

# Kinetisches Spektakel : Projekt für eine Sportlandschaft als regionaler Motor

Autor(en): **Bideau, André**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Werk, Bauen + Wohnen**

Band (Jahr): **89 (2002)**

Heft 09: **Kunstwelt Sport = Le sport, un monde artificiel = Sport, a melting pot**

PDF erstellt am: **19.04.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-66451>

## Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

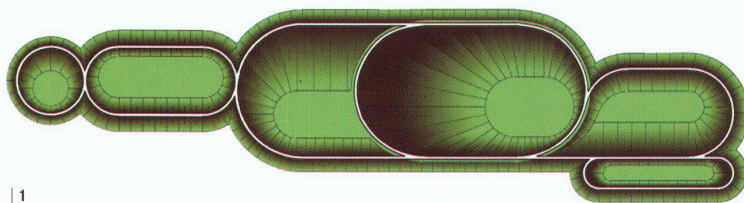
## Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Kinetisches Spektakel

Projekt für eine Sportlandschaft als regionaler Motor

Als eine Folge des Strukturwandels geht die europäische Industrielandschaft in eine Freizeitlandschaft über. Vielerorts haben stadtplanerische Bestrebungen oder informelle Aneignungspraktiken dazu geführt, dass sich Sportnutzungen in Brachflächen eingenistet haben. Ihre «Reprogrammierung» lässt den Eindruck aufkommen, es bestehe ein Zusammenhang zwischen der Versportung der Gesellschaft und dem Verschwinden materieller Produktion: Wo früher Güter hergestellt worden sind, findet nun die harte Arbeit am eigenen Körper statt. Lässt sich an solchen Orten eine neue Form von Öffentlichkeit entwerfen?

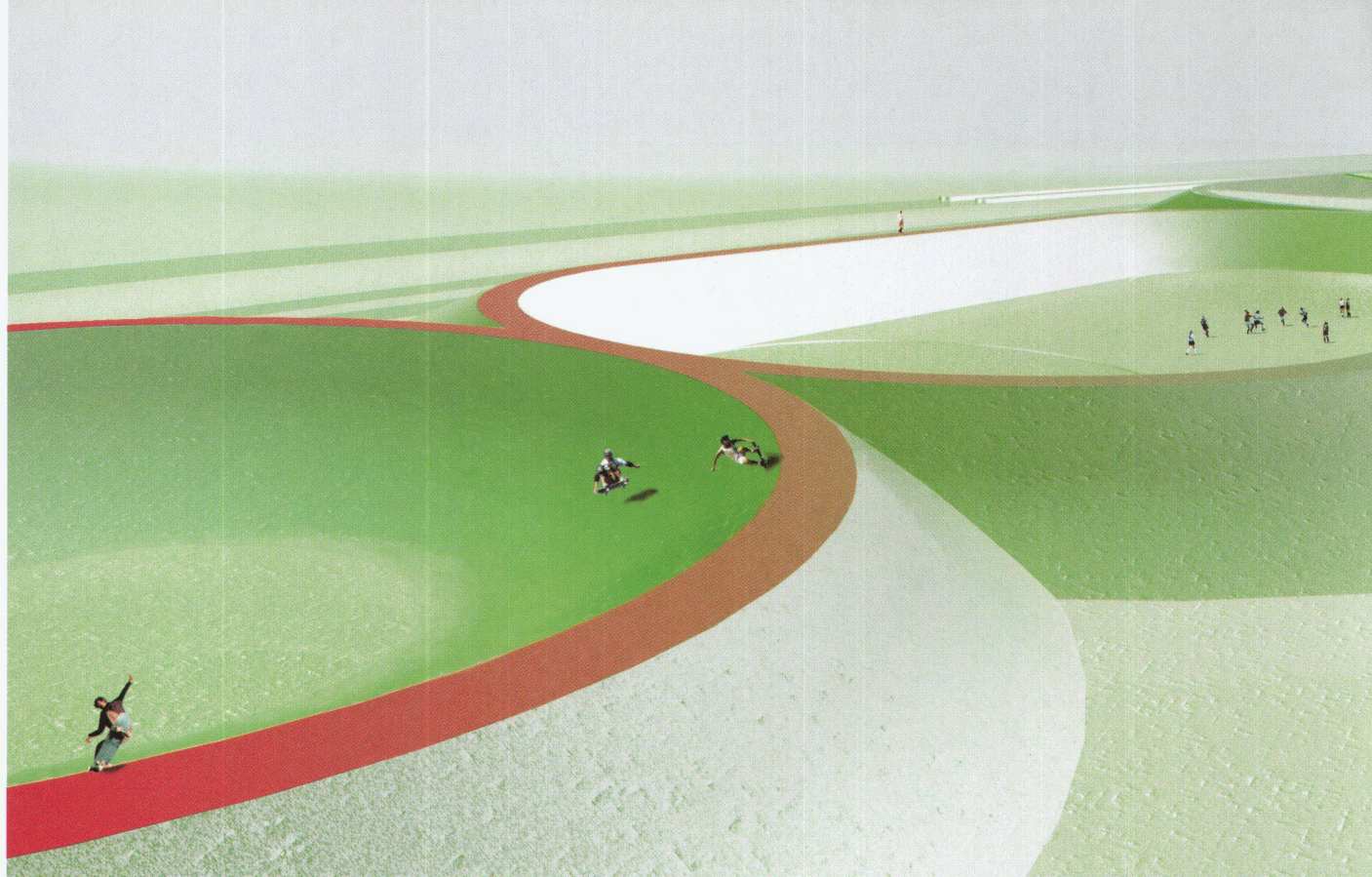


| 1

1 | Landschaft als Verkehrsdiagramm

2 | Bodenrelief für unterschiedliche Sportfunktionen programmiert





«Superbowl» ist ein theoretisches Projekt für einen realen Ort zwischen Amsterdam und Haarlem: Halfweg. Dort umzingeln Infrastrukturen wie Autobahn, Eisenbahn und ein Schifffahrtsweg ein ehemaliges Industriegelände. Im Zentrum seiner 100 000 Quadratmeter erheben sich die beiden Silotürme der CSM-Zuckerfabrik, die ihren Betrieb 1992 eingestellt hat. Seither wird das Werkgelände für Lagerzwecke genutzt; noch stehen Ideen für eine grundlegende Umwidmung aus. Um die Öffnung des CSM-Geländes für ein breites Spektrum an Freizeitaktivitäten ging es im «Prix de Rome»-Wettbewerb, der 2001 von der niederländischen Reichsakademie der Bildenden Künste ausgeschrieben war. Neben der Belebung durch öffentliche Nutzungen und der Vermittlung zwischen der expandierenden Gemeinde Halfweg und der offenen Natur hatte der an vier Büros erteilte Studienauftrag den regionalen Massstab zum Thema. Einerseits war das am Rand des Siedlungsgebiets gelegene Areal durch eine Park-and-Ride-Anlage zu einer Drehscheibe innerhalb vorhandener Erschliessungsstrukturen zu machen, andererseits die Beziehung zu den Ballungsräumen Amsterdam und Haarlem zu untersuchen.

