

Baggesengade 36

Et spillested og videnskabeligt testmiljø for lyd og rum i København

Afgangsprogram af Aske Günther Andersen

studienr. 4292 - 2016

Det Kongelige Danske Kunstakademis Skoler for Arkitektur, Design og Konservering

Vejledning af Morten Meldgaard / Cort Ross Diensen

Institut for bygning, by og landskab (IBBL)

Kandidatprogram: Arkitektur, Rum og Tid

Indhold

1	Baggesensgade 36 - udformning af et spillested og et videnskabeligt testmiljø for lyd og rum
5	Notationer - lyden som værktøj til arkitektonisk artikulation Lydens æstetiske potentialer
11	Det kinæstetiske - refleksioner over musik, materiale og det virtuelle Forskdyninger Det glatte vender tilbage som tekstur
19	Laboratorie for lyd og rum - bygning , platform, interface Lyd og rum iværksat Aktuelle anliggender for lyd og rum Rumtyper Rummenes overlap
25	Om at høre til - en ny geografi Lokalt / globalt tilhørsforhold Baggesensgade 36
34	Afleveringform
35	Studieforløb

Baggesensgade 36

Udformning af et spillested og et videnskabeligt testmiljø for lyd og rum i København

The hall itself is a variable, as is the playback system. All these givens demand a local aesthetic solution. They demand an interpretation, a "re-presentation" of the piece. The composer enriches the tape, compensating for the temporal determinism fixed on the medium by opening it up through spatial projection. (François Bayle, 1997)

Musik og kulturelle strømninger i byen interagerer i de rum, som byen stiller til rådighed.

Musikken kan defineres og beskrives gennem den kontekst, som den udfolder sig i - i et rum der således bliver medskaber af musikken. Omvendt kan musik også agere som motor for skabelse af nye rum.

Med en bevidsthed, om at arkitekturen, lyden og det performative ikke kan adskilles, forfølges et ideal om, at rummet både kan omslutte og åbne sig for musikken og det performative.

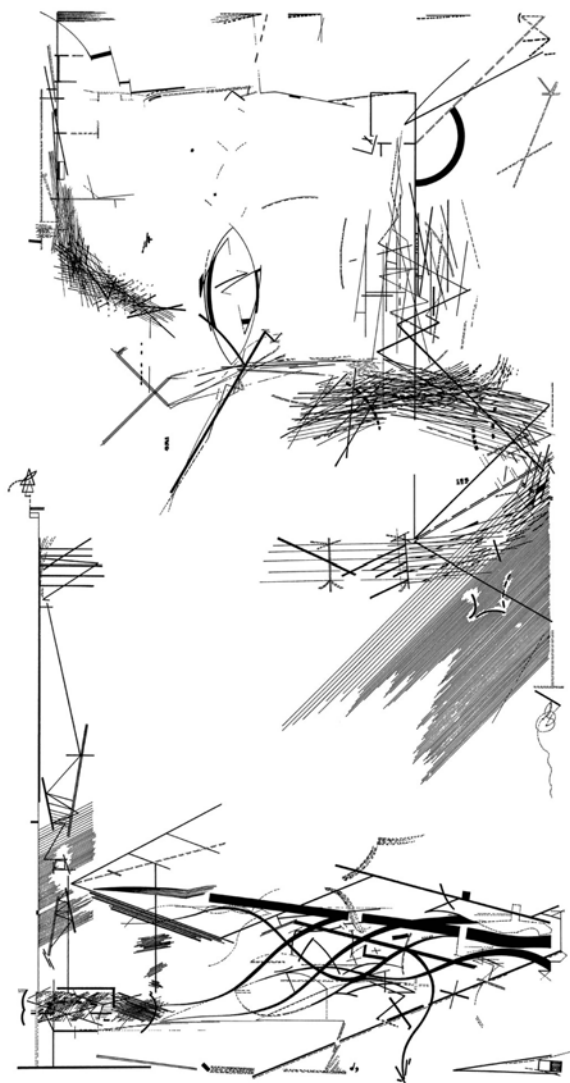
Koncertrummet både iværksætter og lader sig iværksætte. Denne vekselvirkning rummer et potentiale for en arkitektur, som både kan være præsent og fraværende for den performativitet og lyd, der udspiller sig.

I et accelererende feedback mellem reallyd og syntetisk lyd, det indspillede og det computergenererede overskrides barriererne mellem lydkunst og musik bredt på tværs af genrer, hvor nye teknologier udgør en ny kultur, ofte fuldstændigt fremmed fra hvad vi kendte før.

Fra konkretmusikkens sensibilitet for de lyde, der omgiver os i det daglige, til technomusikkens empiriske og undersøgende tilgang til syntetisk genererede lyde og deres modulatorer, udviskes i dag de traditionelle forhold mellem det naturlige og det menneskeskabte.

I denne vekselvirkning ses en gradvis evolution mod et stadig mere åbent og dynamisk koncept for musik og herved også de rum, som musikken resonerer i.

