

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

September 2015
Maarten de Reus

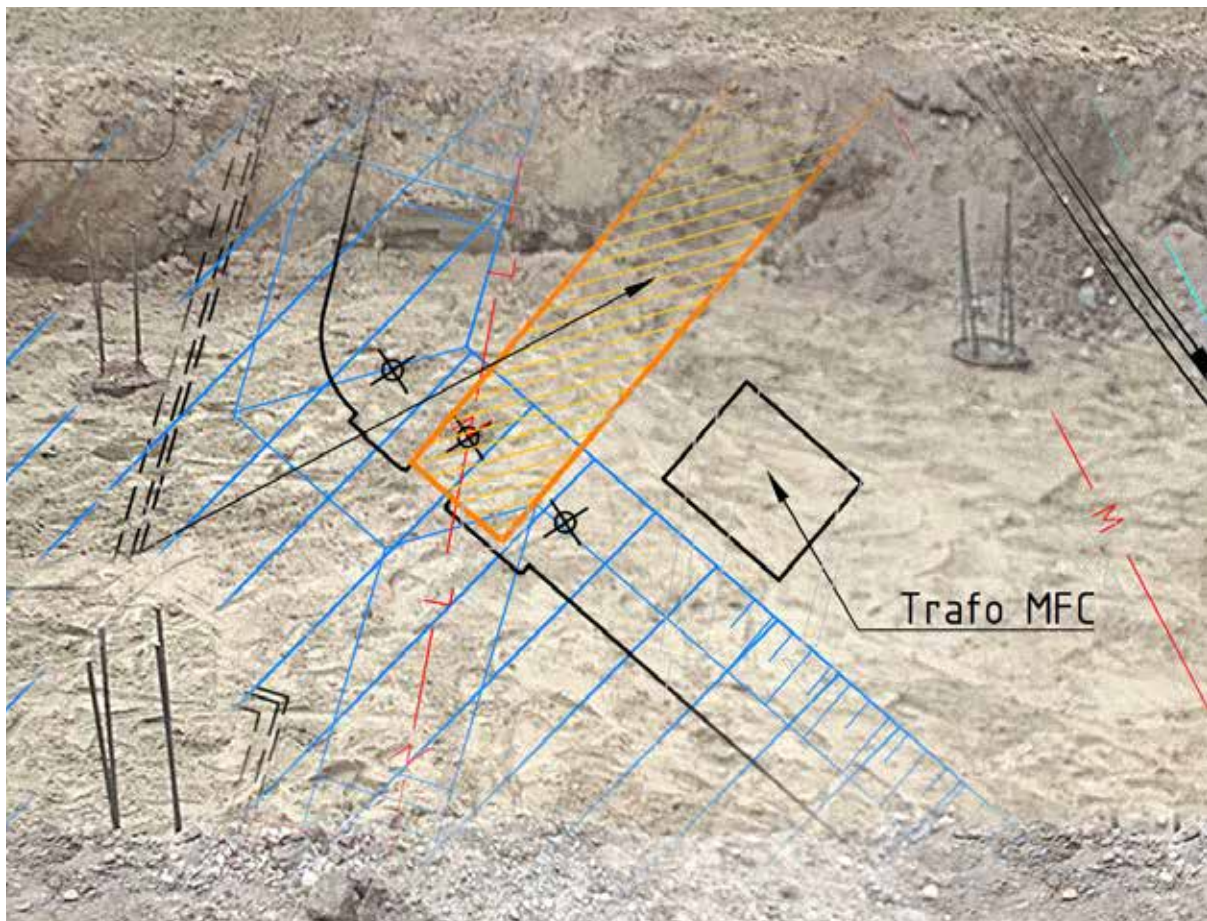
KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

UITGANGSPUNTEN

Dit is een voorstel voor een kunstwerk bij en om de transformatie-kiosk bij 'het Klavier' in Kaatsheuvel.

In de uitnodiging aan de kunstenaars werd de volgende vraag gesteld: ontwerp een aansprekende sculptuur die het transformatorhuisje zo veel mogelijk onzichtbaar maakt. Ook moet worden voorzien in een zitgelegenheid die een vanzelfsprekende eenheid vormt met de sculptuur rond het transformatorhuisje.

Het is de bedoeling dat de sculptuur een echte eye-catcher wordt.



De transformator-kiosk is momenteel een 'sta in de weg' en een 'doorn in het oog': een onbedoelde ruimtelijke aanwezigheid met overigens een heel duidelijk doel: stroom transformeren. Dat brengt ook een aantal strikte voorwaarden met zich mee wat betreft veiligheidseisen en toegankelijkheid.

Op basis van deze uitgangspunten ben ik tot mijn beeldend voorstel gekomen. Ik noem het project 'Transformer', niet alleen omdat het een transformator-huisje betreft, maar ook omdat het transformator-huisje getransformeerd zal worden tot iets geheel nieuws.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

REFERENTIES: ONGELIEFDE AANWEZIGHEID



Transformatorhuisjes hebben in het Nederlandse landschap niet zo'n geweldige reputatie. Meestal zijn het niet meer dan noodzakelijke 'sta-in-de-wegs' die nou eenmaal ergens moeten opduiken. Wellicht is het ook het naar binnen gekeerde karakter van de huisjes dat er toe bijdraagt dat ze ongeliefd blijven. Blinde objecten zijn het, te gevaarlijk om te betreden, je kan er eigenlijk alleen maar dingen 'omheen' doen. Je naam er op spuiten, een plas doen die je niet op kon houden tot je thuis was, iets weggooien, iets onbehoorlijks doen, omdat het kan, omdat niemand het ziet. Daarom worden trafohuisjes zo vaak volgesmeerd met graffiti, en meestal niet van de beste soort.

REFERENTIES: VAN EEN HUID VOORZIEN



De research voor dit kunstwerk kende dus niet zo'n verheffende start. Toch leidde juist dit beginpunt mij langs een aantal zaken die een rol gingen spelen bij het ontwikkelen van het beeld voor Kaatsheuvel's kiosk. Ik zal in de komende pagina's een korte impressie geven van een aantal van de invloeden die een rol speelden.

