiëren, lijkt de Japanse houding meer ruimte te laten voor veroudering, aanpassing en zelfs verdwijning zonder onmiddellijke tussenkomst. In die zin vind ik het Belgische behoud voornamelijk **resultaatgericht**. Het streeft naar een afgelijnd eindbeeld. De Japanse benadering kan daarentegen eerder als **procesgericht** worden beschouwd, werkend binnen een constante spanning tussen onderhoud en verval, zonder die noodzakelijk te proberen oplossen. Deze vergelijking is uiteraard een **vereenvoudiging van een veel complexere realiteit**, en in beide landen zijn er dan ook voorbeelden te vinden die buiten dit patroon vallen.

Een grote inspiratiebron voor dit onderdeel van mijn thesis was het boek van Azby Brown genaamd *Just Enough: Lessons from Japan for sustainable living, architecture and design*². In dit boek beschrijft Brown zonder te romantiseren hoe Japan tijdens de Edo-periode (ca. 17^e tot 19^e eeuw), vóór de industrialiserende Meiji-periode, eigenlijk onbewust een perfect voorbeeld was van een **duurzame samenleving**. Zijn punt is voornamelijk dat duurzaamheid toen niet voortkwam uit high-tech innovatie, maar uit **culturele gewoontes, beperking van consumptie, lokaal beheer en respect voor materiaalcycli**. Op die manier slaagde Japan erin om gedurende meer dan twee eeuwen een zeer grote bevolking te ondersteunen met relatief weinig natuurlijke grondstoffen.

Het is belangrijk om te weten dat de grafiek hiernaast en de posities van de bezochte bouwwerken erop louter persoonlijke interpretaties zijn, die voortkomen uit mijn observaties tijdens de Grand Tour. Deze gegevens werden niet gekwantificeerd of wetenschappelijk onderbouwd.

¹ UNESCO, ICCROM, ICOMOS. The Nara Document on Authenticity. Nara, Japan, 1994. Geraadpleegd 15 april 2026.

² Brown, Azby. *Just Enough: Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.



0. Verdwenen

Er is veel tijd verstreken sinds de laatste menselijke interactie. Het gebouw is volledig opgenomen door haar omgeving. Kennis ervan bestaat enkel nog via documentatie of herinnering.



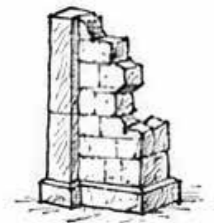
1. Ruïne

De structuur is (gedeeltelijk) ingestort en overgeleverd aan verval. Het gebouw blijft zichtbaar, maar wordt niet actief onderhouden of gestabiliseerd.



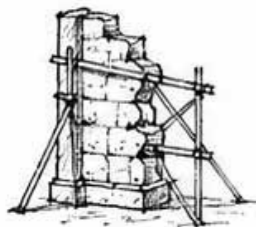
2. Bevroren ruïne

De ruïne wordt in haar huidige toestand bewaard om verder verval tegen te gaan. Herstel blijft uit; enkel minimale ingrepen worden toegepast om haar als het ware te bevriezen in de bestaande staat.



3. Geconserveerd

Bepaalde ingrepen worden uitgevoerd om de structuur te beschermen. Het doel is de huidige conditie te behouden zonder het uiterlijk ingrijpend te veranderen.



4. Geconsolideerd

Structurele versterkingen worden toegevoegd om stabiliteit te garanderen. Het gebouw blijft leesbaar als ruïne, maar structurele ingrepen voorkomen verdere instorting.



5. Gecureerd

De site wordt bewust in een bepaalde toestand gepresenteerd of verzorgd voor bezoekers. Elementen zoals signalisatie, paden en enscenering sturen hoe de plek wordt ervaren.



6. Gemusealiseerd

Het gebouw krijgt een nieuwe rol als ruimte waarin haar eigen verleden wordt getoond. Het wordt zorgvuldig gerestaureerd of gerenoveerd met een educatieve intentie en hedendaagse interpretatie.



7. Geactiveerd

De site wordt opnieuw in gebruik genomen via tijdelijke of lichte programmering. Activiteiten, evenementen en installaties blazen er nieuw leven in, wat ruimtelijke transformatie teweegbrengt.



8. Herbestemd

De structuur krijgt een nieuwe functie, terwijl delen van haar historische karakter behouden blijven. De hedendaagse programmering wordt een bepalende factor in haar voortbestaan.



9. Geïntegreerd

De site wordt volledig geïntegreerd in het dagelijks leven en het omliggend stedelijk weefsel. Daarbij kan het sterk getransformeerd zijn, waarbij oud en nieuw naadloos in elkaar overvloeien.

In België wordt de omgang met erfgoed sterk gestuurd door conventionele kaders zoals het **Charter van Venetië**¹. Behoud is geformaliseerd en in regels gegoten, en vertrekt vaak vanuit de drang om te stabiliseren en te herprogrammeren². Gebouwen worden **geëvalueerd, geclassificeerd en geselecteerd**³: slechts een beperkt aantal komt in aanmerking voor verdere bescherming, terwijl andere worden overgelaten aan verval of verdwijning, vaak vanwege **economische beperkingen**⁴. Zo ontstaat een vorm van selectiviteit⁵, waarbij erfgoed een gecureerde verzameling wordt van typologieën uit de gebouwde omgeving⁶.

Deze selectie manifesteert zich duidelijk binnen het voormalige Belgische mijnlandschap. Grote sites zoals C-Mine in Genk⁷ of Bois du Cazier in Marcinelle⁸ worden beschermd, gerestaureerd en omgevormd tot culturele ankerpunten, ondersteund door omvangrijke publieke investeringen en toeristische programmatie. Tegelijk verdwijnen kleinere of minder rendabele gebouwen uit hetzelfde industriële netwerk geleidelijk uit beeld: machinehallen, wasserijen, spoorinfrastructuren of arbeiderswoningen worden gesloopt, afgesloten of aan spontane overwoekering overgelaten, hoewel ze voor velen nog steeds van grote waarde kunnen zijn⁹.

Ook buiten industriële contexten is deze logica zichtbaar. Leegstaande kerken, kloosters of boerderijen blijven vaak jarenlang in een toestand van onzekerheid bestaan, wachtend op een economisch haalbare herbestemming¹⁰. Gebouwen waarvoor geen duidelijke functie of financiële motivatie gevonden wordt, verdwijnen regelmatig ondanks hun historische of architecturale waarde¹¹. Erfgoedbehoud wordt daarom niet enkel bepaald door **cultureel belang**, maar evenzeer door factoren zoals **economische haalbaarheid, toeristisch potentieel en toegankelijkheid**.

1 ICOMOS. Internationaal Handvest voor Behoud en Restauratie van Monumenten en Stads- en Dorpsgezichten (Charter van Venetië 1964). Geraadpleegd 12 april 2026
<https://upa-bua-arch.be/nl/het/het-beroepskader/charter-van-venetie-1964>

2 Floris Alkemade, Michiel van Iersel, Jarrik Ouburg en Mark Minkjan, red., *Rewriting Architecture: 10+1 Actions for an Adaptive Architecture*. Amsterdam: Valiz, 2020.

3 Vlaamse Overheid, Departement Cultuur, Jeugd en Media. *Cultureelerfgoeddecreet*. Geraadpleegd 12 april 2026.
<https://www.vlaanderen.be/cjm/nl/cultuur/cultureel-erfgoed/regelgeving-cultureel-erfgoed/cultureelerfgoeddecreet>

4 Agentschap Onroerend Erfgoed. "C-Mine in Genk wint de Vlaamse Monumentenprijs." *Onroerend Erfgoed*, 2 september 2013. Geraadpleegd 12 april 2026.
<https://www.onroerenderfgoed.be/nieuws/c-mine-genk-wint-de-vlaamse-monumentenprijs>

5 Alois Riegl, *The Modern Cult of Monuments: Its Character and Its Origin*. 1903.

6 Agentschap Onroerend Erfgoed. *Onroerend erfgoed vanzelfsprekend? Draagvlakonderzoek onroerend erfgoed Vlaanderen*. Brussel: Vlaamse Overheid, 2020. Geraadpleegd 12 april 2026.

7 Agentschap Onroerend Erfgoed. "GENK – C-Mine." *Onroerend Erfgoed*. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://portfolio.onroerenderfgoed.be/project/genk-c-mine>

8 Wallonie-Bruxelles International. "Bois du Cazier reçoit le Label du patrimoine européen." *Wallonie-Bruxelles International*, 31 maart 2015. Geraadpleegd 12 april 2026.
<https://www.wbi.be/fr/actualites/bois-du-cazier-recoit-label-du-patrimoine-europeen>

9 Tim Edensor, *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*. Oxford: Berg, 2005.

10 Monumentenwacht Vlaanderen. "Herbestemmen van kerken." *Monumentenwacht Vlaanderen*. Geraadpleegd 12 april 2026.
<https://www.monumentenwacht.be/erfgoed-behouden-en-beheren/themas/herbestemmen-van-kerken>

11 Departement Omgeving Vlaanderen. *Anticiperen op leegstand*. Brussel: Vlaamse Overheid, 2022. Geraadpleegd 14 april 2026.



In Japan daarentegen heeft architecturaal behoud historisch gezien veel minder binnen strikte kaders gewerkt. Dat valt deels te begrijpen vanuit de voortdurende blootstelling aan **natuurrampen**, aardbevingen, vulkaanuitbarstingen en tyfoons, die **permanentie per definitie onzeker** maken. In plaats van die instabiliteit te bestrijden, is ze cultureel verweven¹. Verval wordt niet noodzakelijk gezien als falen, maar eerder als een logische en **onvermijdelijke tussenkomst van tijd**². Ingrepen gebeuren soms zelfs pas wanneer structuren **onveilig** worden, waardoor veel gebouwen zich langdurig in een toestand van langzaam verval bevinden. Deze houding wordt verder weerspiegeld in een reeks Japanse **denkbeelden** (p. 43), die ruimte, tijd en materiaal begrijpen als dynamische processen³. Binnen dat kader gaat behoud minder over het bevriezen van een gebouw in één toestand, en meer over het in stand houden van een **evenwicht tussen zorg en verandering**. Filosofische en religieuze tradities zoals het **boeddhisme** en het **shintoïsme** hebben deze attitude omtrent gebouwd erfgoed, leegstand en interventie duidelijk mee gevormd, wat ook zichtbaar is in bepaalde rituelen.

Een duidelijk voorbeeld hiervan is de traditie van periodieke heropbouw binnen het shintoïsme. Bij de Ise-schrijn, één van de belangrijkste religieuze sites van Japan, worden bepaalde gebouwen ongeveer elke twintig jaar opnieuw opgebouwd volgens dezelfde constructiemethoden en proporties. Het behoud richt zich hier niet op het oorspronkelijke materiaal, maar op de **continuïteit van ritueel, vakmanschap en collectief geheugen**⁴.

Deze benadering betekent echter niet dat Japan geen erfgoedstructuren of beschermingsmechanismen kent. Integendeel: ook hier bestaan uitgebreide systemen van conservatie en restauratie. Het verschil ligt eerder in de manier waarop **authenticiteit** wordt begrepen. Waar binnen veel Westerse erfgoedtradities materiële continuïteit centraal staat, wordt in Japan vaker waarde gehecht aan continuïteit van vorm, gebruik, ritueel en onderhoud. Architectuur wordt daardoor minder opgevat als een statisch object, en meer als een proces dat voortdurend opnieuw bevestigd en aangepast moet worden doorheen de tijd⁵.

1 Brown, Azby. *Just Enough: Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.

2 Isozaki, Arata. *Japan-ness in Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

3 Leonard Koren. *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. Point Reyes: Imperfect Publishing, 2008.

4 Nishi Kazuo, Hozumi Kazuo. *What Is Japanese Architecture?* Tokyo: Kodansha International, 1985.

5 UNESCO, ICCROM en ICOMOS. *The Nara Document on Authenticity*. Opgesteld tijdens de Nara Conference on Authenticity, Nara, Japan, 1994. Geraadpleegd 15 april 2026.



JAPANESE DENKBEELDEN IN RUIMTE, VERGANKELIJKHEID EN ECOLOGIE

OUDE GEWOONTEN ALS BASIS VOOR HEDENDAAGS ONDERHOUD

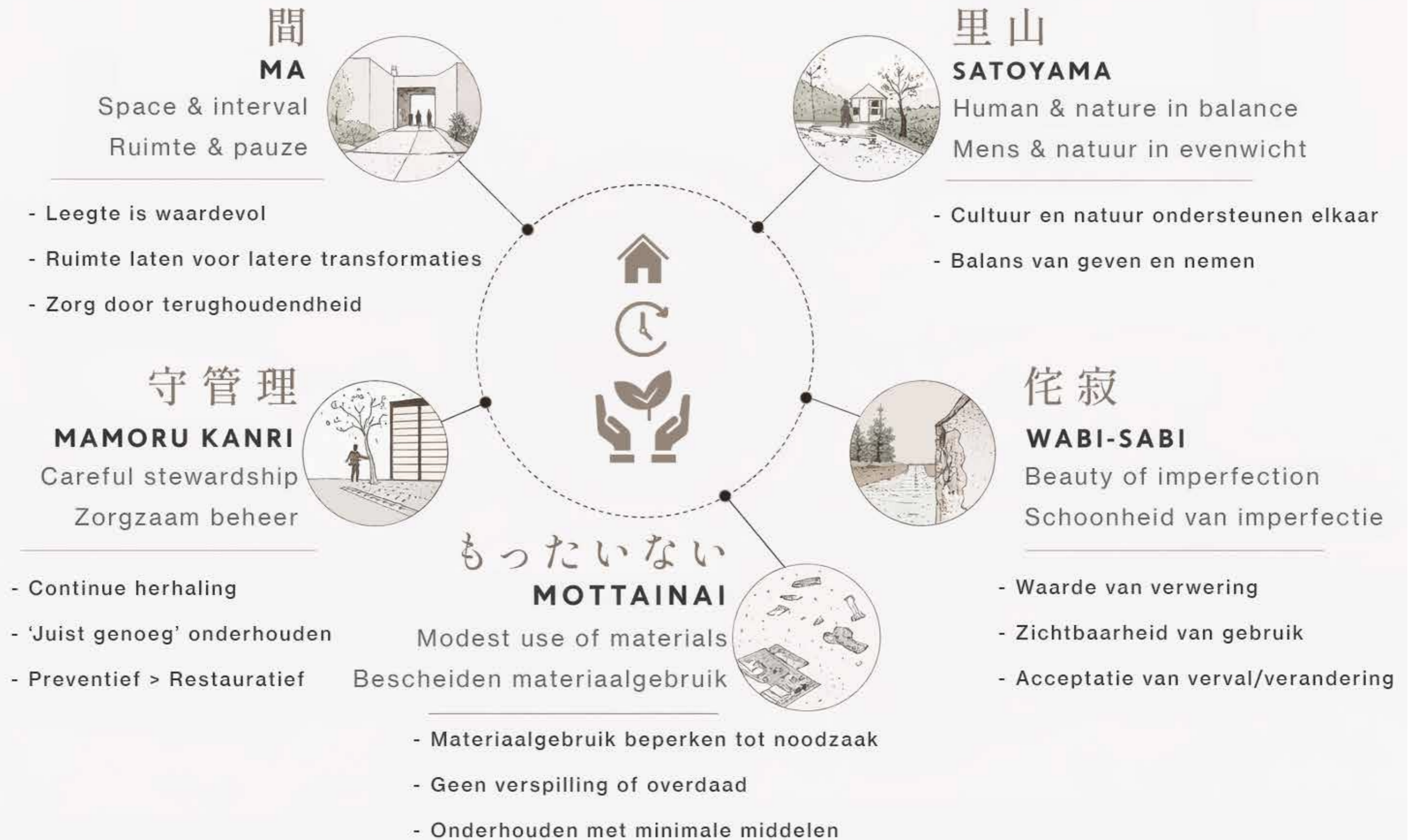


Fig. 3.3: Schematisch overzicht van relevante Japanse principes over ruimte, vergankelijkheid en ecologie.

Japanse denkbeelden

1. Satoyama - 里山

Satoyama verwijst naar traditionele rurale landschappen waarin menselijke activiteit en natuur in een **evenwichtige**, duurzame relatie samenkomen. Deze gebieden worden gevormd door landbouw en bosbeheer in het dagelijkse leven, en ontwikkelen zich tot volwaardige ecosystemen. In plaats van natuur en mens als twee aparte entiteiten te aanschouwen, vertrekt *satoyama* vanuit **co-existentie** en **wederzijds voordeel**.¹

2. Wabi-Sabi - 侘寂

Wabi-sabi is een opvatting die schoonheid vindt in **imperfectie** en **vergankelijkheid**. Ze waardeert veroudering, verwerking en de natuurlijke cyclus van groei en verval. In plaats van streven naar perfectie, omarmt ze het onregelmatige en het authentieke. Deze houding heeft een grote invloed op kunst, ontwerp, filosofie en poëzie.²

3. Mottainai - もったいない

Mottainai is een uitdrukking van **spijt over verspilling**, gekoppeld aan de overtuiging dat dingen niet zomaar mogen worden gebruikt. Het stimuleert **respect voor grondstoffen**, objecten en inspanning door hun waarde en levensduur maximaal te benutten. Het begrip verbindt ecologisch bewustzijn met een morele verantwoordelijkheid.³

4. Mamoru Kanri - 守る管理

Mamoru kanri is een vorm van **beschermend beheer** of **zorgend onderhoud**. Het gaat om het in stand houden via continue, aandachtige zorg, eerder dan via ingrijpende en disruptieve interventies. Deze benadering vertrekt vanuit een verantwoordelijkheid op lange termijn en vereist veel respect voor het reeds bestaande bouwwerk of ecosysteem.⁴

5. Ma - 間

Ma beschrijft de betekenisvolle pauze tussen dingen, in tijd, ruimte of relaties. Het gaat niet om leegte, maar om een geladen pauze die structuur en ritme geeft aan de ervaring. Binnen architectuur laat *Ma* elementen ademen en versterkt het perceptie. Het weerspiegelt een gevoeligheid voor balans en subtiliteit.⁵

1 N.N. "Satoyama." Wikipedia, The Free Encyclopedia. Laatst gewijzigd op 14 april 2026. Geraadpleegd 16 april 2026. <https://en.wikipedia.org/wiki/Satoyama>

2 Leonard Koren. *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. Point Reyes: Imperfect Publishing, 2008.

3 Brown, Azby. *Just Enough: Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.

4 Brown, Azby. *Just Enough: Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.

5 N.N. "Ma (negative space)." Wikipedia, The Free Encyclopedia. Laatst gewijzigd op 6 mei 2026. Geraadpleegd 10 mei 2026. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ma_\(negative_space\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ma_(negative_space)).

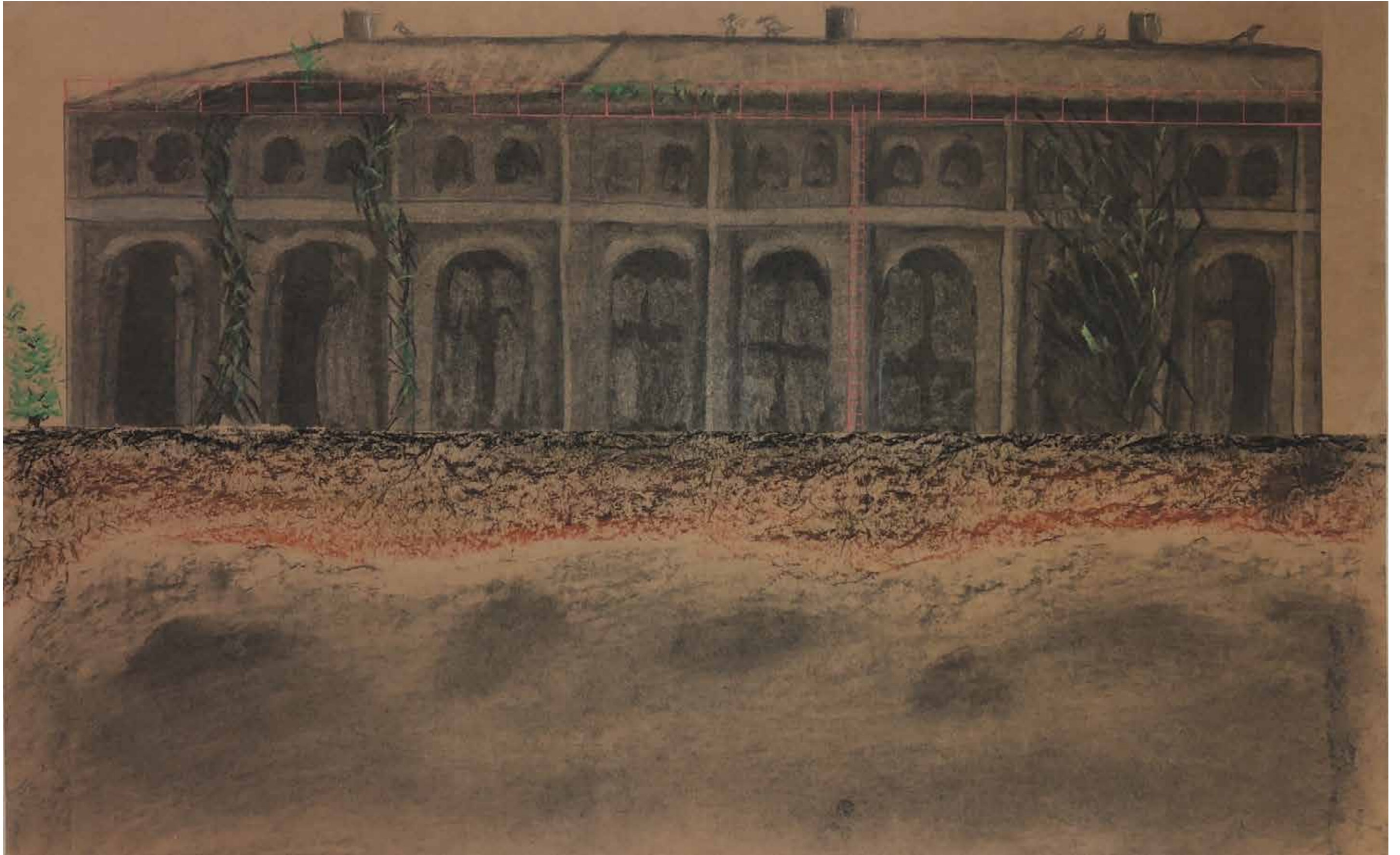


Fig. 3.4: Conceptuele houtskooltekening over het toepassen van *cyclisch onderhoud* op de site Forte-Taille.

