



Spilrum

et lille pamflet
hvor baggrunden for det, der vises på udstillingen,
ridses op

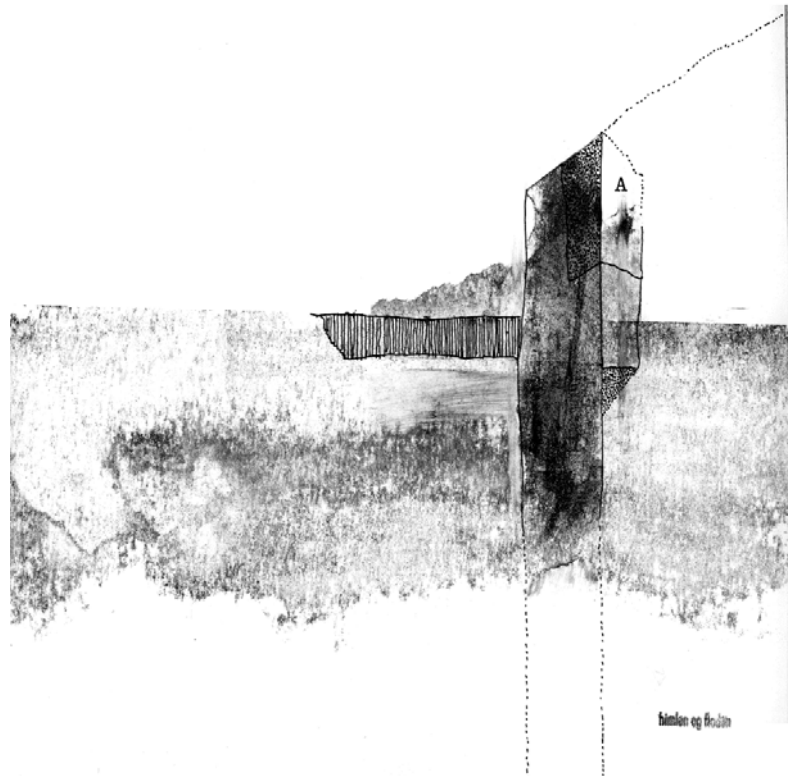
og

hvor forudsætningerne for det fremkomne
kan studeres

thomas wiesner

SpIL:RuM!
070303 - 300303

KUNSTAKADEMIETS ARKITEKTSKOLE
Udstillingen i Meldahls Smedie
Danneskiold-Samsøes Alle 51, Holmen



"vil du bygge et skib, så saml ikke folkene sammen til at hente tømmer, tilvirke værktøjer eller uddelegere opgaver; Lær dem længslen efter det åbne hav...."

Antoine de St. Exupery.

Begyndelsen

Begyndelsen er nok altid den prøvelse, det forsøg, at sætte sig selv i en tilstand af grusom, naiv åbenhed, hvor der er tilladt at spørge dumt på en ny måde.

Som om for allerførste gang igen.

I en tid, hvor arkitektoniske teoridannelser, fagets krav om bedre teknokratisk paratviden og et eksponentielt stigende brug af IT og CAD værktøjer præger arkitektuddannelsen, kunne det være på sin plads at spørge:

Er vi stadigvæk i stand til at sanse ?

Er vi i stand til at omsætte denne sansning, til en brugbar forståelse, en forståelse der kunne lede til en erkendelse?

En erkendelse om, at verden er kompleks, og, at der i denne erkendelse, kunne gemme sig flig af objektivitet, midt i en subjektiv tolkning af kompleksitetens dele ?

Hvorledes måler vi en horisont, en udsigt, et bølgeskulp, et gadehjørnes skær, en vægsskygges flygtighed ?

Er vi i stand til at måle arkitekturens haptiske dimensioner?

Hvis vi prøver at måle, kan vi omsætte disse målinger tilbage i verden ?

