SNYK

CHRISTINE MASON AD10-ARK13

TITELBLAD

SNYK
Christine Mason, 10. semester 2008
Institut for Arkitektur og Design
Aalborg Universitet

Oplag: 4
Sidetal: 122
Vejledere:
Claus Bonderup, Arkitekt MAA, Professor, Arkitektur og Design, Aalborg Universitet
Poul Henning Kirkegaard, Cand.Polyt, Ph.D, Lektor, Byggeri og Anlæg, Aalborg Universitet

Vedlagt til rapport:
Præsentationsbooklet

SYNOPSIS

SNYK henviser til projektets opgave: At skabe Skive ny Kunstmuseum.
Udviklingen af projektet har været en stadig tilpasning mellem æstetiske overvejelser, funktionalitet og oplevelse af kunsten, med den hensigt at opnå et givtigt sammenspil.
Resultatet er et innovativt og udfordrende kunstmuseum, der opfordrer til dynamik og aktivitet på tværs af aktører og medier. Bygningens excentriske bevægelse, danner rammen om en ny type udstillingsrum, som betager og overrasker med deres skiftende lysindtryk og udstillingsmedier.

FORORD

Projektrapporten beskriver den større helhed af arbejdet med mit speciale på 10. semester ved Instituttet for Arkitektur og Design, Aalborg Universitet. Rapporten indledes med en analyse af kunst og kunstmuseer gennem tiden. Derefter fokuseres der på konteksten, i form af den grund hvor Skive Museum ligger i dag. Analysens pointer og delkonklusioner danner grundlag for skitseprocessen, som sammen med vurderingen afrunder denne rapport.
Det konkrete skitseforslag præsenteres i en separat booklet vedlagt rapporten.

INDHOLD

7 INDLEDNING
9 KUNSTENS RUM
10 DATIDENS KUNSTRUM
12 NUTIDENS KUNSTRUM
14 FREMTIDENS KUNSTRUM
14 ARTS SPACE OF THE FUTURE
16 FREMTIDENS KUNSTRUM
18 FREMTIDENS KUNST
20 UNDERJORDISKE MUSEER
23 KONTEKST
24 SKIVE
26 SKIVE KUNSTMUSEUMS VISION
26 KUNST
27 PLACERING
28 PROGRAM
29 EN NY MUSEUMSARKITEKTUR
31 EKSTERN INFRASTRUKTUR
32 KONTEKST
34 EKSISTERENDE FORBINDELSER
36 ØNSKEDE FORBINDELSER
38 KULTUR/NATUR KILER
40 EKSISTERENDE MUSEUM
43 PARKERINGSFORHOLD
44 TILGANGSFORHOLD
47 KONCEPT
48 KULTUR/NATUR SPOR
51 RUMPROGRAM
52 INSPIRATION FORM
54 INSPIRATION RUMELEMENTER OG LYS
57 PROCES
78 KONKLUSION
81 LITTERATUR
83 BILAG
83 SUMMARY
85 VISIONSOPLÆG NY KUNSTMUSEUM 20MAJ 2006

INDLEDNING

Skive Kunstmuseum har planer om at udvide med et nyt kunstmuseum. Et visionsoplæg er tilgængeligt på museets hjemmeside . Deres vision for Skive Ny Kunstmuseum 'SNYK' er, at skabe et enestående kunstmuseum, der er en innovativ kulturel iværksætter for Skiveegnen. Alle skal føle sig velkomne og opleve, at kunstmuseet er en imødekommende, spændende og oplevelsesrig institution.
Deres mål er, at blive et af landets førende kunstmuseer, blandt andet gennem markant og nyskabende udstillingsvirksomhed, formidling og forskning.

Ideen er, at det nye kunstmuseum skal virke lokalt, men være nationalt og internationalt i sit faglige sigte. Skive Kunstmuseum ser SNYK som et multimedie museum, der med afsæt i museets eksisterende samling præsenterer den nyeste samtidskunst og især retter fokus mod den elektroniske kunst. Videokunst, fotografi, interaktive kunstværker, lyskunst samt lyd og klangkunst er eksempler på felter, der skal grundlægge SNYKs identitet. Museet skal være førende inden for den elektroniske kunst.

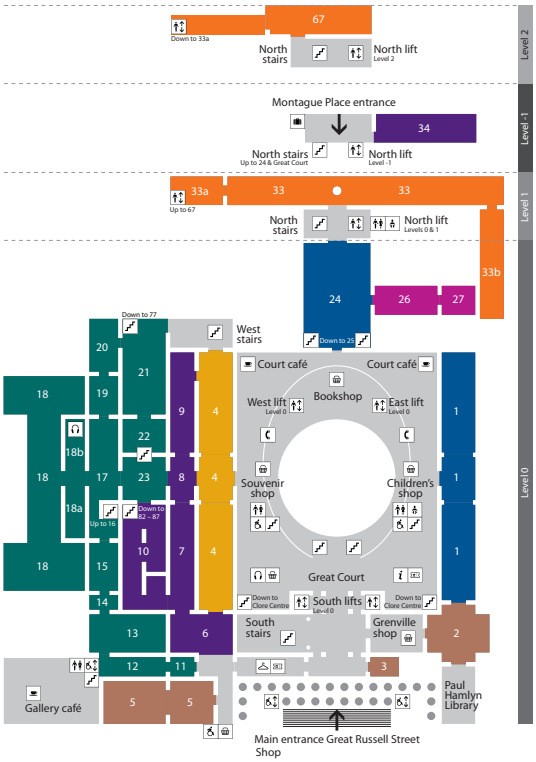
Afgangsprojektet tager udgangspunkt i visionsoplægget og søger at svare på problemformuleringen ved at skabe et spændende og tidssvarende kunstmuseum, som prioriterer det funktionelle, udfordrende og innovative. Endvidere fokuserer museet på at danne optimale rammer for kunsten, som derved også skaber en arkitektonisk oplevelse for museets besøgende. Samtidig skal museumsbyggeriet være i overensstemmelse med Skive som lokalitet og integrere sig med det eksisterende museum, dets urbane kontekst og landskabelige træk.

Metodisk fokuserer projektet som udgangspunkt på analyse af kunstmuseer og kunst gennem tiden. Derefter undersøges stedet og dets kontekst. På baggrund af analysens pointer indledes skitseprocessen, som munder ud i en videre deltaljering af et konkret skitseforslag.

KUNSTENS RUM

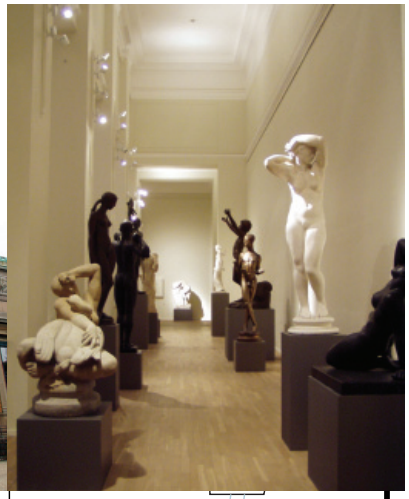
Den følgende analyse fokuserer på at danne en grundlæggende viden om kunsten og museerne gennem tiden. Dermed dannes grundlag for et bud på hvilke associationer der vil præge fremtidens kunst og museer.

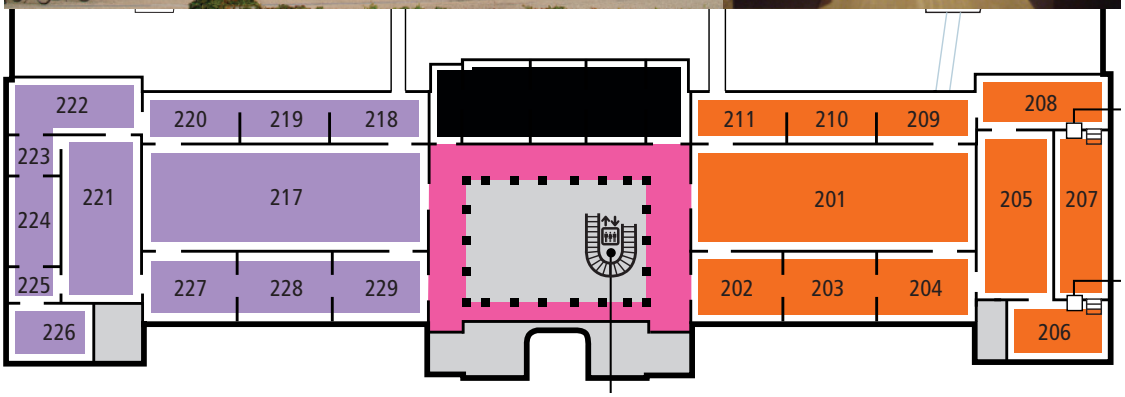
DATIDENS KUNSTRUM



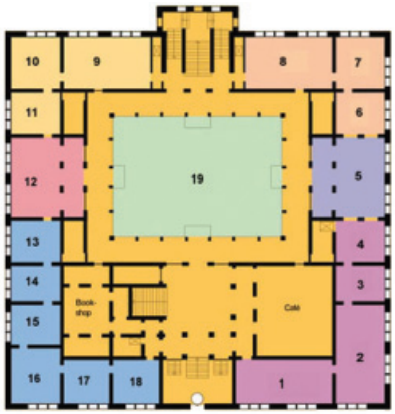
British Museum i London, Statens Museum for Kunst i København og Martin Gropius Bau i Berlin er alle eksempler på museer af den klassiske tradition. Denne museumstypologi er bredt repræsenteret i den vestlige kultur og fremstår generelt monumentalt, både i skala og udtryk. Indgangen er veldefineret og let genkendelig, dog fremstår arkitekturen som oftest uvelkommende elitær og vidner om en tid, hvor museer kun var for dannede mennesker.

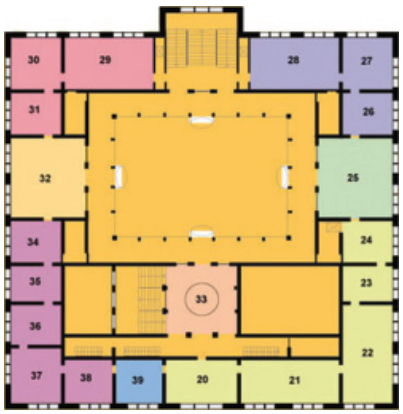
Udstillingsrummene er organiserede i aksiale forløb, som forudbestemmer besøgerens gang gennem museet. Der er ikke megen variation i rummenes skala og faste vægge begrænser mulighederne for ændring af udstillingsrummene. Det er dermed svært at skabe en identitet for hver enkelt udstilling, og give besøgeren en ny rummelig oplevelse ved genbesøg.



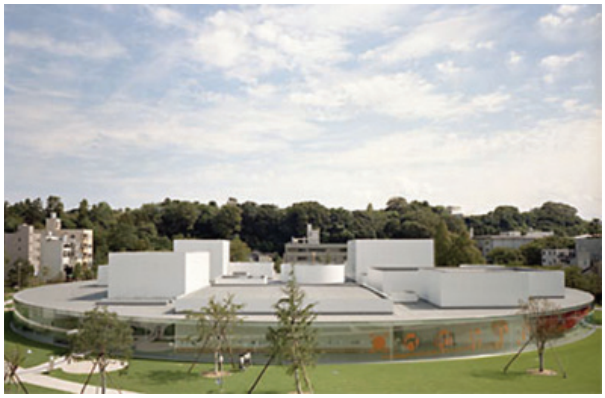


I alle tre eksempler er indre gårdrum blevet overdækket og inddraget som indendørs udstillingsrum. Disse overdækkede gårde fungerer i dag som nøglerum i forhold til besøgerens oplevelse af udstilling og museum. Idet de ofte er store rum med højt til loftet, er det der muligt at udstille store ting, som for eksempel skulpturer eller installationer. Endvidere skaber gårdrummene en god pause- og samlingsplads for de besøgende, der her kan fundere over den just gennemgåede udstilling, inden de fortsætter videre i museets repertoire.



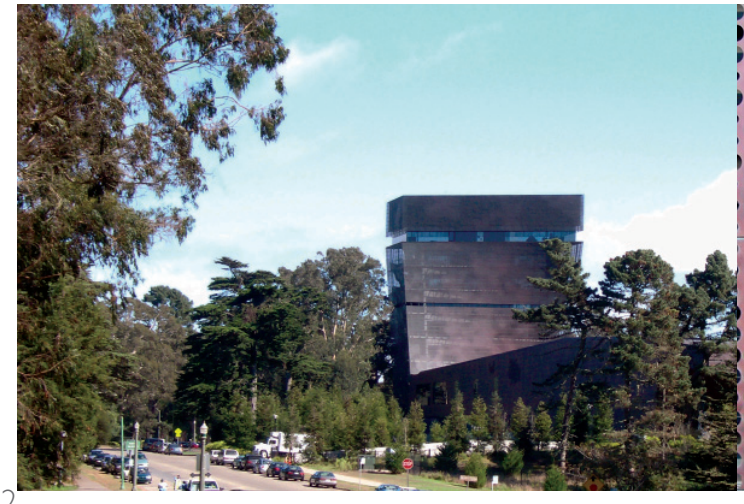


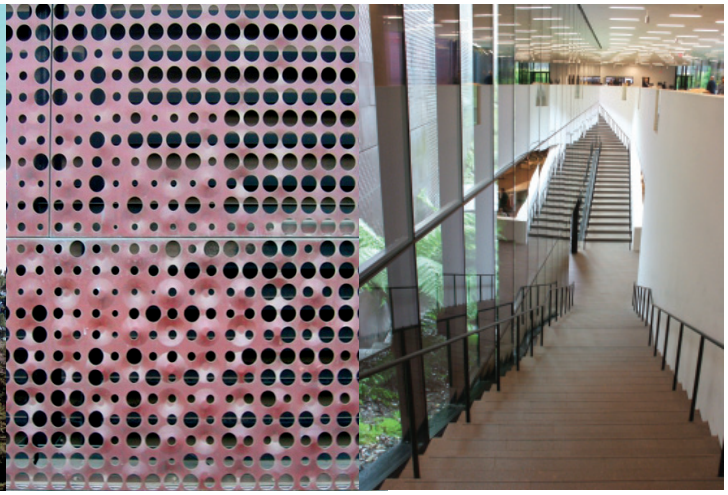
NUTIDENS KUNSTRUM

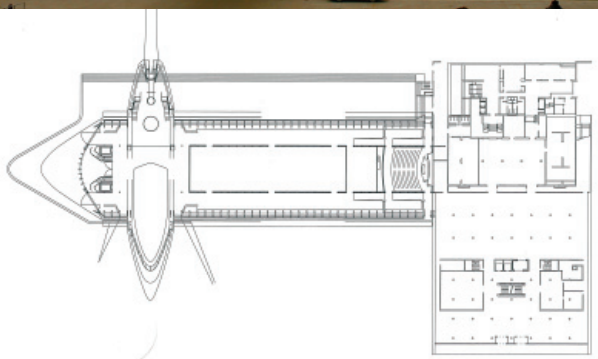


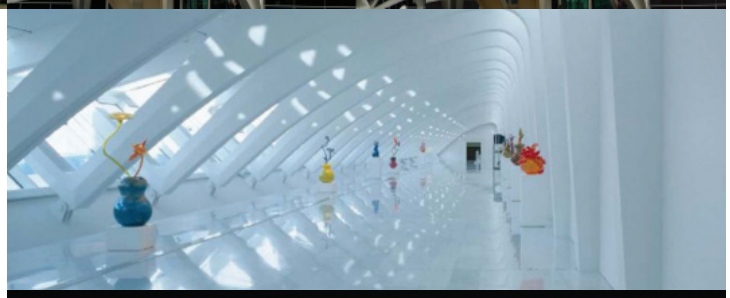
Nutidens kunstrum er ikke længere 'kun' bygninger til kunsten. De er i sig selv 'kunstværker', som har til opgave at tiltrække så mange besøgende som muligt.
Guggenheim i Bilbao åbnede i 1997 og medførte siden et boom i nyopførte museer. Mange provinsbyer forsøger at gentage succesen, den såkaldte Bilbao-effekt. Således opføres museer, hvor hvad som helst udstilles i stjernearkitekttegnede bygninger, i håbet om at museet bliver et ikon for byen, der trækker vækst og anerkendelse i sit kølvand.

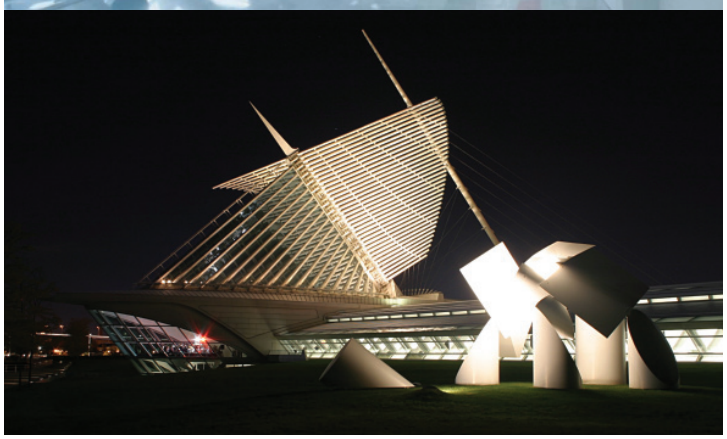
SANAAs 21st Century Museum of Contemporary Art i Kanazawa fra 2004 er et eksempel, hvor grundplanen er ikonet, museets logo. Museet er placeret i urban kontekst ved byens park og er meget let tilgængeligt, idet det med sin form henvender sig hele vejen rundt.
De Young museet i San Francisco fra 2005 er tegnet af Herzog & de Meuron. Museet skaber med sit tårn et vartegn for sig selv og for Golden Gate parken, som det ligger. Den transparente facade gør tårnet lysende i mørke, og det er på den måde også et ikon om natten.
I Milwaukee Art Museum fra 2001 tager Santiago Calatrava ideen om bygningen som oplevelse meget bogstaveligt, idet museets tag er udformet som fuglevinger der i takt med dagen og solen åbner sig op og i. Museet ligger placeret ud til Lake Michigan og er derfor et eksponeret ikon for byen.



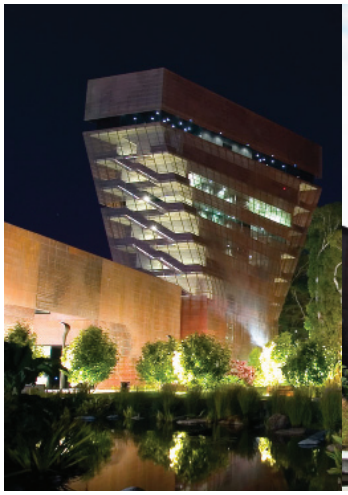


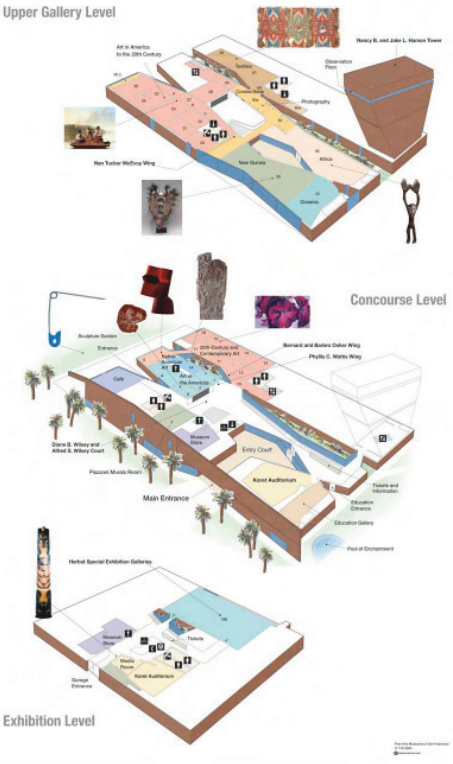






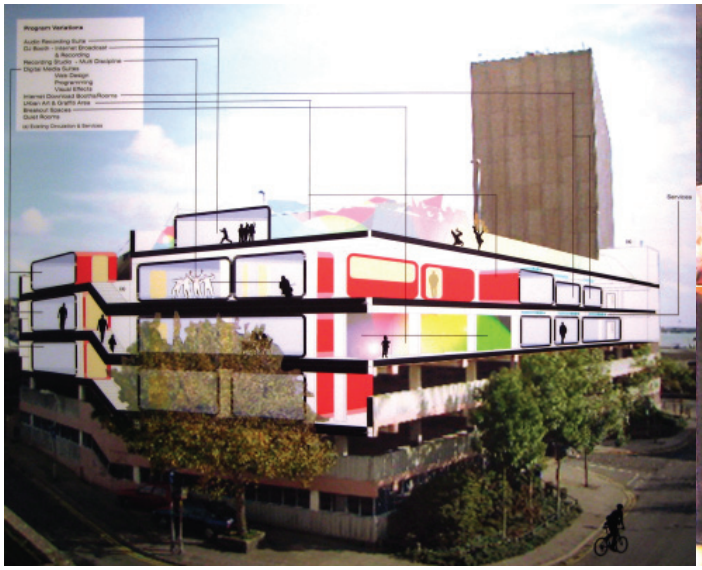
Med tiden har kunsten udviklet sig, billedkunsten og malerkunsten får i dag hård konkurrence af moderne kunstarter som digital kunst, installationskunst, lydkunst, etc. Dermed har også museerne udviklet sig, de skal i dag have mulighed for at rumme alle de moderne typer kunst. Derfor har nutidens kunstmuseer fleksible udstillingsrum, store åbne planer hvor rumligheder skabes med flytbare skillevægge eller små rum i rummet.
Endvidere skal de nye kunstmuseer i langt højere grad formidle kunsten til de besøgende. Derfor er auditorium og bibliotek et must have for nutidens kunstmuseer.
I dag tiltrækker museerne ikke kun en snæver akademikerelite, kunst er for alle. Museerne er i dag lige så meget underholdning som de er oplysning og det understreges ved museumsbutikker og - cafeer, som i dag er en integreret del af museumsoplevelsen.

