People, Play & the City

Circus Modulair komt naar de stad!

Een uitnodiging aan de niet-spelende volwassene in Brugge

Copyright informatie:
studiewerk van een student in het kader van de academische opleiding en examenbeoordeling.
Na deze beoordeling vond geen correctie plaats van het studiewerk.

Ladies & Gentlemen:
This thesis takes play very seriously!

Masterproef ingediend tot het behalen van de academische graad van Master Interieurarchitectuur
Springplankstad II
2025 - 2026
Tom Callebaut

Hannah Van Vlimmeren
19 juni 2026

KU Leuven - Faculteit Architectuur
Campus Sint-Lucas Gent



PROLOOG

Ontmoet Morgenstern & Seurat

Toen ik klein was, was de wereld poreus. Een tafel werd een fort, een zetel een piratenschip, een stoel een uitkijkpost. Alles kon veranderen zodra ik ernaar keek. Ergens onderweg verdween die openheid. De wereld leek te stollen, minder uitnodigend om te spelen, minder bereid het onverwachte toe te laten.

Het was Erin Morgenstern die me er opnieuw aan herinnerde. In *The Night Circus* beschrijft ze een circus dat alleen ‘s nachts verschijnt, zonder aankondiging of logica, maar met een onweerstaanbare aantrekkingskracht (Morgenstern 2011). Een plek waar mensen samenkomen omdat ze, al is het maar voor even, opnieuw willen geloven dat de wereld meer kan zijn dan wat ze overdag lijkt. Het boek herinnerde me aan iets wat ik kwijt was geraakt: de mogelijkheid tot verbeelding en verwondering. De mogelijkheid tot eindeloos en zorgeloos spelen.

Die herontdekking bracht me naar een ander beeld: *Le Cirque* van Georges Seurat (1891). In dat schilderij zweeft een acrobate in een perfecte boog, terwijl het publiek een geamuseerde, ritmische achtergrond vormt. De beweging lijkt bevroren, maar toch vol spanning.
Wat Morgenstern in woorden oproept, vangt Seurat in kleur en stippen: een wereld waarin tijd even stilvalt en mensen van alle leeftijden en achtergronden samenkomen in gedeelde fascinatie. Een collectieve pauze van het alledaagse.

Maar wat als die logica, mensen samenbrengen rond een gedeelde lichamelijke ervaring, niet alleen op doek of onder een circustent bestaat? Wat als ze ook in de stad zelf kan worden ontworpen?

Wanneer ik vandaag door Brugge wandel, zie ik een prachtige stad met een rijk erfgoed, maar ook een stad waarin die gedeelde verwondering minder vanzelfsprekend is geworden. Mensen lopen langs elkaar heen. Routines domineren. Spelen lijkt iets dat uitsluitend aan kinderen toebehoort.

Daar ontstaat een spanning: tussen volwassenen, spel en de stad. Precies in die frictie positioneer ik mezelf als interieurarchitect. Niet om interieurs te ontwerpen in de klassieke zin, maar om te onderzoeken hoe ruimtelijke ingrepen, groot of klein, opnieuw ruimte kunnen maken voor ontmoeting, verwondering en spel. Het moderne circus vormt daarbij mijn model en methode: niet als spektakel dat je bekijkt, maar als groepspraktijk die je beoefent, als ruimtelijke logica die je kan ontwerpen, als bouwprincipe voor een stad die vergat te spelen.

Deze masterproef vertrekt vanuit dat geloof. Ze vormt een uitnodiging om in het onbekende te springen, de volwassen blik te verzachten en de stad te betreden als piste. Als plek die wacht om opnieuw bespeeld te worden.

[Fig1]. Seurat, *Le Cirque,* 1891.

INHOUDSTAFEL

Proloog 03
Ontmoet Morgenstern & Seurat

Abstract - *PEOPLE, PLAY & the CITY* 06
Het moderne circus als stedelijk attribuut voor de niet-spelende mens in Brugge

Methodologie - *Play as a Construct!* 08
Drie disciplines, één voorstelling

Reflectienota - Het Intermezzo... 12
'*Failing Forward*', een springplank voor succes!

I.Breaking the Act 14
II.Breaking the Binary 18
III.Breaking the Gaze 22
IV.'Failing Forward' 26

Het Onderzoek 30

Act I. THE CITY **Brugge, Circusstad?** 30
Van circusverleden naar vergeten plekken

Act II. PEOPLE ***'The Opposite of Play is Depression'*** 44
Van voorbijganger naar circusartiest

Act III. PLAY **Circus is ...** 52
Van praktijk naar ontwerplogica

Het Ontwerp 62

Act IV. BUILD ***Circus Modulair*** 62
Van instrument naar uitnodiging

Epiloog 76
'Ik heb een paard'

Dankwoord 78

Literatuurlijst 80

Figurenlijst 82

Bijlagen 84

ABSTRACT

PEOPLE, PLAY & the CITY

Het moderne circus als stedelijk attribuut voor de niet-spelende mens in Brugge

Naarmate we ouder worden, verdwijnt spelen bijna ongemerkt uit ons leven. Volwassenen worden verwacht zich '*gepast*' te gedragen: verantwoordelijk, efficiënt, beheerst. Artistiek onderzoeker en onderwijzer Geert Belpaeme wijst in *De speelse mens* op de verschuiving die plaatsvindt van kind naar volwassene in onze omgang met spel: waar een kind speelt zonder verantwoording, leert een volwassene al snel dat spel iets is wat je moet verdienen of verbergen (Belpaeme 2025). Cultuurhistoricus Johan Huizinga toont met zijn concept *Homo Ludens* echter aan dat spelen een essentieel onderdeel is van mens-zijn (Huizinga 1949).

In de hedendaagse stad krijgt die spelende mens nauwelijks nog ruimte. Stedelijk beleid richt zich begrijpelijk op de grote uitdagingen van onze tijd: betaalbaar wonen, toegankelijke zorg en leefbare openbare ruimte. Ook het Brugse Beleidsprogramma 2025-2030 zet hier sterk op in. Naast die noodzakelijke aandacht voor zorg ligt er ook een kans om welzijn preventief te benaderen. Het *National Institute for Play* toont aan dat spel als gedeelde praktijk, iets wat je samen doet, bijdraagt aan sociale verbondenheid, veerkracht en mentaal welzijn. (National Institute for Play, z.d.)

Brugge biedt in dat kader een unieke opening. In het Brugse Beleidsprogramma 2025-2030 luidt punt 398:
'*We zetten verder de schijnwerpers op Brugge als circusstad, met als grote troeven het jaarlijkse openluchtfestival Cirque Plus, de circusprogrammatie van Cultuurcentrum Brugge en de door Vlaanderen erkende werking circusatelier Woesh.*' (Stad Brugge 2025, 70)

Circus wordt nog te nauw gedacht. Het moderne circus is één van de meest toegankelijke vormen van groepsspel: iedereen vindt er een ingang door zijn brede waaier aan disciplines: of het nu jongleren, acrobatie of evenwicht is. Circus is niet enkel een spektakel dat je bekijkt, maar ook een praktijk die je zelf kan beoefenen.

Mijn masterproef *People, Play & the City* onderzoekt hoe spel een plek kan krijgen binnen de stedelijke context van Brugge, vanuit de discipline van de interieurarchitect. Het moderne circus vormt daarbij niet alleen de inhoudelijke maar ook ruimtelijke lens: het denkt in de relatie tussen mens, beweging en object. Dat is precies het terrein waarop een interieurarchitect werkt. Vanuit drie perspectieven: het circus als gemeenschap (people), als praktijk (play) en als ontmoetingsplek (the city) worden plekken in Brugge onderzocht die potentieel dragen maar vandaag weinig benut worden.

Die drie perspectieven komen samen in *Circus Modulair*: een mobiel bouwpakket dat in één aanhangwagen past. Bewust gekozen materialen: betonsteen, staal en hout verbonden via low-tech verbindingen, maken het bouwen tot groepswerk. Het bouwen is de eerste vorm van spel. *Circus Modulair* wordt in de stad geplaatst als een nieuw soort straatmeubilair, maar ontdaan van vaste betekenis ontstaat er ruimte voor toe-eigening en spel.

Nomadisch van aard kan *Circus Modulair* opduiken op onderbenutte plekken in de stad, geactiveerd door organisaties zoals vzw De 3hoek of Circusatelier Woesh met elk een breed eigen netwerk in het stedelijk weefsel van Brugge.

Het resultaat is geen afgerond eindproduct maar een verkennend proces: een eerste ruimtelijk voorstel dat fungeert als springplank om ontmoetingsplekken in Brugge opnieuw te verbeelden. Een uitnodiging aan de stad en aan de niet-spelende mens die erin woont.

***Hoe kan de logica van het circus latente ruimtes in Brugge opnieuw activeren?**

****Hoe kan de logica van het circus de niet-spelende volwassene uitnodigen tot spel en ontmoeting?**

METHODOLOGIE

Play as a construct!

Drie disciplines, één voorstelling

[...] it's made up of different parts, but that something emerges from the parts being together that surpasses anything that the parts can do by themselves. - Sebastian Kann, *The Assemblage,* The Circus Dialogues, School of Arts Gent, 2024.

Circusonderzoeker Sebastian Kann beschrijft circus als een assemblage: een geheel dat pas betekenis krijgt op het moment van samenkomst (Kann 2024). Dit onderzoek vertrekt vanuit dezelfde logica, samengevat in één centrale gedachte: 'Play as a construct!'
Spel ontstaat niet vanzelf maar het moet gemaakt worden, fysiek, sociaal en cultureel. Net zoals een assemblage meer is dan de som van haar delen, is het ontwerpvoorstel *Circus Modulair* meer dan een bouwpakket. Het is het punt waar mens, spel en stad samenkomen.

Ik positioneer mezelf in dit onderzoek als bemiddelaar tussen de drie domeinen: *PEOPLE, PLAY & the CITY*. Ze beïnvloeden elkaar constant en komen uiteindelijk samen in één synthese, één voorstelling. Elk domein wordt onderzocht, vertrekkend vanuit een eigen theoretisch kader, en volgt zijn eigen methode. Dit levert telkens nieuwe inzichten binnen de begrippen mens, spel en stad. Ze volgen elkaar niet lineair op maar verlopen gelijktijdig.

