



SPOT ON

ART CITY

OPLÆG TIL KUNSTSTRATEGI
FOR ALBERTSLUND



INDHOLD

INDLEDNING	4
INDFALDSVINKEL	6
Om synergien mellem kunst og byudvikling	6
Om stedsspecifikke værker	7
Om rammer og indhold	7
Om mangfoldigheden i kunsten	9
Om idéen som det bærende element	9
Om at mærke kunsten	11
Om den kollektive kunstneriske proces	11
Om interaktion og historiefortælling i det offentlige rum	12
Om kunst i krydsfeltet mellem den virkelige og den virtuelle verden	14
KUNSTNERISK MANIFEST	15
LOKALITET	16
INDDRAGELSE AF LOKALE KRÆFTER	18
DOKUMENTATION	19
PROJEKTMODEL	20
PROJEKTFORSLAG	22
EKSEMPLER	25
OPSUMMERING	34
TIDSHORISONT	35

Februar 2015
Af Rasmus Lind Greiner og
Kenneth Schønning Olsson

INDLEDNING

Dette oplæg til en kommunal kunststrategi er blevet udarbejdet med afsæt i et ønske om at skabe en strategisk platform for kulturel og kunstnerisk udvikling i Albertslund.

Begrebet ART CITY er afledt af – og ses her som et naturligt delelement af – SMART CITY. Oplægget beskriver og visualiserer en bærende strategi, der forholder sig til byens udvikling hen over det næste årti. Denne bygges op omkring en tre-trins projektmodel, der skaber afsæt for både permanente, midlertidige og forgængelige kunstneriske og kulturelle udvekslinger, som forholder sig til byens rum over en bred forstand.

Der arbejdes helt centralt med interagerende, kollektive processer, historiefortælling og 'gameficering' som bærende elementer, der forholder sig til vores tids brug af sociale medier. Vi anvender i høj grad vores tids sociale rum til at hævde os selv, men vi bruger det også til at kommunikere med, og det er afgørende for den -isme, vi gerne vil forsøge at tillægge ART CITY.

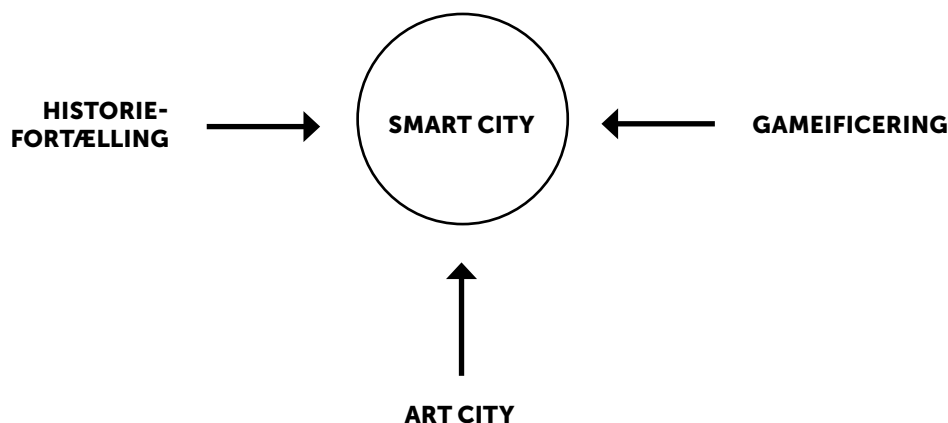
Vi vil sætte borgeren (i alle aldre og fra alle segmenter) i centrum for en række kulturelle og kunstneriske interventioner, der igennem delagtiggørelse og medskabelse lægger op til medejerskab og engagement i byens rum. For kunsten skal ikke bare betragtes, og kulturen skal ikke bare opleves. Det er centralt for ART CITY at bringe kunsten og kulturen tættere sammen. Kunsten skal være et værktøj, der skaber kulturelle processer, som munder ud i synlige og blivende resultater i bybilledet, som kan være med til at skabe en identitet omkring byen og borgernes tilhørsforhold til den.

Oplægget er blevet til efter initiativ af kultur- og forebyggelseskonsulent Anne Kathrine Hviid Bagger fra Albertslund Kommune, og er et samarbejde mellem By, Kultur & Fritid og Rasmus Lind Greiner og Kenneth Schønning Olsson i et partnerskab.

Magdi Engelstoft EL-Toukhy og Lena Mech fra ITU København har leveret rådgivning på det digitale område.

→ Der arbejdes med interagerende, kollektive processer, historiefortælling og 'gameficering' som bærende elementer, der forholder sig til vores tids brug af sociale medier.

Vi vil sætte borgeren i centrum for en række kulturelle og kunstneriske interventioner, der igennem delagtiggørelse og medskabelse lægger op til medejerskab og engagement i byens rum.



SIDEGEVINST

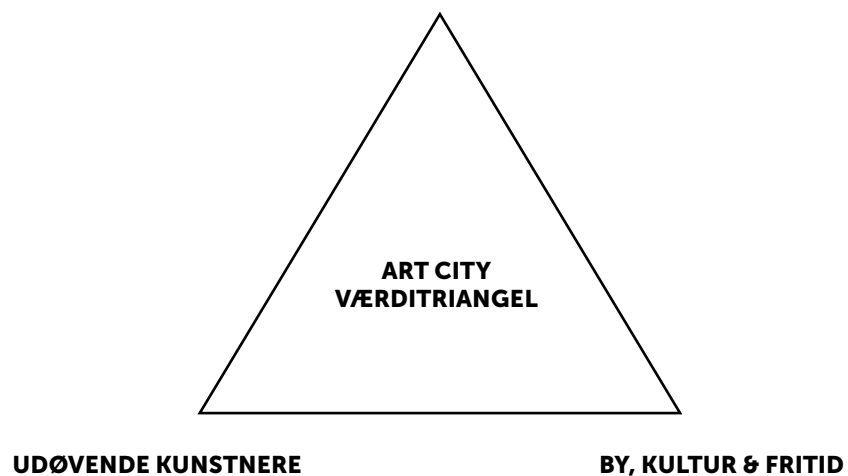
»Oplevelsesrige bymiljøer kan antages at være konkurrencedygtige hvad angår tiltrækning af nye beboere ... Den kreative klasse vil bosætte sig, hvor der er et rigeligt varieret udbud af oplevelser.

/ Jon Sundbo i model om byudvikling og oplevelsesøkonomi

Viste værditriangel udgør det væsentligste grundlag for ART CITY. For at skabe værdifulde kunst- og kulturoplevelser, som kan involvere og tiltrække borgere, bør alle tre aktører i triangelen indgå i en koalition. Der kan naturligvis forhandles og kommunikeres to af parterne imellem, men for at en aktivitet kan udmøntes i flerstemmighed, et reelt medborgerskabsperspektiv med rum for ejerskabsfølelse og engagement, bør alle tre aktører så vidt muligt inddrages i en fælles, skabende proces.



ALBERTSLUNDBORGERNE



INDFALDSVINKEL

OM SYNERGIEN MELLEM KUNST OG BYUDVIKLING

Man er i nyere tid blevet mere opmærksom på byrummets muligheder og synergien mellem kunst og byudvikling.

Albertslund Kommune har allerede erfaringer på det punkt fra det omfattende projekt LYSLYD, der forløb i perioden fra 2008-2010, og som inkluderede 10 kommuner, herunder Albertslund Kommune.

Trevor Davis, der var projektleder på LYSLYD, skriver i introduktionen til den bog, der samlede op på de vigtigste erfaringer fra projektet, at:

»Parallelt med udviklingen af oplevelsessamfundet, sker der en vigtig tænkning omkring byudvikling, hvor man tager afsæt i det offentlige rum og byrummet, i erkendelse af at byerne både skal tiltrække borgere, virksomheder og investeringer for at kunne udvikle sig. (Dette) forudsætter, at man ophæver den traditionelle tænkning, der i mange årtier har præget den dominerende forvaltningsstruktur i kommunernes administration og planlægning. Denne nye byudvikling forudsætter, at man nedtoner det faglige syn, der fastholder byen som en fast og funktionel størrelse og i stedet anskuer byen som en mere flydende kulturel størrelse med udgangspunkt i sociale sammenhænge og stedets betydning.«

Det er spot-on ift. ART CITY, der netop vil arbejde med byrummets muligheder for at styrke sammenhængskraften mellem de forskellige institutioner, organisationer og persondrevne engagementer, der præger byens erhvervs- og kulturelle liv.

I forlængelse heraf vil vi i høj grad sætte borgeren i centrum for de begivenheder, der kommer til at finde sted. Med forhåbning om at dette vil medvirke til at styrke individets tilhørsforhold til kommunen og stedets identitet over en bredere forstand.



SPOT ON



TAMAR FRANK, REFLEKTIONER. UDFØRT SOM EN DEL AF DET LANDSDÆKKENDE BYRUMSPROJEKT LYSLYD I ALBERTSLUND CENTRUM (TUNNELLEN VED BIBLIOTEKSTORVET), 2009.



OM STEDSSPECIFIKKE VÆRKER

Der er meget, man kan tage ved lære af i forbindelse med LYSLYD, der søgte at forene kunstneriske lys- og lydværker, med de omgivelser de indgik i. Herunder er det nærliggende at tage et kig på en af de tre lysinstallationer, der blev udført som en del af LYSLYD projektet i Albertslund, hvor det nu pryder tunnelvæggen og loftet under en af tunnellerne ved Rådhuset i Albertslund.

Værket REFLEKTIONER, fra 2009, der blev udført af den hollandske kunstner Tamar Frank, tager udgangspunkt i kommunens belysningsstrategi om en mere økonomisk, social og klimamæssig bæredygtig belysning i det offentlige rum. Det var oprindeligt tænkt som et midlertidigt værk, men er kommet til at indgå som en mere permanent installation i bybilledet.

Tamar Frank har sagt om værket at:

» ... (det) samlet set præsenterede en vision om hvordan lys kan være med til at påvirke stedets identitet.«

Og videre at:

»der var meget respons fra de lokale og denne interesse og interesse for midlertidige forandringer har boostet nyt liv i området.«

OM RAMMER OG INDHOLD

Man kan stille spørgsmål ved Franks påstand ift., hvordan værket forholder sig til sine omgivelser i dag. Det kan være svært at aflæse som andet end et æstetisk element i bybilledet, hvis man ikke er indviet i de bagvedliggende bevæggrunde. Der lader ikke til at være taget ret meget højde for den lokale forankring i en visuel afkodelig forstand. Det forekommer for abstrakt. Om end det tydeligvis har været på dagsordenen i Albertslund Kommune undervejs i projektet og ved den sluttelige opsamling. Den daværende kulturkonsulent i Albertslund Kommune, Mia Fihl Jeppesen skriver om byrumskunsten i forbindelse med LYSLYD, at den skal kunne fungere som en ramme for livet og det sunde liv for borgerne, underforstået: »... byen ses ikke blot som en ramme eller en skal, hvori vores liv udspiller sig, uden at det påvirkes nævneværdigt. I stedet betragtes byen som en faktor, der påvirker og interagerer med vores liv ... når vi prioriterer et indbydende og kreativt byrum, er det for at bidrage til det gode og sunde liv for borgerne.«

Hun skriver videre at:

»... hvor vi i kommunerne førhen stillede kunstværker op som var mere eller mindre almenyldige og ikke stedsspecifikke, arbejdes der i dag i langt højere grad med kunst, som er specielt lavet til og med udgangspunkt i det sted, hvor de skal opleves ... de mest interessante værker er i sagens natur dem, der skabes med udgangspunkt i det lokale særpræg. Hvor kunstneren sætter sig ind i befolkningen, funktionaliteten, identiteten og behovene og udformer deres værker til det specifikke sted ... værkerne bliver pejlemærker i byen, der understreger stedets identitet.«

Det er spot-on igen, for uanset hvor meget Reflektioner reelt afspejler stedets identitet, er det oplagt at forfølge de erfaringer, som man gjorde ved LYSLYD projektet. Dels fordi de har udmyntet sig i nogle konkrete værker, og dels har erfaringerne skabt et udgangspunkt for et vidensgrundlag, som vi i høj grad kan drage nytte af i forbindelse med udviklingen af kunststrategien. Helt konkret ift. videreudvikling og implementering af lysprojekter i kommunen, og i en bredere sammenhæng ift. hvordan man kan indtænke kunstneriske projekter i fremtidig byplanlægning.

