

# TIJD – ARCHITECTUUR

*“The value of permanence must be proven, not merely assumed.” (Cedric Price)*

Tijd en ruimte zijn twee uiterst moeilijke begrippen. Tot op heden worstelen zowel filosofen als fysici met de definities en dimensies van tijd en ruimte en zelfs met de vraag of beiden nu eindig zijn of niet. De Duitse filosoof Immanuel Kant stelde tijd en ruimte om deze reden voor als *a priori* begrippen, zaken die we in wezen niet kunnen kennen, die we min of meer intuïtief moeten aannemen. Ruimtelijkheid en tijdelijkheid zijn in Kants visie de noodzakelijke condities waarin, of de achtergrond waartegen, de dingen zich aan ons voordoen; ze vormen de structuur waarbinnen we zintuiglijke ervaring kunnen opdoen en daarmee onze kennis kunnen vormen. Zonder ruimte en tijd is ons denken over en dus ons omgaan met de wereld en onze medemensen onmogelijk. Voor onze ervaring van de wereld zijn beide begrippen bovendien onlosmakelijk verbonden; tijd is niet te ervaren zonder ruimte en vice versa.

Tijd en ruimte zijn daarom ook onlosmakelijk verbonden met architectuur. Dat architectuur niet los kan worden gezien van (een begrip van) de ruimte, zal elke architect beamen (hoewel het ruimtebegrip van veel architecten beperkt blijft tot de fysieke, meetbare en ‘tastbare’ ruimte en zelden de niet-fysieke, mentale, sociale ‘ruimte’ omvat). Maar dat architectuur evenmin los kan worden gezien van (een begrip van) tijd is voor veel architecten minder vanzelfsprekend. De oorzaak hiervan is deels gelegen in het feit dat een zekere weerstand tegen verandering inherent is aan het wezen van architectuur. Het wezen van tijd is echter juist permanente verandering, er is geen andere manier waarop we tijd kunnen ervaren dan door de – afgeleide - ervaring van opeenvolgende verandering (hetzij in ons denken, hetzij in de zintuiglijke ervaring van de dingen om ons heen, hetzij enig andere denkbare verandering). Tijd en verandering is even wezenlijk voor onze ervaring van en omgang met architectuur als ruimte.

Een vaak gehanteerde opvatting van architectuur komt er op neer dat architectuur – buiten het onontkoombare feit dat architectuur altijd ook het onder dak brengen van een specifieke functie of reeks van functies is - allereerst een ruimte-kunst is;

de productie en onderlinge ordening van ruimten en in relatie daarmee de schikking van bouwkundige elementen die deze ruimte bepalen en betekenis geven. In deze opvatting is architectuur statisch en passief; een product met een zekere, vooraf bepaalde functie, gebruikswaarde en culturele waarde. Deze definitie sluit een mogelijke verandering van gebruik en/of van verandering van de maatschappelijke of culturele waardering die het 'product' in de loop van de tijd zou kunnen ondergaan niet uit. Verandering van gebruik is denkbaar, maar het laat de intrinsieke kwaliteiten van een zo gedefinieerde architectuur in wezen ongewijzigd, dat wil zeggen dat de aard en orde van het stelsel van ruimten zodanig 'sterk' of neutraal wordt geacht dat meerdere functies – ook onvoorziene – binnen het stelsel mogelijk zijn. Zodra verbouwing ten gevolge van veranderend gebruik noodzakelijk is, wordt dit onmiddellijk gezien als een aantasting van de 'oorspronkelijke architectuur'. Een dergelijke opvatting sluit evenmin uit dat het gebouw zelf dynamische eigenschappen heeft. In tegendeel; er bestaat een hele architectuurtraditie van dynamische gebouwen. Het gaat hierbij echter veelal om gebouwen die hun 'dynamiek' ontleen aan de beweging van mensen en aan de filmische choreografie van veranderende ervaringen die men op de 'route architecturale' (zoals Le Corbusier dit noemde) door het gebouw ondergaat. Ook hier geldt echter dat verandering van de route en de ruimten langs de route altijd als een aantasting wordt gezien. Dergelijke gebouwen mogen een dynamische, filmische ervaring opleveren, we worden als gebruiker, net als in de bioscoop, geacht om de aangeboden ervaring te ondergaan en zeker niet om de scènes of het script te veranderen of zelf een nieuwe montage te maken.

