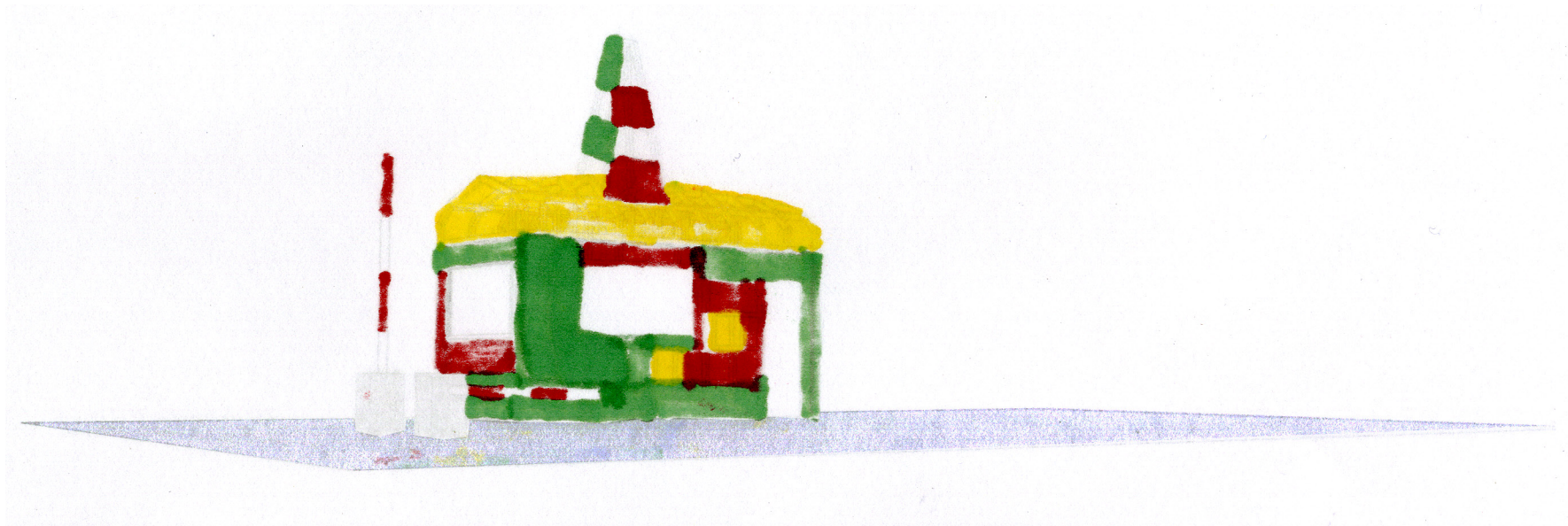




PARK
LIGHT



introdunctie

onderzoek

park

licht

interactief

constructie

kosten

introdunctie

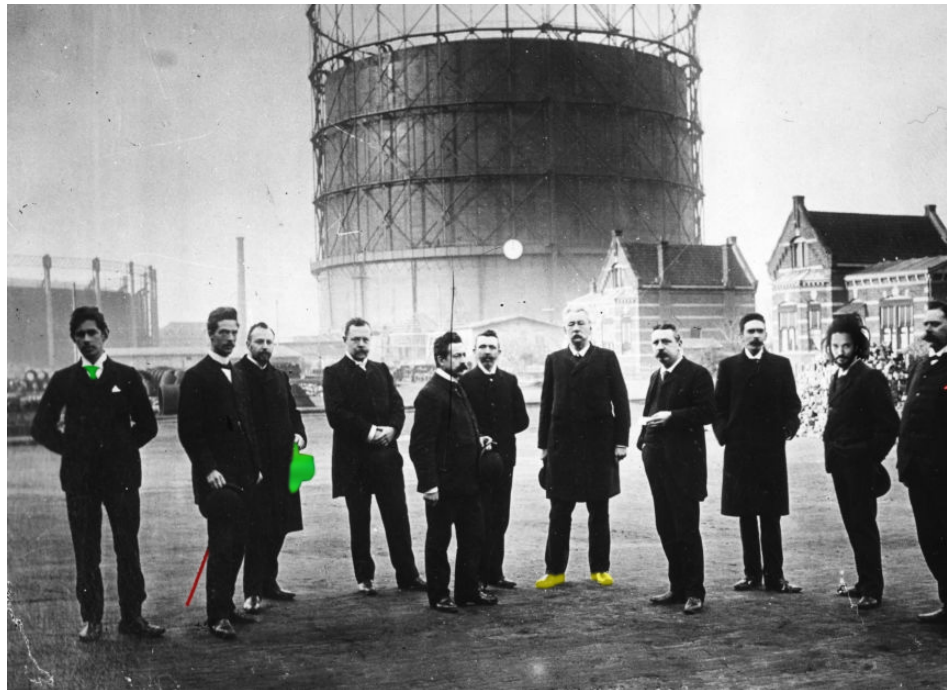
Parklicht is een project van Jorge Bakker aangaande het tijdelijke wachterhuis gelegen bij de entree van het westergas fabrieksterrein.

