

RUIMTE VOOR HERSTEL

DOCUMENTATIE DESIGNPROJECT
QUINTEN RIJKEN



INHOUD

3	ARTIST STATEMENT	26	CONCEPT
4	INLEIDING	35	ONTWERP
5	PROJECT	41	REFLECTIE
9	ONDERZOEK	45	BIJLAGE



ARTIST STATEMENT

Als perfectionist kan ik mezelf compleet storten op een onderwerp, met een fascinatie voor detail en architectuur.

Mijn werk is gelaagd, vaak interactief en ik vertel er graag een verhaal mee.

Als ontwerper geniet ik ervan om nieuwe technieken zowel digitaal als fysiek te leren.

Architectonische thema's staan centraal in mijn ontwerpen en ik ben geïntrigeerd door verschillende structuren, zowel historisch als modern.

Ik vind het leuk om bepaalde details en stijlen in mijn werk op te nemen die een thema vertegenwoordigen en betekenis geven, terwijl ik toch mijn individualiteit behoud in mijn benadering van het ontwerp.

Ik heb heel veel plezier in het werk dat ik doen. Ik hoop dat anderen hier net zo veel van kunnen genieten.





INLEIDING

Prelude

'Een verlangen naar de toekomst, het helen in het heden, en het herinneren van het verleden. Een denkwijze, een manier van leven. Hoe belangrijk het is om stil te staan. Hoe mooi is het is om er voor een ander te zijn, zijn zij er ook voor mij? Ik luister, sta stil en ik voel.'

Aanleiding

Ik krijg enorm veel energie van bezig zijn. Bezig met ontwerpen, tekenen, gamen, opruimen. Ik vind het lastig om stil te staan. Bezig zijn brengt mij veel geluk en toch zijn er momenten dat ik wél iets wil doen, maar de motivatie ontbreekt. Dan val ik vaak in een soort gat, voel ik me slecht en trek ik me terug. In die periodes zorg ik minder goed voor mezelf; ik let bijvoorbeeld niet op wat ik eet of hoe goed ik slaap. Ik zoek naar afleiding, maar voel mij niet voldaan.

Als dit gebeurt heb ik een moment nodig om echt te voelen hoe het met me gaat. Om bewust te worden van mijn situatie en te beseffen dat ik mezelf vaak onnodig zwaar belast. Ik leg de lat hoog en dat zorgt voor veel stress en spanning.

Daarom probeer ik steeds vaker stil te staan bij mijn omgeving en te reflecteren op wat er om mij heen gebeurt. Dit vormt de basis voor mijn project: het creëren van een ruimte voor herstel. Een plek waar mensen, of ze nu kampen met een slechte mentale gezondheid of gewoon een druk leven hebben, naartoe kunnen om tot rust te komen, te reflecteren en op te laden. Het overkoepelende thema is 'Mindfulness': het bewust aandacht geven aan het huidige moment, zonder hierover te oordelen.

Door een ontwerp te maken over mindfulness, geïnspireerd door mijn eigen ervaringen, wil ik anderen stimuleren bewuster met hun leven bezig te zijn. Om te laten zien hoe belangrijk het is om af en toe stil te staan en even uit de drukte van het dagelijks leven te stappen.

PREJECT

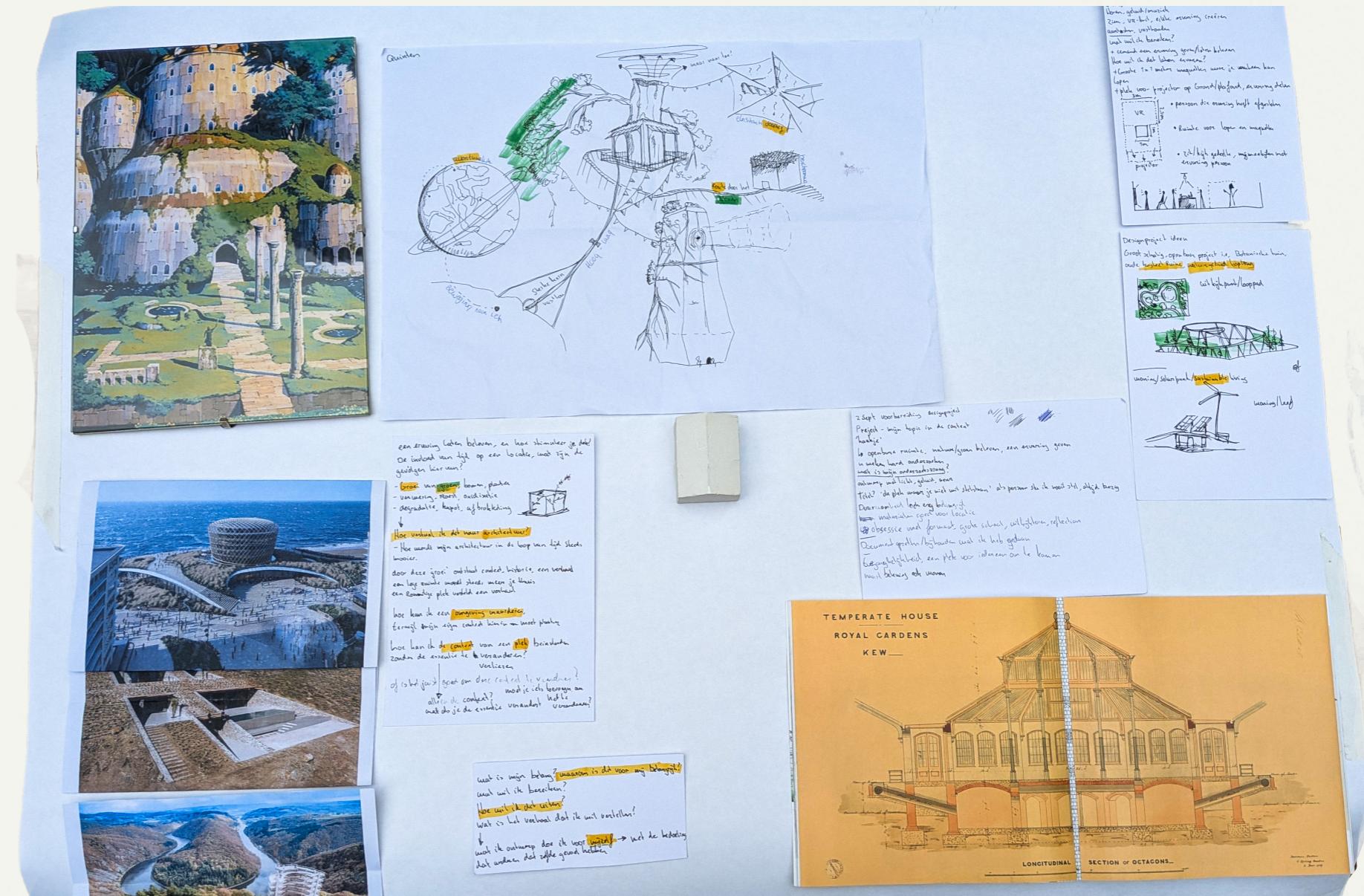
3 september - 26 september

WERKSESSIE OMMEN

Het project begon met de kickstart werksessie in Ommen. Tijdens deze dagen kreeg ik verschillende opdrachten die mij hebben uitgedaagd om na te denken over mijn designproject. Ik had een paar foto's meegenomen van objecten en projecten die voor mij belangrijk zijn. Al snel merkte ik dat ik graag iets wilde doen met natuur, groen en de verbinding tussen architectuur en natuur.

Ik stelde mezelf vragen zoals: waarom is dit voor mij belangrijk? Wat wil ik bereiken? Welk verhaal wil ik vertellen, en wat wil ik meegeven aan anderen?

Ook werd duidelijk dat ik graag iets wil ontwerpen dat echt vanuit mij komt, gebaseerd op mijn eigen ervaringen en emoties. Tijdens deze kick-off heb ik bovendien nagedacht over de schaal waarop ik graag werk, en mijn interesse ging vooral uit naar grootschalige, publieke ruimtes.



Landkaart project, collectie van objecten, teksten en referenties die te maken hebben met mijn onderwerp.

OBSEERVATIE

Na de werksessie heb ik mij gericht op het thema ‘observatie’. Ik ben gaan onderzoeken wat observeren precies betekent, welke emoties daarbij komen kijken, hoe belangrijk de plek is van waaruit je observeert, en welke waarde ik daar zelf aan kan geven. Ik heb geprobeerd dit ook vanuit een meer filosofisch perspectief te bekijken.

Zo was één van mijn ideeën om een olifantenverblijf te ontwerpen met diverse observatiepunten vanuit waar men de dieren kon observeren. Maar wat is de waarde van deze observatie als de olifanten niet in hun natuurlijke omgeving staan? Maakt het een verschil of je de olifant observeert in een verblijf, of in het wild?

Wat ik hiermee probeer te zeggen, is dat de locatie en de context waarin je iets ervaart of meemaakt een grote invloed hebben op mijn ontwerafilosofie.

Vanuit dit idee heb ik drie belangrijke criteria opgesteld die mij later in het project hebben geholpen bij het vinden van een passende locatie.

Ten eerste moet het een plek zijn die nu al waarde voor mij heeft en waar ik graag kom. Daarnaast wil ik een locatie kiezen waar ik zelf nog iets kan toevoegen. Het gaat niet om het overnemen van de plek, maar een toevoeging die de omgeving respecteert en versterkt. Als laatste speelt de geschiedenis van de locatie een grote rol. Die wil ik goed begrijpen en er op een respectvolle manier mee omgaan.

Tijdens de project onderzocht ik mijn gevoel tijdens het observeren op verschillende locaties, waaronder uitkijktoren De Kaap in Doorn, waar ik mijn zintuiglijke ervaring vastlegde (bijlage).



HERSTEL

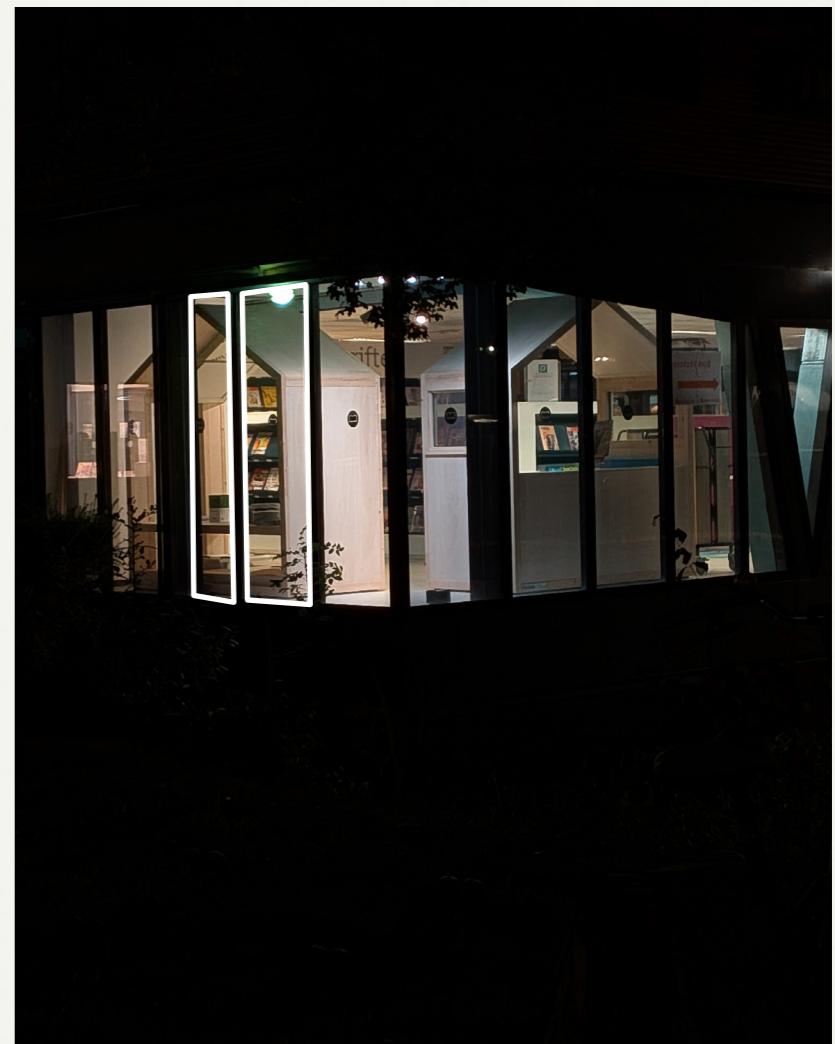
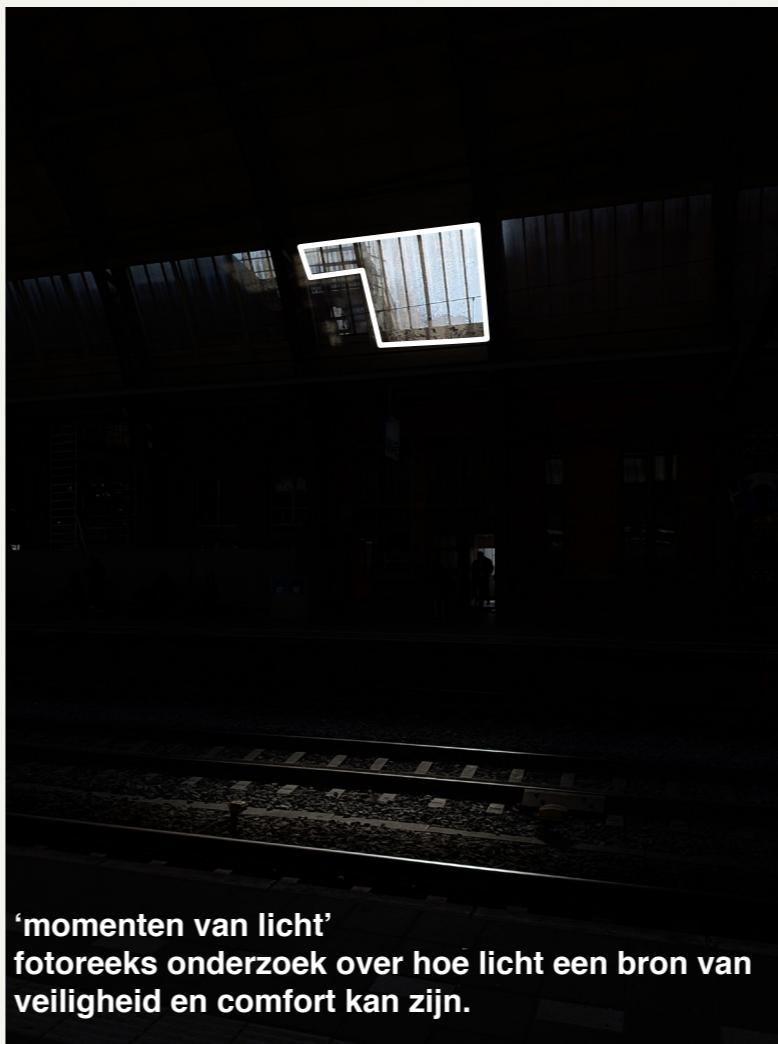
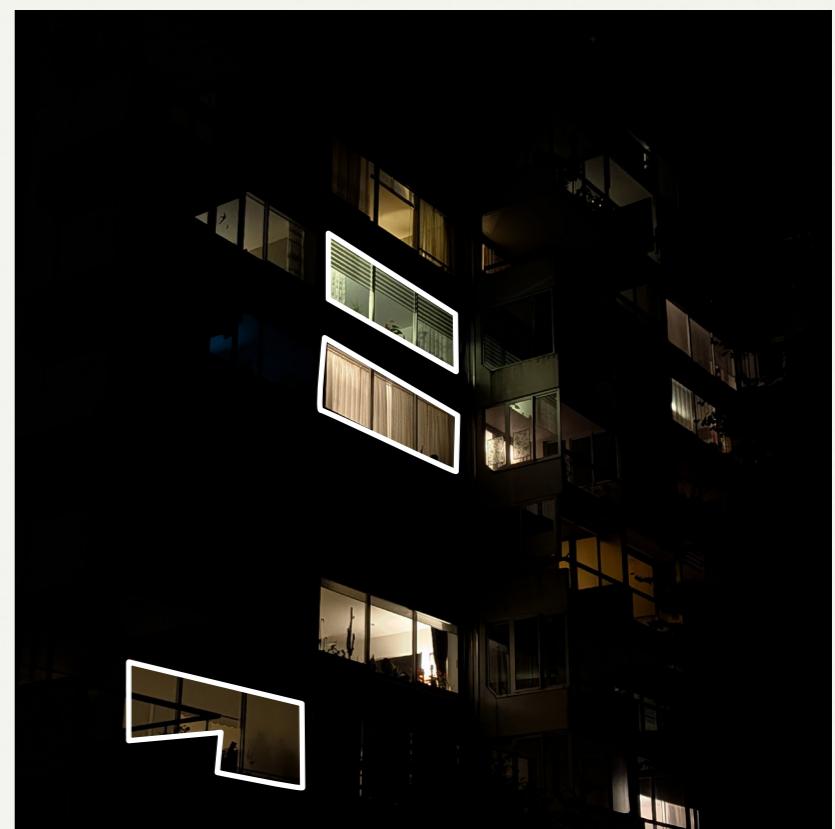
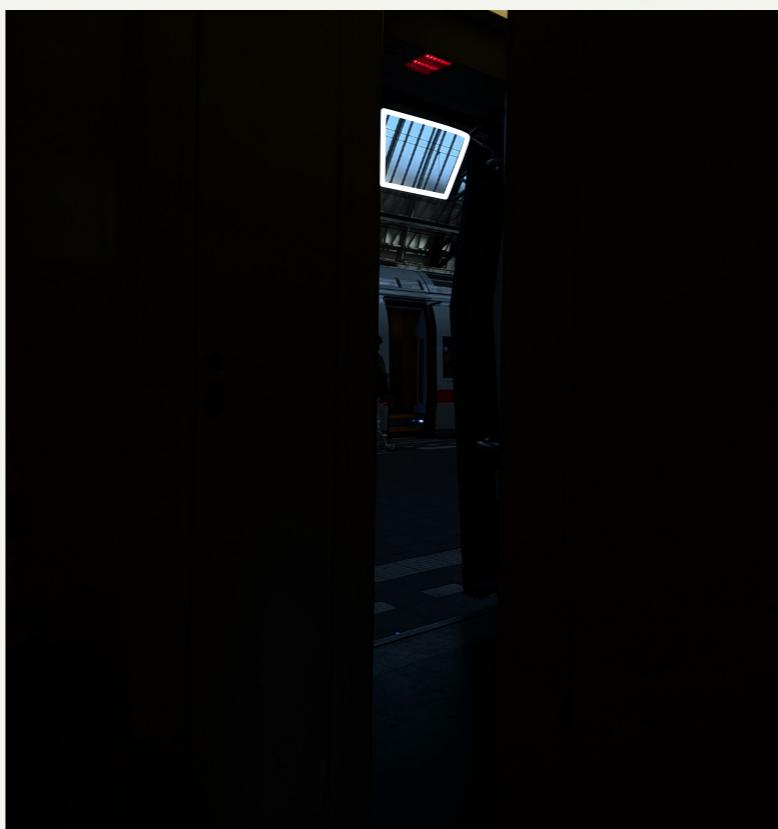
Een ander thema waar ik over ben gaan nadenken is 'herstel', met als centrale onderzoeksvraag: Hoe kan ik met mijn architectuur mensen laten herstellen?

