

BASTARDERNES PARK

Bastardernes Park er inspireret af *Monsterparken* i Bomarzo i Italien. *Monsterparken* blev til i midten af 1500 årene og er en have befolket af mytiske og gruvækkende væsner, der står spredt ud i landskabet, hugget ud af den lokale tufsten. Parken er en paradoksal verden, hvor en trolde mund også kan indeholde et bord med bænke, så den besøgende kan synke ned i stedets dæmoni, og bringes til at tvivle på sin egen dømmekraft – hvad er havens kunst og hvad er sansernes bedrag? Feudalherren Vicino Orsini, der byggede parken til sin hustru, har også skrevet beskeder til den besøgende rundt om i parken. For eksempel står der på siden af en sphinx: "Tu ch'entri qua pon mente parte a parte e dimmi poi se tante meraviglie sien fatte per inganno o pur per arte",¹ som betyder noget i retning af "du, der kommer herind, hold fast i din forstand og sig mig om alle disse undere er ren og skær illusion eller om det er stor kunst". Men der er nogle dobbelttydigheder ved den gammel-italienske sætning, der gør at den kan fortolkes i retning af: "Er dette blot billige tricks, der er skønne at skue eller er der tale om farlig magi – magi der er farlig for sjælefreden?"² Man kan altså mene, at det er sjælefreden der her sættes på prøve i det der bliver skubbet til fantasien og forestillingernes verden inviteres til at smelte sammen med parkens verden. I sin gådefuldhed animerer parken den besøgende ved at forføre og blænde, og i al sin nytteløshed – det er jo en lysthave – giver den plads til det fordrømte og legende. Parken giver en mellemverden rum, som lysthave der vil vække rædsel, og forflytter den besøgende ud af vante tanker og mønstre. Det er selvfølgelig farligt.



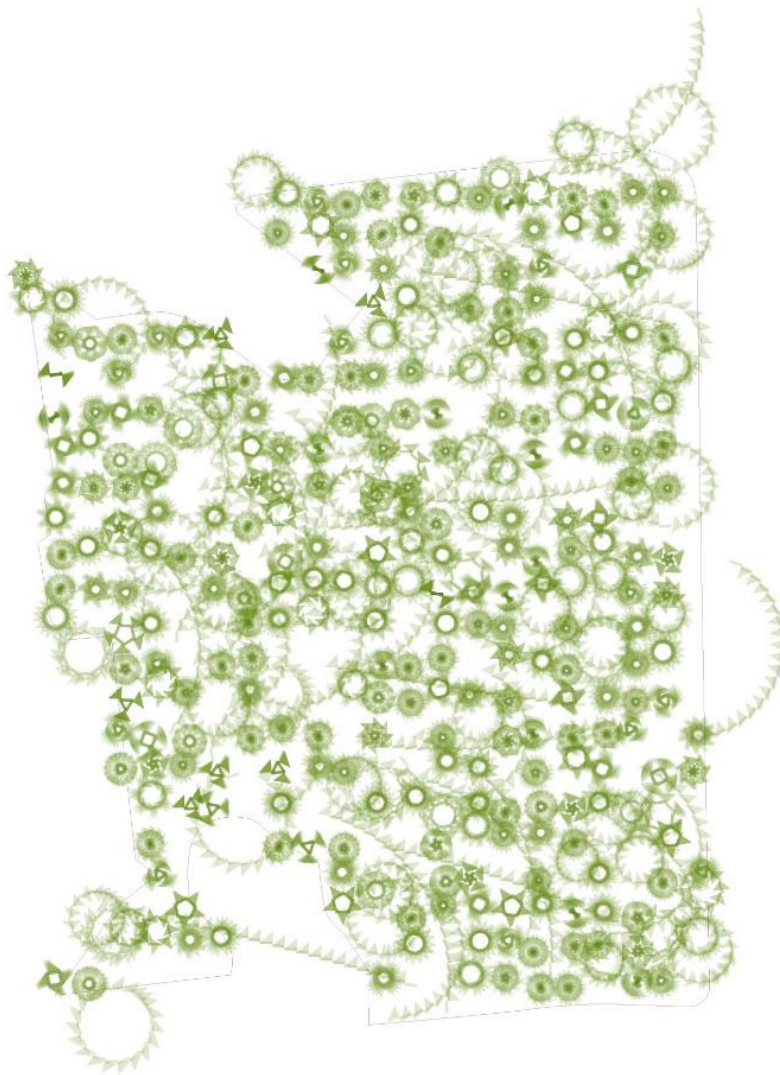
Trolde i Bomarzo. Fotograf: Roberto Fogliardi, bragt her i overensstemmelse med GNU Free Documentation licensen, wikimedia commons.