Manifest van Cyclisch Onderhoud

Cyclisch Onderhoud¹ kan worden begrepen als een architecturale houding waarin het voortbestaan van een gebouw niet wordt verzekerd via volledige restauratie of functionele herontwikkeling, maar via een **ritmische en wederkerige praktijk van zorg**. Deze houding vertrekt vanuit mijn opvattingen over de tekortkomingen van selectief erfgoedbeleid en het verlangen om **‘vergeten’ historisch waardevolle of ruimtelijk interessante gebouwen te behouden** zonder ze volledig te hoeven beschermen of te herprogrammeren. Dit concept **mag niet worden opgevat als een vaststaande conserveringsdoctrine**, maar eerder als een **speculatief denkkader** dat voortkomt uit **observaties** rond erfgoed, verval en herbestemming tijdens mijn Grand Tour. Daarbij sluit het ook dicht aan bij bestaande debatten rond ruïne-esthetieken, adaptive reuse, en de spanningen tussen behoud en transformatie. In plaats van erfgoed te benaderen als een toestand die moet worden vastgelegd, beschouwt *Cyclisch Onderhoud* het als een **voortdurend proces van verandering, interpretatie en tijdelijke stabiliteit**.

Deze houding is sterk geïnspireerd door Japanse concepten zoals *Ma* (waarde van tussenruimte), *Wabi-Sabi* (de schoonheid van verwering), *Mottainai* (respect voor grondstoffen), *Satoyama* (samenleven met ecologische processen) en *Mamoru Kanri* (zorgend beheer). In een poging om deze ideeën te vertalen naar architecturale ontwerpprincipes, probeer ik vorm te geven aan een **benadering waarin gebouwen mogen verouderen, evolueren en tijdelijk onbepaald blijven**. In plaats van te streven naar een eindtoestand, wil ik daarom toelaten dat de ruïne **voortdurend balanceert tussen verval en herstel**. De architect grijpt minimaal in: enkel waar **toegankelijkheid, veiligheid of publiek gebruik** dit vereisen. Tegelijk mogen natuurlijke processen zoals vegetatiegroei, verwering en ecologisch herstel zich verder ontwikkelen. De ruïne wordt zo een open en collectief landschap waarin de tijd zelf als ontwerp materiaal functioneert. Zorg wordt geen eenmalige ingreep, maar een **terugkerende cyclus van observeren, ingrijpen, loslaten en opnieuw benaderen**.

Oorspronkelijk zocht ik in dit onderzoek naar een toekomstvisie voor Forte-Taille gebaseerd op deze reflecties rond cyclisch onderhoud. Die zoektocht leidde echter tot een belangrijk inzicht: niet de **uiteindelijke toestand van de site is bepalend, maar de voortdurende processen die haar vormgeven**. Hierdoor ben ik van het idee afgestapt dat ik de site moet oplossen, en heb ik uiteindelijk een **spel als ontwerptool** gemaakt om die **dynamiek** zichtbaar te maken.

1 Chambers, J. Henry. *Cyclical Maintenance for Historic Buildings*. Boston: Richard G. Badger, 1925.

MANIFEST VAN CYCLISCH ONDERHOUD

4 PRINCIPES VOOR HET ONDERHOUD VAN VERGETEN ERFGOED

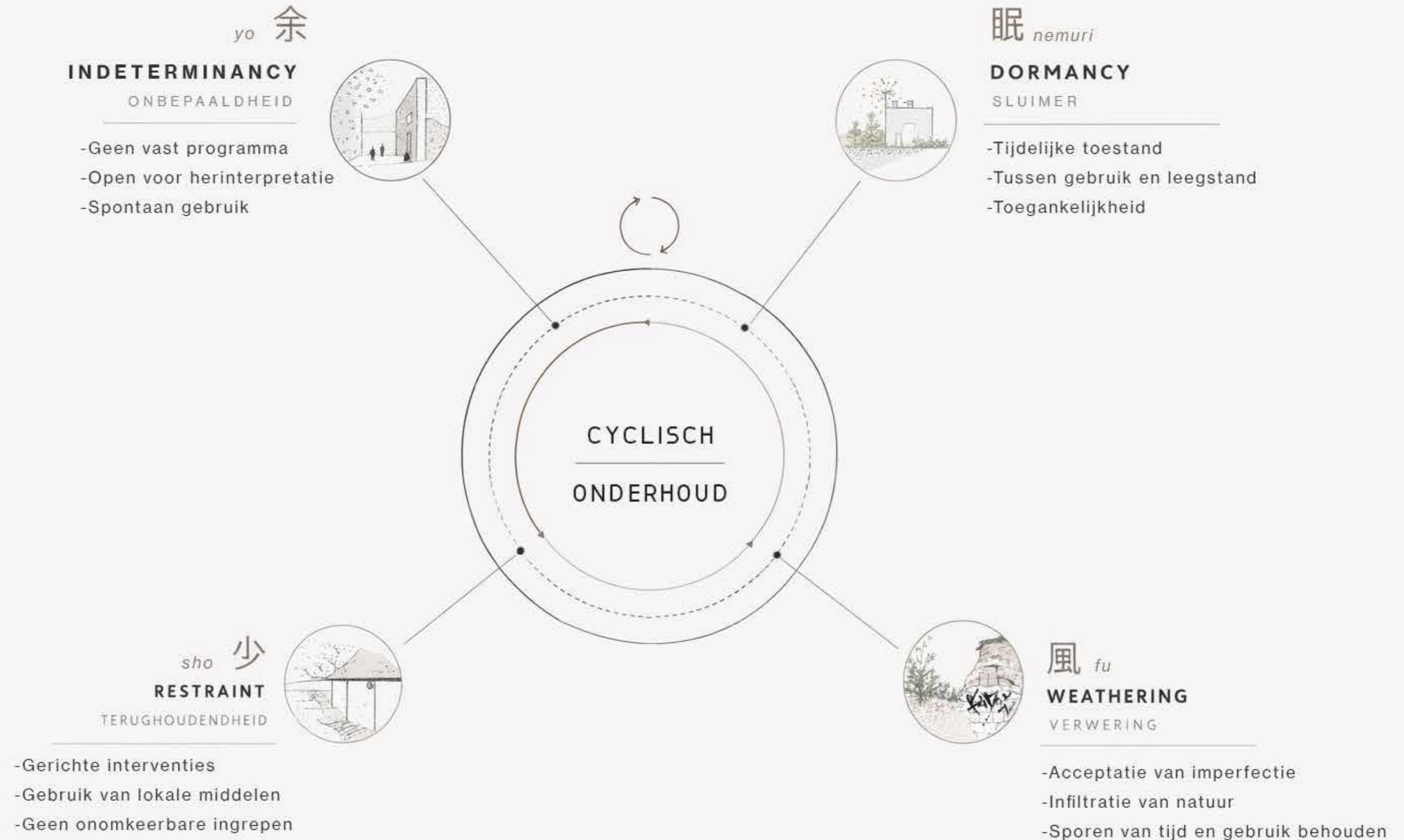


Fig. 3.5: Schematisch overzicht van de vier voorgestelde principes over *cyclisch onderhoud*.

Principes van Cyclisch Onderhoud

1. Indeterminacy - 余 (Yo)

De ruimte krijgt geen vast programma en blijft open voor uiteenlopende interpretaties. Volgens Tim Edensor bieden ruïnes juist waarde omdat ze ontsnappen aan strikte ruimtelijke ordening¹. Hun ambiguïteit laat bezoekers toe de plek op eigen manier te gebruiken en te ervaren. Vergelijkbaar is het voorstel van Wim Cuyvers in zijn boek *DE-AD* om de leegstaande kerken in Eindhoven terug te brengen naar een vorm van ruïne. Op die manier wil hij de ‘functieloze’ publieke ruimte behouden in een stad waar alles draait om efficiëntie en ontwikkeling.²

2. Dormancy - 眠 (Nemuri)

De ruïne bevindt zich tussen gebruik en vergetelheid. Ze is niet actief geprogrammeerd, maar wordt ook niet opgegeven. In deze toestand van rust kan het gebouw langzaam evolueren en nieuwe betekenissen ontwikkelen zonder onmiddellijke economische of functionele druk. Het belangrijkste kenmerk van dit aspect is toegankelijkheid. Door haar openheid wordt de ruïne een democratische ruimte waar iedereen een plekje kan vinden, waar toe-eigening en spontaan gebruik mogelijk worden, niet enkel voor mens, maar ook voor dier en plant. Dit stemt overeen met de opvattingen van Tim Edensor over spontane toe-eigening van industriële ruïnes.³

3. Restraint - 少 (Sho)

Architecturale ingrepen blijven bescheiden en beperkt tot wat noodzakelijk is voor veiligheid en toegankelijkheid. Kleine, gerichte interventies ondersteunen het bestaande zonder het te domineren. Dit principe weerspiegelt het Japanse idee van ‘Mottainai’, het tegengaan van materiële verspilling, en het gebruik van juist voldoende middelen. Dit staat in rechtstreeks verband met de ideeën uit het boek *Just Enough*.⁴

4. Weathering - 風 (Fu)

Roest, patina en slijtage worden niet verwijderd maar gewaardeerd als sporen van tijd. De tijd wordt toegelaten als mede-ontwerper, en laat haar eigen stempel op de site achter in de vorm van natuurverschijnselen. Deze houding sluit aan bij het principe van Wabi-sabi, waarin vergankelijkheid en imperfectie een intrinsieke esthetische waarde krijgen.⁵

1 Tim Edensor, *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*. Oxford: Berg, 2005.

2 Wim Cuyvers, *De-ad*. Gent: MER. Paper Kunsthalle, 2012.

3 Tim Edensor, *Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality*. Oxford: Berg, 2005.

4 Brown, Azby. *Just Enough: Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.

5 Leonard Koren. *Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers*. Point Reyes: Imperfect Publishing, 2008.

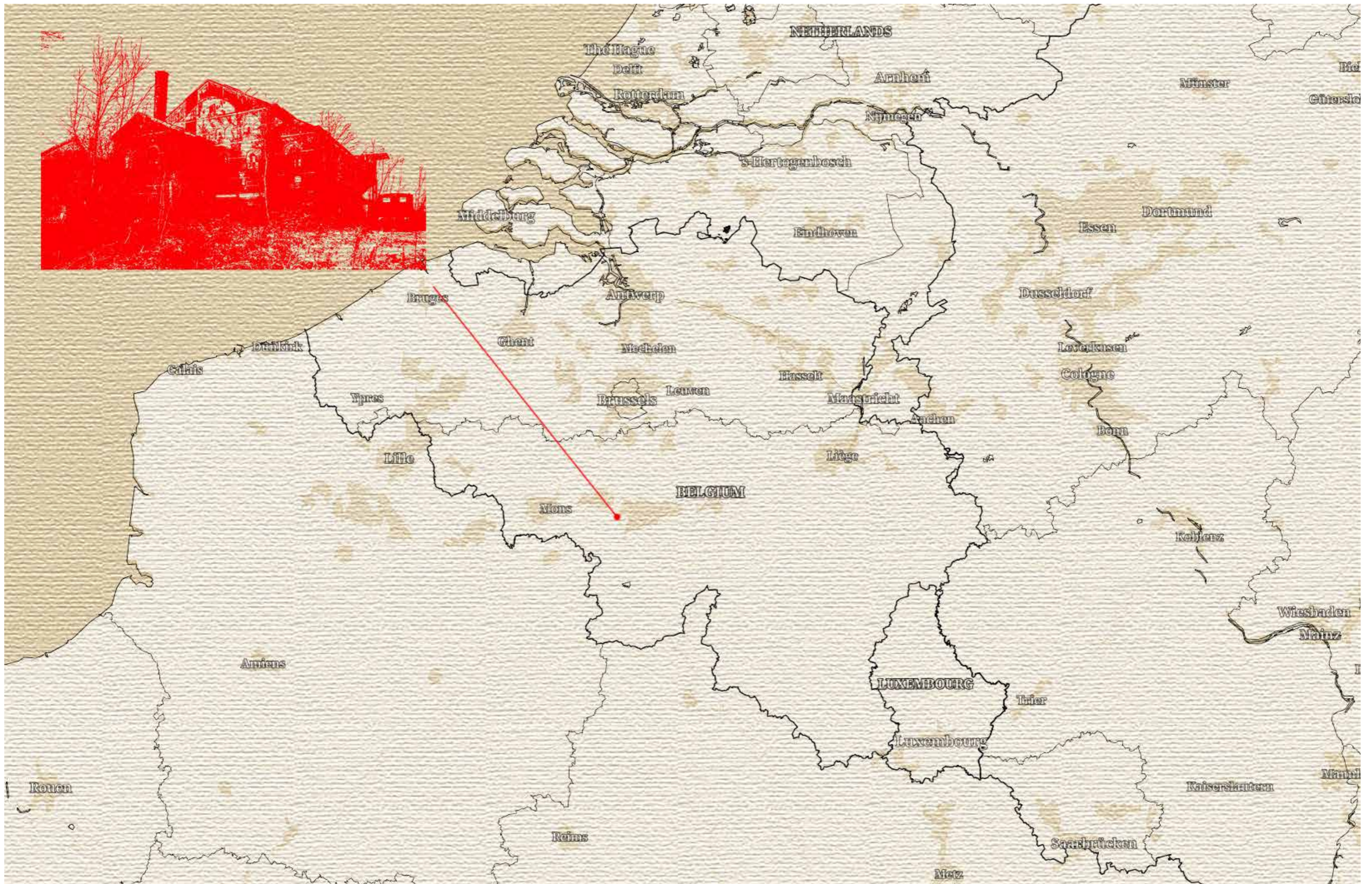


Fig. 4.1: Cartografische situering van de gekozen site, de voormalige steenkoolmijn Forte-Taille in Montigny-le-Tilleul.

04 // CONTEXT

Archiefmateriaal
Site-analyse
Inventaris

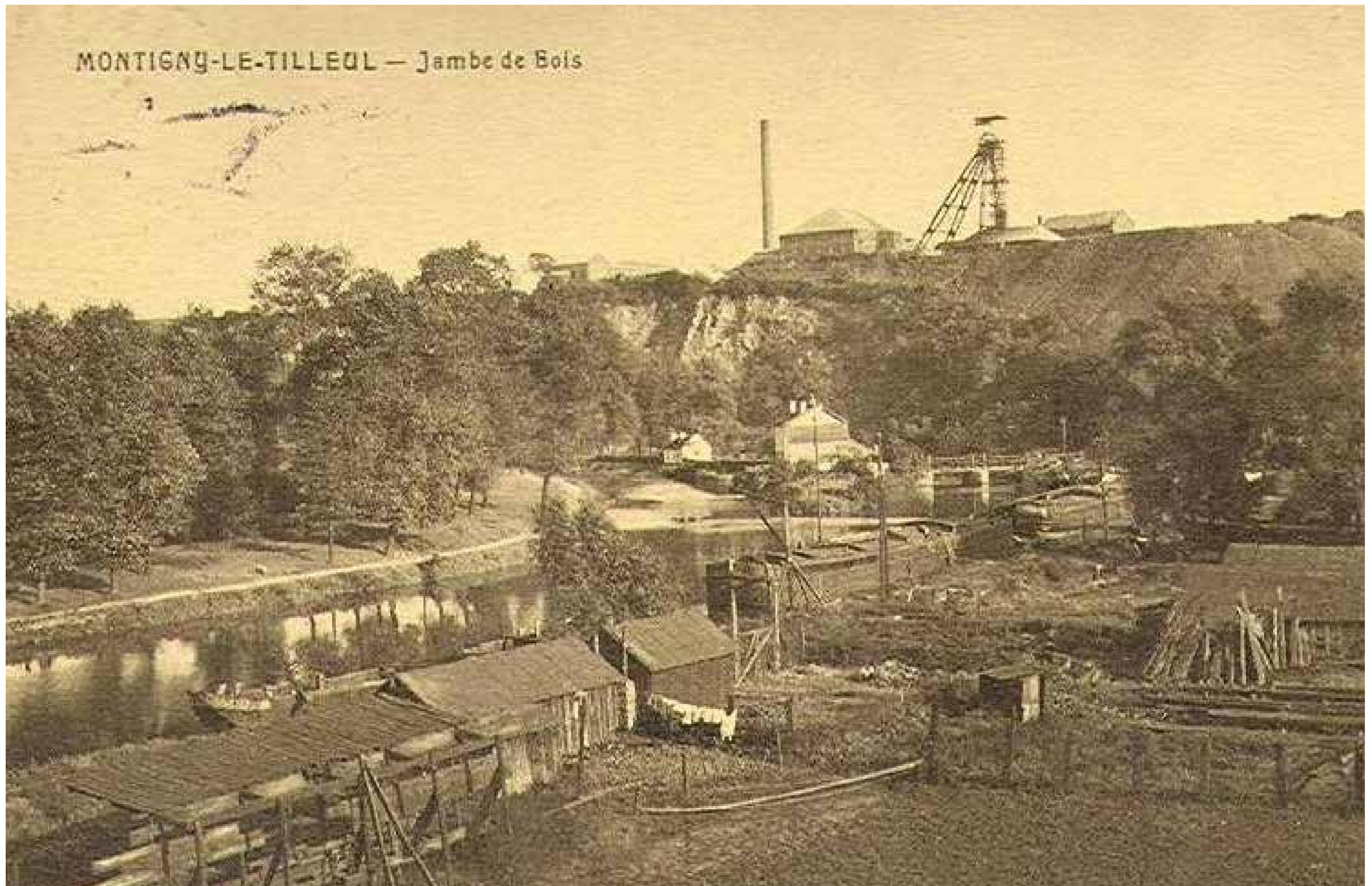


Fig. 4.2: Historische foto van de site Forte-Taille in Montigny-le-Tilleul, gezien vanaf de Sambre. Bron: SPAQUE

Archiefmateriaal

Aan de hand van de site Charbonnage de Forte-Taille diep ik mijn zoektocht verder uit. De door vegetatie overwoekerde en langzaam afbrokkelende gebouwen, de sporen van urbex-bezoeken, en zelfs de volledige afsluiting van de site “ter conservatie” door middel van hekken en muren, werden voor mij doorslaggevende motieven om me verder in deze site en haar gelaagdheid te verdiepen. De spanning tussen verval, spontane toe-eigening en de tevergeefse poging om de site te 'beschermen' nodigden uit tot interpretatie.

Betrouwbare en samenhangende informatie over Forte-Taille was op het internet slechts beperkt beschikbaar. Om een beter inzicht te krijgen in zowel de geschiedenis als de ruimtelijke en materiële toestand van de site -die momenteel volledig ontoegankelijk is- deed ik beroep op **twee belangrijke informatiebronnen**.

Enerzijds raadpleegde ik de uitgebreide **archieven van Bois du Cazier**, vandaag een erfgoedsite en getuige van het mijnverleden van het zogenaamde “Zwarte Land”, één van de belangrijkste Belgische steenkoolbekkens. De archieven boden waardevolle historische documentatie over de werking, gebouwen en evolutie van de site en haar omgeving¹.

Anderzijds baseerde ik mij op de technische rapporteringen van het **bedrijf SPAQUE**, dat recent bodemsaneringen uitvoerde op de site Forte-Taille. Dit document bracht niet alleen de huidige toestand van het terrein in kaart, maar maakte ook de complexe gelaagdheid van de site duidelijk: een landschap getekend door decennialange industriële exploitatie, vervuiling, spontane begroeiing en het gebruik als stortplaats voor industrieel afval².

De volgende pagina's zijn beelden die ik heb geselecteerd en gebruikt uit deze twee informatiebronnen om een holistisch beeld te vormen van de site en haar geschiedenis. Daarna volgt een site-analyse met architectuurtekeningen die ik zelf heb gereconstrueerd op basis van deze originele plannen en kaarten.

1 Archiefcollectie Bois du Cazier, Marcinelle, geraadpleegd 25 maart 2026.

2 SPAQUE. Ht5302-002 – “Domaine de Forte Taille – phase 1” à Montigny-le-Tilleul : État des connaissances. Bilan à l’issue du projet d’assainissement. Luik: SPAQUE s.a., november 2018.