De argeloze en lelijke graffiti kent ook een tegenhanger in werkelijk schitterende grafische uitpattingen. In die gevallen is de graffiti meer dan de snel gekladde 'tag' van een puber, en wordt de graffiti een tweede huid die over objecten en pilaren wordt gespannen, bijna zoals kleurige verpakking rond een verkoopbaar product wordt aangebracht.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

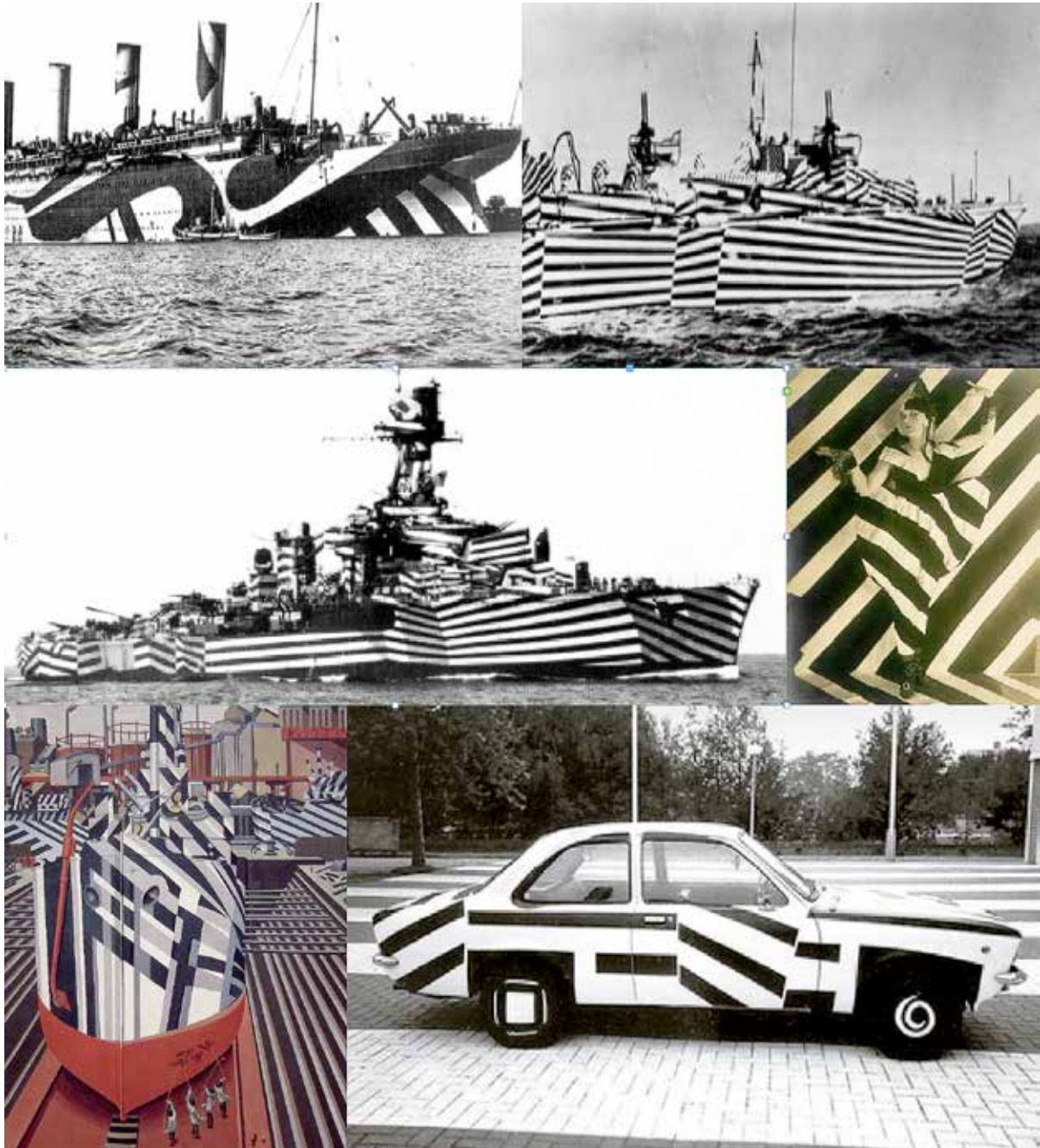
REFERENTIES: DESSINEREN



In die gevallen begint graffiti verbindingen aan te gaan met zaken zoals stofontwerp, tapijt-patronen, en beeldende kunst. Zoals bijvoorbeeld de 'cutouts' en dessin-patronen van Matisse, waarbij patronen en ornamenten zich los maken van hun drager en een steeds abstractere kleurenwereld vormen.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

REFERENTIES: LATEN VERDWIJNEN



Een ander aspect dat in mijn research een rol speelde had ook te maken met dessin-ontwerp, een huid aanbrengen en het laten verdwijnen van objecten: de dazzle painting. Een techniek die in de Eerste Wereldoorlog was uitgevonden om schepen en hun koers van veraf onherkenbaar te maken. Het vond later zijn weg naar de mode en ook de beeldende kunst, en zelfs in 'street-art' duikt het nog regelmatig op.

