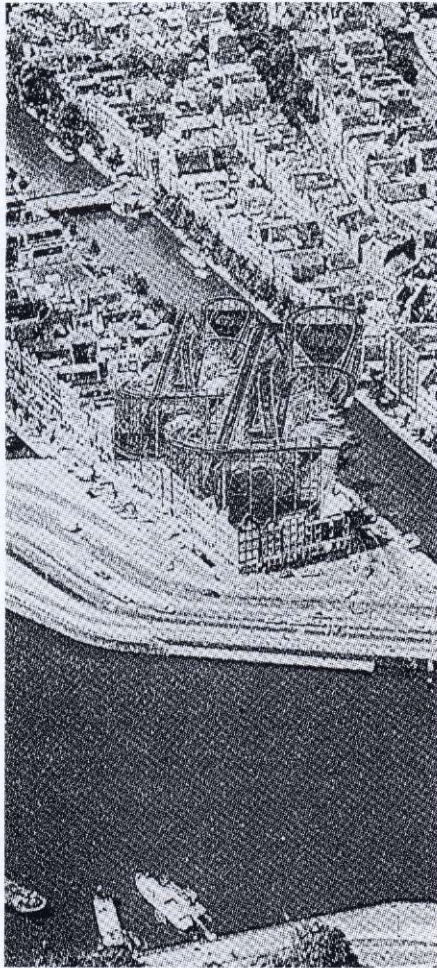


# A World Fair for Amsterdam in 1992 SIGN-O-TIMES

'Als er zoiets bestaat als een begrip voor de *werkelijkheid*, dan moet er ook een begrip voor het *mogelijke bestaan* dat gedefinieerd zou kunnen worden als de *mogelijkheid zich in te denken hoe alles 'evengoed'* zou kunnen zijn, en niet meer belang te hechten aan wat is dan aan wat niet is.'<sup>2</sup>



Amsterdam, Lunacity, 1999

1. Dit artikel is een bewerking van mijn afstuderen in juni 1988 aan de afdeling bouwkunde van de TU-Delft. De oorspronkelijke versie is geschreven in augustus 1987. Oorspronkelijk bestond deze uit twee delen, één over de motieven; de intellectuele fictie. En één over de meer materiële aspecten ervan; het verschijnen van de werkelijkheid. Hier wil ik mij beperken tot de intellectuele fairy-tale. Dit project werd begeleid door de volgende mentoren: Henk Engel (architectuur), Carel Weeber (stedebouw), Moshe Zwarts (constructie), Peter Luthi (interieur).
2. Robert Musil, *De man zonder eigenschappen*, Amsterdam, Meulenhof, 1988

Moest Robert Musil in 1920 deze 'evenzogoed'-wereld nog voorstellen als 'de mogelijkheid zich in te denken', nu zou het onmogelijk zijn om haar uit dit denken te verwijderen; deze figuur is het denken. Een figuur die uiteindelijk iedere grens en iedere dichotomie zoals werkelijkheid en fictie oplost. Daarmee zijn zij, fictie en werkelijkheid, niet meer van elkaar te onderscheiden. Om dat onderscheid te kunnen maken moet men immers over criteria kunnen beschikken die de ene gebeurtenis definitief naar het domein van de fictie en de andere naar het domein van de werkelijkheid verwijzen. Criteria die voortvloeien uit de kodes van onze maatschappij, de concensus, de mythe, het meta-verhaal. Sociale constructies waarvan de restrictieve aard een immanente contradictie vormt met de aard van de waren-circulatie, haar waarde-loosheid. Een indifferentie die uiteindelijk niet alleen deze constructies, maar überhaupt iedere eenduidige en bestendige notie van collectiviteit oplost.

Opgelost of vernietigd door de waren-circulatie? Dat is niet meer van belang wanneer men zich realiseert dat de waren-circulatie niet geïnstitutionaliseerd is; ze is geen figuur, en laat zich maar nauwelijks benoemen. De waren-circulatie beïnvloedt niet alleen de betrekkingen tussen de dingen maar ook de dingen zelf. En aangezien de benoeming van de dingen en hun onderlinge betrekkingen uiteindelijk niets anders is dan ons eigen denken, laat ze zich niet beschouwen als een figuur buiten dit denken waarover gedacht kan worden, maar is ze het denken zelf. Zo is ze uiteindelijk ook doorgedrongen in iedere notie van individualiteit en verschijnt de waren-circulatie, door samen te vallen met het denken, tenslotte overal en daarmee bijna nergens.

Het komt mij voor dat deze 'evenzogoed-wereld' van Robert Musil en die van de waren-circulatie onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. Ze vormen hetzelfde denken. Niet alleen impliceren beide een naast elkaar bestaan en een elkaar opvolgen van vele werkelijkheden, de 'evenzogoed-wereld' maakt voor de waren-circulatie ook de productie van werkelijkheden mogelijk. Of nauwkeuriger: alleen de productie van hun verschijnen, nodig als verleiding, als een zuigend vacuum. Dit principe van het oneindige nieuwe, de nieuwsproductie, is in staat om alles wat deze vluchtigheid bedreigt te vernietigen. Niet door haar uitteer te rijten maar door haar te absorberen; op te nemen in de circulatie. Deze productie van het nieuwe heeft de werkelijkheid voor eeuwig op de vlucht gejaagd. Zo ontstaat een 'reality-shortage' door een overmaat aan over elkaar heen struikelende realiteiten, een stroom van voortdurende beweging; de Vooruitgang. Deze stroom van tot waar verworpen werkelijkheden laat natuurlijk geen ruimte meer voor ideologieën, overtuigingen of andere vormen van concensus, kortom voor de *waarheid*. Zij laat voor het individu slechts ruimte voor sensatie, fascinatie, evocatie, kortom in mijn geval 'the experience of the belly of an architect'. Het is het ervaren van een continue ambiguïteit, waarin het vertrouwde onderscheiden van fictie en werkelijkheid, waarheid en leugen, objectiviteit en subjectiviteit vervaagt en in duizelingwekkend tempo geschiedenis wordt. Wat rest zijn ervaringen, als toevallig produkt van het subject en zijn ontmoetingen met de objectwereld, die wellicht pas inhoud kunnen krijgen als het subject hen vult met zijn persoonlijke geschiedenis.

Zo kan de ervaring door het subject gewonnen worden, door hem bewust te enteren met zijn private motieven. Zo bezien zijn mijn ontwerpen machines; werktuigen die de werkelijkheden moeten verheiligen



of eigenlijk verabsurdiseren, zodanig dat de ervaring van deze ontwerpen tot het bewustzijn doordringt en daarmee uiteindelijk operationeel kan worden.

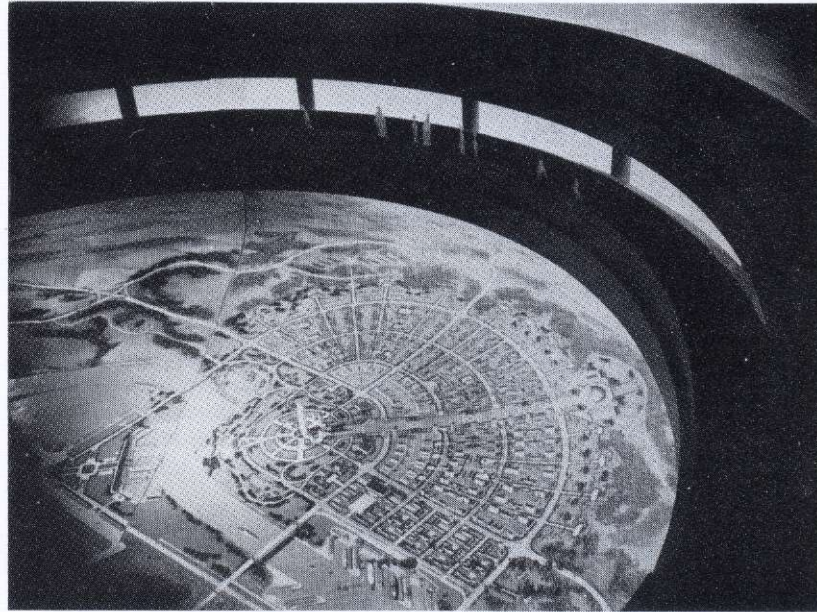
## HET SPEKTAKEL

Deze stroom van werkelijkheden vindt zijn synthetische uitdrukking in het ten-toon-stellen, in de exhibitie, en ontleent haar verleidelijkheid aan haar vermogen tot spektakel zijn. Ze biedt de spectateur de mogelijkheid van het toe-schouwen, als een fatsoenlijke sensatie van de voyeur. Dit is het spektakel als verhevigde ervaring van het subject. Maar ook het spektakel 'as the ultimate way of experiencing collectivity'. Het massale karakter van het spektakel, de *lijfelijke* collectiviteit, doet haar refereren aan een *idee* van collectiviteit, aan een collectief denken. Zo eigent de warencirculatie zich via de lichamelijkheid van het spektakel een aura van collectiviteit toe. Dit project is een onderzoek naar de mogelijkheden van dit spektakel, als generator van vele werkelijkheden, in de architectuur en in de stad.

