





AFSTUDEERSCRIPTIE 2010
MARK SIEMERINK

INHOUDSOPGAVE.

INLEIDING	blz. 2
waarom heb ik dit onderwerp gekozen.	
DEFINITIE VAN VERRASSEN	blz. 5
MIJN VISIE	blz. 6
MEDESTANDERS	blz. 9
TEGENSTANDERS	blz. 15
VERRASSEN IN DE PRAKTIJK	blz. 18
verrassen met kleur	blz. 19
verrassen met omgeving	blz. 22
verrassen met herkenbare objecten	blz. 26
verrassen met materiaal	blz. 28
verrassen met herbestemming	blz. 33
verrassen met vervorming	blz. 41
ONDERZOEK	blz. 46
onderzoeksvraag en doelstelling	blz. 46
waarom deze onderzoeksvraag?	blz. 46
het onderzoek	blz. 47
de vragen	blz. 48
conclusie	blz. 52
EINDCONCLUSIE	blz. 53
BRONNENLIJST	blz. 55

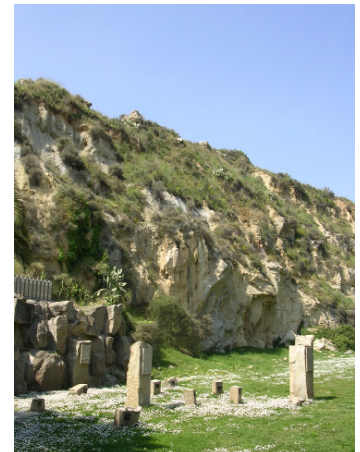
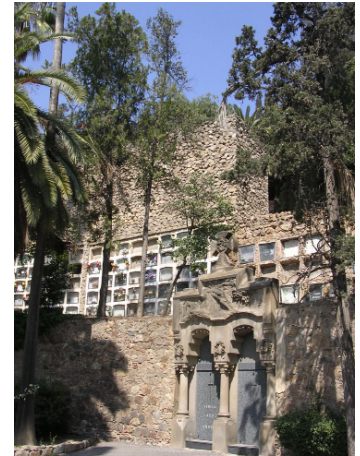
INLEIDING

waarom heb ik dit onderwerp gekozen.

Waarom staat mijn scriptie in het teken van verrassen? Ik ben me sinds mijn studie heel erg bewust geworden van wat gebouwen en of plekken met je kunnen doen. Ik kwam er vooral achter dat architectuur je echt kan verrassen en dat je dit in het dagelijks leven ook met enige regelmaat tegenkomt.

Ik zal een paar voorbeelden noemen.

Tijdens onze studiereis naar Barcelona bezochten we het 'Cementiri del Sud-Oest,' een gigantische modernistische begraafplaats aangelegd op de hellingen van Montjuïc. Dit schitterende complex van steen, baksteen, sculpturen en gekleurd glas dateert uit 1883 en is naar mijn mening één van de mooiste plekken van Spanje om tot in de eeuwigheid te liggen. Men komt bij de graven door routes van draaiende paden te volgen, welke een schitterend uitzicht geven op de zee. Deze begraafplaats heeft ook een herdenkingsplek, de 'Fossar de la Pedrera,' een plek waar vele republikeinen na afloop van de oorlog werden gefusilleerd. Deze herdenkingsplaats bevindt zich op de top van de begraafplaats. Op deze top aangekomen staan er enkele grote stenen pilaren op een rij, pilaren waar de namen van de slachtoffers zijn ingegraveerd. Door het statige effect van de pilaren heb je het idee dat wanneer je er door heen loopt je een nieuwe ruimte betreedt. Die nieuwe ruimte bleek een ruimte te zijn van immense rust, een uitgestrekt grasveld omgeven door bergen. Deze rust kwam zo onverwacht dat het gevoel je overviel. Het gaf een gevoel van vredigheid en daardoor is het naar mijn mening een ideale plek om mensen te herdenken. Dit gevoel van tegenstrijdigheid (immense rust in een drukke stad) verraste mij zo, dat ik het me na vier jaar nog heel goed kan herinneren.



Ook tijdens een studiereis naar Italië werd ik verrast. In Venetië hebben we een wandeling gemaakt over het Isola di San Michele, ook wel het dodeneiland genoemd. Het eiland is amper 450 meter lang en ligt op 400 meter van het Venetiaanse 'vasteland'. In het midden vind je de Cimitero Comunale, een bekend kerkhof, waar al honderden jaren de doden van Venetië worden begraven, onder andere ook de beroemde componist Stravinsky en de dichter Brodsky. Op San Michele is helemaal niets te doen, er is zelfs geen kiosk voor een krantje. Het is er werkelijk doodstil, maar dat geeft na alle toeristische heisa van Venetië een weldadig gevoel van rust. Het enige geluid wat je hoort is het klotsen van het zeewater tegen de hoog opgetrokken terracotta muren die het kerkhof van de rest van de wereld scheidt. Dit gevoel van rust op zich was al een verrassing, net als in het eerste voorbeeld, maar de echte verrassing moest nog komen. Toen ik over de begraafplaats liep had ik het gevoel dat op die plek de tijd honderden jaren had stil gestaan. De verrassing was dan ook groot toen er opeens een strak, vierkant en modern gebouw verscheen. Het contrast was zo groot dat ik meteen gefascineerd werd door het gebouw en ik letterlijk naar het gebouw werd toegezogen. Deze onverwachte verschijning heeft er voor gezorgd dat het gebouw een diepe indruk heeft achtergelaten.



Mijn fascinatie voor verrassen in de architectuur is bij deze gelegenheden begonnen. Ik vind dat het volgende geldt: je moet met je werk altijd mensen willen verrassen of dit nou op een positieve of negatieve manier is. De verrassing zorgt ervoor dat bij mensen een indruk wordt achtergelaten. Ik ben dan ook van mening dat je als ontwerper altijd de wil moet hebben om iets nieuws en onverwachts te creëren. Mijn motto is: verras de mens met het onverwachte, creëer zo een blijvende herinnering.

Waarom dan een scriptie over het onderwerp verrassen? In de eerste plaats omdat ik graag wil laten zien wat het effect is van verrassen en wat architecten kunnen bereiken met het verrassingseffect bij de gebruiker. In de tweede plaats omdat ik graag wil onderzoeken in hoeverre architecten zich bewust zijn van het fenomeen verrassen in hun ontwerpen. Deze punten wil ik dan ook in mijn scriptie verder uitwerken.

DEFINITIE VAN VERRASSEN

In dit hoofdstuk ga ik proberen uit te leggen wat nu precies onder verrassen wordt verstaan.

Volgens het woordenboek is verrassen iemand onverwacht met iets confronteren of iemand onverwacht verblijden. Onverwacht betekent: iets niet verwachten, voorzien of dat je plotseling iets overkomt.

Verrassen is dus; iemand plotseling (onverwacht) confronteren of verblijden.

VERRASSEN

Ver-ras-sen (overgankelijk werkwoord; verraste, heeft verrast; verrassing)

1. (iemand) onverwachts met iets confronteren
2. onverwachts verblijden

Ver-ras-send (bijvoeglijk naamwoord; verrassender, verrassendst)

1. onverwacht
2. onverwacht en daardoor verwonderlijk

ONVERWACHT

on-ver-wacht (bijvoeglijk naamwoord; onverwachter, meest onverwacht, onverwachtheid)

1. niet verwacht of voorzien

on-ver-wachts (bijwoord)

1. plotseling, zonder erop voorbereid zijn.

MIJN VISIE

Ik denk, dat je als ontwerper altijd het doel moet hebben om de mens te verrassen. Met deze manier van ontwerpen kun je mensen prikkelen en ervoor zorgen dat de gebruiker door een schok-/verrassingseffect even helemaal uit zijn evenwicht wordt gebracht en zo loskomt van zijn dagelijkse verwachtingen.

In deze tijd zijn de prikkels door onder andere de massamedia zo toegenomen dat men allang geen behoefte meer heeft aan identificatie. Men heeft niet eens meer het gevoel een individu te zijn, men is een verzameling van indrukken die elke keer weer ge-up-date wordt. Men gaat mee in de stroom van belevenissen in de winkelstraten en op de televisie. Architectuur moet daar tegenop boksen en een belevenis voorschotelen die een blijvende indruk achterlaat. Dit kun je naar mijn mening bereiken door de zintuigen door een schok-/verrassingseffect te prikkelen. Om de mens te verrassen of een belevenis te laten ervaren is het van belang om te weten hoe je zintuigen kunt prikkelen, zodat je op deze manier een herinnering kunt creëren. De mens heeft vijf zintuigen, zien, horen, proeven, ruiken en voelen. Vier van deze zintuigen kun je als architect gebruiken: zien, horen, ruiken en voelen.



de vier zintuigen

Pine en Gillmore, twee economen, schrijven in hun stuk Laboratoria voor belevingsarchitectuur dat deze kijkt op het prikkelen van het publiek al gemeengoed is in de retailwereld. De consument wil ontsnappen aan de alledaagse werkelijkheid. Men komt niet meer alleen in de winkel voor een dienst, maar ook voor de ervaring of belevenis. De winkelcentra lopen hierin voorop. Zij geven de consument een kortstondige ervaring die een zodanig grote impact heeft dat het een herinnering wordt. Ik zou deze manier van werken graag willen toepassen in mijn ontwerpen. Ik wil graag dat architectuur een belevenis wordt voor alle mensen, niet alleen voor de architect zelf.

De ervaring die uiteindelijk voorgeschoteld wordt kan positief of negatief zijn, dat is voor mijn standpunt niet van belang. Als er maar voor gezorgd wordt dat deze of gene wordt verrast. Van die diepe onverwachte indruk blijft een herinnering achter, het blijft op je netvlies gebrand. Wat dus in feite achter dit statement verscholen zit; is het belang dat ik hecht aan diepe indrukken. Een gebouw valt wat mij betreft niet tegen wanneer die indruk eenmalig is. Daarmee bedoel ik dat als het nieuwtje ervan af is, het gebouw gewoon zijn functie vervult. Het is daarom niet nodig dat een architect trucs uit gaat halen om de gebruiker steeds maar weer door nieuwe effecten te blijven boeien. Die eerste herinnering voldoet om het gebouw bestaansrecht te geven.

Mijn visie wordt nog eens versterkt door een psychologisch onderzoek uitgevoerd door Rapoport en Kantor. Zij hebben onderzocht dat mensen gewoonlijk complexe omgevingen verkiezen boven eenvoudige. Aangezien gezond gedrag, van nature onderzoekend, afwisselend en avontuurlijk is; vraagt de omgeving dat de ontwikkeling van zulk gedrag mogelijk wordt gemaakt en wordt aangemoedigd. Echter deze voorkeur voor het complexe en dubbelzinnige is niet zonder limieten. Stimuli die te eenvoudig zijn, leiden vlug tot verveling; diegene die te complex zijn, leiden tot verwarring en worden vermeden. Ik denk dat dit ook geldt voor architectuur. Prikkel moeten echter wel goed gedoseerd worden. In een omgeving waar al veel prikkels aanwezig zijn, zoals bijvoorbeeld in Las Vegas of Dubai, is het juist verstandig om te kiezen voor eenvoud, in dergelijke complexe omgevingen is dit de enige manier om alsnog te verrassen.

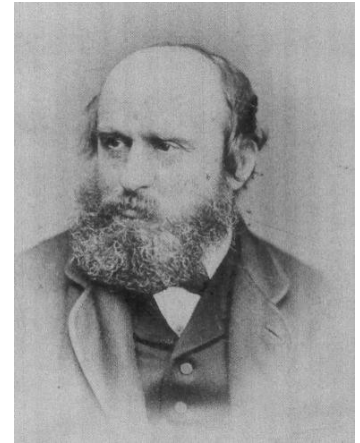
Naast mijn visie over verrassen in de architectuur ben ik ook van mening dat je architectuur (gebouwen) als kunstobject voor het volk moet beschouwen. Zolang de gemiddelde gebruiker niet verrast of geëntertaint wordt is architectuur voor mij dood. Het gaat niet om de mooie verhoudingen, om verwijzingen naar de traditie of om ingewikkelde concepten. Ik wil rekening houden met het visuele genot wat het oplevert, dus niet vanuit een ingewikkelde conceptuele gedachte die niet door de gewone gebruiker terug te vertalen is. Wanneer het object niet communiceert zal het nooit gaan leven in de verbeelding van de mensen.