REFERENTIES: OP-ART & POP-ART



Het 'dazzling-effect' van de dazzle paintings zien we ook terug in de Op-Art en de Pop-Art. Hierbij gaat het er om een spel met de waarneming te spelen, door sterk contrasten figuren en patronen te gebruiken die soms zinsbegoochelende effecten opleveren.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

REFERENTIES: ELEKTRA ICONEN EN SYMBOLEN

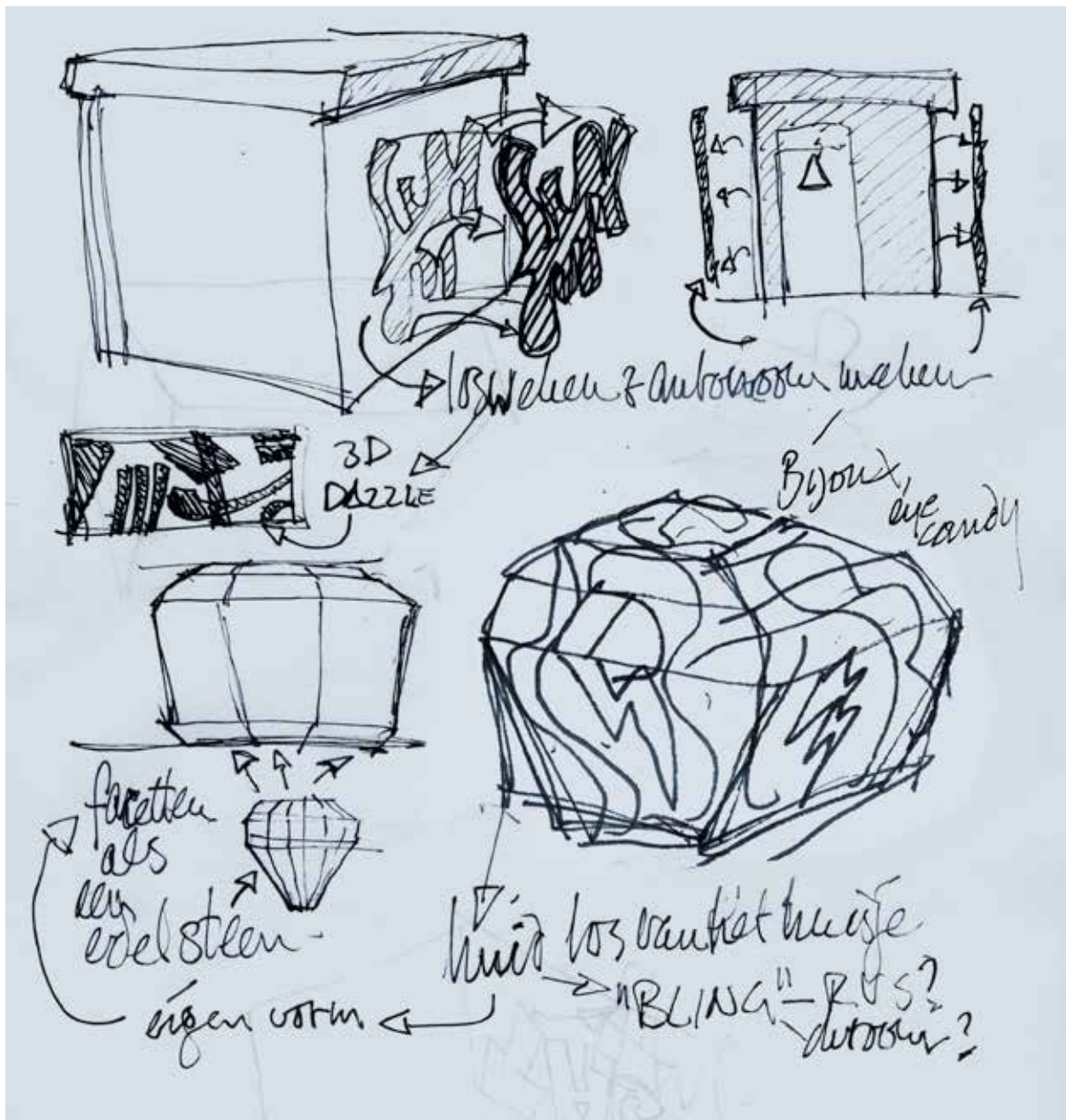


Het laatste element dat bij dit ontwerp een rol speelde is de iconografie van elektriciteit en stroomvoorziening. Het zijn over het algemeen zo sterk mogelijke symbolen, omdat het om gevaar gaat. Net als bij pop-art gaat het om heldere lijnen en kloeke kleuren.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

ONTWERP: SYNTHESE

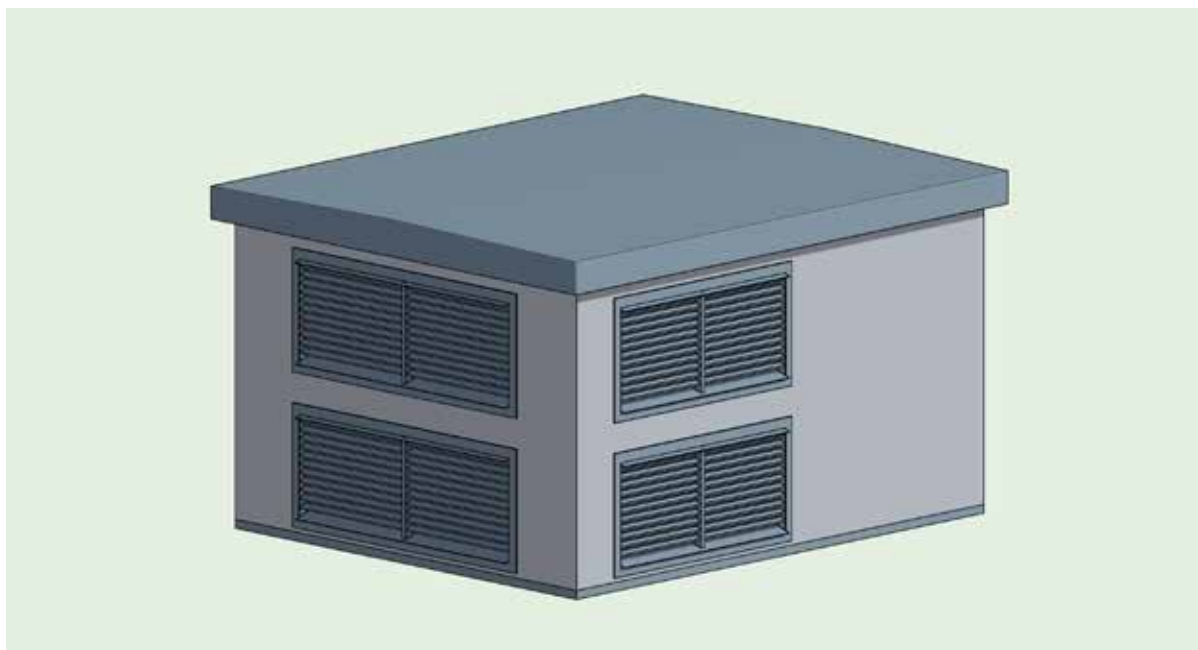
Er vormden zich nu een aantal beeldende parameters waarmee het kunstwerk gevormd kon worden. Het zou gaan om het losweken van (graffiti)vormen en patronen die je vaak op trafo huisjes aantreft. Ze worden tot een zelfstandige huid rondom het trafo-huisje, een huid die optische effecten opwekt in de ogen van de kijker. Via een soort dazzle-effect raakt het huisje zoek. Het huisje wordt ook dazzling zoals een mooi sierraad dat kan zijn. Street-bling, glamorous, eye-candy, transformator-pimping. De beeldtaal is abstract maar verwijst wel naar graffiti en elektra-symbolen... het was tijd voor eerste schetsen.



