



Apekooien is een hit onder veertigers, net als de escaperoom en het trampolinepark. Maar thuis domineren nog altijd de klassieke meubels. Dat kan ook anders. Met wipwaps, klimwanden en schommels.

Door Elsbeth Grievink

Spelen voor volwassenen

De Japanse ontwerper Mikiya Kobayashi bedacht het project Playscape, met onder meer schommels en glijbanen voor volwassenen.

Op werkvloeren waar veel creativiteit verlangd wordt van medewerkers kom je ze tegen: speeltoestellen voor volwassenen. De voetbaltafel is een klassieker, net als het dartboard. Ook schommels, skippyballen, glijbanen en klimwanden worden aangewend om medewerkers even los te weken van hun computerschermen en de creativiteit te bevorderen. En allang niet meer alleen op hippe reclamebureaus. Bij onlineverkooper Coolblue schijnt vergaderd te worden in een ballenbak.

Maar thuis? Daar zijn het nog altijd de hoekbank, de salontafel en de comfortabele fauteuil die zegen. Ze nodigen uit tot een en dezelfde activiteit, namelijk: met de voetjes omhoog en de hand in de borrelnoten naar de beeldbuis kijken. Of naar een ander scherm. Om die reden lanceerde ontwerper Michiel van Gageldonk vorig jaar

Unscripted: een bouwblokken-set voor volwassenen, compleet met bijbehorende speeltafel. De bedoeling? Is er niet. Behalve gewoon een beetje spelen, stapelen, hannelsen, uitproberen. Met je handen.

Een jaar eerder studeerde Océane Algaron af aan Design Academy Eindhoven met Play My Game: een set modulaire onderdelen waarmee ze ons uitdaagt alle regels te laten varen, en vrij als een kind onze eigen tasontwerpen samen te stellen. Volgens Algaron gaan we namelijk gebukt onder sociale druk en is het hoog tijd daaraan te ontsnappen. Ze gaf haar set een veelzeggende ondertitel mee: 'getting old is a fact, growing up is a choice'.

Ook Jasmijn Muskens zou graag zien dat volwassenen wat vaker spelen. Met haar kleurrijke DIY-meubelonderdelen, waarmee ze afstudeerde aan de Koninklijke Academie voor Beeldende Kunst in Den Haag, kunnen we helemaal

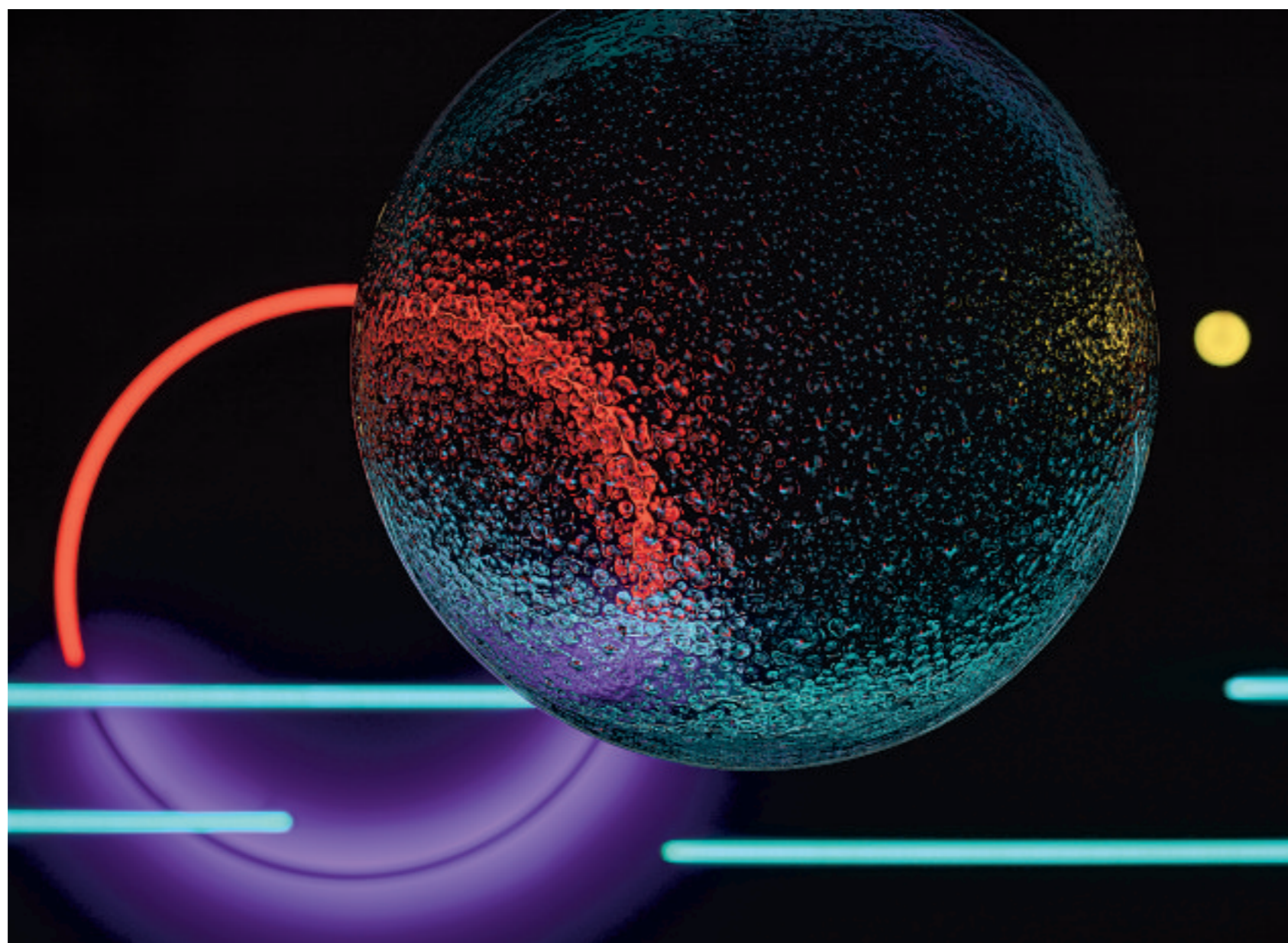
los. Al spelend en experimente-
rend, en zonder instructies, die-
nen we onze eigen meubelstukken
in elkaar te knutselen.

