

KASTANJE.

VAN ROMEINSE WEG TOT FRUITSPoor

‘De identiteit van Haspengouw wordt in sterke mate bepaald door de landschappelijke en cultuurhistorische context en door de aanwezigheid van zeer veel tastbare en niet-tastbare getuigen uit het verleden: het roerend, onroerend en immaterieel erfgoed’

(Provinciaal Centrum voor Cultureel Erfgoed).

KASTANJE.

*Een ontwerp voor erfgoedontsluiting
in Haspengouw*

DEEL 1 PRESENTATIEBUNDEL

1. ERFGOEDONTSLUITING IN HASPENGOUW: OMSCHRIJVING OPDRACHT	7
1.1. VOORGESCHIEDENIS	7
1.2. OPDRACHT	8
1.3. STRUCTUUR	9
2. REGIONALE ERFGOEDONTSLUITING: AANPAK	13
2.1. OPLOSSING VOOR VERSCHILLENDE UITDAGINGEN	13
2.2. LANDSCHAP ALS HOOFDINGREDIËNT	14
2.3. DE TAMME KASTANJE ALS AMBASSADEUR	15
2.4. HET REGIONAAL LANDSCHAP HASPENGOUW EN VOEREN ALS PARTNER	16
2.5. VIJF DUIDINGSELEMENTEN	16
2.6. COMBINATIE VAN KLEINE LANDSCHAPS- EN DUIDINGSELEMENTEN	17
3. PROJECT KASTANJE.	23
3.1. LOOK-AND-FEEL	23
3.1.1. LOGO	23
3.1.2. OP HET TRAJECT	25
3.1.2.1. BEWEGWIJZERING	25
3.1.2.2. CRYPTISCHE BOODSCHAPPEN	25
3.1.2.3. TIJDELIJKE INFORMATIEPANELEN	25
3.1.2.4. PERMANENTE INFORMATIEPANELEN	26
3.1.2.5. MOBIELE APPLICATIES	26
3.1.3. OVER HET TRAJECT	27
3.1.3.1 WEBSITE	27
3.1.3.2 NIEUWSBRIEF	27
3.2. BLOKKENDOOS	27
3.2.1. RING	29
3.2.2. CILINDER	31
3.2.3. SCHIJF	33
3.2.4. ZUIL	35
3.2.5. CIRKEL	37
3.2.6. ONTWERPRICHTLIJNEN BLOKKENDOOS	38
3.3. DE ERFGOEDKAART	43
3.3.1. PICTOGRAMMEN	43
3.4. TIPS	44
4. PILOOTPROJECT: BEUKENBERG	47
4.1. INFORMATIEPUNT	52
4.2. RUSTPUNT 1	54
4.3. REFLECTIEPUNT	56
4.4. HERSTELPUNT	58
4.5. ORIËNTATIEPUNT	60
4.6. RUSTPUNT 2	62
5. HUISSTIJL	65
5.1. INLEIDING	65
5.2. HET LOGOSYSTEEM	67
5.2.1. HET BEELDLOGO	67
5.2.2. HET WOORDLOGO	69
5.2.3. LETTERS EN COPYRIGHT	74
5.2.4. FAQ'S OVER FONTS & COPYRIGHT	75
5.3. HET LOGO IN DRUK	77

1. ERFGOEDONTSLUITING IN HASPENGOUW: OMSCHRIJVING OPDRACHT

1.1. VOORGESCHIEDENIS

In het Masterplan Haspengouw¹ stelt *Clemens Guido De Dijn*, voormalig adviseur cultureel erfgoed van de provincie Limburg, dat ‘...willen we het cultuurlandschap behouden en toekomstgericht ontwikkelen, dan moeten we het erfgoed én het Haspengouwse landschap op een respectvolle maar eigentijdse wijze zichtbaar, leesbaar en beleefbaar maken voor de bewoners en hun bezoekers’. Concreet onderscheidt het masterplan drie zogenaamde ‘erfgoedpodia’. Dit zijn thematische bundelingen van erfgoedelementen. Zo is Sint-Truiden een erfgoedpodium van religieus erfgoed. Tongeren is een erfgoedpodium van archeologisch erfgoed en het verre verleden, en Borgloon en Heers zijn erfgoedpodia van burchten en kastelen. De Romeinse weg tussen Maastricht en Sint-Truiden (en zo verder naar Tienen en Boulogne-sur-Mer) is aangeduid als fysieke as die deze podia ontsluit.

Bureau Bongaerts en *Stramien*² kreeg de opdracht om een concreet actieplan uit te werken voor dit stuk Romeinse weg. Het uitgangspunt van hun plan is het zichtbaar maken van de verschillende tijdslagen die in het landschap verborgen zijn. De Romeinse weg moet, volgens de ontwerpers, de rol krijgen van een gang doorheen een huis, langs vele kamers, elk met een eigen verhaal. Naast de Romeinse weg erkent het plan een tweede ontsluitingslijn,

1. Provincie Limburg (2002), ‘Alle tijd in... Haspengouw... van alle tijden’.

Het masterplan voor de ruimtelijke ontsluiting van het cultureel erfgoed van Haspengouw.

2. Bureau Bongaerts en Stramien (2007), actieplan ‘De Romeinse Weg’.

Aanzet van een nieuw concept voor een geïntegreerd behoud en streekgerichte ontsluiting van het cultureel erfgoed in Limburgs Haspengouw.

namelijk het voormalig fruitspoor tussen Sint-Truiden en Tongeren. Een lijn die ook de drie erfgoedpodia van het Masterplan verbindt. De Romeinse weg en het fruitspoor lopen bijna parallel en bakenen daardoor op een natuurlijke manier een aantal landschapskamers af, elk met een duidelijke historische eigenheid. Ze onderscheiden: Brustem, Helshoven, Broekom-Sassenbroek, Grootloon, Borgloon, Heers, Beukenberg, Tongeren West, stadscentra van Tongeren en Sint-Truiden en de grensovergang bij Maastricht. De erfgoedpodia worden dus landschapskamers en de ontsluitingsas wordt ont-dubbeld. Samen bieden beide een kijk op de gelaagdheid van het Haspengouwse verre en meer nabije verleden.

1.2. OPDRACHT

In september 2008 schreef het *Provinciaal Centrum voor Cultureel Erfgoed* (PCCE) van de Provincie Limburg een wedstrijd uit. De inzet was het uitwerken van een concept om het erfgoed, erkend in het Masterplan Haspengouw, te duiden. Daarnaast moet het toepasbaar zijn voor al het erfgoed van het Haspengouwse landschap. Een concept dat 'de specifieke plaatsgebonden erfgoedwaarden presenteert en de samenhang ervan illustreert'. Het ontsluitingsconcept, uitgewerkt in het Actieplan van *Bureau Bongaerts en Stramien*, dient hierbij als rode draad.