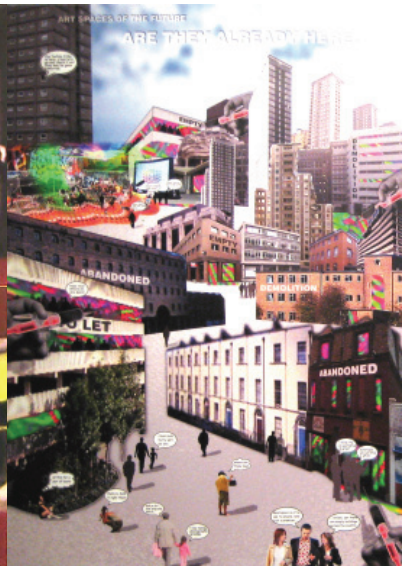




FREMTIDENS KUNSTRUM

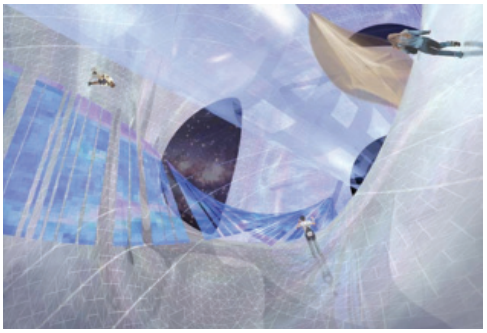
ARTS SPACE OF THE FUTURE 11. – 16. februar 2008, National Theatre, London

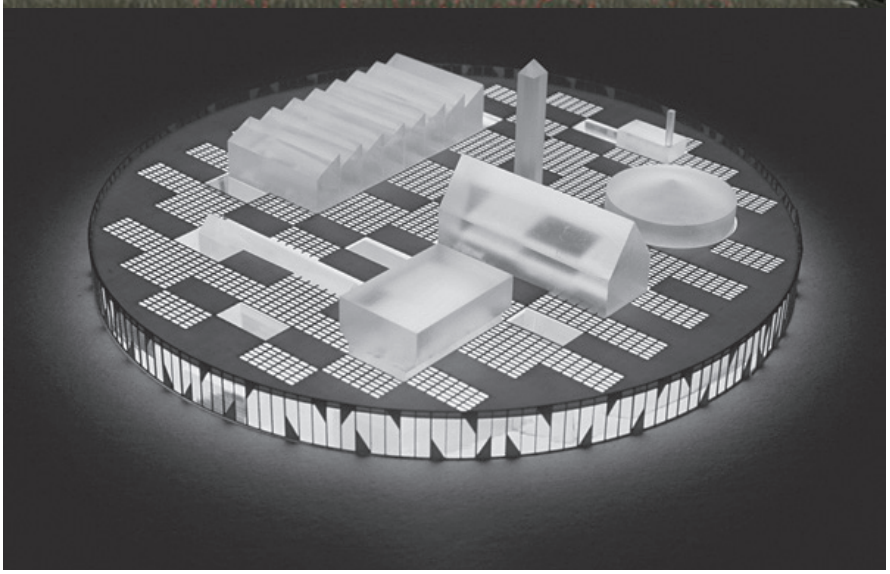




RIBA i London udskrev i efteråret 2007 en konkurrence om at designe fremtidens kunstrum. Nogle af projekterne udstilledes i februar på National Theatre i London. Jeg var i London og se udstillingen, som gav mig de første indtryk af, hvad fremtidens kunstmuseum fokuserer på. Konkurrencens program kom med nogle svar på, hvilke emner fremtidens kunstmuseum berører. Her gengives uddrag af programmet:

”(…) Arts spaces of the future (…) reflect changing lifestyles, expectations and forms of participation, new and developing arts practice, the need to address climate change and issues of sustainability and the move towards more flexible, publicly engaged buildings.”
”We have become used to having influence within society; our personal experience and new technologies allow us to create, curate, participate in and enjoy art. What does this mean for the design and management of arts spaces? ”

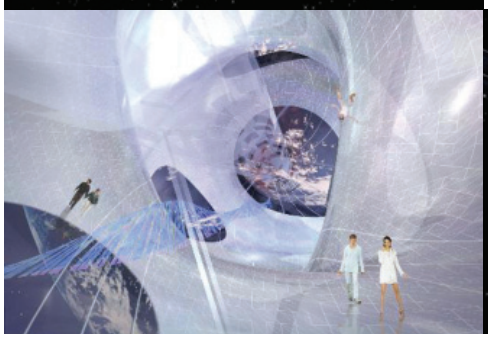


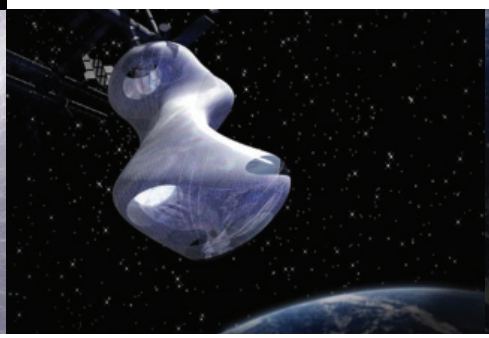


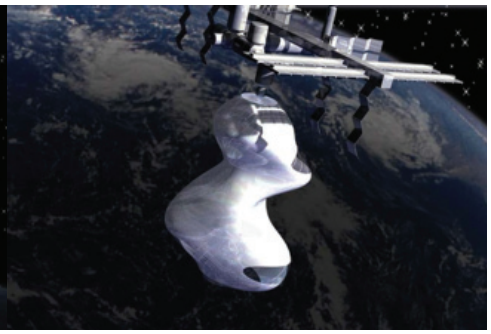
Tre svar er her illustreret. På modsatte side ses projektet 'Techno Pods', hvor ideen er flytbare enheder udstyret med forskelligt udstyr til kunstnerisk arbejde i alle grene. Enhederne sættes på gamle tomme bygninger som så bliver inddraget i kunstrummet.

Til venstre ses 'Heterotopia', som er en lille kunstby og -maskine. Rundt om Heterotopia er der plantet skov som løbende bruges som brændstof til den selvenergiforsynende kunstby, der med sin cirkulære form er energirigtigt designet.

'Tate in space' er et bud på udstilling i rummet. Den hudagtige membran, som definerer kunstrummet kan ændre sig alt efter hvad udstillingen indeholder.







FREMTIDENS KUNSTRUM

Guggenheim i Tokyo, Parrish Art Museum på Long Island og Museet for Nuragisk og Moderne Kunst i Cagliari er forslag til fremtidens museumsprojekter.

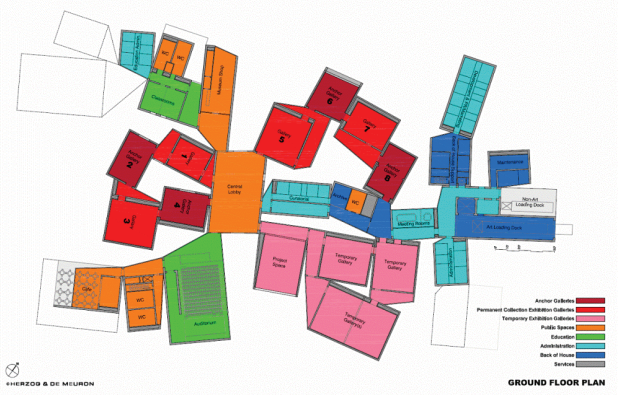
Jean Nouvel har tegnet Guggenheim i Tokyo, hvor et kunstigt træbevokset bjerg danner rammen om museet. En høj 'totempæl' markerer endvidere museet med tre roterende lysende billeder øverst, som samtidig oplyser det kunstige bjerg i mørke. Det grønne bjerg skaber et nyt åndehul i millionbyen og danner en naturlig forbindelse til vandet. Samtidig refererer det med sit fokus på årstider og natur, til japanernes kultur og æstetik.

Det nye Parrish Museum, tegnet af Herzog & de Meuron, fremstår som et stenlandskab der kommer op gennem marken. Grundplanen er dynamisk med definerede sammenhængende rum. Parkering er gemt i skovbevoksning, hvorfra museet ikke er synligt. På den måde skæmmes museets fremtoning ikke af den store parkeringsplads, der nødvendigvis hører med til et kunstmuseum placeret i naturen. Det er det rene billede: Kunsten og naturen.

Museet for Nuragisk og Moderne Kunst i Cagliari med det futuristiske og super dynamiske formsprog, der kendetegner Zaha Hadids arkitektur. Udtrykket er i sig selv science fiction, men projektet er faktisk på vej til at blive bygget, i et forløb på tre faser. Udover kunstmuseum indeholder strukturen bibliotek, kongressal, kontorer og butikker. Bygningen er dermed delvist åben for offentligheden. Formen forbinder flowet mellem havet og byen, griber ud i stedets eksisterende akser og integrerer sig dermed i konteksten.

De tre projekter er inspireret af naturens asymmetriske former og tilstræber en tilfældighed i deres udtryk. Den ekstravagante udformning er en vigtig del af den uforudsigelige museumsoplevelse. Bygningerne gør i den grad opmærksom på sig selv og står i klar kontrast til den omgivende kontekst. Det bløde grønne mod millionbyens hårde grå masse i Guggenheim i Tokyo og omvendt den hårde kantede struktur mod markens bløde grønne i Parrish, Long Island. Hadids bygning er nærmest en sky, der er faldet ned fra himlen, og menneskeflowet har dannet dens passager og rum.

Teknologiens udvikling gør det i dag muligt at bygge strukturer, som var utænkelige for bare tyve år siden. Dengang satte materialer og konstruktionstyper grænsen for, hvad der kunne lade sig gøre. I fremtiden bliver fantasien nok den mest begrænsende faktor for, hvad der kan lade sig gøre at bygge. Fremtidens kunstmuseum skal afspejle denne udvikling og udnytte nye teknologier og metoder.

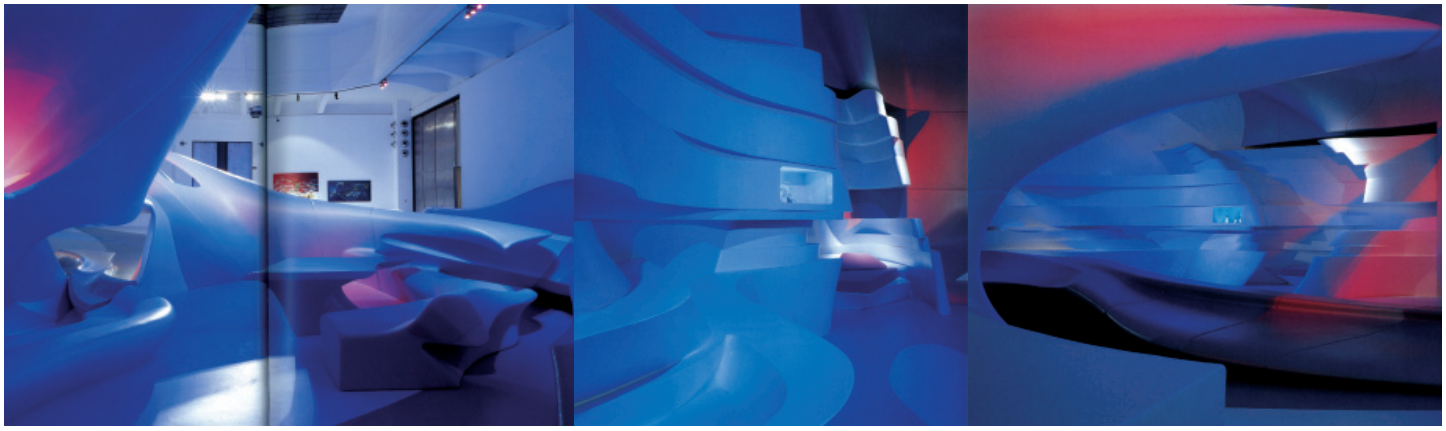


FREMTIDENS KUNST

Kunsten er i konstant udvikling. For tiden går kunsten mod større interaktion med beskuer og integration forskellige kunstarter imellem. Her afbilledes tre nye tendenser som eksempler på, hvad der kan præge fremtidens kunstoplevelser.

Et eksempel på integreret kunst vistes i februar på Institute of Contemporary Art i London. Stykket 'Good Night Deer' var teater kombineret med modeshow, historieoplæsning, live musik og dans. Det var en utrolig interessant oplevelse, idet handlingen var helt uforudsigelig, og publikum blev konstant overvældet af nye lyd- og lysindtryk. Kombinationen af de forskellige kunstarter skabte en ny og anderledes effekt, der efterlod beskuerne i dyb forundring.

En fusion mellem kunst og arkitektur ses her i Zaha Hadids installation Ice-Storm, specielt udformet til udstillingen "space experiment" på MAK i Wien. Den futuristisk udformede installation var udformet, så beskueren kunne få en interaktiv oplevelse af Zaha Hadids uforudsigelige og organisk flydende former og rum.



Architects of Airs Luminarium: Levity II er ikke helt arkitektur, ikke helt kunst, og ikke helt underholdning. At træde ind i denne 'hoppeborgs' labyrinthav af lys, luft og farver er en fortryllende, meditativ og sensuel oplevelse, som alle kan deltage i. Levity II er et eksempel på en type kunst, hvor besøgeren interagerer med kunstinstallationen og derigennem får en ny anderledes oplevelse.

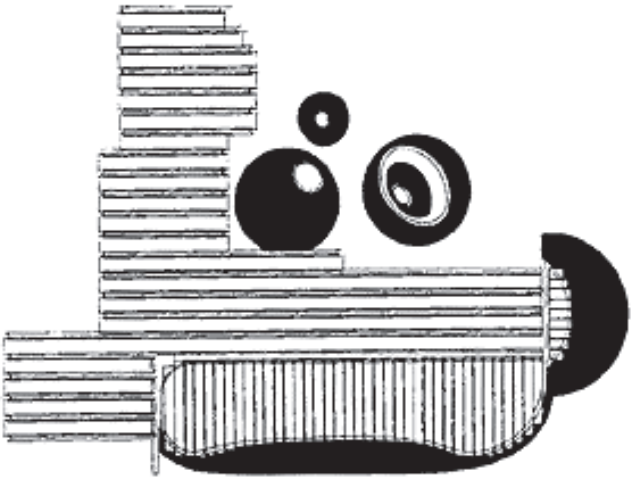
Fusionskunst er en ny strømning, der med sammenlægningen af forskellige kunstarter udfolder en helt ny type oplevelse og interaktion mellem kunst og beskuer. Denne integrerede og kollaborerede tænkning og udtryksmåde tenderer til at blive et vigtigt emne i fremtidens kunst.
Med udviklingen af den digitale teknologi opstår flere nye former for kunstnerisk praksis, og grænserne mellem scenerum, udstillingsrum og kreative workshops bliver stadig mindre definerede. Ændrede livsstile skaber nye forventninger til kunsten og museerne. Kunst er for alle, både at betragte men også at skabe. En ny og udviklende kunstpraksis vil på sigt gøre det muligt at integrere besøgerne i processen omkring selve skabelsen af kunsten. Interaktion er en tendens, der meget sandsynligt ligeledes vil præge fremtidens kunstrum.

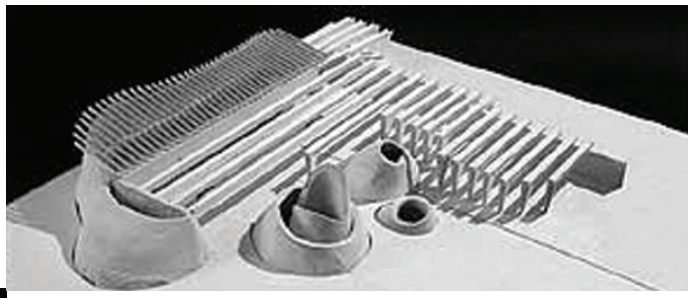
Fremtidens kunstmuseum skal være fleksibelt; det skal gøre det muligt, at amatører og professionelle kunstnere, deltagere og tilskuere engageres forskelligt med hinanden. Samtidig skal det skabe rammerne om forskellige kreative rum og aktiviteter under det samme tag.

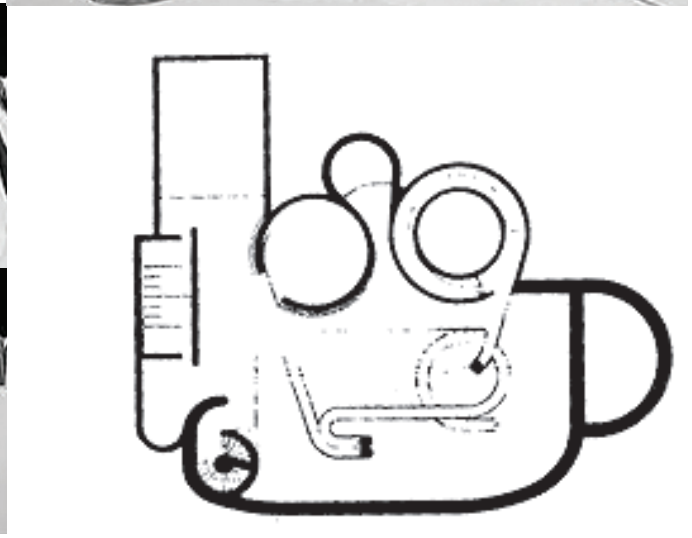
UNDERJORDISKE MUSEER

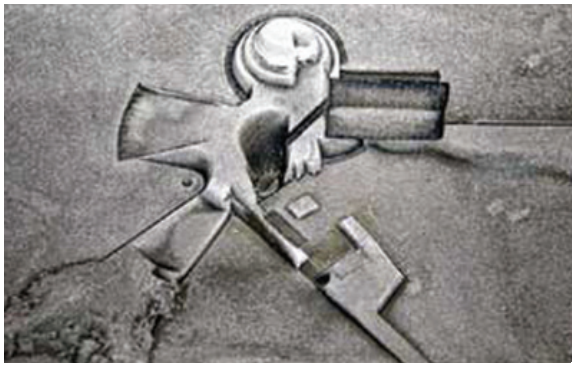
Et emne som Jean Nouvels Guggenheim også dækker over, er de underjordiske museer. De er ikke så bredt repræsenteret endnu, selvom flere nyopførte museer arbejder med helt mørke rum til udstilling af for eksempel videokunst og andre kunstgenrer, som ikke fordrer dagslys.

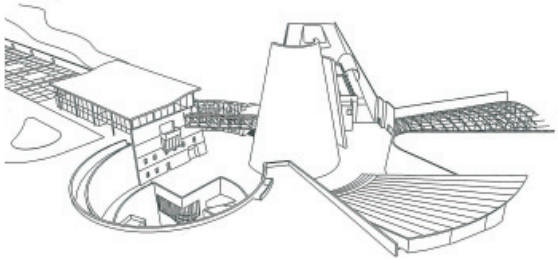
Silkeborg Museum af Jørn Utzon arbejder med udstillingsrum under jorden og administrerende funktioner over jorden. De underjordiske løg stikker op over terrænet og tager dagslys ind gennem hullet fra den afskårede top. Strukturelt skaber de konkave ydervægge en optimal støtte mod tryk fra den omgivende jord.

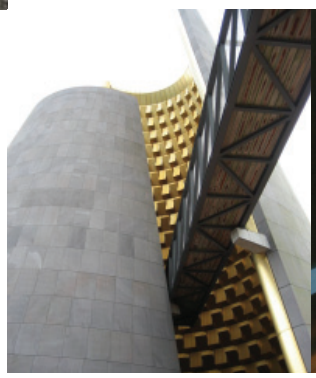


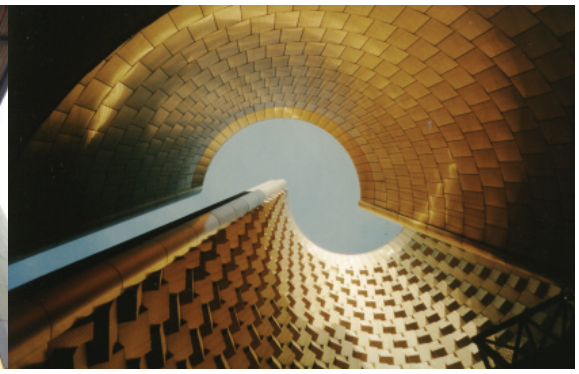








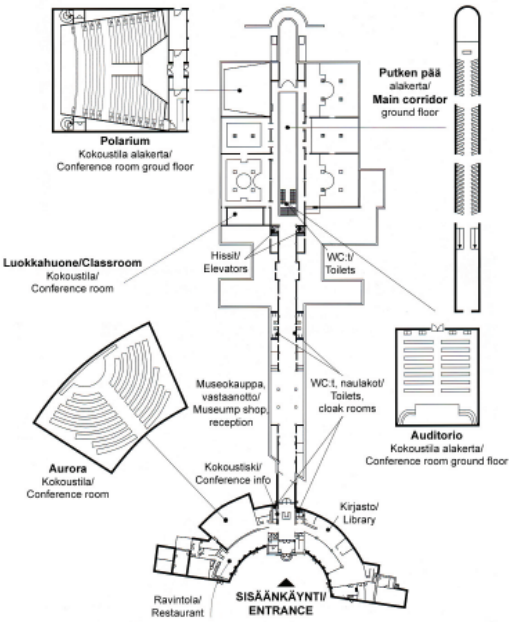




Vulcania af Hans Hollein har ligeledes udstillingsrum under jorden. Rummene entreres fra en central plads, som ligeledes bruges som dagslysindtag for de nedgravede rum. Museet er med sit fokus på vulkaner oplagt som underjordisk museum.