Als kunstenaar met een architectonische achtergrond sluit dit project perfect aan op mijn dagelijkse praktijk. Persoonlijk heb ik een lange relatie met de buurt en het terrein zelf, van uitgaan in de Westpacific tot het wonen in de van Hogendorpstraat.

Grappig is dan ook dat het huisje me nooit echt is opgevallen in al mijn bezoeken aan het terrein van de westergasfabriek.

Wat ik weet is dat de organisatie van de westergasfabriek hard gewerkt heeft aan het ontwikkelen van deze plek, om het een plek te maken voor cultuur recreatie en werk. Hierin zijn ze zeker geslaagd.

Het verdient naar mijn idee een entree met een landmark, die een uitstraling heeft zodat de bezoeker van het terrein zich gelijk bewust is van de dynamiek van het terrein, zijn volle omvang en zich welkom voelt.

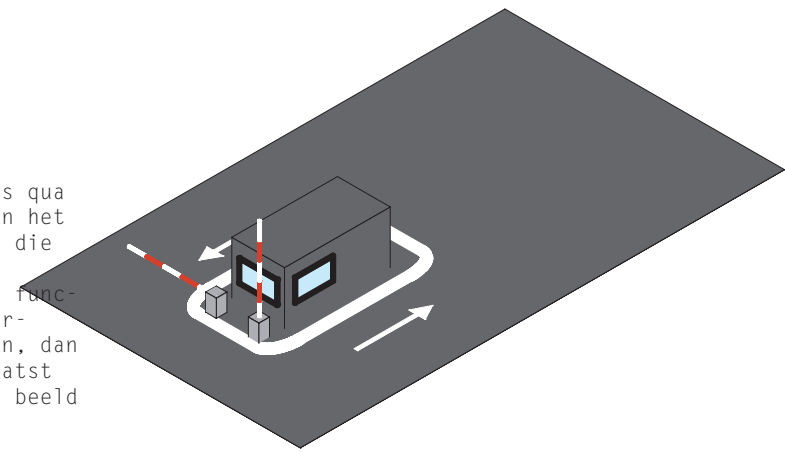


onderzoek



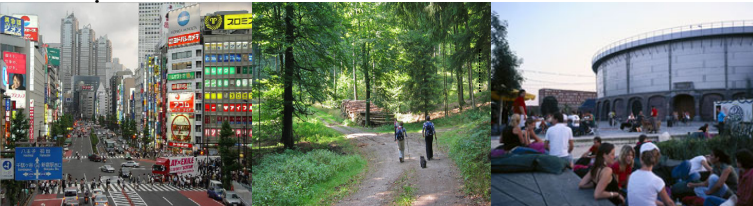
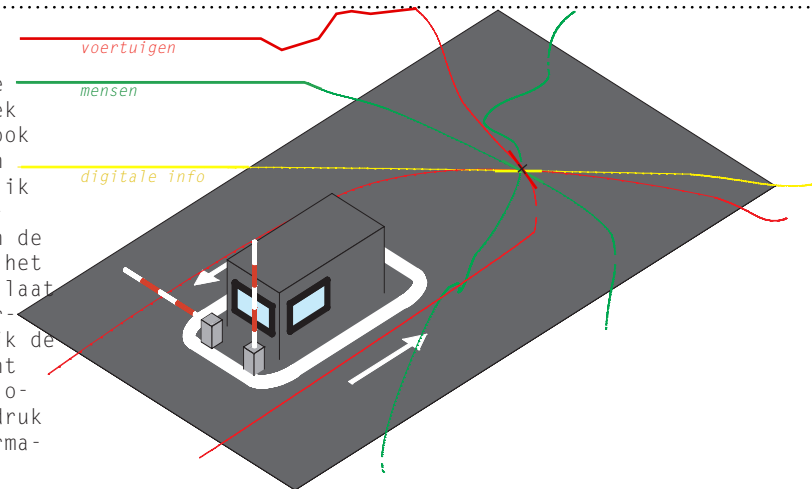
de gecamoufleerde hut