Das Siegerprojekt von Blue Architects thematisiert mit seiner Tabula-Rasa-Strategie die Beziehungen von Verkehr, Freizeit und Natur. Weniger als auf den lokalen Rahmen geht Superbowl auf Umbauprozesse im regionalen Massstab ein – ein angemessener Bezug, zieht man die von Sportanlässen auf umliegende Gemeinden ausgehenden Kräfteverhältnisse in Betracht. Superbowl weist als Name auf die in ähnlichen Arenen ausgetragenen Rituale der American Football-Kultur hin und stellt zugleich das eingetragene Warenzeichen einer bestimmten Football-Meisterschaft dar. Mit vergleichbar potenten Freizeitnutzungen ausgestattet, können hervorragend erschlossene Peripherien wie das CSM-Gelände innerhalb ganzer Agglomerationen Zentrumsfunktionen erhalten. Entsprechend haben Blue Architects Aspekte

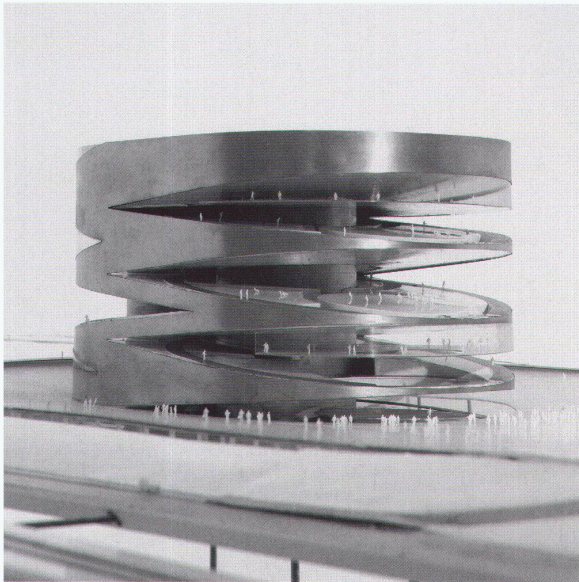
der Vernetzung und Mobilität in den Mittelpunkt sämtlicher konzeptioneller Überlegungen gerückt, architektonische Entscheide hingegen auf einer abstrakten Ebene getroffen – was erst eine pointierte Aussage zur vorhandenen Industrie-Substanz ermöglichen.

Gestalterische Maxime ist die Anbindung an das Strassenverkehrsnetz. Dieses wohl wichtigste Ordnungsprinzip der Agglomeration wird auf dem Areal zu einer autonomen Bewegungsfigur stilisiert und scheidet von Erdwällen gefasste Sportfelder aus. Die beiden Disziplinen Verkehrsplanung und Sport werden somit ikonographisch verschmolzen. Es entsteht eine synthetische, körperorientierte Freizeitlandschaft, in der die grünen Wälle als zusammenhängendes Netzwerk verschiedenen Zwecken dienen: Lärmschutz, Zuschauertribünen, Velo- und Joggingstrecken und Strassenführung, wobei die Variation der Kurvenradien ein Diagramm von unterschiedlichen Fahrgeschwindigkeiten erzeugt.

Im Schwerpunkt der Komposition erhebt sich ein «Signature Building» mit Fernwirkung. Dieser turmartige Stahlbau gehört zum gleichen Transmissionsdiagramm wie die Arenen; wie letztere leitet sich seine Typologie von Kreisgeometrien ab, die sich zu Raumfiguren verdichten. Um die beiden bestehenden Silotürme der CSM-Fabrik wickeln sich gegeneinander versetzte Plateaus, deren bis 30 Meter grosse Auskragungen von speichenartigen Vierendeel-Trägern aufgespannt werden. Auf den runden Plateaus sind unterschiedliche Nutzungen gestapelt – Veranstaltungshallen, Theater, Kinos, Gastronomie –, die das in der Horizontalen vom Sport bestimmte Freizeitprogramm abrunden.

Dem Silo-Bauwerk liegt – wie auch der synthetischen Landschaft der «Bowls» – eine in hohem Masse performative Raumstruktur zugrunde. Handelt es sich bei den «Bowls» um verschiedene Geschwindigkeiten, geht es beim Turm um die Wandlungs-