Binnen deze meer traditionele opvatting van architectuur wordt de tijd op zijn best gedoogd. Bij deze opvatting past ook de gebruikelijke houding van architecten ten aanzien van de tijd. Voor de meeste architecten bestaat er een ultiem moment waarop het ontworpen gebouw zich in zijn meest pure staat manifesteert; het moment van oplevering. Dit moment wordt veelal vastgelegd in de opleveringsfoto (het gebouw zonder gebruikers, strak in de verf, tegen een spetterende zonsondergang of een strakblauwe lucht. In presentatiefoto's zijn de gebruikers vrijwel altijd afwezig, regent het nooit, etc) Deze foto wordt vervolgens jarenlang gebruikt, ook als het eigenlijke gebouw al lang verandert is door gebruik, door verering, door uitbreidingen of verbouwingen. Wat aan de oplevering voorafgaat en wat er daarna volgt, wordt gezien als een opmaat naar en als een proces van verval voorbij het ultieme moment. De opmaat is het ontwerpproces, het verval vindt onherroepelijk plaats na oplevering.

Een dergelijke 'tijdloze' opvatting van architectuur gaat niet alleen in tegen de veranderende werkelijkheid, het is ook een tragische opvatting te noemen; het 'verval' is immers onontkoombaar.

Maar er is ook een andere, meer actieve en dynamische opvatting van architectuur. In deze opvatting gaat het in de eerste plaats om de ordening van functies en het mogelijk maken en reguleren van het gebruik, om het proces van bedenken, uitvoeren en gebruiken en om de interactie tussen de gebruiker, het gebouw en zijn omgeving. Architectuur is binnen een dergelijke visie niet zozeer een kunst, maar meer de culturele (of zo je wilt de technische) component van een doorgaand proces van elkaar opvolgende transformaties. In deze opvatting komt het integrale aspect van architectuur, de verhouding tot de maatschappij, de omgeving, de gebruikers aan de orde. In deze opvatting speelt de factor tijd wel een belangrijke rol. Maatschappij, omgeving en gebruik zijn immers dynamisch, en het is aanneemelijk (maar niet noodzakelijk) dat het gebouw op deze dynamische, in de tijd veranderende omstandigheden reageert.

Deze opvatting is tegenwoordig de meer gebruikelijke, maar dat betekent nog niet dat architecten daar voor wat betreft hun voorliefde voor het ultieme moment adequaat op reageren. Het moment van oplevering, het moment waarop het gebouw werkelijk 'af' is wordt nog steeds gekoesterd – zeker in de afgelopen periode waarin het beeld een prominente positie in het architectuurdebat heeft gekregen. Maar het ultieme moment bestaat natuurlijk niet. Niet als je in termen van wisselwerking, proces en verandering denkt.

Om de factor tijd in de architectuur serieus te nemen, zou de architect zich niet in de eerste plaats als autonome kunstenaar moeten opstellen, maar vooral als procesmanager. De verandering is dan het wezen van deze architectuur.

Maar architecten zijn dom volk. Dat alles verandert, wordt bij vrijwel alle culturen als een vaststaand gegeven ervaren. Alles stroomt, overal, behalve bij architecten. De enige gebouwen waarvoor geldt dat het zinvol is dat ze niet veranderen zijn monumenten, in het bijzonder grafmonumenten. De enige stad die niet verandert (alleen groeit) is de stad der doden, het kerkhof. Alle andere gebouwen moeten veranderen om bruikbaar te zijn, ook gebouwen die volgens hun makers als stabiele, autonome ordeningen van ruimte en gebouwcomponenten zijn gedacht en daarom ook zo functioneren.