Deze vraag is ontstaan vanuit mijn eigen zoektocht naar balans in het leven. We staan tegenwoordig altijd 'aan' en zijn continu bereikbaar. Zelf haal ik veel waarde uit de kleine opladmomenten in het dagelijks leven, momenten waarin ik kan herstellen van een drukke dag, veel sociale prikkels of een verlies.

Deze momenten heb ik onderzocht: welke zintuiglijke elementen dragen bij aan herstel?

Onderdelen van mijn onderzoek zijn de elementen die iemand helpen tot rust te komen. Dit gaat onder andere over het observeren van het leven om je heen, het genieten van zon en warmte, en het opwekken van emotie via de zintuigen. Deze aspecten creëren afleiding en geven ruimte voor reflectie.

Een belangrijk inzicht is dat herstel een diep persoonlijke en subjectieve ervaring is, die voor iedereen anders werkt. Ik kan dus geen universele oplossing bieden. Wat ik wél kan, is een ervaring creëren vanuit mijn eigen perspectief en vanuit de verhalen van de mensen die ik heb gesproken.



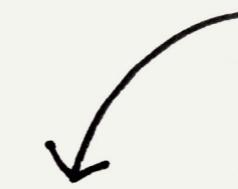
ONDERZOEK

26 september - 31 oktober

INTERVIEW

Na toon 1 liep ik compleet vast. Ik had geen duidelijke richtlijn en kernpunt meer en was onzeker over welke kant ik met mijn project op wilde gaan. Er waren tientallen vragen die ik mijzelf over het project probeerde te stellen maar waar ik geen antwoord op had. Om dan toch iets te doen wilde ik wat dieper tot mijn eigen kern komen. En heb als resultaat een kort [interview](#) met mijzelf gehouden, om te relativeren en te reflecteren op wie ik nou precies ben, en hiermee mijzelf een beetje los te schudden. Dit heeft mij geholpen om afstand te nemen, en te observeren waar ik mee bezig ben, en welke kant ik mijn project op wil sturen.

KLIK OP DE AFBEELDING VOOR DE VIDEO!



Wanneer heb je voor het laatst gehuild, en waarom?

Wat betekent succes voor jou?

Wat wil je nalaten?

Waar ben jij onzeker over?

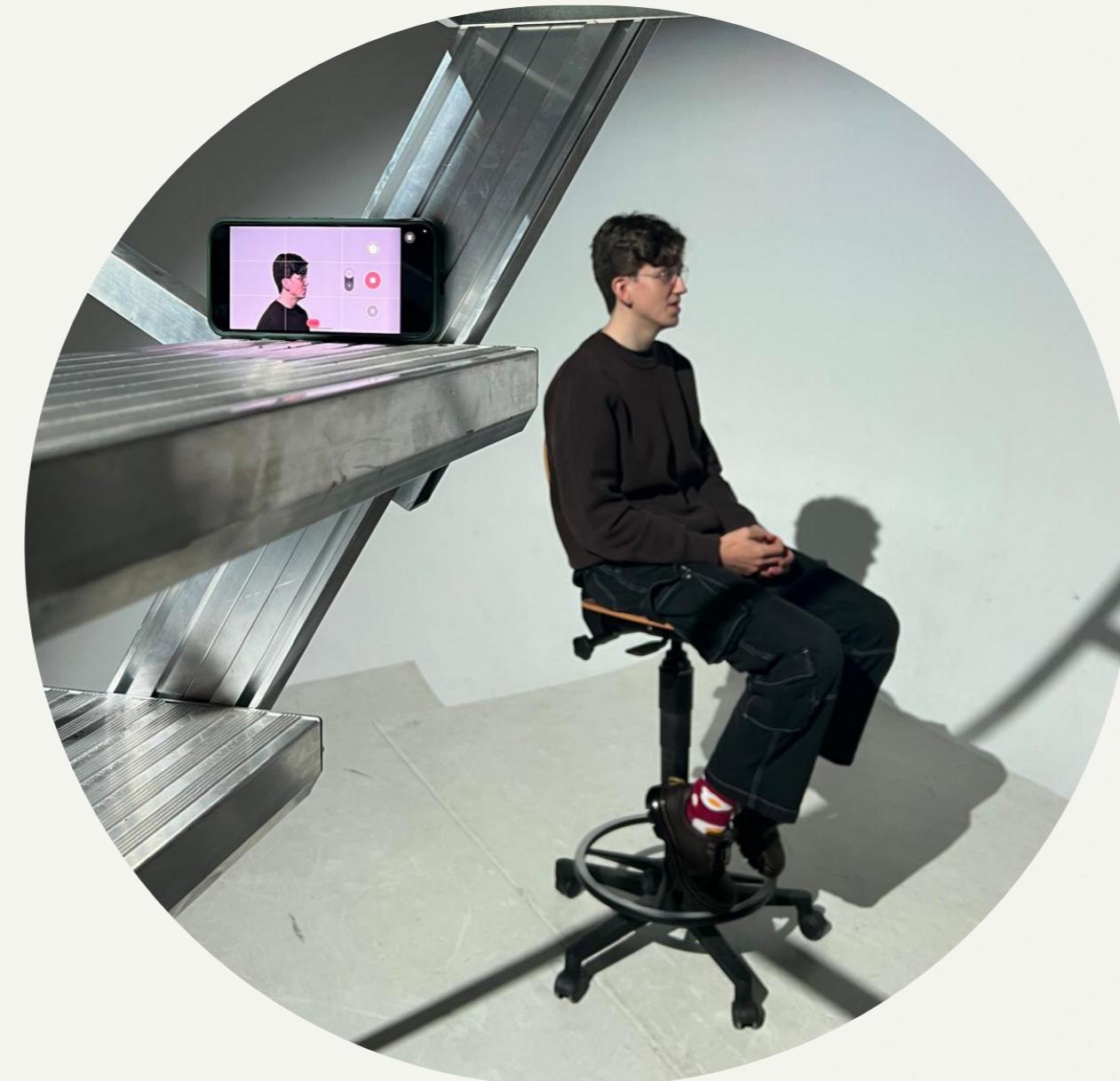
Wat is iets dat je nooit meer op dezelfde manier kunt voelen?

Wie heeft jou het meest beïnvloed?

Wat wil je bijdragen aan anderen?

Wat is een plek waar jij nooit meer heen wilt?

Wat geeft je kracht op slechte dagen?



DESK RESEARCH

Als basis voor mijn onderzoek heb ik 2 research papers gelezen die te maken hebben met mijn onderwerp. Deze onderzoeken hebben de feitelijke basis gevormd voor mijn ontwerpmethodiek.

De onderzoeken tonen aan dat architectonisch ontwerp direct invloed heeft op welzijn, stress en gezondheid. Factoren zoals intens daglicht, goede akoestiek, een heldere indeling, ergonomie en contact met groen verbeteren herstel, verlagen stress en ondersteunen cognitief functioneren.

[11] The healing potential of architectural design

Anne Kathrine Frandsen & Camilla Ryhl

IMPACT FACTORS	ENVIRONMENTAL FACTORS	PHYSICAL FACTORS
Physiological Healing Pain Infection Sleep Circadian rhythm Appetite Exercise Admission time Readmission Mortality Psychological Stress Angst Distraction Confidence Safety Depression Privacy Grief Control Social contact Satisfaction Communication Information Motivation Joy Orientation Economical Sickness absence Economy Work injury Turnover rate	Location Outline Lay-out Interior Materials Equipment	BODY Light Colour and art Sound Air Movement Relations Personal space Social space External space

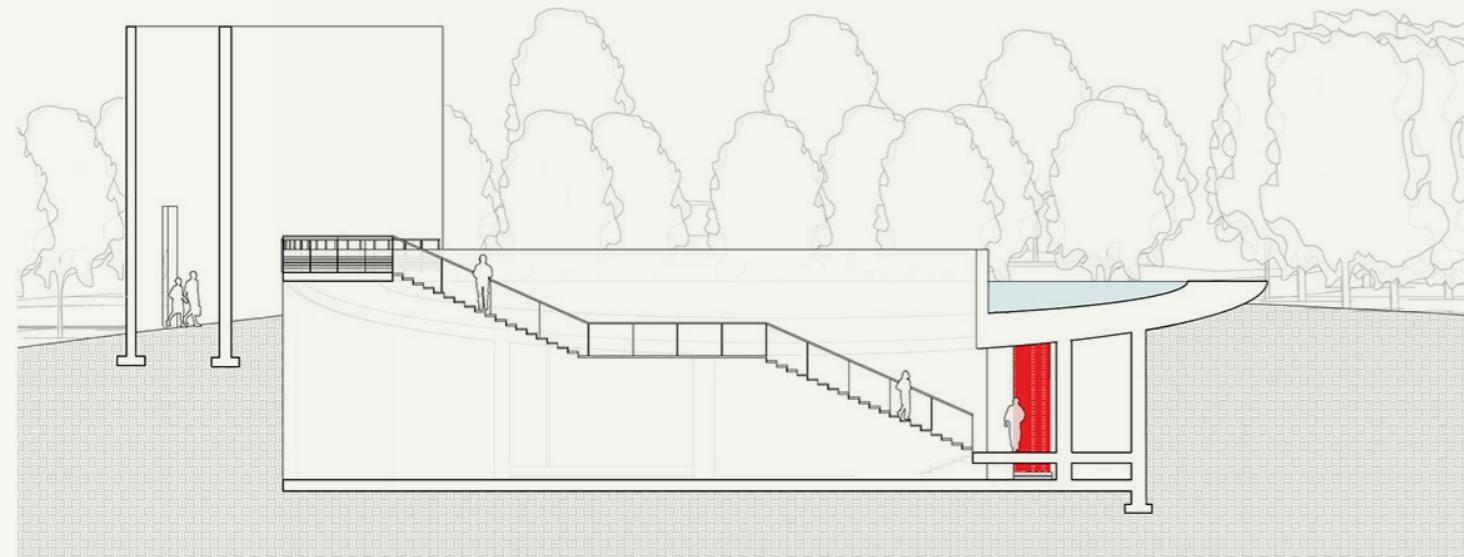
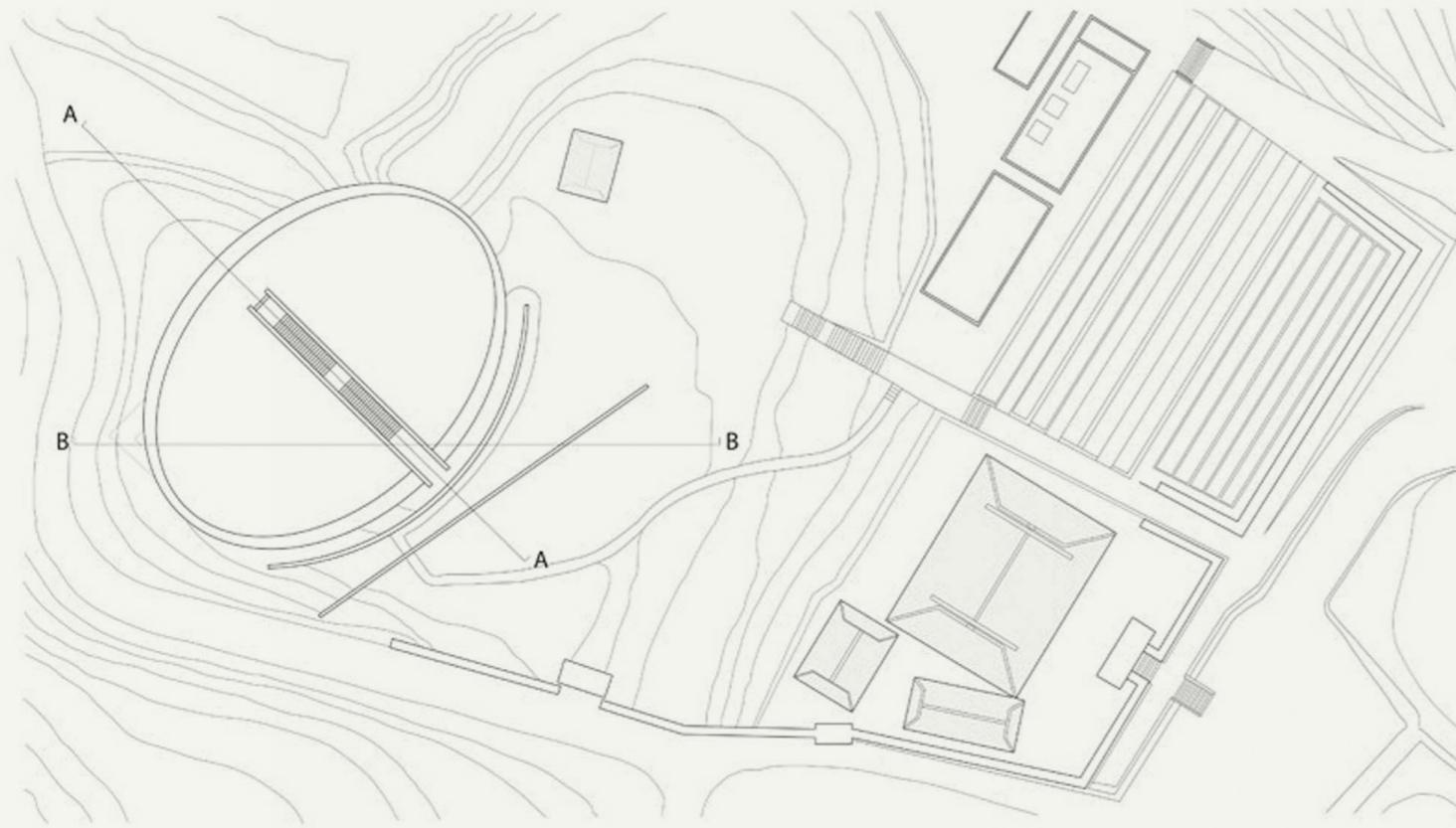
[12] Revitalizing spaces: architectural strategies for alleviating chronic fatigue and combating burnout

Melis Canlı
 Marcel Breuer Doctoral School of Architecture, University of Pécs, 7624, Pécs, Hungary

DESIGN PRINCIPALS	IMPACT RATING	BENEFITS
Optimizing Natural Light	9	Improves sleep, mood, cognitive performance
Open and Flexible Layouts	8	Reduce stress, promotes well-being
Minimizing Sensory Overload	7	Lowers stress, improves concentration
Biophilic Design Elements	8	Reduce stress, improves cognitive function
Views of Nature	8	Enhances mental well-being
Control of Environment	7	Increases comfort and satisfaction
Balancing Privacy and Social Interaction	6	Supports mental health
Adjustable furniture and ergonomic tools	8	Reduce risk of musculoskeletal disorders
Encouraging movements	7	Improves health outcomes
Good indoor air quality	9	Reduces respiratory issues, enhances health
Comfortable temperatures	7	Improves satisfaction and productivity

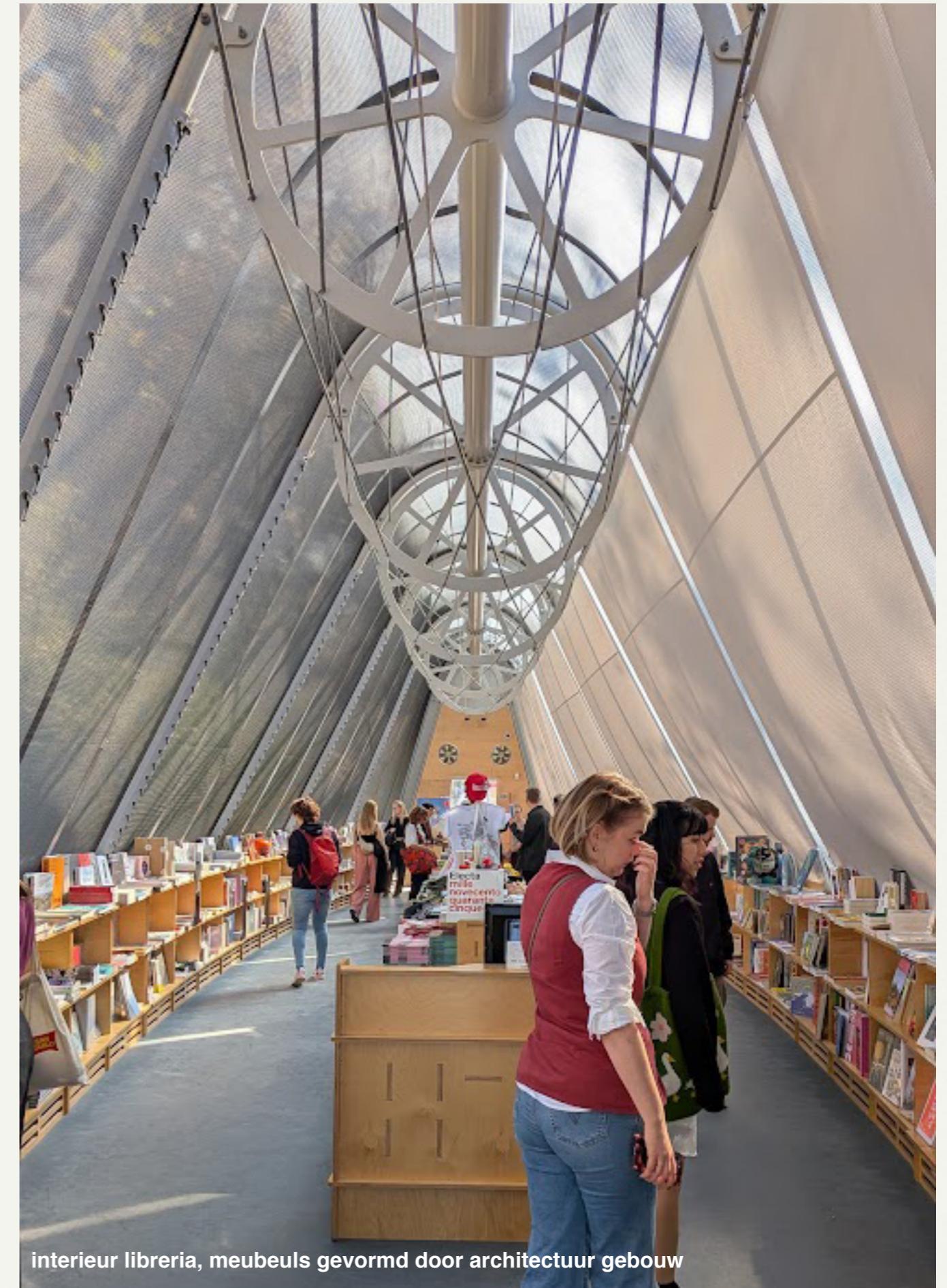
CASE STUDIES

De Water Temple van Tadao Ando [13] ligt verscholen in het landschap van Awaji eiland, Japan. Je daalt af langs een pad onder een spiegelende vijver naar een stille, ronde ruimte van rood licht en beton. De overgang van licht naar schaduw en het geluid van water brengen rust en concentratie.