MEDESTANDERS

Na een langdurig literatuuronderzoek naar verrassen en architectuur kwam ik tot de conclusie dat architecten nauwelijks bezig zijn met het verrassen van de bezoekers of gebruikers van het gebouw. Veel architecten denken vooral in hun eigen concepten en hun eigen visies. Deze concepten en visies zijn vaak niet te herkennen en te doorgronden door een leek op het gebied van architectuur. Deze egocentrische manier van denken leidt er toe dat deze architectuur niet het doel van de gebruiker dient maar dat van zijn ontwerper. Op deze manier slaan architecten volgens mij de plank mis.

Als we kijken naar architecten die wel bezig waren met het verrassen van de mens moeten we terug naar de 19e eeuw. Camillo Sitte was een Oostenrijkse architect die leefde van 1843-1904. Hij vond het belangrijk om een stad gezellig te maken voor zijn bewoners. Hij deed dit voornamelijk door tegen de verwachtingen van de mens in te gaan waardoor hij de mens kon verrassen. Hij hield niet van pragmatische stadsplannen. Hij was van mening dat je een gezellige stad kon maken door kronkelende wegen te maken, gebouwen te plaatsen op plekken die men niet verwacht en vooral niet elke keer dezelfde gebouwen te plaatsen. Zijn motto was: 'Wees creatief, wees een kunstenaar als je een stadsplan maakt.'

Wanneer je kijkt naar de visies en de gedachten van de bekende nationale en internationale architecten van deze tijd lijkt het dat zij hun ontwerpen niet laten leiden door het thema verrassen. Tijdens mijn literatuuronderzoek ben ik twee lokale architectenbureaus tegen gekomen die hun visie op het thema verrassen beschrijven, en deze visie ook toepassen in hun ontwerpen.



Camillo Sitte

(Wenen, 1843-1903)

Camillo Sitte was een Oostenrijkse architect, stedenbouwkundige, kunsthistoricus en schilder met veel invloed op de stedenbouw in Europa. Het beroep van architect werd hem met de paplepel ingegoten, daar zijn vader en opa respectievelijk de architecten Franz Sitte en Siegfried Sitte waren.

Voor TEAM4 ARCHITECTEN te Groningen geldt het volgende:

'Architectuur is verrassen.' Ieder nieuw gebouw levert zijn bijdrage aan zijn omgeving. Wij streven geen monumenten na voor onszelf. Alle energie wordt gestopt in het inpassen in de context, het eigene van de locatie. Daarom is ons werk veelzijdig en zie je geen eenduidige handschriften. En daarom past het werk van TEAM4 in het beeld van 'Architectuur is verrassen.'

Ook Architectenbureau Drost + van Veen te Rotterdam vindt verrassen een belangrijk onderdeel in de architectuur. De ontwerpen van Drost + van Veen gaan een sterke relatie aan met de omgeving, de landschappelijke of stedenbouwkundige context. Door uitgesproken contrasten te gebruiken of door aan te sluiten bij het bestaande. Soms door eigenzinnige combinaties van beide benaderingen.

Twee bekende architecten die niet zozeer spreken over verrassen maar waarbij ik toch gelijkenissen zie met mijn eigen visie zijn Aldo Rossi en Robert Venturi.

Gedurende zeker dertig jaar heeft architect, schilder en theoreticus Aldo Rossi (1931 - 1997) een belangrijke rol gespeeld in de architectuur en stedenbouw. Vooral zijn theorieën over de herwaardering van de stad als historisch gegroeide eenheid en de rol van monumenten daarin heeft vele tongen losgemaakt. Zijn boek *L'architettura della città* (1966) was het beginpunt van een ware kruistocht tegen de moderne architectuur. Rossi wordt gezien als grondlegger en belangrijkste vertegenwoordiger van het neorationalisme. In een tijd dat, onder de invloed van het Modernisme, veel historische stadskernen werden gesloopt om plaats te maken voor een nieuwe manier van bouwen, ontwikkelde hij een stedenbouwkundige theorie waarbij juist de bestaande stad als uitgangspunt diende. Werd de stad door de modernisten gezien als een verzameling van functies, Rossi ging uit van de stad als ordening van ruimtes, van volumes en leegtes, die met de tijd zijn ontwikkeld. Volgens Rossi is architectuur 'de constructie van de stad door de tijd heen.' Daarbij is er volgens Rossi een continue wisselwerking tussen permanentie en groei. Er zijn twee soorten permanente elementen in de stad, de woonwijken en de monumenten.

1. Woonwijken kunnen eeuwenlang blijven bestaan, ook al veranderen de individuele huizen. Het zijn plaatsen met een conventionele functie, die slechts in termen van gebruik is te vatten.

2. Bij monumenten is het het individuele element dat permanent is en het vermogen heeft de stad zelf te structureren. Plaatsen met een symbolische functie. Ze belichamen het collectieve geheugen van de stad.

Rossi leverde op deze manier kritiek op het in zijn ogen naïeve functionalisme van de modernisten en de daarmee gepaard gaande stedenbouwkundige kaalslag in de jaren



Aldo Rossi

(Milaan, 1931-1997)

was een Italiaans architect. Hij geldt als een van de vooraanstaande architecten en designers van de twintigste eeuw.

zestig en zeventig. Voor hem ontstaan stedelijke weefsels niet zomaar als uitgewoekerde verkeersknooppunten of als designmatige bedenksels van grote architecturale ego's, maar als historisch gegroeide, rituele plekken, doordrenkt van spiritualiteit en symboliek. De stedelijke plattegrond moet daarom 'duurzaam' zijn, met daarin plaats voor monumenten (urban legends) die ons verleden tastbaar maken. Aldo Rossi vond dat een gebouw een monument wordt als blijkt dat een gebouw telkens weer van generatie tot generatie dienst doet. Het maakt niet uit of de functies door de tijd veranderen, integendeel. Hoe meer functies een gebouw krijgt, des te meer zijn er herinneringen. Alleen op die manier kan een plek zijn eigen verhaal ontwikkelen en betekenissen vasthouden. Met deze opvatting verschaft Rossi zich een grote schare van aanhangers. In de laatste jaren van zijn leven kreeg hij een groot aantal grote opdrachten, zoals het theater in Genua, het Historisch museum in Berlijn en het Bonnefantenmuseum in Maastricht. Ook het stedenbouwkundig ontwerp van het Slachthuisterrein in Den Haag is van zijn hand. Onder het grote publiek is Rossi ook bekend van de ontwerpen voor huishoudelijke apparaten voor Alessi.

Mijn overeenkomst met Rossi is de drang naar herinnering. Ik heb er voor gekozen deze herinnering te creëren door middel van verrassing. Rossi kiest voor een andere aanpak, het ontwerpen van een levensvatbaar gebouw, een monument. Rossi kiest ervoor om de geschiedenis niet af te breken, maar aan te vullen of te versterken, een idee waar ik helemaal achter sta.

De Amerikaan Robert Venturi studeerde aan Princeton University, waarna hij werkzaam was bij de architectenbureaus van Eero Saarinen en Louis Kahn. In 1958 begon hij met een aantal partners voor zichzelf in Philadelphia. In 1964 begon hij een samenwerkingsverband met John Rauch, dat in 1967 werd uitgebreid met Denise Scott Brown, met wie Venturi in hetzelfde jaar trouwde. Het bureau realiseerde vele invloedrijke projecten in de jaren zeventig en tachtig, die worden gekenmerkt door een ironisch spel met de architectuurgeschiedenis en waarbij de nadruk ligt op de communicatieve functie van de architectuur. De huizen die Venturi met zijn bureau bouwde zijn paradigmatisch te noemen. Ondanks sterke verschillen tussen de ontwerpen zijn er ook duidelijke overeenkomsten te vinden. Alle huizen laten bijvoorbeeld een streven zien om motieven als dubbelzinnigheid, herinnering en tegenstrijdigheid te vertalen naar een onafhankelijke Amerikaanse vorm van architectuur. Een voorbeeld hiervan is het Vanna Venturi House in Pennsylvania (1959-1964). Dit huis is een belangrijk voorbeeld van het postmodernisme: zowel complex als eenvoudig, klein als groot, open als gesloten, goed als slecht. Echt bekend werd Venturi niet door zijn bouwwerken, maar door zijn theoretische publicaties over architectuur. In 1966 verscheen het boek 'Complexity and Contradiction in Architecture'. Hierin pleit hij voor de ontwikkeling van een rijkere architectuurtaal die is gebaseerd op een veelheid van uiteenlopende historische vormen en patronen. Robert Venturi spreekt in deze publicatie over een complexe en logische tegenstrijdigheid in de architectuur, gebaseerd op de rijkdom en dubbelzinnigheid van de moderne ervaring, inclusief die beleving die van nature verbonden is met de kunst. Overal, behalve in de architectuur, worden complexiteit en logische tegenstrijdigheid geaccepteerd. Maar architectuur is per definitie complex en tegenstrijdig, juist omdat zij



Robert Charles Venturi
(Philadelphia, 1925)

Is een Amerikaans architect. Venturi wordt, samen met zijn vrouw en partner Denise Scott Brown, beschouwd als een van de meest invloedrijke architecten van de 20ste eeuw.

de traditionele zin voor het constructieve en schoonheid omvat. Ook stelt Robert Venturi in 'Complexity and Contradiction in Architecture' bepaalde termen boven andere. Zo verkiest hij:

- vermengde boven pure;
- verwrongen boven 'rechttoe rechtaan';
- dubbelzinnige boven uitgesproken;
- overbodig boven eenvoudig;
- rijkdom aan betekenis boven helderheid aan betekenis;
- 'zowel-als' boven 'of-of';
- zwart en wit –en soms grijs- boven zwart of wit.

Zijn gebouwen waren in feite illustraties bij het boek. In 1972 kwam het boek 'Learning from Las Vegas' uit, dat hij samen met Scott Brown en Steven Izenour had geschreven. Beide boeken waren een analyse van en een aanval op de orthodoxie en het modernisme.

Het tweede boek was een uitwerking van Venturi's opvatting dat de Noord-Amerikaanse populaire en triviale architectuur (reclameborden, neoninstallaties en nepgevels) die vergeleken met de internationale stijl als minderwaardig werd beschouwd, niet langer moest worden genegeerd, maar als stimulerend element in toekomstige ontwerpogaven moest worden opgenomen. Zijn topos van de decorated shed (aangeklede schuur) werd vervolgens een sleutelbegrip in het postmodernisme. Samen met de Italiaanse architect Aldo Rossi en de architectuurcriticus Charles Jencks heeft Venturi met zijn theorie een doorslaggevende rol gespeeld in de ontwikkeling van het postmodernisme in de architectuur. Zijn bekendste uitspraak is waarschijnlijk 'Less is a bore,' wat een parodie is op een uitspraak van Ludwig Mies Van Der Rohe; 'Less is More.'

In de visie van Robert Venturi zie ik wel wat terug van mijn eigen visie ten aanzien van verrassen. Hij breekt de grenzen van de modernisten wat nodig is om te kunnen verrassen.

TEGENSTANDERS

Adolf Loos is een architect die niet meegaat in mijn visie over verrassen. Hij vindt dat architectuur niet af mag wijken van de norm. Zo heeft Loos in zijn stuk 'architectuur' aangegeven dat architectuur geen kunst moet of mag zijn. Hij is van mening dat architectuur fatsoen moet hebben. Zo heeft hij ooit gezegd: 'Een gebouw toont fatsoen als het niet opvalt en het zich voegt bij zijn omgeving'. Ik denk dat je de architectuur van deze tijd te kort doet wanneer je van haar eist dat het geen kunst mag zijn. Daarnaast druist ook zijn standpunt, dat een gebouw niet op mag vallen, in tegen mijn visie. Wanneer een gebouw opvalt wil dat zeker niet zeggen dat het gebouw geen fatsoen toont. Ik ben van mening dat fatsoen niet zit in het rekening houden met de traditie, maar meer in andere factoren, bijvoorbeeld in het tegemoet komen de aan verlangens en behoeften van de gemiddelde mens.