De opdracht omvatte twee luiken: het ontwerp van een 'blokkendoos' en de uitwerking van een 'look-and-feel'. De blokkendoos is een verzameling elementen waarmee gemeenten en particulieren zelf aan de slag kunnen en (belevings)punten in de landschapskamers kunnen ontwerpen. Belangrijk is dat deze elementen in het landschap inpassen, het erfgoed duiden en de rode draad vormen van het ontsluitingstraject. Ook van belang is dat deze informatiedragers kunnen dienen als aanvulling op bestaande informatie- en/of rustinfrastructuur in het landschap van overige partners. De look-and-feel staat voor het informeren van de bezoeker over de landschapskamers, enerzijds op het traject via informatiepunten en anderzijds over het traject via brochures, een website en promotiemateriaal.

Deze opdracht is in januari 2009 toegekend aan het onderzoeksinstituut ARCK van de *Provinciale Hogeschool Limburg* (PHL).

Zij hebben gekozen voor het landschap — eerder dan voor architectuur of kunst — als instrument om het rijke erfgoed van Haspengouw te herkennen en te beleven, kortom: te ontsluiten.

1.3. STRUCTUUR

Het ontsluitingsconcept is uitgewerkt in drie delen: een presentatiebundel, een uitvoeringsdossier en een huisstijlboek. De presentatiebundel schetst het eigenlijke ontsluitingsconcept en suggereert hoe dit ingezet kan worden met een voorbeeld: *Beukenberg* in Tongeren. Het uitvoeringsdossier legt vast hoe het concept uitgevoerd moet worden. U vindt er uitleg over de aanleg, het onderhoud, de meetstaat en een raming van de kostprijs. Op technische fiches worden de te gebruiken materialen omschreven. Het huisstijlboek legt de vormgeving vast van de informatie die in het kader van dit project verspreid zal worden. Hierbij hoort ook een logo.

Haspengouw is een rijk landschap, vol sporen die verwijzen naar een bewogen verleden. Deze sporen zijn niet voor elke voorbijganger even duidelijk. Wat voor u ligt, zijn een aantal ontwerpvoorstellen die u helpen om het Haspengouwse landschap te 'lezen', dit kan ter plaatse, maar ook via kaarten, brochures en een website.



afb. 1
Bilzen – Rijkhoven, Apostelhuis Alden Biesen
© Eddy Daniels

afb. 2
Riemst – Vlijtingen, Veldkapel
© Eddy Daniels

afb. 3
Riemst – Genoelselderen, Kasteel
© Eddy Daniels

afb. 4
Tongeren – 's Herenelderen, Kasteel de Renesse
© Eddy Daniels

afb. 5
Sint-Truiden – Groot-Gelmen, Holle weg
© Eddy Daniels

afb. 7
Sint-Truiden – Velm, Landbouwlandschap
© Eddy Daniels

afb. 6
Borgloon – Jesseren, Fruitspoor
© Eddy Daniels

afb. 8
Borgloon – Hoepertingen, Romeinse weg
© Eddy Daniels

2. REGIONALE ERFGOEDONTSLUITING: AANPAK

2.1. OPLOSSING VOOR VERSCHILLENDE UITDAGINGEN

Bij een eerste lezing lijkt de opdracht onuitvoerbaar. Want hoe kan je rekening houden met specifieke plaatsgebonden erfgoedwaarden en tegelijkertijd samenhang creëren? Belangrijker nog: hoe doe je dit op schaal van een regio, namelijk Haspengouw?

Hoe ga je daarnaast om met een leger aan erfgoedspelers dat al op het terrein actief is? Elk van deze spelers heeft als missie om de voorbijganger in te wijden in de rijke geschiedenis van heel Haspengouw. Dit is een prachtig initiatief, maar het probleem is dat elke speler hiervoor reeds een eigen look-and-feel en blokkendoos ontwikkeld heeft, met als gevolg dat achter elke boom een ander informatiepaneel schuilt, dat op één wandelroute minstens tien verschillende soorten banken staan en dat verhalen elkaar beginnen tegen te spreken, enz. Het resultaat is dat ondanks (of juist dankzij) alle initiatieven de voorbijganger verloren blijft lopen.

Hoe stel je bovendien een blokkendoos samen die zo flexibel is, dat deze in om het even welke ruimtelijke context ingezet kan worden en toch een herkenbaar verhaal vertelt? Hoe ontwerp je met andere woorden 'inbouwmeubels' zonder de afmetingen van de (landschaps)kamer te kennen?



afb. 9 en 10
Wildgroei aan zitbanken
Beukenberg, Tongeren
en Brustem, Sint-Truiden
© Oswald Devisch

2.2. LANDSCHAP ALS HOOFDINGREDIENT



afb. 11, 12 en 13
Wildgroei aan informatieborden
Tongeren, Borgloon
en Sint-Truiden
© Oswald Devisch

De sleutel zit volgens ons in het gebruik van het landschap als voornaamste ingrediënt van zowel de blokkendoos als de look-and-feel, eerder dan architectuur of kunst. Een landschappelijke ingreep kan hier zowel betrekking hebben op topografie (bv. de aanleg van een heuvel, wal, kuil) als op vegetatie (bv. het aanplanten van bosschages of bosjes, het vrijmaken van een boom, het snoeien van een haag). Een alleenstaande boom kan bijvoorbeeld een herkenningsteken zijn, een heuvel kan aangelegd worden als uitkijkpunt en een haag kan een reflectiepunt afbakenen.

Volgens het Masterplan Haspengouw is juist dit landschap het belangrijkste cultuurhistorische erfgoed van Haspengouw, aangelegd en gewijzigd door de opeenvolgende generaties: Romeinen, kasteelheren, verschillende religies, boeren (ruilverkaveling) en recreanten. Maar vandaag zit er zoveel ruis op dit landschap dat dit erfgoed praktisch onleesbaar geworden is. Denk aan de wildgroei aan signalisatie, aan de ruilverkavelingen die heel wat kleine landschapselementen weggevaagd hebben, aan de voortdurende vraag naar bouwgrond die historische structuren overschreven heeft, enz. Architecturale of artistieke ingrepen alleen kunnen hier geen antwoord op bieden, landschappelijke ingrepen wel.

Het opzet is om erfgoed te ontsluiten door bestaande, historische landschapsstructuren extra onder de aandacht te brengen en door nieuwe landschapsstructuren toe te voegen:

- extra aandacht: aanplanten van alleenstaande bomen op kruispunten, van bosschages rond bermen of waterplassen, hagen rond weides, abelen (populieren) langs wegen, enz. Allemaal ingrepen die verder bouwen op een lange traditie van landschapscreatie;
- toevoegen: een idee zou kunnen zijn om het cultuurhistorisch erfgoed vanop afstand leesbaar te maken, door bij elke locatie waar dit erfgoed te vinden is, dezelfde plantensoort (bv. de tamme kastanje) te planten (zie verder).