Om te begrijpen hoe een gebouw in de tijd functioneert, is het illustratief om het gebouw te zien als een interface tussen gebruiker en de omgeving. Interface is een term uit de informatietechnologie en wordt op verschillende manieren uitgelegd, maar de meest bruikbare is: een al of niet reagerend intermediair tussen gebruiker en software. Dat kan het beeldscherm zijn, maar meestal wordt daarmee een speciaal deel van de software mee aangeduid dat zorgt voor een comfortabele, begrijpelijk, vanzelfsprekende en intuïtieve wederzijdse vertaling en transmissie van informatie-input en -output tussen programma en gebruiker. Interactie is het domein van de interface.

Denkend in termen van interface en van tijd kunnen er – als een van de vele manieren om de relatie tijd en architectuur te benaderen - onder meer verschillende tijdcycli van aanpassing en verandering, van interactie tussen gebruiker en omgeving met het gebouw als intermediair, als interface worden onderkend.

**(ultra)korte cyclus:** Dit is wat in computertermen realtime heet. Voor wat betreft de interactie tussen omgeving en gebouw zou het bijvoorbeeld een wens kunnen zijn dat het gebouw direct moet kunnen reageren op veranderingen van het weer. En dat gebeurt vaak al. Als de zon gaat schijnen, gaat de zonwering dicht. Van een realtime interactie tussen gebruiker en gebouw is bijvoorbeeld sprake als het licht aan gaat zodra iemand een ruimte binnenkomt. Ook deze toepassing is al lang geen science fiction meer. Dit zijn nog hightech voorbeelden maar je kunt het ook heel basaal zien: als je naar binnen wilt gebruik je een sleutel en het gebouw verandert zodanig dat je inderdaad binnen de ruimte kunt treden. Het gebouw heeft zich direct 'aangepast' aan de gebruiker. Er is op dit moment heel wat research gaande – in Nederland onder anderen door architect Kas Oosterhuis - om een dergelijke realtime interactie tussen gebouw en gebruiker en gebouw en omgeving te bewerkstelligen. Maar zijn ook vroegere voorbeelden, zoals het Maison de Verre van Chareau en Bijvoet of het Rietveld-Schröderhuis, huizen waar de bewoners door het verschuiven, kantelen, ophijsen van wanden of andere elementen de indeling en daarmee de gebruiksmogelijkheden van de woning permanent kunnen aanpassen.

**Korte cyclus: dag- en nachtritme.** Het gebruik overdag is voor vrijwel alle gebouwen anders dan het gebruik 's nachts. De meeste gebouwen reageren niet op dit veranderend gebruik: ze staan 's nachts leeg (de meeste utiliteitsgebouwen en kantoren), of zijn 's nachts juist vol (hotel, slaapkamer). Er zijn wel studies gaande om te proberen twee ver-

schillende functies met een specifiek dag- en nachtritme met elkaar te combineren (bijvoorbeeld een parkeergarage met een discotheek), maar de gebouwen die zich werkelijk aanpassen aan dag en nacht zijn zeldzaam. In de jaren twintig werd er door functionalistische architecten met als doel de efficiënte, minimale woning wel veel studie verricht naar transformeerbare plattegronden. Zo bestaat er een studie van Van den Broek waarbij woonruimten 's avonds werden getransformeerd tot slaapruiden.

**Lange cyclus, de seizoenen.** Net als dag- of nachtfuncties zijn er ook winter- of zomerfuncties (zwemmen en schaatsen bijvoorbeeld.) Er bestaan tegenwoordig verschillende zwem-schaatsgebouwen die slim gebruik maken van elkaars energiebehoefte (overtollige warmte bij het koelen van het ijs wordt gebruikt voor het verwarmen van het zwembad). Belangrijker is echter dat het leven in de zomer zich voor veel mensen buiten afspeelt en in de winter veel meer binnen. Huizen reageren amper op dit veranderende leefpatroon. Onze huizen zijn eigenlijk gebouwd voor het tussenklimaat van een mooie voorjaar- of najaardag.

Meer specifiek zou een gebouw voor wat betreft zijn klimaatbeheersing natuurlijk veel beter moeten kunnen reageren op seizoenswisselingen. Dat doen ze niet, en dat is niet zo slim in een klimaat als het onze dat weliswaar mild, maar extreem wisselend van karakter is.

