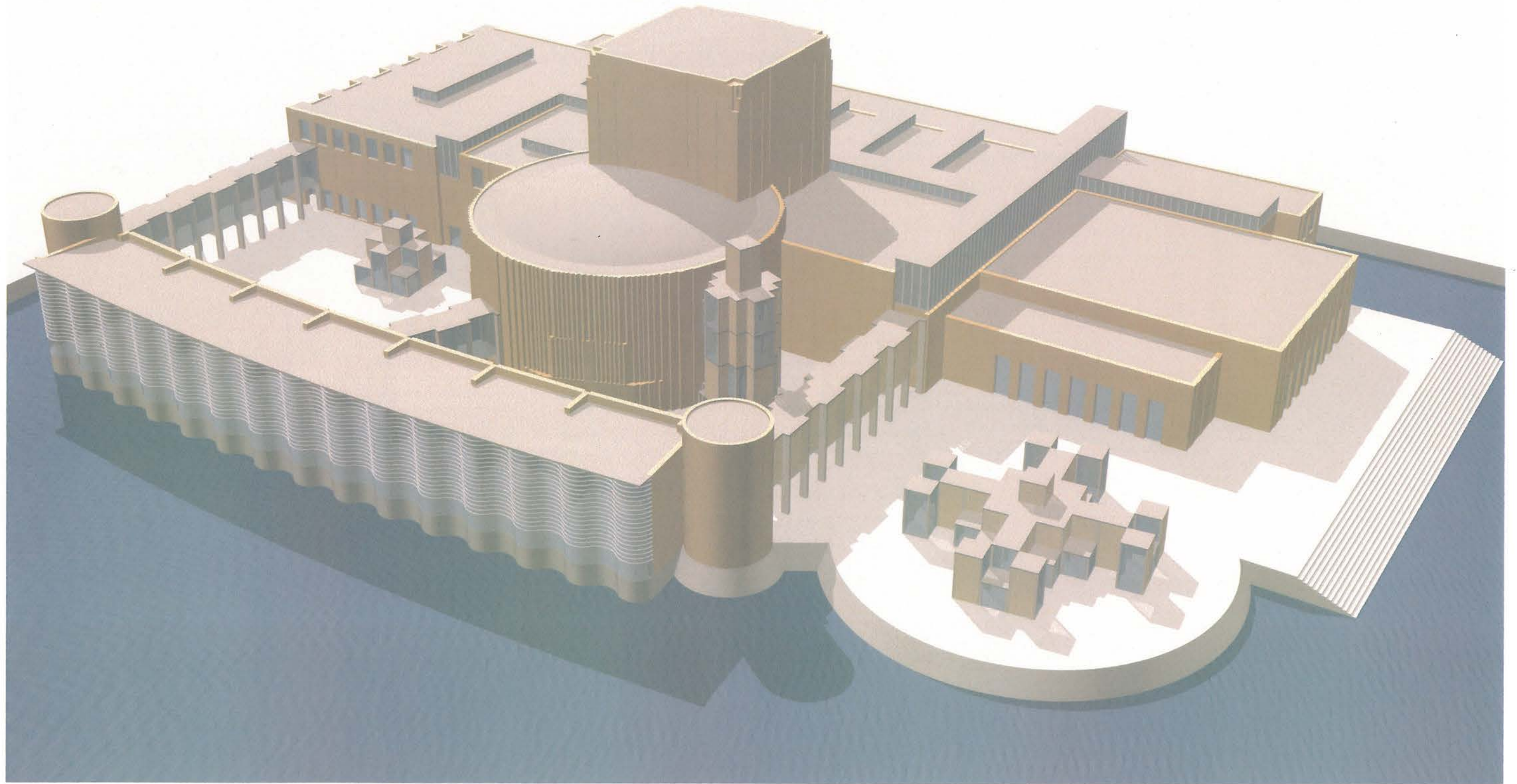
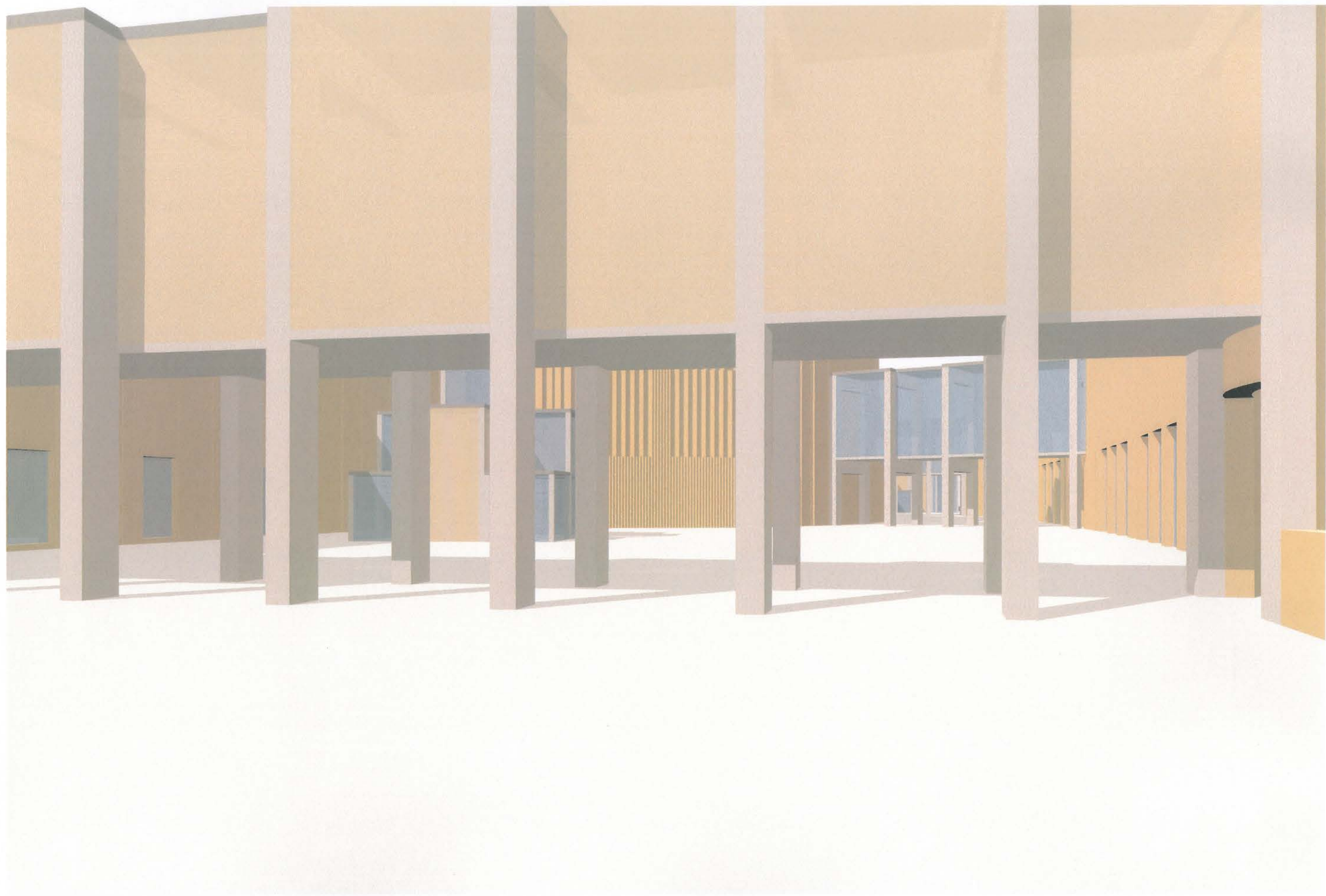


KONKURRENCE OM DET NY KONGELIGE TEATER

... at lade sig forsinke ...