Het landschap krijgt dus de hoofdrol. Maar hoe kan het landschap nu concreet ingezet worden om erfgoed te ontsluiten? En hoe kan dit dan op een regionale schaal, in een waaier aan contexten, spelers en opdrachtgevers. Wat volgt zijn enkele sporen die de aanpak van dit project illustreren.

2.3. DE TAMME KASTANJE ALS AMBASSADEUR

Om de centrale rol van het landschap te benadrukken, is ervoor gekozen om één plantensoort tot ambassadeur uit te roepen: de tamme kastanje (*Castanea sativa*). De tamme kastanje is afkomstig uit Klein-Azië, maar wordt in Europa al sinds de oudheid aangeplant. Zelfs in nederzettingen uit de Bronstijd zijn kastanjeresten teruggevonden. Wat de tamme kastanje voor dit project zo bijzonder maakt, is dat deze boom hier vermoedelijk ingevoerd is door de Romeinen die verzot waren op kastanjes. Tijdens hun tochten doorheen deze streek viel al eens een kastanje op de grond en zo ontsproten er — als het ware uit hun voetsporen — kastanjabomen. De tamme kastanje is een boom die graag in warmere streken groeit, maar ook in ons klimaat rijpen de vruchten goed. Hij wordt veel aangeplant langs wegen en in parken. In het wild gedijt de tamme kastanje bijna even goed als zijn wilde naamgenoot (waar hij overigens geen familie van is). De boom is ook populair bij imkers omdat kastanjabomen veel stuifmeel leveren.

In de blokkendoos zal de tamme kastanje de rol van ambassadeur vervullen door deze stelselmatig aan te planten in de buurt van cultureel erfgoed. Het idee is dat de tamme kastanje het erfgoed als het ware aankondigt en zo het landschap vanop afstand leesbaar maakt zonder dat er nood is aan informatiepanelen.

In de look-and-feel komt de kastanje terug in het logo en in de naamgeving van het project 'KASTANJE.'



afb. 14
Dreef van kastanjabomen
Alden Biesen, Bilzen
© Bea Toppet

2.4. HET REGIONAAL LANDSCHAP HASPENGOUW EN VOEREN ALS PARTNER

Het inzetten van landschap (eerder dan architectuur of kunst) als middel om erfgoed te ontsluiten is niet nieuw. Het *Regionaal Landschap Haspengouw en Voeren* (RLH)³ werkt al jarenlang vanuit deze overtuiging. Telkens wanneer de organisatie een nieuwe wandelroute aanlegt, verwijdert ze de bestaande informatiepanelen en groepeerde ze aan de start van de wandeling. Versleten meubilair vervangt ze door meubilair uit streek-eigen, natuurlijke materialen en verdwenen kleine landschapselementen legt ze terug aan, enz.

Tot op vandaag heeft het RLH tien wandelroutes aangelegd, volledig uitgerust met zitbanken, picknicktafels, wegwijzers, trappen en plankenpaden. Stilaan groeit zo in de veelheid aan meubilair een eenvormig beeld. Het zou onzinnig zijn om naast het RLH een eigen meubelreeks uit te werken en zo het begin van eenvormigheid onderuit te halen. Het uitgangspunt is daarom om de blokkendoos van onder andere het RLH als basispakket te beschouwen, als er infrastructuur van het RLH aanwezig is en een aantal blokken toe te voegen, gericht op het duiden van cultureel erfgoed op locatie. Let wel, dit geldt evenzeer voor andere partners/belanghebbenden op het terrein. Informatie- en/of rustinfrastructuur van gemeentebesturen, Toerisme Limburg, de Vlaamse Landmaatschappij, ... kan als basis dienen om een gebied verder in of aan te vullen indien dit voldoende uniformiteit en natuurlijke uitstraling garandeert. Concreet zijn vijf duidingselementen ontworpen.

2.5. VIJF DUIDINGSELEMENTEN

Als uitgangspunt geldt dat elk duidingselement moet opgaan in het landschap. De herkenning van de elementen als informatiebron komt op de tweede plaats. Dit onderscheidt de duidingselementen van klassieke informatiepanelen: vanop afstand lijken de elementen objecten. Pas als de voorbijganger dicht genoeg genaderd is, wordt het duidelijk dat de elementen ook informatie dragen.

3.
<http://www.rlh.be>



afb. 15 en 16
Meubilair RLH en Plankenpad RLH
© RLH

Alle elementen zijn uitgevoerd in één en hetzelfde materiaal, namelijk cortenstaal, ook gekend als weervast staal. De sterkte van cortenstaal is vergelijkbaar met die van roestvrij staal. Er is voor cortenstaal gekozen omwille van de natuurlijke bruine roestkleur. Hierdoor verdwijnen de objecten als het ware in het landschap, tot de voorbijganger dicht genoeg genaderd is en hun boodschap leesbaar wordt. Daarnaast is cortenstaal ook een erg duurzaam en robuust materiaal. Tekst wordt ofwel uit de plaat gelaserd of in roestvrij staal in reliëf op de plaat aangebracht. De keuze voor één materiaal zorgt voor herkenbaarheid en samenhang.

In totaal zijn er vijf duidingselementen ontworpen: een ring, een cilinder, een schijf, een zuil en een cirkel. Het zijn alle vijf erg abstracte volumes. Het idee is dat de elementen, omwille van hun abstracte vorm, niet automatisch refereren naar een gebruiksvoorwerp of meubelstuk en daardoor, juist omdat ze naar niets verwijzen, onderdeel kunnen worden van het landschap en erin kunnen verdwijnen.

2.6. COMBINATIE VAN KLEINE LANDSCHAPS- EN DUIDINGSELEMENTEN

De opdracht was een blokkendoos ontwerpen waarmee gemeenten, verenigingen en particulieren zelf aan de slag kunnen. Omdat deze gemeenten en particulieren hun blokken in principe op elke plaats kunnen neerleggen, is er geen garantie op samenhang, tenzij het aantal combinatiemogelijkheden beperkt is natuurlijk.