Arktikum af Claus Bonderup har en primær udstillingsakse. Herfra er der adgang til forskellige udstillinger og formidlingsrum. Aksen er endvidere dagslyskilde og skyder ud af landskabet, hvor dens linje ender i et kig ud over floden Ounaskoski. På den måde fremstår museets arkitektur som et varemærke for museet.

Det er muligt at skabe et spændende museum under jorden. Der ligger et stort oplevelsesmoment i et underjordisk museums uforudsigelighed. Besøgerne kan ikke gennemskue, hvordan museet udformer sig, før de har været der.



KONTEKST

I det følgende beskrives de fysiske rammer og urbane linjer, som omgiver projektet. Kontekstundersøgelserne er vigtige som udgangspunkt for arbejdet med formgivningen af det nye museum, idet kunstmuseet gerne skal gå i samspil med byen og bevæge Skives identitet i en mere kulturel retning.

SKIVE

Skive ligger i Midtjylland ved halvøen Salling nær Karup Ås udløb i Limfjorden. Byen har fra gammel tid været hovedby for Salling og en del af Fjends. I dag er byen også hovedby i Skive Kommune. Der bor ca. 20.500 skibonitter i stationsbyen på jernbanestrækningen mellem Viborg og Struer.
De fleste huse i bykernen er opført fra 1880-1914, og sammenholdt med beliggenheden ved fjorden giver det en særlig stemning, der især om sommeren tiltrækker mange turister fra ind- og udland. Fjorden og åen skaber gode betingelser for badning, sejlads og lystfiskeri. Der er desuden en storslået natur på Skive-egnen, med kuperet terræn, skove og søer.

Byen huser Danmarks største kaserne og er desuden kendt for herregården Krabbesholm, der i dag fungerer som den anerkendte Krabbesholm Højskole. Skolen trækker med sit særlige fokus på kunst, arkitektur og design mange unge og kreative mennesker til Skive. Udover højskolen huser Skive også et gymnasium og et læreseminarium.
Skive Museum fra 1942 ligger ved byparken på Havnevej. Museets kunstsamling dækker kunst fra midten af 1800-tallet til i dag. Samlingen omfatter: Retrospektive samlinger af malere med tilknytning til Skiveegnen (Christen Dalsgaard, Hans Smidth og Emilie Demant Hatt) og en bredt anlagt Moderne samling af dansk kunst fra det 20. årh.

Den moderne samling har to faglige tyngdeområder: Det ekspressive landskabsmaleri og den nyrealistiske kunstretning.

Museet rummer desuden genstande fra egnens historie lige fra oldtidens mosefund, over ravfund og Danmarks ældste cykler til mere moderne klenodier.

Af andet kulturliv bør nævnes Danmarks fjerdestørste festival Skive Beach Party, som finder sted hver sommer ved fjorden. Skive har desuden et aktivt sportsliv, som blandt andet repræsenteres ved det store idrætsanlæg ved siden af museet.

SKIVE KUNSTMUSEUMS VISION

Skive Kunstmuseum har planer om at udvide med et nyt kunstmuseum: SNYK. Deres tanker og visioner er beskrevet I et visionsoplæg tilgængeligt på hjemmesiden: www.skivekunstmuseum.dk. I det følgende gengives oplægget, som grundlag for projektets rumprogram og arkitektoniske udformning.

KUNST

Skive Ny Kunstmuseum vil være et multimedie museum, der med afsæt i den eksisterende samling præsenterer den nyeste samtidskunst og især retter fokus mod den elektroniske kunst. Museet vil gennem den elektroniske kunst gribe ud i byens rum og skabe et levende kunstmiljø midt i hverdagen. Eksempelvis vil en elektronisk samling, der kan præsenteres udenfor museet blive etableret. Den elektroniske kunst er et fagligt omdrejningspunkt. Videokunst, fotografi, interaktive kunstværker, lyskunst samt lyd og klangkunst er eksempler på felter, der vil grundlægge kunstmuseets identitet.

Skive kunstmuseum fra 1942

PLACERING

Den arkitektoniske ramme vil bestå af den eksisterende museumsbygning hvortil en ny funktionel administrations- og udstillingsbygning tilknyttes. Denne placering gør kunstmuseet til et konkret element i udviklingen og planlægningen af Skive by. Museets arkitektur og udadvendte virke vil være med til at styrke akserne fjord - by og å - skov.

Den eksisterende museumsbygning føres tilbage til sit oprindelige udtryk og bliver i samspil med det nye museum en del af Skives urbane iscenesættelse. Det er en hovedtanke at den nye museumsbygning skal gå i dialog med egnen og udnytte styrkerne i områdets terræn, og derigennem binde museet sammen med egnens rige natur og byens liv.

Skive Museum og grumd

PROGRAM

Sideløbende med de grundlæggende krav til areal (udstilling, formidling, magasinering, værksteder, administration, publikumsfaciliteter mm.) skal nye initiativer indtænkes i arkitekturen.

[KUNST/RUM]
[KUNST/RUM] kan anskues som et laboratorium, hvor et væld af kunstneriske eksperimenter bliver lanceret. Det er visionen at iværksætte projekter, der arbejder med en alternativ forståelse af udstillingsrummet. [KUNST/RUM] vil præsentere et bredt udsnit af nye kunstarter herunder de flygtige, der bygger på performative og elektroniske praksisser. Udstillingerne kan være åbne i strukturen og have en projektkarakter, hvor arbejdende kunstnere deltager i udstillingen – mens udstillingen er i gang. Det processuelle skal være konstant nærværende både for kunstner og publikum.

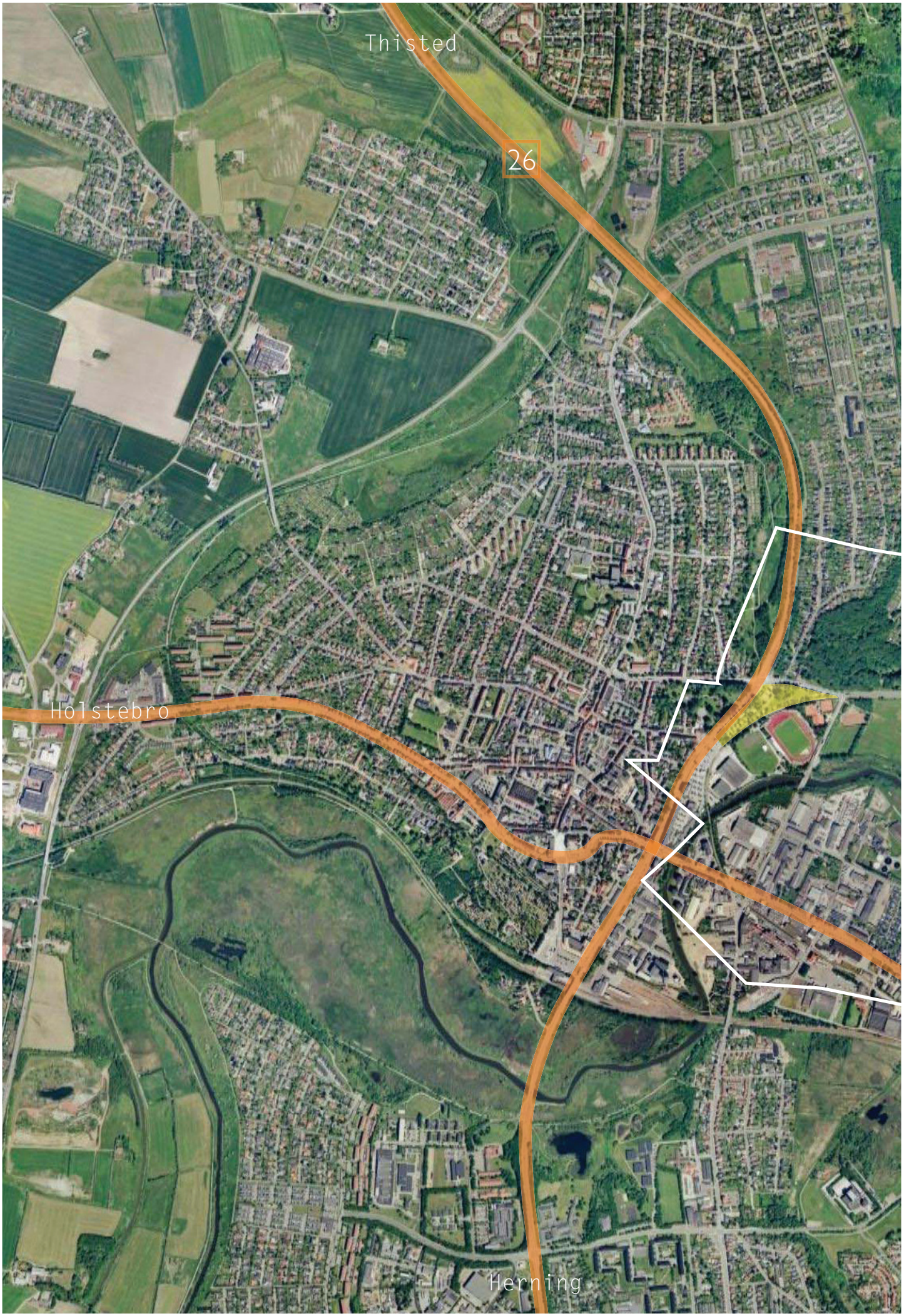
[KUNST/RUM] vil indeholde et multifunktionelt værksted, så kunstnere har mulighed for at virke (skabe, undervise og udstille) på stedet; evt. gennem den statslige ordning med Artist-in-Residence. Denne mulighed er central for museets kreative kunstpædagogik. Gennem [KUNST/RUM] kan kunstmuseet være formidlende, udstillende og skabende. Det kunstpædagogiske og det forskningsbaserede virke vil indgå i en udbytterig udveksling. Sammenstillingen af traditionelle og eksperimenterende udstillinger er afgørende, da det herved bliver muligt at realisere visionen om at sammentænke kulturarv og samtidskunst.

[CKO] CENTER FOR KUNSTNERISKE OPLEVELSER
Centret, der vil indeholde formidlingsaktiviteter for alle aldersgrupper, vil realiseres i samarbejde med Billedskolen i Skive og Skive Storkommune. Centret vil fungere dels som et formidlingsorgan for [SNYK] og dels som et integreret undervisningstilbud i Kommunen. En særlig opmærksomhed i [CKO] vil rettes mod viden, debat og oplevelser for børn og unge. Konkret vil Centret indeholde værkstedsfaciliteter, herunder et digitalt "billedlaboratorium" til aktiviteter og undervisning med vægt på billedskabende kreativitet. I denne del af [SNYK] vil de nyeste multimedie redskaber blive taget i brug. Museets formidling vil fx i høj grad være internetbaseret. I museets åbningstid vil Centret være frit tilgængeligt for museets gæster, mens skoler og institutioner kan anvende faciliteterne hele dagen.

EN NY MUSEUMSARKITEKTUR

Realiseringen af de nyskabende faglige linjer er betinget af en tidssvarende museumsarkitektur. Arkitekturen skal prioritere det funktionelle, udfordrende og innovative.
Samtidig skal museumsbyggeriet være i overensstemmelse med Skive som lokalitet.
[SNYK] skal være et pilotprojekt inden for museumsarkitekturen. Arkitekturen vil bygge på nytænkning og rette fokus mod bygningens multifunktionelle anvendelse. Derved vil museet formidle, at det er en imødekommende, spændende og oplevelsesrig institution. [SNYK] vil byde på en arkitektonisk oplevelse, hvor alle føler sig velkommen og inspireret til at gå på
oplevelse i museets mange tilbud. Skive Ny kunstmuseum [SNYK] er et innovativt bud på et kunstmuseum, der i sit virke vil indfange det kunsthistoriske felt og skabe et ”demokratisk” og folkeligt kunstmiljø.

MUSEET SOM LÆRRED
Kunstmuseet vil afholde og præsentere udstillinger døgnet rundt. Museumsbygningens ydervægge og vinduespartier vil anvendes som lærred for elektroniske værker. Synligheden
vil være stor og [SNYK] vil – med den nuværende beliggenhed – fremstå som en lysende skulptur. [SNYK] skal formes som et fremtidens kunstmuseum og vil bygge på et indgående udviklingsarbejde. Eksempelvis skal valg af materialer og museets krav om en udpræget fleksibel bygning tænkes sammen med en økonomisk ansvarlig løsning. Målet er at forme en innovativ bygning, der på utraditionel vis både giver optimale rammer omkring museets virke og sætter nye kvalitative standarder.


Thisted
26
Holstebro
Herning

EKSTERN INFRASTRUKTUR

Skive ligger ved hovedvej 26, der løber fra Århus til Thisted og Hanstholm. Den nærmeste større by er Viborg, som ligger 29 kilometer sydøst for Skive. Selve Museumsgrunden ligger ud til hovedvejen og er derfor eksponeret for den eksterne trafik der passerer byen.

KONTEKST

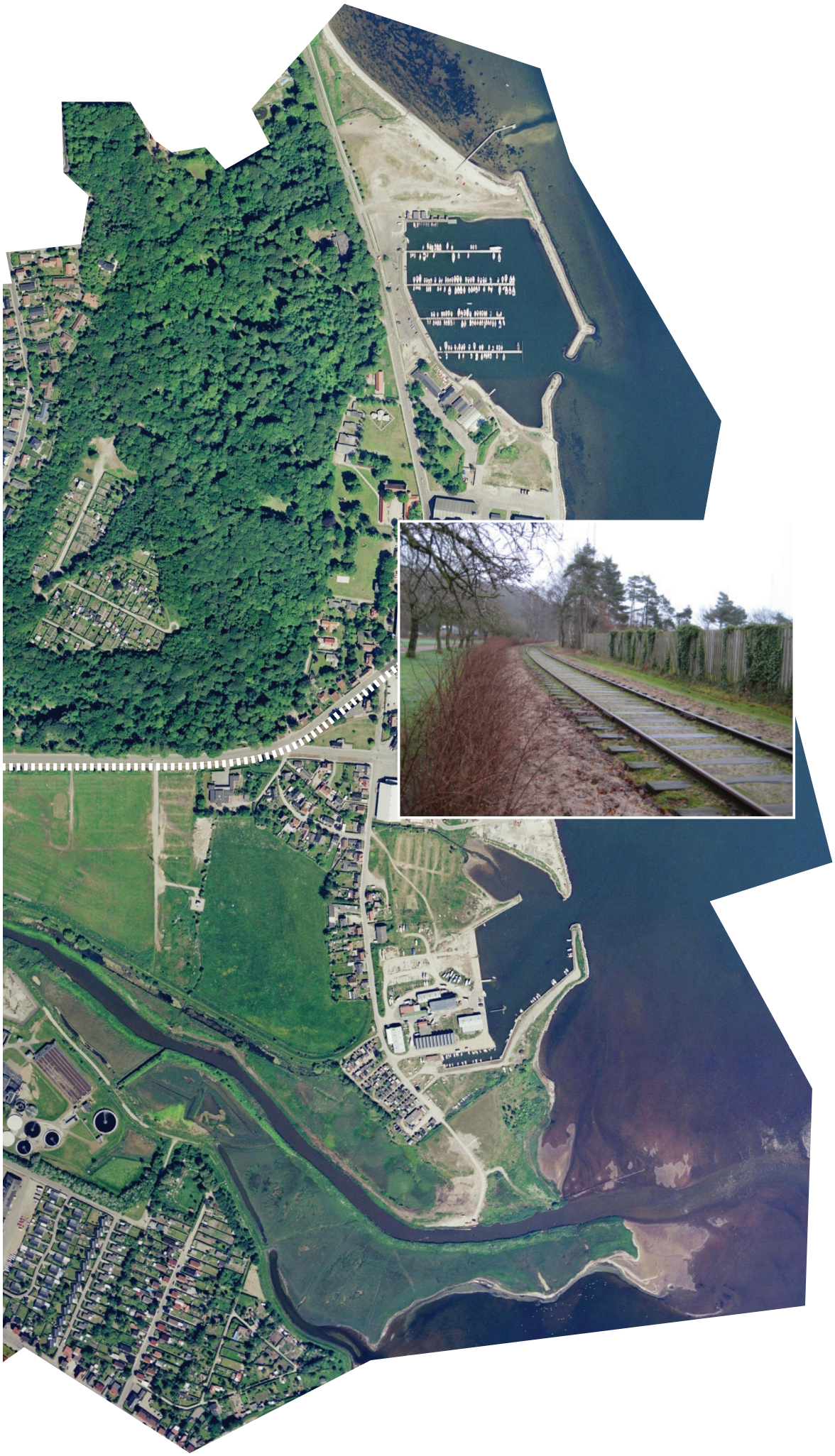
Museumsgrunden ligger placeret på grænsen mellem by og land, kultur og natur. Øst for grunden ligger Skive by med parcelhuse og indkøbsmuligheder. Fra syd møder grunden en leisurekile med sport og shopping. Kilen krydses fra øst gennem museumsgrunden af en grøn kile som ender i byparken.

Begge kiler defineres af den nedlagte jernbane og mod syd af Skive ås runde løb. Mod øst møder den grønne kiles engareal havnen og Skive fjord. Mod nord ligger Krabbesholm skov, der mod syd defineres af Skive bæk.

skov
park/eng
vand

EKSISTERENDE FORBINDELSER

Omkring museet er der to eksisterende urbane forbindelser. Den ene er en gangbro, som knytter museumsgrunden til byparken og derigennem Skive bykerne. Den anden forbindelse er de nedlagte jernbanespor, som tidligere skabte togforbindelse til Skive havn. Skinnerne ligger i dag hen flot bevarede, men uden funktion.



ØNSKEDE FORBINDELSER

Akserne fjord - by og å - skov ønskes styrket
ifølge Skive Kunstmuseums visionsoplæg.

fjord

KULTUR/NATUR KILER

Museumsarealerne ligger i krydsfeltet mellem byen og skoven og forbinder dermed de to dele. Derfor er nærværet af både kultur og natur en vigtig faktor for museets identitet. Grunden deler sig i en urban del og en grøn del. Den nordøstlige del af grunden er grøn og forbinder Krabbesholm skov med Skive Anlæg. Naturen repræsenteres her ved det kuperede terræn, store gamle træer og en lille vild sø.
Den urbane sydvestlige del af museumsgrunden består af en lang smal lejeplads. Pladsen er indhegnet på alle sider, mod nord løber hovedvejen forbi.

EKSISTERENDE MUSEUM

Det eksisterende museum er opført i 1942 i modernistisk stil, oprindeligt med to indgange og kalkstensfliser på alle facader. Af holdbarhedshensyn har man på et tidspunkt påført en grøn stålbeklædning på museets facader. Denne farve spiller godt sammen med den omgivende natur, men på samme tid camouflerer den museet, som i forvejen ikke gør meget opmærksom på sig selv. Museet må derfor føres tilbage til sit oprindeligt tænkte udtryk, som kunstmuseets vision foreskriver.

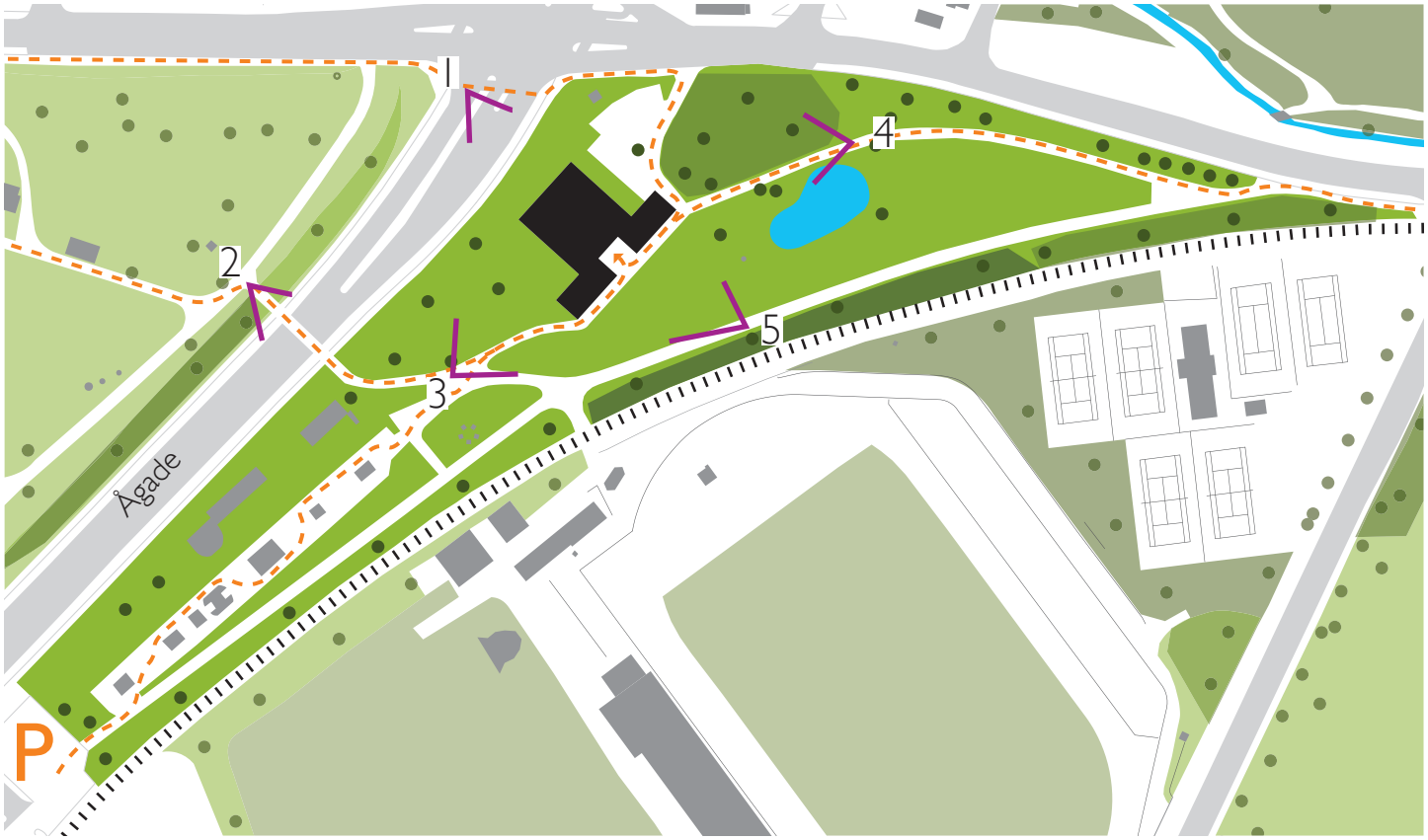
Foyeren er enkel og får masser af dagslys gennem det originale ydmyge indgangsparti, hvor igennem der er kig mod øst over stadion og til kranerne på industrihavnen. På de gamle planer ses det, at museet oprindeligt havde et atrium, som definerede aksen mellem de to indgange, hvoraf kun den sydøstvendte er i brug i dag.
I de to sydvest-nordøst gående fløje, som omkranser indgangen og foyeren, har museet to smukke udstillingsrum. Rummene er rektangulære, og det løftede loft skaber ovenlys i hele rektanglets udstrækning.