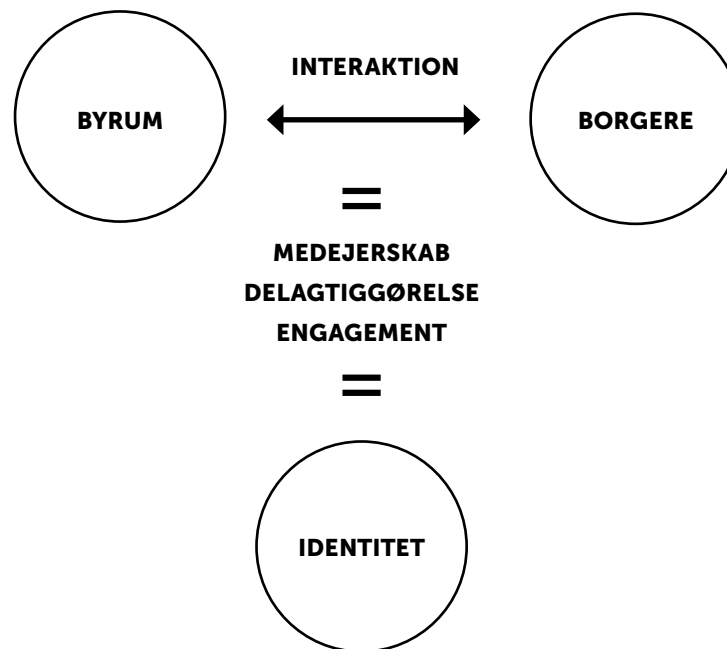
På et helt overordnet plan handler det jo om, at Albertslund Kommune gerne vil have en by af høj kvalitet. For borgernes skyld og for at vække nysgerrighed hos børn og voksne. For at skille sig ud fra mængden af andre kommuner og for at markere et særpræg, som Jeppesen også er inde på.

Det afgørende er, at man tager afsæt i stedets særpræg og brugerne af de pågældende rum. Det er vigtigt, at man undersøger stedets behov, førend man kommer op med en masse løse forslag, som nok fungerer fint som værker i sig selv, men som efterfølgende skal tilpasses mere, end det havde været tilfældet, hvis man havde tænkt det omvendt.

Som maleren Asger Jorn skrev allerede i 1947:

»Lad os ikke begynde med at planlægge rammer! Lad os begynde med det som skal indrammes! Lad os genskabe den menneskelige tilværelse og lade rammen elastisk følge udviklingen i denne tilværelses manifestationer, så livet kan præge rammen, i stedet for at rammen tvinger og former livet.«

➔ På et helt overordnet plan handler det jo om, at Albertslund Kommune gerne vil have en by af høj kvalitet. For borgernes skyld og for at vække nysgerrighed hos børn og voksne.





OM MANGFOLDIGHEDEN I KUNSTEN

Livet har ændret sig meget siden 1947. Hele vores måde at bruge det offentlige rum har ændret sig fra et mere statisk rum, hvor man opholdt sig længere tid ad gangen inden for mindre rammer, til i dag hvor vi bevæger os over store afstande, mellem mange forskellige rum i stadig forandring. Der er ikke det samme fokus på detaljerigdom, som der var i Asger Jorns tid og hvis vi bevæger os endnu længere tilbage i tiden, bliver grøften mellem detaljerigdommen og minimalismen i bybilledet endnu større, hvilket kommer meget tydeligt til udtryk i Albertslunds modernistiske arkitektur.

Den moderne arkitektur afspejler vores liv, farten og det mere sanseberøvede, hvilket Juhani Pallasmaa har udforsket nærmere i bogen *Arkitekturen og Sanserne* fra 2012.

Pallasmaas afgørende pointe er, at oplevelse af god arkitektur ikke handler så meget om synssansen som følesansen, som, han mener, er stærkere end de andre sanser. Han mener, man skal lukke øjnene og opleve arkitekturen. Det er en ret interessant, men noget overset, vinkel på spørgsmålet om at forstå den moderne arkitekturs (og kunsts) minimalistiske og for nogle 'åndsforladte' formsprog. Synssansen er i århundreder blevet anskuet som den mest dominerende sans i den vestlige verden, og den kunstneriske diskurs har tilrettelagt sig herefter. Dette gør sig i særdeleshed gældende i maleriet, som har været den langt mest udbredte kunstform. Der er dog også mange andre måder, man kan arbejde med kunsten på, hvor man i højere grad opererer med intellektet og andre sanser end det visuelle apparat og dets overfladeæstetiske rettesnor.

OM IDÉEN SOM DET BÆRENDE ELEMENT

Tanken, om hvad kunst er for noget, ændrede sig markant i begyndelsen af 1900-tallet, da man begyndte at gå mere og mere bort fra det repræsentative og det narrativistiske i kunsten, hen imod det mere idéorienterede. Som fx Marcel Duchamps såkaldte Readymades, det pissoar han installerede og signerede på et museum i 1917, hvor den rene idé tager alt vores opmærksomhed. Omend det er usikkert, om det reelt var Duchamp, der udførte Fountain, eller om han lånte det fra en anden kunstner (Else Plötz) for at fremme sin egen kunstneriske sag. Det er for så vidt også underordnet.

Det afgørende er, at det ikke længere er kunstnerens tekniske kunnen og repræsentation af det ene eller det andet der er i fokus i en moderne kunstnerisk diskurs. Det er snarere de æstetisk appellerende, teknisk veludførte og spektakulære konceptuelle værker, der stjæler billedet. Konceptkunsten underforstået ved: den rene idé og spørgsmålet om kunstens egentlige funktion, en dyrkelse af kunsten der dyrker sig selv. Det konceptuelle afspejler sig i mange af samtidskunstens forskellige udtryksformer. I særdeleshed indenfor den etablerede kunstinstitution (museer, biennaler og lign.), men også gennem de traditionelt set mere uetablerede kunstformer som fx gadekunst. Med ART CITY vil vi gerne kile os ind et sted her imellem.

I løbet af de første 60 år af det forrige århundrede oplevede vi en sand overflod af -ismer og strømninger over abstrakt ekspressionisme til pop art osv, indtil 70'erne hvor man begyndte at eksperimentere med videoformatet, i en periode hvor kunsten vendte sig mod sine egne metoder og så at sige gjorde sig mere og mere til subjekt for sit eget subjekt. Og sideløbende med dette – helt fra starten af 1900-tallet – begyndte man at eksperimentere med det performative element i kunsten, eller det performative element som kunsten i sig selv.

Dette kulminerede i videoformatet, hvor det mere end nogensinde blev muligt at iscenesætte sig selv i ånden af den tiltagende individualistiske kultur. Når vi bevæger os igennem kunsthistorien og lander med et særligt tryk på konceptkunsten, er det for at lede opmærksomheden hen på byrumskunsten og dennes sammenhæng med det konceptuelle.





OM AT MÆRKE KUNSTEN

Byrumskunst er et vidt begreb og kan omfatte kunstneriske virkemidler over billed, lyd, lys, performance, installation og meget andet. Det afgørende er dog ikke virkemidlerne. De er for så vidt bare et redskab til at kommunikere en forholden sig til det ene eller det andet. Det afgørende er tværtimod, hvordan modtageren af værket forholder sig til det, og her opererer man indenfor den kunsthistoriske diskurs med begreberne Conception (et koncept, en abstrakt idé eller et meningsbærende c tegn) og Perception (evnen til at se, høre, eller på anden vis blive opmærksom på noget gennem sanserne). Altså hvordan man enten kan mærke et værk gennem sanserne eller forholde sig til noget via. intellektet. Pointen er, at kunst kan være mange ting, hvilket er centralt, når man har med kunst at gøre. Man bør ikke lægge sig fast på en bestemt teknisk eller metodisk linje men snarere favne de gode idéer (selvom de er uafprøvede).

Den engelske gadekunstner Banksy er nok vores tids bedste eksempel på en kunstner, der har formået at operere i gadens rum på tværs af alle dets facetter og på en imponerende inddragende vis.

Banksys værker adskiller sig ikke kvalitetsmæssigt synderligt fra andre billedkunstnere og gadekunstneres værker. Det er snarere hans altid vidtfavnende og uforudsigelige idéer, som drager rigtig mange mennesker.

OM DEN KOLLEKTIVE KUNSTNERISKE PROCES

Udover det sanselige og det intellektuelle er vi opmærksomme på et ekstra lag, som omhandler selve interaktionen mellem medskaberne af værket og værket i sig selv. Nærmere betegnet den processuelle kunstneriske proces. Det er denne kunstneriske proces, som vi vil arbejde med i en kollektivistisk forstand, for som maleren Frederik Hundertwasser har sagt:

»Når man drømmer alene, er det kun en drøm. Når man drømmer i fællesskab, er det begyndelsen til en ny virkelighed.«

En styrkelse af den kollektive proces vil sikre ikke blot en god proces, udover det sanselige og det intellektuelle, men ligeledes nogle virkelige resultater, som folk kan spejle sig i. Det kollektive løft hæver de enkeltes drømme fra at være 'naive' til realiserbare, og mere frugtbare end man måske tør drømme om. Man bliver enormt påvirket af det miljø, man dagligt færdes i, og hvis man oplever sig selv som medskaber af det, får man helt naturligt et tættere tilhørsforhold til det, og det styrker følelsen af, at der er brug for ens evner og kompetencer.

OM INTERAKTION OG HISTORIEFORTÆLLING I DET OFFENTLIGE RUM

Der er også mange andre gode eksempler på kunstnere, der opererer i det offentlige eller semi-offentlige rum og som inddrager beskueren i skabelsen af værket gennem kunstneriske og aktivistiske manifestationer, som både favner det sanselige, det intellektuelle og det procesuelle.

Mange af disse er langt hen ad vejen aktivistiske aktioner på kant med loven, som oftest bliver til under modstand mod det ene eller det andet, men det er sådan set underordnet i sagens forstand. Det handler langt mere om, hvordan folk føler sig knyttet til de kunstneriske handlinger, og her kommer man naturligvis længst ind under huden på folk, hvis sagens kerne er nærliggende. Det er hjertesagerne, der rykker mest.

Derfor kan man ikke bare snakke overfladeæstetik og byrum uden også at forholde sig til de historier, som byen har. Underforstået de historier der udspringer af de borgere, der bebor det pågældende byrum og Albertslunds nye modernistiske historie, der startede i 1960'erne. Historiefortællingen er central. Som arkitekturprofessoren Jan Gehl har sagt i forbindelse med et forsvar for sin bog om 'Livet Mellem Husene' og 1960'ernes modernistiske arkitektur:

»Arkitekterne i 1960'erne overtog ideologien uændret fra modernister som Le Corbusier. De betragtede det fritliggende hus som det vigtige, helheden betød ikke så meget. Det andet, der skete, var, at vi fik mange biler og dermed en ny stand af trafikplanlæggere. Så vi endte med en triangel bestående af arkitekter, landskabsarkitekter og trafikingeniører, som hver især sagde, at den menneskelige dimension, den tog de sig af. Men sandheden var, at ingen af dem gjorde det.«

POLITIKEN, KIM FABER, 22. MAJ. 2010

En by er langt mere end mursten, beton og grundplaner. En by er især en by i kraft af de fortællinger, der videregives mellem de mennesker, som bebor byen. Det er også de fortællinger, som skaber Albertslunds kulturelle identitet, hvorfor der bør tages videre højde for dem.