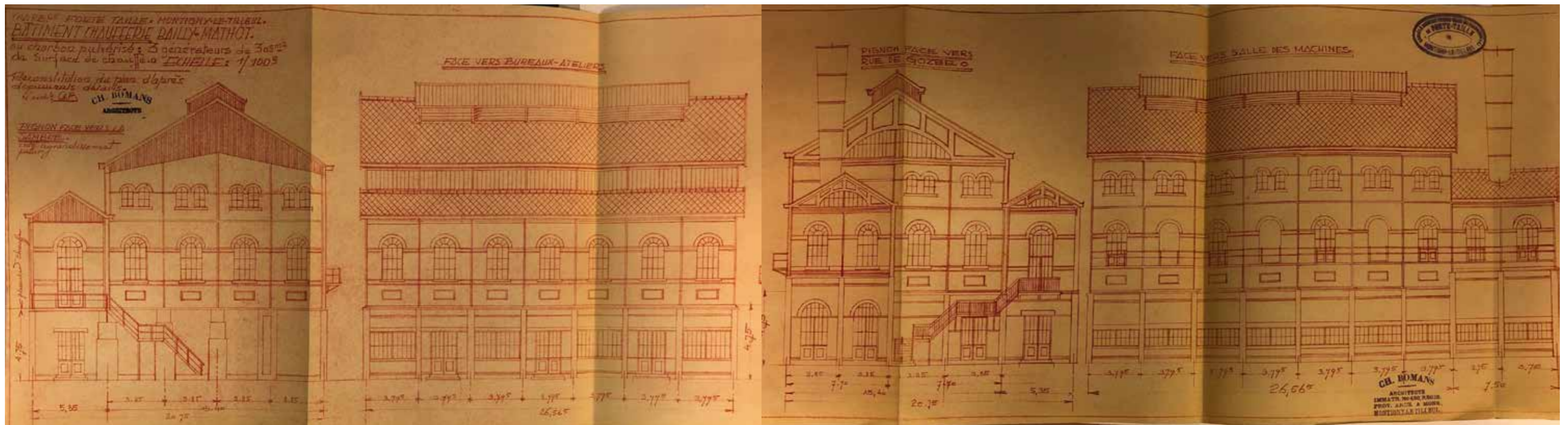


Fig. 4.3: Geveltekeningen van de Chaufferie door architect Christophe Bomans. Bron: Archief Bois du Cazier

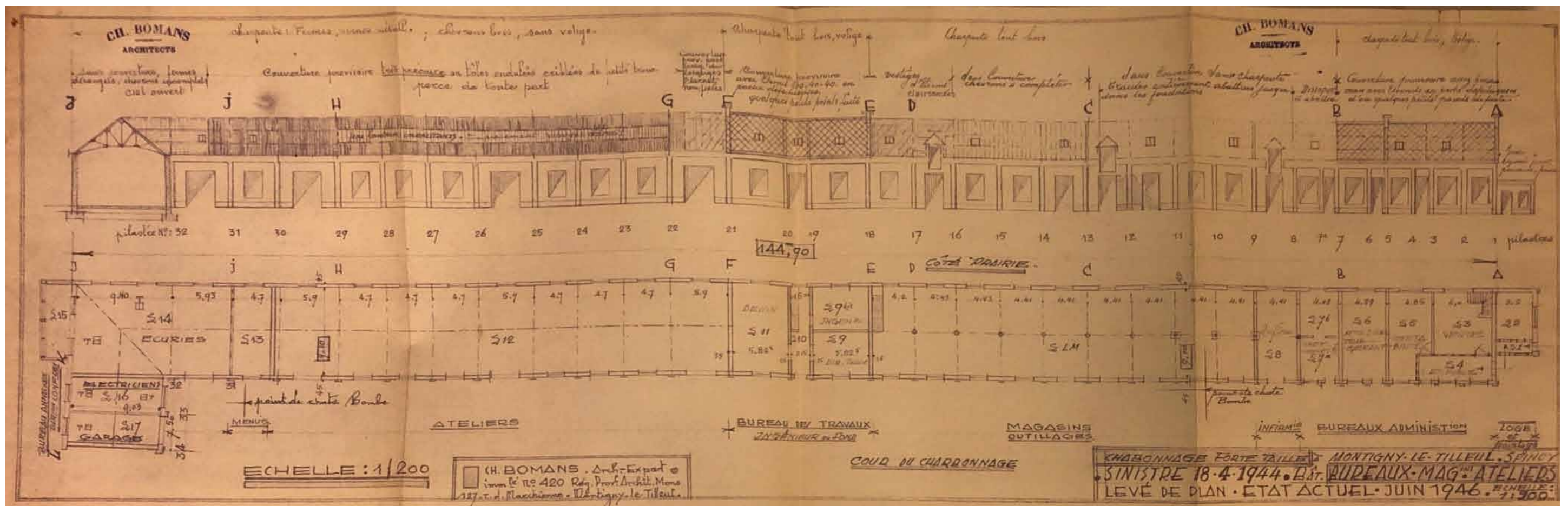


Fig. 4.4: Geveltekening en plan van de werkplaten en bureaus. Bron: Archief Bois du Cazier

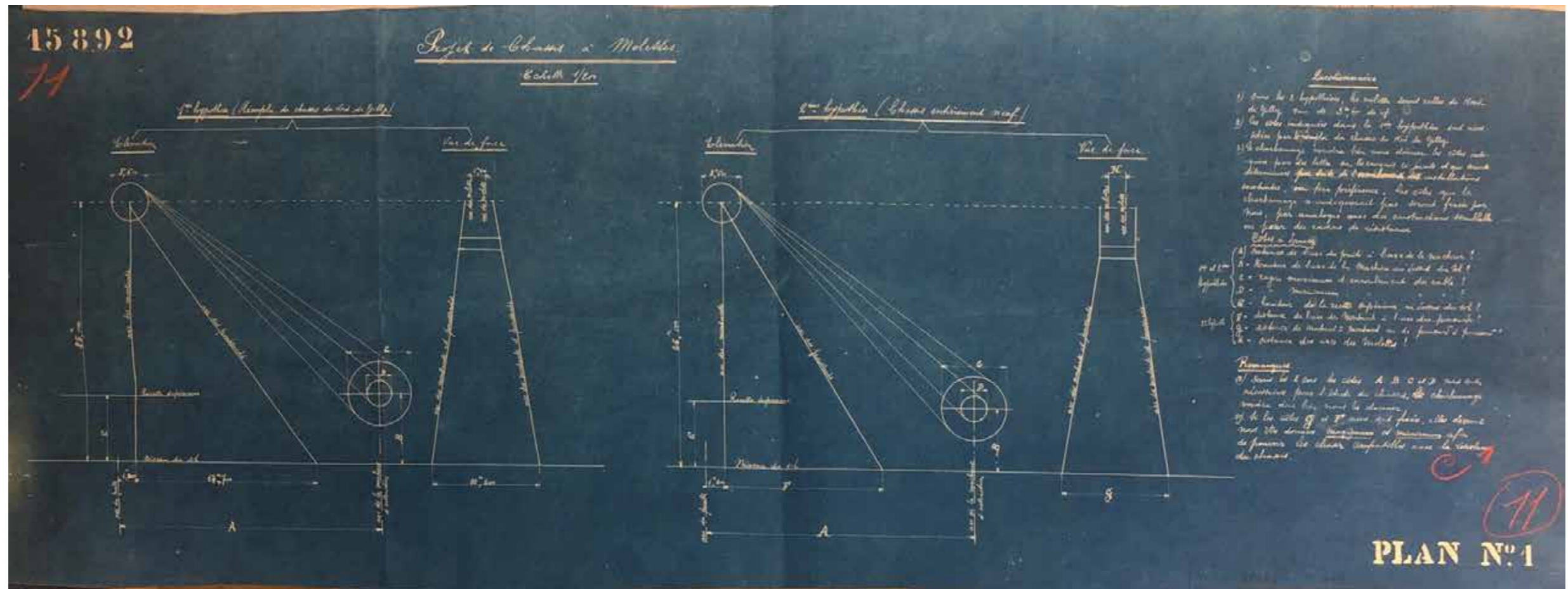


Fig. 4.5: Blauwdruk van de schachttorens die vroeger op de site stonden. Bron: Archief Bois du Cazier



Fig. 4.6: Historische foto's van schachtbokken en mijnwerkers. Bron: SPAQUE



Fig. 4.7: Inplantingsplan van de site met snedelijnen voor terreinsnedes. Bron: Archief Bois du Cazier

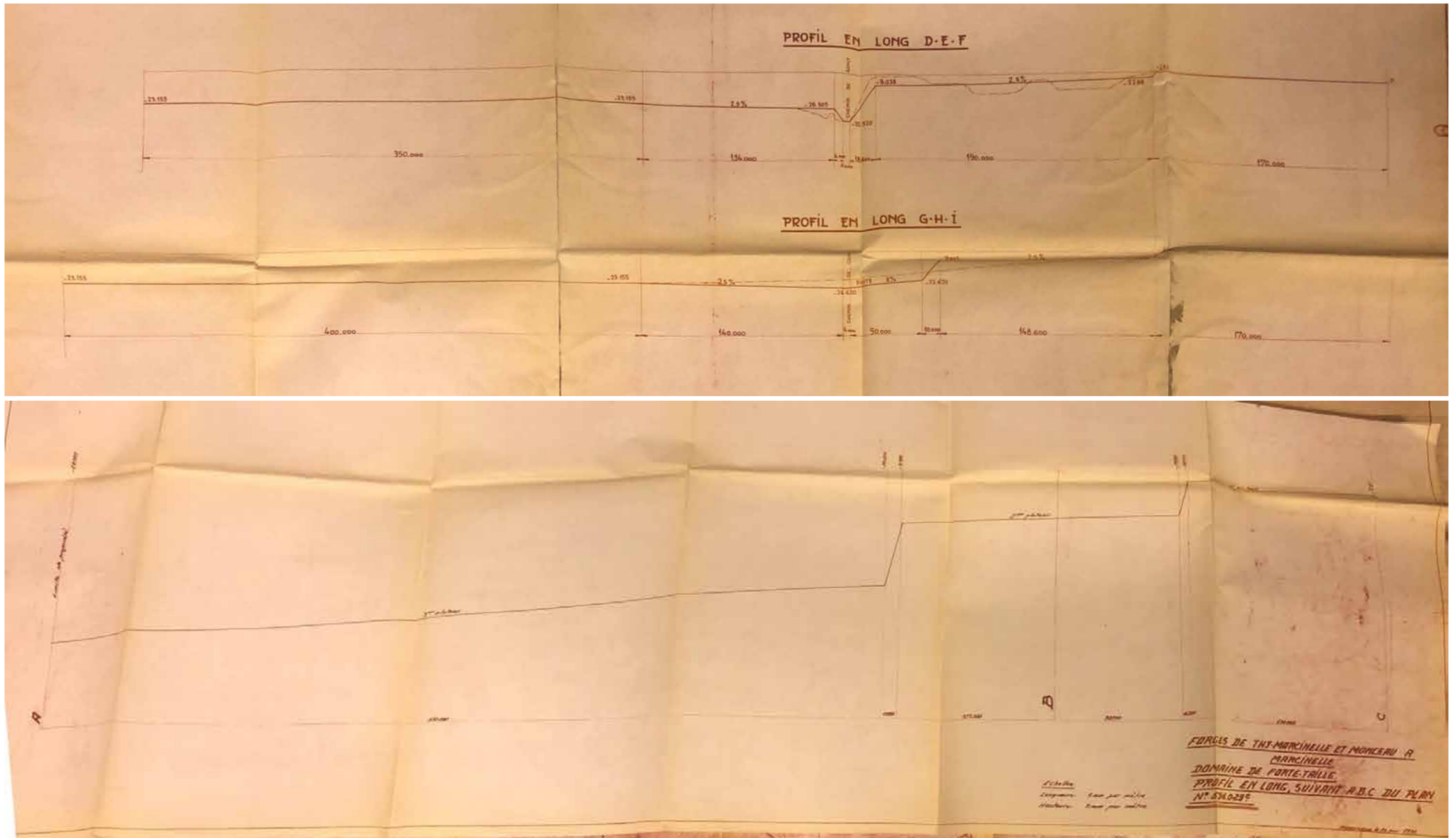


Fig. 4.8: Terreinsnedes van de site volgens snedelijnen inplantingsplan, zonder gebouwen. Bron: Archief Bois du Cazier