Med denne musikalske ramme er intentionen at skabe et fungerende spillested og videnskabeligt testmiljø for lyd i København, hvor teknologiske, lydige og rumlige aspekter af musik kan undersøges af kunstnere på tværs af lyd og rum.



Daniel Libeskind, Chamber Works Drawings, 1983

Notationer

Lyden som værktøj til arkitektonisk artikulation

Musique concrete is nothing more than the recovery of morphologies of sound events applied to an aesthetic end. This is why our research focuses on tools for shaping the morphology of sound objects. Another aspect of this research is analysis. How do we perceive electroacoustic music? Can we employ visual aids to indicate the traces of our perception? Can these traces evolve into a symbolic notation? [Francois Bayle, 1997]

Lydens æstetiske potentialer

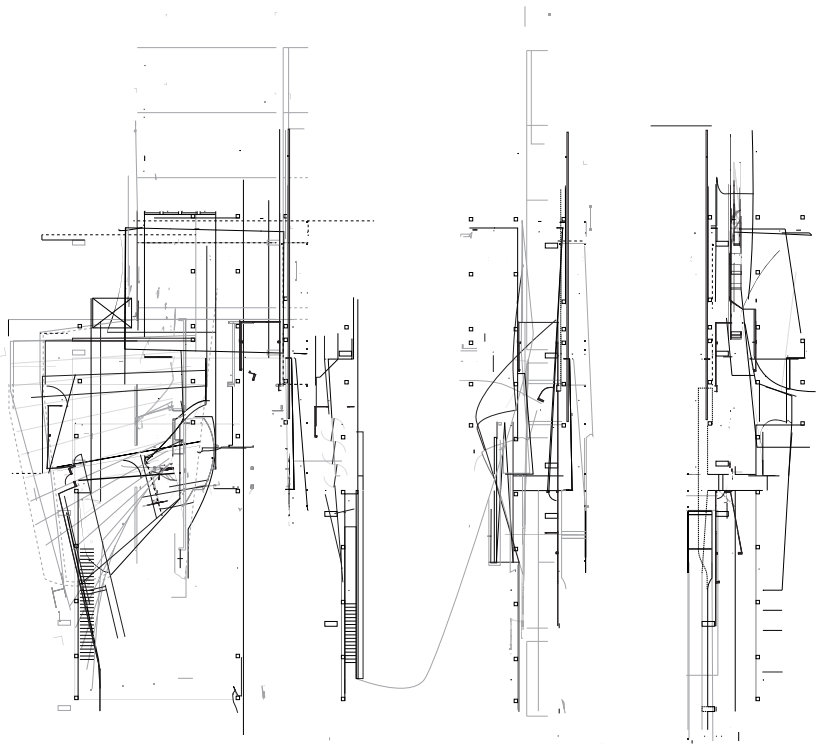
Lyden, dette uhåndgribelige medie, har længe været genstand for både eksakte og spekulative notationsystemer.

Digitale interfaces tilbyder nye måder at repræsentere lyden på og gør det muligt at beskrive og modificere sonisk indhold af større kompleksitet, der spænder over både to eller tre dimensioner og i realtid ved en koncertsituation.

Vender man processen og tager udgangspunkt i digitalt morfologiske undersøgelser mod et output i lyd, udvises forholdet mellem repræsentation og det repræsenterede, hvilket sætter både de inciterende teknologiers muligheder og realydens dybde og uforudsigelighed i perspektiv, hvor det er ikke nødvendigvis den øgede synkroni mellem lyd og form, der er omdrejningspunkt.

Med nye muligheder for grafiske repræsentationer, kan lydens spatialitet afprøves på ny i specifikke akustiske rum og igen afføde nye former for notationer. I dette feed-back loop kan musikalske notationer, der går forud for musikken og værket, muterer til digitale partiturer der igen åbner for fortolkning.

Et sådan partitur åbent for fortolkning, ligger tæt op ad den arkitektoniske tegning - eller nærmere hvad arkitekten ville kalde et diagram - hvor fragmenter af det genkendelige og det kommunikativt eksakte kun opstår momentant og altså tillader flere mulige konktioner herfra.



De arkitektoniske medier formes, ligesom forholdet mellem reallyd og syntetisk lyd, det optagede og det computergenerede, et sted imellem repræsentation og nyskabelse, og behersker altså både det konkret beskrivende, men kan samtidig åbne sit eget rum, der i sig selv er betydingsskabende.

Den kommunikative eksakte arkitekturtegning har lighed med det klassiske partitur som går forud for et værks opførelse. Diagrammet derimod rummer mange åbninger. Signaturer og andre karakteristika fra den tekniske tegning vil i diagrammet afbøjes som et skred i billedannelsen, der afviger fra det potentielt byggede og i stedet optegner mekanismer, der i lige så høj grad kunne relaterer sig til livsformen, kulturen og det der går på tværs af det byggede - herunder også lyd og musik.