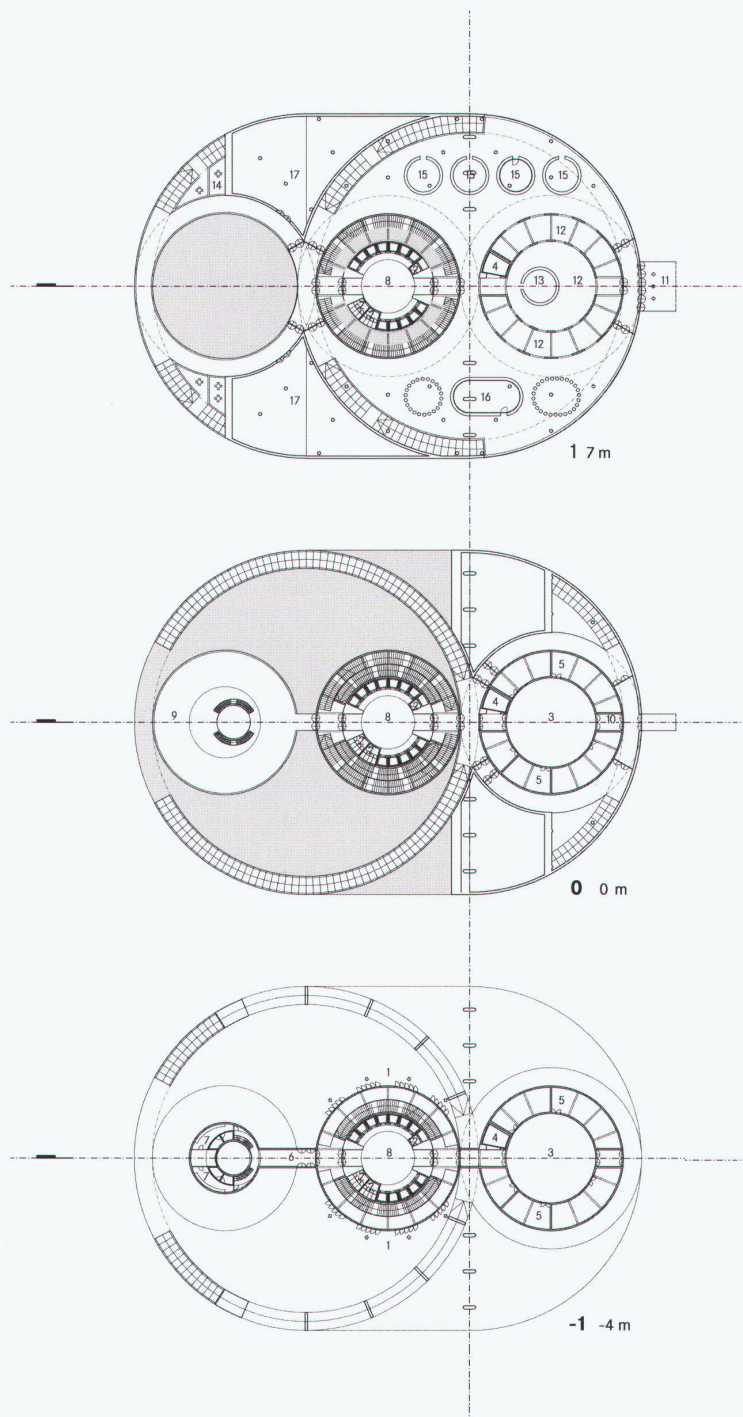


26

3

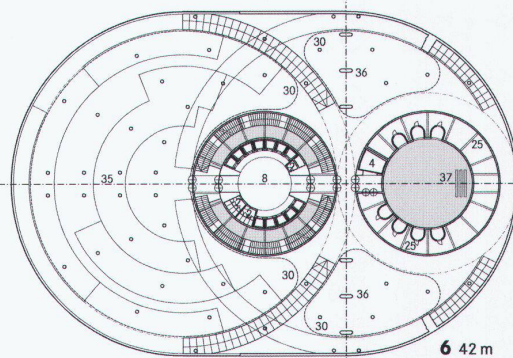
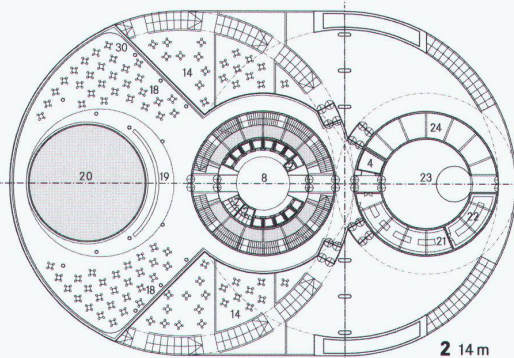
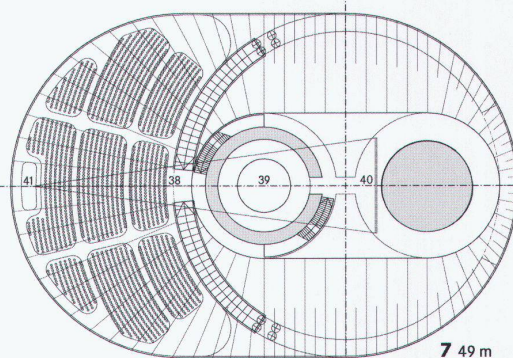
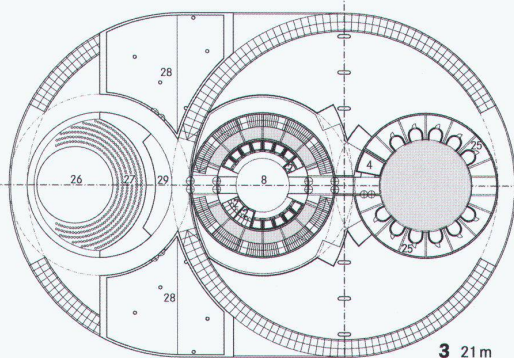
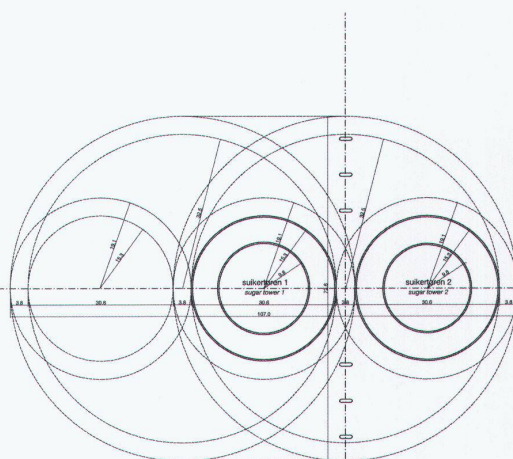
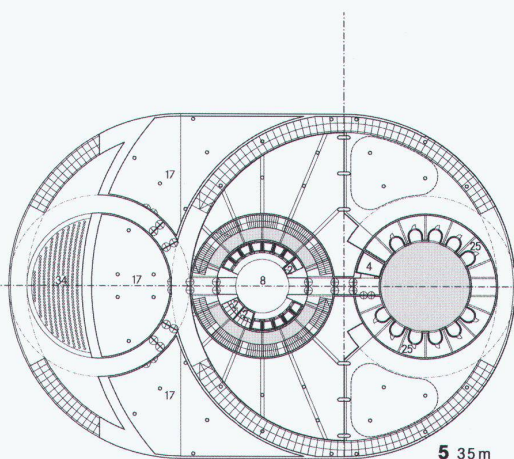
fähigkeit eines Raumes, der sich unterschiedlichen Massenereignissen anzupassen vermag. So beherbergt eines der Plateaus in Form einer zentralen, drehbaren Rundbühne nicht ganz zufällig die Hommage an Gropius' Totaltheater-Projekt. Trotz beinahe hermetischer Zentriertheit steht das Silo-Bauwerk mit dem Aussenraum in einer Art Wechselwirkung. Seine geneigten Ebenen treten auf unterschiedliche Weise mit der lang gezogenen Arena in Kontakt: je nach Ort des Publikums als Zuschauertribünen (bei Sportanlässen) oder als Bühne (bei Popkonzerten).

Industriegeschichtliche Pädagogik oder Brachenromantik fehlen im Projekt Superbowl gänzlich: Vergleicht man den Nutzungsvorschlag für das Gelände der ehemaligen Zuckerfabrik mit ähnlichen sozialstaatlichen Interventionen im Ruhrgebiet (z. B. Emscherpark), werden hier Zeugen des Industriezeitalters auf eine andere Weise vergegenwärtigt. So werden die Überreste der Produktionsstätte weder atmosphärisch noch formal inszeniert. Zum Trägermedium überformt, bilden die beiden Stahlzylinder den Ausgangspunkt für eine andere Form der Performance: Sie sind der Motor im Kräftefeld der «utopian leisure world», wie die Verfasser ihren Vorschlag für das CSM-Gelände umschreiben. Künftig produzieren die Silos keine Lebensmittel mehr, sondern Grossevents für die Freizeitindustrie. **A. B.**



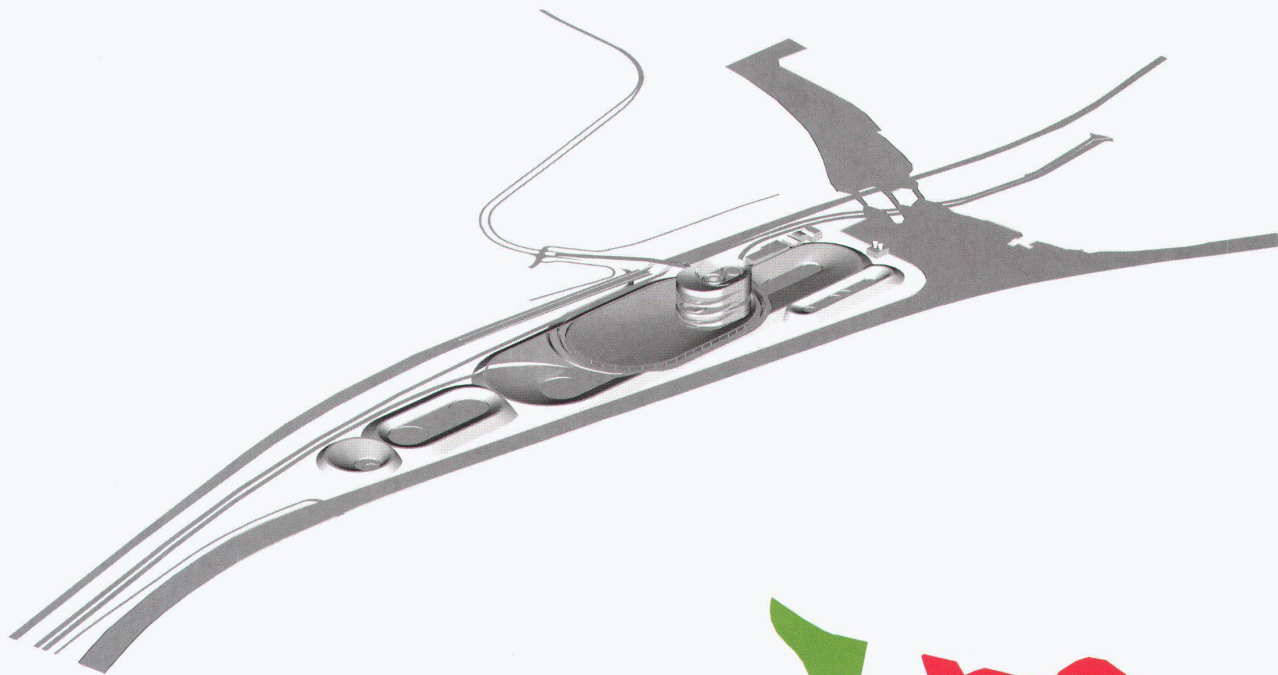
3 | Silogebäude: von Freizeitprogrammen  
überwucherte Industriearchitektur



