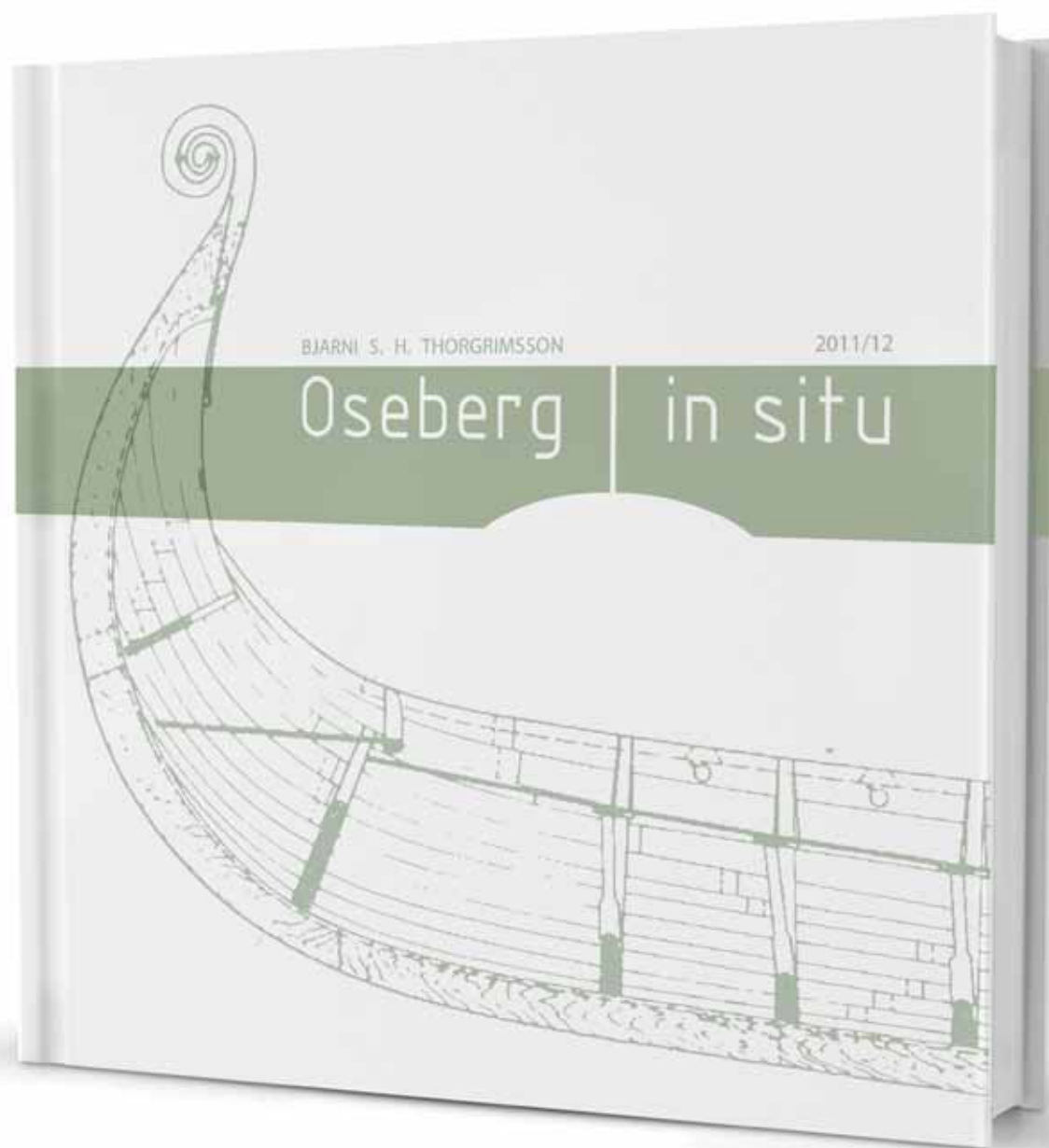


	1
Tomtebefaring og besøk ved Vikingskiphuset	2
Forarbeidet	3
LasermodeII 1:1000	4
Underlag	5
Sketchup-modell	6
Vær og soldata	7
Arkitekturstudie: Chichu Art Museum	8
Arkitekturstudie: The Nelson Atkins Museum of Art	9
Arkitekturstudie: Denver Art Museum	10
Arkitekturstudie: Stonehenge Visitor Centre	11
Arkitekturstudie: 21st Century Musm. of Contempr. Art	12
Arkitekturstudie: Norsk Bremuseum	13
Forbindelser mellom rom og funksjoner	14
Utvikling av romprogram	15
Neufert om museum 1/2	16
Neufert om museum 2/2	17
Diverse sitater fra notatbok	18
Valg av tomt	19
Ideer fra skissebok 1/5 per 1. februar	20
Ideer fra skissebok 2/5 per 1. februar	21
Ideer fra skissebok 3/5 per 1. februar	22
Ideer fra skissebok 4/5 per 1. februar	23
Ideer fra skissebok 5/5 per 1. februar	24
Oppdemming av Slagenbekken	25
Skissering	26
Skisse 1: Gravplyndring 1/2	27
Skisse 1: Gravplyndring 2/2	28
Skisse 2: Vast	29
Skisse 3: Spiralen	30
Skisse 4: Boksen og haugen 1/2	31
Skisse 4: Boksen og haugen 2/2	32
Skisse 5: Evighet 1/2	33
Skisse 5: Evighet 2/2	34
Skisse 6: Tårnet	35
Skisse 7: Sfæren	36
Skisse 8: Ut av torva	37
Skisse 9: Til Åsgard	38
Skisse 10: Vegg	39
Skisse 11: Bunkeren	40
Diverse skisser	41
Skisse 12: Kurve	42
Skisse 13: Åpen gravhaug	43
Videreutvikling av gravplyndringsutkast	44
Midtsemester: Gravplyndring 1/2	45
Midtsemester: Gravplyndring 2/2	46
Tilbakemeldinger fra midtsemestergjennomgangen	47
Formutprøvninger	48
Arbeidsmodell	49
Rampe-trapp utprøvning	50
Sted og konsept	51
Vikingikonet	52
Til veiledning 30 mars	53
Diverse utprøvninger 1	54
Diverse utprøvninger 2	55
Til veiledning 13. april	56
Render og retusjering til masterutstillingskatalog	57
Direkte sollys gjennom ribber mot øst	58
Nest siste veiledning 20. april	59
Plansje og visualisering	60
Modellfoto av presentasjonsmodell	61
Modellfoto presentasjonsmodell interiør	62
Ekstra Render	63

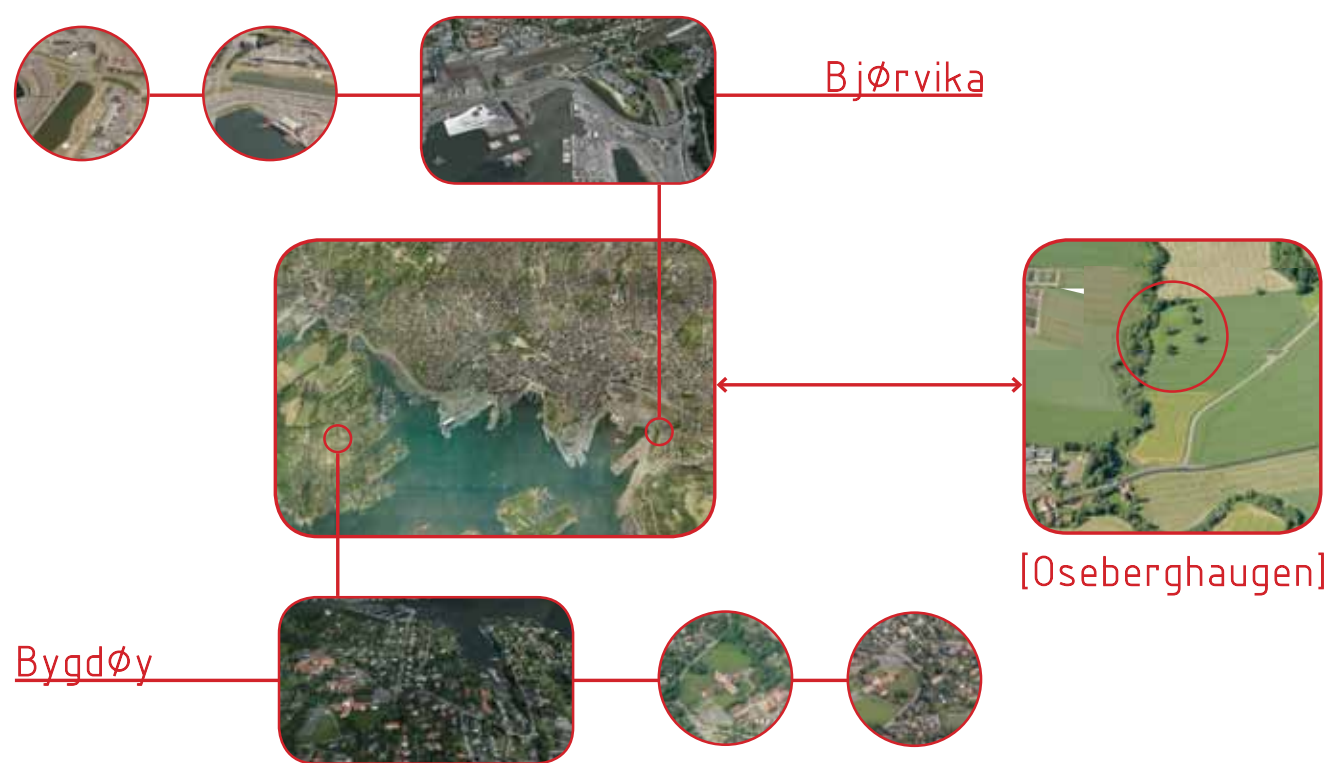


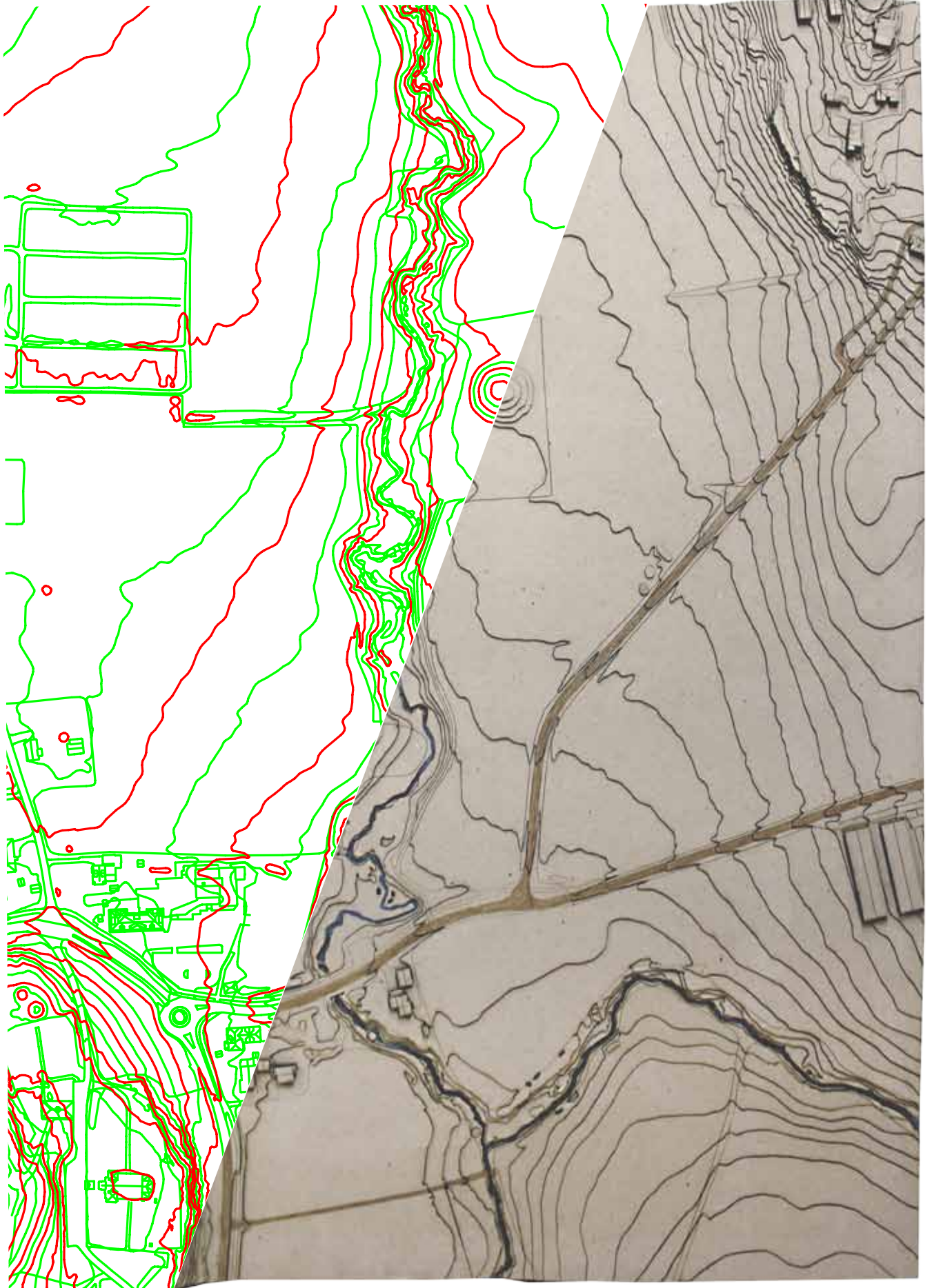
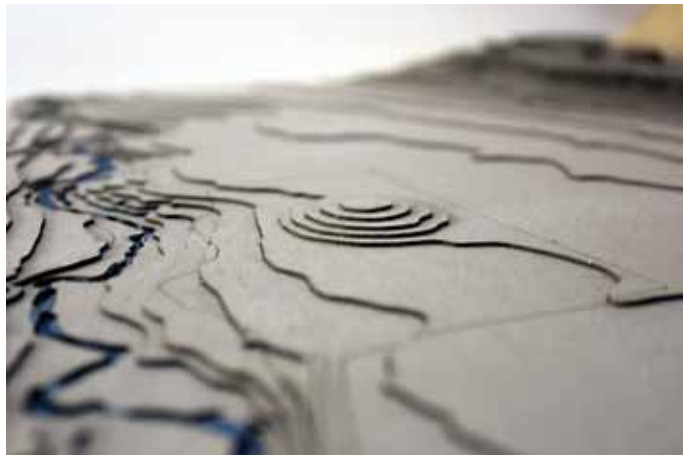
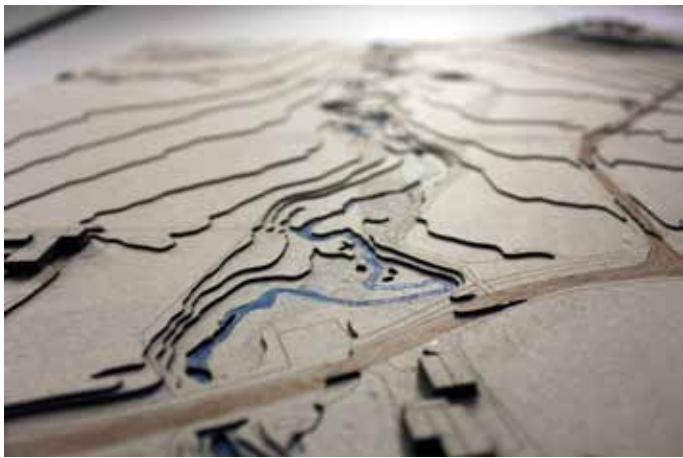
Tomtebefaring og besøk ved Vikingskiphuset

Å oppleve de faktiske originale gjenstandene, og det å komme til opprinnelsesstedet er en sterk opplevelse. Kanskje er det dagens virtuelle tilværelse som gjør det sånn? Nå kan man nærmest se hvilken som helst gjenstand eller hvilket som helst sted øyeblikkelig, men da filtrert gjennom en skjerm. Når man ser en historisk gjenstand som Osebergskipet, eller står på toppen av gravhaugen, syns jeg det er det mye enklere å empatisere med menneskene og begivenhetene fra historien. Det var helt avgjørende å se de faktiske stedene før jeg kunne bestemme meg for at denne oppgaven var noe for meg. v



[Oslo alternativene]:





Lasermodell 1:1000

Modellen er laget først og fremst i presentasjonsøyemed. Men den hjelper helt klart til med å gi en følelse av den større konteksten rundt tomten, og vil antagelig være til stor hjelp når det kommer til helhetlige arkitektoniske og landskapsmessige grep.



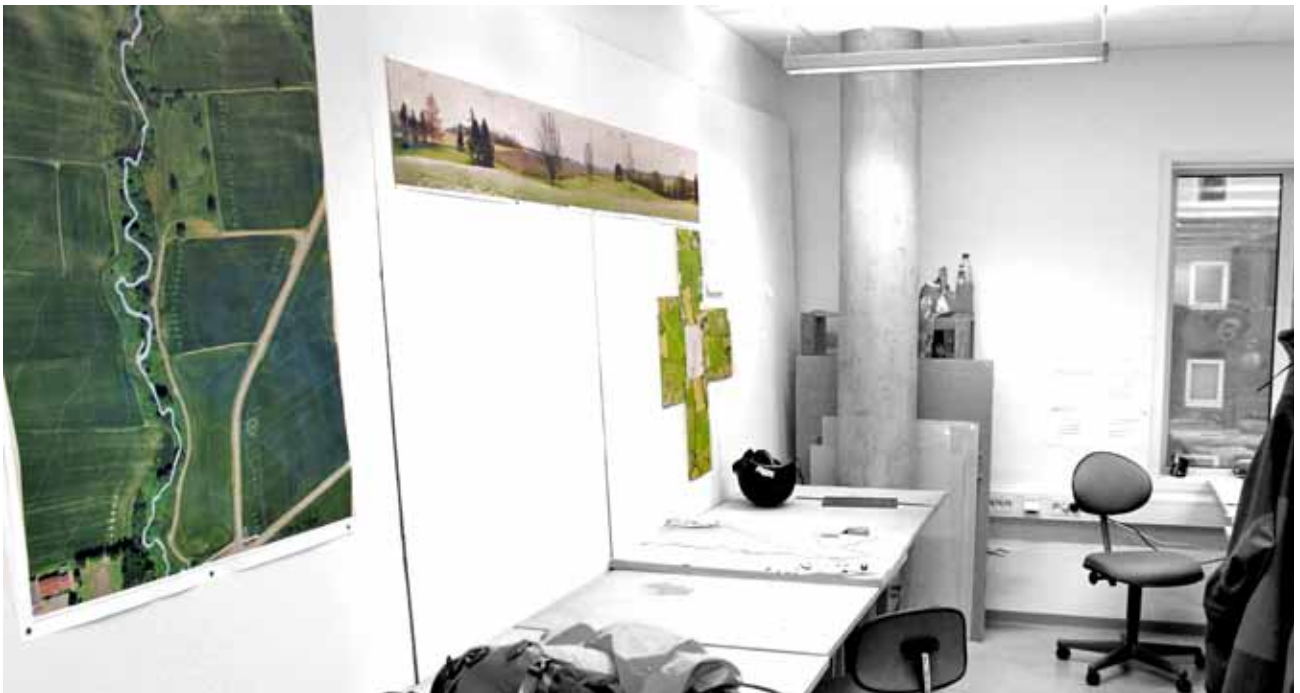
1.



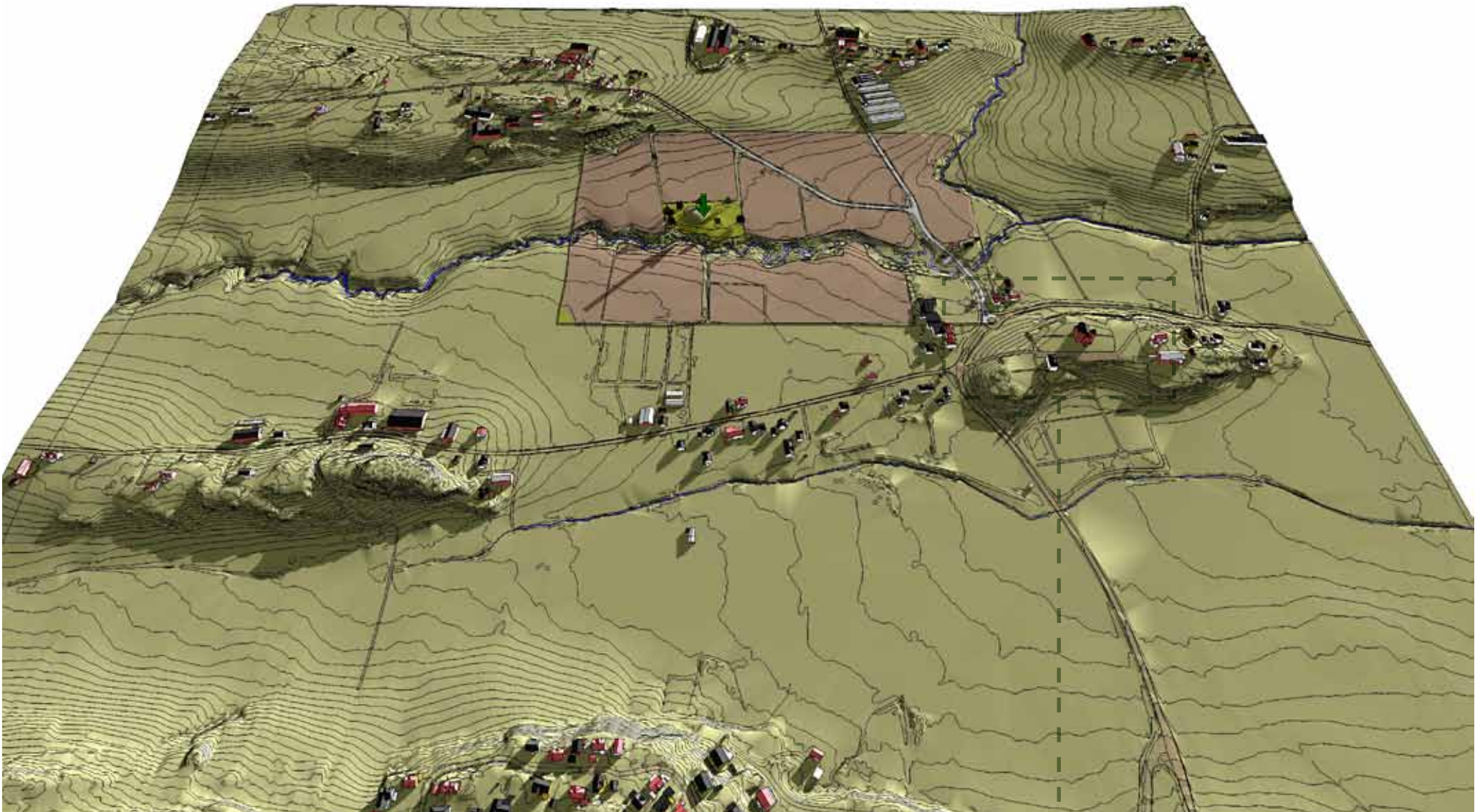
3.



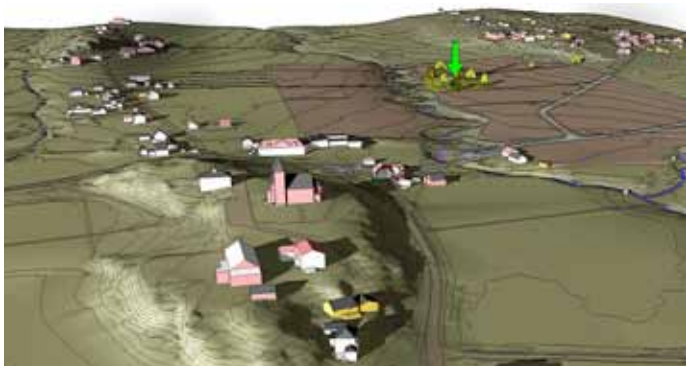
2.



4.



