

Mist spuiten

PIETER T'JONCK

Een gebouw opgetrokken uit mist? Dat lijkt wel een erg extreem architecturaal experiment. Het artistieke architectenduo Diller+Scofidio creëerde een nevelige ruimte voor nieuwe ervaringen. Of een mistig discours rond een lege doos?

etcetera 105

Diller+Scofidio zijn slimme mensen. Ze hebben goed begrepen dat architectuur niet meer de rol vervult die ze eeuwenlang had, namelijk om een prefiguratie te zijn van een goed geordende, begrijpelijke en betrouwbare wereld. Architectuur produceert geen betekenis meer, maar accommodeert processen. Daarmee houdt ze ook op architectuur, in de zin van een culturele praktijk, te zijn. Toch zijn er architecten die via hun werk betekenis willen blijven creëren. Hoe spraakmakend ze ook zijn, het blijven voetnoten in de productie van vastgoed. Ze willen een verschil blijven maken door de eigen-aardigheid van hun werk, zelfs al doet dat verschil er nauwelijks nog toe. Niet zelden wordt dat lichtjes pathetisch. Architecten slagen er zelden in om de valkuil van misplaatste retoriek te vermijden. Het Frans paviljoen op de laatste Biënnale van Venetië was zo een verbijsterende poging om terug te keren naar de authentieke gemeenschapsstichtende waarden van de architectuur en eindigde dus niet toevallig in holle grootspraak. Bekender is de figuur van de woning die zich opsluit in obsessief perfectionisme: een cocon die de wereld buitensluit maar ongeweten en onbewust alle gemeenplaatsen – over goede smaak, over het goede wonen – herhaalt die in die wereld circuleren. Het is bepaald lastig om niet in die valkuilen te trappen. Hoe ‘gewoner’ de opdracht, hoe meer dat geldt. De architect die met zijn werk toch een verschil wil maken, zal er om die reden zorg voor moeten dragen dat zijn werk op één of andere wijze hyperspecifiek wordt. Dat wil zeggen: het gebaar dat hij maakt, mag op geen enkele wijze te recupereren of te herhalen zijn. Eigenlijk mag de kanttekening die het gebouw plaatst bij de traditie, de locatie, de opdracht, de ambitie van de bouwheer zelfs nauwelijks aanwijsbaar zijn; zich slechts als het ware terloops tonen. De echte betekenis van een gebouw is een soort rest of nevenproduct dat ontstaat in de ervaring ervan. De paradox

van deze toestand is dat er, ook voor dit soort werk, nog altijd een publiek en vooral, een opdrachtgever nodig is. Om die reden zal een architect die een verschil wil maken met zijn werk er toch zorg voor moeten dragen dat wat hij wil tonen niet alleen via het gebouw zelf, maar ook via tekst en beeld in zoveel mogelijk andere media uitgedragen wordt. Hij moet zich dus uitspreken over zijn intenties, en loopt zo meteen weer het risico in holle retoriek te vervallen. Architecten bevinden zich voortdurend in een lastig parket. Ze kunnen er echter ook meteen voor kiezen om hun positie als architect te verlaten en zich te profileren als kunstenaar, als iemand die geen werk meer maakt in opdracht en op vraag van iemand, maar ongevraagd gebouwd werk de wereld in stuurt. Een meta-architect. Op dat punt plaatsen Diller+Scofidio zich min of meer. Maar levert dat nu iets op? Worden we daarmee iets wijzer over wat architectuur dan is, was, of kan zijn? Levert het kortom een ervaring op die *après-coup* ook betekenis tot stand brengt. Of komt in dat geval de propositie, het concept, zo centraal te staan dat de gewone orde van dingen omgekeerd wordt, namelijk dat niet de betekenis als een soort rest bij het gebouw overblijft maar het gebouw als een rest bij het concept overblijft? Het geval van de ‘Blurbuilding’ wijst in die richting. Het is een ervaringsmachine die, onafgezien van het concept, hoogst amusant is maar weinig vertelt, terwijl omgekeerd het concept op de keper beschouwd flinterdun en niet eens zo consistent doordacht is. En tenslotte: D+S vinden hier het warm water uit, want in 1970 werd met de Pepsi-Cola Building een gelijkaardig experiment al uitgetest op de Expo van Osaka.