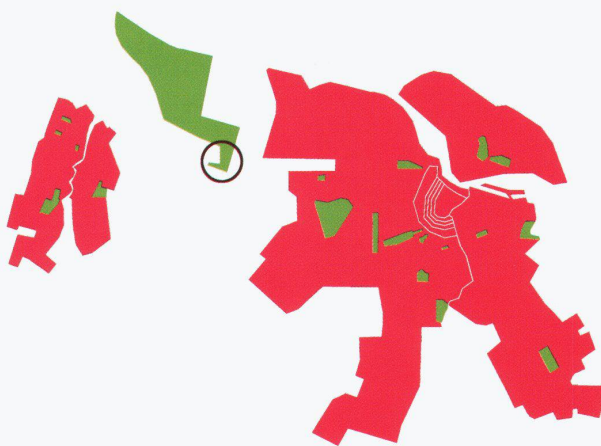


- |                                                                               |                               |                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 Zugang von Parkgarage                                                       | 16 Billetverkauf ÖV           | 32 Nebenräume                                                                             |
| 2 WC-Anlagen                                                                  | 17 Lager/Technik              | 34 Tribüne zur Hauptarena                                                                 |
| 3 Anlieferung                                                                 | 18 Bar/Restaurant             | 35 Hauptveranstaltungshalle<br>(Tanzaufführungen, Ausstellungen,<br>Messen)               |
| 5 Lager                                                                       | 19 Bar                        | 37 kleine Veranstaltungsbereiche<br>(Abtrennung durch Vorhänge)/<br>Bühnenhaus Auditorium |
| 6 Künstlereingang                                                             | 20 Luftraum Freilichtbühne    | 38 Freilichtarena (Kino, Theater,<br>Wettkämpfe)                                          |
| 7 Künstlergarderoben                                                          | 21 Küche                      | 39 Bühne Freilichtarena                                                                   |
| 8 Treppen- und Liftkern                                                       | 22 Lager Küche                | 40 Leinwand                                                                               |
| 9 Freilichtbühne                                                              | 23 Kleines Auditorium 1       | 41 Projektion/Licht/Ton                                                                   |
| 10 Personaleingang                                                            | 24 Nebenräume                 |                                                                                           |
| 11 Zugang Publikum                                                            | 25 Logen Auditorium           |                                                                                           |
| 12 Eingangshalle                                                              | 26 drehbare Bühne             |                                                                                           |
| 13 Auskunft, Billetkasse                                                      | 27 «Gropius-Freilichttheater» |                                                                                           |
| 14 Terrasse Bar/Restaurant                                                    | 28 Künstlergarderoben         |                                                                                           |
| 15 Freizeit-Information<br>Halfweg/Spaarnwoude,<br>Sportausrüstung-Vermietung | 29 Garderobe Publikum         |                                                                                           |
|                                                                               | 30 Vorhang                    |                                                                                           |
|                                                                               | 31 Kleines Auditorium 2       |                                                                                           |

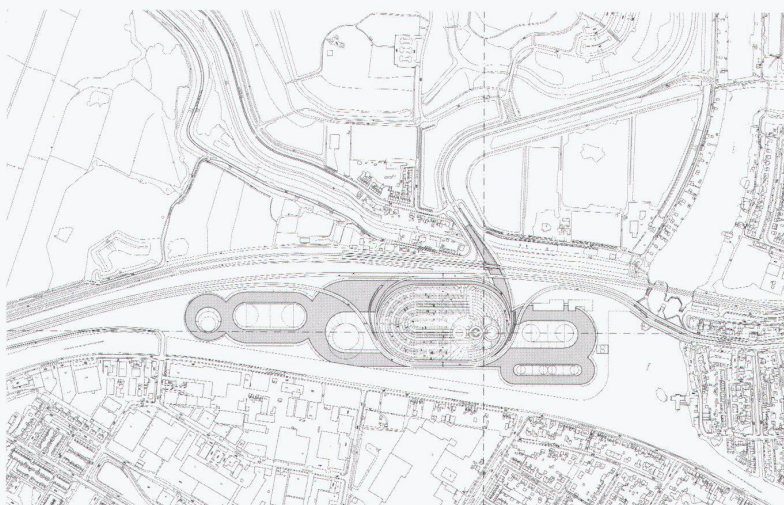
28



| 5



| 7



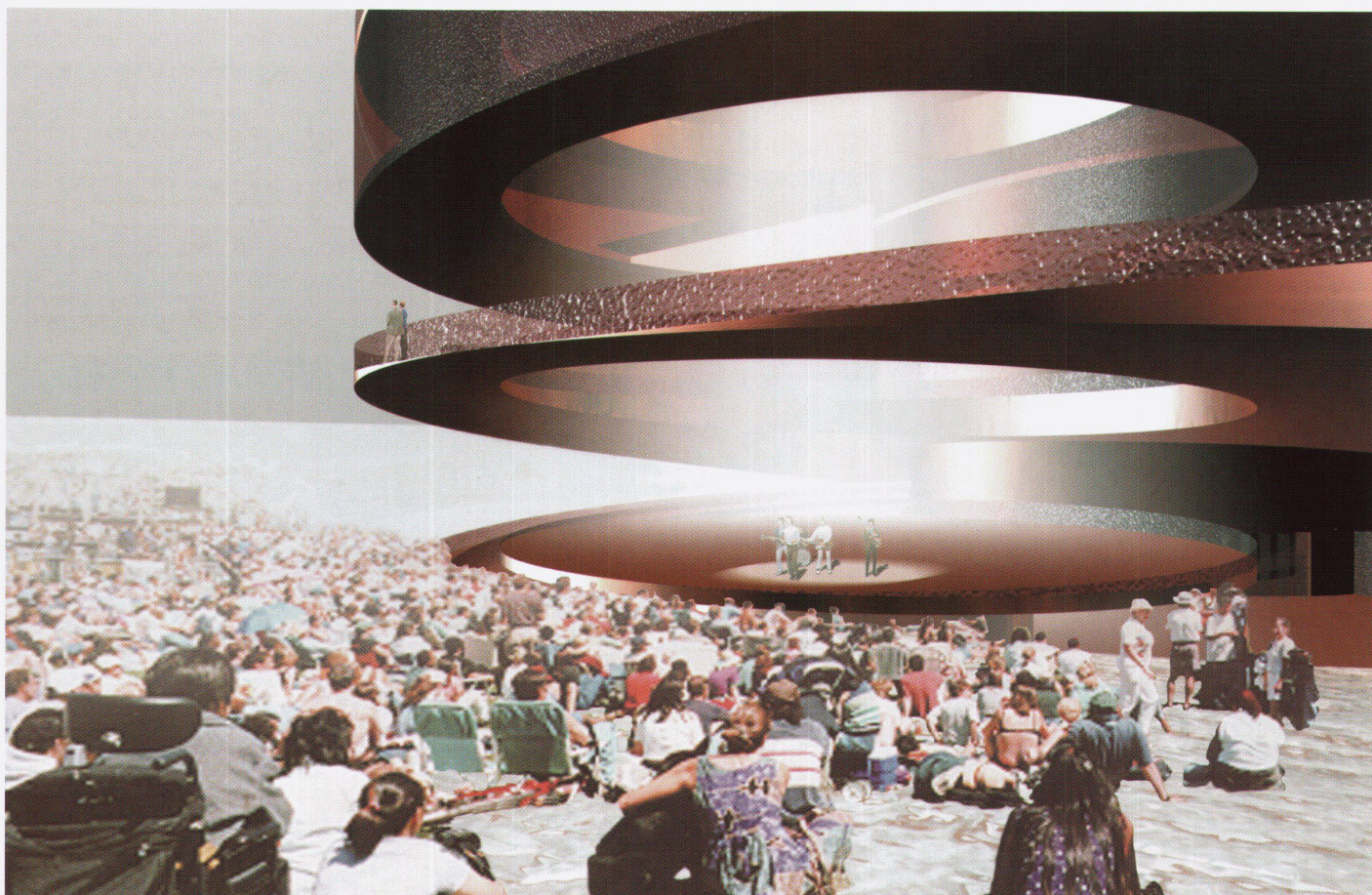
**Superbowl – Studie für ein Industrieareal  
in Halfweg/Spaarnwoude (NL), 2001**

