

Jeff Wall : the childrens's pavillon = der Kinderpavillon

Autor(en): **Graham, Dan / Heibert, Frank / Wall, Jeff**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern**

Band (Jahr): - **(1989)**

Heft 22: **Collabroation Christian Boltanski, Jeff Wall**

PDF erstellt am: **22.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-681113>

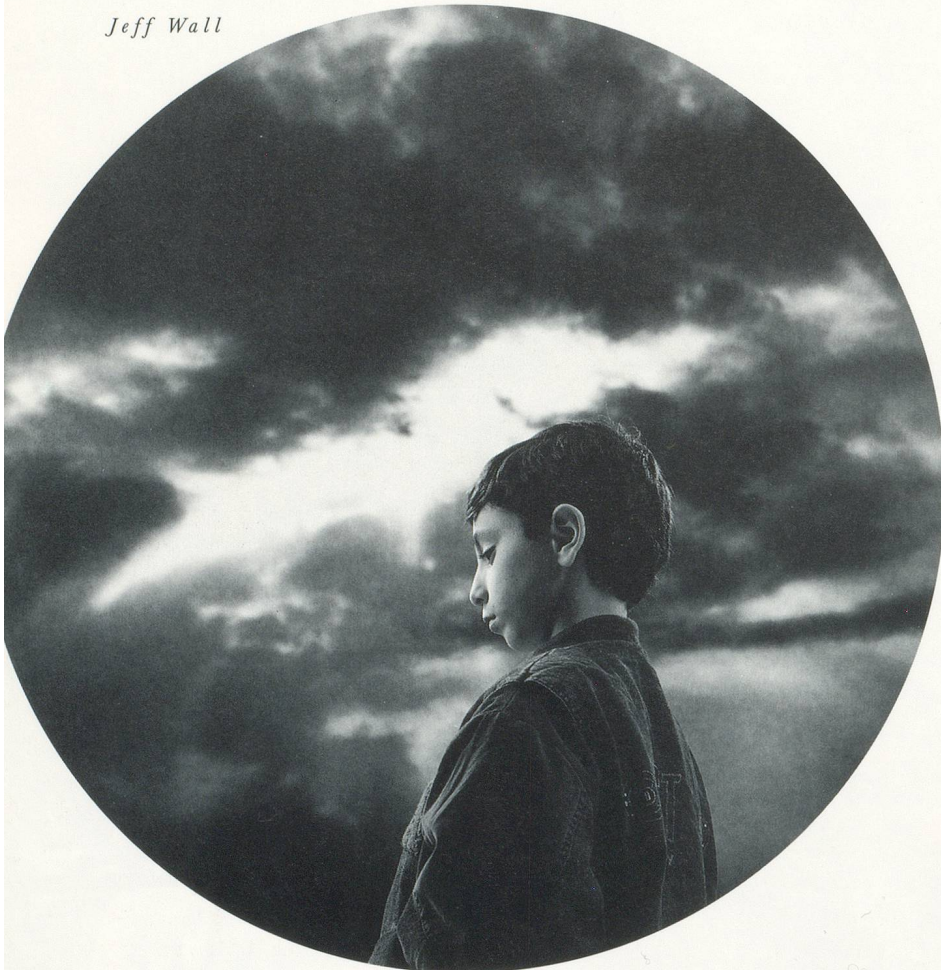
Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Jeff Wall



THIS PAGE, OPPOSITE AND FOLLOWING
PAGES / DIESE SEITE, GEGENÜBER-
LIEGENDE UND FOLGENDE SEITEN:
JEFF WALL, UNTITLED / OHNE TITEL,
1988-89, CIBACHROME IN ILLUMINATED
BOX / CIBACHROME IN LEUCHTKASTEN,
ø 53" / 135 cm.



