

Document in opdracht van:



Opdrachtnemer:



Uitvoering:





# HUIS CLERMONT, VAAALS, NL

Conceptontwikkeling leisure bestemming  
Von Clermont Huis, Vaals, Nederland



# VOORWOORD

„*Het moet reuring veroorzaken!*”, aldus de wethouder Jean-Paul Kompier van de gemeente Vaals. In het huidige gemeentehuis van Vaals moet een trekker komen die het centrum verlevendigt.

De gemeente zit sinds 1979 in een voormalige lakenfabriek en woonhuis van Johann Arnold von Clermont. Het achttiende-eeuwse pand is een rijksmonument midden in het historische hart van Vaals. Dit hart moet opnieuw gaan kloppen, het moet opnieuw mensen naar het centrum van de stad trekken en ze daar één of twee uur houden.

Cultuurbehoud, erfgoed en geschiedenis gaan over onze cultuur, ons erfgoed en onze geschiedenis.

Pas als geschiedenis ervaren wordt als ons verhaal ontstaat een herinnering, een belevenis!

Vanuit de historische context zijn er tal van verhalen die nog altijd leven onder de Vaalzenaren, maar zijn deze verhalen ook onderscheidend genoeg om voldoende aanloop van nieuwe bezoekers te zorgen?

Kinetic Creative helpt opdrachtgever in deze eerste stap naar het zoeken van de juiste mix van verhalen en deze om te zetten naar een fysieke beleving die er toe doet in deze regio.





Simpelveld

Horbach

Laurensberg

Wijlre

Eys

Gulpen

Bocholtz

Wittem

Richterig

Wurm

Haaren

Orsbach

Laurensberg

Eilendorf

Mechelen

Landal  
Vijlen

Landal

Huis Clermont  
Vaals

Aken

Vaalserberg

Drielandenpunt

Teuven

Gemmenich

Remersdaal

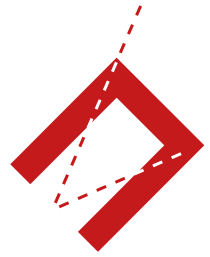
Chapelle

Kelmis

Moresnet

Nieu-Moresnet

Regiokaart  
Vaals en omgeving Drielandenpunt



# INLEIDING

Met meer dan 750.000 overnachtingen en meer dan een miljoen dagjes bezoekers kan de regio Vaals zich met recht een toeristische trekpleister noemen. Echter richten deze toeristen zich nu vooral op het Drielandenpunt en verblijven veelal in bungalowpark Hoog Vaals. Alle pogingen om deze stroom aan bezoekers naar het centrum van Vaals te lokken zijn tot nog toe jammerlijk gefaald. De gemeente Vaals ziet dat uiteraard wel ooit gebeuren en is daarom op zoek naar “flabbergasted” invulling voor de stad Vaals.

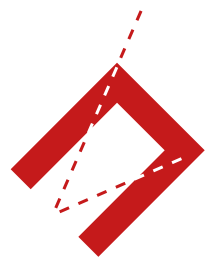
De gemeente Vaals bezit een karaktervol achttiende-eeuws gemeentehuis in het historische hart van Vaal. Het is een monumentaal pand dat gelegen is op een groot plein. Dit plein bestaat uit een historisch deel en een nieuw deel. De vastgoedontwikkeling op dit nieuwe plein bestaat uit appartementen en commerciële units (retail, horeca). Hoewel de appartementen allemaal bewoond zijn, staan vrijwel alle commerciële ruimten nog leeg.

Het achttiende-eeuwse gemeentehuis is een rijksmonument. Het onderhoud aan dit pand is ontzettend duur en het aantal ambtenaren dat in het gebouw werkt neemt af. Dus wil Vaals het gemeentehuis (deels) verkopen, verhuren of verpachten. De gemeenteraad heeft opdracht gegeven om te onderzoeken of er een (deels) andere invulling kan

worden gegeven aan de invulling van het gemeentehuis om de exploitatiekosten te drukken en/of de verhuizing van het ambtelijk apparaat te kunnen bekostigen. De nieuwe invulling moet dermate attractief zijn, dat mensen hiervoor naar het centrum van Vaals willen komen. En in het verlengde hiervan de leegstaande units interessant genoeg maakt om verhuurd te worden.







# BRIEFING

Kinetic Creative werkt in opdracht van Marcquis Marketing & Acquisitie en Leisure Link (nu samen onder Imagine Leisure) aan de concept ontwikkeling voor het Von Clermont huis. We werken hier volgens de stappen die zijn opgebouwd uit drie fase, Dream, Develop en Do.

Waar “Dream” staat voor het ontwikkelen van de droom naar een plan, “DEVELOP” voor plan naar ontwikkelklaar maken van de locatie en “DO” voor de fase van ontwikkelklaar naar het openen en exploiteren van de faciliteit. In deze eerste fase richt Kinetic Creative zich op de vertaalslag van de droom naar een plan, het concept plan en ontwikkeling.

De conceptontwikkeling is een traject waarin we onderzoeken wat een mogelijke invulling kan zijn voor het Von Clermont huis en hier ook gestalte aangeven middels een verhaal en een eerste visualisatie door storyboards en artist impressies op schets niveau. In dit plan zijn de werkzaamheden van Fase 1: Dream gericht op de concept ontwikkeling bestaande uit de volgende stappen:

01. Inventarisatie en analyse. – Verdieping in het verwachtingsperspectief naar aanleiding van een eerste brainstorm met stakeholders, en diepe onderzoek door bezoek aan locaties in Vaals en omliggende gebied die van invloed kunnen zijn op het concept.

02. Marktanalyse. – In overleg met de partijen: Imagine Leisure en LDP wordt een eerste ideation gestart waar mogelijke ideeën getoetst kunnen worden op de behoefte en vraag uit de markt. Naar aanleiding van een eerste toets met opdrachtgever werken aan uitgeschreven scenario's voor de invulling van het gebouw. In dit deel kijken we naar de verwachtingen geschetst tijdens de brainstorm ten opzichte van de mogelijkheden en beperkingen die de ruimte biedt.

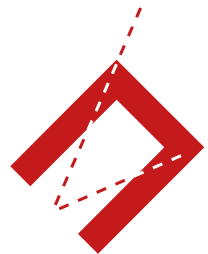
03. Conceptontwikkeling – Op basis van de uitkomsten uit de inventarisatie en marktanalyse wordt een afbakening gemaakt die de basis legt voor verdere denkrichtingen in de conceptontwikkeling. Er wordt vervolgens een ‘blue sky concept’ ontwikkeld. Het concept wordt gepresenteerd

middels storyboards. Vanuit het oogpunt van bezoekerservaring wordt het verhaal in beeld gebracht. Naar gelang het type beleving en de manier van storytelling met de juiste emotie-raakmomenten zal de technologie gekozen worden. Uitgangspunt is dat het verhaal bepalend is.

- a.) Narratief concept – uitgeschreven verhaallijn van bezoekerservaring
- b.) Storyboard – Uitwerkingen op basis van de ontwerpscenario's
- c.) Ideation – visueel idee proces
- d.) Blue sky ontwerp / Artist impression



Von Clermont Huis  
Gevel passage binnenplaats



# PROJECT PLANNING

## Omvang

In dit plan omschrijven we enkel fase één en twee van het project. De inventarisatie (1.) en concept ontwikkeling (2.) welke worden getoetst aan de interne en externe randvoorwaarden van het project. We verdiepen ons in de huidige plannen, de gebiedsvisie, ambities van de opdrachtgever/ontwikkelaar op de lange en korte termijn. Mogelijke verhaallijn(en) van de gebouwen en/of het gebied.

Op basis van de verschillende ontwerp scenario's analyseren we de mogelijkheden op content niveau. We analyseren op aspecten als; locatie, functie, schaal, samenhang, betekenis, verbondenheid, eerbetoon en belevingswaarde.

Op basis van uitkomsten uit de inventarisatie en analyse wordt een afbakening gemaakt welke de basis legt voor de verdere denkrichting in de conceptwikkeling. Op basis van twee scenarios zal er een blue sky fase starten die zicht op idee ontwikkeling en een proof-of-concept oplevert, gericht op bestaande attracties die kunnen werken op de situatie van Vaals.

## Tijd

Aangezien we hier te maken hebben met een bestaande situatie, namelijk een bestaand monumentaal gebouw in

een historische context start daar een afbakening in het idee proces, het ontwerp dient namelijk rekening te houden met de situatie en dus niet vrijuit starten.

Een uiteenzetting van verdieping, ideeën genereren en concept ontwikkeling omvat de eerste twee fasen met een doorlooptijd van zeven weken. Het vervolgtraject omschrijft de ontwerpfase, de vertaling van het concept naar het definitief ontwerp.

## Doel

Onderzoek naar de mogelijkheden van een leisure gerelateerde invulling van een (gedeelte van) het gemeentehuis, ten einde op te leveren: een uniek concept ondersteund met schetsontwerpen en uitgebreide omschrijving van een mogelijke bezoekersmagneet voor het historisch centrum van Vaals.