Bij de Britse ontwerper Stephen
Johnson was het vooral de behoefte
te zélf spontaner te ontwerpen die
hem tot het lievelingsspeelgoed uit
zijn jeugd leidde. 'Ik wilde weer de
creatieve vrijheid ervaren die ik als
kind had.' Hij ontwikkelde een klei
die sterk genoeg is om meubels
mee te bouwen. Hij deed er vijf jaar
over om de juiste receptuur voor
zijn Play-Doh te vinden. Die moest
immers zo zacht en zijdeachtig
aanvoelen als kinderklei, maar
sterk genoeg zijn om een meubel
bij elkaar te houden. Met zijn
product hoopt hij collega-ontwer-
pers te inspireren onbevangen te
ontwerpen.

Weg met tafelmanieren

Ontwerper Erik Stehmann komt
er rond voor uit dat hij behoefte
heeft aan spelen. Zo komen zijn
ontwerpen tot stand: zijn pijltjes-
schietter voor volwassenen is het
resultaat van lekker doen waar-ie
zin in had. Maar ook een schom-
melstoel voor op het strand, een
kattenkrabpaal in de vorm van
een hond en een heuse race-
baanlamp (nog in wording) zou
Stehmann nooit bedacht hebben
als hij zich niet gewoon even flink
had laten gaan. Tijdens de Dutch
Design Week presenteerde Steh-
mann, die in Arnhem woont, zijn
nieuwste ontwerp, de Tinyboat:
een compleet functioneel, elek-
trisch bootje voor één persoon,
dat eruitziet alsof het zó uit een
draaimolen komt, maar waar je
echt de gracht mee op kan.

Dat de reacties lovend waren,
verbaast hem niks. Volgens de
ontwerper hebben volwassenen
óók behoefte aan speelgoed. 'Ik



Stephen
Johnson
ontwikkelde
klei om
meubels mee
te bouwen.
Boven: spelen
met licht met
de Contour van
Ontwerpduo.



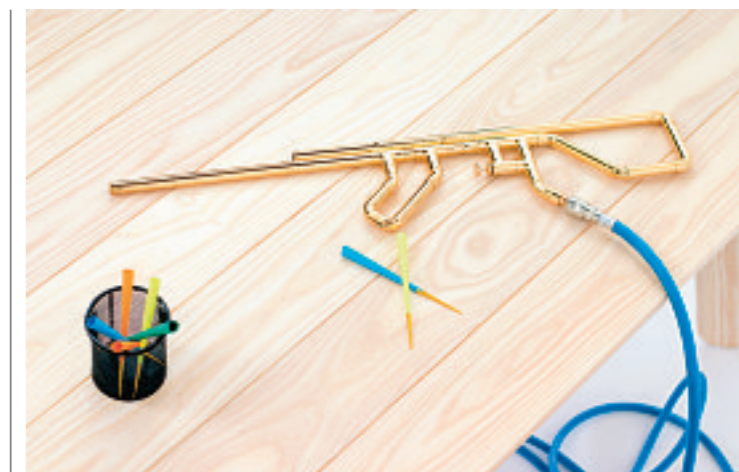
Kobayashi's vergadertafel
voor het Japanse merk
Masterwal wordt in
een handomdraai een
tafeltennistafel.

tenminste wel.' Hij maakt zijn
producten dan ook in de eerste
plaats voor zichzelf, maar merkt
dat zijn werk mensen raakt: 'Als je
als volwassen man met treintjes
speelt, worden er vaak grapjes over
gemaakt. Maar is het design, dan
kan het wél.'

