

MASTER

Het paleis voor de nieuwe media

Huijzer, J.

Award date:
2007

[Link to publication](#)

Disclaimer

This document contains a student thesis (bachelor's or master's), as authored by a student at Eindhoven University of Technology. Student theses are made available in the TU/e repository upon obtaining the required degree. The grade received is not published on the document as presented in the repository. The required complexity or quality of research of student theses may vary by program, and the required minimum study period may vary in duration.

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain

Het Paleis voor de Nieuwe Media

Afstudeerproject Joost Huijzer, studentnummer 398984, Eindcolloquium juli 2007

Afstudeercommissie: Dr. Ir. J.G. Wallis de Vries, Dr. J. Boomgaard, Ir. J.P.M. Swagten

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. Huijzer', with a long horizontal stroke extending to the right.

3/7/2007



Inhoud

1. Inleiding

- Aanleiding
- Fascinatie
- Opgave

2. Onderzoek

- Locatie.
- Vormstudie
- Japanse Concepten

3. Concept

- Uitgangspunten
- Architectuur als tegenpool van de Nieuwe Media

4. Ontwerp

- Indeling
- Vormgeving

5. Tekeningen

1. Inleiding

Aanleiding

Bij het onderzoeken naar een geschikte opgave wist ik al snel dat ik een museum wilde maken. Een museum is een goed voorbeeld van een verschijnsel in de maatschappij die zich ver houdt van de wegwerpcultuur. Een museum is door haar basisfuncties juist gericht op verzamelen en behouden van materiële getuigenissen van mensen en hun omgeving. Daarbij zijn de verschillende basisfuncties zoals genoemd in de definitie van International Council Of Musea (ICOM) een uitdaging in het ontwerp. Bovendien leent een museum zich goed tot het maken van een architectonisch statement.

De ICOM definieert een museum als volgt:

“ A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment. (...)” (ICOM Statutes art.2 para.1)

Tijdens mijn onderzoek naar een opgave kwam ik in contact met het Nederlands Instituut voor Mediakunst, Montevideo/Time Based Arts. Deze instelling houdt zich bezig met nieuwe technologieën binnen de beeldende kunst. Zij waren reeds gestart met een onderzoek naar de mogelijkheid van een “paleis voor de nieuwe media”.

Het paleis voor de Nieuwe Media wordt gezien als een samensmelting van een museum, een podium en een instelling voor nieuwe media. Hiertoe is een concept scenario voorbereid die ik na geheimhoudings-belofte heb kunnen gebruiken.

Wat mij interesseert aan mediakunst in relatie tot architectuur is het tijdsaspect. Een gebouw is statisch terwijl mediakunst dynamisch is: ‘time based arts’ versus architectuur.

Fascinatie

Al vanaf een jonge leeftijd houd ik mij bezig met vormgeving. Ik wist dan ook al snel dat ik iets met vormgeving wilde gaan doen. In eerste instantie wilde ik auto-ontwerper worden, langzaam veranderde dat in industrieel ontwerper.

Later ben ik mij ook gaan interesseren voor architectuur, en toen de tijd kwam om een studie te kiezen werd het bouwkunde. Op dat moment had ik niet een uitgesproken voorkeur voor industrieel dan wel architectonisch ontwerpen en ik zou nu dan ook niet kunnen zeggen waarom ik uiteindelijk voor architectuur heb gekozen.

Terugkijkend kan ik echter wel zeggen dat het de goede keuze is geweest, omdat architectuur beter aansluit bij mijn denkbeelden en opvattingen. Bij architectuur is de levensduur van het ontworpen over het algemeen veel groter dan die van allerhande gebruiksvoorwerpen. Dit sluit mooi aan bij mijn onvrede over de consumptie-maatschappij, waarin alles van tijdelijke aard is, onderhevig aan de meest grillige modeverschijnselen, en gericht is op 'instant gratification'.

Ik ben veel meer geïnteresseerd in het maken van iets met eeuwigheidswaarde, met een tijdloos karakter. Iets wat er schijnbaar altijd al is geweest en er altijd zal zijn. Zoiets kan misschien een bron van vertrouwen zijn, je weet dat het er morgen ook zal zijn, en het kan ook troost bieden.

Wanneer je een tijdslijn lang genoeg maakt, zal op deze tijdslijn, door de kracht van relativering, zelfs de meest verschrikkelijke gebeurtenis zijn scherpte verliezen. Wanneer een gebouw tijdloos is, herinnert het ons aan deze lange tijdslijn, aan de eeuwigheid, en daarmee biedt het troost, stelt ons gerust.

Er wordt naar mijn mening teveel 'novelty' architectuur gebouwd, te modieus. Je kunt van veel moderne gebouwen nu al zeggen dat ze over een tijdje niet meer zullen voldoen aan het dan heersende modebeeld. Vanwege de relatief lange levensduur moet een gebouw niet trendy zijn, maar trendloos. Niet "helemaal van deze tijd", maar tijdloos. Alleen op die manier kan een gebouw mooi blijven, iets meer zijn dan alleen een oppervlakte zonder inhoud.

Het is niet vreemd dat veel architectuur niet meer is dan een leuk plaatje. Immers, door budgetaire beperkingen en stapels regelgeving is het heel moeilijk om een ontwerp te realiseren zonder allerhande compromissen te moeten sluiten. Helaas betekenen deze compromissen vaak dat het originele concept flink verwaterd, al zou dat niet zo hoeven zijn.

Goethe heeft dat mooi verwoord: "In der Beschränkung zeigt sich der Meister".

Wanneer ik terugkijk op de ontwerpen die ik op de TUE heb gemaakt, zie ik dat ik soms nogal rücksichtslos te werk ga in de uitwerking van mijn concept, met als gevolg dat het ontwerp dan toch vrij oppervlakkig blijft, het ontbreekt aan diepgang. Tijdens mijn afstuderen wil ik er voor waken dat ik het gekozen architectonisch concept op gepaste wijze vertaal in het ontwerp, zodat het niet tot een gimmick wordt. Bovendien moet het in balans zijn, waarmee ik bedoel dat er een goed evenwicht wordt gevonden tussen de theorie van het concept en de praktijk van het fysieke gebouw.



Opgave

De opgave vraagt om een ontwerp voor een gebouw dat onderkomen biedt aan de activiteiten van de VIRMa, een samenwerkingsverband tussen Paradiso, de Balie, de Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media, Montevideo en Steim.

Het gaat hierbij om een gebouw van +/- 6000 vierkante meter. De VIRMa heeft dit gebouw de naam gegeven van "Het Paleis voor de Nieuwe Media"

Het ontstaan van de VIRMa

Enige jaren terug vormden Paradiso, de Balie en de Maatschappij voor Oude en Nieuwe Media een strategische alliantie met als doel een bijdrage te leveren aan actuele ontwikkelingen rondom nieuwe media en deze zichtbaar te maken voor het publiek.

Het succes van de samenwerking deed de behoefte groeien de strategische alliantie verder te versterken met twee andere instituten: Montevideo en Steim. Met deze uitbreiding werden de belangrijkste activiteiten op het gebied van nieuwe media in Amsterdam onder één paraplu samengebracht. De nieuwe alliantie kreeg de naam Virtual Institute for Research on Mediaculture Amsterdam (hierna aangeduid als de VIRMa).

Door de bundeling van individuele kennis en expertise en het samenbrengen van ontwikkelaars, producenten en podia in één gebouw kunnen projecten worden gerealiseerd waar de instellingen door capaciteitsgebrek (uitgedrukt in kennis, tijd, ruimte en techniek) momenteel individueel niet of niet in die mate toe in staat zijn.

Het actief verkennen en voor een breed publiek toegankelijk maken van de toepassingsmogelijkheden van nieuwe media op het terrein van de hedendaagse beeldende kunst en de podiumkunsten met expliciete aandacht voor nieuwe vormen van publieksparticipatie.

De VIRMa zal ruimte bieden aan een praktische kennisuitwisseling tussen kunstenaars en nieuwe media experts en het publiek actief hierin betrekken, Zodoende wordt binnen het Paleis voor de Nieuwe Media een continue onderzoeks- en productieproces op gang gebracht. Hierdoor wordt de positie van Amsterdam als bakermat van de nieuwe media in Nederland bevestigd.

De VIRMa brengt cement aan in het al bestaande samenwerkingsverband en geeft dit handen en voeten door het produceren van nieuwe interactieve kunstvormen met aandacht voor de actieve participatie van het publiek hierin. Onderzoek en ontwikkeling vormen hiervan een logische afgeleide.

het Paleis voor de Nieuwe Media moet worden gezien als een samensmelting van een museum, een podium en een instelling voor nieuwe media. Overigens zonder direct traditionele kopieën van de afzonderlijke onderdelen te vormen. Het geheel is daarmee meer dan de som der delen.