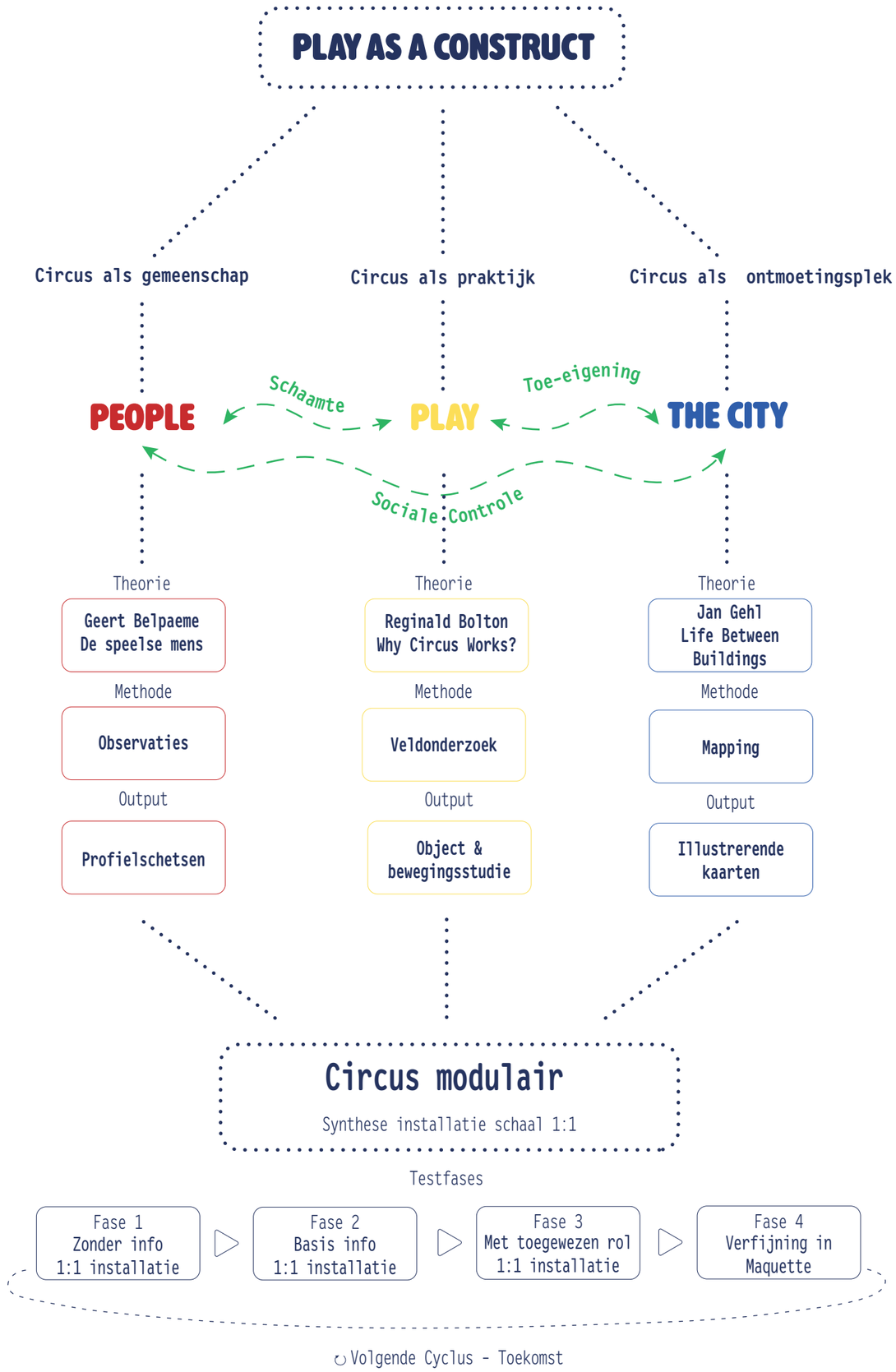
Tussen mens, spel en stad lopen er drie begrippen die de echte drempels van spel in de publieke ruimte als volwassene benoemen: schaamte, sociale controle en het gebrek aan toe-eigening. Ze worden niet opgelost maar onderzocht. Ze leveren een belangrijke spanning waaruit een ontwerpvoorstel ontstaat.

Het 'resultaat' is geen definitief antwoord maar een uitnodiging: een ruimtelijke zoektocht naar hoe mens, spel en stad zich met elkaar kunnen verbinden. Wat deze thesis biedt is een opening: een attribuut dat de mens uitnodigt om te spelen in Brugge. Een belangrijk onderdeel van deze methode ligt in de toekomst. Het ontwerp evolueert en verbetert door hoe mensen het gebruiken, toe-eigenen en herschikken. Het ontwerp zal nooit af zijn, dat is precies de bedoeling.

Waar *Circus Modulair* eindigt, is niet aan de ontwerper om te bepalen, dat is aan de mensen die het gebruiken. Deze thesis biedt het startpunt: een springplank voor het speelpotentieel in Brugge.

METHODOLOGIE

Play as a construct!



[Fig2].Van Vlimmeren, *Schema People, Play & the City*, 2026.

REFLECTIENOTA

Het intermezzo ...

‘*Failing Forward*’, een springplank voor succes!

Aan het begin van het jaar stelde onze studio de vraag:

‘Wat spreekt jouw verbeelding aan?’. Ik dacht terug aan *The Night Circus* van Erin Morgenstern (Morgenstern 2011), een boek dat ik pas had gelezen terwijl ik normaal niet graag lees. Dat boek had me meegesleurd in een wereld waar mensen verbonden raken door een gedeelde verwonderlijke ervaring. Dit bracht me verder terug, naar wanneer mijn verbeelding het sterkst was: als kind, wanneer ik speelde, met zelf verzonnen regels, mensen en werelden.

Die actieve vorm van verbeelding was doorheen de opleiding moeilijker en moeilijker geworden. Ik geloof niet dat het door de opleiding kwam of dat ze verdwenen was. In de opleiding werd ik me er echter wel bewust van gemaakt, door dagelijks creatief en actief mijn verbeelding te moeten gebruiken, in het creëren van nieuwe ruimtes en ontwerpen. Het werd helder dat de drempel om ze te activeren groter was geworden.

Door Geert Belpaeme ontdekte ik hoe die verschuiving niet toevallig is: van kind naar volwassene leren we dat spel iets is wat je moet verdienen of verbergen (Belpaeme 2025). Spelen wordt gelijkgesteld aan iets kinderlijks en ernst is het bewijs van volwassenheid. Ik herkende dat in mezelf.

Dat was mijn vertrekpunt voor deze thesis: spelen terugbrengen in het volwassen leven in de stad. Maar met welke vorm van spel grijp je dit aan? Intuïtief spelen zonder regels is moeilijk te organiseren zonder houvast. Ik zocht een aanknopingspunt en vond dat in het Brugse Beleidsprogramma voor 2025-2030, waar circus een belangrijke rol in bleek te spelen.

De verbinding van boek naar beleid, van verbeelding naar de stad, werd de rode draad die tot deze masterproef leidde, en tot vier ontwerpstappen die me telkens dichter brachten bij wat *Circus Modulair* vandaag is.

Het intermezzo ...

I. Breaking the Act

Het eerste voorstel vertrok vanuit de overtuiging dat ontmoeting en spel samengaan. Als plekken in de stad worden geactiveerd op een speelse manier, zo redeneerde ik, zullen mensen er spontaan spelen. Ik ontwierp een aantal voorstellen in maquette van ontmoetingsplekken met een speelse uitstraling. Objecten die er anders uitzagen dan ‘normaal’, maar in essentie waren het gewone zitelementen.

Wat ik hieruit leerde is dat een speelse vormentaal en spelactivering in ontwerp twee verschillende dingen zijn. Een zitkring ontworpen als circustent die intiemer wordt naarmate er meer mensen op gaan zitten, een reeks stoelen die enkel verbonden met elkaar werken, kan er leuk uitzien, maar meer dan een glimlach of verwonderde blik mag hier niet meteen verwacht worden.

Socioloog Erving Goffman verklaart dit in *The Presentation of Self in Everyday Life*. Mensen in de publieke ruimte presenteren een ‘performed self’ en passen hun gedrag aan op basis van wie er kijkt (Goffman 1959, 204). Spelen doorbreekt die performance. Het is een verstoring in de verwachte rol die men opzet van de ‘serieuze volwassene’.

Een object kan er nog zo uitnodigend uitzien, om die sociale performance te doorbreken is er meer nodig dan dat. Als de sociale context het niet toelaat, gebeurt er niets. De valkuil van de ontwerper situeert zich hier: iets visueel mooi en aantrekkelijk maken terwijl de vraag eigenlijk gaat over iets doen. Een activatie.

I. ***‘Een spelende springplankstad is een stad die er niet alleen speels uitziet, maar een stad die spel mogelijk maakt.’***



 [Fig3]. Van Vlimmeren, *Speelse stoelen*, 2026.

II. Breaking the Binary

Het keerpunt kwam tijdens een gesprek met Lotte Rosier van Circusartelier Woesh: circus is, zo definieerde ze, ‘heel veel spelen maar niet competitief’. Die zin opende iets: spel zonder winnaars of verliezers, zonder druk, zonder hiërarchie.

In mijn vertaalslag zocht ik naar welke circusdisciplines er allemaal zijn en hoe deze vertaald konden worden in een instrument. Intuïtief wilde ik werken met tweedehands spullen. Kapstokken, spoelen, tapijten, ... alles was welkom in *Cirque des Rêves*.

Wat hieruit ontstond was een eerste aanzet: sjaaltjes aan elkaar geknoopt als springtouw, een houten spoel om op te lopen, een zelfgemaakte bascule, kleine podia om te ringwerpen naar elkaar. *Cirque des Rêves* ontstond uit gewone dingen omgevormd tot iets speels.

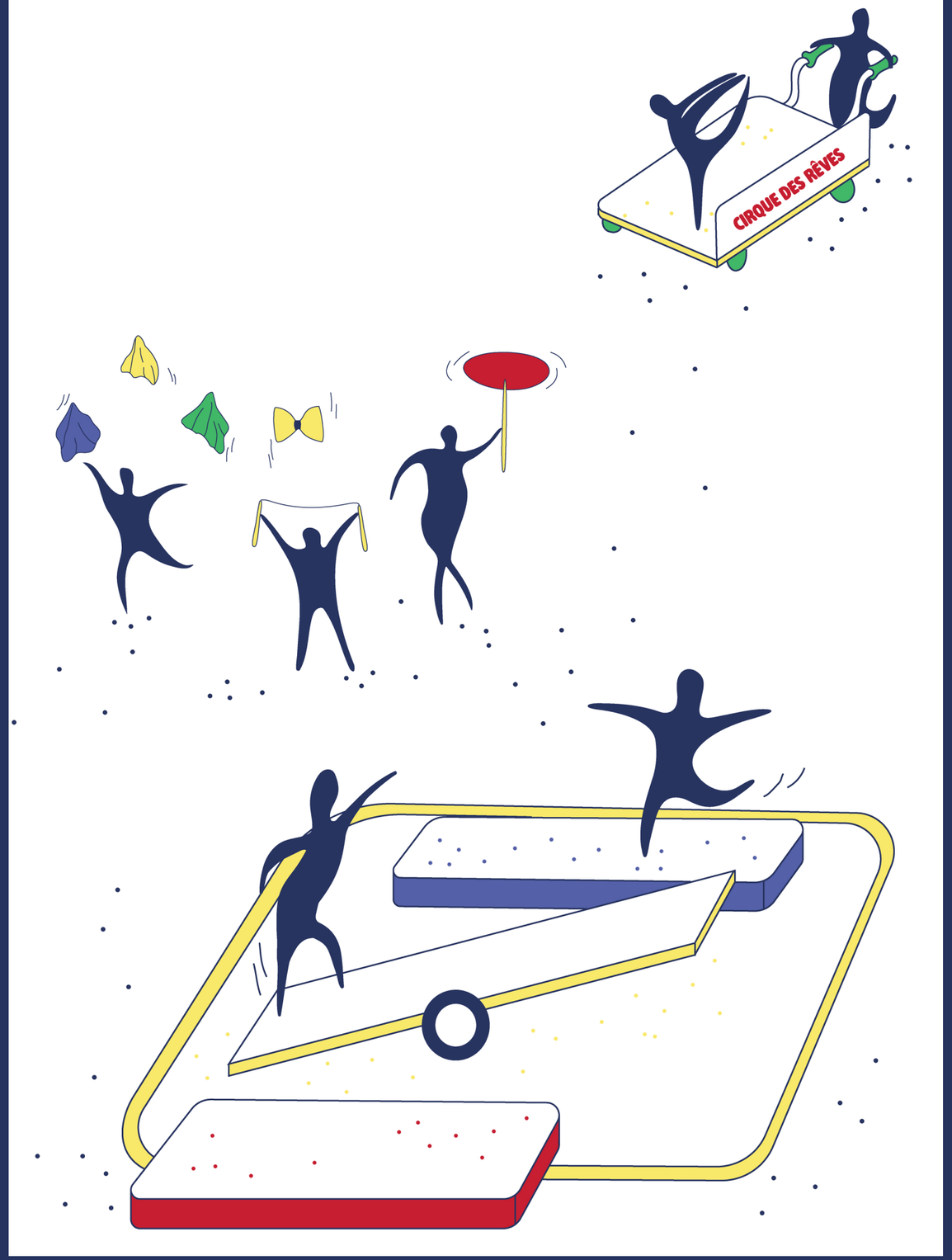
Maar ook hier liep ik vast. Lotte duidde er al op in ons gesprek: wie circus wil introduceren in de publieke ruimte via (interieur)-architectuur, zit al snel gevangen tussen twee sporen.
Ofwel drop je een berg klein materiaal zoals diabolo’s, jongleerballen en doekjes, en zeg je ‘doe maar’, maar dan ontbreekt er een structuur om van deze solo-disciplines een groter geheel te maken.
Ofwel verval je al snel in het ‘speeltoesteldenken’. Bijvoorbeeld door niet enkel een trap te plaatsen in een publieke hal maar ook een paal om langs te draaien en een glijbaan. Het nadeel hier is dat je dan meteen in een streng veiligheidskader terecht komt waar wetgeving en regulatie altijd het laatste woord heeft en grenzen niet altijd opgezocht kunnen worden.