- En by er langt mere end mursten, beton og grundplaner.
En by er især en by i kraft af de fortællinger, der videregives mellem de mennesker, som bebor byen.



OM KUNST I KRYDSFELTET MELLEM DEN VIRKELIGE OG DEN VIRTUELLE VERDEN

Vi vil i en mere langsigtet strategi, arbejde med kunst, der kan spilles (gameificeres), og som forholder sig til vores tids brug af sociale medier. Kunst i krydsfeltet mellem den virkelige og den virtuelle verden. For det er her, at kunstens kollektivistiske muligheder for alvor udspiller sig.

Som en af vores tids førende kunsthistorikere har sagt om kunst på internettet:

»... Kunst på nettet rejser en række klare spørgsmål om dialog og demokrati ud fra en mere effektiv behandling end i galleriet. På nettet er demokratiet adskilt fra markedet, dialogen er hurtig, lån fra hinanden foregår hyppigt, åbenheden er en del af etos, og der er en sløret linje mellem beslutningstagere og seere. På nettet sker der et begyndende offer af den suveræne kunstner og individuelle beskuer til fordel for en mere community præget deltagelse og – de nødvendige og undvigende kvaliteter i kunst – meningsfuld og effektiv feedback.«

Vores oversættelse af Stallabras, Julian,
Contemporary Art – A Very Short Introduction.
Oxford University Press, New York, 2006, s. 132.



KUNSTNERISK MANIFEST

→ Vi har en vision om at skabe kunst, der skabes 'indefra og ud' via den sammenhæng, det indgår i. Kunst der er dynamisk, og kunst der forandrer sig. Kunst der lægger op til medejerskab, inddrager og delagtiggør. Kunst der interagerer på tværs af materialer og metoder. Kunst der forholder sig til historien i byen og borgernes egne erindringer.

Vi vil, med afsæt i subjektet, og som kontrast til alle tiders forståelse af kunstneren som enevældig meningsgiver, tage afsæt i det mere kollektivistiske, det ikke-materielle og teknik/metode-bundne. På denne baggrund vil vi skabe kunst på tværs af rum og med afsæt i vores tids brug af virtuelle sociale rum og således lægge grundstenene til en ny måde at tænke kunst på.

LOKALITET

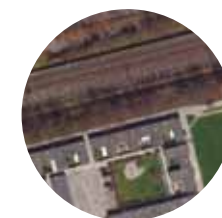
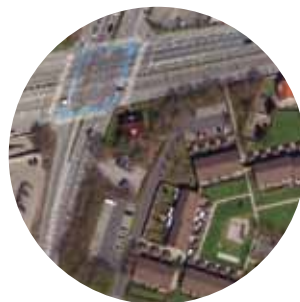
ART CITY er tænkt som en paraply for kunstneriske aktiviteter generelt i Albertslund. Det afgørende er derfor, at ART CITY indgår i åbent samspil med de forskellige byrum, der udgør Albertslund og i særdeleshed Albertslund Centrum.

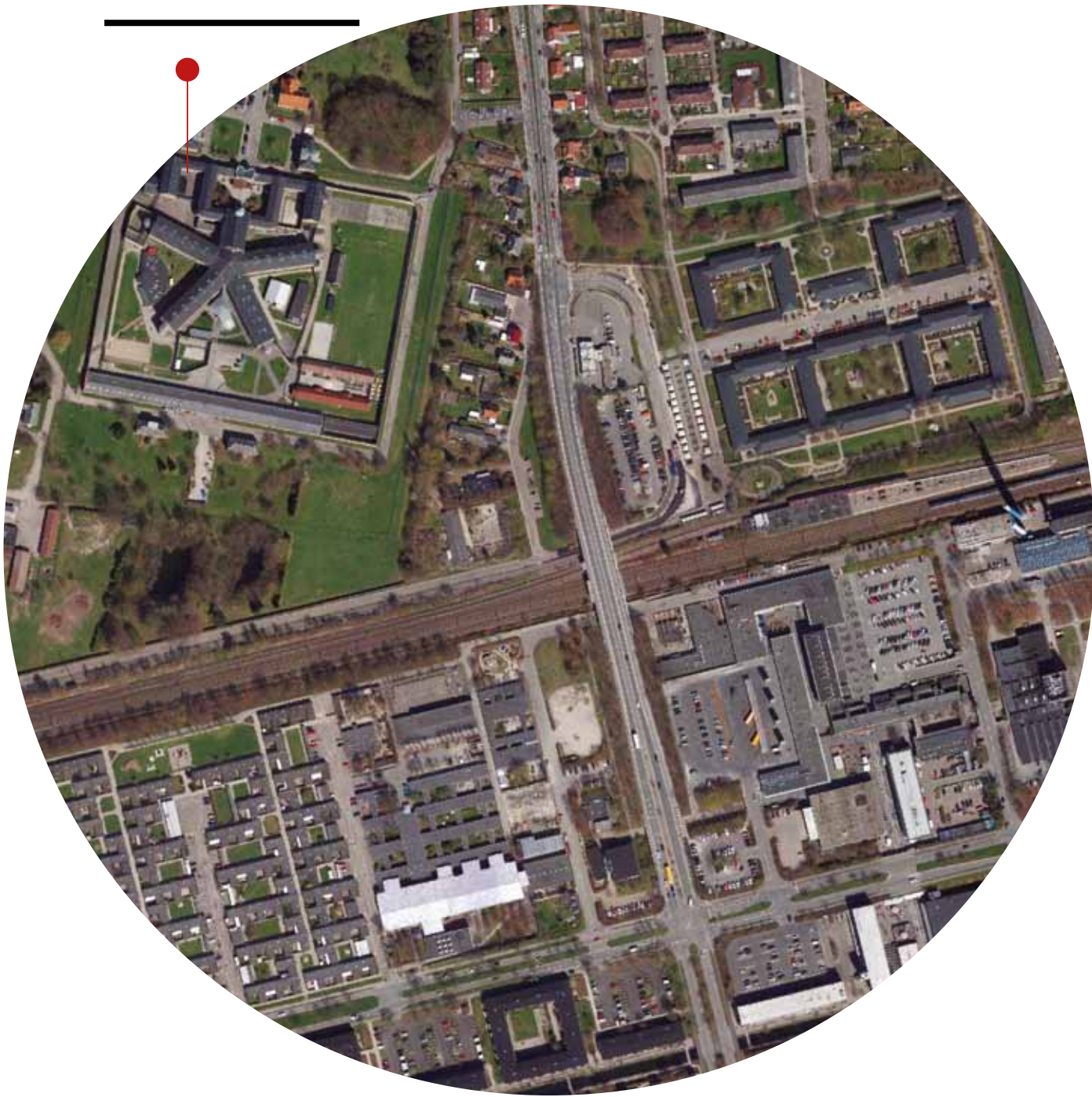
Dette skal medvirke til, at bymidten forholder sig til de øvrige dele af byen og dermed hjælpes ud af den tillukkethed, som den bærer præg af i dag. Der tages afsæt i den historie, der går forud for dens nutid og de igangværende visioner og ombygningsplaner, der kommer til at danne grobund for dens fremtid.

På den måde tænkes bymidten ind i de øvrige omgivelser og ud i fremtiden. Herunder i særdeleshed i forbindelse med den kommende brug af Vridsløselille Statsfængsel, hvor hovedarbejdet vil ligge i at få den akse, der udgør bymidten, kædet sammen med fængslet.

Der er en række punkter, der står som 'rygge' i bybilledet, især omkring det nye byggeri 'Sundhedshuset', og der er en række andre punkter i byen, der henstår 'ufærdige'. Disse er centrale i sammenkædningen mellem bymidten og fængslet, imens de allerede eksisterende byzoner, herunder Kulturpladsen ved Rådhusøen og torvet i bymidten, vil søges opgraderet i en kunstnerisk/kulturel forstand og i samklang med den arkitektoniske byfornyelse gøres til 'Hot Spots'.

Albertslund er også udgjort af andet end disse centrale byzoner, nemlig de mere lukkede byrum som har mere specifikke beboere og målgrupper som fx plejehjemmene, kirkerne og villakvarterene. Her lægges op til en række kunstneriske processer, der forholder sig mere direkte til den specifikke kulturelle målgruppe.





INDDRAGELSE AF LOKALE KRÆFTER

Inddragelse af kommunens kulturinstitutioner, fx Biblioteket, Vikingelandsbyen, Billedskolen, Musikskolen, Forbrændingen, Kroppedal, Musikteatret, Toftegården osv. vil stemme fint overens med den vifte af events og kulturelle begivenheder, der lægges op til i denne strategi. Fx kunne en event 'blot' være at etablere et brugerbetalt tegnekursus på bytorvet eller på fængslets areal, hvor borgere tegner dyr fra Dyregården. Eller have et fokus på det 'arkæologiske' Albertslund i et samarbejde med Kroppedal. På den måde vil vi – som blot et enkelt ben i ART CITY – kunne aktivere eksisterende borgerressourcer ind i projekter, der alle kan lede til nye.

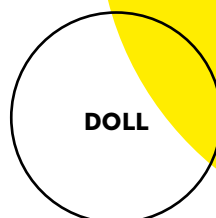
Musikskolen kunne fx inddrages ved at lægge lyd til visuelle kunstevents og omvendt. Man kunne forestille sig en gruppe af strygere eller blæsere, der sammen med en visuel begivenhed kunne danne ramme om en serie events på plejehjem. En historiefortælling i kraft af et tilbageblik på de 'gamle dage' for beboerne i form af lydbilleder stammende fra beboernes livsforløb. Projekter som disse befinder sig muligvis i randområdet af begrebet kunst, men er funderet i en fælles kulturarv.

Desuden er der en oplagt mulighed i at inddrage Albertslund Billedskoles lærerkræfter (alle aktive kunstnere) i processerne omkring ART CITY, fx ved at facilitere dele af undervisningen ud i byrummet og dermed generere en helt ny form for oplevelsesstruktur.

