

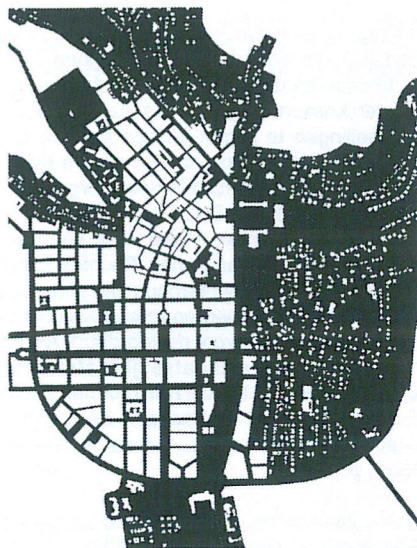
Juliette Bekkering

HET EXPERIMENTELE WERKVELD

Colin Rowe en Fred Koetter toonden in hun boek *Collage city* het figure ground diagram¹ en introduceerden een tekenwijze waarbij de tekening in negatief werd gezet. Het ging in dit diagram niet om de gebouwen maar daarentegen om de tussenruimte, de ruimte die niet bebouwd is. Dit leverde een diagram op waarbij de contravorm een rol ging spelen hetgeen nieuwe interpretaties van de stedelijke ruimte mogelijk maakte. Ruimte, tijd en beweging waren de componenten die hiermee in kaart gebracht konden worden.

Met het figure ground diagram werd het immateriële benoemd en beschreven. Het leverde een representatie wijze op waarbij juist niet de bebouwing in de hoofdrol stond maar het niet bebouwde, de ruimte tussen de muren en de bouwmassa: het wit van de tekening.

De architectuuropleiding gaat over het aanleggen van een zo breed mogelijk experimenteel werkterrein waarmee het wit van de tekening ontworpen, gemanipuleerd en omschreven kan worden. Gedurende de ingenieursopleiding wordt sterk de nadruk gelegd op het materiële aspect van het bouwen, van het "zwart"



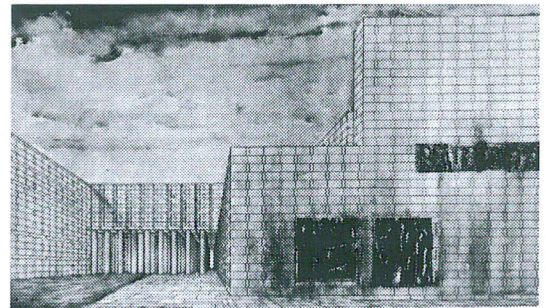
Wiesbaden, circa 1900, figure-ground plan

in de tekening. Muren bestaan uit arceringen, codes notaties, voor steen, isolatie, glas en beton. Terwijl het wit van de tekening, hetgeen dat omschreven en omgeven wordt door deze wanden en vloeren, vrijwel onbenoemd blijft. In het onderwijs gaat het om het experimenteren met technieken om deze onbenoembare ruimte tussen de muren te manipuleren en in te zetten in het ontwerpproces. Het invullen van deze immateriële wereld met invloeden uit andere vakgebieden maakt de veelzijdigheid van het project. Dit kan verschillende gezichten hebben: het manipuleren van activiteiten die plaats vinden, gebruik, tijd of beweging, sociale invloeden, culturele invloeden, choreografische invloeden, of invloeden uit filosofie of de media, de werking van de ruimte op de zintuigen, de klank van een ruimte, de warmte of vochtigheidsgraad van de ruimte, de ruwheid of zachtheid van een ruimte. Door betekenis te geven aan de onbenoemde ruimte komen de grenzen van het vakgebied naar boven. Hier ligt het speelveld van de architectuur, daar waar de architectuur de bouwtechniek ontstijgt.