¹ Giovanni Bettini, *Bomarzo – The Monster Park* (Italien, Edizioni Plurigraf, 1988), 8.

² Sætningen er oversat af oversætter Michaela Heissenberger fra italiensk til tysk og fra tysk til dansk af mig. Hendes oprindelige bud lød: „Du, der du hier hereinkommst, nimm deinen Verstand zusammen und sage mir, ob all diese Wunder bloße Täuschung oder große Kunst sind“. Så skriver hun: „Doppeldeutig finde ich den Text so auch noch, - vielleicht würde ich so weit gehen zu sagen: "bloße Täuschung oder feinste Verführung", vielleicht sogar "plumpe Täuschung oder großer Zauber". Für mich stellt der Satz die Frage: Ist das alles hier nur billige Tricks und nett zu betrachten oder ist es vielleicht sogar gefährlich ("Zauberei"), wenigstens für den Seelenfrieden?". Ordet *Arte* (kunst) kan fortolkes som trylleri eller magi.

Det er også ved en mellemverden at *Bastardernes Park* tager fat.

I *Dansk Synonymordbog* står der at *bastard* betyder: hybrid, krydsning, køter, gadekryds, uægte barn, horeunge, tævesøn, halvkaste; amfibium, mellemting.³ Ordet peger på det uønskede ved utilsigtede blandinger og dobbelttydigheder, såsom et amfibium, altså et vekselvarmt dyr, der fører et dobbeltliv på lands og til vands. *Bastardernes Park* lever som hybrid med en fod i tegningens verden og en fod på vej ud af den, i et forsøg på at betræde det dobbelttydiges foruroligende terræn. Projektet er desuden en videre refleksion på mit Ph.d. projekt, *The Animate Drawing*,⁴ der handlede om traditionelle tegneteknikker i arkitekturen, der i dag blander sig med digitale teknikker. Dette kunne ses som en form for *bastard*-praksis, og det er også en *bastard*-tegning der har dannet udgangspunkt her, en tegning jeg anser for at være en plan, og som er lavet med et Processing script.



Udgangspunkt, *Bastardernes Park*

³ <http://sproget.dk/lookup?SearchableText=bastard> (14.2.17)

⁴ Anna Katrine Hougaard, *The Animate Drawing*, Ph.d. afhandling (Det Kongelige Danske Kunstakademi, Arkitektskolen, København, 2016).

Denne tegning er en afløber af et andet tegningsstudie over Berlin, nemlig en kortlægning af parker og legepladser, der er opstået på grund af bombardementer i anden verdenskrig.⁵ Den grund vi ser her er i dag en stor park, Ernst-Thälmann Park, *fordi* den blev bombet under krigen og bygningerne revet ned. På tegningen af grunden her har scriptet blot tegnet mønstre udover parken og *Bastardernes Park* lægger sig ind i Ernst-Thälmann parken, som et midlertidigt program. Som sted spiller Ernst-Thälmann Park altså ikke den helt store rolle, da *Bastardernes Park* givetvis også kunne ligge andre steder. Vi har altså at gøre med en plan, der ikke er en bygningsplan, men alligevel har rum i sig. Hvordan kommer man tættere på det rum?

Tegningens tanke og bygningens 'hårde facts'