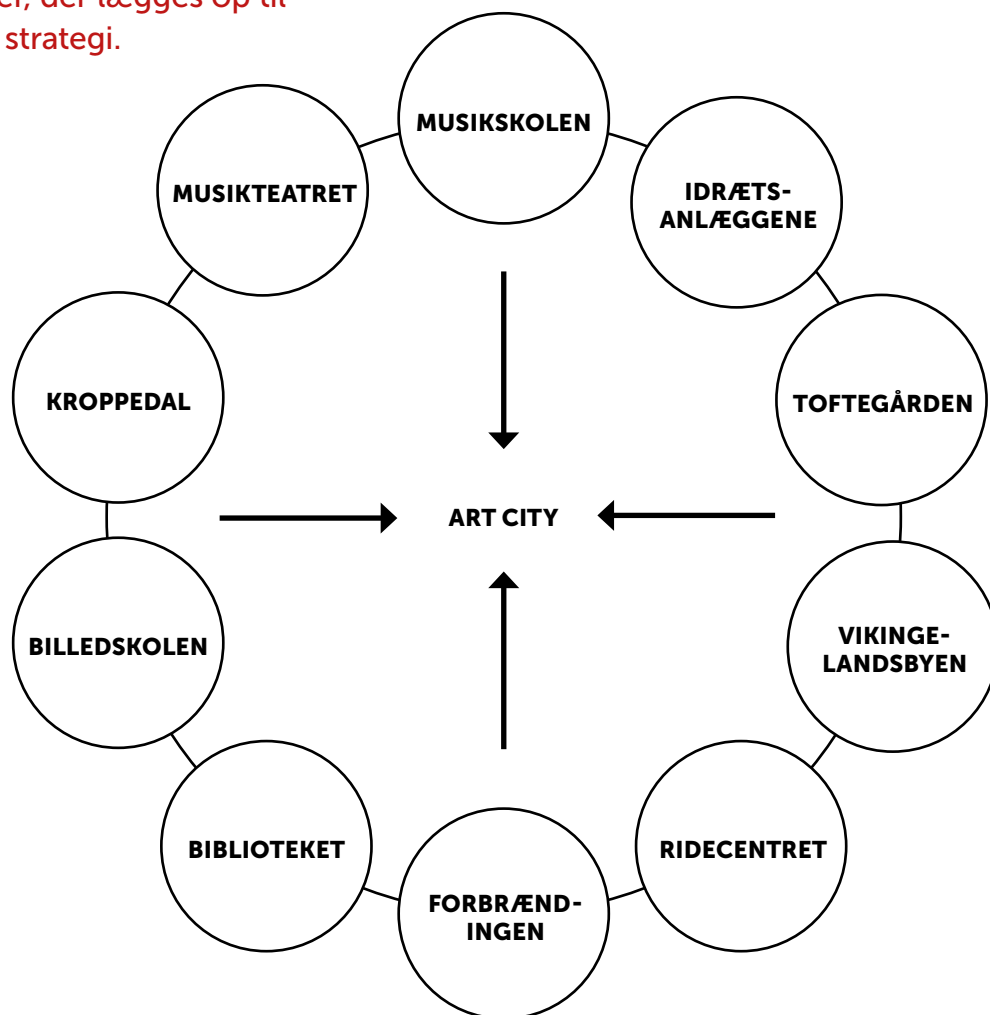
Grundet kommunens belysningsstrategi er der allerede et rigt videns- og erfaringsgrundlag på lys-området, som synes oplagt at indtænke i kunststrategien. I den forbindelse ville det være

interessant at indgå et samarbejde med DOLL (Danish Outdoor Lighting Lab), der allerede er ved at rodfæste sig i kommunen. DOLL skriver på deres hjemmeside, at: »DOLL er et forskningsprojekt og et nationalt testcenter for lys, hvor lysteknologi og belysningsprodukter kan testes i 1:1-skala, altså i det offentlige rum, på veje, stier, parker og pladser. Der skal også opbygges testfaciliteter for indendørs belysning«.

Det synes oplagt at søge at forene kunststrategien med DOLLs belysningsstests i det offentlige rum. Et sådant samarbejde vil i øvrigt inddrage erhvervslivet, der også bør have en central plads i de samarbejdsrelationer, som ART CITY bygges op om.



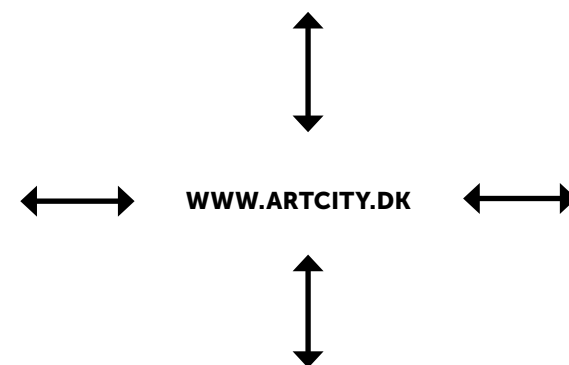
-
- Inddragelse af kommunens kulturinstitutioner vil stemme fint med den vifte af events og kulturelle begivenheder, der lægges op til i denne strategi.



DOKUMENTATION

Som et væsentligt element i kunststrategien oprettes et web-site der dokumenterer enhver event, der sættes i sammenhæng med ART CITY. Alle events bør derfor kort beskrives og evalueres.

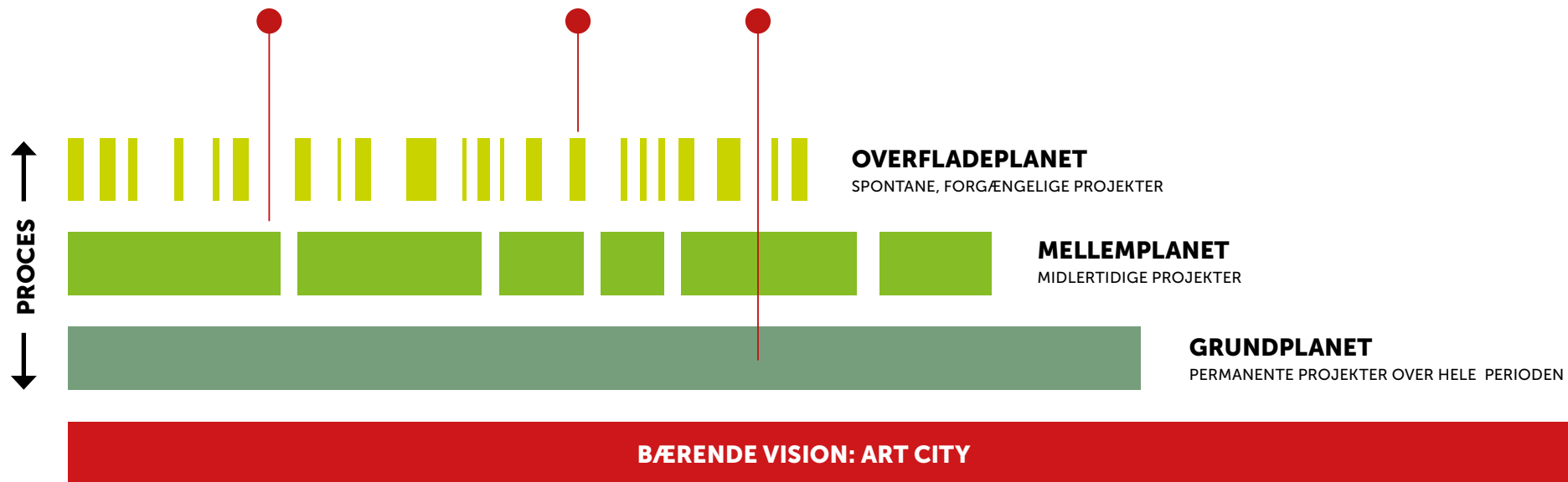
Web-sitet dokumenterer og forklarer de forskellige tiltag og indeholder desuden en oversigt, der illustrerer sammenhængen i strategien. Evt. kan en åben blog og et online-galleri gøres tilgængeligt for borgerne. Et virtuelt galleri for udtryksformer som fx fotografi, det skrevne ord og billedsproget, som tilsammen kan åbne for en mellemfolkelig dialog og en større flerstemmighed i byen.



PROJEKTMODEL

Der lægges op til en plan, der følger en tre-trins model:

- ET METAFORISK GRUNDPLAN
- ET MELLEMLAN
- ET OVERFLADEPLAN



GRUNDPLANET er strategien for et permanent projekt, som kan tilpasses hele projektperioden.

Her vil vi bruge historiefortællingen som nøglebrev i forbindelsen mellem borger og byrum og de kunstneriske og kulturelle aktiviteter, der vil finde sted. Vi vil have folk i tale omkring deres erindringer, følelser og tanker om stort og småt, hvilket således vil afsætte et kollektivistisk erindringsbillede, omkring hvad det egentlig vil sige at være 'Albertslunder'.

Det siges, at historien bliver fortalt imens den finder sted. Denne historie, der bliver nutid, imens den finder sted, vil vi også sætte i spil gennem en aktualisering af samtidens forhold til det offentlige rum.

Der er mange mennesker, der ikke føler, de har en særlig tilknytning til deres lokalområde. Mange kan ikke identificere sig med det.

En anden væsentlig årsag, til at vi ikke gør det offentlige rum til vores eget, kan være det stigende forbrug af den aller nyeste teknologi. Disse teknologier overtager i højere og højere grad vores sociale gebærden i virkelige sociale rum. Derfor er det helt centralt for ART CITY, at vi forholder os til tidens brug af internet, sociale medier og værktøjer som Ipad og Smartphones. For det er fremtiden. Og det er der, vi bedst kan interagere med borgerne.

Der er rigtig mange mennesker (børn som voksne) der spiller computer og bruger sociale medier, og der bliver flere og flere, hvorfor det vil være den mest fremadskuende måde at forankre og sikre en bredere interaktion.

Både af hensyn til selve medskabelses-interaktionen, som bliver vedkommende på baggrund af den forudgående interesse for computere og internet, og af hensyn til den prestige det vil give Albertslund at være på forkant med den teknologiske og sociale udvikling.

MELLEMPANET består af midlertidige projekter. Disse projekter vil forløbe over tid. De påbegyndes og afsluttes uden nødvendigvis at være nøje tilrettelagt fra start til slut. De er frem for alt procesorienterede, men de peger også mod blivende resultater. De bevæger sig i en cyklus, der giver plads til fordybelse i læring og synlige resultater. Der skal være plads til ændringer og aktuelle tilføjelser i direkte interaktion mellem de forskellige parter, der indgår deri. Der lægges herved hovedsageligt op til projekter, der skal finde sted i varierende byrum, med varierende kulturgrupper og med varierende eksterne samarbejdsparter.

Disse eksterne parter kan fx være forskellige kunstnere, der på forskellig vis giver deres input og bidrag. Det afgørende er den direkte interagerende proces, der har borgerne i centrum for udviklingen af kunstværker til bymidten og andre aktuelle lokationer.

OVERFLADEPLANET er det direkte interagerende element, der skal udgøres af noget, der ligner spontane nedslag i bydelen. Disse nedslag har først og fremmest karakter af forgængelighed. De forholder sig direkte til det, der er, og dem der deltager i en lige-nu-og-her interaktion. Disse kan fx. tage form af workshops, der kan bidrage med blivende resultater, men som ikke nødvendigvis gør det. Det afgørende er selve handlingen og interaktionen. Processen betyder alt.

PROJEKTFORSLAG

De følgende projektforslag skal læses som oplæg til videre bearbejdelse.

Vi går derfor ikke i detaljer omkring teknikker og metoder eller billedmæssige fremstillingsformer, som fx. maleri og lys, i de forskellige beskrivelser. Det er dog værd at bemærke, at vi vil lægge op til arbejdet med lysprojekter over en bred forstand.

Men det er, først og fremmest, som pointeret i de indledende afsnit, afgørende for kunstprojekter af denne karakter, at der tages højde for lokale særpræg. Hvorfor det er nødvendigt at foretage en række nærmere undersøgelser af befolkningen, funktionaliteten, identiteten og behovene på det specifikke sted, førend man lægger sig fast på noget.

Vi kan således heller ikke gå i detaljer omkring den mere fremadrettede detailplanlægning vedr. økonomi, teknologi og samarbejdspartnere osv. Samtidig har vi for så vidt heller ikke haft lejlighed til at foretage analyser hos målgruppen eller undersøge detaljer, der vedrører det enkelte steds særlige karakteristika. Dette skal læses som et idéoplæg til videre bearbejdelse og ikke som et færdigt projektoplæg.

Af hensyn til den overordnede forståelsesramme, finder vi det hensigtsmæssigt at beskrive tre idéer, som hver især kan fungere som eksempler på projekter, der kan udføres i henholdsvis grundplanet, mellempplanet og overfladeplanet.