Een manier om te verrassen in de architectuur, waar ik later in de scriptie nog dieper op in zal gaan, is door te verrassen met de omgeving. Dit kun je bijvoorbeeld doen door een contrast aan te gaan met deze omgeving. Zoals hierboven al beschreven is Adolf Loos van mening dat een gebouw zich moet voegen bij zijn omgeving. Ik denk dat dit niet altijd mogelijk is en daarnaast ook lang niet altijd wenselijk. Wanneer in een straat met historische panden een nieuw gebouw moet komen, is het met alle eisen en regels die er tegenwoordig verbonden zijn aan het ontwerp, vaak niet mogelijk om de andere historische panden te evenaren. Ook al zou het gebouw zich dan voegen naar zijn omgeving, het doet eerder afbreuk aan zijn omgeving dan dat het zorgt voor een toevoeging. Ik ben van mening dat wanneer je in dit geval zou kiezen voor iets verrassends/vernieuwends zoals een modern en strak gebouw, je de schoonheid van de historische



Adolf Loos

(Brünn, 1870 1933) was een Oostenrijks architect uit het begin van de 20e eeuw.

panden, het stukje geschiedenis, alleen maar meer benadrukt. In dit geval doet het geen afbreuk aan zijn omgeving maar versterkt het juist zijn omgeving. Voorbeeld van een gebouw dat het verleden in ere houdt, maar zich toch geheel afzijdig houdt van Loos' pleidooi om zich te voegen naar de traditie is het kolumbamuseum van Peter Zumthor. Bij dit gebouw zie je heel erg mooi hoe het nieuwe met het oude wordt verweven. Zumthor heeft veel rekening gehouden met de oude kapel die er stond, als je het gebouw betreedt loop je door de oude ruïne heen, maar door de moderne aanpassingen krijgt deze oude ruïne veel meer aandacht.

Een stroming die haaks staat op mijn visie over verrassen in de architectuur is het modernisme. In de ogen van het modernisme moet de vorm uit de functie voortkomen om de gebruiker geheel van dienst te zijn, en alles uit het gebouw te halen wat er aan ruimte, licht en hygiënische lucht is te halen. Woningen moeten zo goedkoop mogelijk, zo efficiënt mogelijk qua indeling gemaakt worden om zoveel mogelijk mensen te kunnen onderbrengen. Huizen hoeven niet te worden opgesmukt met puntdaken en een individueel herkenbare voorgevel. Hoe gelijkvormige, hoe goedkoper, hoe meer het ook het idee van de gelijkheid van de mens uitstraalt. Deze stroming sluit echter wel aan bij mijn standpunt dat architectuur het doel van de gebruiker moet dienen en niet dat van de architect.



Peter Zumthor

(Bazel, 1943-heden)

is een Zwitsers architect en een internationale autoriteit in zijn vakgebied. In 2009 werd hij vereerd met de Pritzker Prize als erkenning voor zijn gehele oeuvre.

Een bekende architect die indruist tegen een ander standpunt in mijn visie is Carel Weeber. In tegenstelling tot mijn visie en ook die van TEAM4 ARCHITECTEN die beschrijven dat ze geen monument nastreven voor henzelf, werkt de bekende architect Carel Weeber juist op een egocentrische manier zonder daarbij de gewone mens te willen verrassen dan wel te entertainen. Hieronder een voorbeeld:

De Zwarte Madonna van Carel Weeber. Carel Weeber omschreef de Zwarte Madonna als zijn beste bouwwerk en gaf aan dat hij niet beter kon dan dit.

Uit een onderzoek in 'de bouw' van 1986 kwam naar voren dat veel passanten het gebouw vonden lijken op een mortuarium, een bunker, een duiventil of een doodskist.

Critici vonden het gebouw te abstract en speculeerden dat Carel Weeber tijdens de ontwerpfase de toekomstige bewoners uit het oog verloren was. Dit blijkt ook wel uit de donker zwarte kleur van het gebouw en de kleine raampjes die hij in zijn gebouw verwerkt heeft. De Zwarte Madonna geeft een depressieve aanblik, is ongeschikt voor bewoning, is overbevolkt, en onveilig. Dit is een goed voorbeeld van mislukte sociale woningbouw door de arrogantie van de architect.



Carel Weeber

(Curacao 1937- heden), hoogleraar, provocateur en rationalistisch architect, raakte in de jaren zeventig vermaard als vijand van de 'nieuwe truttigheid'. Mede door zijn colleges werd de Delftse architectuuropleiding een conservenblik van het modernisme. Weeber is in het verleden zowel de beste als de slechtste architect van Nederland genoemd en zichzelf heeft zich lange tijd ex-architect genoemd. Tegenwoordig staat de architect op de bres voor het 'wilde wonen'.



Zwarte Madonna, Den Haag
Carel Weeber,
1982

VERRASSEN IN DE PRAKTIJK

Zoals in de definitie van verrassen al naar voren kwam staat verrassen voor iets onverwachts. Architecten kunnen het onverwachte creëren op verschillende manieren. Een aantal van deze manieren zal ik hieronder verder uitwerken.

- Kleur
- Omgeving
- Herkenbare objecten
- Materialen
- Herbestemming
- Vervorming

VERRASSEN MET KLEUR

Vanuit de visuele waarneming is kleur een belangrijk element van de architectuur. Dat maakt kleurenpsychologie niet alleen belangrijk voor psychologen en biologen, maar ook voor ontwerpers. Kleurenpsychologie onderzoekt hoe ons brein de visuele data die door het oog wordt doorgegeven, analyseert en categoriseert. Dit brengt ons regelrecht bij vragen over de evolutie: waarom was het voor de mens noodzakelijk dat hij de vaardigheid ontwikkelde om kleuren waar te nemen op een niveau dat maar bij enkele soorten op aarde wordt aangetroffen? Ook al houden ontwerpers zich meer bezig met praktische problemen dan met filosofische hypothesen, dan nog mag dit aspect niet over het hoofd worden gezien bij het ontwerpen. Verschillende architecten van deze tijd verrassen de mens met kleur in hun ontwerp, sommigen misschien bewust van dit verrassingseffect (al wordt dit door de architect vrijwel nooit direct benoemd), anderen meer onbewust. Een voorbeeld hiervan is: 'The red house' van Jarmund/Vignæs Architects. Zij hebben gekozen voor de kleur rood omdat deze kleur het temperament van de cliënt zou symboliseren. Het is een huis wat niemand zich herinnert zou hebben als de ontwerper niet voor deze opmerkelijke kleur gekozen zou hebben.

Verrassen met kleur hoeft niet altijd zo uitgesproken te zijn als in het voorbeeld hierboven, kleur kan ook al verrassen als het afwijkt van de standaard of de norm. Wanneer men aan een tandartsenpraktijk denkt zal men al snel een voorstelling hebben van een witte en steriele ruimte. De architecten Lars Kruckeberg, Wolfram Putz en Thomas Willemeit die de Dental Clinic KU64 ontwierpen, gingen totaal tegen deze verwachtingen in. De tandartsenpraktijk heeft meer de sfeer van een



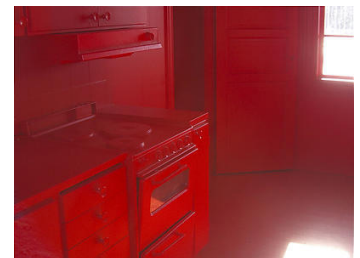
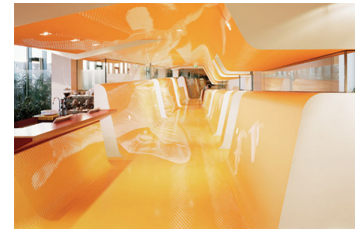
The red house
Jarmund/Vignæs Architects.

waar tanden getrokken gaan worden. Dat is ook precies het punt van de architecten. Het doel is patiënten hun angsten te laten vergeten en te relaxen zoals ze dat gewend zijn in een spa, een café, restaurant of hotel. De wachtruimte is ontworpen als een lounge ruimte. Draadloos internet, video's en spelletjes voor kinderen, de geur van brandend hout en vers gezette koffie vervangen de normaal zo onprettige sfeer. Wat nog het meest verrast in deze kliniek is de kleur. Niet het steriele wit wat de mens verwacht maar felle en tegelijk ook warme gezellige kleuren als geel en rood. Geen patiënt die het bezoekje aan de tandarts nog zal vergeten, maar bij deze praktijk waarschijnlijk niet zozeer op een negatieve manier. Ook al was het in dit laatste voorbeeld niet het eerste doel van de architecten, door te spelen met de verwachtingen van mensen, in dit geval op het gebied van kleur, kan men de mens verrassen.

Een ander voorbeeld is het felrode huis Farjaglov op het eiland Stakholmen in Zweden. In dit ontwerp staat de kleur centraal. Het huis is een multimedia installatie ontworpen door Peter Johansson en van een afstand bijna niet te onderscheiden van het fel rode monopoly hotel. Niet alleen de buitenkant maar ook de muren, vloeren, en zelfs de badkamer en keuken zijn rood. Het ontwerp van dit bizarre huis wordt nog eens versterkt door de omgeving van het huis, welke wordt gekenmerkt door een uitgestorven, rotsachtige vlakte zonder kleur. Zonder meer een gebouw wat niemand ooit zal vergeten.



Dental Clinic KU 64
Lars Kruckeberg, Wolfram Putz
en Thomas Willemeit.



The Bright Red House
Peter Johansson

Het laatste voorbeeld is niet direct een voorbeeld van architectuur maar een voorbeeld van kunst. Het voorbeeld illustreert echter goed hoe kleur de mens zo kan verrassen dat een gebouw opnieuw bestaansrecht krijgt. In 2004 zocht deelgemeente Delfshaven een plan voor een blok slooppanden aan de Beukelsdijk. Met de buurt werd overeengekomen dat het blok huizen blijft staan zolang er geen nieuw plan is voor dit gebied. Het gaat om de nummers 21 tot en met 39 die plaats gaan maken voor 28 nieuwe appartementen. De oude woningen zijn op de bekende wijze dichtgetimmerd, met uitzondering van een pand dat 'anti-kraak' bewoond wordt. Zonder maatregelen zijn op dit soort plekken woorden als vervuiling, verloedering en onveiligheid nogal snel van toepassing. Om dit te voorkomen werd ervoor gekozen de dichtgetimmerde panden om te toveren als kunstwerk. Kunstenaar Florentijn Hofman mocht met de panden aan de slag. Hij koos ervoor om ze een bijzondere blauwe kleur te geven. Alle panden hebben één en dezelfde kleur, zelfs de nummerbordjes zijn geverfd. De vitrage is beplakt met blauw plastic folie zodat het lijkt dat zelfs dit is meegeverfd. Met de blauwe kleur wil de kunstenaar de prachtige details van de panden benadrukken. Met zijn felblauwe kunstwerk wil hij duidelijk maken hoe het was, en wat voor moois er nu verloren gaat. Ooit was dit het meest ongeziene blok huizen in Rotterdam, maar door er een blauw laagje verf op aan te brengen is het veranderd in het meest gefotografeerde huizenblok in de stad. Naar mijn mening een gevolg van het verrassingseffect wat de kleur veroorzaakt heeft. De verrassing heeft er voor gezorgd dat mensen opnieuw aandacht hebben voor het gebouw en het tevens niet meer zullen vergeten.

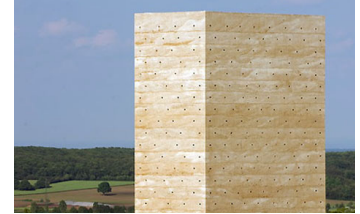


Beukelsdijk
Florentijn Hofman

VERRASSEN MET DE OMGEVING

Er zijn ontwerpers die ervoor kiezen om hun ontwerp te laten contrasteren met de omgeving waarin het zich bevindt. Een manier van verrassen die er voor zorgt dat je niet om het gebouw/kunstwerk heen kunt.

