



Herontwikkeling Gemeentewerf Spil Games campus

concept stedenbouwkundige visie

19 december 2011

Voorwoord

Dit document is een concept stedenbouwkundige visie voor de herontwikkeling van de Gemeentewerf te Hilversum voor de behuizing van Spil Games. Het is het product van een intensief traject van circa drie weken, waarin door verschillende partijen is samengewerkt en door middel van workshops een visie is ontstaan waar wij allen achter staan en hopen naar een volgende stap te brengen. De resultaten van deze perioden zijn op donderdag 15 december 2011 gepresenteerd aan de gemeente Hilversum en terug te vinden in dit document.

| | |
|--------------------------------|----|
| Voorwoord | |
| Intro Spil Games | 5 |
| Locatie | 7 |
| Geschiedenis | 9 |
| Ontwikkeling creatieve zone | 13 |
| Bestaande situatie en gebouwen | 15 |
| Programma | 23 |
| Modellen | 25 |
| Transformatie | 27 |
| Toekomstvisie | 37 |
| Referentiebeelden oud – nieuw | 39 |
| Referentiebeelden interieur | 41 |
| Overige functies | 43 |
| Inrichting openbare ruimte | 45 |
| Proces en vervolgstappen | 51 |
| Colofon | |



Spil Games Campus

Spil Games is....

Spil Games is een sterk groeiend, online spelletjes bedrijf met als missie: 'unite the world in play'. Onze wereldwijde sociale websites zijn gericht op meisjes, tieners en families. Op deze websites, in 19 talen, spelen maandelijks 150 miljoen unieke bezoekers. Het huidige portfolio van Spil Games omvat meer dan 4.000 online spelletjes die het bedrijf zelf heeft ontwikkeld of heeft verworven via partnerships met de beste gameontwikkelaars. Deze casual, social games stimuleren spelers om elkaar interactief uit te dagen en hun creativiteit te delen.

Eind 2011 heeft de Amerikaanse North Bridge growth equity ventures een significante investering gedaan in Spil Games. Dit maakt een versnelde groei mogelijk op het gebied van bezoekers en omzet. Om deze groei te kunnen faciliteren zal het bedrijf dat nu 350 medewerkers wereldwijd kent, veel nieuwe collega's gaan werven en zoekt daarvoor uitbreidingsmogelijkheden op de Gemeentewerf.





luchtfoto

Locatie

De voormalige Gemeentewerf Hilversum is gelegen in het Oosten van de stad, net ten noorden van het trein spoor. De ligging aan het spoor zou benut moeten worden met het zichtbaar maken van het gebied, een gezicht geven naar de buitenwereld, juist waar het nu een zo'n naar binnen gekeerd gebied is.

Typerend aan de stedenbouwkundige opzet van het gebied is de orthogonale richting van het oorspronkelijke complex. Op het terrein zelf is het door de jaren heen een clustering van gebouwen geworden. Ook het terrein ten Oosten van de Gemeentewerf bestaat uit bedrijfspanden die aan elkaar gegroeid zijn. Aan de noordzijde van het terrein ligt de woonwijk, waardoor het voor de hand ligt om ontsluiting van de Gemeentewerf niet via deze zijde te laten verlopen om de buurt te ontlasten.

Ten westen van het terrein loopt de Oosterengweg, waarna direct na de spoorwegovergang een ontsluiting naar het terrein via de Mussenstraat mogelijk is. Ook vanwege de zichtbaarheid vanuit de trein en de oriëntatie van de bestaande gebouwen is een ontsluiting vanaf de Mussenstraat voor de hand liggend.

Door de toekomstige plannen van de gemeente voor een HOV-lijn ten zuiden van het spoor, zal deze situatie drastisch veranderen. Voorstellen liggen er nu voor een tunnelonderdoorgang waarbij de aansluiting op de Mussenstraat komt te vervallen. Wel zal er dan waarschijnlijk worden voorzien in een langzame verkeerstunnel direct ten oosten van het terrein, waar een halte wordt aangelegd ter hoogte van de AnthonyFokkerweg, Voor de bereikbaarheid van het terrein zal in de vervolgstappen een dialoog met de gemeente hierover wenselijk zijn.



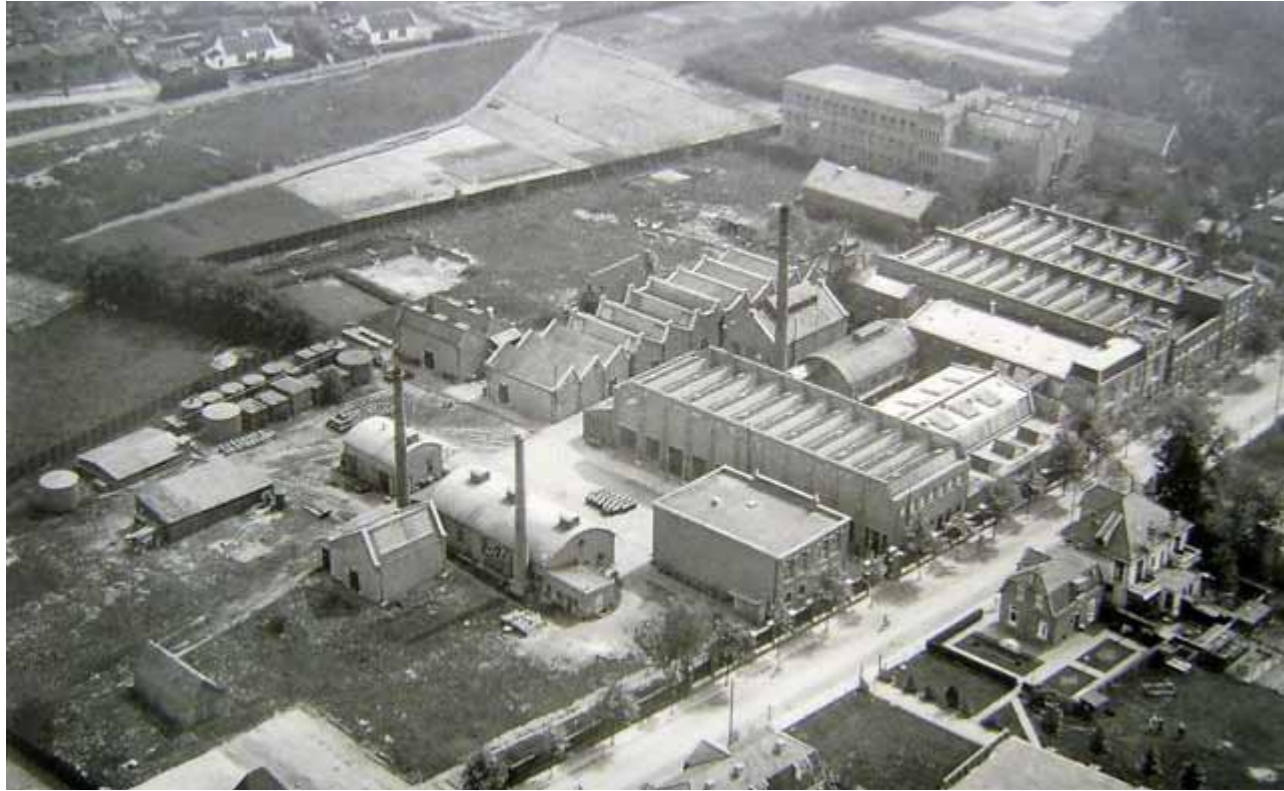
Geschiedenis

Hilversum is vooral bekend als mediastad en het voormalige karakter van de vele industrie die er ooit was gevestigd is bijna niet meer zichtbaar. Het typerende beeld van de fabrieksterreinen waaronder de Ripolin verffabriek, de melkfabriek of de Venetafabriek met de vele sheddaken en rokende schoorsteenpijpen zijn uit het stadsbeeld verdwenen.

De voormalige Gemeentewerf is ooit gebouwd als farmaceutische fabriek, maar al rond de jaren twintig in gebruik genomen door de gemeentewerken. In de huidige situatie is bijna de gehele cluster van bebouwingen nog aanwezig, met hier en daar een aan- of uitbouw. Alleen de schoorsteen is verdwenen. Verder zijn de beeldbepalende karaktervormen, als de sheddaken, karakteristieke gevel van het oudste, centrale gebouw en delen van de ommuring nog grotendeels in tact. Er ligt nu ook een kans om dit beeld ook te koesteren en te versterken.



pharmaceutische fabriek: gemeentewerf



Ripolin fabriek



Van Son's inktfabriek



Gasfabriek



Veneta fabriek





creatieve zone hilversum



Kansen voor Hilversum: reacties uit het publiek



Zorg voor verdichting en groen. Maak de stad aantrekkelijk voor nieuwe woonvormen. Er zijn een aantal gebouwen die kansrijk zijn. Stad investeer! Zorg voor connectie met de Hilversummers. Ge woon doen! Gemeente: faciliteer, maak het mogelijk! Plannen zijn er,



maar wie gaat ermee aan de slag? Laat de bijzonder locaties van Hilversum zien. Hilversum moet de stad op de kaart zetten! Leg verbindingen en maak het zichtbaar. Hilversum wat is je identiteit? Betrek de opleidingsinstututen, de jonge populatie. Wees trots en etaleer! Maak experimenteer-gebieden. De creatieven zijn er en die willen elkaar ontmoeten. Toon meer bestuurlijk lef. Creëer plaatsen voor ontmoeting.



