

# Reflectie P4

Titel: Schouwburg De Telepoort

*De vlucht naar Katharsis*

Studio: Complex Projects

Rafaël Woudenberg

Student nr.: 4222121

Begeleider Architectuur: Stefan de Koning

Begeleider Bouwtechniek: Jelke Fokkinga

Examinator: Kristel Aalbers

Datum P4: 15 Maart 2019

In dit verslag zal ik reflecteren op het proces van mijn afstudeerproject; een *Schouwburg* gesitueerd in Amsterdam West. Een project dat ingaat op de afstandelijkheid van de moderne stadsmuur (de A10), de toekomstige verdichting van Amsterdam en de problemen die dit met zich meebrengt; een onevenredige populatiegroei van huishoudens, een toenemende druk op het culturele aanbod van de Amsterdamse binnen(ringse)stad en daarmee de algemene aantrekkingskracht van de Amsterdamse Metropool in de context van 2050.

## **Aspect 1. De relatie tussen onderzoek en ontwerp**

Voor dit project heb ik op verschillende manieren onderzoek verricht welk invloed hebben op de tot stand koming van het project.

In eerste instantie heb ik voor het groepswork onderzoek gedaan naar de algemene oorzaken van urbanisatie en de veranderende samenstelling van de Amsterdamse populatie. Hieruit concludeerde ik dat vanwege de toename van buitenlandse immigranten, Amsterdam een internationaler karakter zal krijgen. Door de hoger oplopende huisprijzen dreigt de stad ook haar jonge families en starters te verliezen, welk ertoe leidt dat de stad een hoog internationaal migratiesaldo heeft en zelfs een negatief binnenlands migratiesaldo. Om een Nederlands London of Venetië te vermijden heeft de groep zich daarom hard gemaakt om onze groepslocatie, de Sloterdijk omgeving, te plaatsen als een locatie waar families, starters en studenten zich zouden kunnen vestigen. Dit om het negatieve binnenlands migratiesaldo te verminderen en bij te dragen aan de groeiende vraag naar huisvesting in Amsterdam.

Ten tweede heb ik in de trant van de groepsvisie, om meer activiteiten en locatie gebonden bestemmingen in ons gebied aan te bieden, onderzoek gedaan naar welke vormen van culturele activiteiten het meest worden gewaardeerd en bezocht in de Amsterdamse metropool. Een top 5 is 1) Film, 2) Musea, 3) Popconcerten, 4) Club/disco, 5) Drama. Aangezien een groepsgeenoot zich al inzette in de vormgeving van een museum heb ik mij gericht op de andere 4 onderdelen, met in het bijzonder de film.

Zo heb ik onderzoek gedaan naar de verschillende vormen en aantrekkingskracht van bioscopen en het aanbod van bioscopen binnen Amsterdam. Hieruit bleek dat het huidige aanbod bioscopen merendeels in de oude binnenstad binnen de A10 ligt en, op de Pathé Arena na, vrijwel niet buiten

de A10. Een verdeling welk invloed heeft op de culturele bezoekers spreiding over Amsterdam. Een reden om te kijken naar de potentiële vraag naar, en mogelijkheid tot uitbreiding van het bioscoop aanbod van Amsterdam. Een berekening gebaseerd op de MRA (Metrool Regio Amsterdam) populatiegroei, bezoekersfrequentie, regionale cultuurparticipatie en het bestaande/geplande bioscoop aanbod leidde tot de conclusie dat er (mits de vraag naar bioscopen stabiel blijft) nog groei mogelijk is binnen het toekomstige bioscoop aanbod voor 2050. De vraag naar bioscopen heeft echter sterk te maken met de manier waarop film wordt aangeboden; de distributie. Want blijft deze nog wel hetzelfde in de toekomst?

Onderzoek is verricht in de aard van - en de verandering binnen de bioscoop en wat het toekomstperspectief is nu digitalisering haar intrede heeft gemaakt op het gebied van de film distributie. Zo kent de bioscoop een evolutie aan filmtechnieken welk onze ervaring van de film hebben verbeterd en hebben uitgebreid. Denk hierbij aan het doek, stoelen, muziek, geluid, kleur, film, kijkhoek, projectors, CGI, IMAX, 3D, 4DX, LED-schermen, controllers, en nu de potentiële mogelijkheden van Augmented Reality en Virtual Reality. Deze 'nieuwe' digitale technieken kunnen aan de ervaring van de film bijdragen maar staan wat dat betreft nog in de kinderschoenen. Het is de vraag of deze digitale technieken het filmtheater ten goede komen of het medium zullen vervangen. Meningingen over dit thema verschillen ten eerste, waarbij de futurist de filmervaring rooskleurig inziet als een themapark waarbij de waarnemer actief mee kan doen in de film, en de pragmatist juist alleen extra obstakels voor de filmproductie ziet en geen toegevoegde waarde ziet in de sensatie gimmicks. Uiteindelijk gaat het om de ervaring van het verhaal en de distributie hiervan; hoe ervaren de mensen de verhalen van de film en misschien nog wel belangrijker, waar?

