

Herontdekken van het Elevatorgebouw: jong talent brengt industrieel erfgoed opnieuw tot leven

Interview met twee Saxionstudenten

Heleen Janszen, Sied vrijwilliger

In het Deventer Havenkwartier staat een bijzonder gebouwtje dat op het eerste gezicht weinig aandacht trekt: een compact betonnen volume, vier muren en een verroeste installatie die zich als een geheimzinnig binnenwerk door de verdiepingen slingert. Aan de waterkant bij de Grijze en de Zwarte silo.

Toch heeft juist dit ogenschijnlijk eenvoudige gebouw, het zogenaamde elevatorgebouw, een verrassend rijke geschiedenis. Twee Saxion studenten *Interior Design*, Vera Wichers Schreur en Paula van de Velde, stortten zich een half jaar lang volledig op dit historische bouwwerk binnen hun semester *Collaborative Design*. Het doel: niet alleen het vinden van een nieuwe publieksfunctie voor het gebouw, maar vooral het herontdekken en behouden van het verhaal van de machine die erin staat — een verhaal dat zelfs bij kenners in vergetelheid was geraakt.

Het onderzoek dat zij deden vormde de basis voor twee totaal verschillende ontwerpen: een escaperoom voor jongeren en jongvolwassenen, en een kindermuseum dat de jongste generatie kennis laat maken met het industriële verleden van Deventer. Wat deze ontwerpen verbindt, is hun gedeelde ambitie het erfgoed van het elevatorgebouw levend te houden in een tijd waarin 'industriële nostalgie' niet vanzelfsprekend meer is.

Een semester dat begon met een vraag

Wanneer ons gesprek begint, blijkt meteen al dat wij ons alle drie op hetzelfde speelveld bevinden, ook de studenten willen de bijzondere industriële Deventer geschiedenis bewaren, begrijpen en doorgeven.

Voor Vera en Paula begon dit project echter niet vanuit een minor zoals vaak het geval is, maar vanuit hun semester *Collaborative Design*. Binnen dat semester richten studenten als het ware hun eigen ontwerpstudio op en werken ze aan meerdere projecten tegelijkertijd, waaronder dus deze opdracht.

'Hoewel de opdracht in eerste instantie vrij technisch klinkt — "maak een publieksfunctie voor het elevatorgebouw" — liepen we *in* het gebouw direct al vast', vertelt Paula. 'Daar staat een reusachtige machine die het hele volume domineert en niemand kon ons precies vertellen wat die deed.'

Het mysterie van de machine

'Vele gesprekken met betrokkenen leverden vooral vage omschrijvingen op. Men zei dat het graan na aankomst per schip via dit gebouw naar de silo's werd getransporteerd. Maar hoe de machine precies werkte? Welke onderdelen waarvoor dienden? Of hoe het materiaal door het gebouw getransporteerd werd? Daar bestond geen helder verhaal meer over. Juist dat werd voor ons het startpunt van onderzoek.'

'Samen met Han Nijhof, havenkwartier bewoner en SIED-vrijwilliger, die zich vooral ook met techniek bezighoudt, begonnen we aan een reeks verkenningen. Talloze keren volgden we de wirwar van buizen, kettingen en soms kapotte elementen. We beklommen trappen, daalden weer af, keken naar afgezaagde delen, schakelden intuïtie in. Soms liepen we wel twintig keer dezelfde route door het gebouw om maar te begrijpen hoe alle onderdelen samen één geheel vormden.'

Pas toen zij de machine laag voor laag ontleedden, werd duidelijk hoe het elevatorgebouw ooit functioneerde als beginpunt van graanverwerking en massaproductie in Deventer. Een verhaal dat langzaam verloren was gegaan. Het werd onze missie om dat verhaal opnieuw te vertellen en vooral binnen onze opdracht om dat toegankelijk te maken voor nieuwe generaties.'

Van onderzoek naar ontwerp

'Hoewel we het onderzoek samen uitvoerden, kozen we ieder onze eigen richting voor de ontwerpfase. Maar dat deden we pas na het maken van een stevige onderbouwing. De gezamenlijke conclusie vormde het fundament van twee nieuwe functies voor het gebouw: een escaperoom of een kindermuseum. Twee totaal verschillende publieksvormen, maar beide gericht op het beleven en begrijpen van de machine.'

Vera's escaperoom voor jongeren en jongvolwassenen

Voor Vera vormde de doelgroepskeuze het beginpunt. 'Jongeren en jongvolwassenen zoeken beleving, interactie, technologie en spel. Ze willen onderdeel worden van een verhaal. Vanuit die gedachte ontstond het idee voor een escaperoom die gebruik maakt van *immersive design*: het onderdompelen van bezoekers in een wereld die niet daadwerkelijk bestaat, maar wel levensecht voelt.'