PROJEKT FORSLAG 1 – ART<DIGITAL>CITY (GRUNDPLANET)

På den lange bane vil vi lægge op til et projekt, der kan tjene som fundament og samtækningsplaster for alle de andre kunstneriske og kulturelle aktiviteter, der vil finde sted. Det er derfor nødvendigt, at det forholder sig til byen og dens nuværende borgere over en bred forstand, ligesom det er nødvendigt, at det også kigger fremad. Det skal også lægge op til medejerskab og kunne bruges som et værktøj til fremtidig kulturel byplanlægning i Albertslund Kommune. Det procesuelle er i fokus, men kræver en mere langsigtet tænkning udover det midlertidige og det øjeblikksbetonede, hvis det skal tjene sin berettigelse.

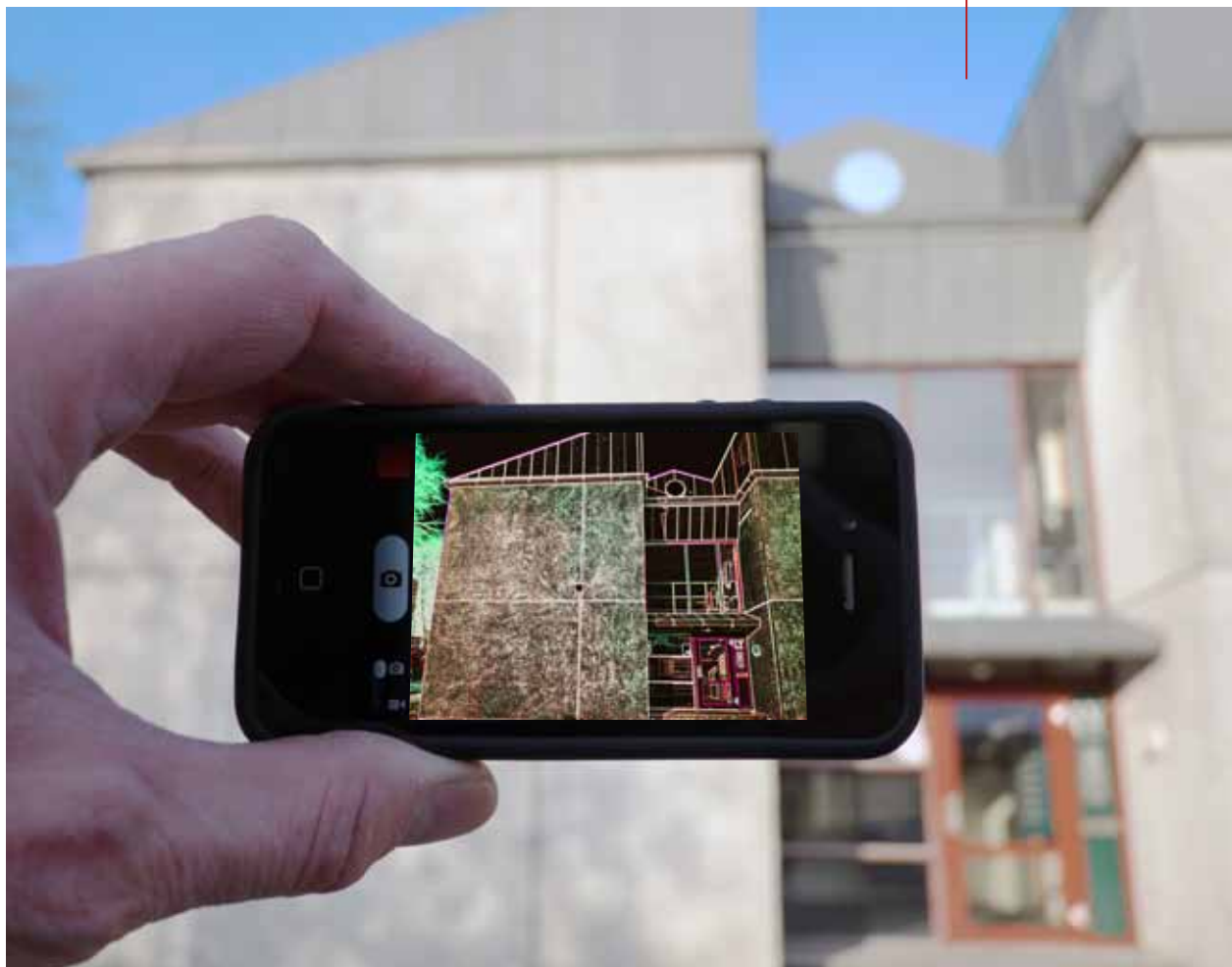
PERVASIVE GAMING OG AUGMENTET REALITY

Vi foreslår hermed et projekt, der medtænker og udfordrer begrebet 'Pervasive Gaming', som er en betegnelse for spil, der foregår i krydsfeltet mellem den virtuelle og den virkelige verden. Vi overvejer muligheden af at arbejde med såkaldt 'Augmentet Reality', som er en nyere og mere virkelighedsnær form for virtual reality, som kan oversættes, ved at man 'kiler' et digitalt filter ned mellem den virkelige og den virtuelle verden. Dette filter kan være mange ting. For så vidt kan det være et fotografiapparat, der, som tilfældet med Pink Army, tager billeder af noget i virkeligheden, som siden deles i den virtuelle verden.

OM AUGMENTET REALITY

»Augmented reality (AR) is a live direct or indirect view of a physical, real-world environment whose elements are augmented (or supplemented) by computer-generated sensory input such as sound, video, graphics or GPS data. It is related to a more general concept called mediated reality, in which a view of reality is modified (possibly even diminished rather than augmented) by a computer. As a result, the technology functions by enhancing one's current perception of reality.[1] By contrast, virtual reality replaces the real world with a simulated one.[2][3] Augmentation is conventionally in real-time and in semantic context with environmental elements, such as sports scores on TV during a match. With the help of advanced AR technology (e.g. adding computer vision and object recognition) the information about the surrounding real world of the user becomes interactive and digitally manipulable. Artificial information about the environment and its objects can be overlaid on the real world.«

(kilde: Wikipedia)



VIRTUELT/VIRKELIGT ROLLESPIL

Vi foreslår videre, at dette filter (som idé) opløses yderligere i den sammenhæng, det indgår i, således at den interagerende opnår en fornemmelse af at befinde sig midt mellem disse to verdener eller i dem begge to samtidig. Dette kan fx gøres ved, at man skaber en platform for et virtuelt/virkeligt rollespil, der udspiller sig i ens eget lokalområde midt mellem disse to verdener. Et rollespil hvor man kan være med til at ændre på karakteren af bybilledet. Til sammenligning kan nævnes det meget populære spil, Minecraft – som spilles af millioner af mennesker verden over – hvor man bygger sin egen verden inde i computeren.

Konceptet er ganske enkelt, at man ved at rykke rundt på forskellige elementer skaber sin egen verden inde i computeren.

Lad os nu forestille os, at man laver et spil, der kan noget af det samme, men som i stedet for at kunne blive spillet direkte gennem computerens interface i et fiktivt univers, der ikke har noget med virkeligheden at gøre, bliver spillet i krydsfeltet mellem den virkelige og den virtuelle verden. Et spil hvor begrebet gameificering sættes i samspil med byplanlægning og tanken om Smart City. Hvor man som 'spiller' bliver introduceret til en verden, der er meget lig den virkelige verden eller en tro kopi af denne.

Det afgørende er, at et sådant virtuelt/virkeligt spil potentielt vil kunne være med til at få folk op af sofaerne og til at engagere sig i deres bydel gennem frivilligt engagement og således generere en fornemmelse af medejerskab i fremtidens Albertslund.

VINCE AUT MORIRE



Måske behøver byen end ikke genskabes digitalt: måske vil et samarbejde med Google eller lignende være en mere oplagt mulighed. Hvis man nu kortlægger fx Albertslund Bymidte og vejen op mod Vridsløselille Fængsel som centrale kerneområder i et digitalt univers og således skaber en social spilleplatform, hvor man kan bevæge sig rundt inde i dette univers via sin Smartphone, Ipad eller lignende og rykke rundt på klodser eller andre elementer og farver og således ændre den virkelighed, der er omkring en.

Man kunne så tænke sig, at andre 'spillere' også kunne se disse ændringer, hvis de ville se dem, og man kunne forestille sig en masse andet i den forbindelse. Dertil kommer, at man kunne forestille sig, at dette spil blev fremvist live på nogle skærme rundt om i bydelen, hvor man kunne se, hvad de andre spillere foretog sig i en lige nu og her interaktion mellem spilleren på den digitale platform og beskueren i den virkelige verden.

Disse digitale skærme kunne sættes op som digitale vinduer i rumligheden af den virkelige verden og således opstille en digital parallelverden, hvor der gælder nogle andre spilleregler end de gængse. Samtidig er folk også mere ligefremme i den virtuelle verden, end det er tilfældet i den virkelige verden.

Slutteligt kunne man forestille sig, at man ville kunne koble sig selv direkte på disse digitale skærme og aktivere en avatar i den parallelvirkelighed, man oplever. Der er mange muligheder, ligesom denne idé vil kunne udføres på et utal af måder, indenfor forskellige budgetrammer.

Det kan også være et projekt, der har som primært fokus at bygge bro mellem Bymidten og Vridsløselille Fængsel, og det kan igen være et projekt, som fremtidens byplanlæggere kunne lade sig inspirere af, ved at se hvordan borgerne har engageret sig i bydelen. Det er et projekt, der kan være med til at styrke byens identitet og historie, og det er frem for alt et projekt, der vil forholde sig åbent til engagement fra ikke bare byens borgere men snart set alle interesserede. Herved nedbrydes den fysiske grænse mellem by og ikke-by, hvilket i yderste konsekvens kan være med til at etablere Albertslund på det internationale landkort.

EKSEMPLER

EKSEMPEL 1. – PINK ARMY (MELLEMPANET)

Personlig beretning af Rasmus Lind Greiner, som inspiration til projekter i grundplanet.

For 7 år siden fik jeg den idé at lave et rollespil, som i sin grundidé minder om brætspillet RISK. RISK handler om at erobre verden med små legetøjssoldater og med taktik, alliancer og eftertanke udmanøvrede sine modstandere, indtil man har opnået totalt verdensherredømme. Forskellen var bare, at jeg gerne ville spille spillet på gader og stræder, broer og bygninger, og alle steder i den 1/1 virkeligheden, der omgiver os. Størrelsen på soldaterne skulle forblive den samme, så de bare stod der som små symboler på noget, der var større end dem selv. Krigen. Den virkelige krig. Eller freden, der hvor man mente, der var ufred.

Jeg allierede mig med nogle venner med hvilke jeg delte en fælles grundlæggende modstand mod krig. Vi besluttede at droppe at gå i krig mod hinanden, når der nu var rigtige krige i verden. De små soldater skulle i krig mod den rigtige krig. Vi besluttede os for at male soldaterne lyserøde som for at symbolisere det modsatte af den camouflagegrønne farve, som militæret benytter, for derved at gøre symbolikken mere klar. De små lyserøde soldater blev fredssoldater, som kæmpede mod rigtig krig i verden. Vi legede krig mod rigtig krig.

Derefter lagde vi det op som et open-source netværk, som vi inviterede folk til at være med til. Vi har aldrig fremhævet vores identiteter, men tværtimod understreget den fælles sag – krigen mod krig – som leg. Vi lagde det op til fri fortolkning og begyndte at bruge internettet til at kommunikere vores projekt med.