I Ph.d.en arbejdede jeg med en diagrammatisk forståelse af tegning, særligt med Charles Sanders Peirce's diagramteori.⁶ Dobbeltretvinklet tegning blev til i løbet af den italienske renæssance⁷ og blev af Alberti stærkt forbundet til idéernes verden. Bortset fra at en tegning på sin vis også er et materiale,⁸ så er det rigtigt at den udtrykker en idé om et projekt, noget projiceres ud i fremtiden. At tegning har et tæt forhold til tanken (dog altid gennem kroppen) er ganske velbeskrevet.⁹ Alligevel kan en arkitekturtegning spille mange forskellige roller for tanken. For eksempel kan den være et kontrolorgan, der bestemmer over bygningen og orkestrerer byggeprocessen. Men den kan også være knyttet til den kreative proces, typisk som skitse, eller den kan udtrykke sublime visioner, og kaldes så måske 'utopisk', altså stedsløs, 'imaginary', altså forestillet, eller 'papirarkitektur', altså en arkitektur der må blive på papiret. Selvom tegningen kan spille forskellige roller for den arkitektoniske tanken kan de samme tegneteknikker bruges, f.eks. plantegning. Igen er tegningen altså lidt af en bastard. Den har et mellemværende med idéer, drømme, stemninger, sansninger, virkelighed, materialer, bygningsfysik og sågar jura hvorved forskellige relationer tages op. Herved påbegynder man et oversættelsesarbejde med at relatere forskellige måder *at være i verden* på, f.eks. en væren som tegning og en væren som bygning. Med Peirce kan dette forstås som en verden af *førsteheder* og en verden af *andetheder* der relateres. Peirce skelner mellem førsteheds, andetheds og tredjeheds fænomener, der *er* i verden på forskellige måder.¹⁰ Kort fortalt har førsteheds fænomener med sansning og idéer *at gøre*. Andenheds fænomener med materielle og konkrete ting i verden og tredjeheds fænomener med relationerne mellem det første og det andet. Det spændende ved førsteheds fænomener er at de kan eksistere alene, uden relation til noget andet.¹¹ Førstehedens verden består af lutter muligheder og er derfor komplet åben, men også vag og ubestemt fordi der ikke ligger nogen form for 'garanti' bag dem. En sådan relation ville introducere andetheden.¹² Andethedens eksisterende *facts* og konkrete, materielle ting yder modstand mod førstehedens rene mulighedsrum.

⁵ Tegningerne hedder *Berlin Hypotheses* og kan ses i Ph.d.en eller på annahougaard.com.

⁶ Ibid., 59-155.

⁷ Rikke Lyngsø Christensen, "Mellem Fund og Fremtrædelse, Tegning som Undersøgelsesredskab i Renæssancens Arkitektoniske Praksis", 2013, 4-7.

<http://www.sbi.dk/arkitektur/generelt/at-give-arkitekturen-ordet/RikkeLyngsoChristensen.MellemFundOgFremtraedelse.pdf> (14. 2. 2017).

⁸ Se min Ph.d., 121-131.

⁹ Både Mario Carpo og Robin Evans diskuterer dette omend på vidt forskellige måder. Mario Carpo, *The Alphabet and the Algorithm* (Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2011). Robin Evans, *The Projective Cast - Architecture and Its Three Geometries* (Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 1995).

¹⁰ Charles S. Peirce, *Charles S. Peirce: Semiotik og Pragmatisme*, ed. Anne Marie Dinesen and Frederik Stjernfelt, trans. Lars Andersen (Denmark: Gyldendal, 1994), 136.

¹¹ Ibid., 29-30, 41.

¹² Ibid., 14-15.

Med denne forståelse kan man fortolke tegningen som et førsteheds fænomen, som en verden af tanker og muligheder overfor det byggede som et andetheds fænomen med 'hårde facts'. Der opstår et spændingsforhold når man skal oversætte mellem verdenerne,¹³ altså når muligheder og idéer skal relateres til hårde facts, når man skaber relationerne. Arbejdet med at sætte relationerne tilhører tredjeheden. Man kunne også kalde det et diagrammatisk arbejde, for den diagrammatiske tænkning handler for Peirce om at orkestrere relationer – i denne kontekst altså relationen mellem tegning og det byggede – og det er vigtigt at vide at Peirce mener, at disse relationer kan følge både logiske og sanselige tankemønstre. Den diagrammatiske tænkning kan fordre både konventionelle og nye måder at tænke på, og er altså også lidt af en bastard, en vekselvarm tænke måde, der dels muliggør at noget nyt kan opstå og dels at regler og lovmæssigheder kan nedfældes og kommunikeres.