CASE STUDIES

La Libreria is een lichte, open structuur die je afschermt van de drukte van de Biënnale. De transparante wanden laten gefilterd daglicht en natuur binnen. De stilte en eenvoud van de ruimte nodigen uit om uit te rusten en te lezen. Het ritme van de boeken en de zachte spanning van de constructie geven een gevoel van balans. Het gebouw stond los van de biennale maar sprak mij persoonlijk erg aan.



interieur libreria, meubels gevormd door architectuur gebouw

CASE STUDIES

Het Babyn Yar Holocaust Memorial Center van Dorte Mandrup [17] herdenkt de slachtoffers van Kyiv in 1941. Het ontwerp verbindt het landschap met stille, reflectieve ruimtes die herinnering en verlies oproepen. De architectuur speelt een leidende rol in dit ontwerp om je fysiek mee te nemen in deze ervaring.



CASE STUDIES

Het WEC (Werelderfgoedcentrum Waddenzee) [25] is ontworpen als een plek waar architectuur en natuur samenkommen.

Het is ontworpen door Dorte Mandrup, een bureau waar ik eerder al een project van heb onderzocht. Naast de schattige zeehondjes was het gebouw een enorm informatieve plek voor mijn project. Zo heb ik tijdens mijn bezoek gezocht naar duidelijke elementen die in de architectuur terug te zien zijn die mij een fijn gevoel van rust en welzijn gaven.

Zo zit er een duidelijk ritme in de constructie van horizontale en verticale houten elementen. Het interieur is zo geplaatst dat je een vaste en ononderbroken route volgt door het gebouw en langs de aandachtspunten.

Er was goed nagedacht over het materiaalgebruik, de materialen zijn biobased en ook wordt er gebruik gemaakt van gerecyclede spijkerbroeken voor akoestische plafondafwerking, koperslakblokken en de voormalige sluisdeuren op het terrein.

Er waren minder fijne elementen op te merken. Zo was er een klein gedeelte die direct aansluit op mijn project. Dit was een klein zitbankje die bedoeld was om een moment voor jezelf te nemen. Toch vond ik dit qua uitvoering niet helemaal passend. Het bankje stond schuin op de helling, waardoor je niet helemaal comfortabel zat. Het bedoelde uitzicht was geblokkeerd door de verticale constructie waardoor ik werd afgeleid.



SPELREGELS

Vanuit gesprekken met mijn docenten duo over het opzetten van een duidelijke richtlijn in mijn project heb ik een reeks spelregels bedacht.

Deze regels zijn gevormd vanuit mijn onderzoek [11] [12] naar overeenkomende en overkoepelende elementen die terugkomen in architectuur die veelal worden beschouwd als herstellend, rustgevend of over het algemeen een ‘fijn gevoel geven’.

Deze elementen zijn geformuleerd door zintuiglijke waarneming, het onderzoek naar de case studies [13-28], door mijn eigen beleving van ‘herstel’ [29] en die van anderen.

Duidelijke spelregels project:

- *Het ontwerp is te bewandelen als een route*
- *Het ontwerp heeft een herhalend ritme*
- *Ontmoetingsruimtes zijn groot en imponerend, solitaire ruimtes zijn kleinschalig en veilig*
 - *De ingang is uitnodigend, open en toegankelijk*
 - *Er is een subtile overgang van zintuiglijke elementen;*
 - *Kleur, vorm, licht, geluid, natuur*
- *Een gelimiteerd materiaal palette, met mogelijke verschillen en imperfecties in de uitvoering*
 - *Ruimtes zijn voorzien van daglicht*
 - *Een duidelijke verbinding tussen binnen en buiten*



Spelregels geherformuleerd:

- *Het ontwerp is te bewandelen als een route*
- *Er is een duidelijke verbinding tussen binnen en buiten, de ingang is uitnodigend en open*
 - *Het ontwerp heeft een duidelijk herhalend ritme*
 - *Er is een subtile overgang van zintuiglijke elementen*
- *De ruimte is voor zelfreflectie en herstel, maar er is ook ruimte om samen te komen en elkaar te helpen*

FILM BEZOEK VENETIË

Tijdens mijn bezoek aan de Architectuur Biënnale in Venetië heb ik door middel van videobeelden mijn ervaring opgenomen. Ik heb deze beelden gebruikt voor het maken van een [film](#). De videofragmenten heb ik op basis van decibel bereik gerangschikt. De video start zacht, bereikt in het midden het hoogste geluidsniveau en eindigt weer zacht. Met het rangschikken van deze fragmenten heb ik geprobeerd de balans en de overgang van rust te vertalen. Elk fragment heeft dezelfde tijdsduur, dit sluit dan weer aan op mijn spelregel over ritme.

Deze film heb ik gebruikt voor een van mijn vormstudies. Met deze film heb ik onderzocht hoe geluid invloed kan hebben op je zintuiglijke ervaring in een ruimte. Ik wil door de grote impact op de zintuiglijke beleving, muziek en geluid een centraal onderdeel maken van mijn ontwerp.



KLICK OP DE AFBEELDING VOOR DE VIDEO!

VORMSTUDIES

Door in elke vormstudie schaalfiguren te plaatsen, veranderde ik de abstracte studies tot architectonische ruimtes. Deze schaal toevoeging maakte het mogelijk om te experimenteren met de waarneming van grote en kleine ruimte.

De eerste studie, een sequentie van latten in aflopende grootte, vertaalt de spelregels 'ritme' en 'route' naar een fysieke structuur. Met deze studie onderzoek ik hoe je door herhaling een natuurlijke beweging kan stimuleren en de bezoeker intuïtief door de ruimte leidt.



foto artificieel versterkt met behulp van AI



VORMSTUDIES



Deze studie zet de ritmische lattenstructuur in als licht filter. Door de gevelopeningen te variëren en het dak te laten hellen, ontstaat een contrast tussen luchtige openheid en het gelosten donkere deel.

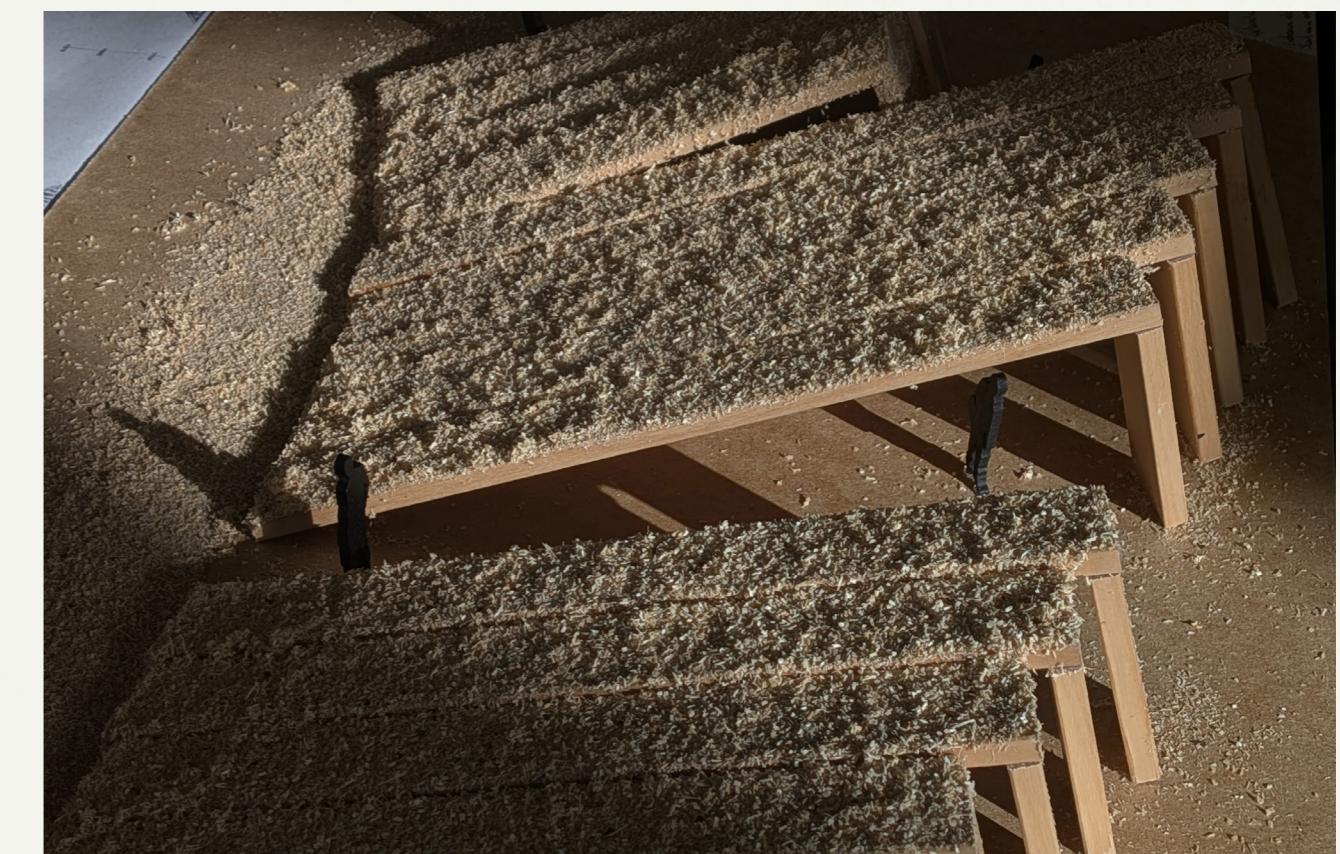
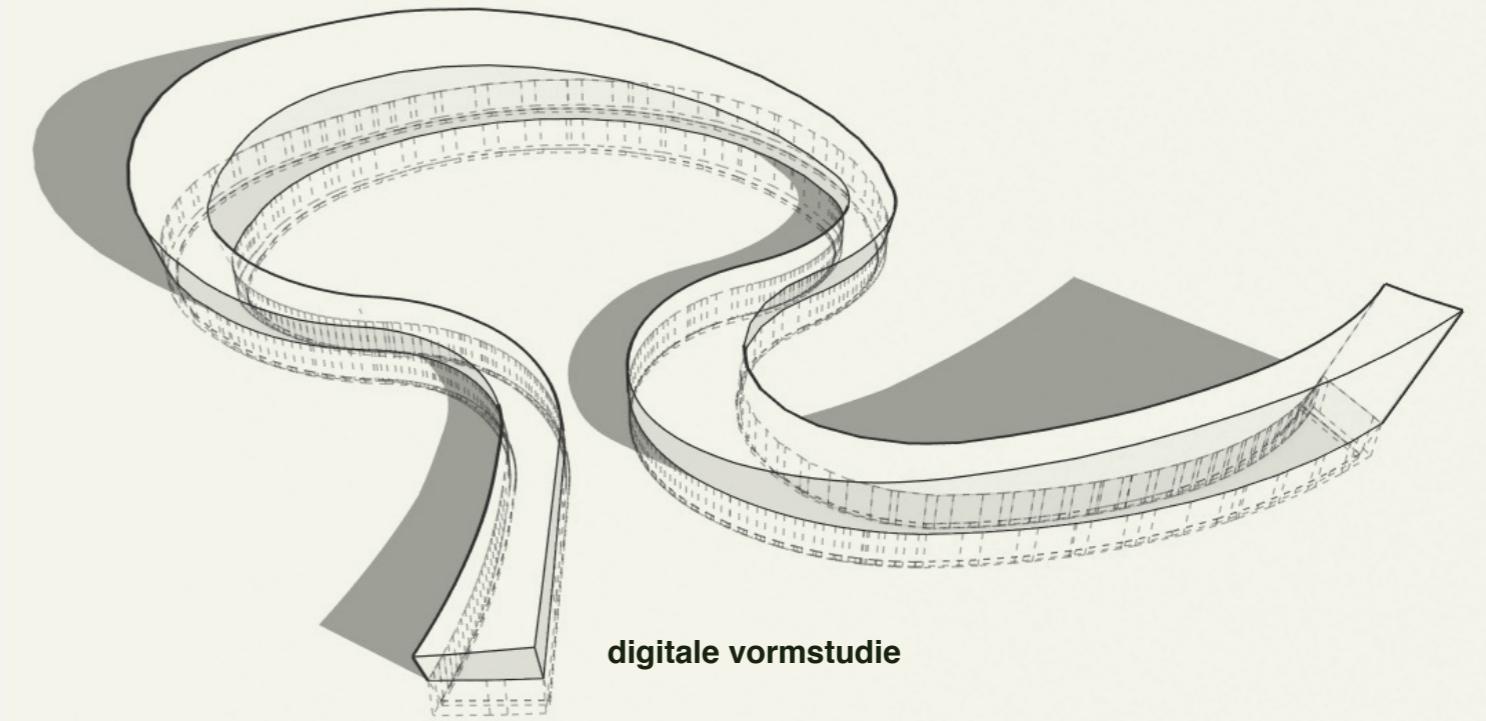


foto artificeel versterkt met behulp van AI

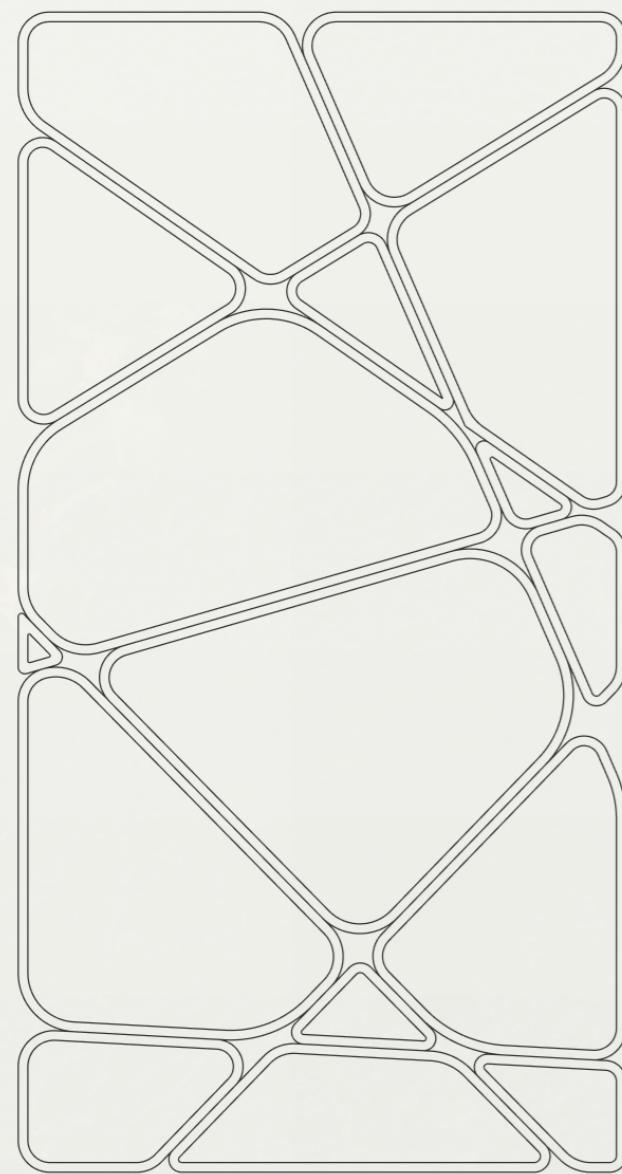
VORMSTUDIES



De derde studie vertaalt een digitale schets naar de tactiliteit van klei. Dit medium stimuleert een organische vormentaal die de vloeiende overgang tussen architectuur en landschap benadrukt. Het maken van deze fysieke vormstudie was een fijn contrast met teksten en digitaal onderzoek wat ik hiervoor heb uitgevoerd.