ATELIER GEMEENTE- WERVEN / SPOORZONE
Morgen beginnen!
Denk vooral niet aan een eindplan!
Afdelingsvoorzitter Jorissen van Stijf, LEVN architecten

DEELNEMERS
Martijn Bovel Constructief
Bart Brands Karres en Brands landschap-architecten
Maarten Pritz architectenbureau Pritz
Friderik Errossi Group & Co. Architecten
Pete Hermans rooibout Pritz
Bylka Karres Karres en Brands landschap-architecten
Bart Briel H van F architecten
Het Toekomst projectbureau gemeente Hilversum
De heer C.C. Zagt (bouw van die gas architectuur en stedenbouw)

WAT IS EEN CREATIEVE STAD?
"Een stad is creatief. Zodra je haar zo ook benoemt is dat een doekdoek" (uit: het monetaire spontane stad van Urban Urban Design)
Jorissen van Stijf: Hilversum is per definitie een creatieve stad zonder dat er een label op moet worden geplakt. Een creatieve stad ontstaat niet door creatieve bedrijven ergens te plaatsen. De essentie van een stad is niet het de ruimte biedt voor het onvoorwaardelijke, het spontaan, het openbaar. De stad moet een platform bieden aan initiatieven op alle niveaus. De motor van de creativiteit is een stad is niet het volkshuisvesting vraagstuk, maar de economische potentie benutten die tot transformatie en spontaniteit kan leiden.
De kansen van de gemeentewerven liggen inbegreep in de laagte tussen de gebouwen. Het ontwikkelen van een grote open plek kunnen worden voor activiteiten waaraan de transformatie van het gebied kan worden opgevoerd. Het zou een parkachtig gebied worden waarin op het door dat in de tijd gaat transformeren. Het ontwerpen van de openbare ruimte zou een eenvoudige zichtbare aanpak betekenen.

HOE KUN JE DE GEMEENTEWERVEN AANTREKKELIJK MAKEN VOOR CREATIEVE BEDRIJVEN?
• Veel gebouwen staan leeg of worden inefficiënt gebruikt. Moeten kort je begroting
• Totaal gebied: 30.000 m², leegstaande bebouwing 2020 m²
• Zorg voor een goede bereikbaarheid en toegankelijkheid van het terrein. Maak de haken weg, stel het terrein open!
• De bestaande gebouwen zijn kantoor- en woonbaar, zorg voor tijdelijk verhuur kunnen flatsen of woonwiel?
• Zorg voor ruimte om te experimenteren en aanleiding met de buurt
• Wat is het terrein met de omgeving, het groen, de creatieven die al in de buurt zijn
• Betreft de huidige gebouwen zoals BBN
• In de toekomst zou het terrein meekunnen te de transformatie van een grote open plek
• Denk aan tijdelijke ruimtes voor de buurtbewoners, ruimte voor het opknappen van boerderijen, kinderopvang, grote familie feest, ateliers, werkgebouwen
• Misschien valt er te denken aan een landmark?

• Waarschijnlijk is er sprake van vervuilde grond, maar begin! Zodra je gaat graven ligt het 18 jaar er!
• Gaan top-down ontwikkeling met een ontwerp, maar inclusief de gemeentelijk
• Houd de DNA van de plek overeind!

ATELIERUTSPRAKEN
Het van de gemeentewerven, onderzocht en op zoek naar participatie. Daarna de volgende stap: op Hilversum, komen naar welke gebouwen waarvoor geschikt is.
Maak keuze. Wat is waarden? De villa op de gemeentewerven moet in ieder geval bewaard blijven.
HKU en BNN op de gemeentewerven, beiden zijn jong en creatief. Dubbelant
Je hebt een redelijke rooibout, je hebt financiering nodig
Plaats hoogbouw op gunstige zon plaatsen, met de creatieve industrie toe in de ontwikkelde groene zones buiten.
Zet lokale in. Zorg dat dit een creatief centrum voor dit gebied van Hilversum wordt.
De gemeente moet ook zeker naar ruimte creëren voor de creatieve sector die in Hilversum wil wonen en werken. Het aanbod is nu nog te beperkt.

Creatieve zone

Aan de noordkant van Hilversum bevindt zich het Mediapark met de gevestigde media, terwijl aan de oostkant van de stad rond de Spoorzone veel meer een clustering is van jonge creatieve broedplaatsen, zoals de Hogeschool van de Kunsten, BNN en uiteraard Spil Games.

Het versterken van deze creatieve ontwikkelingen zou bevorderd moeten worden, zodat een creatieve zone ontstaat. De Gemeentewerf ligt hier middenin en is daarbij een mooie kans om rondom Spil Games, meerdere creatieve geesten aan te trekken zodat kruisbestuiving plaats kan vinden. Zet creatievelingen bij elkaar en het geheel wordt meer dan de som der delen.

Naast de satellietbedrijfjes die ook hun huisvesting zullen hebben op de Gemeentewerf, kan dit ook in de vorm van evenementen en bijeenkomsten. Wellicht dat de Internationale Game Conference van de HKU volgend jaar opgebouwd kan worden op dit terrein, waardoor interactie tussen onderwijs en bedrijfsleven nog directer kan plaatsvinden.



HOME SPONSORS NEWS REGISTRATION ACCOMMODATION PROGRAM FAQ CONTACTS

THINK DESIGN PLAY
CONFERENCE ON GAMES AND PLAY
14 - 17 SEPTEMBER 2011

SUPER BUTTON KOALA PARTY

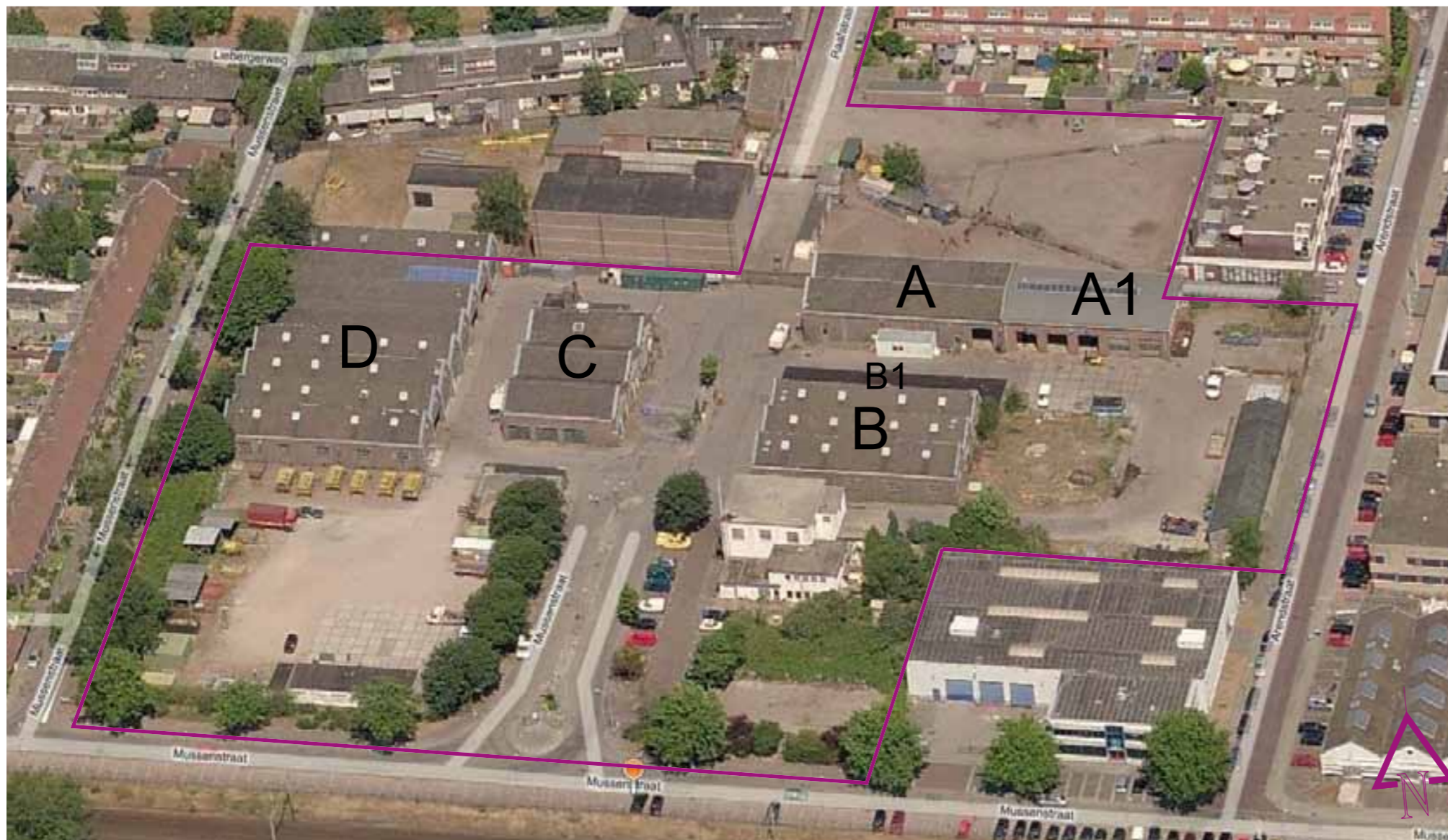
After creating (g) in the Netherlands (Dutch), Changing views in Canada (Dutch), Situated Play in Japan (Dutch) and Breaking New Ground in England (Dutch) the 3rd DIGRA Conference returns to the Netherlands for **THINK DESIGN PLAY**. Join us at our unique playground and participate in a meaningful dialogue between all players in the field of games and play. We work to connect game research to the creative industries and society by fostering an integrated practice of research, design, engineering and entrepreneurship.