Wanneer je de ‘gewone mens’ circus wilt laten ontdekken op eigen houtje, stuit je bovendien op het gegeven dat bepaalde disciplines begeleiding vereisen, wat organisatie vergt die spontaniteit ondermijnt.

Als ontwerper betrapte ik mezelf erop ook tussen deze twee sporen te verdwalen met *Cirque des Rêves*, omdat het los denken van toestellen en hun functie moeilijker bleek te zijn dan gedacht. De disciplines stuurden volledig het ontwerp in plaats van andersom. Er bleef weinig ruimte voor interpretatie en uitvoering werd door regulatie moeilijk omdat het materiaal van een bepaalde kwaliteit moet zijn. Wat niet gegarandeerd kan worden met tweedehands spullen.

II. ***‘Een spelende springplankstad is een stad die circus niet louter nabootst, maar een stad die de logica van circus vertaalt.’***

II. Breaking the Binary



 [Fig4]. Van Vlimmeren, *Cirque des Rêves*, 2026.

Het intermezzo ...

III. Breaking the Gaze

III. ***‘Een spelende springplankstad is een stad die mensen niet vertelt hoe te spelen, maar hen de ruimte geeft voor een eigen invulling.’***

De derde stap ontstond vanuit een inzicht dat Lotte meegaf: de blik van de circusartiest is anders. Waar een gewone voorbijganger een trap ziet als iets om op te lopen, ziet de circusartiest een klimobject, een springplank of een podium. Een bankje is iets om vanaf te springen en een paal iets om rond te draaien of aan te hangen.

Die objecten bestaan al overal in het straatbeeld, maar ze zitten zo verankerd in hun betekenis dat de sociale controle in de stad mensen ervan weerhoudt er anders mee om te gaan. Jan Gehl duidt dit goed in *Life Between Buildings*. Hij onderscheidt drie types activiteiten in de publieke ruimte: noodzakelijke activiteiten die altijd plaatsvinden, optionele activiteiten die alleen ontstaan als de omgeving uitnodigt, en sociale activiteiten die daaruit voortvloeien (Gehl 2011). Spelen is een optionele activiteit, het gebeurt niet vanzelf en vereist een omgeving die het mogelijk maakt.

Brugge kent enkele zogenaamde ‘latente plekken’: publieke ruimtes vol potentieel maar die wachten op activatie. Daar vinden vandaag alleen nog, in geringe mate, noodzakelijke activiteiten plaats: ‘people hurry home’ (Gehl 2011, 11).

Uit deze inzichten en stappen ontstond *Circus Modulair*, die deze uitnodigende omgeving voor spel wil creëren. Het is geen verzameling van circusobjecten maar vertalingen van archetypen uit het straatmeubilair, ontbonden in een bouwpakket zodat het verplaatsbaar is.

De handeling van de eigen ontmoetingsplek te bouwen is mee een deel van het proces. De afwezigheid van een vaste betekenis moet uitnodigen tot toe-eigening.



[Fig5]. Van Vlimmeren, *Circus Modulair*, 2026.

IV. ‘Failing Forward’



De vierde stap draaide om het uitvoeren van *Circus Modulair* op schaal 1:1 om het in de praktijk te kunnen testen. Deze testdag toonde me dat het bouwen zelf veel dichter bij spelen ligt dan gedacht. Mensen lieten hun verbeelding werken en begonnen te fantaseren over wat de onderdelen konden worden. Zo stelde iemand voor een koets te maken omdat de vier ronde voorwerpen voor hem wielen waren.

Het circusprincipe was bij ‘niet-getrainden’ moeilijker vanzelf te activeren. Mensen die het niet gewend zijn om te klimmen, hangen en springen, hebben meer ondersteuning nodig om die ‘circusartiest-blik’ te laten groeien.

Wat ik had gepland, werkte niet zoals verwacht. Wat ik niet had gepland, werkte beter dan verwacht. Reginald Bolton beschrijft in *Why Circus Works* hoe falen inherent is aan circus als praktijk (Bolton 2004). Wat in de bredere zin als ‘*failing forward*’ kan worden genoemd: ‘falen’ niet als eindpunt maar als noodzakelijke stap vooruit. De kwetsbaarheid van het leren, vallen en opnieuw proberen, is precies wat circus toegankelijk maakt voor iedereen, ongeacht leeftijd of niveau. Dit principe is de basis van dit onderzoek.

Circus Modulair is geen afgewerkt eindproduct. Dat merk ik onder andere uit de testdag waarin ik meteen mogelijkheden zie tot verbetering en nieuwe experimenten: bewegingsboekjes in plaats van constructieboekjes die het circusprincipe activeren, hellingen voor inclusiviteit, materialen die lichter en aangenamer voelen.
Waar *Circus Modulair* in Brugge eindigt is nog niet geweten. Deze thesis geeft een aanzet van wat het vandaag kan doen en wat de toekomst mogelijk maakt.

Als ik één ding als ontwerper van *Circus Modulair* leer, dan is het dit: als ontwerper kan je de omgeving maken, maar niet het gebruik, de activiteit of het spel. Dat is tevens ook de kracht van een ontwerp. Een ontwerp dat alles bepaalt, laat geen ruimte voor het onverwachte: en dit, de koets die niemand had voorzien, is waar spel begint.

IV. ‘*Een spelende springplankstad wacht niet op het perfecte ontwerp. Ze begint waar falen welkom is.*’



[Fig6]. Van Vlimmeren, *Een koets*, 2026.

Brugge, Circusstad?

Hoe kan de logica van het circus **latente ruimtes in Brugge** opnieuw activeren?



[Fig7]. Van Vlimmeren, *Inzetkaart Brugge*, 2026.

Brugge, Circusstad?

Van circusverleden naar vergeten plekken

In het Brugse Beleidsprogramma 2025-2030 luidt punt 398: ‘*We zetten verder de schijnwerpers op Brugge als circusstad, met als grote troeven het jaarlijkse openluchtfestival Cirque Plus, de circusprogrammatie van Cultuurcentrum Brugge en de door Vlaanderen erkende werking circusatelier Woesh.*’(Stad Brugge 2025, 70). Die ambitie is reëel, Brugge heeft een levende circuscultuur, maar maken drie initiatieven al een circusstad? Of duidt dit eerder op een circusprogrammering?

Het verschil: een circusprogrammering brengt circus naar een publiek dat er bewust voor kiest. Een circusstad maakt circus mogelijk voor iedereen en overal, heel het jaar door.

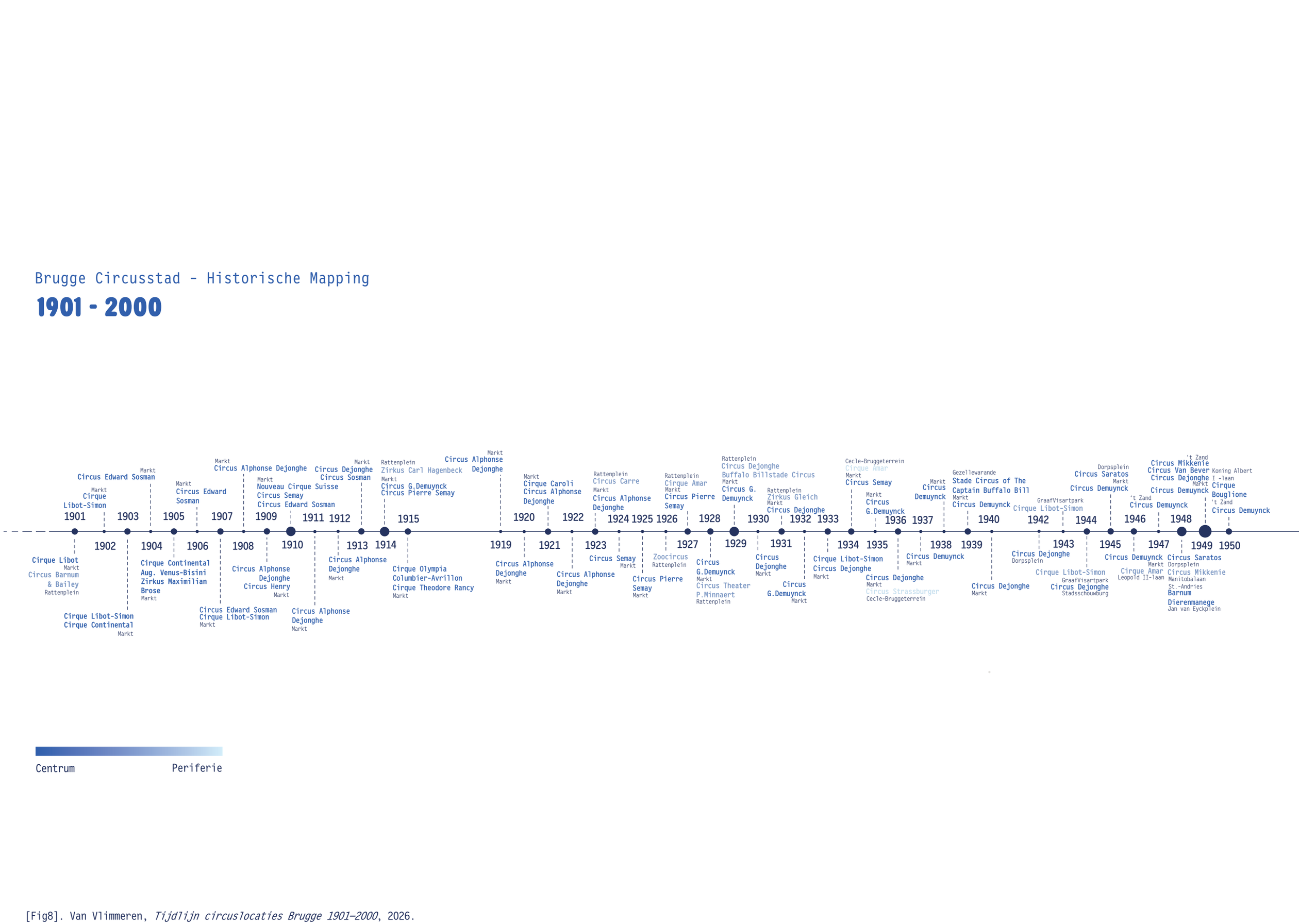
Pas dan kan men in de breedste zin van het woord van een circusstad spreken. Dit ontbreekt vandaag nog in Brugge, maar het potentieel is er altijd al geweest.