FORSLAG 20 9 03

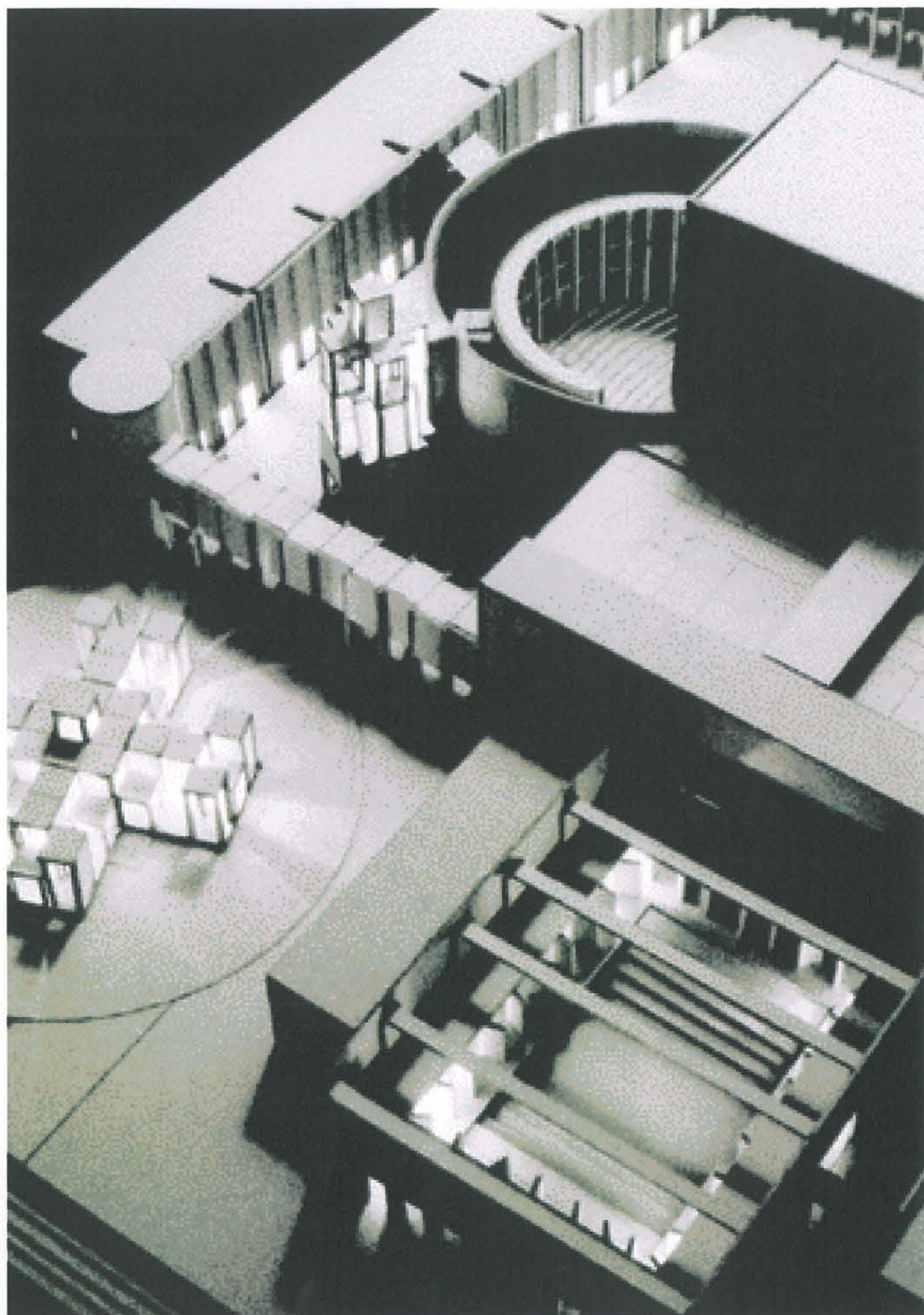




En lysende teaterø.
En moderne arkitektur på grænsen
mellem klassik og avantgarde.
Lyset bevæges og modulers i store rum.
Publikum ledes og forledes af lysende bygningsmomenter
i honninggul alabast.
Forventningsrum.

Vandet møder huset i en lang bølgende glasfacade.
Lysspejlinger kaster forunderlige bølgende skygger på loftet.
Sidst på dagen er rummet på skyggesiden:
solens sidste stråler fanger en facade, et vindue,
et skibsskrog, et langt perspektiv.

Stramt defineret omkring det arbejdsliv teatret er: dag som aften.
Teknikken, håndværket, logistikken, salget,
administrationen, dramaturgien og skuespillet.
Alt skal have plads på hver sin måde.
På teatrets egen ø.



*Til venstre:
Forventningsrummet.
Publikum ledes af lysende
bygningsmomenter rundt i
gårdrummet. Arkadebroer
leder publikum beskyttet mod
teatersalene.*

*Modstående side:
Oversigtskort 1:2.500*

FORSINKELSE OG FORVENTNING

Teatret forsinker os. Afbryder os i mekanisk at fortsætte dagligdagens puls. Momentet opstår – med et tidsmæssigt før og efter. Teatret lokker os ind i en tidslomme – og dér sættes spillet i gang om ... ja, om hvad? Om alt det livet handler om: smerten, glæden, tvivlen og troen, kærligheden og døden. Alt det svære i livet. Alt det gode i livet. De små og store valg. Forventningen til livet. De lysende øjeblikke.

*En teaterbygning må være sig
forsinkelsen bevidst.*

Men lader vi os ikke kun frivilligt forsinke, fordi der er en forventning?

Forventningen kan være banal: vi vil underholdes, anmeldelserne var gode, fra mund til øre et godt rygte.

Forventningen kan være usikker: hvad bliver vi udsat for, hvor skubber skuespillet os hen, hvilke erkendelser vil spillet bringe os?

*En teaterbygning må være sig
forventningen bevidst.*

I denne bygning – som vi hermed præsenterer på scenen – er hvert rum, hvert forløb, hver kontrast dannet i en balance mellem forsinkelse og forventning.

Et gennemgående syn på hele bygningsmassen – rum, gårdrum, facader – vil blive oplevelsen af et forsinket lys. Store flader af alabast, hvorigennem lyset vil moduleres blidt om dagen – og stråle som en hemmelighedsfuld juvel om aftenen. Store rum med vandets og solens spil moduleres i facetterede vinduesnet. Kastes på alabastplader, der forsinker rummets bevægelse og samtidig gennemskinner. Bag alabastens pastelfarvede lys kan man forventningsfuldt ane menneskespillet bag. På vej ind og ud af skuespillets rum. Opholdet i pausen. Samtalen. Forsinkelse og forventning.

TEATRET'S OG HUSETS RYTME

Teaterkunsten er en forpligtet kunst: ej blot til lyst! Der må derfor være noget grundlæggende på spil: der må på samme tid være både overskud og urolig skælven til stede. Et skuespil må ikke efterlade os ligegyldige. Provokeret gerne, underholdt gerne, men aldrig ligegyldige.