## Resultaat

Oplevering van een uniek concept voor een bezoekbaar "Landmark" (experience) in het huis Clermont, het huidige gemeentehuis van Vaals. Dit landmark zal drie kernfuncties bevatten, namelijk: Als belevenis: de bezoeker wordt ondergedompeld in een verhaal. Als landmark: de verbinding leggen met het buitengebied en nieuwe bezoekers aantrekken

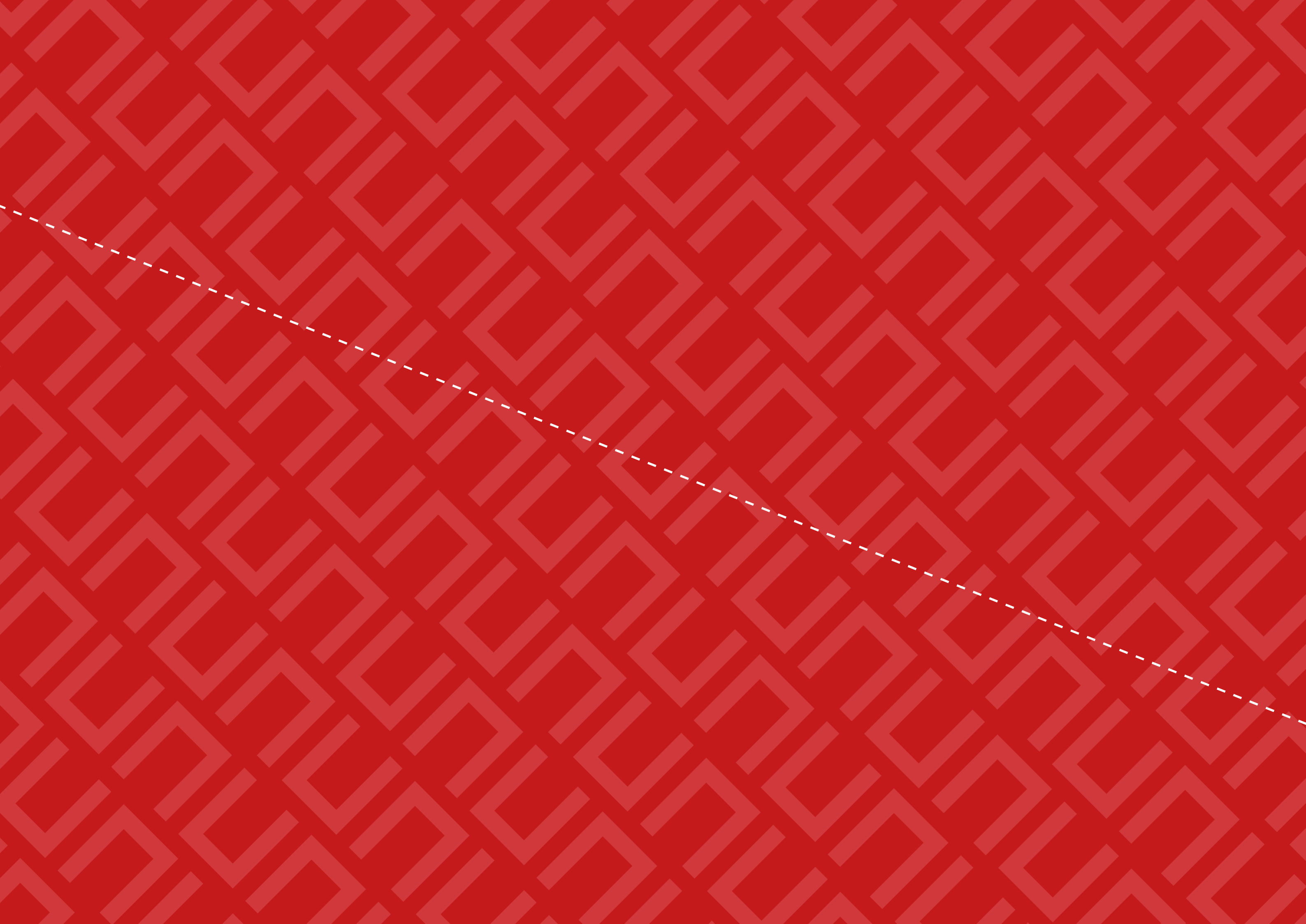
## Effect

De ambitie is dat de locatie voldoende "reuring" zal opleveren en dermate attractief zal zijn, dat mensen hiervoor naar het centrum van Vaals willen komen. En in het verlengde hiervan de omliggende leegstaande units interessant genoeg maakt om verhuurd te worden voor commerciële faciliteiten. Dit spin-off effect kan gezien worden als een belangrijke pijler van het resultaat om het concept in voldoende mate doorslaggevend te bevinden bij de opdrachtgever.

## PLANNING

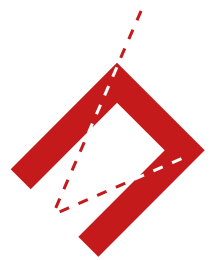
| ITEM | WEEK | ONDERDEEL                             | TIJD       |
|------|------|---------------------------------------|------------|
| 01   | 09   | Briefing                              | 01-03-2018 |
| 02   | 10   | Project Plan                          | 05-03-2018 |
| 02   | 10   | Brainstorm                            | 08-03-2018 |
| 03   | 12   | Inventarisatie & Analyse              | 23-03-2018 |
| 04   | 13   | High concept & Concept Overview       | 29-03-2018 |
| 05   | 14   | Blue Sky (idee ontwikkeling)          | 05-04-2018 |
| 06   | 15   | Experience Outline & Guest Experience | 10-04-2018 |
| 07   | 15   | Script Outline, Show Script           | 12-04-2018 |
| 08   | 16   | Concept Storyboards                   | 20-04-2018 |
|      | 17   | Verhaal & Character ontwikkeling      | 27-05-2018 |
| 09   | 18   | Storyboard Definitief                 | 04-06-2018 |
| 10   | 24   | Blue Sky 2D / 3D                      | 15-07-2018 |
| 11   | 29   | Artist Impressies                     | 26-07-2018 |







# 1. ANALYSE



# CONTEXT

Het hoogst haalbare resultaat dat we kunnen behalen met de nieuwe invulling voor het huis is dat de bezoekers een mooi moment hebben beleefd en dit uit enthousiasme gedeelt wordt met zijn of haar omgeving waardoor de locatie het bruisend hart van Vaals zou kunnen worden.

Het onderzoek op achtergrond en context dient als fundament voor een goed concept. Op deze manier leunen we niet op een top-of-mind gedachte maar heeft het concept raakvlakken met zowel context, dus de waarom, wat en waar van de locatie en met de relatie tot de bezoekers van Vaals.

Om dit te bereiken proberen we daarom in de eerste plaats een gebeurtenis te creëren die er toe doet bij de bezoeker zelf. Waar zit het snijvlak tussen wat er toe doet bij de bezoeker en wat ook nog eens relevant is voor Vaals en haar omgeving. Bijvoorbeeld: als we de historisch context willen vertellen aan de bezoeker dan doen we dit alleen met onderdelen uit het verhaal die er toen bij de bezoekende generaties. Van jong tot oud moet een verhaal ervaren worden als een avontuur. Iets wat alleen bereikt kan worden als je je als bezoeker kan verplaatsen in het verhaal.

Tijdens de inventarisatie onderzoeken we vanuit drie werelden die te maken hebben met de locatie op meso, macro en micro niveau, namelijk:

## **01. De oorsprong.**

Waarom staat dit gebouw hier op deze plek? Wie of wat is het begin? Wat weten we over de grondlegger(s)? Zijn er overtuigingen en nalatenschap in relatie tot Vaals en omgeving?

## **02. De reis.**

Welke reis, avontuur, of tocht staat in relatie met het gebouw en hoe kunnen we hier gestalte aan geven zodat dit verbinding legt met de bezoekers? Waarom is dit een bijzondere plek om naar toe te komen en vanuit waar start je dan?

## **03. De ziel**

Met welke geest, bezinning moet de bezoeker dit avontuur verlaten en wat voor emotionele lading krijgt het verhaal als we het verhaal vertellen middels show elementen zoals speciale effecten (audio / visueel).

Op basis van deze uiteenzetting zijn er verschillende scenario's uitgewerkt. Gebaseerd op de oorsprong, de reis en de ziel kan men denken aan een verhaallijn uitgebeeld middels

een show, theater of spektakel. Een verhaallijn gebaseerd op Johan Arnold Von Clermond, de grondlegger van het huis en met daarnaast respectabel nalatenschap in Vaals en omgeving. Daarnaast kan dit verhaal ook breder getrokken worden in relatie tot de textiel verwerkende industrie of de reden waarom de familie zich vestigde in dit gebied. Daarnaast blinkt Vaals ook uit binnen Nederland doordat het vanuit haar Euregio samenwerking ook nog eens dit stukje Nederland op de kaart zet binnen België en Duitsland.

Samen met het Drielandenpunt kan in het centrum van Vaals de verbinding worden gelegd met de regio. In de driehoek Aachen, Luik en Maastricht is Vaals bij uitstek uitvalsbasis voor het bourgondisch leven, een plek waar geschiedenis, tradities, het geloof maar ook actief verr zoals sport en spel moet uitnodigen een verbinding te leggen tussen de historische dorpskern en de gezellige drukte van de Maastrichterlaan te Vaals.

Als er gekozen wordt voor een vertelling of verhaal dan past een walkthrough attractie het beste binnen het Van Clermonthuis. Gezien in de indeling van kamers en verdiepingenvloeren leent het huis zich uitermate voor een museumachtige opstelling die ervaren wordt in een gepulseerde show, ookwel een gepulseerde walkthrough.



### **Gepulseerde walkthrough**

Een gepulseerde walkthrough is een attractie waar groep- en bezoekers samen doorheen bewegen en van kamer naar kamer wandelen door een opvolging van kleine show scenes. De show scenes volgen elkaar op in individuele kamers, vaak gaat dit samen met één of meerdere acteurs die de bezoekers door de attractie rondleiden of van scene naar scene leiden.

De techniek voor een gepulseerde walkthrough start vaak vanuit een voorshow, echter deze voorshow brengt de bezoeker nog niet naar een hoofdattractie maar wordt

opgevolgd door een aaneenschakeling van shows (kamers) welke een opbouw van spanning veroorzaken. Ideaal gezien met een uitbundige slotscene. Omdat het tijdslot van scenes gegarandeerd kan worden zien we ook vaak een gebruik van een alternatief ritsysteem of een ander attractie-type op de route.