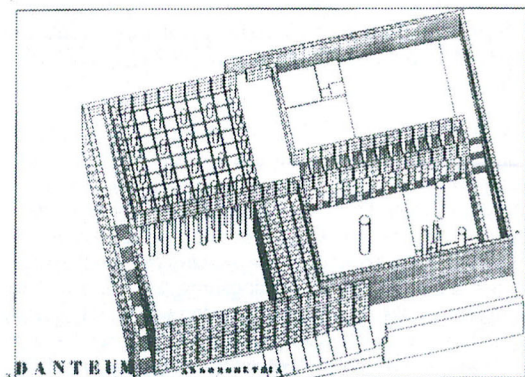
De strategieën die ingezet worden om deze ruimte tussen de muren vorm te geven en niet materiële aspecten van het ontwerp te bepalen en in kaart te brengen kent uitwerkingen in vele uitersten. Twee strategieën die wellicht elkaars uitersten zijn, zijn die van Giuseppe Terragni voor het Danteum en van de projecten van Superstudio. Als een filmregisseur encsceneert Terragni in het ontwerp voor het Danteum de ervaringen die de bezoeker ondergaat. Superstudio daarentegen ontwerpt een neutraal frame waarbinnen de gebruikers hun eigen

verhaal kunnen vormgeven. Deze tegengestelde strategieën zijn door te trekken naar projecten en concepten van veel actuele projecten en architectenbureau's.

Het Danteum² is een ontwerp uit 1938 van Giuseppe Terragni, voor een gebouw gewijd aan de 15de eeuwse schrijver Dante. Het epische gedicht in drie delen, de "Divina Commedia" is het boek dat ten grondslag heeft gelegen aan het ontwerp. Het eerste gedeelte van de trilogie speelt zich af in de hel waarna de hoofdpersoon in het "purgatorio" de louteringsberg terecht komt het laatste gedeelte speelt zich af in de hemel. Het ontwerp voor het Danteum is een minitieuze interpretatie en vertaling van de zintuiglijke en associatieve ervaringen van de hoofdpersoon in de Divina Commedia. Het gebouw is opgedeeld in drie hoofdruimtes. De hel, De louteringsberg en De hemel. De hel is een verdiept gelegen ruimte



Perspectief binnenplaats en zaal van 100 kolommen



Axonometrie binnenplaats en zaal van 100 kolommen

zonder uitzicht. De kolommen zijn zwaar, gesitueerd op vloervelden op verschillende niveaus. De kolommen zijn in een wisselend patroon gelegd en vormen een naar binnen draaiende spiraal.

De louteringsberg is een hoger gelegen ruimte. Het dak heeft verschillende perforaties waardoor regen en zon binnenvalt. Het water wordt opgevangen in verschillende bassins. De hemel is de hoogst gelegen ruimte waar een kolommen-woud een volledig beglaasd dak draagt. Maatverhoudingen en getalssystematiek zijn steeds reeksen: 1&3, 1&3&7, 1&3&7&10 etc. een referentie naar de hiërarchische opbouw van de cantiche, de canto's, de strofen en de ordening van rijmen die Dante inzette als kader om zijn hartstocht de vrije teugel te laten. Net zo vormen deze reeksen de kaders voor Terragni's

ontwerp. Het ontwerp is geen illustratie van Dante's "heilige gedicht" maar een interpretatie van de essentie van de poëzie.³

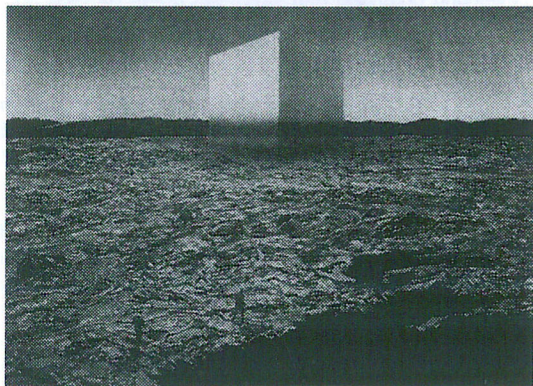
De architect schrijft de choreografie van het gebouw, de bezoeker wordt a.h.w. door het gebouw verleid: ziet, voelt, hoort de klankverschillen, het lichtspel op wanden en plafond, de kleur nuances en waant zich onderdeel van de cadans van de poëzie. Elke stap van de beschouwer is van te voren bepaalt en vastgelegd. Deze verhalende ontwerpwijze legt z'n betekenis in het ten toon spreiden van het ontwerp aan de bezoeker zoals een museum zijn kunstverzameling aan de bezoeker tentoonstelt. Het gebouw is de acteur die de bezoeker amuseert, vervoert en verleidt. De architectuur maakt het verhaal.