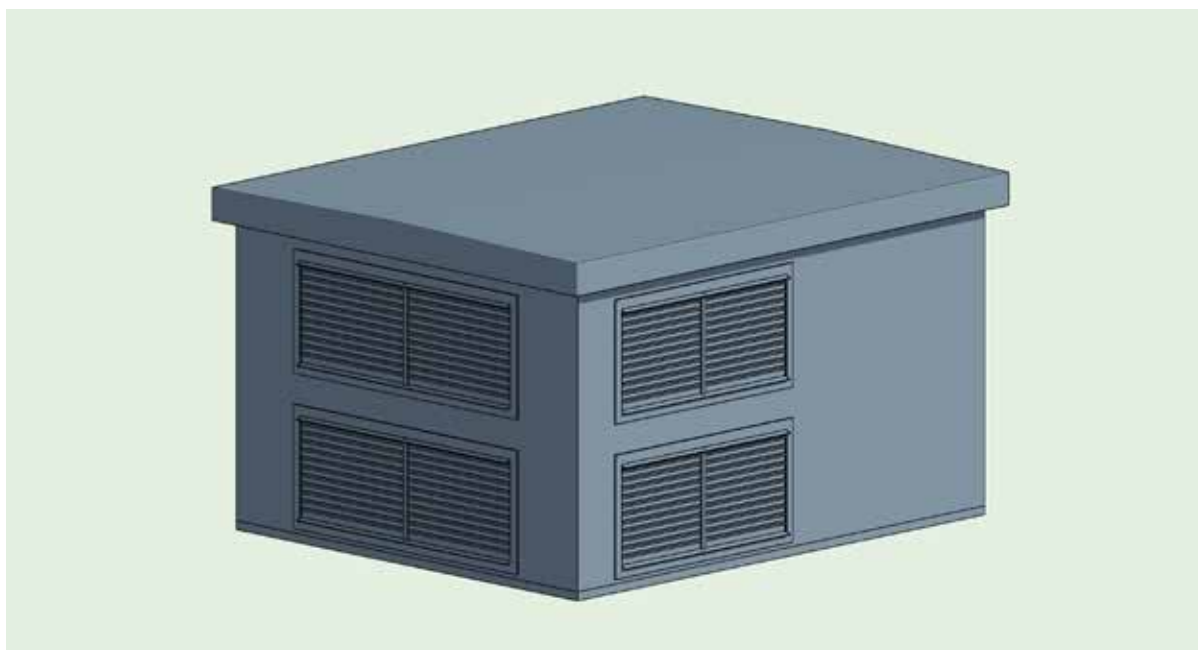
KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

ONTWERP: MONOCHROOM HUISJE

Voor alles wil ik stellen dat het hier gaat om een vormstudie. Alles wat nu volgt kan en zal veranderen, bijgesteld worden, aangepast worden. Het is een schets, dat is belangrijk om te beseffen, omdat computer-tekeningen ogenschijnlijk een definitieve indruk wekken.



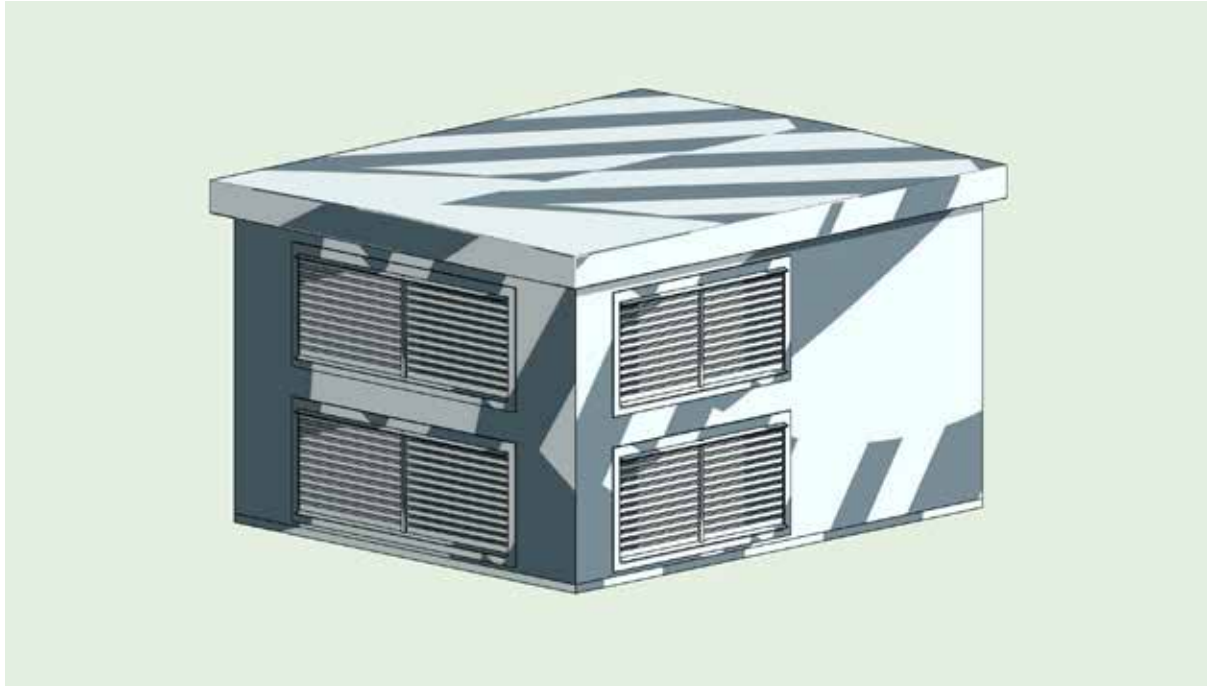
Het uitgangpunt is het trafo-huisje zoals dat er nu staat.