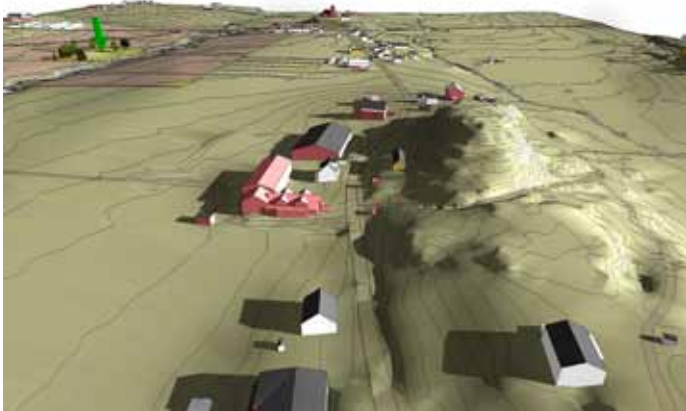
3D modell - utsnitt 1,4 X 1,7 km



Klokkeråsen og kirken i bakgrunn med haugen i bakgrunn



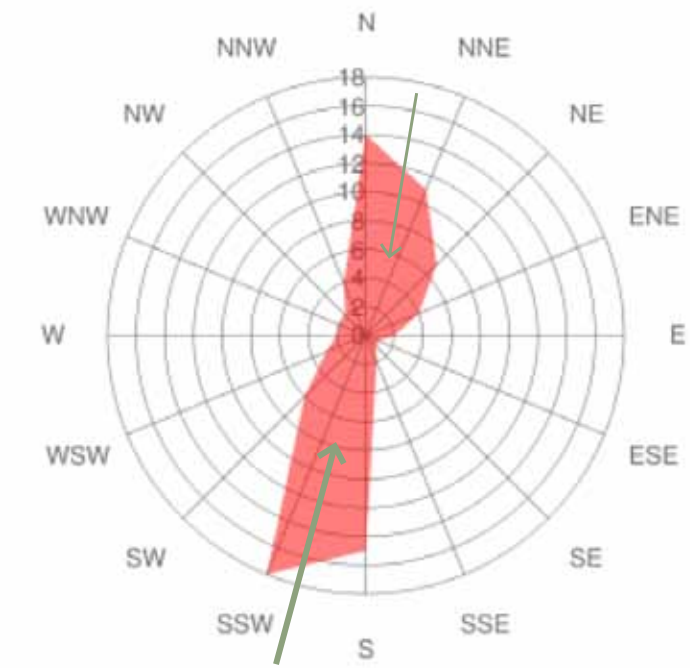
Haguen med Klokkeråsen og kirken i bakgrunn



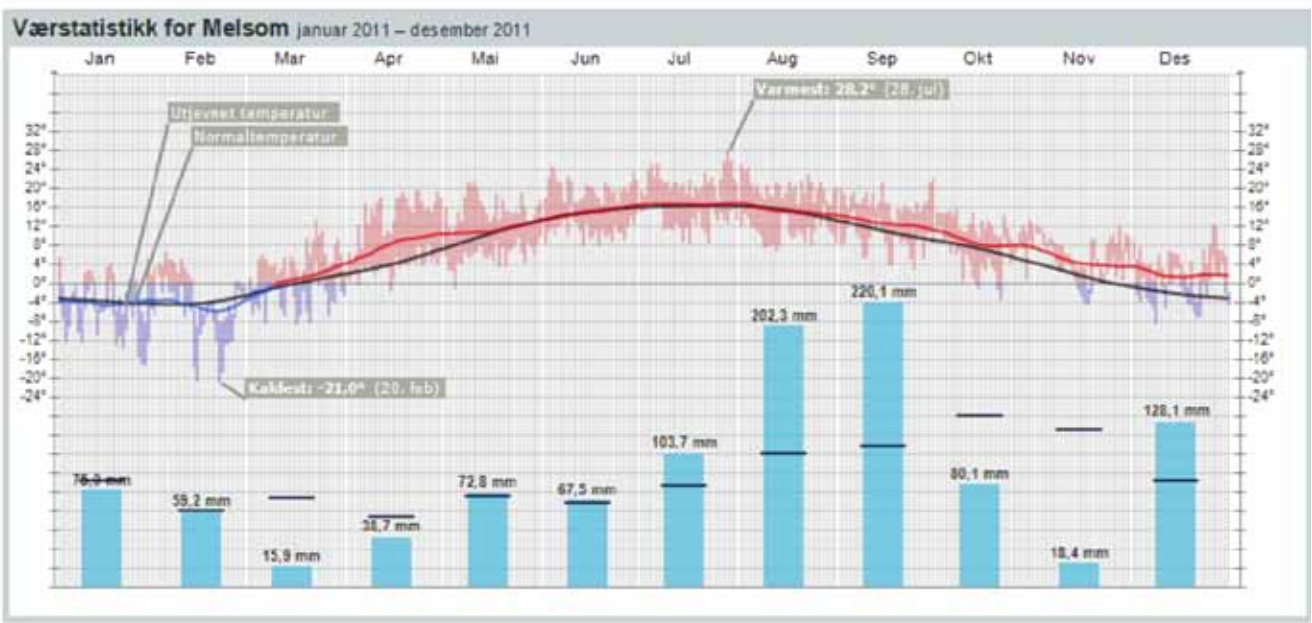
Perspektiv fra nord - en porfyrås i forgrunn



3D-modell sammenlignet med skårfoto



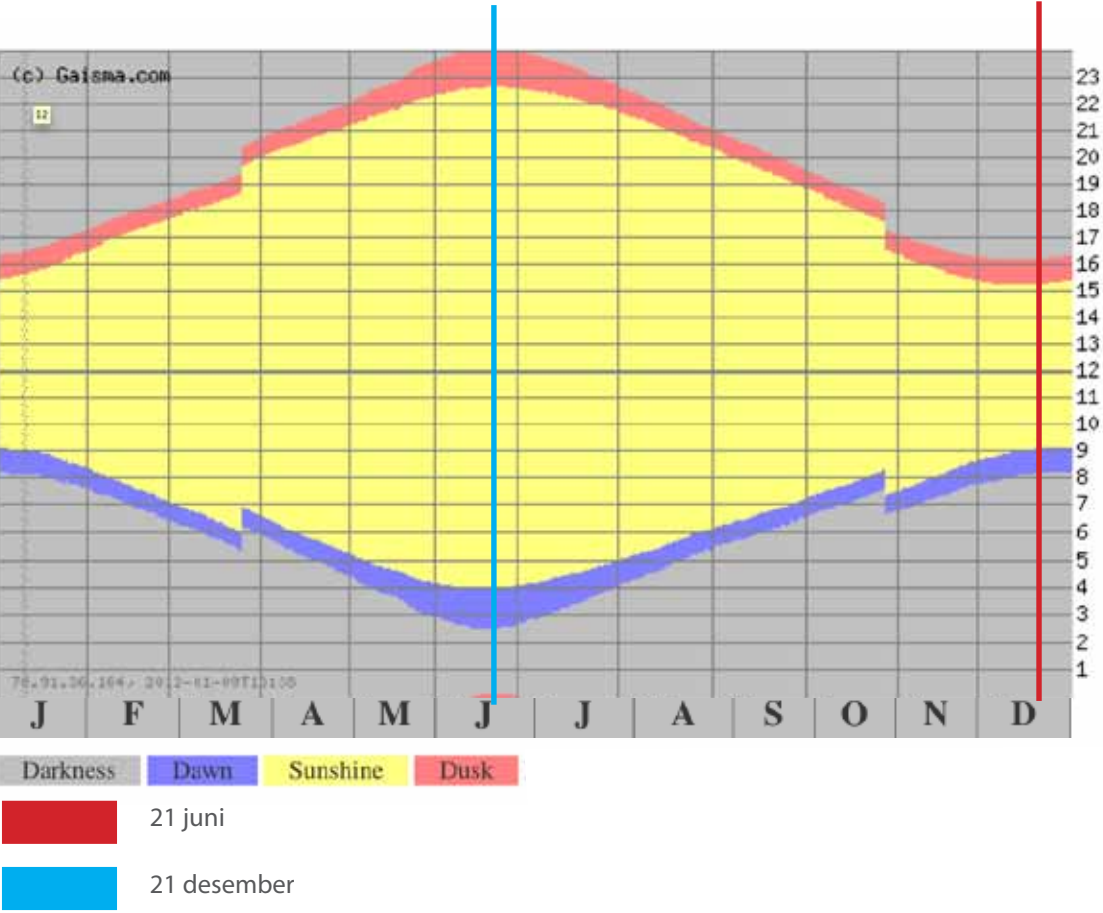
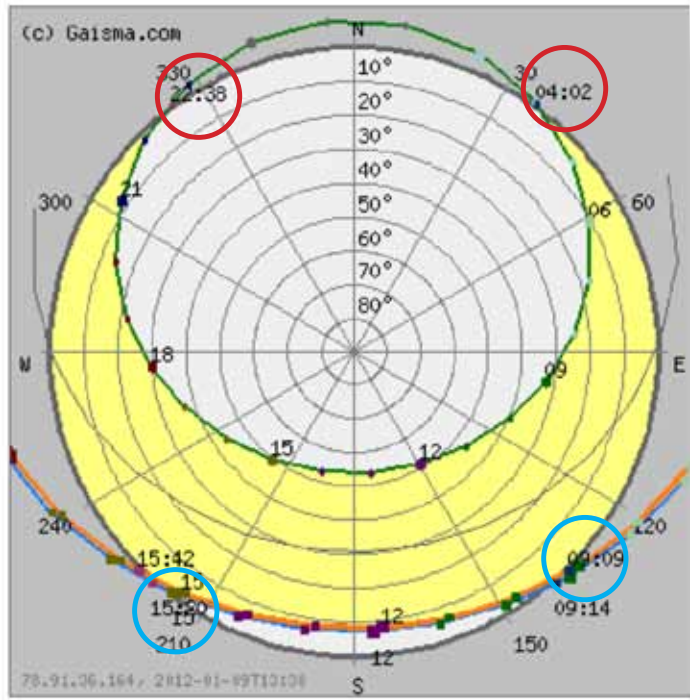
Vindretning (knop) distribuert i prosent for ett år (2011)



Den svarte streken viser normalen (både nedbør og temperatur)

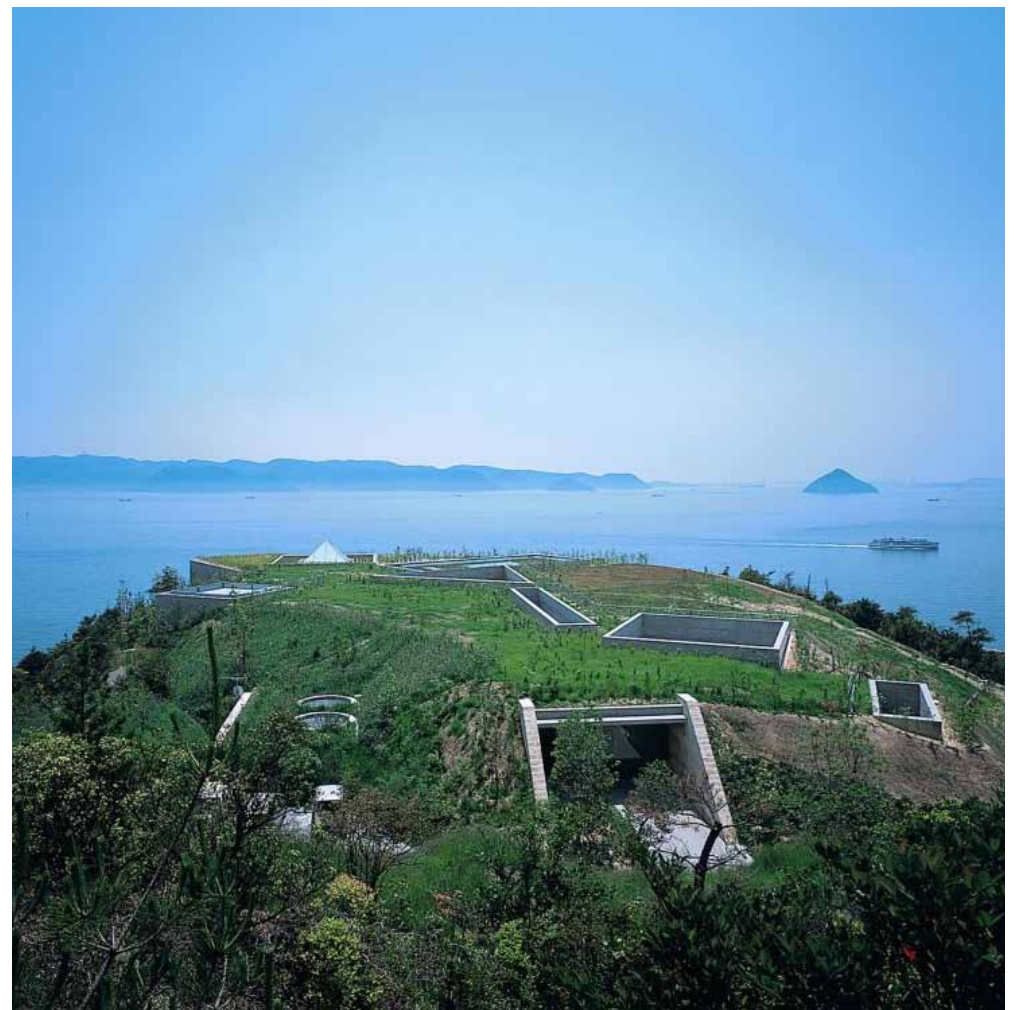
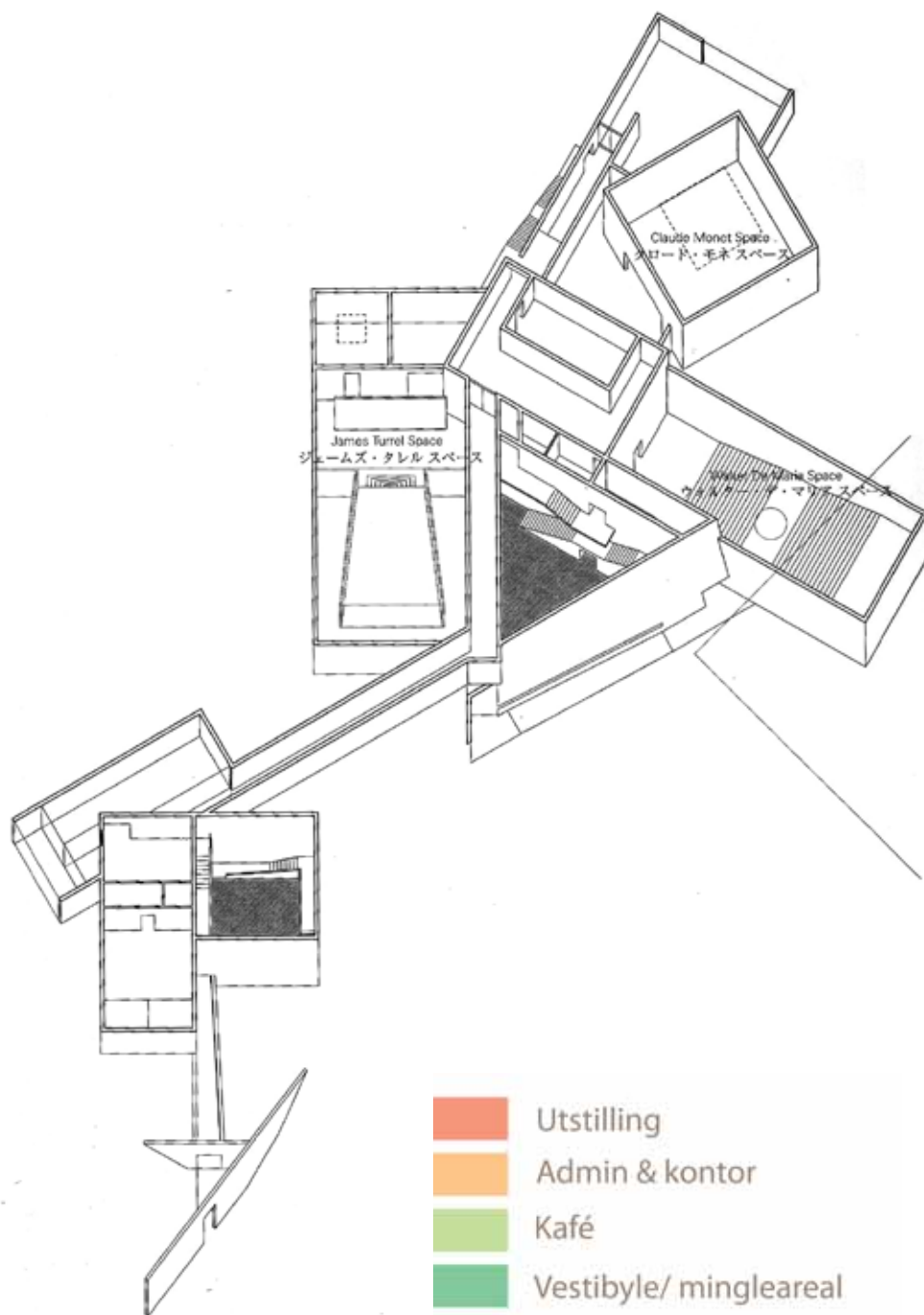
Tabellvisning for temperatur og nedbør per måned

Måneder	Temperatur				Nedbør			Vind	
	Gjennomsnitt	Normal	Varmest	Kaldest	Totalt	Normal	Mest på ett døgn	Gjennomsnitt	Sterkest vind
des 2011	1,7°	-2,1°	12,6° 26. des	-8,5° 8. des	128 mm	83 mm	24 mm 14. des	2,5 m/s	10,3 m/s 26. des
nov 2011	5,2°	1,7°	12,2° 27. nov	-4,3° 17. nov	18 mm	122 mm	7 mm 4. nov	1,9 m/s	10,8 m/s 27. nov
okt 2011	8,7°	7,0°	15,7° 7. okt	-3,4° 21. okt	80 mm	133 mm	28 mm 27. okt	2,0 m/s	9,8 m/s 18. okt
sep 2011	12,9°	11,1°	22,6° 30. sep	2,9° 24. sep	220 mm	109 mm	55 mm 19. sep	1,7 m/s	6,6 m/s 7. sep
aug 2011	15,1°	15,2°	25,1° 1. aug	6,8° 12. aug	202 mm	103 mm	58 mm 15. aug	1,4 m/s	5,1 m/s 28. aug
jul 2011	17,0°	16,3°	28,2° 28. jul	8,2° 16. jul	104 mm	79 mm	36 mm 23. jul	1,6 m/s	6,0 m/s 2. jul
jun 2011	15,4°	15,0°	24,8° 3. jun	7,9° 13. jun	68 mm	65 mm	12 mm 18. jun	1,7 m/s	5,2 m/s 14. jun
mai 2011	10,7°	10,6°	21,9° 10. mai	-1,4° 4. mai	73 mm	70 mm	21 mm 27. mai	2,1 m/s	7,7 m/s 24. mai
apr 2011	8,7°	4,4°	19,9° 22. apr	-1,7° 14. apr	39 mm	54 mm	20 mm 13. apr	2,0 m/s	9,3 m/s 8. apr
mar 2011	0,9°	0,0°	13,7° 22. mar	-8,6° 16. mar	16 mm	69 mm	7 mm 11. mar	2,2 m/s	7,2 m/s 24. mar
feb 2011	-4,5°	-3,8°	6,7° 3. feb	-21,0° 20. feb	59 mm	59 mm	15 mm 8. feb	2,0 m/s	8,3 m/s 11. feb
jan 2011	-4,6°	-3,7°	5,7° 1. jan	-17,4° 28. jan	75 mm	83 mm	19 mm 6. jan	1,6 m/s	8,4 m/s 1. jan

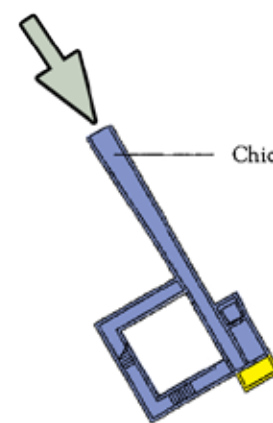


Værdata (Melsomvik 10 km fra Oseberg) fra 2011 viser at det kan forventes 3-4 måneder hvor temperaturen går under null. Generelt sett et mildt kystklima med lite vind og varme somrer. Om høsten kommer det mest nedbør. Vinden kommer nesten utelukkende fra sør-sørvest eller nord, generelt av liten styrke.

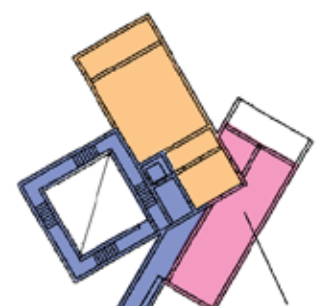
Dagslyset spenner fra 18,5 timer den 21 juni til 6 timer 21. desember. Solen kommer opp i nordøst klokken 4:02 om morgenen og går ned i nordvest klokken 22:38 den 21. juni, mens solen kommer opp i sørøst klokken 9:09 om morgenen og går ned i sørvest klokken 15:20 den 21. desember. Solen står på sitt høyeste ca. 54 ° over horisonten 21. juni, og ca. 7 ° over horisonten 21. desember.



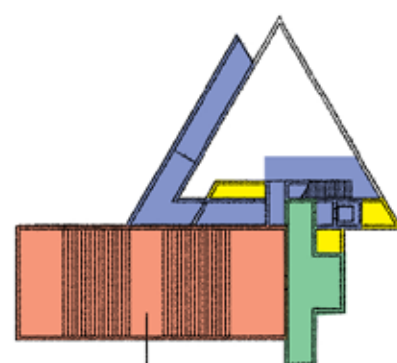
- Utstilling
- Admin & kontor
- Kafé
- Vestibyle/ mingleareal
- Toalett
- Sirkulasjon
- Butikk
- Annet - (lager ,teknisk, ol.)