DAN GRAHAM AND JEFF WALL

THE CHILDREN'S PAVILION

The Children's Pavilion is a public building located at the periphery of a playground. It is built into, and enclosed by, a landscaped hill. The structural shell of the hill-form is engineered in concrete. It includes a network of stairways, leading to a walkway around the summit. Large areas of the

exterior surface are planted with lawn.

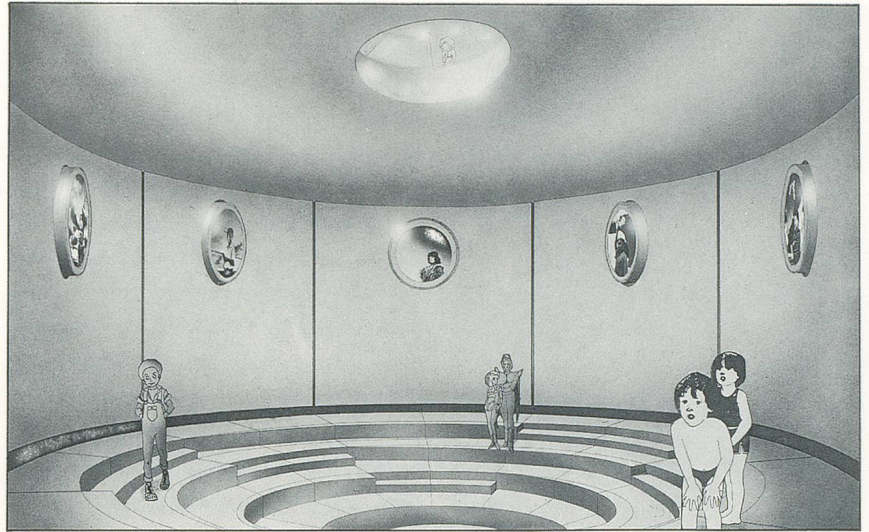
The structure is entered through a portal in the form of a three-quarter circle. The interior floor, made of concrete, is composed of three descending concentric rings with a system of steps leading from level to level. The central circle is a water basin.

The interior walls form a drum, which supports a low dome, at the apex of which is an oculus. In the oculus is installed a one-quarter sphere of two-way mirror glass, its convex surface facing the interior. Visitors inside the pavilion can look out through the oculus, and those on the walkway at

the summit can look into the building. Both groups also see their own reflections on the partly-mirrored glass.

Nine round back-illuminated photo-transparencies are hung equidistant from each other around the interior. Each is a half-length portrait of a child photographed from below viewed against a backdrop of sky. The sky is different in each portrait.

The diameter of the water basin is the same as that of the portraits. The diameter of the quartersphere in the oculus is twice that of the portraits.



ARCHITECTURAL TYPOLOGY

Playgrounds are the special domain of children, but the children who inhabit them are usually attended and observed by adults. Playgrounds are therefore also for adults.

The playground customarily features one or more symbolic mountain or hill forms. These are archetypes of complex experiences because they permit penetration underground through various openings, a primal exploration of the earth, and, at the same time, an occasion for ascent and conquest, for the attainment of a privileged overview as "king of the mountain."

The inside of the hill is of course like a cave or a grotto. Grottos are usually watery, and are associated with lunar goddesses, nymphs, prophecy, birth, and a passage through subterranean realms to rebirth. It suggests also the flowing of water inside the earth, and the sudden, surprising appearances of springs.

Caves are sites of primeval image-making. Prehistoric adults took shelter

in caves from animals, and there created icons and pictures celebrating both their fear of these animals, and their triumph over them in the organized hunt.

Another typological element for the Children's Pavilion is the Pantheon, which is a public temple and mausoleum, dedicated to the memory of gods and heroes, to patriarchs and to the state. The great Pantheon in Rome features an open oculus which permits a focussed beam of direct sunlight to move around the interior in the course of the day.

Follies and pavilions in landscaped gardens have a direct relationship with the Children's Pavilion. These structures often replicate, on a reduced scale, ancient monuments with literary or mythological references. Patriotic and heroic memorials, as well as shelters for retreat and meditation, are also included in this type. They often suggest utopian alternatives to present civilization.