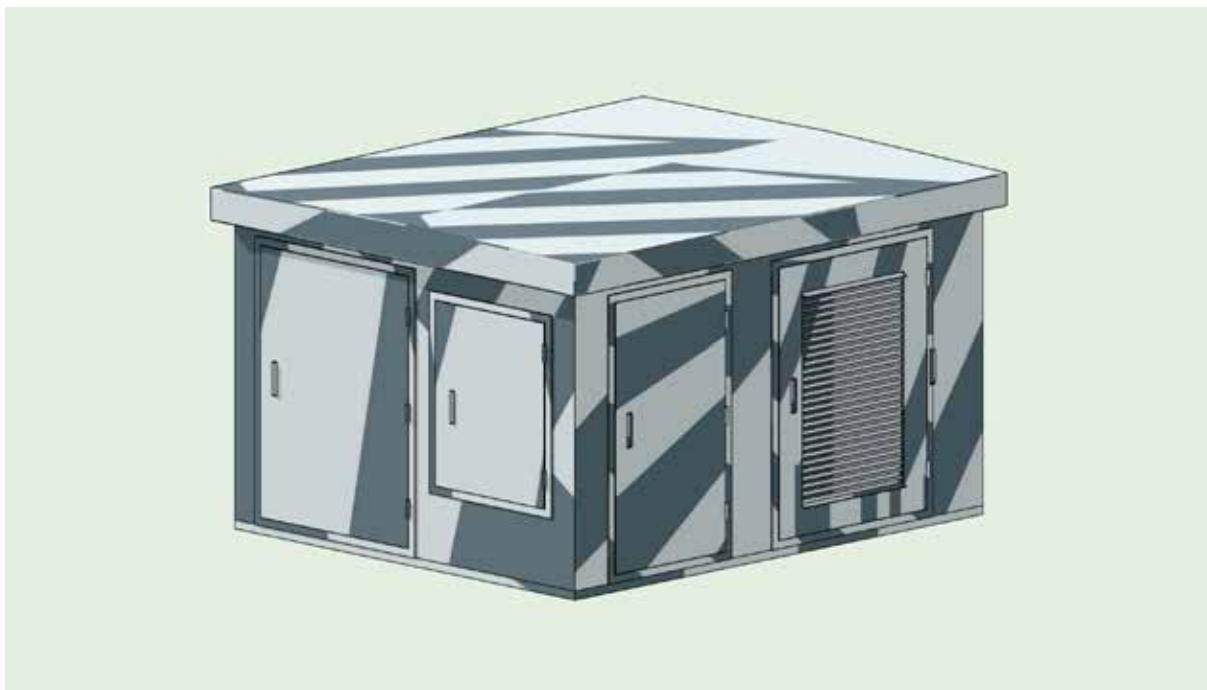
Allereerst wordt het gehele huisje geschilderd in de kleur van de deuren en roosters.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

ONTWERP: PATROON OP HUISJE



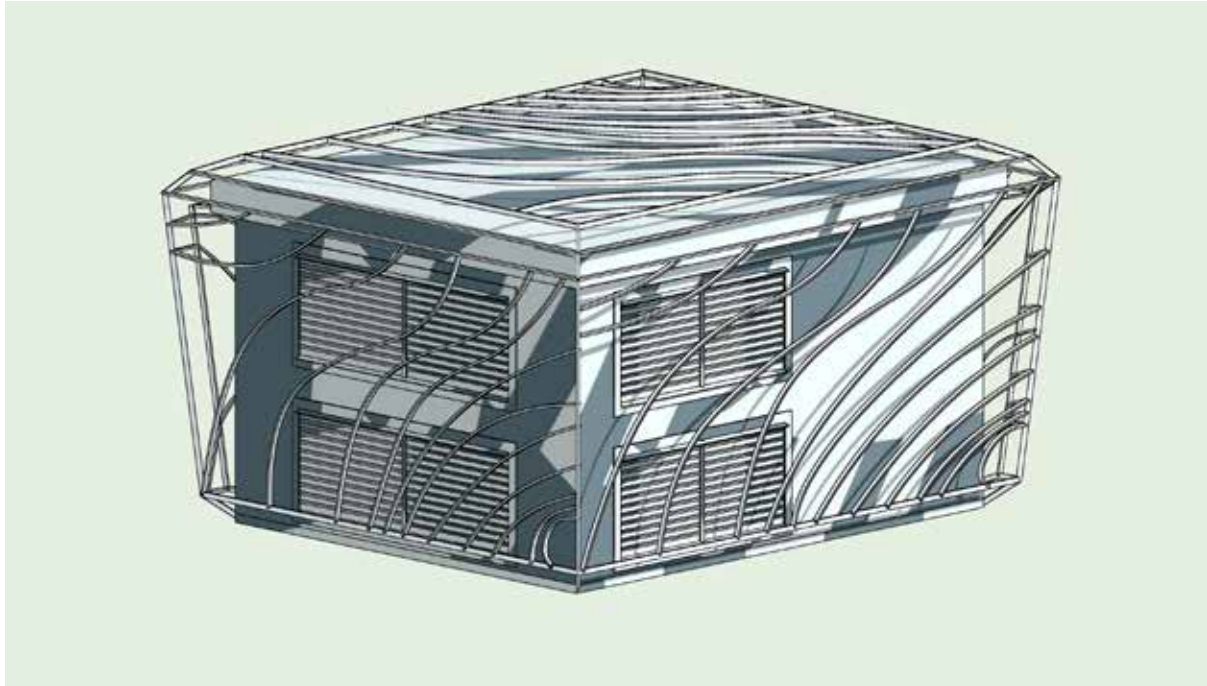
Op basis van dit donkere huisje wordt vervolgens een 'dazzle-patroon' aangebracht