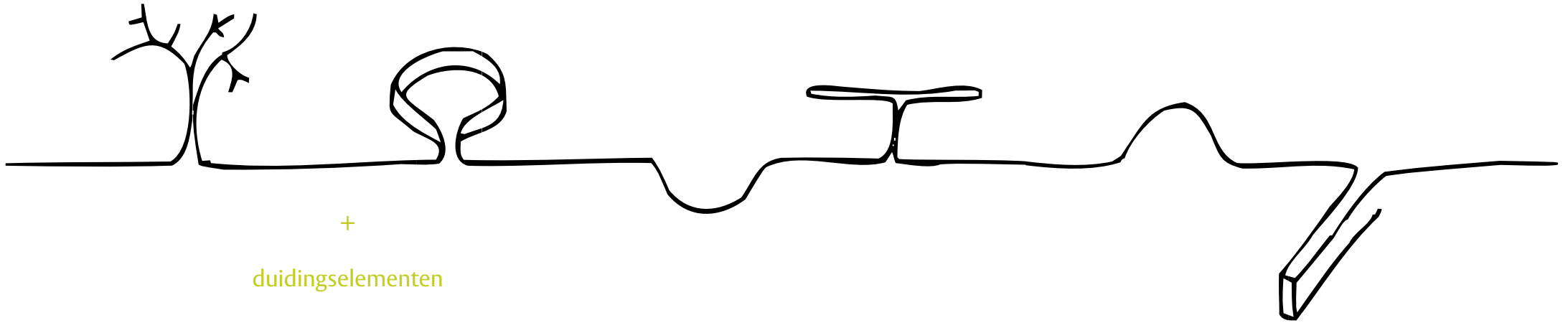
In totaal zijn er twee soorten blokken: kleine landschapselementen en duidingselementen. Voorbeelden van kleine landschapselementen⁴ zijn hagen, wegbermen, holle wegen en poelen. Het doel is om bij elke ingreep deze twee soorten te combineren tot een duidingspunt: een plek die zowel erfgoed duidt als een beleavingspunt creëert. Deze combinaties illustreren dit:

4. Provincie Limburg (1990), 'Kleine Landschapselementen in Limburg'. Deze brochure werd uitgegeven door het Provinciaal Natuurcentrum.

- een *informatiepunt* is een combinatie van een alleenstaande boom en een ring. De ring informeert, de boom helpt te oriënteren, maar kan ook als schuilplaats dienen;
- een *reflectiepunt* is een combinatie van een vrijstaand groepje struiken en een cirkel. De cirkel informeert maar kan ook gebruikt worden om op te zitten, te liggen of te lopen. Het groepje struiken schermt een verborgen ruimte af waarbinnen de voorbijganger zich kan terugtrekken;
- een *reflectiepunt* kan ook de combinatie van een kuil en een cirkel zijn, waarbij de kuil de functie van het groepje struiken overneemt;
- een *oriëntatiepunt* is een combinatie van een heuvel en een schijf. De schijf informeert, de heuvel vormt een uitkijkpunt op het omliggend landschap;
- een *rustpunt* is een combinatie van een open plek en een cirkel. De cirkel informeert en nodigt uit om te rusten. De open plek brengt het landschap dichterbij;
- een *herstelpunt* is een combinatie van een haag en een zuil. De zuil informeert, de haag herstelt het gehavende landschap, bijvoorbeeld door de vorm aan te nemen van een muur die er ooit stond, maar vandaag verdwenen is;
- een *activiteitenpunt* is een combinatie van een haag en een zuil. De zuil informeert, de haag omheint een speelweide.

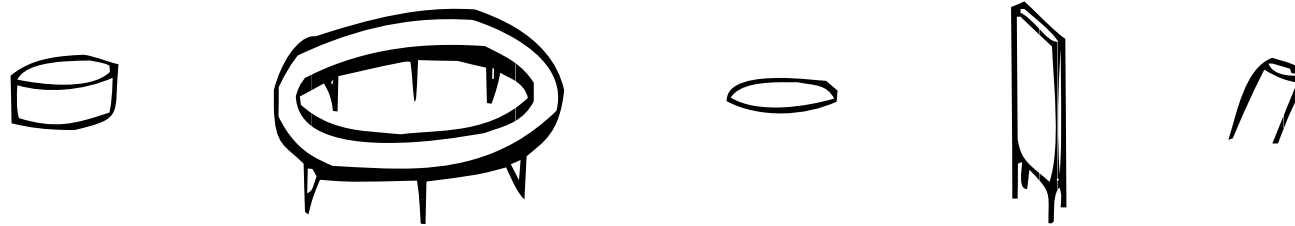
In principe is elke combinatie denkbaar. De enige beperking komt van de kleine landschapselementen zelf. Zo heeft een oriëntatieheuvel in een bos geen zin. Een vrijstaand groepje struiken komt in een dorp niet voor. Een haag wordt gewoonlijk op de rand van een perceel aangeplant. Een alleenstaande boom staat vaak op een kruispunt, enz. Het is bij wijze van spreken het landschap dat de spelregels van de blokkendoos dicteert en de combinatiemogelijkheden beperkt.

landschap



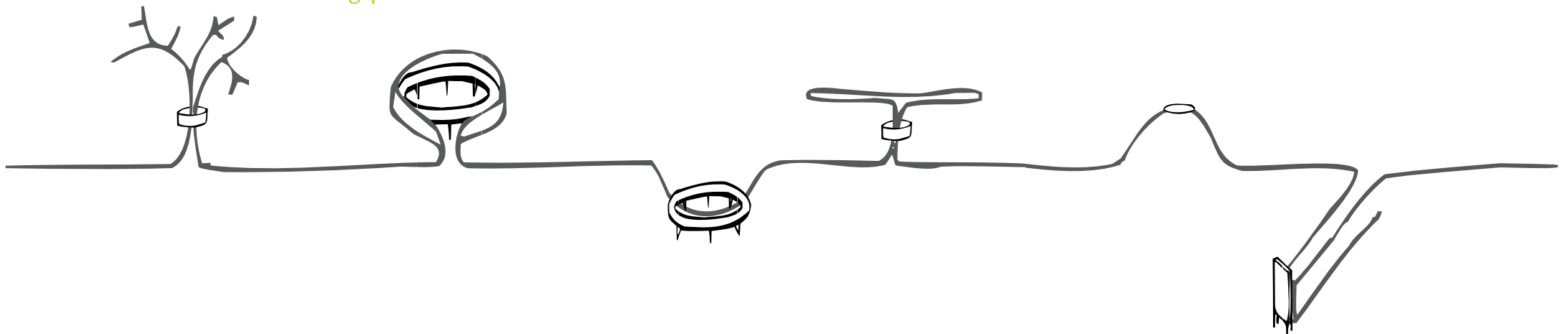
+

duidingselementen



=

ontsluitingspunten



3. PROJECT KASTANJE.

3.1. LOOK-AND-FEEL

De tamme kastanje is ambassadeur van het project en speelt dan ook een belangrijke rol in de communicatiestrategie. Zo komt de kastanje terug in het logo en bepaalt hij het kleurenpalet.