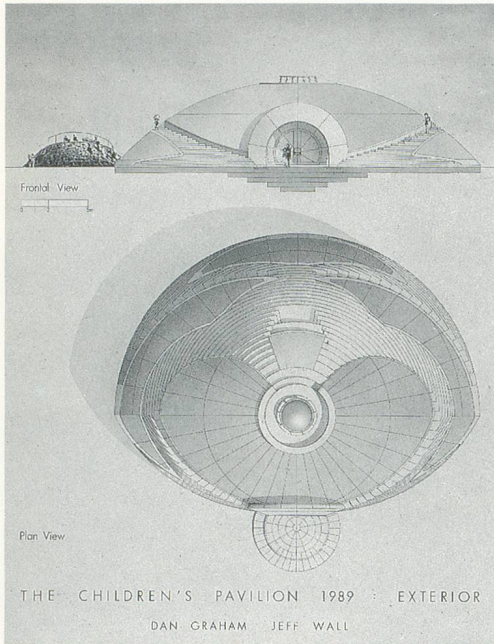
Another aspect of this typology is provided by the observatory and the planetarium. Both derive from older things, structures like Stonehenge. But

they establish their generic identity in the modern, scientific epoch, the period of rationalism and world navigation.

The observatory has no interest in studying the earth, and never looks at it. It is most curious about the furthest reaches of the visible universe. It does this by means of curvatures of glass or other materials which focus energy, whether in the form of light, radio signals or other things.

The planetarium on the other hand reproduces, stages, and projects cosmological narratives as entertainment and education. The darkened dome of the planetarium evokes the primitive world when early man first contemplated the stars and attributed totemic power to constellations.





The spherical form of the planetarium is reiterated in recent World's Fairs. These spherical structures present the cosmos and our earth as one world. These are emblems of a promised future, to be achieved through scientific progress, which would unite us into one global community, one "family of man."

The final element is the space capsule or flying saucer, which is round, cylindrical, disc-like, spherical or hemispherical. It is often a toy played with in the process of constructing adventure narratives of this kind, adventures in which past and future are intermingled, in which archaic forms appear futuristic and futuristic forms can be ruins.

PHOTOGRAPHS OF CHILDREN

The group of nine rondels or tondi includes portraits of children of different

racial and ethnic backgrounds. The organization of the portrait group is related to the concept of the nation state and of its gathering of all its children into systems of universal public education, health, recreation, culture, and citizenship. The concept of the nation includes in its substance the outcome of the great immigration patterns of modernity in which a variety of peoples with different customs have confronted each other within the terms of a common body of law. The group of children can signify the nation, and specifically the nation's future, in a Pantheon-like assembly.

At the same time, the group's multi-racial composition implies the plurality of nations and therefore forms an image of world culture.

The universal-national children of the portraits appear in circular frames. The tondo form is associated with ceremonial and decorative portraits and figure-groups often featuring women, children, and angels; but it is also related to coins, on which the heads of rulers are minted.

The circular form also relates to the sphere, and therefore to the symbol of the cosmos, but also to a rubber ball flying through the air above a playground. Balls, bubbles, lollipops and other round, shiny, happy forms are parts of the world of toys which are vehicles in adventure fantasies. Each of the children is viewed against a background of the sky. Each sky is unique, representing different times of day, different weather conditions, different seasons.

Each child has a unique place, a special trajectory into the future, signified in part by the mood of the sky.

The celestial void is the home of angels or putti, infant beings without

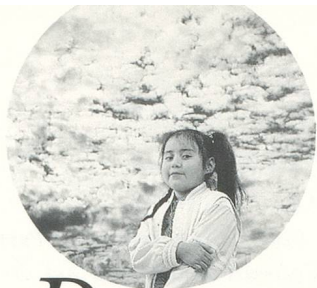
family, who emanate directly from God in infinite numbers at every second of endless time. They exist briefly, before vanishing again.