Chichu Art Museum Entrance

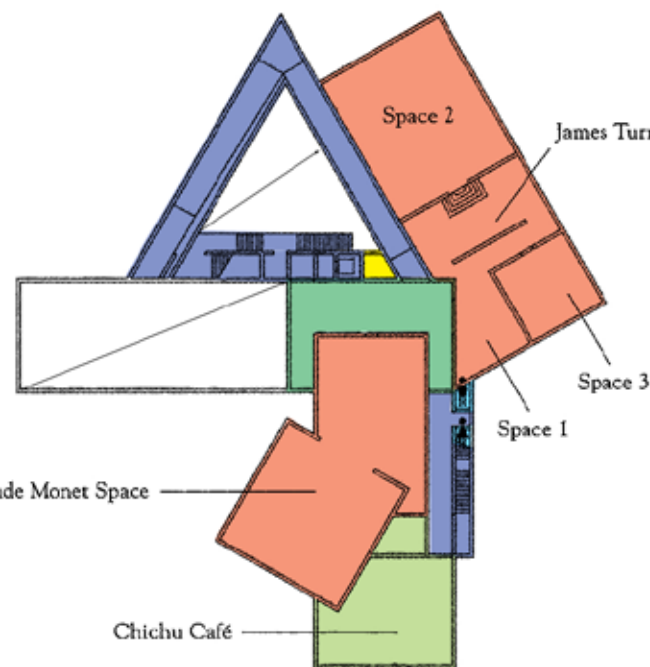


Chichu Store

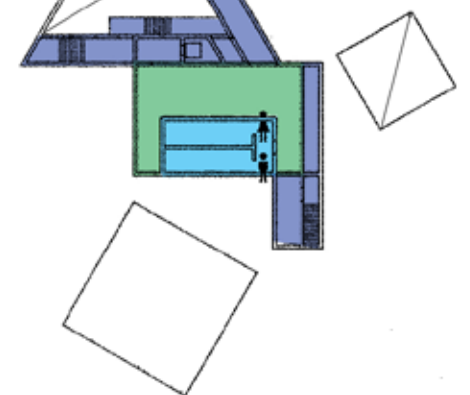


Walter De Maria Space

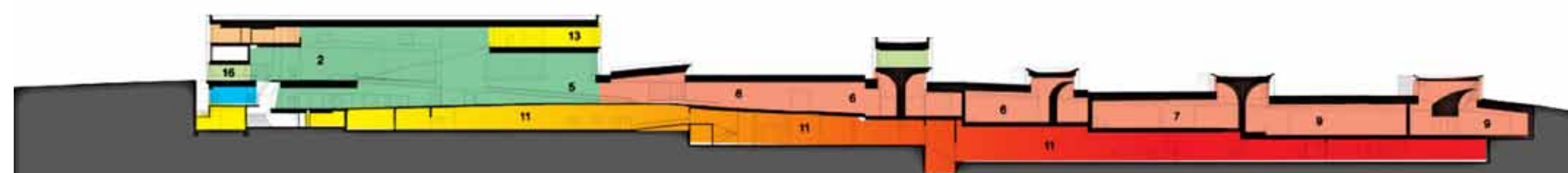
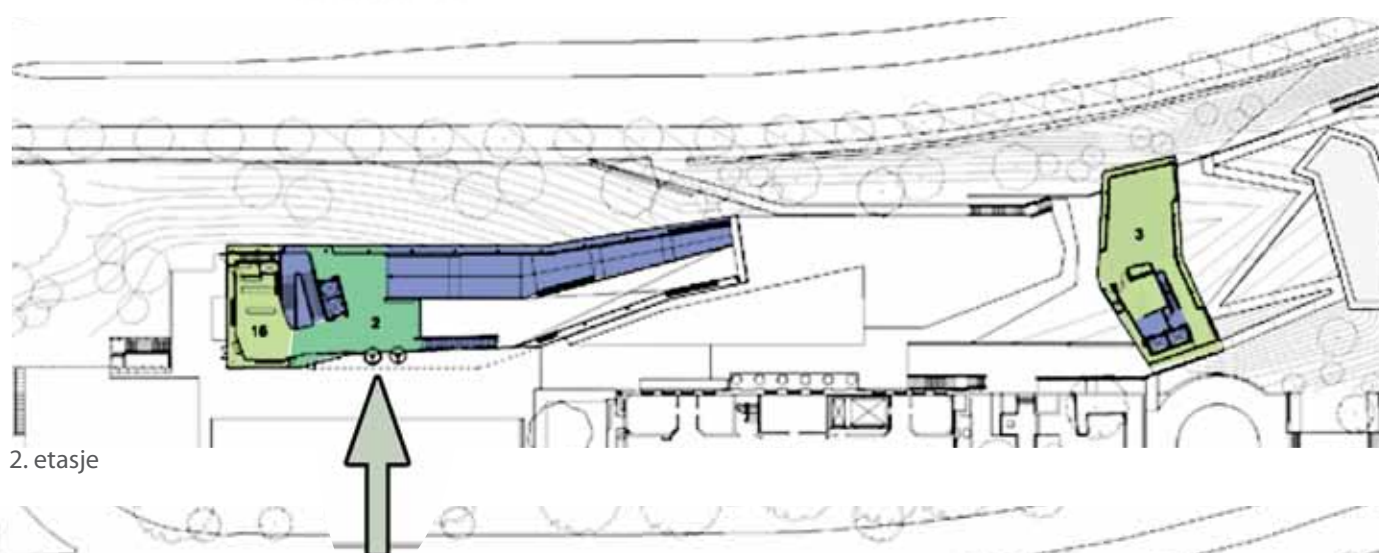
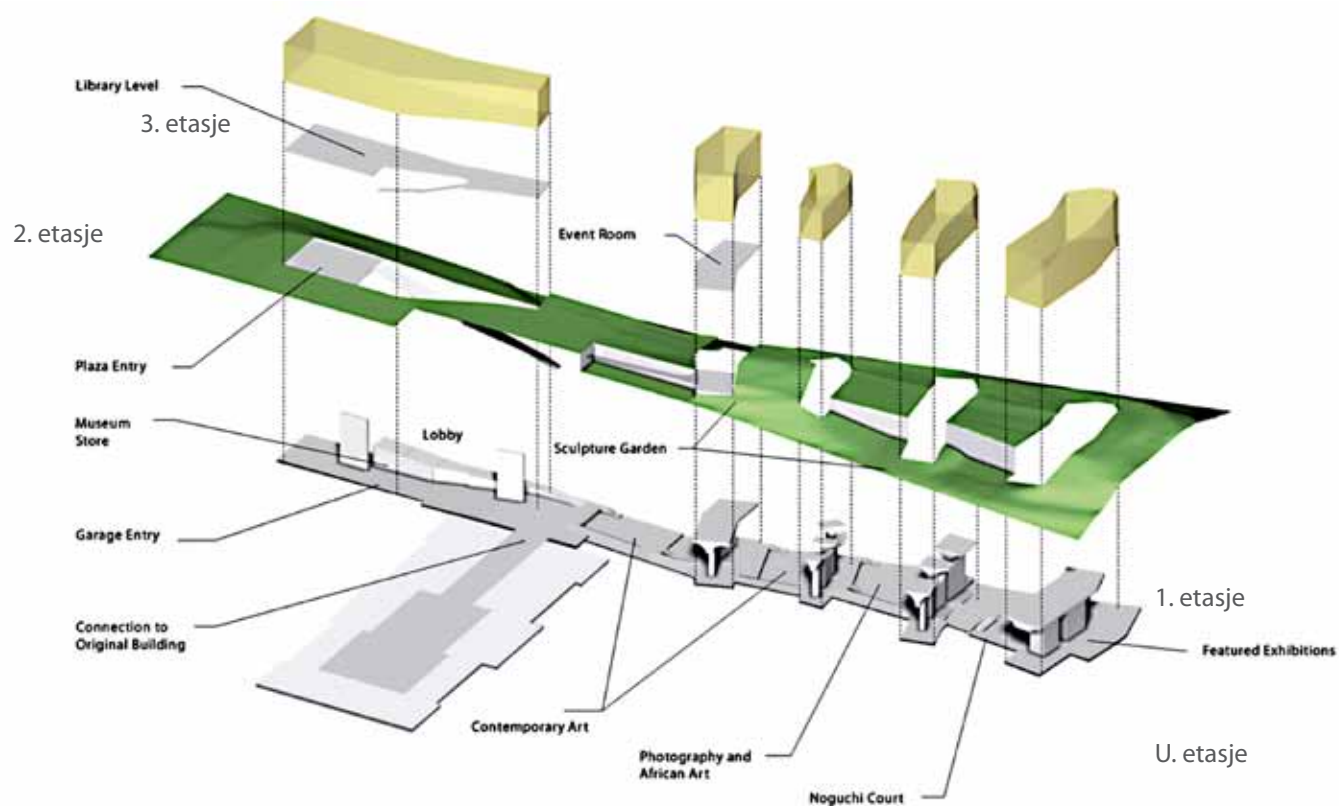
U. etasje



1. etasje



2. etasje



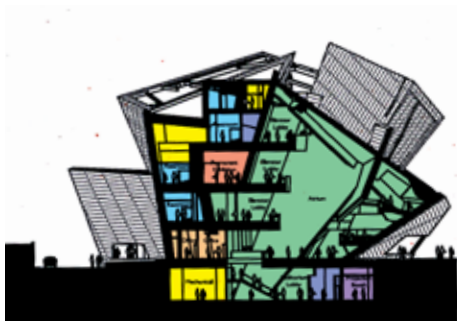
- Utstilling
- Admin & kontor
- Kafé
- Vestibyle/ mingleareal
- Toalett
- Sirkulasjon
- Auditorium
- Butikk
- Bibliotek
- Labratorie/ verksted
- Annet - (lager ,teknisk, ol.)

Snitt

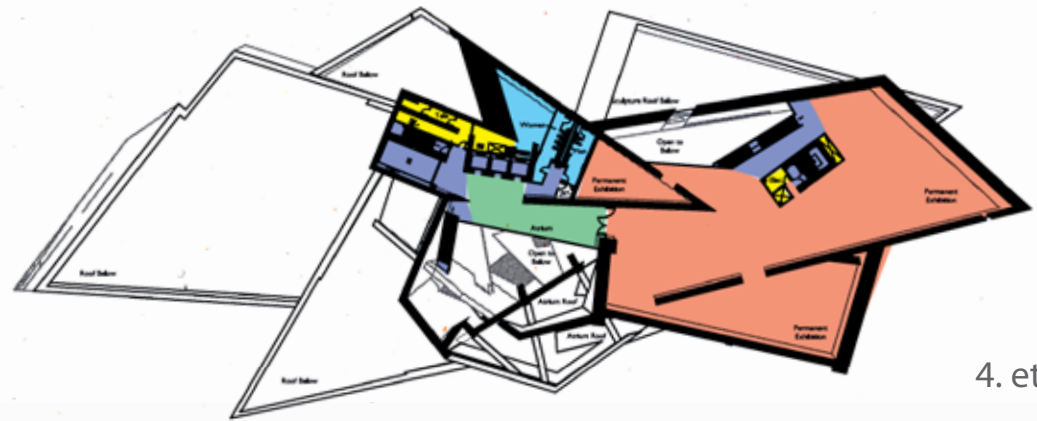
Arkitekturstudie: The Nelson-Atkins Museum of Art

9

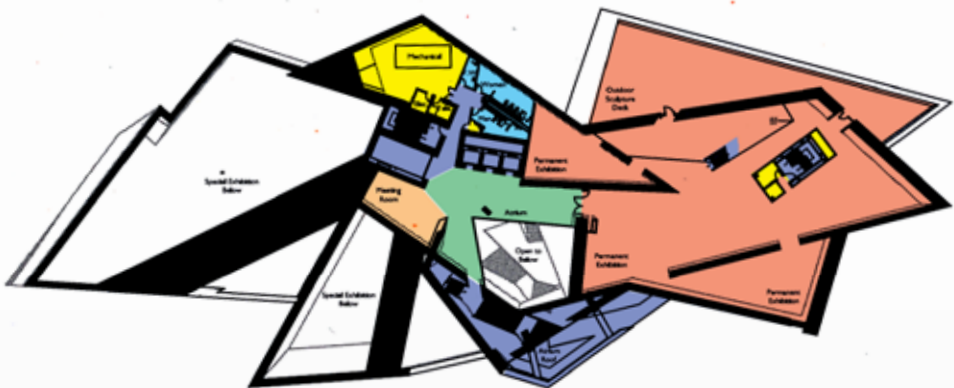
Arkitekt: Steven Holl Architects
Type: Kunstmuseum
Sted: Kansas City, MO, USA
Areal: 15,329 m²
Bygget: 2007
Konstruksjon: Stål, glass og betong
Notat: Glødene lantærner i ett med skulpturparken. Magasin og lager sammen med verksted ol. i underetasjen (ingen plan)



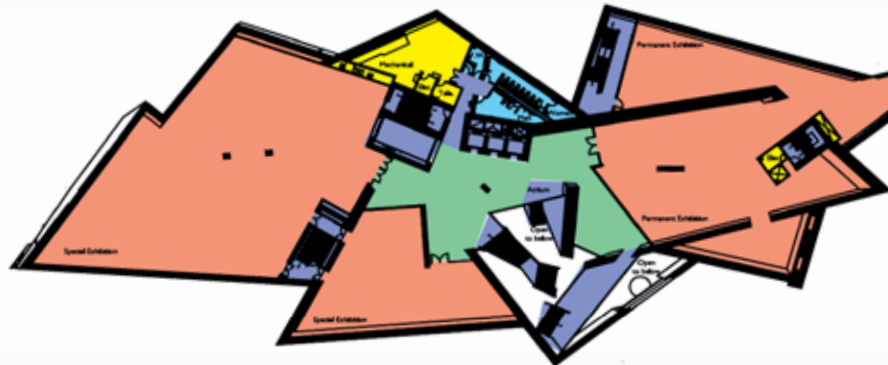
- Utstilling
- Admin & kontor
- Kafé
- Vestibyle/ mingleareal
- Toalett
- Sirkulasjon
- Auditorium
- Butikk
- Labratorie/ verksted
- Annet - (lager ,teknisk, ol.)



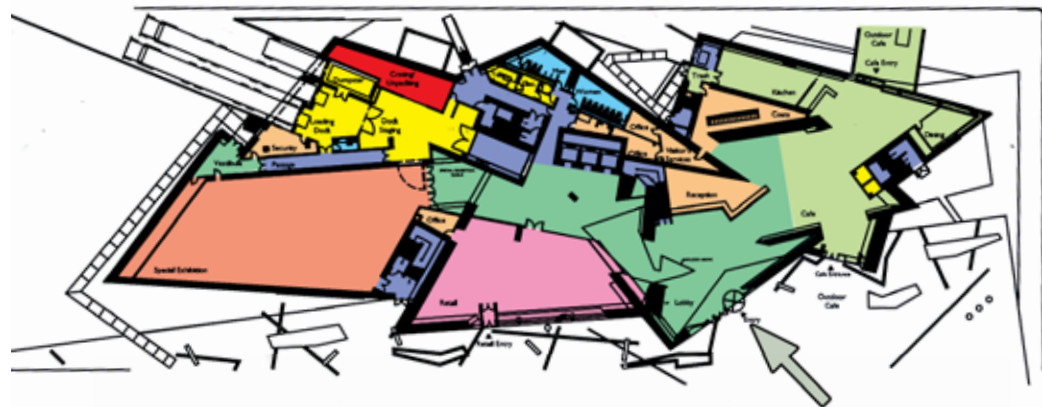
4. etasje



3. etasje



2. etasje



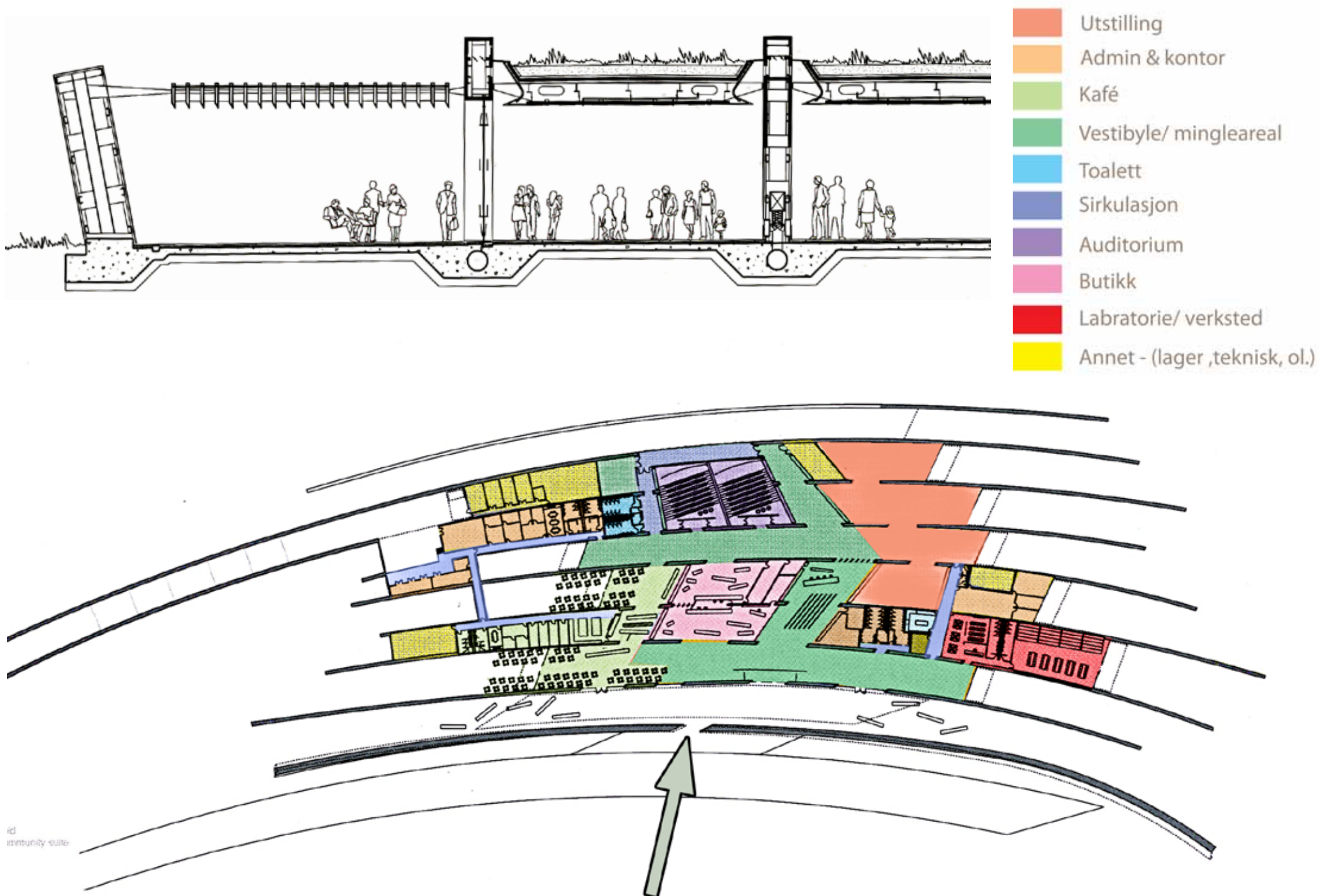
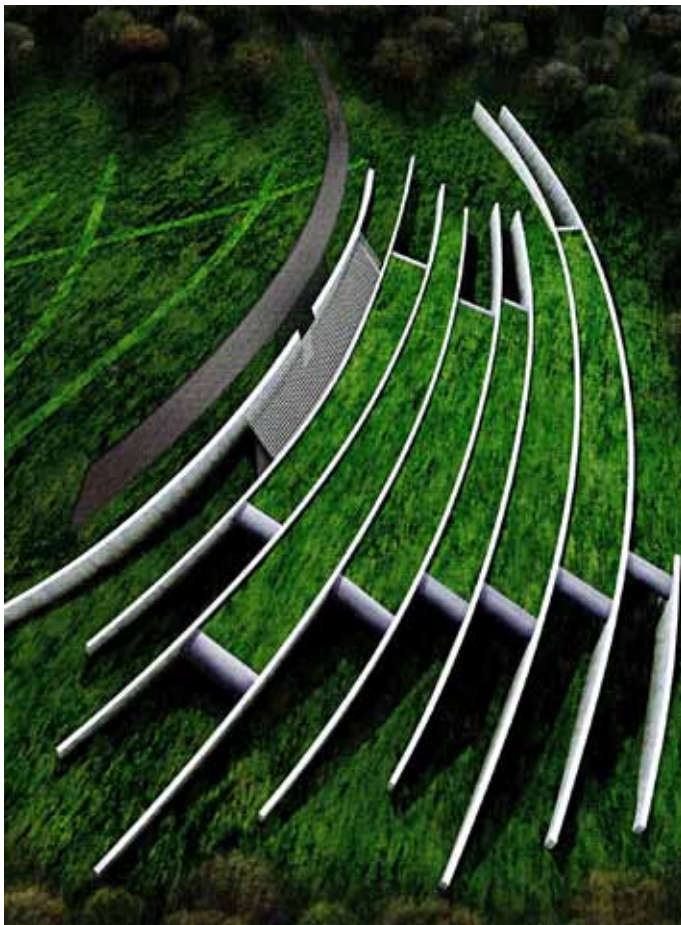
1. etasje



U. etasje

Arkitekturstudie: Denver Art Museum

Arkitekt: Studio Daniel Libeskind
 Type: Kunstmuseum
 Sted: Denver, Colorado, USA
 Areal: 13.140 m²
 Bygget: 2006
 Konstruksjon: Stål
 Notat: Dekonstruktivistisk og svært ekspressiv form, på tross av det fremstår planløsningen som godt løst.



Arkitekturstudie: Stonehenge Visitor Centre

11

Arkitekt: Denton Corker Marshall

Type: Historisk besøksenter

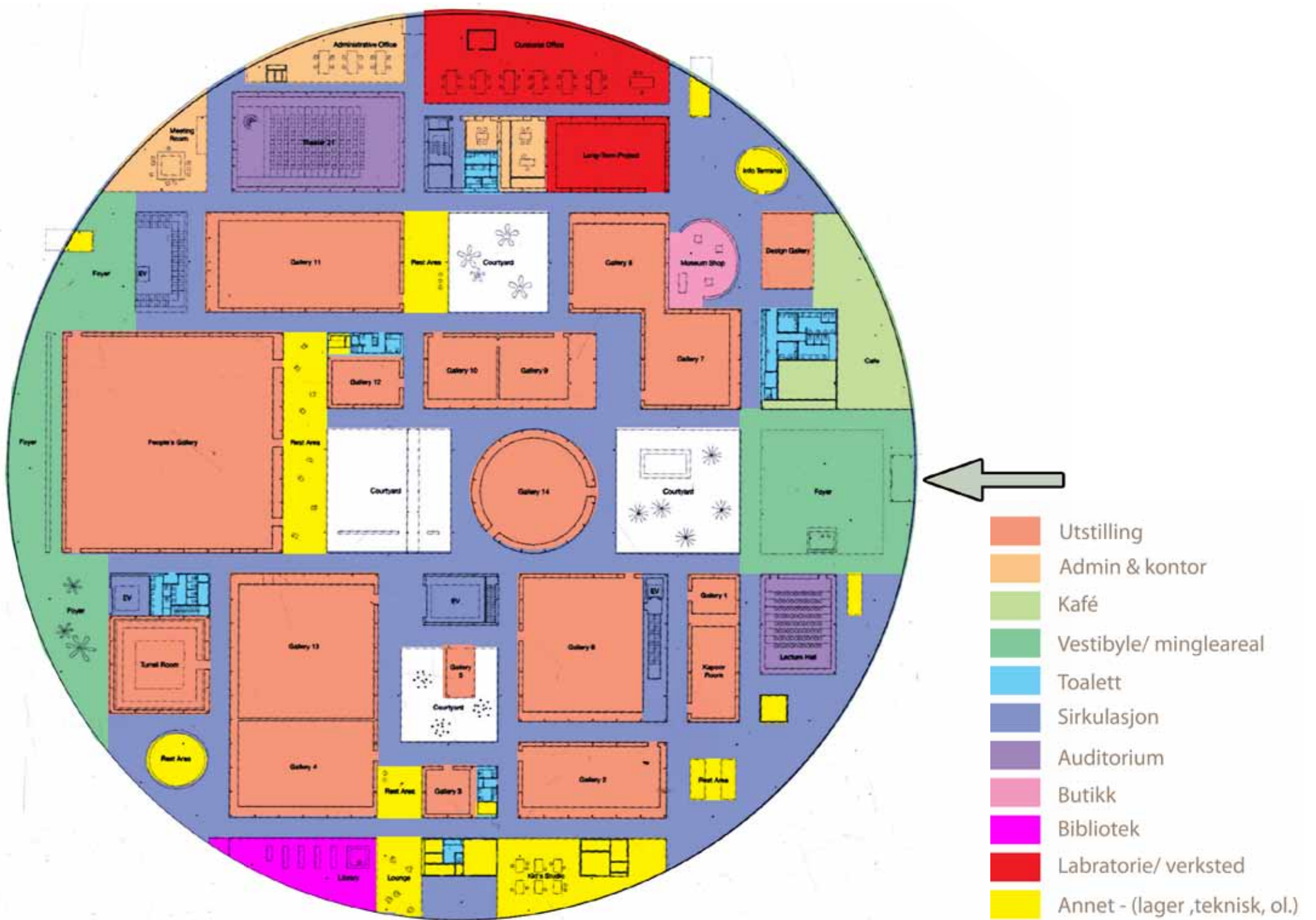
Sted: Wiltshire, England

Areal: 5000 m²

Bygget: Konkurransforslag (ferdig 2012)

Konstruksjon: Betong & stål

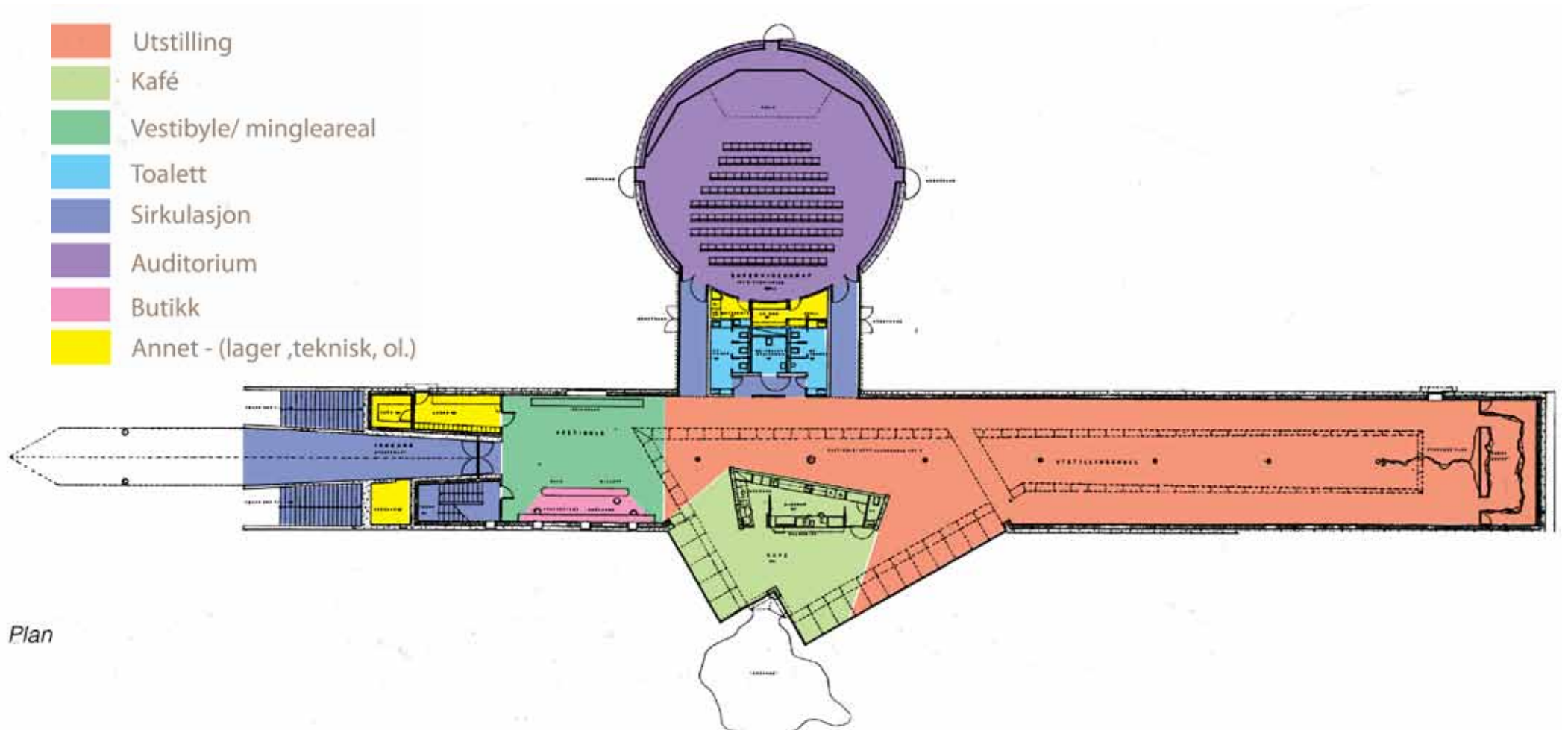
Notat: Byggets formspråk bygger på diametrale forskjeller: Stonehenge er bygget etter søyle og bjelke i en sluttet form, mens besøksenteret er basert på vegg med åpen form.