Dat ondervinden Tineke
Beunders en Nathan Wierink,
die samen Ontwerpduo vormen,
ook. Zij braken in 2008 door met
Marbelous: een esdoornhouten
eettafel en knikkerbaan ineen,
die de vloer aanveegt met tafelman-
ieren en alle disgenoten onder
de tafel krijgt. Ook voor When
I was little, een kaptafel met pop-
penhuisuitstraling, haalden ze
inspiratie uit hun eigen speelgoed
van vroeger. Echt opgegroeid is
het ontwerpduo tien jaar later nog
steeds niet: onlangs lanceerden ze
het modulaire verlichtingssysteem
Contour, waarmee ze opnieuw een
appel doen op het kind in onszelf.
Het systeem bestaat uit verschil-
lende elementen, waarmee de
gebruiker zijn eigen compositie
maakt. Beunders: 'Het ontwerp is
slechts een aanzet. Net als met veel
kinderspeelgoed is het de bedoe-
ling dat de gebruiker er zelf mee
aan de slag gaat.'

Boompje klimmen

Dat er een markt voor is, hadden
we natuurlijk kunnen weten: alle
formules waarbij volwassenen zich
mogen gedragen als kinderen wer-
ken als een tierelier. We verruilen
ons bezoekje aan de sportschool
voor georganiseerd buitenspeel-
voor volwassenen, of een middag
in groepsverband boompje klim-
men en in het bos ravotten, aange-
boden door Natuurmonumenten.
Ook apekooien is een hit onder
veertigers. Net als de escaperoom
of het trampolinepark, dat spe-



Wie deed het niet als
kind: pijltjes schieten.
Hier de designversie van
Erik Stehmann.

cialen avonden voor een oudere
doelgroep aanbiedt.

Waarom onze publieke ruimte
dan niet meer gelegenheid biedt
tot spelen, is een vraag die ook
de Japanse ontwerper Mikiya
Kobayashi bezighoudt. Hij pre-
senteerde tijdens de afgelopen
Tokyo Design Week het project
Playscape, dat hij in april ook
op de designbeurs in Milaan zal
presenteren. Playscape is een
fusie tussen een speeltuin en een
landschap, met door Kobayashi
ontworpen objecten. Schommels,
een glijbaan, een klimwand, een
draaimolen, een wip en schom-
melstoelen. Allemaal bekleed met
stoffen van het luxemerk Kvadrat.

Bezoekers die zich lieten
verleiden, zwierden lachend door
de ruimte, wipten erop los en,
schoten een boel foto's. 'Niet al-
leen kinderen, ook volwassenen!'
benadrukt de ontwerper, die al
meer dan vijftien jaar bezig is met
het ontwerpen van speelobjecten.
Dat begon in 2003 met de Mov, een
strandstoeltje dat je bovendien

uitstekend kunt gebruiken bij het
graven in het zand. Daarna werd
het zijn handelsmerk. Voor het
Japanse merk Masterwal maakte
Kobayashi de luxeuze walnoot-
houten vergadertafel UA1, die je
eenvoudig transformeert tot ping-
pongtafel door het 'netje' van leer
en brons te bevestigen en de es-
doornhouten betjes tevoorschijn
te toveren. Dé plek om stoom af te
blazen na de vergadering.

Kobayashi's grootste wens is het
ontwerpen van een park dat niet
alleen kinderen maar ook volwas-
senen uitdaagt om te sporten,
spelen en ontdekken. Zijn grote
voorbeeld is de Japanse ontwerper
Isamu Noguchi, die onder meer
het Moerenuma Park in Sapporo
ontwierp. In dit park worden kunst
en natuur gecombineerd, en be-
zoekers gestimuleerd te klimmen,
klauteren, zwemmen en dwalen en
zich te verstoppen. Een plek om de
geest tot rust te laten komen, juist
door even iets heel anders te doen.
De Tinyboat van Stehmann zou er
niet misstaan. □

'Ik wilde weer de creatieve vrijheid
ervaren die ik als kind had'

'Over een volwassen man die met
treintjes speelt worden grappen gemaakt'