Een voorbeeld waarbij het ontwerp contrasteert met de omgeving is de Bruder Klaus kapel. In het glooiende Eifellandschap ontwierp de Zwitserse architect Peter Zumthor deze kapel ter ere van de vijftiende-eeuwse heilige Bruder Klaus. Ondanks zijn ongewone architectuur sluit de kapel aan bij zijn omgeving. De ervaring van de vijfhoekige plattegrond wordt voorbij de driehoekige entree volledig omgekeerd. Harde hoeken maken plaats voor een vloeiende ruimte waar licht en geluid worden geabsorbeerd door de textuur van de wanden en de bezoeker kan zichzelf horen denken en bidden. Door te kiezen voor een lowtech maar arbeidsintensieve constructiemethode, wist Zumthor de kosten te drukken en tegelijkertijd het ontwerp een plek te geven in de gemeenschap en de omgeving. Het gebouw contrasteert met de omgeving door zijn immense omvang en met name ook hoogte, geplaatst op een verlaten en uitgestrekte vlakte. Daarnaast zijn de strakke vormen van het gebouw in groot contrast met de ronde natuurlijke vormen van de omgeving. Toch past het gebouw tegelijkertijd ook weer in zijn omgeving, voornamelijk door de natuurlijke kleuren en materialen die in het ontwerp gebruikt zijn.



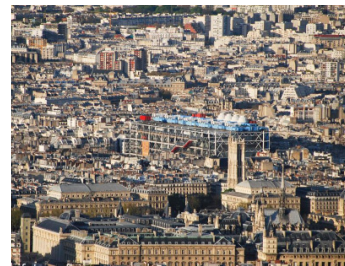
Bruder Klaus Kapel
Peter Zumthor

Twee kunstenaars die zich erg bewust waren van de omgeving van hun ontwerp en het daaraan verbonden verrassingseffect zijn Michal Elmgreen uit Kopenhagen, Denemarken en Ingar Dragset uit Trondheim, Noorwegen. Deze twee kunstenaars werken samen in Berlijn sinds 1995 en zijn de ontwerpers van het kunstwerk Prada Marfa, naar het nabijgelegen plaatsje Marfa. Prada Marfa is een imitatie van de bekende Prada-winkel. Prada is een Italiaans modehuis dat gespecialiseerd is in luxegoederen voor mannen en vrouwen (kleding, lederen accessoires, schoenen en bagage). Het modehuis wordt gezien als een van de meest invloedrijke kledingontwerpers in de mode-industrie. Prada Marfa is een kunstwerk neergezet in oktober 2005 en bevat de herfstcollectie van dat jaar. Die collectie zal daar blijven; de winkel is nep, de deur kan niet open. Het plan is om het kunstwerk aan zijn lot over te laten, te laten vergaan. 'Fifty years from now, it will be a ruin of the time it was made,' zo kondigden de initiatiefnemers aan. Het is niet zozeer het kunstwerk zelf wat verrassend is, maar de verrassing zit hem in de omgeving. De winkel is namelijk niet geplaatst in een drukke winkelstad maar langs een weg door de woestijn dichtbij Valentine, Texas, een uitgestorven gebied. De verrassing is dan ook groot wanneer je met de Sunset Limited al enkele uren door een leeg, bruin, dor en uitgestorven gebied rijdt en je wordt opgeschrikt door de Prada Marfa, die ook zo snel weer uit je gezichtsveld is verdwenen dat je begint te twijfelen aan jezelf. Een ervaring die je zeker bij zal blijven.



Prada Marfa
Michal Elmgreen en Ingar Dragset

Een derde voorbeeld van een gebouw wat verrast door zijn positie ten opzichte van de omgeving is het Centre Pompidou van de Italiaan Renzo Piano en de Engelsman Richard Rogers. Piano staat bekend als een "high-tech" architect. Deze stroming heeft een industriële benadering van architectuur. De modernste industriële technieken worden toegepast en zijn ook zichtbaar. Bij Piano is technologie het uitgangspunt voor zijn ontwerpen. Hij past zijn ontwerpen echter aan uit zorg om het comfort en de behoeften van gebruikers. Samen met Rogers ontwierp Piano een aantal gebouwen in Italië en Engeland. Hun beroemdste gebouw is het Centre Pompidou in Parijs uit 1977. (Centre Beaubourg) Centre Pompidou - voluit 'Centre National d'Art et de Culture George Pompidou' - is een van de toeristentrekkers van Parijs en zowel geliefd als gehaat vanwege het expressieve maar constructiegerichte uiterlijk. Het cultuurcentrum is gelokaliseerd in het oude hart van de Franse hoofdstad, op slechts een kilometer van de Notre Dame. Het Centre Pompidou was een voornaam element in het strijdplan om het verloederde gebied een impuls te geven. Het architectenduo ontwierp het gebouw volgens de lijnen van een 'zich ontwikkelende ruimtelijke diagram', met de technologische retoriek van Archigram. Het werd in twee delen bedacht: een drie verdiepingen hoge infrastructuur (niet-vastgelegde structuur) voor alle praktische en technische faciliteiten en daaromheen een grote zeven verdiepingen hoge superconstructie van staal en glas, inclusief een terras en tussenetage. Elke verdieping is zeven meter hoog. Het metalen frame bestaat uit veertien stalen staken van bijna 49 meter hoog en zijn verbonden door lange dwarsbuizen. De ontwerpers hadden een zo flexibel mogelijk gebouw voor ogen en plaatsten daarom zoveel mogelijk systemen, zoals trappen en liften, buiten het gebouw. Deze systemen zijn in buizen met kleurcodes aan het geraamte bevestigd: blauw voor lucht, groen voor



Centre Pompidou
Renzo Piano

vloeistoffen, geel voor elektriciteitskabels en rood voor beweging (liften) en veiligheid (brandblusapparaten). De kleuren van de buizen steken fel af tegen het grijze beton in de omgeving. Het gebouw geeft de omgeving, een van de oudste buurten van Parijs, een avant-gardistische impuls, maar leidde ook tot felle debatten en grote controverses. Veel inwoners stonden huiverachtig tegenover deze 'olieraffinaderij' pal in het midden van een historische wijk.

Maar Piano wilde afrekenen met het versleten begrip cultureel centrum, hij wilde verrassen en provoceren. Zo zij hij ooit: "Als mensen tegen me zeggen dat Beaubourg een raffinaderij is, maakt me dat gelukkig. Ik houd meer van raffinaderijen dan van een stoffig museum."

Kortom, het gebouw contrasteert zo erg met zijn omgeving dat het mensen hoe dan ook verrast, op een negatieve dan wel een positieve manier en zal het niet snel vergeten worden. Uiteindelijk is het Centre pompidou, mede door dit grote contrast, ook een van de meest bezochte attracties van Parijs geworden. Later tracht Piano zijn ontwerpen juist te laten aansluiten op de omgeving waarin ze gebouwd worden.

Eerder in de inleiding kwamen tevens twee voorbeelden naar voren waarbij de omgeving een grote invloed had op de beleving van het ontwerp. Het is mij niet bekend of de architecten zich bewust waren van het ontstane verrassingseffect en het uiteindelijke gevolg hiervan, herinnering.

VERRASSEN MET HERKENBARE OBJECTEN

Een vorm van verrassen die eigenlijk geen verdere uitleg nodig heeft; onderstaande voorbeelden zeggen genoeg. The Piano house is een van de meest opzienbare gebouwen van China. De lokale overheid van An Hui heeft het gebouw laten ontwerpen om zo meer toeristen te trekken naar dit recent ontwikkelde gebied. Om van het gebouw echt een publiekstrekker te maken werd gekozen voor een extreem en een verrassend ontwerp. Het gebouw bestaat uit een grote transparante viool tegen een zwarte piano. De binnenkant van de prachtige glazen viool bevat een grote trap die toegang verleent tot de rest van het gebouw, de piano. De piano biedt ruimte voor het tentoonstellen van verschillende stadsplannen en ontwikkelingsprojecten.

Het Baskethouse is het hoofdkwartier van de Longaberger Basket Company, een firma die handgemaakte esdoorn manden ontwikkelt en produceert. Het 7 verdiepingen hoge gebouw is een replica van de manden die zij maken, alleen is de mand 160 keer uitvergroot. De functie van het gebouw is dus door middel van een letterlijke vertaling uitgevoerd in de vormgeving van het gebouw. Het gebouw is de grote droom van Dave Longaberger, de eigenaar van de firma. Dave geloofde dat het gebouw veel aandacht zou trekken voor zijn bedrijf. Vele mensen, waaronder de architect, de bankiers en de werknemers, waren sceptisch over het ontwerp, en namen zijn plannen niet serieus, maar Dave hield vol en op 17 december 1997 opende hij zijn fantastische kantoor, een echte publiekstrekker. Doordat het gebouw verrast zullen mensen zich het gebouw blijven herinneren wat leidt tot goede reclame voor de Longaberger Basket Company.



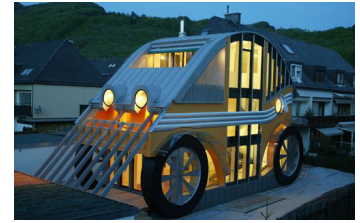
Pianno House



The Baskethouse

VW Beetle House, Salzburg, Oostenrijk

Deze unieke autowoning is gebouwd aan de rand van een natuurreservaat in Gmünd, vlakbij Salzburg, Oostenrijk. De eigenaren kochten een hoekperceel met daarop een typisch 70-er jaren huis en wilden dit huis renoveren en de vorm 'up-daten.' Deze woningaanbouw met de vorm van een Volkswagen Beetle, onderscheidt zich duidelijk van de standaard aanbouw. Daarbij staat de aanbouw op het oude oprit van de woning wat het geheel nog meer versterkt. Door een beeld te pakken wat mensen niet associëren met een standaard woning maar wel direct herkennen als voorwerp, wordt de mens verrast en wordt tevens nieuwsgierigheid gecreëerd. Zowel de verrassing als de nieuwsgierigheid zorgen ervoor dat de woning de mens lang zal bijblijven. Het gebouw is ontworpen door de architect Markus Voglreiter. Het gebouw is 14 meter lang en 10 meter hoog en bevat 300m² aan vloeroppervlak. De bouw heeft in totaal 1,3 miljoen euro gekost maar het gebouw is daarmee uitgerust met alle moderne technologieën wat uiteindelijk heeft geleid tot een energie-efficiënt huis.



VW Beetle House

VERRASSEN MET MATERIALEN

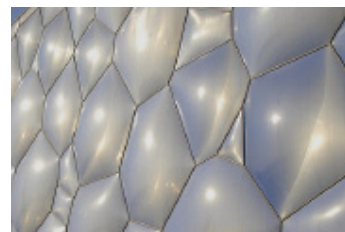
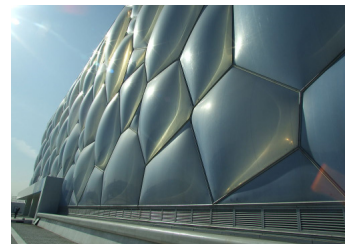
Alles om ons heen krijgt vorm dankzij materiaal; vormgeving is niet los te zien van materiaal. Architectuur kan dan ook gezien worden als de toepassing van materiaal. Mies van der Rohe zei eens: architectuur begint bij het samenvoegen van twee stenen. Of er nu gemetseld wordt met baksteen, gegoten met beton of gelast met staal, de architect verbindt deze materialen samen tot één gebouw. Naast de vorm wordt ook de zintuiglijke waarneming van materialen steeds belangrijker. Materiaal is het meest interessant als het kan worden gevoeld en ervaren. Er is een gigantisch arsenaal aan materialen waaruit ontwerpers vandaag de dag kunnen putten; koolstoffen, cement, keramiek, glas, metalen, natuurlijke materialen en polymeren. Het is een gemakkelijke voorspelling dat de variatie aan materialen, gegeven de toenemende complexiteit van concrete producten, nog groter zal worden dan ze nu al is. Juist door deze grote variatie aan materialen is het een ideaal instrument om een verrassingseffect mee te creëren.