Diagrammet er et eksperimentarium, et udviklingsværktøj, der løber parallelt med et pragmatisk løsningsforslag af det byggede, men som form går forud for en arkitektonisk konkretion.

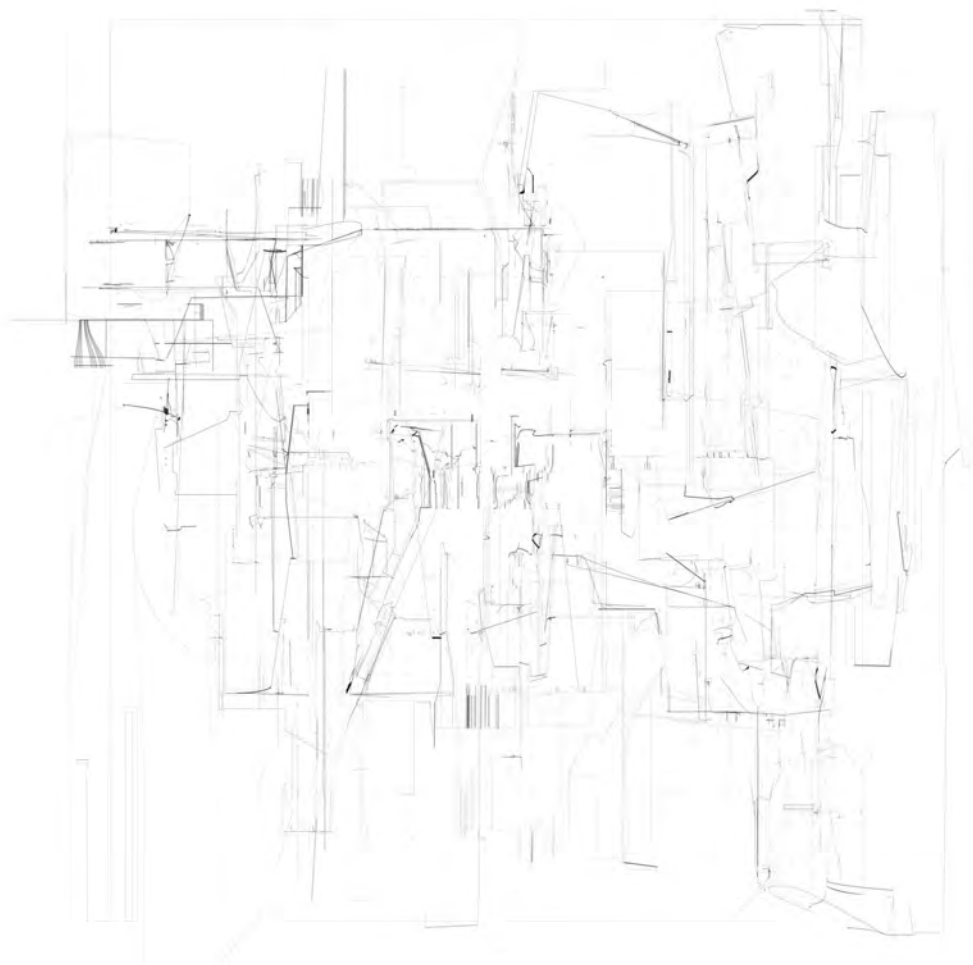
Mediet, der anvendes, er både i arkitekturen og musikken medproducerende og kan åbne for nye måder at percipere et givent sted på.

I overgange, eller fortsættelser, fra ét medie til et andet, fra ét rum til et andet, ét program til et andet program, kan der opstå overskridelser af allerede kendte størrelser, teksturer og programmer.

Med sammenstilling af modeller i fysisk form og materiale kontra visualiserede modeller af digitalt definerede materialer i 3D vil jeg målrettet forsøge at åbne for nybrud på tværs af medie, materiale og konstruktion i deres fortsatte forskydninger af hinanden.

Det kinæstetiske

Refleksioner over musik, materiale og det virtuelle



Forskydninger

Traditionelt vil man i en koncertsituation opleve musikernes anslag med efterfølgende udsving i lyd og rytme. Dette umiddelbare kinæstetiske aspekt af koncertsituationen modificeres på den mere eksperimenterende, og ofte elektroniske, musikscene. Det betyder ikke, at forholdet mellem aktion (anslag) og reaktion (output) fuldstændigt forsvinder, men det avanceres ofte ud i mere abrupte, forskudte eller omvendt udflydende lydflader, dels som et produkt af rummets feedback, dels som en intention fra musikkerens side.