De huidige situatie van het parkeerwachtershuis is qua uitstraling een gecamoufleerde hut. Niet eentje in het bos, want deze hut staat op een grijze plaat waar die dan ook prachtig in opgaat. Dit is een kwaliteit, alleen als men kijkt wat de functies zijn van het huisje, van bewaking tot het verstrekken van info voor de bezoekers van het terrein, dan is deze introverte houding toch een beetje misplaatst en geeft het in geen geval een warm welkom of een beeld van het terrein zelf weer.



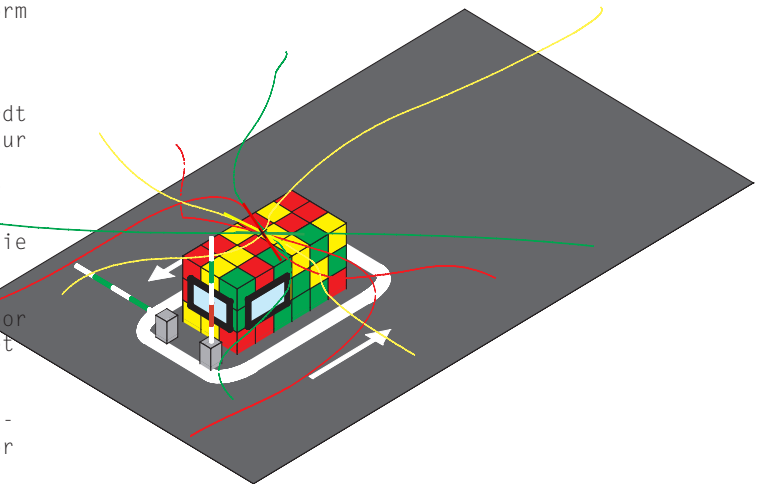
het kruispunt

Het westergasterrein is een dynamische plek. Deze dynamiek komt tot uiting in veel vormen van fysiek verkeer zoals auto's en mensen. Daarnaast is er ook een onzichtbaar netwerk in de vorm van sociaal en internet verkeer, waar deze bij elkaar komen heb ik gemakshalve kruispunten genoemd. Het parkeerterrein is zo een kruispunt, simpelweg omdat een van de ingangen van het terrein mensen automatisch naar het parkeerterrein geleidt of ze het in ieder geval laat passeren. Toch ligt het kruispunt niet op het perfecte object die daarvoor aangesteld is, namelijk de gecamoufleerde hut. Deze staat naast het kruispunt waardoor mensen het passeren en liever even doorlopen om de weg te vragen, zonder een blijvende indruk van deze toch wel voetbalveld groot grijze informatieleze oppervlakte.

