

LOLA Landscape Architects

Ontwerp en onderzoek gaan samen

Verslag van de lezing op 14 mei 2013

door Svende Reeskamp

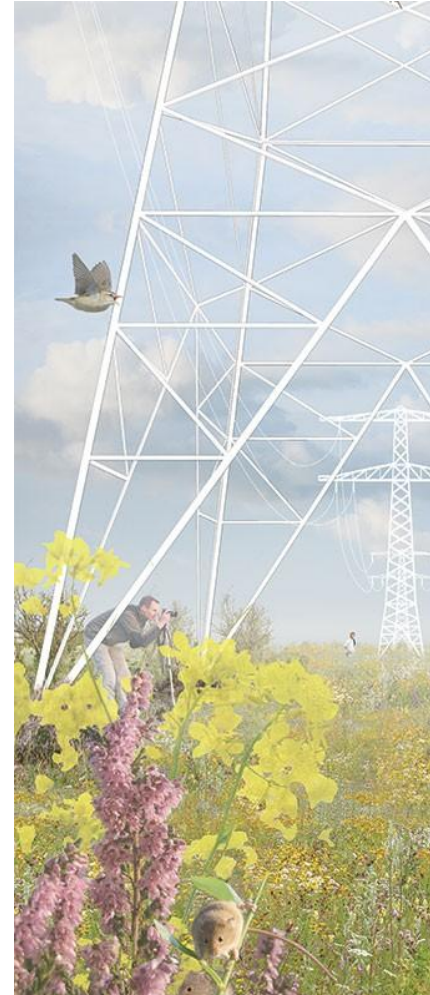
Afbeeldingen: www.lolaweb.nl

05-'13

“Toen Ed Taverne een keer bij ons op bezoek was in het begin van onze carrière als bureau, stelde hij ons de vraag wat we in godsnaam als drie groene landschapsarchitecten in het midden van het centrum van Rotterdam deden.” Gezamenlijk kwamen ze er op uit dat een stedelijk perspectief op het landschap een extra motivatie is om er iets moois van te maken. Dat LOLA Landscape Architects hierin sinds hun oprichting in 2006 regelmatig geslaagd is, blijkt uit de projecten die Peter Veenstra vanavond toelicht. “Ik moet zeggen, in zes jaar is het verlangen naar sappige weides en landschappen die je bij de kladden pakken wel steeds groter geworden.”

Het succes van LOLA Landscape Architects lijkt te danken aan hun niet alledaagse combinatie van onderzoek en ontwerp. “We hebben van begin af aan gezegd: we werken hard maar we gaan ons zowel richten op onderzoek als op werk. En het liefst ook zorgen we voor een wisselwerking tussen die twee.” Op die manier wil het bureau niet alleen bijdragen aan vernieuwing in de

landschapsarchitectuur, maar ook aan het vakdebat. “Naar ons idee was er een vrij grote conservatieve massa en een aantal bureaus die vooral heel erg, eh, rondhipten. Maar die twee kwamen niet echt bij elkaar.”



[1]

Een voorbeeld van LOLA's combinatie van ontwerp en onderzoek is hun plan de Wilgenwende, een uitbreiding ten zuiden van Dordrecht. “Het ziet eruit als een stuk land waar je makkelijk woningen op kan zetten, maar dat is niet zo.” Door het terrein loopt een hoogspanningstracé, de A16, een spoorweg (het drukt bereden stukje spoor van Nederland) en een aftakking van de snelweg (de N16). “Ze wilden eigenlijk een soort wonen dicht bij het landschap hebben, maar tegelijkertijd zat je dicht bij de snelweg.” Aan alle kanten is het terrein ingeklemd door infrastructuur, en verplichte buffers daaromheen maken dat de bebouwbare ruimte heel beperkt. “Als je het negatief bekijkt is dit landschap dus een optelsom van bufferplekken.” Omdat dit soort locaties niet uniek is in Nederland heeft LOLA geprobeerd universele oplossingen te bedenken.

”

We werken hard, maar we gaan ons zowel richten op onderzoek als op werk

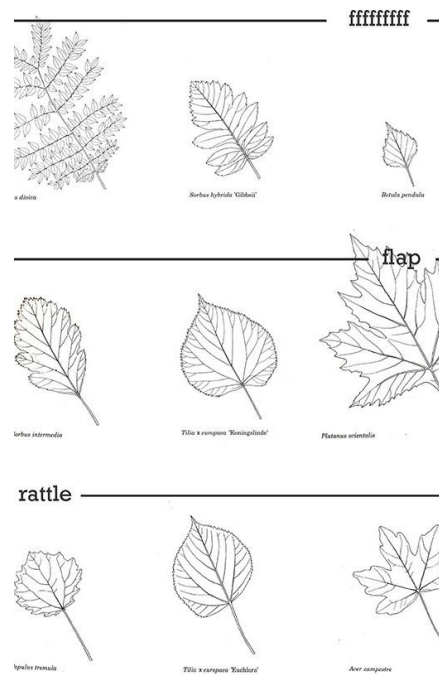
“Op stadsranden liggen vaak twee claims: aan de ene kant een soort ideëel verlangen van de stadsbewoner naar het landschap: mensen worden gek van de stad en op het moment dat ze de stad uitgaan willen ze “het echte leven”. Aan de andere kant is er een meer