Med inspiration fra en ofte elektronisk funderet musik tænkes koncertrummet i cirkuation med musikkens tilblivelse, som et sted hvor både støjens uhåndgribelighed og signalets prægnante afgrænsning kan danne særlige mellemrum i den dobbelte forstand, at det både er noget, der er mellem, og samtidig er dette mellem sin egen midte. Her kan det centerløst flydende blandes med rytmer, der sjældent får lov at køre ret længe ad gangen, før de bliver spaltet, forrykket eller fortrængt. Lag af afsnubbede vokalbidder, lydeffekter, melodistumper og rytmeelementer fra både lyd og rum kunne forestilles at bevæge sig separat af hinanden i et hele hvor hverken lyd eller rum er det dominerende i koncertsituationen.

Læser man disse betragtninger ind i en bygningskunstnerisk sammenhæng, kunne dette brud med det kinæstetiske som holdepunkt i en koncertsituation inspirere et tilsvarende brud i byggeskik og måske en opløsning af den traditionelle måde at tænke koncertrummet på.



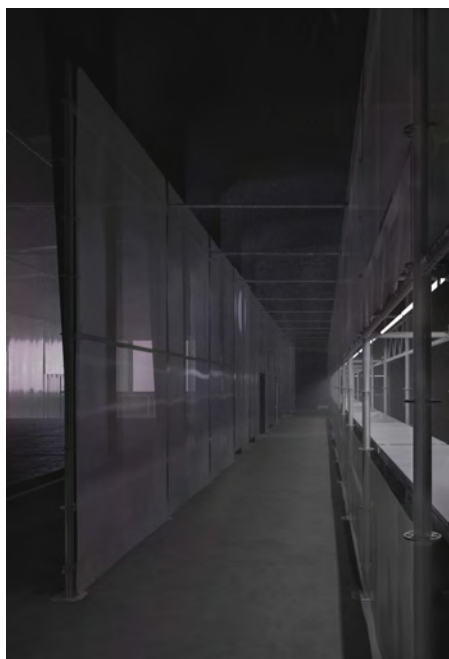
Det glatte vender tilbage som tekstur

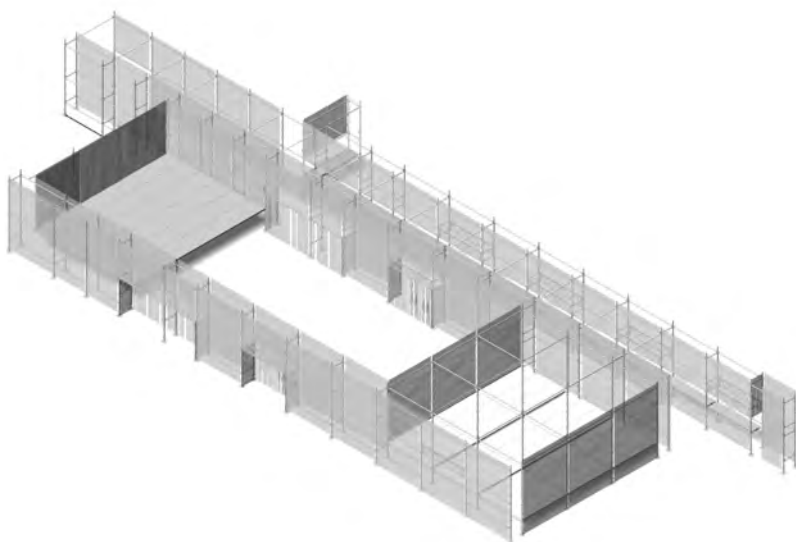
Program, form og materialer sammenskrues i en bygning, hvor friktion og inert i kan være med til at presse et nybrud frem i arkitekturen såvel som i det performative.

Fortløbende og rigide strukturer indhyles i materialers refleksion, video, lys og lyd. Statiske elementer blandes med temporære rumeligheder ved hver performance og lader uforudsete morfologier opstå i et konglomerat af rytmer og skift i positioner og strømme.

Gennem den plasticitet, som lyssætning og forskellige grader af transparens kan skabe, vil specifikke elementer stå som flade og dybde på én og samme tid, som vægge der både er rum og adskillelse i ét.

Det glatte vender tilbage som tekstur i tilbagekastet refleksion af dagslys, kunstlys og videoprojektion - alle parametre i en performativ sammenhæng, hvor det taktfaste krydser det amorf i materialer af en særlig glathed, der lader lys, skygge og refleksion danne foranderlige dybder og flader. Nye dybder søges i det virtuelle rum, som går på tværs af struktur og udfolder det spatiale over tid.