**Zeer lange cyclus: jaren tot decennia.** In dergelijke tijdspannen verandert de functie van een gebouw, verandert de directe omgeving, verandert de maatschappij, verandert de staat van de voor handen zijnde techniek, verandert de gebruiker (huurder/koper), maar blijft het gebouw zich veelal weerbarstig verzetten tegen al deze veranderingen. Natuurlijk veranderen we onze woningen in die tijd toch, we passen het interieur aan op nieuwe smaak en op veranderende gezinssamenstelling, we bouwen serres aan ons huis, wijzigen het dak enzovoorts. Voor woningen worden deze veranderingen als onontkoombaar gezien, hoewel we desondanks een welstandscommissie in het leven hebben geroepen om de 'oorspronkelijke kwaliteit' te bewaken. Maar ook andere gebouwtypen ontkomen niet aan veranderingen op de lange termijn. Theaters van nog geen 30 jaar oud voldoen al niet meer aan de huidige geluidsnormen en theateropvattingen, fabrieken dienen telkens op nieuwere fabricageprocessen te worden aangepast, scholen krijgen elk decennium met nieuwe onderwijsopvattingen te maken en zijn daar zelden in ruimtelijke zin voor geschikt.

Elk kantoorgebouw dat 20 tot 30 jaar geleden is gebouwd, heeft zo langzamerhand een nieuwe gevel gekregen, een nieuw klimaatsysteem, een totaal nieuwe indeling etc. Een voorbeeld van de soms snelle veranderingen in kantoren zijn de voorzieningen ten behoeve van de computer. In de jaren zeventig werden speciale computerverdiepingen voor mainframes gebouwd, extreem gekoeld en beveiligd, met de komst van de PC op de werkplek kwamen computervloeren van circa 60 cm hoog, inmiddels verlaagd tot circa 10 a 15 centimeter, terwijl de draadloze netwerken dergelijke voorzieningen binnenkort onnodig zullen maken.

Een uitzondering hierop vormt het kantoorgebouw XX van XX architecten, dat is gebouwd voor 20 jaar om daarna te worden gededemonteerd in bruikbare bouwmaterialen. De achterliggende gedachte is dat het na twintig jaar efficiënter is om een nieuw kantoor te bouwen (eventueel met gebruik van materialen die uit het eerst gebouw zijn gededemonteerd), dan om het geheel aan te passen op nieuwe technische eisen en mogelijkheden.

Vooraf deze veranderingen op lange termijn zijn inmiddels in Nederland onontkoombaar geworden. Transformatie van bestaande gebouwen of stedelijke gebieden zal in toenemende mate de opgave voor architecten worden. Steeds vaker wordt de architect gevraagd een bestaand gebouw voor een nieuwe functie geschikt te maken. Nieuwe woongebieden worden nog steeds gebouwd, maar de herstructurering van bestaande wijken, met name die uit de wederopbouwperiode, zal de komende jaren de vraag naar nieuwbouw verdringen. Geredeneerd vanuit deze nieuwe transformatieopgaven is de weerbarstige houding van gebouwen (en hun architecten) tegen verandering in de tijd verre van slim.

Om te komen tot een tijd-architectuur is het handiger en efficiënter om als architect te gaan denken in termen van processen en systemen. In termen van mee- en terugkoppelingssystemen, van evolutionaire ontwikkeling, van emergentie en van interactie, in termen van transformatie in plaats van formatie. Om te komen tot een tijd-architectuur is het noodzakelijk om verschillende processen – het ontwerpproces, het bouwproces, het proces van gebruik en verval, maatschappelijke processen – en verschillende systemen – het klimaatsysteem, het bouwkundige systeem, het sociale systeem - met elkaar te verweven en te integreren. In een dergelijk integraal proces-systeem zou het onderscheid tussen ontwerpen, bouwen en gebruiken uiteindelijk geheel kunnen verdwijnen. Daarmee zou een nieuwe praktijk: die van procesarchitect ontstaan, waarbij de architect zich primair als een (computer)programmeur opstelt en pas secundair als vormgever of wellicht als kunstenaar. Een computer-



programmeur schrijft een programma dat gebruikers in staat stelt zelf te creëren; het verplaatst de creatieve daad (voor een deel) van ontwerper naar gebruiker. Een dergelijk programmerende procesarchitect accepteert daarmee dat er geen ultiem moment meer is, geen eindproduct, en dat de schoonheid van het 'product' (wat in feite een proces is geworden) afhankelijk is van het gebruik en de gebruiker. Een dergelijke houding als architect past ook veel beter in de huidige praktijk die al lang niet meer gekenmerkt wordt door de bouwmeester die als een spin in het web het bouwproces beheerst.