Een historische mapping van de circusactiviteit tussen 1900 en 2000 in Brugge toont een reeks van locaties die in de vorige eeuw regelmatig rondreizende circussen over de vloer kregen. De Markt, ‘t Zand, Kruisvest, het Rattenplein en de Nieuwe Veemarkt, zijn enkele voorbeelden van een twintigtal locaties in en rond het historische centrum van Brugge. Zij droegen ooit een bruisende circuscultuur. Circus was een terugkerend ritme in het stadsleven, en creëerde plekken waar mensen samenkwamen.

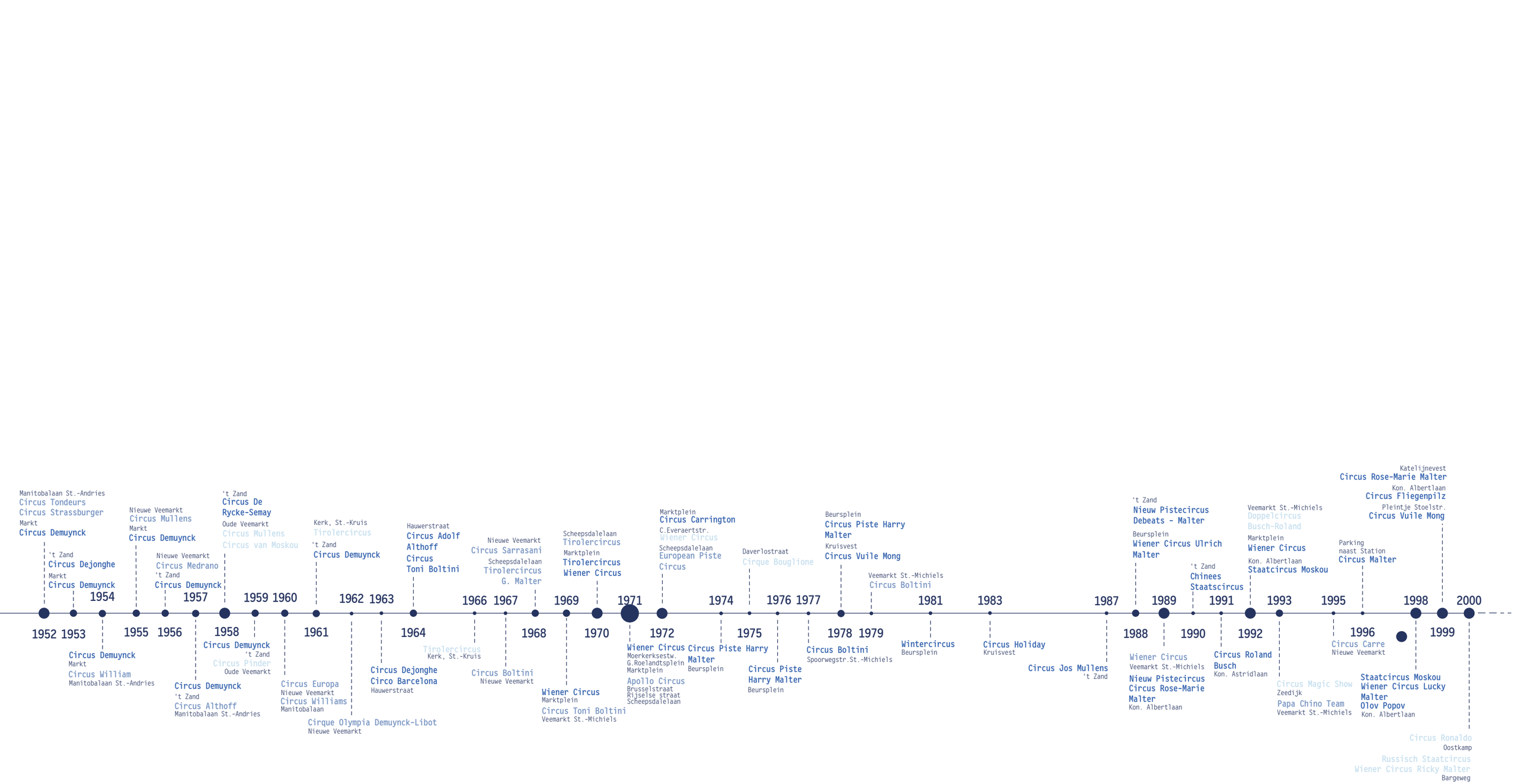
Dit is vandaag niet volledig verloren, maar een groot deel van die historische circuslocaties zijn door de jaren heen wel verdwenen. Het is te zeggen: fysiek bestaan ze nog maar ze werden sterk geprivatiseerd of omgevormd tot ruimtes met een vaste functie en beperkte toegang. Dit zijn bijvoorbeeld sportvelden, parkings en industrieterreinen. Wat ooit publiek en open was, werd gesloten en commercieel. De stad groeide verder uit, maar de ruimte volgt die trend niet altijd op dezelfde manier.

Brugge Circusstad - Historische Mapping

1901 - 2000



[Fig8]. Van Vlimmeren, *Tijdlijn circuslocaties Brugge 1901–2000*, 2026.


1952
Manitobalaan St.-Andries
Circus Tondeurs
Circus Strassburger
Markt
Circus Demuynck
1953
't Zand
Circus Dejonghe
Markt
Circus Demuynck
1954
Circus Demuynck
Markt
Circus William
Manitobalaan St.-Andries
1955
Nieuwe Veemarkt
Circus Mullens
Markt
Circus Demuynck
1956
Nieuwe Veemarkt
Circus Medrano
't Zand
Circus Demuynck
1957
Circus Demuynck
't Zand
Circus Althoff
Manitobalaan St.-Andries
1958
't Zand
Circus De Rycke-Semay
Oude Veemarkt
Circus Mullens
Circus van Moskou
1959
Circus Demuynck
't Zand
Circus Pinder
Oude Veemarkt
1960
Circus Europa
Nieuwe Veemarkt
Circus Williams
Manitobalaan
1961
Kerk, St.-Kruis
Tirolercircus
't Zand
Circus Demuynck
Cirque Olympia Demuynck-Libot
Nieuwe Veemarkt
1962
1963
Circus Dejonghe
Circo Barcelona
Hauwerstraat
1964
Hauwerstraat
Circus Adolf Althoff Circus Toni Boltini
1966
Tirolercircus
Kerk, St.-Kruis
1967
Circus Boltini
Nieuwe Veemarkt
1968
Nieuwe Veemarkt
Circus Sarrasani
Scheepsdalelaan
Tirolercircus G. Malter
1969
Wiener Circus
Marktplein
Circus Toni Boltini
Veemarkt St.-Michiels
1970
Scheepsdalelaan
Tirolercircus
Marktplein
Tirolercircus Wiener Circus
1971
Wiener Circus
Moerkerksestw. G.Roelandtsplein
Marktplein
Apollo Circus
Brusselstraat
Rijselse straat
Scheepsdalelaan
1972
Marktplein
Circus Carrington
C.Everaertstr.
Wiener Circus
Scheepsdalelaan
European Piste Circus
Circus Piste Harry Malter
Beursplein
1974
1975
Circus Piste Harry Malter
Beursplein
1976
Daverlostraat
Cirque Bouglione
1977
Circus Boltini
Spoorwegstr.St.-Michiels
1978
1979
Beursplein
Circus Piste Harry Malter
Kruisvest
Circus Vuile Mong
Veemarkt St.-Michiels
Circus Boltini
1981
Wintercircus
Beursplein
1983
Circus Holiday
Kruisvest
1987
Circus Jos Mullens
't Zand
1988
't Zand
Nieuw Pistecircus Debeats - Malter
Beursplein
Wiener Circus Ulrich Malter
1989
Wiener Circus
Veemarkt St.-Michiels
Nieuw Pistecircus Circus Rose-Marie Malter
Kon. Albertlaan
1990
't Zand
Chinees Staatscircus
1991
Circus Roland Busch
Kon. Astridlaan
1992
Veemarkt St.-Michiels
Doppelcircus Busch-Roland
Marktplein
Wiener Circus
Kon. Albertlaan
Staatcircus Moskou
1993
Circus Magic Show
Zeedijk
Papa Chino Team
Veemarkt St.-Michiels
1995
Parking naast Station
Circus Malter
1996
Circus Carre
Nieuwe Veemarkt
1998
Staatcircus Moskou
Wiener Circus Lucky Malter
Olov Popov
Kon. Albertlaan
1999
Katelijnevest
Circus Rose-Marie Malter
Kon. Albertlaan
Circus Fliegenpilz
Pleintje Stoelstr.
Circus Vuile Mong
2000
Circus Ronaldo
Oostkamp
Russisch Staatcircus
Wiener Circus Ricky Malter
Bargeweg

Een analyse van die historische locaties levert vandaag vier categorieën op. De eerste categorie is de geprivatiseerde (semi)-publieke ruimte, ruimtes die publiek aanvoelen maar (deels) afgesloten zijn, zoals de eerder aangehaalde voorbeelden illustreren.

De tweede categorie omvat de drukke stadszones zoals de Markt en ‘t Zand. Fysiek groot en goed gelegen maar overspoeld door toerisme.

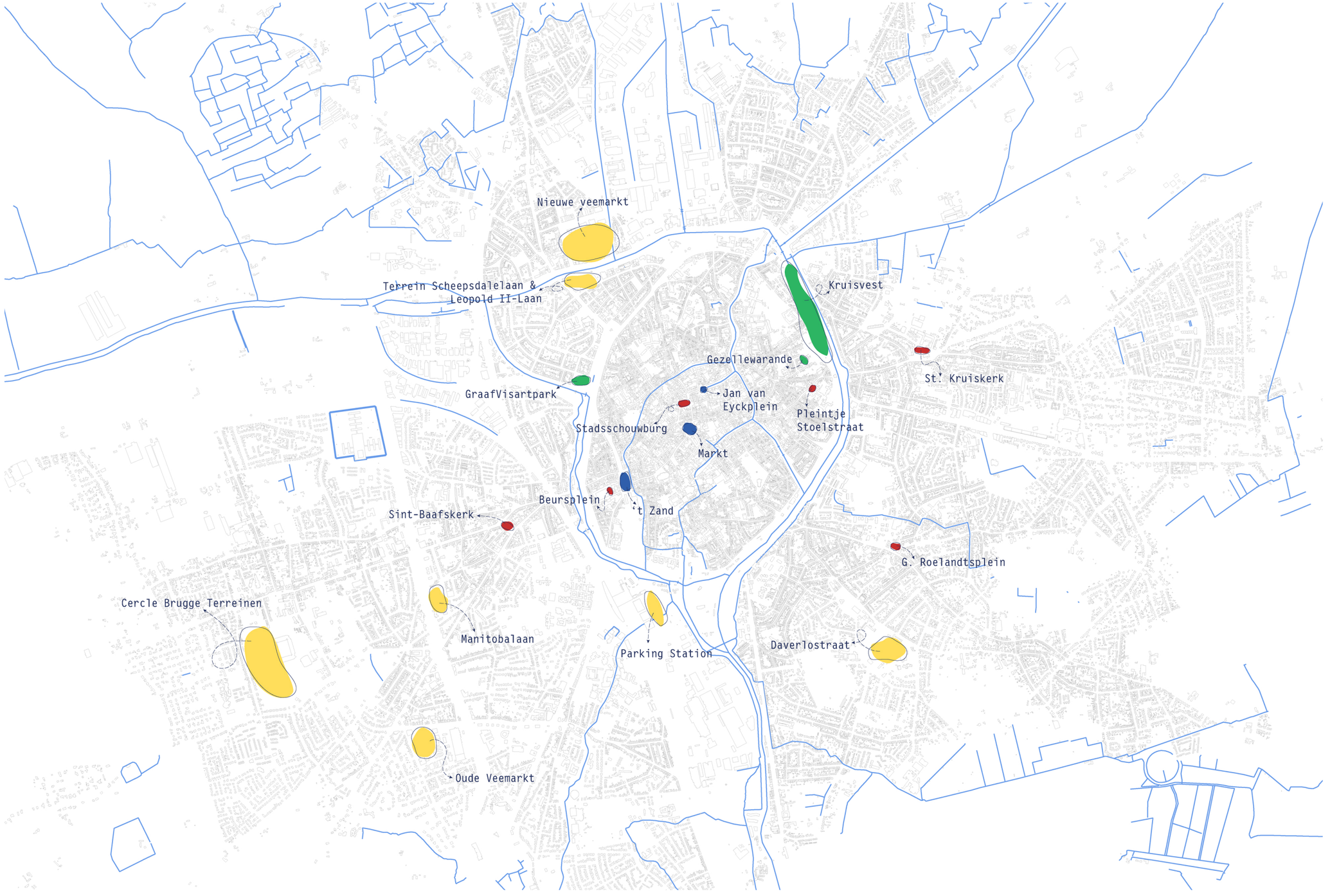
Een derde categorie kan omschreven worden als aantrekkelijk groen, zoals het Kruisvest en het Graaf Visartpark. Stedelijk groen dat door zijn ruimtelijke kwaliteiten veel mensen aantrekt. Mensen picknicken, voetballen of wandelen er. Er ontstaat een heel eigen set aan activiteiten die een sociaal netwerk tot zekere hoogte opbouwt.