De vertrekken in het Von Clermont Huis lenen zich uitermate voor een dergelijke attractie. Een gepulseerde show zorgt er tevens voor dat je een rondleiding op een bijzondere manier kan opzetten middels audio / visuele technieken. Een middel dat een grote groep personen in een verhaal kan

verplaatsen. Vanaf 5 tot 15 personen kunnen per 7 minuten verplaatst worden door ruimtes in het gebouw.

### **Mogelijke attractie scenario:**

De gasten beginnen aan een indrukwekkende wandeltocht van 50 minuten dat is geïnspireerd op de komst van Johan Arnold Von Clermont. De wandeling is door het gehele Von-Clermont huis en biedt een verrassende combinatie van een klassiek museum, theater en speciale effecten en interactieve zones voor alle leeftijden.

#### **Het huis**

De bezoekers ervaring speelt zich af op de drie verdiepingen van het VonClermont Huis (begane grond, eerste verdieping en zolder). De gast wordt meegenomen in de verhalen over het ontstaan van grenzen rondom Vaals en de cultuurinvloeden die van over de grens zijn gekomen door de tijd.

#### **De hoofdrol**

Het verhaal wordt verteld vanuit een fictief/ non-fictief perspectief. De vertelling zal bestaan uit een fictief figuur dat geen directe relatie heeft met het gebied, de cultuur en de mensen. Dit figuur moet dicht staan bij de mensen van buiten de regio en op ontdekking gaan met de bezoeker. Een ontdekking reiziger, wetenschapper, avonturier.



**Walkthrough Experience & Restaurant**  
Verbinding van restaurant en experience in één setting.



#### Gepulseerde Walkthrough

Thema scene met fysieke en digitale setting



Het avontuur speelt zich echter af in een non-fictieve context. De schoonheid van de streek, de kunsten, figuren en beelden worden tentoongesteld in een setting die optimisme, trots en romantiek van de streek uitstraalt. Het geheel is niet direct vergelijkbaar met een traditioneel museum, maar komt tot leven doordat de stijlinvloeden uit de streek harmonieus verwerkt worden tot een nieuwe inrichting van het pand en zijn mysterieuze grondlegger. De bezoeker komt in een wandeltocht terecht van emotionele ervaringen die geluk, liefde, verdriet, angst en verbazing oproepen, iets wat niet vanzelfsprekend is voor een alledaagse bezoekers attractie.

### **1. De concept visie**

Het cultureel erfgoed op een zo'n aantrekkelijk mogelijke manier vertellen. Het tegenovergestelde resultaat van een traditioneel museum.

### **2. Het Intrinsiek thema**

De culturele invloeden van over de grens hebben de Vaalse identiteit eigen gemaakt. Waar gemeente en landsgrenzen stoppen komen de culturele invloeden van over de grens terug in het alle daags leven van het stadje Vaals. Dit maakt Vaals bijzonder in alle opzichten, de magie van de grens komt tot leven in het VonClermonthuis.

Vaals bevindt zich op een knooppunt van grenzen. Aan de grenzen is het leven vaak anders dan in centrum van het land. Economische of praktische redenen zorgen ervoor dat de grensbewoners snel en makkelijk de landsgrenzen moeten kunnen overschrijden. Het verschuiven van de grenzen in dit gebied heeft grote consequenties gehad op de manier hoe mensen nu leven.

Tijdens deze tocht door het Vonclermont huis gaan de gasten op avontuur door de tijd en ontdekken dat dit huis vol mysterie zit dat te maken heeft met de grenzen en cultuurverschillen.

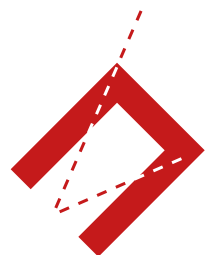
### **3. De bezoekers ervaring**

De gasten beginnen aan een indrukwekkende wandeltocht van 50 minuten dat is geïnspireerd op de komst van Johan Arnold Von Clermont. De wandeling is door het gehele VonClermont huis en biedt een verassende combinatie van een klassiek museum, theater en speciale effecten en interactieve zones voor alle leeftijden.

Vandaag is het VonClermont Huis een gemeentehuis, een plek waar je komt voor saaie gemeentelijke zaken zoals je identiteitsbewijs of paspoort ophalen. Het feit dat je op deze plek een paspoort kan afhalen met de Nederlandse

identiteit is niet altijd vanzelfsprekend geweest.

De oorspronkelijke functie van het gebouw, een textiel-fabriek en woonhuis van Johan Arnold von Clermont en de relatie met de grens wordt op een bijzondere manier verteld aan de bezoekers.



# ACHTERGROND

## Place Making

Als we van een plaats een bestemming willen maken praten we over “place”-making. Een goede bestemming voldoet als daarin voor een grote groep mensen betekenis wordt gegeven. Een avontuur, een plek waar je dingen meemaakt die je in het dagelijks leven niet snel zal meemaken, een bezoek aan een dergelijke ‘experience’ maakt positieve herinneringen, een reden om hier vaker terug te keren.

Emoties die we ervaren in een attractie of experience omschrijven we in het thema. De betekenis van zo'n thema wordt gestructureerd in een verhaal. Voor een sterk attractie concept is het van belang dat het thema goed is onderbouwd, het moet duidelijk zijn dat het ergens overgaat; het heeft een diepere betekenis. De innerlijke gedachte, dat een plek een diepere betekenis heeft, dat is waar de kracht van een goed verhaal vandaan komt. Dat is ook de reden waarom we kunnen luisteren naar een verhaal dat over een langere periode wordt verteld. Er ontstaat een patroon aan betekenissen en herkenningen. Een vertelling binnen een legende, mythe, sage of sprookje heeft deze eigenschappen. Het heeft een moraal en een betekenis.

Een betekenis geeft mensen een weg naar innerlijke vrijheid en rust, en is tevens een levensles. Een moraal, ofwel een

les, is één van de vier domeinen van een belevenis (Pine & Gilmore, 2000). De positie die een individu ondergaat in een belevenis zegt iets over het invullen van de vier belevenisdomeinen, de belofte die de attractie maakt om een goede bestemming te worden.

## Het achtergrondverhaal

Achtergrondverhalen omvatten alle elementen die op verhaalniveau gebeurd zijn voordat de bezoeker arriveert. De wie, wat, waar en hoe die helpen om het verhaal zo overtuigend mogelijk te onderbouwen. De sfeer omschrijft het niveau van realisme dat de attractie zal moeten evenaren om het verhaal overtuigend over te brengen op de bezoeker.

## De premisse

De premisse is een samenvatting van de huidige situatie vanaf het moment dat de bezoeker de attractie binnen treedt.

## De Belofte

De belofte omschrijft wat de gast moet gaan doen, zien, horen en voelen tijdens het avontuur.

De belofte omschrijven we expliciet; hetgeen er in de brochure of website als omschrijving staat. En impliciet; de verwachtingen die opgewekt worden door alle mogelijke

fysieke omgevingsfactoren, te denken aan algehele uitstraling in uitingen als logo, naam, kleuren, artwork, etc.

## Verhaallijn

De opeenvolging van gebeurtenissen die gebeuren tijdens de tocht, die relevant zijn in het verhaal voor de bezoeker.

## Fase 2 - Concept ontwikkeling

Op basis van uitkomsten uit de inventarisatie en analyse wordt binnen de blue sky fase een proof-of-concept opgezet, gericht op bestaande attracties die kunnen werken binnen de situatie van Vaals.

Een lijst van alles wat het publiek zal zien, horen, voeler proeven, ruiken, wat dan ook, van begin tot eind wordt gepresenteerd in de experience outline. De grote nadruk hier op het verhaal en hoe je deze gaat overbrengen op publiek. De outline kan gezien worden als een kader, zeer schematisch, met weinig of geen details. Het doel hier is vaststellen en verifiëren van de structuur van alles wat de gast gaat ervaren (raakmomenten). Deze manier maakt mogelijk om alle betrokken partijen “the big picture” (het globale idee) te laten zien voordat je verder gaat naar de volgende fase.



### Guest Experience

Zodra er een goedgekeurd overzicht is van de “guest experience outline”, kan deze verder worden uitgewerkt tot een compleet “Guest Experience”-document, “het verbinden van de punten”. Dit onderdeel heeft veel weg van hoe een film van scene tot scene wordt beschreven. In feite is dit een beschrijving vanuit het oogpunt van de gast/gebruiker, het beschrijft alles wat hij of zij ervaart. Het is geschreven in de tegenwoordige tijd, dit om een beter gevoel te geven van de situatie, een gevoel van directheid.

### Venue layout

Een bovenaanzicht van de totaal situatie op schaal met daarin de functionele omschrijving en zone aanduidingen.

### Storyboards

Het uiteindelijke concept wordt gepresenteerd middels storyboards. Vanuit het oogpunt van de bezoekerservaring wordt het verhaal in beeld gebracht. Naar gelang het type beleving en de manier van storytelling met de juiste emotionele-raakmomenten zal de technologie gekozen worden. Uitgangspunt hier is dat het verhaal bepalend is.



Drie Vlaggen boven Vaals

Duitse, Nederlandse en Belgische vlag bij entree gemeentehuis





## 2. BLUE SKY



# HOUSE CLERMONT VAALS IDEATION

NARRATIVE  
PERSONAGE

GANGENSTELSELS  
MET EFFECTEN

AUDIOBELEVINGEN

RUIMTE MET  
MAQUETTE

GESIMULEERDE HEDENDAAGSE  
BUITENOMGEVING MET  
AUGMENTED REALITY

WENTELTRAP

KAARTEN EN SCHILDERIJEN  
AAN DE MUUR MET  
AUGMENTED REALITY

BRUG MET ZICHT OP  
ONDERGELEGEN VERDIEPINGEN

PULSED SHOWSCENES  
VERDIEPING 1 EN 2

ROLLING WALKTHROUGH  
VERDIEPING 2

AUGMENTED REALITY  
PLAYTHROUGH

SCHILDERIJ DAT VERANDERT  
IN DOORGANG

STEMPELBOEKJE  
/ PASPOORT

PODIUM

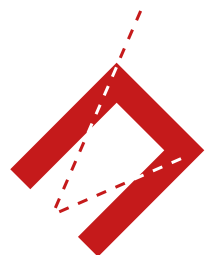
GLIJ STANG

DRAAIENDE KAMER

## IDEATION

Schetsen overzicht idee proces





# IDEE ONTWIKKELING

Nog voordat we starten met de concrete invulling van ruimten en een fysiek concept ontwikkelen geven we nieuwe ideeën de ruimte. Idee ontwikkeling in de vorm van een ideation is een visuele brainstorm van idee ontwikkeling. We brengen direct in beeld, met zowel schets als moodboards wat sprankelende ideeën kunnen zijn voor deze locatie. In dit proces denken we van groots naar klein en van omvangrijk tot schaalbaar.