Maar de architectuur is wezenlijk traag. Haar traagheid en haar zwaarmoedigheid is van dezelfde orde als die van de geschiedenis. Immers, de geschiedenis - en daarmee tenminste ook ten dele de architectuur - is fixatie. Ze is als lineaire ordening van tijd en gebeurtenissen selectief, en uiteindelijk is ze ook nadrukkelijk bedoeld als fundament van een collectieve identiteit. Beiden behoren tot de orde van het eeuwige, het bestendige, en daarmee van het ware, terwijl het spektakel tot de orde van het moment behoort en alzo geen geschiedenis noch architectuur kan erkennen. Ogenschijnlijk verschijnt het spektakel hier als hun ultieme alter-ego, een onverzoenlijke, want een contradictie in termino. Ogenschijnlijk; want bizar genoeg heeft de geschiedenis niet alleen het licht laten zien aan de ware kennis en de ware ordening, tezamen de ware werkelijkheid, maar doordat ze tegelijkertijd ook hun geesteskind is, heeft ze ook zichzelf het licht laten zien. Wat rest zijn geschiedenissen als sprookjes, verhaaltjes; de geschiedenis geabsorbeerd door haar tot spektakel, nieuws te maken. De vluchtigheid en lichtvoetigheid van het spektakel tegenover de traagheid en de zwaarmoedigheid van de architectuur, de stad en hun beider geschiedenis.

De architectuur en de stad als generator van vele werkelijkheden. Niet van de synthetische, bewust als zodanig geproduceerde werkelijkheden die via de media ter consumptie worden aangeboden, die stroom van schijnbaar hermetische kosmologiën, maar eerder die welke het subject zelf zal moeten produceren. Een subject dat bevrijd is van het keurslijf van *de* werkelijkheid, geleid door zijn persoonlijke geschiedenis, zijn geheugen, maar ook telkens weer gedwongen het veld waarin hij denkt en opereert te benoemen. Voor de ontwerper betekent dit het construeren van een strategie en een beeltenis die de verleiding bezit van de waarschijnlijkheid en de kracht van de vanzelfsprekendheid. Een beeldend verhaal en een verhalend beeld. Geen pogingen meer het ontwerp tot een eenduidig betekenisdragend geheel te maken, middels referenties aan of collages van betekenisvolle delen; de architectuur met één boodschap te vullen. Sommige elementen uit dit project mogen dan ogenschijnlijk nog betekenis dragen in de vertrouwde zin,

New York, Democracy, wereldtentoonstelling 1939



maar ook deze worden in de ordening van het ontwerp ondergeschikt gemaakt aan een verheviging van de werkelijkheid. Hun vertrouwde betekenis wordt nog slechts als verworpen representatie, als absurdisme opgevoerd om het subject te verleiden tot bewustzijn, tot ervaring. Er wordt door middel van de rangschikking van uiteindelijk in alle opzichten 'transparante' materialen en vormen geprobeerd tot evocatie te komen. Om deze evocatie te bereiken moet de ontwerper alle parameters waarover hij beschikt zodanig ordenen dat de ervaring absurd wordt, en daarmee tot het bewustzijn doordringt en uiteindelijk operationeel kan worden.



New York, Highway-world, wereldtentoonstelling 1939

# 3



Deze tekst ging oorspronkelijk vergezeld van een viertal ontwerpen die het tezamen mogelijk maakten om een breed veld van planning en vorming, van strategie en beeltenis te bestrijken. Het zijn: A World Fair binnen de Amsterdamse grachtengordel en langs het IJ, Huisvesting van de Russen en de Amerikanen in de Jordaan, een cultureel paviljoen der Nederlanden op de Dam, en een club voor Lotto-Winnaars op het Stenen Hoofd. De World Fair speelt hierin een dubbelrol. Enerzijds figureert zij als raamver telling voor de drie andere ontwerpen, anderzijds poogt ze de stad als spektakel, als een programmatisch 'Fairyland', te interpreteren. Of anders gezegd, ze poogt middels de verheving van deze kwaliteit niet alleen de onontkoombaarheid van deze lezing aan te tonen maar vooral de vruchtbaarheid ervan.

De Huisvesting van de Russen en de Amerikanen is een uitwerking hiervan. Hier wordt de stad als spektakel geconfronteerd met de stad als geschiedenis in de gedaante van het beschermd stadsgezicht. Een deel van de Jordaan wordt uitgehold en ingevuld met natuurgetrouwe kopiën van het thuis der Russen en Amerikanen. Deze dubbele juxtapositie van ogenschijnlijk zo tegengestelde en vreemde culturen dient niet alleen ter lering en vermaak van de bezoekers maar ook ter illustratie van de bevreedende eigenschappen van onze eigen cultuur. Het stelt de lezing van de historische stad, het stenen gezicht, als verbeelding van een culturele overlevering ter discussie. Haar inzet is de spanning tussen traditie enerzijds, en geschiedenis als nostalgia anderzijds.

Het Cultureel Paviljoen der Nederlanden verschijnt en verdwijnt. Het verbeeldt alleen nog maar door te parasiteren op de historische stad, in dit geval de Dam. Juist door te parasiteren is ze in staat om commentaar te leveren op zijn eigen openbaarheid en op die van het plein. Zo kan het de vraag naar de aard van het collectieve in het openbaar stellen.

De Club voor Lotto-winnaars is daarentegen eerder een vraag naar de substantie van het individuele, de villa. Niet door deze vraag te stellen maar door haar te creëren. Het individu wordt verleid tot deelname

aan het kansspel waarbij deelname gelijk staat aan antwoorden, eigenlijk zonder dat er ooit vragen zijn gesteld.

Zoals deze tekst een geschreven commentaar is, zo zijn de ontwerpen een poging tot een 'tekenend' commentaar, een zoeken naar een kritische positie die via de verhevigende bemiddeling van het absurde een uitzaaing van kritische ervaringen en in laatste instantie wellicht kritisch denken zal kunnen veroorzaken. Ter illustratie van deze werkwijze worden hierna de World Fair en de Club voor Lottowinnaars als meest radicale uitwerkingen uitgebreider behandeld. De eerste als een machinatie van het virtuele, de tweede als machinatie van de verleiding.

### 'A WORLD FAIR FOR AMSTERDAM IN 1999' A Fun-machine

*Fair*. . . . . jaarmarkt, kermis

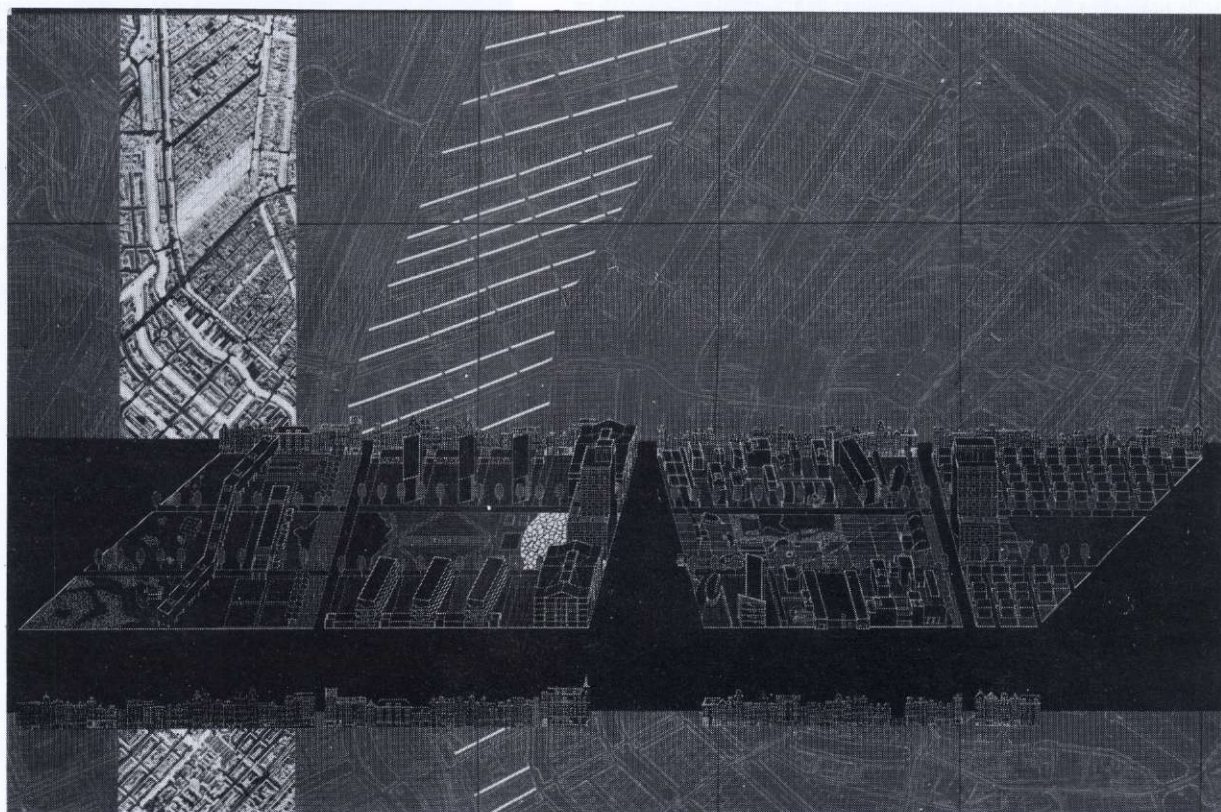
*World Fair*. . . . . wereldtentoonstelling

*Fair*. . . . . echt, werkelijk

*Fair-y*. . . . . sprookjesachtig

De organisator van de eerste *World Fair* heette *Fairplay*, die van de tweede *Le Play*.