De laatste categorie omvat de ‘latente ruimtes’: vergeten pleintjes, kerkpleinen en tussenruimtes in het stedelijk weefsel. Ruimte die er is, maar niet erkend wordt. Niet geprivatiseerd, niet overspoeld maar ook niet in gebruik. Deze plekken wachten op een invulling die hun potentieel zichtbaar maakt.

Die vier categorieën duiden op vier verschillende manieren waarop publieke ruimte in Brugge vandaag functioneert of juist niet.

In *Life Between Buildings: Using Public Space* maakt Jan Gehl een duidelijk onderscheid in de verschillende types activiteiten in die publieke ruimte: noodzakelijke activiteiten die altijd plaatsvinden, optionele activiteiten die alleen ontstaan als de omgeving het toelaat, en de sociale activiteiten die uit de vorige voortvloeien (Gehl 2011).

Zogenaamde latente ruimtes missen nog een zekere stadsplanning of structuur die uitnodigt tot optionele activiteiten waaruit weer sociale interacties kunnen voortvloeien. Ze bieden er een interessant kader voor: de ruimte is door zijn gebrek aan ontwerp nog open voor eigen interpretatie en toe-eigening, zijn schaal en geborgenheid maken ze laagdrempeliger dan de drukke stadszones.



[Fig9]. Van Vlimmeren, *Categorieënkaart publieke ruimte Brugge*, 2026.

Deze plekken zijn cruciaal, ze vormen kieren in het stedelijk weefsel waar potentieel zit voor sociale interactie. Die openheid is hard nodig. De Vlaamse Stadsmonitor toont een genuanceerd beeld van Brugge als sociale stad: 77,2% van de Bruggelingen vertrouwt zijn buurtbewoners, 88,7% voelt zich thuis in de buurt. Deze cijfers liggen significant hoger dan het gemiddelde van de centrumsteden (Stad Brugge en Agentschap Binnenlands Bestuur 2023). Het sociale weefsel is aanwezig, maar momenteel erg passief. Slechts 28,8% nam de voorbije jaren deel aan buurtactiviteiten en amper 36,2% ontmoet wekelijks vrienden en familie. Het vertrouwen is er, de verbinding ontbreekt nog.

Dat is geen toeval. De westerse mens is in de loop van de twintigste eeuw zo gefocust geraakt op zijn eigen innerlijk leven dat hij de vaardigheid verloor om met vreemden om te gaan. Publieke participatie is een formele verplichting geworden: mensen zijn aanwezig in de stad maar interageren niet (Sennett 2002).

Stadsontwerp kan die terugtrekking versterken of omkeren.

We have gotten so good at privatizing our comforts, our leisure time, and our communication that urban life gets scoured of time with people who are not already colleagues, family or close friends. (Montgomery 2013, 154)

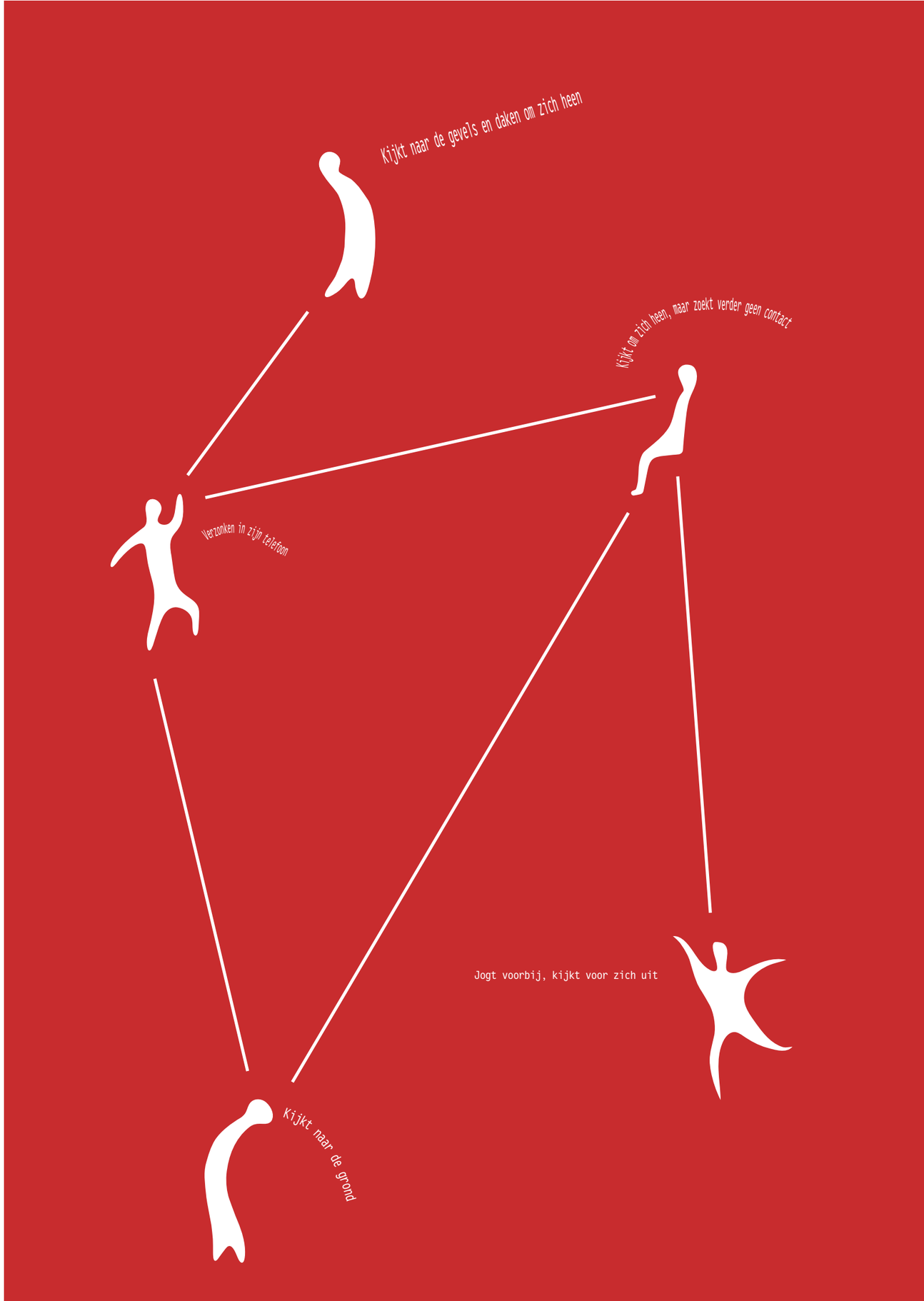
Maar Montgomery wijst ook op een tegenbeweging. Wat mensen aantrekt is altijd de aanwezigheid van andere mensen. Een plek hoeft niet mooi te zijn om dat te bewerkstelligen. Het juiste object volstaat om vreemden in dezelfde richting te doen kijken en te vertragen (Montgomery 2013).

Wat Brugge mist zijn aanleidingen op de juiste plekken, die menselijke activiteit trekt zonder te overspoelen. In de stadskern zijn plaatsen waar mensen niet moeten consumeren zeldzaam geworden. De latente ruimte is de overgebleven plek waar de mogelijkheden nog wijd openstaan omdat ze nog niet georganiseerd is. Ze waren ooit circusgrond. Ze kunnen dit opnieuw worden.

ACT II. PEOPLE

‘The Opposite of Play is Depression’

Hoe kan de logica van het circus de ***niet-spelende volwassene*** uitnodigen tot spel en ontmoeting?



 [Fig10]. Van Vlimmeren, *Gedragspatronen in de publieke ruimte*, 2026.

‘The Opposite of Play is Depression’

Van voorbijganger naar circusartiest

The opposite of play, in these terms, is not a present reality or work, it is vacillation, or worse, it is depression.- Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play,* 1997, 198

Volwassenen spelen niet meer. Niet omdat ze het niet kunnen, het vermogen is er nog altijd, maar ergens in de overgang van kind naar volwassene is de drempel zo groot geworden dat spelen in het publiek ondenkbaar lijkt. Die drempel is niet individueel. Ze is cultureel, historisch en systemisch gevormd.

De protestantse arbeidsethos legde het fundament: werk is serieus en productief, spel is het tegenovergestelde. Die norm zit zo diep in de westerse cultuur dat ze nauwelijks nog bevraagd wordt (Sutton-Smith 1997).

Johan Huizinga probeerde die denigrerende beweging te counteren door spel te verheffen tot fundament van menselijke cultuur: taal, recht, kunst, wetenschap, ze hebben allemaal hun oorsprong in spel (Huizinga 1949). In zijn tegenbeweging maakte hij spel zo abstract van het gewone leven dat hij het paradoxaal genoeg onbereikbaar maakte. Spel werd iets verheven en tijdloos, en daarmee iets wat buiten het dagelijkse leven van de gewone mens valt (Sutton-Smith 1997).

De overgang naar volwassenheid betekent niet het einde van spel maar een verschuiving in hoe spel wordt beoordeeld. Waar een kind speelt zonder verantwoording, wordt van een volwassene verwacht dat zijn gedrag geloofwaardig en sociaal aanvaard is (Belpaeme 2025). Er wordt van je verwacht dat je je ‘gepast’ of ‘correct’ gedraagt en verantwoordelijkheid neemt, dan wordt je positie pas geloofwaardig en dit is precies wat volwassenen voortdurend nastreven.

Die zoektocht naar geloofwaardigheid vertaalt zich in het dagelijkse leven in het spelen van een rol. In de publieke ruimte passen mensen hun gedrag voortdurend aan op basis van wie er kijkt. Socioloog Erving Goffman benoemt dit fenomeen als een voortdurende ‘performed self’ (Goffman 1959, 204). Spelen zou die performance doorbreken, een verstoring in de verwachte rol van de ‘serieuze’ volwassene.