VORMSTUDIES



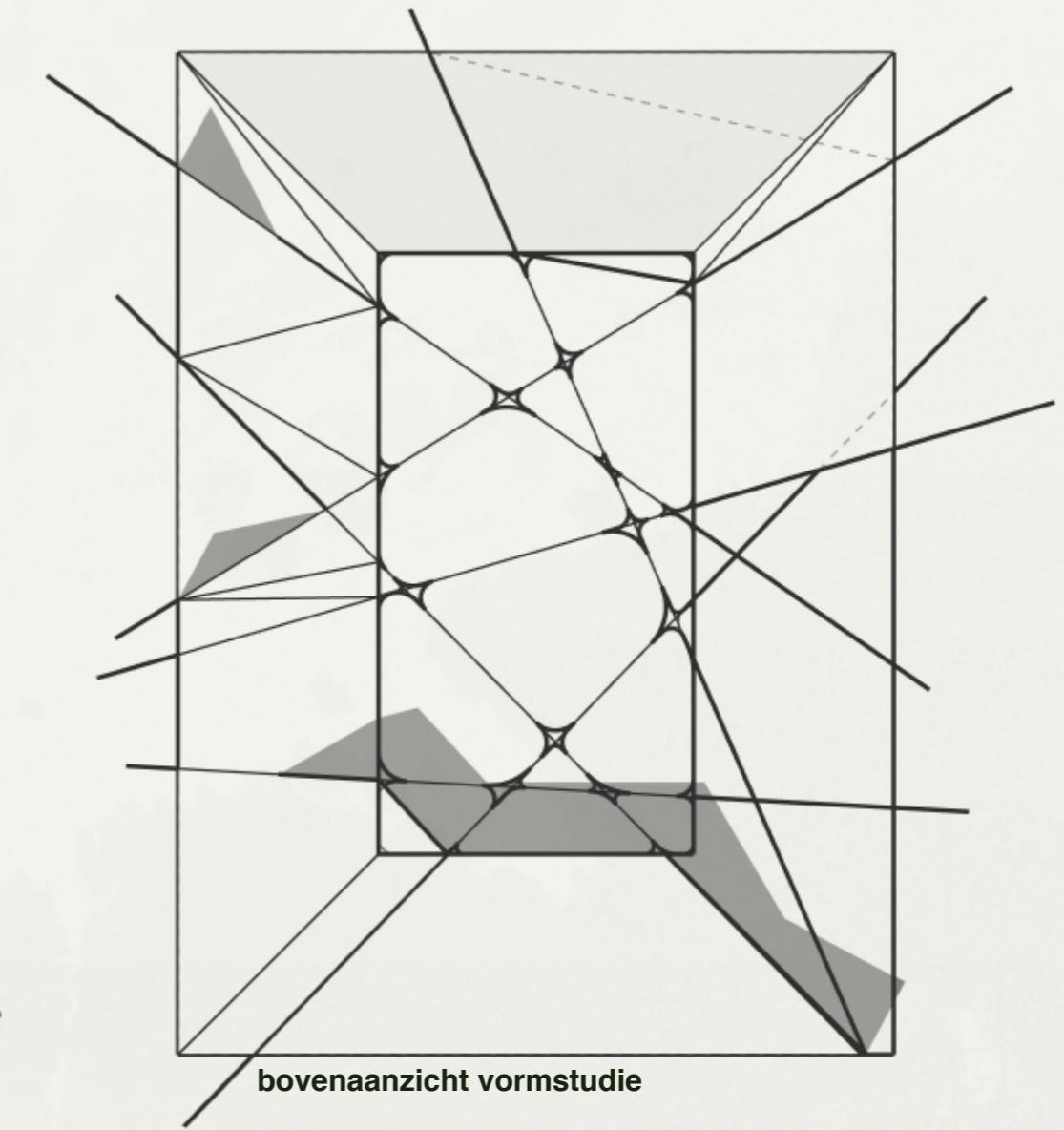
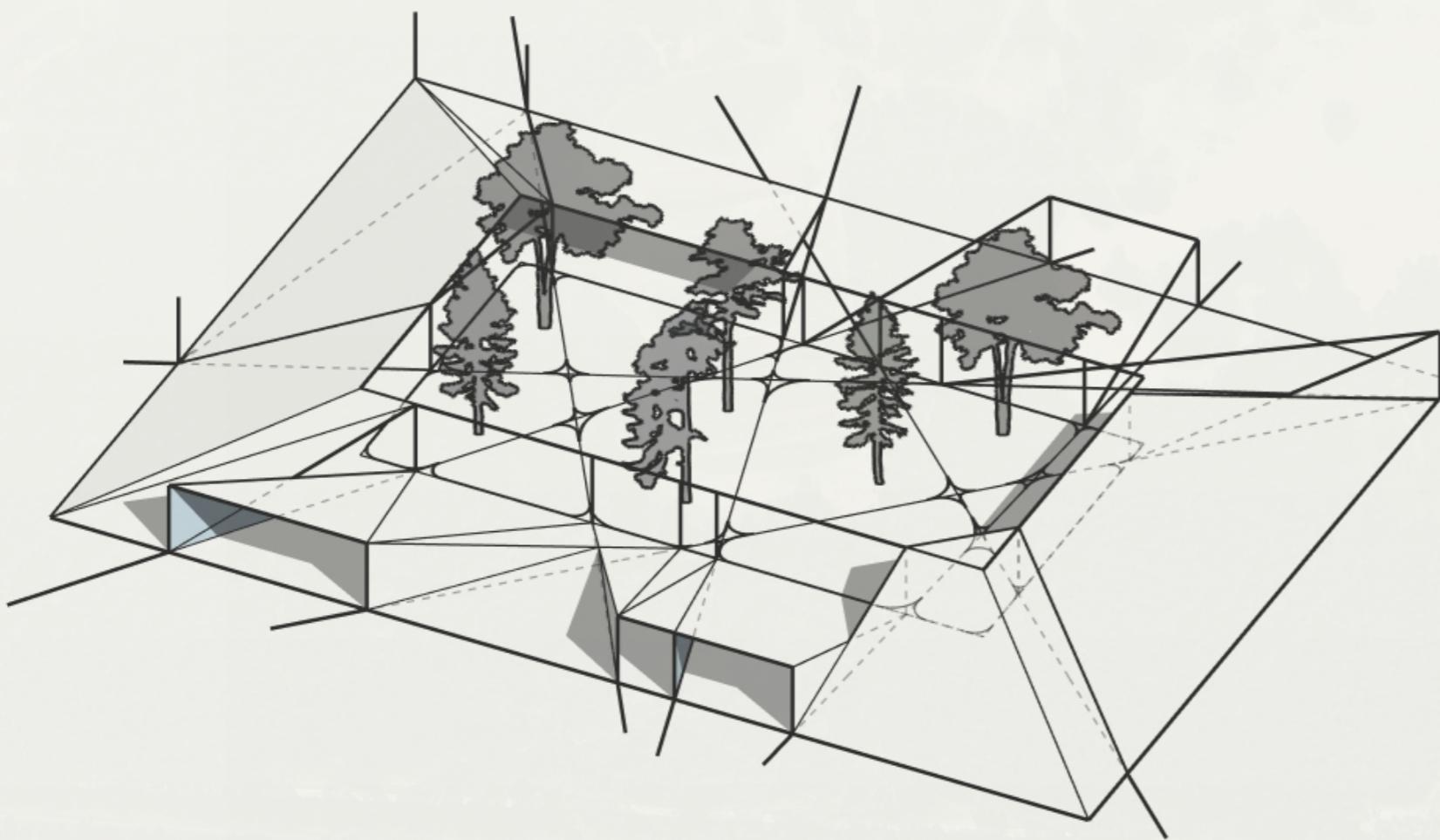
bovenaanzicht vormstudie



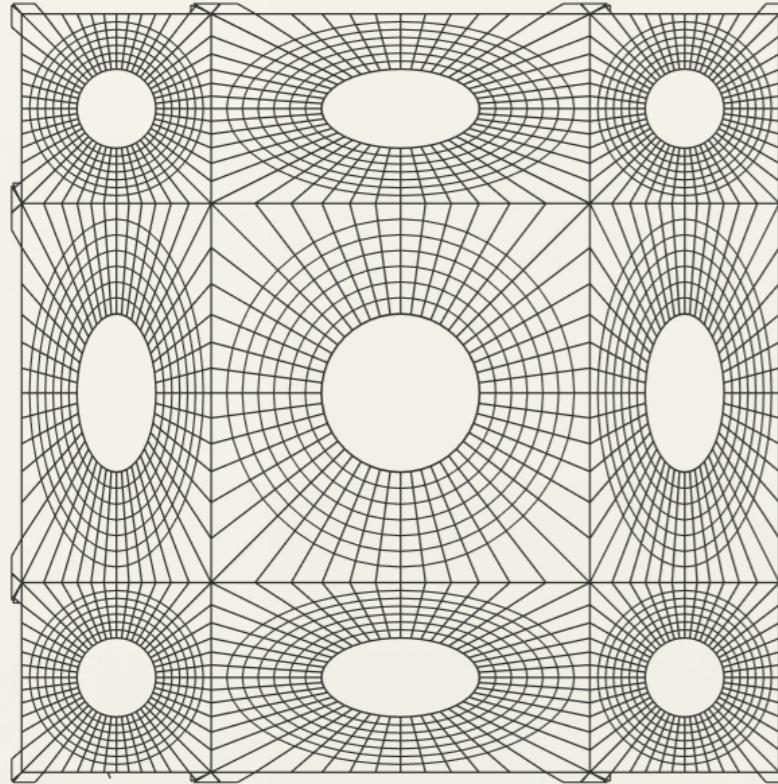
In deze studie onderzocht ik het gebouw als wandelroute. Door rechte lijnen in het volume te snijden, ontstonden krappe gangen waarvandaan je de uitgang altijd ziet. De vlakken die overblijven vormen aparte ruimtes, elk met een eigen hoogte en breedte.

VORMSTUDIES

Deze variant bouwt voort op de vorige, maar hier fungeren de snijlijnen als in- en uitgangen. De vorm bevat een afgesloten binnentuin en beloopbare daken die overvloeien in het landschap, waardoor het gebouw minder massaal oogt.

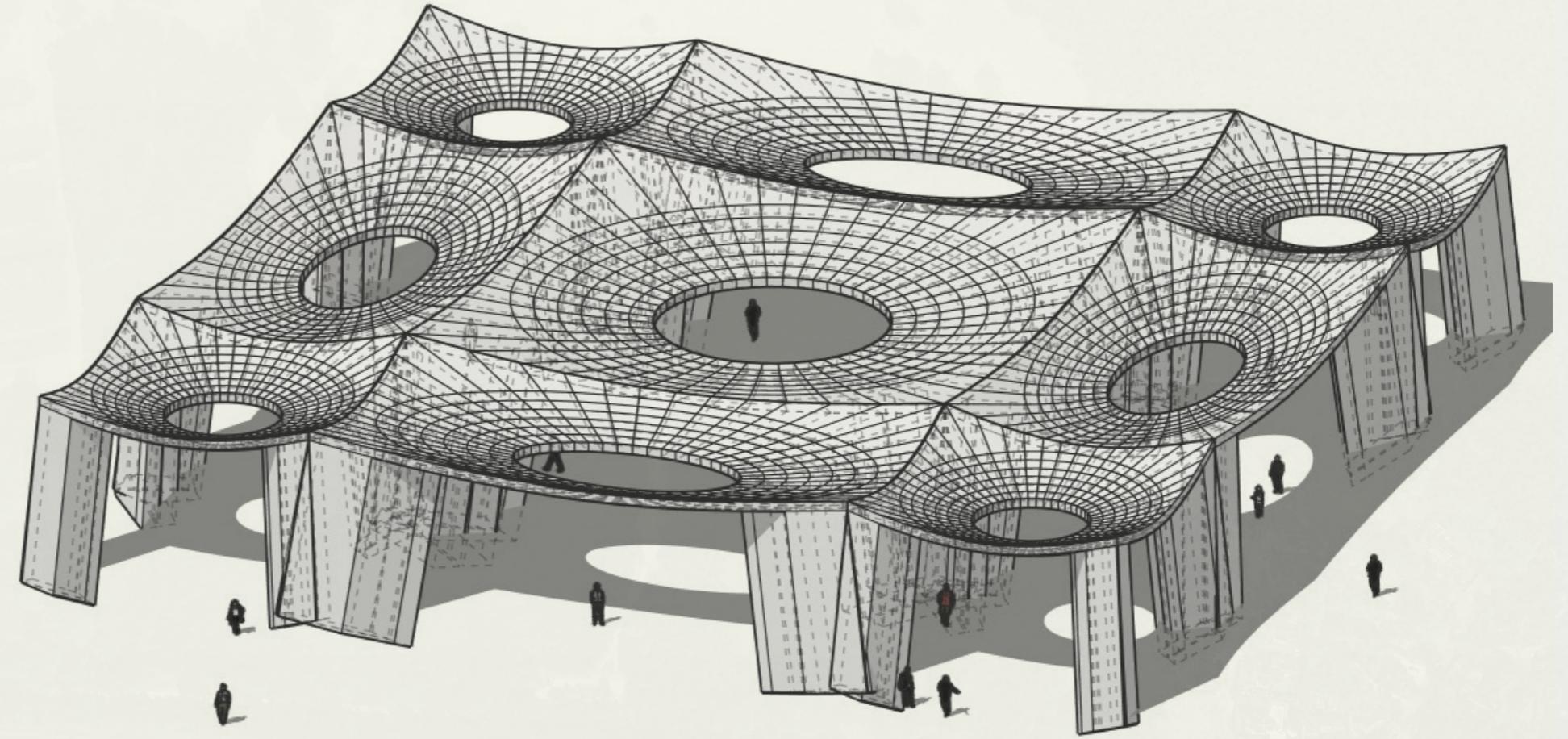


VORMSTUDIES



bovenaanzicht vormstudie

In mijn onderzoek keek ik naar kerken en tempels als plekken voor herstel. Ik heb hun principe van een centrale ruimte overgenomen: een middelpunt waar je naartoe wordt geleid. Het centrale vlak in deze studie lijkt op de rest, maar valt op doordat het duidelijk groter en belangrijker is gemaakt.



LOCATIE - ONDERZOEK

24



leeg gedeelte grond waar militair complex stond

Als projectlocatie heb ik gekozen voor een voormalig militair complex [31] aan de voet van de Soesterduinen. Gebouwd in 1939, diende het terrein jarenlang als militair onderkomen en werkplaats voor zowel de Duitse bezetter als de Nederlandse krijgsmacht. Hoewel de gebouwen jaren geleden zijn gesloopt, blijft het verleden tastbaar: kale plekken in de bosgrond markeren de oude fundamenten en rondom de plek zijn nog veel overgroeide bunkers te vinden, verscholen in het zand.

Deze plek heeft voor mij een persoonlijke waarde. Al van jongens af aan kwam ik naar de soesterduinen voor rust en herstel. Met mijn ontwerp wil ik dit afgelegen terrein een nieuwe functie geven, met respect voor de aanwezige historie.



luchtfoto 2007



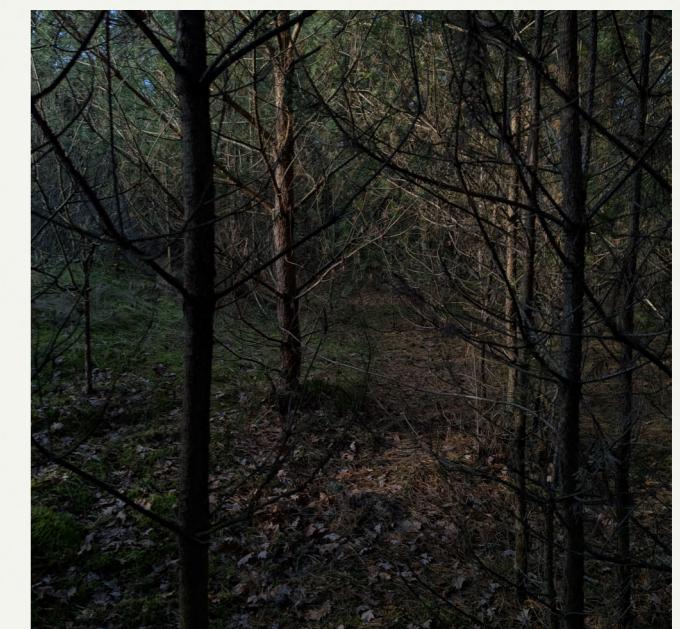
luchtfoto 2015



GEHEIM.

LOCATIE - BEZOEK

Ik ben teruggegaan naar de locatie om de plek, het bos en de omliggende bunkers te bestuderen. Omdat de Soesterduinen een actief stuifzandgebied zijn, wijkt de huidige situatie af van oude luchtfoto's [30]. Ook heb ik de omliggende paden in kaart gebracht om de bereikbaarheid van de plek te optimaliseren.



CONCEPT

31 oktober - 12 december

MUZIEK ELEMENT

Aan het begin van mijn conceptfase ben ik samen gaan werken met Anna van Maarseveen, een muziek- en technologie student. In mijn project staan zintuigen centraal, met het architectonische ontwerp probeer de bezoeker visueel en tactiel te prikkelen door de vormen en texturen in het ontwerp. Maar een ander belangrijk element die enorm helpt als ondersteuning bij het reflecteren is geluid. Daarom wil ik graag muziek als ondersteunende factor gebruiken bij mijn project. Met de audio probeer ik mensen mee te nemen in het beleven van de locatie.

Anna had 4 'muziek schetsen' gemaakt die wij samen hebben besproken.

Schets A



'Stuk A voelt zwaar en prettig met een duidelijke melodische opbouw waarbij de vogelgeluiden soms te overheersend zijn maar het moment rond 2:11 er positief uitspringt.'

Schets B



'heeft een sterke melodische oscillatie en meer variatie in vogelgeluiden maar het tempo en het hoge deuntje leiden iets te veel af.'

Schets C



'geeft een zwaar maar warm en positief gevoel met duidelijke nostalgische associaties en een ritme en melodie die rust oproept.'

Schets D



'voelt gespannen en onrustig door het hoge tempo en de drukte maar werkt goed als contrasterend begin van een verhaal.'

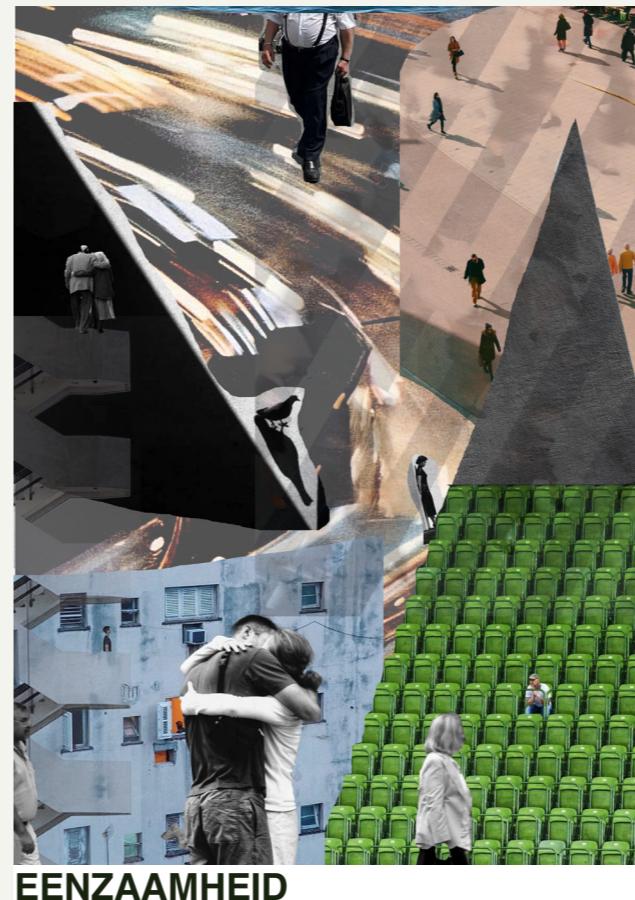
MOODBOARDS

Ik heb 7 moodboards gemaakt die mij hebben geholpen met het visualiseren van woorden die bij mijn project passen

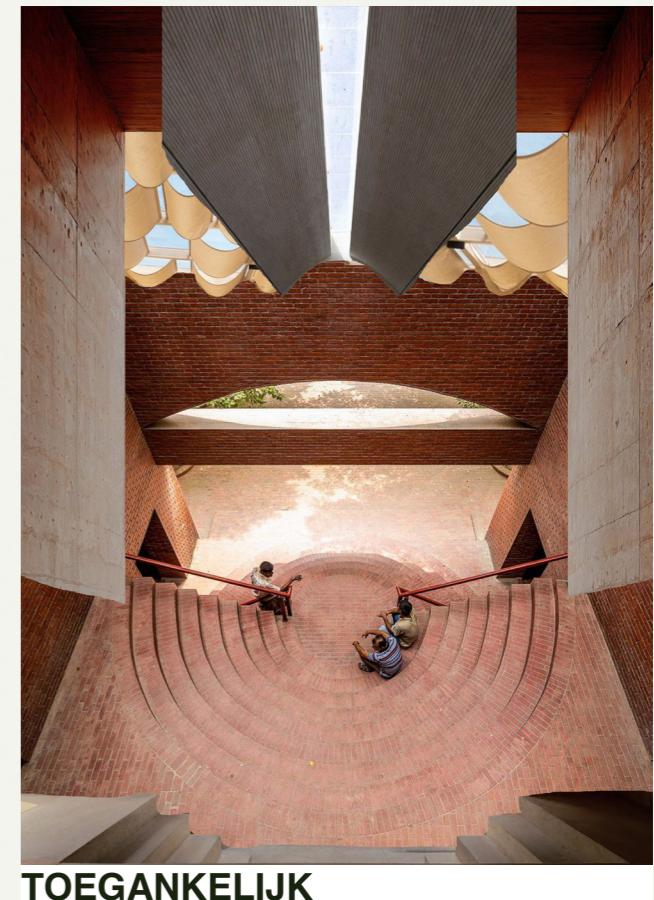
Dit heeft mij geholpen met de start van mijn concept, en samen met de spelregels hebben ze een goede basis gevormd.