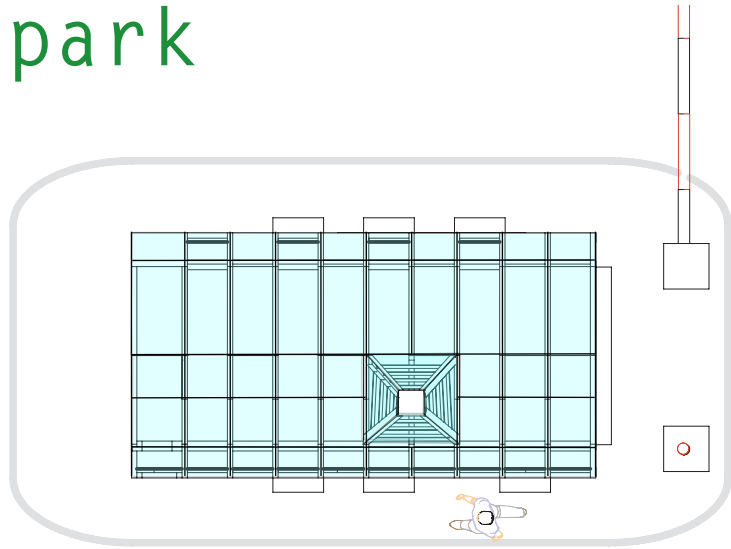


de Gedecoreerde hut

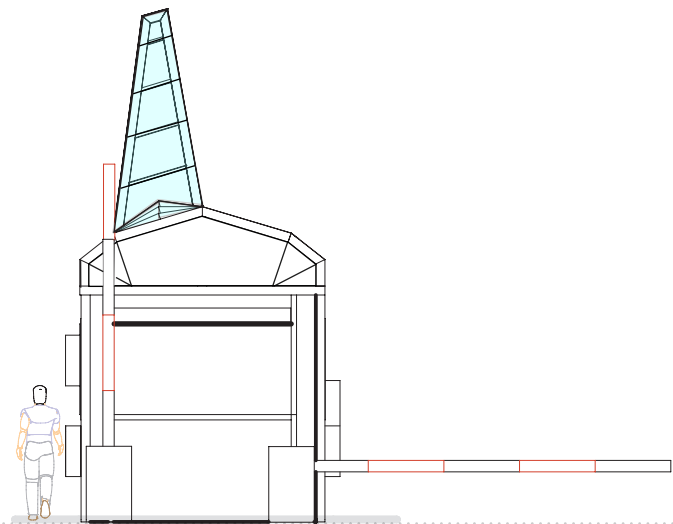
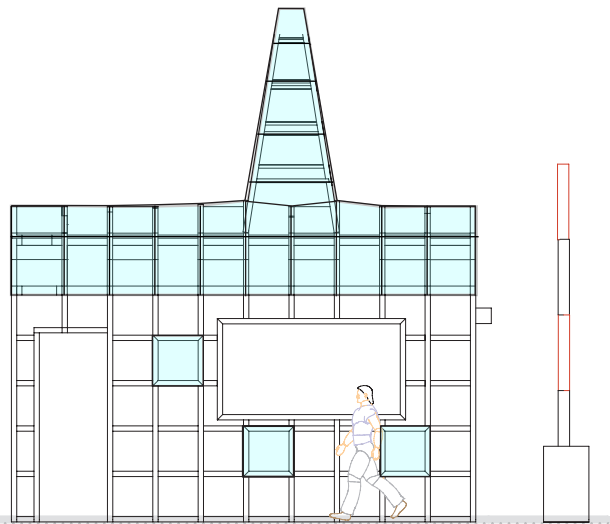
Deze constructie, genaamd Parklicht, krijgt de vorm van een dak en een huid (façade). De historische context van de westergasterreinar-architectuur is een diep geworteld beeld en herkenbaar voor iedereen. De constructie Parklicht wordt in relatie met de hele westergasterreinar-architectuur een krachtig stuk gereedschap. Het zal elementen bevatten die een weerspiegeling zijn van de architectuur uit de omgeving. Daarnaast zal het een beeld geven van de interactie die plaatsvindt met bezoekers, aangezien het om een informatiepunt gaat (bijvoorbeeld bezoeker vraagt naar de weg). Op het moment gebeurt dit weinig door de onzichtbaarheid van het parkeerwachtershuis, het huis moet zichtbaar worden. Waarom niet de energie gebruiken van de bezoeker die voor een groot deel aan het terrein zijn dynamiek verleent, oftewel de bezoeker zorgt zelf voor de zichtbaarheid van het huisje.



park



Parklicht is overdag een constructie die elementen laat zien van de natuurlijke omgeving, zoals planten en architectuur zoals al aanwezig op het terrein.

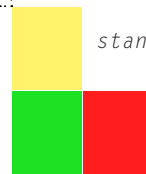
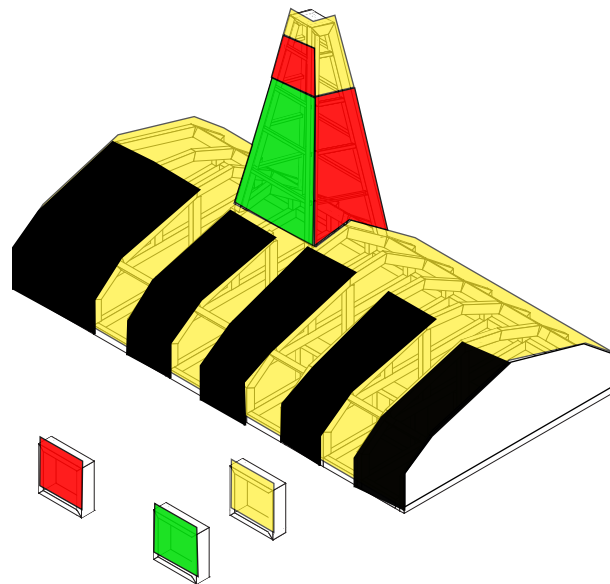