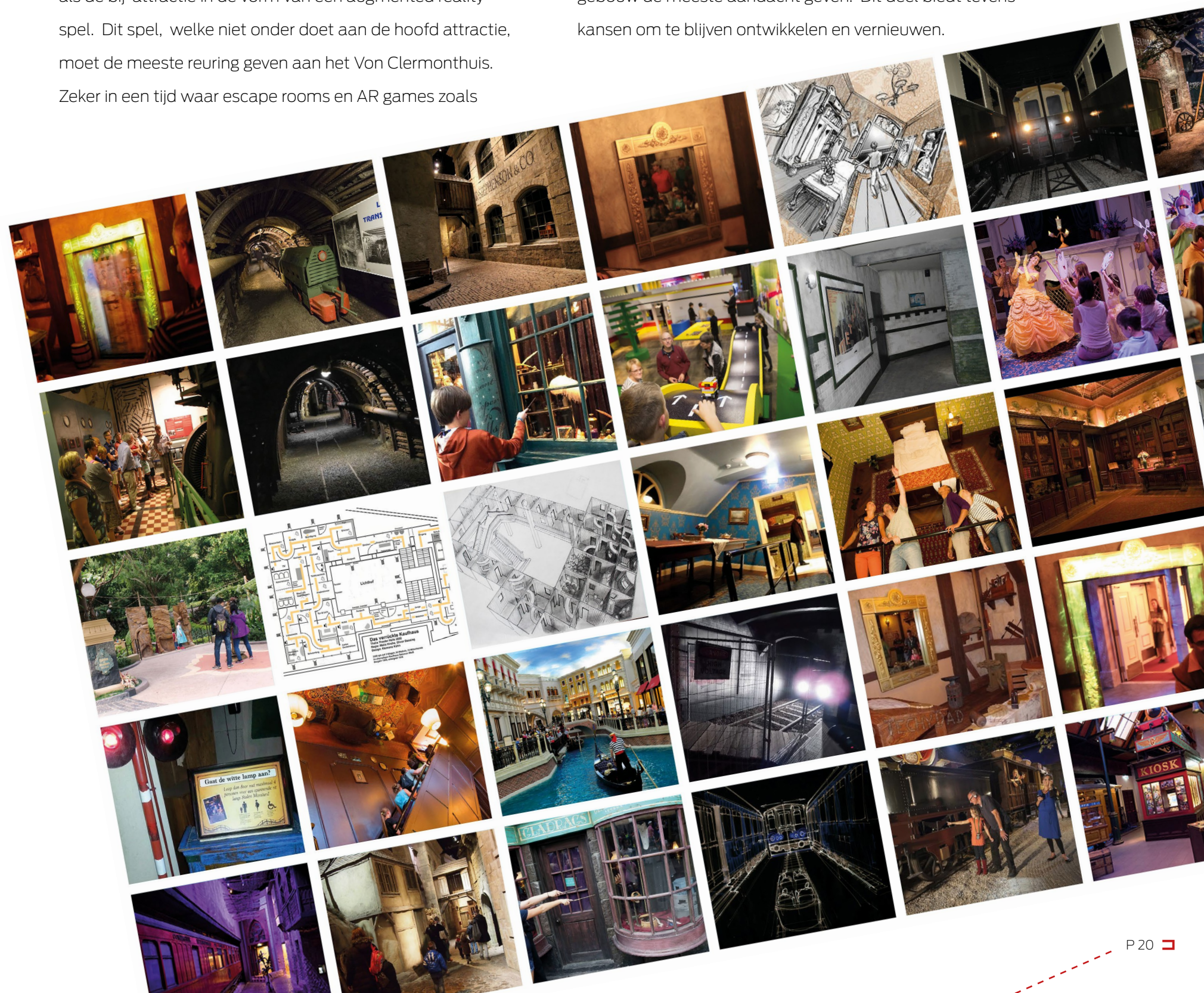
Wat steeds naar voren kwam in dit proces is dat de rol van de bezoeker, de gast een actieve rol moet zijn. Het is een plek waar leren en samen met familie of vrienden een avontuur wordt. Je bent niet langer enkel toeschouwer, maar de route door het gebouw maakt het jouw verhaal, jouw gebeurtenis.

Een ander kenmerk wat steeds onder de aandacht bleef is vanzelfsprekend de rol van het 18e eeuwse pand waarbinnen we ons bevinden. De architectuur en antieke kamers moeten en hier zo veel mogelijk in tact blijven. Wat daarbij bijzonder is dat we vergeten verhalen onder de aandacht brengen en wellicht romantiseren naar het avontuur dat de bezoekers meemaken.

Het gebouw geeft op dit moment zowel beperkingen als ook kansen voor het uiteindelijke ontwerp. Tijdens de idee ontwikkeling zijn we daarom uit gegaan van een vast deel,

de hoofd attractie, en een “vrij” -deel wat gezien kan worden als de bij-attractie in de vorm van een augmented reality spel. Dit spel, welke niet onder doet aan de hoofd attractie, moet de meeste reuring geven aan het Von Clermonthuis. Zeker in een tijd waar escape rooms en AR games zoals

Pokemon Go ontzettend populair zijn, moet dit deel van het gebouw de meeste aandacht geven. Dit deel biedt tevens kansen om te blijven ontwikkelen en vernieuwen.



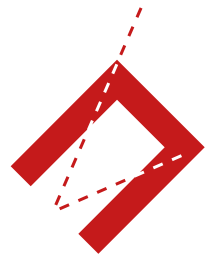






# 3. STORY





# VERBORGEN VAALS

We schrijven het jaar 1761. Het dorpje Vaals, genesteld tussen de zuidelijke heuvels en bossen van het nog jonge Koninkrijk der Nederlanden, staat op het punt een bijzondere bezoeker te ontvangen. Iemand die de koers van het kleine dorpje voor altijd zou veranderen. Zijn naam is Johann Arnold von Clermont, een Akense textielabrikant die zijn heil vond in Vaals en een waar imperium stichtte aan de Gau. Als bij toverslag transformeerde hij het arme kerkdorpje naar een van de meest welvarende plaatsen in de wijde omtrek, maar dit zou niet eeuwig duren. Op een dag verdween hij zonder enig spoor en met de jaren raakte bijna alles over hem in de vergetelheid... behalve zijn naam. Von Clermont zou voor altijd met Vaals verbonden blijven en nog vele gebouwen in het dorp herinneren aan deze wonderbaarlijke tijd. Het kroonjuweel, het Von Clermonthuis, herbergt vandaag de dag een bijzondere collectie kunstwerken, waaronder het lang verloren gewaande portret van Von Clermont. Het statige huis trekt dan ook eigenaardige gasten in alle soorten en maten aan.

Eén van die gasten overwintert al jaren in het Von Clermonthuis. Dat doet ze niet in een slaapkamer of logeervertrek, maar op de zolder en tussen de muren. Het is dan ook geen mens, maar een kleine hazelmuis. Hazel woonde al toen ze piepjong was in het Vijlenerbos, maar besloot op

een koude winterdag de warmte op te zoeken. Na lang dwalen vond zij uiteindelijk het Von Clermonthuis, waar ze zich inmiddels al helemaal thuis voelt. Met allerlei kleine vernuftige machientjes en systeempjes beweegt ze zich razendsnel door het huis, waar ze de mensen gade slaat. Eén van die mensen is naar het Von Clermonthuis gekomen om het portret van Von Clermont te bezoeken. Monsieur Grenier, zoals hij bekend staat, is een vermaarde Franse kunstverzamelaar die, na vele kunst-vergarende omzwervingen door Frankrijk en België, zich heeft gevestigd in Zuid-Limburg om zo het portret regelmatig te kunnen bezoeken. De vele bezoeken van Grenier, vaak vlak na elkaar, wekken de nodige argwaan bij Hazel en ze besluit poolshoogte te gaan nemen.

Als wij bij het Huis aankomen is de twist tussen Hazel en Grenier al aan de gang. Wat lijkt op een normale rondleiding door het Von Clermonthuis verandert plotseling in een wervelend avontuur, waar wij niet alleen de vete tussen Hazel en Grenier aan den lijve ondervinden, maar waar de wonderbaarlijke geschiedenis van Von Clermont en van Vaals voor onze ogen tot leven komt. Met elke nieuwe kamer dalen wij verder af in de geschiedenis van deze streek, verleggen wij de grenzen van wat wij voor mogelijk hielden en kruipen wij door het oog van de naald als Von Clermont terugkomt om verhaal te halen.

Het Huis Von Clermont is een unieke combinatie van verschillende attracties onder één dak. De gasten ondergaan bijzondere belevenissen in de twee walkthrough-attracties, waarbij ze op speelse wijze bij het verhaal worden betrokken. Avontuurlijke bezoekers kunnen hun reis door het Von Clermonthuis voortzetten door middel van de Augmented Reality (AR) experience, waar de grenzen van de realiteit worden verlegd. Uitgeblust van deze bijzondere ervaring kunnen de gasten zich vertoeven in het restaurant (food and beverage), waarbij verhaal en Bourgondische gastronomie naadloos in elkaar overvloeien en waar tevens bijzondere feesten kunnen worden gevierd. Aan het einde van de reis kunnen zij een blijvende herinnering aanschaffen in souvenirwinkel (retail). Een onvergetelijke ervaring voor de hele familie, die hongerig maakt om samen de rest van het romantische centrum te gaan verkennen.