P

PARKERINGSFORHOLD

Den store parkeringsplads syd for museumsgrunden er offentlig og betjener både museet, sportsforeningen, shoppingcentret og til dels også midtbyen. Fra parkeringspladsen går en sti forbi lejepladsen og op til museet. For handicappede er der en mindre parkeringsplads på museets nordøstlige side. Herfra er der let adgang med kørestol til museets indgang.

TILGANGSFORHOLD



Vejen til kunstmuseet er for de bløde trafikanter kommende fra byen blokeret af hovedvejen. Billede 1 viser museets fremtoning, hvor Ågade passeres via et lyskryds. Umiddelbart fremstår museet ikke indbydende, da den oprindelige indgang mod Ågade er blændet, og den fungerende indgang ikke er synlig herfra. Fra byparken er adgangen til museet lettet gennem gangbroen, som dog i kunstregi kunne tale et tydeligere sprog, billede 2. Efter broen forenes stien med passagen fra parkeringspladsen, billede 3. Herfra er det heller ikke muligt at lokalisere indgangen til museet.

Fra havnen fremstår museet mere indbydende, idet en 'forside' af bygningen fornemmes ud mod skrænten mod syd, billede 4. Først foran museets 'bagside', taget byen i betragtning, opfattes den ydmyge indgang til Skive kunstmuseum, og selv her taler den ikke et tydeligt sprog, billede 5.
Det er problematisk, at museet er mindre indbydende og reklamerer dårligt for sig selv, specielt i en by som Skive, der ikke har mange kulturoplevelser at tilbyde sine gæster.

1

2

3

4

5

KONCEPT

SNYK skal være fleksibelt, store udstillingsrum skaber mulighed for en stor diversitet i udformningen af de forskellige udstillinger. Mindre rumligheder kan skabes med mobile rumelementer, som igen varierer fra udstilling til udstilling. Det nye kunstmuseum skal muliggøre, at amatører og professionelle kunstnere, deltagere og tilskuere engageres forskelligt med hinanden. Samtidig skal det skabe rammerne om forskellige kreative rum og aktiviteter under sit tag. Også formidlingen af kunst er et fokuspunkt, hvorfor museet fordrer funktioner som auditorium og bibliotek. SNYKs underholdningsværdi skal anerkendes og museumsbutik og -cafe skal integreres i arkitekturen.
Fremtidens teknologi gør det muligt at skabe en mere udfordrende arkitektur. Som et museum til fremtiden må SNYK udnytte denne udvikling og være opsigtsvækkende i sit formsprog.

Elektronisk kunst, som bliver det primære udstillingsmedie i Skives nye kunstmuseum, fordrer ikke diffust dagslys som traditionelle kunstgenstande. Udstillingsrummene skal primært være mørke, idet kunsten i sig selv lyser op. Det nye Skive Kunstmuseum kan derfor oplagt have udstillingsrum under jorden.

Med SNYK skal det gamle Skive Museums modernistiske kvaliteter bevares, og de dårligt fungerende aspekter omkring museets logistik og reklameværdi skal styrkes. Museet skal føres tilbage til dets oprindelige udtryk med kalkstensbeklædning på alle facader, og det blændede indgangsparti mod nordvest og Ågade skal genåbnes.

Museumsgrunden, hvor også det nye kunstmuseum skal ligge, kædes gennem sit grønne element naturligt sammen med byparken. De to grønne områder forbindes via gangbroen, der i forbindelse med nyetablering af et kunstmuseum kan erstattes af en ny designet bro, som en arm kunstmuseet rækker ud og trækker byen til sig med. Dermed bliver broen et mindre vartegn for museet og dets symbiose mellem kunst og natur.
Selve kunstmuseet skal også understøtte symbiosen mellem kunst og natur. Et 5000 m2 stort kunstmuseum kan fylde meget på den grønne grund. Derfor er det vigtigt at det nye museum udformes på en måde, hvor det bruger et minimum af grundens areal for at give mest mulig plads til naturen.

KULTUR/NATUR SPOR

De gamle jernbanespor kan udnyttes til en fysisk forbindelse, idet de i forvejen forbinder mange af Skives kulturelle tilbud. Således kunne de være grundlag for et kulturelt spor, som også skaber forbindelse til naturens seværdigheder: Skoven, åen og fjorden.

Forbindelsen fra bykernen gennem parken og over i museumsgrunden kan kobles op på jernbanesporet og dermed skabe yderligere et kulturspor i Skive.

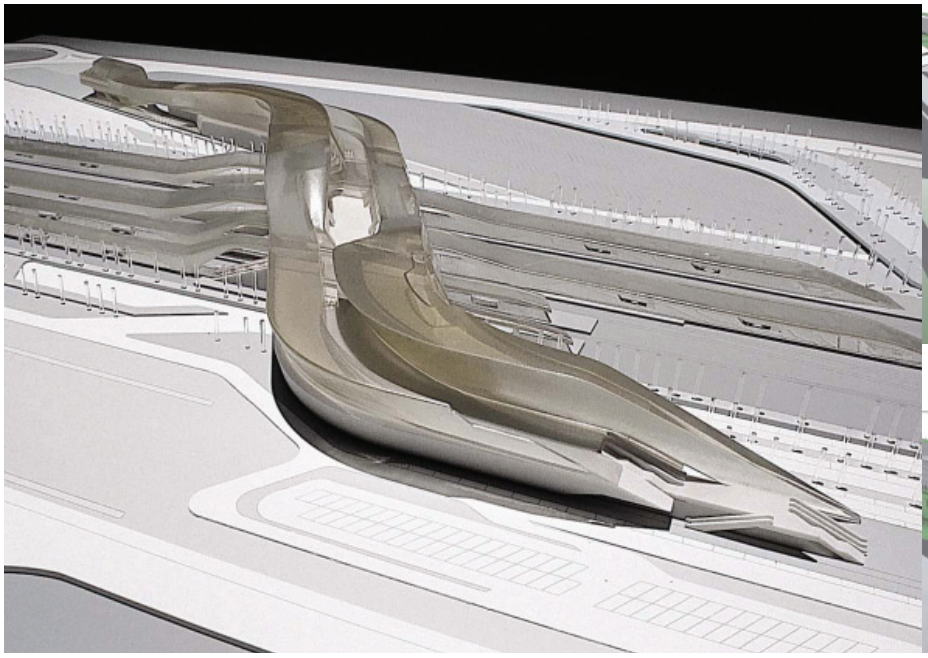
strand/
festivalplads
lystbådehavn
højskole
skov
eng/
festivalcamp

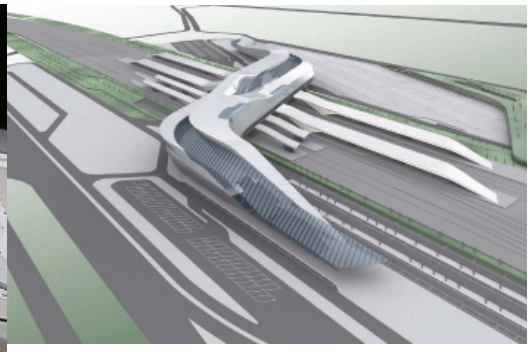
RUMPROGRAM

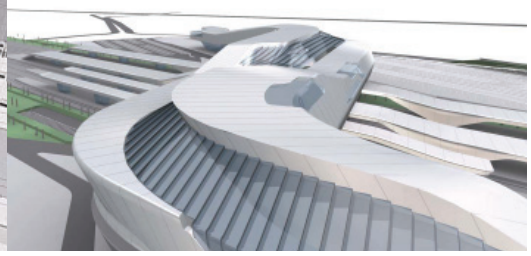
RUMPROGRAM
Et foreløbigt rumprogram er blevet udarbejdet på baggrund analysens pointer og af Skive Kunstmuseums visionsoplæg for SNYK. De ønsker sig ca. 5000 m2, hvoraf halvdelen udgøres af udstilling og den anden halvdel af formidlende, skabende og administrerende funktioner.

permanent udstilling	1200m2
skiftende udstilling	1300m2
-KUNST/RUM	600m2
offentlige rum	1300m2
-foyer	260m2
-butik	40m2
-café	150m2
-garderobe	100m2
-toiletter	50m2
-bibliotek	100m2
-CKO	600m2
-undervisning	300m2
-værksteder	300m2
administration	1200m2
-magasinering	200m2
-kurator	100m2
-administration	300m2
-værksteder	600m2
-malerværksted	200m2
-metalværksted	200m2
-træværksted	200m2
Nybygning i alt:	5000 m2

INSPIRATION FORM

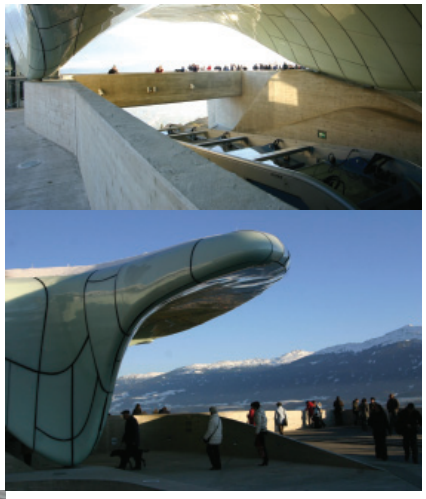






Zaha Hadid, Napoli train station

Tadao Ando, Chichu Art Museum



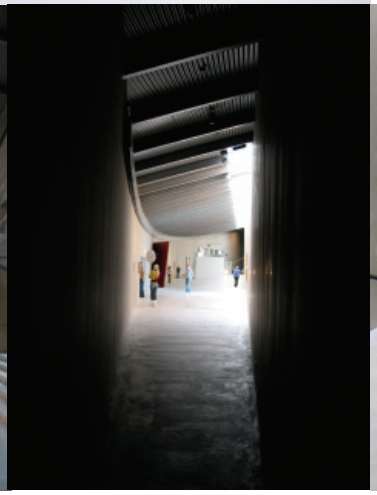
Zaha Hadid, Museum of Art for the XXI Century, Rom

Zaha Hadid, LFone, Weil am Rhein

INSPIRATION RUMELEMENTER OG LYS

Rieckhalle, Hamburger Bahnhof, Berlin

Arken, Ishøj

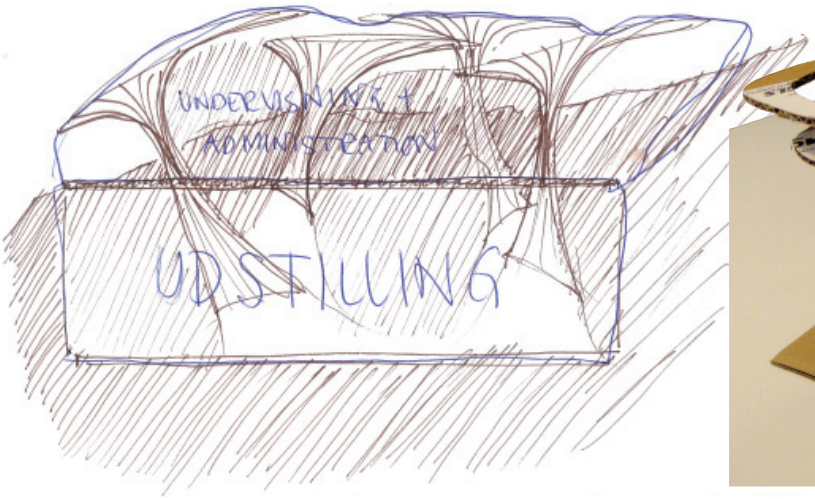


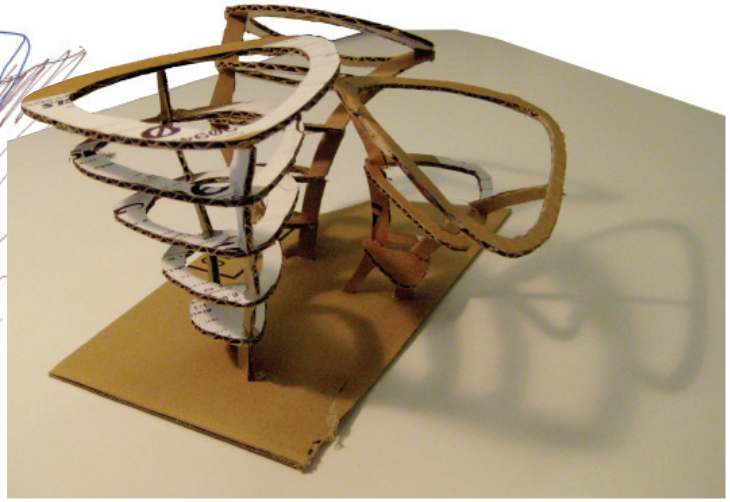
Ordrupgård, Charlottenlumd

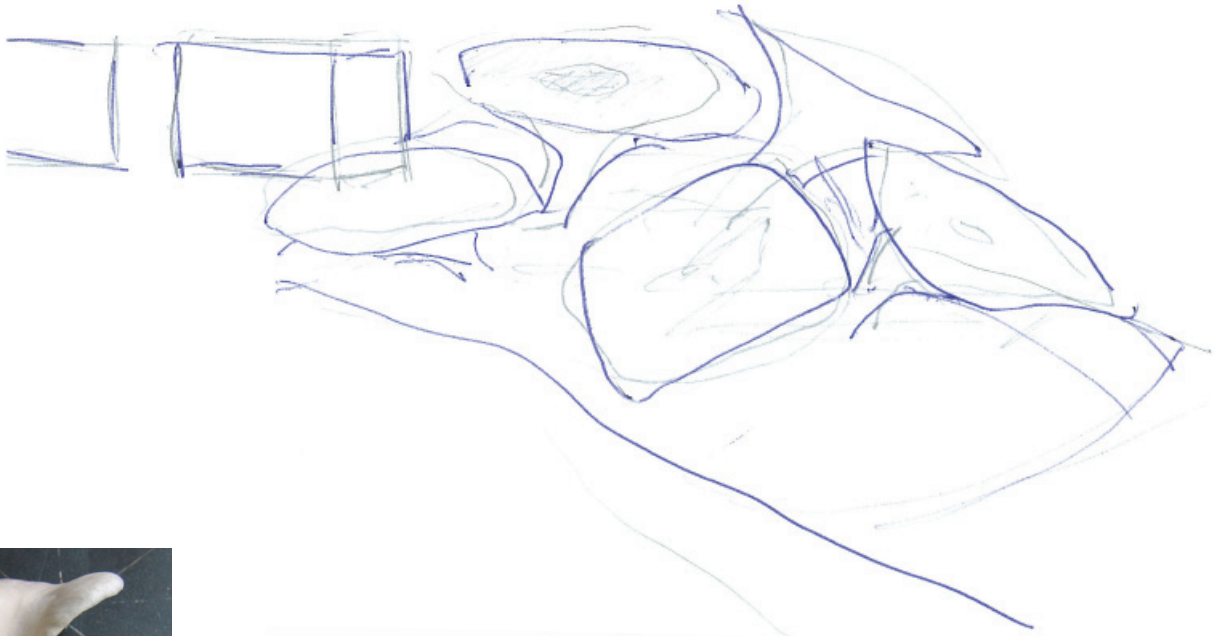
PROCES

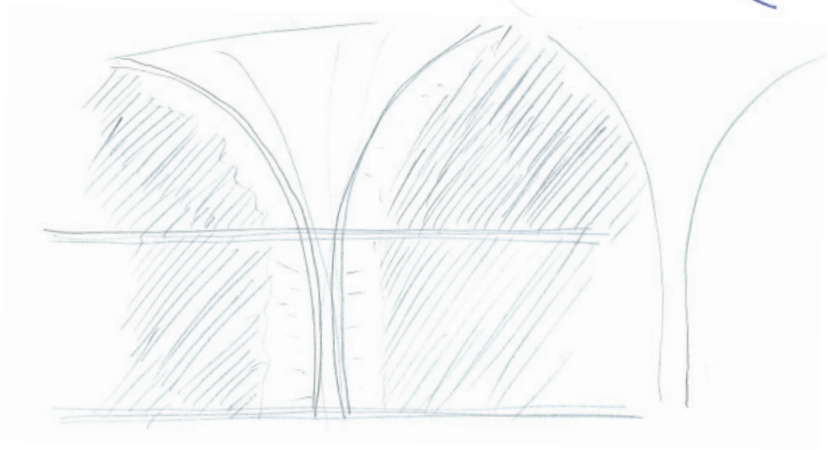
FASE 0

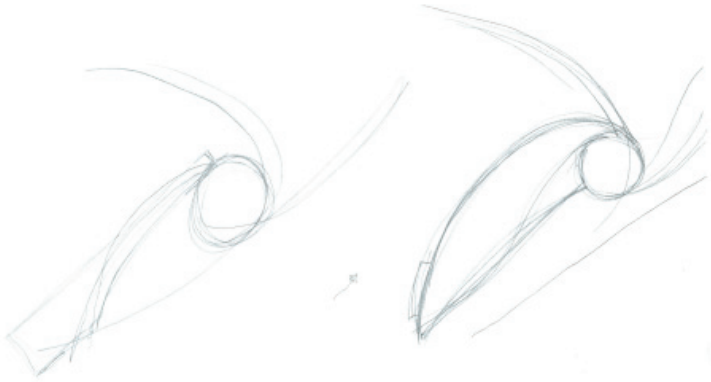
En ideskitse fra den spæde skitseproces før undersøgelser af kontekst. Inspireret af tragtformede svampe tages lyset ind gennem tragten og danner et punktlys under jorden. 'Svampene' kan i mørke være oplyst indefra så de også om natten fremstår som et æstetisk landmark der markerer den fremtidige kunstby Skive.
Dagslys kan i de underjordiske udstillingsrum, være et oplevelsesmoment istedet for en lyskilde. Lysoplevelsen kan skabes af museets overdækning, som binder hele museets funktioner sammen.