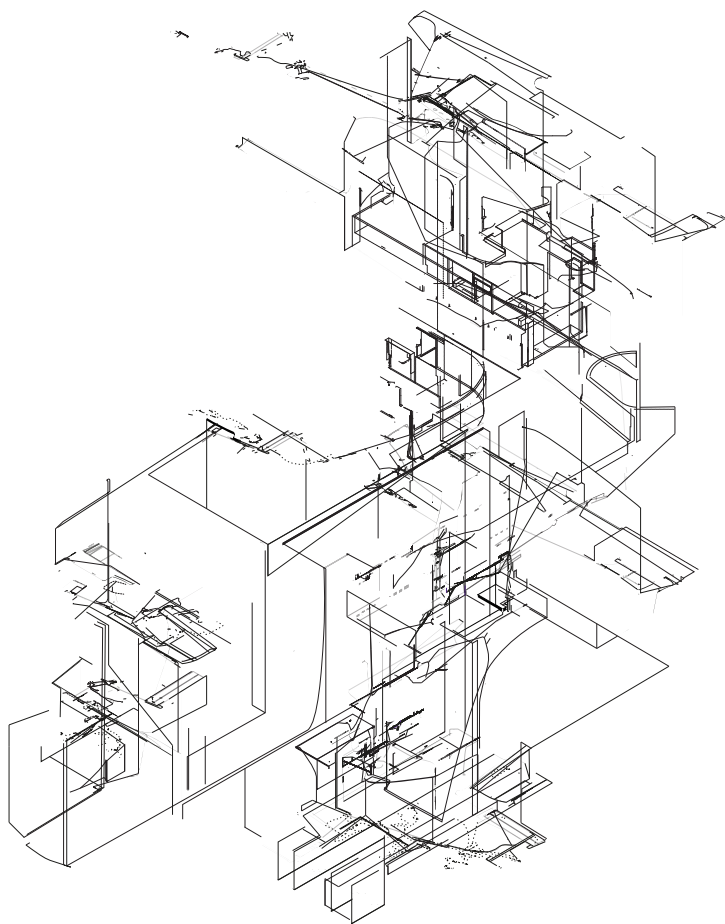




< Fra venstre: Visualisering, foto og isometri af eget installationsprojekt opført på PHONO festival, 2015. En musikfestival for overvejende elektronisk musik. Installationen danner ramme om scene- og publikumsrummet som en arkitektonisk totalinstallation, der udgør en indre struktur i de eksisterende rammer - FAF hallen, et gammel kornlager, på Odense havn.

Laboratorie for lyd og rum

Bygning , platform, interface



Lyd og rum iværksat

Et større spillested for den mest pionerende musik med rod i lydlige eksperimenter og daglig forskning vil indskrive sig i området som et kulturelt omdrejningspunkt.

Tesen om, at musik defineres og beskrives gennem intervention i den kontekst, som den udfolder sig i, spejler, hvordan rummet er medskabere af musikken og omvendt, og hvordan musikken kan agere motor for skabelse af nye rum.

Området som fysisk afgrænsning og lokalitet vil løbende spejles i et praktisk rumprogram og et diagrammatisk tegningsmateriale, hvor formelle overvejelser kan skubbe til praktiske foranstaltninger og omvendt.

Rumprogrammet både iværksætter og lader sig iværksætte, hvilket danner fundament for min stræben efter at lave en arkitektur, som både kan være præsent og fraværende for den vekslende performativitet og lyd, der vil udspille sig på stedet.

Ved at forfølge et ideal for et rum, der kan omslutte og åbne sig for musikken og det performative, efterstræbes et sted og en struktur, der kan skabe rammer for den musik, vi endnu ikke har hørt. Denne vekselvirkning mellem sted og musik, musik og rum og program genfindes også i mit arbejde med udvikling af arkitekturen, idet medie/materiale og tænkning heller ikke kan adskilles.

Interesseområder og aktuelle anliggender for lyd og rum vil afspejles i rumtyper i en søgen efter modsætninger og overlap.

Aktuelle anliggender for lyd og rum

Koncert/performance

Spatial Interaktion og rumforståelse

Lyd, gestik og Interaktion

Instrumental Akustik

Fysisk modellering

Lyddesign og rumforståelse

Lydanalyse & -syntese

Musikalske repræsentationer

Digitale modeller

Digital Komposition

Software og Interface

Rumtyper

Koncertrum

Laboratorie for lyd og rum

Mekanisk værksted

Rum for udvikling af software

Teknik & Lager

Kontorer/administration

Areal: 2000-3000m²

De eksakte rumtyper og areal er vejledende.

Rummenes overlap

Et variabelt akustisk miljø tegnes til brug som både spillested for koncerter og rum for akustiske eksperimenter. Dette er husets koncertsal, som i kraft af dens størrelse og udforming vil stå til rådighed for større lydige installationer, eksperimenter og indspilninger, der kræver et signifikant rumligt klangmiljø.

Et studie i fysiske materials lyd kvaliteter, lyd design, musik og komposition kombinerer det digitale med nye akustiske instrumenter og knytter et laboratorium for lyd og rum til sig; et mekanisk værksted og et laboratorium for software og udvikling af interfaces. Her tilknyttes også mindre koncertrum med en mere løddød akustik.

Husets videnskabelige base skal udvide og udvikle de nødvendige teknologiske og begrebslige redskaber, hvormed vi kan nærme os en stigende hybriditet i musikken med større åbenhed.

Et flagskip for husets forskningsfront kunne være et fokus på musikalsk repræsentation og digital formalisering af disse musikalske strukturer.