Arkitekturstudie: 21st Century Museum of Contemporary Art

12

Arkitekt: Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa SANAA
Type: Kunstmuseum
Sted: Kanazawa, Japan
Areal: 10.000 m²
Bygget: 2004
Konstruksjon: Stål & glass
Notat: Ingen fastsatte ruter, de besøkende velger fritt hvor de skal gå.



Arkitekturstudie: Norsk Bremuseum

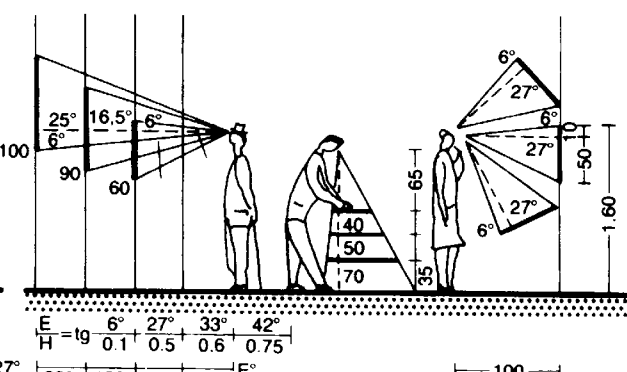
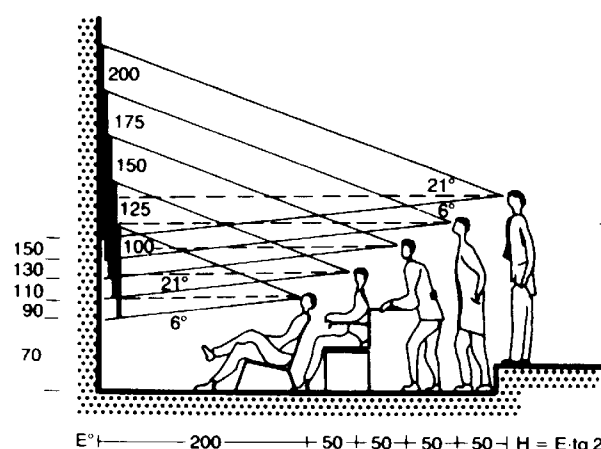
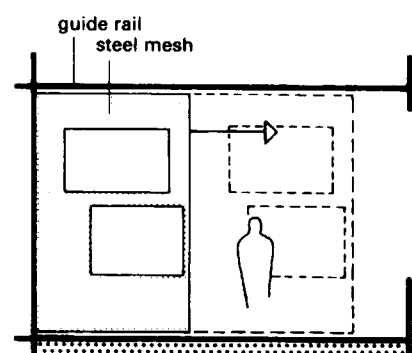
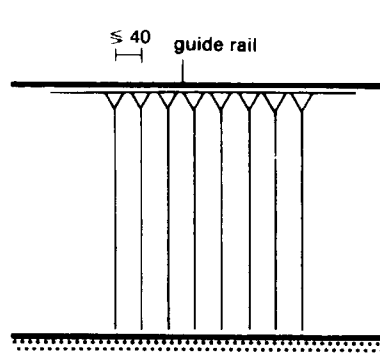
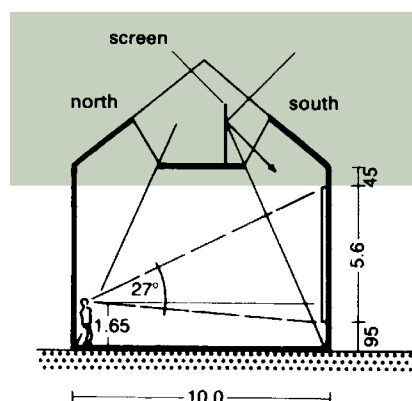
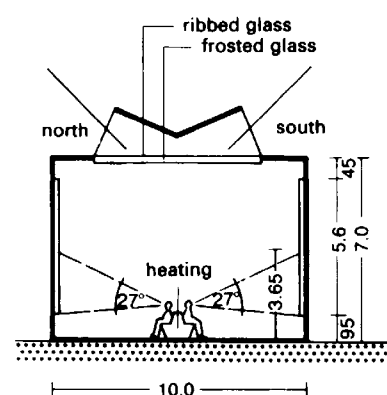
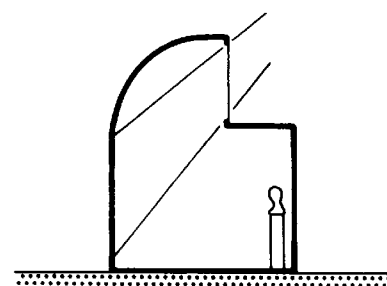
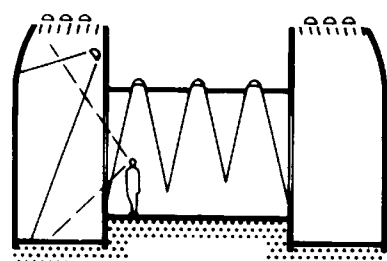
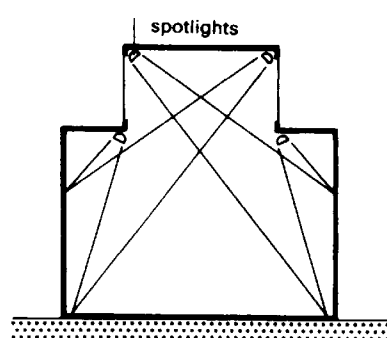
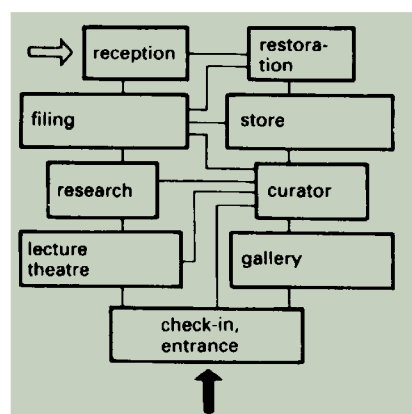
13

Arkitekt: Sverre Fehn
Type: Museum
Sted: Fjærland, Norge
Areal: ca.1500 m2
Bygget: 1991
Konstruksjon: Plassstøpt betong
Notat: Taket fungerer som observasjonsplattform mot fjellene og breen



Rom	Areal	Dagslys	Forbnd. Andre rom (ufullstendig)	Merknader
Adkomst	100			
Resepsjon	10	x	vestibyle, gavebutikk, sikkerhet,	Oversikt både ute og inne, Billettsalg,
Gavebutikk	80		resepsjon	kan slås sammen med resepsjon - eget lager
WC	100			herre(45m2), dame(45 m2) og hc (10m2)
Garderobe	40			jakker, låsbare bokser
Utstilling				
Skipet	1000			må være minst 15 m høyt for masta – tenk sikkerhet rundt skipet – er glassmonter nødvendig?
Sledene og vognen	200			svært skjøre gjenstander -glassmonter
Dagliggjenstandene	150			
Dyrehodestolpene	120			bør være fleksible løsninger (lett veg etc.) slik at utstillingne kan kombineres på andre måter i fremtiden
Skjelettene	120			mennekene og dyreooffer
Tekstiler	80			Tepper, klær, seil, tauverk - strenge bevarings forhold (ventilasjon og lys)
Temporær utstilling	300		Adkomst -resten av utstilling	et rom med generalitet
Opplevelsessenter				
Båtverksted	300		admin, adkomst?, klasserom, ansatte verksted	både for ansatte og for besøkende – levende formidling
Multimedia	100			blackbox? Virtuelt og deltagelse som fokus
Bibliotek	80		administrasjon	avluke, arbeidsplasser, skranke, slås sammen?
Auditorium & scene	250			film, vitenskaplige foredrag, undervisning, spill/teater?
mingle	80			evt slås sammen med annet areal
backstage	20	x		
prosjektorrom	10			
lager (scene)	20			
Klasserom/ konferanse	60			ment for alt fra skoleklasser, til arkeologiseminar, utleie?
Kafe				
Servering	20	x		for besøkende
bespisning	100	x		uteplass med sol
kantine	30	x	administrasjon	separat?
kjøkken	50	x	serviceinngang	service inngang med mulighet til varelevering søppel, kjølerom, lager, vask
Administrasjon				egen inngang
WC/ dusj/ garderobe	30			for ansatte (+hc)
Labratorier	40		magasin, inngang	arkeologi
verksted	60		båtverksted	til konservering og til å produsere utstillinger, for ansatte / for vaktmester,
kontorer	80			ca. 7-10 stk. Kan slås sammen til landskap – for admin., kuratorer og vitenskaplig personale
møterom, allrom, grupperom, pauserom	50			multipurpose rom til møte grupper og pause 2-3 stk
Kontor ekstra	10			printer, lager
Annet				
Lukket Magasin/ arkiv	80			
Apent magasin	80			
Tekniske rom	150			EL(30m2) VVS(30m2) VENT(60m2) MEK(30m2)
Sikkerhet	20	x		CCTV, alarm, god tilgjengelighet til anlegget, tenk på tyveri – brann – hærverk
lager til utendørsutstyr	20			til gratner
renhold	10			vaskemaskiner, lager osv.
Personalinngang	20			og serviceinngang, utenfor syne?
Parkering				Buss, personbil, ansatte, taxi, sykkel
Paking og lossing	40			for reisende utstillinger etc.
miljøstasjon	40			for søppel ol.
	4150			
B/N *	1,5			
Totalt	6225			

Før jeg kunne sette i gang for fullt med den kreative skisserings og idemyldrings-prosessen følte jeg at jeg måtte ha et fullstendeig romprogram med størrelser før jeg kunne sette i gang. I tillegg til å avgjøre de faktiske størrelsene noterte jeg diverse merknader angående rommene. Når arealene var tegnet opp i skala fant jeg det mye enklere å sette i gang med skissering.



Museums and art galleries tend to have several of the same concerns, and as building types they tend to share many of same features. In general, the main concerns of museums and art galleries are collecting, documenting, preserving, researching, interpreting and exhibiting some form of material evidence. For this purpose, many people with varied skills are required. There are, however, important distinctions not only between museums and art galleries, but also between the different types of museum and art gallery. There are institutions such as heritage centres, exploratoria and some cultural institutes which are considered to be types of museums.

To show works of art and objects of cultural and scientific interest, the institution should provide protection against damage, theft, damp, aridity, sunlight and dust, and also show the works in the best light (in both senses of the term). This is normally achieved by dividing the collection into (a) objects for study, and (b) objects for display. Exhibits should be displayed in a way which allows the public to view them without effort. This calls for a variety of carefully selected, spacious arrangements, in rooms of a suitable shape and, especially in museums, in an interesting and logical sequence.

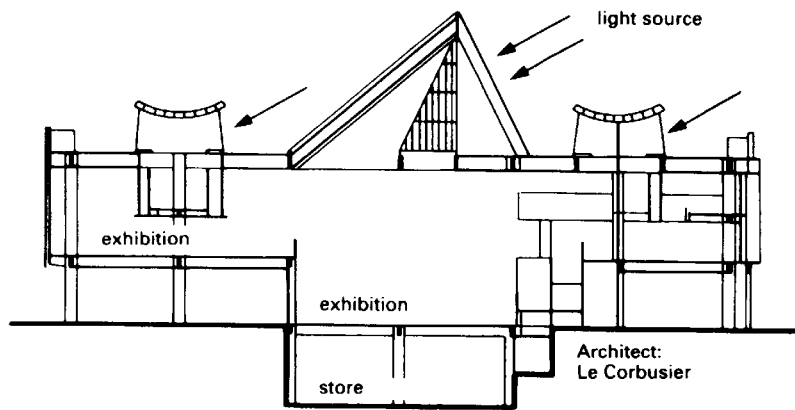
As far as possible, each group of pictures in an art gallery should have a separate room and each picture a wall to itself, which means small rooms. This option also provides more wall space in relation to floor area than large rooms, which are nevertheless necessary for big pictures. The normal human angle of vision starts 27° up from eye level. For a standing viewer, this means that well-lit pictures should be hung 10m away with the top not more than 4.90m above eye level and the bottom about 70cm below → ⑥. The best hanging position for smaller pictures is with the point of emphasis (the level of the horizon in the picture) at eye level → ⑨.

It is necessary to allow 3–5m² hanging surface per picture, 6–10m² ground surface per sculpture, and 1m² cabinet space per 400 coins.

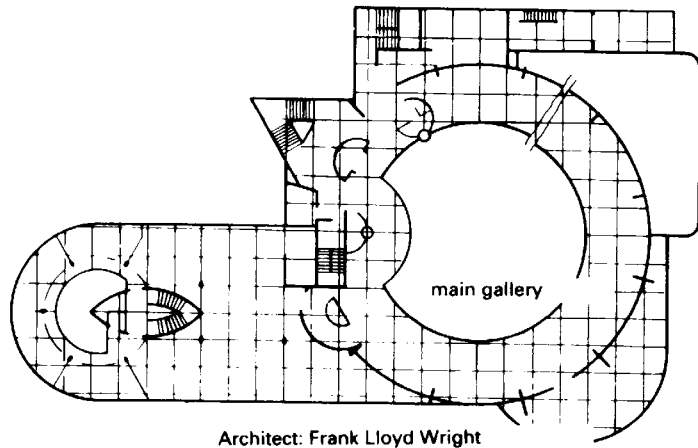
Calculations for museum and art gallery lighting are highly theoretical; the quality of light is decisive. Experiments carried out in America can be useful. Recently there has been a steady increase in the use of artificial lighting instead of daylight, which constantly changes even if north light is used.

According to experiments carried out in Boston, a favourable viewing space is between 30° and 60° up, measured from a point in the middle of the floor. This means a sill height of 2.13 m for pictures and a viewing range of 3.00–3.65 m for sculpture → ⑩.

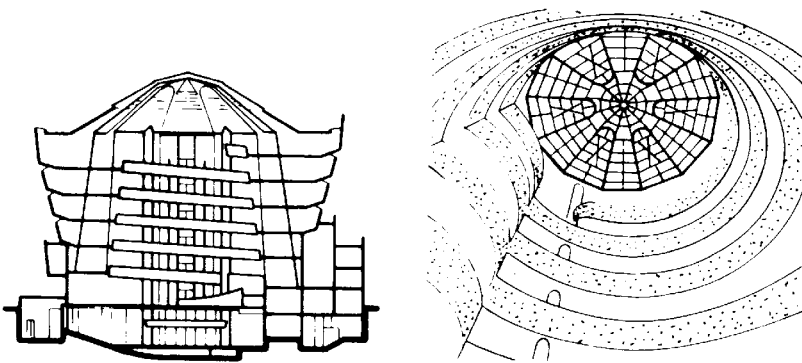
In art galleries there is generally no continuous circular route, just separate wings. Both museums and art galleries need side rooms for packing, dispatch, administration, a slide section, conservation workshops and lecture theatres. Disused castles, palaces and monasteries are usually suitable for housing museums. They are particularly suitable for historical objects, for which they provide a more appropriate setting than some modern museums.



① National Museum of Western Art, Tokyo: section

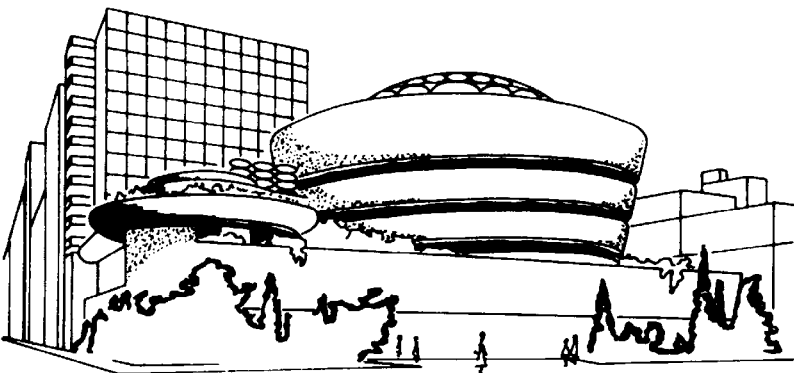


② Guggenheim Museum, New York: plan → ③, ④, ⑤

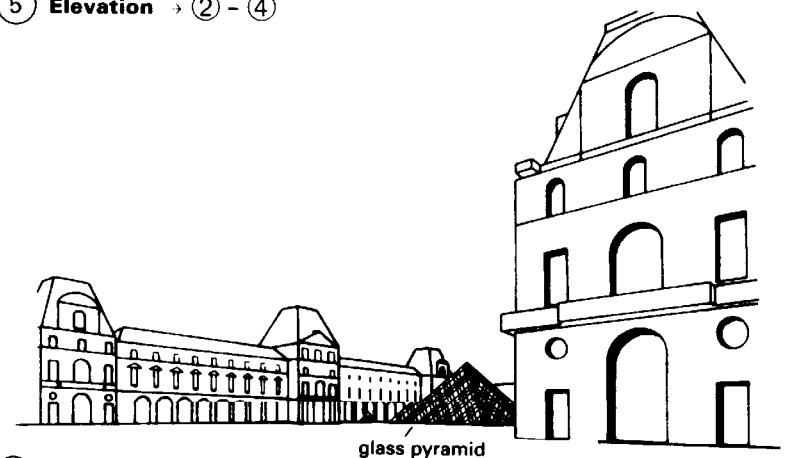


③ Section → ②

④ Interior → ② - ③



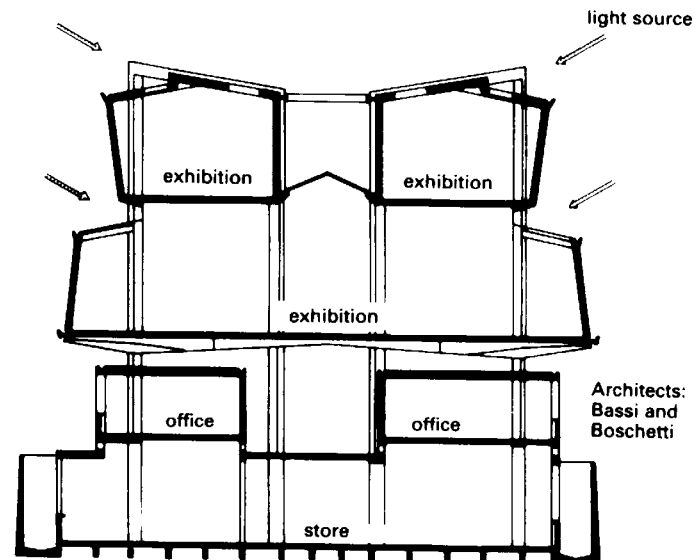
⑤ Elevation → ② - ④



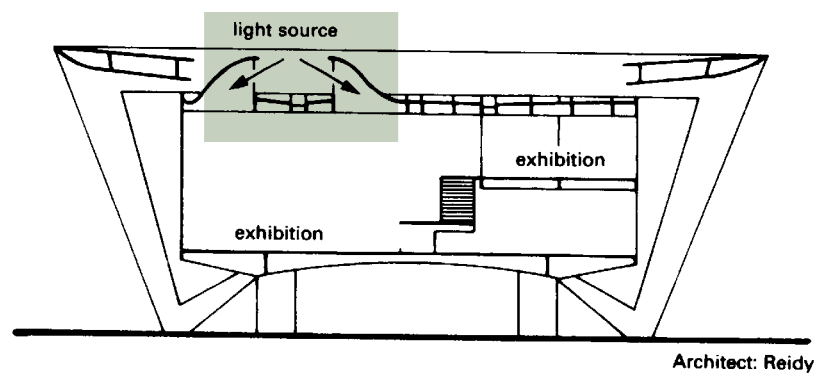
⑥ Grand Louvre, Paris

Nowadays, many museum buildings are also used as culture centres, and this possibility must be included in the planning stage. Spaces must be available for permanent and temporary exhibitions, libraries, media rooms and lecture theatres. There should also be places for relaxation and refreshments, as well as space for transport, storage, conservation, workshops and administration.

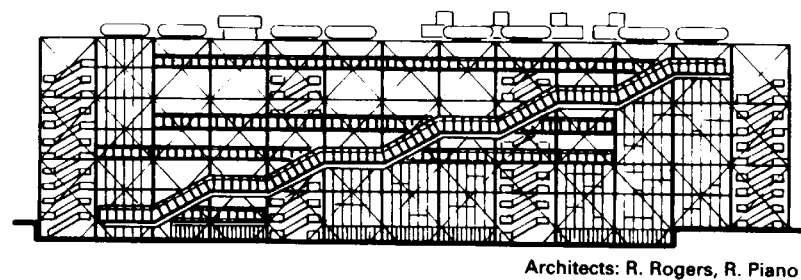
Technological innovations are having a big effect not only on museum function, but also on the design of exhibits. Two examples are the computerisation of collection records and design documentation, and lamp miniaturisation and fibre optics and their effect on lighting design.