Inden længe fik vi fodfæste i USA, hvor der opstod hære eller fraktioner af Pink Army i mere end 10 stater og mange forskellige byer. I Europa kom der ligeså mange til. Først der var der flere danskere, der begyndte at tage projektet til sig og lave små lyserøde aktioner rundt omkring, hvor de mente, der skulle være mere fred. Projektet har for så vidt udvidet sig til den anden ende af kloden for at vende hjem igen.

Et godt eksempel på internettets opløsning af egentlige geografiske afstande. Pink Army er siden blevet fortolket af mange tusind kunstnere og aktivister rundt om i verden, og den lever stadigvæk. Grundet den universelle symbolik har det vist sig let at forholde sig til. Samtidig er det meget let at føle medejerskab pga den åbne tilgang til netværket og billeddelingen, hvor vi aldrig har lagt vægt på menneskene bag, men snarere aktionerne og sagen i sig selv.

Vi har skabt et kollektivt netværk for kunstnere og aktivister, hvor man udfører nogle aktioner i virkeligheden, dokumenterer disse og deler dem på internettet. Et virtuelt-virkeligt rollespil hvor man sætter sig selv og sin egen kreativitet i centrum for nogle kollektivistiske idealer og bliver en del af et fællesskab. På den måde har vi bragt virkeligheden og den virtuelle verden tættere på hinanden.



EKSEMPEL 2

– BRIAN BRAUN EFFEKTEN (MELLEMLANET)

Personlig beretning af Rasmus Lind Greiner, som inspiration til projekter i grundplanet.

For nogle måneder siden mistede jeg en ven i Florida. Jeg havde lært ham at kende gennem det virtuelle forum Myspace.com for mere end 7 år siden i forbindelse med Pink Army. Det var faktisk takket være ham, at projektet fik fodfæste i USA. Vi har fulgt hinanden de følgende år og delt vores kunst med hinanden. Grundet afstanden mellem København og Florida har jeg aldrig mødt ham i virkeligheden, men jeg følte mig alligevel knyttet til ham. Han var en kunstner, der havde mange gode idéer og mange følgere på Facebook, så da han gik bort, og jeg lavede et memorial-maleri til ham på et ganske ubetydeligt sted i København og delte det på hans Facebook side, udløste det en storm af 'likes' og delinger på Facebook.

Fænomenet er interessant. Hvordan kan et maleri, som er placeret i et ligegyldigt fysisk miljø, hvor stort set ingen reagerer på det, udløse en sådan reaktion på tværs af Atlanterhavet?

Det kan det, fordi at budskabet var en hjertesag, som ved en gestus i sig selv betyder noget og rørte noget i folk, og fordi det blev udført så langt væk fra det sted, hvor han boede. Det giver i og for sig ingen mening i det fysiske miljø, det indgår i. Det var først, da det blev taget ud af sin kontekst og digitaliseret i det sociale fællesskab på Facebook, hvor det fandt sit tilhørsfold hos Brian Brauns familie, venner og bekendte, at det gav genklang ud over det sædvanlige.

Eksemplet er relevant for sammenhængen, når man vil prøve at forstå, hvad man kan bruge internettet og de sociale fællesskaber til. Brian Braun effekten er interessant, fordi den nedbryder barrieren mellem den virkelige og den virtuelle verden. Den er et vidnesbyrd om, at det er selve sagen, budskabet, tegnet eller historien, der betyder noget og rører noget i mennesker. At en historie kan være meningsløs i en sammenhæng og røre ved noget meget dybt i en anden. Skellet mellem virkeligheden og den virtuelle verden bliver opløst, og det kommer til at handle om noget helt grundlæggende menneskeligt, og det grundlæggende menneskelige er helt centralt, når man vil arbejde med kunst, der rører ved noget i mennesker.

→ ... en historie kan være meningsløs i en sammenhæng og røre ved noget meget dybt i en anden. Skellet mellem virkeligheden og den virtuelle verden bliver opløst og det kommer til at handle om noget helt grundlæggende menneskeligt



PROJEKTFORSLAG 2 – ALBERTSLUND I FARVER (MELLEPLANET)

En eller flere workshops, der på tværs af Albertslund Kommunes udvalgte kerneområder, slår ned på betydningen af de enkelte steders lokale særpræg. Der er givetvis stor forskel på de enkelte områder og deres brugere, derfor skal de enkelte workshops tilrettelægges nærmere. Der findes i Albertslund en mængde foreninger (venskabsforeninger, støtteforeninger, idrætsforeninger etc), som alle har et kulturelt eller tværkulturelt udspring, og som vil kunne kædes sammen med forskellige events.

Disse foreninger bør involveres under paraplyen ART CITY, så vidt det er muligt. Det afgørende er, at der skabes en tværkulturel dynamik, som åbner borgernes øjne for sammenhængen i kulturlivet samt for de muligheder for kulturel udfoldelse i kommunen, der allerede eksisterer. Overordnet set ville det være interessant at arbejde med en nærmere defineret fællestematik. Dette kunne være farver, fordi farver dækker over et bredt spektrum og kan forstås på mange forskellige måder. Dertil kommer, at det er et relativt godt værktøj til brug ved symbolsk afledte konstruktioner. Hvilket bl.a. Poul Gernes har gjort ved sin udsmykning af Herlev hospital.

Her har han efter sigende farvelagt alle rummene og givet de enkelte områder en nærmere defineret farvekode. Det er også et greb, der er kendt i mange børneinstitutioner, hvor det ikke er usædvanligt at snakke om 'Blå Stue', 'Gul Stue' osv. Rasmus Lind Greiner har konkret erfaring med denne form for brug af farvesymbolik, da han, med sit firma Coluart, gennemførte en udsmykning af Vesterbro Kulturhus i 2004, hvor han

også gjorde brug af farverne som symboler på de enkelte etager. Dette medførte, at folk begyndte at snakke om farverne på etagerne, når de bevægede sig et bestemt sted hen i huset.

BYPLANLÆGNING

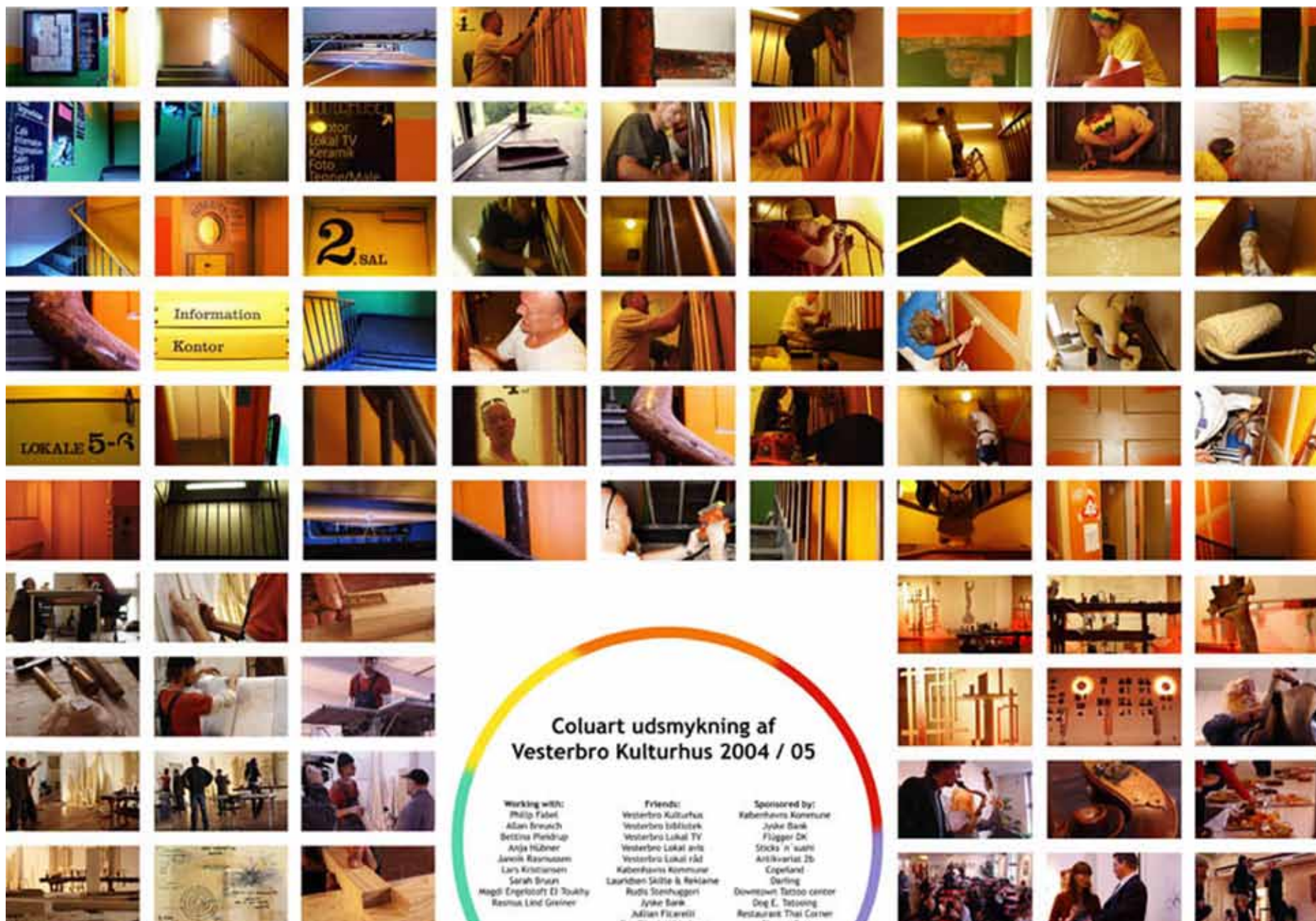
Man kan også arbejde med farverne på et mere overordnet plan ift. byplanlægning, hvilket kan medvirke til at kortlægge byzonerne og give dem symbolske farvekoder gennem et koordineret kunst-event, der binder byzonerne sammen. Men eftersom vores fokus i høj grad er på det procesuelle, er det givetvis ikke bærende i sig selv. Det afgørende er, at vi får folk i 'kreativ' tale gennem kunstneriske og kulturelle aktiviteter. Ved en nærmere definition af byzonerne kunne vi tilbyde en række workshops, der satte deltageren i centrum for det, der siden kom til at ske, med udgangspunkt i denne fællestematik.

PLEJEBOLIGERNE

Det kunne være en workshop, hvor man malede med ensfarvede nuancer på et plejehjem, eller oversatte teknikken omkring computerbrug til farver i et forsøg på samtidig at lære de ældre lidt om computerteknik. Det kunne også være et mere performativt event, hvor alle klædte sig på i ensfarvet tøj, eller det kunne være en workshop, hvor vi satte borgerne i centrum for en historiefortælling, som de selv definerede nærmere. Dette kunne man kalde fx et 'Gult Tilbageblik', 'Den Røde Kærlighed' eller lignende.