Programma

Het Paleis voor de Nieuwe Media kan worden gezien als een samensmelting van een museum, een podium en een instelling voor nieuwe media. Het geheel is daarmee meer dan de som der delen. De beoogde kernfuncties die uit deze samensmelting voortvloeien zijn in eerste instantie gebaseerd op de activiteiten zoals die momenteel door de betrokken instellingen worden vervuld. In combinatie met elkaar en rekening houdend met de beoogde actieve participatie van publiek, kunstenaars en nieuwe media experts leidt dit tot het onderscheid van de volgende vier kernfuncties voor het Paleis van de Nieuwe Media:

- Presenteren & Participeren

De functie presenteren & participeren biedt een podium voor nieuwe media projecten en work-in-progress op het gebied van podiumkunsten, hedendaagse beeldende kunsten en kennisuitwisseling. Tijdens al dan niet spontane confrontaties met passanten en publiek worden deze expliciet de mogelijkheid geboden actief te participeren en zodoende het (vertonings-)proces eigenhandig te beïnvloeden. Op deze wijze gaan passanten en publiek als het ware deel uitmaken van de kunstwerken en worden nieuwe, interactieve presentatie- en werkvormen gecreëerd. Voor deze functie is een centrale hal gewenst die ruimte biedt voor ongeveer 1200 staanplaatsen. Tevens is deze hal geschikt als studio en als ruimte voor adventures, games en performances.

- Exploreren & Creëren

De functie exploreren & creëren faciliteert de actieve verkenning van toepassingen van nieuwe media technieken op het gebied van podiumkunsten en hedendaagse beeldende kunsten in een laboratoriumachtige omgeving, mede met het oog op de participatie van het publiek hierin. Binnen deze functie worden kunstenaars, geestverwante bedrijven, nieuwe media experts en publiek uit hun relatief

geïsoleerde positie gehaald en in een omgeving geplaatst waar onder hoge druk een proces van samenwerking, kennisuitwisseling en wederzijdse inspiratie op gang wordt gebracht. Op deze wijze worden productie en consumptie op één fysieke locatie samengebracht, waardoor kunstenaars, geestverwante bedrijven, nieuwe media experts én publiek de mogelijkheid krijgen in te grijpen in de verkenning en toepassing van nieuwe media technieken. Hiervoor zijn werkstudio's nodig die door zowel geestverwante bedrijven als artists in residence kunnen worden gebruikt, een repetitieruimte voor montages en repetities en een werkplaats voor decorbouw en dergelijke met dezelfde hoogte als de centrale hal.

- Digitaal Geheugen Componeren

Ter ondersteuning van de functies presenteren & participeren en exploreren & creëren wil de VIRMa zich actief inzetten voor de compositie van een digitaal geheugen. Dit geheugen vervult zowel een artistieke-, een publieke- als een productiefunctie. Het digitaal geheugen doet daarmee dienst als respectievelijk collectie-, documentatie- en referentietool. Deze functie kan worden ondergebracht in een medialab, met multimediafaciliteiten, digitale leestafel, digitale bibliotheek

- Verblijven

Aan de hand van de kernfunctie verblijven, wordt parallel aan de overige drie kernfuncties een informele omgeving gecreëerd waarbinnen de grenzen tussen werk, cultuur, nieuwe media, vrije tijd en sociaal verblijf bewust vaag worden gehouden. Deze functie dient het spontaan verblijfsbezoek te stimuleren, daarbij op zoek gaand naar een optimale combinatie van dag-, avond- en nacht-functies. Hierbij valt te denken aan een café-restaurant en een winkelconcept.

Naast deze vier kernfuncties zal het gebouw ook de nevenfuncties omvatten ten behoeve van personeel en algemene ruimten.

2. Onderzoek

Locatie

Als mogelijke locatie wordt in de conceptnotitie de scholenstrook in Amsterdam aangedragen. Dit is een gebied aan de rand van het plangebied van de Zuidas. Het ligt ingeklemd ten noorden van de A10, tussen de Amstelveenseweg en de Parnassusweg. Deze scholenstrook dankt zijn naam aan de aanwezigheid van een zestal onderwijsinstellingen, waaronder de Rietveld Academie. Links en rechts wordt deze groep van scholen geflankeert door kantoren, ten noorden door het Zuideramstel kanaal en ten zuiden door een begraafplaats.

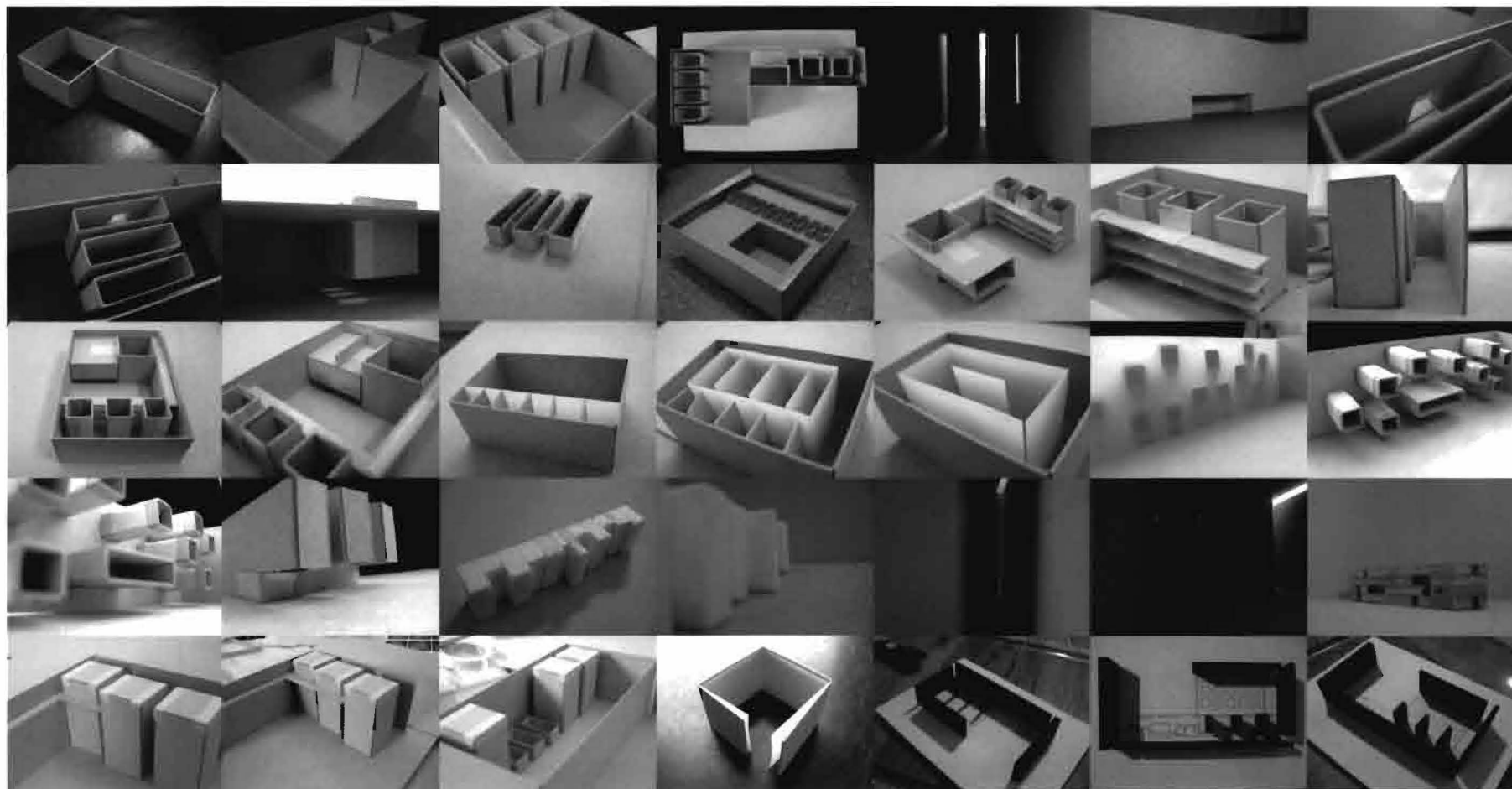
De grond ten westen van de Rietveld Academie is reeds aangekocht door de gemeente als gebied voor nieuw te realiseren bebouwing. Ik heb ervoor gekozen om het kavel dat direct grenst aan de Rietveld Academie te gebruiken voor mijn ontwerp.



Vormstudie

Tijdens mijn speurtocht naar een passende beeldtaal heb ik vele modelletjes gemaakt, soms op schaal, soms zonder enige notie van afmetingen, puur zoekend naar verhoudingen. Dan weer realistisch, dan weer speels. Maar altijd zoekend naar een vormtaal die een gevoel gaf van een hoge inertie, een grote massa, zonder daarbij al te letterlijk te werk te gaan door simpelweg zo veel mogelijk kilo's

gewicht in het gebouw te stoppen, zoals bij een piramide. Nee, ik was op zoek naar een gevoel van zwaarte, van massatraagheid. Van tijdloosheid en onvermurwbaarheid.



Japanse Concepten

Het eerste besef van plaats in het oude Japan ontstaat bij opmerkelijke plaatsen in de natuur zoals een grote oude boom of een vreemd gevormde rots. Hiervan geloofde men dat deze objecten plaatsen markeerden waar geesten (kami) verschenen in de materiele wereld. Er werd een onderscheid gemaakt tussen objecten die permanent of tijdelijk behuist werden door deze Kami, respectievelijk Shintai en Yoshiro.