'In plaats van de oude machine fysiek te bewerken, gebruikt Vera projecties die onderdelen tot leven brengen. Een bak graan die langzaam gevuld wordt, een lopende band die weer beweegt, geluid dat door de ruimte klinkt – zonder dat het echte, kwetsbare binnenwerk wordt aangetast. De machine blijft intact, maar krijgt digitaal een nieuwe ziel.'

'Het verhaal draait om Hendrik, een mysterieuze werknemer die ooit spoorloos verdween. Zijn oude logboek staat vol cryptische aanwijzingen die leiden langs iedere fase van het productieproces. De bezoekers volgen zijn pad, ontdekken hoe de machine werkte en moeten deze uiteindelijk "herstarten" om het mysterie op te lossen. De escaperoom is daarmee zowel spel als geschiedenisles, maar dan verpakt in een ervaring die past bij een nieuwe generatie.'

Paula's kindermuseum: spelenderwijs leren

Paula koos een heel andere doelgroep: kinderen. 'Kinderen, zo merkte ze, hebben geen enkel nostalgisch gevoel bij het gebouw. Hoe kun je dan toch betrokkenheid creëren? Door ze vroeg te laten kennismaken met industrieel erfgoed — niet door te kijken, maar door te doen.'

Haar ontwerp bestaat uit een reeks interactieve tentoonstellingen die elk één onderdeel van de machine representeren. Kinderen leren er bijvoorbeeld hoe een kraanoperator werkte door op een stoel met bediening te zitten en via schermen containers van schip naar de wal te verplaatsen. Ze kunnen staan op een weegschaal om te raden hoeveel graankorrels zij 'wegen'. Ze verdienen punten door opdrachten te voltooien en krijgen uiteindelijk een beloning – geïnspireerd door voorbeelden zoals in de *Chocolate Factory* in Veghel.

Paula's ontwerp speelt in op *gamification*, fysieke activiteit en ontdekken, 'precies zoals kinderen vandaag de dag leren. Het doel? Dat de nieuwe generatie ooit terugdenkt: "*Weet je nog dat we naar dat industriële gebouw gingen met die grote machine?*" Op die manier ontstaat er tóch een gevoel van verbondenheid met het verleden.'

Omgaan met het gebouw zelf

'Hoewel we vooral keken naar de functie en betekenis van het gebouw, moesten we ook rekening houden met praktische zaken zoals mogelijke betonrot. Daarvoor ontvingen we bij de ontwerpopdracht rapporten van experts. Restauratie en constructie vallen niet binnen onze

opleiding, maar we namen het wel mee in het denken over het geheel: iedere transformatie moet immers beginnen met behoud van de fysieke structuur.'

'De grootste uitdaging bleken de fysieke beperkingen van het gebouw. De machine vult vrijwel de hele ruimte. Er kan niets bij, er kan niets af. Dit dwingt tot creatief denken. Juist daardoor bleven we zoeken naar oplossingen die de machine centraal zetten zonder het gebouw ingrijpend te veranderen. Die beperking bleek uiteindelijk de kracht van onze ontwerpen.'

Samen leren en doorgeven

Binnen hun kleine semesterpopulatie – slechts tien studenten vanwege een overgangsjaar – was samenwerking essentieel. Elke week werden ideeën gepresenteerd, besproken, bekritiseerd. Soms was er een soort tunnelvisie, soms twijfel. Docenten vroegen zich af of het wel verstandig was zoveel tijd te stoppen in het analyseren van de machine zelf. Maar Paula en Vera dachten anders: terecht, zo bleek. Het is precies dit onderzoek dat de basis vormt voor alle toekomstige ontwerpen rond het elevatorgebouw. Nieuwe studenten kunnen uitleg over het proces inmiddels gebruiken bij vervolgopdrachten. Het verhaal dat verloren was, is nu teruggevonden.

De toekomst van industrieel erfgoed in Deventer

Wanneer de vraag wordt gesteld welke plek in Deventer zij later zouden willen herontwikkelen, blijkt de liefde voor industrieel erfgoed stevig geworteld. Beiden voelen zich aangetrokken tot het Havenkwartier, een plek waar creativiteit, experiment en geschiedenis samenkomen. Een omgeving vol kansen, waar vele verhalen nog wachten om verteld te worden.

Het elevatorgebouw heeft hen laten zien wat er mogelijk is wanneer je diep graaft, koppig blijft zoeken en erfgoed benadert als iets dat niet alleen verleden heeft, maar ook toekomst verdient, ook een die voor kinderen en jongeren verrassend uit kan pakken!

December 2025

Saxion - SIED