Her kunne altså være tale om et syntetisk lydmiljø baseret på digitale modeller, hvor man via fysiske beskrivelser skaber lyde og instrumenter virtuelt. Omvendt kunne virtuelle modeller ligge til grund for afprøvelse af nye fysiske instrumenter.

Studier i nye virtuelle instrumenter ud fra fysiske eller mere modificerede definitioner af materialer fordrer udvikling af software og interfaces. Instrumenter med mere eller mindre relation til en faktisk fysik kan afprøves i interaktion med digitale klangmiljøer af forskellig udforming. Et arbejde, der knytter sig til computerprogrammering i også altså miljø der minder mere om kontorer end om egentlige koncertrum.

Den videnskabelig forskning sammenligner teoretiske bestemmelser med det målbare ved hjælp af både digitale og fysiske analyseværktøjer og knytter herved alle husets faciliteter til sig på tværs af forskellige klangmiljøer, kontorer og værksteder.

Om at høre til

En ny geografi

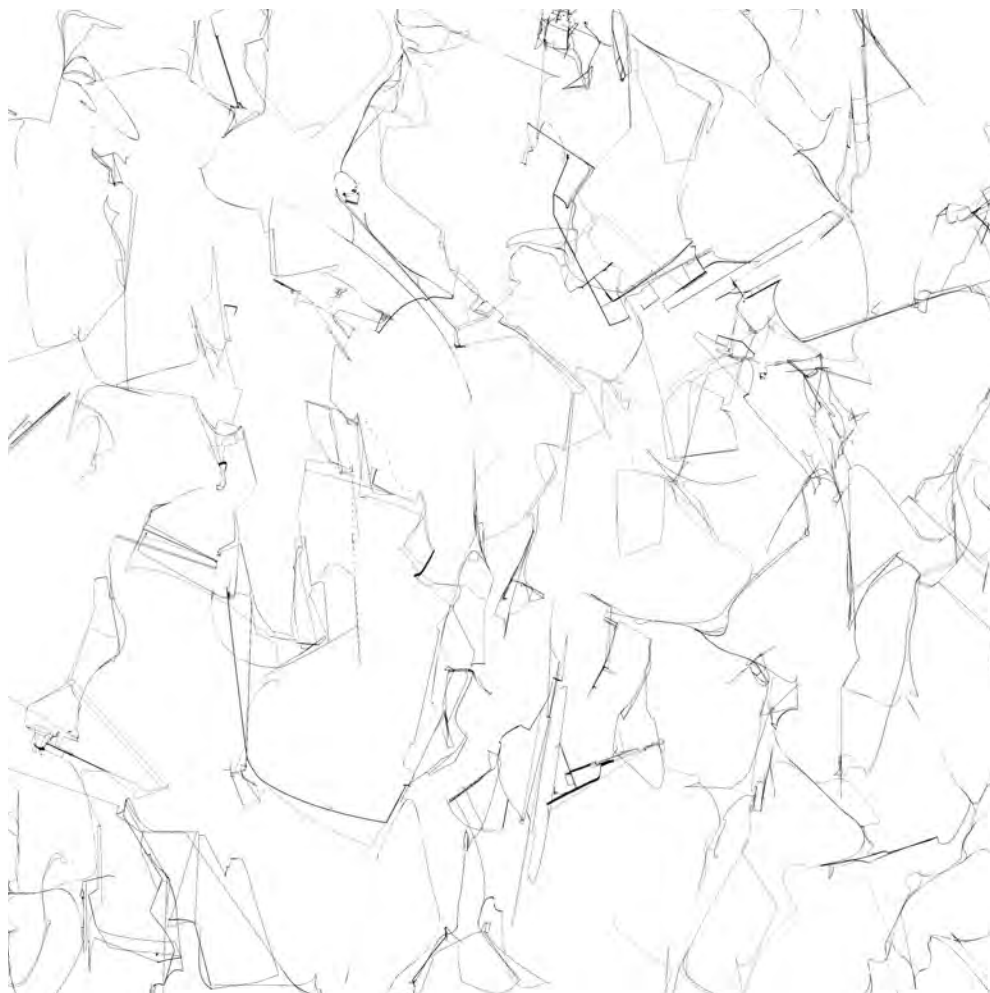




<

"At søge det kakofoniske..." 7. semester.

Kortlægning af det diskontinuerede. Cirkulationer udfolder det imaginære af omveje.



Lokalt/globalt tilhørsforhold

Min opmærksomhed er på stedet og musikken som lokaliteter, der kontinuerligt vekselvirker mellem lokale tilhørsforhold og de urbane netværk.

Sammenstødet mellem den fysisk bundne kontekst og de grænsesprængende virkninger af globaliseringen i den digitale kultur udfordrer musikere til at positionere sig kreativt i dette samspil.

