Architecture, Design and Conservation
Danish Portal for Artistic and Scientific Research

Aarhus School of Architecture // Design School Kolding // Royal Danish Academy

Arkitekter i Spil

Villaume, René Domine

Publication date:
2010

Document Version:
Tidlig version også kaldet pre-print

Link to publication

Citation for pulished version (APA):
Villaume, R. D. (2010). *Arkitekter i Spil*.

General rights
Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy
If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Download date: 03. May. 2024

ARKITEKTSKOLEN AARHUS

Designskolen Kolding

Det Kongelige Akademi

Abstract: "ARKITEKTER I SPIL"

BAGGRUND
I 1992 påbegyndte Finn Ørstrup og jeg et samarbejde om at inddrage computeren direkte i den kreative proces de studerende udvikler i deres studium.
Indtil da var den IT-undervisning de studerende deltog i frivillig, og var i meget høj grad en undervisning i "hvordan man gør på en tegnestue".

Vi var overbeviste om at der var bedre måder at inddrage, og udnytte det potentiale computeren havde i arkitektstudiet.
Vores interesse var, og er stadig, at udvikle studieprocesserne ved at inddrage computerens muligheder direkte som et lige så kreativt redskab som de mere traditionelle "værktøjer" i den studerendes værktøjskasse, og stadig med fokus på udviklingen i arkitektsstudiet.
Det var og er således for os meget vigtigt at arbejde med de muligheder, og ikke mindst afdække de begrænsninger computeren giver i sammenligning og samarbejde med skitsen, tegningen, modellen og fotoet.

Vi har siden gennemført en lang række forsøg og studier med dette fokus.
Vi har gennem årene fået økonomisk og moralsk støtte fra Kulturministeriet, Arkitektskolen og flere private fonde.
Vores arbejde har ud over at kvalificere vores undervisning på de studieafdelinger vi er tilknyttet, resulteret i flere rapporter og en hjemmeside hvor delprojektet "Digitale Modeller af Danske Arkitekturværker" dokumenters, og gerne skulle udvikles i samarbejde med flere danske tegnestuer.

I de seneste år har vi gennemført en række workshops, og jeg vil her specielt nævne Workshopper i Januar måned 2007, og januar 2008 for studerende på arkitektskoles 'Studieafdeling 8', samt enkelte udefrakommende studerende.

Workshop 2007
Temaet var "Arkitektur I det virtuelle rum", og blev planlagt af arkitekt Allan Schiøtz og afdeling 8 ved Dorte Vinterberg og mig, og gennemført I samarbejde med "IO Interactives." *[vel Danmarks største computerspil udvikler virksomhed]*
Arkitekt Allan Schiøtz var dengang lærer på institut 4 IT-undervisningen, og er nu designer på "IO Interactives"
Formålet med denne workshop var at studere hvad det at arbejde med interaktivitet i forhold til den digitale model havde af potentiale for udviklingen af, og formidling af arkitektur på grundlag af en dramatisk fortælling som blev "oversat" til rum og forløb i en digital model.

Workshop 2008
Erfaringerne fra workshop 2007, og ikke mindst engagementet hos en gruppe 3.årsstuderende på afdeling 8 for "at prøve et sådant tilsvarende forløb" - førte til endnu en "januar workshop" 2008 planlagt af afdeling 8 med Dorte og mig i snævert samarbejde, og i høj grad støttet af flere af institut 4's IT lærere.
Temaet for denne Workshop var stadig det same, men grundlaget var nu semesterprojekter de studerende havde afsluttet inden workshoppen. Projekter til et nyt Damarks Arkvarium.
Dette gav er fokus som nu var nærmere på en undersøgelse af et projekt via interaktiviteten, samt formidling af et arkitekturprojekt i det virtuelle rum.

Arkitektskolen ind i **DADIU uddannelsen**
På baggrund af disse erfaringer indgik Arkitektskolen ved Institut 4 og Studieafdeling 8 i 2008 i DADIU uddannelses samarbejdet.
En gruppe på 5-6 studerende har nu i 2009 gennemført det første år af deres kandidatuddannelse som arkitekt hvor DADIU samarbejdet har indgået med undervisning og en projektperiode.
Kandidat forløbet var planlagt af studieafdeling 8 med to relativt trationelle bygningskunst semesteropgaver og nogle kursusforløb som i særlig grad skulle give de arkitektstuderende de kvalifikationer som man i et samarbejde kan forvendte af Arkitekter bidrager med om ideer til og formidling af rum, rumforløb, materialitet og

lys. Forløbet blev i meget høj grad støttet af Institut 4's IT undervisning.

Denne gruppe kandidat-studerende skal fra forårssemesteret 2010 gennemføre endnu et studieforløb med selvprogrammerede opgaver, samt et kursus- og projektforløb i DADIU samarbejdet.
Flere af de studerende er nu i dette semester i praktik og/eller på udveksling på arkitektskoler hvor computerspil og scenografi er mulige temaer at studere.