Architekten: Blue Architects, Rotterdam und Zürich  
(Remco Bruggink, Gianni Cito, Ludo Grooteman,  
Thomas Hildebrand, Miriam Seiler)

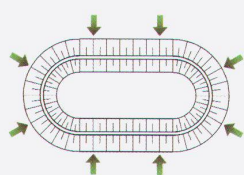
Ingenieur: Gerard Doos, Stephan Toonen – ABT Velp

Modell: Gianni Cito, Daniel Kobel

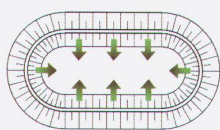




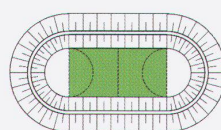
| 6



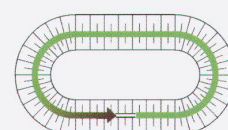
| 8



| 9

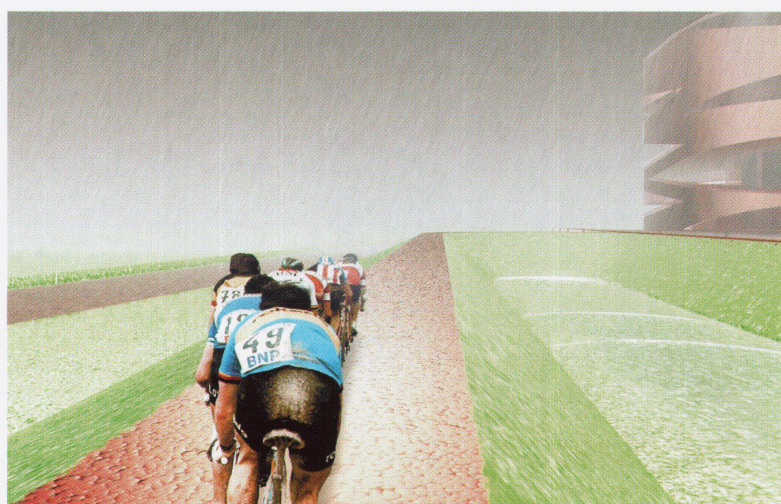


| 10



| 11

- 5 | räumliche Konfiguration unterschiedlicher Geschwindigkeiten
- 6 | Freichtbühne als Epizentrum von Superbowl
- 7 | Halfweg/Spaarnwoude als regionaler Sportpark zwischen Amsterdam und Haarlem
- 8 | Lärmschutzwand
- 9 | Zuschauertribünen
- 10 | Sportfeld
- 11 | Spaziergänger/Radsport/Jogging (je nach Arena)





# Français

André Bideau (pages 24–29)  
Traduction française: Jacques Debains

## Spectacle kinétique

Project pour un paysage sportif comme moteur régional

Journal

Thema

Forum

VSI.ASAI.

62 | | | | Service

Faisant suite à l'évolution structurelle, le paysage industriel européen se métamorphose en paysage des loisirs. En de nombreux endroits, les planifications urbanistiques en cours ou des pratiques d'appropriation spontanées ont conduit des activités sportives à s'implanter dans des terrains en friche. Cette reprogrammation éveille l'impression qu'il existe une relation entre la «sportivisation» de la société et la disparition de la production matérielle d'objets. Là où jadis on confectionnait des produits, se concentre aujourd'hui le dur travail que l'on impose à son propre corps. Peut-on, en de tels emplacements, projeter une nouvelle forme de domaine public?

«Superbowl» est un projet théorique pour Halfweg, un lieu réel entre Amsterdam et Haarlem. Des infrastructures telles que des autoroutes, des voies ferrées et fluviales y entourent une ancienne enceinte industrielle. Au centre de ses 100 000 mètres carrés, se dressent les deux tours-silos de la sucrerie CSM qui a cessé son activité en 1992. Depuis, l'enceinte industrielle est utilisée comme entrepôt, mais pour une reconversion effective, les idées manquent encore. Le concours «Prix de Rome» organisé en 2001 par la Rijksakademie des Arts Plastiques, avait pour thème l'ouverture de l'enceinte CSM à un large spectre d'activités de loisirs. Outre une animation par des installations publiques et un rôle de transition entre la commune de Halfweg et la nature libre, les études confiées à quatre bureaux devaient se mener à l'échelle régionale. D'une part, grâce à un ensemble Park-and-Ride, l'enceinte située à la périphérie de la zone résidentielle devait devenir une plaque tournante au sein des structures de desserte existantes; d'autre part, il s'agissait d'étudier la relation avec les concentrations urbaines d'Amsterdam et de Haarlem.

Avec sa stratégie de Tabula Rasa, le projet lauréat de Blue Architects thématise les relations entre circulation, loisirs et nature. Superbowl se préoccupe moins du cadre local que d'un processus à l'échelle régionale qui concerne l'action du jeu de forces engendrées par les manifestations sportives sur les communes environnantes. Par son nom, Superbowl renvoie aux rituels de la culture du football américain se déroulant dans des arènes comparables; en même temps, il représente la marque déposée d'un championnat de football particulier. Assortis de telles possibilités d'activités de loisirs, des territoires périphériques parfaitement desservis comme celui de la CSM peuvent conserver des fonctions centrales au

sein des grandes agglomérations. Conséquemment, Blue Architects ont mis les aspects de connexion et de mobilité au centre de toutes leurs études conceptuelles et ont par contre pris les décisions architecturales sur un plan abstrait; ceci permettant un énoncé précis quant à la substance industrielle existante.

La maxime de mise en forme est la liaison au réseau des voies de circulation. Sur le terrain, ce principe d'ordre important au niveau de l'agglomération se voit stylisé en un système dynamique fait d'aires de sport cernées de talus remblayés. Ainsi, les deux disciplines – planification du trafic et sport se trouvent iconographiquement amalgamées. Il en résulte un paysage de loisirs matérialisé synthétiquement. Les talus plantés y servent de réseau général pour divers usages: protection contre le bruit, tribune de spectateurs, piste cyclable et chemin de jogging, ainsi que tracé de route. Ce faisant, les divers rayons des courbes constituent un diagramme illustrant les vitesses de déplacement.

Un «Building-emblème» visible de loin, s'élève au centre de la composition. Cet édifice en forme de tour procède du même diagramme de transmission que les arènes; comme ces dernières, il tire sa typologie de géométries circulaires se densifiant en figures spatiales. Autour des deux silos verticaux de l'usine CSM encore existants, se développent des plateaux réciproquement décalés. Les grands porte-à-faux allant jusqu'à 30 mètres sont tenus par des poutres Vierendeel rayonnantes. Sur les plateaux circulaires se rassemblent diverses utilisations: hall de manifestation, théâtre, cinéma, gastronomie – qui complètent l'horizontale au programme de loisirs essentiellement sportif.