Ideer og input distribueres gennem globale medienetværk, hvorefter de tegnes og blandes med en lokal praksis. Globale og lokale impulser bliver herved strakt, de spejlvendes og foldes ind i hinanden. I dette interrelationelle væv, som strækker sig på tværs af tid og sted opstår og udvikles nye opfindelser, tendenser og ideer og den lokale appropriation af nye ideer afføder fortsat usete variationer i måden at udforske disse ideer på.

I en bevægelse mod et mere uhierarkisk perspektiv for musikscenen generelt er husets forskning og rum for lydlig eksperimentation en anerkendelse af den kompleksitet og det stigende antal af pionerer, som skaber fremtidens musik.

Med programmet prøver jeg at gribe det globale i det lokale. Fra musikkens lokale specificitet og globale udbredelse udgår min forståelse for projektets kontekst, der uløseligt er knyttet til et geografisk udgangspunkt, men som samtidig sigter at samle dynamikken i de globale processer beskrevet ovenfor.

Arkitekturen kan udvide vores muligheder for at se forbindelser og betydninger mellem struktur, materialer og rum, som vores sprog og socialitet ikke kan finde rundt i. Herigennem kan nye potentielle rum føjes til det allerede kendte.

Den lokale specificitet lader sig ikke kun projicere ind i en synlig helhed, men optræder også momentant med et særpræg, alt efter om situationen tillader at orientere sig visuelt, auditivt eller engagere sig kropsligt. Rummet konstrueres således lokalt og specifikt i et mellemværende af strømninger, hvor forskelle over store stræk og deres grænseflader vil stå som ustabile geometrier i en arkitektonisk situation, i spænding mellem lokalitet, sociale strømninger og global genlyd.



Baggesensgade 36

Det fysiske nærområde er indre Nørrebro, nærmere betegnet en ca. 50 x 20 meter grund på hjørnet af Stengade og Baggesensgade. Arealet er i dag belagt med grus og bruges som lokal parkeringsplads.

Den udsete byggegrund og tomme plads historie går tilbage til 1983, hvor politiet rømmede det besatte hus Bazooka, som lå på grunden. Huset blev ryddet og herefter gjort ubeboeligt som et led i en større rydning af byens huse i området. De mange rømninger og senere nedrivninger af ejendomme på indre Nørrebro kulminerede i 1980 med en af efterkrigstidens største konfrontationer mellem politi og demonstranter. Dårige erfaringer på Nørrebro kom til at præge Byfornyelsesloven af 1982, som åbner for at inddrage beboerne i beslutninger, der angår egne boliger og nærmiljø. Endvidere betoner loven bevaring frem for nedrivning. [Lars Bille, Hector Estrup og Palle Svendsen 2015]

Stedet er ikke uproblematisk, hverken socialt, politisk eller byplansmæssigt. Området er af en uforløst men også åben karakter rent arkitektonisk. Parkeringspladsen af grus ligger ved foden af en stor endegavl, omkranset af energieffektive modulbyggerier fra 80'erne.

Tæt herved er også Folkets Park og den nærmest permanente kø til det eneste herberg i Danmark, som tager imod overnattende uden pas eller papirer. Parken dateres tilbage til 1971, hvor lokale i protest mod saneringen af området indtog den grønne plet mellem Stengade og Griffenfeldsgade. Frem til 1990'erne fik parken stort set lov til at passe sig selv. Parken er siden blevet renoveret flere gange med stadigt nye tiltag i form af bænke, stole, blomsterbede og steder til parkour, formentlig i et forsøg på at fortrænge først pushere, senere de mange afrikanske flygtninge, som nu bor i parken for på skift at overnatte i hhv. parken og på det tilstødende herberg.

Nogen total løsning af denne tilstand er selvfølgelig ikke muligt gennem rekreative tiltag, men området savner et overordnet formelt arkitektonisk greb, der peger frem i tiden.

Skråt over for grunden ligger spillestedet Stengade (tidligere Stengade 30) der med rødder i punktmiljøet stadig fokuserer på mere traditionelle bandkonstellationer. Efter at have været lukket ned som regionalt spillested (1972-2009) genåbnede stedet i 2010, og er igen i høj grad båret af frivillige kræfter. Spillestedet Stengade er et af flere initiativer, der vidner om et stort lokalt engagement - et godt fundament for et nyt hus med musikalsk fokus og nye muligheder, der yderligere styrke, lokalområdet som et kulturelt omdrejningspunkt med afsæt i lyd.