SPEAKERS
Karl Sims, Eric Zimmerman, Karyn Crawford, Peter Dinklage, Andrew Rollins, Eric Zimmerman, Thomas D. Carroll, Andrew Rollins, Karyn Crawford

NEWS
Register online
We are pleased to start sharing content from the keynote talks at Think Design Play. The first keynote is from Peter Dinklage, Creative Industries and Meaningful Play.
What is Play?
Play is a social activity that involves the exercise of the imagination. It is a form of play that is designed to encourage the creative use of the imagination.

TRAVEL & INFORMATION
We are pleased to start sharing content from the keynote talks at Think Design Play. The first keynote is from Peter Dinklage, Creative Industries and Meaningful Play.
Address & Maps
Dutch International Centre
The Hague, The Netherlands
The Hague, The Netherlands
Google maps directions

bestaande situatie en gebouwen



Bestaande situatie en gebouwen

Het terrein heeft nog steeds het stoere, industriële karakter van vroeger, dat is ook wat Spil Games aantrekt en wat zij graag willen behouden. Het eerste uitgangspunt is dan ook om zoveel mogelijk van de bestaande gebouwen te handhaven en proberen te transformeren naar nieuwe functies. In deze korte periode is er een QuickScan analyse uitgevoerd door Architectenbureau Fritz, gespecialiseerd in restauratie architectuur. Uiteraard is in een verdere vervolgstap grondiger onderzoek naar de gebouwen nodig, maar een indicatie is gemaakt om tot een stedenbouwkundige visie te komen.

Hierna volgt per gebouw een korte beeldende analyse van elk gebouw op de Gemeentewerf in de huidige situatie. Waarbij een historische foto naast de huidige wordt getoond, de gevels in tekening zijn weergegeven en een foto van de karakteristieke noorderlichtinval van de gebouwen binnen is opgenomen.

Gebouw A (380 m2) en Gebouw A1 (300 m2)



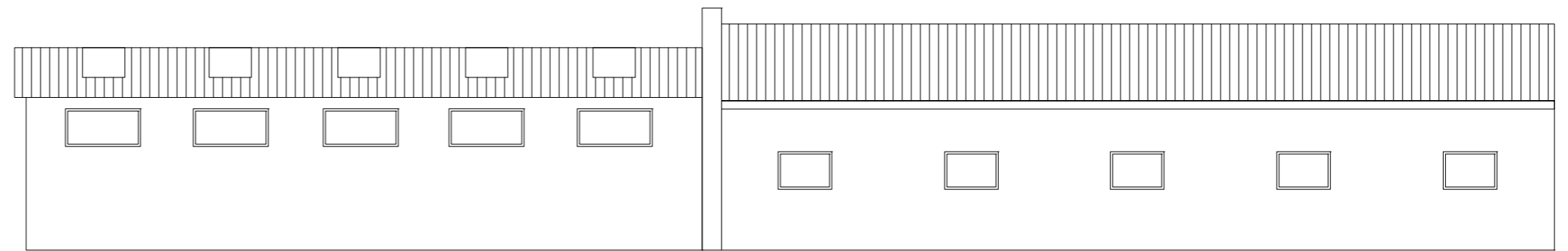
zuidgevel gebouw A



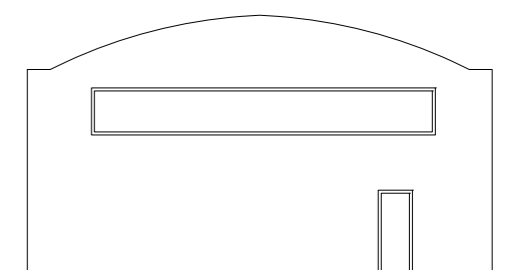
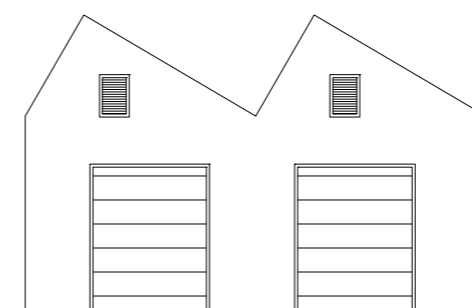
binnen gebouw A



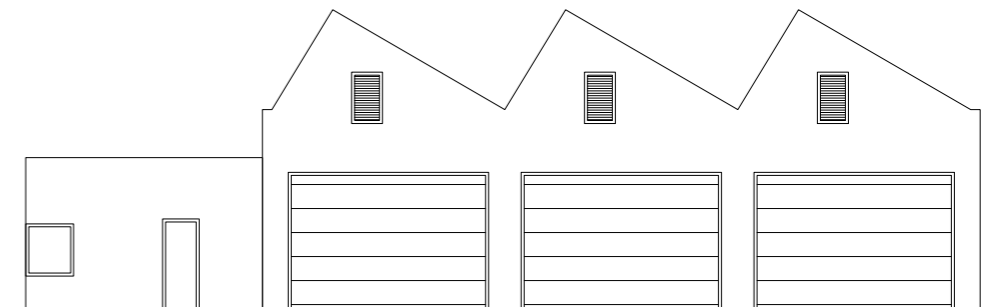
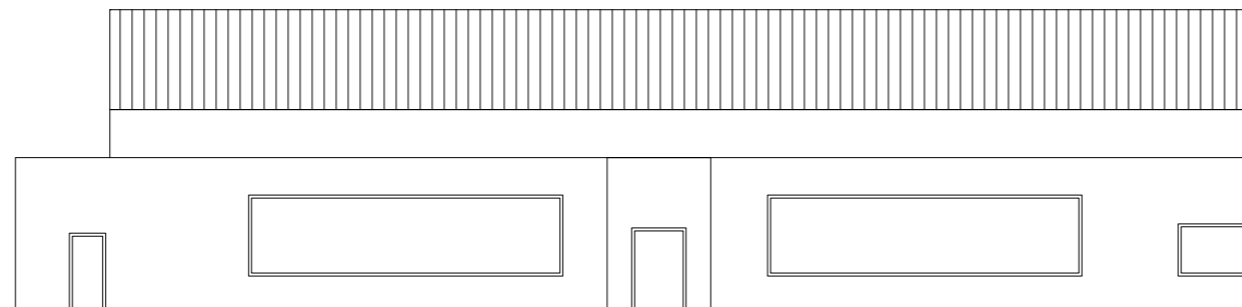
oostgevel gebouw A1



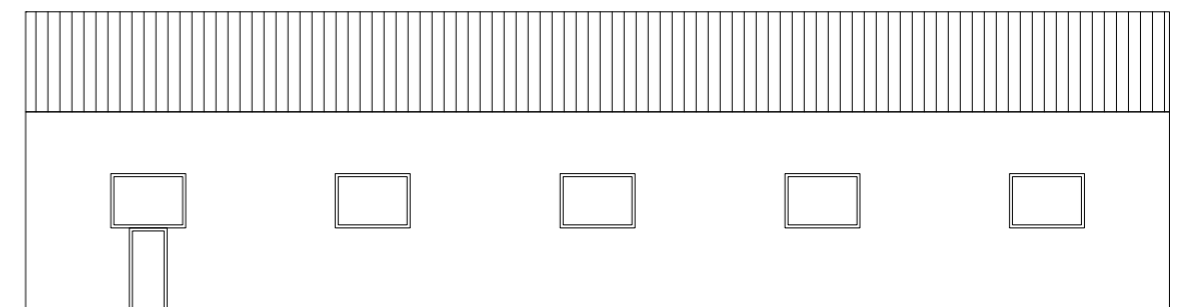
historische foto gebouw A



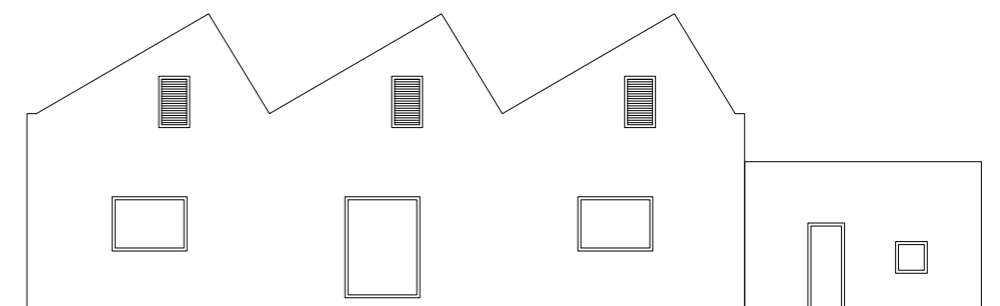
Gebouw B (545 m2)



historische foto gebouw B



beeldbepalend karakter: kapvorm



Gebouw C (450 m2)