De architecten Tod Williams en Billie Tsien hebben daar op twee verschillende manieren gebruik van gemaakt bij het ontwerp van het Museum voor Amerikaanse Volkskunst. Ten eerste door de keuze van bijzondere materialen maar daarnaast ook door een verrassende combinatie van materialen. Het Museum voor Amerikaanse Volkskunst is gevestigd midden in New York, naast het Museum of Modern Art en werd geopend in 2001. Het museum is beroemd om zijn studie naar- en collectie van de traditionele en moderne Amerikaanse volkskunst. De collectie wordt gekenmerkt door een diversiteit van objecten, van potten en pannen tot portretten en religieuze voorwerpen. Het gebouw staat tussen de gebouwen van het Museum of Modern Art in, maar maakt een onafhankelijke indruk door de opvallende architectuur. Het gebouw is bijna 26 meter hoog en is daarmee, vooral naar Amerikaanse maatstaven, geen groot gebouw. Ook wijkt het af van de vele glazen gebouwen in New York. De gevel is voorzien van 63 panelen van tombasil, een witte legering van brons. De panelen, die er zowel steen- als metaalachtig uitzien, veranderen door de stand van de zon en creëren zo gedurende de dag verschillende visuele effecten, waardoor het de omstanders blijft verrassen. In het gebouw is tevens een opvallende combinatie van materialen gebruikt, voornamelijk beton en steen, en metaal en hout, of in de woorden van de architect Billie Tsien 'the common and the magical'. Zo is de grote trap van de derde naar de vierde verdieping van beton gemaakt, maar is de trap van de vierde naar de vijfde van hout. Niet alleen het museum zelf is een succes, ook het gebouw heeft een aantal belangrijke prijzen gewonnen. Voorbeelden zijn de 'Arup World Architecture Award' als 'Best New Building in the World for 2001' en awards voor 'Best North American Building' en 'Best Cultural Building in the World' van World Architecture Magazine.



Museum voor Amerikaanse Volkskunst
Tod Williams en Billie Tsien

Ook PTW Architects uit Australië verrassen door het gebruik van een bijzonder materiaal, namelijk het innovatieve bouw materiaal ETFE-folie. Zij hebben voor dit materiaal gekozen bij het ontwerp van het Beijing National Aquatics Center, de gastheer voor de Olympische Zomerspelen 2008. Het ontwerp is gebaseerd op de natuurlijke rangschikking van zeepbellen. De zeepbellen vormen zowel de gevels als het dak. Vanwege de zeepbelvormen, het gebruik van transparante materialen en de functie van het gebouw als zwembad heeft het gebouw de naam 'Water Cube' gekregen. De bekleding of huid van de gevels wordt uitgevoerd in taai ETFE, een transparante folie gemaakt van ethyleen en teflon. De enorme bellen waaruit de gevels zijn opgebouwd zorgen voor een ruimte tussen binnen- en buitenzijde die 3,6 meter bedraagt en van het dak maar liefst 7,2 meter. In totaal maakt het consortium gebruik van 100.000 vierkante meter ETFE-folie. Omdat de folie slechts één procent weegt in vergelijking met glas is een zware constructie vereist. Het gebouw gedraagt zich door de toepassing van de folie als een enorme geïsoleerde kas. Om tot een verantwoorde constructie te komen heeft Arup gebruikgemaakt van 3D-technieken die tot voor kort niet bestonden. De frames voor de 4000 zeepbellen waaruit de hal is opgebouwd, bestaan uit 22000 meter stalen stangen met een totale lengte van 22 kilometer en 12000 knopen. Bij elkaar past het consortium circa 6500 ton staal toe. Elke zeepbel heeft zes raakvlakken en elke knoop tot 36 raakvlakken. Omdat elk raakvlak uit twee driehoeken bestaat, heeft Arup meer dan een miljoen raakvlakken moeten definiëren. De bouwkosten zijn geraamd op 81 miljoen euro, een heel bedrag, maar ik ben er van overtuigd dat dit gebouw, door het verrassende materiaalgebruik, dan ook een blijvende herinnering creëert.



Water Cube
PTW Architects

De architect Sou Fujimoto heeft op een hele andere manier gezorgd voor een verrassing door middel van materiaalgebruik. Hij heeft niet gekozen voor een bijzonder materiaal of voor een verrassende combinatie maar juist voor eenvoud, door het gebruik van één enkel materiaal. In zijn zoektocht naar nieuwe architectuurconcepten. In dit opzicht ontwierp hij een klein kubusvormig paviljoen van 4 m op 4 m. Het Final Wooden House werd, als een levensgroot Jenga-spel, opgebouwd door massieve balken in Japans cederhout op elkaar te stapelen en onderling te verbinden met metalen kabels. Sommige balken liggen vanbinnen niet helemaal recht op elkaar om schappen te maken of om van het ene niveau naar het andere te kunnen gaan. De beglaasde lege ruimten in de muren en het dak bieden het onmisbare natuurlijke licht. De architect wilde geen enkele scheiding tussen vloer, muur of plafond (de vloer wordt een stoel, bijvoorbeeld). De ruimtelijkheid wordt door iedereen anders waargenomen, al naargelang de plaats waar je staat in de ruimte. Dit paviljoen is verwant met de primitieve levensomstandigheden, nog voor er sprake was van architectuur.



Final Wooden House
Sou Fujimoto

Ook Peter Zumthor de architect van de Bruder Klaus kapel welke eerder al aan bod is geweest heeft op een bijzondere manier gebruik gemaakt van verschillende materialen. Op de grond werd een omtrek uitgezet in de vorm van een groot slakkenhuis. 112 Stammen van dennenbomen met een lengte van 12 meter werden daarop uitgezet in de vorm van een soort wigwam. Aan de bovenkant is een grote druppelvormige opening waardoor je rechtstreeks

de hemel kan zien. Om de stammen heen werd beton in lagen aangebracht, met 350 verbindingen tussen beton en hout. De architect gaat ervan uit dat een heilige plek een goede geur moet hebben. Daartoe stookte hij gedurende 3 weken een langzaam brandend vuur in de kapel, waardoor de boomstammen verbrandden en loskwamen van het beton. In de 350 openingen, die de oorspronkelijke verbindingen waren tussen hout en beton, liet hij mondgeblazen glas plaatsen: plekjes waardoor het licht kan binnenkomen. Op deze manier heeft Peter Zumthor de mens niet alleen visueel verrast met zijn materiaalgebruik maar tevens ook via de geur, en geur is de directe snelweg naar onze emoties. Zeker een verrassende beleving die de mens bij zal blijven.



Bruder Klaus Kapel
Peter Zumthor

VERRASSEN MET HERBESTEMMING

Onlangs was het weer de dag van de architectuur, de kans voor publiek om architectuur te beleven. Dit jaar was het thema Tweede leven: Architectuur & hergebruik. Dit onderwerp is niet zomaar gekozen, hergebruik wordt steeds populairder, het is dan ook een actueel en breed invulbaar thema. Hergebruik van gebouwen raakte in zwang in een periode van toenemend ruimtegebrek en een groeiend besef dat er voor sloop en vervangende nieuwbouw alternatieven bestonden. Waren de eerste transformaties in de jaren zeventig nogal eenzijdig, meestal van werken naar wonen via de herbestemming van pakhuizen en kantoren, de laatste jaren zijn de verschillende manieren van hergebruik aanzienlijk uitgebreid. Wonen in een kerk of werken in een gashouder zijn geen unieke verschijnselen meer. De omslag is toe te schrijven aan de inventiviteit van ontwerpers, de groeiende waardering voor het behoud van historisch erfgoed, de meerwaarde van de nieuwe context en niet in de laatste plaats aan de ontwikkeling van de bouwtechniek. Hierbij valt onder meer te denken aan voortschrijdende inzichten in de bouwfysica en nieuwe toepassingen van (hergebruikte) materialen. Herbestemming van gebouwen heeft dus in eerste instantie niet als doel de mens te verrassen, toch vind ik dat bij herbestemming dit effect wel terdege wordt bereikt.

In de volgende voorbeelden is het dan ook niet zozeer het gebouw wat de mens verrast maar de functie die het gebouw vervult. De meeste gebouwen waren al aanwezig op het moment dat er voor deze functie werd gekozen.

Één van de voorbeelden is de basisschool St. Plechelmus in Hengelo welke medio 2010 opgeleverd zal worden. Het betreft de uitvoering van een bijzonder project, door de architecten Hans van den Dobbelsteen en Ronald Olthof, waarbij een Dalton basisschool zijn intrek zal nemen in een bestaand kerkgebouw. Zowel de onderwijsmethode van de school als de vormgeving van het kerkgebouw uit 1953 dragen bij aan de bijzonderheid en complexiteit van het project. De school wordt vormgegeven door aparte volumes die in het kerkgebouw worden ondergebracht. In het kerkgebouw blijft zowel de sfeer van de kerk als de identiteit van de school krachtig te ervaren door uitgesproken vormgeving, kleurstelling en materialisatie. De twee 'afzonderlijke identiteiten' zijn zo maximaal herkenbaar gebleven. De verrassing ontstaat op het moment dat mensen de ingang betreden, wat eens een vrij donkere kerk was is omgetoverd tot een school met als belangrijk element, licht. De lichtstraat is daar grotendeels de oorzaak van, uiteraard naast de fraaie glaspuien in de buitenmuur. Een tweede element waar mensen door worden verrast is het gebruik van de ruimte. Waar zij bij het betreden een grote ruimte verwachten, zien zij nu lokalen en andere kleine ruimten. Toch wordt de hele ruimte nog steeds ervaren. De lokalen 'vallen' prachtig tussen de pilaren en de bogen, zodat deze in hun oorspronkelijke staat heel mooi uitkomen.



Basisschool St. Plechelmus
Hans van den Dobbelsteen en
Ronald Olthof

Het tweede voorbeeld van verrassen met de functie is de kapelwoning in Utrecht. Steeds vaker kiezen mensen ervoor om een bijzonder gebouw te verbouwen als woonhuis, denk bijvoorbeeld aan watertorens, molens, scholen, oude fabriekspanden of kerken. Aan de Nieuwegracht in Utrecht is ook voor een dergelijk project gekozen. Toen de fraters in 2005 het fraterhuis aan de Nieuwegracht verlieten, is het grootste deel van de enorme Sint Gregorius congregatie verbouwd tot woningen. De Sint Martinus kapel is als apart object verkocht. Zecc Architecten werd gevraagd om van deze kapel een bijzondere woonruimte te maken, waarbij de sfeer en de ruimtelijkheid geaccentueerd moest worden. De aandacht van de architecten ging in het bijzonder uit naar passende daglichtvoorzieningen, een ruimte-indeling die recht doet aan de sacrale sfeer en de relatie met de buitenwereld.

De in 1922 gebouwde kapel ligt op de eerste verdieping van het Sint Gregorishuis en is bereikbaar via diverse smalle gangen en trappen. Het plafond heeft een toogvorm die terugkomt in de plafondbetimmeringen boven de gebrandschilderde ramen, boven de deuren en in de zijkant van de kerkbanken. De opdrachtgevers waren gericht op het in stand houden van de sacrale sfeer. De ruimtelijke ingrepen konden daardoor subtiel blijven. Alle ingrepen zijn bovendien zichtbaar gehouden door hun contrasterende vormgeving en asymmetrische plaatsing. In de eerste plaats heeft Zecc het daglichtprobleem aangepakt. Door de toevoeging van extra daklichten valt diffuus wit licht binnen en konden de gebrandschilderde ramen behouden blijven. De kapel had oorspronkelijk een somber interieur door de donkere kleurstelling. Door de wanden, plafonds en de vloer van een witte afwerking te voorzien heeft de kapel een heldere uitstraling gekregen en komen de kleuren van het glas in lood extra tot leven op de vloeren en wanden. Om vanuit binnen zicht te



Kapelwoning
Zecc Architecten

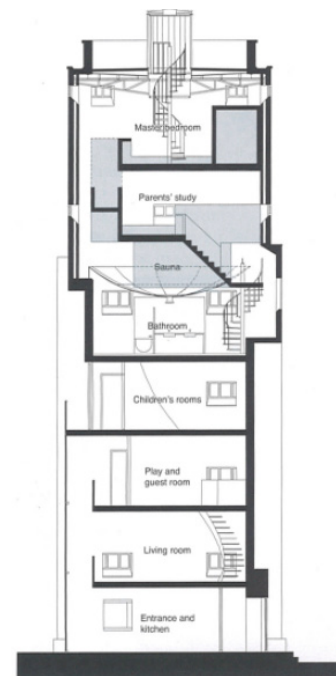
hebben op de stad is een enigszins brutale, abstracte versie van een glas in lood raam achter het altaar gemaakt, geïnspireerd op het werk van Mondriaan. Voor de ruimtelijke organisatie van functies is een heldere sculptuur ontworpen, die in één beweging de keuken, de studeerkamer en de toegang naar de verdieping regelt. Naar deze sculptuur is uitgebreid studie verricht. Het resultaat is een spannende structuur waarbij de voortdurend wisselende doorzichten een dynamisch beeld opleveren. Als organiserend element biedt de sculptuur een behoorlijke functionaliteit, hoewel de study op de verdieping nogal bescheiden van afmeting is. Door de openheid blijft echter de ruimtelijke ervaring volledig intact, een prestatie die recht doet aan de wens van de opdrachtgever om vooral de sfeer van de kapel te benutten als belangrijkste kwaliteit.