Deze gebeurtenissen van het betrekken van objecten door Kami vormde de basis voor het eerste plaatsbesef bij de oude Japaners. Dit plaatsbesef kende dus niet alleen een fysiek-ruimtelijk aspect, maar ook een temporeel aspect, aangezien het verbonden was aan de meestal tijdelijke gebeurtenis van het bewonen van een object door een geest. De ruimte tussen deze gebeurtenissen wordt aangeduid met het begrip *Ma*.

Ma is dus op te vatten als het interval tussen gebeurtenissen; een ruimte van niet-gebeuren en dus niet een driedimensionale leegte of vacuum.

Dit concept van *Ma* is ook terug te vinden in traditionele Japanse architectuur waarbij een vertek werd gezien als het lege interval tussen bepaalde fysieke manifestaties zoals kolommen of wanden. Hierom werden de namen van de vertrekken ook wel voorzien van het achtervoegsel '*ma*'.

Het is dit idee van *Ma* wat ik heb willen toepassen in mijn ontwerp: het moet functioneren als een in te vullen leegte, als een neutraal podium wat plaats biedt aan gebeurtenissen.

Een ander aspect aan traditionele architectuur wat mij zeer geboeit heeft is de manier waarop wordt omgegaan met een besef van Plaats, Tijd en Zijn.

Het besef van plaats werd versterkt door het gebouw te koppelen aan de locatie en het daarmee speciek voor die locatie te maken:



was de locatie anders geweest, dan zou dat tot een ander gebouw hebben geleid. Het doel is hier om er voor te zorgen dat de gebruiker van een gebouw zich kan oriënteren en thuisvoelen in de wereld.

Een belangrijke techniek hierin was de techniek van borrowed scenery, waarbij een deel van de omgeving, en dus het uitzicht vanaf de locatie, werd ingelijst door middel van ramen, doorkijken of poorten. Door de omgeving op deze manier te verbinden met het interieur van het gebouw werd het er een permanent onderdeel van. Op deze manier ontstaat een verbinding tussen gebouw en omgeving die het gebouw plaats-specifiek maakt.

In Japanse tuinen gebeurt het tegenovergestelde: hier wordt een geïdealiseerde natuur gecreëerd die afgesloten is van de omgeving, om daarmee te kunnen ontsnappen aan het hier en nu.

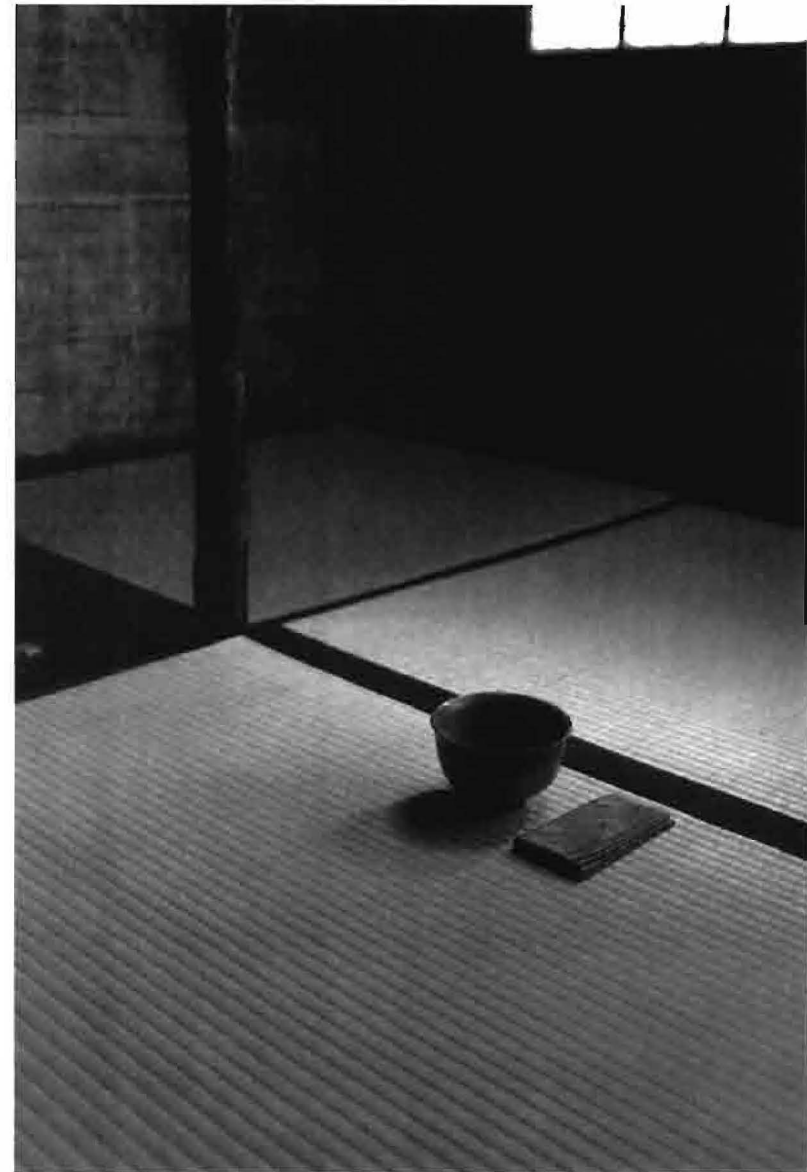
Dit effect is het meest geprononceerd bij de theehuizen. In deze theehuizen is de buitenwereld irrelevant, en daarmee dus ook de sociale status van de bezoekers, iedereen is gelijk, de focus ligt op het zelf van de mens, niet de rol die hij in de samenleving vervult. Het tuinpad naar het theehuis is geconstrueerd als 'rite de passage' om de bezoeker los te koppelen van de buitenwereld en zijn rol daarin

Tijd en tijdelijkheid werden uitgedrukt door de introductie van natuurlijke fenomenen in de vorm van licht wind en neerslag: door de baan die de invallende zon beschrijft in het interieur wordt men zich bewust van het verstrijken der tijd. Bovendien is aan de momentane plaats waar het zonlicht op een muur of vloer valt te zien hoe laat het is. Aan de bomen buiten is te zien welk seizoen het is.

Het Zijn werd uitgedrukt via het materiaal gebruik. Door gebruik te maken van materialen in hun eigen vorm, en daarmee het zijn van het materiaal respecterend, wordt de gebruiker van een gebouw herinnerd aan zijn/haar eigen Zijn. Hierbij is er een fascinatie voor materialen met natuurlijke patronen, vooral die, die groei of verandering laten zien.

Respect voor de aard van een materiaal betekent hierbij ook dat de materiaalspecifieke eigenschappen actief worden uitgedrukt, er wordt gebruik gemaakt van de aard van het materiaal.

Het gaat hierbij dus om het uitdrukken van de inherente uniciteit van het materiele Zijn, incl. ons eigen.



3. Concept

Uitgangspunten

Uit het onderzoek dat ik heb gedaan, verweven met mijn ideeën over architectuur, heb ik de volgende uitgangspunten voor mijn ontwerp gedestilleerd:

uitgangspunten locatie

- binnenterrein creëren.
- aansluiten op binnenterrein rietveld academie.
- richten op blijvende elementen in de omgeving.
- dis-associeren van tijdelijke elementen in de omgeving.

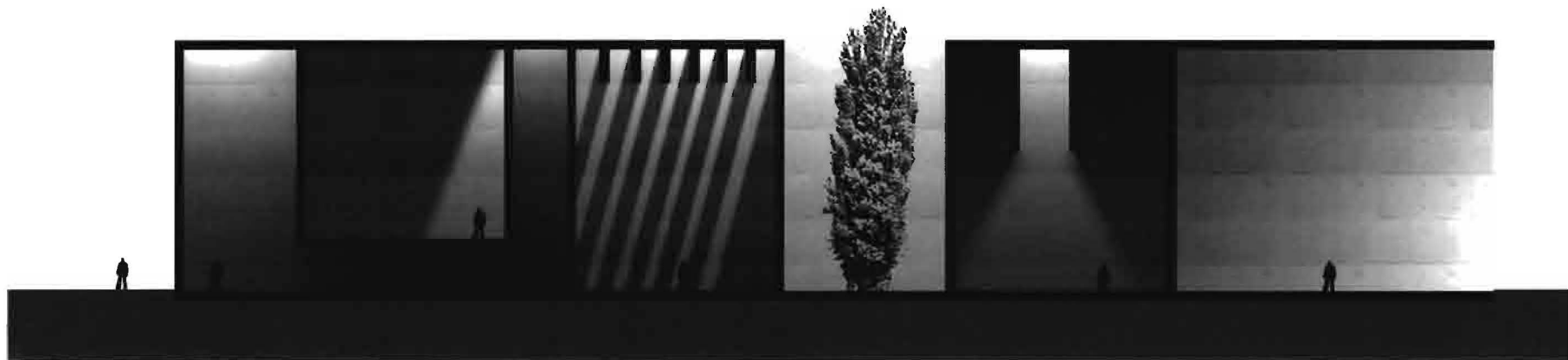
uitgangspunten gebouw

- het gebouw fungeert als introvert podium/ als toneel voor de mediakunst.