zuidgevel gebouw C



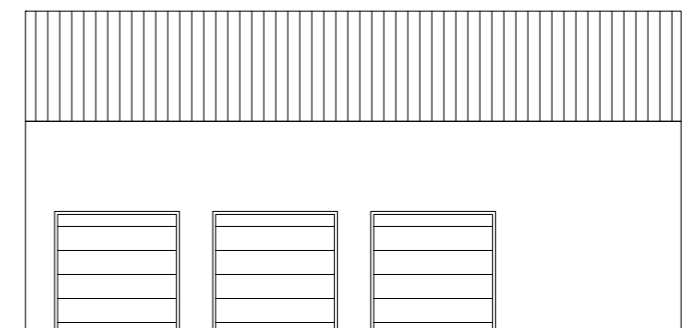
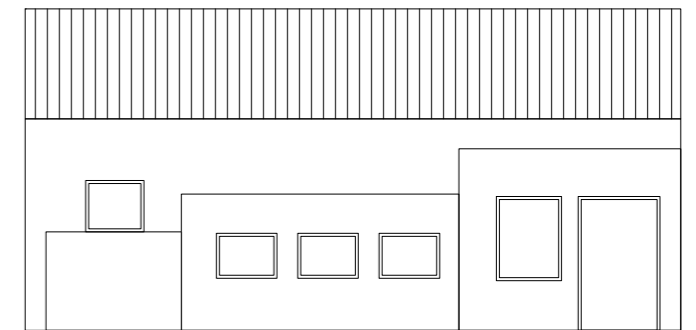
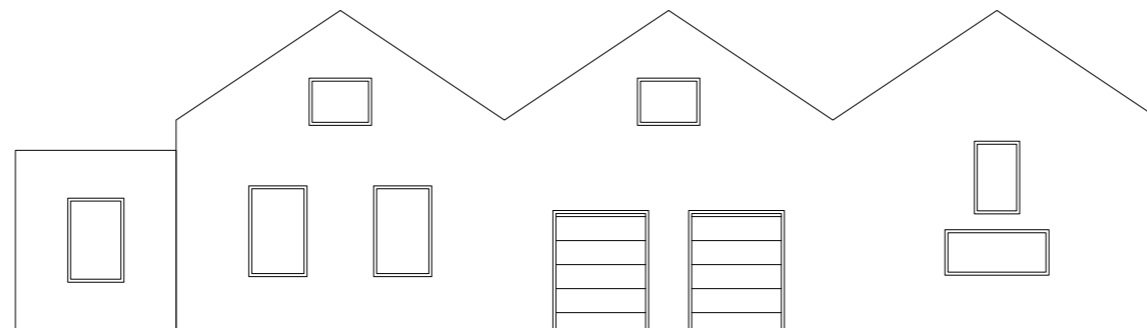
binnen



oostgevel gemeentewerf



historische foto gebouw C



beeldbepalend karakter: gevel

Gebouw D (1392 m2)



westgevel Mussenstraat



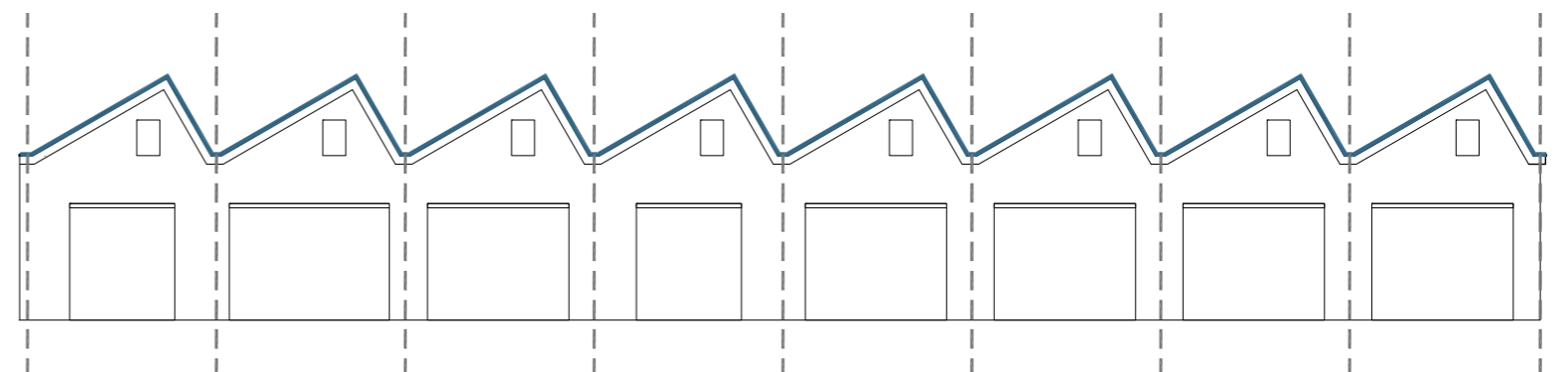
binnen



oostgevel gemeentewerf



historische foto gebouw D



beeldbepalende karakter: kapvorm

Gebouw E (275 m2)