De sculptuur is opgebouwd uit een stalen basisconstructie en is afgewerkt met stucwerk. Door het hoekige object erg minimalistisch te houden ontstaat er een spannend en verrassend contrast met de oorspronkelijke, zachte vormen van de kapel. Door het ontbreken van de trapboom en leuning aan één zijde van de trap oogt deze luchtig. De treden zijn vervaardigd van stalen kokerprofielen en bevestigd in een stalen trapboom. De slaapkamer en badkamer zijn in een aparte ruimte naast de kapel gesitueerd. Op het dak van de slaapkamer is een riant terras gesitueerd, waarmee aan de wens van een buitenruimte werd voldaan. Zoals hierboven wel duidelijk wordt verrast het gebouw niet alleen door de hernieuwde functie maar ook door de spannende contrasten die de architecten hebben toegepast.



Kapelwoning
Zecc Architecten

Een ander project van architectenbureau Zecc is de woonwatertoren. De voormalige watertoren aan de Oranjelaan in Soest stamt uit 1931 en is een rijksmonument. De toren heeft een diameter van circa 6 meter en een hoogte van 22 meter. Hij werd ontworpen door de bekende architect H.F. Mertens, die onder meer ook het hoofdkantoor van Unilever in Rotterdam ontwierp. In 1984 verloor de toren zijn functie. Het waterreservoir werd verwijderd, met uitzondering van de ijzeren hangbodem. Deze stalen bodem deelt de watertoren in tweeën: het cilindervormige bovenste gedeelte waar het waterreservoir was ondergebracht en de in 8 verticale segmenten opgedeelde toren onder het vat. De toren bestaat uit vijf lagen met een inwendige diameter van 6 meter. Het reservoir bestaat uit één ruimte met een diameter van 7,5 meter en een hoogte van 8 meter. Deze tweedeling is aangegrepen om een ontwerp te maken dat is gebaseerd op het concept van twee op elkaar gestapelde huizen; de onderste woning heeft een 'traditioneel' karakter met voordeur en tuin, gericht op de buitenwereld, terwijl de bovenste, meer introverte, woning naar binnen is gekeerd met een dakterras dat als tuin fungeert. In het onderste deel is het traditionele woonprogramma langs een doorlopende wenteltrap georganiseerd: keuken, woonkamer, kinderkamers en badkamer. De laatste ruimte is direct onder het waterreservoir geplaatst, om de relatie met de voormalige functie te benadrukken. Om in het onderste deel van de toren een verbinding met de tuin te maken en meer daglicht binnen te halen, is de toren aan de achterzijde 'opengesneden' over drie lagen. De pui is naar buiten geplaatst, waardoor er een vide ontstaat die de verschillende woonverdiepingen verbindt. In dit deel wordt door de detaillering en materiaalkeuze het levendige en industriële karakter van de toren versterkt: zwart beton, glas en onbehandeld staal. Boven in het



Woonwatertoren
Zecc Architecten

grote waterreservoir is de ruimtelijkheid versterkt door het aanbrengen van een sculpturaal 'woonmeubel' met functies voor de ouders: slapen, werken, sauna en lezen. Via een spiltrap door de oorspronkelijke ventilatieopening in het dak kan het fenomenale dakterras worden bereikt. Kleur- en materiaalkeuze zorgen hier voor een ontspannen en zachte sfeer. Om het behoud van de watertoren op lange termijn te garanderen zijn enkele grote ingrepen gedaan en is de toren geheel gerestaureerd. De roestende staalconstructie in de gevels is verwijderd om verdere scheurvorming in de toren te stoppen. Het plan kenmerkt zich door de combinatie van grotere ingrepen met de subtiele veranderingen. De nieuwe trappen zijn zo gemaakt dat het lijkt alsof ze altijd in de toren hebben gezeten. Door het werken met onbehandeld staal en in het werk gestort beton krijgt het gebouw zijn industriële karakter terug. Een bescheiden rechthoekig raam hoog in de toren aan de voorzijde en een langgerekte verticale raamstrook aan de achterzijde zijn de enige aantastingen aan de buitenzijde. Juist doordat er zowel aan de buitenkant als aan de binnenkant nauwelijks (duidelijk zichtbare) veranderingen zijn aangebracht en het industriële karakter behouden is gebleven levert het een sterk contrast op met zijn huidige functie, wonen. Mensen zullen bij het betreden van het huis dan ook verrast zijn door deze geheel andere en unieke manier van wonen.



Woonwatertoren
Zecc Architecten

In het laatste voorbeeld is een voormalig politiebureau in Utrecht verbouwd en herbestemd tot film- en cultuurcentrum, het Louis Hartlooper Complex. Zijn naam ontleent het Louis Hartlooper Complex aan de fameuze explicateur Louis Hartlooper (1864 – 1922) die vanaf 1909 in Utrecht films van commentaar voorzag. Het Louis Hartlooper Complex dateert uit 1928. Het is door architect Planjer destijds ontworpen als politiebureau. Het is een van de weinige gebouwen in Utrecht, dat qua bouwstijl refereert aan de Amsterdamse school. Het gebouw stond sinds 1999 leeg. De, in 2003 begonnen, ingrijpende renovatie en uitbreiding van het pand hebben de cultuurhistorische waarde van het monument versterkt. De buitenkant is vanwege de monumentenstatus door de architect volledig intact gelaten. De centrale ruimtes in het bestaande pand zijn in originele staat gerestaureerd. Het complex bevat naast vier filmzalen ook een kleine collegezaal, een ruime foyer, een café en een vergaderzaal. Het complex is dan ook niet alleen bedoeld voor het vertonen van films, maar is tevens een levendig complex waar ook debatten, bijeenkomsten en educatieve activiteiten kunnen worden gehouden. De benodigde voorzieningen voor geluidisolatie en brandveiligheid zijn vrijwel onzichtbaar aangebracht. Voor de verduistering is een niet-bouwkundige oplossing gevonden: zware gordijnen die worden aangestuurd door de filmprojector. Als er geen film draait zijn de gordijnen open. Voor de benodigde geluidisolatie zijn aan de binnenzijde voorzetramen aangebracht die van buitenaf niet zichtbaar mochten zijn. Daarom zijn deze raamkaders kleiner dan de stalen kaders van de bestaande ramen. In het net geen 1.000 m² grote filmhuis was compartimentering niet nodig maar moesten de drie vluchtwegen wel 30 minuten rook- en brandwerend zijn. De dubbele brandwerende deuren zijn onopvallend in verdiepte delen van de wand geplaatst. Met behulp van kleefmagneten sluiten deze



Louis Hartlooper Complex
Vroeger



Louis Hartlooper Complex
Nu

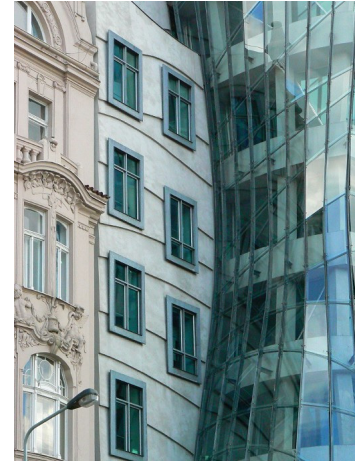
deuren alleen in geval van brand. Om in het trappenhuis brandoverslag te voorkomen zijn aan de buitenzijde van de bestaande glas-in-loodramen voorzetrampen van brandwerende beglazing aangebracht. De brandwerende deuren tussen de gangen en het trappenhuis hebben ook een geluidwerende functie en moeten dus gesloten blijven. Voor de gewenste openheid van het gebouw zijn de deuren voorzien van een zo groot mogelijk glasoppervlak. Het is een zeer boeiende en verrassende herbestemming van een opmerkelijk pand. De nieuwbouw is met respect voor het oorspronkelijke monument toegevoegd. Het gebouw heeft zijn gesloten uitstraling op juiste wijze weten om te zetten in openheid.

Juist doordat de architecten in de bovengenoemde voorbeelden zoveel mogelijk het authentieke pand van de buitenkant intact willen laten, blijft de verrassing bewaard tot het laatste moment, het moment van binnentreden. Hierdoor is verrassen door herbestemming een geheel andere manier van verrassen dan de overige voorbeelden, echter zeker niet minder interessant. In de bovengenoemde voorbeelden zie je tevens de visie van Aldo Rossi terug. Zoals eerder in de scriptie al te lezen is vindt Aldo Rossi dat een gebouw een monument wordt als blijkt dat een gebouw telkens weer van generatie tot generatie dienst doet. Het maakt niet uit of de functies door de tijd veranderen, integendeel. Hoe meer functies een gebouw krijgt, des te meer zijn er herinneringen.

VERRASSEN MET VERVORMING

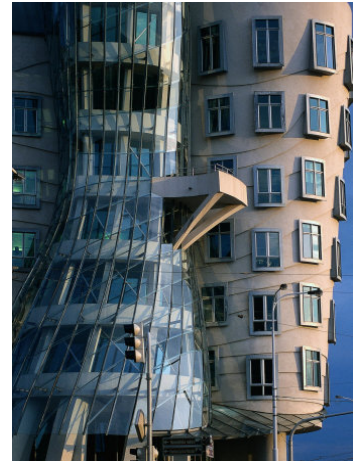
Bij de volgende ontwerpen zit de verrassing voornamelijk in het doorbreken van de traditionele vorm, een vorm van verrassen die je regelmatig tegenkomt in de architectuur. Maar om echt te verrassen moet je wel het extreme van deze categorie opzoeken. Een kleine aanpassing op de traditionele vorm wordt al gauw als een fout gezien, waardoor de verrassing wordt gemist. Een voorbeeld van deze manier van verrassen is het gebouw van de Nationale Nederlanden in Praag. Het kantoor staat beter bekend onder de bijnamen 'het dansende huis' of 'Ginger & Fred', naar de musicalsterren Ginger Rogers en Fred Astaire. Het gebouw werd door de Kroatische architect Vlado Milunic en de Canadees Frank Gehry ontworpen en in 1996 opgeleverd.

Een Amerikaanse bom vernietigde het neoklassieke appartementencomplex vlak aan de Moldau, dat naast het toenmalige huis van de Tsjechische schrijver en politicus Vaclav Havel stond. Havel, eenmaal president, stelde voor om er een gebouw met een mix van culturele en sociale functies te bouwen. Hij vroeg voor het ontwerp de Kroatische architect Milunic. In 1992 werd de grond echter gekocht door de ING/Nationale-Nederlanden, die er een kantoorgebouw wilden laten bouwen. ING besloot Milunic te behouden voor het project, mits er een samenwerking kwam met een architect van internationale faam, dit werd Gehry. Het idee van een toren was onvermijdelijk op de kleine straathoek in Praag, maar een enkele toren was naar Milunic's idee te mannelijk. Daarom besloten ze de toren zijn vrouwelijk pendant te geven. Zodoende werd het idee van een dansend stel geboren. Al tijdens de bouw, begonnen in 1994, ontstond er een heftige controverse over de door velen als excentriek beschouwde architectuur. Echter, in 1996, het jaar van de oplevering, werd het gebouw door Time Magazine 'The best design



Dancing house
Frank Gehry

of 1996' gekroond. Het gebouw is een perfect voorbeeld van antropomorfische, deconstructivistische architectuur. Het bestaat uit twee torens met de verbeelding van een stevig staande man met in zijn armen een bevallig dansende vrouw die haar rok door de lucht laat zwieren. De elegante vrouwelijke toren is van glas en gebouwd in de vorm van een zandloper. Wanneer je voor het gebouw staat word je meteen verrast door deze afwijkende vorm, dit zorgt er voor dat je niet om het gebouw heen kunt. Sommigen vinden dat het gebouw met zijn ultramoderne architectuur te zeer uit de pas loopt met de rest van de veelal historische gebouwen in de stad. Anderen kunnen juist niet genoeg krijgen van het contrast dat het gebouw met de omgeving schept, in mijn ogen is dit het tweede grote verrassingseffect wat de architect heeft verwezenlijkt. Feit is dat het dansende huis een van de opvallendste gebouwen in Praag is.