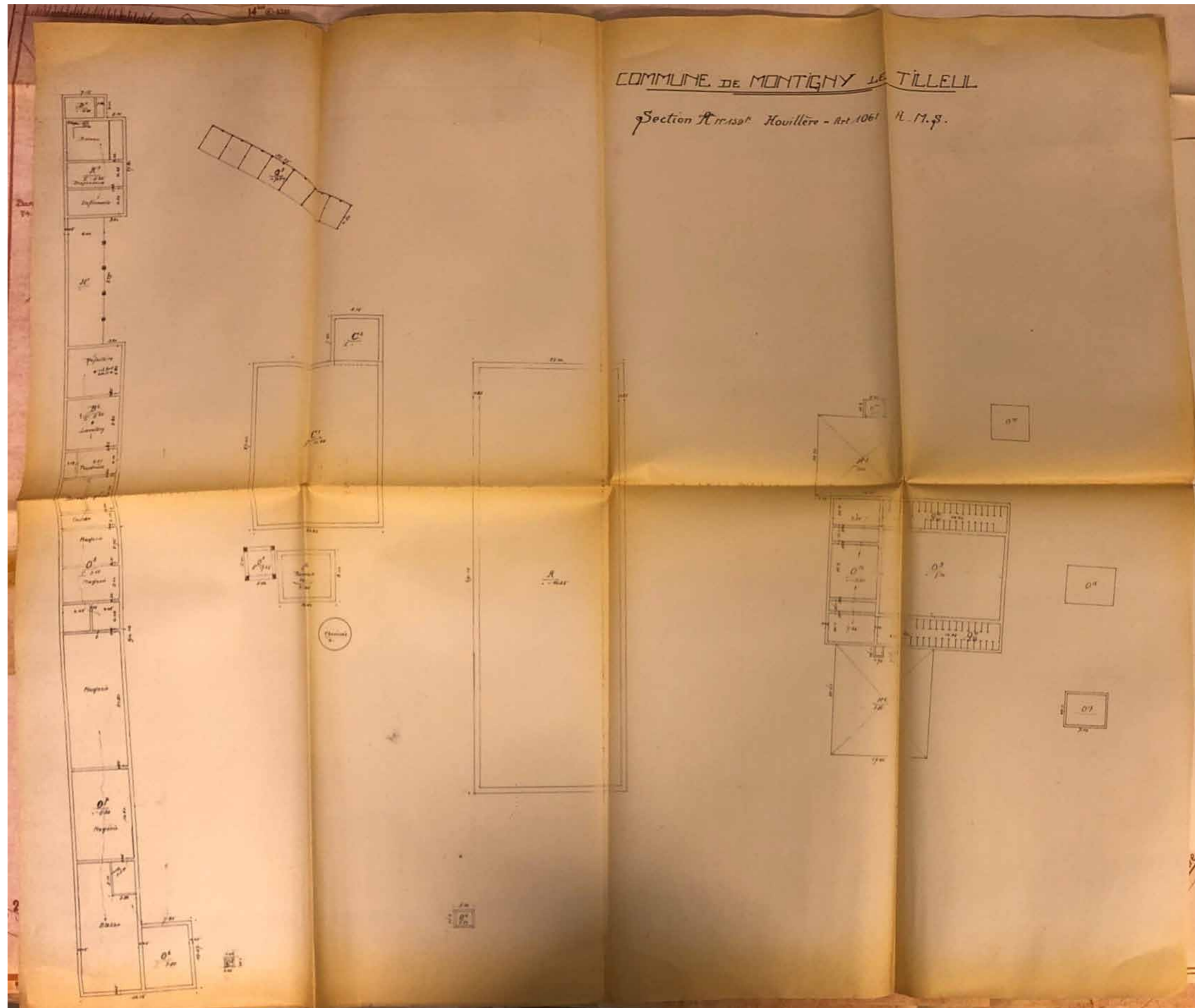


Fig. 4.9: Grondplan van de volledige site. Bron: Archief Bois du Cazier

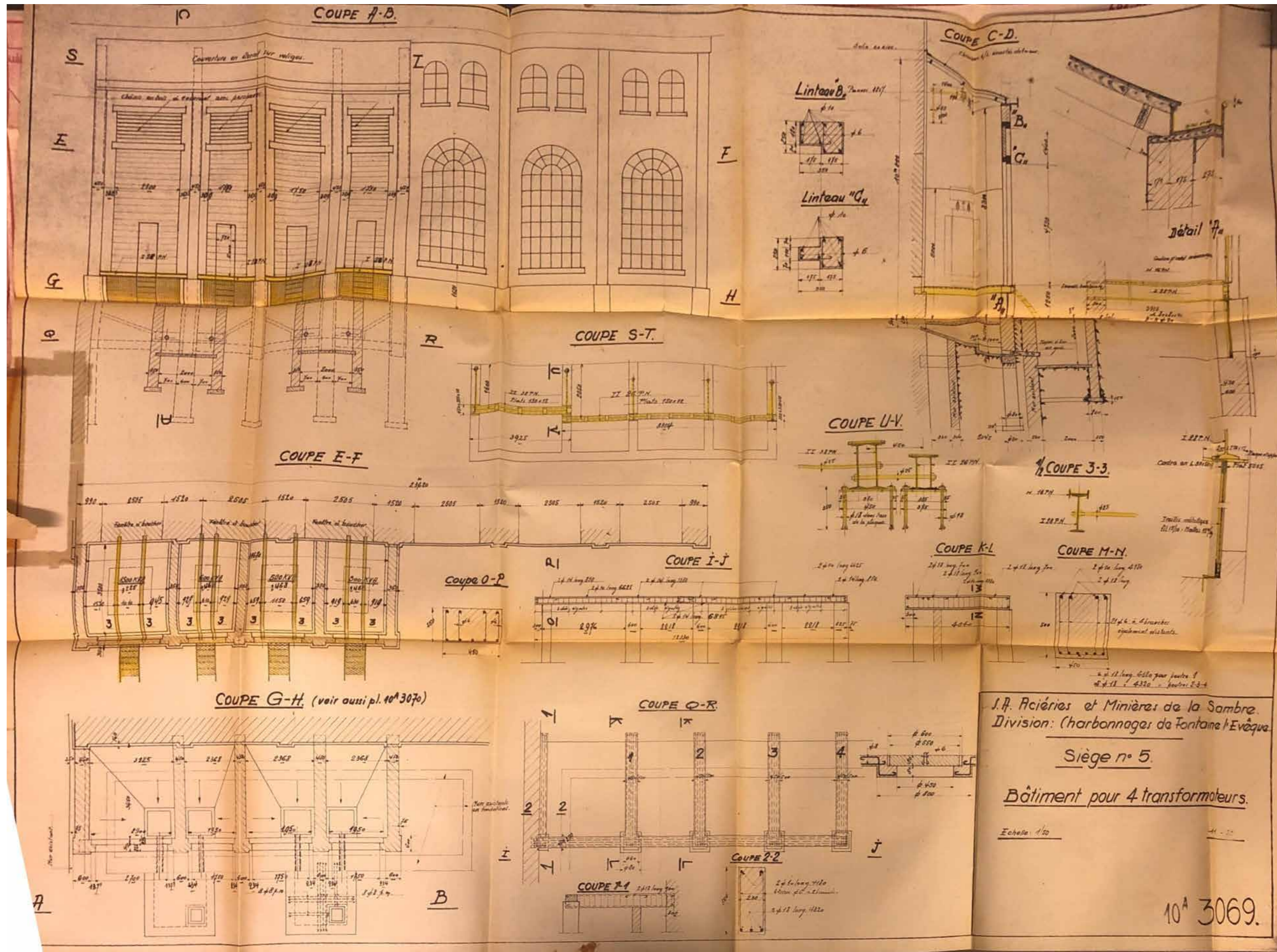


Fig. 4.10: Tekeningen van de Machinekamer. Bron: Archief Bois du Cazier

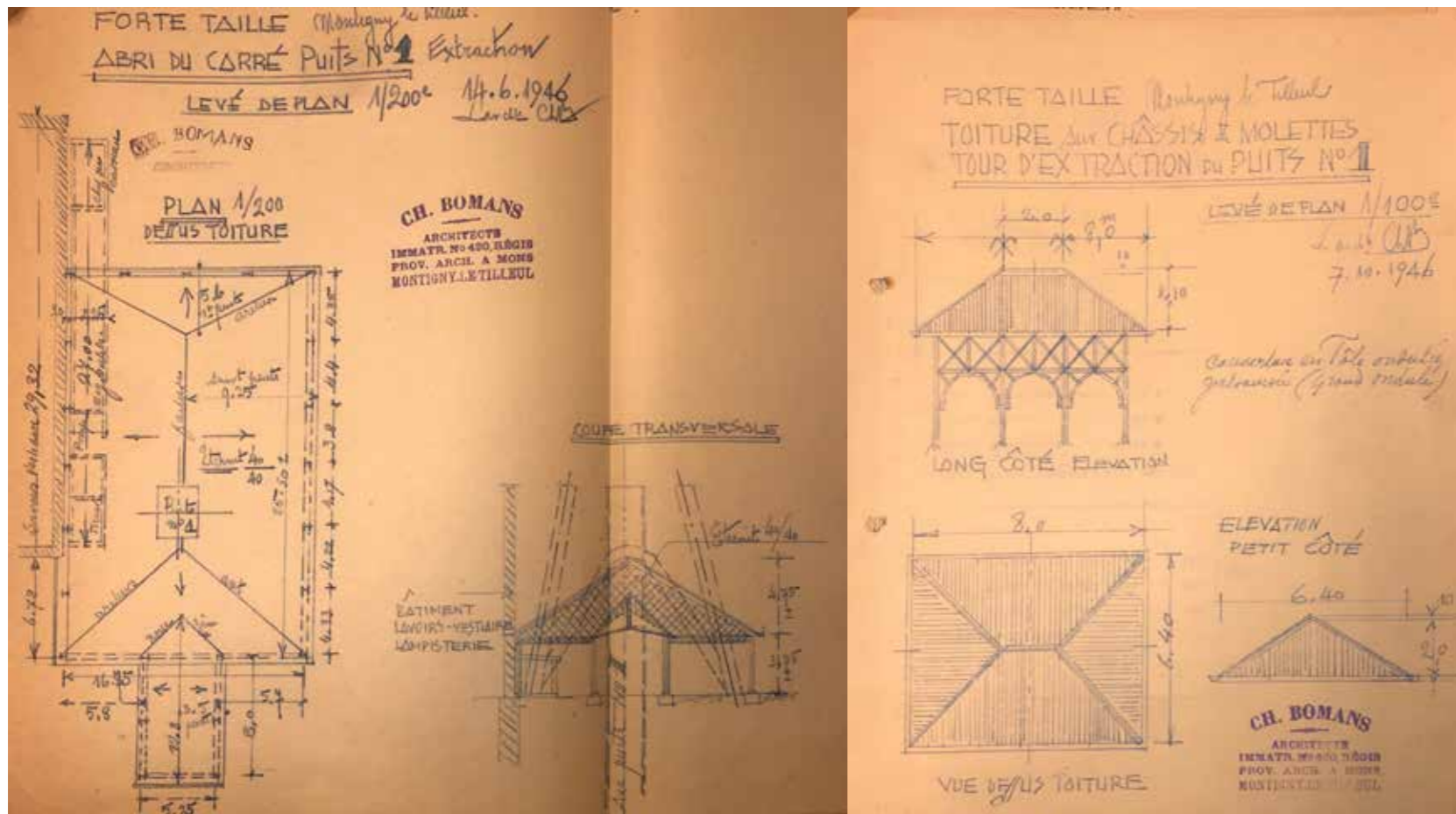


Fig. 4.11: Tekeningen daken schachtbok: Archief Bois du Cazier

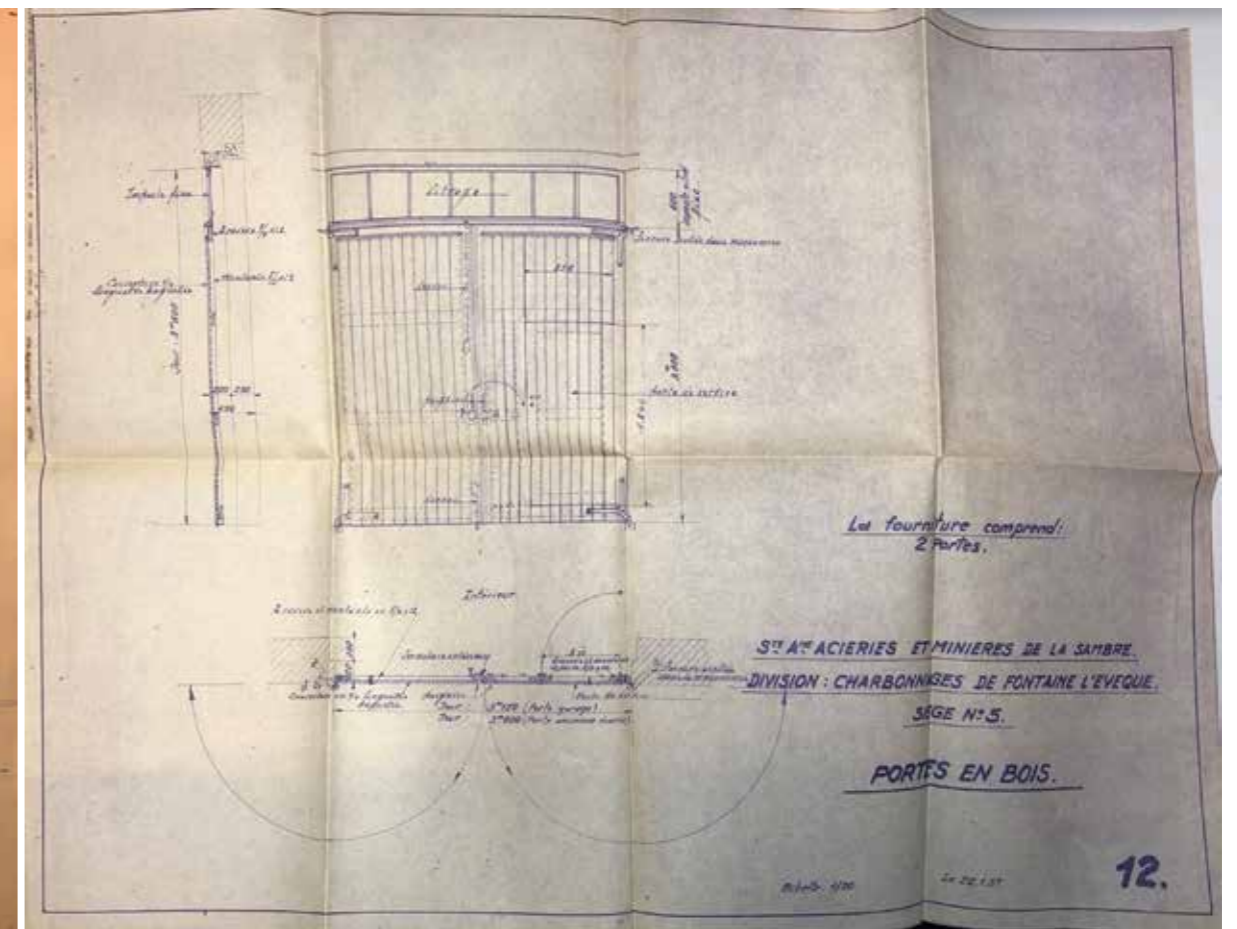


Fig. 4.12: Poortdetail. Bron: Archief Bois du Cazier

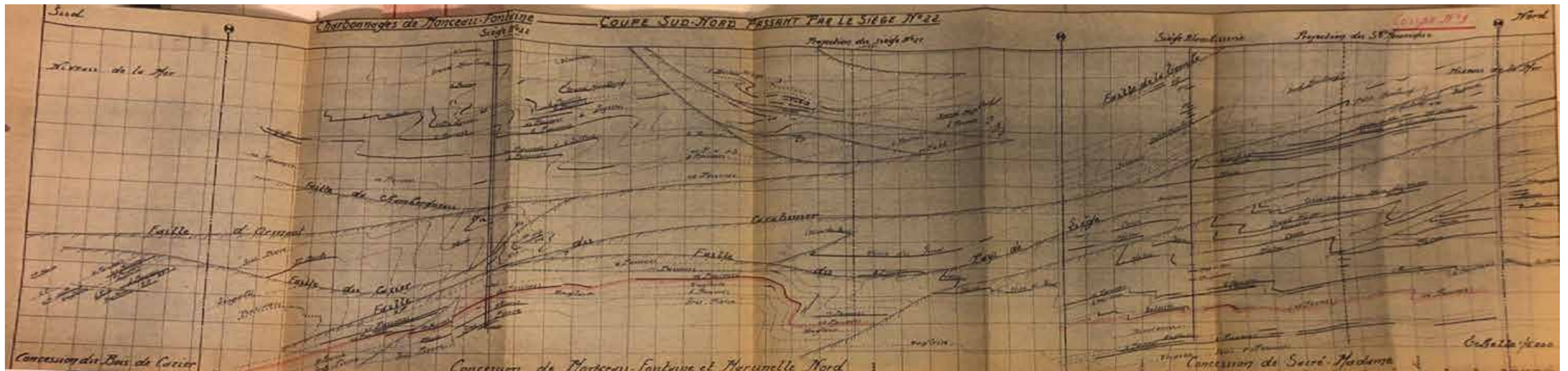


Fig. 4.13: Schets van ondergrondse lagen. Bron: Archief Bois du Cazier

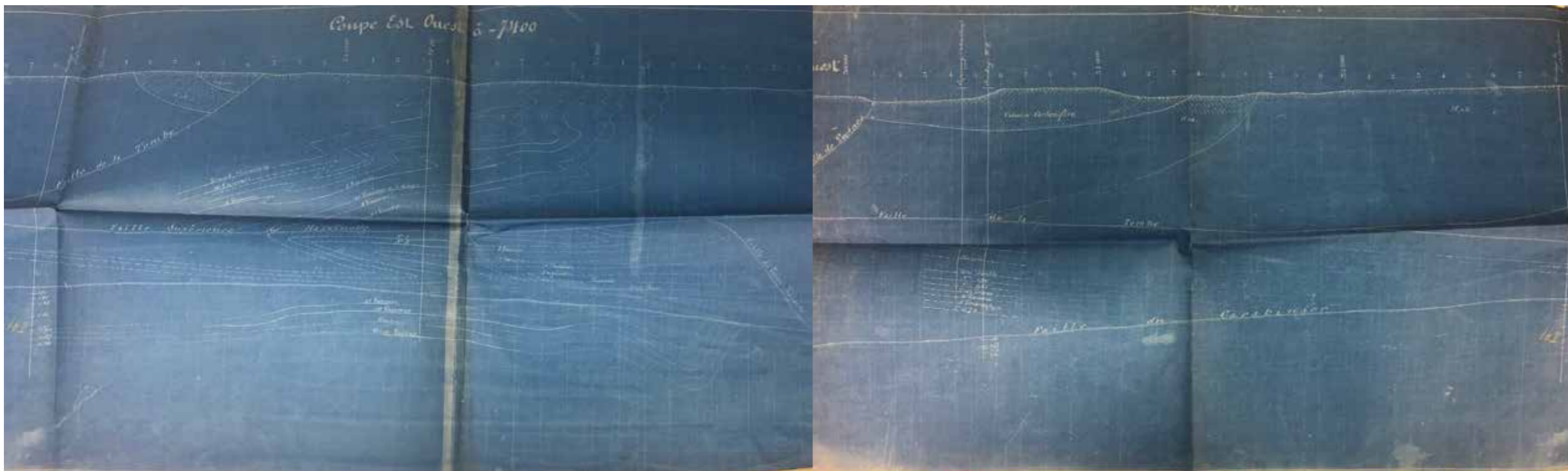
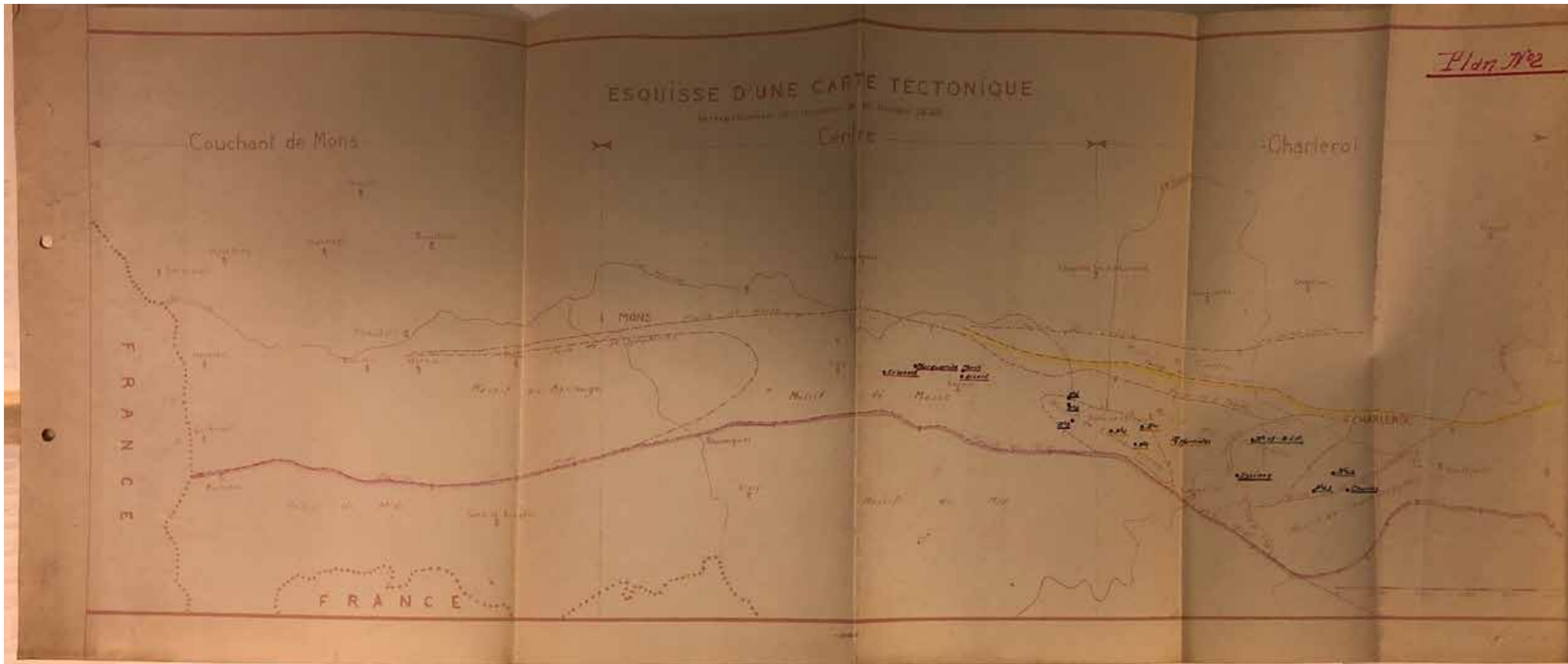


Fig. 4.14: Kaarten van ondergrondse lagen. Bron: Archief Bois du Cazier



Fig. 4.15: Sondering. Bron: Archief Bois du Cazier



Fig. 4.16: Isometrie van de overgebleven gebouwen op Forte-Taille.

Site-analyse

Charbonnage de Forte-Taille in Montigny-le-Tilleul ontwikkelde zich doorheen de tijd in verschillende functies en lagen: eerst als **kalksteengroeve**, daarna als **steenkoolmijn**, en uiteindelijk als **stortplaats** voor industrieel afval. Die opeenvolgende functies hebben niet alleen het programma van de site bepaald, maar ook haar huidige uitzicht en indeling. De site ligt op een plateau boven een steile kalkstenen klif langs de Samber, waardoor het voormalige mijncomplex als een berucht industrieel landschap boven de omgeving verschijnt. Historische beelden tonen hoe de mijn de horizon domineerde, terwijl de rivier, infrastructuur en arbeiderswoningen lager in het landschap lagen.¹

De mijnsite werd vanaf 1886 ontwikkeld door de Société Franco-Belge du Charbonnage de Forte-Taille en bleef actief tot 1935. De inplanting volgde een zekere industriële logica: een compacte organisatie rond de schachten, met kleedkamers en douches, een omvangrijke **machinezaal**, een hoog **ketelhuis** (chaufferie), ateliers, magazijnen en administratieve bureaugebouwen gegroepeerd rond de extractie-as. De **schachtbokken** vormden hierbij het verticale en visuele centrum van de site. Hoewel deze later werden afgebroken samen met enkele andere gebouwen, zijn verschillende monumentale gebouwen vandaag nog aanwezig.²

Na de sluiting van de mijn veranderde Forte-Taille geleidelijk van extractielandschap naar **opslag- en afvalterrein**. De voormalige groeve werd opgevuld met puin en afval afkomstig van de nabije staalindustrie. Daardoor raakte de **bodem zeer vervuild** met zware metalen, koolwaterstof en andere toxische stoffen. Volgens het SPAQUE-rapport beslaat de volledige site **ongeveer 17 hectare** en bestaat ze vandaag uit drie duidelijke zones: het voormalige werkplein met de industriële gebouwen, de voormalige stortzone, en een sterk begroeide overgangszone richting de nabije woonwijk.³

De site lijkt op een **voortdurend transformerend landschap** waarin natuurlijke processen en menselijke ingrepen elkaar steeds beïnvloeden. Omdat elke mogelijke toekomst die ik probeerde te bedenken voor Forte-Taille andere kwaliteiten leek uit te sluiten, bleek het erg **moeilijk om één definitieve ontwerpkeuze te maken zonder andere legitieme interpretaties te verdringen**. Daarom besloot ik de overstap te maken van het bedenken van een toekomstvisie naar het ontwerpen van een systeem waarin verschillende toekomstige onderhandeld kunnen worden. Zo wordt de complexiteit van het omgaan met gelaagde erfgoedsites vastgelegd in een **dynamisch systeem**.

1 SPAQUE. Ht5302-002 – “Domaine de Forte Taille – phase 1” à Montigny-le-Tilleul : État des connaissances. Bilan à l’issue du projet d’assainissement. Liège SPAQUE s.a., november 2018.

2 Archiefcollectie Bois du Cazier, Marcinelle, geraadpleegd 25 maart 2026.

3 SPAQUE. “Domaine de Forte Taille.” SPAQUE. Geraadpleegd 14 mei 2026. <https://spaque.be/realisations/domaine-de-forte-taille/>

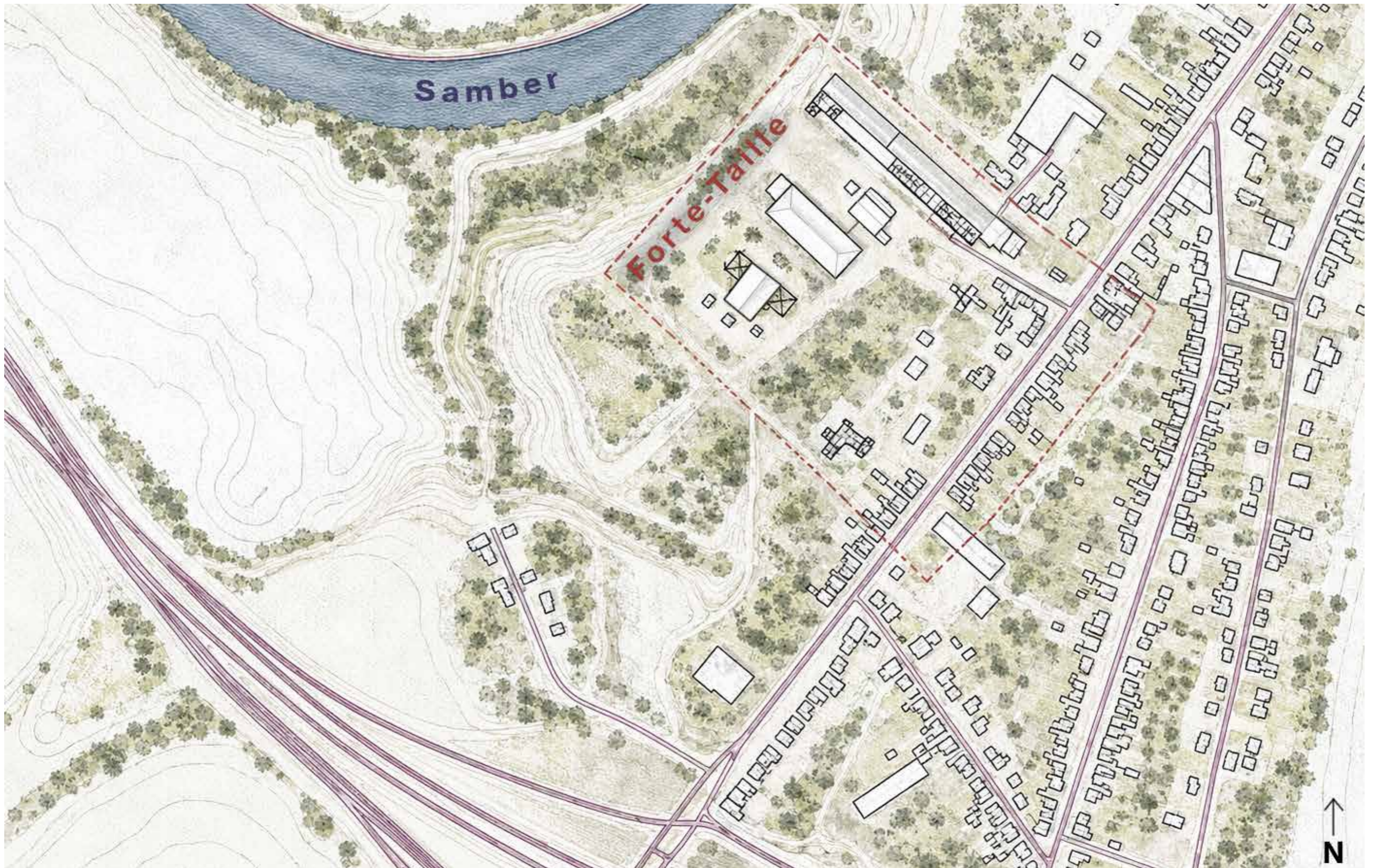


Fig. 4.17: Dakenplan van de site Forte-Taille en haar omgeving.

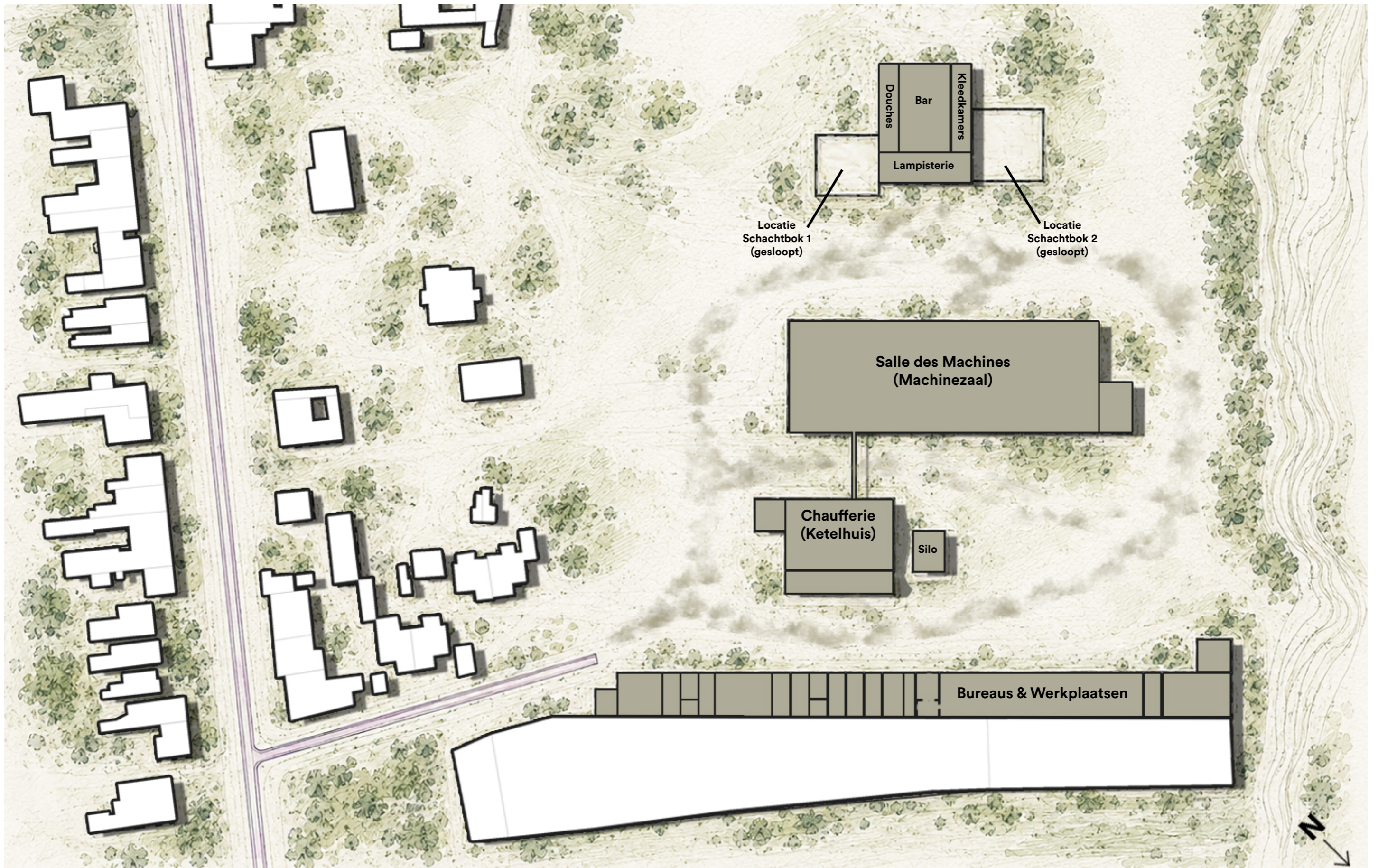


Fig. 4.18: Grondplannen van de gebouwen op de site (bruin) en omtrek van omliggende gebouwen (wit).