Skabninger i det tegnede felt

Nu starter så arbejdet med at sætte relationerne mellem to verdner. Bastarderne slippes løs i retning af parken og de trækker en masse bevægelse med sig. Dette fokus på bevægelse påvirker hvordan *Bastardernes Park* kan forstås som værk. Når nu den klassiske europæiske værkdefinitionen er, at et værk er en helhed hvor man hverken kan fjerne eller tilføje flere dele uden at forringe denne helhed,¹⁴ så må man sige at *Bastardernes Park* bryder med den definition. Parkens bevægede felt arbejder med en anden slags relationer mellem tingene end et klassisk værk gør. Arkitekten Stan Allen taler om sådanne ikke-klassiske værker som en felt-tilstand i arkitekturen der også kan sammenlignes med de åbne værker i den nye musik.¹⁵

I arkitekturens felt tilstande handler det om at arkitekten må give lidt slip på en stram ordning af rummet og sætte løsere rammer for aktiviteter, der opstår omkring mennesker. Det er altså ikke en helheds form der er i fokus men snarere lokale situationer og processer der udfoldes *mellem* rum og mennesker. Et felt er et matrix, der både regulerer men også giver frihed til at meget forskelligartede dele kan eksistere sammen. Et felt tillader konstante omorganiseringer, hvilket gør at det er i bevægelse og ofte ikke kan tegnes som kun ét billede. Desuden peger Allen på at felt arkitekturen er seriel i sin tanke, på en sådan måde at det er de gentagne lokale forbindelser mellem ens dele, der skaber en helhed nede fra og op.¹⁶

Den indledende tegning til *Bastardernes Park* kan ses som et felt. Man kan ane et underliggende matrix og organisationsprocesser af selv-samme dele, der er roteret via animationer på lidt forskellige måder. Det ligger i parkens program at man netop kan tilføje og fjerne dele, bevæge dem eller indgå i deres bevægelse og mødes om programmer der animerer rummet på forskellige måder når folk bruger det. Det er ikke så meget parkens overordnede plan som er vigtig – Ernst Thälman parken ligger jo der som den er -, men når *Bastardernes Park* lægges ind her kan der opstå anderledes situationer. For eksempel er der et *amfibium*, et vekselvarmt sted, hvor man kan sove beskyttet om end halvvejs udendørs. Et andet område, *karrusellerne*, er en samling af lystpavilloner, hvor man kan sidde indeni en skærm der kan dreje og som fungerer som

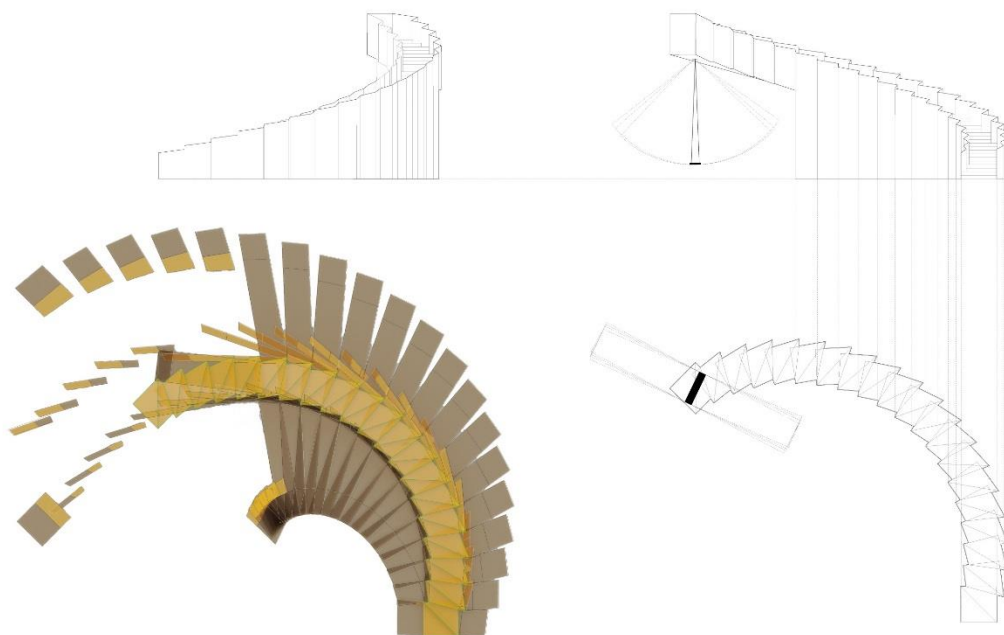
¹³ Ibid., 30.