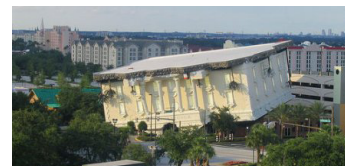
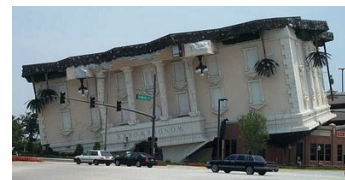
Dancing house
Frank Gehry

Een architect die de vervorming nog verder doortrekt is de Poolse architect Szotynscy Zaleski. Hij is de ontwerper van het Crooked House in Sopot, een plaats in het uiterste noorden van Polen. Szotynscy heeft zich laten inspireren door de sprookjesachtige illustraties van Jan Marcin Szancer en de tekeningen van de Zweedse artiest Per Dahlberg. Het gebouw is in 2004 opgeleverd maar is nu al het meest gefotografeerde gebouw in Polen. Ik ben van mening dat het vastleggen van dit gebouw geheel overbodig is, het gebouw zorgt er door het verrassende effect al voor dat er een blijvende herinnering is gecreëerd. Het werk van Szotynscy wordt wel eens ten onrechte verward met het werk van Hundertwasser.



Crooked House
Szotynscy Zaleski

Een ontwerp waarbij niet zozeer wordt verrast met vervorming maar meer met positie is het gebouw Wonderworks in Orlando. Wonderworks is een toeristische attractie in de vorm van een omgekeerd gebouw. Eind jaren '90 is het ontworpen en geconstrueerd met als doel dat het gebouw er uit zou komen te zien alsof het op de plek neergestort zou zijn. Dit was het idee van Barry Frank, één van de eigenaren van Wonderworks. Zijn doel was de mens te verrassen en op die manier de aandacht te trekken van langslopende toeristen met een gebouw wat niet over het hoofd gezien kon worden. Samen met zijn collega's heeft hij een verhaal bedacht over hoe het gebouw op deze plek beland zou zijn. In dit verhaal was het gebouw een scheikundig laboratorium ergens in de Bermuda driehoek, een groep scheikundigen waren bezig met het creëren van een tornado, toen het experiment uit de hand liep. De tornado schepte het gebouw en heeft er voor gezorgd dat het in één van de drukste straten van Orlando is geland. Het is een wild verhaal wat precies past bij de gekke attracties binnen in het gebouw. Wonderworks is een combinatie van een wetenschapsmuseum met een attractiepark.



Wonderworks
Barry Frank

Ook in het Duitse Trassenheide op het eiland Usedom is een huis op de kop gebouwd. Deze bijzondere eengezinswoning is ontworpen en gebouwd door een Poolse aannemer. Ook de inrichting staat volledig op zijn kop. Uiteindelijk zal niemand in het huis wonen. Het gaat om een kunstproject met de naam 'De Wereld Staat Op Zijn Kop'. Er is gekozen voor een verrassend object om zo meer toeristen naar het eiland te trekken en daarnaast om aandacht te vragen voor de verwoesting van de aarde door de mens. De bouwkosten zijn ongeveer vier ton.



Huis op de kop

Dat vervorming er voor kan zorgen dat de aandacht van mensen getrokken wordt, wordt nog eens bevestigd in het volgende artikel.

Website conversie met meer dan 230% omhoog!

Door Maud Ebbekink op 19/04/2010; In Internet, Marketing, Psychologie.

Onlangs zag ik op de website van Funda in de zoekresultaten een afbeelding van een huis op de kop. Vreemd, zou dat een foutje zijn van een onoplettende stagiair? Na even Googlen bleek dat de afbeelding op de kop onderdeel was van de conversie optimalisatie testen van Funda. Een huis op de kop in de zoekresultaten zorgde voor een verhoging van de CTR van +230%! Dat is echt spectaculair. Echter weet ik een andere manier waarop Funda de conversie nóg verder kan verhogen met een kleine aanpassing in de afbeelding. Wat dat is lees je in dit artikel!

Onderzoek naar automatische processen

Tijdens mijn studie heb ik veel onderzoeken gelezen op het gebied van marketing en consumentenpsychologie. In één van de onderzoeken ging het over doorbreken van automatische processen. Het lezen / scannen van de zoekresultaten op Funda is een voorbeeld van een geautomatiseerd proces. Je leest de resultaten eigenlijk op de automatische piloot vluchtig door. Wanneer dit proces wordt onderbroken word je weer alerter. Je zult dus weer beginnen met lezen, waarna je weer langzaam vervalt in het (te snel) scannen van de tekst.

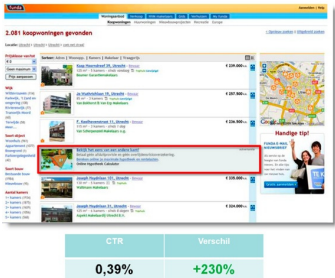
Funda heeft met de afbeelding op de kop halverwege de zoekresultaten het automatische proces doorbroken, doordat de lezer iets tegen komt wat de aandacht trekt. Hierna begin je weer opnieuw met het lezen van de zoekresultaten. Door de 'mentale onderbreking' worden de zoekresultaten daarna weer beter gelezen, waardoor ook

uit eigen onderzoek van Funda. Als in de zoekresultaten halverwege een afbeelding op de kop stond, steeg de CTR met maar liefst 230%!

Het kan altijd beter
In het onderzoek wat ik heb gelezen over het onderbreken van automatische processen werd inderdaad een afbeelding op de kop genoemd als voorbeeld om dit te bereiken. Echter werd er een nog effectievere manier besproken. Hieronder zal ik je met een experimentje laten zien wat nog effectiever is dan een afbeelding op de kop. Test het zelf!

Kijk naar de volgende afbeelding. Wat zie je?

Inderdaad, de schuine letters zijn nog veel opvallender dan de letters op de kop! Wellicht is het dus een idee voor Funda om ook te testen wat het effect is van een schuine afbeelding van een huis tussen de zoekresultaten. Het grote voordeel hierbij is ook dat het huis nog goed herkenbaar is als een huis en het minder overkomt als een 'fout' op de website!



TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU
TTTT FFFF UUUU

ONDERZOEK

Onderzoeksvraag en doelstelling

Tijdens mijn studie ben ik gaan onderzoeken wat een verrassend ontwerp met mensen kan doen. Mijn onderzoeksvraag is; kun je ervoor zorgen dat je mensen door een verrassend effect, datgene wat je onder de aandacht wil brengen beter laat onthouden?

De doelstelling van dit onderzoek is dus: proberen aan te tonen dat mensen een verrassing beter onthouden dan alledaagse dingen.

Waarom deze onderzoeksvraag?

Ik wil graag weten of mijn mening klopt, zodat ik hier dan rekening mee moet gaan houden in de ontwerpen die ik nog wil maken.

Moet ik er straks voor zorgen dat ik mensen verras met mijn ontwerpen om zo die blijvende herinnering te creëren of heeft dat verrassen helemaal geen nut.

HET ONDERZOEK

Ik ben uiteenlopende plaatjes gaan zoeken van mensen, gebouwen en dieren dus allemaal alledaagse objecten die mensen vaker hebben gezien. Deze alledaagse objecten met soms wat verrassende uitschietende plaatjes ertussen, heb ik in een blok van negen geplaatst. Ik heb de enquête zo gemaakt dat men eerst 10 seconde had om het blok van negen te bekijken. Deze moesten ze zo goed mogelijk observeren en onthouden.

Daarna liet ik één van die negen plaatjes zien en vroeg hen of men zich nog herinnerden, waar het plaatje stond afgebeeld in het blok van negen. Dit deed ik nog één keer, maar met dus een ander plaatje uit dat blok van negen.

In totaal waren er 9 blokken met negen plaatjes. Ik stelde de vragen zoals hierboven omschreven, maar de ene keer stelde ik de vraag met twee alledaagse plaatjes en de andere keer met een alledaags plaatje en verrassend plaatje.

Één blok van negen waren allemaal verrassende plaatjes. Ook hier stelde ik dezelfde twee vragen.

VRAAG 1



Bij deze twee opgaven heb ik als eerst een hedendaagse vrouw gekozen en daarna de verrassende vrouw in dit beeld. Op deze manier heb ik gekeken of mensen na een vraag het meest opvallende/verrassende plaatje nog wisten. Aan de hand van de uitslagen die je hieronder ziet kun je toch stellen dat het opvallende plaatje veel beter werd onthouden dan het normale hedendaagse plaatje.



vraag8			
		Frequency	Percent
Valid	goed	49	50,5
	fout	17	17,5
	fout	3	3,1
	fout	14	14,4
	fout	3	3,1
	fout	2	2,1
	fout	1	1,0
	fout	2	2,1
	fout	2	2,1
	fout	4	4,1
Total		97	100,0

Als het significant verschilt wil het zeggen dat het met 95 % zekerheid is dat het echt van elkaar verschilt en dat het niet op toeval berust. Hiervoor moet de P waarde kleiner zijn dan 0,05. De P waarde van de ze opgave is 0,0414. Het verschil van deze opgave in procenten is 15,5 %. Dit verschil is significant.



vraag9			
		Frequency	Percent
Valid	fout	2	2,1
	fout	7	7,2
	goed	64	66,0
	fout	3	3,1
	fout	15	15,5
	fout	1	1,0
	fout	2	2,1
	fout	3	3,1
	Total	97	100,0

VRAAG 2



Bij deze twee opgaven heb ik juist voor de eerste opgave een verrassend plaatje gekozen en daarna een hedendaagse plaatje. Zoals je aan de percentages kunt zien is het eertste plaatje bijna door iedereen onthouden, maar plaatje 2 door maar iets meer dan de helft van de mensen. Dus je kunt concluderen dat een verrassend plaatje beter wordt onthouden dan een hedendaags plaatje.



vraag12			
		Frequency	Percent
Valid	fout	1	1,0
	goed	90	92,8
	fout	1	1,0
	fout	2	2,1
	fout	2	2,1
	fout	1	1,0
	Total	97	100,0

Als het significant verschilt wil het zeggen dat het met 95 % zekerheid is dat het echt van elkaar verschilt en dat het niet op toeval berust. Hiervoor moet de P waarde kleiner zijn dan 0,05. De P waarde van de ze opgave is kleiner dan 0,00006. Het verschil van deze opgave in procenten is 32 %. Dit verschil is significant.



vraag13			
		Frequency	Percent
Valid	fout	2	2,1
	fout	3	3,1
	goed	59	60,8
	fout	7	7,2
	fout	3	3,1
	fout	11	11,3
	fout	7	7,2
	fout	1	1,0
	fout	4	4,1
	Total	97	100,0

VRAAG 3



Bij deze twee opgaven heb ik juist voor de eerste opgave een verrassend plaatje. gekozen en daarna een hedendaagse plaatje. De cijfers liegen niet, maar het verrassende plaatje is weer veel beter onthouden dan het hedendaagse plaatje. Dus je kunt concluderen dat een verrassend plaatje beter wordt onthouden dan een hedendaags plaatje.



vraag16			
		Frequency	Percent
Valid	fout	1	1,0
	fout	1	1,0
	fout	7	7,2
	fout	3	3,1
	goed	78	80,4
	fout	2	2,1
	fout	1	1,0
	fout	4	4,1
	Total	97	100,0