economisch gedreven, pragmatische claim van de stad die de randen opzoekt omdat het daar goedkoop is, je daar minder overlast veroorzaakt en omdat het dicht bij de snelweg is. En die twee, die pragmatische kant en dat verlangen naar een pastoraal landschap, die moet je goed op elkaar afstemmen.”

Met betrekking tot de geluidswal langs de snelweg vonden ze een uitdaging in het vormgeven van niet alleen visuele elementen, maar ook van klanken. “We kwamen er achter dat in de oudere tuinkunst het vormgeven met klank vanzelfsprekend was, maar die mensen hebben nooit wat opgeschreven”. Uit een onderzoek uit de jaren '70 bleek dat de ervaring van een omgeving positiever is naarmate klank en beeld van een plek beter overeen komen. “Dat heeft nogal grote consequenties voor onze leefomgeving in Nederland. Bijna overal hoor je verkeer, terwijl je een landschap ziet.”

Daarom ontwierp LOLA op de toekomstige geluidswal klankvelden van beplanting, die het geluid van de snelweg filterden en er verschillende geluidbelevingen voor teruggaven. “Denk aan hoe het klinkt om door een dennenbos te lopen als het waait, dat kan een hele intense ervaring zijn.” De bomen zouden hoog op de geluidswal staan en veel wind vangen.

“Over het produceren van geluid was niets bekend, dus dat zijn we zelf gaan onderzoeken. Er zijn ontzettend veel clubs die geluiden opnemen, zo ook geluiden van bomen. En gezamenlijk kwamen we tot de conclusie dat het te maken heeft met de bladsteellengte en het blad. Die verhouding zorgt ervoor dat een blad snel gaat flapperen, ritselen of dat het suist of ratelt.” [2]



[2]

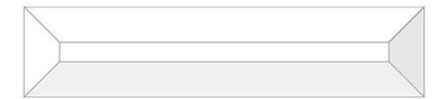
Ook visueel heeft LOLA zich ingezet voor een spannender strook dan de gemiddelde geluidswal. “We hebben de

originele dijk op een paar plaatsen schuin doorgesneden zodat er langgerekte piramides ontstonden. Er zitten wel gaten in, maar die zijn zo schuin dat de afstand alweer zo lang is dat het geluid alweer is uitgestorven.” Elke piramide kreeg in het ontwerp een toplaag met andere categorie geluidsbeplanting. [3]

Het leverde een landschap op met veel meer wisselwerking dan gewoonlijk. Vanuit de trein heb je af en toe zicht de wijk in, en andersom heb je op sommige plekken zich op de trein. En in de geluidswallen zijn geïsoleerde kommen gemaakt waarin juist even niets te horen is.

Na de aanleg van de grote piramidevormen zijn de werkzaamheden stilgelegd en de klankvelden zijn er niet gekomen. Het brede onderzoek dat aan het ontwerp voorafging werkte echter als een katalysator voor diverse andere projecten. Zo rolde uit de groenstrook onder de hoogspanningsmasten een idee voor een landsdekkend ecologisch energienetwerk, dat op de tracés van hoogspanningskabels natuurgebieden met elkaar verbindt. [1] En uit de testfase van de klankvelden kwam een kunstwerk voort, dat door middel van oude wasmachinemotoren een productiebos in verschillende composities laat ritselen. “Ons onderzoek heeft tot een soort verkitting van projecten heeft geleid. Die uiteindelijk tot, vinden wij zelf, interessant pionierswerk heeft geleid.

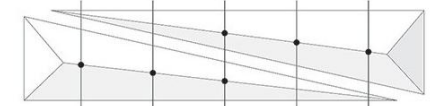
Het oorspronkelijke project is gesneuveld, maar die andere projecten gaan nog door.”



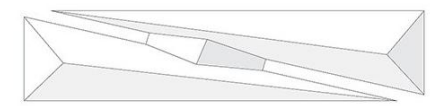
1. Uitgangssituatie: een rechthoekige wal van 7m hoog;



Door de wal diagonaal door te snijden, ontstaan 2 volumes. Het diagonale gat heeft een zodanige lengte, dat de geluidsbelasting ter plekke van de woningen acceptabel is;



In doorsnede wordt altijd de minimale hoogte van 7m behaald; hetzij door het ene volume, hetzij door het andere volume;



[3]