In termen van muziek zou procesarchitectuur ook kunnen worden vergeleken met improviserende jazzmuziek. Anders dan bij de uitvoering van een klassiek muziekstuk, waarbij de musicus tracht de 'oorspronkelijke bedoelingen van de componist' zo veel mogelijk te benaderen, gaat het bij de uitvoering van jazz juist om de veranderingen ten opzicht van de 'oorspronkelijke compositie'. Sterker nog; veel jazz is gebaseerd op eenvoudige, herkenbare melodielijnen die vervolgens bij elke uitvoering opnieuw worden geïnterpreteerd, aangepast, uitgebreid enzovoort. Toeval, de improvisatie van medemusici, de reacties van het publiek en de aard van de omgeving waarin het stuk wordt uitgevoerd zijn factoren die het oorspronkelijke stuk doorgaand beïnvloeden en veranderen.

Elke architect, vooral als het gaat om grote projecten, opereert tegenwoordig in een netwerkverband, waarbij verschillende partners ieder voor zich verantwoordelijk zijn voor delen van het ontwerp- en bouwproces. Deze ontwikkeling wordt door sommige architecten betreurd. Het verlies van de centrale beslissingspositie wordt veronderstelt automatisch te leiden tot een verlies aan kwaliteit van het ontwerp en het gebouwde resultaat. Dan kan, maar hoeft niet zo te zijn. Veelal is er sprake van angst voor het verlies aan controle door het toelaten van een 'vreemde' kracht, van het toeval in het ontwerpproces. Het toestaan van inwerking van toeval op het ontwerp is in architectuur en design (anders dan in de beeldende kunst en muziek) ongebruikelijk, maar niet helemaal afwezig. Zo gebruikt bijvoorbeeld architect Lars Spuybroek, de computer als 'toevalsmachine', die het ontwerp in onverwachte richtingen stuurt. Of dit toeval nu uit de machine, uit de beslissingen van andere partners in het netwerk, uit aanpassingen van gebruikers of wat dan ook voortkomt doet niet ter zaken. Hoewel Spuybroek ook experimenteert met interactie tussen gebruiker en 'gebouw', zoals bij de ruimtelijke installatie Son-O-House waar een geluidsculptuur reageert op de handelingen van degene die zich door de ruimte beweegt, blijft de werking van het toeval in zijn werk grotendeels beperkt tot de ontwerpfase.

Een heel ander voorbeeld van het toelaten van toeval in het ontwerpproces is te vinden in de werkwijze van 2012 Architecten. Deze groep bouwt en ontwerpt met afvalmaterialen. Omdat te kunnen doen wordt het traditionele ontwerpproces min of meer omgekeerd. Allereerst moet worden gekeken welke afvalmaterialen of bouwcomponenten in de directe omgeving en op het moment van bouwen beschikbaar zijn (2012 bouwde met afgedankte autoruiten, wasmachines, tentoonstellingsmateriaal, kabelhaspels, ventilatiekanalen, enzovoorts). Na een bestudering van de bouwopgave wordt daarom eerst een zogenaamde 'oogstkaart' gemaakt, een inventarisatie van aanwezig afval dat mogelijk gebruikt kan worden in het ontwerp. Vervolgens wordt op basis van de gevonden materialen al improviserend nagedacht hoe deze kunnen worden ingezet in het ontwerp. Niet eerst een ontwerp en dan daar het materiaal bij kopen, maar omgekeerd: eerst het materiaal en dan nadenken hoe het kan worden toegepast. Het is een methode die erg verwant is aan de 'ontwerpmethode' van Le Roy. Ook bij de bouwsels van de eokathedraal bepaalt het voorhanden zijnde materiaal (de ene keer veel stoeptegels, de andere keer veel trottoirbanden) voor een belangrijk deel de vorm. 2012 Architecten hanteert deze methode deels uit ecologische overwegingen, maar de ontwerpers benadrukken dat het improviserende karakter van deze werkwijze minstens zo belangrijk is: de (on)mogelijkheden van het gevonden materiaal leiden tot ongebruikelijk oplossingen en dwingen de ontwerper om telkens opnieuw fundamenteel na te denken over het ontwerp; standaard oplossingen zijn niet mogelijk.