Na verloop van tijd heb ik steeds meer de positie genomen dat de multiplex bioscoop zoals wij die nu kennen niet de architectonische typologie is die houdbaar is voor de toekomst. Ja, de vraag naar bioscopen is in Nederland nog groot en het blijft tot op heden een goedkope manier van recreatie. Echter moeten we rekening houden met het distributie landschap op de lange termijn. Zo zien we dat media steeds vaker via digitale distributiewegen op het kleine scherm worden bekeken, denk aan Netflix, HBO Go, Videoland, Pathé Thuis, Youtube, Disney+, etc. Daarnaast is de bioscoop erg afhankelijk van "blockbusters", films die het goed doen bij het grote publiek en worden vertoond op het grootste scherm van de bioscoop. Kleinere zalen worden minder goed bezocht waardoor grote films het meest economisch rendabel zijn. Maar nu is er een discussie gaande over de "theatrical window"; de tijd tussen het moment dat een film in de bioscoop wordt uitgebracht en dat deze beschikbaar is via andere (tegenwoordig digitale) wegen. Deze zal, als het aan de filmproducent ligt, kleiner worden en zelfs verdwijnen. Iets wat de bioscoop branche onzeker maakt over haar positie als eerste distributeur van films. Dit alles heeft in de Verenigde Staten al geleid tot een daling van bioscoopbezoeken. Het is om deze redenen dat regisseurs zoals Steven Spielberg en George Lucas de toekomst van de filmervaring (letterlijk) niet zien in de multiplex bioscoop maar terug als onderdeel van een programma van het overkoepelende theater. Deze realisatie bewoog mij ertoe om te kijken naar de gesteldheid van de rest van het cultureel aanbod in ons groepsgebied Sloterdijk en of er een gedeeld programma kan worden ontwikkeld waarop ik mijn project kan baseren.

Hieruit bleek dat in het toekomstig masterplan van de groep meerdere creatieve/culturele hotspots zullen verdwijnen door een verandering van het stedelijk landschap. Dit betreft de verdwijning van twee pop-podia, een klein theater, opname/werk studio's en AV-apparatuur verkoop/verhuur. Het is van belang dat een creatief en cultureel aanbod gewaarborgd blijkt in het groepsgebied. Niet alleen om de druk van het cultureel aanbod van de Amsterdamse binnenstad te verlichten maar ook om het groepsgebied de kans te geven om op lokaal niveau haar creativiteit te kunnen blijven uiten. Naar

aanleiding hiervan heb ik de positie genomen om de te verdwijnen functies te verzamelen, uit te breiden en te formaliseren tot een creatieve cluster voor podiumkunsten; een nieuwe schouwburg.

Voor de plaatsing van het project heb ik mij laten leiden door de ringstraten van Wenen, Parijs, Moskou. Dit zijn steden waar de oude fysieke stadsmuur plaats heeft gemaakt voor boulevards met interessante locaties; musea, theater, parlamentsgebouwen, opera, parken, monumenten, standbeelden, etc. Door de A10 te herintroduceren als stadsboulevard van Amsterdam kan de afstand tussen de stad en deze 'moderne' stadsmuur worden verzacht. De A10 staat niet meer los van de stad maar is door de aanwezigheid van adressen verbonden met het stedelijk weefsel.

Ook in het geval van de podiumkunsten zien we een toenemende vraag naar digitalisering van het programma met de mogelijkheid om de realiteit met de digitale te combineren; mixed reality. Pogingen tot mixed reality vinden al plaats maar zijn nog te beperkt door de conceptfase waarin het medium zich nu bevindt. Hoogstwaarschijnlijk dat in de komende decennia het platform en de tools hiervoor uit de ontwikkelingsfase komen en daadwerkelijk kunnen worden geïmplementeerd. Amsterdam is één van de Europese centra waar ontwikkeling van dit platform plaats vindt. XR Base en A Lab, allebei gesitueerd in Amsterdam, zijn hier voorbeelden van. Amsterdam is ook de thuisbasis van Blender, een professioneel 3D-animatie programma ontwikkelt door Ton Roosendaal. Met deze vermogens tot haar beschikking is het mogelijk om voor Amsterdam een plek te ontwikkelen waar mixed reality tot zijn recht komt. Ervan uitgaande dat mixed reality in 2050 ver ontwikkeld is, kan de schouwburg, net zoals dat zij een workshop voor fysieke attributen (decor en kostuum) heeft, een nieuwe workshop-lab hebben voor de productie van digitale attributen.