UNDERVISNING &
ADMINISTRATION
UDSTILLING



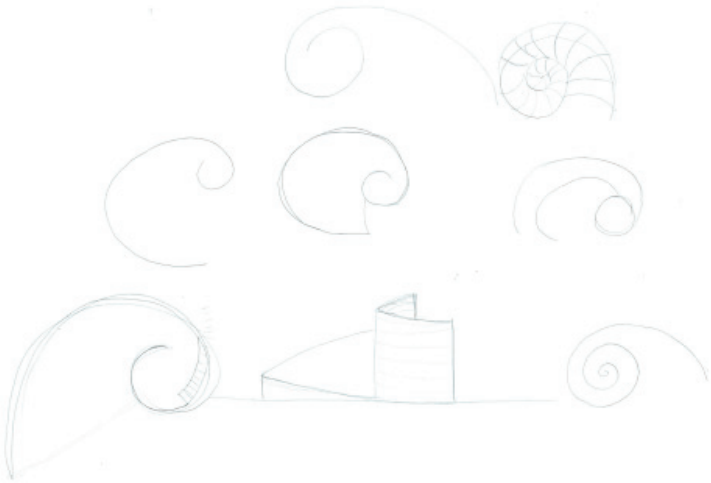


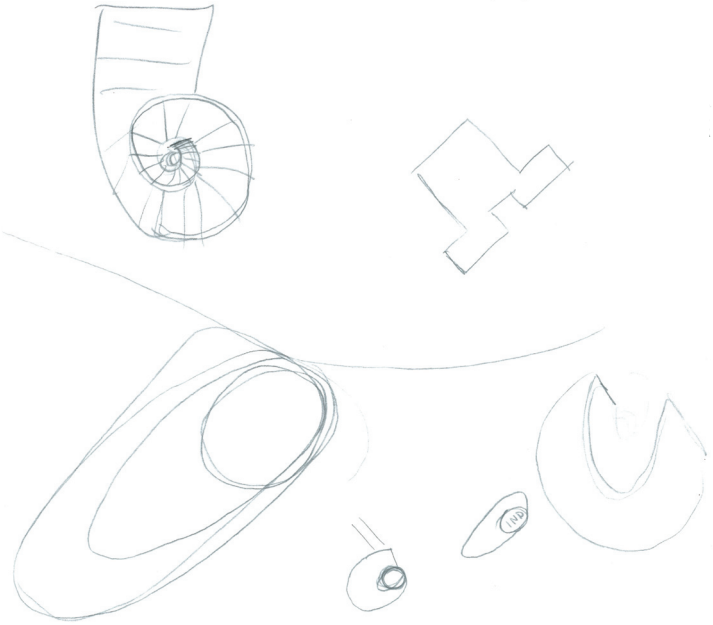


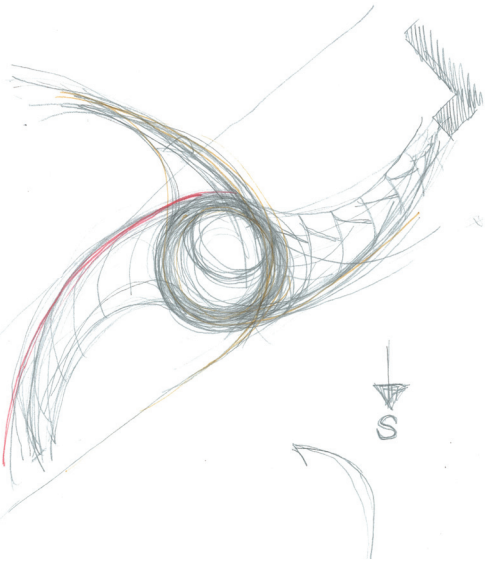


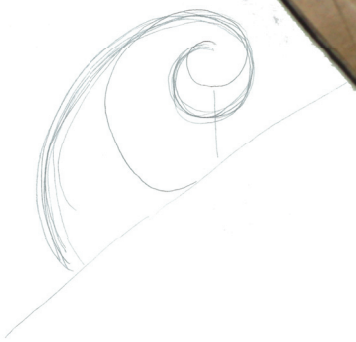
FASE I

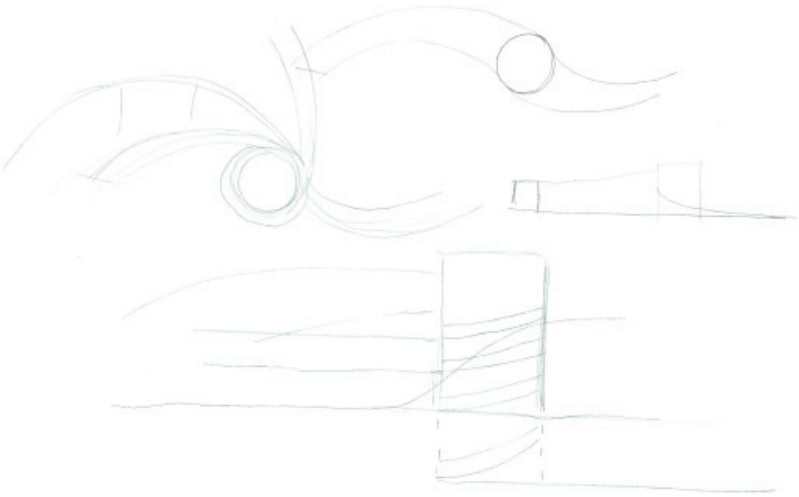
Efter kontekstundersøgelserne var igangsat startede den egentlige skitseproces. Flowet på stedet var en vigtig formgenereringsfaktor fra begyndelsen.