Wolk boven het water

De Blurbuilding is een ingenieus stalen skelet, dat zweeft boven het wateroppervlak van Lac Neuchâtel in Zwitser-

land. Het skelet werd uitgerust met een stelsel van pompen, buizen en sproeiers die een dichte mist van extreem fijne waterdruppels verspreiden rond de structuur. De ‘echte’ constructie blijft zo verborgen onder een wolk die, naargelang de weersomstandigheden, voortdurend van vorm en afmetingen verandert. Deze ‘wolk’ werd gebouwd ter gelegenheid van de MediaExpo ’02. Bezoekers konden zich in die structuur begeven om vast te stellen dat ze in het inwendige ervan nog minder zicht hadden op de toedracht van het gebeuren dan aan de buitenzijde. Het gebouw was van buitenaf onvatbaar en van binnenuit onzichtbaar. Het bestond en het bestond niet. Bij de ontwikkeling van het project werden vele additionele gadgets bedacht die de ervaring van het bezoek konden versterken. Zo was er het idee om het loopvlak van de wolk vol te planten met een *text forest*: Led-panels die doorlopend teksten, gaande van chatberichten van bezoekers tot werken van een artieste als Jenny Holzer, zouden weergeven. Een ander idee bestond erin om glazen cilinders met een restaurant tot op het wateroppervlak te laten zakken, zodat je sushi kon eten met zicht op en onder de waterspiegel. Een *Angelbar* in open lucht zou dan weer alle mogelijke waters uit de hele wereld serveren. Het laatste geintje was om elke bezoeker een regenjas mee te geven die ‘opgeladen’ was met zijn persoonlijke data. Als je op een andere bezoeker botste in de dichte mist zou de kleurwisseling van de jas je duidelijk maken of het om een verwante geest ging of niet. Uiteindelijk ging geen enkele van die feestjes door, en bleef het bij een ‘eenvoudige’ wolk boven het water.

Dat je zoiets niet *um sonst* in elkaar zet, lijkt duidelijk. D+s willen ons dus iets zeggen of duidelijk maken. Over architectuur wellicht, want ze noemen zichzelf nog steeds architecten, dus daar willen ze het toch ook wel over heb-

ben. De vraag is echter niet alleen wat dat dan wel mag zijn, maar ook of de reële ervaring van een bezoek aan het ‘gebouw’ daartoe noodzakelijk is. Dit wil zeggen: brengt het een kwalitatieve wijziging aan in de mogelijkheden die het idee, het concept van zo’n gebouw op zich al voldoende suggereert? Of hebben de architecten ook andere ingrepen gedaan die de betekenis van het werk versterken? Zekere uitspraken kan ik daar niet over doen: ik heb het gebouw niet bezocht en beschik dus slechts over informatie uit tweede, maar door de architecten zelf wel zorgvuldig geregisseerde, hand.

Die informatie is vreselijk irritant. Wat deelt Elizabeth Diller ons in een reeks teksten en lezingen immers zoal mee? Niet weinig.

1. *‘Het gebouw toont hoe hedendaagse architectuur reageert op de complexiteit van zijn ruimere sociale context in termen van zijn specifieke medium door de radicaliteit van een afwezig gebouw. Niets maken. Zich toeleggen op een gebouw dat helemaal geen gebouw is maar een gefabriceerde wolk. Zich toeleggen op het ontwerp van iets dat geen kenmerken, geen schaal, geen ruimte, geen massa, geen oppervlak en geen context heeft.’* Met andere woorden: je schrappt alles waarvan aangenomen wordt dat het architectuur tot architectuur maakt. Dat is een, al bij al, simpele omkering. Maar dat hadden D+s ook in de mot. Vandaar...