- het gebouw is zwaar, heeft een hoge inertie, en vormt daarmee een versterkende tegenstelling met de mediakunst met betrekking tot het temporele en het fysiek-materieel aspect.
- de uitnodigendheid van het gebouw wordt bewerkstelligd door het prikkelen van de nieuwsgierigheid dmv het mysterie.

japanse concepten:

- de natuurlijke elementen licht, wind en regen aanwenden ter expressie van het verstrijken van de tijd en de aanwezigheid van de eeuwige natuur.
- binnenplaats creëren als wereld op zich zelf, losstaand van de buitenwereld.
- gebouw aan de locatie koppelen door het te richten op dat wat blijft in de omgeving en af te keren van dat wat tijdelijk is.
- *Ma* = in te vullen leegte, de leegte tussen gebeurtenissen



Architectuur als tegenpool van de Nieuwe Media

Uit de aard van de opgave komt al snel de vraag voort wat architectuur en mediakunst voor elkaar kunnen betekenen; waar zij van elkaar verschillen, waar overeenkomsten te duiden zijn; hoe zij met elkaar verbonden zijn; wat hun onderlinge relatie kan zijn; hoe zij zich, kortom, tot elkaar verhouden.

Interessant hierbij is het temporele aspect. Mediakunst, en dan met name videokunst en geluidskunst, bestaan bij de gratie van een lineaire tijdservaring: met het verstrijken der tijd, neem je de kunst waar. In het geval van videokunst met 24 beeldjes per seconde.

Architectuur daarentegen kent een andere relatie met de tijd. Het trotseert de tijd, vecht tegen slijtage, maar laat door die slijtage juist ook weer het verstrijken der tijd zien, als een getuige van de jaren, decennia, en in sommige gevallen eeuwen of zelfs millenia, die voorbij zijn gegaan. Als een zwijgende getuige van de verstreken tijd, draagt de architectuur de tekenen op zijn lichaam.

Deze lichamelijkheid is een ander aspect dat architectuur onderscheid van mediakunst. Waar architectuur zijn bestaan vindt in de fysiek-materiele wereld, manifesteert mediakunst zich in de temporele wereld. Je kunt mediakunst niet aanraken, het heeft geen oppervlak, geen lichaam, maar heeft tegelijkertijd toch ook weer de het fysiek materiele nodig in de vorm van een projectievlak, of een akoestisch medium, om zich te manifesteren

Daar waar architectuur een statisch medium is, is mediakunst een dynamisch medium. Architectuur is onveranderlijk, tastbaar, onbeweeglijk, vast, inert
Mediakunst is veranderlijk, ontastbaar, ongrijpbaar, vluchtig, etherisch.

Er is ook een overeenkomst te vinden tussen architectuur en mediakunst: beiden kunnen aangewend worden om een verhaal te vertellen, een boodschap of een idee te communiceren. Het schijnt mij hier echter zo te zijn, dat architectuur een verhaal verteld over het zijn in de materiele wereld, en mediakunst over het zijn in de

gedachte, innerlijke wereld van dromen, emoties en verlangens. Ook hier kom ik dus weer de tegenstelling tussen het materiele en het immateriele tegen

Hoe nu om te gaan met deze relatie tussen architectuur en mediakunst?

“[...]Man kann aber auch die Architektur als Gegenmedium entwickeln, als Medium, daß die in den virtuellen Welten vernachlässigten Erlebnis- und Aktivitätsbereiche der Menschen bedient oder besonders thematisiert. Das wäre etwa eine Architektur der Körperlichkeit, eine Architektur der Aktivitätspotentiale, eine Architektur der Verbindlichkeit, eine Architektur des Konkreten.[...]” (Eduard Führl)

Hier wordt er dus gepleit voor een architectuur waarin de eigenschappen die niet bij mediakunst, maar wel bij architectuur zijn te vinden, te versterken, uit te buiten.

Dat leidt tot een architectuur van het zware, het inerte. Tot een architectuur van het tijdloze en het trage. Van een eerlijk materiaalgebruik, waarbij oppervlakken en lichamen gevormd zijn uit materialen die voelen zoals ze er uit zien, en er uitzien zoals ze ook werkelijk zijn.

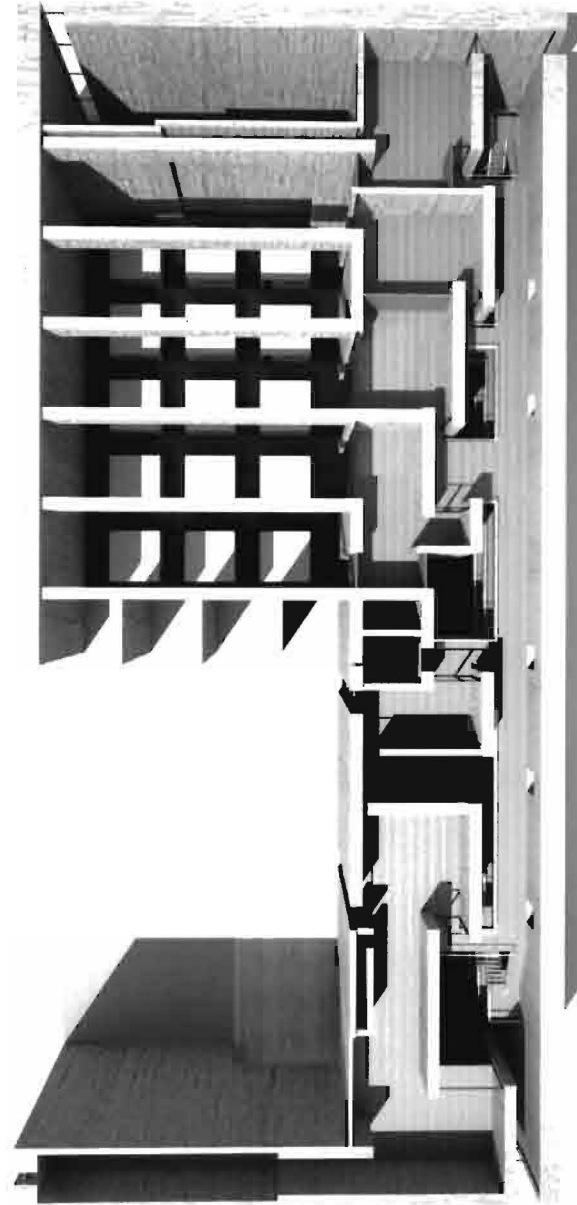
Maar ook een architectuur waarbij slijtage niet een smet is, als een vlek die weggepoetst dient te worden, maar eerder een verrijking, die het materiaal tot leven brengt doordat het de sporen van het leven om zich heen op de huid draagt.

En ook een architectuur die tijdloos is. Niet in die zin dat de tijd er geen vat op kan krijgen, maar juist dat de aanschouwer geen vat kan krijgen op de tijd van het gebouw: het is niet duidelijk uit welke periode het bouwwerk stamt. Een architectuur dus, die dwars door alle modeverschijnsels, hypes en trends een brug slaat tussen verleden, heden en toekomst

4. Ontwerp

Indeling

Vanuit de entree zijn de winkel en het cafe-restaurant direct te bereiken. Langs de balie lopend, waar de kassa en de garderobe zijn gesitueerd, komt men in de verkeersruimte van waaruit de rest van het gebouw te bereiken is. Deze verkeersruimte is opgezet als een atrium over de volle hoogte van het gebouw. In dit atrium bevinden zich de looppaden waarmee de ruimtes op de hoger gelegen vloeren ontsloten zijn: op de bovenste twee verdiepingen bevinden zich de werkstudio's, het archief en kantoorruimte. Op de tweede verdieping vindt men een repetitieruimte, de bovenverdieping van het cafe, de winkel en van de artiesten foyer, expositieruimtes en de projectieruimte voor de grote zaal. Op de begane grond tenslotte zijn het cafe, de winkel, kassa/garderobe, bergingen, de artiestenfoyer en de grote zaal zelf gelegen.



Indeelbaarheid van de grote zaal

De zaal bevat in de vloer een tribune en een podium die uit de vloer omhoog kunnen komen. Hiernaast zijn er in de zaal 15 expositiecabines opgehangen, die dmv een katrollensysteem omlaaggelaten kunnen worden. Deze cabines bestaan uit twee onderdelen: een stalen frame waartussen doek gespannen is, en een houten doos die daar omheen valt, zodat er geen licht vanbuitenaf op het doek kan schijnen.

Zonder de externe doos zullen de beelden die op het doek geprojecteerd worden van beide kanten te zien zijn. In principe zouden er 15 x 4 films tegelijk geprojecteerd kunnen worden op de 'schermen' van de cabines.