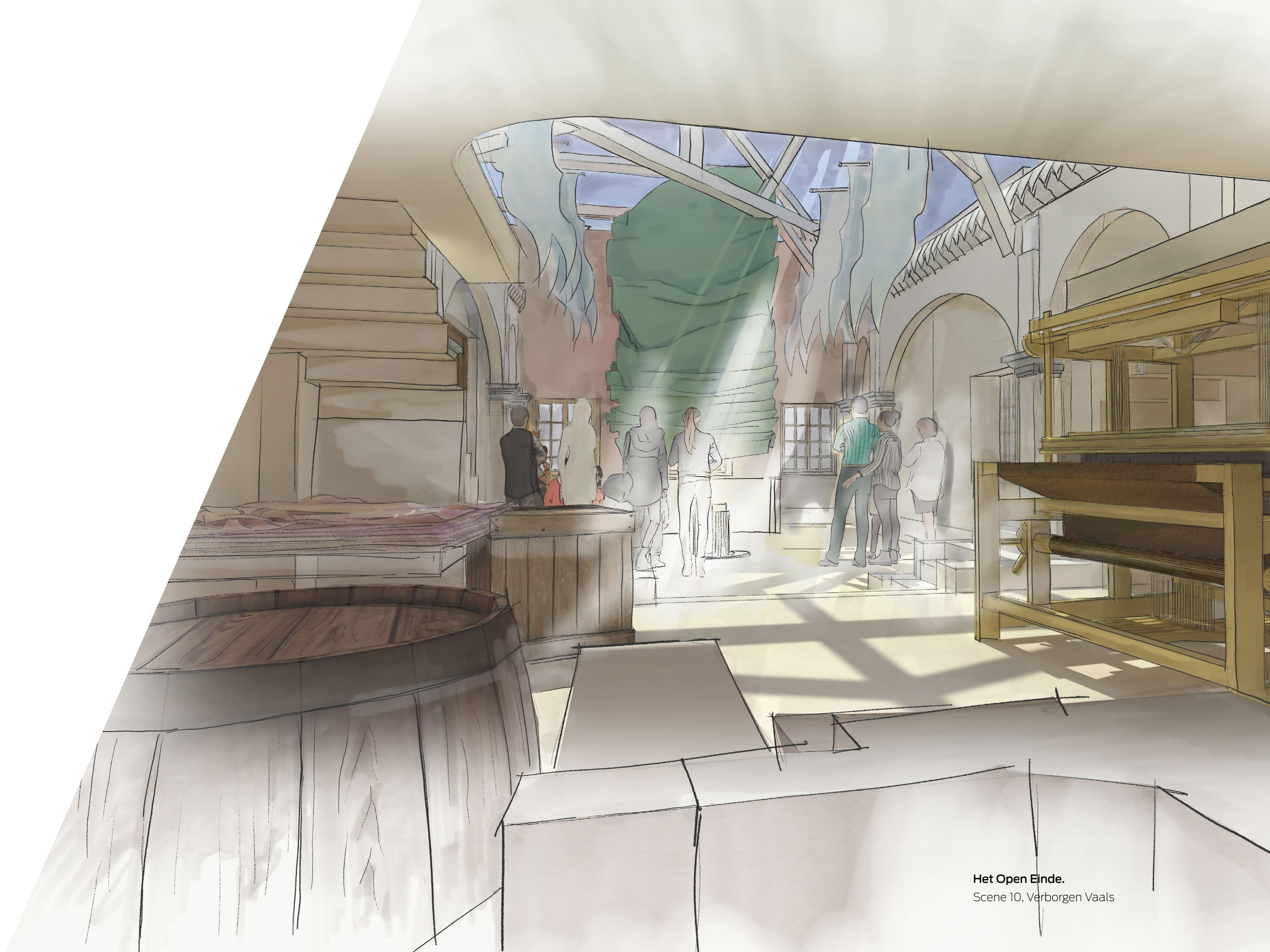
**Achterland Vaals**  
Grensgebied, landschap bij Vaals





Een van de geheime doorgangen  
Scene 02A, Verborgen Vaals

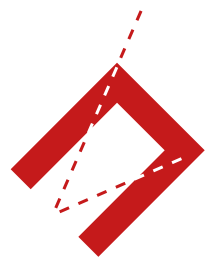




Het Open Einde.

Scene 10, Verborgen Vaals





# ANTIQUAIR GRENIER

## **Antiquairs en verzamelaars.**

De antiquair (verzamelaar van antiek met bijnaam Monsieur Grenier/Renier) Kunst en met name het verzamelen van antieke kunst is niet iets wat uniek is in Nederland, maar het is een activiteit dat door heel Europa veelvuldig wordt ondernomen, soms als hobby maar vaak ook als zeer lucratief verklarende uit het artikel uit de Quote 500.

‘De valse schaamte is aan het verdwijnen. Men durft vandaag de dag veel trotser te zijn op de verzameling die is aangelegd.’ Dat stelt David Polak, voorzitter van de Kunstweek, die wederom een lijst heeft gemaakt van de honderd grootste kunstcollectieuren van het land.

Polak verklaart op die manier het feit dat er na lange tijd weer een paar serieuze musea bij zijn gekomen, Voorlinden van Joop van Caldenborgh en More van Hans Melchers bijvoorbeeld. Ook supermarkttycoon Jan van den Broek wil binnenkort zijn collectie voor het publiek toegankelijk maken.

Een andere trend die Polak bespeurt is de voorliefde van verzamelaars voor de aanschaf van moderne kunst. ‘Maar dat komt natuurlijk ook doordat de prijzen van oude meesters enorm zijn gestegen. Er was de afgelopen tien jaar geen betere investering te vinden. Veel Nederlandse verzamelaars vragen zich af hoeveel langer dat nog door kan gaan.’

Hoewel alle collectioneuren zijn benaderd, en er een enorme database achter zit, beperkt de lijst zich tot de naam van de verzamelaars, hun vak en hun voorliefde. Bedragen worden er niet aan vastgeplakt, al kan Polak wel onthullen dat de totale waarde van de stukken zo’n €500 miljoen bedraagt. Wie in de top 100 wil belanden moet een collectie hebben die minstens €6 ton waard is. Niet verwonderlijk dus dat we een hoop bekende namen tegenkomen.’

## **Rommelmakten, Vide Grenier, Brocantes.**

Een Vide-Grenier is vrij vertaald een lege zolder, de Franse benaming voor een rommelmarkt. Vide Grenier ofwel vrijmarkten zijn vanuit Frankrijk overgewaaid naar het Waalse gebied van de grensstreek. De rommelmarkten worden vaak al vroeg in het jaar aangekondigd en zijn ware festivals met aanvullende activiteiten rondom de markt als straattheater en muziek.

## **Relevantie in relatie tot de verhaallijn:**

- Grenier of Renier is sinds kort woonachtig in Nederlandstalig gebied van de grensstreek, namelijk het Zuid-Limburgse.
- De opkomst van grotere rommelmarkten en antiek verzamelaars trekt langzaam van Frankrijk naar het Noorden via het Franstalig deel van België naar

Luik, maar ook Aachen en Maastricht zijn interessant voor kunstverzamelaars.

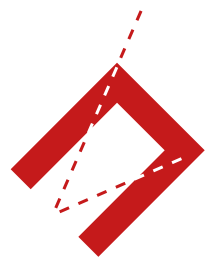
- Je weet nooit wat je aantreft als verzamelaar, elk artefact heeft een oorsprong, een waarde en een eigen verhaal.
- De link wordt duidelijk als Grenier geïnteresseerd is in een schilderij van Johan Arnold von Clermont dat niet te koop is.
- De VonClermonts hebben lange tijd geleefd in Vaals, maar vandaag is er geen enkele naam meer terug te vinden in het telefoonboek, Grenier wil hier meer van weten, wat hebben de Vaalzenaren met die Vonclermonts en dit gebied?

...Zoals ex-kroegbaas Erwin van den Hove dat deed door toeristen verhalen te vertellen over het verleden van Vaals en de hoofdpersonen daarin. Vorig jaar kreeg hij de tip dat er op een Engelse veiling een olieverfportret van Von Clermont uit 1793 werd aangeboden, geschilderd door Johann Peter von Langer. “Wat kan je meer van Vaals hebben dan dat schilderij?” Hij besloot het terug te halen. Het doek is zo groot dat het niet past tussen kast en plafond, maar dat is van later zorg. “Dit gaat niet om mooi of lelijk, dit is een schilderij met een verhaal.”...



**Johan Arnold Von Clermont**  
Het Gevonden Schilderij





# HAZEL DE HAZELMUIS

## Schilderij van Clermont terug in Vaals

In maart 2009 heeft een bekende Vaalsenaar het schilderij van Johann Arnold von Clermont in Engeland, in een voortad van Londen, bij een antiquair gekocht.