DONKER



EENZAAMHEID



TOEGANKELIJK



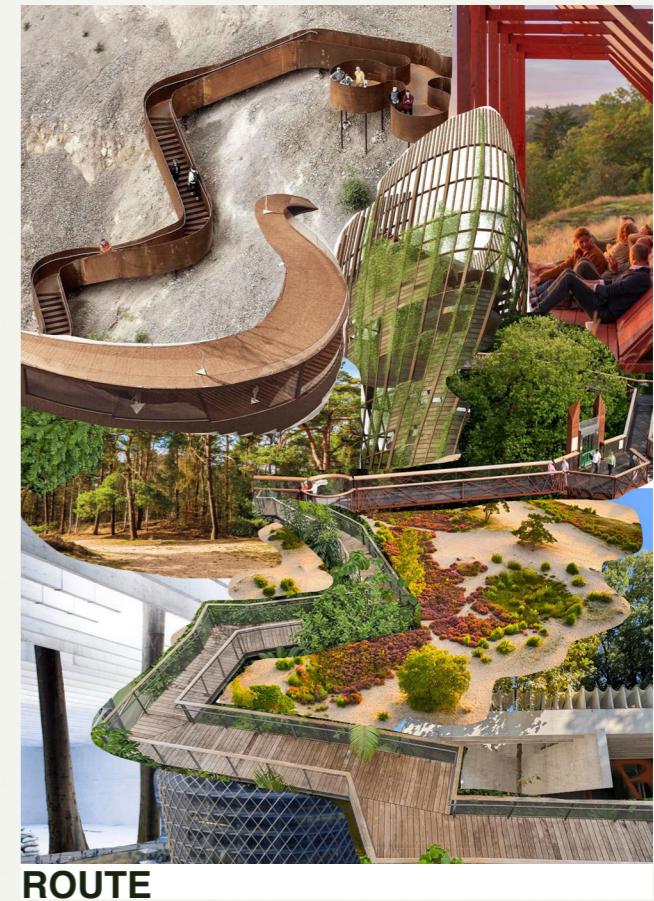
NATUUR



DAGLICHT



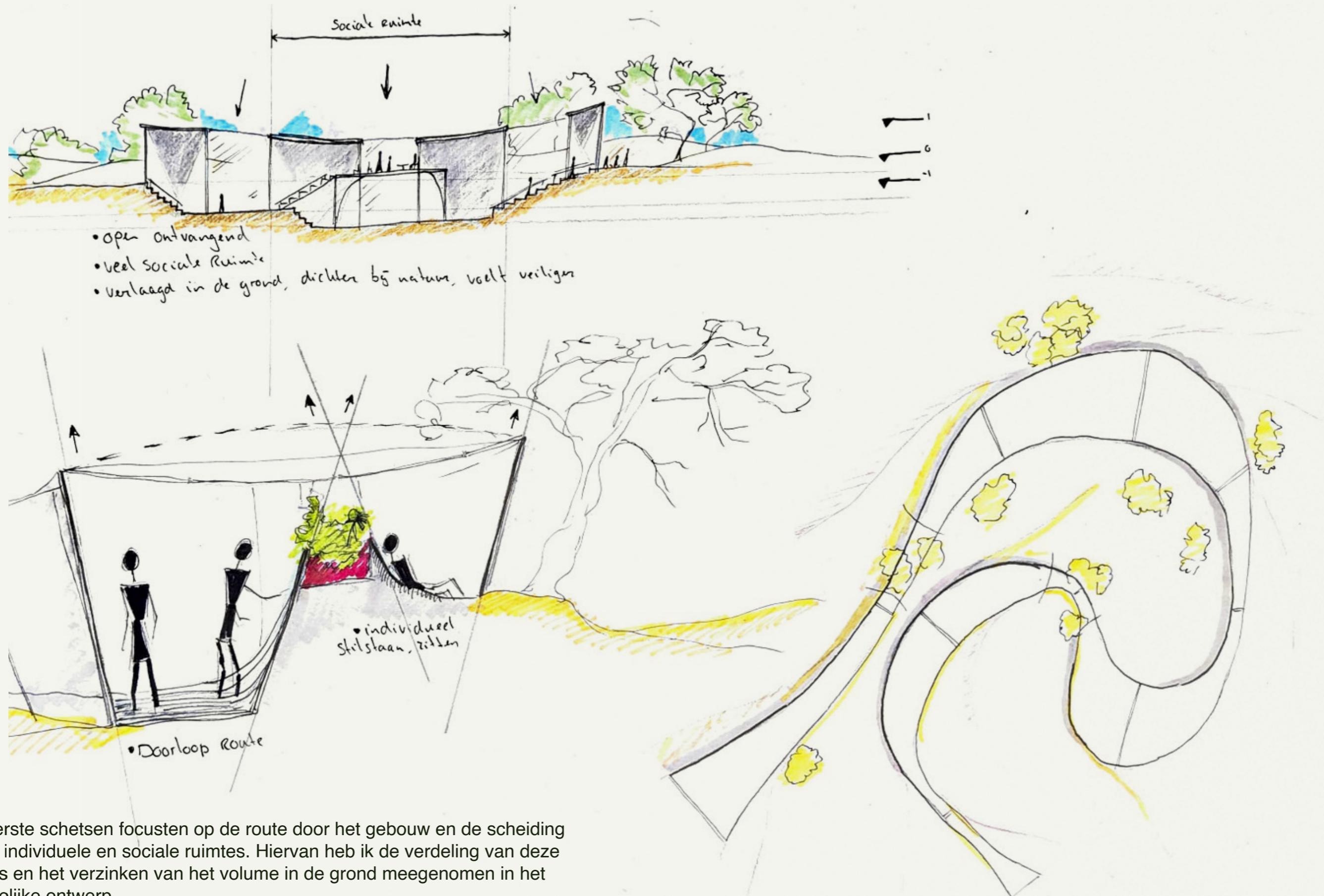
RITME



ROUTE

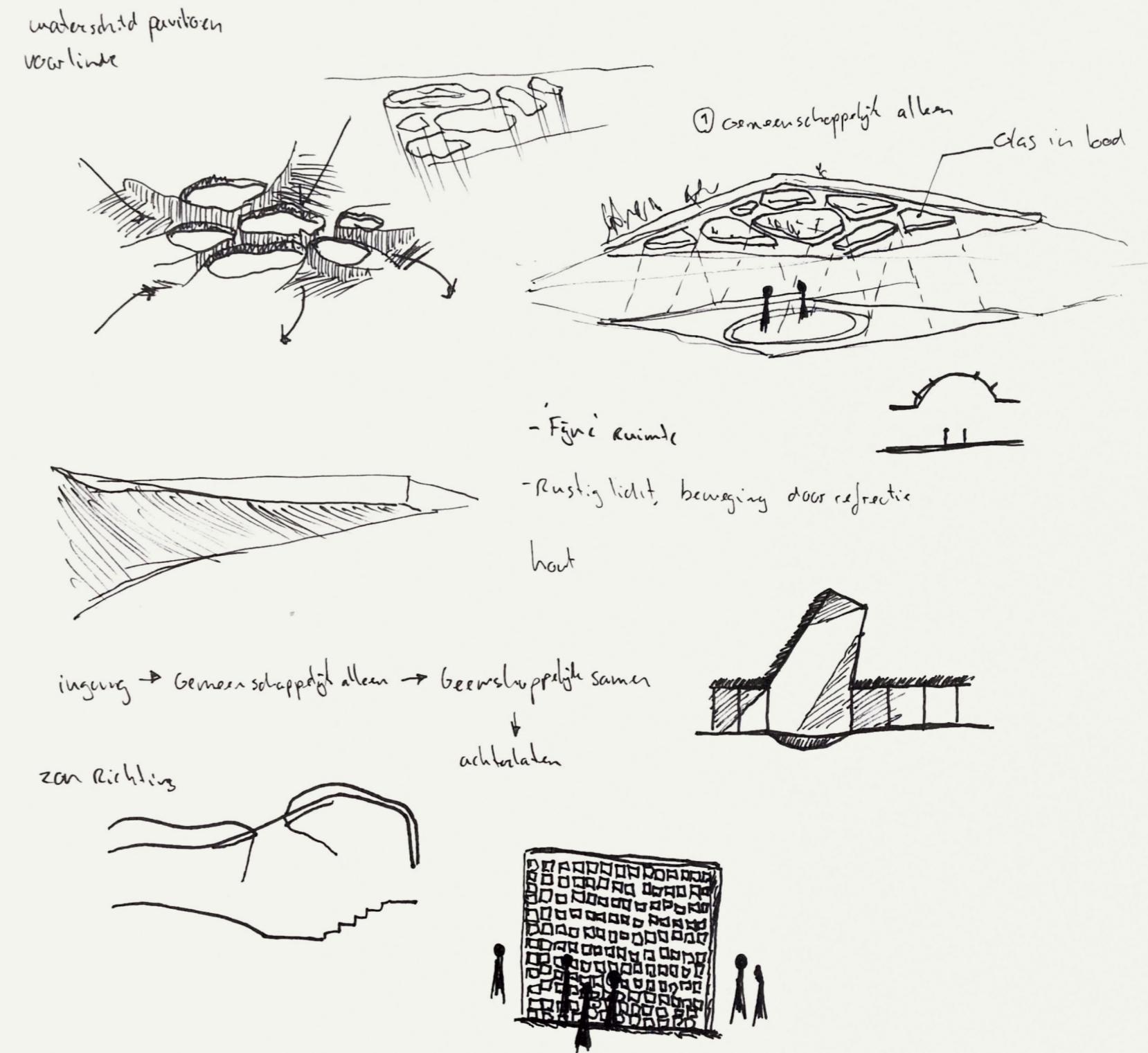
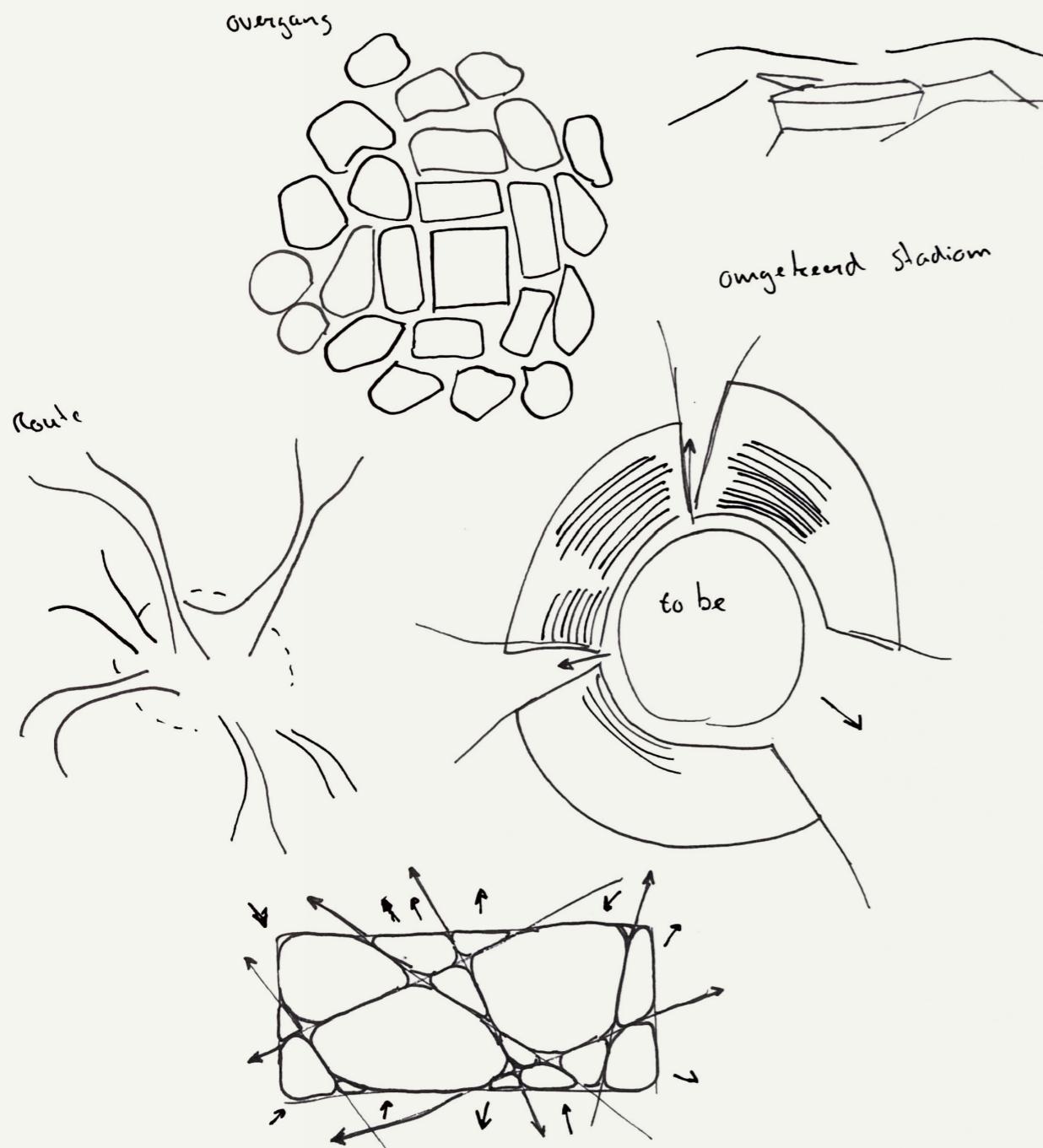
SCHEITSEN

29



SCHETSEN

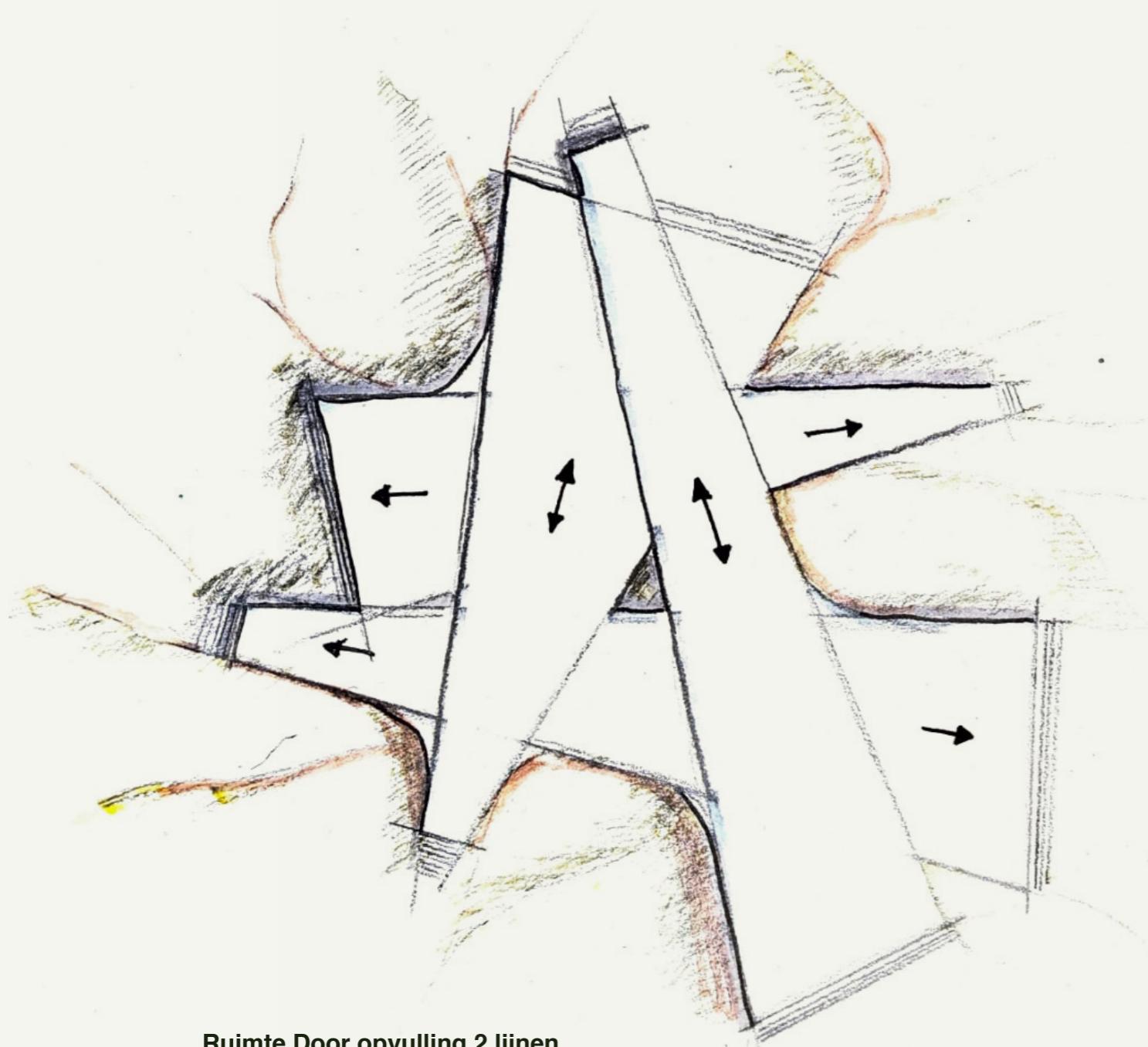
Vervolgens focuste ik op de logistiek: hoe stuur ik bezoekers aan en leid ik ze naar het centrale punt?



Ook wilde ik binnen de architectuur zintuiglijk spelen met water dat op het plafond van het gebouw zou kunnen liggen, en een reflecterend effect op de vloer projecteert. Hoe laat ik daglicht in mijn ontwerp binnenkomen en zo de controle behouden over waar het licht en donker is.

SCHETSEN

Met deze schetsen wilde ik op twee verschillende manieren de routes die iemand door mijn gebouw zou nemen uitwerken tot een mogelijk concept. De linker tekening verandert de lijnen in geometrische vlakken die als ruimtes omhoog worden gehaald. Bij de tekening rechts wordt juist een centrale ruimte gecreëerd door de kruising van deze lijnen. Binnen deze kruising zijn weer aanvullende lijnen getekend die het water vasthoudt.