OCULUS AND SPECTATOR

The oculus functions as the eye of the pavilion. The whole interior is gathered and reflected on the convex surface of the quarter-sphere of mirror glass. At the same time the transparent character of the glass allows the spectators inside the building to see the actual sky outside, and to see as well anyone looking in from the vantage point at the top of the mountain. Similarly, those outside can view the interior. Furthermore, distorted reflections of people looking down through the oculus from the outside which are created by the concave form of the quarter-sphere's outer surface, may also be visible from inside and outside. The entire play of gazes and reflections generated by the architecture and the photographs is condensed onto the outer and inner surfaces of the glass.

Science and fatherhood are implied here, and this implication is augmented by the structure's references to national temples. At the same time, the oculus is set into the form of a hill or mountain, which suggests a more maternal enclosure, a cave or grotto, but one which includes an optical ordering principle. Thus, traditional symbols of both parents are present in the architecture and organize the forms of interaction between adults and children in and around the building.

Excerpts from: "A Guide to the Children's Pavilion," written by both artists.



DAN GRAHAM AND JEFF WALL

DER KINDERPAVILLON

Der Kinderpavillon ist ein öffentliches Gebäude, das am Rande eines Spielplatzes steht. Er ist in einen künstlichen Hügel hineingebaut, von ihm umgeben. Das strukturelle Gerüst der Hügelform ist aus Beton konstruiert. Es beinhaltet ein Gefüge aus Treppen, die zu einem Rundweg um den Gipfel herum führen. Grosse Flächen der äusseren Oberfläche sind mit Rasen bepflanzt.

Man betritt den Bau durch ein Portal in Form eines Dreiviertelkreises. Der innere Boden ist aus Beton und setzt sich zusammen aus drei untereinander liegenden konzentrischen Ringen mit einem Treppensystem, das die Ebenen miteinander verbindet. Der innere Kreis ist ein Wasserbassin.

Die inneren Wände bilden eine Trommel, welche eine flache Kuppel trägt, in deren Spitze ein kleines Rundfenster (Oculus) eingelassen ist. Darin ist eine Viertelkugel aus beidseitig durchsichtigem Spiegelglas installiert, deren konvexe Oberfläche ins Innere ragt. Die Besucher im Pavillon können durch das Oculus hinaussehen, und wer auf dem Rundweg auf der Kuppel entlanggeht, kann in das Gebäude hineinschauen. Beide sehen ausserdem ihr eigenes Spiegelbild in dem teilverspiegelten Glas.

Neun runde, von hinten angestrahlte Diapositive hängen in gleicher Entfernung voneinander von der Innenwand herab. Jedes ist das Brustbild eines Kindes, von unten gegen den Himmel als Hintergrund aufgenommen. Der Himmel ist auf jedem der Portraits verschieden.

ARCHITEKTUR-TYPOLOGIE

Spielplätze sind für Kinder reserviert, doch die Kinder, die sie bevölkern, werden normalerweise von Erwachsenen beobachtet und beaufsichtigt. Folglich sind Spielplätze auch für Erwachsene da.

Ein Spielplatz weist für gewöhnlich eine oder mehrere symbolische Berg- oder Hügelformen auf. Diese sind Archetypen komplexer Erfahrungen, denn sie ermöglichen das Eindringen unter die Erde durch diverse Öffnungen, eine frühe Erforschung der Erde und zugleich eine Gelegenheit der Ersteigung und Eroberung, um den privilegierten Überblick als «König des Berges» zu erlangen.

Das Innere des Hügels gleicht natürlich einer Höhle oder Grotte. Grotten enthalten normalerweise Wasser und werden mit Mondgöttinnen, Nymphen, Prophezeiungen, Geburt und dem Durchqueren unterirdischer Reiche hin zur Wiedergeburt assoziiert. Ausserdem verweisen sie auf das Fliessen von Wasser im Inneren der Erde und auf das plötzliche, überraschende Hervorbrechen von Quellen.