At stå midt i

I arkitektuddannelsen, der er en længerevarende uddannelse, kommer man ud for lidt af hvert.

De første to år går med at erhverve sig de grundlæggende færdigheder: At lære at tegne, at vide lidt elementært om såvel arkitekturhistorie og teori, at bygge model, at kunne opfatte proportioner, rum og farver, at erhverve sig basal konstruktiv og teknisk viden, og også at fatte flig af de større og mere komplekse sammenhænge som en arkitekts virke indgår i. Blandt så meget andet.

Og pludseligt, er det som om, at der er så lidt tid tilbage: Man ved præcis så meget, at man ved, at man ved for lidt, og at de sidste 3-3 1/2 år af ens normerede studietid pludseligt kan gå meget stærkt.

Og der er så mange retninger, ens fremtidige virke kunne tage: designer, byplanlægger, landskabsarkitekt. For bare at nævne hovedtrækkene.

Samtidigt, er det som om, at ens (måske før) lidt naive anskuelse om faget får en drejning. Man vil så gerne, hurtigt blive professionel, og kunne gøre, sige og udføre de rigtige ting. Alt det, der kræves for snarest at komme ud som flyvefærdig nyudklækket.

I dette midtpunkt, kan det være nyttigt, at bruge lidt tid til at prøve kræfter med større dimensioner, der også er en del af arkitekturens væsen.

At kunne turde stille spørgsmål.

Tilsyneladende enkle spørgsmål, der kan afstedkomme heftige grublerier, åbninger til nye universer, som man godt nok havde hørt om, og man godt vidste fandtes, men som alligevel er svimlende i deres mange-facetterede væsen.

I første omgang tilsyneladende arkitektoniske spørgsmål.

som:

hvad er en kant

hvor går grænsen

hvordan er en horisont

er funktion funktion eller aktivitet

hvad er en udsigt

hvad er et rum

er langt væk langt vækt

hvor stort er et stort rum

hvor højt er højt

er socialt kun et sociologisk begreb

hvis noget har en side, hvad kunne den anden være

er der flere sider

er landskab kultur eller natur

hvor gammel er gammel

Og der er så mange flere spørgsmål, der kunne stilles....

Hvis relevans ligger i, at de bliver stillet, stiller sig selv eller også trænger sig på, for derpå at blive undersøgt.

Ikke nødvendigvis for at nå frem til det /de rigtige, relevante svar, men for at kunne lære at nyde, at beskæftige sig med spørgsmål.

Og kunne reagere derpå, på arkitektonisk vis.

Dette, dels for at optræne ens indlærte færdigheder, forbedre dem, finde veje og udveje til at kunne producere materiale, der leder hen til flig af erkendelse.

Erkendelse er en vanskelig størrelse: den kommer meget sent, og ofte som en overraskelse, når man mindst ventede den.

Et forløb: to steder

Det har været hensigten, at kunne tilbyde et hold 3.års studerende på studieafdeling 4(Arkitektur, By og Bygningskultur) to fortløbende semestre, hvori forskellige interessante spørgsmål, væsentligt for afdelingens faglige fokusering, kunne tages op til illumination.

Et forløb, hvor såvel forskellige færdigheder som formuleringen af vanskelige spørgsmål, ville blive trænet skarpt op, til produktion af materiale med et fagligt niveau med en hvis grad af forhåbentlig, frisk faglig fornyelse.

Dette høje ambitionsniveau er selvfølgelig krævende, og forudsætter et meget intens grad af faglig aktivitet.

En intensitet, der, hvis den tages alvorligt, kan udvikle sig til en befriende leg, et spilrum, hvor noget leges frem af lyst og undersøgende skaberglæde.

For at kunne have en ramme til dette faglige leg, opstilledes to opgaveforløb: Udviklingen af en "ny" strandkant-projekt til Amager stand, og en mere utopisk, konceptuel opgave til tre mindre funktionelle aktiviteter på ø'en Hven.