Nørrebrogade

Rud Rasmussens Snedkeri

Baggesensgade 36

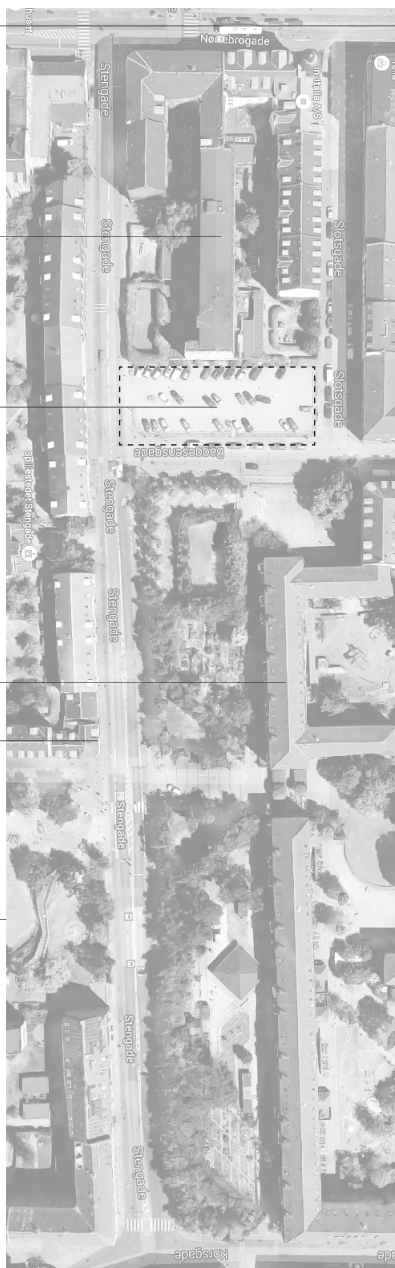
Grundareal: 1113 m²

Stengade (spillestedet)

Boligforening Blågaarden, fsb

Natcaféen, Kirkens Korshær
Stengade 40

Folkets park



Afleveringsform

Planer snit og facader i 1:100 / 1:200

Situationsplan 1:500 / 1:1000

Kontekstmodel 1:200 / 1:500

Skalamodel 1:100 / 1:200

Rumlige Visualiseringer

Diagrammatiske modeller og tegningsundersøgelser

Afleveringsform er vejledende.

Studieforløb

Kandidat

2013 - 2016 Program: Arkitektur, rum og tid, KADK

Bachelor

2009 - 2012 Tidl. afdeling 6. Arkitektur, rum og form, KARCH

Praktik

2015 HEIDE & VON BECKERATH, Berlin

2014 - 2015 Büro für Konstruktivismus, Berlin

Øvrige aktiviteter:

2010- PHONO Festival, Odense, Danmark | Ansvarlig for
organisering af rum, grafisk design mm.

2012 - 2013 Københavns tekniske skole | Grundforløb, Snedker, Rødovre

2013 Jesper Aabille, billedkunstner | Assistentarbejde, København

2012 - 2013 Randi og Katrine, Kunsterduo | Assistentarbejde, København

2011 - 2012 Anders og Kristoffer, Kunsterduo | Assistentarbejde, København

2008 - 2009 Kunsthøjskolen på Ærø | Søby, Ærø

Litteratur:

Bayle, Francois, Accoustic Morphology: "An interview with Francois Bayle" i Computer Music Journal, Vol 21. No 3 (1997), s 11-19

Bille, Lars, Hector Estrup og Palle Svensson: "Liberalisme". Den Store Danske. Hentet 25. juni 2015 fra http://www.denstoredanske.dk/Samfund_jura_og_politik/Samfund/Moderne_demokrati_og_konstitutionelt_monarki/liberalisme.

Illustrationer:

- s. 4 Daniel Liebeskind, Chamber Works Drawings, 1983
- s. 8 Studieprojekt: Plan - komponent - diagram, 9. semester.
- s. 10 Fotokolage L. Moholy Nagy, 1940. "Space modulator" / 4DSOUND Development Studio, Amsterdam
- s. 12 Studieprojekt: Diagram: Udsving og omdrejningspunkter forvalter, 7. semester.
- s. 14 L. Moholy Nagy, 1940. "Space modulator"
- s. 16-17 Visualisering, foto og isometri, PHONO festival, 2015.
- s. 20 Studieprojekt: Organisering - diagram, 9. semester, "En ny scene for musik i Tokyo"
- s. 26-27 Studieprojekt: "At søge det kakofoniske...", 7. semester.
- s. 28 Studieprojekt: Kartografi / matrice, Hydra Sommerskole 8. semester.
- s. 30 Foto, Baggesensgade 36
- s. 32 København kort, udsnit
- s. 33 Satellitfoto af Stengade/baggesensgade

I et feedback mellem reallyd og syntetisk lyd, det indspillede og det computergenererede ses en gradvis evolution mod et mere dynamisk koncept for musik og de rum, som musikken resonerer i.

Lyden og musikken har altid været genstand for både eksakte og spekulative notationsystemer, der ligesom de arkitektoniske medier behersker både det konkret beskrivende, men som samtidig kan åbne sit eget rum, der i sig selv er betydningskabende.

Med dette musikalske afsæt og relation til den arkitektoniske tegnings diagrammatiske dynamikker udforskes rammerne for et fungerende spillested og videnskabeligt testmiljø for lyd i København, hvor teknologiske, lydlig og rumlige aspekter af musik kan undersøges af kunstnere og forskere på tværs.