

# **KULTUR- RUMMET**

**ET KULTURELT LABORATORIUM I THY**

**PRÆSENTATION FOR RUM & DESIGN-  
STUDERENDE/ARKITEKTSKOLEN AARHUS**

**NOVEMBER 2014**

# **PROGRAM**

- 1. Overordnede målsætninger med KulturRummet**
- 2. Præsentation af KPF/Rødbro & Frederiksens vinderprojekt**
- 3. Nedslag og definition af jeres roller**
  - a) Parken – en udeinstitution**
  - b) Det mobile læringsrum**
  - c) Design af et ”foreningsbiblioteket” i et Kulturhus**
  - d) Design af et formidlingsmøbel til biblioteket**

# MÅLSÆTNING

- 1. At udvikle et nyt mere organisk kulturhuskoncept**
- 2. At udvikle en ny tilgang til brugen af uderummet og naturen i de kulturelle institutioner i Thy.**
- 3. At forbedre service, sammenhængskraft og tilgængelighed på kulturområdet**
- 4. At insistere på at udvikle KulturRummet for og med borgerne**
- 5. At arbejde ressourcebevidst med fokus på genbrug og gentænkning af gammelt i samspil med nyt**
- 6. At sikre udvikling og bæredygtig drift via fleksibel anvendelse af fagkompetencer og fysiske ressourcer på tværs af hele KulturRummet.**

# 4 NEDSLAG OG DEFINITION AF JERES ROLLER

- Hele KulturRummet har karakter af et læringsrum og udviklingsrum.
- Vi er i et tidsspænd mellem nu og fremtid – hvor vi gerne skal lege, lære, eksperimentere og udfordre visionen, der skal realiseres i løbet af 2015 og 2016.
- Vi har derfor en række projekter, der alle går på at skabe nye formater for formidling, inspiration og ophold – og som alle ønsker at vække flere sanser til live.
- Der er mange åbninger i projektet, som vi gerne vil høre jeres bud på. Derudover er der også nogle løsninger i vinderprojektet, som I gerne må udfordre.
- Jeres produkter og løsninger vil vi så vidt muligt inddrage i vores projekter og dagligdag og videre realisering af KulturRummet
  - I de tilfælde, hvor I giver nye løsninger på anlægselementer i KulturRummet – vil vi overveje, om det endelige udbud, der skal formuleres i løbet af januar og februar skal inkludere disse.
  - Laver I møbler eller andre fysiske installationer, vil vi straks søge at inddrage dem i vores projekter, således at de kan indgå i afrapporteringen til KulturStyrelsen ultimo 2015.
  - Laver I forslag på skitseniveau, vil vi så vidt muligt søge at inddrage vores produktionsskole i realiseringen af jeres tanker – afhængigt af økonomi og realiserbarhed 😊!

# NEDSLAG # 1: PARKEN

- Overordnet udfordring: Hvordan inviterer man til ophold, leg, kreativitet i parken?
- KPF har lavet et godt og solidt basisdesign af parken, der forbinder institutionerne, arbejder med lys og informationer og skaber 4 definerede rum i parken – men
- Læsepavilloner i parken / stationer med inspiration
- Etablering af midlertidige mindre "institutionsrum" i Parken, hvor brugerne kan få en helt anden institutionsoplevelse end normalt. F.eks. et lille hus af genbrugstræ fra nogle af parkens fældede træer, hvor en side er transparent, eller en konstruktion i metal, genbrugsmateriale fra nedrevne huse, gummi ...
- Shelters i træerne – som store reder under trætoppene. Hvordan kan et sådant trærum udføres og indrettes i konteksten af kulturparken? Træerne er høje og solide, og vi har set eksempler på sådanne træhuse fra Japan og Tyskland.
- Indretning af / udvikling af aktive udearealer til børn – herunder musiklegepladsen/ litteraturlegepladsen foran biblioteket og musikskolen, en naturogtekniklegeplads i naturzonen,
- Hvordan kan man genindrette det fine amfiteater i haven, der ikke længere er tidssvarende? Hvad skal den kunne, hvad skal der være der?
- Er alle rum fysiske? Kan man etablere virtuelle rum?
- Hvad kan sikringsbunkerne bruges til?
- Hvordan laver man aktive ruter, der forbinder institutionerne, det omkringliggende byrum etc.

# NEDSLAG # 2: DET MOBILE LÆRINGSRUM

2-årigt samarbejde mellem skolebibliotek og folkebibliotek – hvor pointen er at udvikle børns kulturelle og digitale dannelse ved at skabe bro mellem kulturinstitution og skolemiljø.

Vi har valgt at undersøge, om man kan lave et mobilt læringsrum, der løser opgaven.

Der er indkøbt en skurvogn, der skal udvikles til et mobilt 'forundringsrum', der indgår som ressourcerum i skolen i forbindelse med længerevarende emnearbejde.

Opgaven er 2-delt:

- Hvordan ser sådan et rum ud udenpå? Hvordan sikrer man at ungerne tiltrækkes af den?
- Hvordan udvikler vi et relevant og fleksibelt design i vognens indre, der kan skabe forskellige stemninger og formidle forskellige emner.

# NEDSLAG # 3: RUM/DESIGN TIL PLANTAGEHUSETS INDGANG

Vi skal udvikle et alternativt bibliotekstilbud i vores store kulturhus / foreningshus, der huser op mod 72 forskellige brugergrupper (alt fra jazz-forening, biavlere til unge metal-hoveder).

Vi ønsker et fleksibelt møbel eller rumdesign, der kan rumme præsentation af forskelligt fysisk og digitalt materiale, der tiltrækker brugerne i huset – således at de får ny inspiration til deres hobbies og faglige aktiviteter i huset.

Designet må også gerne rumme mulighed for at udstille/vise egne produkter – samt understøtte andre borgere/brugeres lyst til at deltage i kulturelle aktiviteter i KulturRummet.

# **NEDSLAG # 4:**

## **FORMIDLINGSMØBEL TIL**

### **BIBLIOTEKET**

Vi ønsker et bud på et formidlingsmøbel eller et rumdesign, der understøtter bibliotekets eksperimenter med at formidle områdets kulturaktiviteter samt understøtte brugernes forståelse af, at man kan få overblik over aktuelle kulturbegivenheder på en digital platform: [thy360.dk](http://thy360.dk).

Vi eksperimenterer med mere kreative formidlingsformer i dette projekt f.eks. Overraskende fysiske genstande i rummet (f.eks. tekstiler, lyd, lys, udstoppede dyr, blade, sand m.v.)

Mit bibliotek-min scene: der udforsker, hvordan man kobler et fysisk rum til en digital platform – gennem faglige overraskende udpakninger, der tager udgangspunkt i begivenheder i lokalområdet – og som gerne skulle lede brugerne til en digital formidlingsplatform.

Vi ønsker bud på, hvordan vi kan skabe et fleksibelt formidlingsrum inden for, der gør det let for personalet at opbygge en udpakning, der både gør brugeren nysgerrig på det formidlede og leder opmærksomheden hen på den digitale platform.