Op deze manier is het mogelijk om de Grote zaal op verschillende manieren in te delen: Als volkomen lege zaal, of als podium door de tribune en het podium uit de vloer omhoog te laten komen. Door alleen de binnencabines neer te laten onstaat er een zaal vol projectie schermen waar de bezoeker tussendoor kan lopen, en door ook de houten buiten schil van de cabines neer te laten, ontstaan 15 kleinere beschutte expositieruimten. Ten slotte is het mogelijk om slechts enkele van de cabines neer te laten in allerlei patronen, soms met binnen- en buitenschil, soms alleen de binnenschil.

De zaal is aan de kant van het binnenplein over de volle breedte en hoogte voorzien van dubbele deuren. De deuren aan de binnenzijde zijn opgebouwd uit matglazen panelen. Zij laten wel licht binnen, maar houden de elementen regen en kou buiten. De buitendeuren zijn van hout, en maken het mogelijk om de grote zaal volledig te verduisteren. Zo werken deze deuren op een zelfde manier als de schuifdeuren uit de traditionele japanse architectuur.





Vormgeving

Het paleis voor de nieuwe media eigent zich een plek toe door resoluut de locatie af te bakenen met massieve, overgedimensioneerde wanden. Deze wanden werken als mediators tussen de externe wereld en de interne wereld van het gebouw.

Zij vormen een afscheiding tegenover de omliggende omgeving en creëren met dit gebaar een nieuwe binnen wereld die met de buitenwereld weinig meer te maken heeft. Contact tussen de interne en externe wereld vindt plaats via enkele spleten die de wanden laten vallen en via een open verbinding tussen het binnenterrein van het paleis en dat van de rietveld academie.

Op dezelfde manier zijn er betonnen schijven geplaatst die werken op het niveau van het gebouw zelf. Als een verzameling monolieten delen zij het gebouw in in functionele zones en, net als bij de buitengevels, is de afschijding ook hier niet volkomen, maar worden er openingen gelaten die de volle hoogte van het gebouw beslaan. Deze openingen tussen de schijven, soms ruim bemeten, soms nauw, worden opgevuld met helder of mat glas, om zo tot een verdere, fijnere verdeling te komen die zich afspeelt op het niveau van het vertrek.

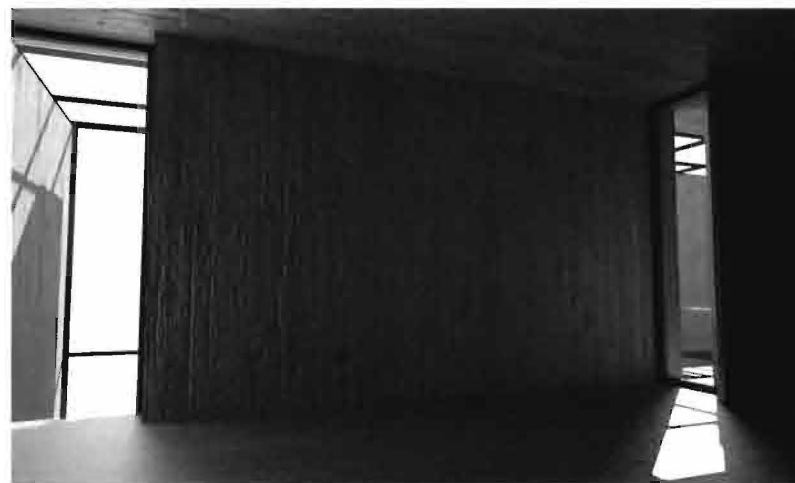
De betonnen schijven zijn zwaar, groot, groots en overweldigend. De houten vloeren vormen hiermee een contrast: zij introduceren warmte en behaaglijkheid.

Doordat het zware beton alleen in de wanden is gebruikt, bevindt de massa zich altijd naast je, nooit boven je, zodat de inertie van het gebouw welliswaar imposant is, maar niet bedreigend. Er hangt geen kolossale massa als een zwaard van damocles boven je hoofd

Deze beeldtaal vindt zijn climax in de verkeersruimte, die is ondergebracht in het atrium dat de volle lengte van het gebouw bestrijkt. In dit atrium is de volle hoogte van de als zwerfkeien verspreide betonnen schijven overal waarneembaar middels vides die ontstaan tussen deze zware schijven en de looppaden die daarlangs lopen soms op ruime afstand, soms rakelings erlangs. Het leeuwendeel van het daglicht in deze ruimte komt binnen via het volledig glazen waarmee deze ruimte naar boven toe is afgesloten. Door het strijklicht dat via dit dak langs de inerte schijven valt, ontstaat een theatrale ervaring die de materialiteit en lichamelijke van deze schijven benadrukt.

Doordat vanuit deze verkeersruimte nauwelijks de directe omgeving is waar te nemen, maar enkel de lucht erboven, wordt de bezoeker losgeweekt van de alledaagse omgeving en in een groter geheel geplaatst.

In de rest van het gebouw is de vormgeving ingetogener, om zodoende een neutraal podium te creëren wat ruimte biedt voor bezoeker en performer. Gebruiksruimten zijn analoog aan het japanse idee van *Ma*, de in te vullen ruimte van het niet-gebeuren, geconcipteert. Een ruimte die wordt gevuld met de gebeurtenissen die ontstaan uit het handelen van de gebruikers.