Den ufri akse: Marmorkirken · Amalienborg · Havneløbet · Operaen på Dokøen

Teatrets egen ø

En fri akse: Sct. Annæ Plads · Havneløbet

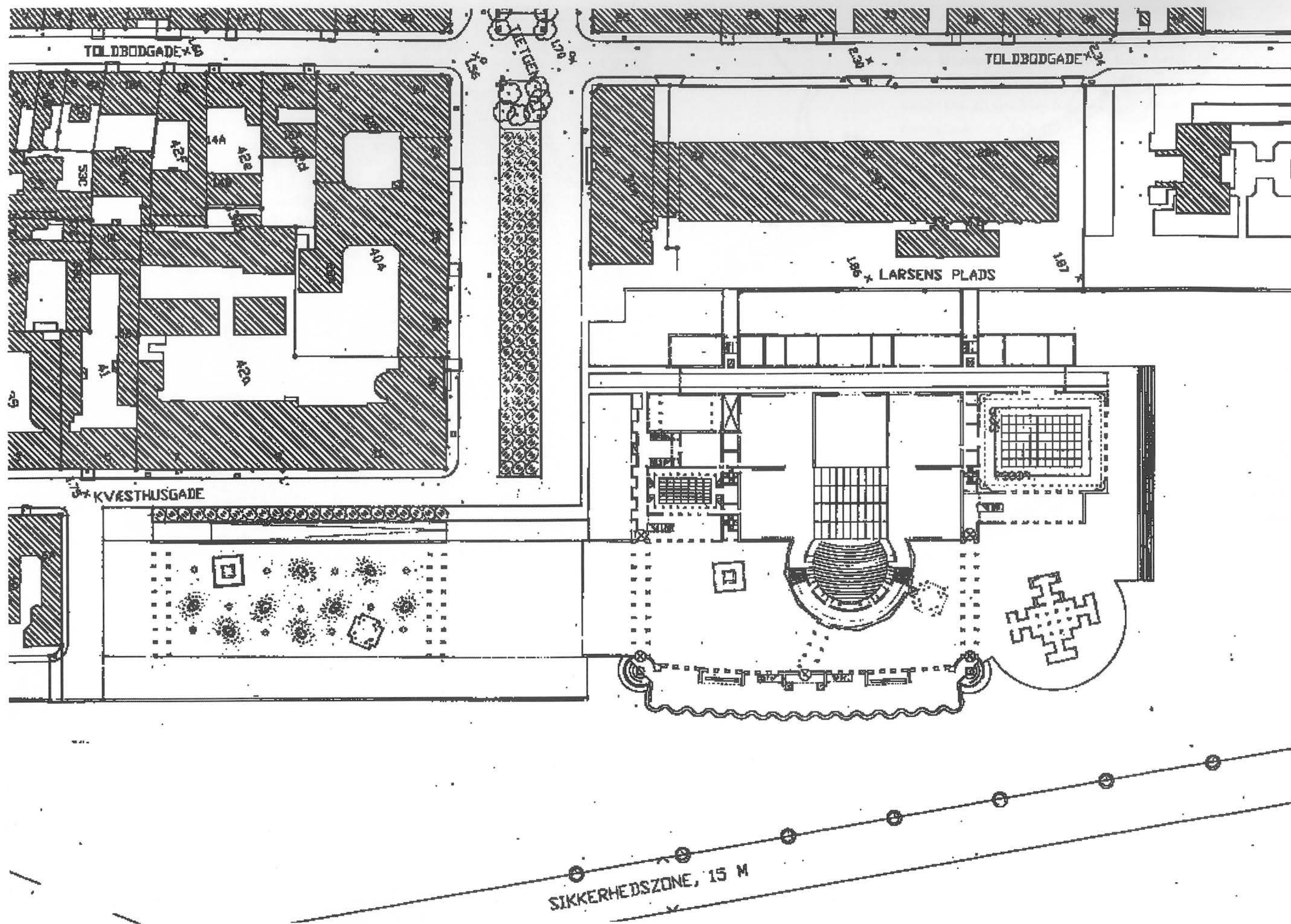
En fri akse: Nyhavn · Havneløbet

Den frie tværsakse:
Vandet, der fører ud i verden

Opera

Holmen

Den frie tværsakse:
Vandet, der fører ud i verden



I alt fra scenografi og manuskript til stemme eller bevægelse handler teatret om at etablere den rytmiske komposition, der tryllebinder. Herfra kan alle i salen tage den bid, de magter at bære med sig hjem.

Klodshans og Mephisto byder sig til.

Forsinkelse og forventning, overskud og urolig skælven ... hvordan slår man så abstrakte forhold til væg og tag?

Det første skridt ind i teaterbygningen må udgøre den første forsinkelse og anspore forventningen.

BYEN OG HUSET

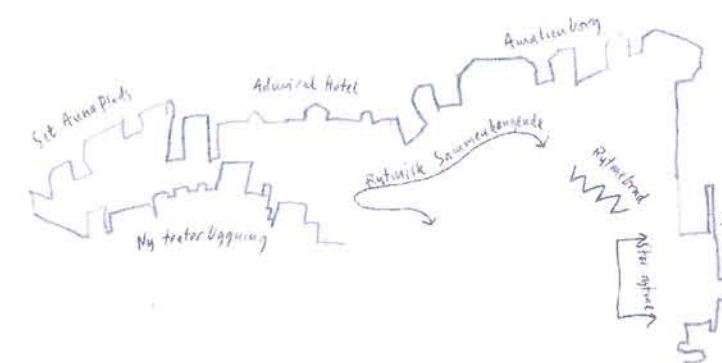
Forsinkelse og forventning er ikke bundet til en særlig stil. Det er en bestræbelse, en virkning. Forsinkelse og forventning beskriver grundlæggende, rumlige forestillinger om det åbne og det lukkede, om gentagelse og brud, om det symmetriske og det asymmetriske. Der er tale om klassiske, arkitektoniske greb.

Klassik er en designstrategi, et redskab, der kan efterspores og erfares i den klassiske bygningskunst, hvor den end findes i Egypten, Athen, Rom, Mexico, Persien. Her har bygmestre i årtusinder hentet erfaringer til at generere det abstrakt moderne i tiden eller til at generere den bygningskultur, der vil være håndværk og tradition, før den overvejer at kalde sig kunst.

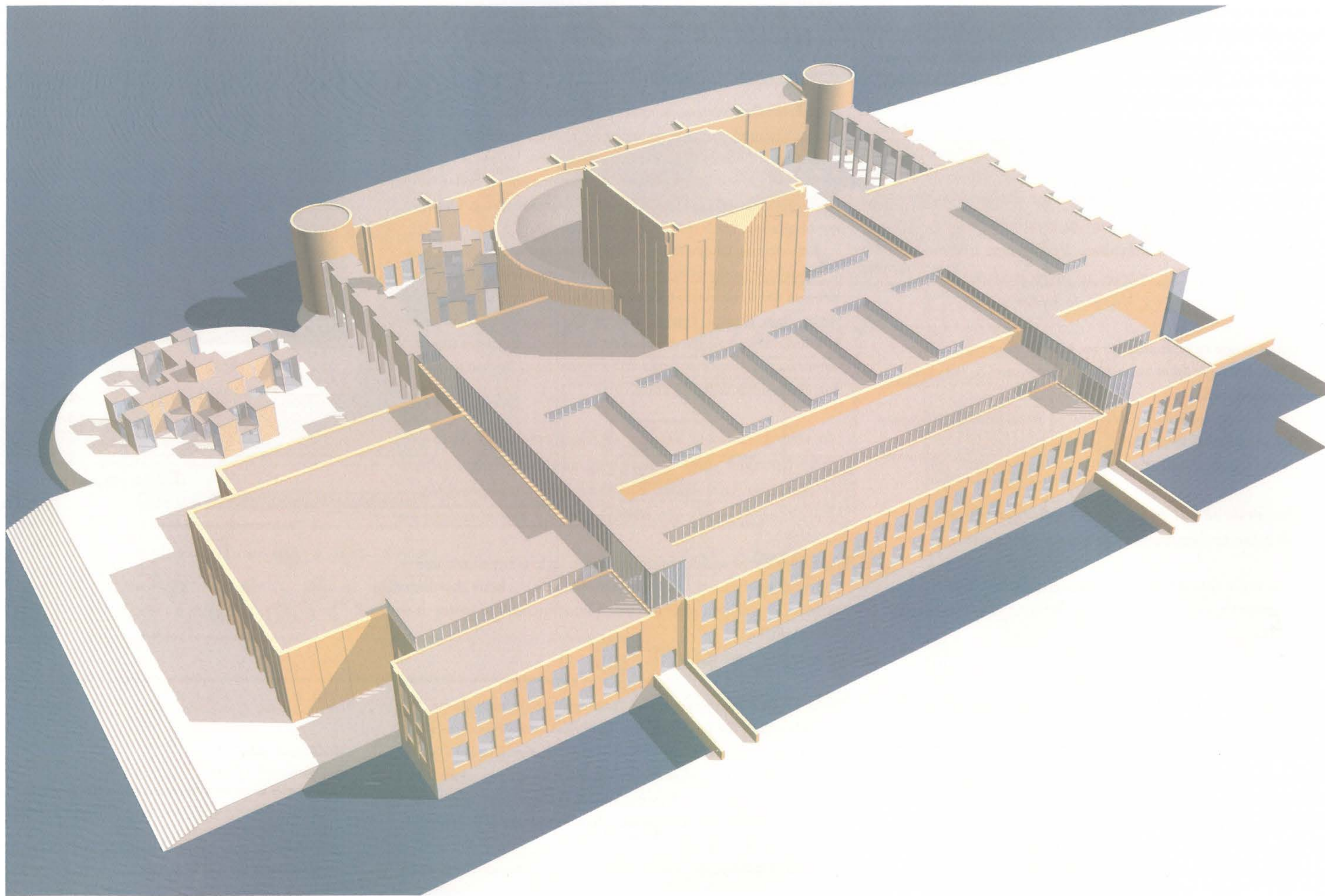
Skuespilhuset er opdelt i bygningsmasser, og hver bygningsmasse er underdelt og ciselleret i sine egne facader. Selv om huset ikke ligner nogen af sine naboer, giver den indre, rytmiske logik sit bidrag til det fælles udtryk.

AT BYGGE RYTMISK

Ornamentsforløb, der udspringer af en både fremadbevægende og en



Under forpladsen *nedgraves et parkeringshus med tilkørselsrampe langs Kvæsthusgade.*



bremsende figur: forsinkelse og forventning:

Ornamentforløbet rammer det, der er større end den enkelte. Det peger på det fælles og viser, at der er sat et spil i gang.

Håndværk, der respekterer materialet og ufravigeligheden i materialernes og konstruktionernes logik. Erkendelsen af, at vi bygger for et tidsspænd, der peger ud over os selv. Bygninger lever deres eget liv – ud over et menneskes liv.