De heer Jan Wartenberg (Berlijn), auteur van het boek 'Der Familienkreis Friedrich Heinrich Jacobi und Helene Elisabeth von Clermont', schrijft de Heemkunde Vaals in een e-mail o.a. het volgende hierover:

*De biograaf van de schilder Johann Peter von Langer, Max Stern, meldt dat er vier schilderijen van dit schilderij bestaan. Langer was een soort huisportrettist van de familie Clermont / Jacobi. Ik ontving een foto van een van deze exemplaren,*



**Grenier**  
Antiquair van Vaals

*samen met foto's van andere Franse voorouderlijke schilderijen, van een heer Jean-Arnold de Clermont, die ook in mijn aanstaande boek wordt weergegeven. Een hele reeks voorouderlijke schilderijen kwam in de 19e eeuw naar Engeland met een afstammeling van Von Clermont.*

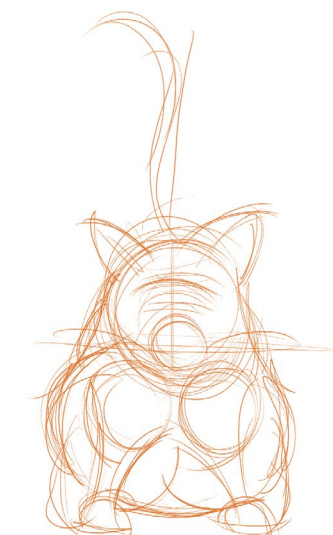
## Hazel de Hazelmuis (*Muscardinus avellanarius*)

De hazelmuis behoort tot de slaapmuizen (Gliridae). Zij zijn de enige muisachtigen die een winterslaap houden. Andere slaapmuizen zijn: relmuis (*Glis glis*), eikelmuis (*Eliomys quercinus*) en bosslaapmuis (*Dryomys nitedula*). Naast de hazelmuis komt alleen de eikelmuis ook in Nederland voor. Doordat de hazelmuis uitstekend kan klimmen en zelden op de grond komt, wordt hij ook wel aapje genoemd. Zoals zijn naam doet vermoeden, is de hazelmuis gek op hazelnoten.

## Uiterlijk

De hazelmuis heeft een wat gedrongen bouw en een egale, oranjegele/oranjebruine vacht op de rug. De onderzijde is geelwit en de keel en borst zijn wit. De staart is lang en zeer dicht behaard en loopt uit in een puntje. Bij tien procent van alle hazelmuizen is het puntje van de staart wit. Hij heeft grote ronde ogen, kleine oren en een korte snuit met lange snorharen (ongeveer drie centimeter). De hazelmuis heeft

lange en smalle tenen en vingers en goed ontwikkelde voetzolen en handpalmen, waarmee hij goed kan klimmen. Jonge hazelmuizen zijn egaal bruingrijs.





#### Afmetingen:

lengte kop-romp: 60-90 mm

lengte staart: 55-80 mm

gewicht: 15-30 gram, maar zwaarder vóór winterslaap (tot 43gram)

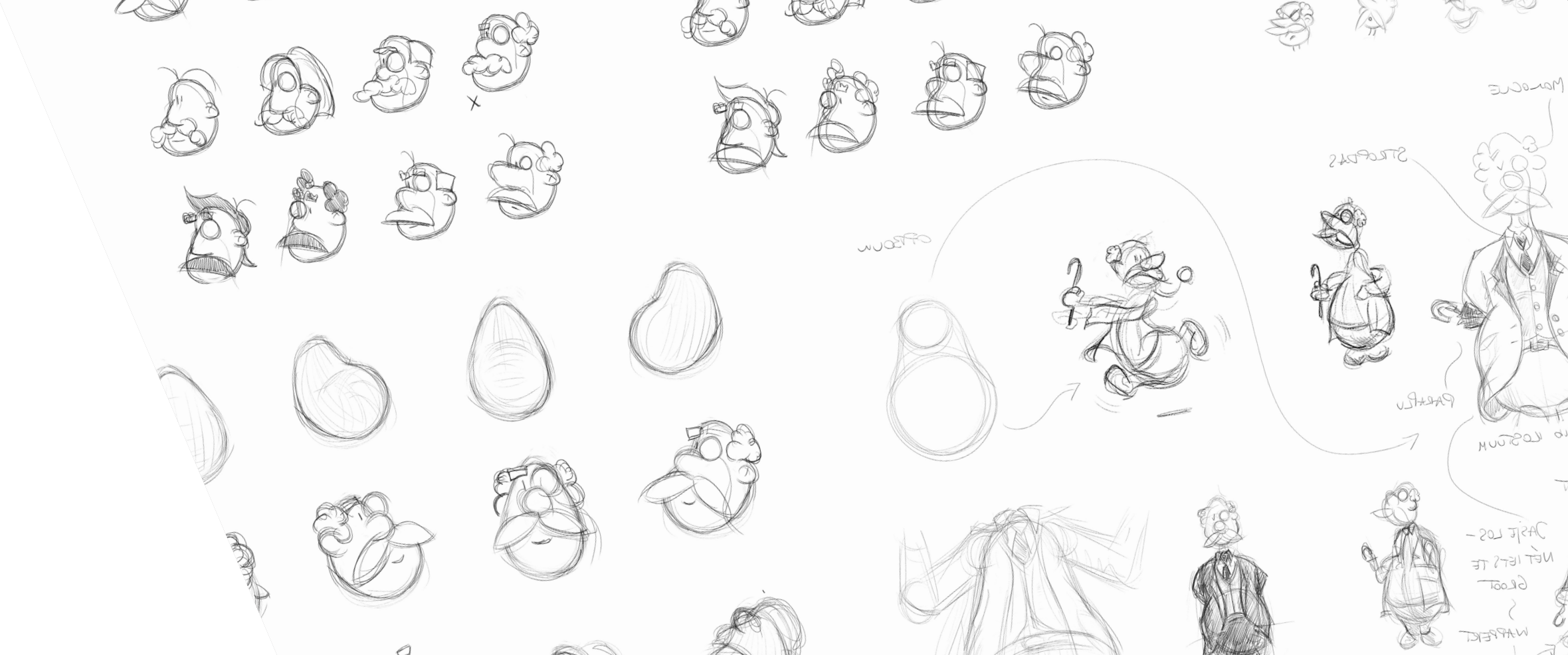
#### Leefgebied en verspreiding

Het verspreidingsgebied van de hazelmuis ligt in Midden- en Oost-Europa en spreidt zich uit van de Middellandse Zee tot Denemarken, Zuid-Zweden en Groot-Brittannië. In Nederland komt de hazelmuis uitsluitend voor in Zuid-Limburg en dan met name in de bossen op de hellingen van de rivieren de Geul en de Gulp. Het verspreidingsgebied is wel grensoverschrijdend zodat het doorloopt tot in België en Duitsland. Naar schatting leefden er rond 2005 250 tot 300 zich voortplantende individuen in Nederland.

De hazelmuis komt vooral in heuvellandschappen en gebergten voor. Hij wordt vooral aangetroffen in en nabij loofbossen, en heeft hierbij een voorkeur voor dichte struweelbegroeiingen van bramen, hazelaar, adelaarsvaren en kamperfoelie op de overgang van structuurrijk bos naar grasland. Maar ook in grote tuinen, hagen, houtwallen en jonge bosaanplant komt de hazelmuis voor

#### Relevatie in relatie tot verhaallijn

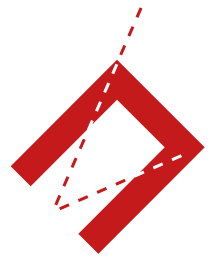
- Uniek beschermd diersoort dat nog enkel voorkomt in dit deel van grensstreek en de specifieke omgeving van de Geul en de Gulp.
- Aantrekkelijk figuur om te vertalen naar levend karakter met eigen identiteit
- Uniek uiterlijke kenmerken die niet snel in relatie gebracht kunnen worden met andere muisachtige.
- De slaapmuis heeft zijn winterslaap verplaatst naar Vaals en omstreken, de nachtrust wordt verstoord door nieuwsgierige indringers.



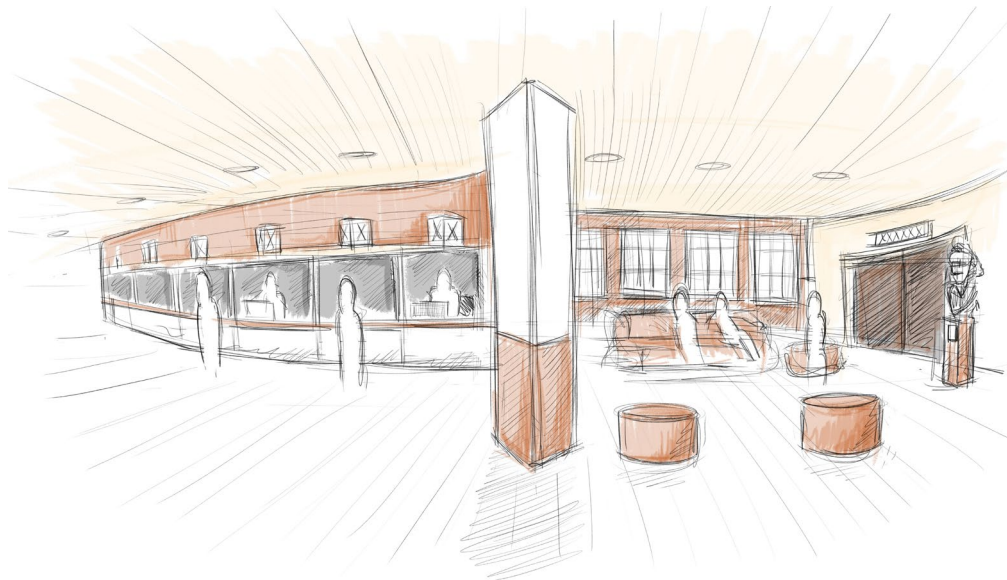




## 4. CONCEPT



# EXPERIENCE: VERBORGEN VAALS



## Een centraal ontvangst..

De experience: "Verborgen Vaals" is de hoofd attractie van het VonClermont Huis. Bezoekers gaan op avontuur door het heden en verleden van de streek. De in totaal tien thema scenes starten vanuit een centrale ontvangs foyer. Deze foyer is een centrale plek in het gebouw, het verdeedt de bezoekers naar de verschillende vertrekken, zoals het restaurant, de brasserie en de verschillende winkels op de begane grond en eerste verdieping.