Tout comme le paysage synthétique des «Bowls», l'ouvrage des silos présente une structure spatiale hautement performante. Alors que dans les «Bowls», il s'agit de diverses vitesses, il en va dans la tour de la transformabilité d'un espace pouvant s'adapter aux différents événements de masse. Ainsi, sur l'un des plateaux, on trouve une scène circulaire tournante, et l'homme rendu au projet du «Totaltheater» de Gropius n'est sûrement pas fortuit. Malgré une centralité quasi hermétique, l'ouvrage des silos établit une sorte d'interaction avec l'espace extérieur. Ses surfaces obliques entrent diversement en contact avec les arènes allongées: selon la place du public, elles sont tribunes pour spectateurs (manifestations sportives) ou scène (concerts pop).

Le projet Superbowl est totalement étranger à une pédagogie quant à l'histoire industrielle et au romantisme des friches. Comparativement à d'autres interventions sociales de l'Etat dans la Ruhr (Emscherpark p.ex.), la proposition de reconversion pour l'enceinte de l'ancienne sucrerie actualise ici les témoins du siècle industriel d'une toute autre manière. C'est ainsi que les vestiges du site de production ne sont pas l'objet d'une mise en scène ambiante et formelle. Transformés en médium porteur, les deux cylindres d'acier deviennent le point de départ d'une autre



forme de performance. Ils sont un élément moteur dans le champ de forces d'un «utopian leisure world», ainsi que les auteurs paraphrasent leur proposition pour l'enceinte CSM. A l'avenir, les silos ne produiront plus de denrées alimentaires, mais des grands événements pour l'industrie des loisirs.

Andreas Ruby (pages 30–37)

Traduction française: Jacques Debains

## La domestication du sport

Trois exemples contemporains de culturisme dans l'habitat

Avec la formule lumière-air-soleil, l'habitat fut, en son temps, le domaine réservé des efforts réformateurs. Le rôle dévolu au corps était celui d'un figurant central pour lequel les codes du sport étaient aussi mis en oeuvre. Pour créer l'homme nouveau, l'architecture moderne devait établir la scientificité du physioergonomie. De nos jours, il semble pour le moins que les questions de conception dans l'habitat reprennent de l'actualité et que des facteurs fondamentaux tels que domaine public, vie de famille et conscience du corps réclament d'être clarifiés dans leur contenu. Que l'on considère l'habitat comme un besoin de base, un espace événementiel, un refuge, la marque d'un style de vie, sous une forme introvertie ou extrovertie, les programmes sportifs peuvent contribuer notablement à activer et à actualiser cette notion d'habitat.

Pour la plupart des activités se déroulant dans l'habitation, le corps n'est qu'un figurant. A la maison, nous passons l'essentiel du temps au lit. D'une certaine manière, nous avons pris l'habitude de considérer notre logis comme un lieu de repos pour notre corps. L'habitation est l'endroit où nous nous reposons des fatigues quotidiennes du travail, des loisirs et de la consommation. Dans une vie journalière exigeant toujours plus de mobilité pour réaliser notre destin dans la société, l'habitation est une zone de circulation ralentie. De plus, l'évolution démographique en une société de seniors et de singles fait perdre à l'habitation sa définition traditionnelle d'abri pour la famille. L'ancien creuset où naissait et se formait l'interaction sociale devient, pour un toujours plus grand nombre, le lieu de confrontation avec soi-même. Ce déclin fonctionnel aggrave la réduction de l'habitat instaurée après la guerre avec les logements sociaux, par lesquels le logis individuellement souhaité se voyait contraint aux limites d'un besoin défini par la société.

En matière d'habitat moderne, la substitution insidieuse du désir par le besoin, que Michel Foucault a décrite comme une caractéristique fondamentale de la société disciplinaire, fut fondamentalement traitée lors du CIAM de 1929 à Francfort avec le thème: «Habitat pour l'existence minimum». Toutes les fonctions paraissant super-

flues pour la vie ménagère immédiate furent sacrifiées par une purification domestique radicale, afin de réduire le plan à un minimum et par là les coûts de construction. Parmi les projets qui furent présentés à Francfort, on trouve notamment un pavillon sur pilotis avec deux pièces et une surface habitable de 33 m<sup>2</sup>. Construit à Poissy près de Paris par les architectes Pierre Jeanneret et Le Corbusier, il s'agissait de la maison du portier dans la villa Savoye, elle-même illustrant l'opposé de l'idéal des CIAM. Cette résidence de l'existence maximale satisfaisait exactement tous les aspects corporels ayant joué un rôle central dans la programmation du moderne, avant qu'elle soit élaguée pour devenir le programme d'habitat des socialement défavorisés. Le mouvement hygiéniste moderne avait émancipé l'habitat-logis en le déclarant activité vitale conduite par les principes d'une forme de vie saine. La villa Savoye devint le manifeste de cette vita activa en proposant à ses occupants un parcours domestique test pour le training corporel quotidien: la promenade architecturale. Eminemment placée au centre de la maison, la double rampe de desserte relie les différents espaces corporels horizontaux: le rez-de-chaussée réservé au corps de l'automobile (les entraxes des pilotis sont tels que trois voitures peuvent venir parquer dans les garages (ils sont effectivement plus grands que le foyer d'accès; au dessus, le Bel Etage qui accueille le corps résidentiel et finalement, la toiture-terrasse avec solarium pour le corps récréatif.

Dans la perspective actuelle, le programme de mouvement de Le Corbusier apparaît à la fois dépassé et actuel. D'une part, la rhétorique didactique de cette gymnastique architecturale semble totalement surannée (un mode de vie sain est-il vraiment possible à l'époque du BSE, des nourritures animales et des denrées alimentaires traitées aux hormones?). D'un autre côté, on peut voir dans l'habitat contemporain une conjoncture de culturisme qui témoigne partiellement de parallèles surprenants avec la mise en scène performative du corps dans le moderne. Dans ce qui suit, on se propose d'examiner quelle est la largeur du spectre des orientations possibles à la lumière de trois projets plaçant chacun la pratique du culturisme dans un contexte spécifique du caractère privé et/ou public du lieu concerné.

### Sala Terrena (pages 32/33)

Ici, la piscine de Next Enterprise constitue une enclave récréative riche d'attrait, avant tout à l'abri des regards du voisinage. Enterrée dans le jardin d'une villa viennoise fin de siècle et reliée à cette dernière par un passage souterrain, la piscine s'assemble sans césure aux «événement habités» (Scharoun) de la maison principale. Le fait qu'il s'agisse d'une piscine ne se révèle au visiteur qu'au second regard. Au lieu d'accéder comme toujours dans une zone humide au dallage lavable et chlorée, on plonge dans une caverne souterraine aux parois de béton colorées avec meubles encastrés en acajou rouge. La pa-

roi sèche du solarium incorporé est équipée de prises de courant et de téléphone, tandis qu'une chaîne stéréo est logée dans une niche aménagée spécialement. Une petite cuisine complète l'arrangement et renforce chez le visiteur l'impression de s'être trompé d'endroit. Le bassin de natation lui-même ne se voit pas au premier abord. Décalé dans une partie fermée de l'espace, on ne le découvre que par deux fenêtres découpées dans la paroi en béton du bassin où le bleu lumineux de l'eau se trouve encadré comme dans des tableaux. L'habitat a pour ainsi dire domestiqué le sport et transformé la piscine en une zone d'habitat, dans laquelle on peut certes se baigner, mais aussi, par exemple, vivre nu.