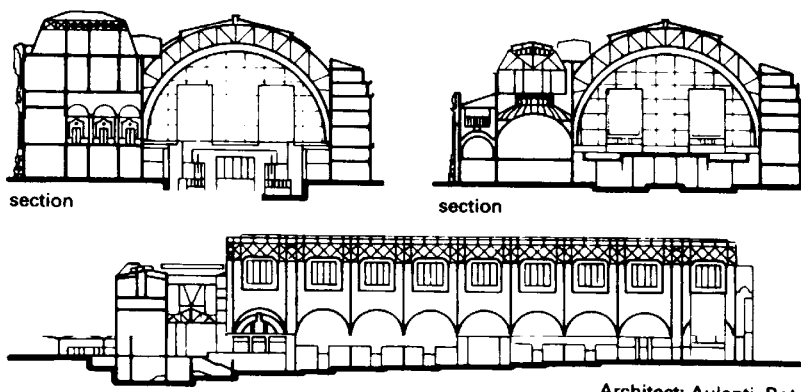
⑦ Section and light sources Museo Civico, Turin



⑧ Section and light sources Museum of Modern Art, Rio de Janeiro



⑨ Centre Pompidou, Paris: elevation



⑩ Museum in the Gare d'Orsay



Sitater fra ”Museumsarkitektur - En studie av nyere norske museumsbygg”

En tilfeldig samling sitater skrevet ned i notatbok etter å ha lest ulike bøker og tekster:

«Å tegne et museum handler om å løse en rekke praktiske problemer og å finne et uttrykk som beriker stedet og gir bygningen en skikkelse som forløser institusjonens særpreg»
Ulf Grønvald (kurator nasjonalmuseet)

«Arkitekturen skal være raus nok til å presentere seg selv slik at kunsten kommer til sin rett, så kunsten ikke på grunn av arkitekturens selvheldelse som kunst blir fordrevet og uten at – det som er enda verre – at kunsten blir utnyttet som «dekorasjon» av arkitektur»
Markus Lüpertz (kunstner)

« ...museet ville da virkelig være et sted for sammenblanding av det å betrakte, det å spille seg og det å erkjenne.»
Thierry Greub (forfatter)

«... myten om den nøytrale minimalkubusen er tryllet vekk: for i alle tilfeller hevder bygningen seg – også når den hevder å ikke hevde noe»
Thierry Greub (forfatter)

« Bildehev & treskurd – i disse to ord ligger utgangspunktet for de helt nye perspektiver som Osebergfunnet har åpnet for vikingtidens kunsthistorie»
Bjørn Hougen (arkeolog)

«Løper man etter fortiden vil man aldri nå den igjen. Kun ved å manifestere nuet får man fortiden i tale.»
Sverre Fehn

«Både museumsideologier og utstillingsformer påvirkes av tendenser i tiden og av markedsmekanismer. Også samtiden, med enorme mengder materiale, skal behandles av museene. Audiovisuell, digitalisert og interaktiv formidling finner sin plass blant de materielle gjenstandene. Det stilles krav til at museene skal nå et bredt publikum...»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Museene skal ikke bare gi svar, men også ta opp og stille spørsmål. Enkelte museer legger vekt på en problemorientert og samfunnskritisk funksjon, og som institusjon kan museet være en arena for samfunnsdebatt..»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Museene skal gjøre kulturarven og historien relevant i samtiden og være en kilde til kritisk refleksjon og skapende innsikt. Informasjons- og kommunikasjonsteknologi endrer museenes praksis. Som en del av et mediesamfunn vektlegger museumssektoren det som er særegent for museet; møtet mellom publikum og de virkelige gjenstandene.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

« Museumsarkitekturen skal utformes i ulike skjæringspunkter; mellom arkitekt og bruker, museum og besøkende, gjenstand og omgivelser.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

” Barn og unge er museenes viktigste målgruppe. Dette er ikke bare nedfelt i museums-politikken, men viser seg også i praksis. En stor andel av besøkstallene ved museene utgjøres av skoleelever i grupper. Museene tilbyr etter evne pedagogiske opplegg og aktiviteter.”
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

” Folkeopplysningstanken, som fortsatt står sterkt, innebærer at allmenn tilgang til kunnskap og innsikt er en forutsetning for individets aktive samfunnsengasjement, og dermed for et levende demokrati.”
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

”Ifølge ICOMs museumsdefinisjon skal museet samle, bevare og sikre, forske, formidle og stille ut. ”
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Museene skal da ha lokaler egnet for kunstutstillinger og konserter, seminarer og konferanser. Til daglig skal kafeen være tilgjengelig som lokalt møtested og tilrettelagt for private selskaper. Mange museer tilbyr turister lett tilgjengelig informasjon og underholdning. Andre organiserer og deltar i et vidt spekter av tverrfaglige prosjekter, fra festivaler til forskningssamarbeid.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Arkitekten ser utstillingen som en naturlig integrert del av arkitekturen, museet ser utstillingen som uavhengig og foranderlig ... mange arkitekter er mer estetisk orientert enn pedagogisk orientert. De skyr kulissen, etterligningen. Museene derimot ønsker kulissens representasjonsevne, og den midlertidige konstruksjonens fleksibilitet. I mange kulturhistoriske museer blir altså arkitektens oppgave å tegne et generelt og nøytralt rom, en «black-box» eller «white- cube», der det kan bygges rom i rommet. »
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«1900-tallets modernistiske ideer kunne med sine erkjennelsesteoretiske brudd, ha skapt en museumskrise. Men med frem- tidstro og dyrking av fremskrittet, følger en interesse for fortiden og et behov for å bevare det tilbakelagte.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Museene forvalter våre kulturminner; en materiell arv. De hevder å ivareta historien som kollektiv hukommelse, og dermed bidra til en felles (nasjonal) identitet. »
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Veien er kort fra kulturell tilhørighet til nasjonalisme, fra fremtidsangst til fortidslengsel, fra tradisjonsbevissthet til tradisjonalisme til nostalgi. I nåtiden, i spennet mellom fortid og fremtid, mellom det kjente og det ukjente, og mellom det allmenne og det uvanlige kan vi oppnå historisk innsikt.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

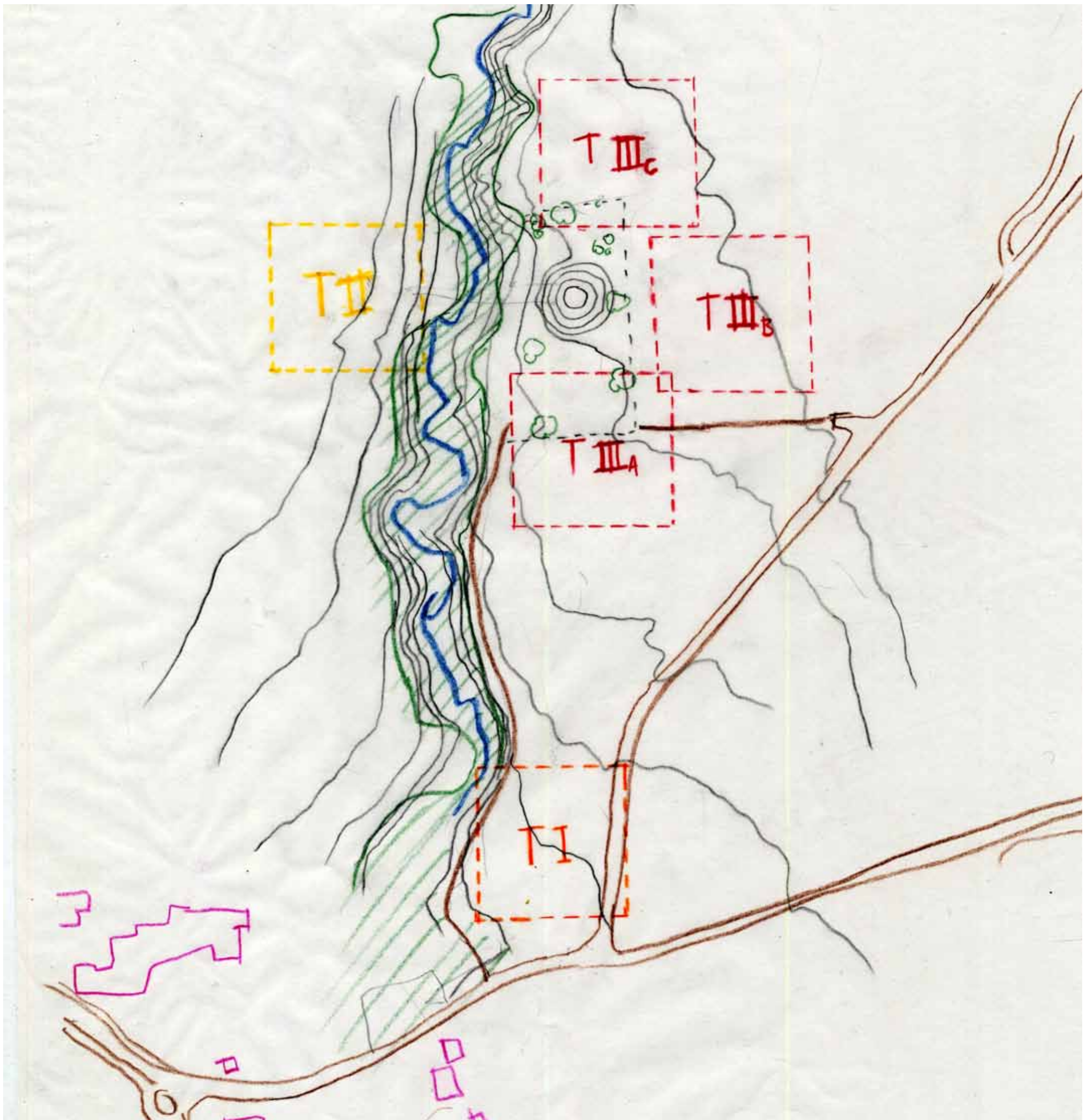
«Tempel, teater, katedral, lager, bunker, mausoleum, showroom, galleri, akademi, loppemarked, gravplass, pakkhus, veksthus, fornøylespark, dormitorium, laboratorium, tidsmaskin...?... Nå brukes også bygningstypologiske begreper for å definere retninger eller «skoler», karakterisere et museum eller beskrive en museumspraksis. «Dette museet er ikke et tempel bygget over døde ting, det er et levende teater». Metaforen kan på den måten bli en bærende ide både for arkitekturen og for utstillingen. »
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Stilistisk var de tidlige museumsbygg klassisistiske, mens historisismens museer brukte både det antikke tempelet, renessansepalasset og den gotiske kirken som forbilder... Museumsbygningene ble nytolket av modernistene. De var opptatt av forholdet mellom publikum, det utstilte og rommet. Vandringen, romforløpet og lyset sto i fokus.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Noen arkitekter begynner med pragmatisk problemløsning og tilfredsstillelse av alle hensyn og behov. Noen begynner med en ideologisk motivasjon. Noen tar utgangspunkt i stedet og tomte. Noen er mest opptatt av byggkvaliteter og håndverkets estetikk. Andre vektlegger et kunstnerisk konsept. Mange vil arbeide med opplevelse av visuelle og taktile kvaliteter. Andre er mer opp- tatt av symbolverdi, tegn og formspråk. Hver enkelt av disse grunnholdningene gir retning til prosjektet. Til sammen danner de et grunn- lag for prosjektering.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Hva har museene, som ikke kan formidles bedre gjennom fjernsyn, i bøker, på film eller i CD-rom? I en tid da massemedier, informasjons- og kommunikasjonsteknologi dominerer samfunnslivet, ivaretar museet et direkte møte mellom individ og gjenstand. Dessuten har museet det fysiske rommet å stille ut i. Dette potensialet utvikles i liten grad i museenes utstillingspraksis. Her kan museene lære av samtidskunsten ... Gjenstandsmontasjen i utstillingsrommet er fremdelses museets sterkeste kort, og kan også i fremtiden være museets viktigste attraksjon.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)

«Sverre Fehn oppfattes som eksponent for en objektorientert retning i utstillingsarkitekturen. For Fehn er den gamle gjenstanden hjemløs og ensom i en fremmed samtid. Fehn ønsker å finne et utstillingskriterium som gjør det mulig å «gi fortidens gjenstander høve til å starte et nytt liv på et annet sted enn det opprinnelige...» ... Tingene skal i kraft av sin alder konfrontere publikum med fortid og nåtid.»
Hege Maria Eriksson (arkitekt og forfatter)



Tomt I - Eksisterende situasjon:

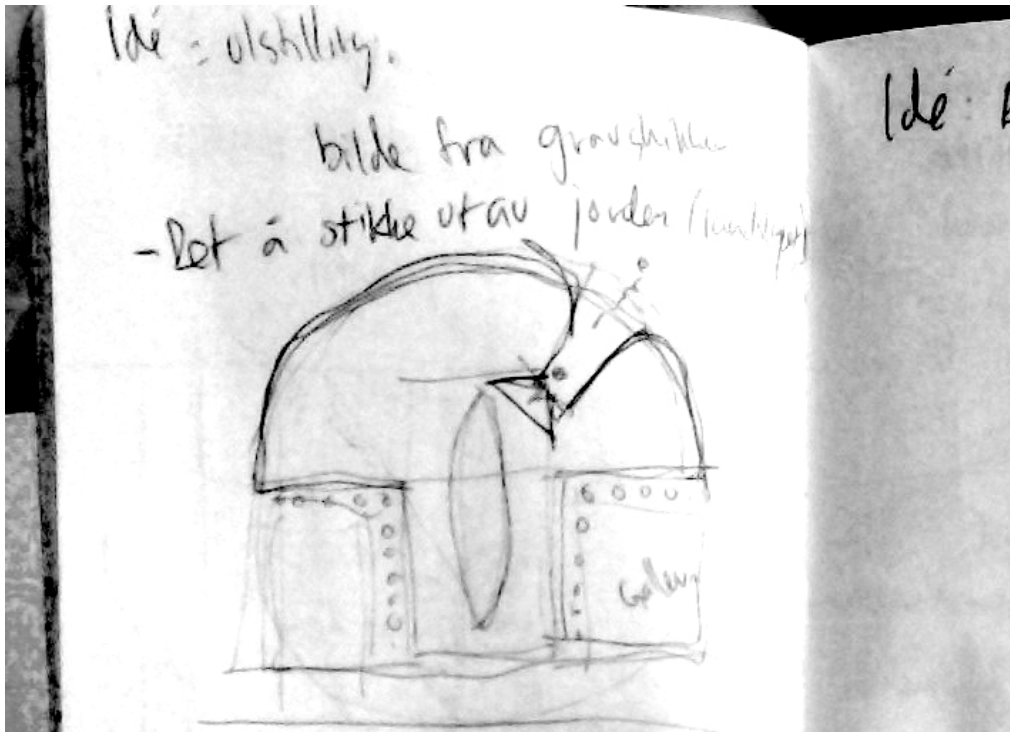
- 200- 300 meter fra haugen gjør at den ikke konkurrerer med den
- lettere plukke opp på nivåforskjell, ved bygg som graver seg inn i landskapet
- Skaper en "reise" frem til haugen
- Plasseringen er støttet opp av eksisterende infrastruktur

Tomt II - Over bekken:

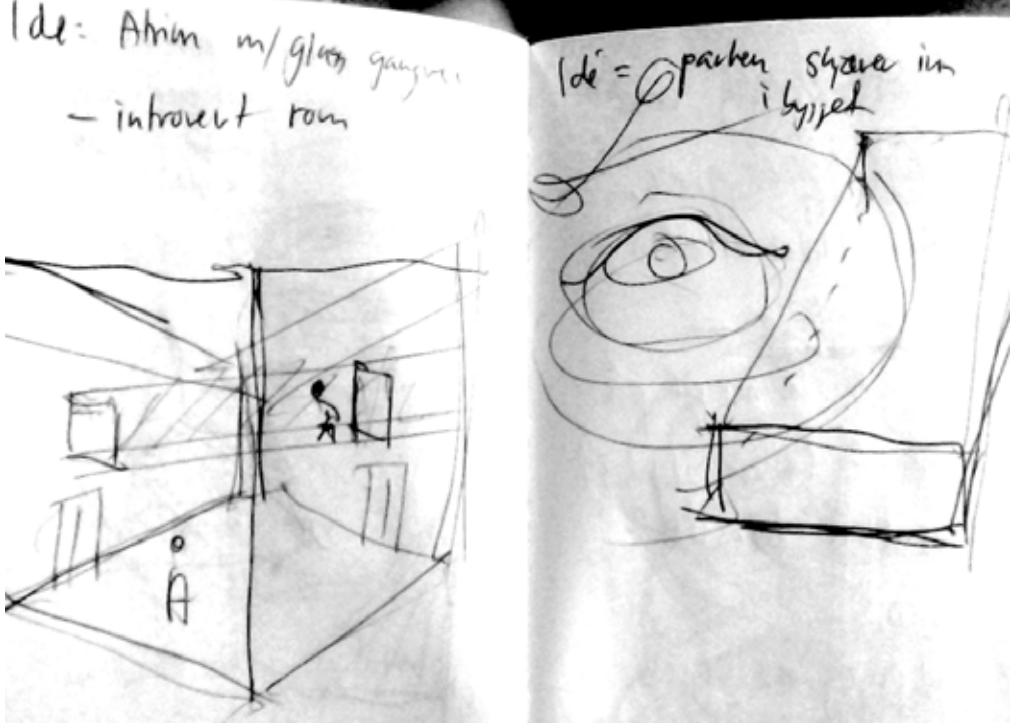
- Separert fra haugen, men samtidig nærme
- Det blir mer naturlig å skape en spennende situasjon sammen med bekken og grøntstrukturen
- Man ankommer fra vest (problematisk mtp. bebyggelse og infrastruktur)

Tomt III - Umiddelbar nærhet:

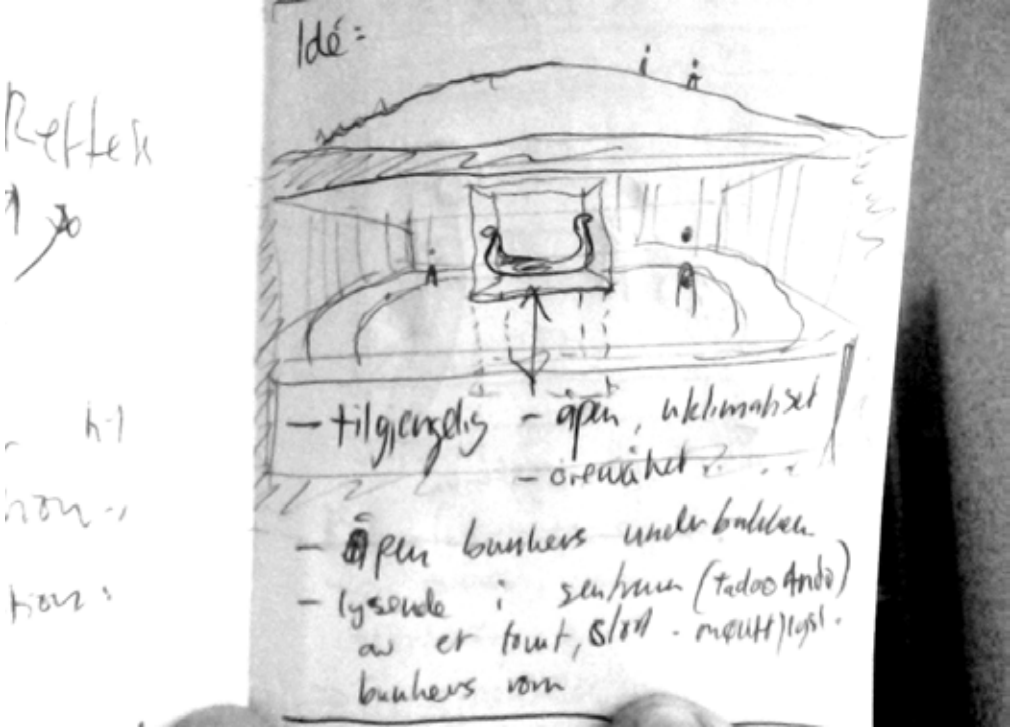
- selve bygningsmassen til sør, øst eller nord, eller en kombinasjon av disse
- fare for å svekke haugen som i seg selv ikke er et veldig sterkt landskapselement - må gjøres varsomt
- mulighet til å skape et kompakt anlegg, som bygget sammen med parken vil utgjøre én helhet som spiller på hverandre

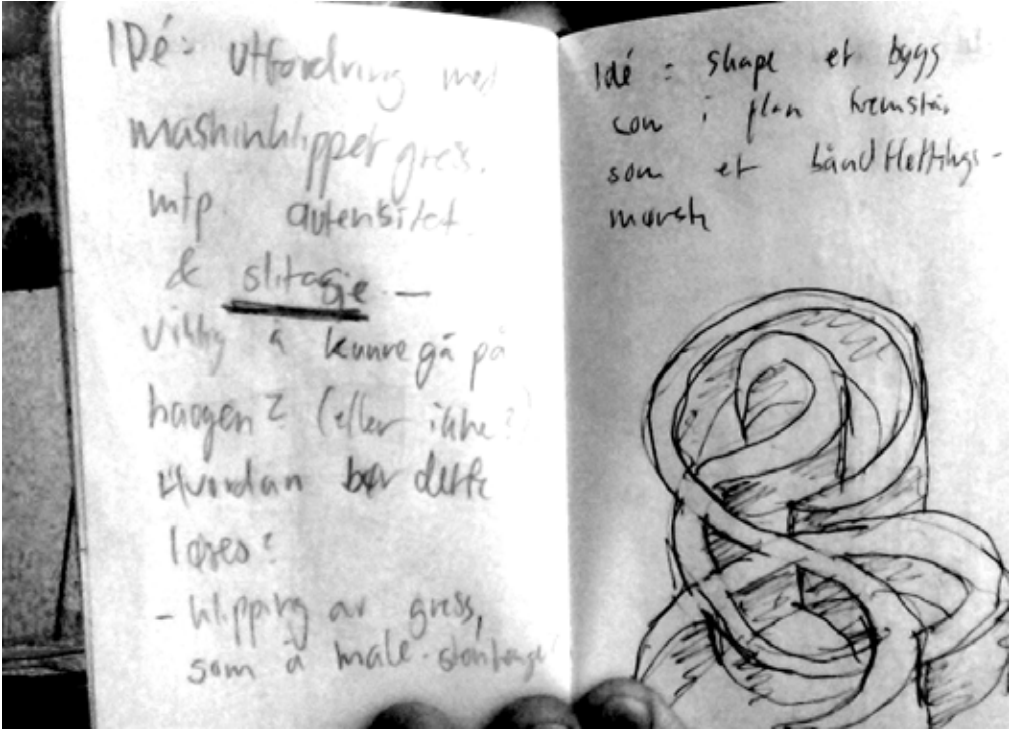


1: Bildet av halve skipet som stikker ut av haugen under selve gravritualet kan være en kilde til inspirasjon for utforming av rommet rundt skipet?

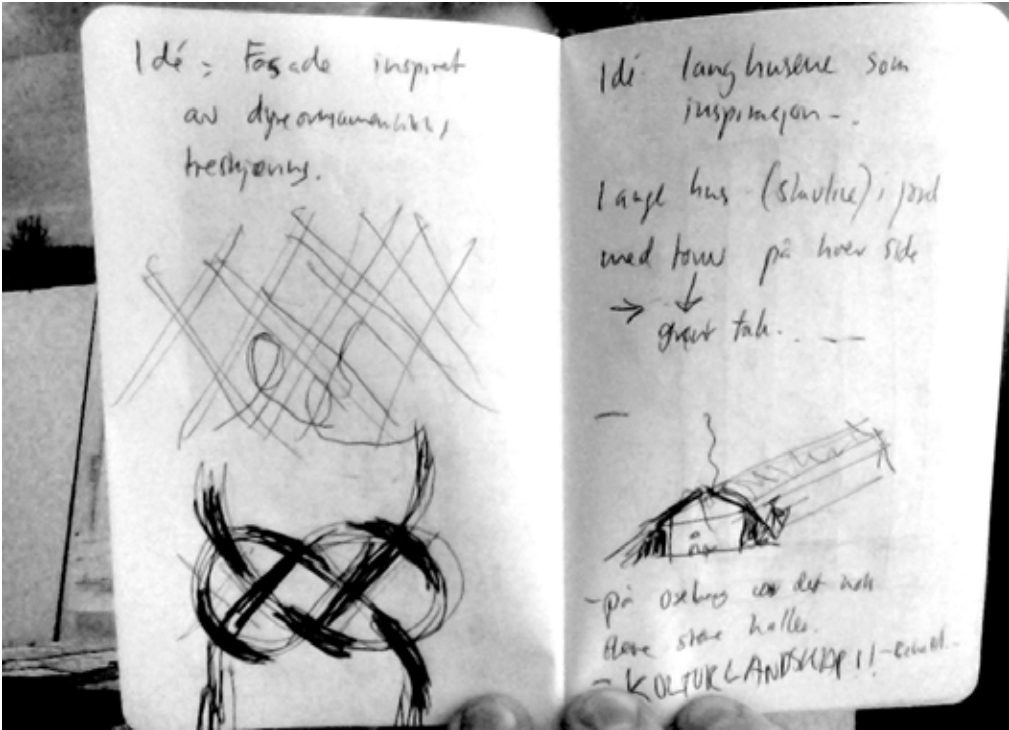


1: Et rom som er gjennomhullet av en gangvei som kommer utenfra (uklimatisert), gangveien gir et innsyn til utstillingen. 2: Museum tett opp mot haugen - den runde parken skjærer inn i bygget





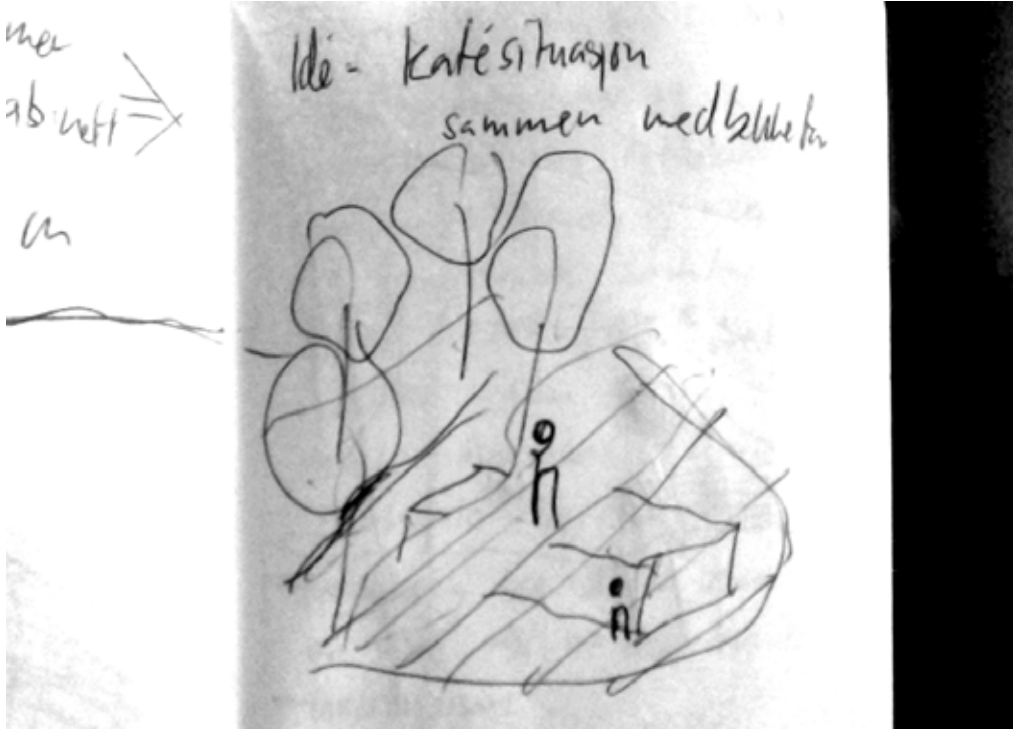
1: Problem vedrørende gress og slitasje ved økte besøkstall - og hvor bra passer maskinklippet gress egentlig i en slik setting? 2: Benytte meg av funnets særegne båndflettignsmønstre som ledebilde?



1: Fasadekledning med inspirasjon fra funnets særegne treskjæringsdetaljer. 2: Ledebilde: Langhuset - vikingtidens byggeskikk.