De tegenpool hiervan zijn de ontwerpen van Superstudio. Het project "le dodici citta' ideali" (de twaalf ideaal steden), is een serie fantasmagorische, science-fiction, horror vertellingen over twaalf steden. De ruimtelijke opbouw van de steden wordt uit een gezet doormiddel van een verhaal over het gebruik van de stad. Een van deze steden is de bandstad van de continue productie:

Het hoofd van de stad is een fabriek die het gebied waarover zij zich begeeft ontgint. Met de grondstoffen die uit de grond gedolven worden wordt stad geproduceerd die de fabriek aan de achterzijde aflevert als compleet gereede stadsdelen. De stad verplaatst zich als een slang door het landschap. De fabriek levert pasklare woningen en voorzieningen voor haar bewoners af. De bewoners worden continu gemaand tot verhuizen door onophoudelijke reclame over de nieuwste afgeleverde



Superstudio, le dodici citta; de vijfde stad: de stad van de halve bollen



Superstudio, le dodici citta; de derde stad: het New York van de hersenen

stukken stad en sleept op deze wijze haar 8 miljoen bewoners met zich mee. De stad vernieuwt zich continu aangezien de materialen waarvan de stad gemaakt is na vier jaar vervallen tot stof. Alleen gekken, kluizenaars en muizen durven in de ontbindende nasleep van de stad te komen.⁴

Het ontwerp is een frame, een minimale demarcatie van ruimten. Hierbinnen kunnen zich telkens wisselende tafereelen afspelen. De architecten bedenken een verhaal dat zich binnen deze demarcatielijnen in het ontwerp voltrekt. De gebruikers zijn de acteurs die telkens verschillende acts opvoeren in deze ruimtelijke matrixen. Het gesamtkunstwerk ten voeten uit. De architectuur als voedingsbodem voor een continu schouwspel van duizenden verschillende acts, opgevoerd door duizenden imaginaire figuranten.⁵

Superstudio werkten in hun ontwerpen met inspiratiebronnen die varieerden van de ruimtevaart techniek, de film, de beeldende kunst en sociologie. Om de concepten te verbeelden gebruikten ze hiervoor notatietechnieken als collages, scripts, story-boards uit de wereld van de cinema. Door het gebruik van deze notatie technieken wordt het gebruik de bepalende factor en met het gebruik wordt de transformatie in de tijd geïntroduceerd in het ontwerp. Verder heeft de collage techniek als eigenschap dat verschillende afbeeldingen van uiteen lopende situaties, buiten hun verband om, aan elkaar gekoppeld kunnen worden. Door bepaalde bekende beelden te samplen die ieder hun eigen context en betekenis hebben, kan een scala aan associaties opgeroepen worden en kunnen verbanden gelegd worden die een nieuwe

realiteit scheppen. De architectuur heeft zich teruggetrokken en beperkt zich tot het minimum. In deze minimale architectuur ontspint zich het leven. Het verhaal maakt de architectuur.

Bij deze twee strategieën worden de immateriële aspecten van de ruimte de beeldmerken van de architectuur. Twee andere, meer actuele, projecten die tevens een illustratie geven van deze tegenover elkaar staande strategieën zijn het waterpaviljoen van NOX en het ontwerp van OMA voor de wereld-expo te Parijs. Het waterpaviljoen is een gebouw dat een reeks ervaringen bij de bezoeker ensceneert. Door deze ervaringen maakt de bezoeker kennis met de diverse eigenschappen en hoedanigheden van water. Het gebouw vertelt het verhaal over het water. Dit verhaal is één verhaal, dat niet beïnvloed wordt door de tijd of door de bezoeker: de bezoeker van gisteren heeft dezelfde ervaring als die van morgen, als die van het volgende millennium, tenzij de tand des tijds het gebouw dusdanig aantast dat het gebouw een nieuw verhaal gaat vertellen of een nieuwe betekenis krijgt.

Het gevaar bij het hanteren van deze strategie is dat de vertaling van de ruimtelijke ervaringen naar het ontwerp een letterlijke vertaalslag wordt en een symbolisch abstractie niveau ontbreekt. Als de persoonlijke interpretatie van de bezoeker wordt uitgeschakeld dan kan de architectuur worden als een rit door een spookhuis, met een voorgeprogrammeerde reeks shocks en griezelmomenten met bij elke bocht een spook of een monster dat uit het decor opduikt.