Wat betreft de communicatie maken we een onderscheid tussen informatie 'op het traject' en informatie 'over het traject'. Op het traject willen we zo weinig mogelijk extra informatie aan het landschap toevoegen en waar mogelijk met landschappelijke elementen werken. De informatie over het traject willen we zoveel mogelijk digitaal verstrekken en de bestaande informatiekanalen waar mogelijk ondersteunen.

3.1.1. LOGO

Het uitgangspunt van de huisstijl is het zichtbaar maken van het Romeinse verleden en de ontwikkeling van de fruitteelt in Limburgs Haspengouw door de kastanje als symbool naar voor te dragen. We noemen het project gewoonweg 'KASTANJE.'. Omwille van de herkenbaarheid accentueren we ons project door de naam KASTANJE. altijd met een hoofdletter te schrijven en er steeds een punt achter te zetten, zelfs als KASTANJE. midden in een zin voorkomt.



afb. 17 en 18
Vrucht van de tamme kastanje
(bolster en zaden)
© Creative Commons



KASTANJE.

VAN ROMEINSE WEG TOT FRUITSPOOR

afb. 19

Logo KASTANJE.

© Johan Vande Bosch



afb. 20 en 21

Zuil van Trajanus en inscriptie

© Creative Commons

5.

<http://www.gerardunger.com>

© Gerard Unger

Het beeldlogo bestaat uit meerdere lagen

- De twee vlakken tonen de buitenvormen van de letter K van kastanje. Je ziet dus een negatieve letter. De letter K wordt als het ware doorgelicht. Het erfgoed bestudeerd.
- Het verticale vlak staat voor een spoor of een weg. De pijl duidt een richting aan, een verwijzing.
- De pijl wijst naar links, hetgeen we interpreteren als terugkijken in de tijd, stilstaan bij de geschiedenis, het landschap of het erfgoed.
- Het logo lijkt ook op het symbool dat op audiovisuele apparatuur voorkomt, waar het staat voor terug naar het begin, 'rewind'. Je zou KASTANJE. dan ook kunnen zien als een 'zwarte doos' die erfgoed-beelden registreert en toont.
- De kleuren verwijzen naar de vrucht van de tamme kastanje, de doosvrucht (bolster) en de zaden (kastanje).

Het woordlogo

'Van Capitolium tot Vesta.'

Capitolium van Gerard Unger is het lettertype in het logo van KASTANJE. *Capitolium* (1998) werd ontworpen voor het jubileumjaar van de rooms-katholieke kerk in 2000 in Rome. Het draagt de 2000 jaar oude traditie van openbare opschriften in de stad de 21ste eeuw binnen. Het concept van *Capitolium* is deels gebaseerd op het werk van de 16de-eeuwse Italiaanse kalligraaf Cresci. *Giovan Francesco Cresci* was de eerste die onderkastletters ontwierp op basis van de kapitalen op de inscripties van de zuil van *Trajanus* in Rome. Dezelfde methode gebruikt Gerard Unger door het Romeinse erfgoed aan te passen aan de moderne manier van het lezen en weergeven van tekst op papier en elektronische displays en het gebruik in verschillende talen. *Capitolium* is niet een 'revival', het is eerder een modern design gebaseerd op traditie, waardoor het voor vele doeleinden kan gebruikt worden.

Het onderschrift bij het logo 'Van Romeinse weg tot Fruitspoor', is gezet in het lettertype *Vesta* (2001) van Gerard Unger. Het geeft een mooi contrast met *Capitolium* en is uitermate geschikt voor lange teksten. De bezwaren die men vaak heeft tegen schreefloze letters in lange teksten weet *Vesta* moeiteloos te ontkrachten. *Vesta* is smaller, levendiger en bovendien zuiniger dan de meest voorkomende schreefloze letters zoals *Arial* en *Helvetica*. Er is een merkbaar verschil tussen dikke en dunne delen van de letter.⁵

3.1.2. OP HET TRAJECT

We willen met verschillende informatieniveaus werken, elk met een ander type informatie en informatiedrager. Concreet hebben we vijf informatieniveaus uitgewerkt:

- bewegwijzering
- cryptische boodschappen
- tijdelijke informatiepanelen
- permanente informatiepanelen
- mobiele applicaties

3.1.2.1. BEWEGWIJZERING

Het aantal wegwijzers in het Haspengouwse landschap ligt erg hoog, in die mate dat het op sommige plaatsen storend begint te werken. Daarom hergebruiken we waar mogelijk de bestaande informatiedragers. Concreet lijken de houten paaltjes van het RLH erg geschikt. Hier kan een plaatje gehangen worden met het logo KASTANJE.

3.1.2.2. CRYPTISCHE BOODSCHAPPEN

Het voorstel is om 'cryptische' boodschappen in het (bestaande) meubilair te verwerken, door ze bijvoorbeeld te branden, te frezen of te laseren. De boodschappen worden als het ware onderdeel van het meubilair en hoeven dus niet onmiddellijk op te vallen.

Zo kan bijvoorbeeld een telefoonnummer gebrand worden in houten meubilair waar voorbijgangers naar kunnen bellen voor meer informatie over de plek of kunnen iconische weergaven van erfgoed in stalen meubilair gelaserd worden als een 'erfgoedkompas' (bv. de basiliek van Tongeren, het kasteel van Betho en het Romeinse aquaduct).

3.1.2.3. TIJDELIJKE INFORMATIEPANELEN

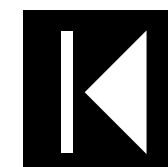
We willen het landschap voor zichzelf laten spreken en dus zo weinig mogelijk informatiepanelen aan dit landschap toevoegen. Maar er zullen altijd organisaties zijn die met voorbijgangers willen of moeten communiceren, denk maar aan het Fietsroutenetwerk Limburg, tijdelijke evenementen zoals Katarakt, Mountainbikenetwerk Euregio, de landelijke gilden, thematische wandelingen, een lokale organisatie, enz.



afb. 22

Wegwijzer RLH

© RLH



afb. 23

Wegwijzer KASTANJE.

© Johan Vande Bosch



afb. 24

Voorbeeld van inbelnummer

© Johan VandeBosch

Het idee is om deze informatie zo veel mogelijk te groeperen en op een uniforme drager te bevestigen. Naar deze drager verwijzen we verder als het duidingselement zuil. Door op te leggen dat een zuil telkens met een nieuw aan te planten klein landschapselement gecombineerd moet worden, blijft de impact van de tijdelijke informatie minimaal. Naar deze combinatie van zuil en landschapselement verwijzen we verder als herstpunt.