2. *‘Blur is not a building, Blur is pure atmosphere, water-particles suspended in mid-air. The fog is a dynamic phantom mass which changes form constantly... In contradiction to the tradition of Expo pavilions whose exhibitions entertain and educate, Blur erases information. Expos are usually competition grounds for bigger and better technological spectacles. Blur is a building with nothing to see. Within Blur, vision is put out of focus so that our dependence on vision can become the focus of the pavilion. The media project must be liberated from all immediate and obvious me-*

Héhé, dat was wel een belevenis zeg.

Voor liefhebbers van kermisattracties moet dit een topervaring zijn.

taphoric associations such as clouds, god, angels, ascension, dreams, Greek mythology or any other kitsch relationships. (bold van de auteur, nvdr). Rather, Blur offers a blank interpretative surface.’ Dat is meteen al straffere kost natuurlijk. Daar moeten we nog op terugkomen.

3. ‘For our visually obsessed, high resolution/high definition culture, blur is equated with loss... Our proposal has little to do with the mechanics of the eye, but rather the immersive potential of blur on an environmental scale. Broadcast and print media feed our insatiable desire for the visual with an unending supply of images... but as an experience, blur offers little to see. It is an immersive environment in which the world is put out of focus so that our visual dependency can be put into focus.’

Wat hier betoogd wordt, is dat het project een ethische meerwaarde biedt, in de mate dat het ons duidelijk maakt hoezeer we verslaafd zijn aan media door ons onder te dompelen in een radicaal andere ervaring. Dat is al bij al meer dan ‘niets’, toch? Of is het net minder dan niets?

4. En er volgt meer. De rechtvaardiging van het project met de Led-panels (daar is dan toch wel iets te zien, of hoe moeten we dat nu begrijpen?) liep als volgt: ‘The experience of the cloud figures the unimaginable magnitude, speed and reach of telecommunications. Unlike entering a building, the experience of entering this habitable medium in which orientation is lost and time is suspended is like a suspension in ‘ether’. It is a perfect context for the experience of another all-pervading, yet infinitely elastic, massless medium, one for the transmission and propagation of information: the Internet. The project aims to produce a technological sublime, felt in the scaleless and unpredictable mass of fog.’ Wie sprak daar weer over het bannen van kitsch-referenties?

Blur is big

Bovenstaande citaten worden zo uitgebreid weergegeven omdat ze meteen iets duidelijk maken. Op een affirmatieve, staccato toon wordt hier voortdurend losjes gerefereerd aan allerlei (post-)modernistische denkbeelden die in hoog aanzien staan. De grote kanonnen worden onmiddellijk van stal gehaald. In het tweede citaat bijvoorbeeld gaat het over a blank interpretative surface. Waar hebben we dat nog gehoord? Dat oppervlak wordt duidelijk gedacht in oppositie tot een context die door het visuele geobsedeerd is. Het wordt bovendien in stelling gebracht tegen alle expo-paviljoenen die proberen ons één of ander diets te maken. Ter-

wij hier het sublieme nagestreefd wordt: de confrontatie met het onuitsprekelijke, het onbeschreven blad, het onzegbare *e tutti quanti*. Toch blijf ik zitten met de vraag waar, op welk moment en op welke wijze deze blik in de existentiële dan wel epistemologische afgrond dan tot stand komt? Hoe zit dat bijvoorbeeld met die opschorting van het visuele? Mij komt het voor dat dit object net heel sterk op zowel een fysieke als een visuele ervaring berust.