### Combustion maximale de calories (pages 34/35)

Dans le projet Sub-'burb de Jones, Partners: Architecture, l'activité corporelle appartient par contre résolument au programme obligatoire de l'habitat. Cet ensemble suburbain se compose d'un tapis continu de maisons-atrium dont les toitures plantées de palmiers évoquent l'espace de la ville-jardin des premiers quartiers périphériques californiens. Les habitations proprement dites sont en contrebas et s'ouvrent sur des cours plantées garantissant sa sphère privée à chacune d'elles. Les maisons sont desservies par le haut grâce à un système de voies installées au niveau du toit. Depuis la rue, l'accès à la maison se fait par un escalier mobile que l'on peut, en pédalant, déplacer sur toute la profondeur de la maison. L'effort physique pour mouvoir cette technique domestique a, sur les occupants, un effet de fitness, peut charger des batteries électriques et tondre au besoin le gazon sur le toit. Réalisé pour une structure répétitive ressemblant fortement à la «Hofbebauung» construit en 1934 par Mies van der Rohe, Sub-'burb est un hybride entre la Machine à Habiter de Le Corbusier et le culturisme à la manière californienne. La maison devient en quelque sorte une salle de fitness à l'air libre permettant à ses occupants d'accomplir leur work-out obligé quotidien tout en vivant leur habitat. Alors que Grete Schütte-Lihotzky réduisait, à la manière de tayloriste, les parcours nécessaires dans sa cuisine de Francfort, Sub-'burb maximise les distances domestiques. Finalement, chaque escalier grimpé profite à la consommation de calories et à la musculation.

### Le corps comme centre d'attraction (pages 36/37)

Contrairement au projet Sub-'burb qui utilise le culturisme comme un élément de lifestyle attractant afin d'inciter une clientèle spécifique à acheter les maisons, le projet «Boba Fett» de John Bosch, Ünal Karamuk, Andreas Kittinger, Urs Primas et Jens Richter, donne au culturisme le rôle d'un facteur d'attraction urbain. Pour Grünau, un quartier passé de mode à l'ouest de Zurich, Boba Fett propose un modèle d'habitat urbain qui surmonte l'atavisme moderniste de la cité dortoir dans la verdure. Dans un cube comprenant 14 niveaux, se serrent des appartements dont les plans échappent de manière ludique au behaviour-



vated mud. Strips of tarmac waiting to connect buildings temporarily change into illegal race-tracks.

On these perpetually sprouting construction sites generating ground for "wild" uses, the desire to be off-the-road is paradoxically celebrated week after week. Even though these leisure activities were not planned, they have generated networks that manage and facilitate such activities over years. Racers decide when to meet through the Internet and the web-cam on one of the industrial complexes tells surfers when the surf is running. Small enterprises related in a very loose way facilitate the growing number of leisure activities. The website opened by the local shooting club attracts 50,000 visitors a year. Because of its informal connection to the local diving club, golf course, quad-rental and paintball club, programmes can be custom-made: shoot, dive, fly and raft before having a barbecue with your company.

#### Unsettling or meaningful?

The informal activities that take place on the *Maasvlakte* stand as an example for the ways in which new leisure and sports activities invade our built environment. The ephemeral nature of these activities and practising urbanists' persistent neglect of spaces planned for leisure, reveal the paradox of leisure planning: how to plan the informal? This paradox is – unconsciously – underlined in a report recently published by the municipality of Rotterdam in which the *Maasvlakte* is described as a place for 'disturbing' leisure activities<sup>3</sup>. According to the report, the disturbing leisure activities that appear on the *Maasvlakte* are becoming increasingly popular. Therefore, *macho-centers* (places to see and to be seen with your macho-stuff) should be planned for the future.

This straightforward solution reveals that the planning of public leisure areas has become problematic and that in all the years of planning leisure as 'meaningful' activities, people forgot that the concept of what is regarded as meaningful could change. Now, the increasing discrepancy between the political idea of meaningful and the actual demand for specific leisure activities has rendered the public parks and recreational areas meaningless. Instead of sticking to 'top down' programmed leisure and sports areas, the new leisure activities emerge from the 'bottom up', from a specific point of interest. This shows not only in the way that existing features of the landscape are used to unleash specifically designed leisure commodities, but also in the way specific life-styles evolve around the different user-groups that organize these new leisure and sports activities. Caught in a 'top down' programming mode, the "official" macho center oversees the evasive manoeuvres inherent in the present volatile and indeterminate nature of leisure.

#### Bottom Up

Meanwhile, commercial businesses within the leisure industry are increasingly aware of the or-

ganizational powers innate in the informal new leisure and sports activities. As more and more businesses start to realize that the marketing of their product is becoming more important than the design and appearance of the actual product, 'top down' marketing approaches (such as *theming* and *branding*) are increasingly combined or even replaced by 'bottom up' marketing. This approach taking the local and individual as breeding grounds for new global icons brings together individual expression, mass-customization and the promise of eternal fame within the construction of a product based lifestyle.

These 'bottom up' marketing strategies can be illustrated with the example of (street) soccer related marketing done by *Nike*. Street soccer is a pure and potentially heroic form of urban outdoor leisure, as a large amount of time is spent on mastering new tricks with the ball in order to be able to out-smart your opponent in the smallest possible area. Street soccer having previously been the breeding ground for many of the soccer superstars today, *Nike* recently started to connect street soccer to the *Nike* life-style through an intricate marketing campaign. Under the slogan 'no coaches, no refs, no crying', *Nike* launched a series of informal street-soccer competitions (both on-line and in real time) that connect street-soccer to the *Nike* experience, and – as a crucial result – stimulate the continuation of the informal appropriation of urban space as a prolongation of their marketing campaign. As individual expression remains a non-negotiable aspect of informal street soccer, the concept of mass-customization becomes an essential issue for the products related to the marketing campaign. Within this trend, the commodities used for informal leisure and sports offer an almost endless variation in appearance, approaching the potential of unique and custom designed commodities; paradoxically enhancing the expression and attitude of the individual user who stands within a user-group that has now become very large indeed.

#### A Question of Organisation

As a model of «anti-planning», the 'bottom up' leisure activities taking place in our contemporary built environment show urbanism's failure to address new living conditions and the ongoing rise of leisure standards. Ever since the civilizing rules of Functionalism became governing ones, public leisure space has been reproducing itself as surplus greenery. Meanwhile, by implementing 'bottom up' marketing methods, the leisure industry has found a way to cash in on the previous 'uselessness' of informal leisure and sports activities. Combined with mass-customization, this allows the leisure industry to intensify the illusion of choice and to exaggerate uniqueness by constructing of an *ersatz* informality. Even though commercial performance remains the main purpose of the 'bottom up' marketing approach, it does reveal conceptual alternatives to the massive implementation of the 'top down' model in traditional urbanism.

Taken purely as an organizational principle, the 'bottom up' approach indicates that leisure *planning* now must focus intensively on the performance of the informal. This informality represents the flexibility to go from passive to intensive utilization with great ease, a rather simple definition demanding a radical change in the way leisure planning is considered. In order to cope with the blossoming of new leisure and sports activities, planning will have to concentrate hard on the 'specific' rather than on the 'generic'. Thus, leisure planning will have to abandon the rigidity of the master plan, defining flexible frameworks allowing for a 'bottom up' development of leisure instead. Only through this strategy can a truly liberating alternative to the *ersatz* informality of the leisure industry be offered.

1 Lecture by van Eesteren for 'de Opbouw', 1927. Source: Vincent van Rossum. Het algemeen uitbreidingsplan: geschiedenis en ontwerp. Nai publishers 1993.

2 Maarten Hajer, Arnold Reijndorp. In search of new public domain. Nai publishers 2001

3 Memorandum 'Vrije tijd in Rotterdam'. COS, Rotterdam 2000

André Bideau (pages 24–29)

English text: Michael Robinson

## Kinetic spectacular

Project for a sportscape as a regional engine

Structural change is turning the European industrial landscape into a leisure landscape. In many places, urban planning or casual acquisition have led to sports facilities making themselves at home in derelict area. This "reprogramming" creates the impression that there is a link between the birth of a sporting society and the death of material production: hard work on our own bodies, rather than hard work producing goods. Can a new public realm be designed in places like these?