3.1.2.4. PERMANENTE INFORMATIEPANELEN

Permanente informatiepanelen worden enkel ingezet op plaatsen waar erfgoed voorkomt. Hier creëren we een informatiepunt. Als er een boom aanwezig is met een stamdiameter groter dan 20 cm, waar rond gewandeld kan worden, dan wordt deze geringd (zie duidingselement ring); anders worden een aantal tamme kastanjes aangeplant en afgeschermd met het duidingselement zuil. Op deze zuil komt dan een informatiepaneel. Wanneer één van deze bomen volgroeid is, wordt deze geringd.

3.1.2.5. MOBIELE APPLICATIES

Het RLH speelt met het idee om mobiele applicaties in te zetten op één van hun wandelingen. Wandelaars kunnen naar telefoonnummers bellen die ze onderweg tegenkomen en krijgen zo informatie over de plek waar ze op dat moment staan. Dit kan een geluidsfragment zijn, een tekst of een foto. De stad Sint-Truiden heeft reeds een gelijkaardig initiatief lopen, dus hun telefoonlogo kan hiervoor ook gebruikt worden.

Zoals bij de cryptische boodschappen al gesuggereerd is, kunnen deze nummers in het meubilair ingebrand worden. Als er geen meubilair aanwezig is, kan dit nummer, samen met het logo KASTANJE., op een plaatje op de paaltjes van bv. het RLH bevestigd worden.

3.1.3. OVER HET TRAJEKT

3.1.3.1 WEBSITE

De website staat centraal in de communicatie naar het grote publiek én naar de partners. Je vindt er uitleg over de verschillende sites die ontsloten worden in Haspengouw. Zo vind je er:

- info voor het publiek: landschapskamers, agenda, nieuws, forum, links, contact, ...
- info voor de partners: projecten, huisstijlboek, inspiratiegids, financiering, partners, links, promotietips, contact, ...

3.1.3.4 NIEUWSBRIEF

Rubriek 'KASTANJE.' in de driemaandelijke nieuwsbrief 'Limburgs Erfgoed' met nieuws en/of een stand van zaken.

3.2. BLOKKENDOOS

Het uitgangspunt van elke ingreep is de inzet op landschap eerder dan op architectuur of kunst. De blokkendoos bestaat uit twee soorten blokken: kleine landschapselementen en duidingselementen. Het doel is om bij elke ingreep deze twee soorten te combineren tot een duidingspunt, een plek die zowel erfgoed duidt als een beleevingspunt creëert.

De eigenlijke invulling van de kleine landschapselementen is afhankelijk van de regio waarbinnen de blokkendoos toegepast wordt. De duidingselementen daarentegen keren overal terug en schrijven zo de rode draad van het KASTANJE.-verhaal.

In wat volgt is voor elk van de vijf duidingselementen één fiche uitgewerkt met daarin een korte omschrijving, de manier waarop erfgoed geduid wordt (het informatieniveau), de aanleg, het materiaalgebruik en een aantal referentiebeelden. In het uitvoeringsdossier is er voor elk element ook een technische tekening en een meetstaat.

Voor *Beukenberg* zijn een zestal duidingspunten uitgewerkt. Deze komen aan bod in het deel 'Pilotproject *Beukenberg*'.

3.2.1. RING (AFB. 27)

Een cortenstalen ring met draagstructuur. De ring wordt rond een levende boom bevestigd. De draagstructuur is zo ontworpen dat ze aanpasbaar is aan de groei van de boom.



afb. 25 (linkerpagina)

Referentiebeeld van een ring

Dit is het kunstwerk 'mama' van Jef Geys, (2002), Openluchtmuseum Middelheim, Antwerpen.

© Oswald Devisch

afb. 26 (onderaan)

Simulatie van een uitgeplooid ring

Dit wordt toegepast voor een locatie op Beukenberg, Tongeren, met daarop de volgende informatie (van links naar rechts): een situeringsplan, een duidings-tekst en het logo van Kastanje.

© Johan Vande Bosch

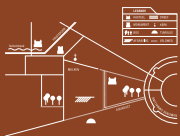
afb. 27 (bovenaan)

Simulatie van de ring

Afmetingen: diameter = 60 cm; hoogte = 35 cm

Het logo van Kastanje. is uit de plaat gelaserd. De rest is in roestvrij staal in reliëf op de plaat aangebracht.

© Chris Indeherberge



KASTANJE. VAN ROMEINSE WEG TOT FRUITSPoor

BEUKENBERG
DE BEUKENBERG IS EEN KUNSTMATIGE AARDEN WAL UIT DE 2DE-EEUW
NA CHRISTUS WAAROP EEN WATERLEIDING NAAR TONGEREN LIEP.
MET HET BLOTE OOG IS VANDAAG DE DAG NOG BIJNA 6 KM TE ZIEN
IN HET LANDSCHAP.



BEUKENBERG

3.2.2. CILINDER (AFB. 29)

Een cilinder uit cortenstaal met daarin een standaard vuilnisemmer met afsluitklep. De cilinder wordt gedeeltelijk in de grond verwerkt en schuin geplaatst, waardoor deze vormelijk op een boomstronk lijkt.



afb. 29
Simulatie van de cilinder
Afmetingen: diameter = 40 cm;
hoogte = 70 cm; rotatiehoek = 15°
© Chris Indeherberge

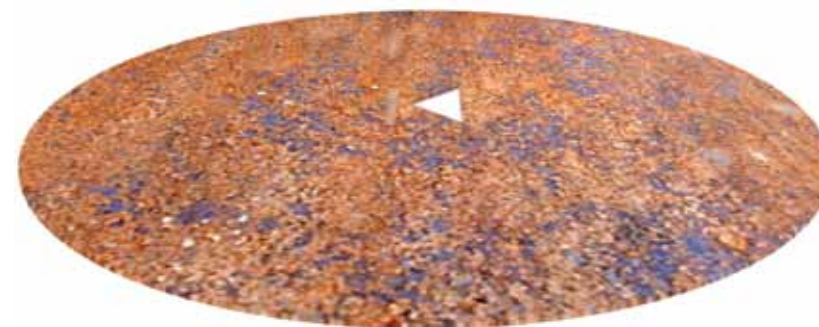


afb. 28 (linkerpagina)
Referentiebeeld van een boomstronk
Door de cilinder schuin te plaatsen lijkt
deze vanop afstand op een boomstronk.
© Creative Commons



3.2.3. SCHIJF (AFB. 32)

Een cortenstalen schijf waarop informatie verwerkt kan worden.



afb. 32

Simulatie van de schijf

Afmetingen: diameter = 150 cm

Het logo van Kastanje. is uit de plaat gelaserd, de rest is in roestvrij staal in reliëf op de plaat aangebracht.