Toeval of niet, de betekenissen van het engelse woord 'fair' en de namen van de eerste organisatoren onthullen voor een deel het wezen van de World Fairs. Jaarmarkt, tentoonstelling, toneelstuk, kermis, sprookje: zij bevatten allen fictieve elementen die recht doen aan de ambivalente aard van het fenomeen. In meerdere opzichten is zij immers een snede uit de werkelijkheid en niet de felbegeerde werkelijkheid zelf. Ze is altijd een selectie gemaakt door een kleine groep, die slechts een bepaald deel van de werkelijkheid wil representeren met behulp van representatietechnieken die zich in de loop van de geschiedenis steeds verder van de object-wereld hebben verwijderd - specimen, diorama, fotografie, film, video - en die zo een eigen imaginaire reali-



Huisvesting van de Russen en Amerikanen,  
axonometrie en situatie

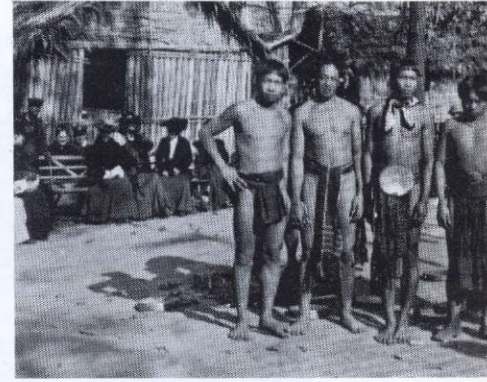


**Saint Louis (USA), Irogot dorp en toeschouwers met toneelkijker,**  
wereldtentoonstelling 1904

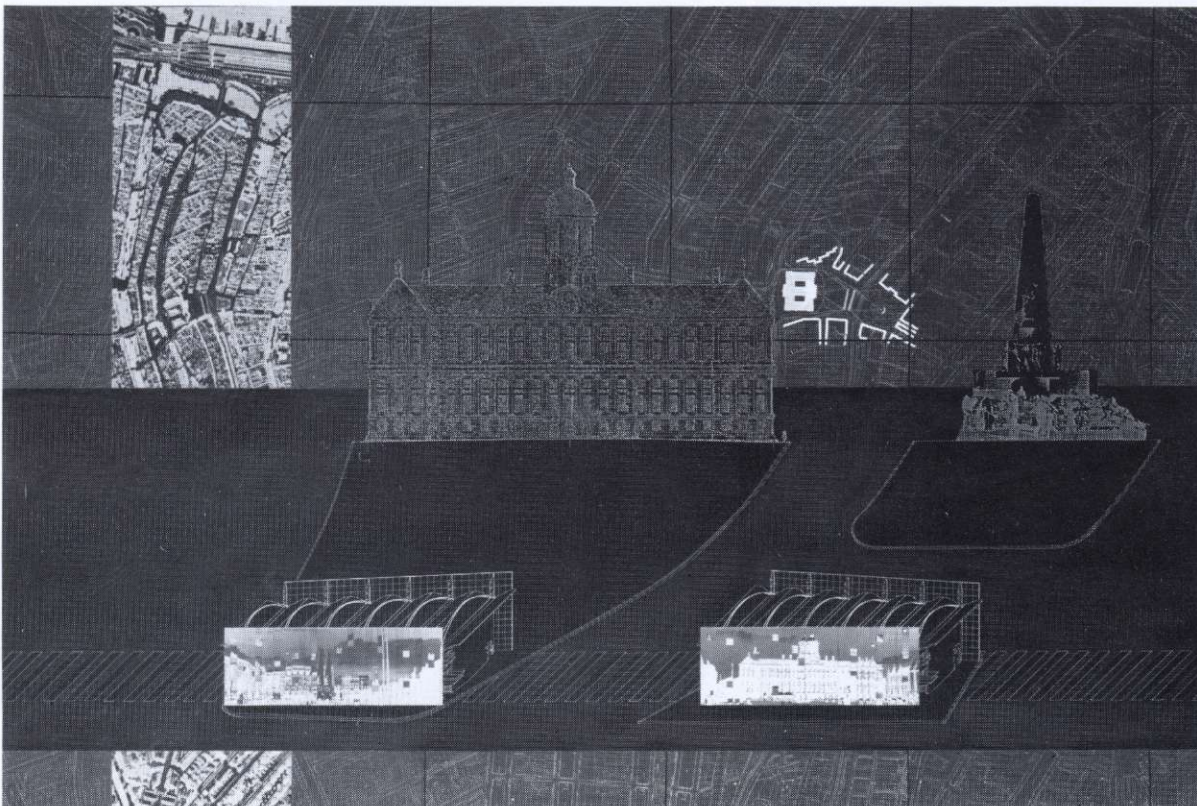
teit zijn gaan vormen; een Mythe. Natuurlijk is zij niet zomaar een snede. Ze poogt welbewust de massa te verleiden en daarmee consensus uit te lokken. In die zin is zij een Utopie die - weliswaar tijdelijk - werkelijk geworden is. Niet voor niets wordt de World Fair een manifestatie genoemd, hier wordt het Utopies Manifest zichtbaar. Dit schijnbaar tijdelijk werkelijk worden van de Utopie middels de World Fair, is haar retorische kracht. Deze kwaliteit, het schijnbaar werkelijk worden, onderscheidt haar van haar historische voorganger, de Encyclopedie waarmee ze het categorisch etaleren van informatie gemeen heeft. Echter ook op haar beurt heeft de World Fair aan de wieg gestaan van haar eigen moordenaars: het museum en de reclame. Naar aanleiding van de eerste World Fair ontstonden de eerste musea en de World Fair toonde de eerste experimenten met tal van reclametechnieken.

Al bijna anderhalve eeuw zijn de Fairs het podium van de menselijke vooruitgang. Ze gaven een beeld van de weg omhoog uit de drek van de geschiedenis en tevens een vluchtig panorama op het schone morgenrood dat al bijna daar is. *The Future is Now*, weliswaar voor de duur van het sprookje en behept met haar broze gesteldheid, maar toch op de schaal van een heus sprookjesland. Juist vanwege het enthousiasme dat deze vreemde mengeling van illusie en realiteit altijd teweeg heeft gebracht, pleeg ik met dit sprookjesland een invasie in die andere geschiedenis; de Amsterdamse binnenstad. De sprookjesachtige strategie van het 'evenzogoed' wordt hier aangewend tegen de geschiedenis van de stad om haar andere zijden te laten zien en plots denkbare mogelijkheden te doen oplichten. De *fun* als roes waarin normaliter ondenkbare mogelijkheden denkbaar worden en het spektakel als verleidelijke constructie. Hierin doet de opzweepende kracht van het enthousiasme de vertrouwde scheiding tussen fictie en werkelijkheid vervagen, niet alleen voor de bezoekers maar ook voor de makers ervan.

Welnu, dit fairy-land wordt begrensd door de vroegere fortificaties van Amsterdam en het IJ waarbinnen een in zich zelf besloten systeem