"Superbowl" is a theoretical project for a real place between Amsterdam and Haarlem: Halfweg. Here infrastructure like motorway, railway and a shipping channel encircles a former industrial site. The CSM sugar factory's two silos tower up at the centre of its 100,000 square metres; the factory closed in 1992. Since then the factory site has been used for storage purposes; ideas for a fundamental change of use are not yet forthcoming. The "Prix de Rome" competition announced in 2001 by the Rijksakademie for Fine Arts was about opening up the CSM site to a wide range of leisure activities. Four practices were commissioned to provide a study addressing the scale of the region as well as reviving the area by public use, and mediating between the expanding Halfweg community and open nature. Firstly, a Park-and-Ride complex was to make this site on the edge of the settlement area into a hub within existing traffic infrastructures, and secondly they were to examine the links with the Amsterdam and Haarlem conurbations.



The winning project by Blue Architects addresses the relationship between traffic, leisure and nature with a *tabula rasa* strategy. Superbowl addresses redevelopment processes on a regional scale more than within the local framework – an appropriate connection if the pull exerted on surrounding communities by sporting events is considered. As a name, Superbowl refers to the rituals of American football culture that are carried out in similar arenas, while at the same time being the registered trade mark of a particular football championship. Given powerful leisure uses of this kind, outstandingly equipped peripheral areas like the CSM site can take on central functions within entire conurbations. Blue Architects have responded to this by shifting network and mobility aspects to the centre of the entire conceptual approach, while making architectural decisions on an abstract plane – which was the only way possible to make a pointed statement about the industrial site.

Connection with the road network is the driving design maxim. This probably most important ordering principle within the conurbation is stylized as an autonomous figure of movement on the site, creating sports fields contained by earth ramparts. Thus two disciplines, transport planning and sport, are fused iconographically, producing a synthetic, body-oriented leisure landscape. Here the green ramparts are used as a coherent network for a variety of purposes: protection against noise, spectator stands, cycle and jogging tracks and roads, with the variation in curve radiuses creating a diagram of different speeds.

A “signature building” is central to the composition. Its tower-like structure is part of the same transmission diagram as the arenas, and like them it derives its typology from circular geometries condensed to form three-dimensional figures. Staggered plateaux wrap themselves around the two existing CSM factory silos. Up to 30 metres wide projections from the pure steel structure are supported by spoke-like Vierendeel trusses. Different uses are stacked on the circular plateaux – events halls, theatre, cinemas, dining – rounding off the sports-determined leisure programme of the horizontal plane.

The silo structure – like the synthetic landscape of the “bowls” – is based on a highly performative spatial structure. In the case of the bowls this is about different speeds, while in the tower the key feature is the flexibility of a space that can adapt to various mass events. Thus one of the plateaux contains a homage to Gropius’s “Totaltheater” project in the form of a central, revolving circular stage. Despite being almost hermetically centred, the silo building enters into a kind of interplay with the exterior space. Its inclined planes come into contact with the long arena in different ways: dependent on the location of the public, either as spectator stands (for sporting events) or as a stage (for pop concerts).

There are absolutely no educational or romantic attempts regarding the industrial past in

the Superbowl project: if this suggestion for a new way of using the former sugar factory site is compared with similar social-state interventions in the Ruhr (e.g. Emscherpark), evidence of the industrial age is recalled quite differently here. The remains of the production plant are staged neither atmospherically nor formally here. Rather, the two steel cylinders are turned into a support medium, and thus become the starting-point for a different kind of performance: they are the motor in the force field of the “utopian leisure world”, as the authors coin their proposal for the CSM site. In future the silos will not be producing food, but major events for the leisure industry.

Andreas Ruby (pages 30–37)  
Translation: Rory O'Donovan

## Housing Body Culture

Three examples of embodied domesticity

With the dictum “light-air-sun”, promulgated in the earlier part of the last century, housing became the object of a reforming zeal. Within this process the body was ascribed a main supporting role whereby coding from the world of sport was also applied. With the agenda of creating the New Man modernist architecture aimed at becoming a physiological and ergonomic discipline. Today it once again appears appropriate to examine conceptual questions on housing as basic concepts such as public, domesticity, and corporality demand clarification in terms of content. However we choose to define the dwelling, whether as a basic need, a sensual environment, a place of retreat, a lifestyle setting, whether we see it as introverted or extroverted, programmes drawn from the area of sport can make a significant contribution to activating and updating the notion of domesticity.

In most of the activities carried out in the home the body plays only a supporting role. It is estimated that most of our time at home is spent in bed. Somehow or other we have got used to the idea of viewing our home as a storage space for the body. The home is where the body can recuperate from the everyday strains imposed by work, leisure and consumption. In a daily life that demands from us an ever-increasing degree of flexibility in order just to get by the home becomes a traffic-free zone. The demographic trend towards a society with a high proportion of elderly people and singles means that the home is losing its traditional role as the stronghold of the family. What was once breeding ground and training place for social interaction is becoming, for an increasing number of people, a place of encounter with the self. This diminishing of its function continues a reductionist understanding of dwelling that began with the introduction of social housing in the post-war period and forced individual housing desires into the mould of socially defined housing needs.

The insidious process whereby *besoin* is substituted for *désir*, described by Michel Foucault as a basic characteristic of the disciplinary society, was significantly anticipated in the area of modern housing at the 2nd CIAM held in Frankfurt in 1929 where the theme was “subsistence level housing”. All those functions not regarded as essential for immediate domestic survival fell victim to an extensive domestic cleansing process aimed at reducing the floor area – and therefore the building costs – to a minimum. Among the projects submitted in Frankfurt was a pavilion on pilotis with two rooms and a living area of 33 square metres built in Poissy by the architects Pierre Jeanneret and Le Corbusier – as the gatehouse to the Villa Savoye, which, for its own part, represented the diametrical opposite to the CIAM ideal. This house for the *maximum* existence incorporates precisely that corporal aspect that had played a central role in the programmatic of Modernism before they were reduced to a housing programme for the underprivileged. The modern hygiene movement had emancipated the notion of “dwelling” from mere lodging to living, making it a vital activity to be shaped by the principles of healthy living. The Villa Savoye became a manifesto of this *vita activa* due to the incorporation within the house of a daily training course: the *promenade architecturale*. Placed prominently in a central position the two-stage circulation ramp connects the house’s various horizontal corporal zones: the ground floor reserved for the automobile body (the spacing of the pilotis allows three cars to be parked in the garage which, incidentally, is larger than the entrance lobby), above this the *bel-étage* that accommodates the residential body and, finally, the flat roof with the solarium for the recreational body.

From a current perspective Le Corbusier’s programme of movement appears to an equal extent both antiquated and relevant. On the one hand the didactic rhetoric of these architectural gymnastics seems essentially outdated (quite apart from the question whether, in the age of BSE and hormone-treated foodstuffs for both animals and humans a “healthy way of life” is at all possible). But on the other hand in the field of contemporary housing we can discern a flourishing body cult that, at places, reveals astonishing parallels to the performative staging of the body we find in Modernism. The width of the spectrum of possible interpretations is discussed on the basis of the three following projects, each of which places the body cult practised in a specific relationship with the private and/or public character of its setting.

Sala Terrena (pages 32/33)

The indoor swimming pool by Next Enterprise offers an exquisite rest and relaxation enclave completely shielded from the enquiring gaze of neighbours. Embedded in the garden of a Gründerzeit villa in Vienna, to which it is connected by an underground access corridor, it attaches seamlessly to the “*Wohnvorgänge*” (Scharoun’s dwelling processes) of the main building. It is