 **Ontvangst Foyer**  
Ideation storyboard



 **De Expositie**  
Ideation storyboard

## Een verstoorde rondleiding..

Het avontuur van de attractie begint op het moment dat de bezoekers in een expositie uitleg krijgen over het gebouw, een introductie van een gids genaamd Grenier wordt verstoord en krijgt een hele andere wending. Een geheime doorgang brengt de bezoeker terug naar de oorsprong van Vaals.



 **De Gau komt tot leven**  
Ideation storyboard



 **Terug naar de oorsprong**  
Ideation storyboard

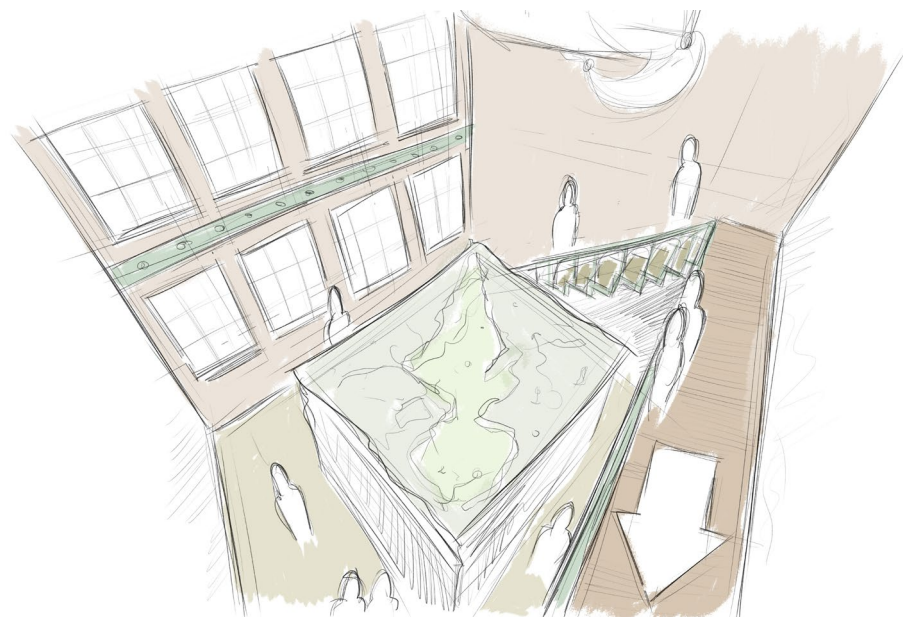
### **De oorsprong van Vaals..**

Het begin van Vaals of moeten we zeggen Vallis, wat dat betekent begint met een kleine beek genaamde De Gau. De Oorsprong voor het Vaals dat we vandaag de dag kennen. Dit water stroomt nog altijd onder het Von Clermonthuis, het is de ziel van Vaals die hier omhoog komt en de bezoeker mee neemt op avontuur.

### **Textiel glorie..**

We gaan terug naar een tijd waar de grenzen van Vaals ontstaan en waar deze een gebied vormen met niet alleen eigen politiek maar ook op religieus gebied een grens vormen. Waar de lakens buiten door het dorp hangen te drogen lopen we een weverij binnen waar textiel gewoven wordt en tevens geverfde lakens worden opgestapeld. Stapels zo hoog dat we met een trap omhoog gaan tot we boven het werk kunnen bewonderen. Wat een ambacht!

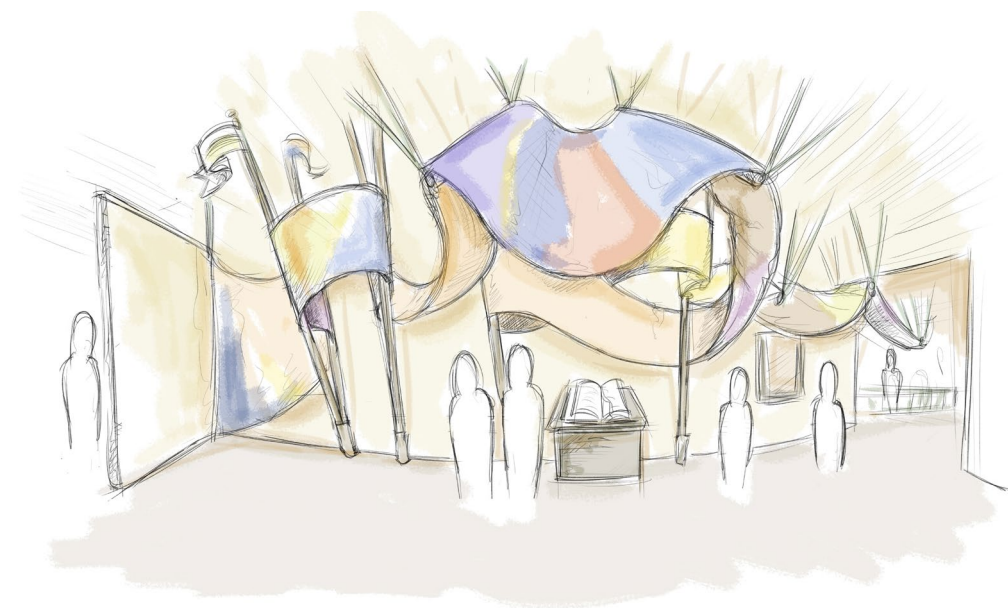




 **Lakens op stapel**  
Ideation storyboard

### **Stapels textiel zo hoog als de hemel..**

Textiel dat gesponnen wordt uit grondstoffen zoals geschoren wol komt binnen in manden. Manden zo groot alsof je er een luchtballon van zou kunnen maken. Naar verluidt wordt er textiel vervaardigd voor de gebroeders Montgolfier die zoveel textiel nodig hebben dat ze er een hete luchtballon van konden maken. De ballon was azuurblauw en versierd met Franse lelies en gouden zonnen, om de koning te paaien. De vlucht duurde acht minuten. Een forse windstoot met als gevolg een scheur in de ballon maakte een einde aan de luchtreis van 3,5 km.



 **Diorama Scene**  
Ideation storyboard

### **Over land en door de lucht..**

Na een luchtreis landen we op het dak van de kerk en klimmen we het stadje binnen op het grootste dak van het centrum vervolgens we onze tocht langs de binnenzijde van een hete luchtballon. De stadspoort gaat open, we staan midden in de lakenhal.



 **Grand Finale**  
Ideation storyboard



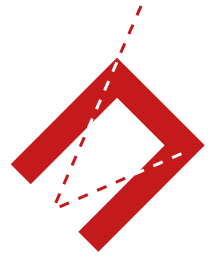
 **Door het Oog van de Naald**  
Ideation storyboard

### Een open einde..

We bevinden ons op een plek in het Von Clermonthuis dat onaangetast is gebleven sinds het vertrek van zijn grondlegger. Het huis zal blijven bestaan, maar hoe gaan we vandaag om met veranderende grenzen, welke kansen bieden deze en moeten we positief gestemd zijn over het leven van Von Clermont of juist niet? De bezoeker kan in de volgende scenes zelf op avontuur gaan om antwoord te vinden op deze vragen.

### Door het Oog van de Naald..

Uiteindelijk komen alle bezoekers via een centrale trap naar beneden in het restaurant van het huis. In een gezellige brasserie setting ontvangt de gastheer gasten die daar nog bijkomen van het avontuur. Door het oog van de Naald is de naam van deze plek. Symbolisch loopt de bezoeker langs landkaarten van toen en nu, zolang er grenzen zijn bestaan er landen, maar in een verbeeldingswereld als deze bestaan er eigenlijk geen grenzen. Is dat het verborgen geheim?



# AR GAME: LEGENDE LIMBURG

## Augmented Reality Game

Dit scenario komt bovenop zones 1 en 2. Een spelcombinatie die extra diepte aan het gebied en de verhaalcontext kan geven. Het is echter niet geschikt als (grote) groepsactiviteit of efficiënte bezoekers binnenshuis worden doorgevoerd. Dit scenario kan ook een aanvulling zijn op de omringende buitenruimte, het plein en het terras.

Een “Rolling Playthrough”, een combinatie van walkthrough en speeltuin, is een attractie met een aangewezen gebied dat een specifiek verhaal apart van een specifiek gebied vertelt, met veel smallere tertiaire breedte wandelpaden, een groter vermogen om te verkennen, nog veel meer interactieven en met een rijkdom die niet op het totale gebiedsniveau kon worden bereikt. Ze kunnen worden opgevat als een themaparkversie van de traditionele speeltuin, die hetzelfde speelgevoel aannemen maar uitbreiden tot een ontwerpniveau dat gelijk staat aan een walkthrough, hoewel nu niet-lineair.

Augmented Reality Games zijn interactieve ervaringen die elke vorm van apparaat gebruiken om op unieke manieren met de omgeving om te gaan, vaak gekoppeld aan een verhaal met een uitdaging.

Het verhaal gaat verder! Zonder gasten op te merken in het bijgevoegde restaurant en bar en winkels. De belangrijkste blikvanger zijn de trappen naar beneden, om te worden herontwikkeld tot een middelpunt in de bar en het winkelgebied. Het idee is om meerdere referentiepunten te hebben van de personages, details en sleutelementen die worden gebruikt in de hoofdattractie om terug te keren in de winkelgebieden. Mogelijk type attractie in zone 3:

### 1.1.3. Comedy club / themazones

Bar en winkelruimte kunnen worden ontwikkeld tot een komedie-achtige setting. Een plek voor verfrissing en goede lunch gedurende de dag. Een bar met unieke drankjes en hapjes gedurende de nacht.





 **Scene 02**  
De Gau - Oorsprong van Vaals





 **Grensen veranderen**  
Ideation storyboard

### **Legende Limburg..**

Er is geen grens zoveel veranderd als die van Limburg. Om er achter te komen waarom nu juist Vaals zo'n belangrijke rol heeft gespeeld voor immigranten van buiten Nederland als voor het ontstaan van het huidige Nederland kunnen bezoekers op zoektocht. Legende Limburg verlegt grenzen, die op de kaart maar ook die van de deelnemers. Deze uitdagende zoektocht zet Vaals op een spannende manier op de kaart voor jong en oud!