historische foto gebouw E



noordwestgevel gemeentewerf



zuidwestgevel gemeentewerf

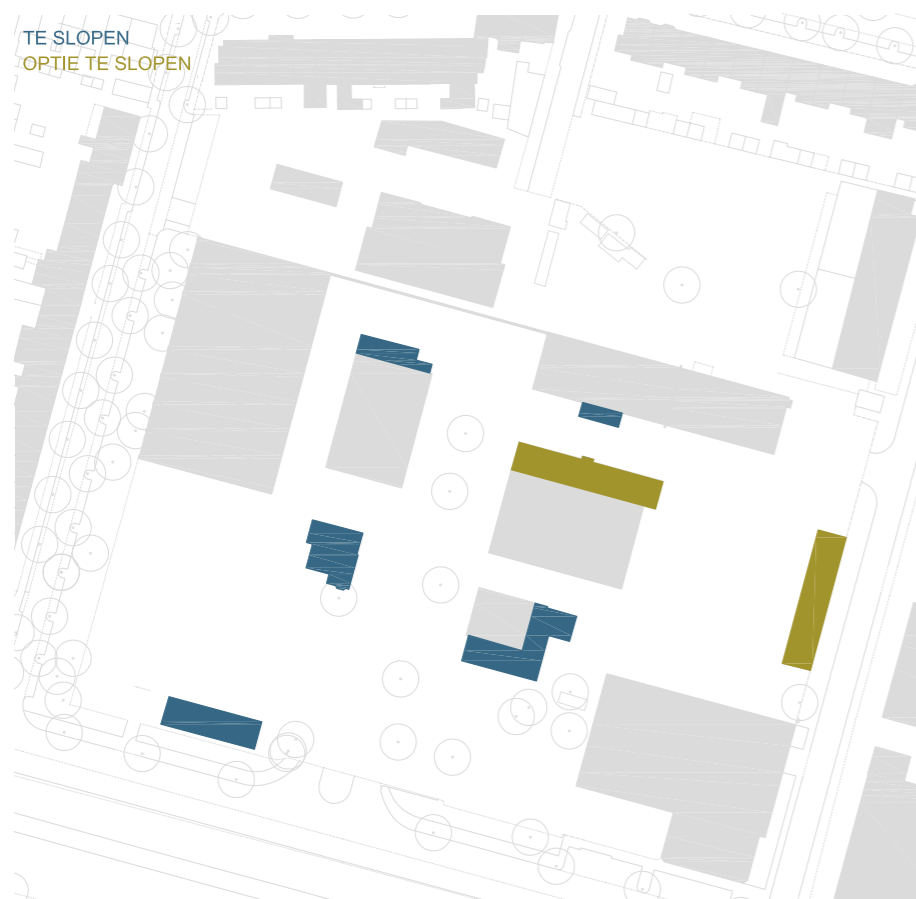
Oude muur



historische foto oude muur



oude muur



behandeling gebouwen



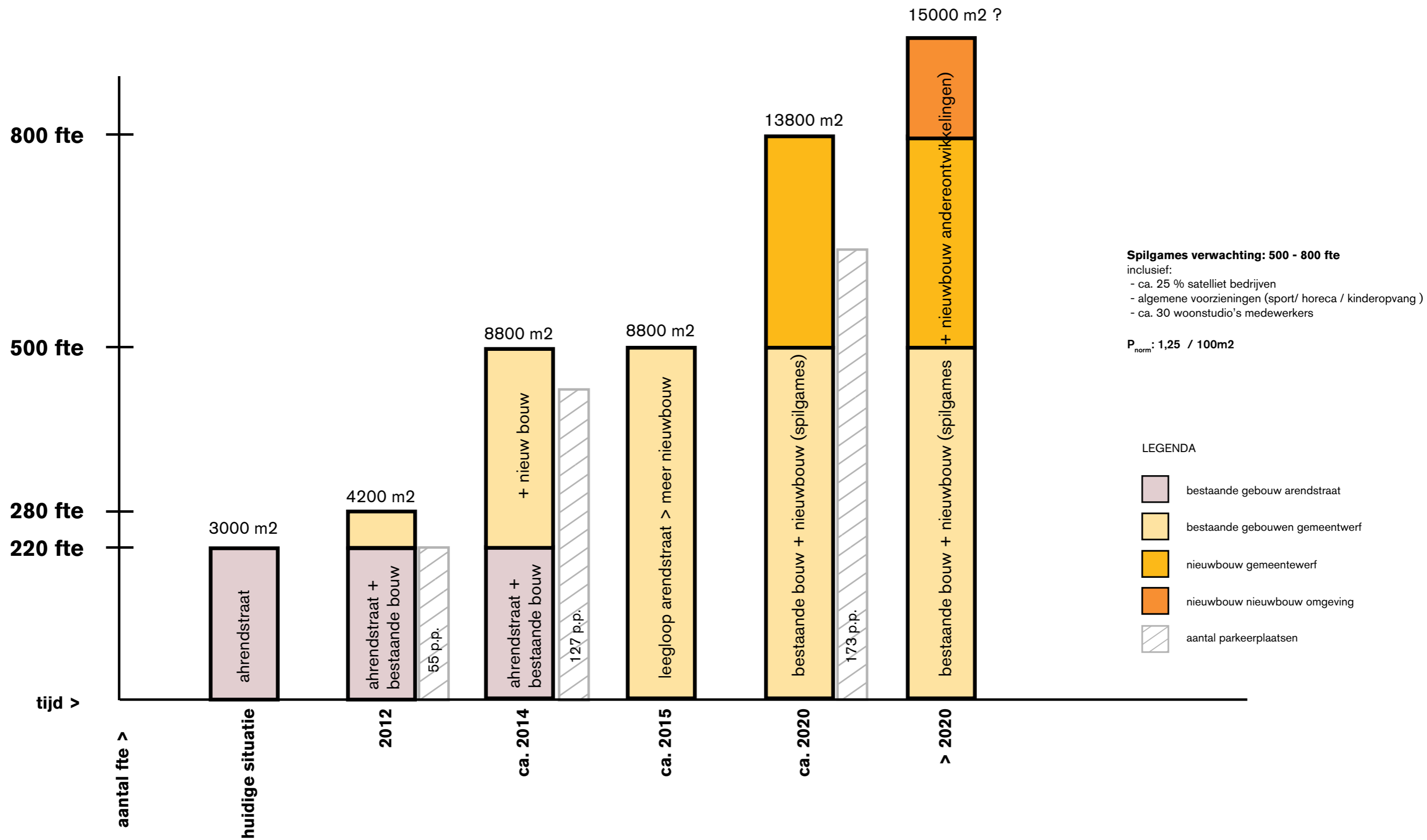
Deze eerste analyse heeft ons tot de volgende voorlopige conclusies gebracht voor de bestaande gebouwen, welke uitgangspunt zijn geweest voor de verdere planvorming.

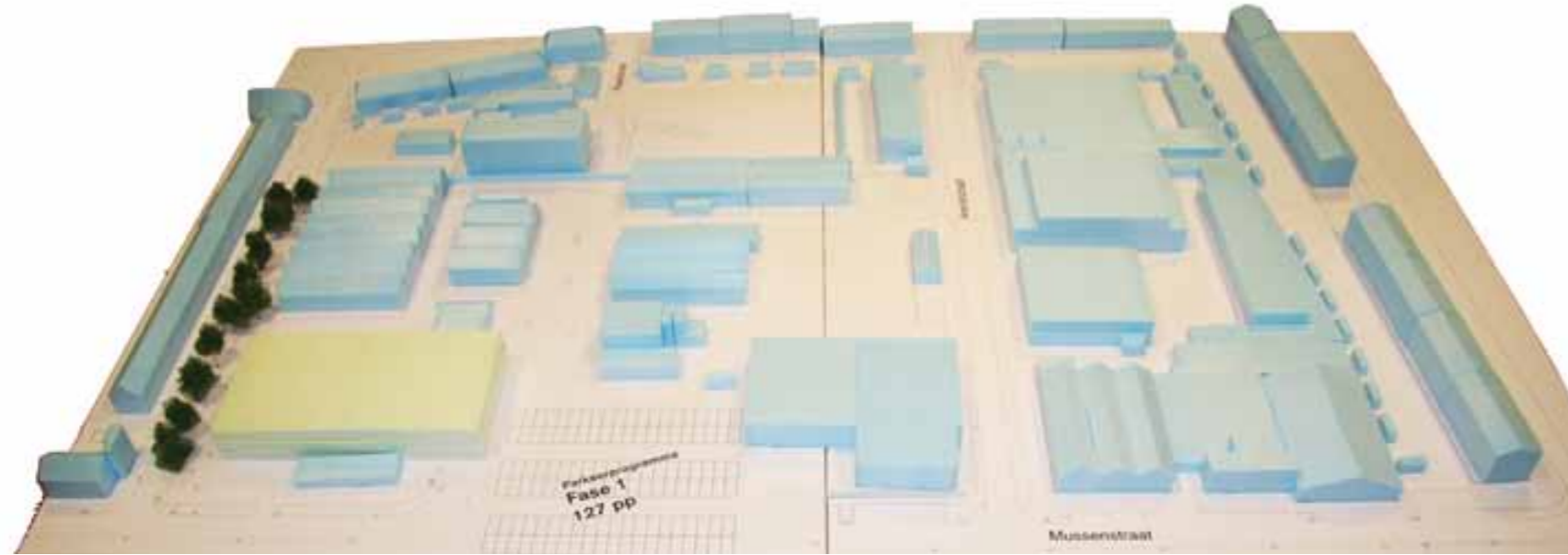
Veel van de bestaande gebouwen zijn inmiddels voorzien van aan- en uitbouwen die van een dusdanige slechte kwaliteit zijn en tevens de pure vorm van de gebouwen aantast. Eerste uitgangspunt is om deze volumes dan ook te verwijderen en de gebouwen terug te brengen naar de oorspronkelijke vorm. Een aantal bouwvolumes dient hierna verder onderzocht te worden om tot een besluit te komen, waaronder de aanbouw aan gebouw D en de fietsenstalling.

Het meest typerende van de gebouwen is eigenlijk de kapvorm. De sheddaken op een rij welke het Noorderlicht naar binnen laten en die de ruimten van binnen van enorm veel licht voorzien. Door de daken van de buitenzijde te herstellen en te isoleren, blijven zowel de daken als de karakteristieken binnen behouden.

Van alle gebouwen zijn eigenlijk de gevels in een dusdanige slechte staat, dat het niet haalbaar wordt geacht om deze allen te behouden. De gevels dienen dus allen of gesloopt te worden en opnieuw gebouwd of gerestaureerd te worden. Het centrale gebouw C, is hierbij de slagroom op de taart en heeft een zodanig bijzondere gevel, dat hier wordt voorgesteld om deze te restaureren.

Gebouw A1 is van een latere periode en er wordt nog verder onderzocht of ook deze gevel gerestaureerd kan worden. Dit gebouw hoort dus niet bij het oorspronkelijke ensemble wat samen juist uniek is. Maar is ook daarom aardig om te behouden; de schoonheid van de imperfectie.





programma_fase 1



programma_fase 2

Programma

Spil Games is op dit moment gehuisvest in de oude Roterfabriek aan de Arendstraat, waar zij ooit gestart zijn met 10 man en inmiddels uitgegroeid naar een bedrijf van 220fte op 3000m². Door huidige groei in het bedrijf is er een urgente vraag naar meer kantoorruimte. Dit zal al volgend jaar in 2012 deels opgelost moeten worden, zodat uitgebreid kan worden naar ca. 280fte.

Het programma meegegeven ligt niet vast, maar de richtlijn is dat de komende jaren een doorgroei naar 500fte zal plaatsvinden. Waar een ruimtebeslag van circa 8800m² aan gekoppeld is, wat naast de kantoorruimte is opgebouwd uit vergaderfaciliteiten, kantine, leisure en sportvoorzieningen. Naast de eigen kantoorruimte van Spil Games is er ook een substantieel aandeel (circa 20-25%) aan satellietbedrijven die onderdeel uitmaken van het programma. Zo kunnen startende bedrijfjes uit dezelfde sector ook op het terrein vestigen en gebruik maken van alle complete faciliteiten die Spil Games biedt.

In de fase daarna wordt een verdere groei naar 800fte verwacht, met een ruimtebeslag van circa 13.000m². Ook een gering aantal woonunits voor internationale werknemers is hier onderdeel van.

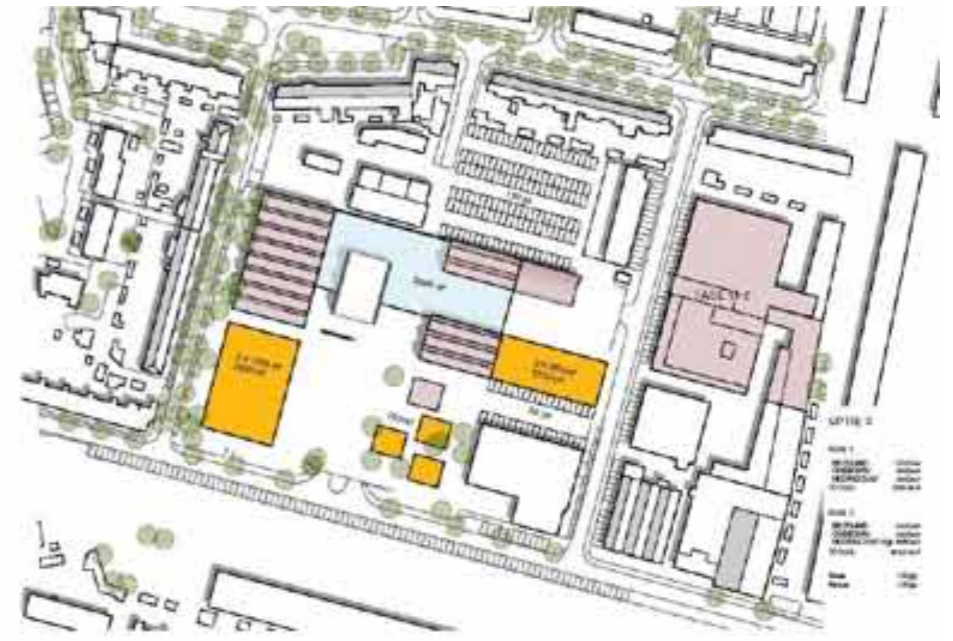
Het parkeerprogramma gekoppeld aan deze m², is in de eerste fase 127 parkeerplaatsen en in de tweede fase in totaal 173 parkeerplaatsen. Waarbij wordt uitgegaan van de huidige parkeernorm van 1,25 p.p. per 100 m². Wanneer de HOV-lijn wordt aangelegd en de bereikbaarheid met openbaar vervoer makkelijker wordt, zou er opnieuw naar deze norm gekeken moeten worden.



optie 1



optie 2



optie 3





Modellen

Tijdens de workshops zijn verschillende stedenbouwkundige modellen onderzocht, waarbij steeds gezocht is naar een oriënterende structuur voor het terrein. Zoals bijvoorbeeld parkeerstraten als oriënterend systeem en bebouwingen daarlangs, een langer volume die een koppeling maakt tussen de bestaande gebouwen en het pand aan de Arendstraat. Of een centrale kern die alle gebouwen verbindt in het hart van het terrein.