De nieuwe schouwburg zal bestaan uit een uitgebreid programma welk zal variëren van klassieke muziek tot pop-podia, toneel tot film, catwalk tot TED-talk. Ieder van deze media kan haar beroep doen op het creatieve lab van de schouwburg. Voorstellingen kunnen met/uit deze creatieve broedplaats ontstaan. Akoestische en logistieke vereisten van de creatieve uitingen verschillen onderling waardoor de schouwburg flexibel moet zijn in haar ruimtelijke opzet. Zo heeft een concertzaal grote invloed op de vorm en bezetting van de zaal terwijl een popodium meer nadruk legt op de logistieke functionaliteit. In beide gevallen zal de ervaring van het medium optimaal moeten zijn.

Het effect van de (podium)kunsten wordt al sinds de oude Grieken geaccepteerd als een manier om de menselijke geest van emoties te wassen; Katharsis. Door het publiek onder te dompelen in emoties van tragedie of komedie wordt de ziel van emoties gereinigd. Ook heeft de gezamenlijke ervaring van het publiek een sociaal effect op de mens. Zo ontstaat een verbroedering tussen het publiek dat dezelfde ervaring deelt. Hierom bezoeken mensen graag een voorstelling, concert, film of festival. De immersie die verhalen, voorstellingen en muziek teweeg kunnen brengen voeren het publiek naar nieuwe werelden en omgevingen. In sommige gevallen is het een ontvluchting uit de dagelijkse sleur en verplichtingen; een moment van ontspanning en inspiratie. De nieuwe schouwburg is de poort waarachter intuïtie de overhand neemt; een Telepoort naar immersie.

## **Aspect 2. De relatie tussen het thema van het project en het thema van de studio**

Complex Projects is een studio waarbij op diverse schalen gekeken wordt naar hoe 2050 er in een aangegeven gebied (Amsterdam) uit zou kunnen zien. Het stelt vragen bij de ontwikkelingen van diverse stads gerelateerde topics zoals verdichting, ontsluiting, bewoners distributie en de natuur. Het inzicht dat wordt verschaft door deze onderzoeken resulteert in de bewerkstelling van de groepsvisie en de daarop aansluitende individuele projecten.

Zoals eerder aangegeven heeft mijn groep zich ingebeeld wat het zou betekenen als Amsterdam in populatie groeit en zal moeten verdichten. Ook hebben wij ingezien dat het negatieve beeld van ons gebied plaats zal moeten maken voor lokale karakteristieke eigenschappen die onderbelicht zijn (groen), kunnen groeien (transport, sport, interactie en de garden city 2.0), en afwezig zijn (culturele activiteit, evenement bestemmingen).

Mijn eigen project haakt aan op de ambities die wij als groep hebben neergezet door in te spelen op het verspreiden van activiteiten van Amsterdam, het creëren van aantrekkingskracht van onze locatie, het verzachten van de distantie die we nu ervaren ten opzichte van de A10 en het aansluiten op de gemengde aard van de buurt.

### **Aspect 3. Methodes**

Als groep hebben wij een impressie opgebouwd aan de hand van een bezoek aan het project gebied, Sloterdijk. Zelf ben ik hier op een later moment nog eens geweest om een specifiek gebied op te zoeken. Hierbij zijn foto's gemaakt om impressies te krijgen van de buurt.

Daarnaast is er voor de studio per persoon een thema onderzoek gedaan aan de hand van datasets van Amsterdam, beschikbaar via de website van de gemeente Amsterdam (<https://www.ois.amsterdam.nl/>), stadsvisies, beleidstukken en aan de hand van nieuws artikelen. Thema's waren onder anderen populatie, groenstructuur, transport, verkeer, geschiedenis, gebouw eigenaren en functies.

Verder heb ik aan de hand van hoogtekarten en satellietbeelden kaarten gecreëerd voor het bouwen van maquettes 1:1000 voor de studio en 1:500 voor het eigen project. Ook zijn satellietbeelden gebruikt om op stadsniveau en buurtniveau masterplannen te produceren. Hier zijn massastudies uit ontstaan.