Die verstoring komt vaak met een kost: de angst om belachelijk gemaakt te worden of om niet serieus genomen te worden. Schaamte regisseert de rol die gespeeld wordt in de publieke ruimte, want schaamte voelen, doet letterlijk pijn. Daar wijst Brown op in haar boek *Daring Greatly*: sociale afwijzing activeert dezelfde hersengebieden als fysieke pijn (Brown 2012). Waar mensen iets doen, durven anderen erbij te komen. Die aanleiding ontbreekt nog in de stedelijke kern.

Dit legt een sociale drempel op die ook in Brugge voelbaar is. Wie dit weet gaat dan ook anders naar de publieke ruimte van Brugge kijken. Op drie plekken: ’t Zand, het Kruisvest en het pleintje aan de Stoelstraat, werden mensen geobserveerd in hun natuurlijke omgeving.

Wat opviel was hoe gelijkaardig mensen zich in die gebouwde stedelijke context gedragen: doelgericht lopen, oogcontact vermijden, de stilte vullen met de telefoon. Aanwezig maar niet verbonden: een performance. Maar zelfs wie geen contact zoekt heeft een ruimtelijke impact. Een lichaam in de ruimte heroriënteert wat er rondom mogelijk is: het bepaalt routes, creëert leegte en trekt onbewust de aandacht van anderen (Belpaeme 2025).

Op het Kruisvest was de observatie anders. Mensen kwamen er in groep samen. De sociale context was er al aanwezig en daarbinnen ontstond iets wat op andere plekken ontbrak: contact. Niet altijd iets groots, maar een subtiele glimlach in het voorbijgaan, blikken die even blijven hangen. Mensen stappen makkelijker uit hun performance en dat is het mechanisme dat Montgomery dus beschrijft: activiteit trekt activiteit aan (Montgomery 2013).

Wed 04/03

12.59 u - 13.10 u

13.10 u
★Verlaat het plein

M7

V8

V7

13.01 u
★Wandelen het plein op

V6

12.59 u
★Wandelt het plein op

★Nemen plaats
★Rookt een sigaret

13.04 u
★Dooft sigaret op de grond

13.10 u
★Steekt 2de sigaret op

V8

V7

★Steken het plein schuin over

★Steekt het plein schuin over

M7

13.02 u
★Verlaten het plein door poortje

V8

13.09 u
★Wandelt het plein op door het poortje

M7

V7

[Fig11]. Van Vlimmeren, *Observatietekening Stoelstraat*, 2026.

Die observaties leidden tot een aantal profielschetsen: portretten van mensen in het straatbeeld. Wat zij in eerste instantie niet lijken te doen, is spelen. Maar wanneer je naar de kern van hun activiteit kijkt, kan je in ieder van hun wel een soort circusartiest waarnemen.

Een jogger beweegt met dezelfde gratie als een acrobaat, iemand die bezig is met 3 taken tegelijk, de zogenaamde multitasker, gaat als een jongleur te werk maar dan zonder ballen. Mensen die het Brugs erfgoed boven hen aanschouwen, passen hun perspectief aan als een steltenloper. Een man die de wereld rond hem bestudeerd, maar er niet actief mee in interactie gaat, lijkt als een mime gevangen in zijn eigen bubbel.

Die koppeling raakt aan wat Sutton-Smith beschrijft als de figuur van de nar: iemand die op de grens staat van wat sociaal aanvaard is, die de spanning opzoekt tussen spel en ernst, en net daardoor ruimte creëert voor anderen om die grens ook te verkennen. Enid Welsford schrijft:

> *The genius of the Fool is manifested by his power of deluding us into the belief that he can draw the sting of pain; by his power of surrounding us with an atmosphere of make-believe, in which nothing is serious, nothing is solid.*(Welsford 1935, geciteerd in Sutton-Smith 1997, 212).

De man op ’t Zand die rondkijkt maar de stap niet zet, heeft die nar in zich. Hij wacht op een uitnodiging, een situatie, een ander die het hem voordoet.

Lotte Rosier van Circusatelier Woesh formuleerde dit krachtig tijdens een gesprek: de circusartiest kijkt anders naar de wereld. Waar een gewone voorbijganger een bankje ziet om op te zitten, ziet de circusartiest kansen om te balanceren of er vanaf te springen. Die blik is niet aangeboren, maar aangeleerd. De vraag is dus niet of volwassenen wel kunnen spelen, de vraag is hoe je die circusblik kan activeren of aanleren.



 [Fig12]. Van Vlimmeren, *Profielschetsen*, 2026.

Circus is ...

Hoe kan de logica van het circus de niet-spelende volwassene uitnodigen tot *spel en ontmoeting*?

 [Fig13]. Van Vlimmeren, *Circusbewegingen*, 2026.

Circus is ...

Van praktijk naar ontwerplogica

Circus is meer dan wat de meeste mensen denken. Gestreepte tenten, felle kleuren en ooit wilde dieren, dat is een beeld dat blijft hangen maar het moderne circus heeft zich daar doorheen de jaren meer en meer van losgemaakt. Waar het moderne circus in essentie omdraait is eenvoudiger en radicaler. Lotte Rosier van Circusatelier Woesh formuleerde het sterk in ons gesprek: ‘Circus is heel veel spelen, maar niet competitief.’

Die definitie is radicaler dan ze op eerste zicht lijkt. We leven in een cultuur die spel heeft gereduceerd tot recreatie maar nog steeds doelgericht en meetbaar. De spelregels zijn belangrijker dan ooit. Dan heeft een definitie die de nadruk legt op het ‘niet-competitieve’ een ontwrichtende kracht.

Je doet iets zonder dat het ergens toe leidt. Geen scores of bewijs van competentie. Huizinga beschreef spel als een vrijwillige handeling die zich afspeelt buiten het gewone leven, in een tijdelijke afgebakende ruimte met eigen regels (Huizinga 1949). Circus is precies dat, maar gesitueerd middenin het dagdagelijkse reilen en zeilen van de stad.



 [Fig14]. Van Vlimmeren, *MAD Festival 1*, 2026.



Circus raakt iets fundamenteels in de mens. Het roept elementen op die kenmerkend zijn voor een vervulde kindertijd: zelfontplooiing, plezier, risico, dromen, vertrouwen en toewijding (Bolton 2004). Bolton ontwikkelde dit argument specifiek voor kinderen maar de onderliggende elementen zijn universeel menselijk. Ze worden in de kindertijd het sterkst ontwikkeld maar verdwijnen niet bij volwassen worden. Circus maakt ze opnieuw toegankelijk want velen van die kwaliteiten zitten ingebed in zijn praktijk.

Als praktijk is circus een zeer toegankelijke vorm van spel. Je hoeft geen training, talent of voorkennis te hebben. Iedereen vindt een ingang. Circus bestaat als het ware uit verschillende delen maar door ze samen te voegen ontstaat er iets dat groter is dan wat elk deel op zich voorstelt (Kann 2024). Dat is de sociale logica van het circus. Een circus is niet een verzameling van individuen die elk hun discipline beoefenen. Het is een gemeenschap die tijdelijk ontstaat rond een gedeelde bewegingspraktijk.

[Fig15]. Van Vlimmeren, *MAD Festival 2*, 2026.

Op het vierdaagse circusfestival, MAD Festival, werd een andere laag zichtbaar. Toeschouwers schoven samen rond een act, er was gefluister in het publiek, niemand wist wat er ging komen. De voorstellingen zaten ergens tussen dans en theater maar waren geen van beide. In het moderne circus overlappen die disciplines elkaar, ze zijn niet strak afgebakend.

Elk gezelschap maakt zijn eigen interpretatie over wat circus juist is, zo stelde Lotte in een gesprek bij Circusatelier Woesh. Wat je zag was geen gewone voorstelling maar het leek een zoektocht. Een groep performers, een reeks objecten, en de vraag: ‘wat kunnen we hiermee doen?’ Dingen werden omhooggetild, beklommen, in beweging gezet. Het lichaam en het object onderzochten samen wat mogelijk was.

[Fig16]. Van Vlimmeren, *MAD Festival 3*, 2026.



Die relatie tussen mens, object en beweging is wat het moderne circus onderscheidt van zijn voorganger. Het gaat niet om het spektakel maar om het gesprek, een voortdurende dialoog tussen wat een lichaam kan en wat een object toelaat. Sutton-Smith beschreef de ‘trickster’ als iemand die de normale betekenis van dingen inverteert (Sutton-Smith 1997). Dat is wat de circusartiesten op MAD Festival ook deden.

Een object is nooit alleen wat het lijkt. De betekenis wordt gegeven door de gebruiker. Belpaeme schrijft dat spelen ‘het aftastend vormgeven is van een nog niet geijkt handelingspatroon’ (Belpaeme 2025, 13). Je maakt je eigen spel, je vindt je eigen weg in iets wat nog geen vaste betekenis heeft. Daarvoor heb je openheid nodig. Een ruimte of object dat al volledig bepaald is laat geen spel toe.

Dit geldt niet enkel voor de circuswereld maar sluit ook aan op de praktijk van een interieurarchitect. Ruimtes dragen lagen van betekenis afhankelijk van hoe de gebruiker ermee omgaat.

Met mijn ontwerp *Circus Modulair* probeer ik een vertaling te maken op die openheid. Een ruimtelijk instrument dat die dialoog tussen mens, object en beweging activeert op de plekken in Brugge die er op wachten.

[Fig17]. Van Vlimmeren, *MAD Festival 4*, 2026.

Circus Modulair

Hoe kan de logica van het circus latente ruimtes in Brugge opnieuw activeren?

Hoe kan de logica van het circus de niet-spelende volwassene uitnodigen tot spel en ontmoeting?



 [Fig18]. Van Vlimmeren, *Circus Modulair: een spel bouwen*, 2026.

ACT IV. BUILD

Circus Modulair

Van instrument naar uitnodiging

Interieurarchitectuur bevindt zich op het snijpunt van ruimte, mens en gebruik. Het is niet de intentie van deze masterproef om de stad te ontwerpen, de mens te sturen of het circus te organiseren, maar de ruimtelijke voorwaarden te scheppen waarin die drie elkaar kunnen ontmoeten. Ik neem het standpunt van bemiddelaar in tussen de stad, de mens en haar vergeten speelinstinct. *Circus Modulair* is het instrument dat uit die bemiddelingspositie ontstond.

Spelen organiseren in de stad begint niet met een object maar met een beweging. Uit de studie en observatie van het circus als praktijk, wordt de focus gelegd op klimmen, balanceren, draaien, springen, dragen.

In de stad schuilen er al tal van structuren om die bewegingen te ondersteunen: een trap, een paal, een bankje. Dit vormde de start van het ontwerpproces. Circus werd de lens voor het ontwerp, niet vertrekkend vanuit het spektakel maar vanuit de bewegingstaal die eraan ten grondslag ligt.

Die bewegingen werden geabstraheerd, losgemaakt van hun circusdiscipline, en opnieuw vertaald naar objecten die in de stad kunnen verschijnen. Om die objecten verplaatsbaar te maken, laagdrempelig en open voor toe-eigening, werden ze ontbonden in een bouwpakket.

Zo ontstond *Circus Modulair*: een verzameling betonstenen, planken in verschillende vormen, banden en draadstangen om alles te verbinden. Alles past in één aanhangwagen. Het kan overal naartoe.



[Fig19]. Van Vlimmeren, *Een aanhangwagen vol*, 2026.