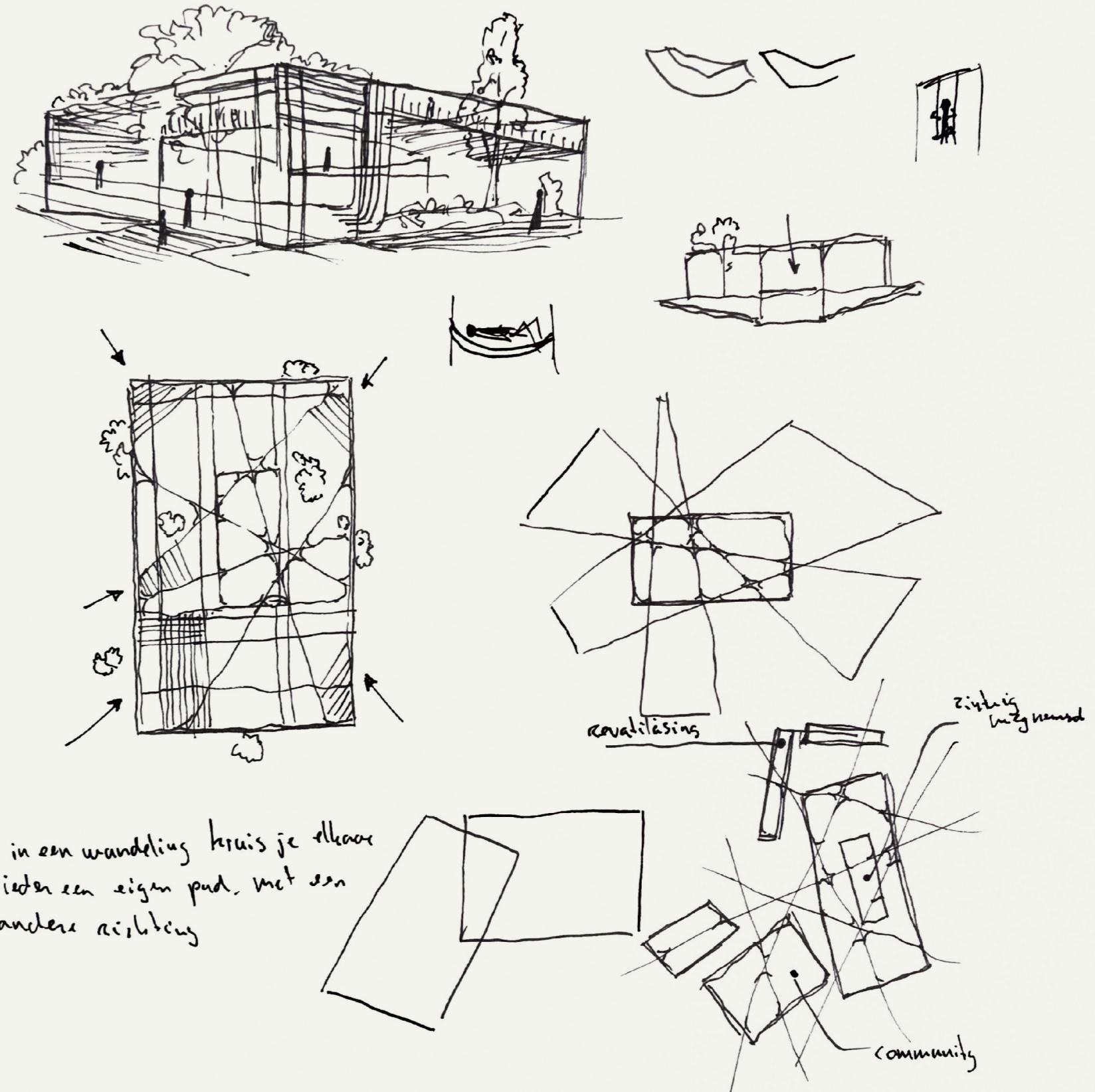
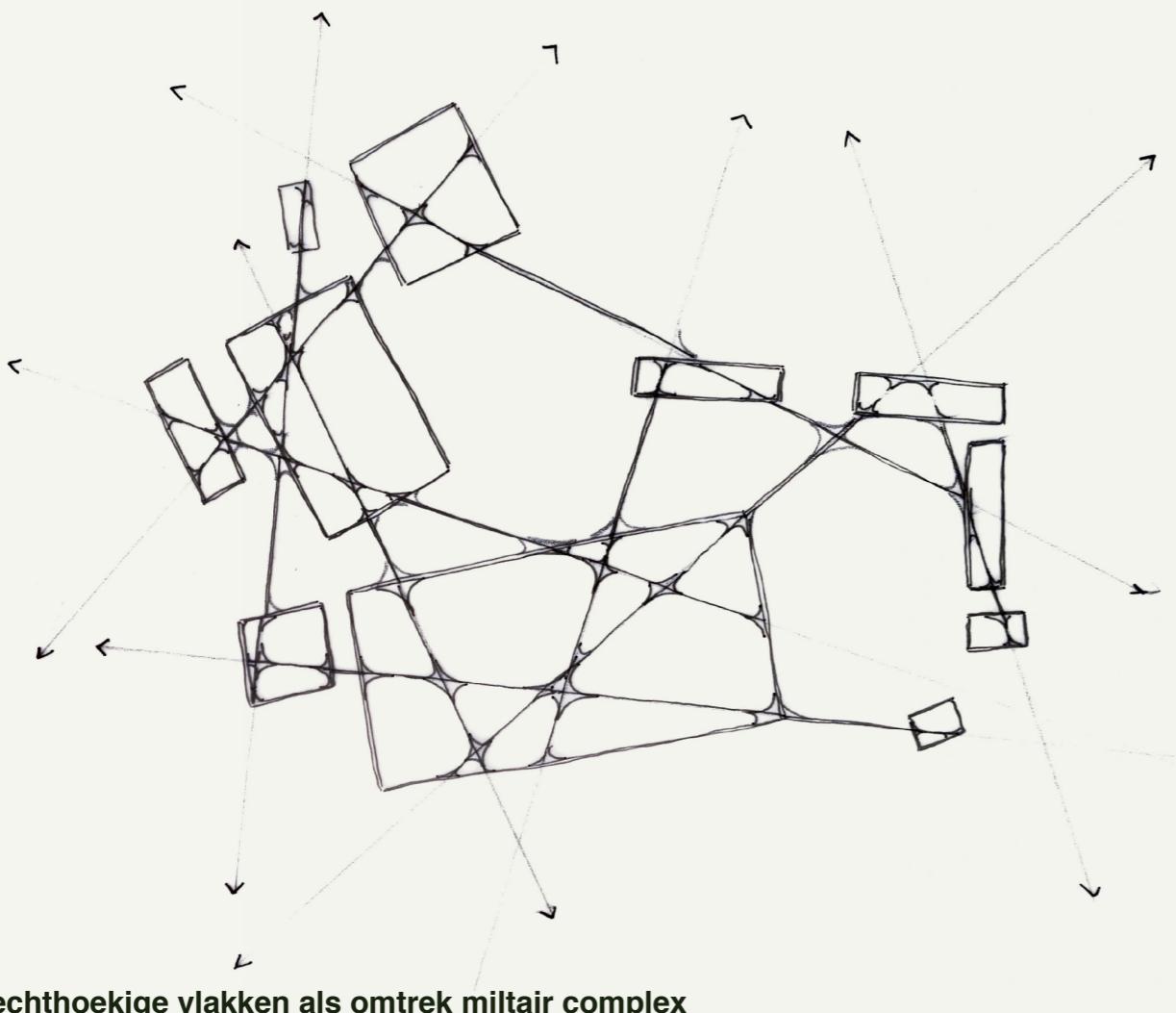
Ruimte Door opvulling 2 lijnen



Ruimte tussen de lijnen

SCHETSEN

Bij het schetsen van de hoofdconstructie zocht ik naar een balans tussen een massieve uitstraling en een open toegankelijkheid. In deze schetsen heb ik een centrale hoofdruimte getekend als verbindend element voor alle routes. Om de connectie met het landschap te behouden, koos ik voor een houten constructie met een natuurlijk kleurenpalet.



lijnen in volume als houten constructie

SCHETSEN



In deze schets wordt het landschap in delen gesneden door de lijnen, en hierdoor ontstaan organische vlakken en trappen die je in en door het landschap meenemen. Een ideale mix tussen architectuur en natuur. Met respect naar het landschap maar met duidelijke routes voor mensen om tot rust te komen, te lopen en te herstellen.

LANDSCHAP CONCEPT

Om deze lijnen en routes die ik in mijn schetsen heb gebruikt pragmatisch te visualiseren heb ik een gedeelte van het duinlandschap genomen als voorbeeld. Niet alleen hier maar overal in de duinen zijn duidelijk wandelroutes terug te vinden die door mensen en dieren worden gebruikt in dit gebied. De routes lopen dwars door elkaar heen en vormen organische 'bollen'. Later heb ik deze vormen en lijnen in mijn ontwerp gebruikt om de contour te realiseren.

Hierdoor is het ontwerp deel van de plek en neem ik de context hiervan mee in zijn vormgeving.

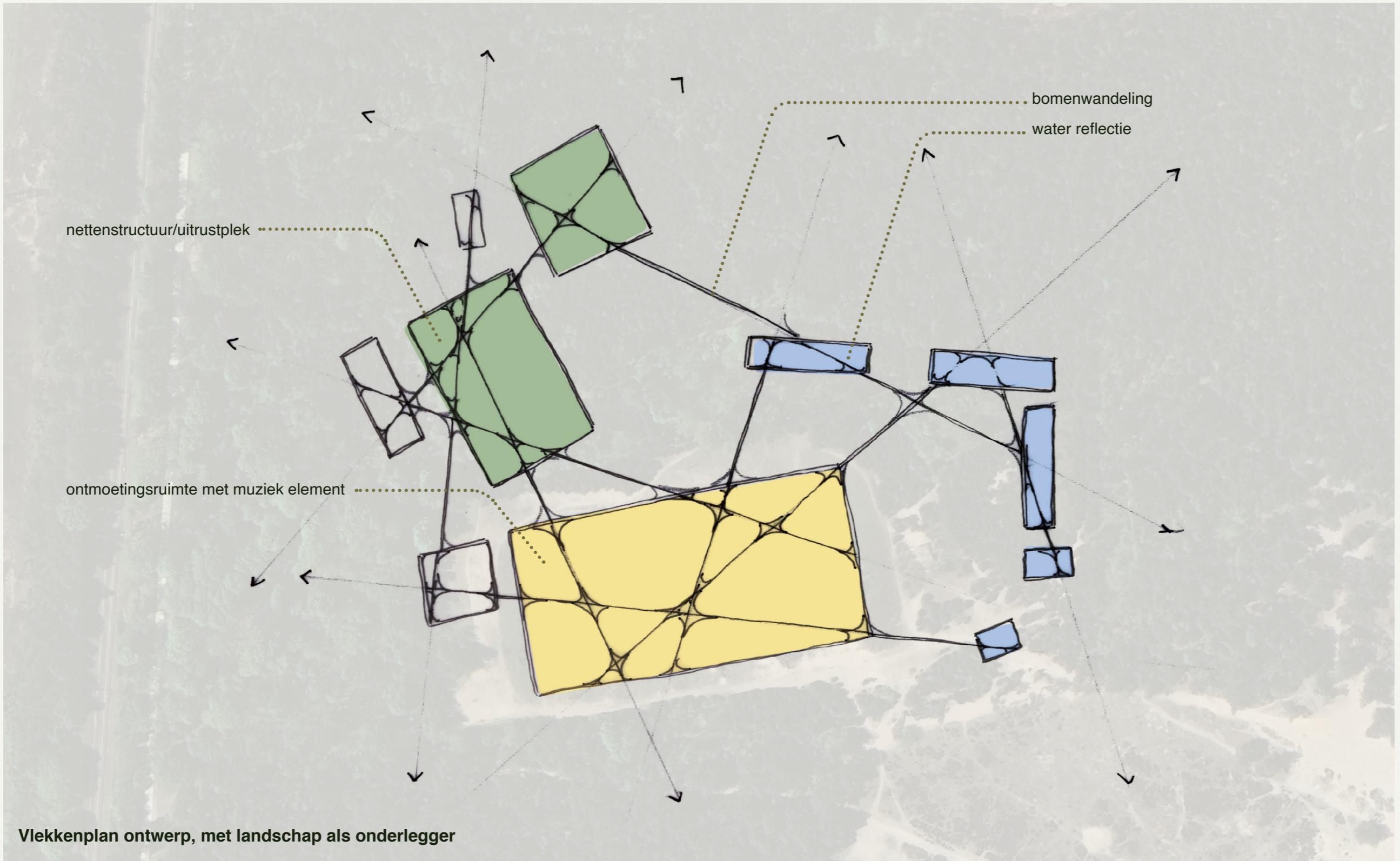


ONTWERP

VLEKKENPLAN

Het concept het kort:

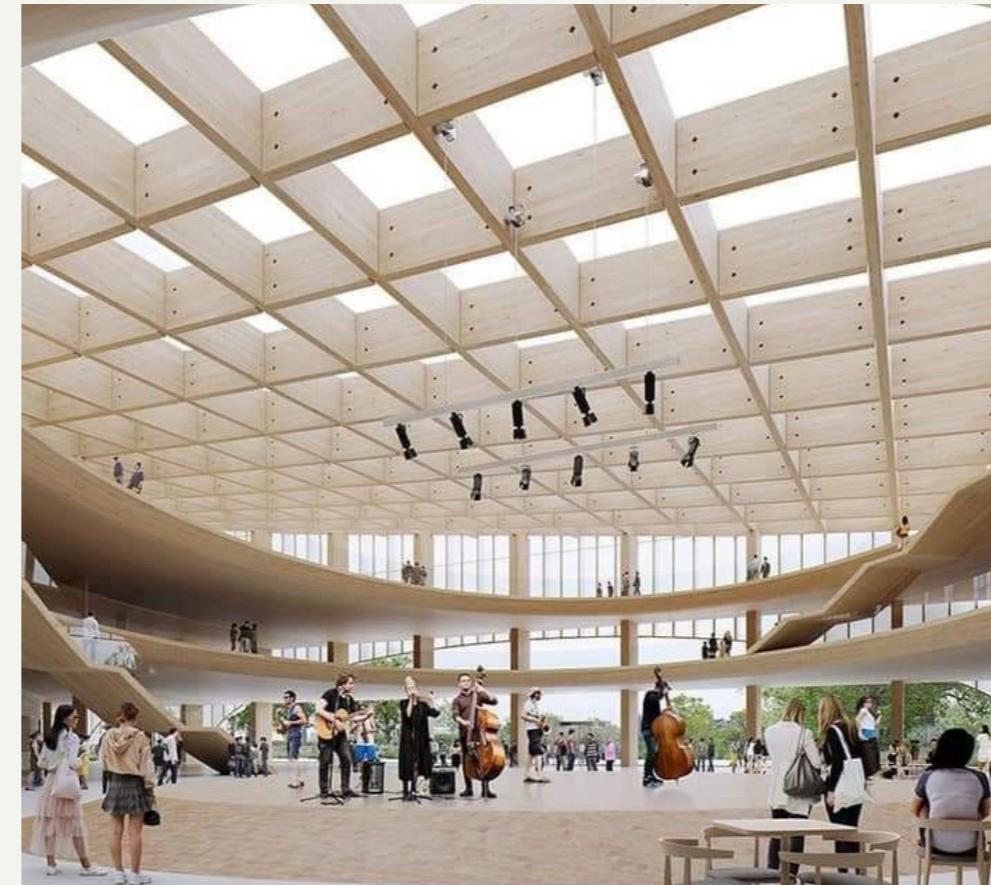
- Lijnen in de structuur verbeelden de routes die worden bewandeld in de duinen en het leven.
- De vorm is een reflectie van wat er ooit stond, een manier om terug te kijken en te onthouden.
- De lijnen vormen een patroon dat terug te vinden is in het landschap. En ook een zacht verloop tussen de routes symboliseert.



MATERIAAL

Gelijmd gelamineerd hout (GLULAM) [35] bestaat uit hout dat met lijm tot stevige balken wordt geperst. Het materiaal past goed bij de natuurlijke uitstraling van het stampleem en de omgeving. En is een mooi contrast met het beton dat de fundering van het project vormt.

Ook creëert de houtconstructie een duidelijk terugkerend ritme dat als rustgevend ervaren kan worden. Deze houtconstructie wil ik in de hoofdruimte plaatsen waar mensen kunnen samenkommen. De uitstraling van de stevige constructie zorgt voor een gevoel van veiligheid en interconnectie.