Höhlen sind die Fundorte urzeitlicher Bildlichkeit. Die prähistorischen Erwachsenen suchten Schutz vor Tieren in Höhlen und schufen dort Ikonen und Bilder, welche zugleich ihre Angst vor diesen Tieren und ihren Triumph über sie in der organisierten Jagd feierten.

Ein anderes typologisches Element, das im Kinderpavillon aufgenommen worden ist, stellt das Pantheon dar, öffentlicher Tempel und Mausoleum, dem

Gedenken an Götter und Helden, Patriarchen und den Staat gewidmet. Das grosse Pantheon in Rom hat ein offenes Oculus, das einem im Brennpunkt gebündelten Sonnenstrahl ermöglicht, mit dem Verlauf des Tages im Inneren herumzuwandern.

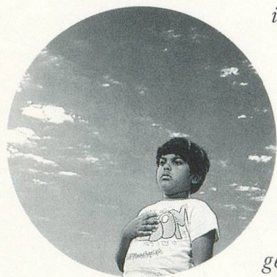
Follies und Pavillons in von Landschaftsarchitekten gestalteten Gärten stehen in direkter Beziehung zum Kinderpavillon. Diese Strukturen bilden oft in verkleinertem Massstab alte Bauwerke mit literarischen oder mythologischen Bezügen nach. Patriotische und heroische Denkmäler gehören ebenso wie Zufluchtsorte für Einkehr und Meditation zu diesem Typus. Oft stellen sie utopische Alternativen zur gegenwärtigen Zivilisation vor.

Ein weiterer Aspekt dieser Typologie ergibt sich aus dem Observatorium und dem Planetarium. Beide sind von älteren Strukturen wie etwa Stonehenge hergeleitet. Sie behaupten ihre Gattungsidentität jedoch in der modernen Epoche der Wissenschaft, in der Zeit des Rationalismus und der Weltnavigation.

Das Observatorium dient nicht dem Studium der Erde und öffnet keinen Blick auf sie. Seine Neugier richtet sich auf die entferntesten Gefilde des sichtbaren Universums. Zum Einsatz gelangen gekrümmte Apparaturen aus Glas oder anderen Materialien, die Energie bündeln, gleich, ob sie als Licht, als Radiosignale oder in anderen Formen auftritt.

Demgegenüber reproduziert, inszeniert und projiziert das Planetarium kos-

mologische Erzählungen zum Zwecke der Unterhaltung und Bildung. Die verdunkelte Kuppel des Planetariums beschwört die Welt im Urzustand herauf, als der primitive Mensch zum ersten Mal die



Sterne betrachtete und ihren Konstellationen totemische Kräfte zuschrieb. Die Kugelform des Planetariums ist in den Weltausstellungen jüngerer Datums wieder aufgenommen worden.

Dort stellen kugelförmige Strukturen den Kosmos und unsere Erde als eine Welt dar. Dies sind Embleme einer verheissenen Zukunft, zu erreichen durch den Fortschritt der Wissenschaft, der uns alle zu einer Weltgemeinschaft, einer «Menschenfamilie» vereinen soll.

Das letzte Element ist die Weltraumkapsel oder Fliegende Untertasse – rund, zylindrisch, scheibenartig, kreis- oder halbkreisförmig. Oft taucht sie als Spielzeug im Entstehensprozess von Abenteuererzählungen dieser Art auf, wo sich Vergangenheit und Zukunft miteinander vermischen, wo archaische Formen futuristisch erscheinen und futuristische Formen Ruinen sein können.