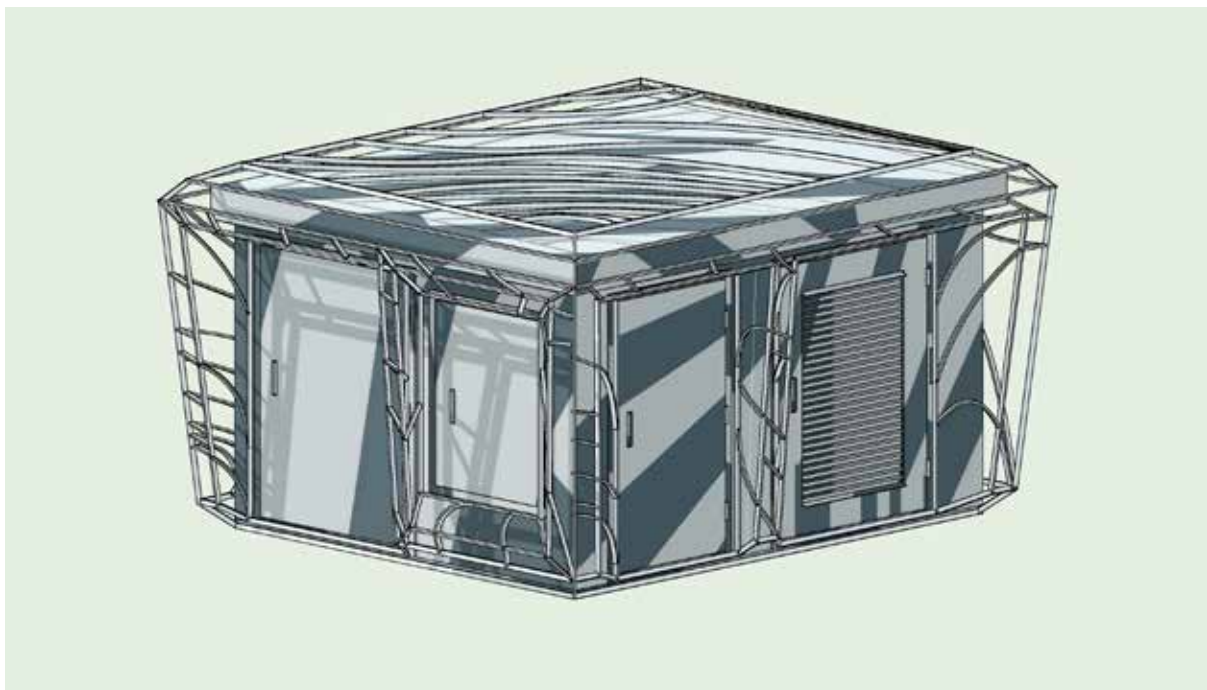
Het patroon is relatief eenvoudig en rechtlijnig, zodat onderhoud eenvoudig blijft.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

ONTWERP: CONSTRUCTIE ROND HUISJE



Om het huisje wordt een gefacetteerd frame aangebracht met swingende belijning.



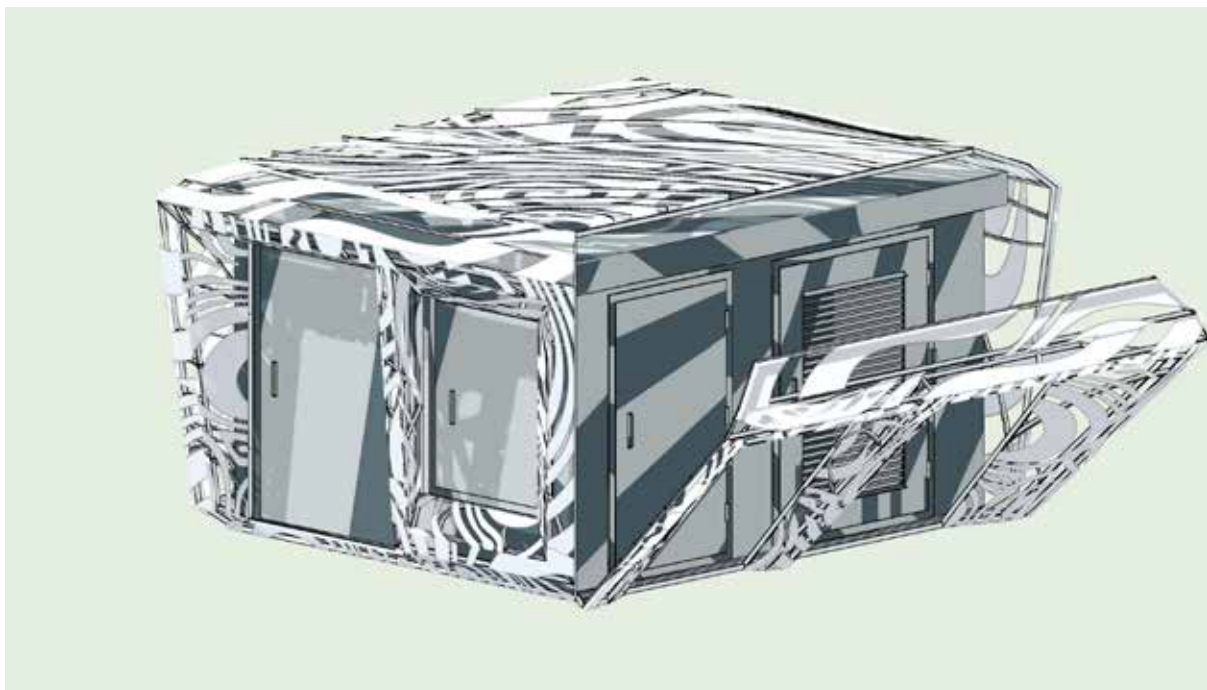
Het frame raakt het huisje niet, en alle deuren blijven ongehinderd en direct bereikbaar.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

ONTWERP: HUID OP CONSTRUCTIE



Op het frame wordt glimmend plaatmateriaal aangebracht dat visueel 'spreekt' met de lagen die er onder liggen, om zo een complex en veranderend beeld te maken.