MELLEPLANET



**Coluart udsmykning af
Vesterbro Kulturhus 2004 / 05**

Working with:
 Philip Faber
 Allan Breusch
 Bettina Pleindrup
 Anja Hübner
 Jørnik Rasmussen
 Lars Kristiansen
 Sarah Bruus
 Magdi Engelstoft El Touky
 Rasmus Lind Greiner

Friends:
 Vesterbro Kulturhus
 Vesterbro Bibliotek
 Vesterbro Lokal TV
 Vesterbro Lokal avis
 Vesterbro Lokal råd
 København Kommune
 Lauridsen Skifte & Reklame
 Rudi Stenbagger
 Jyke Bank
 Julian Filarelli

Sponsored by:
 Københavns Kommune
 Jyke Bank
 Fløgger DK
 Sticks n' sushi
 Arkivariat 2b
 Egebjerg
 Darling
 Downtown Tattoo center
 Dog E. Tattooing
 Restaurant Thai Corner

VILLAKVARTERENE

I villakvarterene kunne man lede efter ensfarvede nuancer i fx husene, i tøjbeklædningen eller på bilerne og gennem et workshop-forløb opfordre til, at man byggede en miniature-model over sit hjem, der således indgik i en større koloristisk sammenhæng. Dette kunne munde ud i farvebetegnelser af kvarterer, fx det Grønne Kvarter osv. Her kunne man også sætte deltageren i centrum for de aktiviteter, der ville finde sted og skabe en historie, der over tid og sted forbandt fortiden med nutiden og herved skabte en identitet omkring stedet. Man kunne også arbejde med lys på gadelygterne, fx ved at installere orange gadelygter, eller man kunne arbejde med andre former for lys eller lyd-værker, der var lokalt forankrede. Man kunne også arbejde med det mere performative element ved et inddragende teaterstykker, der involverede publikum i den handling, der udviklede sig.

ALBERTSLUNDMUREN

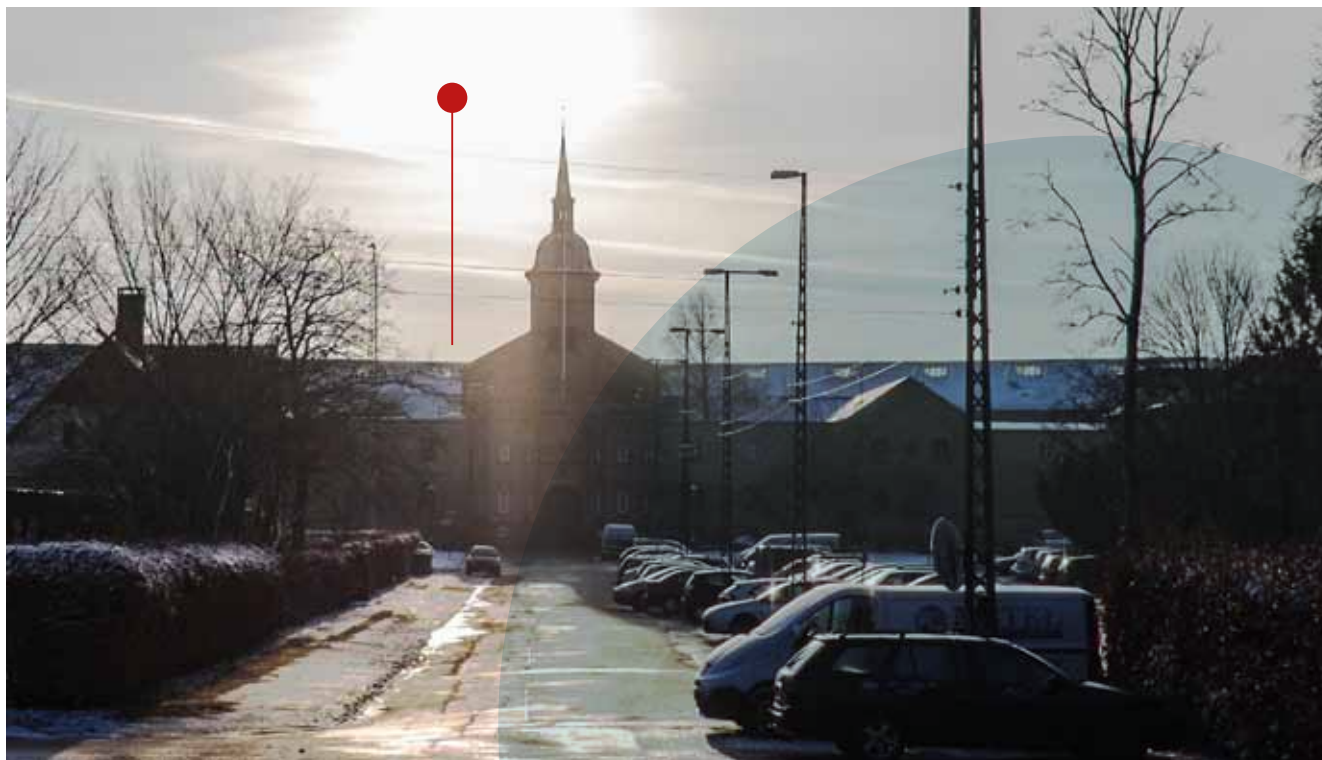
En anden mulighed kunne være et projekt, der genoplivede den lange og høje mur langs togskinne, der i folkemunde blev kaldt Albertslundmuren, dengang den blev brugt som et stort graffitilærred. Dette kunne være et projekt, der inviterede en række billedkunstnere til at visualisere et projekt, der omhandlede Albertslunds historie. Eller det kunne være et sammenhængende graffitimaleri, der i sin fulde størrelse ville være verdens største af slagsen. Eller det kunne være en genåbning af muren som en 'styret', lovlig graffitivæg. Det ville utvivlsomt trække malere og tilhørende kultur fra ind og udland dertil og på den måde statuere et eksempel på en succeshistorie.

TUNNELLERNE

En tredje oplagt mulighed kunne være et projekt, der indkredsede alle Albertslund kommunes grå betontunneller og lagde op til en række kunstneriske interventioner, der gjorde dem til små udstillinger eller installationer i sig selv, hvor der især kunne være fokus på lys.

Albertslund Kommune er den kommune i landet med flest tunneller, og det ville helt sikkert generere en særlig kulturel værdi for kommunen, hvis man satsede på et mere omkringsgribende projekt af den kaliber.





FÆNGSLET

En fjerde mulighed, med stærkere fokus omkring fængslet, kunne være at arbejde med en form for historiefortælling, der byggede bro mellem de isolerede historier, der har fundet sted derinde, i de mere end 150 år fængslet har huset fanger. Det har været lukket land for de lokale. Ingen andre end fangerne og fangevogterne ved ret meget om, hvad der reelt er foregået derinde. Derfor kunne man spørge nogle af de gamle fangevogtere og fanger, om ikke de ville medvirke i et projekt, hvor de fortalte historier fra deres tid i fængslet. Disse kunne så udgøre en form for tilbageskuende audio-guide for besøgende i det fængsel, som kommer til at stå tomt inden for den nærmeste fremtid. Den kunne også blive udgjort af gamle lydoptagelser fra fængslet, som man kunne høre, mens man gik rundt derinde. Der er mange måder, man kunne gribe det an på, og det er under alle omstændigheder oplagt at arbejde med historiefortællingen i denne sammenhæng.

Alle disse idéer kunne for så vidt også fungere ud over de områder, som de er beskrevet under eller på tværs af hinanden. Der er utallige måder, man kan gribe det an på. Det afgørende er for så vidt ikke udførelsen men snarere idéen og sammenkædningen af projekterne, i en Duchampsk forstand som beskrevet i vores indfaldsvinkel. I dette tilfælde kunne det være farverne, der ville fungere som symbolsk element, der over en række forskellige kunstneriske processer manifesterede et Albertslund i farver.



EKSEMPEL 3 – TRO, HÅB OG AFMAGT (MELLEMLANET)

Som eksempel på en event i kunststrategiens 'mellemlan' kan nævnes Billedskolens projekt 'Tro, håb og afmagt', der i 2013-2014 inkluderede ca 300 folkeskoleelevers kreative arbejde med et samfundsrelevant emne, der udmøntede sig i en gigantisk udstilling på Albertslund Rådhus. Denne sæsons igangværende projekt på Billedskolen 'Ung i en forstad i Europa' involverer lige så mange unge med samme relevans. Det ville være naturligt at knytte projekter som disse til ART CITY, så disse ikke 'blot' er billedskolebegivenheder, men et kør af fortællinger, der alle vedrører og skaber byens kulturelle identitet. Projekter som disse er også et eksempel på en stærk samarbejdskultur på tværs mellem Billedskolen, folkeskolen og By, Kultur & Fritid.

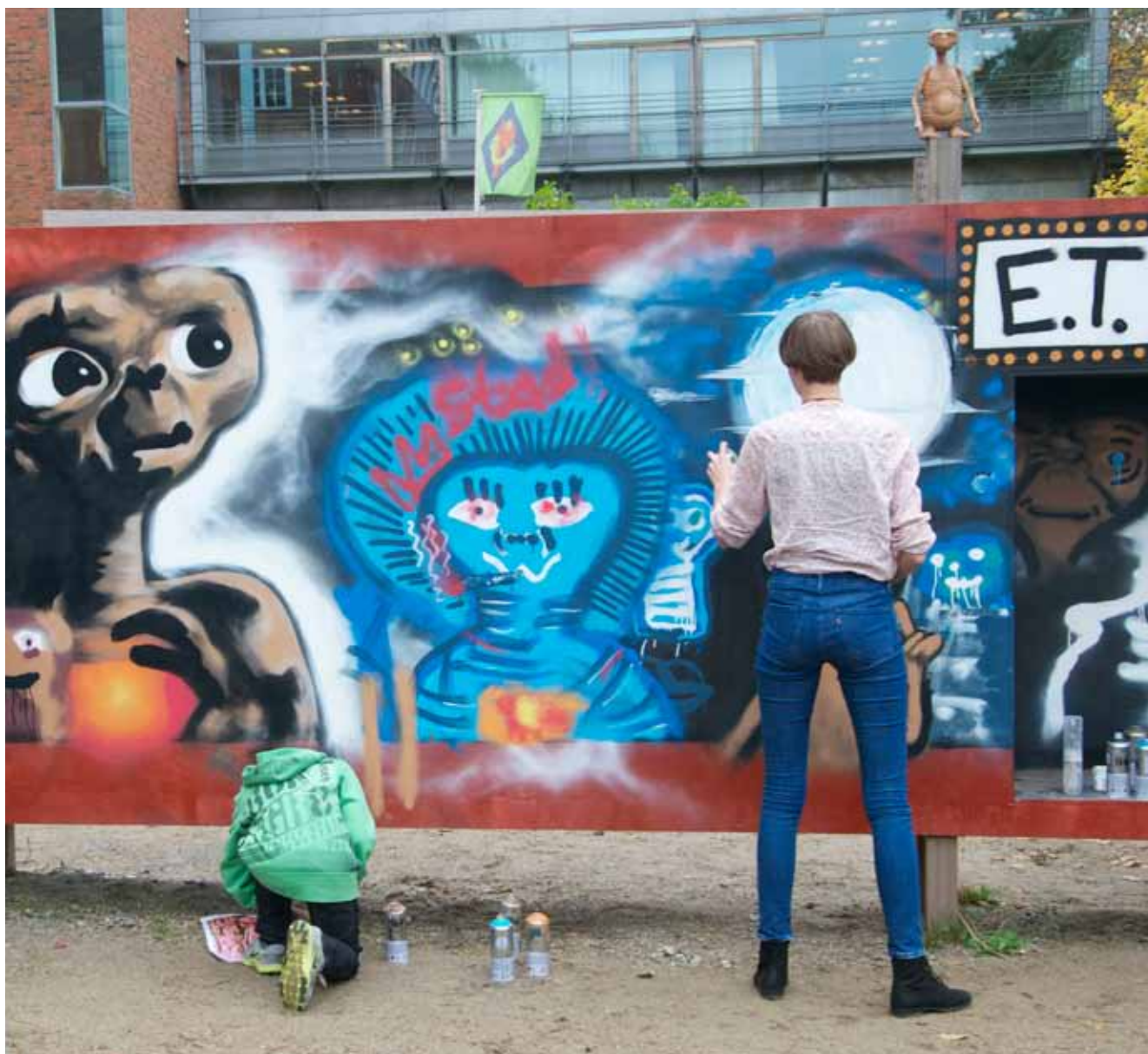
EKSEMPEL 4 – ALBERTSVILLE-WORKSHOP (OVERFLADEPLANET)

Den workshop, vi udførte på pladsen foran Rådhuset under eventen 'AlbertsVille', er et godt eksempel på en workshop i overfladeplanet. Workshoppen var tiltænkt til at indgå som en af flere workshops, der spillede på gadekulturen den dag. Vi byggede en væg og malede den hvid, og derefter skrev vi Albertslund med store graffitibogstaver og lavede en optegning til en himmel bagved. Konceptet var ganske enkelt. Vi spurgte de forbigående, og dem der selv fandt vej derhen, om ikke de ville være med til at male inde i bogstaverne eller arbejde med himlen bagved. De kunne male hvad de ville, men vi havde på den her vis opstillet nogle rammer, som gjorde det let for deltagerne at forholde sig til værket. Nogle farvelagde blot og andre lavede himmellegemer som fx flyvemaskiner og stjerner mm.