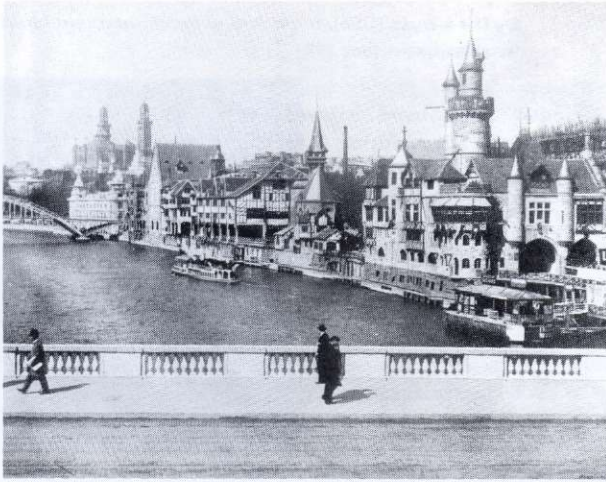


**New York, The Arctic Girl's Tomb of Ice,** wereldtentoonstelling 1939



**Cultureel Paviljoen der Nederlanden, axonometrie en**  
situatie

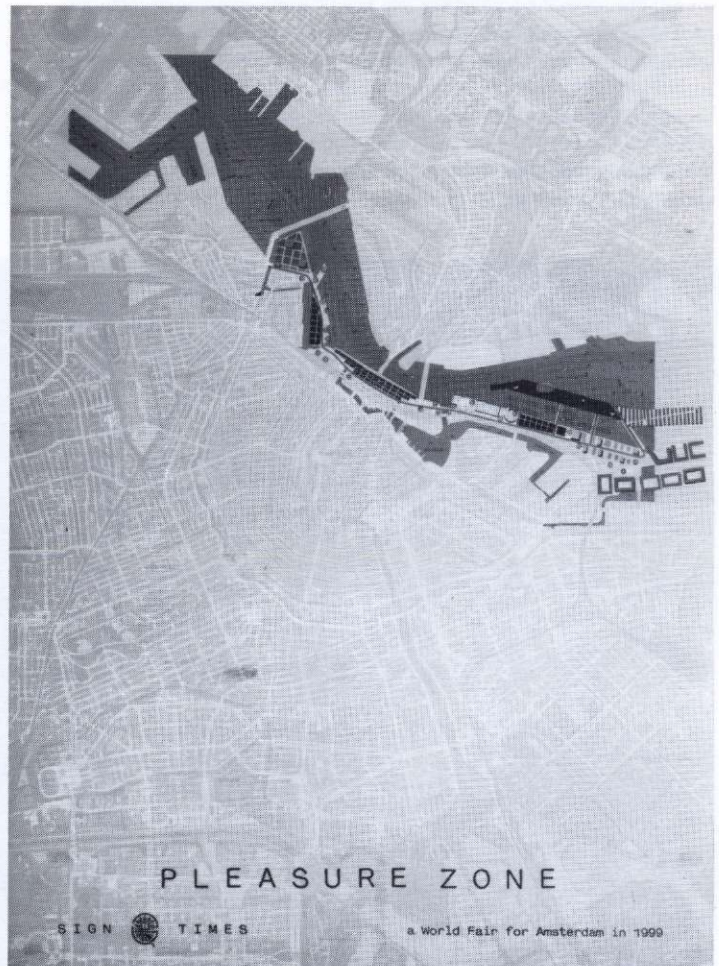




**Parijs, Rue des Nations, wereldtentoonstelling**

van routes ontstaat langs de grachten die alle uitkomen op de IJ-oever. Zo verwordt deze weer tot ruggegraat van de stad. Het is een gebied van voldoende omvang om de grote stroom bezoekers te kunnen herbergen en is reeds voorzien van een uitgebreide, fijnmazige en veelzijdige infrastructuur. Ooit in de tijd dat de binnenstad het pakhuis van koloniaal Nederland was, waren de amsterdams grachten in zekere zin ringwegen; ringwateren. Nu binnen haar grenzen de tentoonstelling zal plaatsvinden gaat zij deze functie weer vervullen. Hiertoe worden langs de rand van de stad op snijpunten van de dromologische ringwegen en de ringwateren grote parkeerterreinen aangelegd die middels vaporettoos met het Fairy-land zijn verbonden en zo de 19e-eeuwse ring ontlasten door het blik buiten de stad te houden. Een van de meest in het oogspringende kwaliteiten van dit gebied is het spectaculaire decor, waarbij vergeleken de traditionele *Rues des Nations* tot schimmen verworden. Een decor dat grofweg in twee te onderscheiden categorieën uiteenvalt: het industriële Pompeï langs de IJ-oevers en het versteende Museum in de historische binnenstad. Het ligt dan ook voor de hand om de spreiding van de activiteiten af te stemmen op het decor. Langs het IJ wordt dat deel van de tentoonstelling gesitueerd wat met industriële bedrijvigheid, techniek, wetenschap, consumptie en informatie te maken heeft, en in de binnenstad dat deel wat met de museale cultuur van doen heeft.

**Pleasure-zone, collage**



**Pleasure-zone, schematische plattegrond**



## HET INDUSTRIËLE POMPEÏ

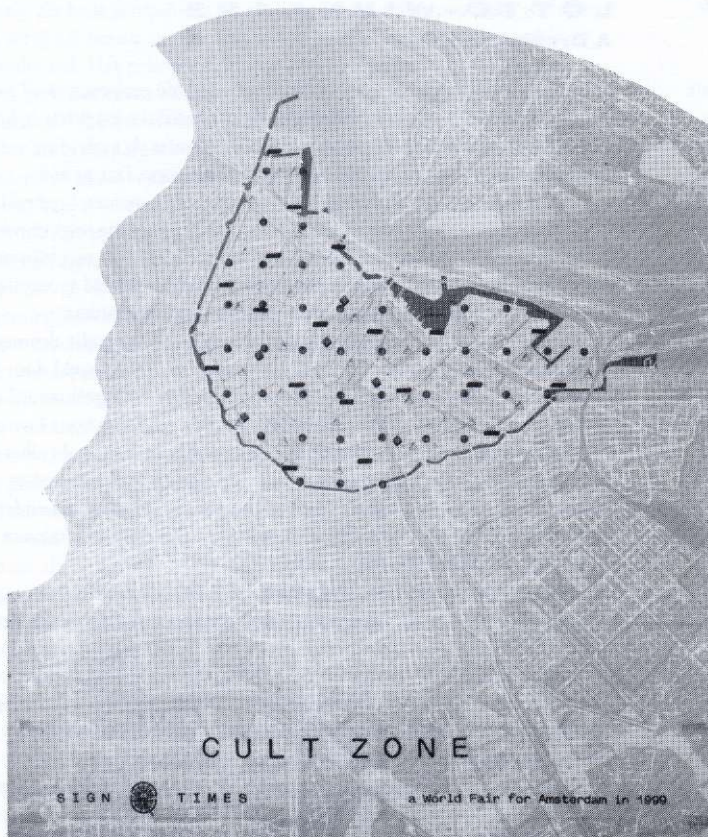
Het Industriële Pompeï langs de IJ-oever is een doden-stad die is ontstaan als gevolg van het wegtrekken van de traditionele havenactiviteiten en daarbij behorende faciliteiten als de grote spoorwegemplacementen. Om het tij op deze oevers te keren zijn naast een samenhangende visie op de potenties van het gebied grote investeringen nodig, die binnen een kort tijdsbestek gepleegd moeten worden. Aan beide ontbreekt het op het ogenblik. Maar met het enthousiasme en de verleiding van een World Fair...

De grotere voorzieningen worden gesitueerd op terreinen ten westen en ten oosten van station C.S., die beide aan het IJ liggen. Het eerste, in de gedempte Oude-Hout-haven, zal de educatieve presentatie van de verworvenheden der techniek en wetenschap bevatten - eindelijk een Science-Park! Het tweede, op het IJ-eiland en het Oostelijk Havengebied, zal een park voor de horticuultuur met daarin een museum voor de World Fair bevatten en tevens Low-budget-huisvesting voor de bezoekers in Botels in de IJ-haven en in de nog niet opgeleverde woningen in het Oostelijk Havengebied. Tussen deze twee polen, IJ-haven en Oostelijk Havengebied, komt een *pleasure-zone*, een boulevard langs het IJ die deze twee grotere gebieden en de binnenstad met elkaar verbindt. Deze *pleasure-zone* bestaat voornamelijk uit reclame-paviljoens voor

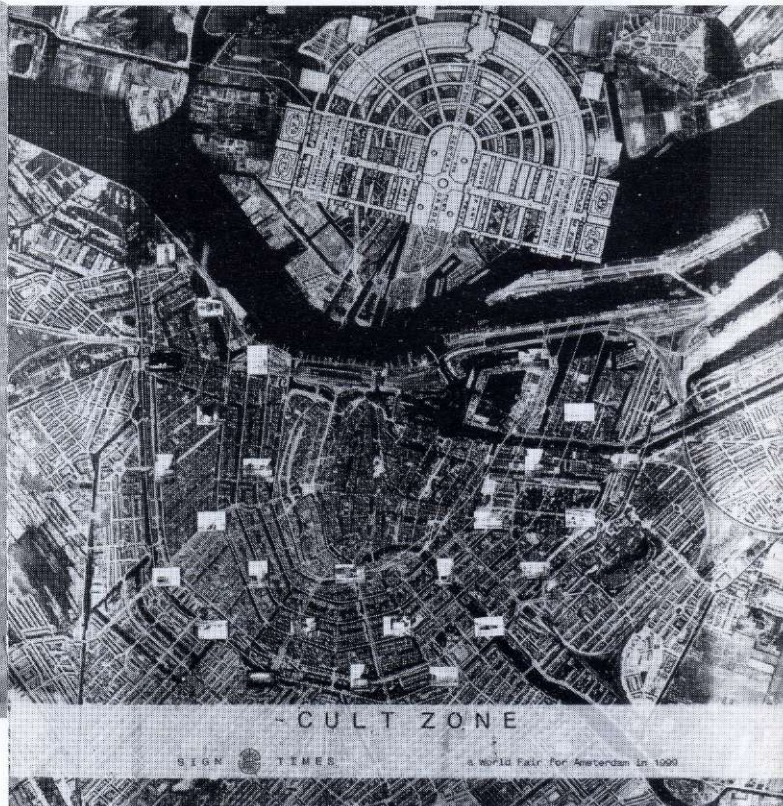
het bedrijfsleven, toeristische paviljoens voor de deelnemende landen en nederlandse provincies (*Rue des Nations* en *Rue des Provinces*), restaurants, kermis, de Staat, algemene voorzieningen zoals een festivalhal, press-center, de organisatie van de World Fair, congresfaciliteiten en ideële instellingen zoals de kerken, de VN, de EEG, de NAVO...