Weer andere voorbeelden zijn de woonhuizen van DAAD Architecten zoals het langdurige bouwproces van het torentje van Hoogland en Versteegh in Groningen (zie pagina 158 t/m 164 voor een beschrijving van dit ontwerp cq proces). Hierbij heeft de architect het basisthema van het gebouw geleverd en is de bewoner/bouwer al jaren geduldig bezig dit ontwerp al bouwen, denkend en improviserend uit te voeren.

Het is belangrijk om op te merken dat bij dergelijke improviserende werkwijzen niet zo maar alles kan. De mate van improvisatie, van aanpassing en van verandering heeft een beperkte, door de ontwerper (of componist) gecontroleerde bandbreedte. Het oorspronkelijke ontwerp en het handschrift van de oorspronkelijke ontwerper blijven altijd in meer of minder mate herkenbaar. Die duurzaamheid van de hand van de maker is zelfs aanwezig in Le Roy's eokathedraal. Hoewel daar toch de enorme kracht van de natuur op inwerkt, blijft het een herkenbaar product van Le Roy. (Het wordt in dat verband overigens interessant om te zien hoe andere handschriften zich in de voorgenomen duizendjarige duur van de eokathedraal door die van Le Roy heen gaan weven.)



De angst voor het toeval en het ongeplande – die in feite een angst voor het onzichtbaar worden van de maker inhoudt – is dus grotendeels ongegrond. Van het werk van Louis Le Roy valt te leren dat het (ontwerp)proces niet verstoord wordt als daarop krachten inwerken die de ‘ontwerper / bouwer’ niet in de hand heeft. Integendeel zelfs, juist de permanente inwerking van de natuur op zijn bouwsels stimuleert Le Roy om door te bouwen. Zijn creativiteit wordt door de onverwachte ‘actie’ van de natuur permanent op de proef gesteld en daardoor wordt hij aangewakkerd tot creatieve ‘re-actie’. De vorm, het (tussentijdse) resultaat, is daarbij deels gepland, deels ongepland en de resultante van natuurlijke en creatieve processen, van toeval en van bewuste ingrepen.

In het geval van procesarchitectuur zou de (mede)sturende positie van de architect langzamerhand moeten worden ingenomen door de gebruiker. In de loop van de tijd zal de zichtbare aanwezigheid van het handschrift van de architect in het proces van toe-eigening langzaam verdwijnen en plaats maken voor dat van de gebruiker (of van een opeenvolgende reeks van gebruikers.)

Degelijke improviserende procesarchitecten die de factor tijd een belangrijk positie gaven in hun werk zijn er in het recente verleden genoeg geweest, met name in de jaren zestig en zeventig (John Habraken, Constant Nieuwenhuis, Frank van Klingeren, Yona Friedman, Cedric Price; zie de korte biografieën van deze architecten na dit hoofdstuk en meer specifiek het werk van Lucien Kroll in het hoofdstuk ‘architectuur als proces’, pagina 119). Maar – en dat geldt vooral voor die procesarchitecten zoals Lucien Kroll die sinds de jaren zeventig hun praktijk onverminderd hebben voortgezet – ze opereren veelal in een media-luwte, zodat het lijkt of ze niet meer bestaan. Voor een deel heeft dit te maken met de huidige architectuurmedia en de architectuurkritiek. Gericht als ze zijn op het beeld, het eindproduct en het ultieme moment, weten de media niet meer wat ze met dergelijke architecten en dergelijke architectuur aan moeten.