KINDER- PHOTOGRAPHIEN

Die Gruppe aus neun Rondellen oder tondi beinhaltet Portraits von Kindern verschiedener rassischer und ethnischer Herkunft. Der Aufbau der Portraitgruppe steht in Bezug zum Konzept des Nationalstaates, der all seine Kinder in Systemen der allgemeinen öffentlichen Bildung, des Gesundheitswesens, der Freizeit, Kultur und Staatsbürgerschaft versammelt. Das Konzept der Nation schliesst in seiner Substanz die Folgen der

grossen Völkerwanderungsströme der Neuzeit mit ein, innerhalb derer unterschiedliche Völker mit verschiedenen Sitten und Gebräuchen im Rahmen einer gemeinsamen Gesetzgebung miteinander konfrontiert waren. Die Gruppe der Kinder kann die Nation, insbesondere die Zukunft der Nation, in einer Pantheonartigen Versammlung versinnbildlichen.

Zugleich impliziert die Zusammensetzung der Gruppe aus vielen Rassen die Pluralität der Nationen, gibt also ein Bild der Weltkultur ab.

Die universell-nationalen Kinder der Portraits erscheinen in runden Rahmen. Die tondo-Form wird assoziiert mit zereemoniellen und dekorativen Portraits und Figurengruppen, in denen oft Frauen, Kinder und Engel auftreten; diese Form bezieht sich aber auch auf Münzen, auf die Herrscher-Köpfe geprägt werden.

Die Kreisform verweist ausserdem auf die Kugel, also auf das Symbol des Kosmos, zugleich auch auf das Bild eines Gummiballs, der über einem Spielplatz durch die Luft fliegt. Bälle, Seifenblasen, Dauerlutscher und andere runde, glänzende, glückliche Formen gehören zur Welt der Spielzeuge, welche als Vehikel von Abenteuerphantasien dienen.

Jedes der Kinder steht vor dem Himmel als Hintergrund. Jeder Himmel ist unverwechselbar und zeigt verschiedene Tageszeiten, unterschiedliches Wetter, eine andere Jahreszeit.

Jedes Kind hat seinen eigenen Ort, seine besondere Flugbahn in die Zukunft, was zum Teil durch die Stimmung des Himmels ausgedrückt wird.

Die himmlische Leere ist die Heimstatt von Engeln oder putti, Kindwesen ohne Familie, die unmittelbar in unendlicher Zahl aus Gott hervorgehen, in jeder Sekunde der ewigen Zeit. Ihre Existenz währt nur kurz, bevor sie wieder verschwinden.

OCULUS UND PUBLIKUM

Das Oculus dient als Auge des Pavillons. Das gesamte Innere wird auf der konvexen Oberfläche der Viertelkugel aus Spiegelglas gebündelt und reflektiert. Gleichzeitig erlaubt die Transparenz des Glases dem Publikum innerhalb des Gebäudes, den tatsächlichen Himmel draussen zu sehen, und dazu jeden, der vom Aussichtspunkt des Berggipfels aus hinschaut. Desgleichen haben die draussen befindlichen Besucher einen Einblick in das Innere. Überdies können verzerrte Spiegelungen der von draussen durch das Oculus Blickenden, die durch die konkave Form der äusseren Oberfläche der Viertelkugel entstehen, von innen und aussen sichtbar werden. Das ganze Spiel aus Blicken und Spiegelungen, das die Architektur und die Photographien auslösen, konzentriert sich auf der äusseren und der inneren Oberfläche des Glases.

Die hier stattfindende Anspielung auf Wissenschaft und Vaterschaft wird noch verstärkt durch die Bezüge des Baus auf nationale Tempel. Zugleich ist das Oculus ja in die Form eines Hügels oder Bergs eingesetzt, was eine mehr mütterliche Umschliessung nahelegt, eine Höhle oder Grotte, die allerdings ein optisches Ordnungsprinzip beinhaltet. Auf diese Weise sind in der Architektur traditionelle Symbole beider Elternteile gegenwärtig und organisieren die Art der Interaktion zwischen Erwachsenen und Kindern in dem Gebäude und seiner Umgebung.

(Übersetzung: Frank Heibert)

Dieser Text ist ein Auszug aus «A Guide to the Children's Pavilion» von Dan Graham und Jeff Wall.