## HET STENEN GEZICHT

Het Stenen Gezicht van de historische binnenstad is te zien als nederlands grootste openlucht museum en vormt daarmee het passende decor voor het museale programma; de Kunsten. Ieder land zendt een collectie items in die representatief geacht worden voor het aldaar heersende culturele klimaat. Deze zullen worden ondergebracht in losse landen paviljoentjes, ontworpen door een architect van naam uit het desbetreffende land en verspreid over de hele binnenstad. De neder-



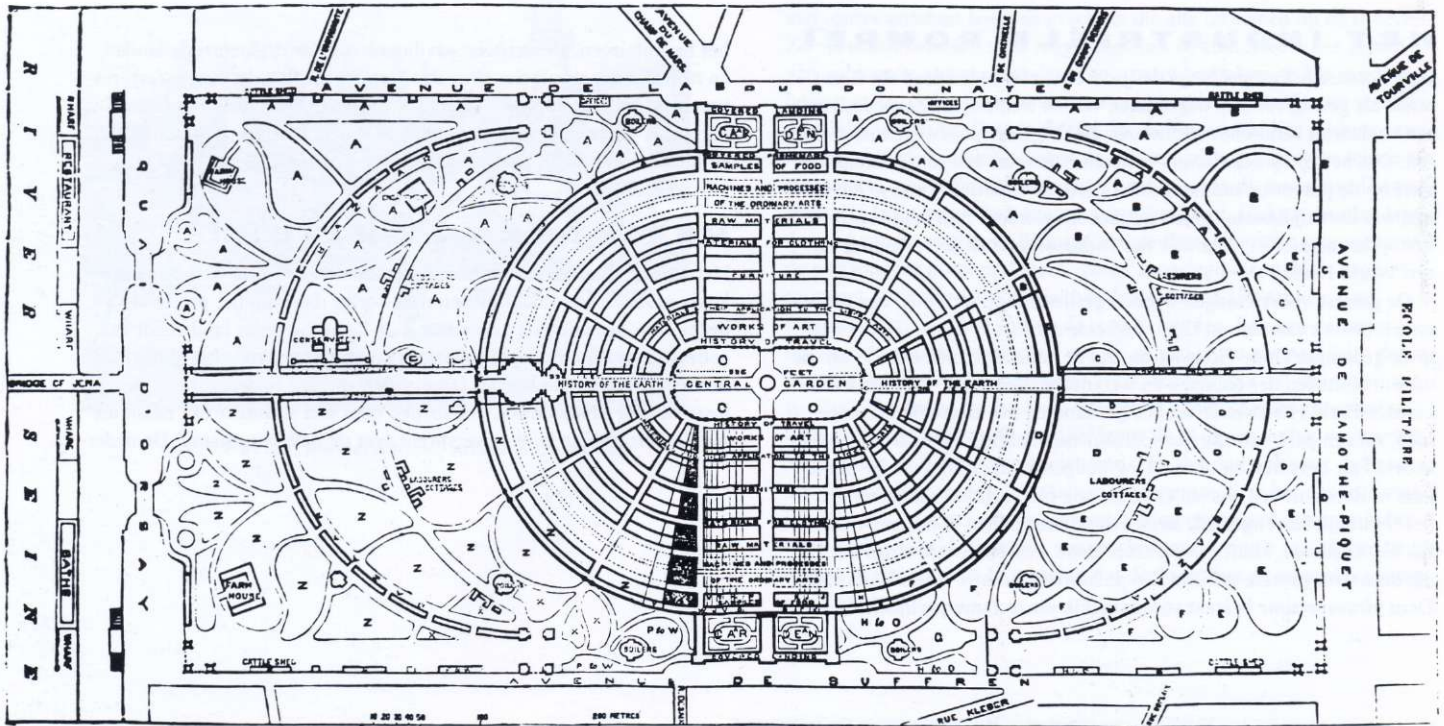
Cult-zone, schematische plattegrond



Cult-zone, collage



Le Play, gebouw voor de wereldtentoonstelling van 1867 in Parijs, plattegrond



landse bijdrage bestaat natuurlijk niet alleen uit het decor dat als cultureel erfgoed kan worden beschouwd en een paviljoen. Ook zullen de collecties van de museumplein-musea in glazen vitrines door de binnenstad worden verspreid. Deze collectie, het museum van de fictie, pleegt een invasie in het versteende museum en verheft haar museale karakter.

Wanneer we het gebouw van de al eerder genoemde Le Play bekijken voor de eerste franse World Fair te Parijs, dan is de gelijkenis tussen de organisatie van zijn plattegrond en de morfologie van Amsterdam trefend. De organisatie van Le Play is als volgt: ieder land bezet een taartpunt en onafhankelijk daarvan bevat iedere schil een ander thema zoals de geschiedenis van de arbeid, industrie, ambacht, kunsten, grondstoffen en voeding en restaurants. Zo kan men wanneer men een van de radialen bewandelt de stand der dingen binnen het betreffende land bekijken. En evenzo kan men de stand der dingen - bijvoorbeeld die van de kunsten - mondiaal bezien wanneer men een van de schillen bewandelt. Een heuse Encyclopedie der dingen dus, een panorama der zaken. Zou het rollend trottoir al uitgevonden zijn dan was het werkelijk een 'machine a voir' geweest, een primitieve film met een sequentie gedictieerd door de snelheid van het trottoir. Wanneer men de stad vanuit dit oogpunt beziet, ziet men een morfologie met grote kwaliteiten als *organisatie-model*, los dus van de picturale kwaliteiten van het decor, het Stenen Gezicht. Als we dit model zover opblazen dat ieder continent een wig inneemt en ieder land hierbinnen ongeveer zijn correcte geografische positie heeft, dan bereiken we dezelfde kwaliteiten als in het plan van Le Play. Dus de radialen van Amsterdam worden de lengtegraden en de ringen de breedtegraden van de op Amsterdam geprojecteerde wereldkaart. En natuurlijk valt het middelpunt van de kaart net zoals op de oude kaarten samen met het standpunt van de tekenaar. Zo verschijnt het Nederlands Cultureel Paviljoen op de Dam als centrum van de wereld.

## 'EEN CLUB VOOR LOTTO-WINNAARS' A Dream-machine

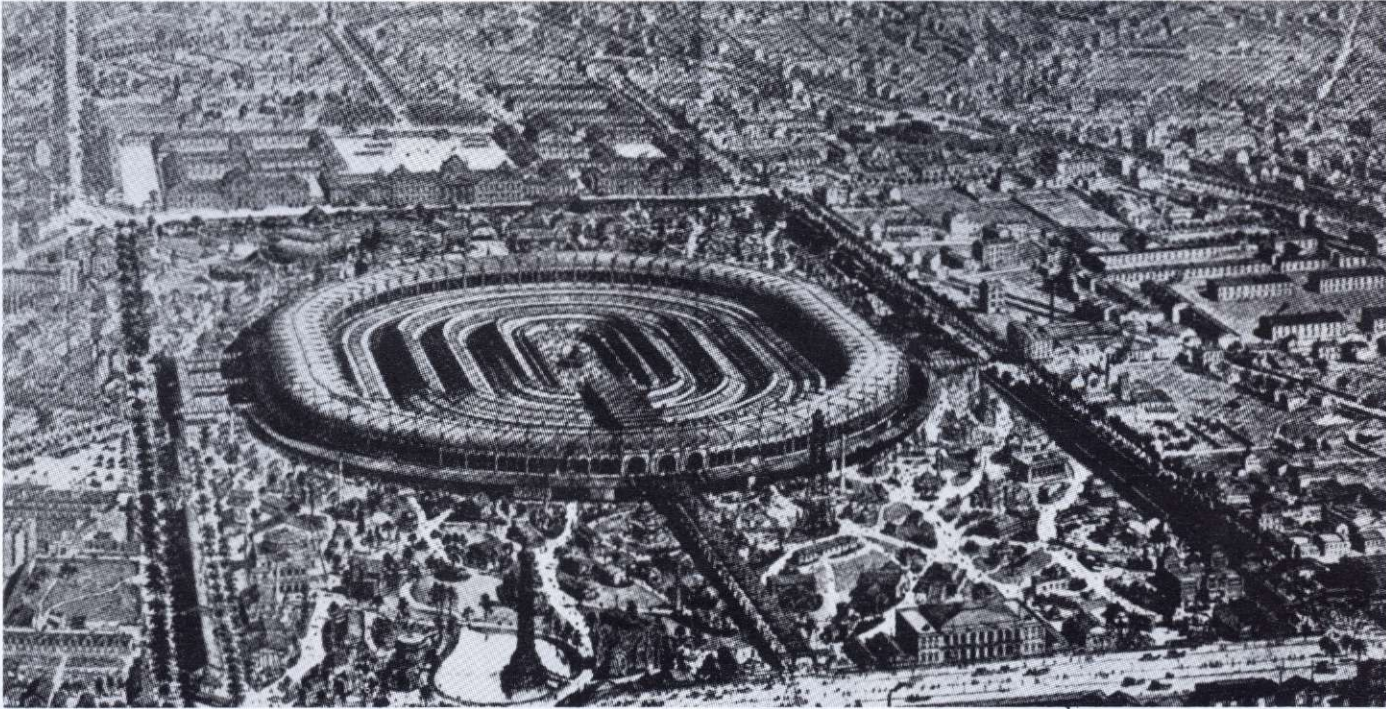
Het meest verleidelijke is de verleiding zelf. Dat de reclamewereld zich daar van bewust is, spreekt voor zich. Haar specifieke kwaliteit is het vermogen tot verleiding. Ze is evenwel nog niet de verleiding zelf, immers ze staat 'buiten' en spiegelt het subject voor. Dat ze zich bewust is van deze onvolmaaktheid blijkt uit het toenemend gebruik van lotto's, quizen en andere kansspelen. Kansspelen zijn veel minder 'buitenstaanders', aangezien het subject zich zelf verleidt met zijn private 'voorspiegelingen'. Het subject hoeft niet meer verleid te worden tot deelname: Men doet al mee, men is zelfs al bijna winnaar.