Het ontwerp van OMA voor de wereld-expo te Parijs bestaat uit een functionele demarcatie van gebieden, die verdeeld worden over alle deelnemende landen. Elk land kan zijn eigen invulling geven aan het toegewezen kavel. Het ontwerp levert het toneel dat ingevuld kan worden met de talloze verhalen van alle deelnemende landen en vormt het kader waarbinnen alles mogelijk is.

Bij deze strategie wordt de invulling van de ruimte aan het toeval over gelaten. Het frame kan gevuld worden met de meest spectaculaire en bizarre activiteiten en telkens wisselende settings. De architect is de statisticus die de kansen bepaald dat dit ook daadwerkelijk gebeurt en de omstandigheden dusdanig vorm geeft, dat het frame telkens wisselende invullingen genereert. Als deze bewerking ontbreekt dan wordt het frame de lege huls voor een verlate set.

Deze strategieën zijn geen methoden die gehanteerd kunnen worden en losgelaten kunnen worden op een ontwerp, ze vergen een onderzoekende houding zodat alle omliggende effecten en neveneffecten in kaart gebracht en onderzocht kunnen worden.

Het woord ingenieur is een afgeleide van het woord ingenieus, de vernuftige, hij/zij die het vernuft inzet. Dit betekent dat de ingenieurs opleiding tot architect een opleiding is waar het vernuft gescherpt wordt en waar onderwezen wordt in het ontwerpen en benoemen van de schemergebieden van het vakgebied. Hier leert men de sprong te maken, door onderzoek en experiment, van het vakbekwame, het ambachtelijke, naar het vernuftige.

De bouwtechnisch ingenieur leert plaats, maat en hoe-danigheid van het materiaal te bepalen in de meest brede zin van het woord, de architect is daarentegen ook de manipulator van de ruimte, van datgene wat juist niet getekend wordt, de vormgever van het wit van het papier. Door onderzoek en experiment kunnen de grensgebieden van het vakgebied onderzocht worden en grenzen verlegd en overschreden worden. Niet alleen in de architectuur worden onzichtbare en immateriële fenomenen in kaart gebracht.

Dit gebeurt ook in de wetenschap, de kunsten, de filosofie en de sociologie. Het ontlenen van notatietechnieken uit andere disciplines verrijkt de mogelijkheden om de immateriële aspecten van de architectuur te ontwerpen. Zoals de infra-rood satellietfoto's door remote sensing de bron van een toekomstige sprinkhanen plaag aan kunnen geven, kan de architect met notatie wijzen en simulatietechnieken associatieve toekomstige ervaringen op roepen. Door deze ervaringen van te voren vast te leggen en te noteren kunnen deze gemanipuleerd worden in het ontwerp. Werkwijzen, notatietechnieken en inspiratiebronnen kunnen ontleent worden uit andere disciplines en geïmplementeerd worden in het ontwerp. De studie is het moment bij uitstek om een zo breed mogelijk experimenteel werkveld van inspiratiebronnen aan te leggen dat kan variëren van de Odyssee van Homerus tot Lethal weapon 4, van quantumsprong tot Star Wars.

NOTEN

¹) Colin Rowe and Fred Koetter, *Collage City*, MIT Press, Cambridge.1978.

²) Bruno Zevi, Giuseppe Terragni, Zanichelli Editore, Bologna, 1980. pp.156-161.

³) Geert Bekaert, Dante en de architectuur, Technische Universiteit Eindhoven, 1989. pp17,18.

⁴) Superstudio & Radicals, *Japan interior Design*, Tokyo 1982.

⁵) Juliette Bekkering, *Radical Architectuur, architectuur en utopie in het werk van Superstudio*, in *OASE 32*, Nijmegen,1992. pp.50-71.

ILLUSTRATIES

pagina 136:

uit 'Collage City', p 82

pagina 137 en 138:

uit 'Giuseppe Terragni' - Bruno Zevi, p. 160

pagina 139:

uit 'Superstudio & Radicals, *Japanese Interior Design*'