Begge opgaver ligger i nær tilknytning til bydannelser, begge er ø'er. Begge med ret forskellige historier, forudsætninger og tilstande; Så nære, dog så fjerne. Så gamle, dog med så meget "nyt". Begge med rigeligt kulturbalast lige under overfladen.

Amager som tæmmed landbrugsjord, industrialiseret, med flyveplads og benzindepot, med kolonihaver og strande; Hven som førhen var dansk, en tids Tycho Barthes alene, med stærke kultureminiscencer fra den tid. Nu lidt søvnt og i dependance til Landskrona.

Ved nærmere eftersyn ville man kunne opdage de mest vidunderlige tilstande: at der er som der er.

Amagers strand kyst som magisk, lidt surrealistisk sted, få kilometer fra hovedstadens centrum. Midt i alt nuværende virvar af næsten terrain-vague, lige før denne dels identitet bliver en anden. Om 10 år vil dette sted være et helt andet.

Hven's ligeledes surreelle magi: med vilde kanniner, harer og fasaner der fister afsted på alle de dyrkede marker, lige til skræntkanten. Af Tycho's Uranienborg er der kun rester, men man mærker hans aftryk, stadigvæk.

Og hvem kan huske at det meste af Nørrebro er bygget med tegl fra værker på Hven, nu helt forsvundne?

Også Hven er under forvandling: alle mulige planer hægges i Landskrona, om hvad ø'en dog kunne bruges til.

Om at se: også tiden an

I disse to opgaver var der således lagt op til et studium.

Et studium over tilstande der er, og tilstande der var.

Samtidigt med, at man ville kunne gøre sig en række tanker om hvorledes noget kunne blive, i fremtiden.

På Amager ville den nye stand nok komme alligevel, og i løbet af efteråret 2001 havde Københavns Kommune indrettet en større legeplads på stranden, hvor man kunne lege sig den kommende strand frem.

Vi legede ligeledes.

På Hven er der altmulige tiltag igang for at revitalisere ø'en.

Men få ser egentligt efter, hvad dens væsentlige karaktertræk består i, før Disneyficeringen sætter, om lidt, ind.

Således legede vi opdagelsesrejsende.

Kortlæggere på ny, i en afgrænset verden, indkapslet i vand og to landsdele. En væsentlig prop.

Og hvem viste at der brygges maltwhisky på Hven?
Og at den sælges i Systembolaget i Landskrona?

Verden er fuld af mærkmærigheder, hvis man først ser efter...

Det var ikke den store arkitektur, eller den festlige landskabsplan der skulle belemre nogen af stederne.

Og dog er det blevet til en række utopiske drømme:
Tænk hvis...

Et lille arkitektonisk laboratorium, midt i ens 3. studieår.

Se efter: kortlægninger af tilstande og tilsyneladende subjektive opdagelser og opmærksomheder. Så banal, dog så svært og stedvis sublimt.

Og helt anderledes resultater, end man som planlægger eller entreprenørvillig fagperson ville turde tænke.

Ja, det er rigtigt:
arkitekter har begge ben solidt plantet i den blå luft;
Men vi vidste hele tiden, at det var det, vi ville, seriøst undersøge. Den blå lufts forholdsligning til jorden....

...og enden på vores udforskning vil være, at ankomme der, hvor vi først startede, og da genkende stedet som om for aller første gang....

igen.

COME IN - GO OUT



Midt i opstarten til den første opgave, fik Kunstakademiets Arkitektskole mulighed for at have mesterinstruktøren Robert Wilson gæstende.

Som del i Kulturbro 2002 arrangementer, kunne studerende fra forskellige lærereanstalter have mulighed til at arbejde hen mod i alt 10 byggede installationer, i løbet af to intense workshops med Robert Wilson.