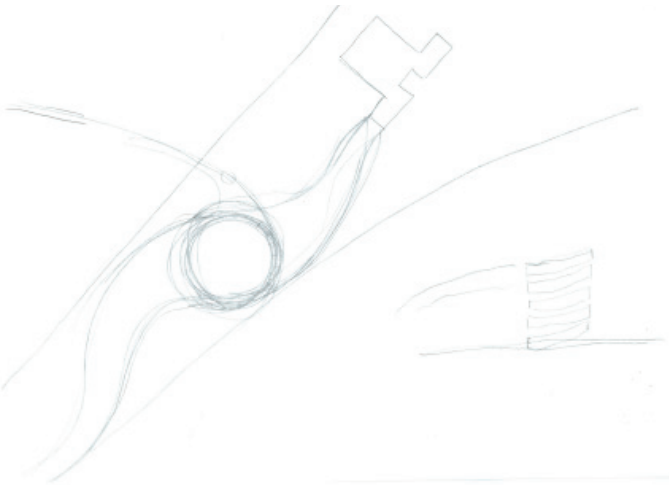


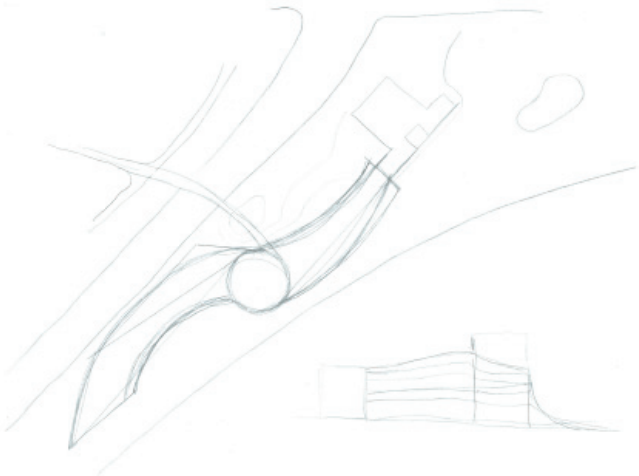



S
P

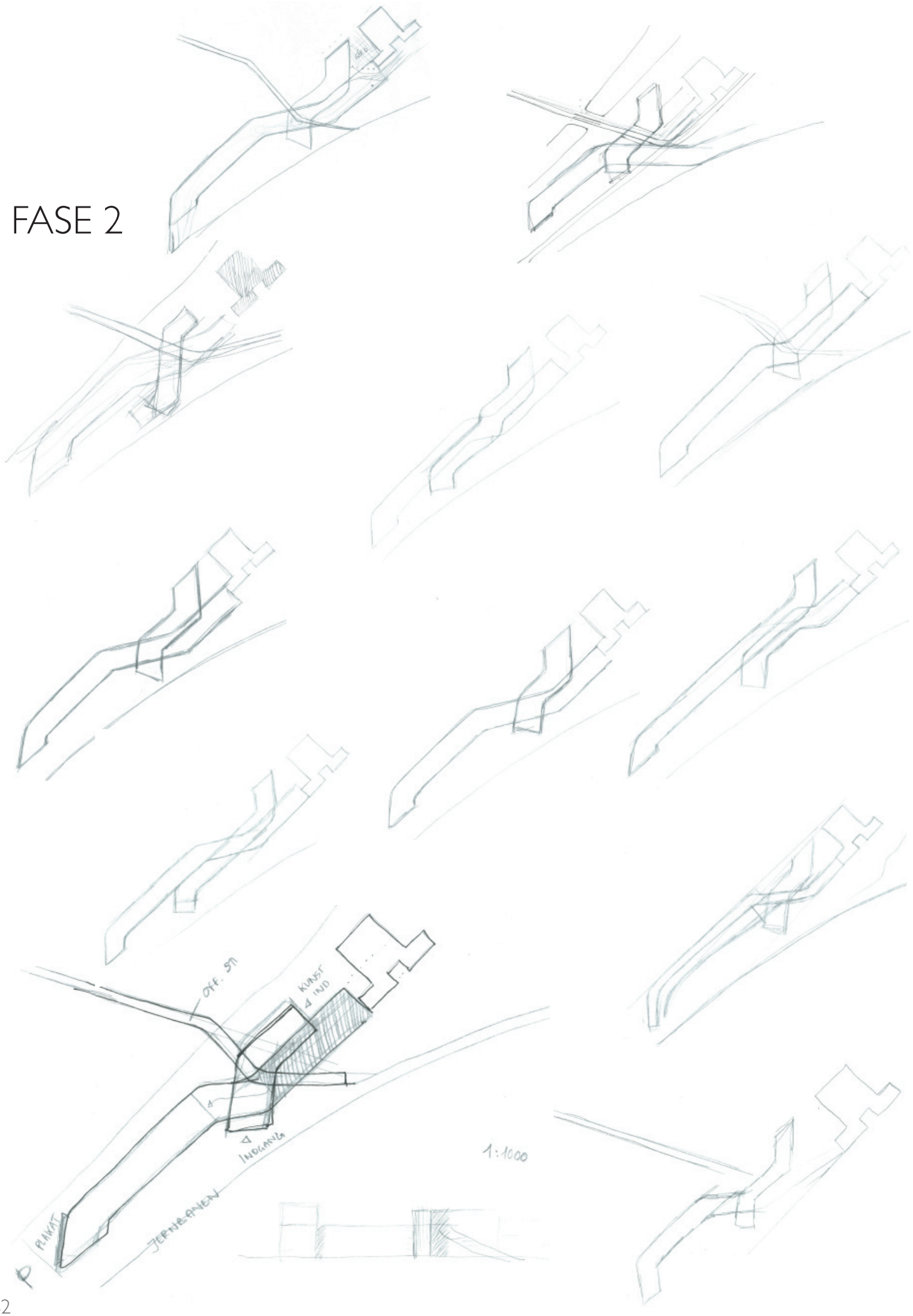


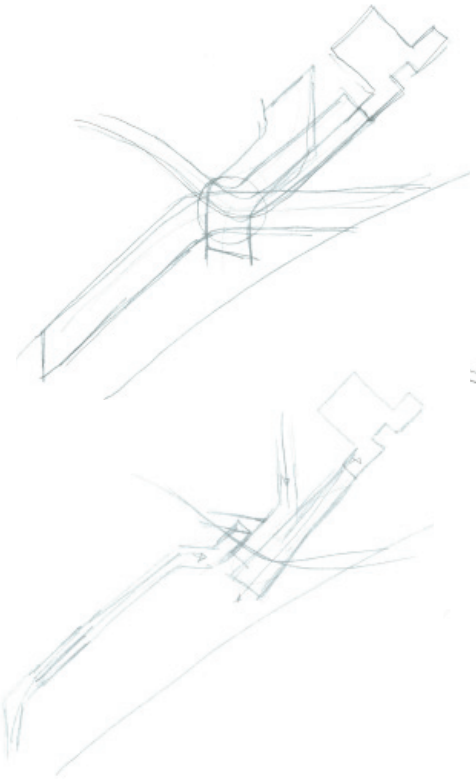


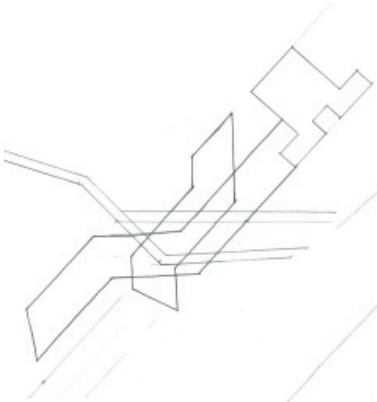


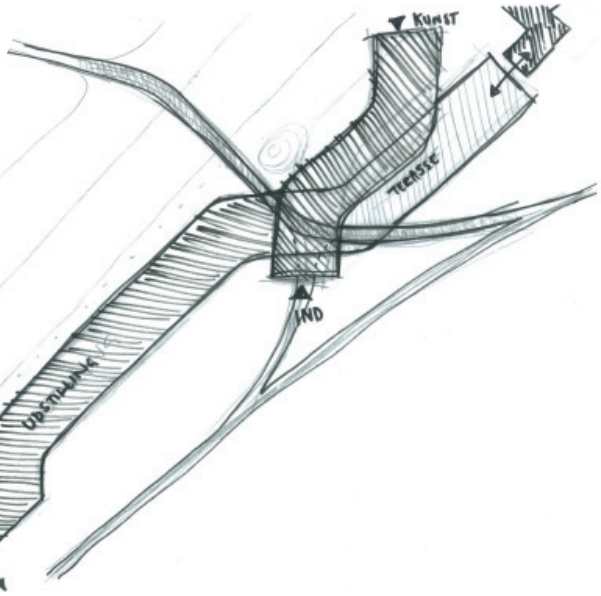


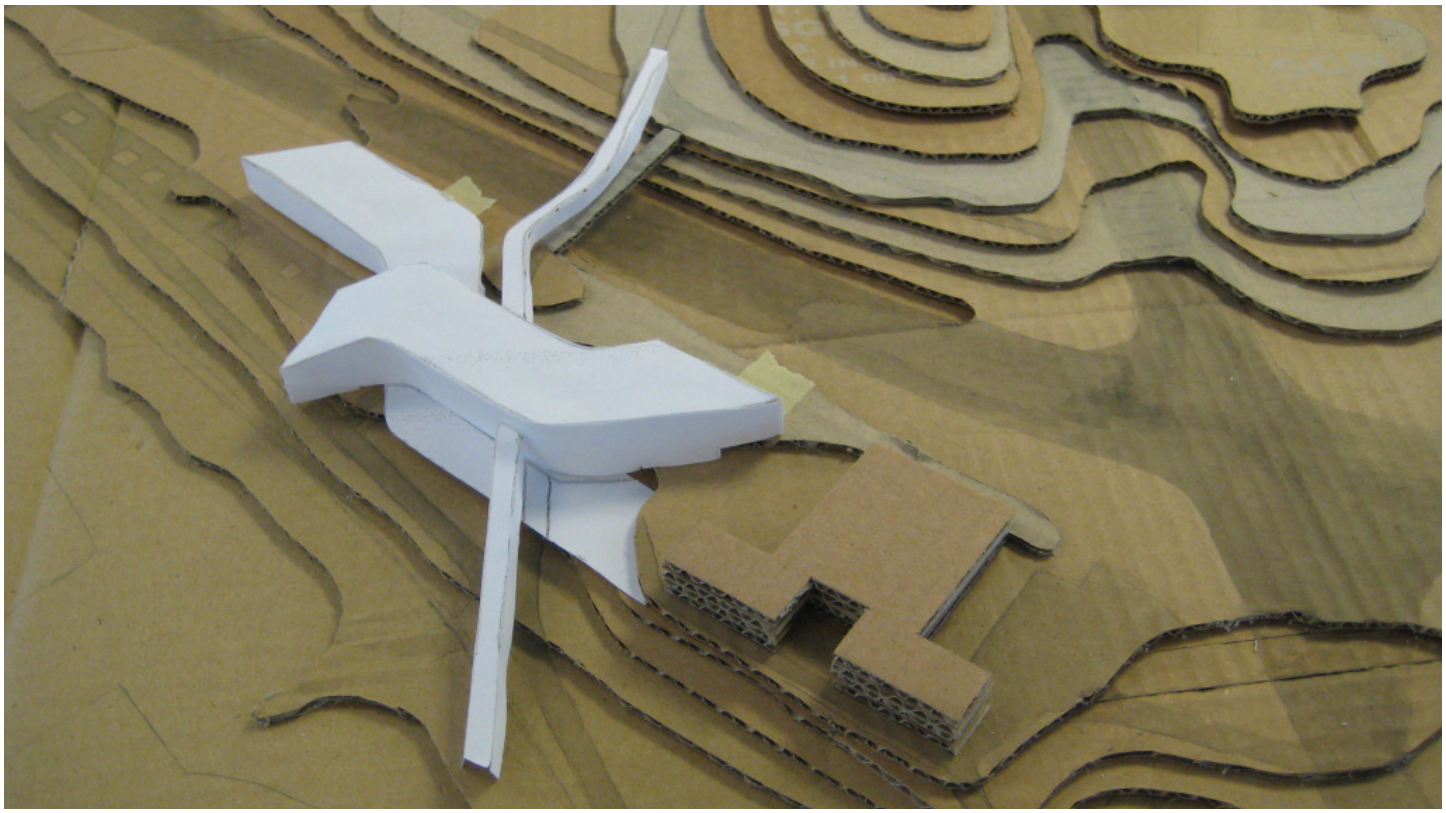
FASE 2

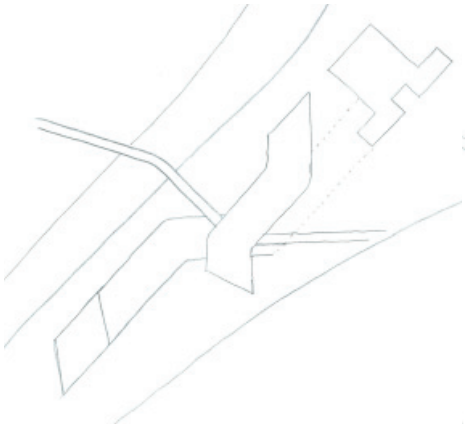


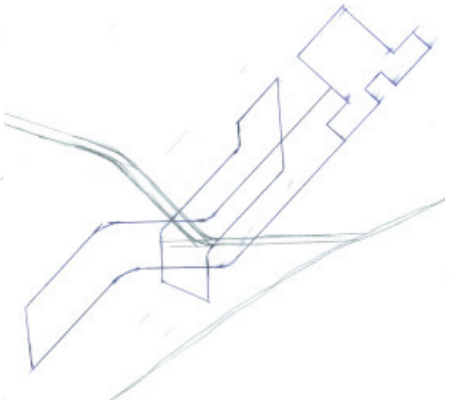


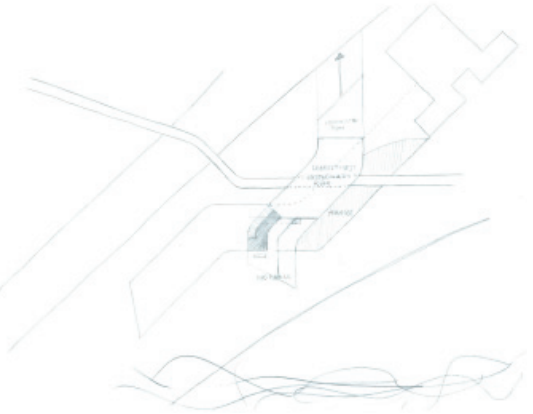



KUNST
TERRASSE
IND
P

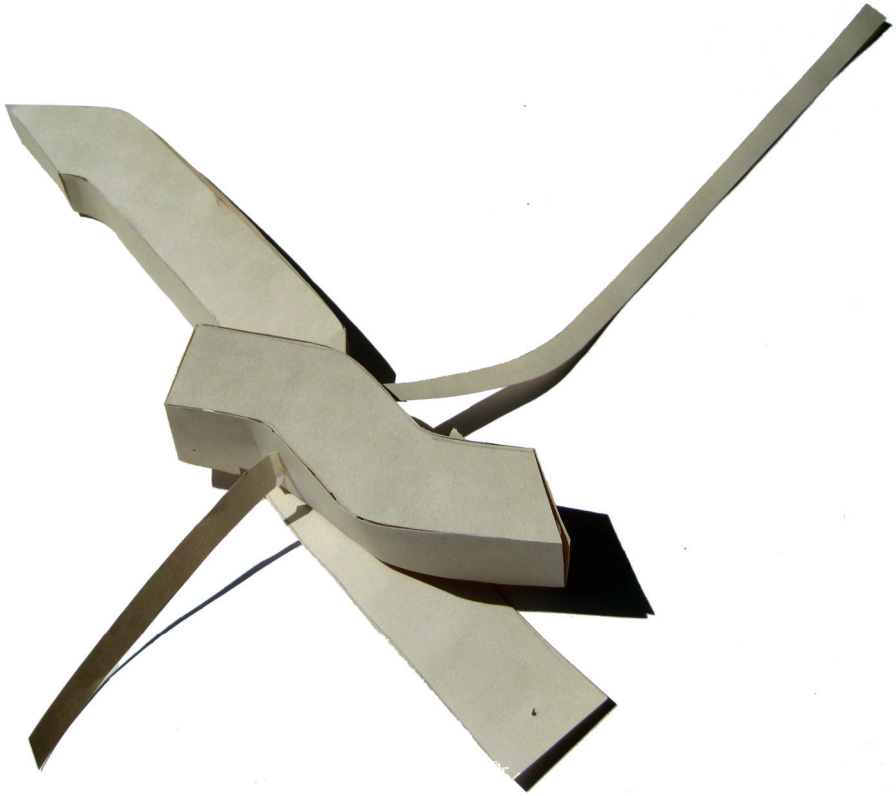


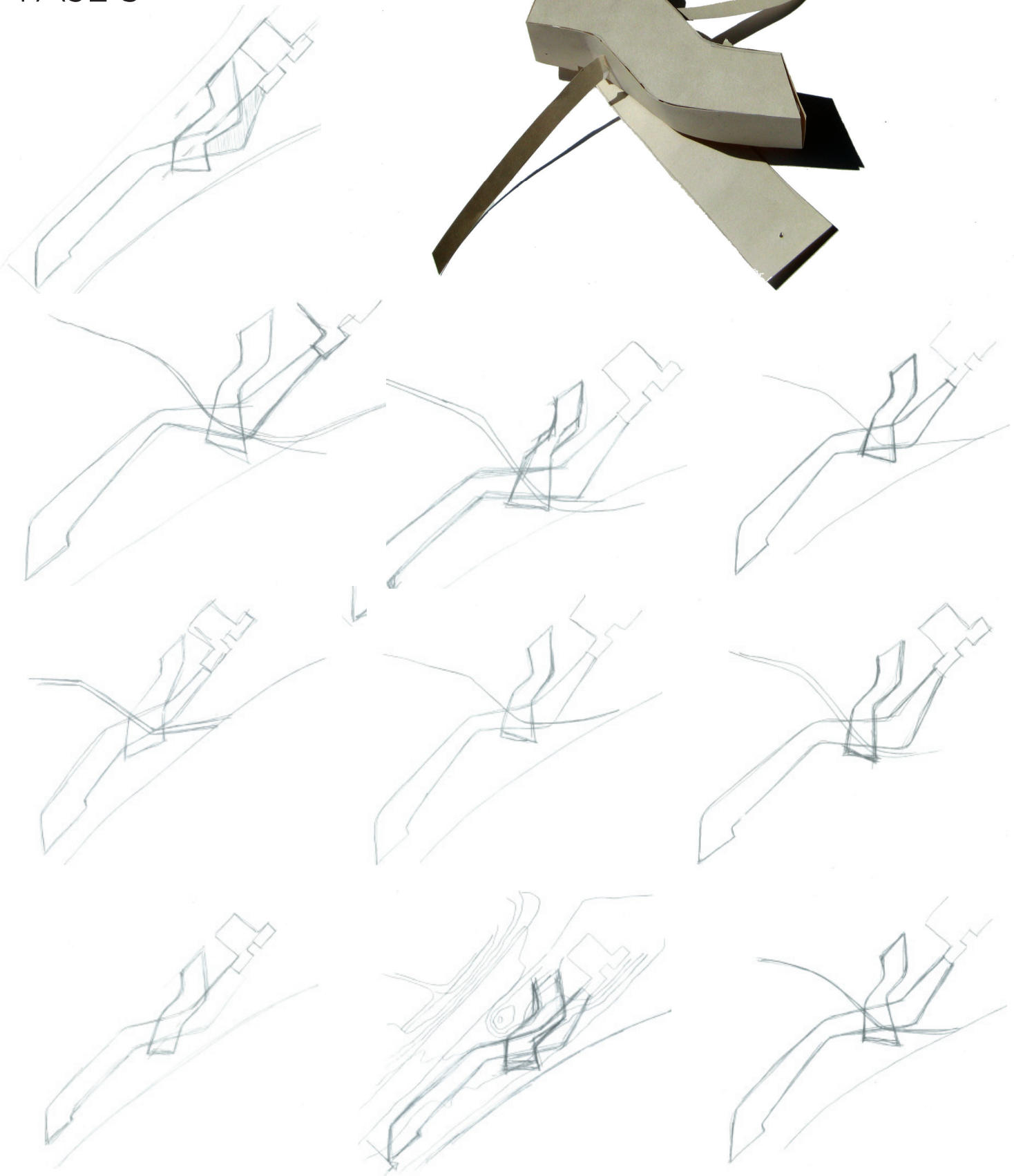


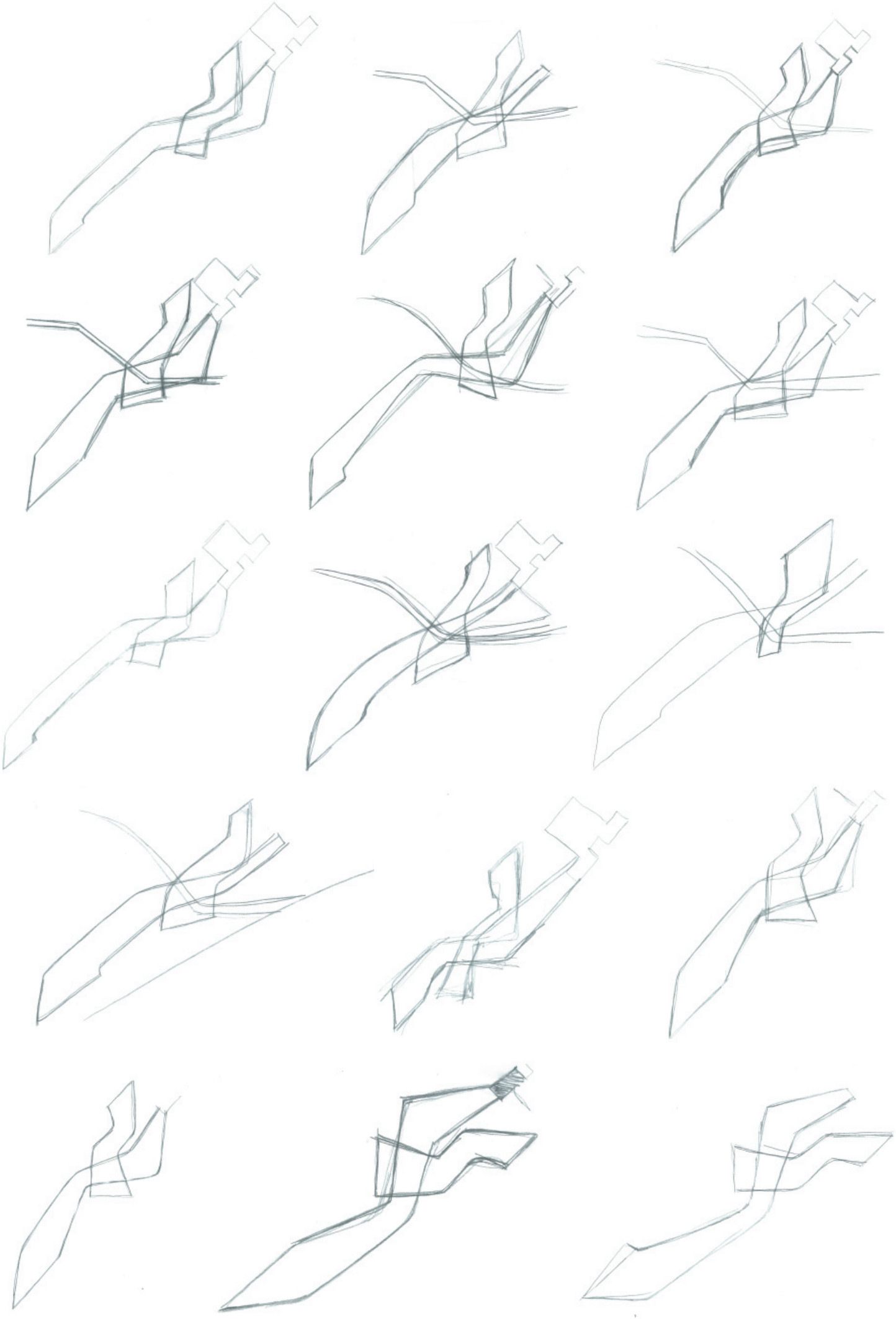




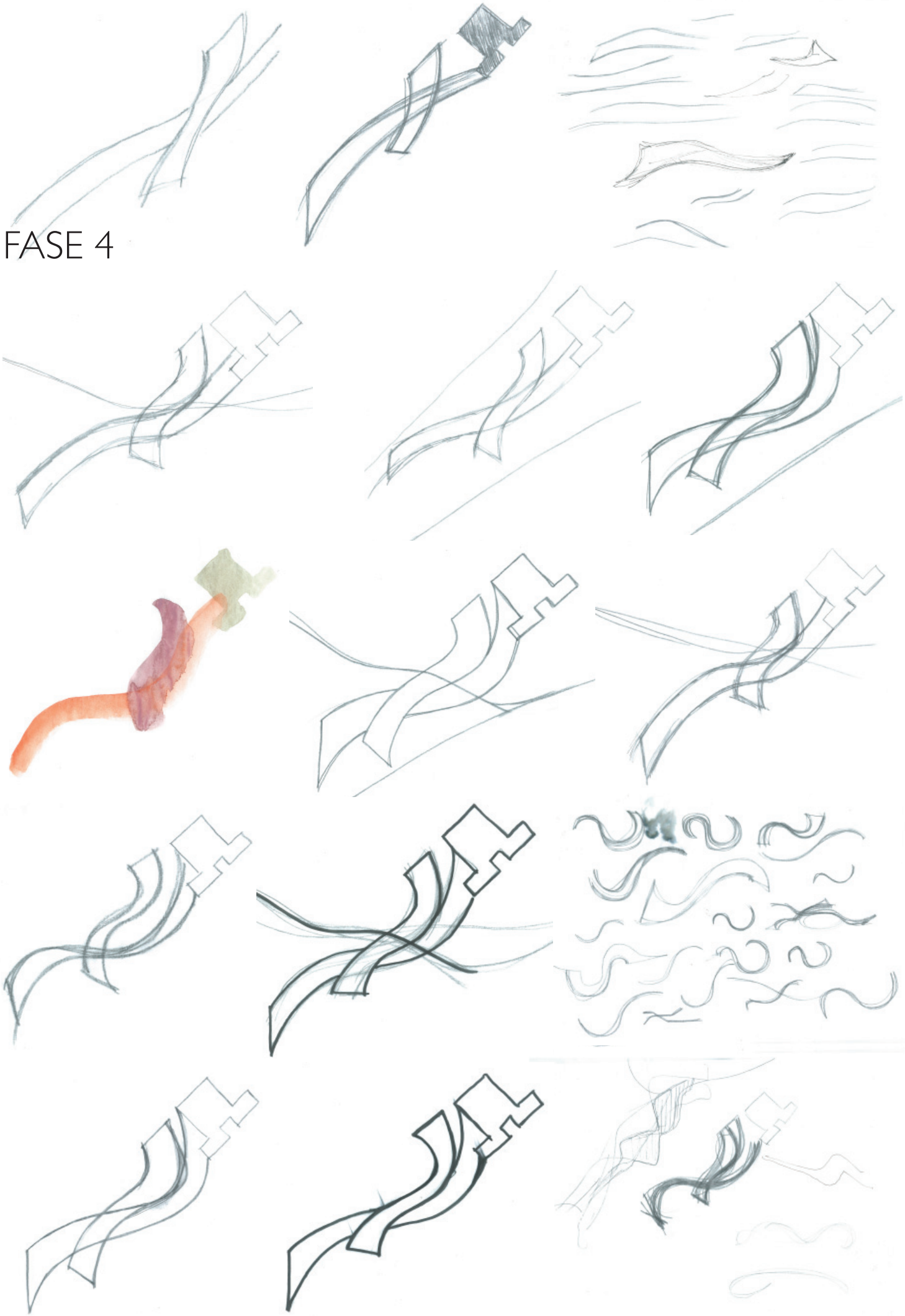
FASE 3

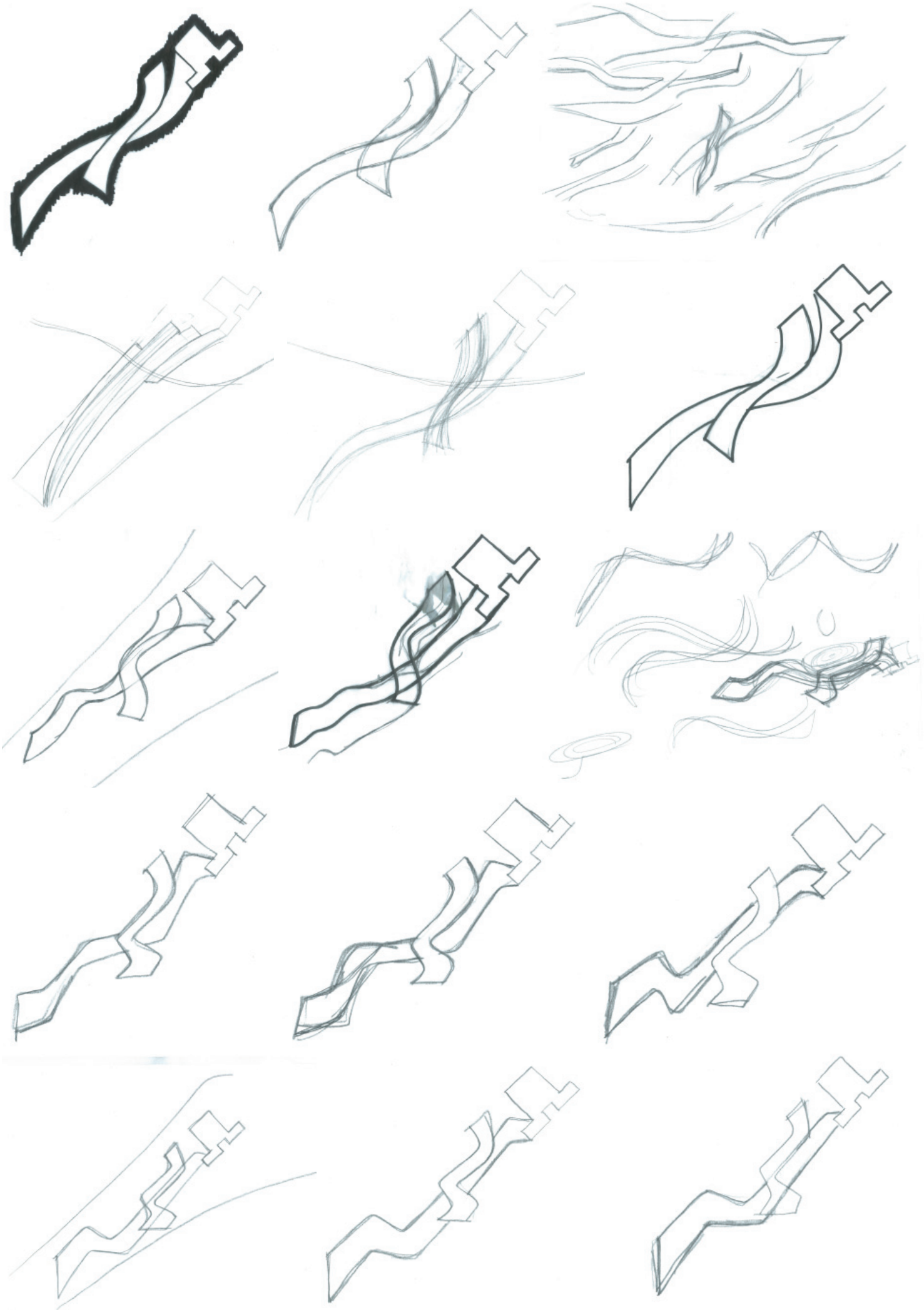




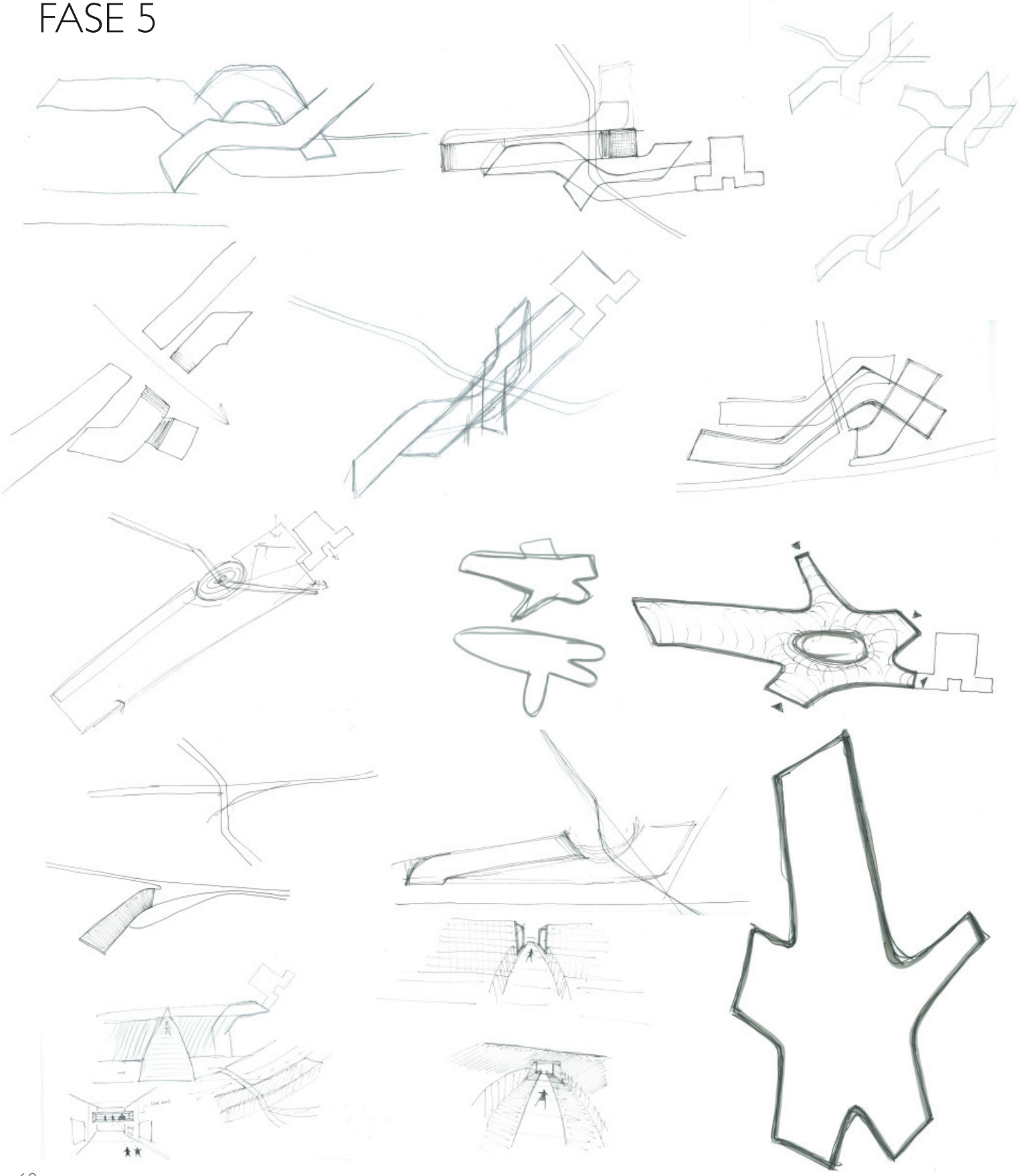


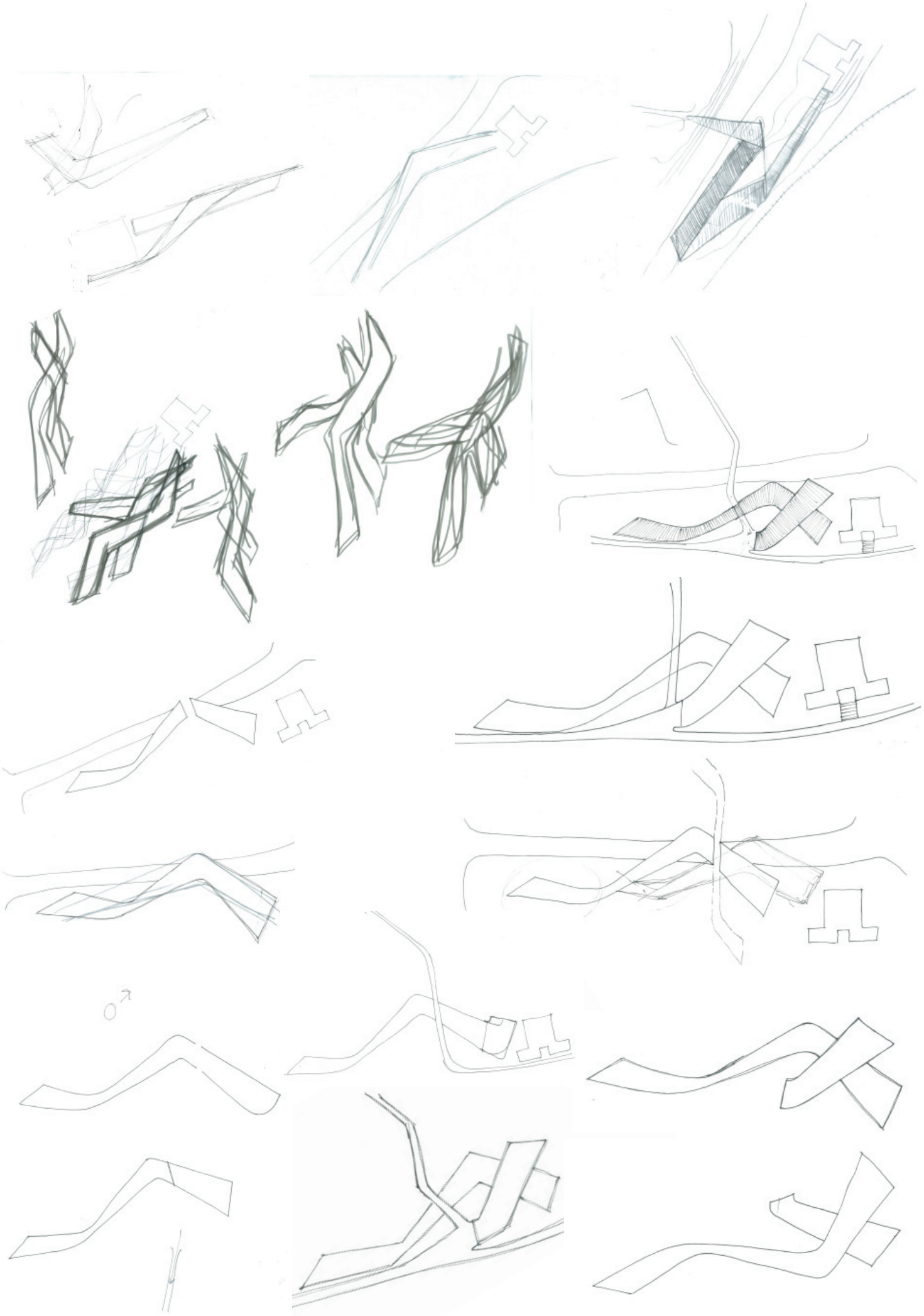
FASE 4



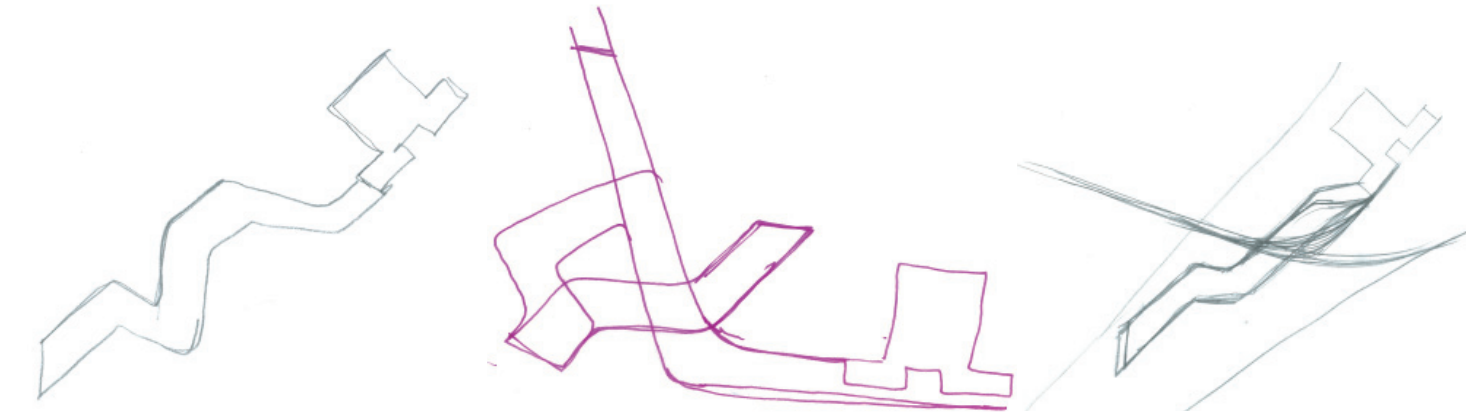


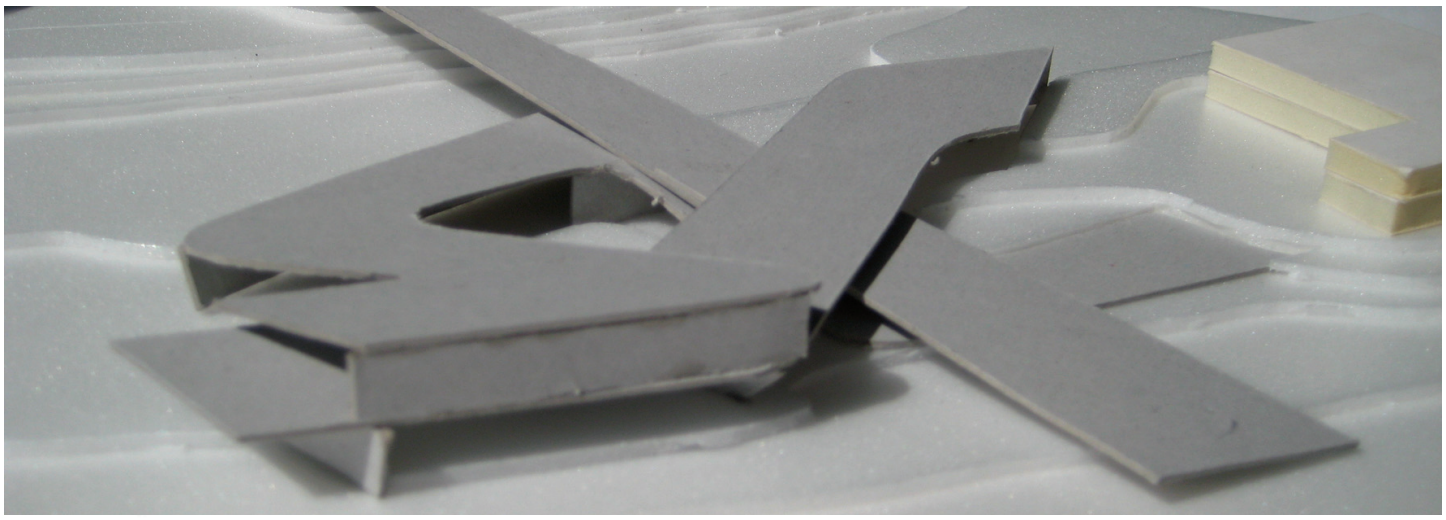
FASE 5

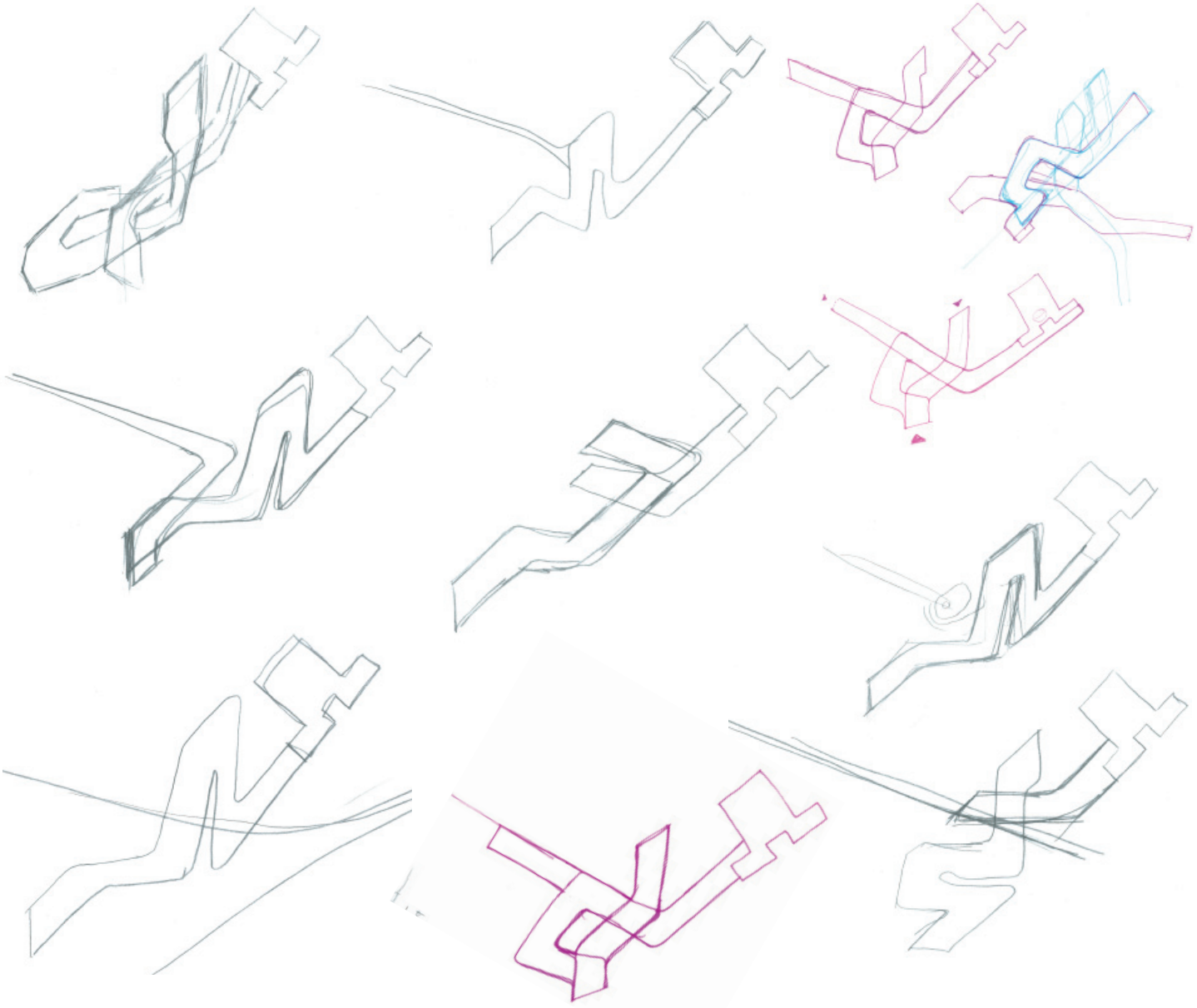


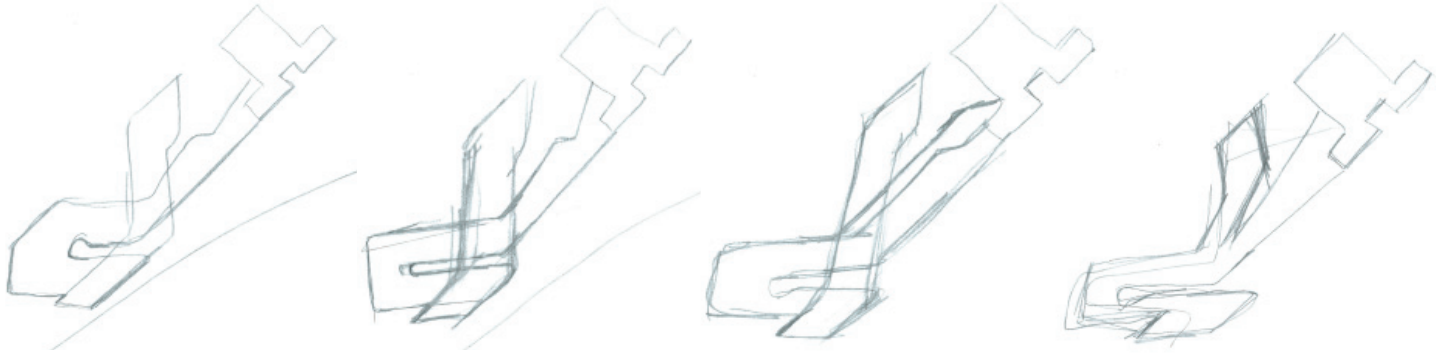


FASE 6

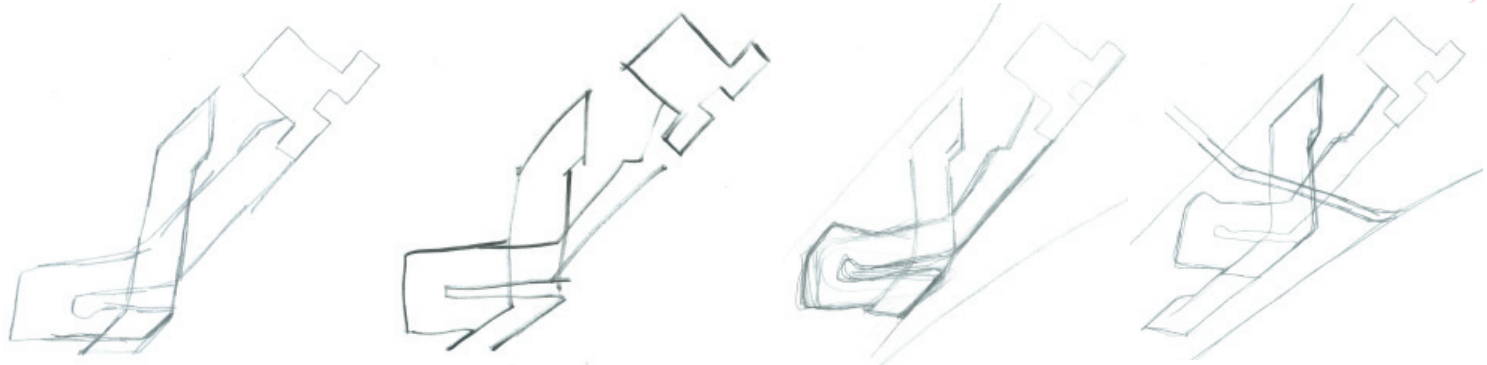


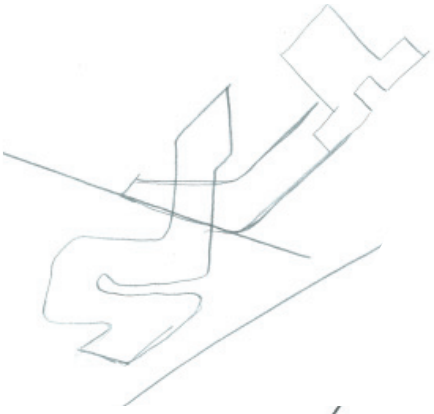


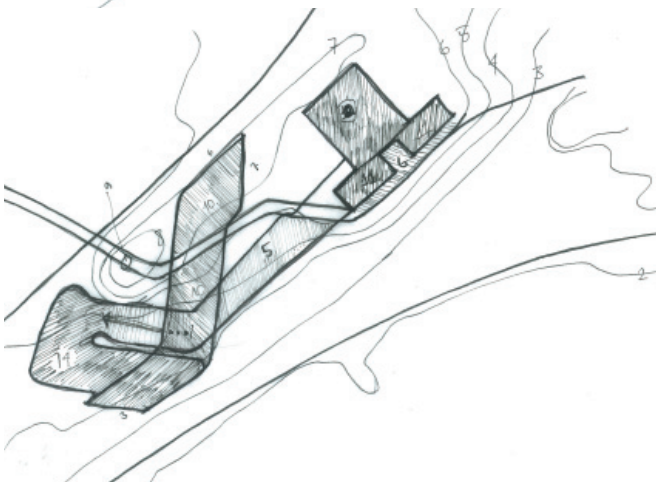


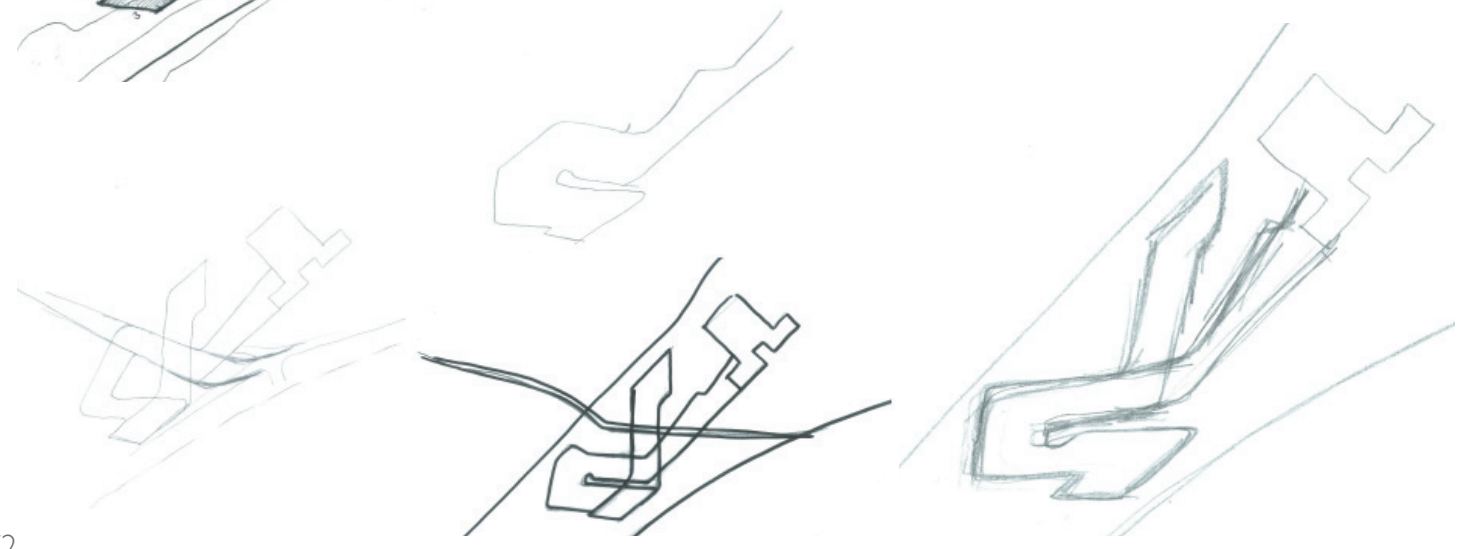


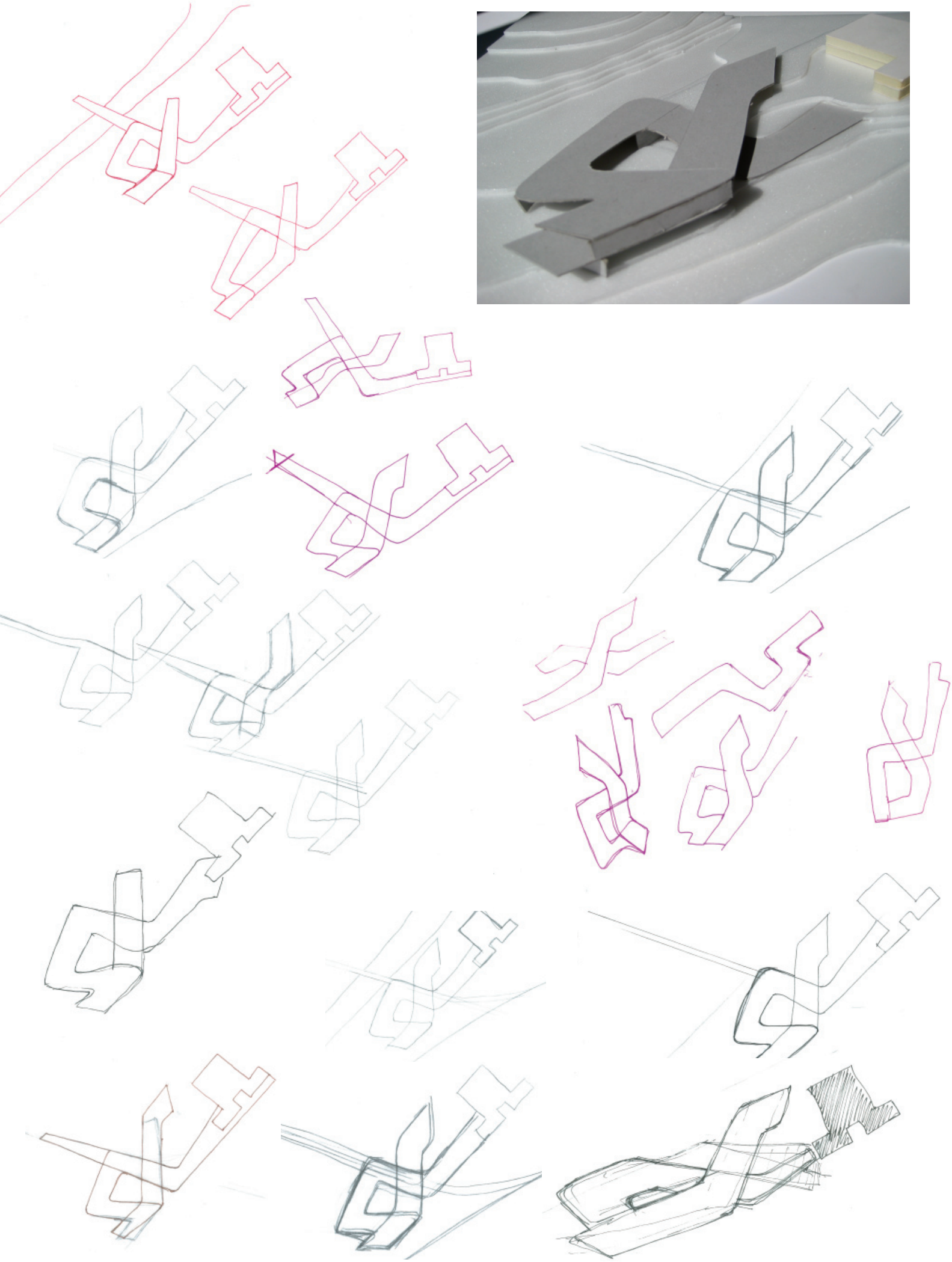
FASE 7



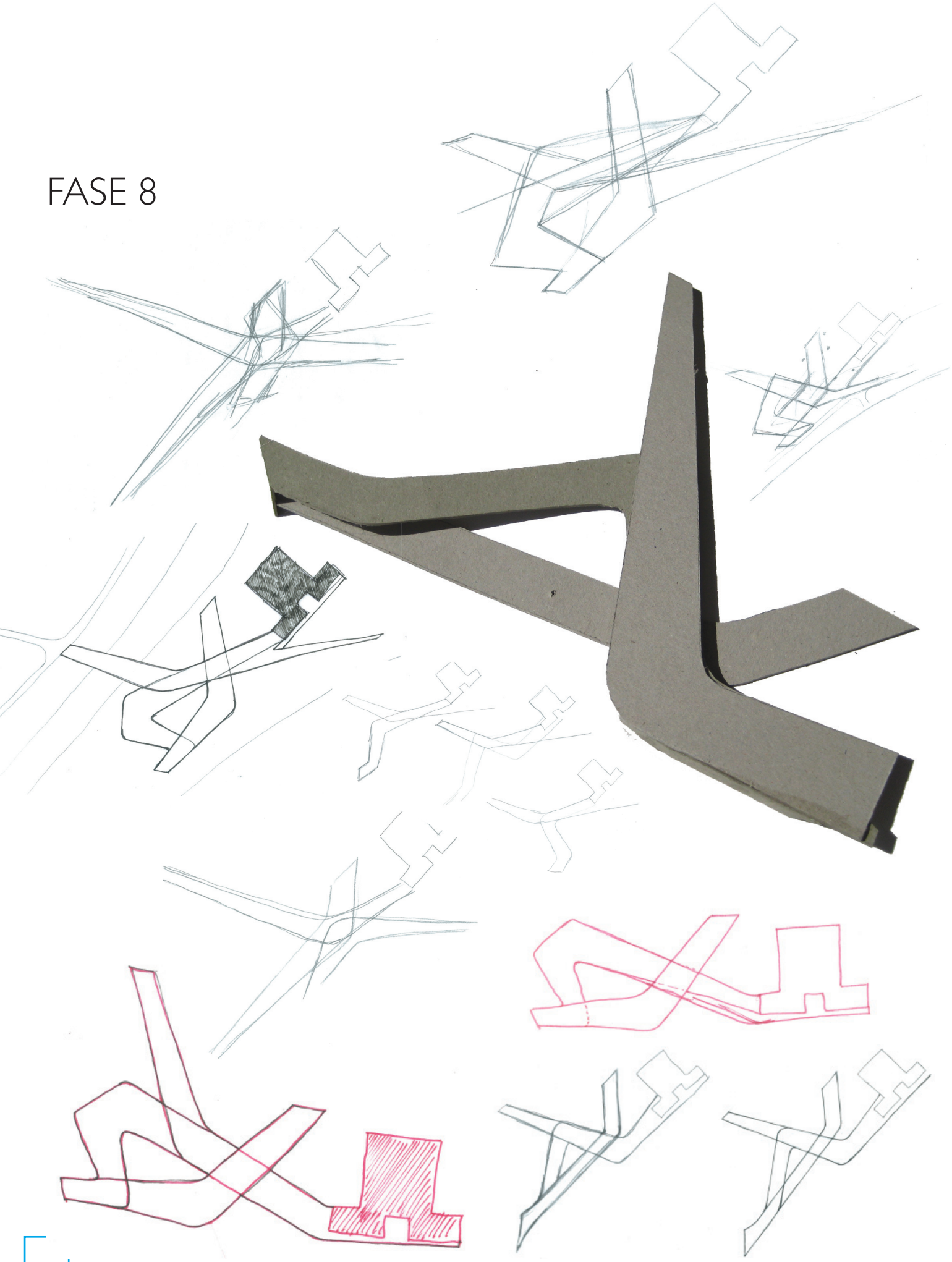


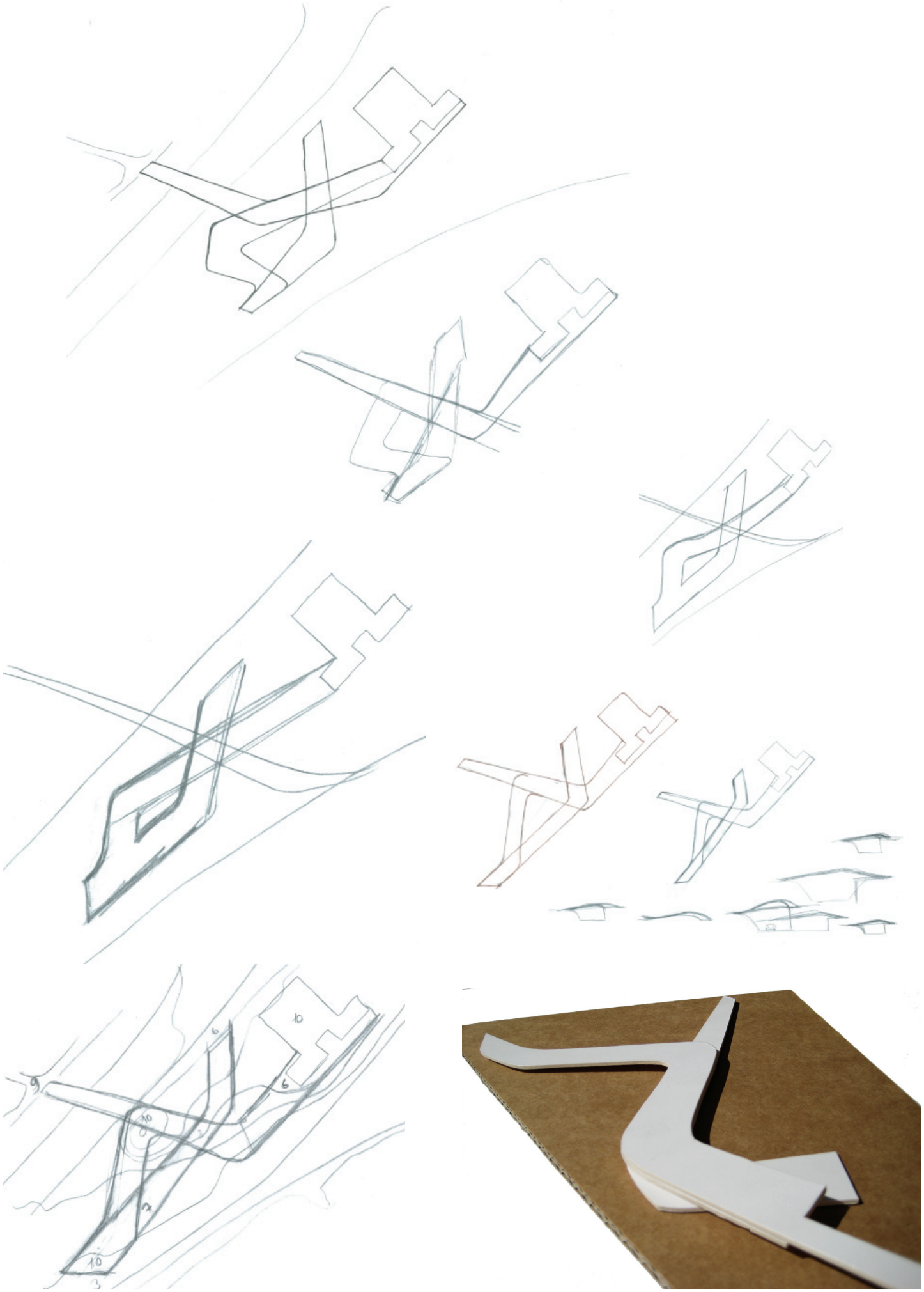




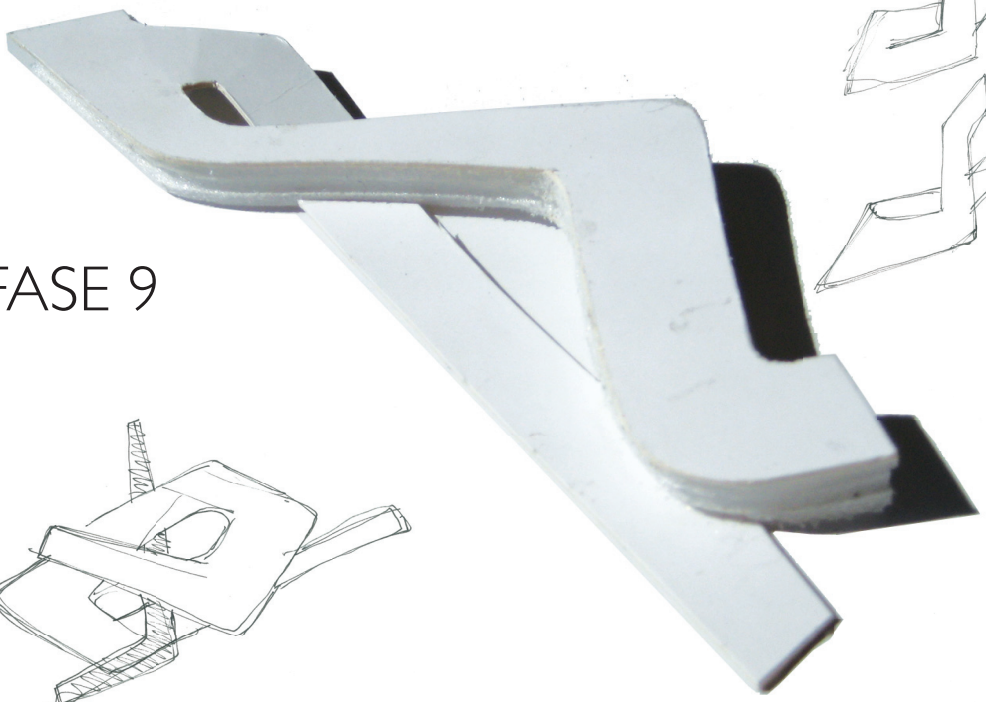


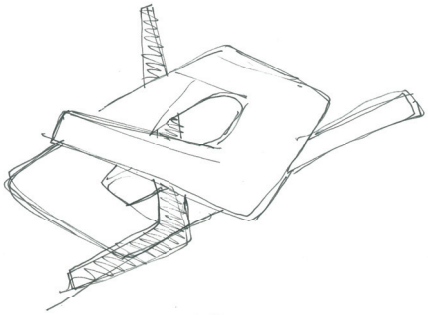
FASE 8

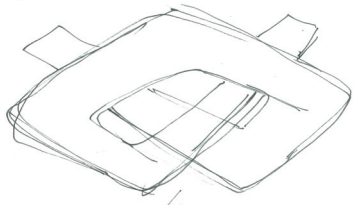


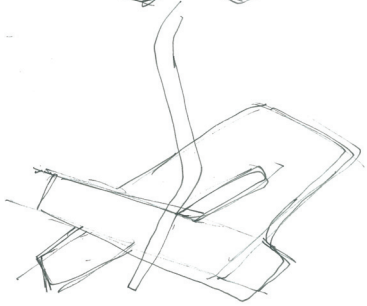


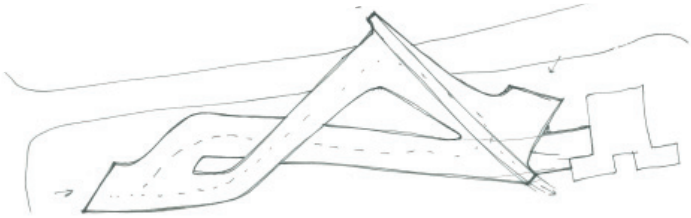
FASE 9

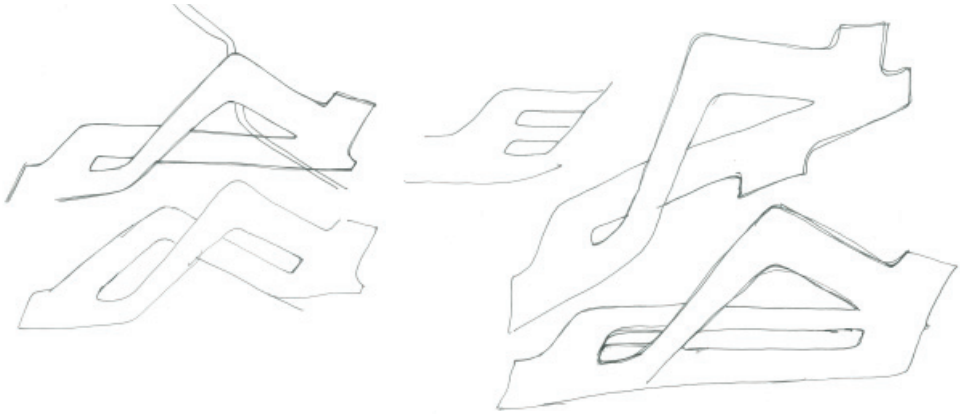


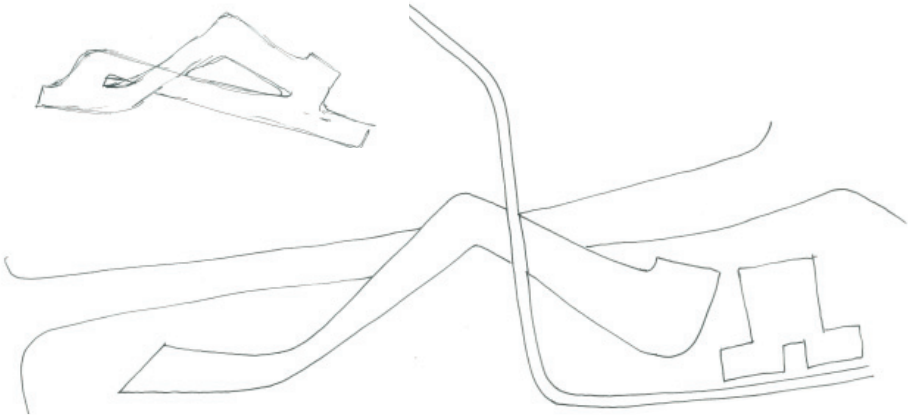


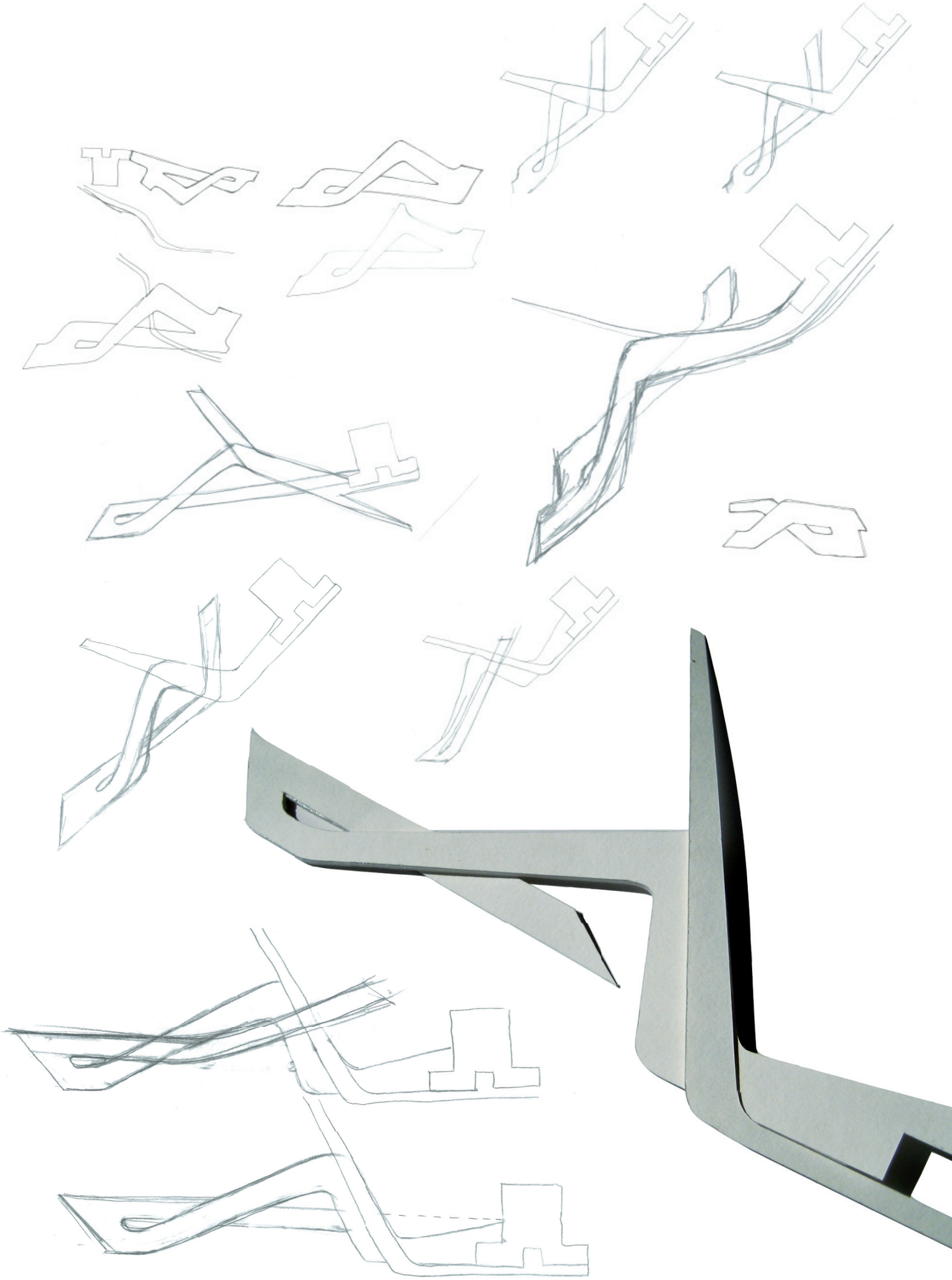












KONKLUSION

Besvarelsen på problemstillingens spørgsmål hviler på en analyse af kunstmuseer og kunst gennem tiden. Derefter er Skive Museums kontekst vurderet. På baggrund af analysens pointer indledtes skitseprocessen, som er mundet ud i en videre deltaljering af et konkret skitseforslag.

Projektet har i hovedtræk været præget af processen med at sammenføre de overordnede parametre:

- Innovativ og udfordrende funktionalitet
- Arkitektonisk oplevede kunstrammer
- Integration med kontekst

Formmæssigt har jeg designet et stykke arkitektur, der rammer mit overordnede mål om et funktionelt, udfordrende og innovativt kunstmuseum, hvor fokus har været at danne optimale rammer for kunsten, som også skaber en arkitektonisk oplevelse for museets besøgende.

Ved at fokusere på de interne relationer mellem kunsten og gæsten, og de krav til oplevelser og egenskaber jeg definerede på baggrund af min analyse forud for formprocessen, udviklede formgivningen sig.