Licht

parklicht verandert na zonsondergang in een lichtbakken.
Het licht doet zijn werk als orientatie punt en als een indicator van activiteiten die zich afspelen op het westergasterrein.
Na zonsondergang is het westergasterrein nog steeds druk bezocht door bezoekers met andere bestemming en andere plannen dan de bezoekers overdag. Het nachtleven komt tot leven in de vorm van film dansen eten. Parklicht past zich hierop aan.

Het lichtplan bestaat uit twee delen: pag 1 is het soort verlichting en twee is een interactief gedeelte

De verlichting zal voor een deel bestaan uit witte t1 buizen en voor een deel uit gekleurde. Deze zijn aangegeven in de afbeeldingen op deze pagina. Een optie is om gebruik te maken van led t1 buizen die men eenvoudig in elk gewenste kleur kan laten veranderen.



standaard t1 buizen

gekleurde t1 buizen (optie led t1 buizen die van kleur kunnen veranderen)



interactief

de interactieve twist is hoofdzakelijk gericht op de gekleurde tl buizen omschreven op de vorig pagina. Deze gekleurde tl buizen wil ik koppelen aan meerdere bewegingsdedectoren.

Prachtig zou zijn als ze op de zelfde plek geplaatst zouden kunnen worden als de cctv cameras en daardoor hetzelfde gebied bestrijken als wat de bewakers op hun monitoren zien.

De dedector bekend van huis en tuin werkt simpel; als je binnen bereik komt van de censor zal het een signaal afgeven.

Deze bewegingsdedectoren ziet men vaak bij woningen waarbij het licht vanzelf aangaat om je pad te verlichten wanneer het huis wordt benaderd.

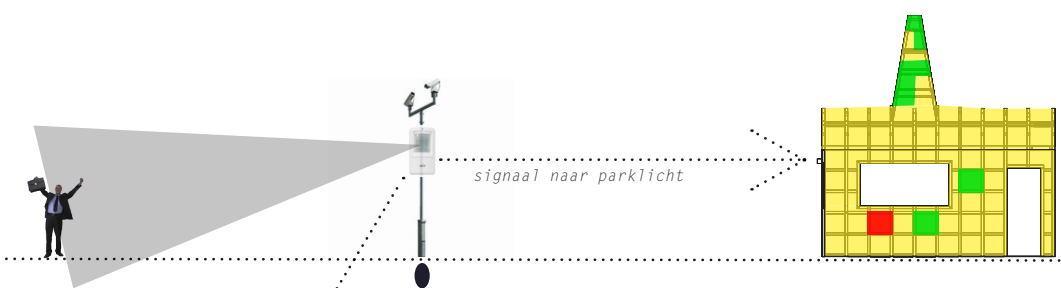
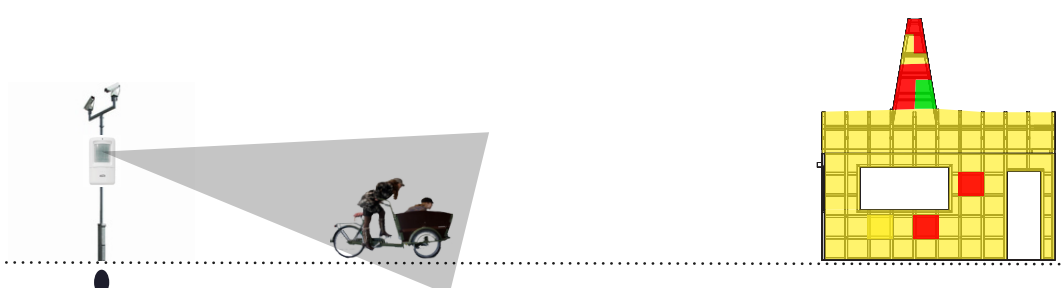
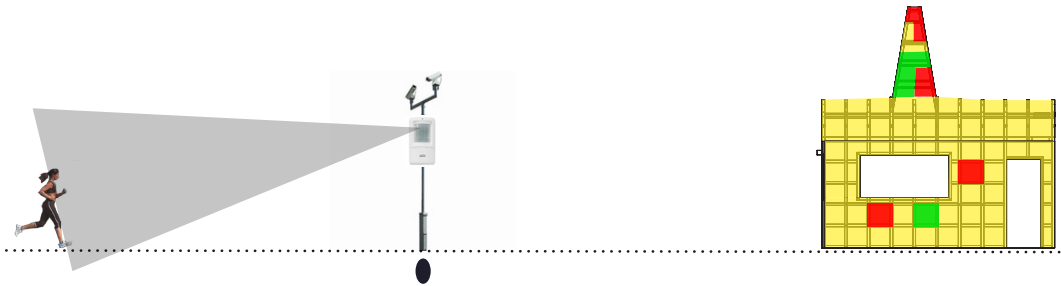
Dit principe wil ik toepassen op mijn gekleurde tl buizen. De bewegingscensoren zullen zoals ik al zei zullen op meerdere plekken op het terrein bevestigd zijn.

