

[illegible]

Grijsbrekers

"Ik kwam als jong meisje vaak naar de Plage", vertelt iemand die er opgroeide, "maar ik heb er ook niet meer aan gedacht om hier met mijn kinderen te komen..." Ze mist de kleur

van weleer en wil dat terugbrengen. Het “stiefkindje van Antwerpen” moet het grijs voorbij en moet weer warmte en plezier uitstralen. “Het Sint-Anneke Plage van 2030 moet weer een glansrol kunnen spelen in de herinneringen van Antwerpenaren en bezoekers.” De toon is gezet. De Sprint wordt gelanceerd. De Plage moet haar kleur terugwinnen.

Drie pijlers voor Sint-Anneke Plage

De kwaliteit van een ontwerp hangt af van de waarde en waarheid van haar vertrekpunten. Wat maakte Sint-Anneke Plage toen waardevol en wat treffen we er nu? Na een dag brainstormen, overleggen en bespreken isoleert het team drie steunpunten: natuur, recreatie en betrokkenheid.

Beleefbare natuur

De **natuur** is ontegensprekelijk een fundamentele pijler. “We kunnen hier 700 hectare beschermde natuur realiseren op twee kilometer van het stadhuis. Welke andere wereldstad kan dat zeggen?”, vertelt een medewerker van Natuurpunt. De groep beaamt. Het gaat overigens niet alleen om de omvang van het groen, maar ook de kwaliteit en de cohesie. Groen waar voldoende biodiversiteit aanwezig is en kan gedijen, is meer dan een decor voor een uitstapje. Het is een middel om als stad beter te functioneren. De stadsbewoners opgegroeid en opgroeiend in een metropool met een wereldhaven kunnen hier in contact komen met de natuur en haar waarde ontdekken. Ze kunnen er die biodiversiteit actief beleven, rust genieten, inspiratie opdoen, zich met vrienden en geliefden afzonderen of net stevig gaan sporten en bewegen. Ze kunnen er ontdekken hoe natuur waterlast opvangt bij wolkbreuken en koeling geeft tijdens droge hittegolven.

Zachte recreatie

De tweede pijler is zo meteen komen bovendrijven: **recreatie**. “Sint-Anneke Plage moet een uitnodigende plaats zijn waar zachte recreatie en ecologie hand in hand gaan”, wordt geopperd. We hebben het over ‘natuurinclusief ontwerp’: de natuur krijgt de kans zich te ontplooiën zonder de mens te frustreren, maar net toe te laten zich te verrijken. “We moeten verschillende types recreanten hierbij wel weten te verzoenen”, merkt Klaas op. De spotter van de gekraagde roodstaart moet er niet in conflict komen met de mountainbiker... en toch willen we ze allebei een plaats geven.

Jef van Natuurpunt is het ermee eens. Sommige stukken natuur zijn er om te ontdekken, andere om spelend te beleven. Geert vult aan: “Spelen, spelen, spelen! Voor jong en oud. Spelen is vuil maken, is vallen, is een boom leren kennen... en soms stuk maken omdat je te enthousiast bent.” We willen eco-recreatie, met een speeldernis waar je met je hele lijf weer de natuur ervaart. Soms is de beste manier om echt in contact te komen met water en aarde te worstelen in de modder...

De Plage is van ons

Dat echte contact, de **betrokkenheid**, blijkt de derde pijler. De bewoners, de bezoekers, de uitbaters, de Antwerpenaar moet trots kunnen zeggen: dit is van ons. Er mag dus zeker

ook wel wat ambitie bij komen kijken, ja, het woord 'prestige' valt zelfs. "We moeten Sint-Anneke Plage besmettelijk maken voor de omgeving. We willen het interessant en spannend maken, laten aansluiten bij wat mensen echt belangrijk vinden en daarop bouwen."

Zaadjes voor een belevingspark

De volgende dagen verzamelde het team ideeën, van sprekende details tot verbindende elementen.

Zo zou het geheel een parksfeer kunnen uitstralen, waar plaats is voor horeca en recreatie,. Een knooppunt dat warme , vrolijke nostalgie verbindt met een groots natuurgebied. Een blauwgroen belevingspark dat inspireert door spel, ontdekking en experiment...

Centraal in het park kan eventueel een *landmark* komen. Dit zou een toren kunnen zijn die je vanaf de rechteroever ziet staan en die zelf ook uitkijk biedt over stad, haven en rijke natuur. De toren krijgt dan zelf ook een opvallend ontwerp mee, zoals dat van een schip of een abstracte reflectie van de Schelde en bevat liefst nog extra functies die weerom spel, ontdekking en experiment toelaten.