BYGNINGSPRINCIPPER

I dette projekt er kajkanten den første markering af teatret: blid mod landsiden med flere broer der fører ind ...

... for huset ligger på en ø, man ikke skal rejse til, men kun tage nogle få skridt for at nå. Rejsen er mental. Det er her ved den første bro, vi accepterer spillet på scenen. Det spil, der vil os noget. Det vi har valgt at lade forsinke os.

Over broen og under broen – den første arkadebro lukker gårdrummene. Vi tager det første skridt ind i forventningens rum.

DE LYSENDE RUM

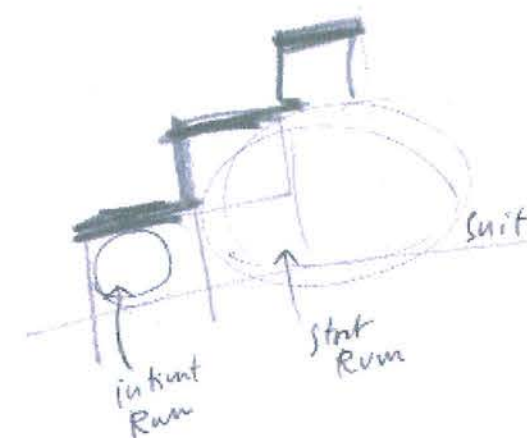
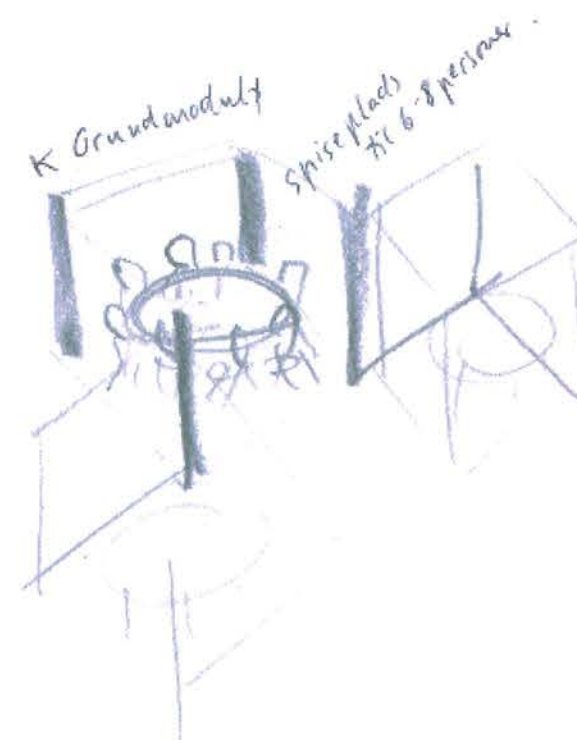
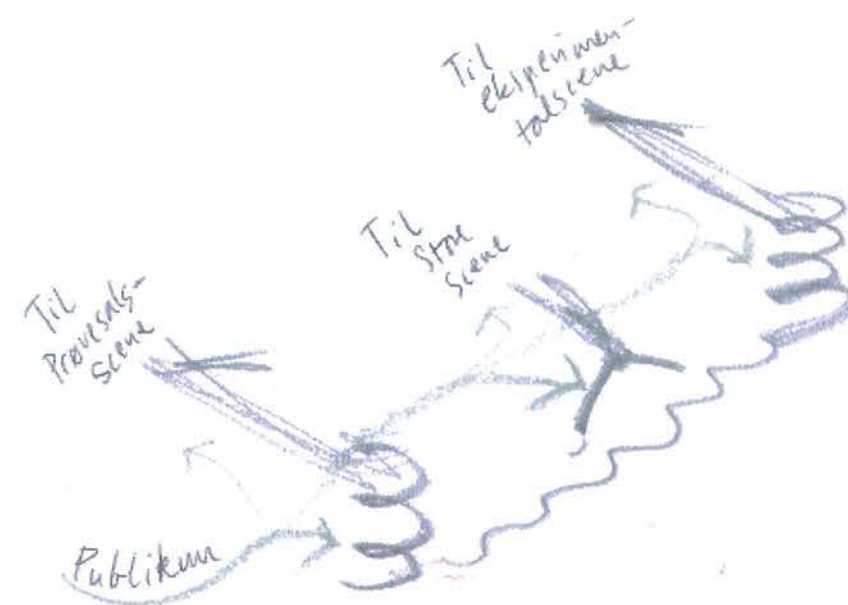
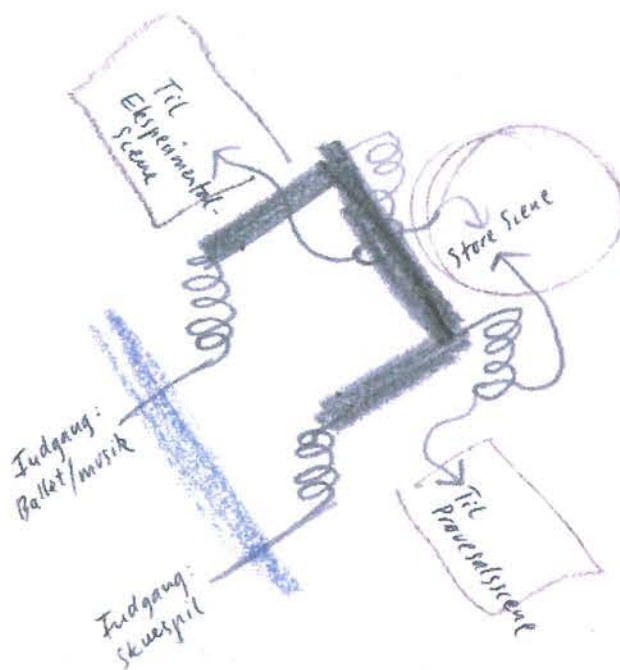
Om aftenen stråler denne første arkadebro os honninggult i møde fra glasvæggens alabastblændinger.

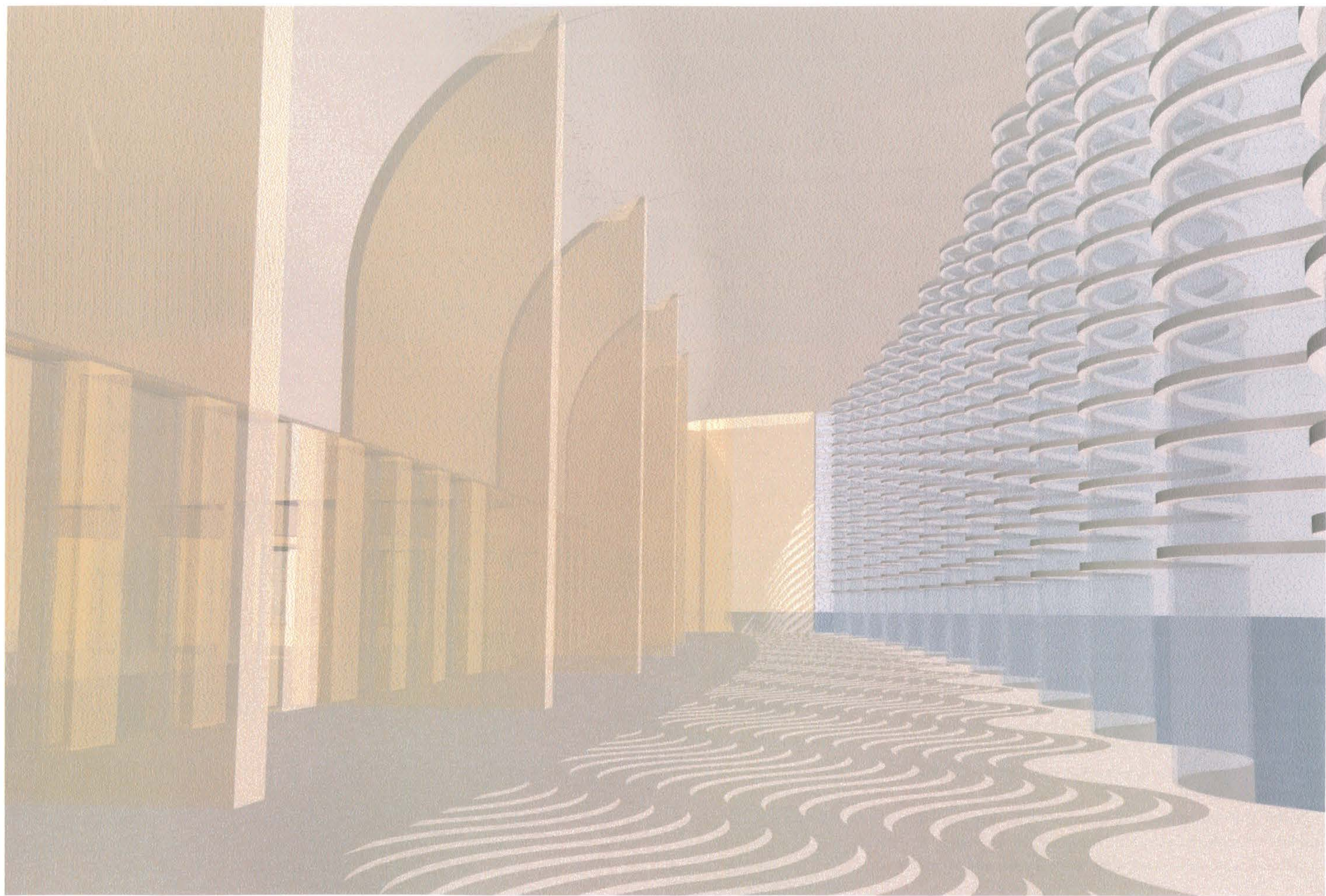
Billetsalget stråler som et pyramideformet skrin. Store scenes tilskuerrum skubber – med sin kantede tøndeform – til gårdrummets retlinede fremdrift.