Een scenario voor een lokatie zou kunnen zijn dat er een bewegingscensor bevestigd is bij een van de entrees van het terrein. Een persoon betreedt het terrein en komt in het bereik van de sensor, die vervolgens een signaal stuurt naar een van de gekleurde tl buizen in het parklicht huis. Het licht gaat hierdoor tijdelijk aan een weer uit. als er meer van deze lokaties zijn op het terrein zal uiteindelijk aan het gebouw af te lezen zijn wat de dynamiek van het park is doormiddel van lichtritmes op gevel en dak.

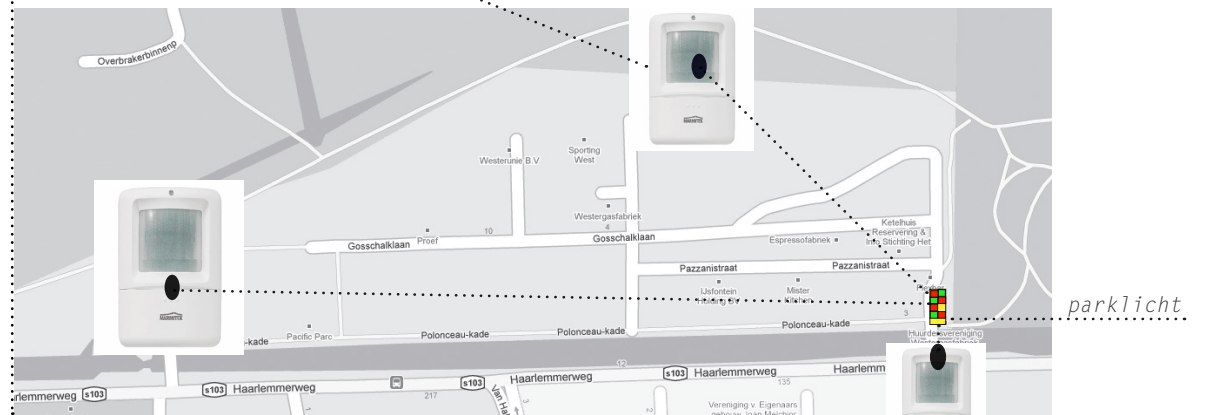
de ultieme lokaties voor de bewegingsmelders zijn natuurlijk de gebieden die de bewakings camera bestrijken. Dit zijn de dynamische punten anders zou je ze niet te hoeven monitoren.

Naast het bewaken van deze gebieden lijkt me dat een licht spel gegenereerd uit deze plekken een positief en een mooi beeld opleveren met mogelijkheden om de dynamiek van het terrein in kaart te brengen.