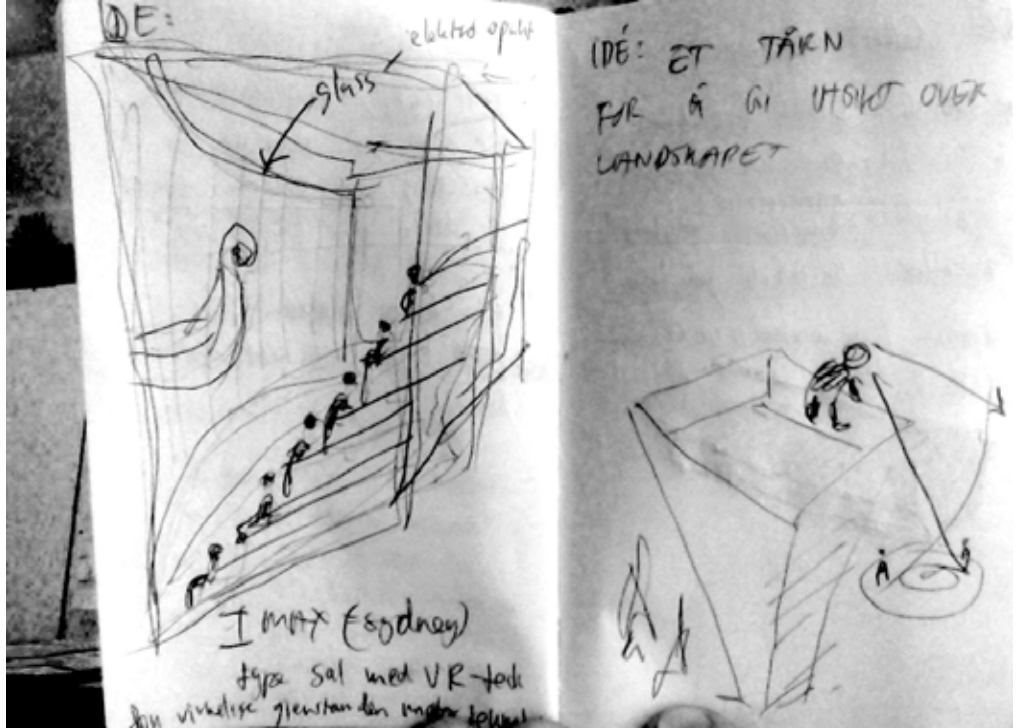
1: Planprinsipp for et besøksvennlig/ åpent magasin. 2: Oseberghaugen var en av få kvinnegraver i det forskere tror var et mandsdominert samfunn



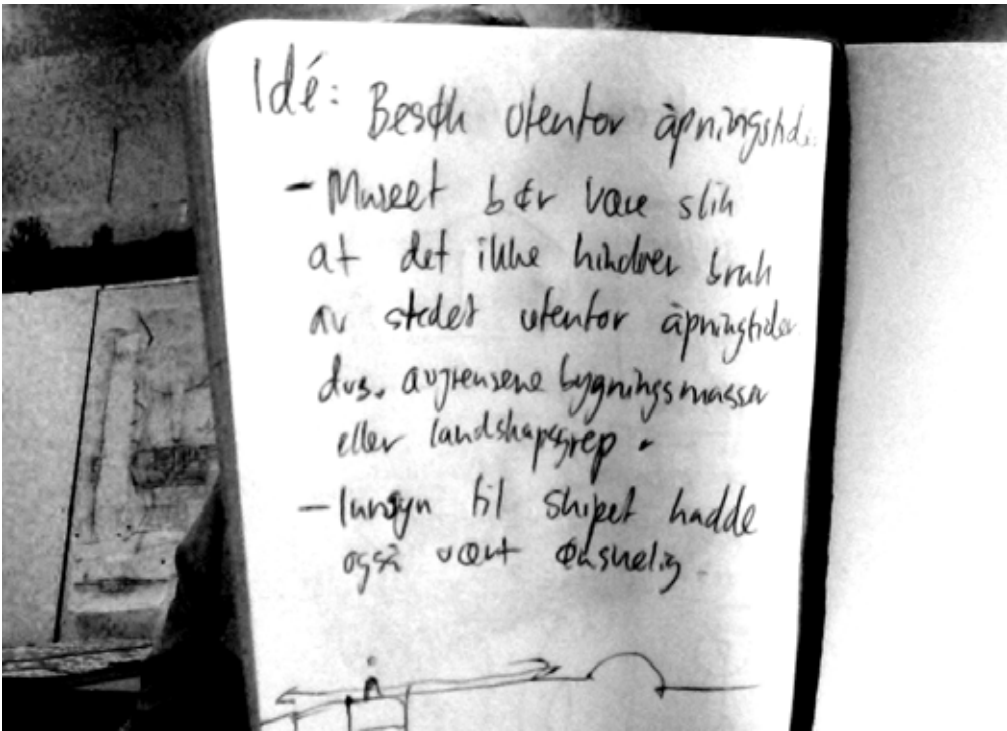
Ved å senke museet ned til nivå med bekken kan man skape en fin skjermet sørlig og sørvestlig utesituasjon



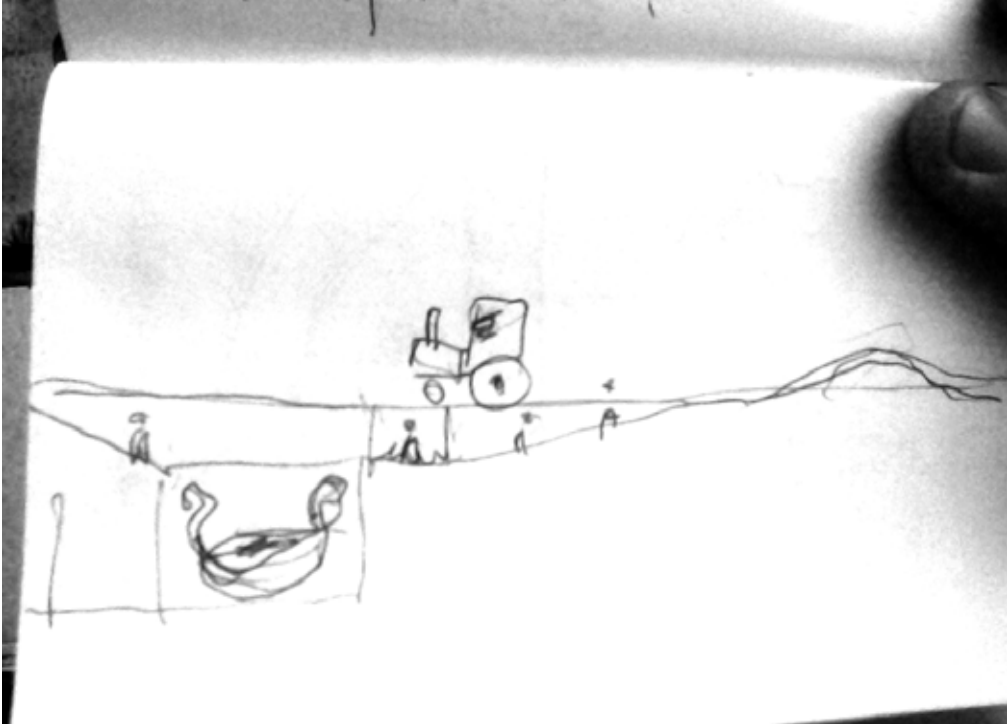
En akse som utgjør et falskperspektiv med "sug" mot enden - jfr. Barokk-virkemiddel



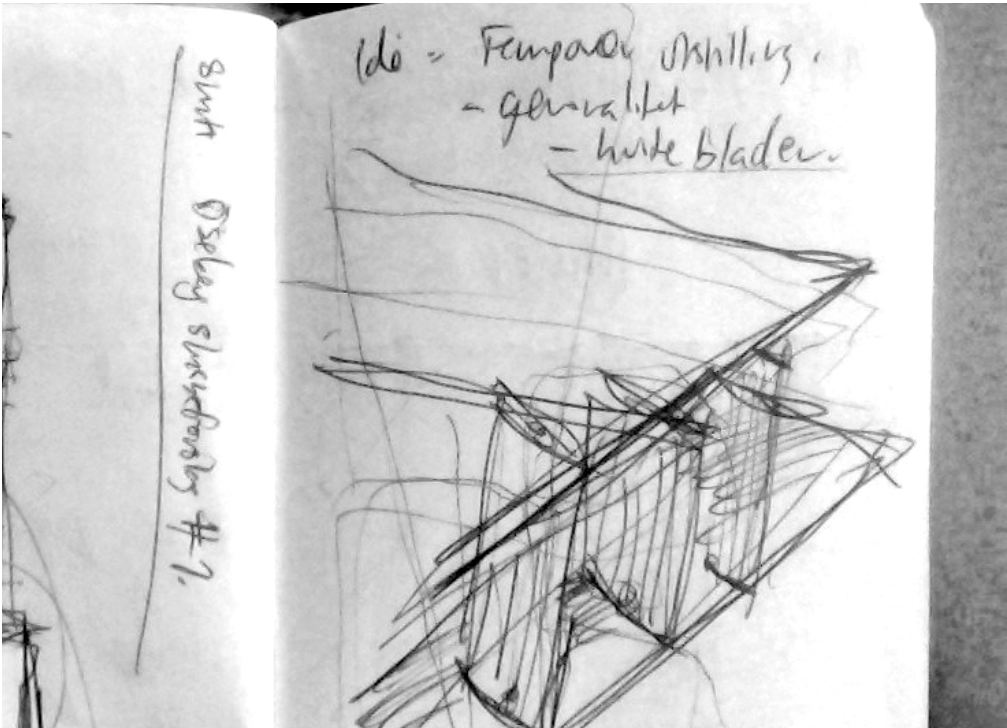
1: Et høyt bratt auditorium hvor dagens og fremtidens digitale formidlingsteknologi møter det originale skipet. 2: Tårn: det flatelandskapet gir den besøkende et ønske om å oppleve det fra høyden.



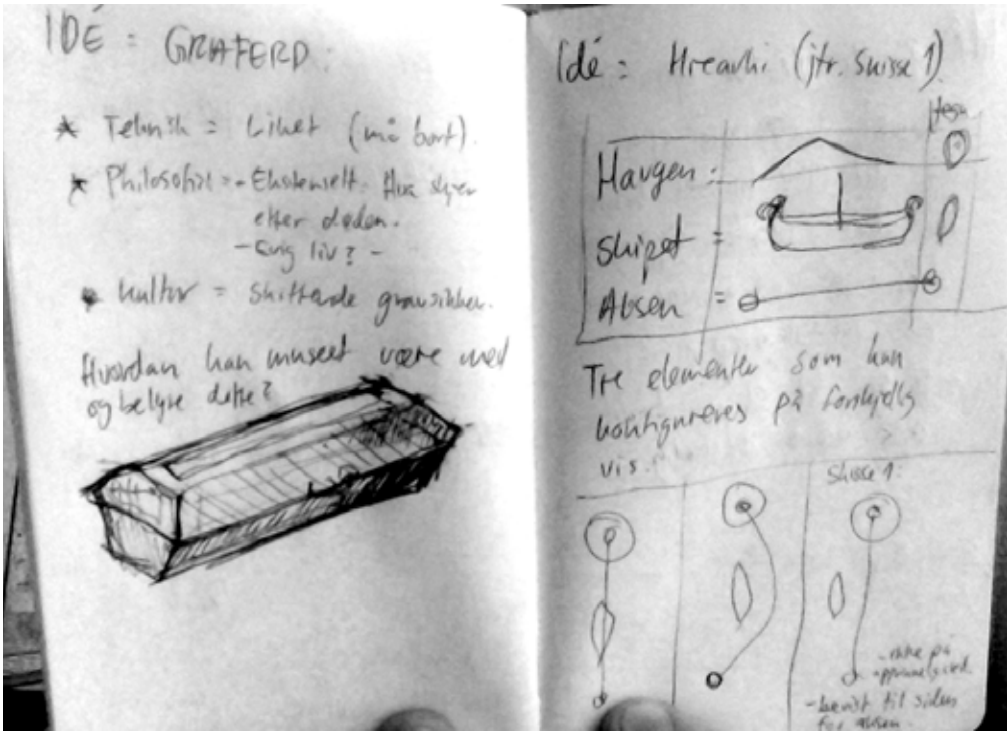
Viktig og tilrettelegge slik at et nytt museum ikke hindrer tilgagn til haugen og parken utenfor åpningstider.



Snitt som viser nivåforskjeller ved et underjordisk museum som ikke gjør store inngrep i kulturlandskapet og tydelig underlegger seg haugen.



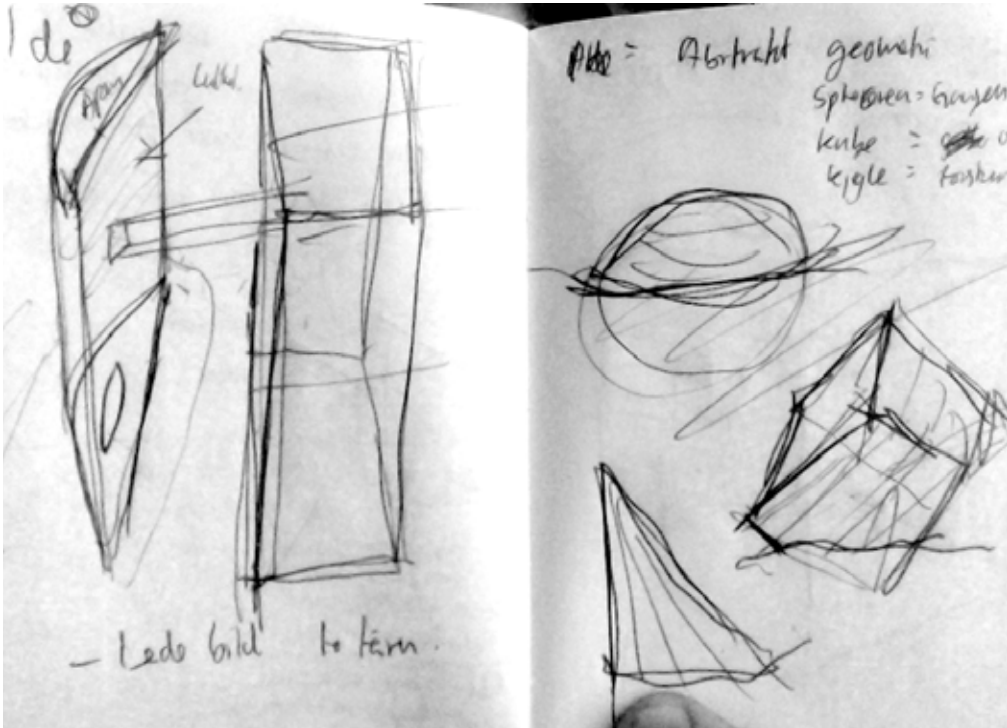
Den temporære utstillingen har andre krav enn den permanente. Her en skisse som viser dype lammeller som kan justeres mekanisk i forhold til ønsket lysnivå - fleksibilitet.



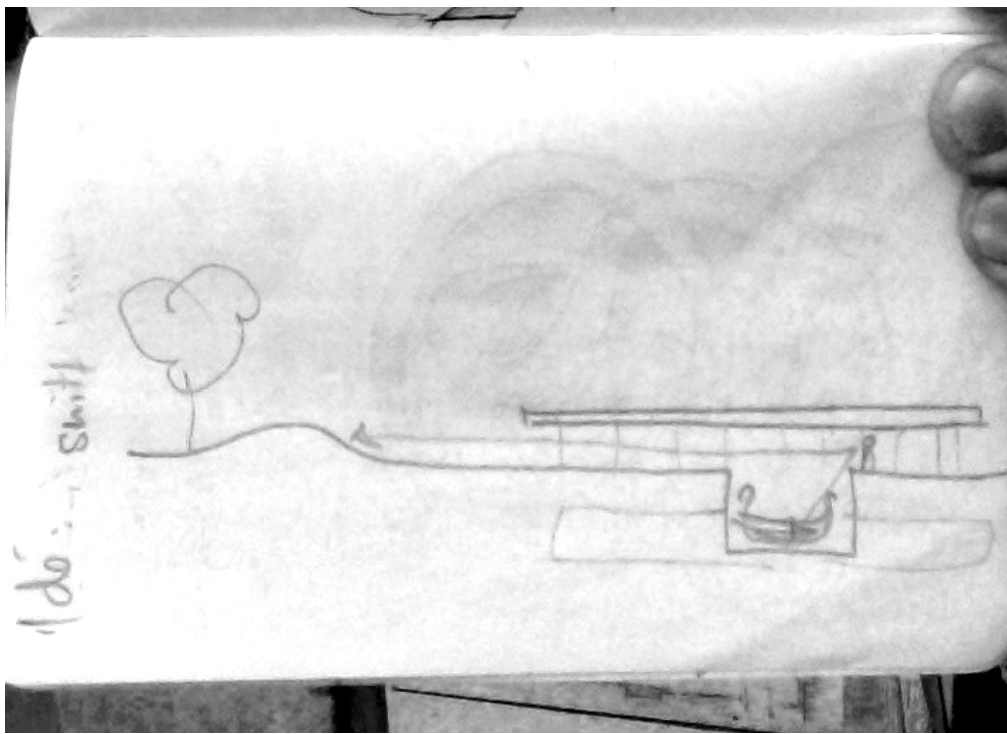
1: Gravferden som ledebilde: Teknisk - filosofisk - kulturelt mye å hente 2: Arbeide med et klart hierarki hvor skipet, haugen og en akse i mellom dem er de avgjørende premissene for resten av anlegget



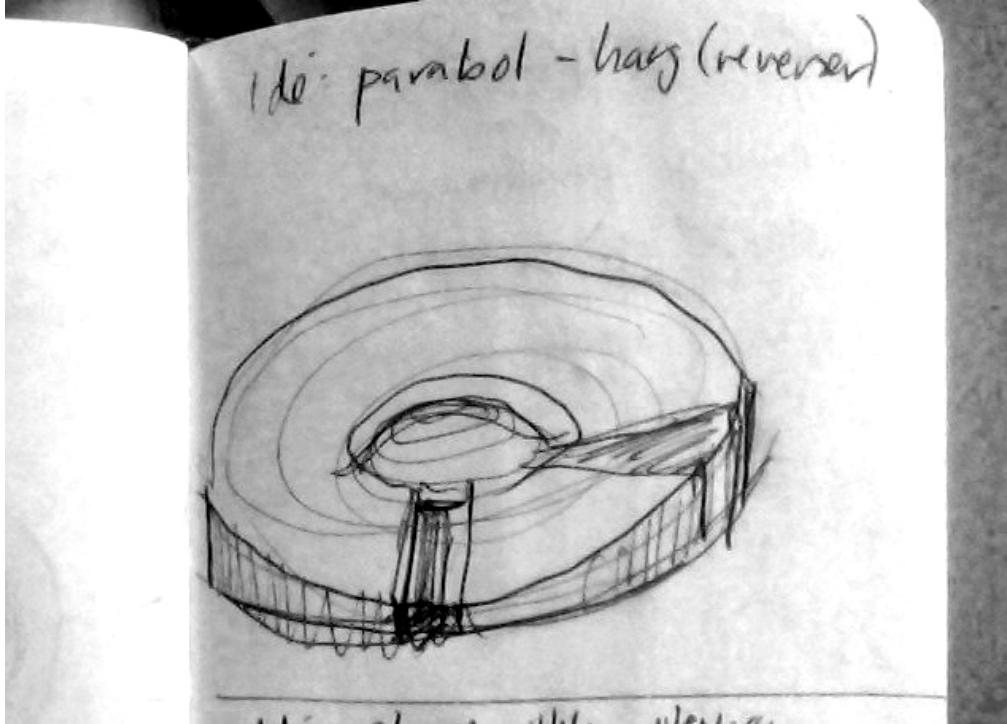
Snitt som viser ulike nivåer hvor den besøkende kan betrakte skipet fra i et underjordisk museum.



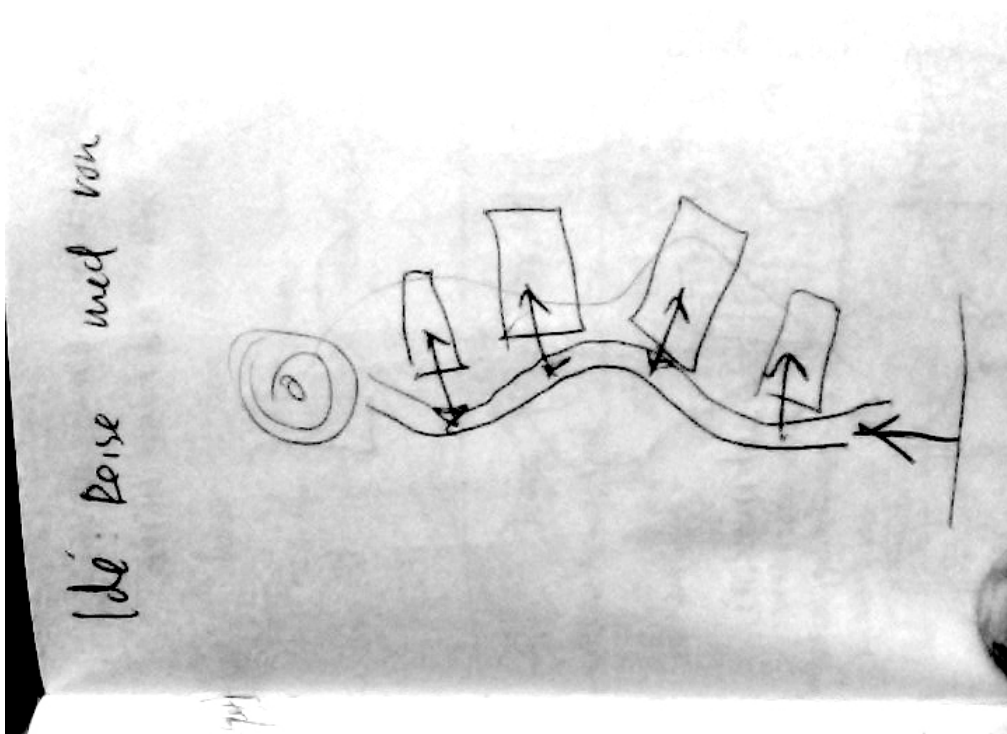
1: To tårn som bygningsvolum - utstilling og andre funksjoner separeres. 2: Museet som abstrakte geometriske figurer om plukker opp på den sfæren som haugen utgjør.



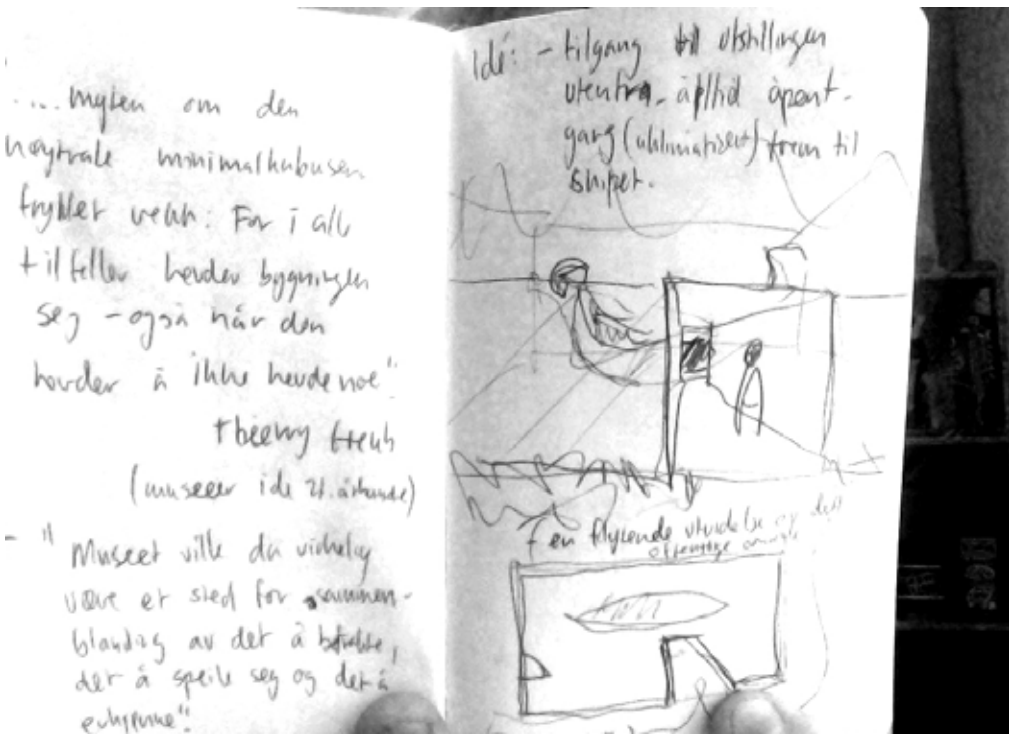
Snitt som viser et prinsipp hvor funnet blir bundet opp til opprinnelsesstedet ved at man som besøker kan se både funn og haug på samme tid



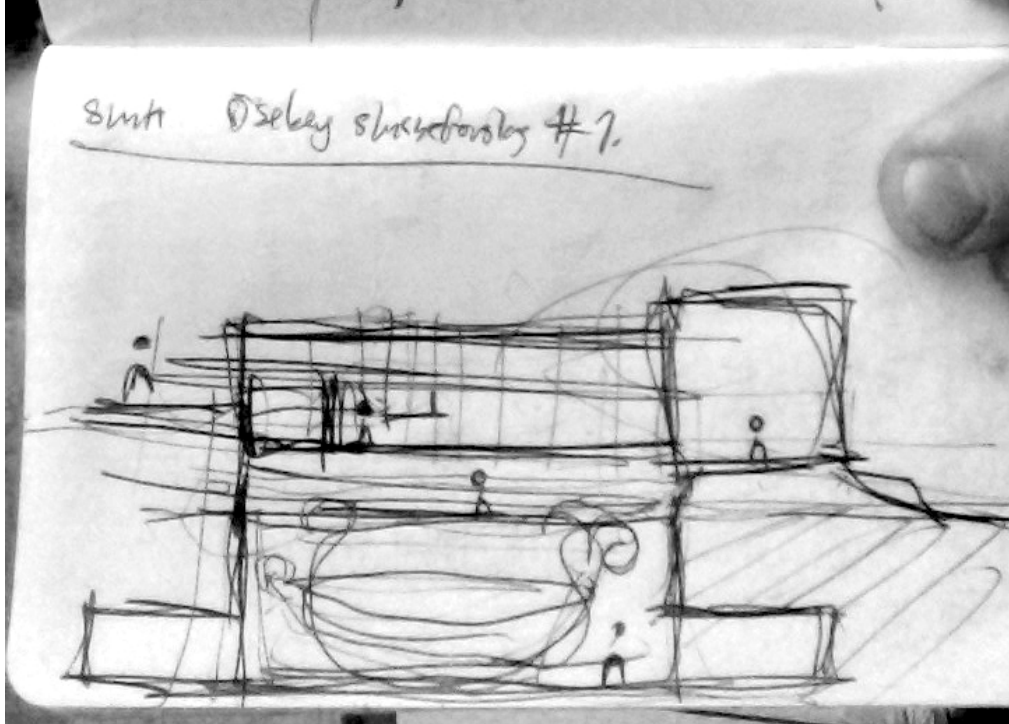
Museet som en parabel form som omkranser haugen. Vil denne strategien styrke eller svekke haugen?