Circus Modulair heeft niet één vaste vorm. Dat is het ontwerpprincipe. Een bouwpakket heeft geen vaste betekenis. Het is geen speeltoestel met een voorgeschreven gebruik, maar ook geen straatmeubilair met een toegewezen functie. De materiaalkeuze ondersteunt dit doel: volwassenen als eerste uitnodigen om te spelen. Ze legt de focus op volwassenen omdat zij zijn vergeten om te spelen, kinderen doen dit nog vanzelf. De materialen zijn sober, een kleuraccent wekt intrige maar schrikt niet af. Het gewicht en de robuustheid van de materialen verplicht een zekere samenwerking tussen mensen onderling. Wat de vaardigheid in de omgang met vreemden terug ontwikkelt, een vaardigheid die volgens Sennett verloren is gegaan (Sennett 2002). Door hun stevigheid maken ze circus ook mogelijk voor wie dit wil verkennen, want die complexe bewegingen vragen een tegengewicht zodat het spel niet letterlijk in elkaar zakt.

Twee referenties liggen aan de grondslag van *Circus Modulair*: uit de praktijk van het circus, Circus Grensgeval, en één uit de praktijk van de interieurarchitect, Pro(pa)Ganda van Stand van Zaken en Theo De Meyer. Beide denken in functie van materialen die een praktijk of ruimte kunnen activeren.

'To me, one of the most beautiful things about circus is the intimate relationship between performer and object. For me, these objects do not necessarily have to accommodate circus techniques, but they must hold potential meaning when a human interacts with, subjects to, or manipulates them.' - Hanne Vandersteene, *Dating Objects and Devoted Obsession,* 2024, 2

[Fig20]. Van Vlimmeren, *Samen sterker dan alleen*, 2026.

‘Het is geen bank in de klassieke zin, maar een element dat uitnodigt tot toe-eigening zonder instructie.’ ‘Permanent in uitstraling, tijdelijk in realiteit: alles is volledig demonteerbaar, maar nergens vrijblijvend.’
- Theo De Meyer, *Pro(pa)ganda: Tussen podium, tribune en stad.* Architectuur Gent, 2026.



 [Fig21]. Van Vlimmeren, *Pro(pa)Ganda*, 2024.

Op 24 mei 2026 werd *Circus Modulair* voor het eerst getest op schaal 1:1, op het plein van de Sint-Jacobuskerk in Borsbeek, een omgeving die de latente erfgoedcontext van Brugge simuleert. Vier jongvolwassenen tussen de 20 en de 30 jaar oud: Julie, Sten, Dora en Jens, hadden allen geen verleden met circus.

Die test toonde dat *Circus Modulair* op meer dan één manier werkt. Enerzijds als bouwpakket werkte het als een soort grote legoset, waarin het plezier van spelen in het bouwen zelf zit. Door zijn neutraliteit wordt verbeelding geactiveerd: vier ronde elementen verschijnen voor Jens als wielen en geven aanleiding tot het bouwen van een koets. Julie houdt twee planken vast aan een draadstang en verklaart aan de groep: ‘ik heb een paard’.
Anderzijds fungeert het als modern circus, waarin heel veel spelen, maar niet competitief, centraal staat. Een derde manier moet nog uitgevonden worden.

Circus Modulair werkt niet alleen. Het bouwpakket activeert spel maar de sociale context maakt het duurzaam. Organisaties zoals vzw De 3hoek en Circusatelier Woesh kennen de stad, de bewoners en de latente plekken. Zij zijn de partners die het bouwpakket kunnen inzetten waar het het meest nodig is, niet als regisseurs van een programma maar om spelende ontmoeting mogelijk te maken.

Circus Modulair is geen eindproduct. Het is een eerste cyclus in een iteratief proces. Een voorstel dat bewijst dat de logica van het circus latente ruimtes opnieuw invulling kan geven en de niet-spelende volwassene kan uitnodigen tot spel en ontmoeting.

Brugge heeft het sociale weefsel, de historische circusgrond en de latente plekken. Wat het mist zijn de instrumenten om die drie met elkaar te verbinden. De interieurarchitect neemt daarin geen dominante positie in, maar die van bemiddelaar. Iemand die de ruimtelijke voorwaarden schept en dan wacht op wat er gebeurt. Want spelen, zo blijkt, laat zich niet organiseren. Het laat zich alleen uitnodigen.



[Fig22]. Van Vlimmeren, *Lego meets Ikea*, 2026.



[Fig23]. Van Vlimmeren, *Het begint met samen bouwen*, 2026.

EPILOOG

‘Ik heb een paard’

Dit onderzoek begon bij een boek. In *The Night Circus* van Erin Morgenstern (Morgenstern 2011) verzamelen mensen zich die zo onder de indruk zijn van het circus dat ze zich wanen in een droomwereld. Ze noemen zichzelf *les Rêveurs*: *de dromers*. Ze reizen van stad naar stad, niet om het circus te zien maar om erin te zijn. Om even deel uit te maken van iets dat groter is dan zichzelf.

Die verbeelding was het vertrekpunt van deze thesis.

Op 24 mei 2026, om 19u15, stond iemand op een plein in Borsbeek met twee planken in haar handen en zei: ‘ik heb een paard’.

Niemand had haar dat gevraagd. Niemand had het voorzien. Maar het gebeurde, op een plein, met wat planken, blokken en banden, zonder instructie of organisatie.

Dat moment bewijst wat deze thesis betoogt: de spelende mens is niet verdwenen. Hij wacht alleen op de juiste aanleiding.

Brugge heeft de plekken. *Circus Modulair* brengt de planken. De rest is aan *de dromers*.



[Fig24]. Van Vlimmeren, *Ik heb een paard*, 2026.

DANKWOORD

Een masterproef bouw je niet alleen! **Bedankt,***

***Julie, Sten, Dora en Jens!** Jullie kwamen op een avond naar een kerkplein in Borsbeek voor iets waar niemand van wist wat het zou worden. Jullie bouwden zonder instructie, speelden zonder schroom en gaven je er volledig aan over. Zonder die bereidheid had deze thesis haar belangrijkste inzichten nooit gekregen!

***Tom!** Bedankt voor de begeleiding die aanvoelde als een goede wind in de rug. Voor de vrijheid om te dwalen en het vertrouwen dat het goed zou komen. Ik had nooit gedacht dat ik zo ver zou springen, en dat ik niet viel maar vloog is mede jouw verdienste.

***Mijn atelier!** Een groep waarin je voelde dat iedereen het beste met elkaar voor had. Oprecht geïnteresseerd, eerlijk en scherp genoeg om elkaar naar een hoger niveau te tillen. Dat is zeldzamer dan het lijkt.

***Zoë en Aukje!** Bedankt voor het luisteren naar paniekerige spraakberichten, voor de momenten dat jullie het bos door de bomen weer zichtbaar maakten, voor de feedback die jullie gaven wanneer ik volledig vastliep. Jullie waren het kompas als ik de kaart even kwijt was.

***Mama en papa!** Bedankt voor het onzichtbare werk dat me bracht waar ik nu sta. De late ritten, de maquettes die veilig van Antwerpen naar Gent werden gereden, de nachtjes mee bouwen wanneer ik het alleen niet ging afkrijgen, en zoveel meer. Jullie dachten mee, droegen mee en zorgden ervoor dat ik me kon focussen op wat ertoe deed.

***Sten!** Iemand die niet alleen een belangrijke rol speelde in deze masterproef, maar me doorheen de jaren talloze keren gerust wist te stellen. Je bracht kalmte in de paniek en gaf me weer zelfvertrouwen op de momenten dat ik het zelf even kwijt was.



 [Fig25]. Van Vlimmeren, *Julie, Sten, Dora & Jens: de dromers*, 2026.

LITERATUURLIJST

Belpaeme, Geert. *De Speelse Mens*. 2e druk. Borgerhout: Letterwerk, 2025.

Bolton, Reginald. *Why Circus Works: How the Values and Structures of Circus Make It a Significant Developmental Experience for Young People*. PhD dissertation, Murdoch University, Perth, 2004.

Brown, Brené. *Daring Greatly: How the Courage to Be Vulnerable Transforms the Way We Live, Love, Parent, and Lead*. New York: Gotham Books, 2012.

Gehl, Jan. *Life Between Buildings: Using Public Space.* Translated by Jo Koch. Washington: Island Press, 2011.

Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday, 1959.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1949.

Kann, Sebastian. *The Assemblage*. The Circus Dialogues, School of Arts Gent, 2024. Geraadpleegd op 20 mei 2026, via https://thecircusdialogues.com/encounters/the-assemblage/.

Montgomery, Charles. *Happy City: Transforming Our Lives Through Urban Design*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2013.

Morgenstern, Erin. *The Night Circus*. New York: Doubleday, 2011.

National Institute for Play. *The Science of Play*. Geraadpleegd op 24 mei 2026, via https://nifplay.org/science/science-of-play.

Provo, Bregje. *Pro(pa)Ganda: Tussen podium, tribune en stad.* Architectuur Gent, 20 januari 2026. Geraadpleegd op 7 juni 2026, via https://www.architectuur.gent/editorials/propaganda

Rau, Jaak A. *Circusmagie: Tweehonderd jaar circusbezoek in Brugge 19de-20ste eeuw.* Brugge: Van de Wiele, 2003.

Sennett, Richard. *The Fall of Public Man*. London: Penguin Books, 2002.

Stad Brugge. *Beleidsprogramma Brugge 2025-2030*. Brugge: Stad Brugge, 2025.

Stad Brugge en Agentschap Binnenlands Bestuur. *Stadsmonitor Brugge: Samenleven 2023.* Geraadpleegd op 8 juni 2026, via https://brugge.incijfers.be/jive/report?id=sl_stadsdeel_2023&openinputs=true&keepworkspace=true

Sutton-Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

Vandersteene, Hanne. *Dating Objects and Devoted Obsession: Research into Manufacturing Alternative Circus Objects*. Gent: Grensgeval, 2024.

***Microsoft Copilot (Microsoft) & Claude (Anthropic). Bij het nalezen, herformuleren en controleren op schrijf- en taalfouten werd gebruik gemaakt van AI-hulpmiddelen.**

FIGURENLIJST

[Fig1]. Seurat, Georges. *Le Cirque*. 1891. Olieverf op doek, 186 × 152 cm. Musée d'Orsay, Parijs. Geraadpleegd op 18 mei 2026, via https://www.musee-orsay.fr/en/artworks/le-cirque-542. 02

[Fig2]. Van Vlimmeren, Hannah. *Schema People, Play & the City*. 2026. Eigen werk. 11

[Fig3]. Van Vlimmeren, Hannah. *Speelse stoelen*. 2026. Maquette. Eigen werk. 17

[Fig4]. Van Vlimmeren, Hannah. *Cirque des Rêves*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 21

[Fig5]. Van Vlimmeren, Hannah. *Circus Modulair*. 2026. Foto, testopstelling. Eigen werk. 25

[Fig6]. Van Vlimmeren, Hannah. *Een koets*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 28

[Fig7]. Van Vlimmeren, Hannah. *Inzetkaart Brugge*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 31

[Fig8]. Van Vlimmeren, Hannah. *Tijdlijn circuslocaties Brugge 1901–2000*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 34

[Fig9]. Van Vlimmeren, Hannah. *Categorieënkaart publieke ruimte Brugge*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 40

[Fig10]. Van Vlimmeren, Hannah. *Gedragspatronen in de publieke ruimte*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 45

[Fig11]. Van Vlimmeren, Hannah. *Observatietekening Stoelstraat*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 48

[Fig12]. Van Vlimmeren, Hannah. *Profielschetsen*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 51

[Fig13]. Van Vlimmeren, Hannah. *Circusbewegingen*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 53

[Fig14]. Van Vlimmeren, Hannah. *MAD Festival 1*. 2026. Foto. Park Spoor Noord, Antwerpen. Eigen werk. 55