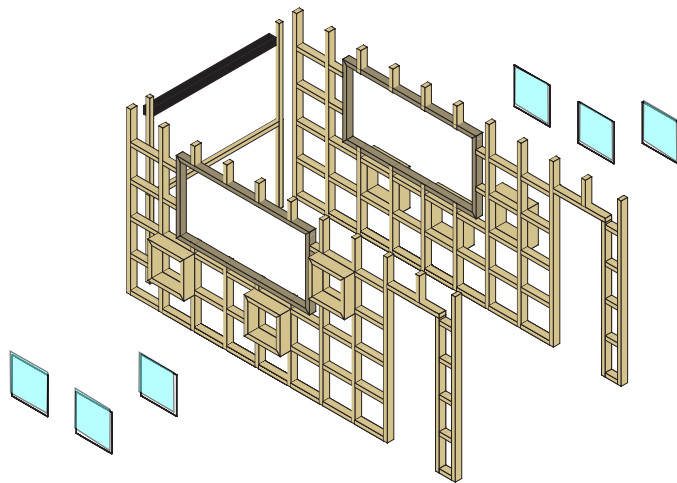
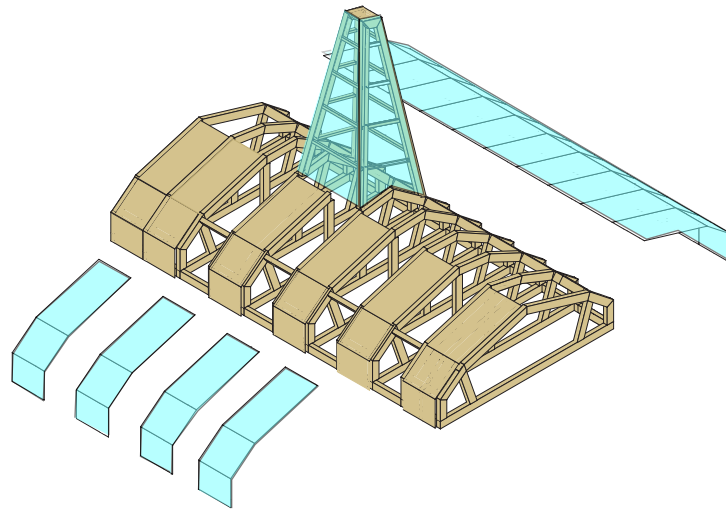
bezoekers veroorzaken een variatie van lichtpatronen op het dak en gevel van parklicht



mogelijke opstelling van bewegingsdedectoren



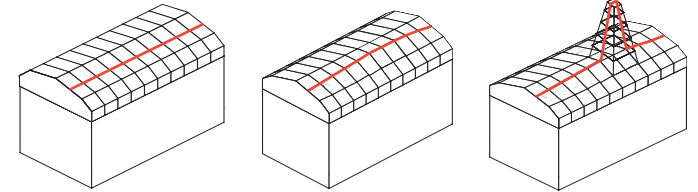
constructie



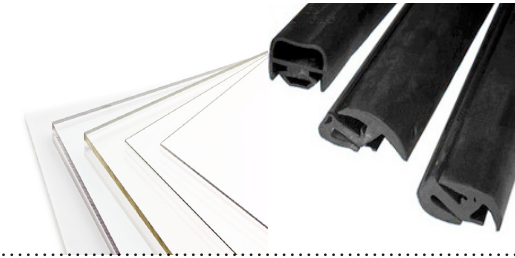
dak constructie:



geëxplodeerde plof dak




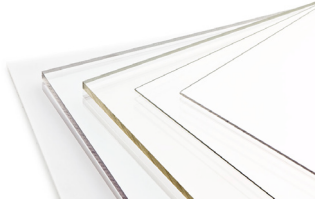

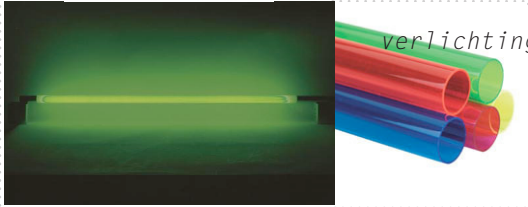


gevel en dak bekleding:
transparant acrylaat plaat



houten frame werk:



kosten

			<i>euro</i>
	<i>hout</i>	balken: schroeven: constructie lijm: hout beits:	1950 30 30 100
	<i>kunststof</i>	acrylaat platen: kit:	2000 50
	<i>bewegingsmelders</i>	bewegingsmelders: bedrading:	120 100
	<i>verlichting</i>	verlichting: regelaars: ophanging: bedrading:	1500
	<i>materiaal gereedschap (huur)</i>	gereedschap huur:	100
	<i>vervoer:</i>	vervoer:	150
		<i>totaal:</i>	6130