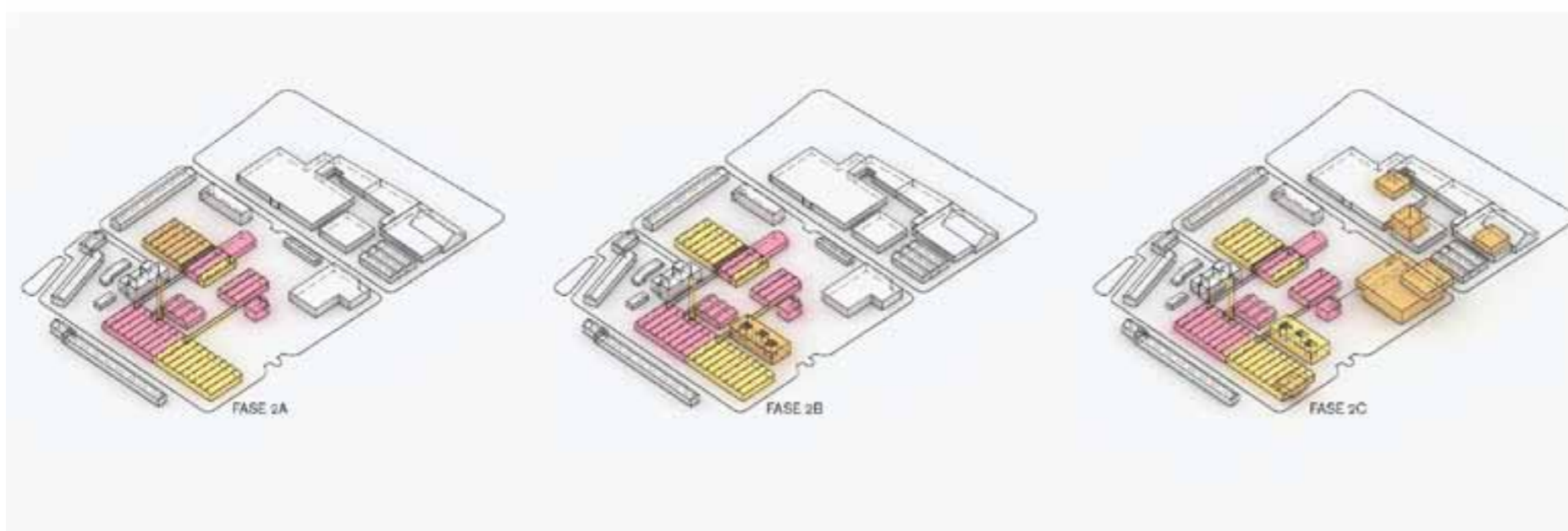
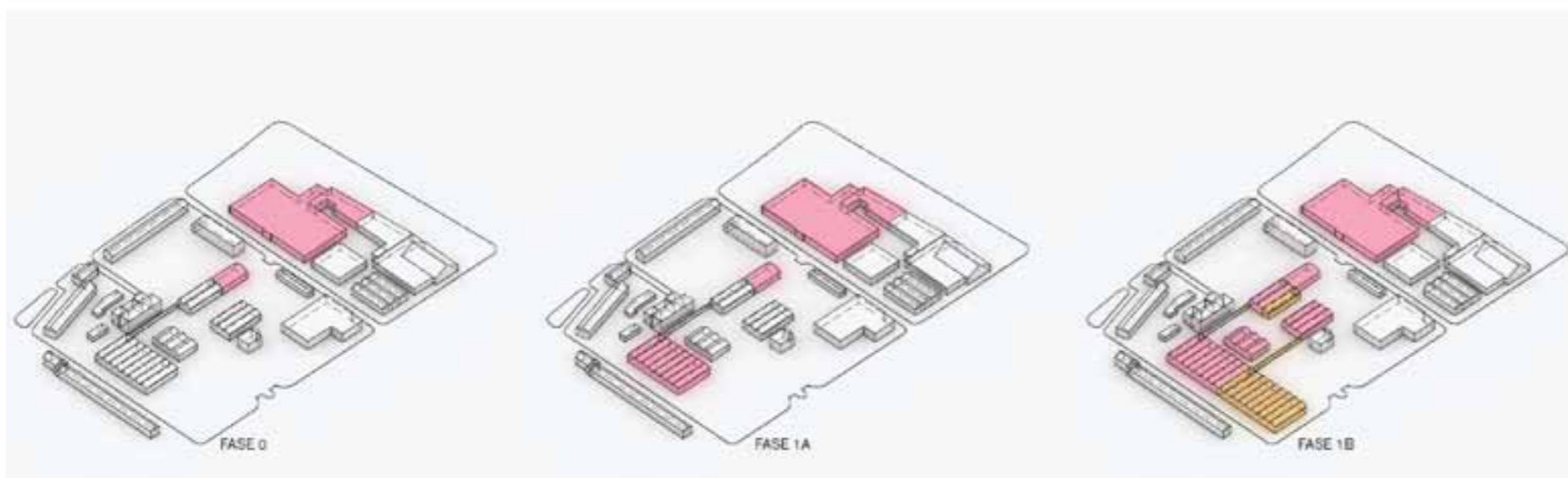
Voorkeursmodel

Als snel ontstond het voorkeursmodel zoals hier getoond. Waarbij de belangrijkste karaktereigenschap van de bestaande gebouwen (de sheddaken), worden door gestempeld en een natuurlijke verlenging van gebouw D ontstaat. Hierdoor krijgt de Mussenstraat ook een gevelbeeld aan de oostzijde van de straat en wordt de orthogonale richting ook op het terrein van de Gemeentewerf doorgezet.

Door in de volgende stap dezelfde doorstempeling bij gebouw A naar het noorden toe te maken, wordt deze richting nog meer versterkt. Ook wordt zo de anders afgelegen achterkant van het huidige paardenveldje bij het terrein getrokken.

In het midden van het terrein, rondom het oudste gebouw C ontstaat de spil van het nieuwe terrein gekoppeld aan een nieuw transparant volume.

voorkeursmodel



Transformatie

De voormalige Gemeentewerf zal met de toekomstige herontwikkelingen, gaan transformeren tot de Spil Games Campus. Door de urgente vraag naar uitbreiding van Spil Games is een eerste stap in het betrekken van het terrein al op heel korte termijn nodig. Hierbij wordt gedacht aan het in gebruik nemen op een eenvoudige manier van één van de bestaande gebouwen. Daarna zal gelijktijdig het terrein worden opgeschoond, bestaande gebouwen hersteld en in fases zal nieuwbouw ontstaan. De voorstellen voor de nieuwbouw zijn erg flexibel van opzet, doordat het doorzetten van het aantal sheddaken gekoppeld kan worden aan de behoefte van het aantal m² kantoorruimte.



Stap 1a

Voor de eerste stap op korte termijn wordt gedacht aan het in gebruik nemen van gebouw A of gebouw D. De keuze hiertussen is afhankelijk van de daadwerkelijke mogelijkheden van de verbouw van beide gebouwen op korte termijn en zal uit de vervolgstappen duidelijk worden.

In deze fase is het ook gewenst om het terrein al op te schonen en vrij te maken van eventuele belemmeringen, zoals de losse bouwketen, hekwerken, de paarde weide en de krakers in de villa.



Stap 1a

Optie waarbij gebouw A en A1 als eerste in gebruik worden genomen.



impressie toekomstige Mussenstraat



Stap 1b

Een verdere groei naar 500fte is daarna direct de verwachting, waarbij het doorzetten van gebouw D richting het spoor de eerste stap zal zijn, samen met het ontwikkelen van het centrale hart in het midden met algemene voorzieningen. In deze fase zal eerst nog het pand aan de Arendstraat ook in gebruik worden gehouden, maar het plan is om hier helemaal uit te trekken.



impressie kantoorstraat gebouw D



Stap 2a

Om het oude huurpand te kunnen verlaten is het nodig om ook richting het noorden gebouw A met sheddaken uit te breiden. Het terrein aan de achterzijde heeft het zelfde niveau als de Arendstraat en ligt dus circa 1,5 meter lager dan de rest van het terrein. Hierdoor kan er gemakkelijker in het nieuwe volume een groot deel over 2 lagen worden benut. De parkeerplaatsen aan deze kant kunnen wellicht ook dubbel gebruikt worden door de buurtbewoners in avonden en weekenden. De villa in het groen zal ook definitief worden ingericht en ook de schoorsteen wordt weer teruggebouwd op dezelfde plek als vroeger.