Een meer wezenlijke oorzaak is echter gelegen in het feit dat hun werk direct gekoppeld was aan de toenmalige maatschappelijke omstandigheden en idealen. De jaren zestig en zeventig werden gekenmerkt door een optimistisch geloof in een maakbare, in een open en - in sommige meer utopische gevallen - zelfs in een arbeidsloze samenleving. De open architecturen die deze procesarchitecten voorstonden werden ontwikkeld als contramal of katalysator voor die open maatschappij. De wens tot (of hoop op) een open samenleving

(zowel in de zin van openstaand voor verandering van binnenuit, als openstaand voor invloeden van buitenaf) is in de loop van de jaren tachtig echter verloren gegaan.

De open maatschappij werd een risicomaatschappij (zoals socioloog Ulrich Beck dit verwoordde), een ontwikkeling die gepaard ging met een toenemende individualisering. In plaats van verlangen, lijkt angst een steeds belangrijker plaats in te nemen in ruimtelijke beslissingsprocessen. Het soort procesarchitectuur van de generatie zestig/zeventig past nauwelijks in deze nieuwe maatschappelijke context.

Maar dat wil niet zeggen dat er geen andersoortige processen zijn die daarvoor in de plaats zijn gekomen. De vraag om een aanpasbare, veranderbare woning is bijvoorbeeld dankzij de individualisering eerder toegenomen. Dat de maatschappij niet meer 'open' zou zijn of zou moeten zijn, wil nog niet zeggen dat ze niet meer zou veranderen. Een deel van de angst die de basis is voor de risicomaatschappij komt juist voort uit de snelheid en onvoorspelbaarheid waarin de maatschappij verandert. De historiserende architectuur die momenteel zo populair is, is daarvan onder meer het gevolg. Een dergelijke architectuur bevestigt die angst alleen maar en kan hem daardoor natuurlijk nooit wegnemen. Een wat intelligenter antwoord is de stelling dat architectuur juist in een snel veranderende maatschappij een noodzakelijke stabiliteitsfactor is, een anker in de tijd dat mensen behoedt voor vervreemding van hun directe leefomgeving. Daar is iets voor te zeggen, maar het feit van de onontkoombare verandering wordt daarmee niet weggenomen. Procesarchitectuur, een architectuur die geen weerstand tegen verandering biedt, maar die juist mee wil meebewegen, zou het gevoel van vervreemding door de zich in de tijd ontwikkelende maatschappij daarentegen kunnen verhelpen door gebruikers meer beslissingsbevoegdheid en mogelijkheid tot aanpassing en verandering van hun eigen omgeving aan te bieden. In die zin is het werk van de vroegere procesarchitecten nog steeds relevant.

Misschien is een dergelijke 'helende' taak voor de architectuur iets te veel gevraagd, of zelfs hopeloos utopisch. Er zijn op dit moment echter meer dan genoeg praktische redenen om een dergelijke procespraktijk, een architectuurpraktijk in de tijd, opnieuw te overwegen. Een praktijk van werkelijke duurzaamheid, van werkelijke en duurzame (voorbij het moment van oplevering) participatie van de gebruiker, van een verbeterde efficiency en bruikbaarheid, een architectuur zonder begin of einde, die zich permanent ontwikkelt en die zonodig waardig kan verdwijnen.

Daarbij komt dat tijd-architectuur eigenlijk een pleonasme is: een ronde cirkel. Alle architectuur is tijdarchitectuur. In de tijd verandert uiteindelijk alles, verandering is het wezen van tijd. Zonder verandering geen tijd, zonder tijd geen besef van ruimte en van leven. Het wordt tijd dat architecten dat gaan inzien.

Piet Vollaard

(Ook deze tekst heeft zich in de tijd ontwikkeld; begonnen als een lezing voor de Stichting Tijd in 2003, aangepast voor een reader van de Academie van Bouwkunst in Groningen in 2004, is de tekst voor deze publicatie opnieuw aangepast. Dat is nooit mijn bedoeling geweest, maar het is onmiskenbaar passend in een reeks uitgaven waarin de tijd (en dus verandering) de hoofdrol speelt.)