De natuur kan verschillende mates van interactie toelaten. Hoe verder van de Plage, hoe ongerepter we de natuur willen laten. Daar kom je dan enkel in met een gids of via afgebakende paden. Hoe dichterbij de Plage hoe meer elementen kunnen worden toegevoegd, zoals een klimbos of kijkpoelen. Nog dichterbij zouden we vleermuistorens kunnen zetten, waaraan bezoekers eventueel een eigen vleermuiskastje met gepersonaliseerde sensor kunnen toevoegen. Een bijenlint kan langsheen insecten en struiken leiden en dichtstbij de Plage komen dan speel- en sportpaden.

Ook de waterkant en de getijdenwerking zelf zou rijker kunnen worden ontsloten, door zowel een zomer- als een winterdijk aan te leggen en het gebied tussenin belevingsvol in te richten. Het hele jaar door zou er gespeeld en gewandeld kunnen worden. In de zomer kunnen de plassen heerlijke speelbaden opleveren die in de winter veilige schaatsbanen worden. Hogere gebieden in de plassen kunnen dan weer uitdagende Robinsonseilanden vormen waar jongeren proberen om meerdere dagen lang een kamp te bemannen.

Deze speelruimte zou kunnen worden verbonden met de bestaande Robinsonspeeltuinen, misschien via een beek, een blauwgroene ader die op haar beurt zo wordt ingericht dat ze uitnodigt om te spelen in en met water, bomen en de veilige modderpartijen: een speeldernis.

Dit zou kunnen worden aangevuld met kleine paviljoenen of een groter natuurmuseum waar je spelend meer te weten komt over de samenhang tussen water en groen en mens, over stadstuinen, dak- en geveltuinen...

In de Schelde zelf zou misschien ook een zeehondenplatform kunnen worden aangelegd. Er worden steeds meer zeehonden in de rivier gespot. Misschien waarderen die wel een

platform? Eventueel kan die dan met crowdfunding worden aangelegd om de betrokkenheid nog te verhogen.

Het beschermde toegangsgebouw van Sint-Anneke Plage kan een hub-functie krijgen tussen dit alles. In stijl en kleur hersteld zou het de bezoekers wegwijs kunnen maken met informatie, huurbaar materiaal en een rijk programma aan activiteiten het jaar door.

Speelse elementen als een Rad van Beleving zouden kunnen helpen om de bezoekers de vele activiteiten te laten ontdekken. Misschien zouden ook plaatselijke verenigingen af en toe de hub kunnen bemannen en er intussen eigen activiteiten aan verbinden.

Onder die toplaag kan ook worden gekeken voor een Landscape of Things, zodat bezoekers van thuis de natuur, de zeehonden, de Schelde kunnen volgen. Er kunnen ook nog meer zorgfuncties geïntegreerd worden, voor ouderen, mensen met een depressie, revalidatie, enzoverder...

Polsen, testen en experimenteren

Het team puzzelde het geheel ineen tot een uitgebreid belevingspark en vroeg om reacties bij geïnteresseerden en omwonenden. En die bleken positief. "Het totaalconcept is goed." "Je hebt de juiste focus." "De veelheid van belevingen spreekt me aan." "Dit is aantrekkelijk voor jong en oud." "Als het slaagt, zullen mensen er van ver op afkomen."

Die 'als' is meteen ook doorn aan de roos. Zowel de respondenten als de teamleden bleven met scepsis worstelen. Wat gebeurt er met dit nieuwe plan? Of met de woorden van een van de deelnemers van de Design Sprint: "Wat gebeurt er na de sprint? Wat gebeurt er maandag?"

Het antwoord hierop is nog vaag, maar belooft wel daadkracht. Nu kan nog helemaal niet beloofd worden of er ook daadwerkelijk een zeehondenplatform of een speeldernis komt, maar er zal in de zomer van 2019 zeker geëxperimenteerd worden met diverse elementen uit het plan. Genadeloos eerlijk geëxperimenteerd. Als een idee potentie heeft en aanstekelijk is, komt dat naar boven, maar als het niet werkt ook...

De vliegende ideeën moeten nu landen op een goede voedingsbodem en de kans krijgen om wortel te schieten. Ze moeten met zorg worden geteeld, onderhouden en bijgesnoeid in samenwerking met de omgeving en met de vele betrokken, zodat de ideeën kunnen groeien. Er wordt dan ook gewerkt aan een participatief vervolgtraject om deze ideeën verder uit te diepen tot inspirerende werkelijkheid. Tot het belevingspark van Sint-Anneke Plage.

#stadslab2050