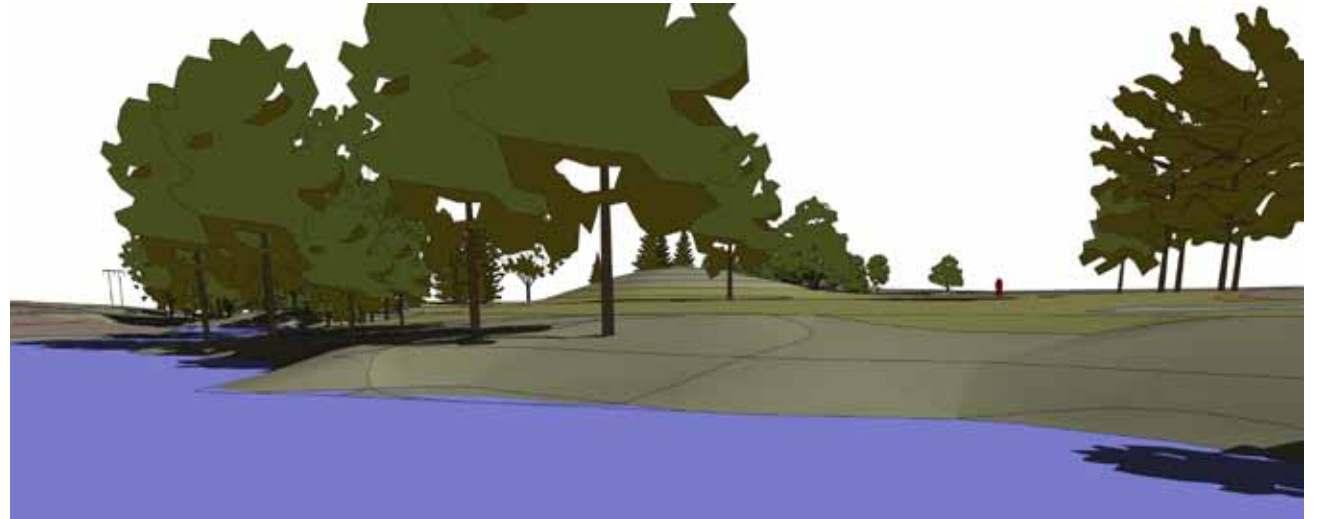
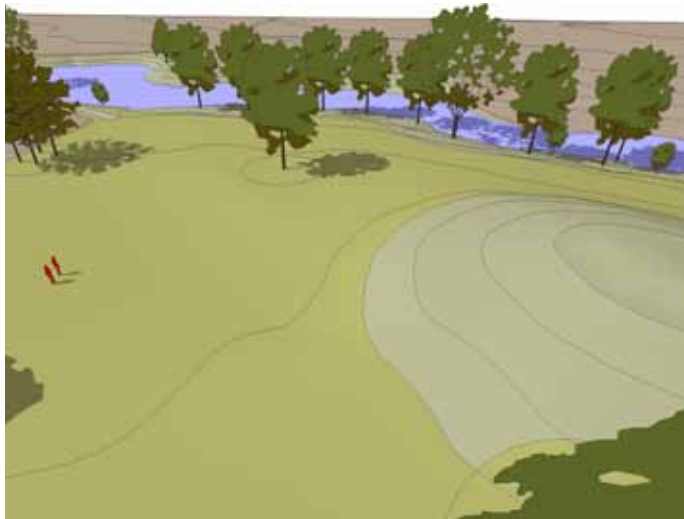
Sprede bygningsvolum forbundet med en sti?



Idé om en nisje som gjør det mulig å få innblikk inn i museet utenfra.



Snitt som viser nivåforskjeller i et underjordisk museumsforslag



Konsept: Gravplynderne FØR & NÅ. Gravplynderne stjal det som var av sølv og gull fra graven ved å grave en sjakt i fra sør og hugge seg igjennom skipet.



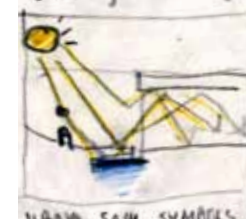
Museet underlegger seg haugen ved at det graves ned i terrenget. Dette gjør at det flate kulturlandskapet forblir, og det er fri sikt fra haugen



Åpen magasinerings: Dette gjør at gjenstander som ikke normalt vill ingått i den ordinære utstillingen, også er tilgjengelig for publikum.



Slik museet er plassert gjør det mulig å ha en åpen fasade mot bekefare, som ligger lavere enn resten av terrenget. Her blir det en kafé med mulighet for å gå ut.



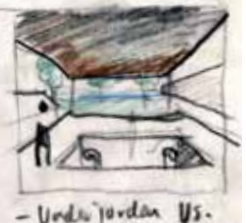
I auditoriet møter dagens (og fremtidens) teknologi de originale gjenstandene. Støttet av f.eks VR-teknologi vil funnet bli formidlet på et moderne vis



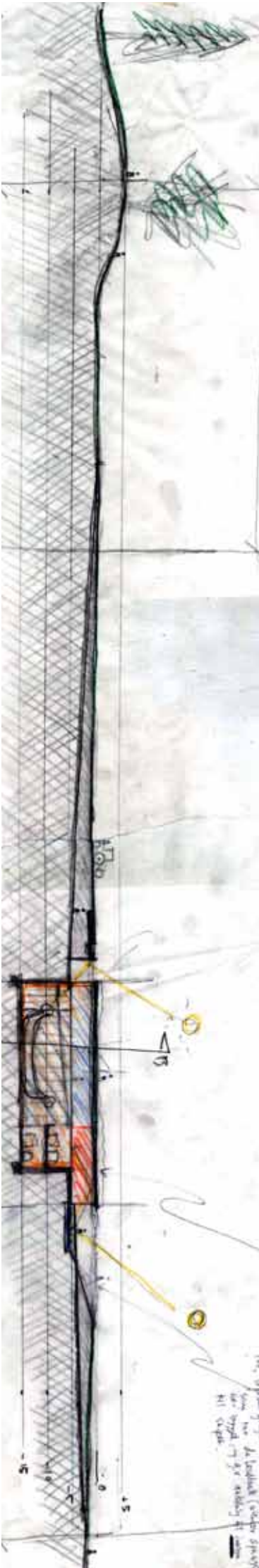
Båtverkstedet, med sin levende formidling av gamle tradisjoner, vil med sin fysiske plassering ha en direkte visuell forbindelse med de originale gjenstandene.



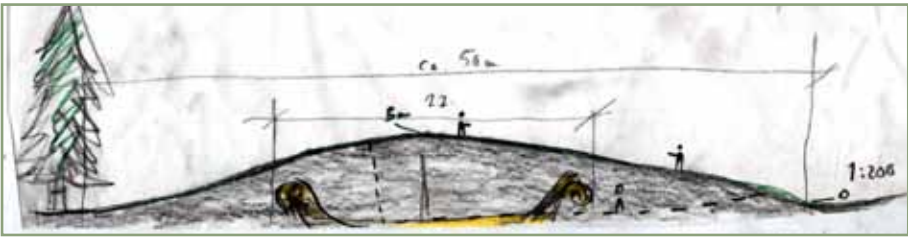
På tross av å være underbakken opprettes det en direkte forbindelse med stedet. Det skjer ved at man har en siktakse som gjør at haugen er synlig fra museets interior



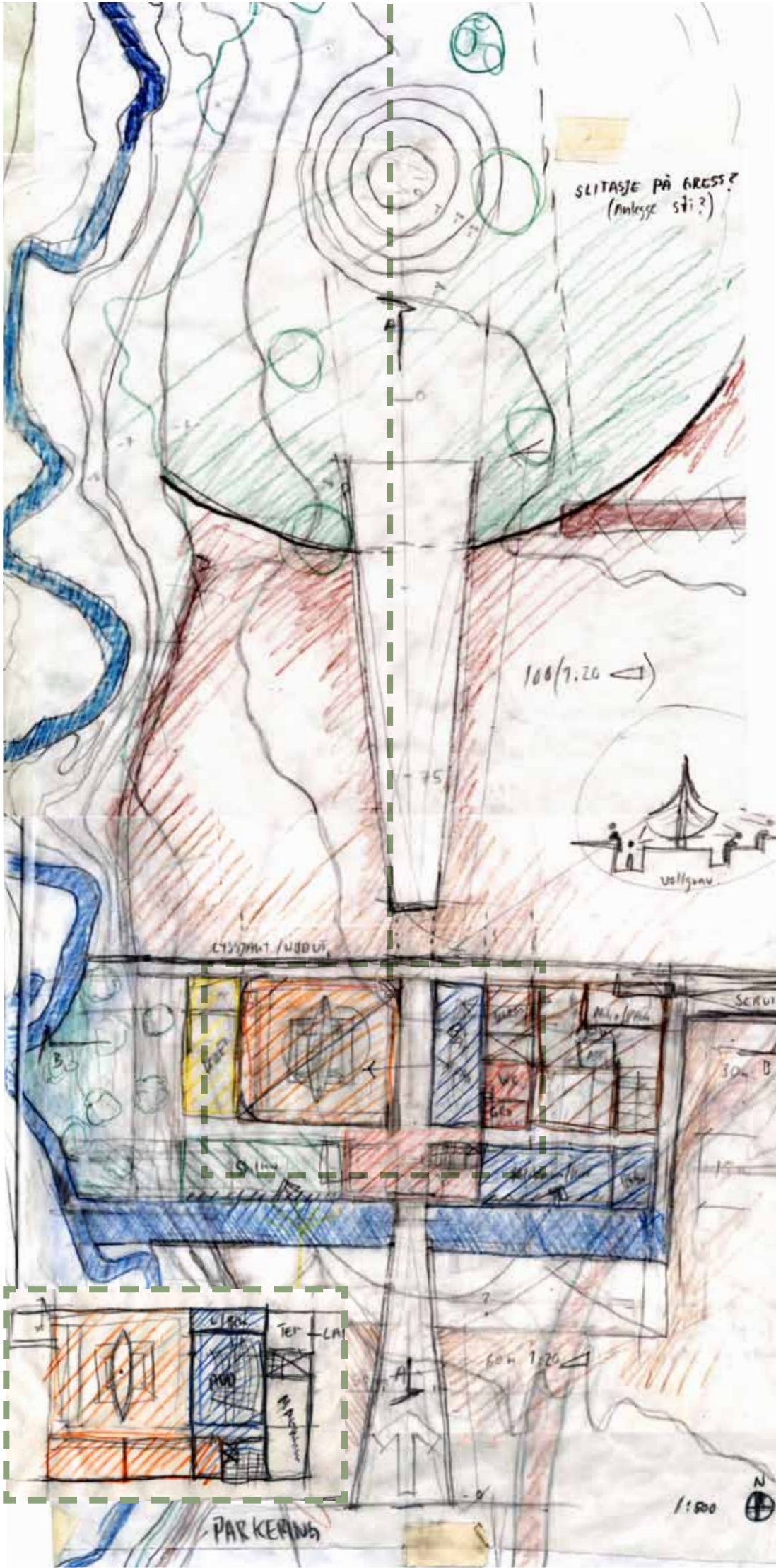
Bekken dras inn i en grøft sør for museet. Den fungerer som en symbolsk påminner til hvordan skipet en gang ble fraktet opp, men vil også bidra til å speile lys inn i bygget, mm.



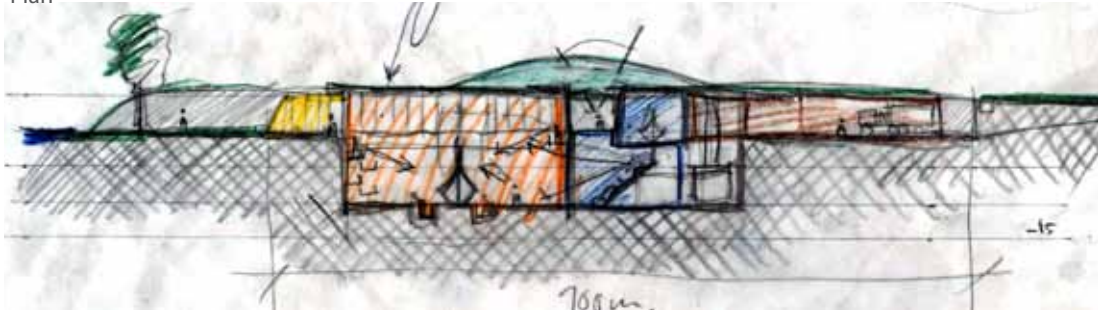
Langsnitt



Skisse & snitt av hvordan gravrøverene gravde en sjakt inn til skipet fra sør

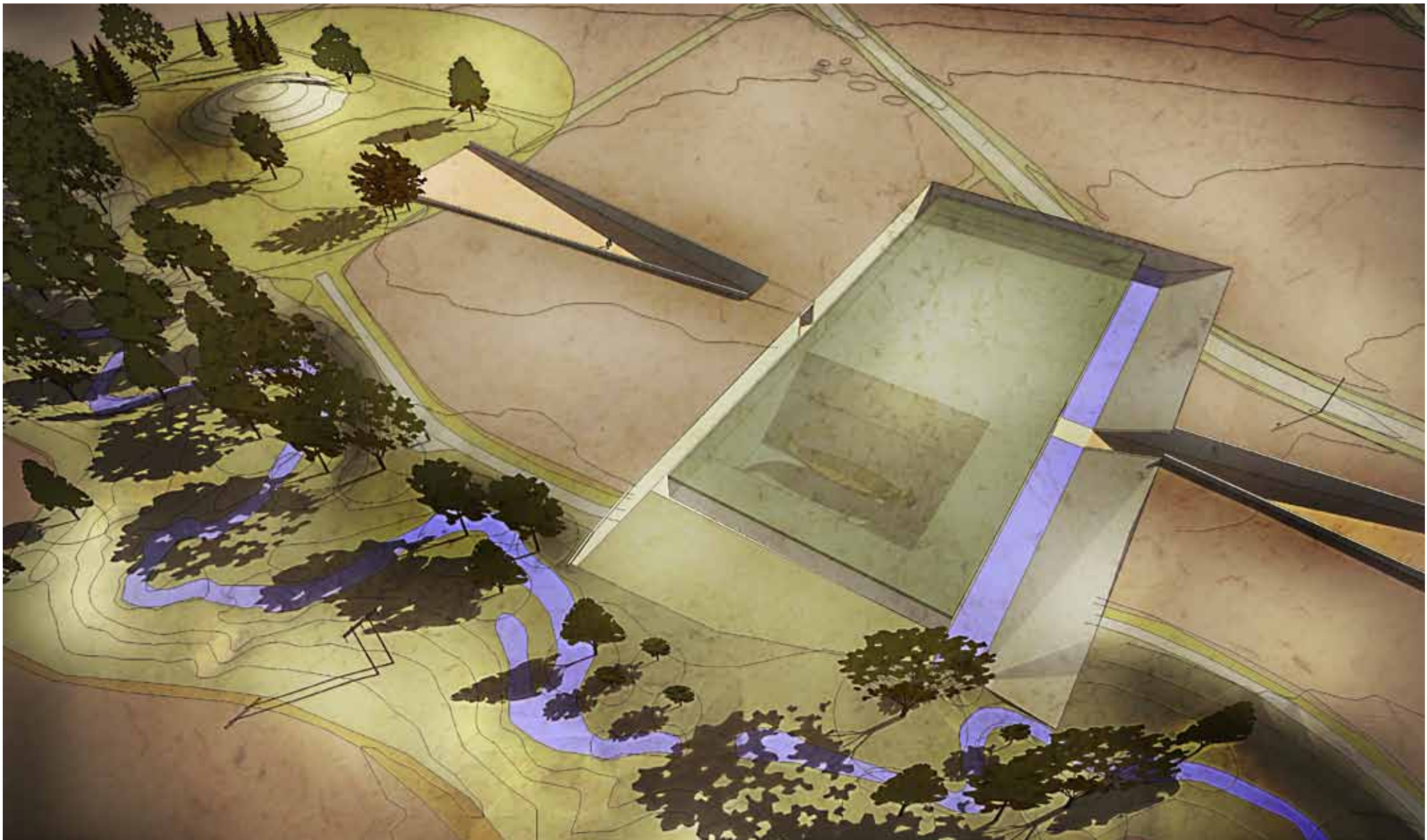


Plan

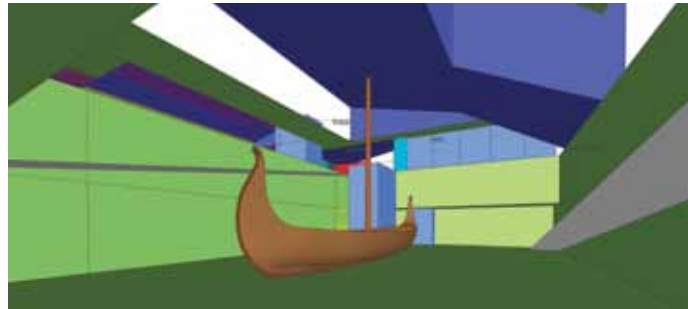


Kortsnitt

I min første skisse bruker jeg gravplyndringen som ledebilde for museet. Det arkeologene gjorde når de grov opp hele funnet og flyttet det til Oslo føyer seg bare inn i rekken av gravplyndringer. De første gravplyndrerene, hundre år etter haugsettingen fant sted, grov seg inn til skipet med en sjakt fra sør. De hugde seg igjennom forstevnet og videre inn i gravkammeret. Der stjal de det som var av gull og sølv, og ramponerte hele gravkammeret. I Osebergkvinnenes øyne likestilles nok disse to begivenhetne. Ved å benytte meg av gravplyndring som ledebilde ønsker jeg ikke å felle noen etisk dom over hva som har hendt, men heller gi den besøkende et relativt syn på seg selv, sin samtid og historiske kontekst. Som f.eks. hva om det vi som mennesker oppfatter som riktig i vår nåværende kultur, engang i fortiden og fremtiden vil oppleves som feil? Og det er nettopp det historiske perspektivet (å se oss selv i en større historisk sammenheng) som kulturhistoriske museer har en enestående evne til å få frem. Først har jeg etablert en akse som går nord sør fra haugen. Som de første gravrøverene graver jeg meg ned i terrenget med en sjakt langs aksen. Hovedetasjen til museet ligger på samme nivå som bekken, og



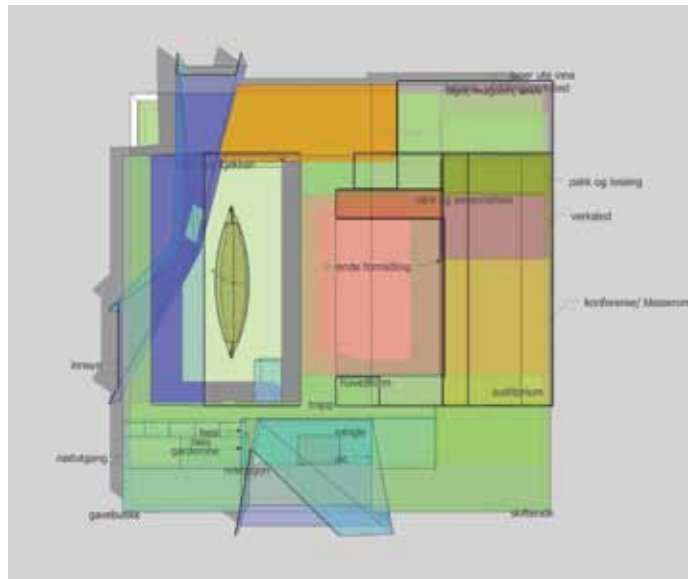
Perspektiv fra 3D-skissemodell hvor jeg har undersøker det overordnede grepet i situasjonen



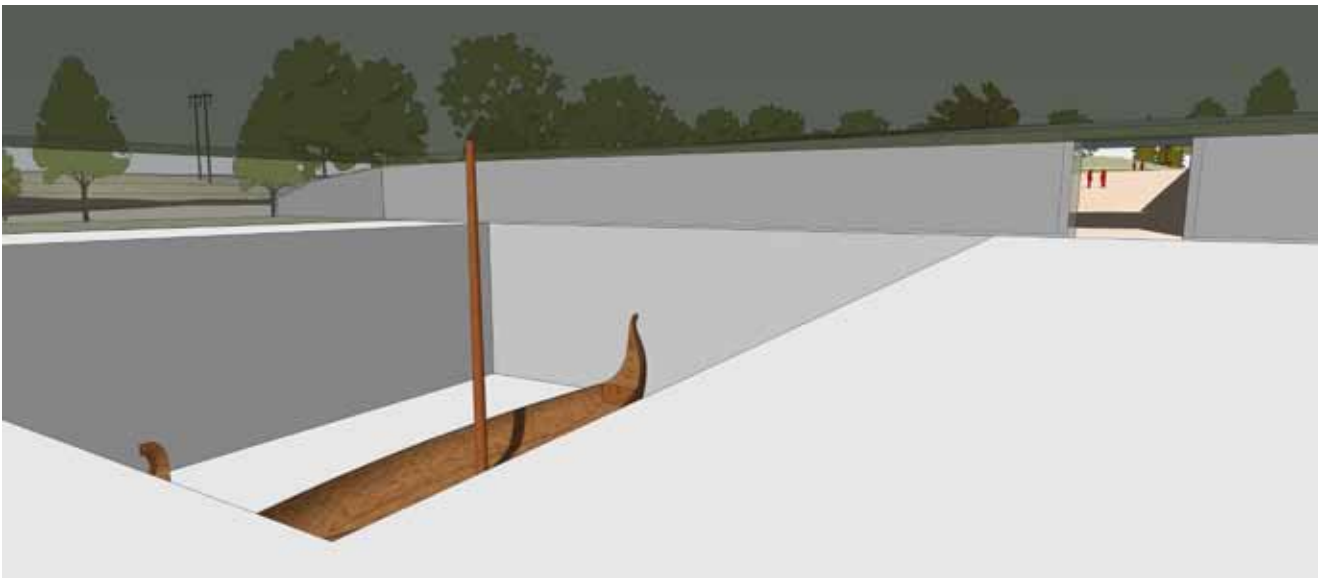
Perspektiv fra skiprommet i volummodellen