Voor dit prachtige fenomeen dat per slot van rekening alle dromen ontsluit (niet morgen maar nu) - alle werelden voorgespiegeld door het beeldscherm, voorgelaten door de reclameposter en ingefluisterd via de radio - richten we hierbij een monument op: een Club voor Lotto-winnaars. Een club welke recht doet aan de aard van haar gebruikers. Ze belichaamt de kans om nú een nieuwe identiteit toegeworpen te krijgen als ware het een nieuw confectiekostuum. De kans om andere weliswaar gekende doch voorheen onbereikbare werelden te kunnen betreden met slechts een enkele stap.

De kans is het ongewisse en tevens het rijk van de ongekende mogelijkheden. En om dit rijk in stand te houden moet achter iedere mogelijkheid een nieuwe opdoemen, een nieuwe kans zich voordoen. Hier verschijnt het labyrint. En natuurlijk wordt de kans pas werkelijk onweerstaanbaar wanneer ze zich gedeeltelijk onthult, wanneer ze bijna onder handbereik lijkt. Vandaar dat de club in meerdere opzichten transparant is. In directe zin doordat de eigenlijke club uit glazen dozen bestaat en in indirecte zin doordat men vanuit het *losers-circuit* de *winners* kan bespieden middels tv-schermen en periscopen.



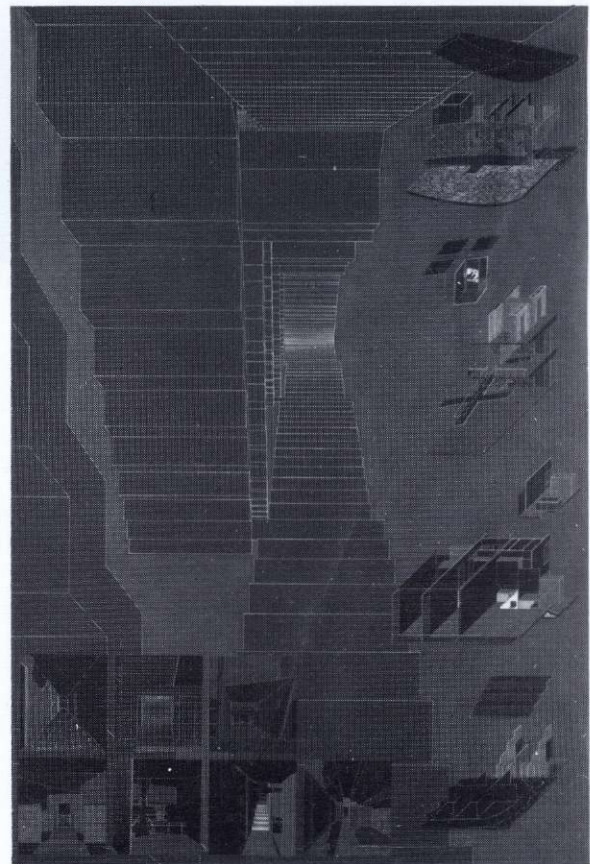
**Le Play**, gebouw voor de wereldtentoonstelling van 1867 in Parijs, vogelvlucht



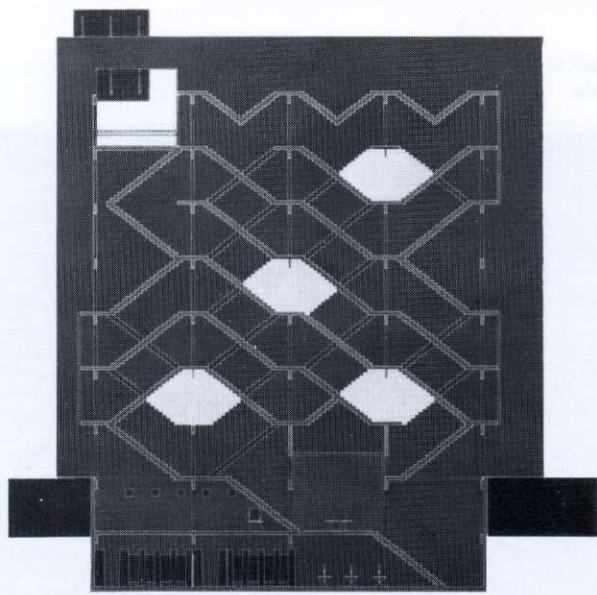
Een club voor lotto-winnaars opgericht door de Nederlandse Staats Loterij; als haar monument en als baken voor haar mogelijke winnaars. Een verticaal baken aan de oevers van het IJ, goed zichtbaar vanaf de IJ-boulevard. Het gebouw kent dan ook een verticale ordening die bestaat uit vier naast elkaar gelegen zones, onderling begrensd door een drietal schillen. Deze gelaagdheid wordt, van het tectonische labyrint tot de transparante *pleasure-sets*, ondersteunt door een steeds gladder, homogener en transparanter wordende materialisatie. Het labyrint is een verticaal doolhof, opgebouwd uit trappen, bordessen en deuren waarvan telkens slechts één toegang geeft tot de corridor. De overige deuren vormen uitgangen van de corridors. Ziet men echter kans één van de drie corridors te bereiken dan wordt men beloond met de genoegens van die kleine elite snobs, the *english club*. Dit uiterst selecte gezelschap van *Winners* heeft model gestaan voor de vier *pleasure-areas*: de *Sporting Set*, de *Sleeping Set*, de *Dining Set* en de *Communicating Set*. Aangezien de winnaars van te voren niet weten waar zij terecht komen, bevindt zich tussen de corridors en de eigenlijke *pleasure-areas* een zone waar men wordt ontvangen door de *dressing-girls*, informatie krijgt over de mogelijke genoegens en uiteindelijk de passende kledij krijgt aangemeten. Dit is de *transformation-zone*. Net zomin als de winnaar weet waar hij terecht komt is het duidelijk of hij daar alléén zal zijn of niet, of hij slaap zal hebben bij aankomst in de *Sleeping-Set* of niet. Al deze zaken zijn artificieel met behulp van de 'technieken-van-morgen' op te lossen en in die zin wordt de club nu waarlijk een machine.

De belangrijkste bouwkundige middelen om dit scenario van de winnaar verder gestalte te geven zijn de routing en de materialisering. De materialisering ondersteunt de routing: men arriveert in een lijst, een snede uit het spiegelscherm, men betreedt een glazen bouwstenen doos. Deze is goed zichtbaar voor de gebruikers van die andere route: de verliezers. Aan het einde van deze doos bevindt zich de receptie

