

YES IS MORE



Fotos: ZF.

HVAD ER ARCHICOMIC?

Af Boris Brorman Jensen

Boris Brorman Jensen var med i kulisserne under arbejdet med udstillingen „Yes is More“ og kan derfor ikke selv anmelde den. ARKITEKTEN har alligevel bedt ham genbesøge udstillingen og viderebringe sine indtryk af BIGs seneste soloudstilling på DAC. Udstillingen kan ses indtil 31. maj.

De fleste arkitekter ved af erfaring, at arkitektens reelle tilblivelses-historie sjældent bliver fortalt, fordi processen ofte er alt for prosaisk, alt for usammenhængende og alt for uherosk til at vække bred begejstring. Kreativitetens kampe med virkeligheden og skabelsesprocessens idiosynkratiske veje fungerer ikke særlig godt som autoritativ forklaring. Alle de uforudsete valg og alle de kompromiser, der må indgås undervejs, opfattes ofte som en hæmsko for de idealistiske bestræbelser. Forestillingerne om designprocessens triumferende fremmarch uden om alle forhindringer er smuk. Men vejen til målet er som regel snørklet og fuld af overraskelser. Arkitekter må hyppigt efterrationalisere for at give deres arbejde mening, uden at det er ren 'spin'.

Arkitektoniske nyopdagelser udvikles som serier af eksperimenter, der må gennemføres, før de kan evalueres. Alle de opbyggelige fortællinger om arkitekturen udfoldes derfor i en form for baglogskab. Det er ganske enkelt arbejdsbetingelserne. Vi lever måske med en drøm om ur-skitsens forløsende genistreg, men designprocesser er dybest set 'trial and error'.

Vi står samtidig over for et paradoksal krav: At være idealistiske

og eksperimenterende uden at begå fejl! Det er som at 'crash teste' uden at få riser i lakken! Hovedparten af alt udviklingsarbejde (og god videnskab) består imidlertid i at eliminere de svage ideer, og alle vellykkede projekter har et stort stamtræ af uddøde forstudier. Levedygtige ideer udskilles igennem et utroligt spil, men det sker heldigvis, at forstadier fra et projekt viser sig velegnet i andre sammenhænge. Mange nye ideer er, som udstillingen anskueliggør, ofte atavismer – evolutionære tilbagefald til tidlige ideer der ikke kunne indpasses i de givne rammer. Som et havareret projekt i Umeå genopstår i Shanghai.

BIGs udstilling er et forsøg på at løfte sløret for de tumultariske vilkår arkitekter arbejder under. Archicomic forsøger ikke at gøre grin med den manglende evne til at bemestre skabelsesprocessen, for det er ironisk nok i modstanden og alle obstruktionerne, at BIG gør deres største nyopdagelser. Virkelighedens forhindringer er den bedste forsikring imod arkitektonisk indavl – et realitetsrelæ der slår til og sikrer, at traditionen ikke looper i et selvreferentielt kredsløb af reproduktioner. Selv en så stor digter som Inger Christensen fandt hjælp i tilfældighederne, og det er befriende at få løftet sløret for de kreative processers kaos.

Hvorfor absolut en tegneserie?

Archicomic bruger først og fremmest humoren som afvæbnende budbringer. Tegneserieformatet serverer alle de gode anekdoter, folk elsker at høre, men tager også pis på de politiske intriger, som rigtig mange arkitekter normalt bruger meget tid på at håndtere uden helt at forstå spillet. Det fungerer i mine øjne ret

godt – og er selvfølgelig set før. Venturi og Scott Brown anvendte i flere sammenhænge tegneserieformatet som mentalt bræjneri imod „den heroiske og originale“ arkitektur. Koolhaas har også gjort det, og det virker for mig at se stadig ret befriende. Arkitekter kan være yderst selvsmagende og er alt for tit dybt alvorlige, når de skal fortælle om sig selv. Det er der ingen grund til at repetere på DAC. Det kan godt være, at nogle arkitekturanmeldere stadig tror, at arkitektur hører til i den finkulturelle liga. Men denne antagelse er for mig at se dybt deprimerende. Kunstnerisk praksis er naturligvis kendetegnet ved en form for autonomi, men det betyder ikke, at arbejdet med at skabe arkitektur behøver at distancere sig fra profane omstændigheder som økonomi, politik og hverdagsliv. Populærkulturen er måske den mindste kulturelle fællesnævner, men også et forholdsvis neutralt mødested, hvor de forskellige kulturelle fraktioner kan vise sig for hinanden. BIG er tydeligt inspireret af forskellige sub-kulturer som graffiti-malerne, skatner, folk der dyrker parcouer, ja, selv reklamebranchens hard core grafikere. Men sub-kulturer er sekte-eriske, og den populære aftapning i form af en tegneserie er for mig at se en udmærket formidlingsstrategi.

Hvad kan den meget direkte reference til Sin City?

Sin City er super voldelig og ret pornografisk. Og det er selvfølgelig ikke arkitekturens opgave at gøre samfundet mere voldeligt eller sexistisk. Archicomics er ikke 'splatter', men gør blot opmærksom på, at kreativt udviklingsarbejde meget sjældent har en 'happy ending'. Udstillingen viser netop, hvordan hovedparten

af alle projekterne dør en meget tidlig død. Det er ikke nok at have gode ideer; man skal også have gode våben til at forsvare dem med! Likvideringen af et arkitekturprojekt sker somme tider med ret faglige argumenter, men det er ofte helt andre kræfter, der slår dem ned. Det handler om kommunikation, og dér kommer pornoen altså ind i billedet. Se bare på reklamebranchen, der slet ikke kan klare sig uden. Det er en offentlig hemmelighed. De fleste arkitekter kalder jo allerede de glitende arkitekturtidsskrifter for pornoblad. Disse tidsskrifter opfattes som pornografiske, fordi de retter et fetischistisk blik på arkitekturen, der fremkalder en form for libido, hvilket mange finder ublufærdigt, upoetisk, og uerotisk. Archicomics tager fat i det pornografiske tabu og leger med den eksplicitte kommunikationsstrategi. Udstillingen flasher en kaval-kade af fede 'money shots', der kan rydde dagbladens kultursektioner, vække en hel kommunalbestyrelse og tilfredsstillende selv den lidere-lige investor.

Arkitekter kan godt tillade sig at være lidt esoteriske, så længe de kommunikerer internt. Jeg har set rigtig mange idealistiske arkitekter, som tror, at den form for formidling går an i alle sammenhænge. Men disse puritanere risikere at tabe hele historien på gulvet. Det pornografiske skal i denne sammenhæng forstås som en direkte repræsentationsform, der når hele vejen 'ud til folket' og vækker alle de vildeste fantasier og fordomme om projekterne til live. Arkitekter vil altid skulle forholde sig til PR. Archicomics er formidling og kommunikation uden 'parentail guidance', uden teoretisk indpakning og uden noget slør.