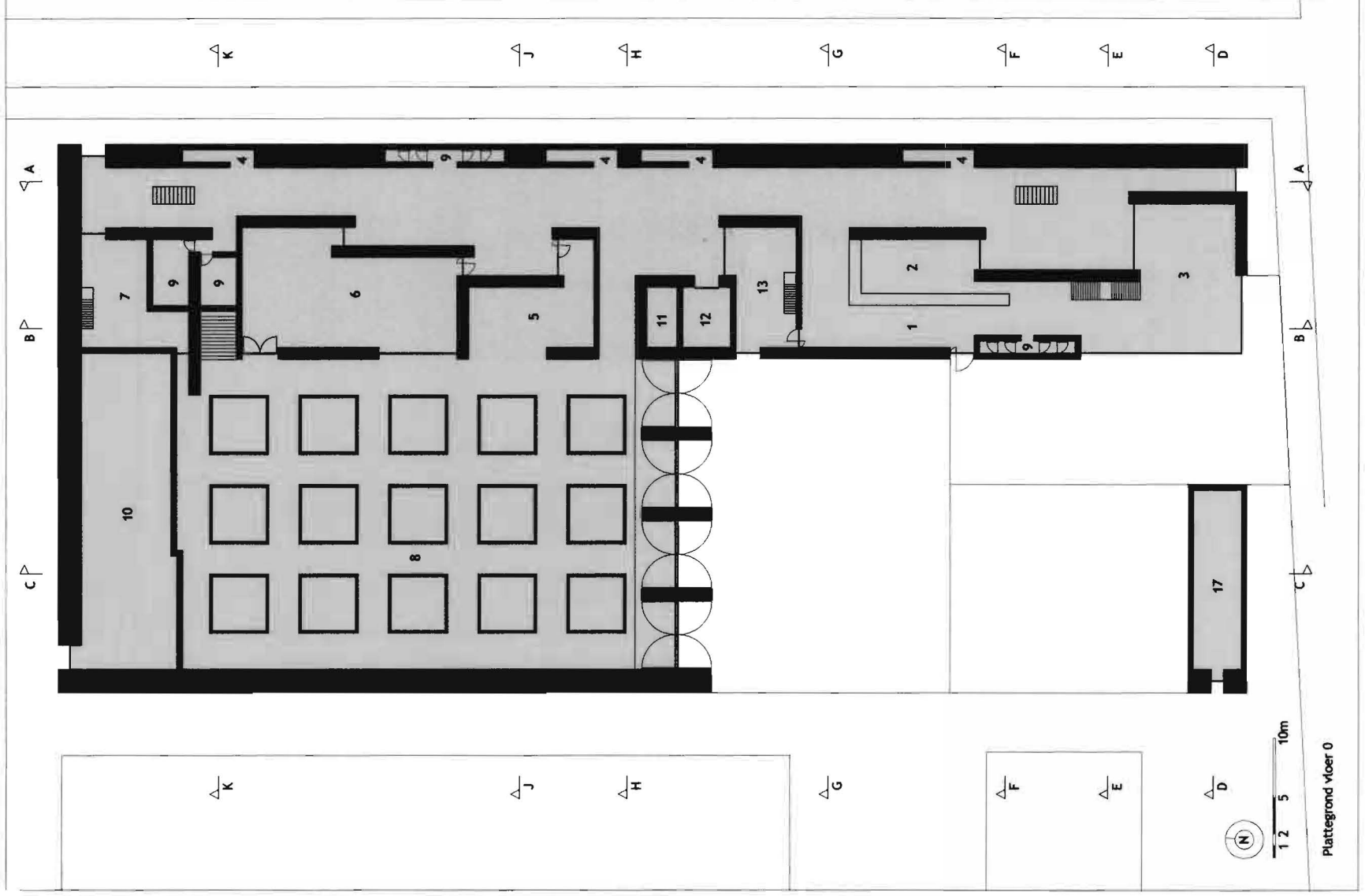


Tekeningen

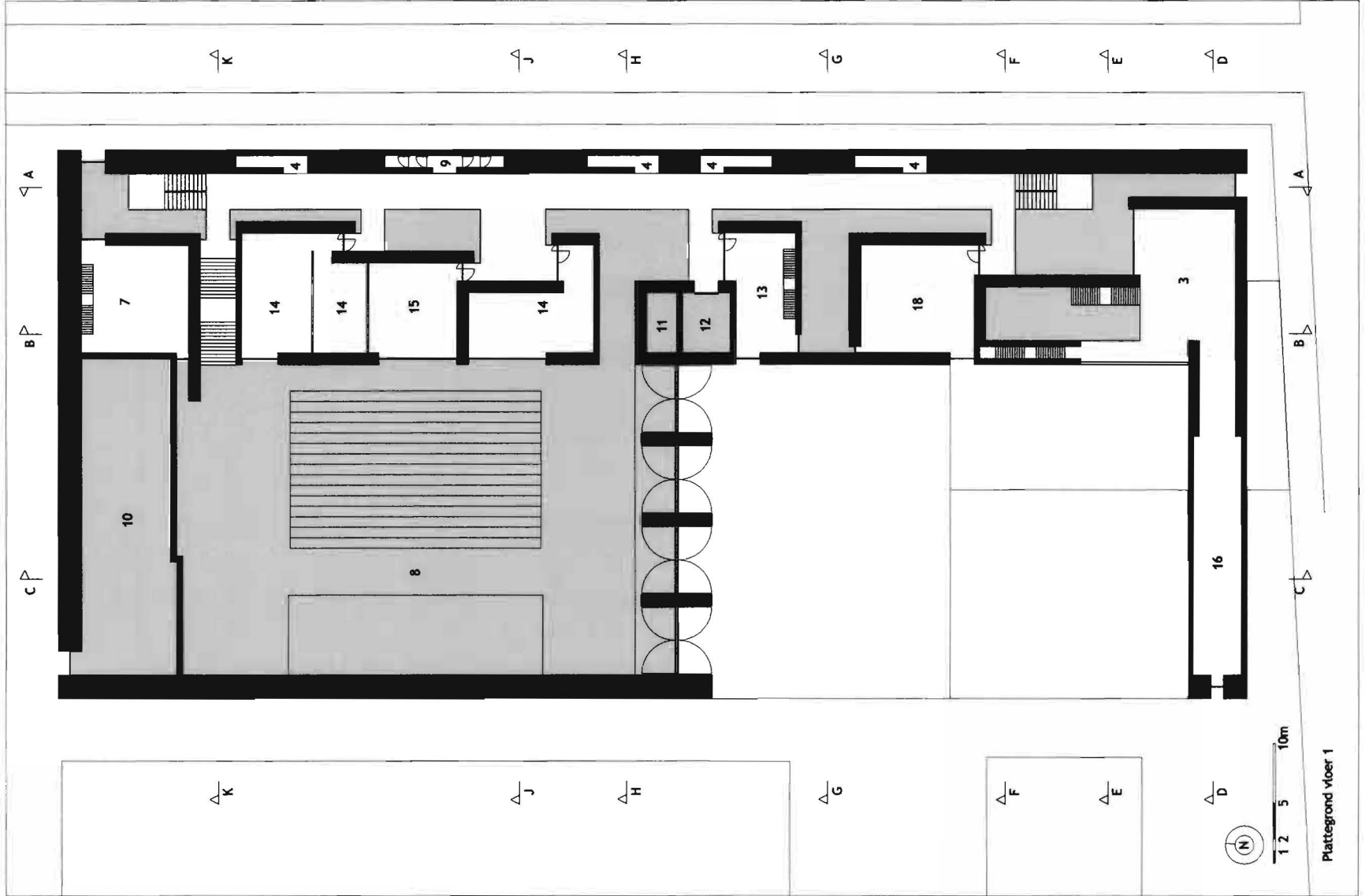
schaal 1:500

Legenda

1	entrée	8	grote expositiezaal	15	projectiecabine
2	kassa/garderobe	9	toiletten	16	keuken
3	eetcafé	10	werkplaats	17	buitenberging
4	expositienissen	11	leidingschacht	18	repetitieruimte
5	bar	12	lift	19	kantoren
6	bergruimte	13	winkel	20	archieff
7	artiestenfoyer	14	expositieruimte	21	werkstudio

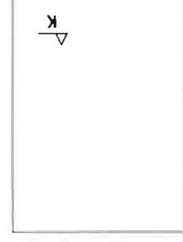
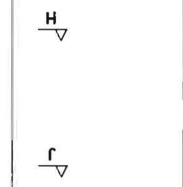
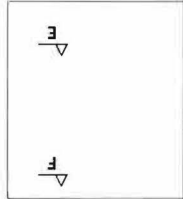
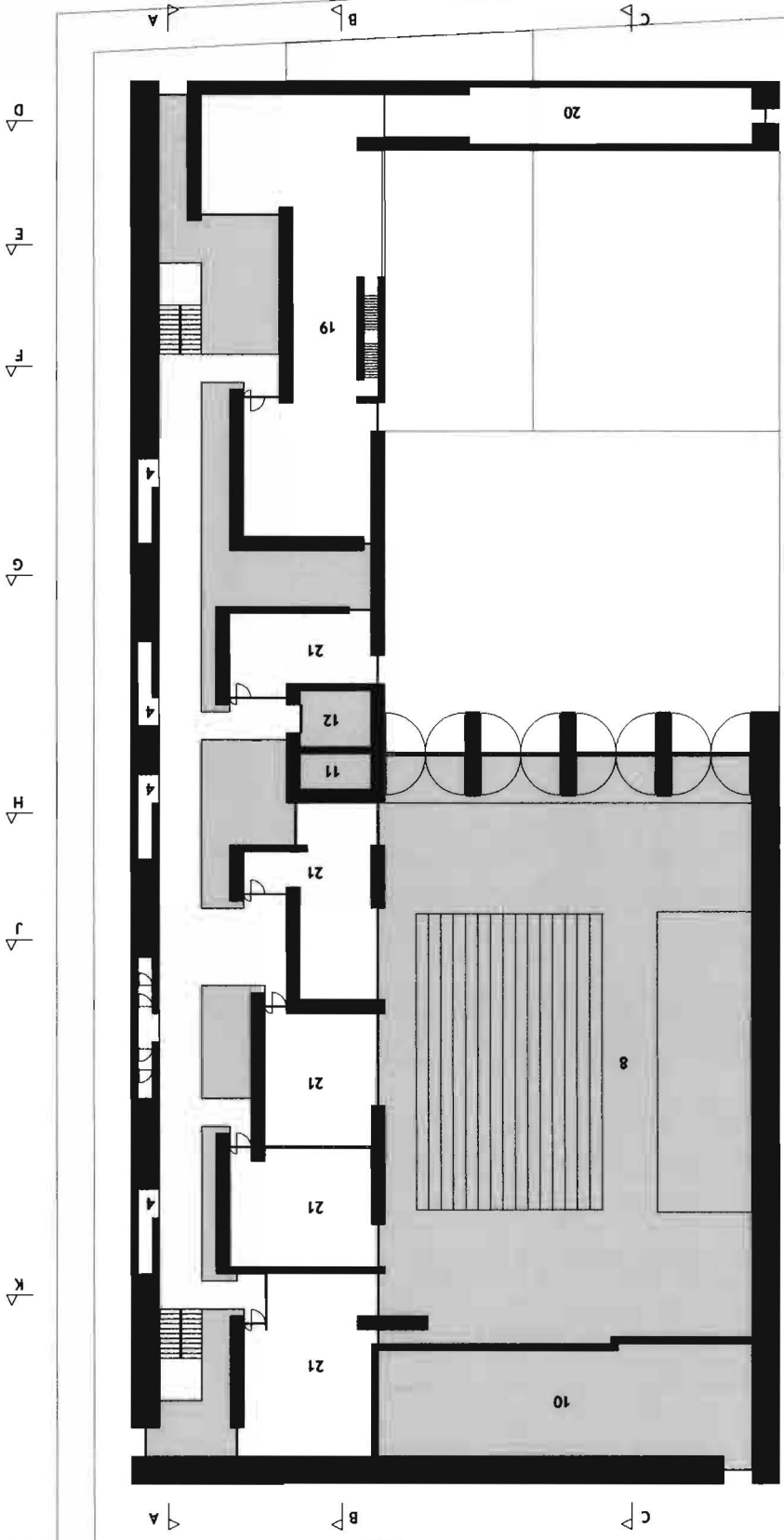