Stap 2b

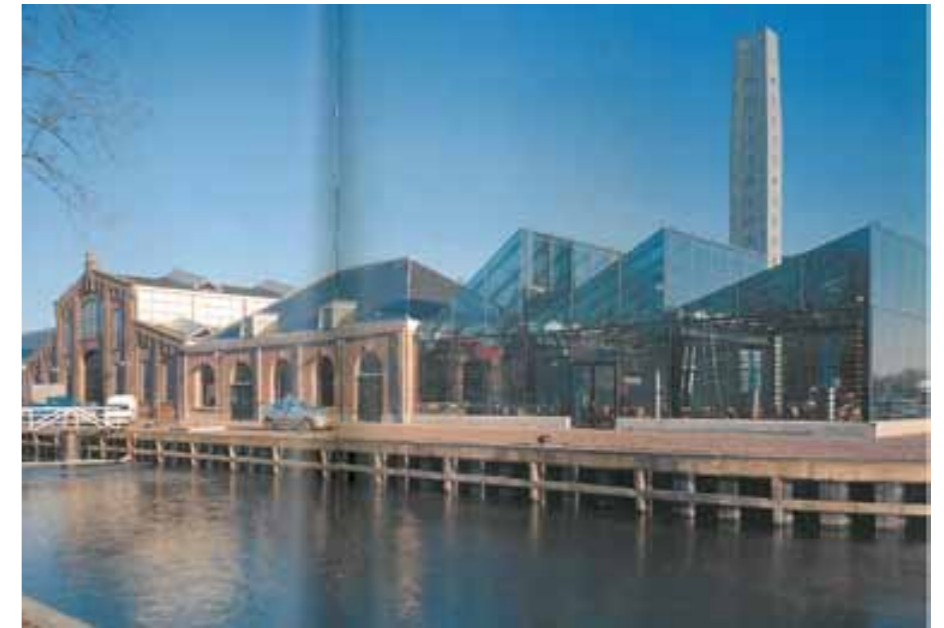
De oriënterende structuur van het terrein ligt er nu en aan de voorzijde op de nog open plek kan een nieuw volume worden toegevoegd voor verdere doorgroei. Voor dit multifunctionele gebouw wordt nu gedacht aan woonwerkwoonings, maar dit kan met de nodige vraag veranderen. Qua architectuur en uitstraling wordt in de visie juist uitgegaan van een nieuwe, afwijkende vormtaal die de verbinding tussen oud en nieuw kan maken.



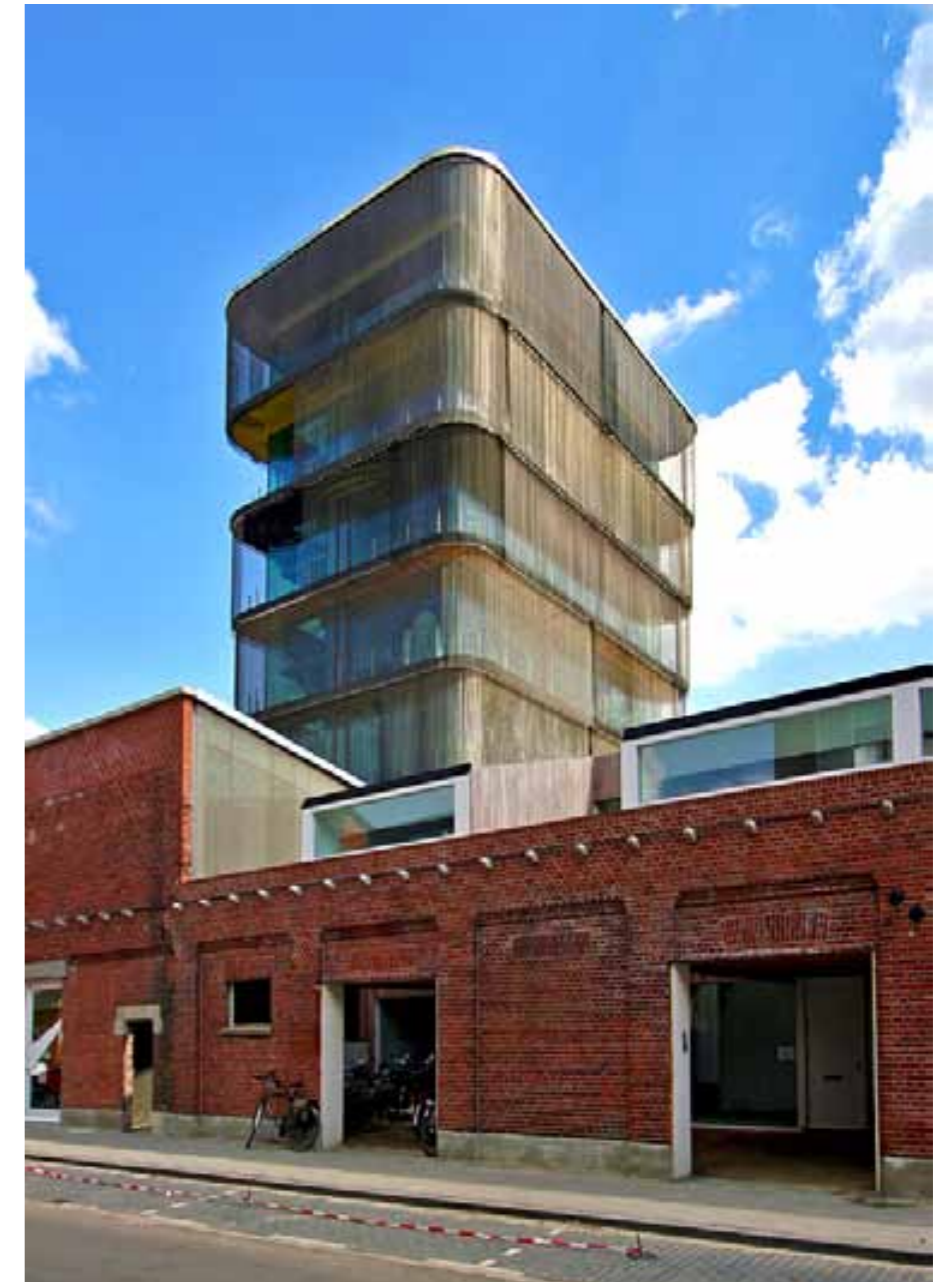


Toekomstvisie

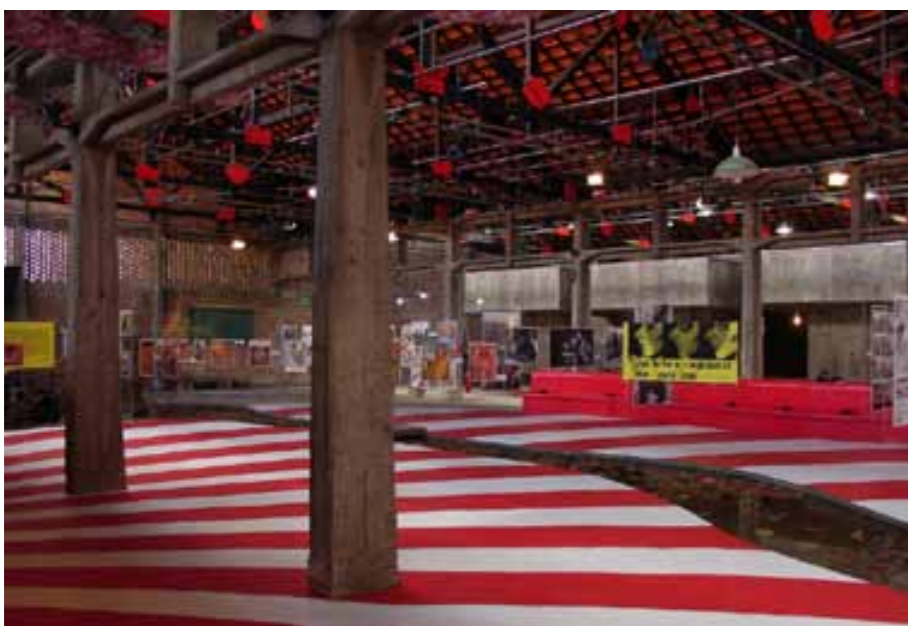
Voor de totale toekomst ontwikkelingen van het terrein is er niet alleen gekeken naar het terrein van de Gemeentewerf, maar ook naar de direct aangrenzende plots. Het zou goed zijn om vooral de plot in de zuidoost hoek van het terrein, waar nu studio's zitten bij het terrein te betrekken. Wellicht kunnen in de tijdelijke situatie hier al broedplaatsen voor kleine bedrijfjes ontstaan of kan het aangezicht van het gebouw worden aangepakt en voorzien van nieuwe gevels of entree. Op langere termijn zou deze plek juist ruimte kunnen bieden aan een hoger volume om het terrein af te maken en nieuw gezicht aan het spoor te geven. Ook de bedrijfspanden ten oosten van het terrein zouden mee kunnen bewegen in deze ontwikkelingen. Waardoor de ontwikkelingen van de creatieve zone in het oosten van Hilversum zicht niet beperken tot het terrein van de Gemeentewerf, maar dit hele gebied een nieuwe impuls krijgt van creatieve bedrijvigheid.



referentiebeelden oud en nieuw











Functies

Naast de kantoorruimten omvat het programma algemene functies zoals vergaderruimten, kantine, bar, sportfaciliteiten, leisure functies en een ruimte om met grote groepen samen te komen.