¹⁴ Rudolf Wittkower, "Alberti's Approach to Antiquity in Architecture", *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, Vol. 4, No. 1/2 (Oct., 1940 -Jan., 1941), 1.

¹⁵ F.eks John Cage's værker.

¹⁶ Stan Allen, "IX_from Object to Field", in *Practice: Architecture, Technique and Representation*, (Routledge, Abingdon og New York, expanded second edition, 2009), 218.

zoetrop. Så er der et område med *trappegynger* og *tårne*, hvor der står store bastarder i de mere skovfyldte dele af parken.

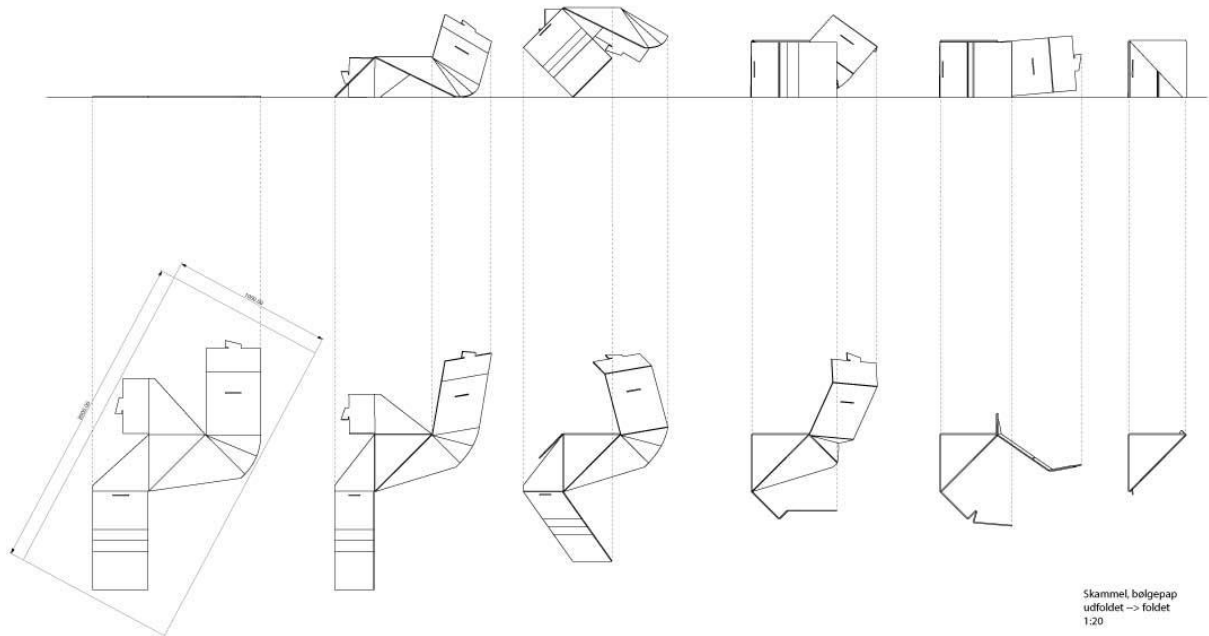


Bastard nr. 2, Trappegynge. Til venstre nederst ses en udfoldet plan, til højre nederst en plan og for oven to opstalter.



Område med trappegynger.

Så er der *landskabet*, et festivalområde, hvor man kan folde en skammel og sætte sig. Skamlerne er af bølgepap og kan let flyttes. Bølgepappet er et materiale, der har gode statiske egenskaber og her bliver til en bogstavelig form for papirarkitektur.



Bastard nr. 1, foldemønster, fra udfoldet til foldet. Opstalter for oven.



Bastard nr. 1, model 1:1, 40 x 40 x 37 cm, foldet af 2-lags 3 mm bølgepap, kan bære ca. 100 kg.



Landskab af skamler, én mulig komposition.

Ligesom at *Monsterparken* i Bomarzo legemliggør et overlap mellem et forestillet og et bygget rum, hvor drøm og virkelighed kan smelte sammen og blive til farlig magi fordi man skubbes ud af sine vante forestillinger og lokkes til at gå nye veje, så er parkens bastarder også på vej ud af tegningen for at skubbe til virkeligheden.