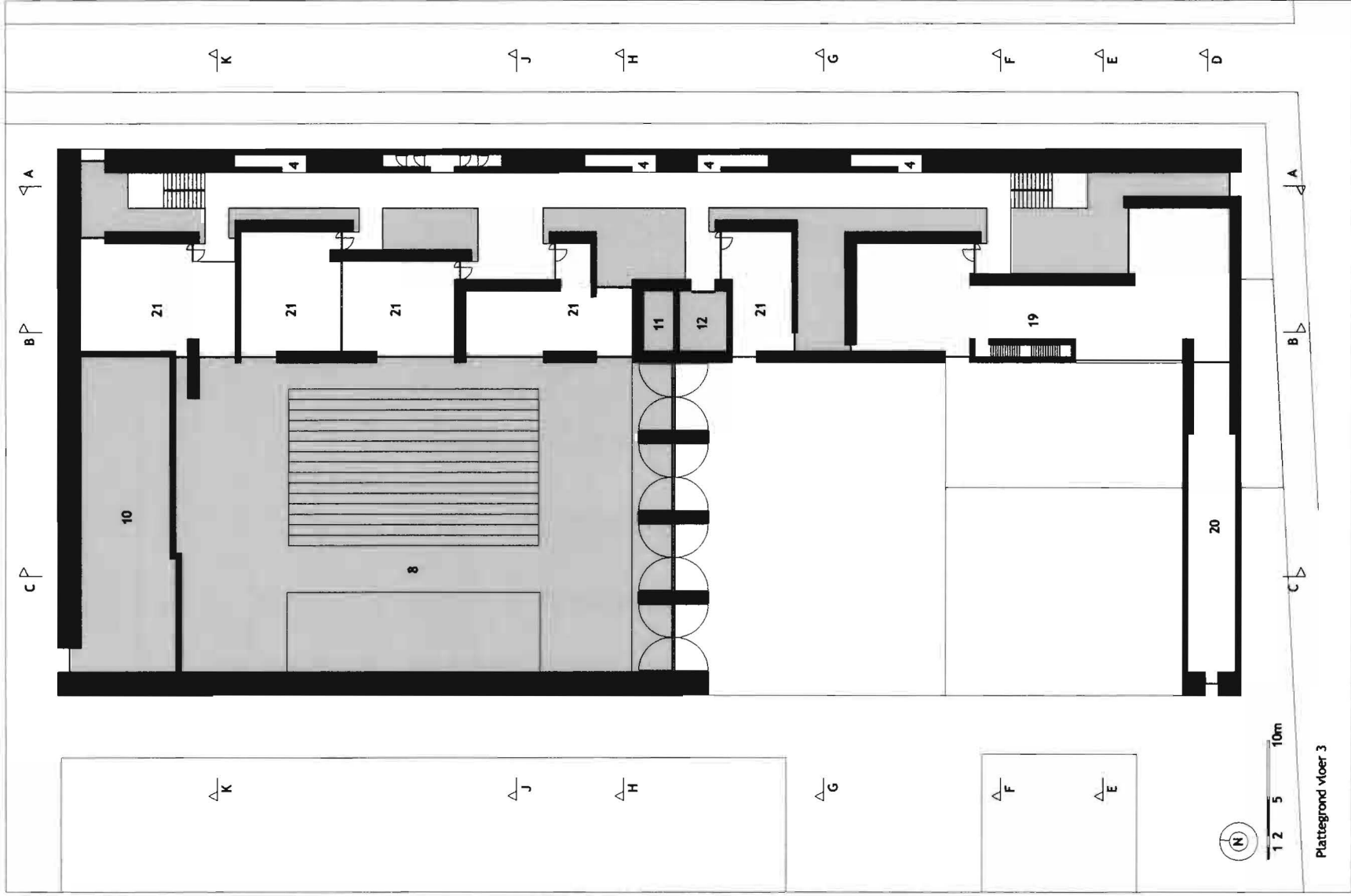
Plattegrond vloer 0

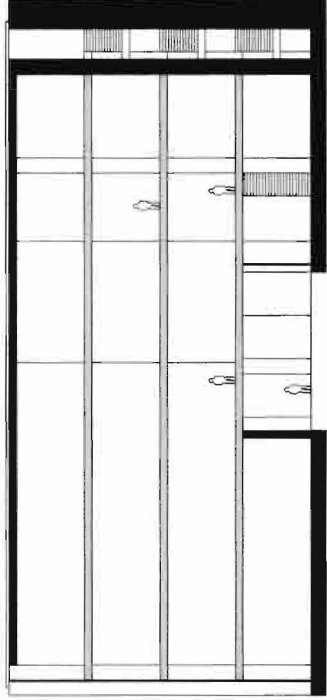


Plattegrund v'ber 1

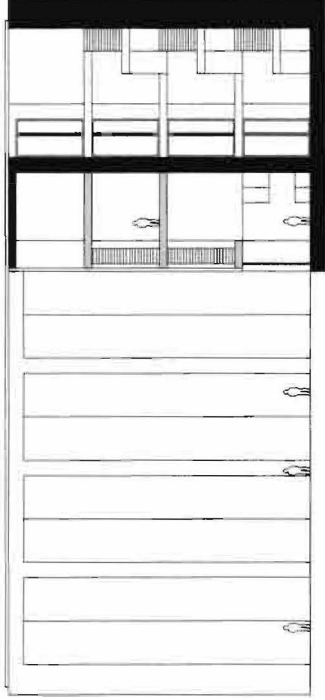
1 2 5 10m



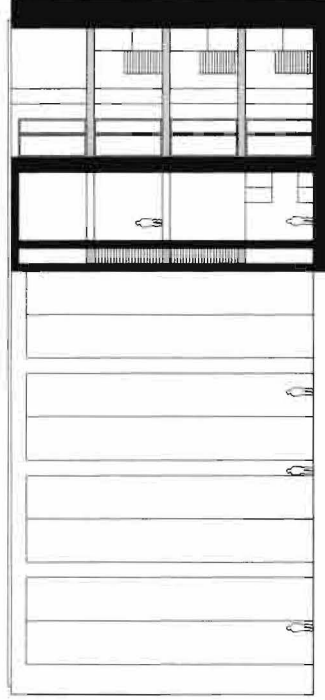




Doorsnede D

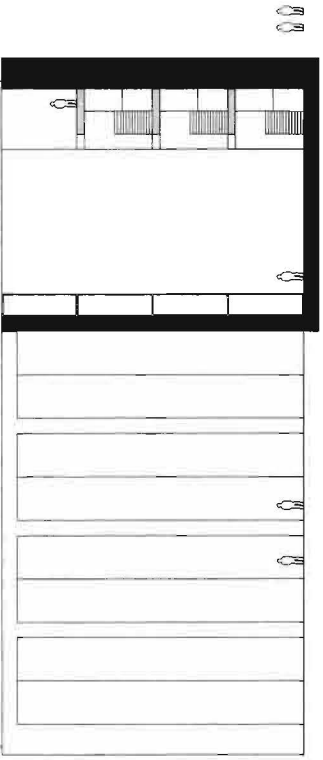


Doorsnede E

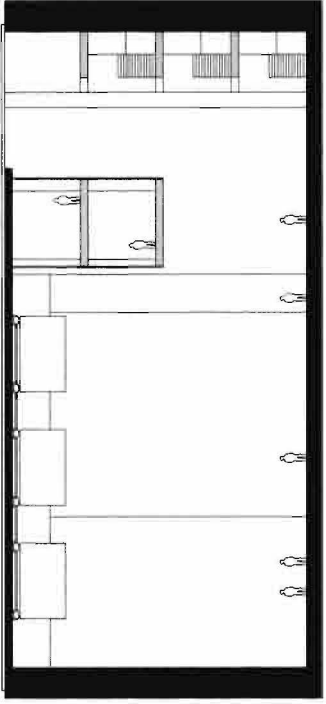


Doorsnede F



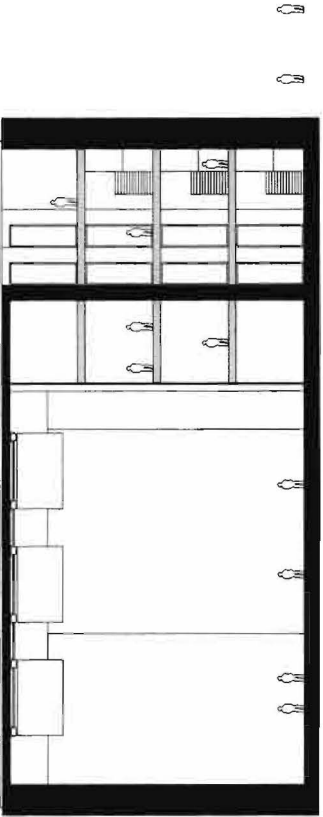


Doorsnede G

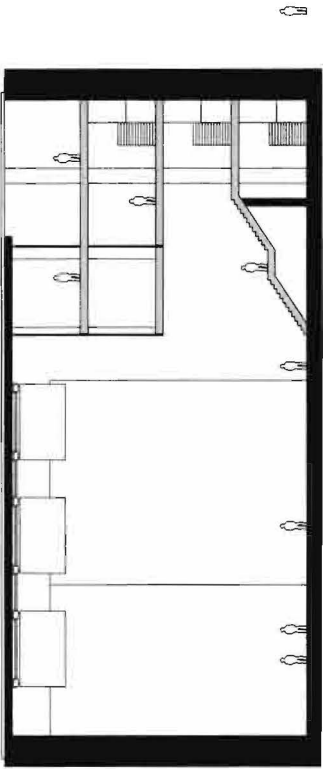


Doorsnede H

1 2 5 10m

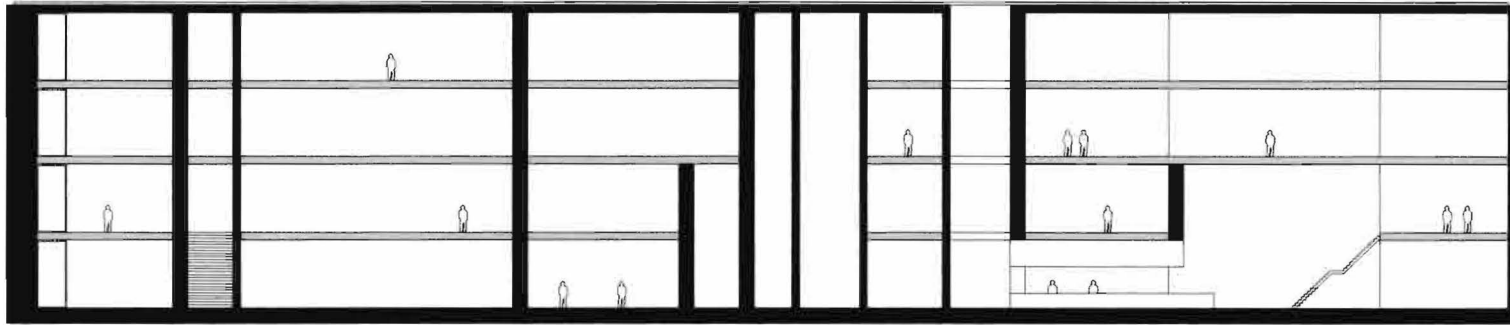


Doorsnede J

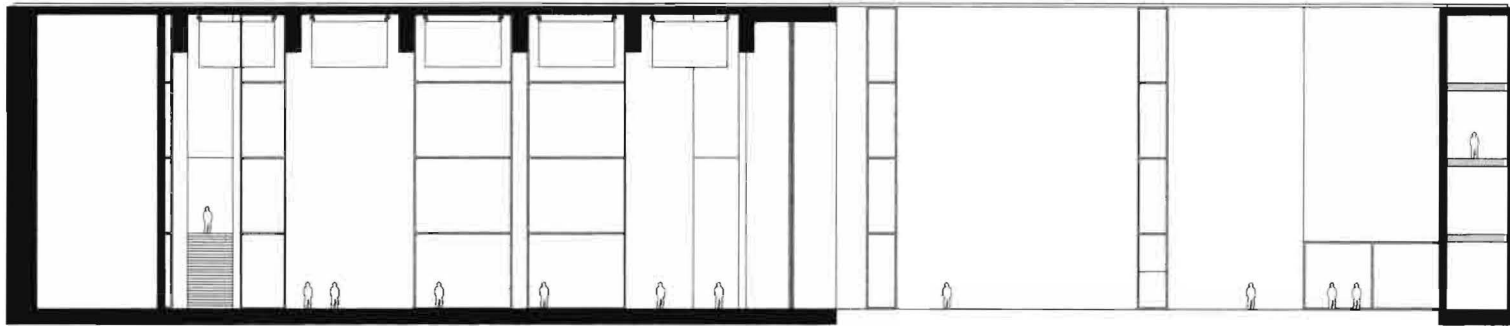


Doorsnede K

1 2 5 10m

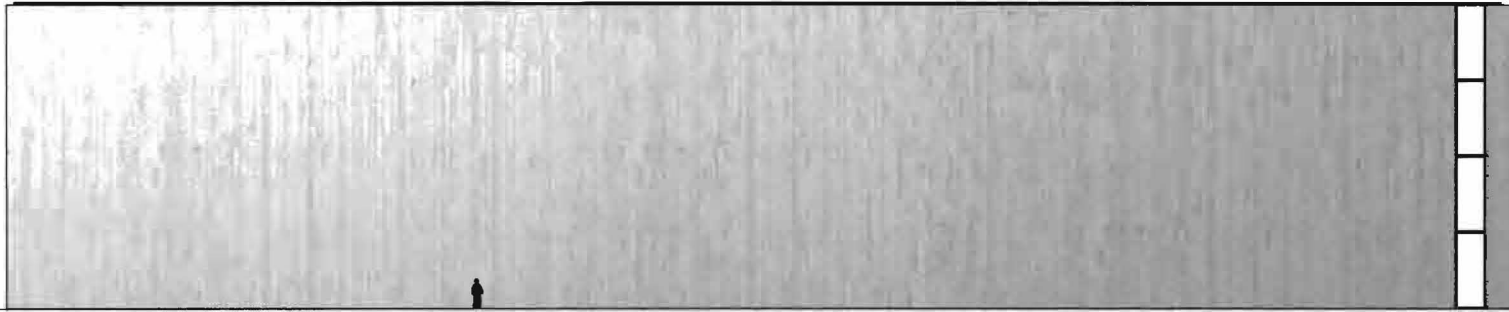


Doorsnede B

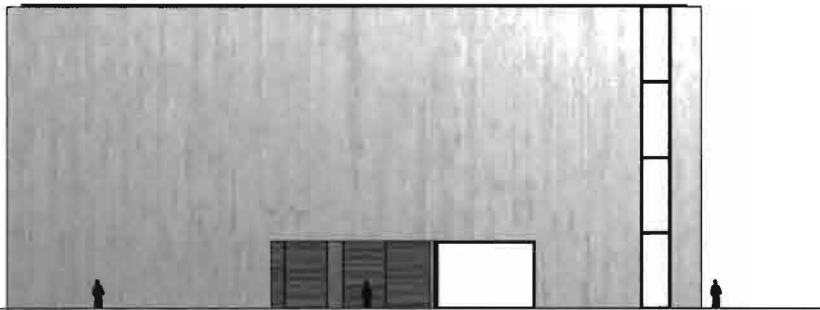


Doorsnede C

1 2 5 10m

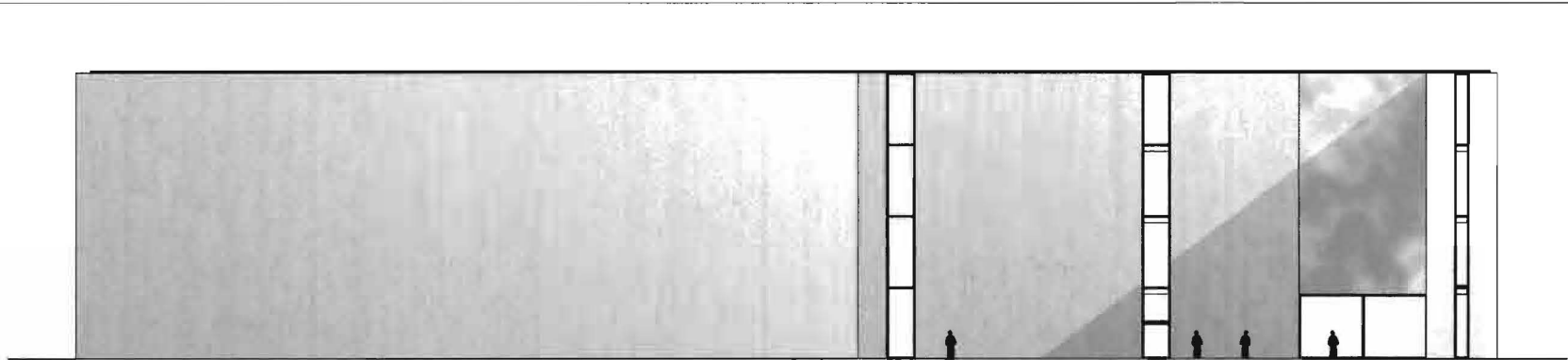


Gevel Oost



Gevel Zuid

1 2 5 10m



Gevel West



Gevel Noord

1 2 5 10m

Bibliografie

Concept scenario notitie: Het Paleis voor de Nieuwe Media, Lagroup, Amsterdam, 2002

Place, Time and Being in Japanese Architecture, Kevin Nute, Routledge, Londen, 2004

'Ma' and the Japanese Sense of Place Revisited: by Way of Cyberspace, Kevin Nute, <http://www.arch.hawaii.edu/site/Events/Symposia/EW99/papers.htm>

'Neue Medien' und 'Architektur und Stadt im ländlichen Raum', Eduard Führ, http://www.tu-cottbus.de/neue_medien/home/thema/vortraege/fuehr/fuehr_Vortrag1.html

Wetenschappelijke Autobiografie, Aldo Rossi, Sun Uitgeverij, Nijmegen, 1994

The Tao of Architecture, Amos Ih Tiao Chang, Princeton University Press, Princeton, 1956

Terragni's Danteum, Thomas L. Schumacher, Princeton Architectural Press, New York, 1985

Tadao Ando Complete Works, Francesco Dal Co, Phaidon Press Limited, Londen, 1995

Tao Te King, Lao Tse, In een vertaling van Huib Wilkes en Michael de Baker, Altamira-Becht, Haarlem, 1992