© Chris Indeherberge

afb. 30 (linkerpagina)

Referentiebeeld van een stalen plaat met uitgelaserde tekst

Tjenneboom, Borgloon.

© Oswald Devisch

afb. 31 (linkerpagina)

Simulatie van een schijf

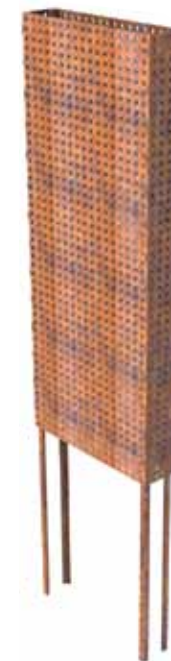
Dit wordt toegepast voor een locatie op Beukenberg, Tongeren met daarop de volgende informatie: het logo van Kastanje., een noordpijl en iconen van erfgoed in de omgeving.

© Johan Vandeboosch



3.2.4. ZUIL (AFB. 34)

Een zuil opgebouwd uit geperforeerde cortenstalen platen. Op deze zuil kunnen informatiepanelen van organisaties bevestigd worden. Als object verwijst de zuil naar stenen wegmarkeringen in het landschap.



afb. 34

Simulatie van de zuil

Afmetingen: hoogte = 240 cm;

breedte = 60cm; diepte = 15 cm

De cortenstalen plaat is geperforeerd zodat hier informatiepanelen op bevestigd kunnen worden.

© Chris Indeherberge

afb. 33 (linkerpagina)

Referentiebeeld van een stenen zuil

Dit kan gebruikt worden als wegmarkering in het landschap.

© Creative Commons



3.2.5. CIRKEL (AFB. 36)

Een zwevende cortenstalen cirke. De schaal van de cirke is op maat van het landschap, het verdwijnt er niet in maar wordt er onderdeel van, als een sculptuur. Het horizontale vlak van de cirke kan ook in kastanjarahout uitgevoerd worden.



afb. 36

Simulatie van de cirke

Afmetingen: diameter = 400 cm;

hoogte = 45 cm

Het horizontale vlak van de cirke kan zowel in cortenstaal als in kastanjarahout uitgevoerd worden. In het cortenstaal kan informatie uitgelaserd worden, in het hout kan informatie gebrand worden.

© Chris Indeherberge

afb. 35 (linkerpagina)

Referentiebeeld van een ronde bank

© Creative Commons

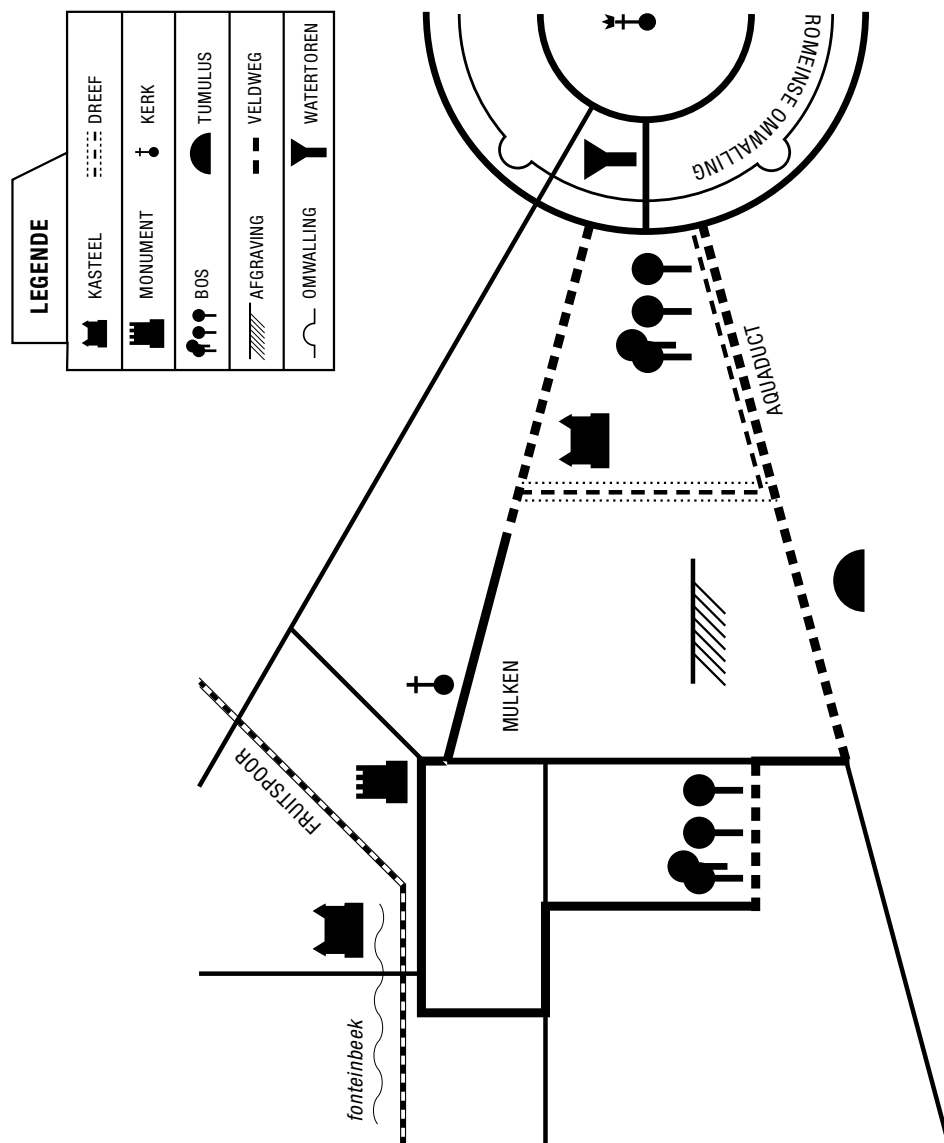
3.2.6. ONTWERPRICHTLIJNEN BLOKKENDOOS

In principe is elke combinatie van een klein landschapselement en een duidingselement denkbaar. Zoals eerder aangegeven komt de enige beperking van de kleine landschapselementen zelf. Een oriëntatieheuvel in een bos heeft geen zin. Een vrijstaand groepje struiken komt niet voor in een dorp. Een haag wordt gewoonlijk op de rand van een perceel aangeplant en een alleenstaande boom staat dikwijls op een kruispunt. De enige ontwerprichtlijnen worden met andere woorden door het landschap zelf opgelegd.