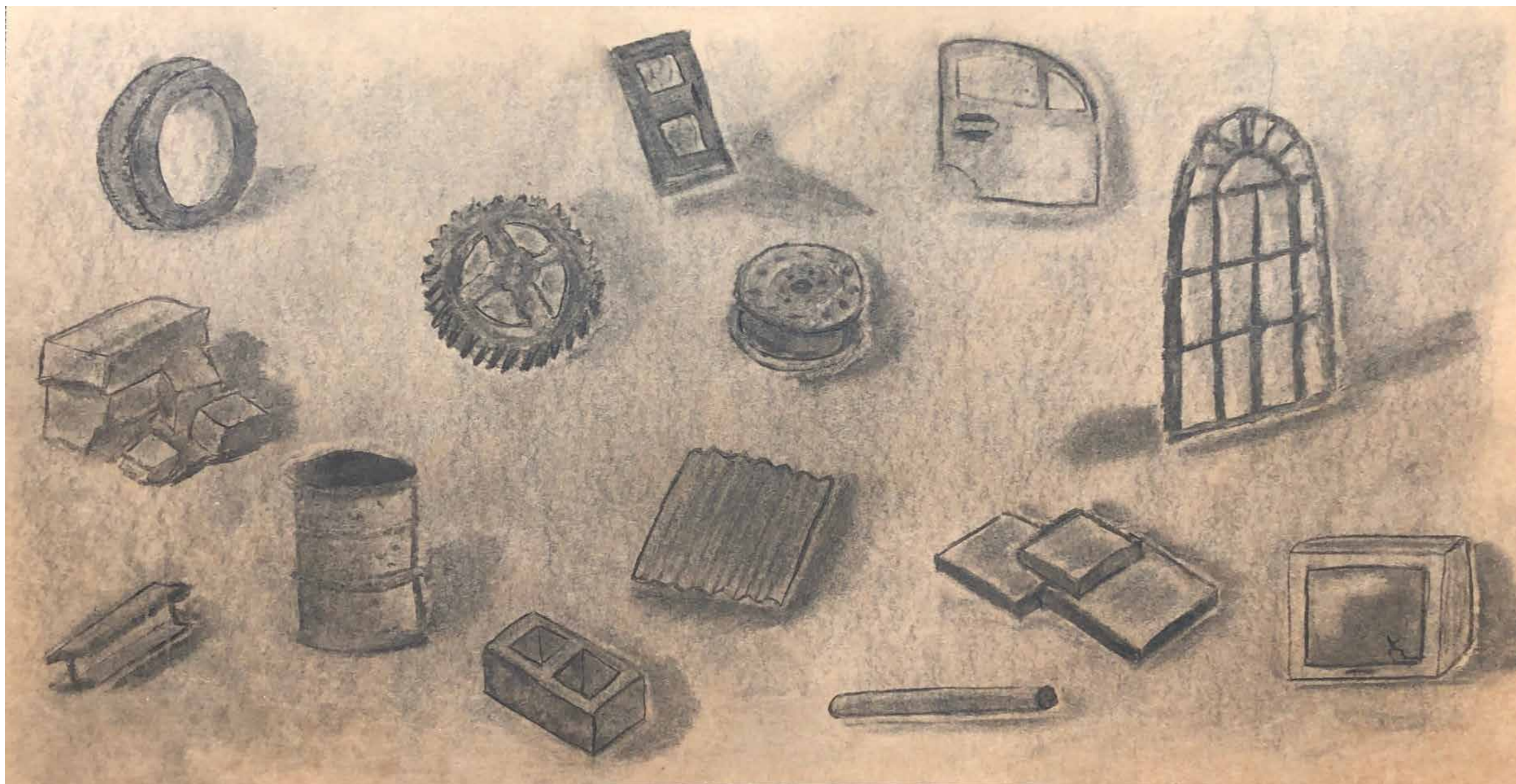


Fig. 4.19: Houtskooltekening van een collectie achtergelaten materialen op de site.

Inventaris

Na de sluiting van de mijn bleef Forte-Taille niet onaangeroerd achter. In de decennia die volgden werd de site gebruikt als **industriële stortplaats**, waardoor grote hoeveelheden afval- en restmaterialen zich opstapelden in het landschap. Tegelijk trok de verlaten toestand van de site talloze **urbex-bezoekers** aan, die op hun beurt nieuwe sporen van aanwezigheid achterlieten. Beide vormen van **toe-eigening** hebben het karakter van Forte-Taille mee gevormd en maken vandaag deel uit van haar gelaagde identiteit.

De houtskooltekening hiernaast vertoont een selectie van materialen, objecten en restanten die vandaag op de site terug te vinden zijn. Aansluitend toont de reeks urbexfoto's op de pagina's hierna hoe Forte-Taille er vandaag uitziet, en hoe verval, spontane natuurontwikkeling en menselijk gebruik samen een **voortdurend veranderend landschap** creëren.

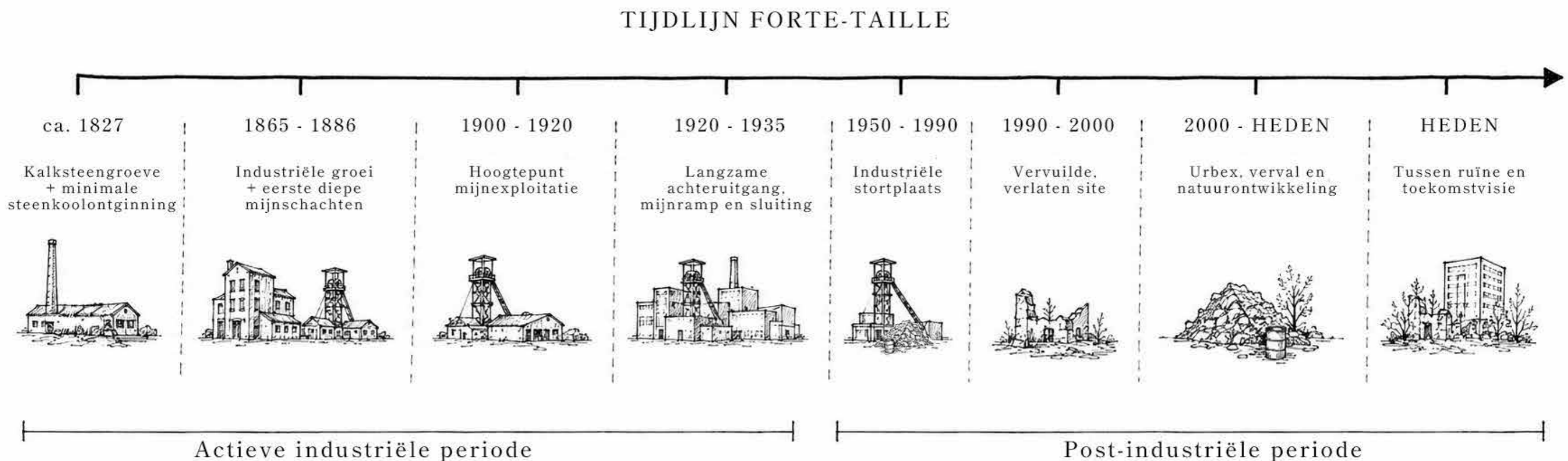


Fig. 4.20: Tijdlijn gebruik van site Forte-Taille van oprichting in 1827 tot heden.



68 Fig. 4.21: Urbexfoto's van Charbonnage de Forte-Taille uit 2018 Bron: Urbex.nl (Andre Joosse)



Fig. 4.22: Urbexfoto's van Charbonnage de Forte-Taille uit 2018 Bron: Urbex.nl (Andre Joosse)



Fig. 5.1: Opgewerkte isometrie van de parametrische variaties die de spelers op het spelbord kunnen plaatsen.

05 // CONCEPT

Conflict
Bordspel
Parametrie

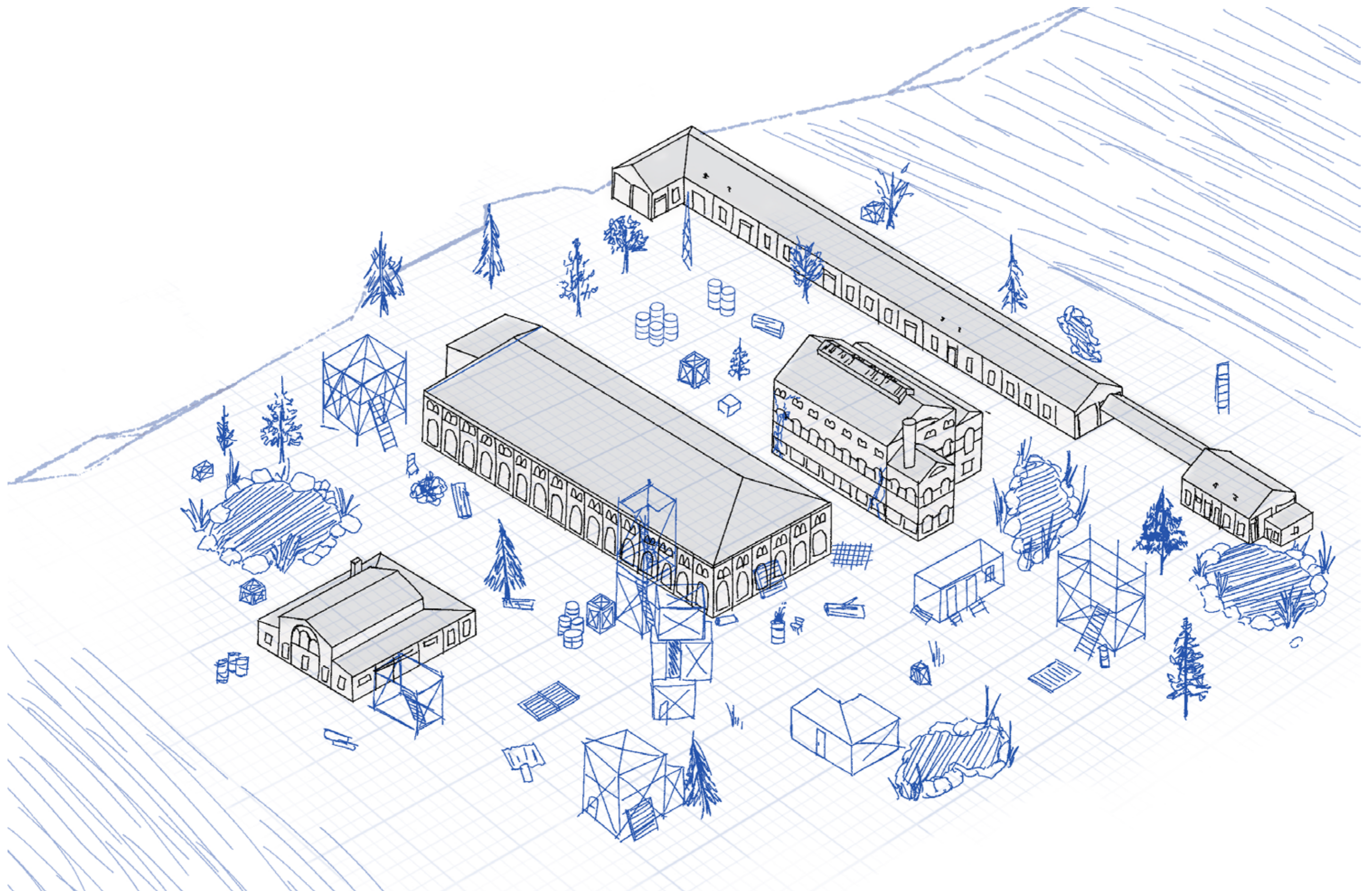


Fig. 5.2: Isometrie die de interactie tussen de vier protagonisten op de site weergeeft.

Conflict

De keuze voor Forte-Taille bracht een fundamentele moeilijkheid met zich mee: de site liet zich wegens haar schaal, locatie en gelaagdheid niet zomaar vertalen naar één radicale toekomstvisie. De voormalige steenkoolmijn is vandaag een landschap waarin verval, spontane natuur, informele toe-eigening en industriële restanten voortdurend op elkaar inspelen. Net die ambiguïteit maakte het moeilijk om een definitieve ontwerpbeslissing te maken: **elke mogelijke ingreep leek immers automatisch andere aanwezige kwaliteiten of gebruikers uit te sluiten** (lees: "kiezen is verliezen"). In die zin werd mijn project minder een zoektocht naar dé juiste oplossing, maar eerder het opzoeken van een confrontatie met de complexiteit van onderhandelen over en omgaan met postindustriële erfgoed.

Tijdens het onderzoek werd duidelijk dat Forte-Taille **niet leeg** is, ondanks haar verlaten toestand. Verschillende actoren oefenen juist dankzij haar verlatenheid invloed uit op de site. **Vegetatie** overgroeit muren en daken, **urbex-bezoekers** laten sporen van toe-eigening en graffiti achter, **erfgoedinstanties** sluiten de site af in naam van bescherming, en **economische logica** bepaalt of de site al dan niet een investering waard is. De site bestaat daardoor uit een **voortdurend spanningsveld tussen uiteenlopende belangen, expressies en ideologieën**.

Binnen dit discours begon ik ook de rol van de architect in vraag te stellen. Waar architectuur traditioneel vaak optreedt als een ruimtelijk ordenende discipline, voelde een masterplan hier te geforceerd aan. Een radicale keuze voor een finaal programma of een welbepaalde eindgebruiker zou de openheid en gelaagdheid van de plek gedeeltelijk vernietigen, terwijl volledige passiviteit dan weer geen antwoord bood op de voortdurende dynamiek die reeds plaatsvindt. Het conflict binnen dit project gaat daarom niet enkel over erfgoed versus ontwikkeling, maar **over botsende manieren van kijken naar dezelfde plaats**. Forte-Taille wordt zo gelezen als een terrein van **voortdurende onderhandeling**, waarin geen enkele positie volledig dominant kan worden zonder andere mogelijkheden te verdringen.

"In thinking about it I imagined it could be an act of creation – a creative act, in the sense of bringing it down creatively, involving both sides somehow, because it is a two-sided conflict. And the idea of a game arose – because we all know it's just a big game. All of this is just a very serious game. And if it's just a game in the end we have to understand the rules." — Architect Lebbeus Woods, 2007¹

¹ Bryan Finoki, "Subtopia Meets Lebbeus Woods." Subtopia, juni 2007. Geraadpleegd 10 mei 2026. <https://subtopia.blogspot.com/2007/06/subtopia-meets-lebbeus-woods.html>.

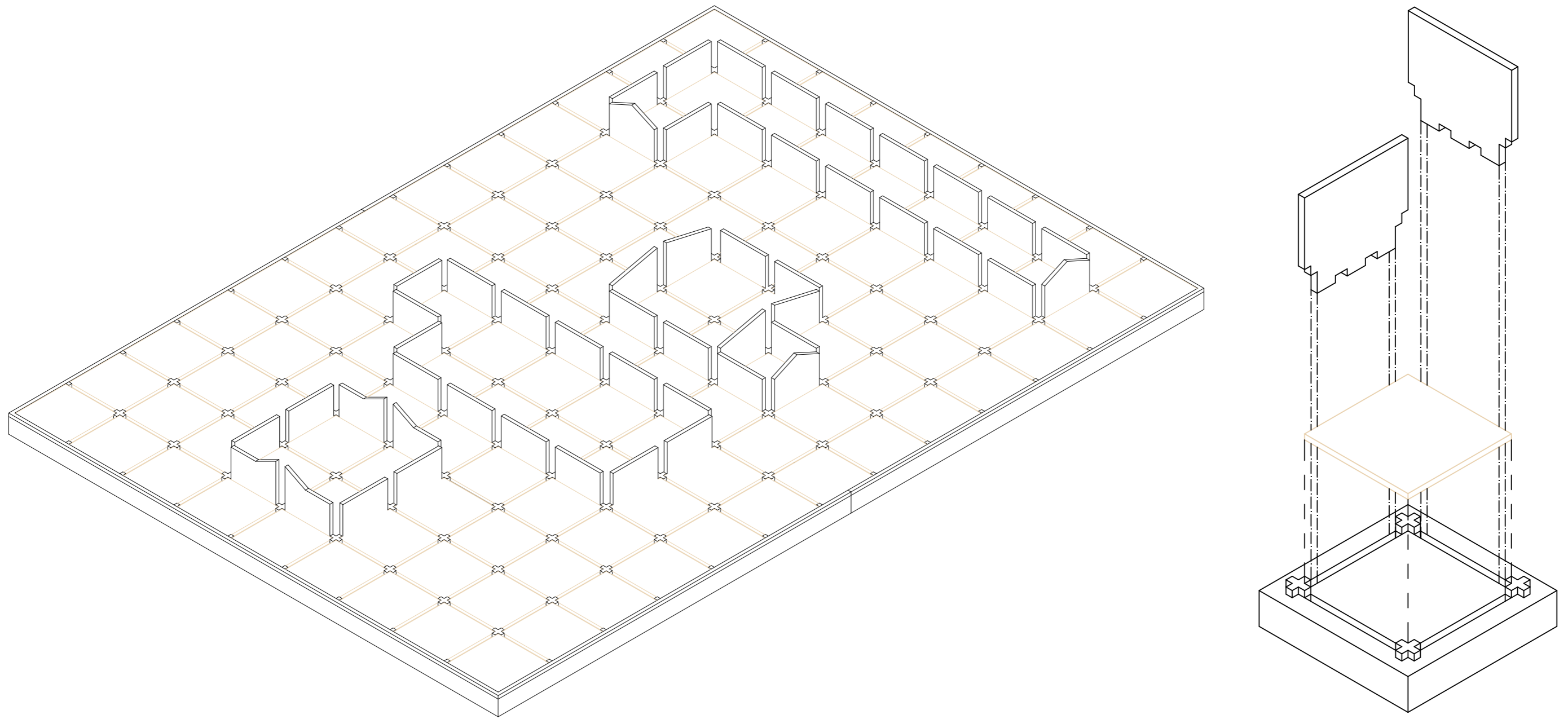


Fig. 5.3: Schematische isometrie van het spelbord, de posities van de bestaande gebouwen en het kliksysteem.

Spel

De stap naar het maken van een bordspel ontstond vanuit het besef dat een conventioneel architectuurvoorstel de complexiteit van Forte-Taille onvoldoende kon vatten. Tijdens mijn Grand Tour werd duidelijk hoe België en Japan op hun eigen manieren omgaan met leegstand, verval en erfgoed. Waar de Belgische houding vaak neigt naar controle, restauratie en programmatische definitie, leek de Japanse benadering meer **ruimte te laten voor tussentoestanden, vergankelijkheid en geleidelijke transformatie**. Vooral die **acceptatie van onvolledigheid en voortdurende verandering** vormde een belangrijke inspiratiebron binnen mijn verdere proces. Tegelijk voelde het problematisch om zomaar één actor, functie of ideologie te verkiezen boven alle andere (vaak reeds aanwezige) mogelijkheden. **In plaats van die complexiteit te vereenvoudigen, besloot ik om ze juist centraal te zetten.**

Het **bordspel** functioneert als een **simulatie van de spanningen die reeds aanwezig zijn** op de site. Verschillende spelers **claimen, transformeren, blokkeren en herinterpreteren** delen van het terrein **volgens hun eigen logica**. Claims worden **voortdurend vervangen** en territoria verschuiven permanent, **zonder ooit tot een stabiele eindtoestand te komen**. Het spel werd daardoor niet enkel een representatie van de site, maar ook een **ontwerpmethode** om na te denken **over conflict, toe-eigening en verandering**.

Het spel bleek hiervoor een geschikt medium omdat het meerdere **tegenstrijdige scenario's gelijktijdig zichtbaar** kan maken. Waar een klassiek ontwerp vaak één eindbeeld presenteert, legt het spel juist bloot hoe **tijdelijk, fragiel en conflicterend ruimtelijke beslissingen kunnen zijn**. De eindeloze aard van het spel weerspiegelt dan ook de open toestand van Forte-Taille zelf: een plek die blijft transformeren zonder volledig opgelost te worden.

Het spelbord bestaat uit een grid van 13 vakjes breed en 9 vakjes hoog. Het bord zelf bestaat uit meerdere lagen zwarte MDF en laat door middel van scharnieren toe om het doormidden te plooien voor gemakkelijk transport. Elk vakje bestaat uit een houten plaatje van 5x5cm. Tussen twee vakjes is er een gleuf voorzien voor de spelers om bestaande muren en openingen weg te halen of om er nieuwe in te schuiven.