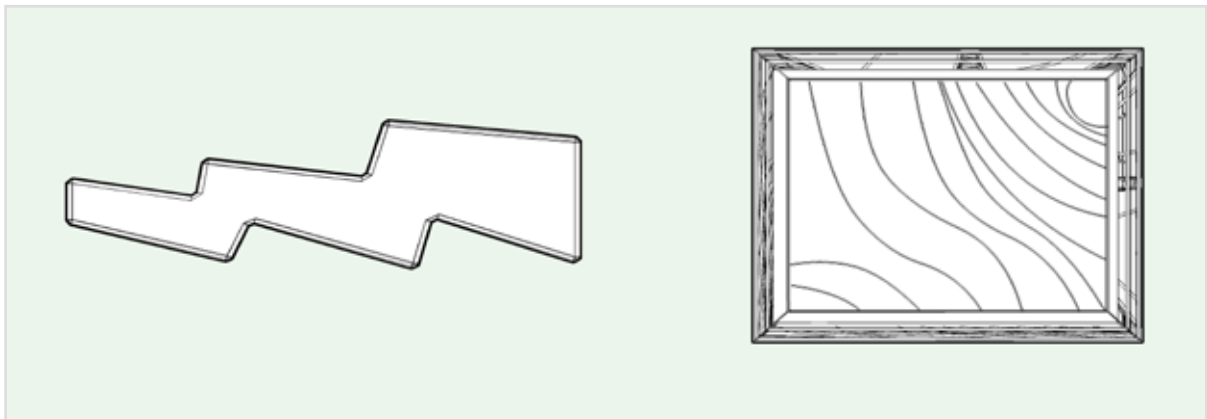
Iedere zijde van het huisje kan opengeklapt worden in verband met onderhoud.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

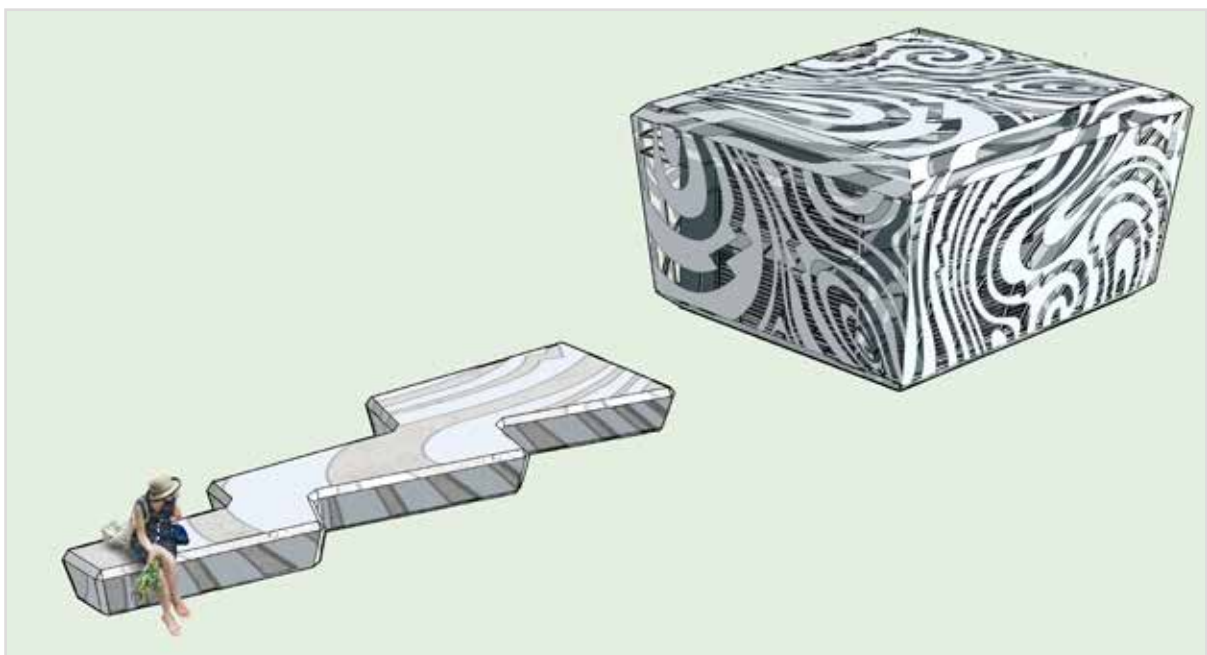
ZITTEN



in de huid rond het huisje zitten meerdere verwijzingen naar stroom-schicht iconen.



Daarom is voor het zit element ook gekozen voor een schichtvorm



Om het beeldrijm verder te versterken is het betonnen zit-element (net als het huisje) gefacetteerd, en met hetzelfde materiaal als de huid van het huisje ingelegd.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