Den endelige organiske form folder sig ud i landskabet og skaber med sit dynamiske forløb et spændingsfelt mellem kunst og natur. Fra sit udgangspunkt, det gamle Skive Museum, skyder arkitekturen ud i naturen, mens den på ryggen bærer en solbeskinnet terrasse og fundamentet til forbindelsen mellem museumsgrunden og Skive Anlæg. Derefter snor arkitekturen sig rundt i et dramatisk uturn, for umiddelbart efter at skyde sig ned under jorden og tilbage mod det gamle museum. Den nye bygning vender tilbage til udgangspunktet, men nu under jorden.

I anlægget samler SNYKs udstrakte arm hovedstien op og serverer det gamle museum på et podium i form af SNYKs nedsænkede udstillingsrum. Den gamle museumsbygning iscenesættes og afkodes derved let som korridoren til det gådefulde museum. Foyerens rum har en udpræget offentlig karakter, idet de åbne indgangspartier skaber mulighed for passage gennem bygningen.

Den egentlige udstilling entreres fra foyeren, via en bred ½ svingstrappe, som forbinder indgangsportalen med de underjordiske udstillingsrum. Museets permanente samling præsenteres indledningsvist i den første krumning, hvis ene side åbner op til kig ned i et dobbelthøjt multimedieværksted. Formens flow dikterer besøgerens gang gennem museet. Den excentriske bevægelse danner på sin vej flere varierende arkitektoniske oplevelser. Der er konstant forandring i planernes form, og rumlighedernes slangede bevægelse dramatiseres yderligere af lofternes varierende højder. Rummene er skiftevis lyse og mørke. Ovenlys afslører den traditionelle billedkunst. Mørket demaskerer den elektroniske kunst, som samler alle sanser mod sig. Mellem lys og mørke er der med sidebelysning skabt et pausemoment, som forbereder besøgeren på en ny oplevelse.

I det nederste niveau lægges der op til en mere interaktiv besøgeroplevelse. Store porte kan rulles til side og dermed skabe en udefineret overgang mellem besøgerstien og de skabende værksteder. Tanken er, at besøgeren inviteres stille ind i værkstedet og får mulighed for at betragte kunstens proces. Kunstnere, kuratorer og besøgere interagerer med hinanden og skaber nye fremgangsmåder i arbejdet med kunsten. Besøgerstien ender i det dobbelthøje multimedieværksted, hvor grænsen mellem udstilling og værksted er totalt opløst. Her kan besøgeren indleve sig fuldstændigt i de lyd-, lys-, film- og grafiske indtryk, der her skabes.

SNYK danner med sin interaktion mellem besøger og kunstner, lys og mørke samt forskellige kunstformer, rammen om en ny type museumsoplevelse. Det forholder sig dermed til fremtidens udvikling og indvikling mellem forskellige aktører og medier.

SNYK knytter an til kontekstens landskabelige træk og urbane linjer og grundens potentiale er optimalt udnyttet. Dermed begrænses muligheden for en fremtidig udvidelse af museet på de nuværende museumsarealer. Med gangbroen skabes der en elegant forbindelse mellem SNYK og parkanlægget. Museet kan yderligere understrege tilknytningen til Skive Anlæg gennem en mulig udvidelse af museet i parken.