Als het significant verschilt wil het zeggen dat het met 95 % zekerheid is dat het echt van elkaar verschilt en dat het niet op toeval berust. Hiervoor moet de P waarde kleiner zijn dan 0,05. De P waarde van de ze opgave is kleiner dan 0,00006. Het verschil van deze opgave in procenten is 35 %. Dit verschil is significant.



vraag17			
		Frequency	Percent
Valid	goed	44	45,4
	fout	13	13,4
	fout	3	3,1
	fout	12	12,4
	fout	3	3,1
	fout	1	1,0
	fout	6	6,2
	fout	2	2,1
	fout	2	2,1
	fout	11	11,3
	Total	97	100,0

VRAAG 4



Bij deze opgaven heb ik de mensen het moeilijk gemaakt. Ik heb allemaal gebouwen bij elkaar gezet die toch wel redelijk afwijken van het hedendaagse en was benieuwd of men het juist plaatje goed heeft kunnen onthouden. Aan de cijfers kun je zien dat de mensen te veel invloeden krijg, want ze wisten het niet meer of ze kozen de verkeerde. Bij beide opgave hebben ze de helft nog niet goed uitgekozen.



vraag24			
		Frequency	Percent
Valid	fout	9	9,3
	goed	48	49,5
	fout	4	4,1
	fout	9	9,3
	fout	3	3,1
	fout	1	1,0
	fout	5	5,2
	fout	3	3,1
	fout	2	2,1
	fout	13	13,4
	Total	97	100,0

Als het significant verschilt wil het zeggen dat het met 95 % zekerheid is dat het echt van elkaar verschilt en dat het niet op toeval berust. Hiervoor moet de P waarde kleiner zijn dan 0,05. De P waarde van de ze opgave is 0,0455. Het verschil van deze opgave in procenten is 15,5 %. Dit verschil is significant.



vraag25			
		Frequency	Percent
Valid	fout	8	8,2
	fout	1	1,0
	fout	5	5,2
	goed	33	34,0
	fout	3	3,1
	fout	3	3,1
	fout	12	12,4
	fout	5	5,2
	fout	4	4,1
	fout	23	23,7
	Total	97	100,0

CONCLUSIE

Uit mijn onderzoek is duidelijk gebleken dat de mensen zich de verrassende objecten inderdaad beter herinneren dan de alledaagse objecten, vooral wanneer ze tussen deze alledaagse objecten staan.

Het blok dat alleen maar uit verrassende objecten bestond gaf een andere uitkomst. Hier bleek, dat door de vele verrassende indrukken die men opdeed, men zich de oorspronkelijke plek van dat object niet (goed) herinnerde.

Duidelijk is, dat wanneer je mensen verrast, ze datgene dan ook beter onthouden. Ik denk dus dat je als ontwerper er voor moet zorgen dat je gebouw op wat voor manier dan ook, altijd een beetje uit de ban moet springen.

Dit kan op meerdere manieren, zoals ik eerder in dit scriptie heb laten zien.

Op deze manier geef ik aan dat ontwerpers misschien wat vaker bezig moeten zijn om mensen te verrassen en is het misschien dom van ze, dat ze er al die tijd niet bewust mee bezig zijn geweest.

EINDCONCLUSIE

Ik ben met het maken van mijn scriptie tot de conclusie gekomen, dat ik buiten de normen van de architectuur val en dat ik totaal buiten de theorieën van het vak sta. Ik heb er namelijk heel erg veel moeite mee, dat architecten en critici altijd maar met die moeilijke en/of te veel woorden over architectuur praten.

Ik ben namelijk van mening, dat als je een gebouw mooi vindt, je dan ook gewoon het woord mooi moet gebruiken. Architecten en critici zijn volgens mij van mening, dat als je het maar moeilijk voor de burgers maakt, ze het niet kunnen begrijpen en dus volgens hen ook niet kunnen beoordelen. Ik vind ook, dat architecten moeilijke woorden, motiveringen, ideeën en concepten gebruiken om iets duidelijk te maken, maar deze worden nooit door de burgers en gebruikers begrepen. Hiermee slaan deze architecten totaal de plank mis.

Ik ben er door onderzoek ook achter gekomen dat ik wel degelijk in de architectuur traditie hoor. Wat betreft de verantwoordelijkheid van de kunstenaar, zowel in mijn zoektocht als naar het contact met de gebruiker.

Ik heb ongeveer dezelfde doelstelling als de gerenommeerde architecten, namelijk naamsbekendheid en eeuwige roem, maar ik streef naar iets meer fatsoen. Dit wil ik bereiken door de burger bij mijn ideeën te betrekken en dat ik rekening wil houden met de omgeving. Dit is dan ook niet de gestandaardiseerde manier om met de omgeving rekening te houden.

Ik denk dat ik in de traditie van Rossi en Venturi lig, maar ik bedoel daar niet mee dat ik me niet tegen de eisen van de architectuur opstel. Bijvoorbeeld de eis om verantwoordelijke en fatsoenlijke architectuur (kunst) te maken. Ik denk, dat ik met mijn normen en ideeën

heel goed binnen de normen van de architectuur sta. Toch denk ik, dat ik extremer dan Rossi en Venturi, zelfs extremer dan Koolhaas en de retailwereld ben. Ik wil namelijk een schok, een belevenis, wat in het woordenboek staat omschreven als ongewoon, dus een plotselinge en heftige indruk achterlaten. Op deze manier zorg je ervoor, dat je mensen in deze overprikkelende wereld bereikt. Met deze manier van denken en werken zorg je ervoor dat mensen je werk herinneren.

In mijn scriptie schrijf ik dat je hier op verschillende manieren mee bezig kunt zijn. Je kunt dus mensen met architectuur verrassen door kleur, omgeving, herkenbare objecten, materiaal, herbestemming en vervorming, zodat het gebouw door zijn verrassing wordt onthouden.

Ik ben van mening dat architecten hier naar moeten streven. Dat het gebouw een eeuwigheidswaarde krijgt door de ophef die het maakt. Mijn voorwaarden zijn wel: kijk wat het volk wil, vanuit een scenario en geen ingewikkelde concepten, geen egotripperij, het moet op één of andere manier integreren in de omgeving. Het moet een blikpunt zijn, waardoor de omgeving ook bewust gezien wordt, dus opgewaardeerd wordt.

Uit mijn onderzoek is gebleken dat je mensen ook kunt verrassen door iets neutraals op een plek te bouwen, waar mensen veel te veel prikkels krijgen door bijvoorbeeld de omgeving. Op deze manier neutraliseer je de ruimte, want met te veel prikkels sla je de plank ook helemaal mis.

BRONNENLIJST

Boekenlijst

Delerius New York, Rem Koolhaas.
De belevenis Economie, Joseph Pine and James Gillmore
Over denken bouwen en wonen, Martin Heidegger
De Architectuur van de stad, Adolf Loos
Der Sturm, Architectuur, Adolf Loos
Kleur en architectuur, Jan de Heer
Kleur in de hedendaagse architectuur, Susanne Komossa, Kees Rouw, Joost Hillen
Superdutch, Bart Lootsma
Luchtgebonden gebouwen, Ed Melet & E. Vreedenburgh
Het kunstmatig landschap, Nai uitgevers
Algemene kunstgeschiedenis, Hugh Honor & John Fleming
Architecture Now 5, Philip Jodidio
Dat is architectuur, Uitgeverij 010
Lexicon van de architectuur van de twintigste eeuw, V.M. Lampugnani

Internetlijst

<http://www.architectenweb.nl>
<http://www.wikipedia.nl>
<http://www.elsibel.com>
<http://www.archi-europe.com>
<http://www.voorteken.com>
<http://www.writersblock.net>
<http://www.architectuur.org>
<http://www.art-abstract.com>
<http://www.kunstbus.nl>
<http://www.via-nova-architectura.org/>

PROJECT OM WONINGEN TE VERANDEREN

1WONING, - **Huis:** 1. Huizen in de lucht en op aarde.

Emotionele decoratie. 2. Expresie van de facade; betekenis van de terrassen. 3. Buitenkant van het huis, dat wil zeggen veren. 4. Plattegrond van huis, spiegel om zichzelf te herkennen. 5. Sloten, professioneel geheim. - **Meubels:** 6. Levende stoelen, strelende gordijnen, bedden van gevangen vogels. 7. Verschillende soorten stoelen, hun versiering bloederig. 8. Stoelen met diervoeten. 9. Negerinnenstoelen. 10. Armstoelen. 11. Boksende armstoelen. 12. Opvouwbare krukken en waterkrukken. 13. Doofstomme bedden. 14. Slapeloze bedden met winszak dromen. - **Tafels:** 15. Hun vorm, versiering, materiaal, sinificant. 16. Morele tafels. 17. Filmtafels met suggestieve uitzichten. 18. Stralende liefdestafels. - **Tuinen:** 19. Algemene beschrijving. 20. Waterkenmerken. 21 Menselijke bomen die de zwervenden aanraken. 22 biksbomen in ijzeerdraad. 23. Brandende planten. 24. Eliktrische planten. 25 Pratende planten. 26. Banken met bronnen. 27. Kiosken van haar.

Louis Aragon. 'Project de reforme des habitations'. Litterature. 1920

Beoordeling eindexamenscriptie ARTEZ Zwolle
Afdeling interieurarchitectuur
Naam student: Mark Siemerink
Titel scriptie: Verrassen
Datum beoordeling: 28 juni 2010
Begeleiding en beoordeling: Jopje Bakker

Beste Mark,

Je scriptie-onderwerp 'Verrassen' lijkt een provocatie te zijn tegen de heersende architectuurnormen. Maar hoewel je je bewust bent van je afwijkende standpunt is je betoog niet bedoeld als aanval op ingesleten opvattingen. Je onderzoek is eerder op te vatten als een verdediging. In je scriptie zoek je naar een bevestiging van jouw visie door gelijkgezinden te presenteren. Met het begrip 'verrassen' bedoel je de mogelijkheid van de gemiddelde burger om zich te kunnen identificeren met het gebouw, de mogelijkheid om door de vorm direct te worden aangesproken. Dat betekent dat er dus maar een kort en simpel lijntje is tussen vorm en betekenis. De gebouwde vorm moet herkenning opleveren, verbazing, een lach of een gevoel van achting. Dat er een spontane en onmiddellijke reactie plaats moet vinden, is voor jou een 'must'.

Je probeert in het verleden voorbeelden van jouw visie op architectuur te vinden. Weinig architecten hebben zich daar specifiek over uitgelaten, maar je hebt toch een soort van bakermat kunnen vinden in de figuren Venturi en Rossi. Zo kon je jouw opvattingen in een historisch perspectief plaatsen. Aan de hoeveelheid hedendaagse voorbeelden is te zien dat je op dit ogenblik niet de enige bent die wil verrassen. Verdeeld in categorieën laat je een reeks extreme gebouwen zien die zorgen voor een onmiddellijk verrassingseffect.

Een inhoudelijke kritiek op je onderzoek is dat je geen positiebepaling toevoegd. Daarmee wil ik aangeven dat je nauwelijks ingaat op het verschil in standpunten tussen jou en de reguliere architect: wat zijn bijvoorbeeld de argumenten van die architecten die niet streven naar directe herkenning bij 'de gewone man', waar zijn zij dan wel op uit? etc. Zo blijft jouw zeer interessante opvatting los staan van een context, en ga je geen echte discussie aan over wat de verantwoordelijkheid van de architect is, wat zijn doelstellingen zijn, zijn morele overwegingen, toekomstvisie etc.

Maar nu over de feitelijke waarde van je scriptie. Ik heb het altijd zeer stoer gevonden dat je jouw eigen plek wilde zoeken en formuleren. Omdat je niet zo'n lezer en schrijver bent was dat geen gemakkelijke opgave. Het is je uiteindelijk wel gelukt!! Dit onderwerp komt dichtbij jouw beleving van schoonheid en van de vormenwereld. Door het ongewone onderwerp en de extreme voorbeelden die je kiest, is je scriptie een aantrekkelijk 'salontafel'-boekje geworden. Volgens mij is dat ook precies wat je beoogde. Eindelijk kun je met deze meesterproef je academiejaren afsluiten en de wereld laten zien wat je in huis hebt. Gefeliciteerd!

Cijfer: 7+