CONSERVATOR



Doel:
Stabiliseren



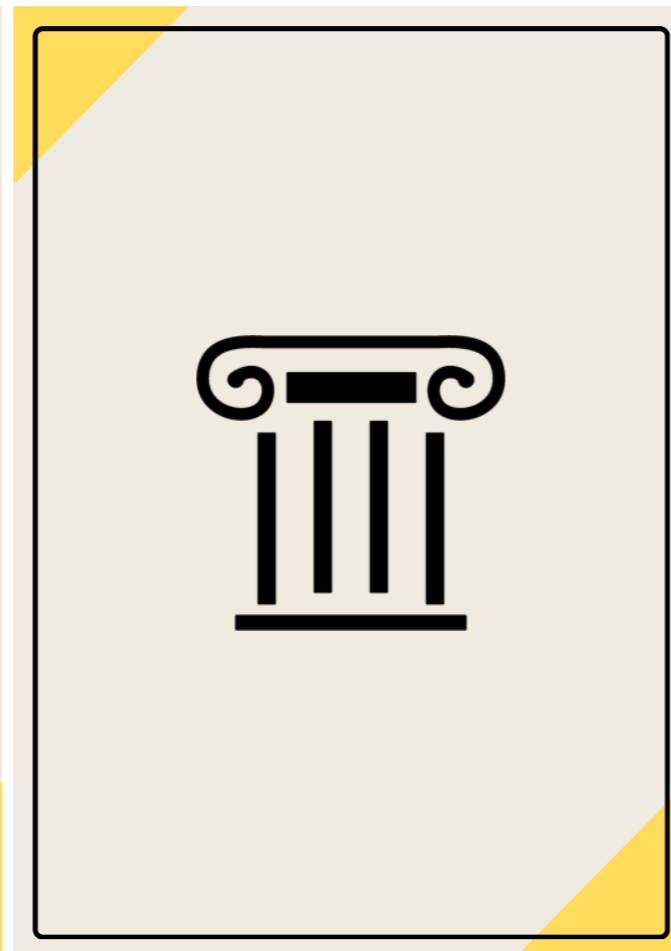
BEWEGING: ■ ■

ACTIES:

- Claim → beschermen
- Obstructie → afsluiten

SPECIALE REGELS

- Nieuwe claims kunnen enkel in of meteen naast een bestaand gebouw
- Tijdens je eerste beurt kan je nog niet claimen (site verkennen)



ONTWIKKELAAR



Doel:
Economisch activeren



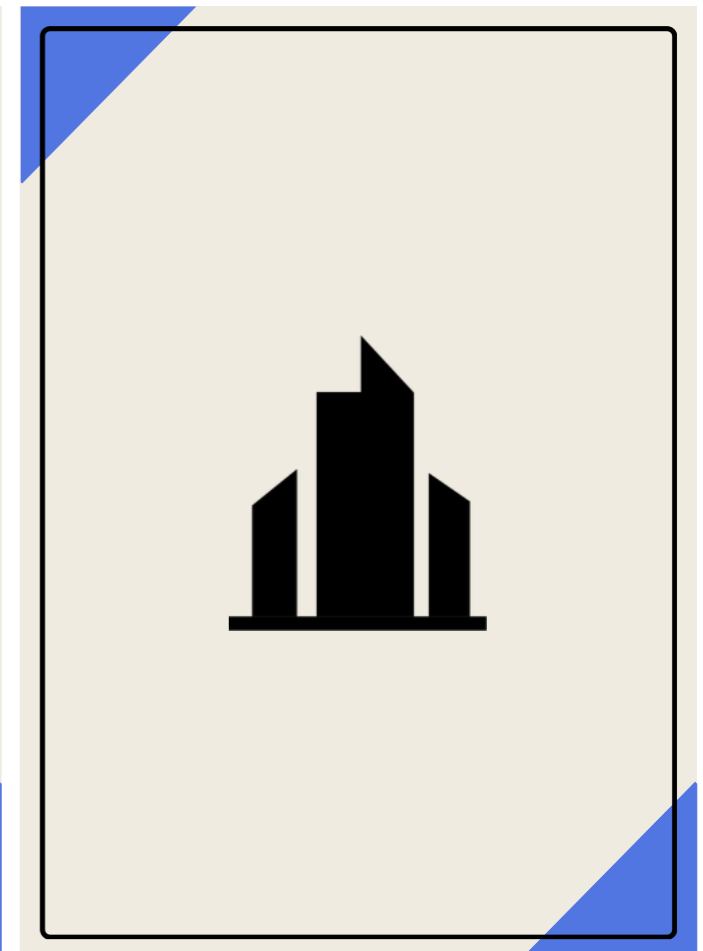
BEWEGING: ■ ■ ■

ACTIES:

- Claim → activeren
- Obstructie → privatiseren

SPECIALE REGELS

- Kan enkel neutrale vakjes buiten de bestaande gebouwen claimen



ECOLOOG



Doel:
Overgroeien



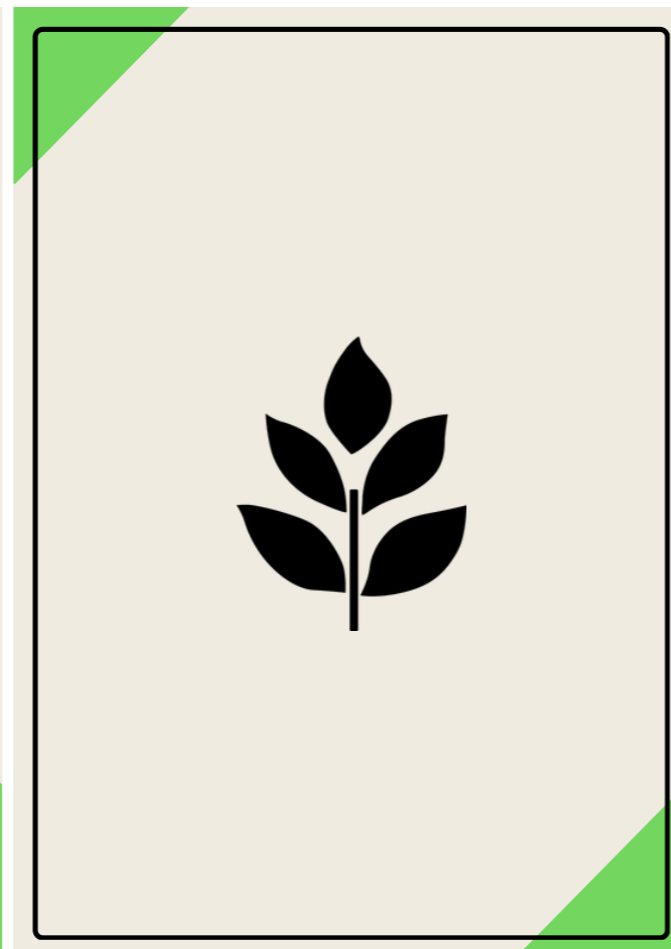
BEWEGING: ■ ■

ACTIES:

- Claim → begroeien
- Destructie → erosie

SPECIALE REGELS

- Kan enkel neutrale vakjes claimen die aansluiten op eigen vakjes.



VERKENNER



Doel:
Toe-eigenen



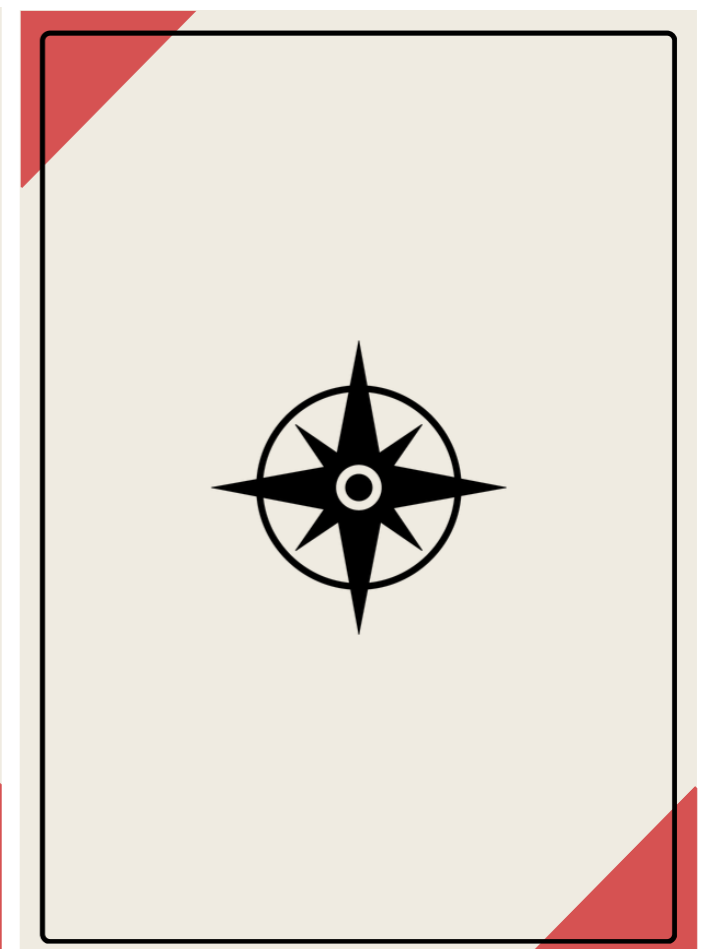
BEWEGING: ■ ■ ■

ACTIES:

- Claim → Toe-eigening
- Destructie → Muur breken

SPECIALE REGELS

- Kan geen neutrale cellen claimen, enkel claims van andere spelers overnemen.



76 Fig. 5.4: Overzicht van de vier spelers en hun unieke eigenschappen.

Spelers



Conservator

De Conservator beschouwt Forte-Taille als erfgoed dat in de eerste plaats beschermd en gestabiliseerd moet worden, zonder de ruïne volledig te restaureren. Zijn architectuurtaal bestaat uit tijdelijke stellingen die de ruïne in haar huidige toestand willen behouden. Hij plaatst dranghekkens met veiligheidsvoorschriften die ongewenste bezoekers toegang ontzeggen.



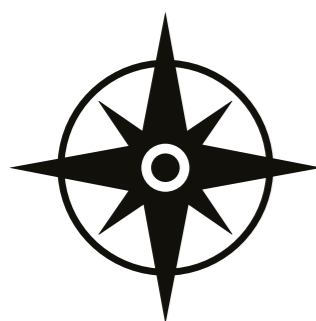
Ontwikkelaar

De Ontwikkelaar ziet de site als een opportuniteit voor nieuwe programma's en economische activering. Haar architectuurtaal bestaat uit gestapelde woonvolumes die soms tot hoog boven de bestaande gebouwen uittorenen om de gewilde *return on investment* te behalen. Ze plaatst ook reclameborden die de werf afschermen en privatiseren.



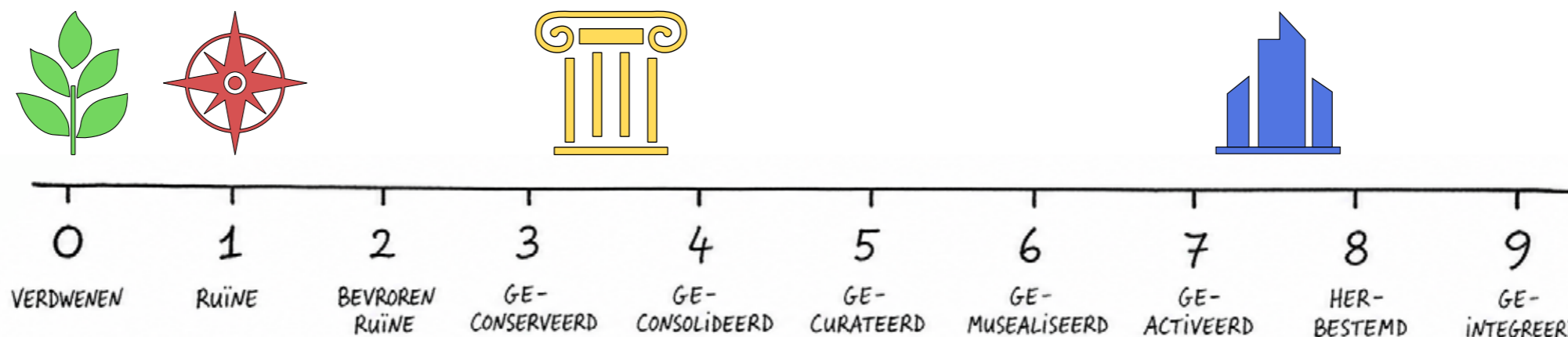
Ecoloog

De Ecoloog beschouwt verval niet als verlies, maar als een opening voor ecologische overname. Zijn ruimtelijke ingrepen bestaan uit begroeiingen, waterpartijen, bomen, struiken en organische vormen die de site langzaam opnieuw opnemen in haar omgeving. Hij maakt openingen in bestaande muren om dieren en planten toegang te verlenen.



Verkenner

De Verkenner eigent zich de site op een informele en tijdelijke manier toe zonder toestemming. Haar architectuurtaal bestaat uit assemblages van gevonden materialen, kampeermaterialen, en industrieel puin die voortdurend aangepast, verplaatst en hergebruikt worden. Ze kan zichzelf toegang verlenen tot bestaande gebouwen zonder al te veel moeite, en laat af en toe graffiti-sporen achter.



NOODSTABILISATIE

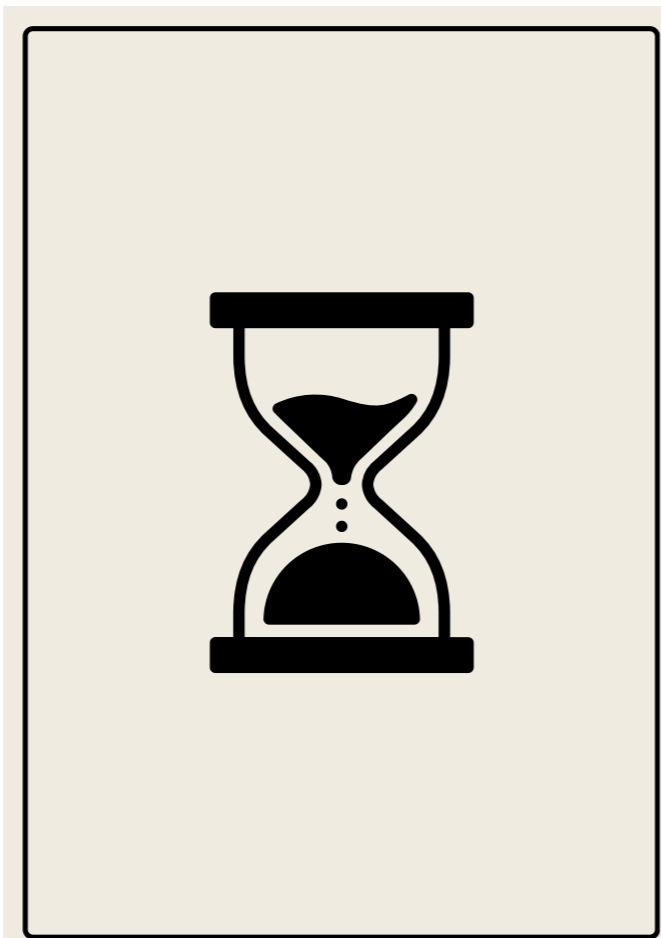
Een deel van het gebouw dreigt in te storten.

CONSERVATOR claimt meteen 1 vakje naar keuze om te stabiliseren.



EFFECT:



POLITIECONTROLE

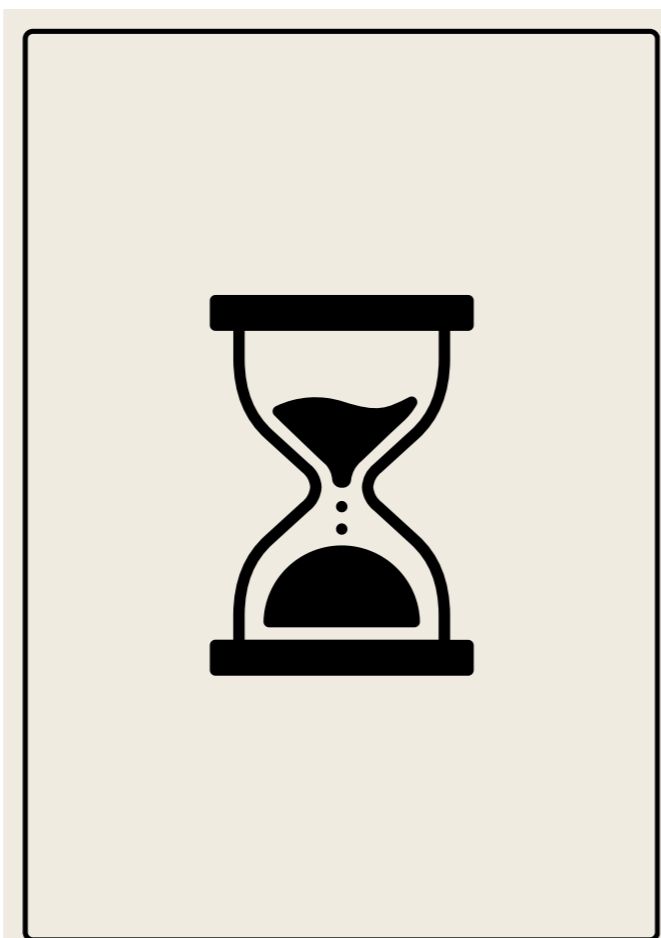
Toegang tot de site wordt bewaakt.

VERKENNER mag niet claimen deze ronde.



EFFECT:



78 Fig. 5.5: Enkele voorbeelden van de tijdkaarten.

CONFLICTED PLAYGROUND



Erfgoed in een veelstemmig onderhandelingsproces

Spelers




CONSERVATOR
Consolideren



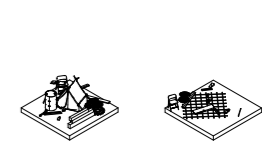
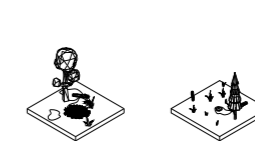
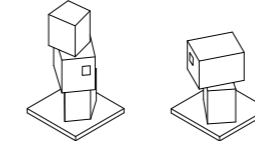
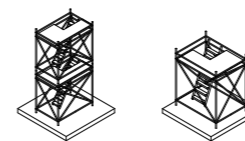

ONTWIKKELAAR
Activeren




ECOLOOG
Loslaten




VERKENNER
Toe-eigenen



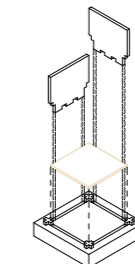
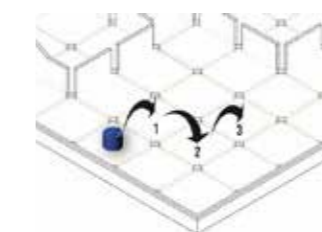
Beurten

1 INTERVENTIEKAART
Optioneel: éénmalig gebruik

2 BEWEGING
Aantal vakjes op spelerskaart

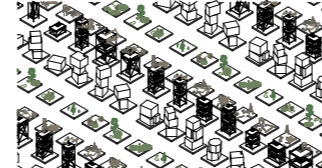
3 ACTIE
Vakje overnemen OF muur plaatsen

X TIJDSKAART
Na één ronde (= 4 beurten)

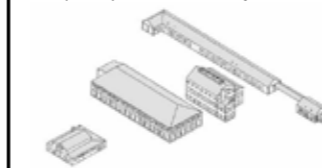


Speluitleg

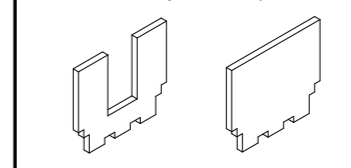
DOEL
Vergroot je invloed op de site door zoveel mogelijk vakjes in te nemen volgens de ideologie en architectuurtaal van je personage. Je kan neutrale vakjes of vakjes van andere spelers overnemen door deze te betreden met je pion.



SPEELVELD
Het spelbord bevat de overgebleven gebouwen en open ruimte van de voormalige steenkoolmijn Forte-Taille. Een leeg vakje op het grid is ofwel neutraal, ofwel onder controle van een speler. Een speelvakje kan slechts één eigenaar hebben.



MUREN EN OPENINGEN
Spelers kunnen niet door muren lopen. Naast de bestaande muren kunnen er ook muren geplaatst worden door de Conservator en de Ontwikkelaar. De Verkenner en Ecoloog kunnen openingen maken doorheen muren van gebouwen en spelers.



CONFLICT
Interventies worden voortdurend overgenomen, verplaatst en vervangen. Er ontstaat een eindeloze cyclus van toe-eigening, verval en transformatie. Spelers werken elkaar tegen, maar kunnen ook onderhandelen over de ruimte.



Inhoud

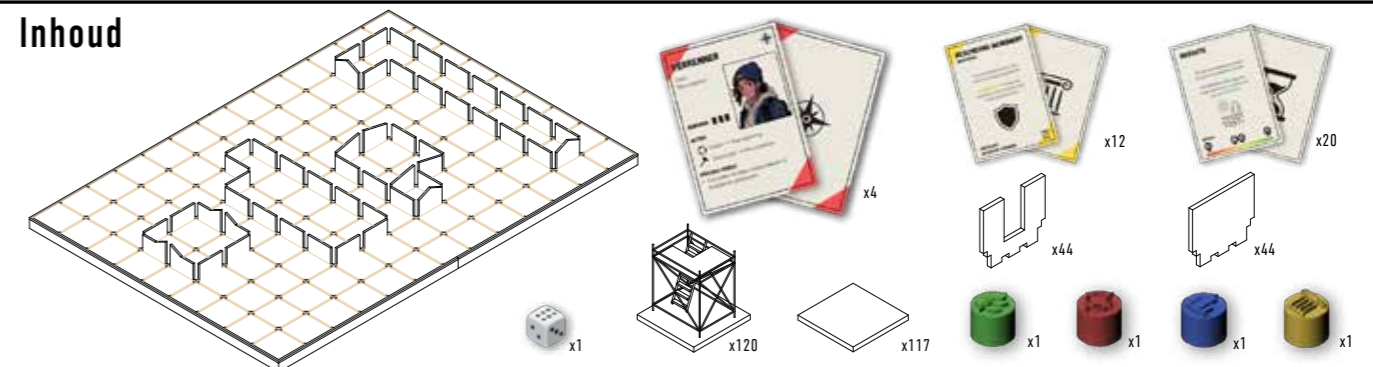


Fig. 5.6: Grafisch overzicht van de het spelverloop.

Spelregels

1. Doel

Alle spelers proberen de site volgens hun eigen ideologie en logica om te vormen door interventies te plaatsen (vakjes claimen), en door muren te bouwen of af te breken. Spelers kunnen zowel neutrale vakjes als vakjes van andere spelers overnemen. Zo kunnen de spelers elkaar ook tegenwerken.

2. Speelveld

Het spelbord bestaat uit een grid van 9 cellen hoog en 13 cellen breed. Dit bord is gebaseerd op de bestaande site Forte-Taille en bevat de bestaande gebouwen en haar open terrein. Elk vakje begint als neutrale cel, maar kan toegeëigend worden door de vier protagonisten. Vakjes kunnen niet meer dan één eigenaar hebben op hetzelfde moment.