[Fig15]. Van Vlimmeren, Hannah. *MAD Festival 2*. 2026. Foto. Park Spoor Noord, Antwerpen. Eigen werk. 56

[Fig16]. Van Vlimmeren, Hannah. *MAD Festival 3*. 2026. Foto. Park Spoor Noord, Antwerpen. Eigen werk. 59

[Fig17]. Van Vlimmeren, Hannah. *MAD Festival 4*. 2026. Foto. Park Spoor Noord, Antwerpen. Eigen werk. 60

[Fig18]. Van Vlimmeren, Hannah. *Circus Modulair: een spel bouwen*. 2026. Digitale tekening. Eigen werk. 63

[Fig19]. Van Vlimmeren, Hannah. *Een aanhangwagen vol*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 66

[Fig20]. Van Vlimmeren, Hannah. *Samen sterker dan alleen*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 68

[Fig21]. Van Vlimmeren, Hannah. *Pro(pa)Ganda*. 2024. Foto van installatie door Stand van Zaken en Theo De Meyer, EGW gebouw, Gent. 71

[Fig22]. Van Vlimmeren, Hannah. *Lego meets Ikea*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 73

[Fig23]. Van Vlimmeren, Hannah. *Het begint met samen bouwen*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 74

[Fig24]. Van Vlimmeren, Hannah. *Ik heb een paard*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 77

[Fig25]. Van Vlimmeren, Hannah. *Julie, Sten, Dora & Jens: de dromers*. 2026. Foto, testdag. Sint-Jacobuskerk, Borsbeek. Eigen werk. 79

BIJLAGEN

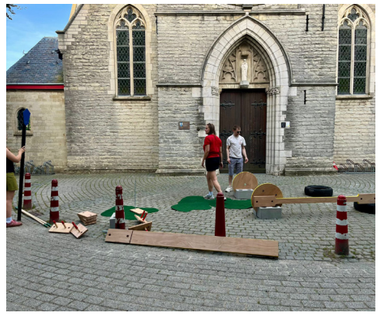
FASE 1 : GEEN INFORMATIE

DUUR : 40 MIN






























Dora: Misschien moeten we eerst alles uitladen om een overzicht te krijgen?

Jens: Ik heb een idee: we kunnen een koets maken, want hebben zijn vier wielen.

Jens: Als we de wielen tussen blokken klemmen hebben we het frame al van de koets.

Dora & Julie: -Oké, dan maken wij stoelen voor in de koets.

Sten: Wat zijn jullie aan het doen?

Dora, Julie & Jens: -We maken een koets. Wil jij helpen met nog wat verbeteringen en een trapje?

Sten: Euhm oké?

Sten : We moeten het trapje wel steviger maken, want zo kunnen we hem niet gebruiken.

Jens: -Het is toch niet echt hé.

Sten: -Het moet wel functioneel zijn, anders geraken we niet in onze koets.

Julie: Deze drie planken, lijken samen op een paard!
Zo kunnen we onze koets laten voorttrekken.

Dora: We zullen de stoel samen verplaatsen, zodat hij niet uit elkaar valt.

Sten & Jens: Dora en Julie, spelen jullie dan onze paarden?

Jens: -Hier zijn zelfs teugels!





Sten: We kunnen die met de banden maken, dan hebben we weinig werk.

Dora & Jens: -Maar dat is toch een beetje saai, we willen toch uitdaging?

Sten: -Oké compromis: we maken de banden en de glijbaan.

Sten: Ik zal het boekje nemen.

Dora, Julie & Jens: -Wij zullen materiaal verzamelen. Wat hebben we nodig?

Julie: Dit werkt wel niet zo, we beginnen best bij de hoge kant en passen daarna aan.

Sten: Oké nu moeten we onze constructie wel testen hé.

Dora: -Volgens mij is het niet de bedoeling dat je daarop gaat staan hoor!

Sten: We hebben nu 3 lange staven nodig voor de banden

**Dora: -Ben je zeker? Die steken er super ver bovenuit.
Dat kan toch niet de bedoeling zijn.**

Sten: -Oei, daar zijn verschillen in...

Dora: -We zullen ze even wisselen voor de juiste maat,
dat is niet veel werk.

Julie: Oké, dan zijn we klaar?

FASE 3: 2 ROLLEN

DUUR : 25 MIN

































Dora: Jens, ik stel voor dat jij het boekje bekijkt?

Julie: Wat kan ik nog doen intussen?

Jens: Gaan jullie nog wat blokken halen, we hebben er nog best veel nodig.

Jens: Ik zal ondertussen de moeren aandraaien, dat kan ik wel.

Julie: Zijn er nog houden plankjes nodig? Die kan ik wel halen.

Sten: Misschien moeten we het materiaal dat we niet gebruiken al opruimen?

Dora: Welke lengte van staven hebben we nodig?

Jens: -De lange.

Dora: -Er zijn drie maten?

Naam student: Hannah Van Vlimmeren **Studentennummer:** R0943110

Geef aan met "X" of het om een opdracht of bachelor-/masterproef gaat:

O Deze verklaring hoort bij een **opdracht**.

Naam opleidingsonderdeel: **Vakcode:** **Docent:**

Deze verklaring hoort bij mijn O **bachelorproef of** ☒ **masterproef**.

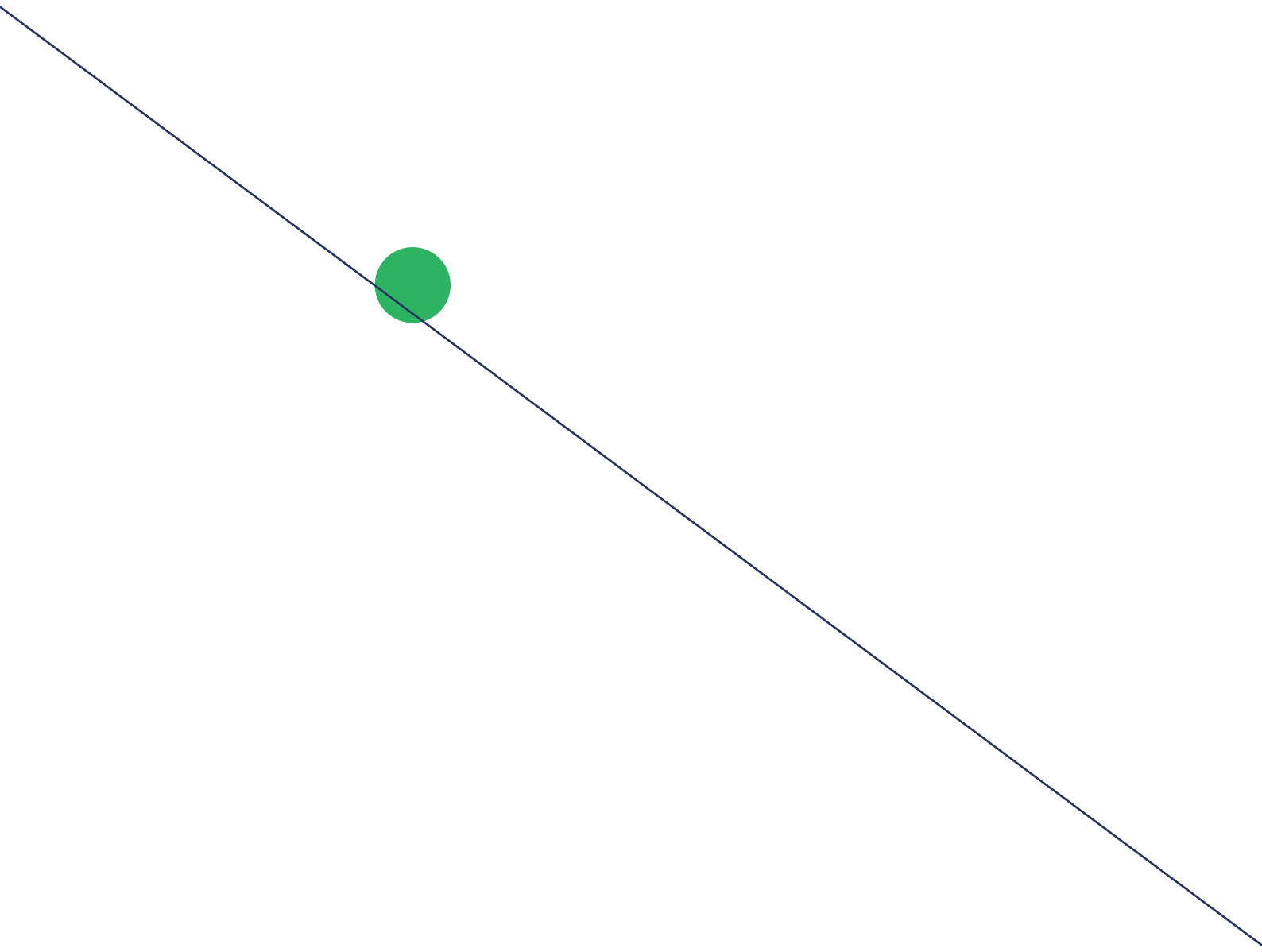
Titel bachelor- of masterproef: Springplankstad II **Promotor:** Tom Callebaut

Geef aan met "X":

O **Ik heb geen GenAI-tool gebruikt**.

☒ **Ik heb een GenAI-tool gebruikt**. In dit geval, geef in onderstaande tabel aan **welke tools** (bijv. ChatGPT, M365 Copilot...):

GenAI-tool gebruikt als/voor:	**Naam van de gebruikte GenAI-tool.** Indien nuttig, omschrijf hoe je GenAI gebruikte, in verhouding tot de gedragscode.	**Gedragscode:** Eerbiedig voor elk van onderstaande categorieën altijd de hoger genoemde belangrijke richtlijnen en opmerkingen (bijv. auteursrechtelijk beschermd materiaal, gevoelige of persoonsgegevens,...)
Als taalhulp voor het nakijken of verbeteren van zelf geschreven teksten	Microsoft Copilot (Microsoft) Claude (Anthropic)	Dit gebruik is gelijkaardig aan tools voor spelling- of grammaticacontrole. In het algemeen hoef je in de tekst niet te verwijzen naar een dergelijk GenAI-gebruik. **Echter, let op:** - Indien je de GenAI-tool gebruikt om teksten te verbeteren die je niet zelf schreef, **moet** je verwijzen naar **de originele bron of auteur** (indien niet, pleeg je plagiaat en dus een onregelmatigheid).
Als parafraseertool	Claude (Anthropic)	Dit gebruik is toegestaan, tenzij het is verboden door de docent of de opleiding. Je mag je eigen teksten of die van andere auteurs parafraseren en je laten inspireren door wat de GenAI-tool voorstelt (tenzij het is verboden). In het algemeen hoef je in de tekst niet te verwijzen naar een dergelijk GenAI-gebruik. **Echter, let op:** - Indien je de GenAI-tool gebruikt om teksten te parafraseren die je niet zelf schreef, **moet** je verwijzen naar **de originele bron of auteur** (indien niet, pleeg je plagiaat en dus een onregelmatigheid). - **Kopieer geen hele tekstblokken**; je moet immers begrijpen en kritisch verwerken wat je schrijft. - Controleer altijd de correctheid en betekenis van de tekst.
Als vertaalhulp om teksten te verbeteren die je zelf schreef of om teksten van anderen beter te begrijpen	Microsoft Copilot (Microsoft) Claude (Anthropic)	Dit gebruik is toegestaan, tenzij het is verboden door de docent of de opleiding. Het is gelijkaardig aan het gebruik van vertaaltools (Google translate, DeepL,...).



HANNAH VAN VLIMMEREN