Vandrehallens taktfaste leddeling trækker bevægelsen i en forsigtig bue hen under endnu en arkadebro, forbi Dronningens tårn og frem mod det næste hemmelighedsfuldt lysende skrin, restauranten, der som en stor møllevinge drejer om sit eget centrum.

Herfra er der udsigt mod nord op gennem havneløbet. Den videre færd bringer vandreren ad en flad trappe ned til vandkanten.

Pyramiden, arkadebroerne, tårnet og møllen står alle på spinkle





søjler og vindueshullerne er arytmask blændet med alabastplader, der kaster honninggult lys ind i rummene om dagen og samme farve ud i dette forventningens rum om aftenen.

VANDET OG LYSET

En bygning der skal ligge tæt ved en havn skal være tæt på vandet. Så tæt at solens stråler i vandet vil tegne lysmønstre på loftet i de rum, der er tættest på vandet. Så tæt at man ser direkte ned i vandet, når man kigger ud af vinduerne.

Vandet møder huset i en lang bølgende glasfacade ud mod havneløbet. En lang glidende bevægelse som vand, der blidt løber langs en skibsside.

Et stort lyst, krummet loft vil fange lysspejlingerne fra vandets bølgeflader. Persienne-ribberne, der vil dæmpe dagens direkte lys, bølgel som glasset og sammen vil de kaste forunderlige skygger på loftet. Sidst på dagen er rummet på skyggesiden og man ser ud på de ting, solens sidste stråler fanger: en enkelt facade, et vindue, et skibsskrog, et langt perspektiv.

Om dagen vil lyset tegne mønstre på alle facader, der er tæt på vandet. De er derfor varmt lyse.

Den lå time er himlens velkomstlys til publikum en stor del af året. Et gyldent, lyst og varmt hus vil modtage det blå og der vil opstå en kølig præcis stemning i det afskærmede gårdrum – med åbne kig mod vandet.

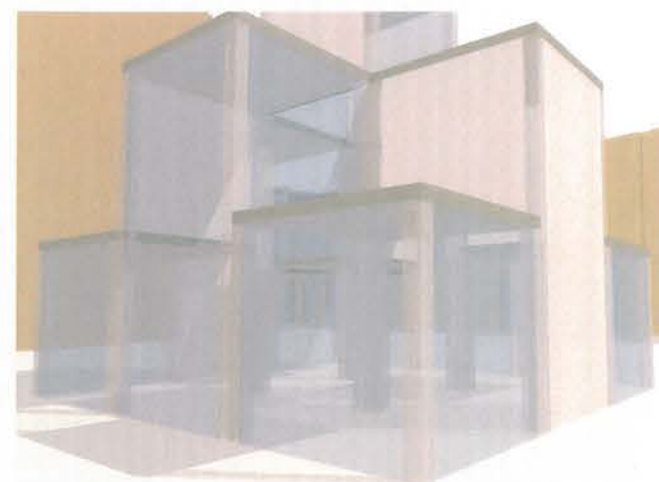
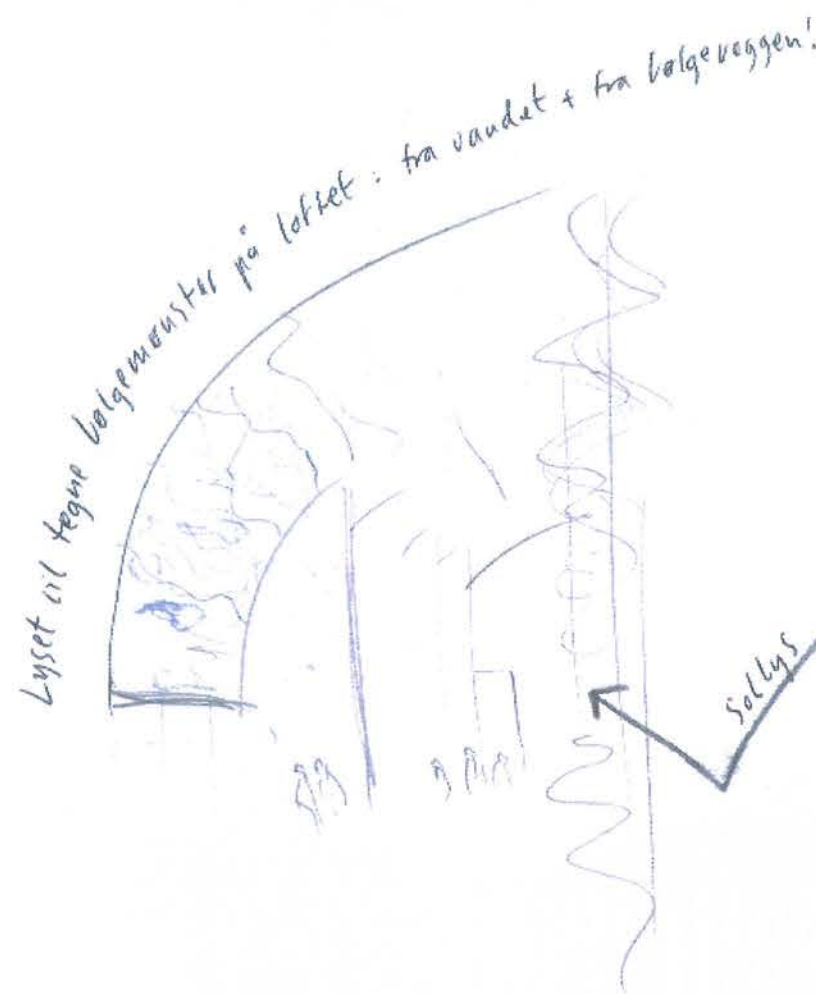
Huset mures med gule blødstøgne, let rødflammede sten, og der mures med fyldte fuger i lys kitfarve. Det gælder om at skabe enhed i materialet.

Alle vinduer skal være høje, så de fanger både himmellys og sollys og bringer det langt ind i dybe rum. Væsentligt er det, at vinduerne har sprodser, der fordeler lyset i rummene. Alle vinduer formes som lyd- og varmeisolerende kassekonstruktioner.

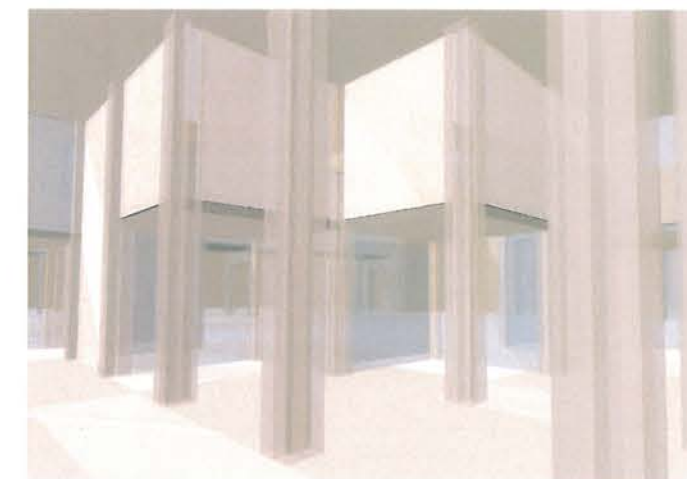
FACADE DOKORATION: ROTUNDENS VIBRATO

Tilskuerrummets rotunde er kantet af et særligt murstensrelief, der starter som en tolvkant, og derfra kanter sig i tunge forsætninger ind til et cirkelslag i toppen.