3. Conflict

Elke speler kan onbewaakte vakjes van andere spelers te allen tijde overnemen. Bij overname wordt de ingreep weggehaald van het bord en vervangen door een nieuwe interventie. Één vakje kan niet in het bezit van twee spelers op hetzelfde moment zijn. Spelers mogen met hun pion op hetzelfde vakje gaan staan. Wanneer dat gebeurt wordt er een dobbelsteen geworpen door beide partijen om te bepalen of de cel al dan niet door de 'bezoeker' wordt overgenomen.

4. Muren / Openingen

De bestaande muren en openingen worden voor aanvang van het spel op het bord geplaatst. Spelers kunnen niet door muren heen lopen, maar wel door openingen. De Conservator en Ontwikkelaar kunnen muren plaatsen om andere spelers tegen te houden, maar kunnen geen muren breken. De Ecoloog en Verkenner kunnen op hun beurt muren omvormen tot openingen, maar kunnen geen nieuwe muren plaatsen.

5. Beurten

De volgorde van beurten staat niet vast, maar kan bepaald worden door de positie van de spelers rond de tafel (al dan niet in wijzerzin). Aangezien de site in haar huidige toestand gedomineerd wordt door vegetatie, mag de Ecoloog als eerste zijn beurt aanvatten. Spelers kunnen in een beurt:

1) Een spelersgebonden interventiekaart inzetten (optioneel) 2) Bewegen (aantal vakjes op spelerskaart) 3) Actie (vakje claimen OF muur/opening plaatsen). Wanneer elke speler een beurt heeft ondernomen, is de ronde voorbij en wordt er een algemene tijdskaart getrokken. Deze beschrijft een gebeurtenis die spelers positief of negatief kan beïnvloeden.

6. Einde

Het spel is gebaseerd op conflicterende ruimtelijke logica's en hoe deze onze omgeving voortdurend transformeren. In realiteit is er niet één logica die aan het langste eind trekt, maar een zorgvuldig geordende samenwerking van verschillende actoren en *stakeholders*, die bijdraagt aan goede ruimtelijke keuzes. Precies om die reden is het spel zo ontworpen dat er geen winnaar is. Spreek voor aanvang van het spel duidelijk af hoeveel rondes je wil spelen en beschouw achteraf hoe het speelveld is omgevormd in de loop van het spel.

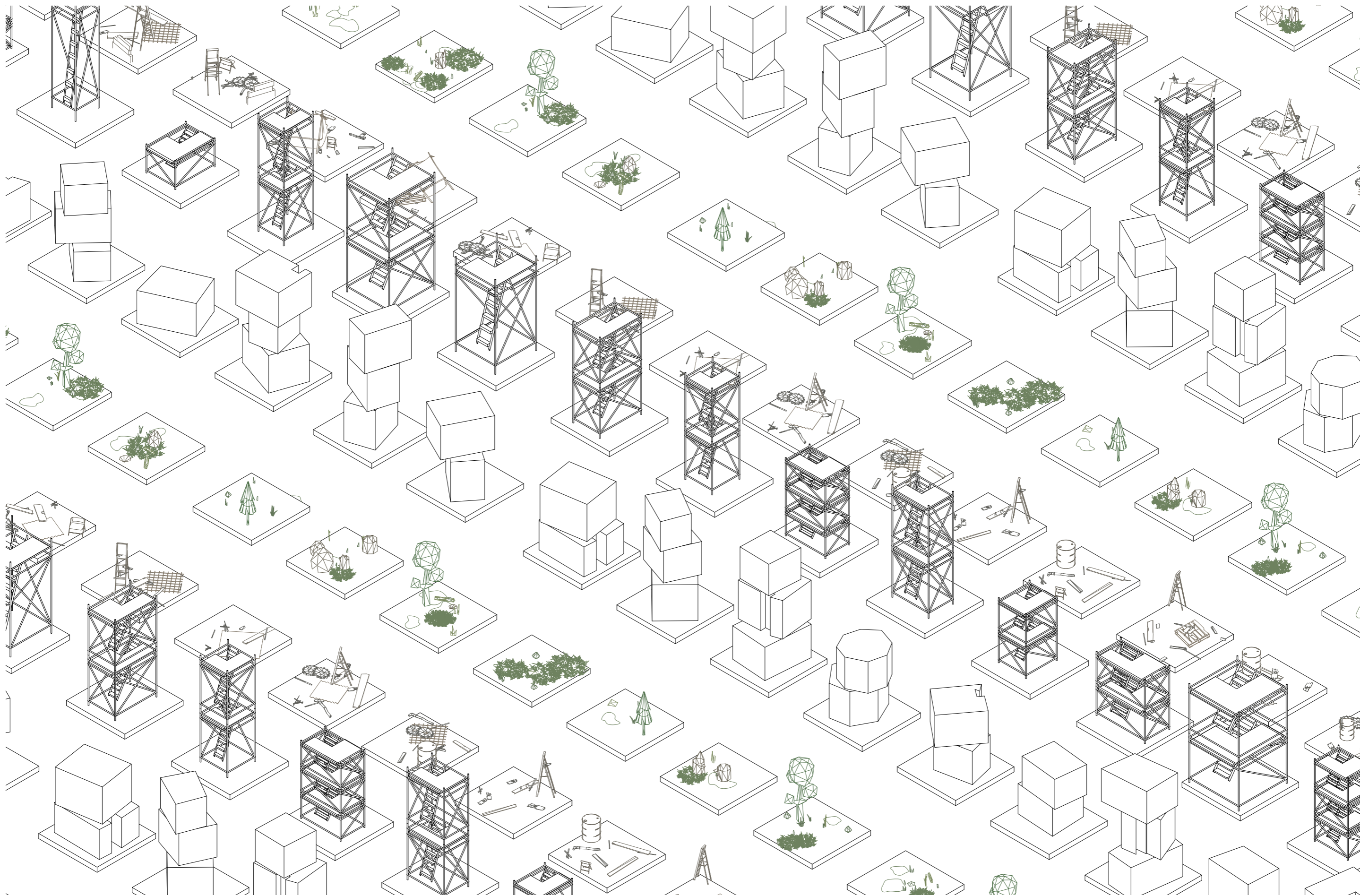


Fig. 5.7: Isometrische overzichtstekening van de parametrisch variërende vakjes die de spelers op het bord plaatsen.

Parametrie

Binnen het spel worden vier protagonisten geïntroduceerd: de **Conservator**, de **Ontwikkelaar**, de **Ecoloog** en de **Verkenner**. Elk van hen vertegenwoordigt een **andere houding tegenover erfgoed en leegstand**, maar ook een **eigen ruimtelijke taal**. De Conservator werkt met ondersteunende stellingen en consolidaties in en rond de gebouwen, terwijl de Ontwikkelaar nieuwe woonvolumes introduceert. De Ecoloog laat de natuur de site overnemen, terwijl de Verkenner tijdelijke opstellingen maakt uit gevonden materialen.

De claimvakjes functioneren als **parametrische micro-interventies** waarin deze **ideologieën ruimtelijk tastbaar** worden. Het was belangrijk dat deze interventies niet identiek waren, maar voortdurend varieerden. Die variatie weerspiegelt de onvoorspelbare en informele manier waarop de processen zich ook in werkelijkheid ontplooiën. Elke toe-eigening van een speler vormt daardoor een **tijdelijke interpretatie van dezelfde onderliggende houding, waardoor een landschap ontstaat dat tegelijk coherent en chaotisch leest**.

De vakjes van de Conservator en Ontwikkelaar werden ontwikkeld via Grasshopper-opstellingen in Rhino, waarbij parameters zoals *footprint*, hoogte en opeenstapeling voortdurend konden variëren. Bij de Ontwikkelaar resulteerde dit in gestapelde moderne bouwvolumes met veranderende *footprints* en rotaties, terwijl de Conservator eerder tijdelijke, orthogonale ondersteuningsstructuren genereerde als bescherming en infrastructuur. De vakjes van de Ecoloog en Verkenner werden op een andere manier opgebouwd. Hiervoor werd eerst een bibliotheek samengesteld van afzonderlijke 3D-modellen van bomen, planten, puin, tenten, ladders en andere objecten. Vervolgens werden deze elementen via *Python-scripts* automatisch verspreid, geroteerd, verschaald en gecombineerd tot telkens nieuwe composities. Deze werkwijze sluit inhoudelijk aan bij de logica van beide spelers: eerder dan gecontroleerde architecturale objecten produceren zij losse assemblages die groeien, verschuiven en zich opportunistisch aanpassen aan de omgeving.

Parametrie is binnen mijn project dus niet een puur esthetisch instrument, maar **als een manier om conflict, toeval en verandering zichtbaar te maken**. Het spelbord wordt op die manier een dynamisch veld van **oneindige mogelijkheden aan combinaties**. Deze parametrische variatie zorgt er bovendien voor dat de spelers niet gereduceerd worden tot één vast architecturaal object en benadrukt dat ideologieën zich in werkelijkheid steeds anders manifesteren.

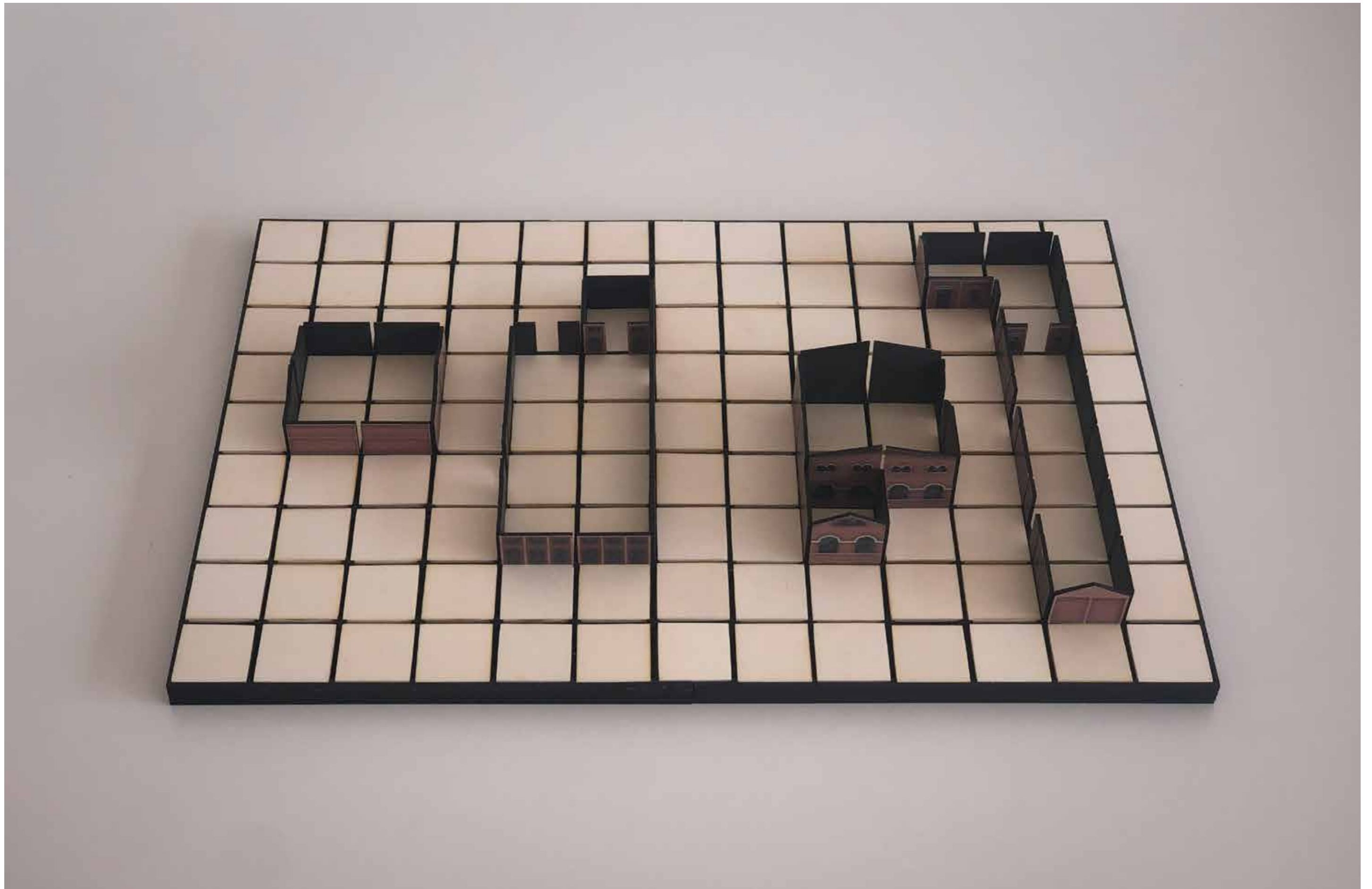


Fig. 6.1: Overzichtsfoto van het spelbord vóór aanvang van het spel. Enkel de bestaande gebouwen staan erop.

06 // CONCLUSIE

Erfgoedbeleid en -visie
Architect-bemiddelaar
Het spel als ontwerptool



Fig. 6.2: Close-upfoto's van ruimtelijke situaties op het spelbord tijdens de sessie.

Erfgoedbeleid en -visie

Mijn Grand Tour heeft me doen begrijpen **dat erfgoed geen universeel of objectief begrip is**, maar sterk afhankelijk blijft van **culturele, historische, en maatschappelijke waarden**. Tijdens mijn reis door Japan viel vooral op hoe er daar anders wordt nagedacht over verval en authenticiteit. Waar de Belgische houding vaak vertrekt vanuit het bewaren van **materiële authenticiteit** en het **controleren van een toestand**, lijkt Japan meer ruimte te laten voor **vergankelijkheid, heropbouw en geleidelijke transformatie**. Beide visies hebben hun sterktes, maar ook hun beperkingen. Daarom geloof ik ook dat België en Japan van elkaar kunnen leren. België zou meer openheid kunnen tonen tegenover tussentoestanden, heropbouw en acceptatie van veroudering. Japan kan op hun beurt ook leren van België in een meer systematische aanpak van historische gebouwen, en meer inzetten op het hergebruiken van bepaalde verlaten structuren.

Doorheen dit onderzoek is mijn appreciatie voor onroerend erfgoed alleen maar gegroeid. **Tegelijk heb ik ingezien dat (onder-)handelen met erfgoed zelden eenvoudig is**. Elke site bezit haar eigen geschiedenis, schaal, economische context en sociale gevoeligheden. Bovendien gaat erfgoedzorg onvermijdelijk gepaard met selectiviteit. Niet elke plek kan immers beschermd, onderhouden of herbestemd worden. Binnen het voormalige Belgische mijnlandschap wordt dit zeer zichtbaar: sommige sites ontvangen grote investeringen en worden culturele ankerpunten, terwijl andere langzaam mogen verdwijnen.

Toch blijf ik soms sceptisch over de manier waarop erfgoed in België wordt benaderd. Te veel drang naar **controle, bescherming en conservatie kan ertoe leiden dat gebouwen of kunstobjecten gedeeltelijk gereduceerd worden tot zorgvuldig opgesmukte decors**. Net zoals een bewaard kunstwerk of document soms nauwelijks nog ervaren kan worden door stricte conserveringsmaatregelen, kan ook architectuur haar openheid verliezen wanneer één dominante programmatische invulling alle andere mogelijke interpretaties uitsluit. Erfgoed moet naar mijn mening niet bestaan als gefixeerd eindbeeld, maar kan ruimte behouden voor ambiguïteit, toe-eigening, gebruik en verandering.

Wat dit traject mij uiteindelijk vooral heeft geleerd, is dat **omgaan met erfgoed begint bij aandachtig observeren**. Vooraleer men keuzes maakt over bescherming, herbestemming, verdwijning of behoud, is het essentieel om de **gelaagdheid van een plek te begrijpen**. Pas wanneer de verschillende verhalen, conflicten en betekenissen van een site zichtbaar worden, kan een architect een zorgzame positie innemen.



Fig. 6.3: Overzichtsfoto van een mogelijk ruimtelijk resultaat na het spel.

Architect-bemiddelaar

Het onderzoek naar Forte-Taille heeft me doen beseffen dat architectuur zelden ontstaat vanuit één duidelijke waarheid of één gedeelde ambitie. Elke plek wordt gevormd door verschillende actoren met uiteenlopende belangen, waarden, verlangens en ideologieën. Dat geldt des te meer voor gelaagde erfgoedsites zoals Forte-Taille, waar economische belangen, erfgoedzorg, spontane natuurontwikkeling, informeel gebruik en publieke toegankelijkheid voortdurend met elkaar botsen. **Architectuur bevindt zich daardoor bijna altijd in een toestand van conflict en onderhandeling.**

Het bordspel functioneert daarom als een simulatie van de **afwezigheid van een architect**. De verschillende spelers handelen **uitsluitend vanuit hun eigen logica** en proberen de site naar zich toe te trekken zonder centrale bemiddeling. Het resultaat is een landschap van voortdurende conflicten, verschuivende territoria en tijdelijke ingrepen, **zonder stabiele eindtoestand of duidelijke winnaar**. Het spel toont hoe chaos ontstaat wanneer verschillende actoren naast elkaar werken zonder een figuur die hun belangen onderzoekt en verenigt.

Net daardoor legt het project het belang bloot van de **architect als bemiddelaar**. De rol van een architect beperkt zich niet tot het ontwerpen van gebouwen, maar bestaat ook uit luisteren, interpreteren, afwegen en verbinden. Een architect moet vele uiteenlopende puzzelstukken samenbrengen binnen een vaak enorm complex vraagstuk, zonder daarbij de gelaagdheid van een site te reduceren tot één simpele oplossing. De architect wordt daardoor **minder een autoritaire vormgever** en meer een tussenfiguur die verschillende stemmen samenbrengt tot een ruimtelijk voorstel.

“If there’s going to be another movement, another direction in architecture, it has to engage people differently. Other than saying, ‘here, look at this, isn’t this amazing?’ It has to interactively involve them other than as spectators ... it has to engage them as creators.”

— Architect Lebbeus Woods, 2007¹

Het spel gaat dan ook niet noodzakelijk over het oplossen van conflict, maar eerder het zichtbaar maken en begeleiden ervan. **Architectuur ontstaat hier niet vanuit controle, maar vanuit het begrijpen van complexiteit, onzekerheid en tegenstrijdigheid.**

¹ Bryan Finoki, “Subtopia Meets Lebbeus Woods.” Subtopia, juni 2007. Geraadpleegd 10 mei 2026. <https://subtopia.blogspot.com/2007/06/subtopia-meets-lebbeus-woods.html>.

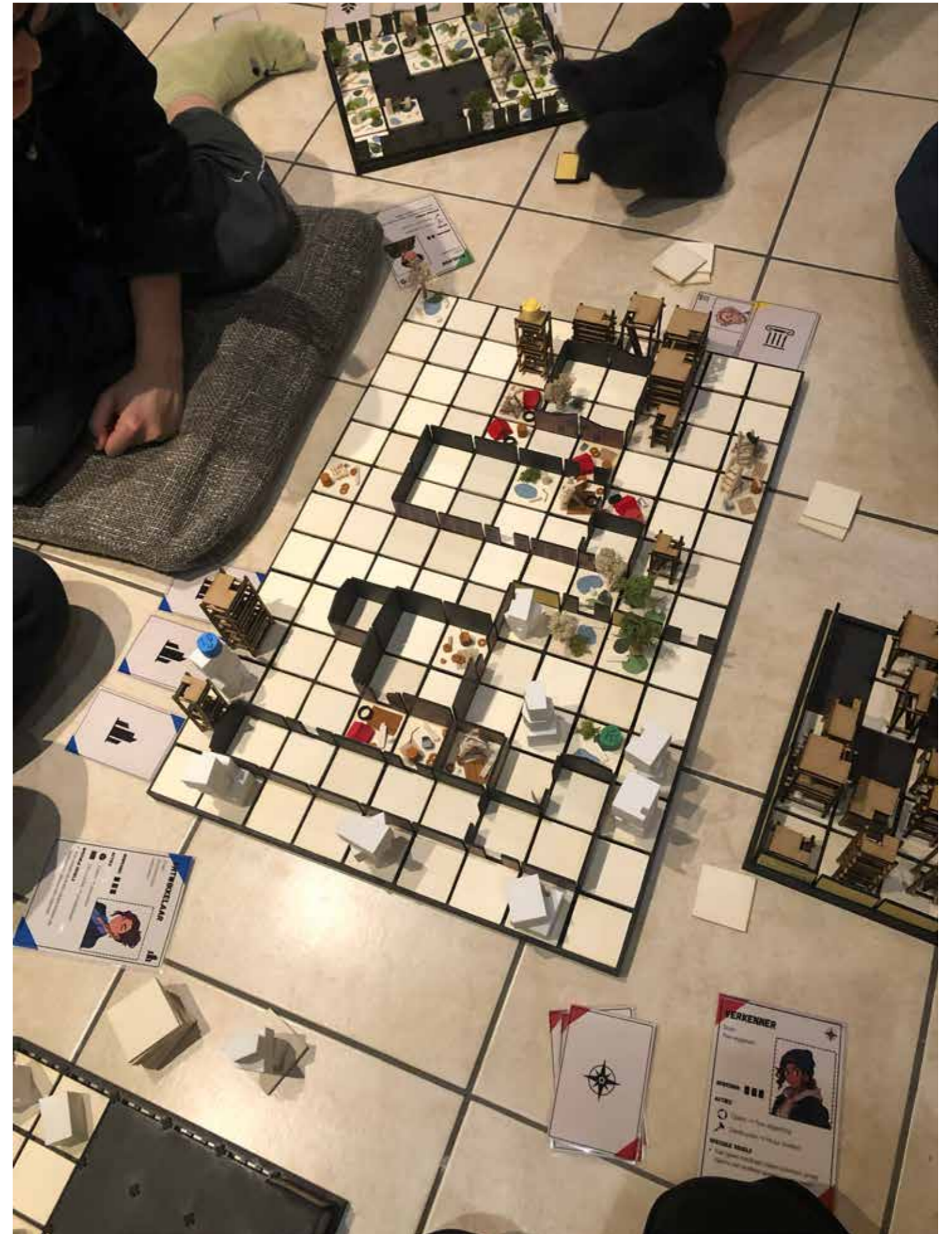


Fig. 6.4: Speelavond met vrienden.

