

GARÐHÚSABÆR
SÝNING Á KJARVALSSTÖÐUM
27. MAÍ – 23. JÚLÍ ÁRIÐ 2000

Tilraun til hönnunarkennslu í grunnskóla

10 OG 11 ÁRA KRAKKAR
ÚR KORPUKÓLA
NEMA-HÖNNUN



FERLI HÖNNUNARINNAR

Byggingarnar sem hér getur að lita eru afrakstur ferlis sem börnin voru leidd í gegnum, stig af stigi. Hér verður þessari framvindu lýst.

UNDIRBÚNINGUR

Í upphafi verkefnisins voru börnin beðin um að teikna hús að eigin vild. Þau festu á blað myndir af húsum sem höfðu enga sérstaka merkingu í sjálfu sér, en báru öll 'venjulegustu' einkenni bygginga, með hurðir, þök, glugga strompa o.s.frv.

Nú gerðist áætlunin nákvæmari. Verkefnið var að teikna vinnustað fyrir þá iðju sem þau hygðust stunda fullorðin og nú kom áhugaverð fjölbreytni í ljós.

Því næst voru krökkunum sýnd mörg dæmi um mismunandi hús fyrir ólíkt fólk eða aðstæður. Ýkt tilfelli voru valin, t.d. strákofar í Afríku, snjóhús inuíta, jafnvel 'garðhús' Loðvíks XIV Frakkakonungs; hallirnar í Versölum. Hver mynd var útskýrð eftir föngum. Reynt var að gera börnin meðvituð um hvenig hibýli eins og t.d.

Sjónarhóll Línu Langsokks passar fullkomlega við lífnaðarhætti hennar og persónuleika. Sem sagt ólíkar aðstæður, loftslag, landshættir og þarfir fæða af sér ólíkan arkitektúr bæði hvað varðar form, efnisval, liti, áferð o.s.frv.

HUGMYND

Krökkunum var þannig bent á hversu miklu auðveldara væri að ákveða hvernig byggingin ætti að verða-þ.e.a.s. að HANNA ef þau hefðu einhverja sérstaka manngerð eða áhugamál í huga. Nú kom að þeim sjálfum að gera sér hugmynd um hvern þau vildu hanna fyrir eða e.t.v. hvaða áhugamáli sinu þau vildu einbeita sér að ef þetta

væri handa þeim sjálfum. Eftir nokkurn umpóttunartíma voru krakkarnir teknir í einkaviðtal þar sem hugmyndir þeirra voru reifaðar, ja...í mörgum tilfellum dregnar uppúr þeim með tǫngum.

Nú var kominn tími til að snúa við blaðinu og einbeita sér að efninu í stað hugmyndanna. Krakkarnir voru sendir úr skýjaborgunum niður á jörðina.

EFNI

Safnað hafði verið alls lags efnum sem hentug væru til byggingar smárra líkana. Nú var lögð fyrir krakkana lítil æfing. Ætlast var til að þau rannsökuðu eiginleika efnanna með því að koma við þau fíkta í þeim, pota, stinga, rífa o.s.frv., síðan stilla efnunum andspænis hverjum öðrum til að sjá hvað þau eru ólík/lík og finna út hvernig þau gætu hangið saman. Lögð var áhersla á að þau hefðu ekki neitt sérstakt í huga þegar þau byrjuðu heldur að þau sæju hugmyndir fæðast við þessa rannsókn. Markmiðið var að þau gerðu sér grein fyrir að hráefni sem við tengjum kannski allt öðru hafi í raun og veru fjölmarga ólíka eiginleika og ef við erum opin fyrir fíkti (rannsókn) með skynfærunum geti það hjálpað okkur að skapa. Annað markmið var að gera þau opnari fyrir söfnuninni; að opna augu þeirra fyrir að eitthvað sem lítur út eins og 'drasí' getur orðið eitthvað áhugavert, skriði eða skemmtilegt, jafnvel fallegt og/eða nýtsamlegt.

SAMEINING HUGMYNDAR OG EFNIS

Þessir tveir þættir, hugmynd og efni mættust í smíði móðelsins. Nú tók við vika heilabrota og tilrauna með efnið í samræmi við hugmyndirnar. Sumt virkaði, annað ekki, leyfi var til að reyna, láta sér skjátlást, betrumbæta

og þannig læra margt nýtt á eigin forsendum. (Börnin sáu líka að leiðbeinendum gat skjátlást og þeir skipt um skoðun). Námið gekk þannig út á þróun en ekki fyrirfram gefin verkefni.

Eitt er að tala um hvernig hlutirnir eiga að vera og annað er að búa þá til. Einnig er teikning á tvíviðum fleti gjörólik vinnu í þrívídd. Teikningu skilur maður út frá einu sjónarhorni en arkitektúr og skúlptúr yfirleitt út frá mörgum. Fara þarf umhverfis og/eða inni. Því var ekki nægilegt að teikna bara hús og byggja það svo, þá fórnar maður bara allt of mörgum möguleikum sem koma upp ef maður brettir upp ermarnar og leyfir sér að velta fyrir sér efninu sem unnið er með, í rýminu. Leyfi var til að prófa allt mögulegt, hugur og hönd fengu að vinna saman. Smám saman komst meiri og meiri mynd á afurðirnar.