SIMULATIE



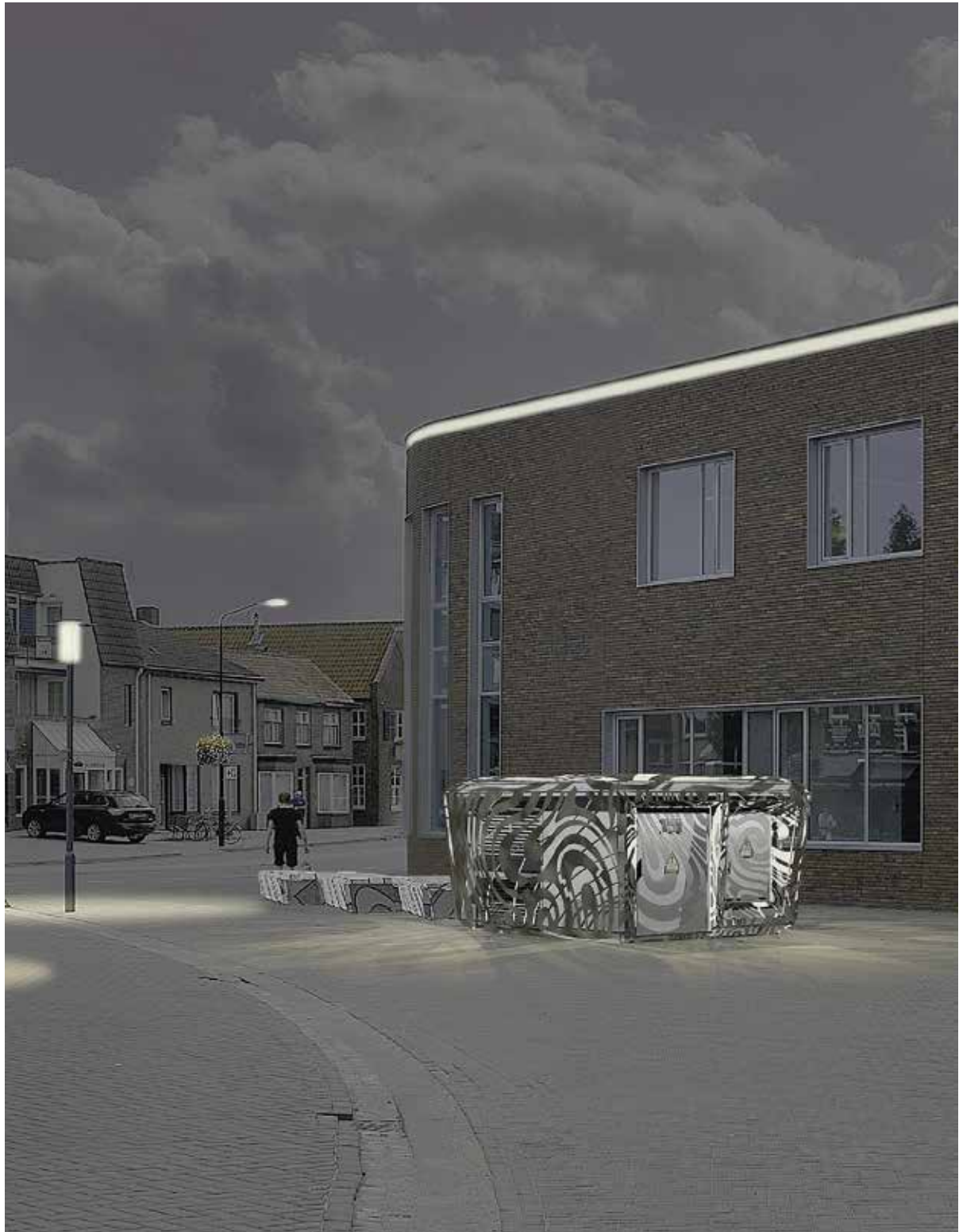
KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

SIMULATIE



KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

SIMULATIE



KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

BUDGET & MATERIALEN

In deze fase ben ik nog niet te veel ingegaan op de financiering van het geheel. De maat van het werk is te overzien, er zijn kosten voor fundering of constructieve berekeningen, en het transport zal geen grote problemen opleveren. Toch wat opmerkingen over een eventuele uitvoering:

Binnenste laag, het huisje:

Het beschilderen van het al bestaande huisje is een eenvoudige klus dat in twee dagen geklaard kan worden. De verf die gebruikt wordt voor het patroon op het huisje is een variabele, men kan bij voorbeeld denken aan aluminiumverf, daar zitten metaaldeeltjes in en die zacht glinsterend het licht reflecteren.

Tussenlaag, de constructie:

Het ligt voor de hand de constructie van staal te maken en dit te laten galvaniseren. Dat levert een grijze coating op, relatief mat, en dat zou goed kunnen bemiddelen tussen de aluminiumverf en de glimmende beplating van de buitenkant. Een punt van aandacht bij de constructie is het ontwikkelen van een elegant systeem om de wanden te laten scharnieren.

Buitenste laag, de huid:

De beplating van de buitenkant is een grote kostenpost in het geheel, maar ook daar zijn verschillende opties mogelijk om tot een gewenst resultaat te komen. Ik zal in eerste instantie onderzoeken wat de opties zijn met gepolijst rvs. Er zal nauwelijks materiaal verspild worden, want als je het patroon uit een plaat laat snijden is het restmateriaal meteen ook een patroon voor een andere zijde van het huisje.

Extra, de verlichting:

Dit is een punt dat nog onzeker is. Ik denk dat het erg mooi zal werken als er in het kunstwerk een lintverlichting aangebracht kan worden. Het schept een spannend beeldrijm met de lintverlichting in de nok van het aanpalende Klavier-gebouw. Verlichting is echter snel erg duur, dus het is oppassen geblazen met dit element van het beeld.

Extern, het zit-element:

Ook hier een eenvoudige constructie, ik denk aan gegoten (beton) elementen waar het rvs patroon in meegegoten is. Hier moet onderzocht worden wat de belasting zal zijn van de stoep, het kunnen holle elementen worden om gewicht te besparen, een slimme mal maken is hier het devies.

TOT SLOT

Dit is een visueel voorstel, een schets. Ik weet dat computersimulaties vaak het gevoel opwekken van een onwrikbaar plan. Er is echter nog veel speelruimte in dit voorstel. Zowel de maat als de complexiteit van het beeld, alsmede ook het materiaal waarin het uitgevoerd wordt zijn nog nader te bepalen. Al met al denk ik dat met dit voorstel een helder kunstwerk gepresenteerd wordt. Een werk dat aan de ongebruikelijke eisen voldoet, en toch een verrassende sculptuur is waar veel mensen plezier aan zullen beleven.

KAATSHEUVEL / TRANSFORMER

PS: REFERENTIES / EERDER GEREALISEERDE WERKEN