Het spel als ontwerptool

Het ontwikkelen van een bordspel heeft mijn manier van kijken naar architectuur en erfgoed verbreed. Waar een klassiek architectuurproject vaak vertrekt vanuit een analyse van de bestaande toestand gevolgd door een **gedefinieerde toekomstvisie**, maakte een spel het mogelijk om de **site te begrijpen als een dynamisch en veranderend landschap**. Niet één eindbeeld stond centraal, maar een **continu, veelstemmig proces** van toe-eigening, conflict, verval, hergebruik en transformatie.

Door de site te vertalen naar een spel werd het **mogelijk om de vele spanningen binnen Forte-Taille expliciet zichtbaar te maken**. De verschillende spelers vertegenwoordigen uiteenlopende ideologieën en reageren voortdurend op elkaars ingrepen. Hierdoor ontstaat geen lineair ontwerpverhaal, maar een open systeem waarin ruimtelijke situaties zich permanent herschrijven. Het spel functioneert daardoor niet enkel als representatie, maar ook als een manier van denken over architectuur. **Het toont hoe gebouwen en landschappen zich nooit volledig laten vastleggen, maar altijd beïnvloed worden door tijd, gebruik en conflict.**

Daarnaast maakte het spel duidelijk hoe interessant speelse methodes kunnen zijn in participatie en communicatie. **Een spel laat toe om complexe ruimtelijke vraagstukken toegankelijker te maken**. Bouwheren, buurtbewoners of andere betrokken actoren kunnen via een spel niet alleen de site beter begrijpen, maar ook actief deelnemen aan het gesprek errond. Conflict wordt hierbij niet verborgen, maar juist tastbaar gemaakt. **Het spel toont hoe elke ingreep gevolgen heeft voor andere gebruikers en hoe ruimtelijke beslissingen voortdurend nieuwe spanningen produceren.**

Het medium bezit bovendien een zekere openheid die sterk verschilt van traditionele architecturale representaties. Een plan of render suggereert vaak een afgewerkt eindbeeld, terwijl een spel ruimte laat voor onzekerheid, interpretatie en alternatieve scenario's. Juist daardoor blijft het project nazinderen: **er bestaat geen definitieve oplossing, geen perfecte uitkomst en geen absolute winnaar. Elke sessie genereert opnieuw andere relaties en ruimtelijke situaties.**

Het spel werd voor mij daarom meer dan een presentatievorm. Het groeide uit tot een **ontwerpinstrument dat toelaat om architectuur niet enkel als toestand, maar als proces te begrijpen**: een voortdurend veranderende interactie tussen ruimte, tijd, gebruikers en onderling conflict.



Fig. 7.1: Bovenaanzicht van alle speelstukken die de vier spelers op het bord kunnen plaatsen.

07 // NAWOORD

Reflectie
Dankwoord
Bibliografie
Afbeeldingenlijst



Fig. 7.2: Perspectiefbeeld van de decks waarop de spelers hun stukken verzamelen.

Reflectie

Mijn Grand Tour en onderzoek begonnen vanuit een fascinatie voor erfgoed, leegstand, en de vraag hoe architectuur passend kan omgaan met bestaande structuren. Tijdens de reis werd die nieuwsgierigheid verder uitgediept door de vergelijking tussen de Belgische en Japanse attitudes met erfgoed. De Japanse acceptatie van vergankelijkheid en verandering heeft mij sterk geïnspireerd. Tegelijk groeide ook mijn appreciatie voor de Belgische aandacht voor bescherming, documentatie en herbestemming. Ik ben door dit traject architectuur minder beginnen zien als een vaststaand object en meer als een continu proces van verandering, herinterpretatie en zorg.

Tijdens het ontwerpproces merkte ik hoe moeilijk het was om een definitieve keuze te maken over de toekomst van Forte-Taille. **Elke beslissing leek automatisch andere mogelijkheden uit te sluiten.** Een sterke herprogrammering zou bepaalde kwaliteiten van de ruïne vernietigen, terwijl mijn idee over *cyclisch onderhoud* dan weer te weinig antwoord bood op de voortdurende veranderingen die er reeds plaatsvonden. Die worsteling werd uiteindelijk geen obstakel binnen het project, maar net het uitgangspunt van mijn discours.

In plaats van de complexiteit van de site weg te ontwerpen, besloot ik ze centraal te stellen. Het bordspel ontstond daardoor als een manier om conflict, toe-eigening en voortdurende verandering zichtbaar te maken. **Dit project heeft mij doen inzien dat architectuur niet altijd hoeft te streven naar één definitieve oplossing of volledig gecontroleerd eindbeeld. Soms ligt waarde net in het openlaten van mogelijkheden, het toelaten van tijdelijke invullingen en het erkennen van tegenstrijdigheden.**

Forte-Taille heeft mij uiteindelijk bewezen dat architectuur niet alleen gaat over bouwen of bewaren, maar vooral over het aandachtig lezen van wat reeds aanwezig is. Conserveren is voor mij geen poging om tijd stil te zetten, maar een manier om zorgvuldig ruimte te maken voor continuïteit, verandering en interpretatie. **Net in de spanning tussen verval en ingreep, tussen verdwijning en toe-eigening, ligt een kans om architectuur niet als een eindpunt te zien, maar als een voortdurende dynamiek tussen verleden, heden en toekomst.**

X	B	A	L	E	Z	S	J	L	A	Q	R	I	B	G	B
O	T	O	Z	X	I	O	I	I	B	K	K	G	H	U	V
D	K	E	Q	J	O	B	N	N	B	U	E	R	B	T	Z
A	R	P	Q	O	D	R	F	E	Y	N	C	E	X	X	T
V	Q	N	A	N	D	C	U	A	Z	G	Z	G	E	J	D
I	U	V	L	A	F	U	J	O	S	C	A	R	L	X	P
D	E	R	E	S	C	P	U	E	R	L	M	K	I	N	E
C	F	I	N	X	H	U	G	O	K	O	B	E	L	A	L
I	W	C	X	Z	L	U	K	A	S	U	E	Y	T	E	I
J	T	W	G	X	O	W	X	M	A	T	T	H	I	J	S
K	S	V	H	X	E	F	C	A	N	T	O	N	B	U	E
A	O	K	F	Y	P	E	L	O	D	I	E	U	E	S	P
L	Y	K	Z	G	M	A	R	I	E	Y	H	U	R	T	P
X	M	T	R	F	P	D	M	A	R	G	O	T	T	I	E
H	E	R	F	R	U	M	A	D	S	H	C	A	N	N	K
D	U	D	Q	M	L	K	X	J	J	P	I	E	T	E	R

Fig. 7.3: Woordzoeker

Dankwoord

Het spel dat centraal staat in deze masterproef kent geen winnaar of einde.
De strijd om ruimte, culturele betekenis en toe-eigening blijft doorgaan.
Net zoals de sites die deze zoektocht geïnspireerd hebben voortdurend blijven veranderen.

Maar de opleiding kent wel een einde.
Binnenkort mag ik zelf de rol opnemen van architect en dus ook bemiddelaar.
Een rol waarin luisteren, observeren en verbinden minstens even belangrijk zijn als ontwerpen.
Zover was ik nooit alleen geraakt; Onderweg heb ik het geluk gehad om mensen te ontmoeten die mij inspireerden,
uitdaagden, ondersteunden of simpelweg bleven geloven in wat ik aan het maken was.

Daarom sluit ik mijn thesis graag af met één laatste spel.
Een spel dat gelukkig wel een einde kent.
Hiernaast bevinden zich de namen van die mensen.
Misschien herken je er enkele.
Misschien vind je zelfs je eigen naam ertussen! (er zijn in totaal 26 namen te vinden)

Bedankt aan Carl en Hugo voor de goede gesprekken, het stellen van kritische vragen, het verbreden van mijn visie op architectuur, en de prachtige reis naar Montavoies. En natuurlijk ook aan de voltallige *Grand Tour*-studio 2026.

Bedankt aan mijn ouders, die mij steeds hebben aangemoedigd om mijn interesses te volgen en mij de kans hebben gegeven om deze opleiding te volgen.

Bedankt aan Marie, Elise, Nand, en Justine die me steeds hebben gesteund en in mijn ideeën hebben geloofd.

Bedankt aan mijn kotgenoten Max en Lukas voor de onvergetelijke herinneringen in de Baliestraat.

Bedankt aan Pieter, Ambet en Eli van het MMLab voor de grote hulp en het nog grotere geduld doorheen de jaren.

Bedankt aan Matthijs voor het tekenen van de spelerprofielen en de grote hulp bij het ontwerpen van de spelkaarten.

Bibliografie

Agentschap Onroerend Erfgoed. “C-Mine in Genk wint de Vlaamse Monumentenprijs.” Onroerend Erfgoed, 2 september 2013. Geraadpleegd 10 mei 2026.

<https://www.onroenderfgoed.be/nieuws/c-mine-genk-wint-de-vlaamse-monumentenprijs>.

Agentschap Onroerend Erfgoed. “GENK – C-Mine.” Onroerend Erfgoed. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://portfolio.onroenderfgoed.be/project/genk-c-mine>.

Agentschap Onroerend Erfgoed. Onroerend erfgoed vanzelfsprekend? Draagvlakonderzoek onroerend erfgoed Vlaanderen. Brussel: Vlaamse Overheid, 2020.

Alkemade, Floris, Michiel van Iersel, Jarrik Ouburg en Mark Minkjan, red. Rewriting Architecture: 10+1 Actions for an Adaptive Architecture. Amsterdam: Valiz, 2020.

All Nippon Airways. “Bungo Mori Roundhouse.” ANA Japan Travel Planner. Geraadpleegd 24 februari 2026.

<https://www.ana.co.jp/en/id/japan-travel-planner/oita/0000036.html>.

Allison, Anne. Precarious Japan. Durham: Duke University Press, 2013.

Atlas Obscura. “Winding Tower of Shime Coal Mine.” Atlas Obscura. Geraadpleegd 24 februari 2026.

<https://www.atlasobscura.com/places/winding-tower-of-shime-coal-mine>.

Boie, Gideon. “De publieke ruimte tussen ons.” BAVO, 1 maart 2019. Geraadpleegd 17 april 2026. <https://www.bavo.biz/de-publieke-ruimte-tussen-ons>.

Bois du Cazier. “Le 8 août 1956.” Bois du Cazier. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://www.leboisducazier.be>.

Brown, Azby. Just Enough: Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.

Chambers, J. Henry. Cyclical Maintenance for Historic Buildings. Boston: Richard G. Badger, 1925.

Charbonnages de Belgique. “Charbonnages Forte-Taille.” Canalblog, 7 februari 2014. Geraadpleegd 15 april 2026.

<https://charbonnages.canalblog.com/archives/2014/02/07/29138707.html>.

Clément, Gilles. Manifeste du tiers paysage. Parijs: Éditions du Commun, 2020.

Cuyvers, Wim. De-ad. Gent: MER. Paper Kunsthalle, 2012.

Cuyvers, Wim. Res Nullius. Gent: MER. Paper Kunsthalle, 2010.

Departement Omgeving Vlaanderen. Anticiperen op leegstand. Brussel: Vlaamse Overheid, 2022.

Edensor, Tim. Industrial Ruins: Space, Aesthetics and Materiality. Oxford: Berg, 2005.

Finoki, Bryan. “Subtopia Meets Lebbeus Woods.” Subtopia, juni 2007. Geraadpleegd 10 mei 2026.

<https://subtopia.blogspot.com/2007/06/subtopia-meets-lebbeus-woods.html>.

Fukuoka Prefecture Tourism Association. “Winding Tower of Shime Coal Mine.” Crossroad Fukuoka. Geraadpleegd 24 februari 2026.

<https://www.crossroadfukuoka.jp/en/spot/10800>.

Hasegawa, Yosuke. “Akiya and the Politics of Vacancy in Rural Japan.” Japan Forum 34, nr. 2 (2022): 245–263.

Archiefcollectie Bois du Cazier. Marcinelle. Geraadpleegd 25 maart 2026.

Ise Jingu. “Shikinen Sengu.” Ise Jingu Official Website. Geraadpleegd 17 april 2026. <https://www.isejingu.or.jp/en/sengu/>.

Isozaki, Arata. Japan-ness in Architecture. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

Joosse, Andre. “Charbonnage de Forte-Taille.” Abandoned and Lost Places. Geraadpleegd 10 mei 2026. <https://www.urbex.nl/charbonnage-forte-taille/>.

Koren, Leonard. Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers. Point Reyes: Imperfect Publishing, 2008.

Matexi. “Cheratte – Coal Mine of Hasard.” Matexi. Geraadpleegd 14 april 2026. <https://www.matexi.be/en/about-matexi/reference-projects/cheratte-coal-mine-of-hasard>.

Monumentenwacht Vlaanderen. “Herbestemmen van kerken.” Monumentenwacht Vlaanderen. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://www.monumentenwacht.be/erfgoed-behouden-en-beheren/themas/herbestemmen-van-kerken>.

Nishi, Kazuo, en Kazuo Hozumi. What Is Japanese Architecture? Tokyo: Kodansha International, 1985.

N.N. “Bungo-Mori Roundhouse.” Wikipedia, The Free Encyclopedia. Laatst gewijzigd op 13 april 2025. Geraadpleegd 24 februari 2026. https://en.wikipedia.org/wiki/Bungo-Mori_Roundhouse.

N.N. “Charbonnage du Hasard de Cheratte.” Wikipédia, l’encyclopédie libre. Laatst gewijzigd op 25 februari 2025. Geraadpleegd 14 april 2026. https://fr.wikipedia.org/wiki/Charbonnage_du_Hasard_de_Cheratte.

N.N. “Ma (negative space).” Wikipedia, The Free Encyclopedia. Laatst gewijzigd op 6 mei 2026. Geraadpleegd 10 mei 2026. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ma_\(negative_space\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ma_(negative_space)).

N.N. “Satoyama.” Wikipedia, The Free Encyclopedia. Laatst gewijzigd op 14 april 2026. Geraadpleegd 16 april 2026. <https://en.wikipedia.org/wiki/Satoyama>.

Oita Tourism and Local Products Association. “Bungo Mori Roundhouse.” Oitaisan. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://oitaisan.com/english/heritage/bungo-mori-roundhouse/>.

RE-ST. “Het duurzaamste gebouw is het gebouw dat je niet bouwt.” RE-ST. Geraadpleegd 18 november 2025. <https://www.re-st.be/en/article/het-duurzaamste-gebouw-is-het-gebouw-dat-je-niet-bouwt>.

Riegl, Alois. The Modern Cult of Monuments: Its Character and Its Origin. Vert. Kurt W. Forster en Diane Ghirardo. Oppositions 25. New York: Rizzoli, 1982.

Shigematsu, Suehiro, et al. Designing Circularity in Architecture. Uitgegeven door Kyushu University BeCAT. Kyoto: Gakugei Publishing, 2025.

SPAQUE. Ht5302-002 – “Domaine de Forte Taille – phase 1” à Montigny-le-Tilleul : État des connaissances. Bilan à l’issue du projet d’assainissement. Luik: SPAQUE s.a., november 2018.

SPAQUE. “Domaine de Forte Taille.” SPAQUE. Geraadpleegd 15 april 2026. <https://spaque.be/realisations/domaine-de-forte-taille/>.

Stuhlmacher, Mechthild. “Weiterbauen.” KU Leuven Faculty of Architecture Blog. Geraadpleegd 18 november 2025. https://www.blog-archkuleuven.be/weiterbauen/?filter_department=28.

UNESCO, ICCROM en ICOMOS. The Nara Document on Authenticity. Opgesteld tijdens de Nara Conference on Authenticity, Nara, Japan, 1994. Geraadpleegd 15 april 2026.

Wallonie-Bruxelles International. “Bois du Cazier reçoit le Label du patrimoine européen.” Wallonie-Bruxelles International, 31 maart 2015. Geraadpleegd 12 april 2026. <https://www.wbi.be/fr/actualites/bois-du-cazier-recoit-label-du-patrimoine-europeen>.

Wubbo Ockels School. “Global Construction Carbon Footprint Set to Double by 2050, Study Warns.” University of Groningen, 2025. <https://www.rug.nl/wubbo-ockels-school/news/2025/global-construction-carbon-footprint-set-to-double-by-2050-study-warns>.

Zumthor, Peter. Thinking Architecture. 2de ed. Basel: Birkhäuser, 2006.

志免町. 重要文化財 旧志免鉱業所竪坑櫓保存活用計画(改訂版) [Preservation and Utilization Plan for the Former Shime Mining Office Shaft Tower]. Shime City, 2023.

Afbeeldingenlijst

Alle afbeeldingen in deze thesis zijn door de auteur (Emile Vertriest) gemaakt, tenzij anders vermeld. Afbeeldingen (deels) afkomstig uit externe bronnen worden geciteerd in de onderstaande lijst.

01 // POSITIONERING

Fig. 1.3: Interview met RE-ST Architecten in De Morgen, 18/02/2017. Bron:

RE-ST. “Het duurzaamste gebouw is het gebouw dat je niet bouwt.” RE-ST. Geraadpleegd 18 november 2025. <https://www.re-st.be/en/article/het-duurzaamste-gebouw-is-het-gebouw-dat-je-niet-bouwt>.

02 // GRAND TOUR

Fig. 2.1: Bewerkte historische foto van Shime Coal Mine in Fukuoka. Bron origineel:

Fukuoka Prefecture Tourism Association. “Winding Tower of Shime Coal Mine.” Crossroad Fukuoka. Geraadpleegd 24 februari 2026. <https://www.crossroadfukuoka.jp/en/spot/10800>.

Fig. 2.2: Kaart met bezochte sites op Kyushu. Gemaakt via maptiler (<https://www.maptiler.com/>) en nabewerkt door auteur met Adobe Photoshop.

Fig. 2.7: Kaart met bezochte steenkoolmijnsites in België. Gemaakt via maptiler (<https://www.maptiler.com/>) en nabewerkt door auteur met Adobe Photoshop.

Fig. 2.10: Malakofftoren en reeds verdwenen schachtbok van Hasard de Cheratte in Wezet. Bron: Serge Van de Voorde via Google Maps. https://lh3.googleusercontent.com/gps-cs-s/APNQkAEodpJWJsAvj9DI6NnKLLG-vgf2bTO9h8MGMe-p9YjgpQExNg2TDQqIG0LwD3n8KFzA4yMKvUrJdl3UDN3zvnn0XWu_Xoso6f-TpK1f_kGZsMdXeQ3W-BNeAv4UlyQtpddFUXIQ0ysN7O8l=s1360-w1360-h1020 Geraadpleegd 14 april 2026.

Fig. 2.11: Luchtfoto van de site Forte-Taille in Montigny-le-Tilleul. Bron: SPAQUE. “Domaine de Forte Taille.” SPAQUE. Geraadpleegd 15 april 2026. <https://spaque.be/realisations/domaine-de-forte-taille/>.

03// ONDERZOEK

Fig. 3.1: Illustraties en tekstfragment uit het boek "Just Enough". Bron: Brown, Azby. Just Enough:

Lessons from Japan for Sustainable Living, Architecture, and Design. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, 2022.

Fig. 3.2: Illustratieve grafiek van het subjectieve spanningsveld tussen Belgische en Japanse erfgoedattitudes.

Schema opgesteld door auteur in Adobe Photoshop. Illustratieve schetsen gestileerd met generatieve AI-tool.

98 (Inclusief illustraties p40-41)

04 // CONTEXT

Fig. 4.1: Kaart van België met site erop aangeduid. Gemaakt via maptiler (<https://www.maptiler.com/>) en nabewerkt door auteur met Adobe Photoshop.

Fig. 4.2-4.5: Archiefbeelden uit collectie Bois du Cazier in Marcinelle. Bron: Archiefcollectie Bois du Cazier. Marcinelle. Geraadpleegd 25 maart 2026.

Fig. 4.6: Historische foto's van Forte-Taille. Bron: SPAQUE. "Domaine de Forte Taille." SPAQUE. Geraadpleegd 15 april 2026. <https://spaque.be/realisations/domaine-de-forte-taille/>.

Fig. 4.7-4.15: Archiefbeelden uit collectie Bois du Cazier in Marcinelle. Bron: Archiefcollectie Bois du Cazier. Marcinelle. Geraadpleegd 25 maart 2026.

Fig. 4.20: Tijdlijn over het gebruik van Forte-Taille van oprichting in 1827 tot heden. Schema opgesteld door auteur in Adobe Photoshop. Illustratietieve schetsen gestileerd met generatieve AI-tool.

Fig. 4.21-4.22: Urbexfoto's van Charbonnage de Forte-Taille uit 2018. Bron: Joosse, André. "Charbonnage de Forte-Taille." Abandoned and Lost Places. Geraadpleegd 10 mei 2026. <https://www.urbex.nl/charbonnage-forte-taille/>.

05 // CONCEPT

Fig. 5.1: Opgewerkte isometrie van de parametrische variaties die de spelers op het spelbord kunnen plaatsen. Tekening door auteur in Rhino 3D, nabewerkt met generatieve AI-tool.

Fig. 5.2 (= voorblad en Fig. 0.1): Isometrie die de interactie tussen de vier protagonisten op de site weergeeft. Tekening door auteur in Rhino 3D en nabewerkt in Adobe Photoshop in samenwerking met Matthijs Beld voor illustraties (<https://www.belddesign.com/>).

Fig. 5.4-5.5: Voorbeelden van spelkaarten. Gemaakt door auteur in samenwerking met Matthijs Beld voor illustraties (<https://www.belddesign.com/>).

06// CONCLUSIE

/

07// NAWOORD

Fig. 7.3: Woordzoeker. Gemaakt door auteur via Woodzoekermaken.nl (<https://www.woordzoekermaken.nl/>)



KU LEUVEN
FACULTEIT
ARCHITECTUUR

Promotor: Carl Bourgeois | Co-promotor: Hugo Vanneste
KU Leuven Faculteit Architectuur (Gent)
Masterproef Grand Tour 2025-2026
Conflicted Playground
Emile Vertriest