 **Ontvangst Foyer**  
Ideation storyboard

### **Verborgene kamers en vertrekken..**

Om meer te ontdekken van Vaals en van het Von Clermont Huis kunnen met speciale paspoorten nieuwe kamer en deuren worden geopend. De tocht gaat door vertrekken als "De Vergane Glorie", "Vergeten Ambachten", maar ook het Kabinet Grenzenloos, het gehele buitengebied, restaurant en retail vertrekken. Dit spel geeft een tweede, verborgen dimensie aan het gebouw. Een reden om terug te komen en om te ervaren wat Zuid Limburg op kaart zet, toen en nu..



 **Ontvangst Foyer**  
Ideation storyboard



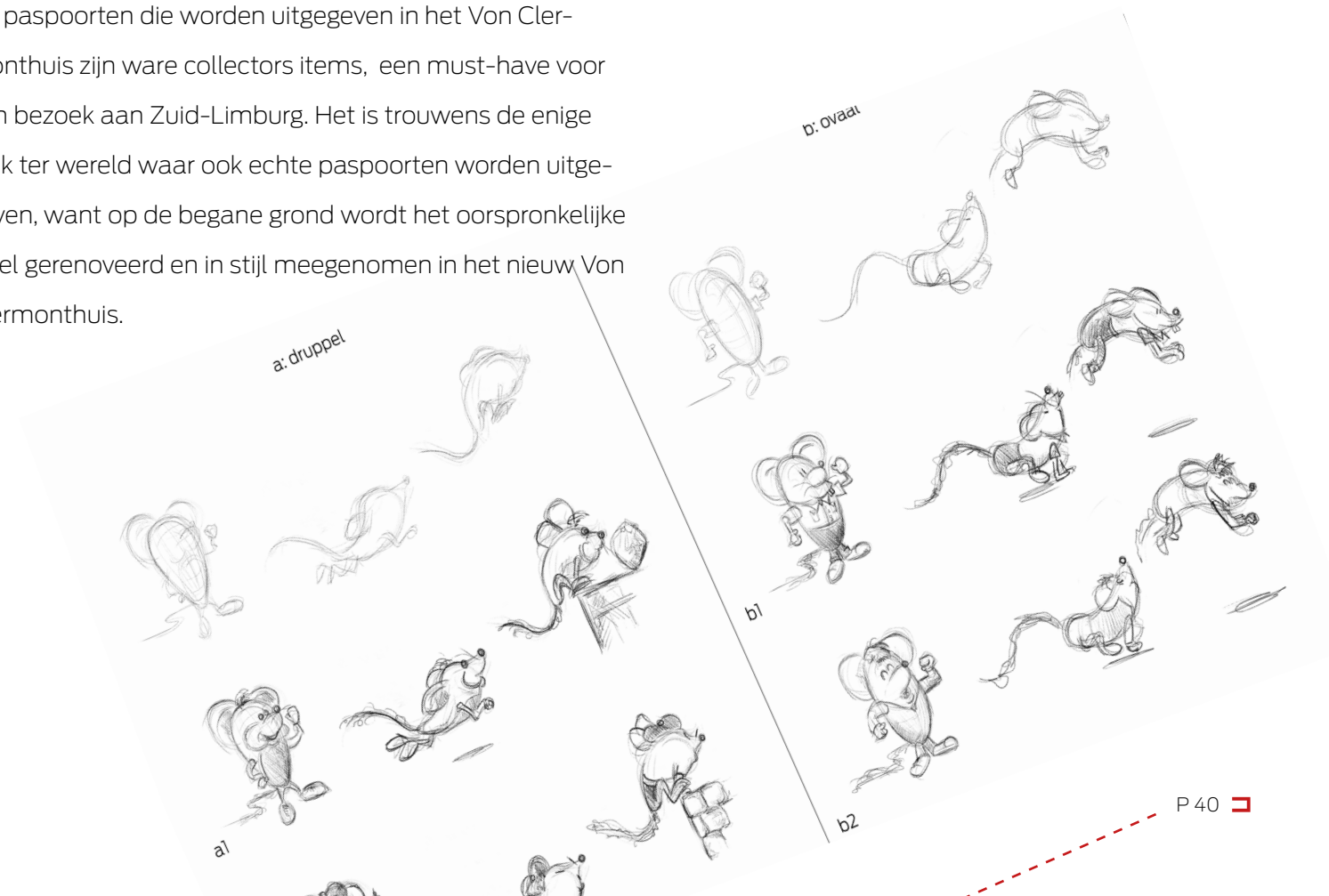
 **Ontvangst Foyer**  
Ideation storyboard

### Steeds nieuwe avonturen..

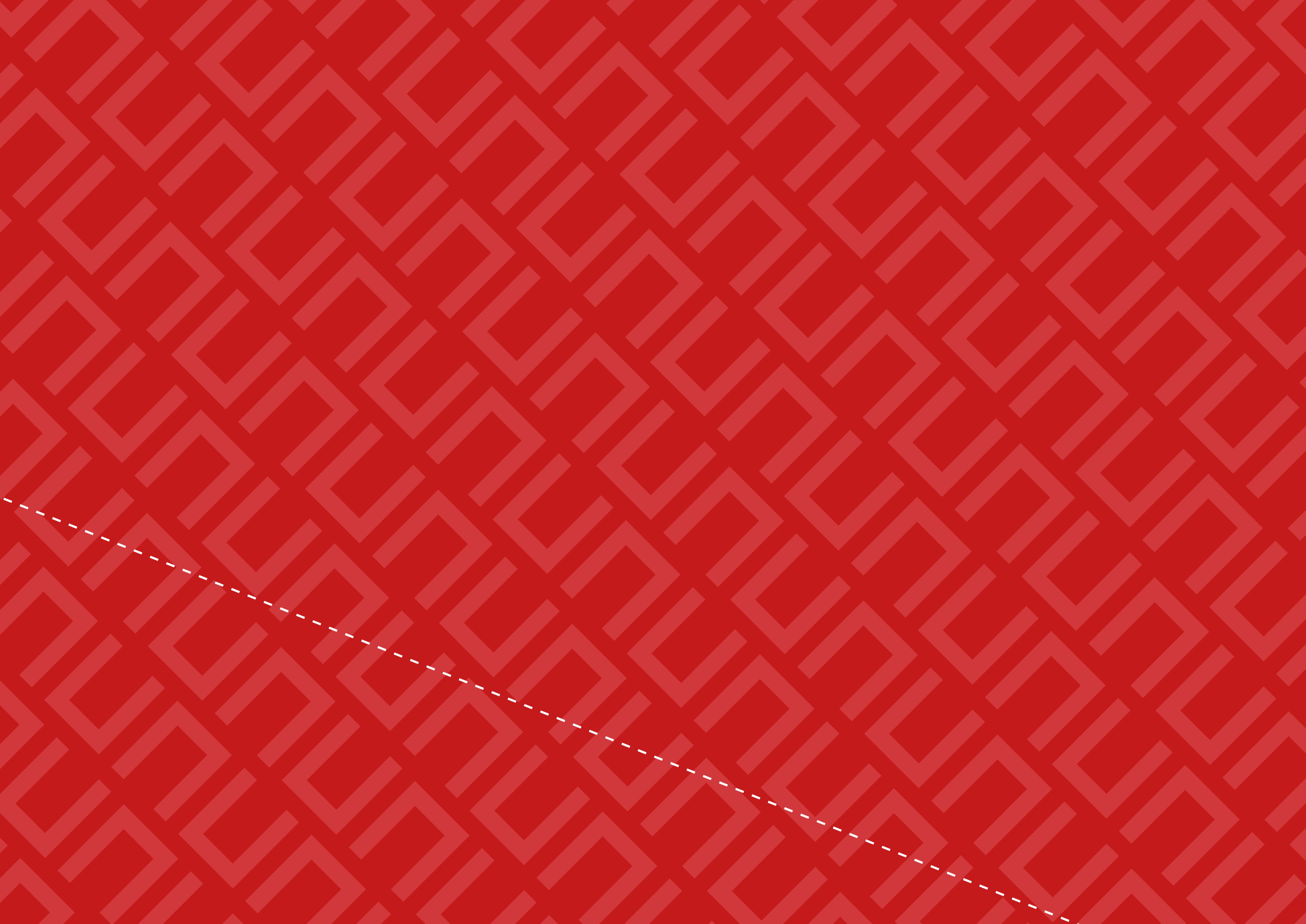
Met Legende Limburg komt het Von Clermonthuis helemaal tot leven. Dit spel wordt aangeboden in vijf talen, namelijk het Nederlands, Frans, Duits, Limburgs en in het Ripuarisch. Doordat er steeds nieuwe elementen te ontdekken zijn en het verhaal met Hazel en Grenier kan inspelen op de actualiteiten is dit uitermate geschikt voor zowel de toeristen als voor de lokale bezoekers.

### Grens verlegend..

De paspoorten die worden uitgegeven in het Von Clermonthuis zijn ware collectors items, een must-have voor een bezoek aan Zuid-Limburg. Het is trouwens de enige plek ter wereld waar ook echte paspoorten worden uitgegeven, want op de begane grond wordt het oorspronkelijke lokel gerenoveerd en in stijl meegenomen in het nieuwe Von Clermonthuis.

















#### FIND US

Almystraat 14  
5061 PA Oisterwijk  
The Netherlands

#### LET'S TALK

[info@kineticcreative.nl](mailto:info@kineticcreative.nl)  
+31 (0) 681 855 409

#### CONTACT

Mark van Rooij  
creative director  
+31 (0) 6 818 55 409  
[mark@kineticcreative.nl](mailto:mark@kineticcreative.nl)

#### MEMBER OF