Chapel of Reconciliation in Berlin

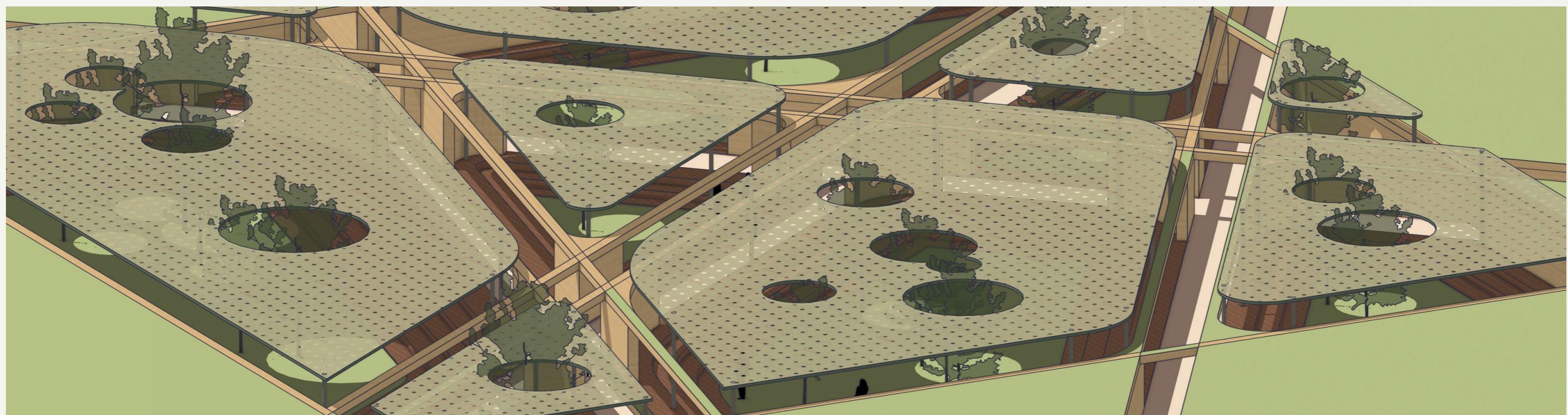
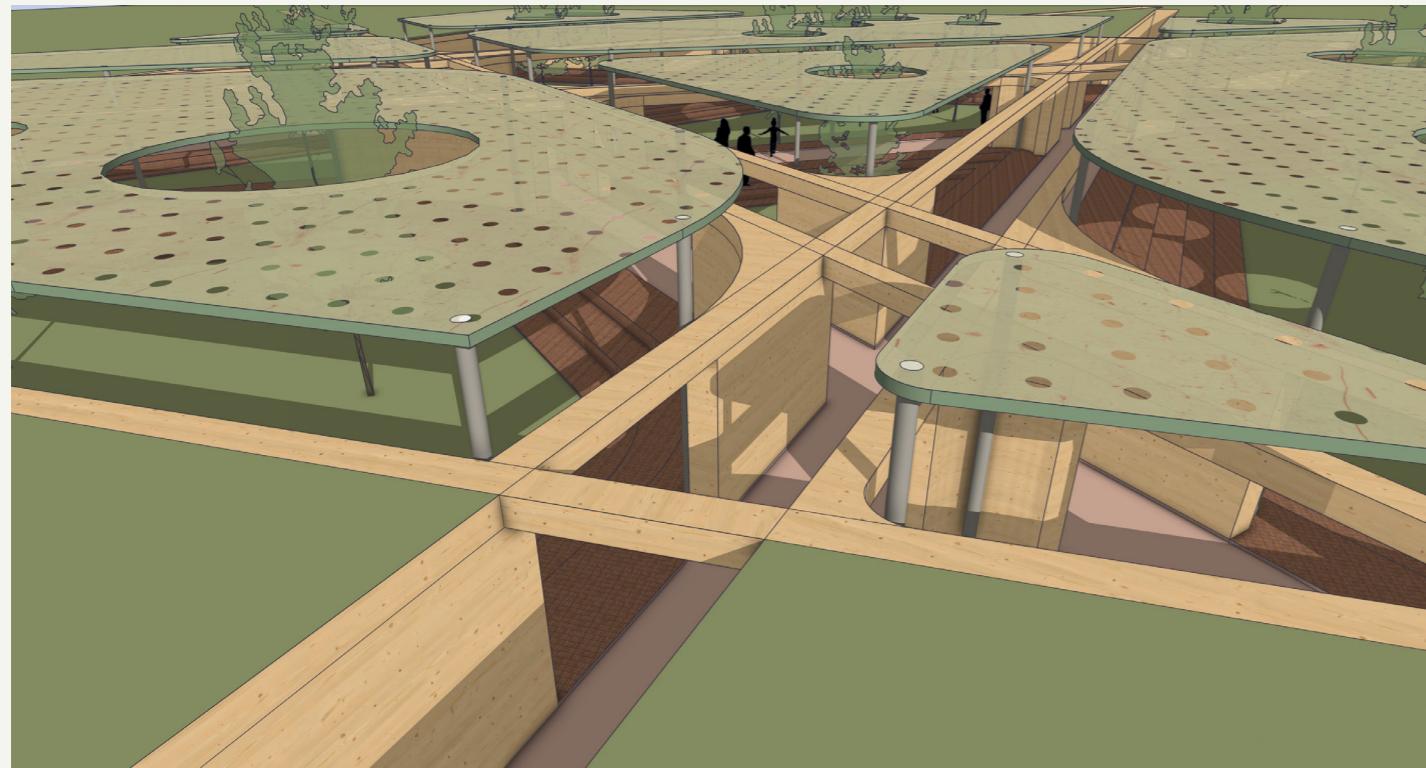


uitkijktoren negenoord

Stampleem [32][33] is een mengsel van aarde, zand en klei. Het wordt in dunne lagen in een bekisting gedrukt tot een stevige wand. Het materiaal geeft gebouwen een natuurlijke uitstraling en sluit aan met de context van de Soesterduinen. Ook heeft het materiaal een fijne natuurlijke grove textuur die helpt met geluidsdemping. De textuur van het materiaal nodigt uit tot aanraken en helpt je met het bewuster worden van waar je bent en prikkelt je zintuigen.

SKETCHUP IMPRESSIONS

Bij de eerste variant van mijn ontwerp lag de focus op het vierkante deel dat zich in het bos bevindt. Als eerste ontwerpconcept wilde ik de afgeronde vlakken bedekken met een geperforeerde metalen plaat, die kleine clusters van licht doorlaat. Hierdoor worden intieme ruimtes gecreëerd.



SKETCHUp IMPRESSIONS



In mijn Sketchup model heb ik de diverse routes van de bomenwandeling, en het vierkante concept van eerder verwerkt. Ook heb ik een grote gekruiste GLULAM constructie ontworpen die boven de hoofdruimte zweeft. De muren zijn een mix van stamleem en beton. In het midden van de hoofdruimte is een waterbassin geplaatst dat de 'reflectie' represeneert.

RENDER IMPRESSIONS

Bij het maken van de impressies heb ik ook geëxperimenteerd met water refractie dat ik in eerdere schetsen had bedacht. Het heeft een unieke bijna betoverende uitstraling. Natuur blijft een belangrijke rol in mijn ontwerp en dit heb ik ook proberen te benadrukken door impressies te maken van klimplanten die zich vasthouden aan de muur en houten constructie.

Met de bovenste impressie heb ik proberen weer te geven hoe het is om mijn project echt te ervaren. Het geeft weer hoe het landschap rondom het gebouw met een helling samenkomt. Ook laat het de schaal zien van de muren en omgeving door de mensen in de impressie.

Wel heb ik op deze impressies goede feedback gekregen. Het interieur lijkt bijvoorbeeld veel te donker en eigenlijk helemaal niet veilig. Dit heeft mij veel feedback opgeleverd om een goed idee te krijgen over de beleving van mijn project.



REFLECTIE

REFLECTIE ERVARING VIDEO

Toon 3 heeft mij veel feedback gegeven. Ik kijk erg kritisch naar mijn eigen werk maar hoe ervaart een ander dit?

Ik heb een **video** gemaakt die met de muziek van Anna, de muziek student waarmee ik samen werk.

Met deze video probeer ik mensen mee te nemen in de ervaring en belevening van mijn ontwerp.

Ik heb 10 mensen uitgenodigd om deel te nemen aan deze ervaring en hen feedback formuleren gegeven met 4 vragen:

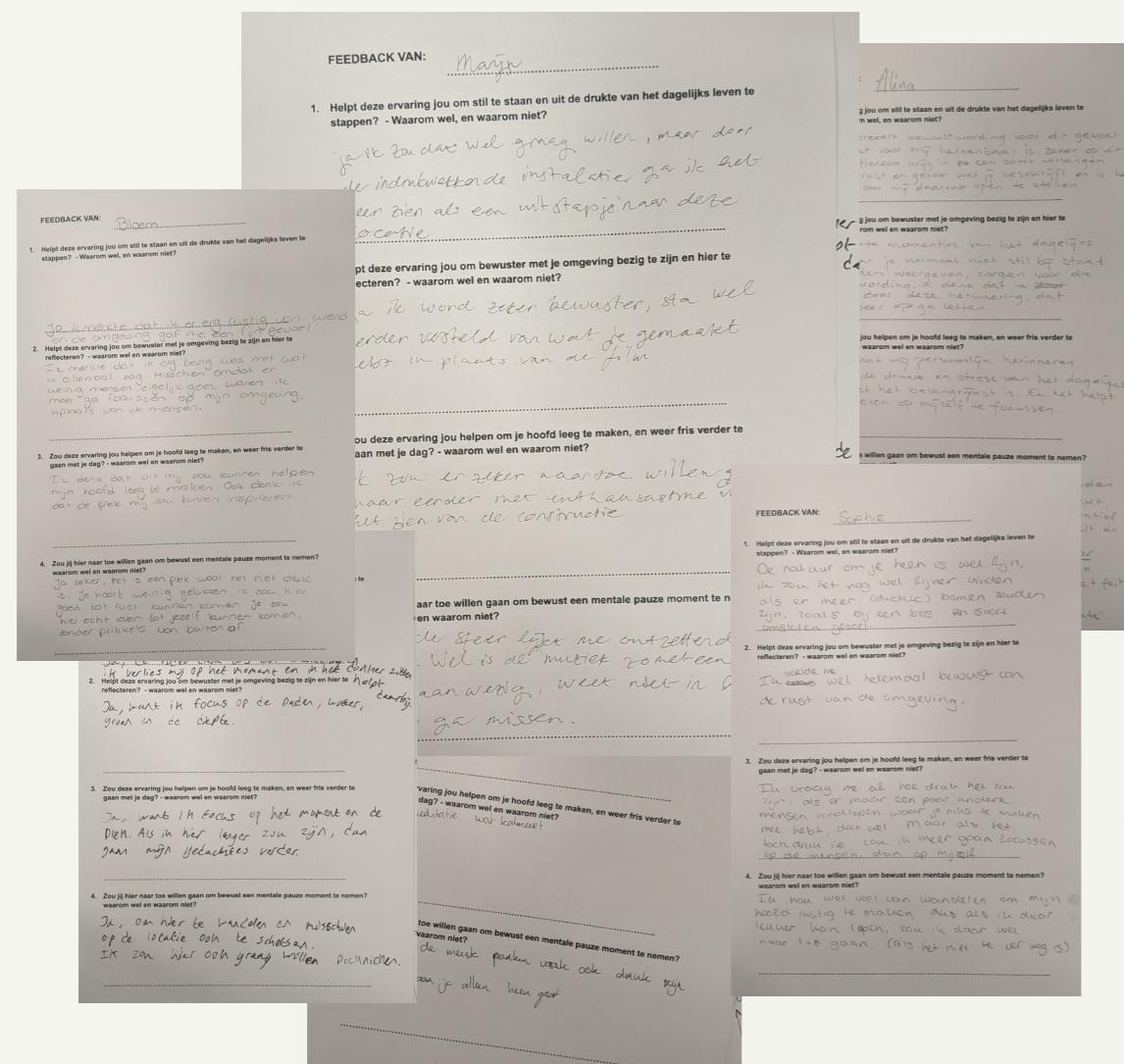
Helpt deze ervaring jou om stil te staan en uit de drukte van het dagelijks leven te stappen? - Waarom wel, en waarom niet?

Helpt deze ervaring jou om bewuster met je omgeving bezig te zijn en hier te reflecteren? - waarom wel en waarom niet?

Zou deze ervaring jou helpen om je hoofd leeg te maken, en weer fris verder te gaan met je dag? - waarom wel en waarom niet?

Zou jij hier toe willen gaan om bewust een mentale pauze moment te nemen? - waarom wel en waarom niet?

Dit heeft mij enorm geholpen om inzicht te krijgen in hoe andere mensen mijn project ervaren. En wat ik nog kan aanpassen of toevoegen om de essentie van mijn project nog beter te laten werken.



KLIK OP DE AFBEELDING VOOR DE VIDEO!

REFLECTIE PROJECT

Tijdens dit project heb ik veel geleerd over mijn eigen werkwijze en manier van ontwerpen. Ik merkte dat een duidelijke structuur essentieel was in mijn proces. De onderzoeksfase, vormstudies en spelregels helpen mij met het opbouwen van een goed overzicht. Deze houvast was vooral belangrijk in fasen waarin ik vastliep of twijfelde over de richting van mijn project.

Project hielp mij om vanuit observatie en persoonlijke ervaring te werken. Door bewust stil te staan bij verschillende plekken, te focussen op zintuiglijke prikkels en mijn eigen gevoel, kreeg mijn project een sterke persoonlijke basis. Het locatieonderzoek en het werken vanuit herinnering en context hebben verdieping gegeven aan mijn ontwerp. De keuze voor de Soesterduinen voelde daardoor als een logische stap.

Na toon 1 liep ik vast. Ik had te veel ideeën en geen duidelijke kern. Dit zorgde voor onzekerheid en vertraging in mijn proces. Het interview met mijzelf hielp om afstand te nemen en te reflecteren op wie ik ben als ontwerper en wat ik wil overbrengen. Ook gesprekken met docenten en medestudenten helpen om mijn focus terug te vinden en keuzes te maken. In deze periode ben ik samen met mijn vrienden ook naar de biënnale in Venetië gegaan. Dit was een enorme bron van inspiratie, en een hele goede manier om te reflecteren op mijn project.

Het maakonderzoek speelde een grote rol in mijn proces. Door zowel fysieke als digitale vormstudies te maken, ontdekte ik hoe belangrijk het is om intuïtief te werken zonder vooraf een vast eindbeeld te hebben. De spelregels en vormstudies gaven mij inzicht in ritme, route en schaal. Ze helpen mij om ideeën op papier te vertalen naar ruimtelijke keuzes.

Een valkuil in mijn proces is mijn perfectionisme. Ik heb de neiging om lang te blijven zoeken naar de juiste oplossing en beslissingen uit te stellen. Dit project heeft mij geleerd dat keuzes maken noodzakelijk is om verder te komen. Ook een minder goede keuze levert waardevolle inzichten op en brengt het proces vooruit.

Daarnaast vond ik het lastig om mijn ideeën helder te verwoorden. Ik heb veel in mijn hoofd en vergat soms belangrijke punten te benoemen. Door vooraf te schrijven en mijn gedachten te structureren kon ik gerichter communiceren tijdens feedbackmomenten en presentaties. Deze feedback neem ik niet alleen in dit project mee, maar ook in mijn dagelijks leven.

De samenwerking met Anna liet mij zien hoe waardevol het is om andere disciplines te betrekken. Geluid en muziek voegden een extra laag toe aan mijn ontwerp en hebben de ervaring die ik wilde meegeven enorm versterkt.

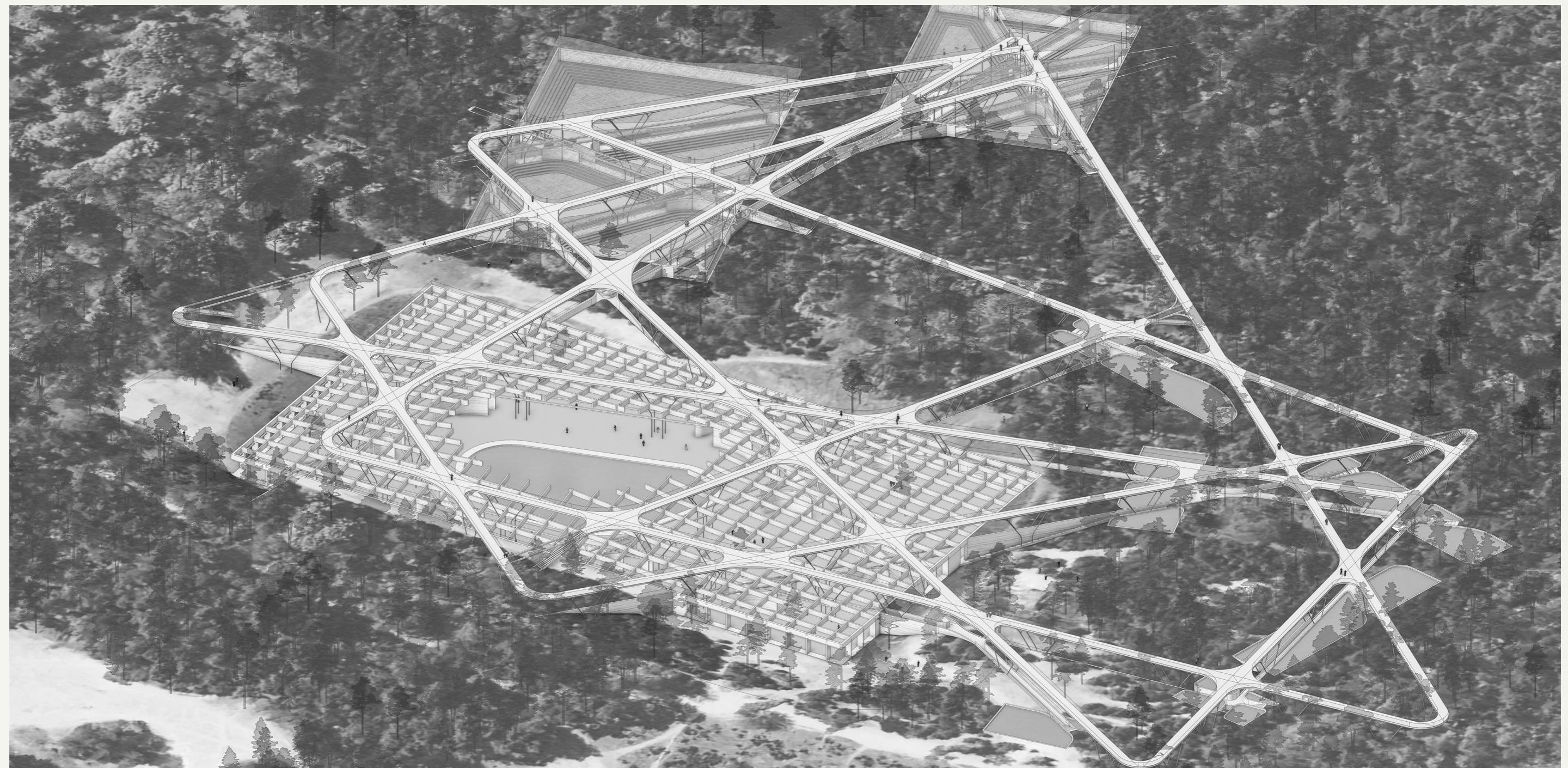


CONCLUSIE

Ik heb tijdens dit project geleerd hoe ik hele abstracte gedachten en concepten kan verwerken tot een ontwerp. Hoe ik een beleving kan vertalen naar ruimte en dit ook door anderen kan laten ervaren. Ik heb mezelf ook beter leren kennen tijdens dit project, het onderwerp dat ik had gekozen heeft achteraf heel veel te maken gehad met wat ik als persoon nodig heb en waar ik in het leven gelukkig van word.

Het opzetten van de spelregels en maken van de vormstudies is een werkwijze die ik graag meeneem in toekomstige projecten. Als ik meer tijd had zou ik graag meer mensen willen betrekken uit mijn omgeving zoals bezoekers van de soesterduinen en mensen die kampen met mentale problemen en net als ik vaak toe zijn aan een ruimte voor herstel.

Dit project was een reflectie op mijn mentale gezondheid. En beleving van de wereld. Een verbeelding van wat ik eigenlijk echt nodig had en een manier om mijn gedachten te uiten en verbeelden.