De volgende matrix kan als inspiratie dienen voor het gebruik van de blokkendoos. De rijen van de matrix verwijzen naar twaalf typeplaatsen: zo is er een onderscheid gemaakt tussen een veld, een bos en een dorp. Hierbinnen is een onderscheid gemaakt tussen plaatsen in of juist aan de rand van een veld, bos of dorp. Daarbinnen is nog eens een onderscheid gemaakt tussen een weg of een kruispunt, bijvoorbeeld in een veld. De kolommen verwijzen naar de vijf ontworpen duidingselementen. Voor elke combinatie van een typeplaats en duidingselement is beschreven welk klein landschapselement inzetbaar is. Zo wordt een schijf, in het geval van een weg in een bos, best in het wegdek aangelegd. Een cirkel kan in het geval van een kruispunt aan de rand van een veld, zowel op een open plek, in een struikgewas of in een holte aangelegd worden.

			ring
veld	in	weg	•
		kruispunt	alleenstaande boom
	rand	weg	•
		kruispunt	alleenstaande boom
bos	in	weg	•
		kruispunt	alleenstaande boom
	rand	weg	•
		kruispunt	alleenstaande boom
dorp	in	weg	•
		kruispunt	alleenstaande boom
	rand	weg	•
		kruispunt	alleenstaande boom

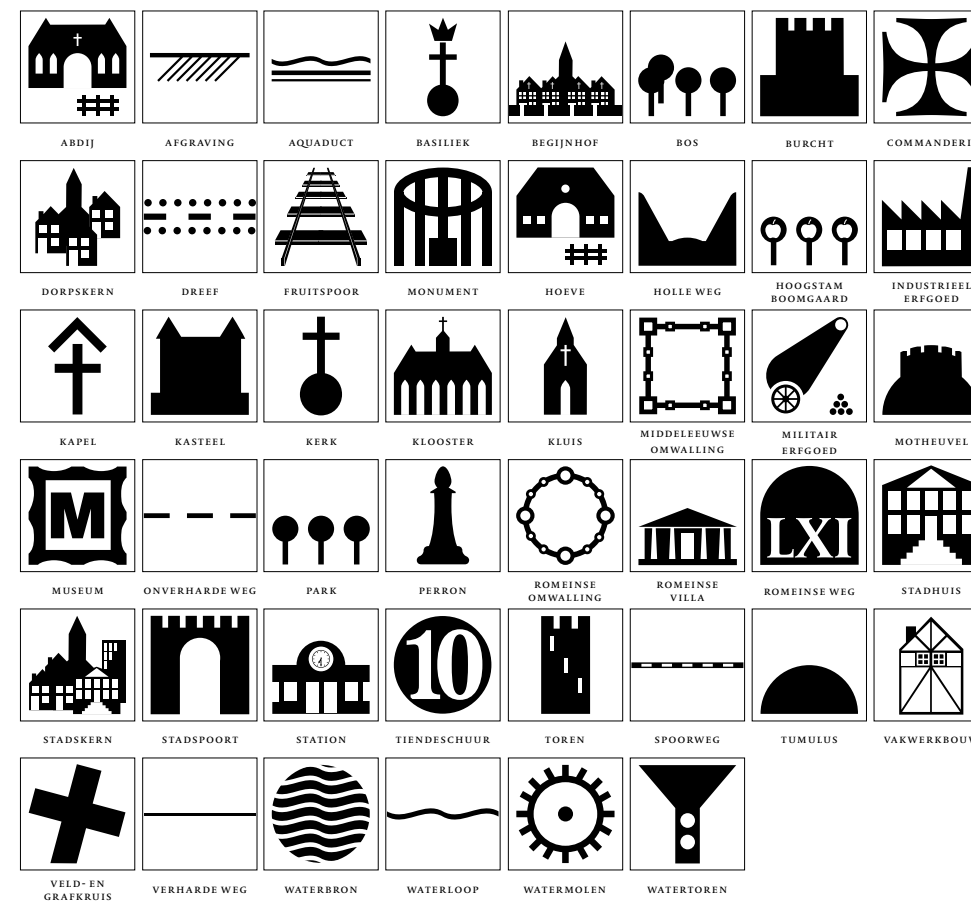
cilinder	schijf	zuil	cirkel
berm	heuvel, wegdek	haag, steenhoop, poel	open plek, struikgewas, holte
berm	heuvel, wegdek	•	open plek, struikgewas, holte
berm	heuvel, wegdek	haag, steenhoop, poel	open plek, struikgewas, holte
berm	heuvel, wegdek	•	open plek, struikgewas, holte
berm	wegdek	stenenhoop, poel	open plek, struikgewas, holte
berm	wegdek	•	open plek, struikgewas, holte
berm	heuvel, wegdek	stenenhoop, poel	open plek, struikgewas, holte
berm	heuvel, wegdek	•	open plek, struikgewas, holte
•	wegdek	haag	plein
•	wegdek	•	plein
berm	heuvel, wegdek	haag, steenhoop, poel	open plek, struikgewas, holte
berm	heuvel, wegdek	•	open plek, struikgewas, holte



3.3. DE ERFGOEDKAART

Erfgoedwandelingen en -duiding worden op een gestileerde 'metrostijl'-achtige wijze in kaart gebracht. De weergaven worden uit de stalen objecten gelaserd. Het tekenen van deze erfgoedkaarten en erfgoedduiding worden door ArcK (PHL) ontworpen.

3.3.1. PICTOGRAMMEN



3.4. TIPS

Voor sommige ingrepen is een stedenbouwkundige vergunning nodig, dit is het geval voor het oriëntatiepunt. Voor de andere typeplekken is dit afhankelijk van de locatie waar deze uitgevoerd worden. Zo kan de locatie onderdeel zijn van een beschermd landschap. Het is daarom aangewezen om altijd bij de gemeente een stedenbouwkundig attest aan te vragen. Hiervoor heb je het kadastraalnummer van de plaats nodig.

Landschap vraagt om onderhoud. Hagen moeten gesnoeid worden en het gras gemaaid. Voor het onderhoud, maar ook voor de aanleg van kleine landschapselementen, bestaan allerlei subsidies. Het RLH maakt gemeenten en particulieren wegwijs in deze subsidies⁶.

Een alternatieve manier om een plek aan te leggen en te onderhouden, is inzetten op het educatieve aspect van landschapsbeheer. De landschapsdoedagen, georganiseerd door ondermeer Natuurpunt⁷, zijn hiervan een goed voorbeeld. Geïnteresseerden worden uitgenodigd om, in de vorm van een workshop, mee kleine landschapselementen aan te leggen en te onderhouden.

Een laatste suggestie is om het onderhoud uit te besteden via peter- en meterschap zoals bij de National Trust⁸ in Groot-Brittannië.

6.
Voor informatie over deze subsidie-
mogelijkheden kan je terecht bij
het landschapsloket van het RLH:
<http://www.RLH.be>

7.
<http://www.natuurpunt.be>

8.
<http://www.nationaltrust.org.uk>