Relieffet går op med hele mursten, og de forskydes indbyrdes kun i rette vinkler. Forskydningsmodulet er ét kvadrat. Når disse regler



De lysende skrin i det store gårdrum har vinduesblændinger i alabast-plader (finkornet gips), der oplyser rummene honninggult om dagen, og kaster et tilsvarende lys ud i nattemørket, når de oplyses af kunstlys.





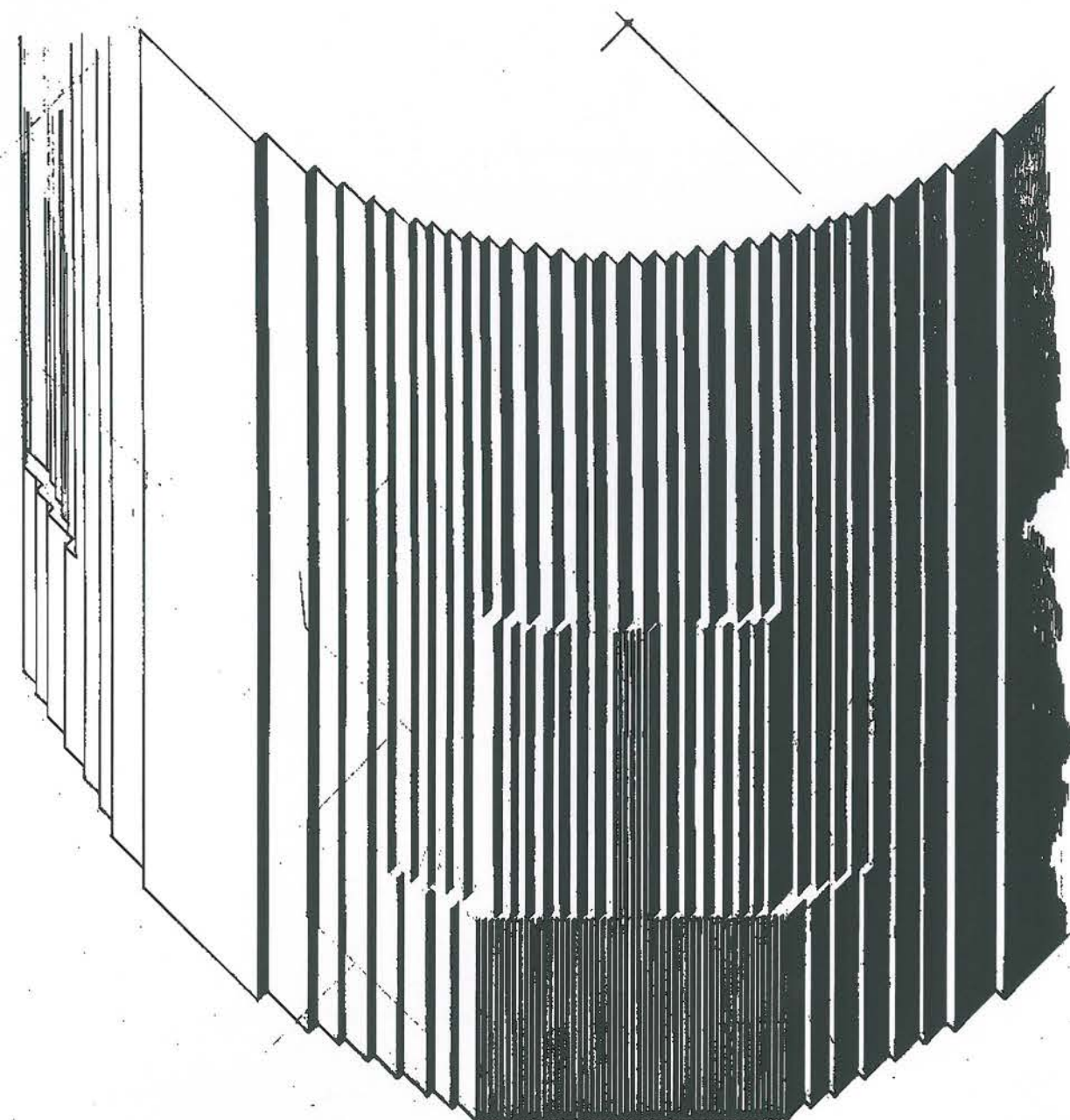
Når et hjørne brækkes bare en anelse på en monolitisk figur, understreges dens tyngde.

Når de brækkede hjørner og de forsigtige forsætninger er skifter efter verdenshjørnerne og lyset, bliver figuren en levende del af det samlede anlæg.

Relieffet går op med hele mursten, og de forskydes indbyrdes kun i rette vinkler.

Forskydningsmodulet er ét kvadrat. Når disse regler skal holdes, opstår der et særligt modulspil, der efterlader en uforudsigelig rytme, et vibrato.

Den store rotunde er gesimsløs: lys og stof mødes i et uroligt skyggespil af sivende, drivende lys.



skal holdes, opstår der et særligt modulspil, der efterlader en uforudsigelig rytme, et vibrato. De hele mursten blandes med enkelte sten, der er glaseret i en lys, støvet grøn farve på kop-fladen. De enkelte sten iblandes efter et nyt overvejrende spil, med den virkning, at både dagslys og aftenlys vil fange de glaserede flader og understrege vibrato-virkningen af hele rotundens facade.

Scenetårnets forsætninger er mere systematiske, klassiske, men skifter i voldsomhed efter verdenshjørnerne og lyset.

At disse store bygningsvolumener er gesimsløse vil betyde at lys og stof mødes i et uroligt skyggespil af sivende, drivende lys.

DEKORATION: HVOR ØJET MØDER HÅNDEN

Indvendigt er rummene enkle, men rytmisk underdelte. Tydeligst i den store vandrehal.

Hallen er på én gang et rum til gennemgang og pause. Hallen er underdelt af vægskiver, der giver en vandringsrytme, hvor slentrede teatergæster stopper i grupper op ad en vægflade.

Stadig i det store rum, men trykke dér ved væggen.

Den særlige kunst, der låner kreative principper fra både kunsten og arkitekturen er det dekoratives kunst. Alle de dele som hånden rører ved: håndlister, dørgreb og søjler, vægstykker, bænke, bardiske etc. udformes som dekorativt bearbejdede bygningsdele.

TEATRET'S FUNKTIONALITET

Det samlede kompleks giver plads til oplevelsen af både det irrationelle og det klart rationelle. Det irrationelle, er det store forventningsrum med adgang over og gennem arkadebroerne, billet-pyramiden, Dronningens tårn, den lysende restaurant-mølle, trappen ned til vandet og den store, pulserende vandre hal mod vandet.

Det rationelle er det teatertekniske med tre scener på række ind mod forsyningsvejen og de tekniske værksteder. Over disse rum administration og omklædning med kortest mulige adgangsveje til scenerne. Skuespillernes og teknikernes indgang er fra kajen langs Admiral Hotel eller ved portvagten ud mod Sct. Annæ Plads.

Alle tekniske værksteder har høje vinduer ud mod kanalen, mens skuespillernes garderober kun har ovenlys. Scenekunstnerne må ikke afbrydes i deres formummede koncentration fra garderobe til scene. Foyer for skuespillere, musikere og balletdansere er samlet i en stor U-formet, bred ganglinje med ovenlys og et særligt, fælles udsigtsområde mod nord.

SCENENS STORE RUM

Store scene er en teaterrums-type med en meget bred åbning mellem tilskuerrummet, selve scenen og dens sidescener. Forscene og proscenium er nærmest ikke eksisterende, men kan variere alt efter scenografien. Scenebilledet er forskelligt fra forestilling til forestilling.

Tilskuerummet virker efter dette princip som et fremskudt rum, så der fra sceneforkant til den bagerste tilskuerrække kun er 20 meter. Dermed overholder rummet skuespillernes maksimale "sendelængde" til publikum på 25 meter. Tilskuerne vil med andre ord føle sig både meget tæt på skuespillerne og meget tæt på scenografien. Og skuespillerne vil føle sig tæt på sit publikum.