Installationerne ville blive opført i / ved forskellige kunstinstitutioner i Øresundsregionen til åbning i september, med en 3 måneders udstillingsperiode i løbet af efteråret 2002.

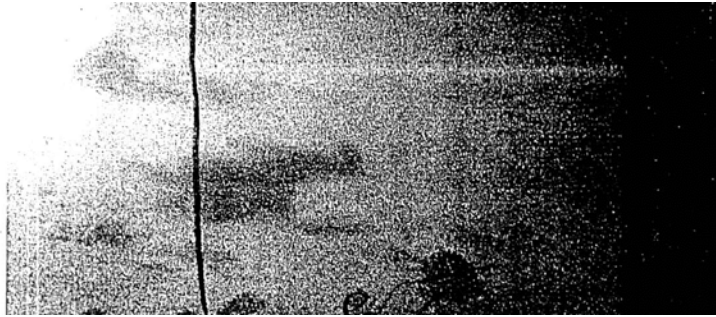
i alt mellem 35 og 42 studerende fra forskellige højere læreanstalter i København, Lund og Malmø deltog i de to 14 dages workshopsforløb; Der var der mulighed for at møde Robert Wilson til to gange, yderst intense 48 timers forløb af inspirerende, tankevækkende og skelsættende feed-back og kreativ dialog.

Udstillingen **SpIL:RuM!** viser således et større udsnit fra det omfattende materiale fra forberedelserne til workshopkene, udarbejdet som optakt til møderne med Robert Wilson;

Samtidigt er det for første gang muligt at kunne få et samlet indtryk af de 10 forskellige installationer der resulterede af COME IN - GO OUT Workshopkene . Ruminstallationernes simultane tilstedeværelse forskellige steder rundt i syd-Skåne og på Sjælland, gjorde det vanskeligt at kunne nå til alle, selv på en week-end.

I **SpIL:RuM!** samles indtrykkene om dette spændende arbejdsforløb og resultaterne i en billedkavalkade i et dertil skabt rum midt i udstillingen.

Opgaveformuleringer og sekvensforløb



Materialet i udstillingen **SpIL:RuM!** er udlagt på en kalaidoskopisk måde: Der er ikke nødvendigvis en kronologi i rækkefølgen af tegninger.

Det er hensigten, at den besøgende derved kan komme så tæt på en direkte indlevelse af materialet som muligt.

Uden en fyldestgørende forklaring, men som stærk, sanses- som eftertænksomheds oplevelse med stor forunderlig poetisk kraft.

For at lette evnetuelle sprogsmaal om den overordnede faglige hensigt med opgaveforløbet og meningen med øvelserne, vedlægges opgaveformuleringen, som afleveret til de studerende.

En opgaveformulering er ofte bare en ramme.

En ramme der gerne må opfyldes....

I løbet af de to semestre, med først 22 studerende, siden 7 der fulgte det mere intense Hven-forløb med den parallelle deltagelse i COME IN -GO OUT workshopkene, har jeg haft den glæde at kunne følge en række unge menneskers intense arbejder.

Følge med i deres famlende første forsøg på at kaste sig ud i større ting end de troede de magtede, i deres forvirring og nogle gange fortvivlende iver på at finde en hurtig løsning, i deres glade og yderst intense og talmodige arbejdsperiode, i deres opdagelsesrejser i fornyende territorier af indsigt og glimtvis erkendelse.

Nu, snart et år senere, er næste alle blevet fagligt sikre og modne mennesker, der deltager i skolens forskellige andre studieafdelingens opgaveløsninger, med stærk gnist og med arkitektonisk prægnans.

Jeg er taknemmelig for den tillid de har vist mig, for uden den, er det svært at bi-bringe nogen noget.

Og især for deres entusiasme, gå på mod, og dybe interesse for fagets mange facetter.