BIJLAGE

LITERATUURLIJST

Crematorium Architectuur

[1] ArchEyes, "Kaze-no-Oka Crematorium: Fumihiko Maki's Architecture of Reflection," 2020. <https://archeyes.com/kaze-no-oka-crematorium-fumihiko-maki/>

[2] L. Wang, "Architectural Details: Toyo Ito's Flowing Concrete Canopy," Architizer. <https://architizer.com/blog/inspiration/stories/architectural-details-toyo-ito/>

[3] ArchDaily, "Tanatorio Municipal de Leon / BAAS," 2008. <https://www.archdaily.com/3891/tanatorio-municipal-de-leon-baas>

[4] Wikipedia, "Widow's walk." https://en.wikipedia.org/wiki/Widow%27s_walk

Onderzoek naar herstel

[5] TU Delft, "Memory in Architecture." <https://www.tudelft.nl/bk/onderzoek/research-stories/memory-in-architecture>

[6] Daylight & Architecture, "The secret life of light." <https://www.daylightandarchitecture.com/the-secret-life-of-light/>

[7] H. Plummer, "Illuminating north light as metaphor and deep ecology." <https://www.daylightandarchitecture.com/illuminating-north-light-as-metaphor-and-deep-ecology-2/>

[8] Dorte Mandrup, "Conditions: Venice Biennale Exhibition." <https://dortemandrup.dk/work/conditions-venice-biennale-exhibition>

[9] DAMPA, "What is healing architecture?" <https://dampa.com/what-is-healing-architecture/>

[10] Snøhetta, "Friluftssykehuset Outdoor Care Retreat." <https://www.snohetta.com/projects/friluftssykehuset-outdoor-care-retreat>

[11] S. R. Kellert, "The healing potential of architectural design," 2013. <https://www.irbnet.de/daten/iconda/CIB21316.pdf>

[12] E3S, "Revitalizing spaces: architectural strategies for alleviating chronic fatigue and combating burnout," 2024. https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/pdf/2024/115/e3sconf_iced2024_01016.pdf

Case Studies

[13] Wikipedia, "Tadao Ando." https://en.wikipedia.org/wiki/Tadao_Ando

[14] Wikipedia, "Vyborg Library." https://en.wikipedia.org/wiki/Vyborg_Library

[15] Steven Holl Architects, "Chapel of St. Ignatius." <https://www.stevenholl.com/project/st-ignatius-chapel/>

[16] N. Astbury, "Lost Architecture: Exploring Unbuilt Masterpieces - Goldenberg House by Louis Kahn," 2021. <https://www.archdaily.com/961661/lost-architecture-exploring-unbuilt-masterpieces-goldenberg-house-by-louis-kahn>

[17] Divisare, "Babyn Yar Holocaust Memorial Center, Dorte Mandrup | MIR." <https://divisare.com/authors/30243-dorte-mandrup>

[18] Architectuul, "White U House." <https://architectuul.com/architecture/white-u-house>

[19] ArchDaily, "First Look at the 2019 Serpentine Pavilion," 2019. <https://www.archdaily.com/919342/first-look-at-the-2019-serpentine-pavilion>

[20] Staatsbosbeheer, "Buitencentrum Schoorlse Duinen." <https://www.staatsbosbeheer.nl/uit-in-de-natuur/locaties/buitencentrum-schoorlse-duinen>

[21] Nationaal Park Zuid-Kennemerland, "Bezoekerscentrum De Kennemerduinen." <https://www.np-zuidkennemerland.nl/bezoekerscentrum-de-kennemerduinen/>

[22] Architectenweb, "Nationaal Monument Kamp Amersfoort," 2021. <https://architectenweb.nl/projecten/project.aspx?id=42760>

[23] Inbo, "Nationaal Monument Kamp Amersfoort." <https://inbo.com/nl/projects/nationaal-monument-kamp-amersfoort/>

[24] Archello, "The Danish Wadden Sea Centre." <https://archello.com/project/the-danish-wadden-sea-centre>

[25] Dorte Mandrup, "Wadden Sea World Heritage Center Netherlands." <https://dortemandrup.dk/work/wadden-sea-world-heritage-center-netherlands>

[26] Dorte Mandrup, "Centre for Health, Denmark." <https://dortemandrup.dk/work/centre-health-denmark>

[27] J. Gendall, "NYC Natural History Museum's New Wing Opens Window to Its Past," 2023. <https://www.bloomberg.com/news/features/2023-05-04/nyc-natural-history-museum-s-new-wing-opens-window-to-its-past>

[28] Showcase Tokyo, "Kioiseido: A Pavilion by Hiroshi Nakamura & NAP," 2022. <https://showcase-tokyo.com/2022/06/14/kioiseido-nakamaru-en/>

Filosofie

[29] Wikipedia, "Taoism." <https://en.wikipedia.org/wiki/Tao>

Locatie

[30] Wikipedia, "Jessurunbos." <https://nl.wikipedia.org/wiki/Jessurunbos>

[31] Defensiefotografie, "Mobilisatiecomplex Soestduinen." <https://defensiefotografie.nl/mob-complex/mc/soestduinen/>

Materiaal

[32] BC Materials, "Stampleem Producten." <https://bcmaterials.org/nl/producten/stampleem>

[33] Stampleem.nl, "Wat is stampleem?" <https://stampleem.nl/stampleem>

[34] Centrum Hout, "CLT, LVL en Glulam." <https://www.centrumhout.nl/clt-lvl-glulam-wat-zijn-dat-voor-materialen/>

[35] Wikipedia, "Glued laminated timber." https://en.wikipedia.org/wiki/Glued_laminated_timber

[36] Eurabo, "Lexicon: Glulam." <https://www.eurabo.be/nl/lexicon/glulam>

UITKIJKTOREN DE KAAP

Omdat ik tijdens de project nog veel bezig was met de thema's observeren en herstellen wilde ik onderzoeken hoe ik me voel op verschillende locaties tijdens het 'observeren'. Één van deze locaties was uitkijktoren de kaap in Doorn. Op deze plek heb ik mijn zintuiglijke ervaring opgeschreven.

"De toren beweegt, korte, sterke stoten. Ik voel de wind op mijn lichaam.

Ik voel de warmte van de zon, ik voel de hoogte, de lichte pijn in mijn voeten na het bewandelen van de trappen met mijn iets te krappe schoenen.

Ik voel mijn hoofd, een kleine hoofdpijn die ik gedurende de dag heb behouden. Ik voel mij niet helemaal op mijn gemak.

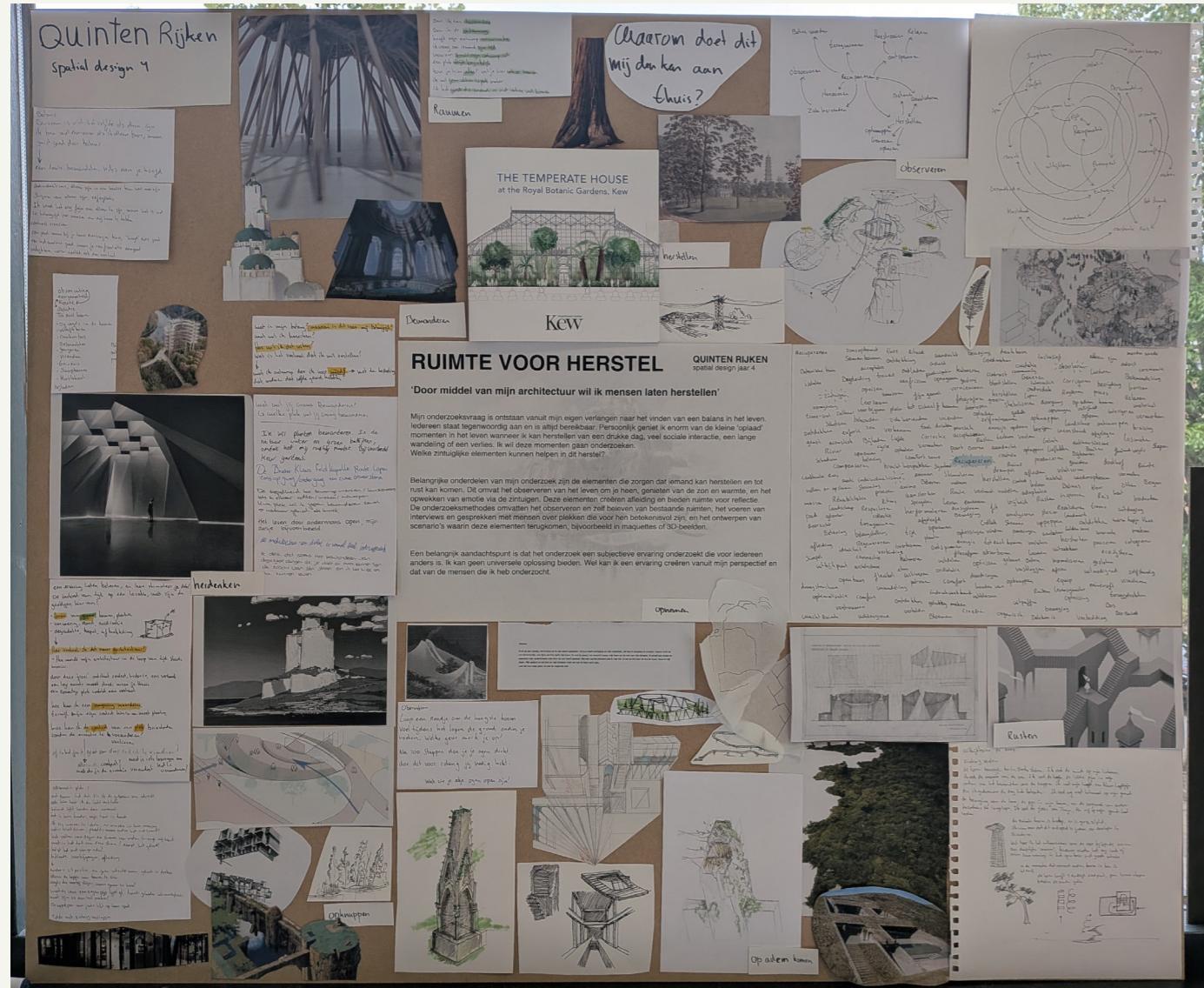
De beweging van de toren, de pijn in mijn benen, en het ongemak van de andere bezoekers die langslopen. Ik voel de focus van Thaya. Die mij op mijn gemak laat voelen.

De ruimte boven op de toren is krap. Er zijn geen zitplekken. Wel hoor ik het enthousiasme van de voorbijlopende mensen. Een duidelijke 'wauw'.

Al was de locatie mooi, dit was geen plek voor mij om tot rust te komen. De angst van hoogtevrees, harde wind, en een wiebelende toren hadden hier invloed op."



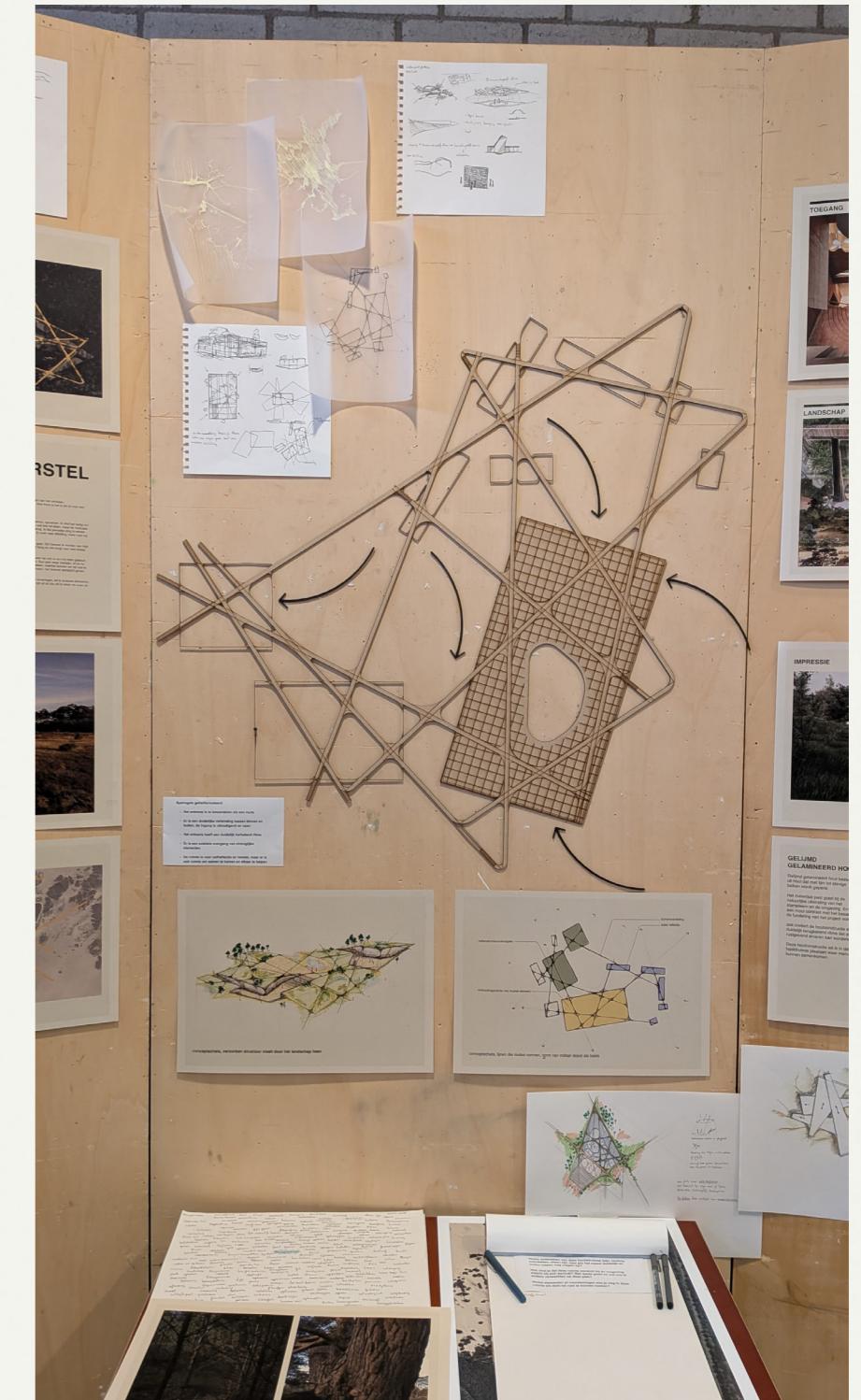
TOON 1



TOON 2



TOON 3



EXTRA VORMSTUDIE

Een korte studie voor een mogelijke uitwerking van mijn installatie. Hoewel ik van dit idee ben afgestapt heeft dit wel geholpen met het testen van mijn spelregels.

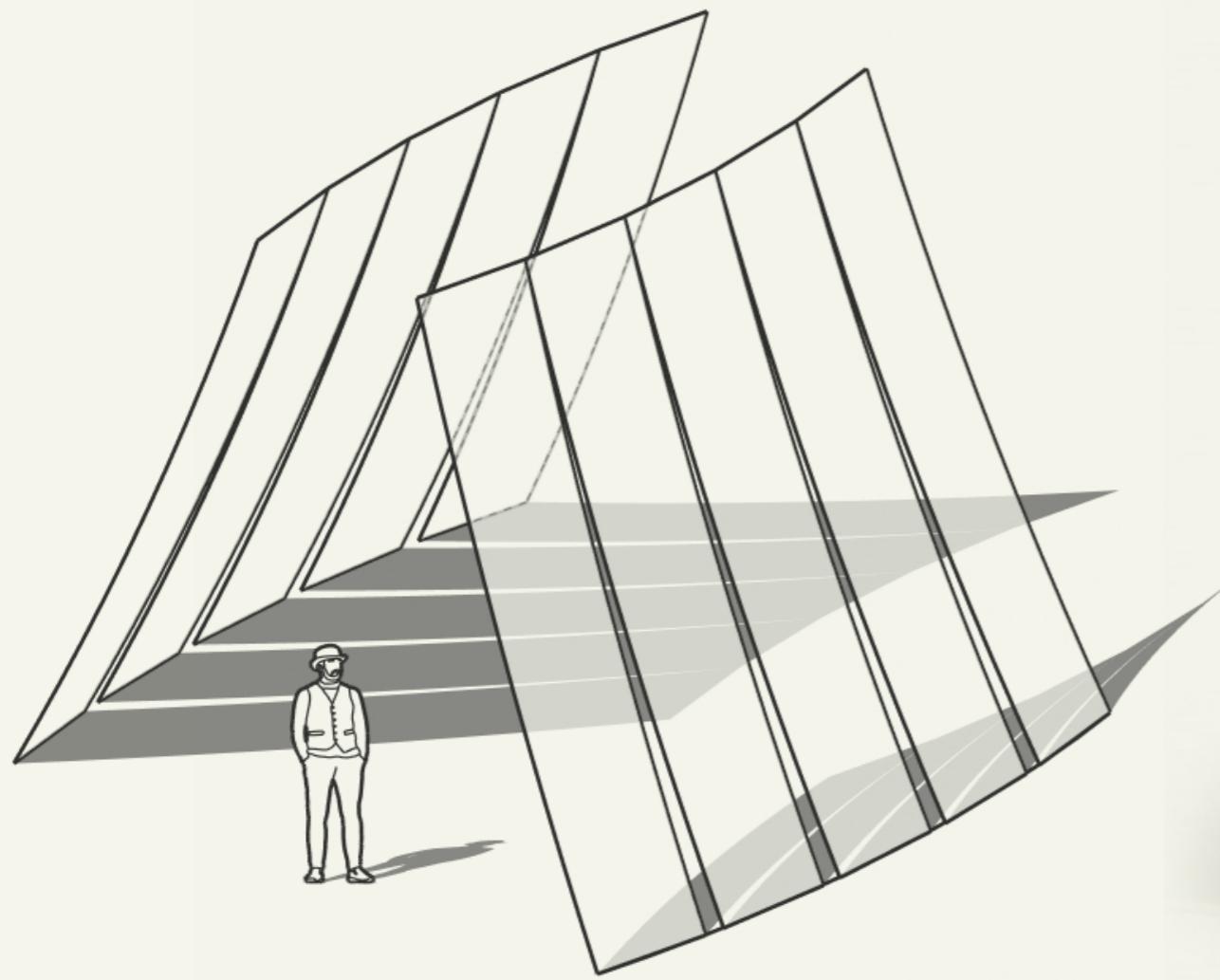


foto artificieel versterkt met behulp van AI

DOCUMENTATIE DESIGNPROJECT SPATIAL DESIGN

In dit verslag onderzoek ik mijn behoefte aan rust in een wereld die altijd aan staat. Vanuit mijn eigen ervaringen met drukte, perfectionisme en vastlopen ontwerp ik een plek om stil te staan. Een ruimte waar architectuur, natuur, licht en geluid helpen om te voelen, te reflecteren en te herstellen. Dit boek laat zien hoe mijn persoonlijke zoektocht is vertaald naar een ruimtelijk ontwerp

MET DANK AAN:

Marcel Ponjee & Sarah Gunti voor de begeleiding tijdens het project.

Studenten van Spatial, Product en Fashion design voor het geven van behulpzame feedback en inzicht.

Anna voor de samenwerking van de muzikale ervaring

Mijn andere lieve klasgenoten voor de ondersteuning

QUINTEN RIJKEN