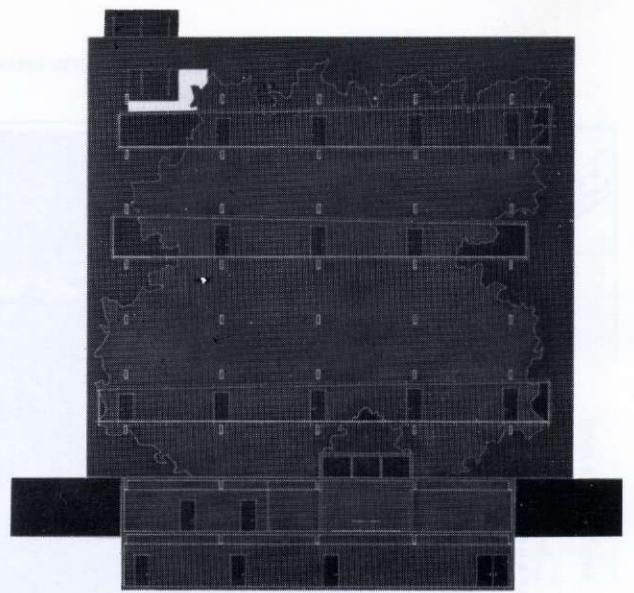
**Club voor Lotto-winnaars**, interieur



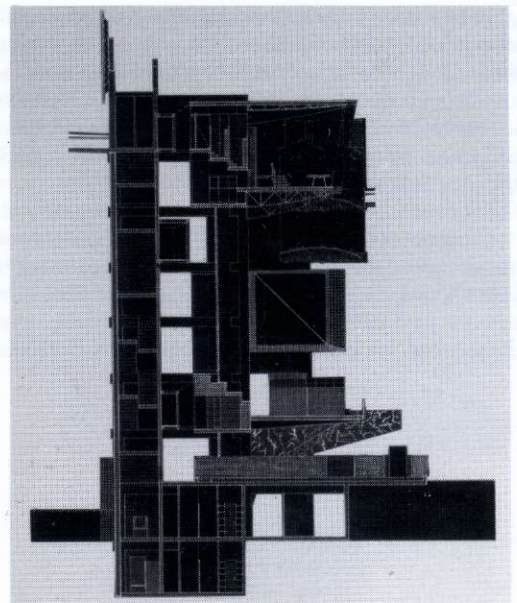
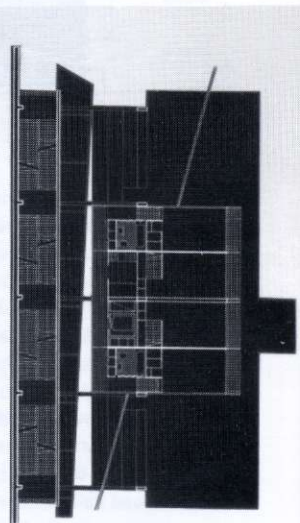
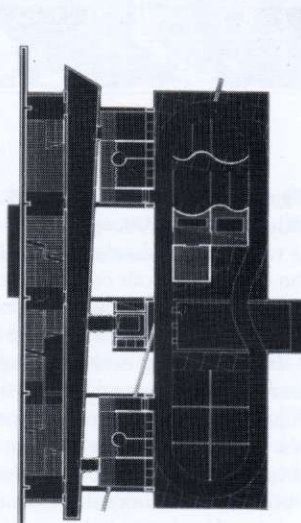
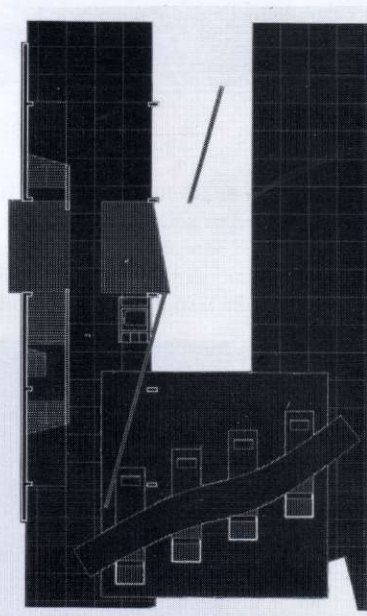
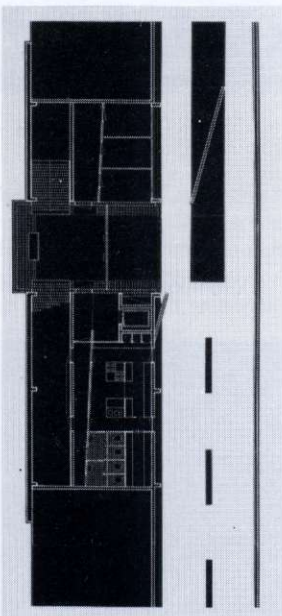
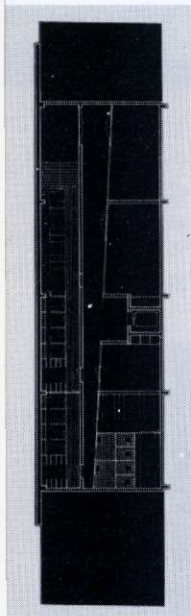




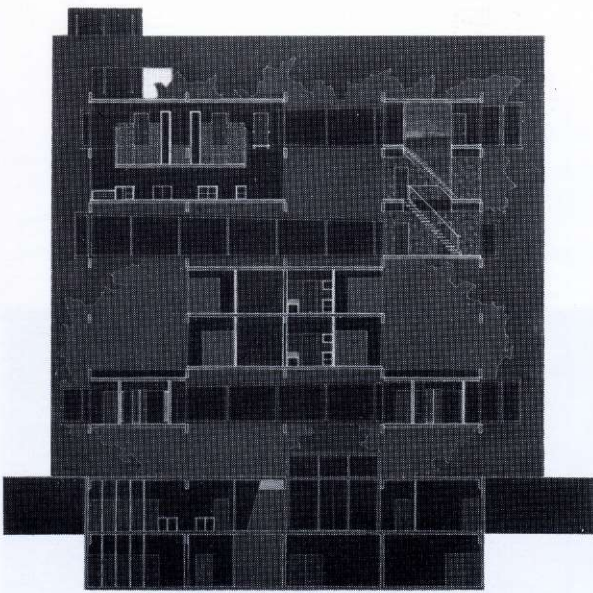
LABYRINTH



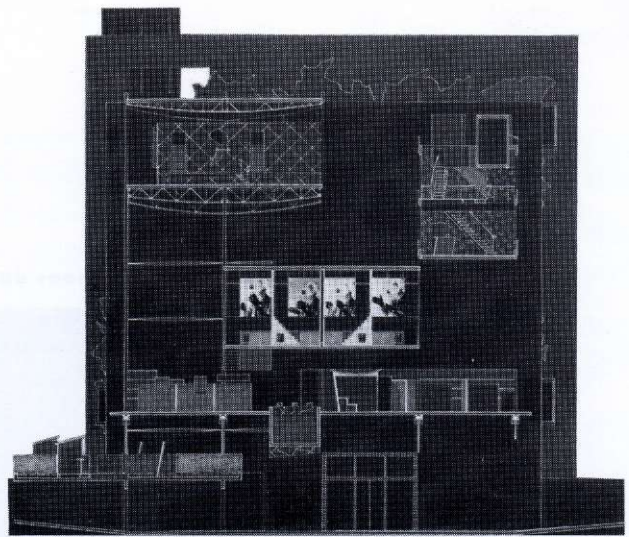
CORRIDORS



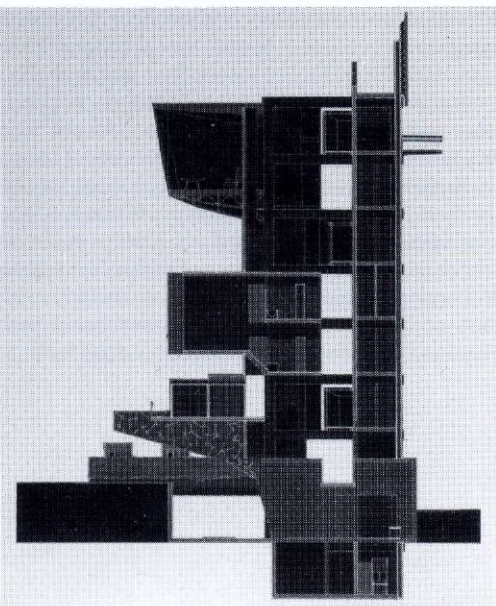
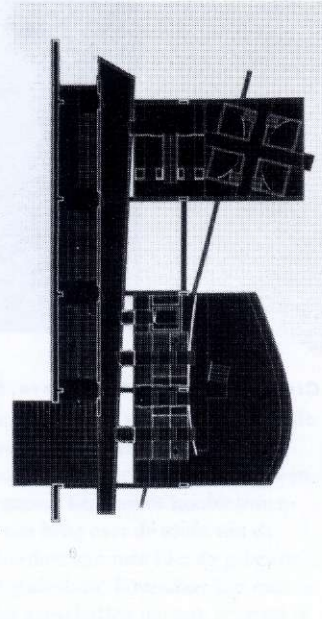
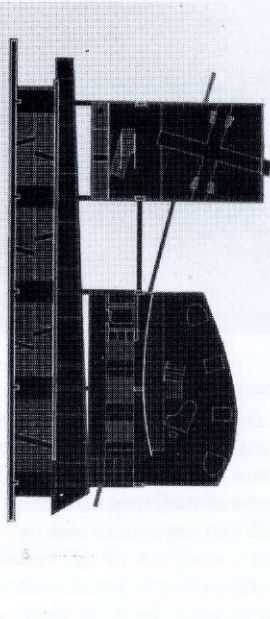
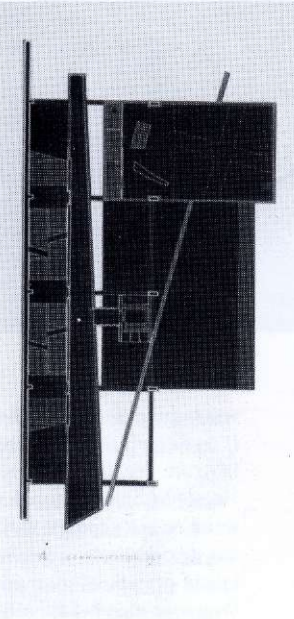
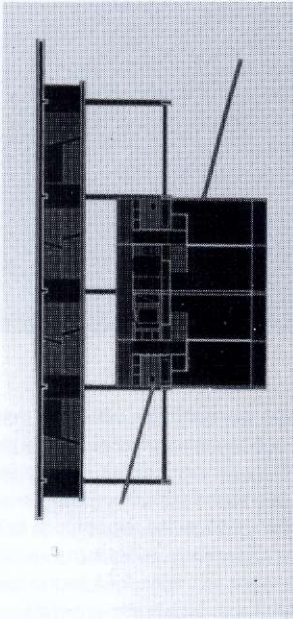