Thomas Wiesner,
Lektor, arkitekt maa
Studieafdeling 4, Arkitektur, By og Bygningkultur

Deltagere i Amager opgaven / Efterårsemester 2001

Ellen Marie Aae Christensen
Karen Stub Christensen
Peder Andreas Due-Hansen
Helle Salling Eilertsen
Christian Ole Elverdam
Signe Høyer Frederiksen
Viggo Haremst
Anna Huus
John Christer Høiby
Ditte Funder Jespersen
Anita Lewis
Benedikte Mikkelsen
Sara Nilsson
Nikolaj Bune Rasmussen
Anniken Reinertsen
Anna Thea Steinberg
Emilie Suensson
Nicolaj Vraa Jochumsen

Vejleder: Thomas Wiesner

Deltagere i Hven opgaven / Forårsemester 2002

Karen Stub Christensen
Christian Ole Elverdam
Signe Høyer Frederiksen
Viggo Haremst
Sara Nilsson
Anna Thea Steinberg
John Christer Høiby

Vejleder: Thomas Wiesner

Deltagere til COME IN - GO OUT Installationer

Dunkers Kulturhus :

Signe Strandby Nielsen, Louise Pape Thomsen og Line Knudsen

Kulturen i Lund:

Viggo Haremst og Maria Johansson

Neon Gallery i Brösarp:

Claus Jørgensen

Ny Carlsberg Glyptotek:

Julie Lindhardt

Malmö Konsthall:

Cecilie Mejer, Mikkel Bagge Lange og Jakob Friis

Thorvaldsens Museum:

Christina Back Laursen og Frederik Ivan Pedersen

Museet for Samtidskunst Roskilde:

John Christer Høiby, Christer Elverdam, Signe Høyer, Karen Stub,
Sara Nilsson og Thea Steinberg

Rooseum, Center for Contemporary Art:

Sidsel Becker og Nana Torp-Pedersen

Vejleder i forløbet : Thomas Wiesner

Projekteringskoodination : Jacob Manz



udstillingen **Spil:RuM**



02



03



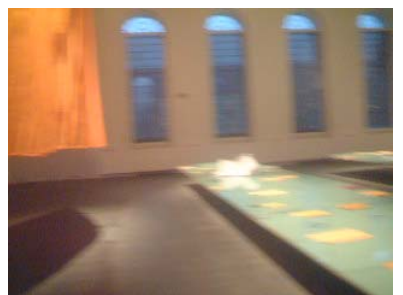
04



05



06



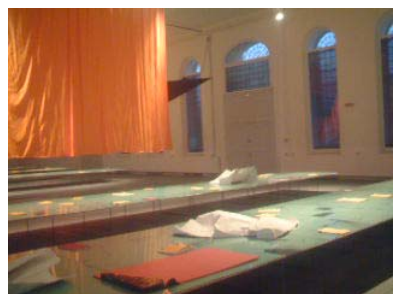
07



08



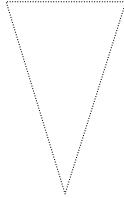
09



10

SpIL:RuM!

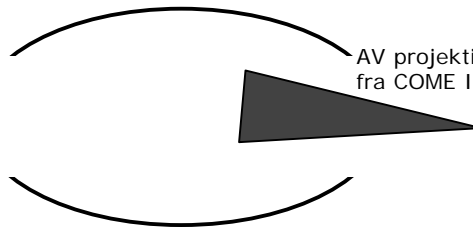
AV projektioner af
Amagerstrand opgaver og
Hven opgave



første bord:
kort og kortlægning af Amagerstand /
Øresund



de to næste borde:
resultater fra Amager strand opgaven



AV projektion: de 10 installationer
fra COME IN-GO OUT Workshopene

begge borde : tilstandsiagttagelser
og resultater fra Hven opgaven



hel væg med udvalgte tegninger fra
COME IN- GO OUT Workshiops med Robert Wilson

PLAN OVER Udstillingen

Tilrettelæggelse og iscenesætning:
Thomas Wiesner