NIÐURSTAÐA

Í upphafi fannst sumum forsendurnar hálfskritnar og biðu eftir nákvæmari fyrirmælum, hvernig ættu þau jú að geta verið hönnuðir, þau sem lítið vissu? En þau fengu ekki fyrirmæli heldur spurningar um hugmyndir þeirra og reynt var að sýna þeim skúlptúra eða byggingar sem voru hugsanlega á bylgjulengd með því sem frá þeim sjálfum hafði komið. Þau neyddust til að hugsa og í ljós kom að þau vissu bara ýmislegt og uppgötvuðu að þau gætu notað hugvit. Í hönnun og þar með hönnunarkennslu er sennilega mikilvægast að kunna að spyrja réttu spurninganna.

Gaman var að sjá hve fólki óx ásmegin er það fór að sjá árangur. Strákar og stelpur sem héldu að þau hefðu ekki haft neinar hugmyndir urðu stolt á svip og, ef eitthvað, áhugasamari er á leið.

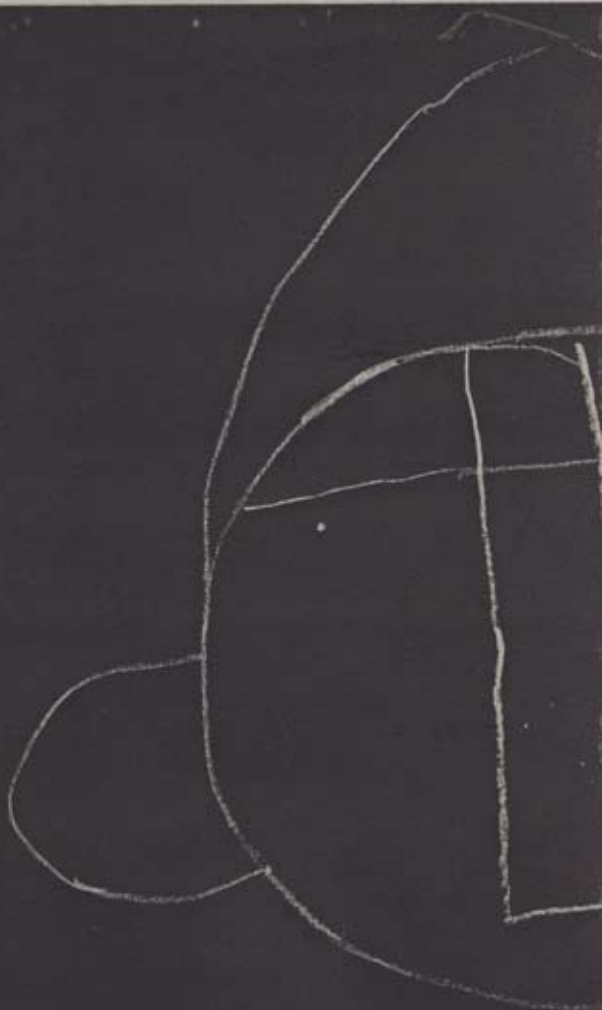
Eftir þetta ferli komust þau að niðurstöðum sem getur að líta hér á Kjarvalsstöðum.

SÝNENDUR:

Andrea Rut Birgisdóttir: hús sóldýrkandans
Andrés Viðarsson: flugturn
Andri Jón Sigurbjörnsson: hús með marki
Arnór Guðmundsson: skíðahús
Arnór Sigurðsson: boxarahús
Aron Hólm Halldórsson: hús organistans
Ásta Camilla Harðardóttir: fótboltahús
Bernharð Arinbjarnarson: körfuboltahús
Bjarki Már Guðmundsson: garðhús
Björgvin Helgi Hjartarson: kúluhús
Bryndís Pálsdóttir: sumarbústaður
Dagný Elva Þorsteinsdóttir: leikjahús
Daniel Sigurðsson: veðurhús
Egill Rúnar Viðarsson: hryllingshús
Erik Vídalín Brynjólfsson: þakhús
Eva Arnfriður Aradóttir: sumarahús
Eypór Sigtryggsson: klifurhús
Guðmundur Sigurðsson: tölvuhús
Gunnar Gunnarsson: gróðurhús
Harpa Guðlaugsdóttir: rennibrautarhús
Helena María Hammer: sveitabær
Ingi Björn Ómarsson: tréhús
Ingólfur Arnar Magnússon: brettahús
Ragnar Einarsson: blómahús
Rakel Sif Haraldsdóttir: pianóhús
SólrunTinna Grétarsdóttir: flautuhús
Vésteinn Orri Halldórsson: hvíldarhús

Arna S. Mathiesen arkitekt leiðbeindi
í samvinnu við

Arndísi Hilmarsdóttur smíða og tölvukennara og
Jóhönnu Ingimarsdóttur myndmennta og saumakennara
Korpuskóla



Verkefnið er liður í dagskrá
Reykjavík menningarborg Evrópu árið 2000