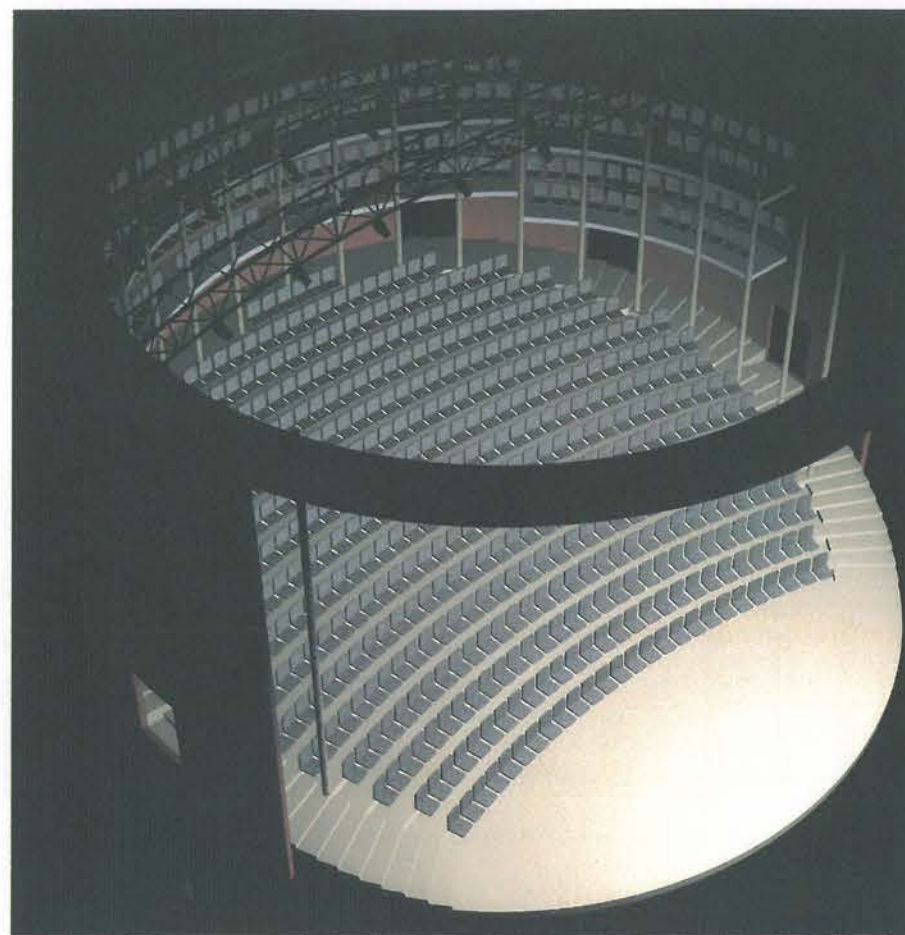
Akustisk giver en sådan rumtype mulighed for direkte lydspredning og man udgår uklædelige skærme til fordeling af lyd. Tilbagekastninger fra den runde bagvæg undgås ved en beklædning af polstret (dybt mørkerødt) læder. En organisk og varm beklædning.

Scenegulvet er en demontérbar flade, så kælderen under kan bruges som en del af scenerummet. Orkestergraven kan ligeledes opbygges fra gang til gang, efter behov. Der er tale om flexible, modulerbare konstruktioner.

EKSPERIMENTAL SCENEN

Eksperimentalscenen er en traditionel "black-box" – tilskuer- og scenerum er ét, og omkranset af et mellemrum med balkoner. Scene-teknisk personale kan bevæge sig frit hele vejen rundt i rummet og på tværs via catwalks. Skuespillerne kan dukke op hvorsomhelst hele vejen rundt om publikum.

Den inderste vægflade består af store dørplader, der kan vendes og drejes eller demonteres helt. Den yderste vægflade afgrænser rummet mod nordlyset og vandet. Som en unik mulighed kan en række store porte slås op – direkte ud til kajen og den brede trappe, der fører ned i vandet. Et tæppe kan trækkes fra – så nordlyset bliver en

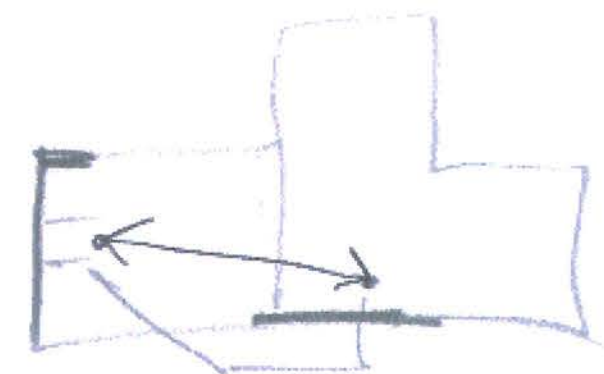


Herover:

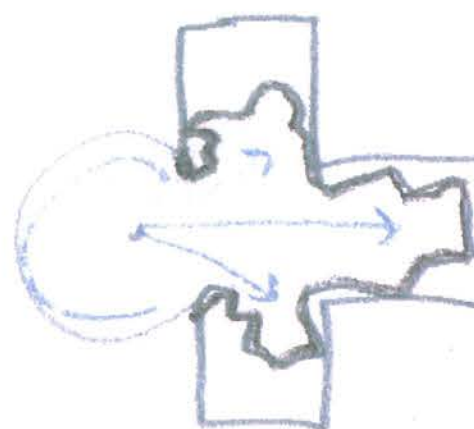
Store scenes tilskuerrum: Akustisk er rummet baseret på direkte lydspredning. Tilbagekastninger fra den runde bagvæg undgås ved en beklædning af polstret (dybt mørkerødt) læder.

Herunder:

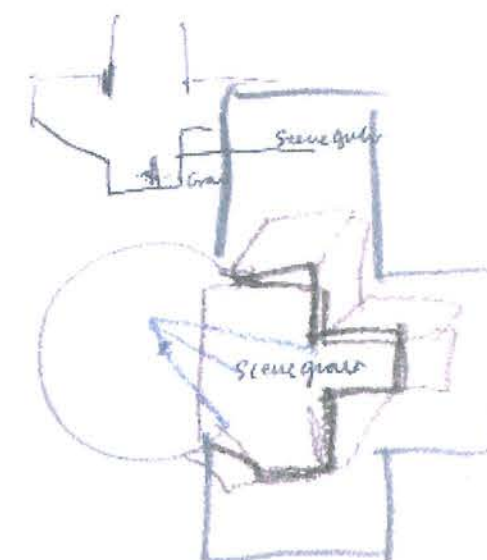
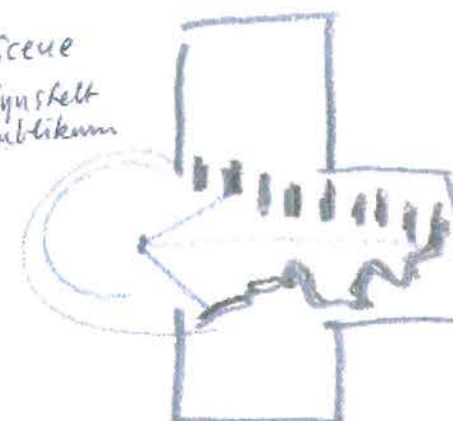
Eksempler på store scenes scenografiske muligheder.

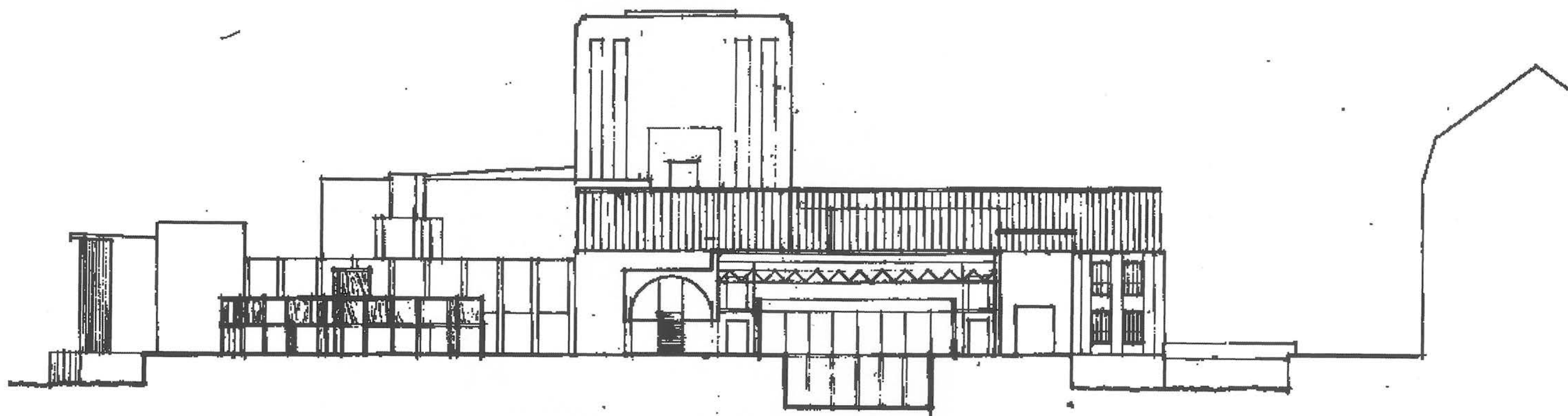


↔ max. "sendelængde" fra skuespiller til publikum.