Ovenstående var baggrunden for at jeg/vi formulerede projektet:

"ARKITEKTER I SPIL" [projektbeskrivelse]

"Projektet har til formål som forskningsprojekt kritisk at vurdere og dokumentere arkitekters/arkitektstuderendes deltagelse i, udbytte af og bidrag til den i dag i "Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning" DADIU formaliserede uddannelse.
Uddannelsen forløber i et samarbejde mellem 10 forskellige universiteter og kunstskoler, og forløber som en overbygning eller nærmere "sidebygning" på de enkelte specifikt faglige uddannelser.

Der er forventning om at projektet vil kunne udpege nogle studie- og forskningsfelter, der vil kunne virke tilbage på udviklingen af de elementer i arkitektuddannelsen der speciel handler om oplevelse og formidling af arkitektur som rum, rumforløb, lys og materialitet i det virtuelle rum.

Baggrunden for projektet er erfaringer fra tidligere gennemførte og løbende forskningsprojekter der har fokus på de arbejds-/studieprocesser hvor de digitale medier har kunnet berige de arkitektoniske projekters udvikling. "

Foreløbige erfaringer efter det første forsøgsår
Som det fremgår er vi i de første faser af dette projekt, hvorfor det ikke på nuværende tidspunkt foreligger væsentlige konklusioner på forløbet, de tydeligere erfaringer vil først kunne uddrages om ca. 2 år når de første arkitektsstuderende som har gennmført denne "normale" kandidatuddannelse med DADIU som "tilskud" tager afgang som arkitekter.
Men det synes allerede nu tydeligt at de studerende igennem øvelserne og ikke mindst de projekrelaterede grundlagsdicipliner, har udviklet en hurtigtighed i at skabe og at kunne visualisere rumlige, lysmæssige og stoflige intensioner, samt at de studerende har udviklet deres evnerne for at formidle de arkitektoniske ideer på en arkitektfagligt kvalificeret måde så også ikke-arkitekter kan forstå de arkitektoniske mål.
Denne opnåede hurtighed i at udvikle et konsepter, og såvel visueelt som verbalt at kunne formidle en arkitektonisk idé, er af meget væsentlig betydning for et hvert sammarbejde med andre "fagfoik" hvor vi som arkitektet indgår i.

Jeg forventer og håber at de processer som de studerende er kommet og kommer igennem vil give tydelige spor i og på de afgangsopgaver de studerende vil udarbejde i den endelige bedømmelse af dem som arkitekter.

Holmen Oktober 2009 René Villaume

Om DADIU:
Uddannelsen ved Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning er en specialisering, som man tager sammen med en anden uddannelse. De studerende kommer fra ti forskellige universiteter og kunstskoler, men undervises alle i et fællespensum, som er fastlagt af institutionerne i fællesskab.
Derudover mødes de studerende til to fællesproduktioner på henholdsvis fire og otte uger.
Produktionerne ligger i maj og februar-marts og finder sted i København.
Hver produktion bemandes som en rigtig spilproduktion med en spilinstruktør, en spildesigner, en projektleder, audiodesignere, animatorer, programmører, visuelle designere og nu arkitekter som "leveldesigner".

Arkitektskolen har sammen med DADIU defineret arkitektens rolle i samarbejdet som følgende:

"Udkast til beskrivelse af arkitekternes rolle som leveldesignere i samproduktionerne:

Leveldesigner:
Ud fra spilinstruktørens oplæg til spillets fortælling, gamedesignerens oplæg til spillets gameplay-mæssige udfordringer og de visuelle designers oplæg til spillets grafiske stil, er det leveldesignerens opgave at komme med forslag til banens rumlige udformning/opbygning. Dette gøres med en simpel digital model.

Denne model indgår, sammen med prævisualiseringer/mood-malerier i den grundlæggende diskussion for at sikre at fortælling, gameplay, grafisk stil og oplægget til karaktererne samt baneopbygning spiller sammen, og sikre spillets rumlige udfoldning.

Derfra arbejder leveldesigneren videre med det rumlige udtryk, materialefornemmelse, konstruktionernes udtryk, bygningsdetaljering, facadeudtryk mv. i samarbejde med de visuelle designere.

Ud over de funktionelle krav til banens opbygning, der naturligt skal imødegå de valgte spilmæssige udfordringer, skal den digitale model indeholde en klar idé om det rumlige forløb i forhold til variation i proportionering og den primære rumskabende lyssætning.
Det kan være interiører (huse, tarmsystemer mv.) eller eksteriører, landskabelige som bymæssige.

Efterfølgende skal leveldesigneren være med til at producere/modellere banen i samarbejde med de øvrige implicerede, så nødvendige tilpasninger kan implementeres med respekt for alle parter.

Deltagende uddannelses institutioner i DADIU:
Københavns Universitet: Datalogi, Film- og Medievidenskab
Aalborg Universitet: Multimedier, kommunikation & it, Datalogi, Arkitektur og design;
Aalborg Universitet i København: Medialogi, Mediateknologi
Århus Universitet: Audiodesign, Spilprogrammering
CVU Midt Vest: Animationsværkstedet
DTU: Informatik og Matematisk Modellering, Center for Information and Communication Technologies
Den Danske Filmskole
IT-Universitetet
Danmarks Designskole
Kunstakademiets arkitektskole, ved Studieafdeling 8 og Institut 4