Van buitenaf gezien gaat het om een visuele prikkel. Ongetwijfeld vraag je je af hoe die gigantische wolk tot stand komt, en zeker zal je geboeid blijven kijken naar de wisseling van de vorm en lichtweerkaatsing op die wolk. Wat dat betreft is het object een mooi alternatief voor staren naar de wolken of kijken in het haardvuur. Zoals bekend zijn dat activiteiten die de vreemdste gedachten in beweging kunnen zetten. Die gedachten verwaaien echter even snel als de wolken voorbijgeleden zijn of het vuur gedoofd is. Het grote verschil is dat het hier om een volstrekt artificieel element gaat. De kat zou echter pas op de koord komen als we de wolk binnendringen en zo beroofd worden van onze gewone visuele oriëntatie, maar daarentegen wel het gevoel krijgen door een vochtige massa omhuld te worden. Mevrouw Diller heeft ons wel expliciet verboden om hierbij kitsch-gedachten te koesteren over engelen enzovoort, maar die heb je ook niet nodig om uit te tekenen wat het effect is: een onderdompeling in een context die ons bewust maakt van onze afhankelijkheid van visuele prikkels en een geordende context – van architectuur in het algemeen dus. Dan kan je net zo goed bij valavond in de herfst op de Hoge Venen gaan rondwalen. Spanning gegarandeerd.

Dit ‘natuurlijke’ voorbeeld van mist toont echter wat de *fun* van Blur is: je weet pertinent zeker dat je hier niet echt zal verdwalen, noch in een of ander moeras wegzinken. Integendeel, waren er genoeg centen geweest dan had je tussendoor even gletsjerwater kunnen gaan drinken of sushi gaan eten onder het water. Héhé, dat was wel een belevenis zeg. Voor liefhebbers van kermisattracties moet dit een topervaring zijn. De ervaringsstructuur van deze wolk is de absolute *kick*: je wordt voor even, willens en wetens, compleet ondergedompeld in het gevaar. Zo vergeet je voor even al het andere, je denken staat er zelfs bij stil (hé, dat was toch niet de bedoeling?), maar je weet pertinent zeker dat

je op het gepaste moment de dans weer zal ontspringen. En misschien waarde er ondertussen wel één of andere diepzinnige gedachte door je hoofd. Maar wat dit nou allemaal met bewustwording en kunst en diepere of hogere betekenissen te maken heeft, Joost mag het weten. De aanspraak die Diller in het vierde citaat maakt op een bewustwording van het internet als *another all-pervading, yet infinitely elastic, massless medium* lijkt er al helemaal over. Uiteraard vallen er bijzonder interessante dingen te vertellen over de relatie tussen het internet en de architectuur zoals we die altijd gekend hebben. Bijvoorbeeld: moderne communicatiemedia hebben het besef en het belang van de plaats en de ruimte waarin we leven drastisch gewijzigd. Het lijkt mij niet nodig om daarvoor met je hoofd in de wolken te lopen. Het tegendeel is eerder waar.

Wat D+S met dit soort praatjes zorgvuldig verstoppen, maar in hun buitengewoon gedetailleerde tekeningen van het project ongewild bewijzen, is het feit dat de ware inzate van het ding natuurlijk vooral gelegen is in de technologische *tour de force* die nodig was om de 'immersieve' ervaring van deze wolk tot stand te brengen. Blur is verbluffend, daarover bestaat geen twijfel, maar dit heeft alles te maken met de schaal waarop en de spitsvondigheid waarmee hier technologie ingezet wordt om een fantastische ervaring te creëren. Blur is big. En daarin verschilt Blur geen haar van veel andere expo-paviljoenen, wat de makers ook mogen beweren. Expo-paviljoenen dienen vooral om de mensen te onderhouden en *en passant* een ideologische boodschap mee te geven. En dat was nou net mijn vraag: welke ideologische boodschap brengt Blur? Waar wil het ons hebben? Dat is ver van duidelijk. Daarvoor is niet alleen de wolk, maar ook Dillers verhaal te wazig. (Sommigen denken daar anders over: Cary Wolfe schreef een essay over Blur waarin ze aan de hand van o.a. de systeemtheorie van Niklas Luhmann over 'Art as a social system' aantoont dat Blur heel diepzinnige uitspraken doet over de relatie tussen kunst als een gesloten systeem en de complexe context waarbinnen die kunst opereert. Toch benieuwd of veel bezoekers van Blur die conclusie, al was het maar gevoelsmatig, ook getrokken hebben.)