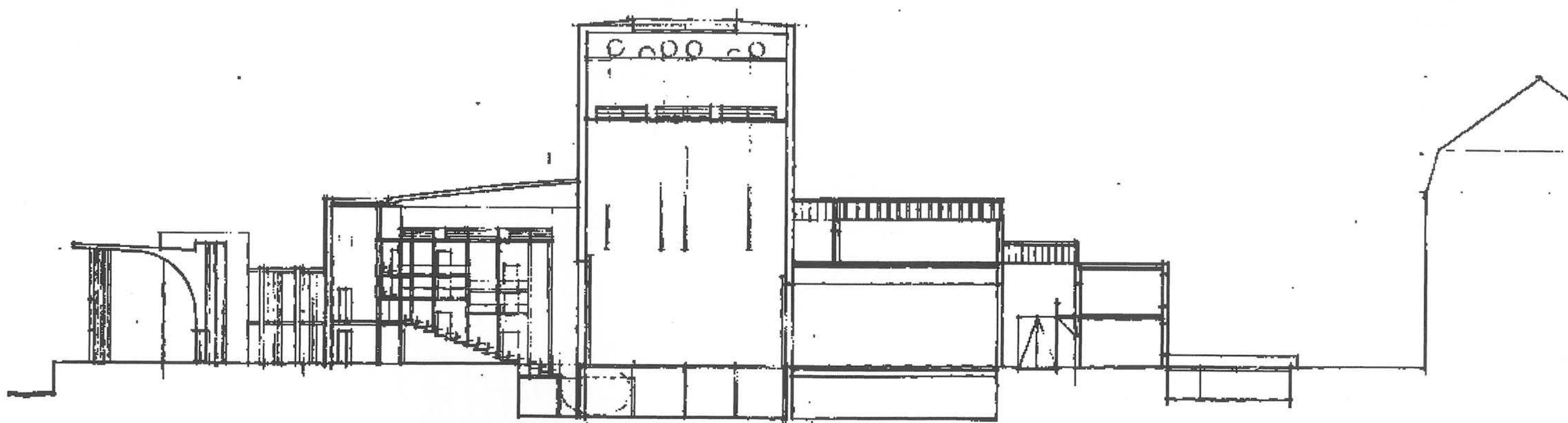


~ = Scene
~ = Synskelt Publikum





Tværsnit øst-vest gennem store scene 1:400 og funktionsdiagrammer for denne scene



Tværsnit øst-vest gennem eksperimentalscene 1:400 og funktionsdiagrammer for denne scene

del af scenariet. En dør kan gå op til virkeligheden. Våde skuespillere kan træde op af vandet og ind i rummet, horder af statister kan borde scenerummet fra et skib der lægger til kaj.

ARBEJDSRUMMET: PRØVESALENE

Prøvesalsscenen er et balkonrum, med en søjlerække på de to langsider og en dobbelttrappe for hver ende. En søjle eller to trappetrin kan sammen med et enkelt sætstykke eller et par møbler udgøre scenografien. Alle bygningsdele males musegrå, så de lysmæssigt kan blændes ud eller mørknes til og derved fungere som neutrale elementer i en interimistisk scenografi.

Gulvfladen på både eksperimentalscenen og prøvesalsscenen er en demontérbar flade, der kan udnytte kælderen som del af scenerummet eller til opbygninger af tilskuerpladser med løse stole.

AREALER OG ØKONOMI

En bygningmasse i harmoni med havnens lave facader giver et bygningskompleks med flere overflader end en statelig men kompakt bygning giver. Byggegrunden er til gengæld den mest økonomiske af de beskrevne muligheder.

Der er der valgt enkle konstruktioner, der giver et helstøbt hus med bagmure og bærende mure i beton. Udvendig beklædt med skalmur i blødstrøgen teglsten og opmuret med fyldte skræbefuger. Hvor det er rationelt, anvendes fuldmuret murværk. Tagene er beklædt med zink på alle synlige flader, der med patina bløder lyset op. De mere ydmyge hjørner med tagpap.

De mindre bygninger i gårdrummene; arkadebroerne, pyramiden, Dronningens tårn og møllen er betonkonstruktioner med store vinduespartier. Bag store dele af vinduespartierne er opsat alabastplader, der fungerer som permanent lysdæmper. Alabast er et enkelt materiale: finkornede gipsplader, der fremstår marmorerede og svagt gullig-røde.

Vandrehallens tag er en stræbende og enkel fiberbetonskal, der samles og støbes som et filigrandæk. Fiberbetonen er underdelt i plader, der samles med armeringen før udstøbning af den egentlige betonkonstruktion.

Vinduespartiet ud mod havneløbet konstrueres som selv bærende: elastisk og selvafstivende på een gang, så man undgår for mange søj-

ler. Persienne-ribberne afbøder lyset samtidig med, at de får en konstruktiv betydning.

Alle indvendige vægflader står gipspudsede, men beskyttet i håndhøjde med ornamenterede, beskyttende flader.

Under forpladsen langs Kvæsthusgade nedgraves en parkeringkælder med plads til de biler, der er nødvendige for teatret: arbejdende og publikummer. Tilkørsel sker fra Sct. Annæ Plads, men selve rampen løber parallelt med Kvæsthusgade.

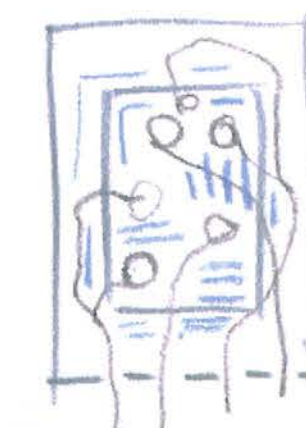
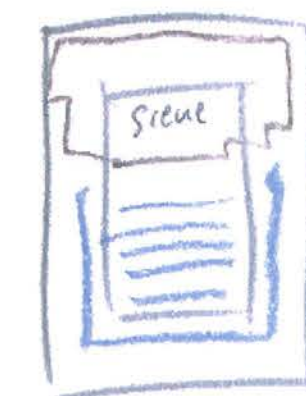
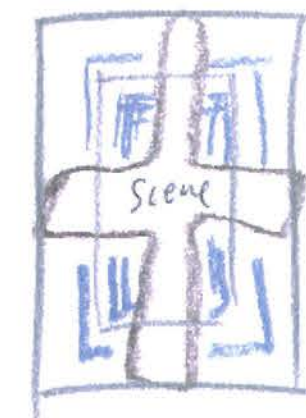
På selve forpladsen anlægges en mure, der dublerer teatrets arkadebroer og to pavilloner, der er opgangstårne fra P-kælderen. Desuden plantes træer, der danner et tag over pladsen. De to pavilloner er varianter af billet-pyramiden og Dronningens tårn. Her introduceres det spil med volumener, skrin og broer, som publikum vil finde inde på teater-øen.

Langs sikkerhedszonen ned gennem havneløbet bygges en række bolværkstårne, såkaldte Duc d'Alba. Disse store, elastiske, men stabile trækonstruktioner forhindrer drivende skibe i at ramme bygningen.

Nedenstående arealoversigt er opdelt som i programmet. Alle arealer er bruttoarealer og tilføjet de enkelte funktioners ganglinier:

Foyer	2.703 m ²
Store scenes tilskuerrum	393 m ²
Store Scene (incl. funk.)	2.400 m ²
Mindre scene (incl. funk.)	1.316 m ²
Montagehal	441 m ²
Prøvelokaler (incl. kælder)	948 m ²
Personaleområde	2.543 m ²
Lagerlokaler	1.498 m ²
Værksteder	832 m ²
Kontorlokaler	1.025 m ²
Øvrige lokaler	1.122 m ²
Tekniske installationer	1.902 m ²
Samlet	17.123 m ²

Eksempler på eksperimentalscenens scenografiske muligheder.



ro = scene
~ = Publikum