Berekeningen voor de tot stand brenging van de potentiële vraag naar bioscopen in Amsterdam zijn gebaseerd op een raming welke is gedaan door het bureau BRO, over een mogelijke bioscoop in Den Haag. Daarnaast is een cultuuronderzoek over de Metropool Regio Amsterdam en datasets over potentiële populatie groei van deze gebieden gebruikt om gegevens in te vullen voor de uiteindelijke berekening van de potentiële vraag naar bioscopen in Amsterdam.

Elke vijf weken zijn er collages gecreëerd om kleine impressies te krijgen van het project. Deze werden vergezeld door presentaties aan de studio over de vooruitgang die de groep maakte. Ook zijn de bevindingen uit het groepsonderzoek samengevoegd in een boek voor de studio.

Aan de hand van boeken, artikelen, datasets, online presentaties en interviews heb ik een beeld kunnen vormen van de geschiedenis van hoofdzakelijk de huidige cinema wereld, de obstakels die zij door digitalisering zal ondervinden en de vorm waarop zij zich waarschijnlijk zal uiten.

Naast veel lezen heb ik ook veel tekenwerk verricht, context modellen gebouwd en een aantal fysieke massastudies gedaan. Veel heb ik ook in 3D gewerkt om sneller een massastudie te bewerkstelligen en heb ik veel op diagram niveau gewerkt. Later ben overgestapt op het creëren van een BIM-model.

#### **Aspect 4. De relatie tussen het project en de sociale context**

Het project gaat in op het belang van verbinding op stadsniveau en buurtniveau, op een fysiek niveau en mentaal niveau. Zo gaat het in op de populatiegroei van Amsterdam, de vervreemding van de Telepoort/Multatulieweg door fysieke barrières, de distantie tussen de A10 en de stad, en de behoefde naar cultuur en creativiteit in een tijd van verstedelijking. Cultuur en creativiteit zijn diepgeworteld in Amsterdam en weten ieder jaar weer miljoenen mensen te trekken. Het maakt de stad levendig en stimuleert de economie. Toch zal met het oog op de toekomst moeten worden gekeken naar het huidige culturele landschap en de invloed hiervan op onze hoofdstad. Kan de binnenstad namelijk nog wel de groeiende vraag naar culturele recreatie aan, wetende dat de populatie met 10.000 per jaar groeit en de hotels overvol raken, of moeten we inzetten op een stad met meerdere culturele/economische centra?

Naast vraag en aanbod kijkt het project ook naar welke recreatieve functies het beste worden bezocht in de stad en hoe dit zich verhoudt tot de toekomstvisie voor het groepsgebied; Sloterdijk. Hieruit blijkt dat in de trant van de potentiële verdichting rondom het station er culturele en creatieve functies plaats zullen maken voor een nieuwe stedelijke structuur. Deze functies zijn echter belangrijk voor een gebied dat zich als een potentieel nieuw stadscentrum kan identificeren.

De verhalen die cultuur aanbiedt zijn in zekere zin een escapisme van de dagelijkse verplichtingen. Het biedt (ont)spanning en zelfreflectie aan. Je zou kunnen zeggen dat de intuïtie die wordt aangewakkerd tijdens het bezoeken van cultuur een tegenwicht geeft aan de alsmaar verder kwantificeerbare samenleving die bezig is met big-data en efficiëntie.

#### **Aspect 5. Dilemma's**

Dilemma's zijn wij als groep tegengekomen in de tot stand brenging van het masterplan. Uit onderzoek bleek dat een groot deel van de huishoudens een niet westerse achtergrond had, in de wijk een grote hoeveelheid bewakingscamera's staat, en een buurt binnen het gebied een paar jaar geleden nog als slechtste wijk van Nederland werd bestempeld. De vraag ontstond wat te doen met deze informatie. Is de variatie aan culturen een obstakel of een karakteristieke eigenschap van ons gebied?

In mijn individuele project ben ik een aantal keer dilemma's tegen gekomen. Waaronder de plaatsing van mijn project ten opzichte van de groepsvisie. Daarna de revaluatie van een karakteristiek bestaand gebouw binnen het gebied, de onzekerheid binnen de filmbranche over hoe de toekomst van de bioscoop eruitziet en de daaropvolgende revaluatie van de aard van mijn project. Ook het onderzoek naar de potentiële vraag naar bioscopen leidde ertoe dat ik het ontwerp moest heroverwegen en bijstellen.

Bij deze hoop ik u een klein inzicht te hebben gegeven in een aantal onderdelen die tijdens het ontwerpproces zijn voorgekomen en van invloed zijn geweest op de totstandkoming van mij project.