Man kunne måske forvente, at et sådant 'street-event' lagde op til en bestemt målgruppe, men det var ingenlunde tilfældet. Alle kunne være med, og vi havde da også deltagere i alle aldersgrupper og med mange forskellige kulturelle baggrunde. Fokus var, efter aftale med kultur- og forebyggelseskonsulent Anne Kathrine Hviid Bagger, på processen, men resultatet blev så fint, at det har prydet en af murene i haverne langs rådhusgangen.



OVERFLADEPLANET



EKSEMPEL 5 – MAL E.T. RUMVÆSEN (OVERFLADEPLANET)

Et andet eksempel på et lignende projekt, der bevæger sig i overfladeplanet, var en workshop som Rasmus Lind Greiner lavede for nylig på en væg ved Kildevældsskolen på Østerbro, hvor han arbejder med kunstprojekter forud for etableringen af et kulturcenter i bydelen.

Projektet blev kaldt Mal E.T. Rumvæsen, og det bestod ganske enkelt i, at der blev malet en ramme på væggen, hvorpå der siden blev givet eksempel på, hvordan man kunne male E.T. Herefter inviteredes børnene og de unge ind i deres frikvarter til at være med til at male deres helt eget E.T. rumvæsen. Man kunne også forvente, at et sådant projekt først og fremmest ville tiltrække de små børn, der som bekendt har et noget mere afslappet og åbent forhold til deres fantasiverden, men der var også mange af de store med, herunder flere 10. klasser.

Som forsøgt eksemplificeret herved kan et projekt i overfladeplanet være mange ting og behøver for så vidt ikke at have en nærmere forbindelse til andet end selve aktiviteten og det eventuelle resultat, der kommer ud af det. Pointen er, at det engagerer de lokale i deres lokalsamfund.

OPSUMMERING

ART CITY, som paraply-platform for kunstnerisk/kulturelle projekter i Albertslund Kommune, har primært fokus på interaktionen mellem byrum og borger, og man bør som udgangspunkt spørge sig selv, hvordan man skaber et interagerende byrum, der forholder sig til dets brugere og lægger op til engagement. Det mener vi, at man gør ved at sætte borgerne i centrum for de aktiviteter og processer, der finder sted, og som kommer til at forme deres bydel.

Helt centralt vil vi arbejde med:

- 1. Inddragende processer og kollektiv samskabelse**
- 2. Kunst i krydsfeltet mellem den virkelige og den virtuelle verden**
- 3. Gameificering**
- 4. Historiefortælling**

Derfor mener vi IKKE, at det er hensigtsmæssigt at:

- lægge op til brug af eksterne kunstnere, som ikke forholder sig direkte til byrummet og borgerne.
- lægge op til brug af kunstnere der løser opgaven direkte fra atelieret og installerer deres værker i byrummet uden omtanke for de borgere, der bruger det, og den udvikling som området står overfor.
- lave kunst der kun forholder sig til sine egne æstetiske overflader i forhold til den arkitektur, som den kommer til at indgå i synergi med, uden at der også tages højde for mennesket i det. Underforstået borgeren frem for alt, men også historien, ombygningen, fremtiden og interaktionen her imellem.

Der lægges derimod op til en vifte af interagerende og kollektivt-inddragende kunstprocesser, hvor borgerne får mulighed for at samarbejde med professionelle kunstnere, om udtrykket i byrummet. Projekter der kan forankres i miljøet over længere tid, fordi det skaber en historie og understøtter stedets identitet. Historie er vigtig. Det er noget, der finder sin vej ind i mennesker og slår rod.

ART CITY bindes op om en tre-trins model:

- 1. Længerevarende forløb hen imod permanente resultater.**
- 2. Begrænsede perioder hen imod midlertidige eller blivende resultater.**
- 3. Spontane nedslag hen imod forgængelige eller blivende resultater**

De tre trin i projektmodellen skaber afsæt for en lang række forskelligartede kunstneriske interventioner i byrummet. Hvert enkelt projekt skal fungere i sin egen ret og samtidig berøre helheden.

Udfordringen består knap så meget i at få projekterne til at fungere i sig selv, men snarere i at binde dem op omkring en helhedstematik, som ikke er bundet op omkring valget af enkelte kunstnere, særlige kunstformer, materialer, metoder eller teknikker, men snarere omkring et koncept, der binder helheden sammen omkring en rød tråd.

Helhedstematikken skal således danne ramme om en matrix af kunstprojekter, der krydsrefererer til hinanden. Det er derfor afgørende, for både de interne og eksterne parter, at den bærende helhedstematik kan læses og fortolkes meget åbent. Her vil vi foreslå tematikken:

ALBERTSLUND I FARVER

TIDSHORISONT

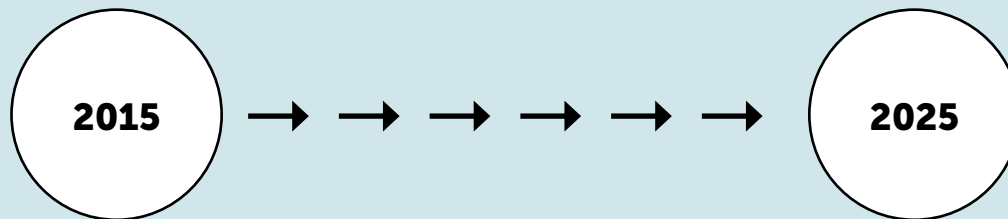
På den lange bane (10 år+) skal der løbende udvikles på et Albertslund i farver over et digitaliseret og interagerende byrum i Albertslund.

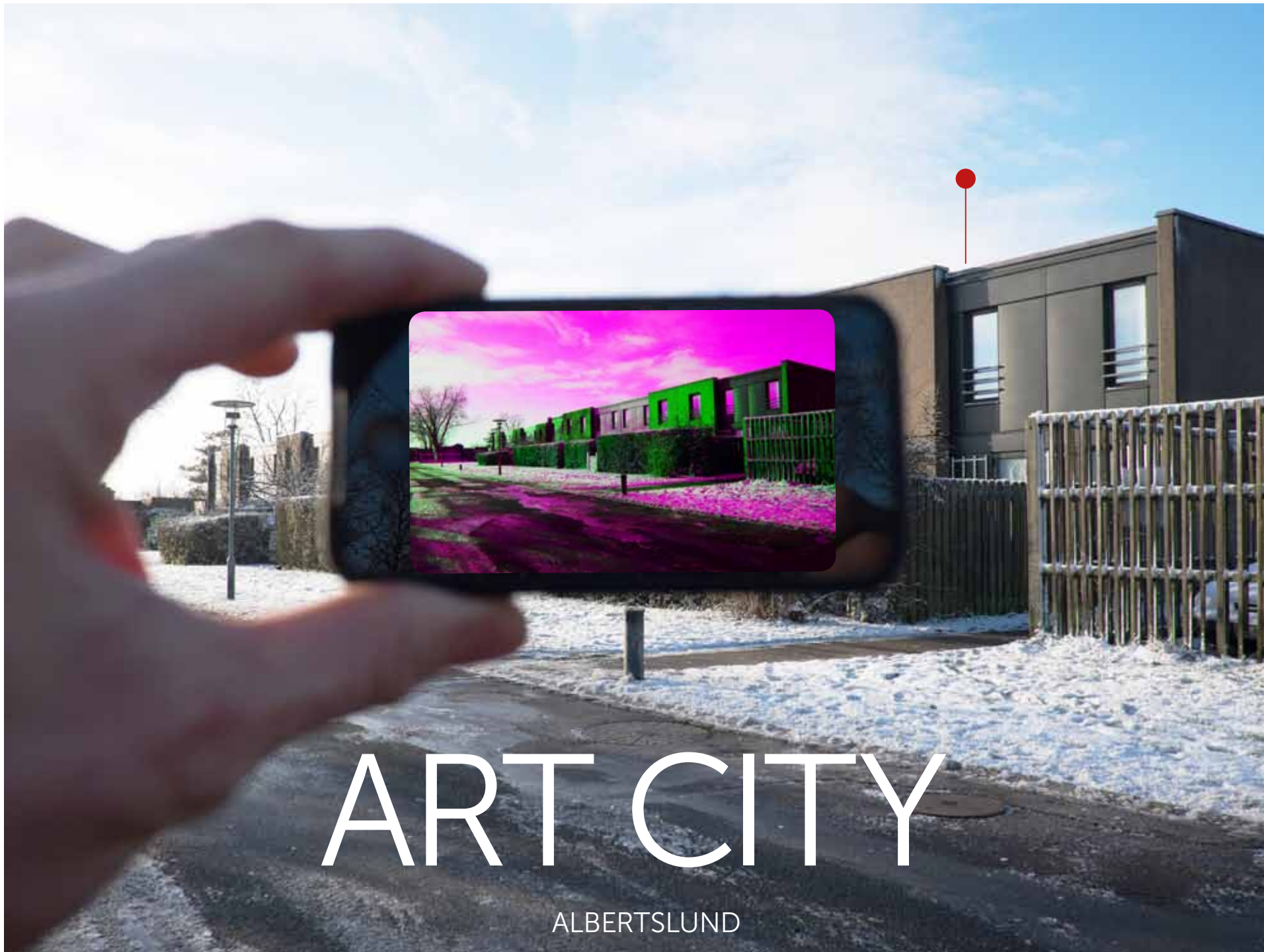
På den mellemstore bane (2 års perioder) skal der løbende arbejdes med implementering af de enkelte projekter under ART CITY paraplyen og videre opsamling på resultater, forholde sig til strategiens bæredygtighed og fornyelse og tilpasning af kommunikations platforme som hjemmeside mm.

På den korte bane (1 års perioder) skal der arbejdes med konkrete projekter.

Hvis ART CITY sættes i gang fra 2015, bør det første år bruges på:

1. Projektleder-roller afklares.
2. Klare linier i samarbejdsaftaler mellem projektets involverede parter.
3. Videreudvikling af 10 års, samt 2 års planer, herunder overordnet strategi og finansieringsplaner.
4. Etableringen af et netværk der kan fungere som jury for hvilke kunstnere, der skal arbejdes med.
5. Lokalisering af indsatsområder, som fx villakvarterene, bymidten, fængslet osv.
6. Indhentning af tilladelser.
7. Udvikling en kommunikations- og dokumentationsplatform (hjemmeside) samt PR materiale.
8. Videreudvikling af strategi for inddragelse af kommunens allerede eksisterende kulturelle platforme, som fx billedskolen og musikskolen.
9. Igangsættelse af udvalgt projekt. Her foreslås, at der arbejdes med 10 udvalgte tunneller i Albertslund.
10. Løbende nedslag (månedsvi) i indsatsområder.





ART CITY

ALBERTSLUND