TRANSFORMATION-ZONE

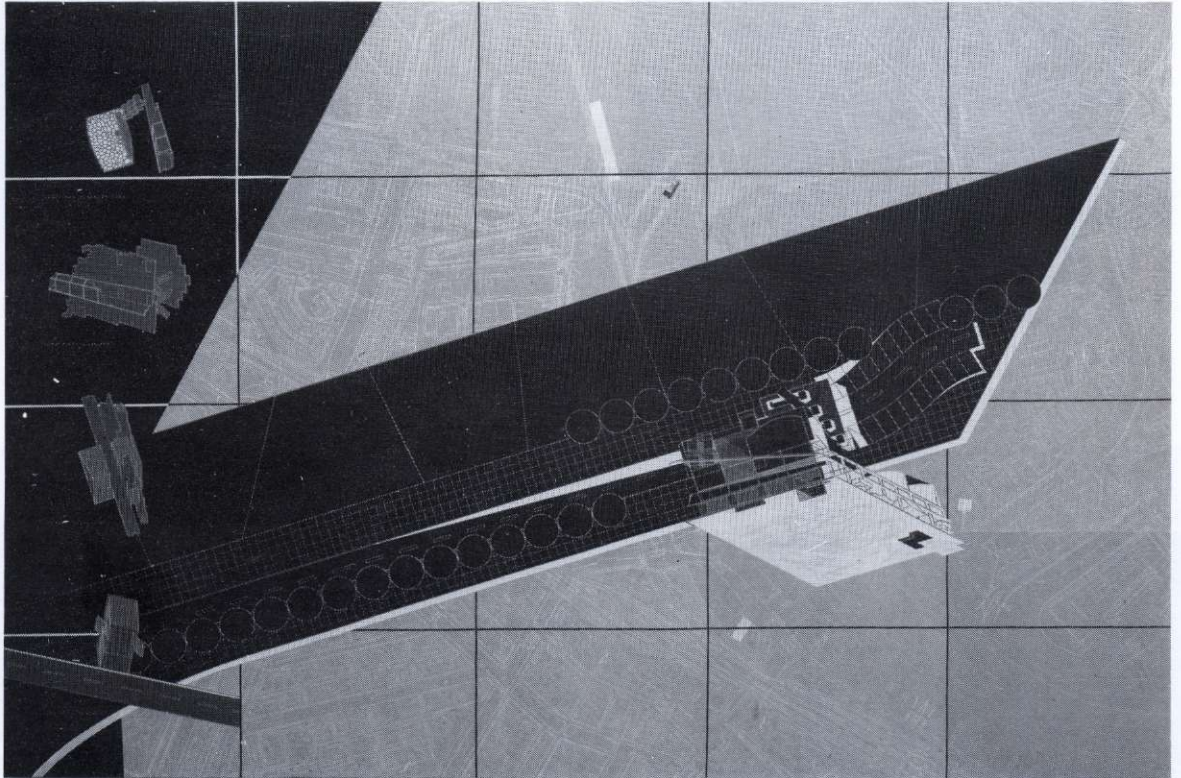


PLEASURE-ZONE



Club voor Lotto-Winnaars, plattegronden en doorsnedes,  
 schaal 1:500





**Club voor Lotto-Winnaars**, bovenaanzicht en analyse

3. Duccio Trombadori, *Ervaring en Waarheid*, Duccio Trombadori in gesprek met Michel Foucault, Te Elfder Ure, 1985, p.11. [*Conversazione con Michel Foucault*, Il Contributo, 1980].

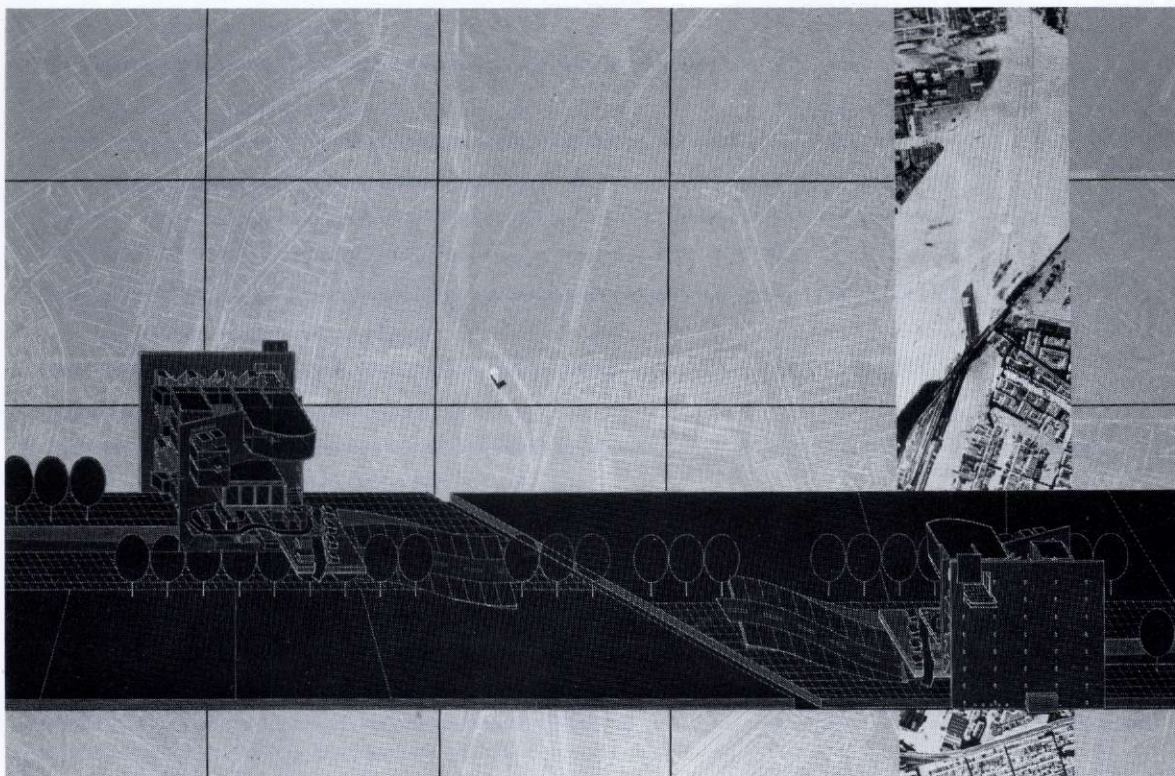
waarachter men als een horizon de scheidslijn tussen het water van het IJ en de lucht kan ontwaren, een oriëntatiepunt aan het begin van het labyrint. Feitelijk staat men dan al in het labyrint, opgebouwd uit zwarte betonnen trappen en ingeklemd tussen een ruw gestucte betonnen wand en een gepolijst gasbetonnen vijfblad. De trappen hebben zowel aan de onder- als aan de bovenzijde tredes zodat men zonder zwaartekracht geen besef meer zou hebben van onder of boven, voor of achter. Overwint men het labyrint dan komt men terecht in één van de uit melkglas en traanplaat opgebouwde corridors waar men de ongewisse keuze moet maken uit één van de deuren om terecht te komen in een van de transformatiezones. Hier heeft men definitief de externe ontsluitingsstructuur verlaten en bevindt men zich eigenlijk al in de interne route, in *the interior of the set*. Deze interieurs zijn - in zo scherp mogelijk contrast met de transparantie van de glazen huid van deze sets - zwaar gematerialiseerd met natuurlijke materialen.

In de *Sporting Set* bevindt men zich in een virtuele catacombe, zoals deze voorkomen in sportarenas. Via de bijbehorende trap komt men in de arena die is opgebouwd uit een deel voor fitness (het zweet) en een deel voor video-sport (de competitie) met daartussen een zwembad met sauna om te relaxen, allen onderling verbonden door een *runningtrack*.

In de *Sleeping Set* komt men, na zich in de sanitaire zone op de rust te hebben voorbereid, in een ruimte terecht waarvan de ondergrond wordt gevormd door één enorm bed. Vanuit dit bed heeft men een



Club voor Lotto-Winnaars, axonometrie en situatie



panoramisch uitzicht over het IJ en het terras, waarop 's ochtends het ontbijt wordt geserveerd. Boven het bed bevindt zich een kamerbreed video-scherm, een bar en een open haard.

In de *Communicating Set* daalt men na het doorlopen van de transformatie-zone op de tweede verdieping, langs een afgesloten trap af naar het balkon op de eerste verdieping. Daar heeft men dan de keuze om zich terug te trekken in één van de gecapitonnerde cellen, te bereiken via de loopbrug, of om zich op het *communication-landscape* op de begane grond onder de mensen te begeven. Deze mensen zijn toevallig aanwezig of een van de thuiswerkers die middels een audiovisuele verbinding met de club zijn verbonden en waaruit men op het menu een keuze kan maken. Natuurlijk bevindt zich op het menu slechts een select gezelschap van beroemdheden als Cruijff, Beatrix en Lubbers.

In de *Dinningset* kan men zich van hetzelfde menu bedienen. Nu niet om van een verhelderende en opwindende discussie te genieten maar als uiterst beschaafd tafelgezelschap. Hier begint de route bovenaan de trapsgewijs georganiseerde *transformation-zone*. Achtereenvolgens zoekt men al dalende een passend kostuum uit, kleedt men zich om, doet zijn sanitaire behoefte en legt uiteindelijk de laatste hand aan zijn verschijning. Dan betreedt men via de achterwand het podium waar artiesten onafgebroken easy-listening muziek ten gehore brengen. Uiteindelijk wordt men door de gerant via een paar laatste treden naar zijn of haar tafel geleid. Is men klaar dan kan men zich opnieuw in het

labyrint begeven om een nieuwe kans te wagen of men kan zich per lift weer naar de begane grond laten vervoeren en de club verlaten.

Op het maaiveld is er een route voor de verliezers, waar winnaars en verliezers zich aan elkaar kunnen vergapen. Eén van de hoofdelementen van deze route is een tuin die als een brug over de route van de winnaars ligt. Op vier grote video-schermen kan men hier de gebeurtenissen op de vier respectievelijke Sets gadeslaan. Bovendien kan men in een van de vier kiosken een lotto-biljet aanschaffen om ook winnaar te worden, waarmee wellicht de limousines die op het schuingeplaatste parkeerterrein staan uitgesteld binnen bereik komen.

Als laatste het volgende citaat van Michel Foucault:

*'Desondanks zeggen mensen die mij lezen, ook zij die mijn werk appreciëren, vaak met een lachje: "In de grond weet je best dat de dingen die je zegt enkel fictie zijn!" Mijn antwoord luidt dan steevast: "Wie heeft ooit gemeend iets anders dan fictie te maken?"'*<sup>3</sup>