Bij Spil Games werken vooral jonge mensen met 21 verschillende nationaliteiten, die voornamelijk achter de computer werken. Mede daarom is er juist veel behoefte aan plekken om te relaxen en te ontmoeten: een bar, fitness, buitensportvoorzieningen, terras, restaurant-kantine, een tafelvoetbaltafel etc. Deze algemene functies zijn geconcentreerd rondom de spil van het terrein in het midden. Hier is ook ruimte voor buitenfuncties als een terras, binnentuin en een videoscherm op de grote wand van het transformatorgebouw.

Naast deze voorzieningen direct gekoppeld aan Spil Games, is de intentie er ook om te voorzien in kinderopvang en het deels openstellen van de horecavoorziening als openbaar restaurant. Tevens wordt rekening gehouden met een gering aantal woonunits voor internationale werknemers. In de tweede fase wordt een multifunctioneel gebouw opgenomen waar wellicht woonwerkwoonings kunnen ontstaan.

- SPIL GAMES offices
- satelliet bedrijven
- vergaderruimte / auditorium / relaxruimte
- horeca
- fitness / massage
- wonen, multifunctioneel (wonen/werken)
- kinderopvang



Openbare ruimte

Het huidige terrein is nu aan alle zijden afgesloten en is een ommuurde enclave voor de omgeving. In de toekomstige plannen is de visie dat het terrein een groter openbaar karakter moet krijgen. Zodat het ook in de avonden en weekenden aangenaam voelt en het meer betrokken is bij de buurt. Er wordt een gradatie van openbaar naar privé voorgesteld, waarbij enkel het gedeelte achter de bestaande muur, rondom gebouw C, een afgesloten gebied is en als privé binnentuin voor Spil Games kan functioneren.

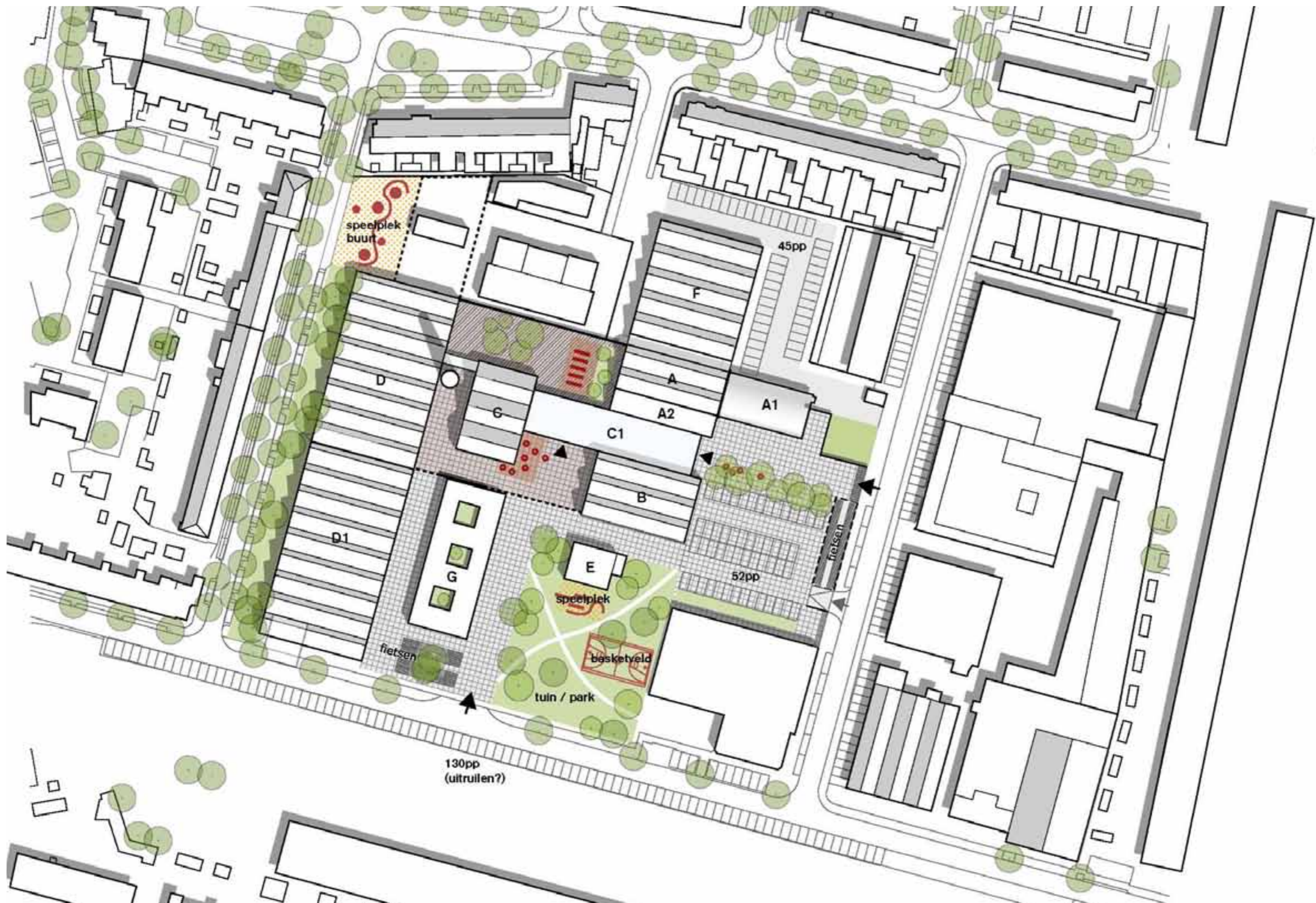
Al tegelijk met de eerste inhuizing van de bestaande gebouwen is er een visie gemaakt voor de openbare ruimte. Op deze wijze kan de openbare ruimte direct een verbinding vormen met het pand aan de Arendstraat en een gezamenlijk entreegebied kan worden ingericht. Het parkeren wordt ook direct op het terrein opgelost en meer groene ruimte kan worden ingericht rondom de villa.

Bij het voltooien van de eerste fase wordt de gehele openbare ruimte ingericht met de hoofdentree aan de Mussenstraat naar het spoor. De villa komt in een groene, parkachtige omgeving te liggen met ruimte voor sport en spel. Het parkeren op het terrein zal aan de kant van de Arendstraat worden gesitueerd. Een privé en openbaar terras zal gesitueerd worden rondom de spil van het terrein bij de horecavoorzieningen.









Planvorming tot op heden

In een korte periode van 3 weken is dit plan ontstaan door een intensieve samenwerking tussen o.a. de opdrachtgever Spil Games, AMS ontwikkeling, Karres en Brands Landschapsarchitecten, Architectenbureau Fritz en de gemeente Hilversum.

Na eerst samen de locatie van de Gemeentewerf bezocht te hebben zowel op het buitenterrein en binnenin alle gebouwen is een eerste analyse van het terrein en de gebouwen gemaakt.

Aan de hand van deze analyse is de mogelijke inzet van de gebouwen het uitgangspunt geweest voor het ontwikkelen van de stedenbouwkundige visie. In de workshops is door middel van modellenstudies gekomen tot een voorkeursmodel. Met referentiebeelden is tevens samen met de opdrachtgever een richting gevormd in de beoogde beeldtaal en sfeer van de architectuur, maar ook van het interieur en de openbare ruimte.

Aan de workshops hebben ook de gemeente Hilversum en eigenaar van het aangrenzende plot, dhr. Hanegraaf, deelgenomen. Daarnaast is er gelijktijdig met het tekenproces gerekend, waarbij gekeken is naar zowel gebouwen als openbare ruimte. Dit is verder in de aanbestedingsbrief, behorende bij dit document terug te vinden.



Gemeente Hilversum

AMS ontwikkeling



stedebouwkundige

landschapsarchitect

architect

restauratie architect

technische adviseurs

omwonenden

Vervolgstappen

Zoals gesteld in de inleiding van dit document is het resultaat van de paar weken intensieve samenwerking, een concept stedenbouwkundige visie.

Na een overeenkomst tussen Spil Games en de gemeente Hilversum zal samen met een team van verschillende adviseurs het plan verder worden ontwikkeld. Zodat uiteindelijk de Gemeentewerf weer zal opbloeien met creatieve ontwikkelingen en er weer rook uit de schoorsteen kan komen.

In de aanbestedingsbrief zullen de vervolgstappen verder uiteen worden gezet.

COLOFON

Hilversum, 19 december 2011

Spil Games Group b.v.

Peter Driessen

Olivier van Straelen

Willem van Wijmen

AMS advies & ontwikkeling

Antoine van der Laan

Karres en Brands Landschapsarchitectuur en Stedenbouw

Sylvia Karres

Bart Brands

Marco Broekman

Charlotte Ernst

Hannah Schubert

Milda Jusaite

Kato Allaert

Architectenbureau Fritz

Maarten Fritz

Dennis Huiskens