Skitseprojektet har et overordnet detaljeringsniveau, som søger at skabe et helhedsindtryk af SNYK. Havde projektperioden varet længere, ville en yderligere detaljering af rumlighederne og deres interiør være næste skridt i formgivningsprocessen.
Skive Kunstmuseum har brug for mere plads, hvorfor de allerede I 2006 fremlagde et visionsoplæg for SNYK. Deres mission er, at indsamle midler til at få på projektet gennemført. Det er givetvis en længerevarende proces, men lykkes det vil der meget sandsynligt blive udskrevet en arkitektkonkurrence i at designe Skive ny Museum. I så fald er dette projekt klart til at deltage.

Skive Kunstmuseum er interesseret i at se ideforslagene fra afgangssemesteret og jeg har været i dialog med museumsdirektør Rasmus Vestergaard om en eventuel udstilling af projekterne på Skive Museum. Her vil projekterne sætte fokus på ideen om SNYK og forhåbentlig påvirke de lokale til at støtte op om projektet.

LITTERATUR

ILLUSTRATIONER
Fotos der ikke er fra eget fotobibliotek, er hentet på hjemmesiden: www.flickr.com

LITTERATUR
Zaha Hadid: Architecture, af Peter Noever, Andreas Ruby og Patrik Schumacher
Forlag: Hatje Cantz,Germany; ISBN-10: 3775713646

Zaha Hadid Space for Art, af Lars Müller; forlag Lars Müller Publishers; ISBN 3-03778-005-3

New Museum Architecture, af Mimi Zeiger; forlag: Thames & Hudson; ISBN 0-500-285800

Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa SANAA, af Yuko Hasegawa; forlag: Phaidon Press; ISBN 190431340X

Nordjyllands Kunstmuseum; forlag: Fonden til udgivelse af Arkitekturtidsskrift B; ISBN 87-987280-2-4

On-site : New architecture in Spain, af Terence Riley; forlag: Museum of Modern Art, New York; ISBN 0-87070-499-0

Louis I. Khan, af Robert McCarter; forlag: Phaidon; ISBN 0-7148-4045-9

WWW
http://www.skivekunstmuseum.dk/

http://www.architecture.com/RegionsAndInternational/UKNationsAndRegions/England/RIBALondon/ArtsSpaceoftheFuture/ArtsSpaceoftheFuture.aspx

http://www.zaha-hadid.com/

BILAG

1 SUMMARY
2 VISIONSOPLÆG NY KUNSTMUSEUM

SUMMARY

The title 'SNYK' refers to the project task: To create Skive new Art Museum.
The development of the project has been a continual adaptation of aesthetic considerations, functionality, and the experience of the art, with the intension of a rewarding interaction.
The result is an innovative and challenging art museum, which incite to a dynamic activity across players and media. The eccentric movement of the building forms the frame around a new type of exhibition space, that thrills and surprises with the changing light impressions and type of artefacts.