Gigantische promotiestunt

Om de irritatie compleet te maken: Blur is helemaal niet het eerste wolkenpaviljoen. Op de wereldtentoonstelling in Osaka in 1970 stelde E.A.T. (*Experiments in Art and Technology*) het Pepsi-Colapaviljoen voor, een gigantische dubbele koepel die aan de buitenzijde omgeven werd door een wolk van mist (een ontwerp van Fujiko Nakaya, ook toen al gebaseerd op sprinklers die fijne waterdruppels in de lucht brachten...) die de exacte vorm van de constructie dubbelzinnig maakte. Binnen de koepel werden de grenzen van de ruimte opgelost door het hele oppervlak te bekleden met een reflecterend materiaal dat elke zin voor richting of plaats volledig ophief, tot groot jolijt van de bezoekers. En daarnaast werden er binnen en buiten het paviljoen nog heel wat andere technologisch-artistische licht- en bewegingsgadgets voorzien. Ook toen was het idee al om een

nieuwe ruimte- en tijdservaring te bewerkstelligen door de zintuigen te destabiliseren. Het idee en de uitwerking verschillen op heel wat punten van Blur, maar als *démarche* komen de twee projecten toch aardig dicht in elkaars buurt. EAT werd in 1966 gesticht door de ingenieurs Billy Klüver en Fred Waldhauer en de kunstenaars Robert Rauschenberg en Robert Whitman. Rauschenberg had het in 1970 te druk met zijn eigen carrière om actief betrokken te zijn bij het ontwerp van het paviljoen, maar hij leverde wel het essentiële idee. Hij merkte op dat de meeste voorstellen voor het paviljoen zich richtten op een visuele ervaring. Wat daarentegen nodig was, volgens Rauschenberg, was een 'onzichtbare omgeving', gecreëerd door een multisensoriële ervaring. Dat was de eerste stap op weg naar de wolk en de spiegelbol. Het ideologisch doel van de ontwerpers was echter, in de geest van de tijd, minder om de bezoekers hardhandig te confronteren met hun 'visual dependency' en de 'technological sublime', dan wel 'that the quality of the experience of the visitor should involve choice, responsibility, freedom and participation. The Pavilion would not guide the visitor through a didactic authoritarian experience. The visitor would be encouraged as an individual to explore the environment and compose his own experience. As a work of art, the Pavilion and its operation would be an open-ended situation, an experiment in the scientific sense of the word' zoals Klüver het formuleerde. Maar je moet geen doorgewinterd dialecticus zijn om te zien dat de redeneringen van D+S op het Japanse paviljoen toepasbaar zijn en omgekeerd, zeker als de gadgets die D+S bedachten ook uitgevoerd waren. Zo de tijd, zo de zeden (of de argumenten)...

Artistiek loste het paviljoen in Osaka zijn belofte niet in. Dat lag voor een deel aan de abrupte beëindiging van de samenwerking tussen de directie van Pepsi-Cola en de deelnemende artiesten. Maar wat er werkelijk loos is met dit soort projecten – Blur niet uitgezonderd – werd door Sven Sterken in het uitstekende artikel 'Van penseel tot pixel' (*De Witte Raaf* 95, januari 2002) haarscherp geformuleerd. 'De wereldtentoonstelling van Osaka toont hoe kinetische kunst steeds blijkt te vertrekken als een artistiek (onderzoeks-) project dat de notie van sculptuur probeert te verwijderen tot het interactieve 'environment', maar uiteindelijk buiten de kunst belandt als spektakel. Hier leidde de versmelting van architectuur en kunst tot een vrolijke verwarring tussen utopische toekomstdromen, puur vermaak, en – *last but not least* – een grootse intro van Pepsi-Cola op de Japanse markt'. Je hoeft maar een paar punten en komma's in deze tekst te verplaatsen om tot de essentie van *Blur* te komen: een gigantische promotiestunt voor Media-Expo 02 en Zwitserland.

Over wat architectuur nu nog kan doen of betekenen zijn we daarmee ook al niet veel meer te weten gekomen. Wel over hoe iets tot een architecturale 'hype' opgeblazen wordt.