Inngangssituasjon hvor haugen er lett og se bak museet



Plan fra en tidlig 3D-volummodell



Både skipet og haugen kan sees på samme tid fra adkomstpartiet av bygget



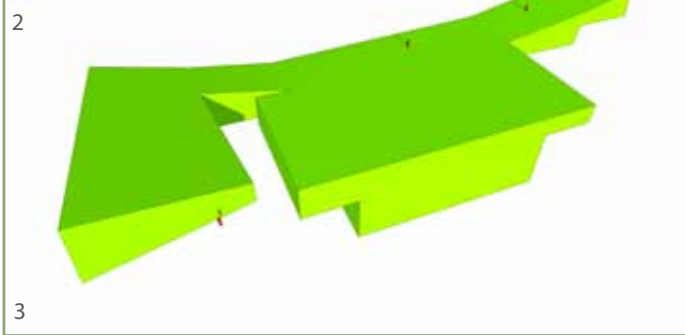
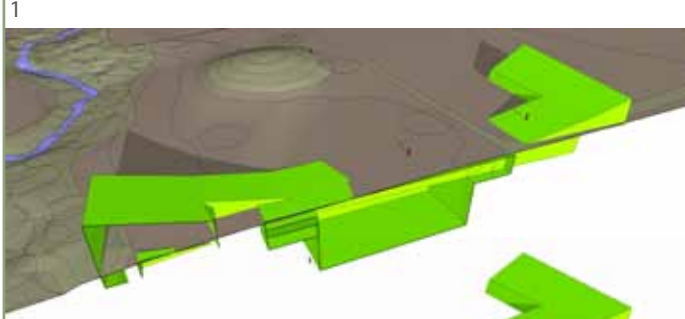
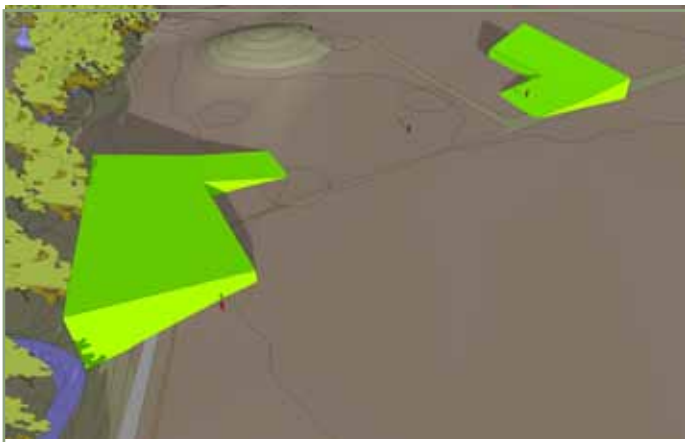
Snitt fra en tidlig 3D-volummodell



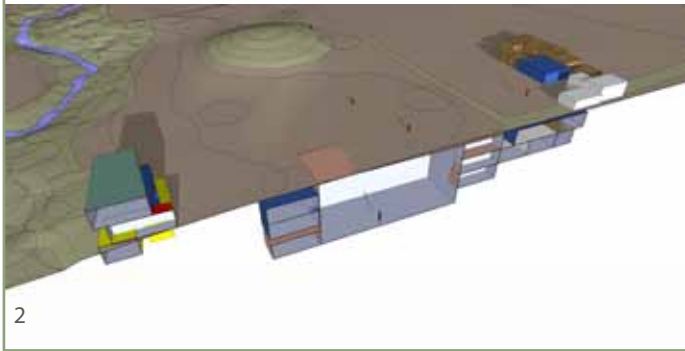
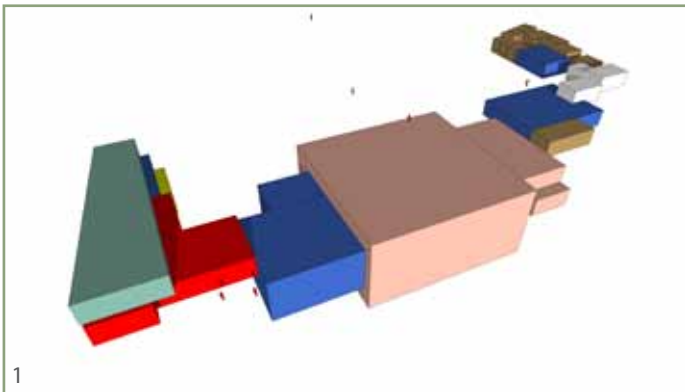
Perspektiv fra toppen av haugen - museet er lite synlig i landskapet

bygningvolumet går helt ut i bekkedalen mot vest. På denne måten åpner museet seg ut på tross av at det ligger under bakkenivå. I tillegg gjør nivået det mulig at bekken dras inn foran museet for å etablere et vannspeil, som også bidrar med å få lys inn i bygget. Bygget er delt i to programatisk av den nordsørgående aksen. På den vestlige siden ligger utstillingene og kafeen, men på motsatt side finner man det administrative, med forskning, formidling, undervisning, samt kontorer etc. Et 15 meter dypt rom finner man skipet. Den besøkende blir ført på ramper ned til skipet, men på veien kan man se resten av utstillingen i siderom, eller gå inn i auditoriet. Kafeen ligger ut mot bekkedalen med mulighet for å gå ut. Taket av museet skal ikke ligge på bakkenivå, men litt over. Tanken er nemlig ikke å gjøre museet usynlig, men heller at det underlegger seg haugen. I tillegg har jeg tanker om at fasaden og taktekingen er av tre for å dra en parallell til gravkammeret. For mer informasjon om skisseforslaget gå til prinsippskissene på forrige side.

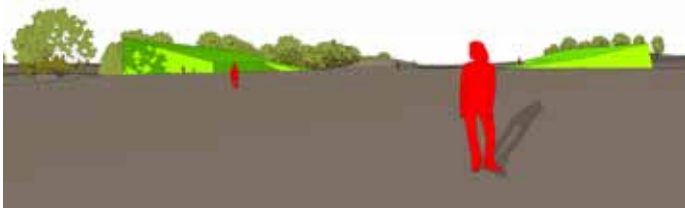
Konklusjon etter veiledning: Vannspeilet kan forvirre litt, og bryter bevegelsen. Blending fra vest - lysnivå. Større adkomst. Skiprommet for dynamisk - trenger nøytralt bakteppe? Uklimatisering av aksen? Løse opp aksen? Gangforbindelse utenom museet?



Bygningsvolumet 1: På terreng 2: Snitt 3: I sin helhet



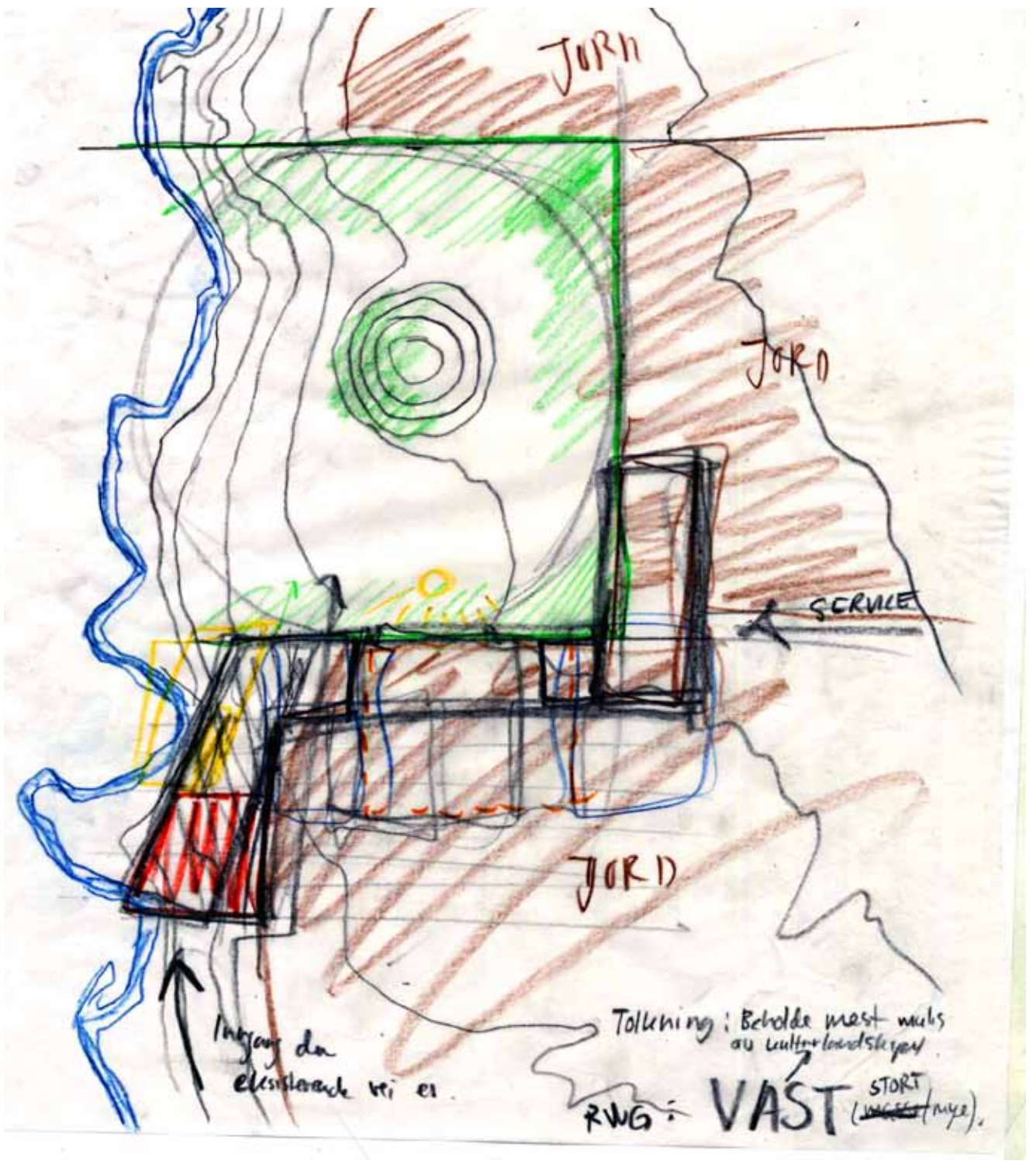
Programmets volum stablet. 1: I sin helhet 2: snitt



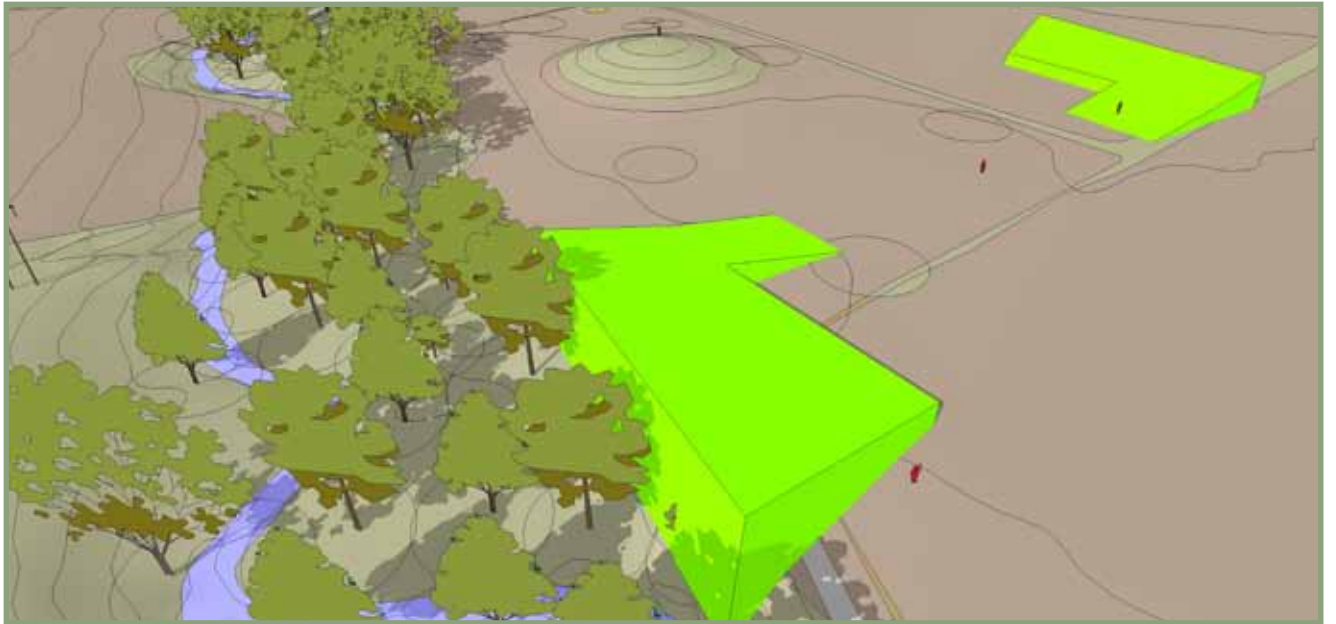
Perspektiv fra sør



Perspektiv fra haugen (nord)



Idéskisse



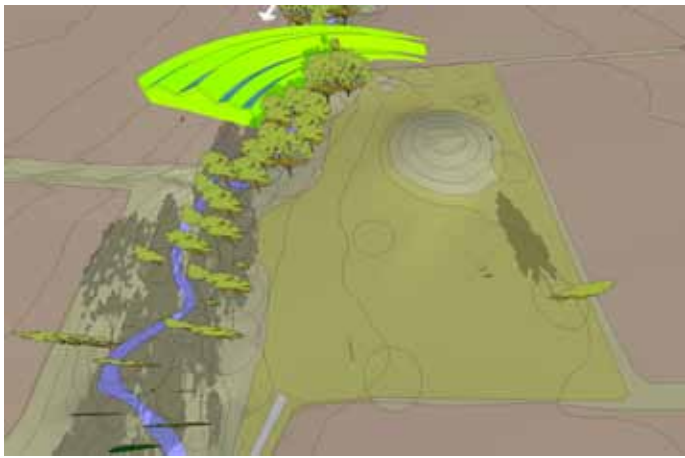
Bekkedalen - perspektiv fra sør-sørvest



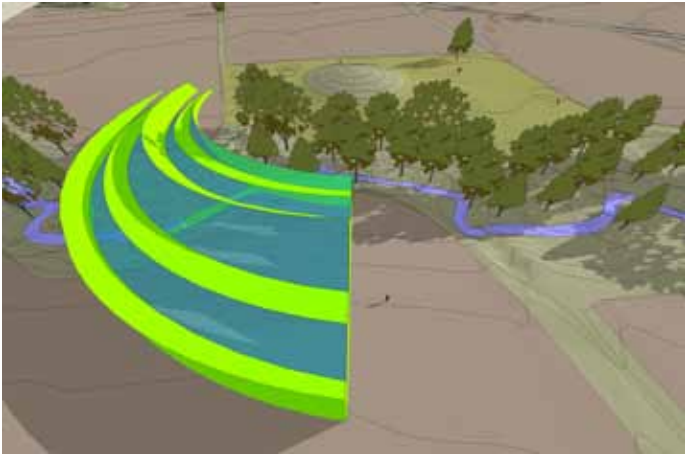
Perspektiv fra sør-sørøst

Det tilfeldig genererte ordet som ble brukt for denne skissen var VAST (norsk: vid). Min tolkning går ut på å lage et bygg som benytter seg minst mulig av det **vide** kulturlandskapet. Det gjør dette forslaget ved å legge seg helt opp mot haugen med et smalt fotavtrykk, med mye av bygget under bakken. Gangbart tak gir utsikt og kan bygges som et amfi ?

Konklusjon: Positivt hvordan det legger seg opp mot bekkefarete og skaper en løs "ramme" rundt haugen. Volumene forteller en historie om at det er noe gjemt under jorden mellom dem. Bygningsvolumene er forholdsvis beskjedne og fremstår i første øyekast som vel proporsjonerte. Det er likevel mulig at de er for store, og vil virke negativt inn på haugen? Dette forslaget vil ikke ha noe dagslys i (filtrert eller ikke) inn i utstillingen, men det er kanskje helt ok? I tillegg er det nok noen utfordringer mtp. nødutgang og annet - siden jeg ser for meg at volumene skal fremstå abstrakte og skalaløse. Hvordan inngår administrasjonsfløyen i prosjektet?



Fra sør



Fra vest



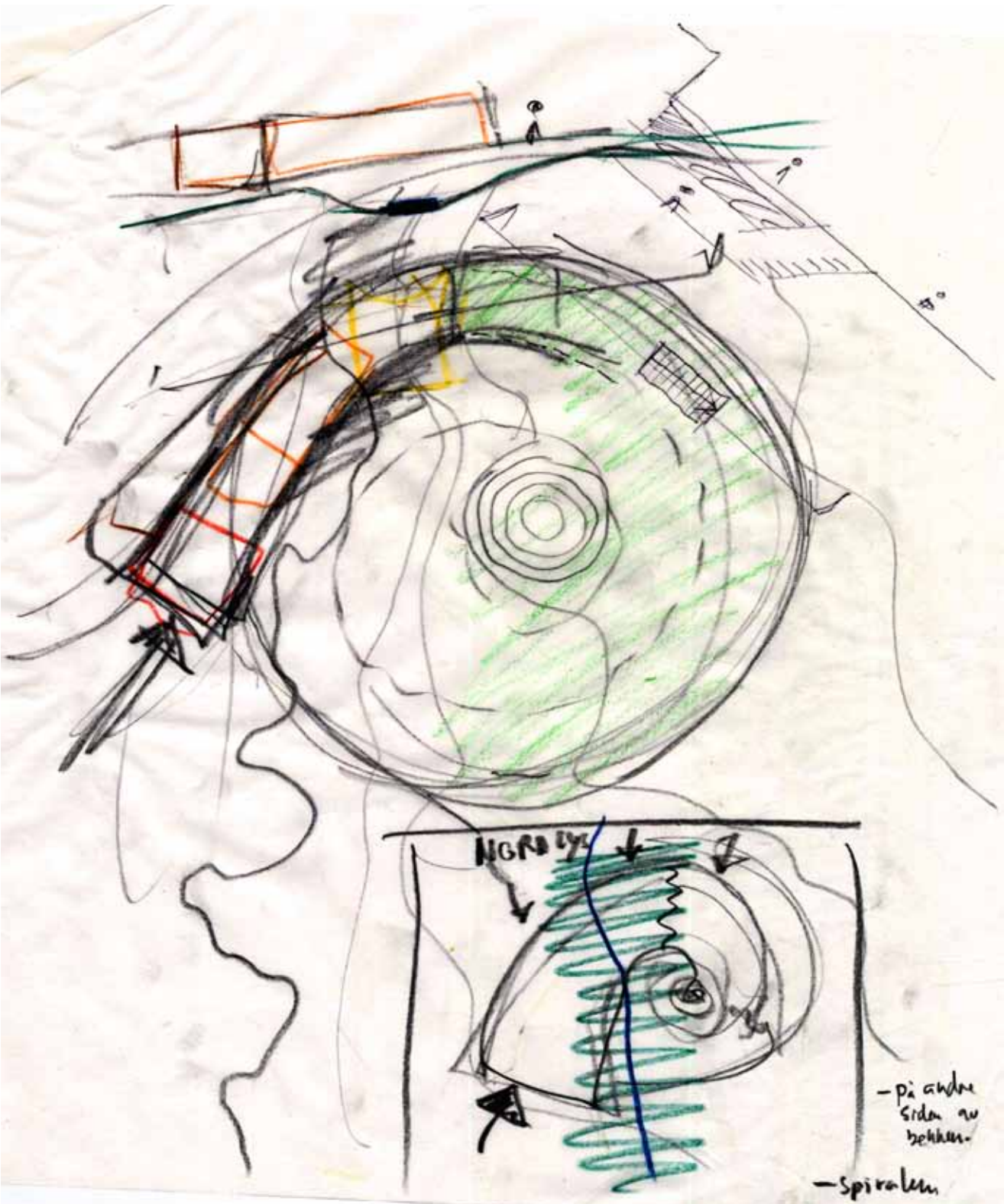
Adkomst vest for bekkefareet



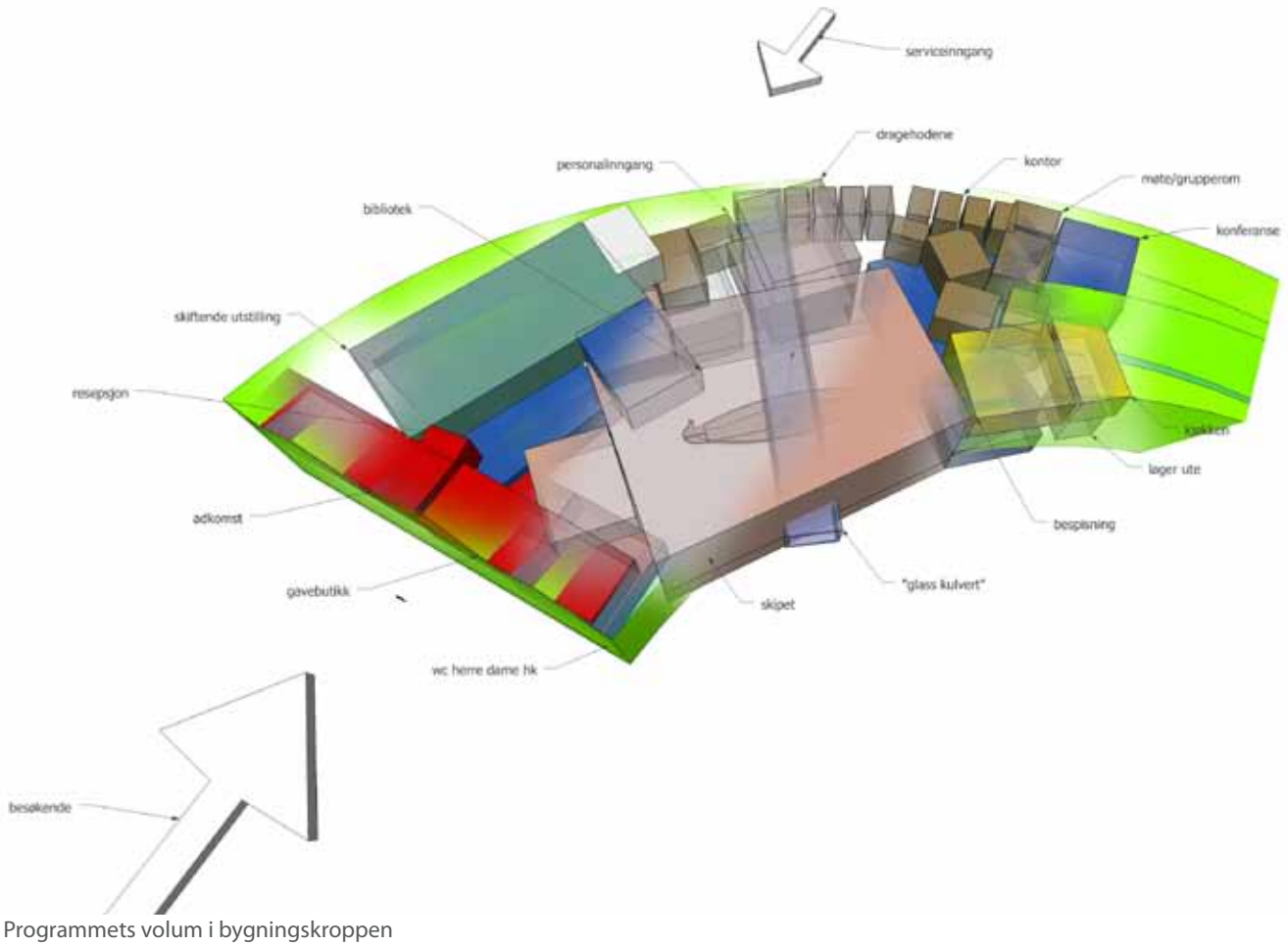
Fra øst - haugen i forgrunn



Perspektiv fra oven



Idéskisse



Programmets volum i bygningskroppen

Ideen går ut på at den besøkende skal bevege seg i linjer som man kan trekke ut fra haugen. Dette eksemplet knytter seg opp mot haugen ved hjelp av en tenkt spiral/ ellipse. Bygningsformen smaler inn mot enden i samme bevegelse. I tillegg skrår formen inn og ned i terrenget bak haugen. Takformen som er skissert i 3D- utprøvingen åpner opp for lys først fra vest deretter fra nord.

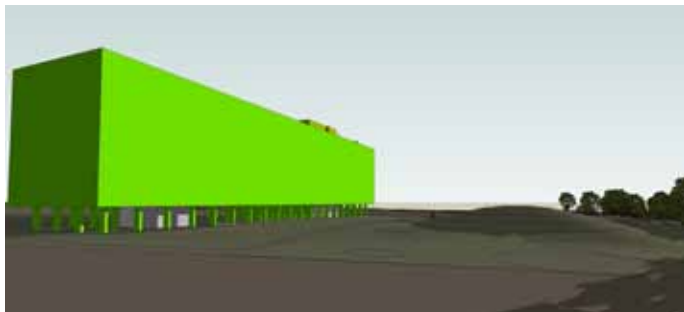
Konklusjon: Ideen om bevegelsen rundt haugen har ikke latt seg manifestere i et godt bygningsvolum i denne skissen, og særlig i 3d-utprøvingen. Det er nok mye å takke takformen for, men på tross av det finner jeg likevel lite potensiale i ideen. En av grunnene er nok plasseringen på tomten, som jeg ikke syns passer i konteksten.



Utsikt mot nord fra takkaféen



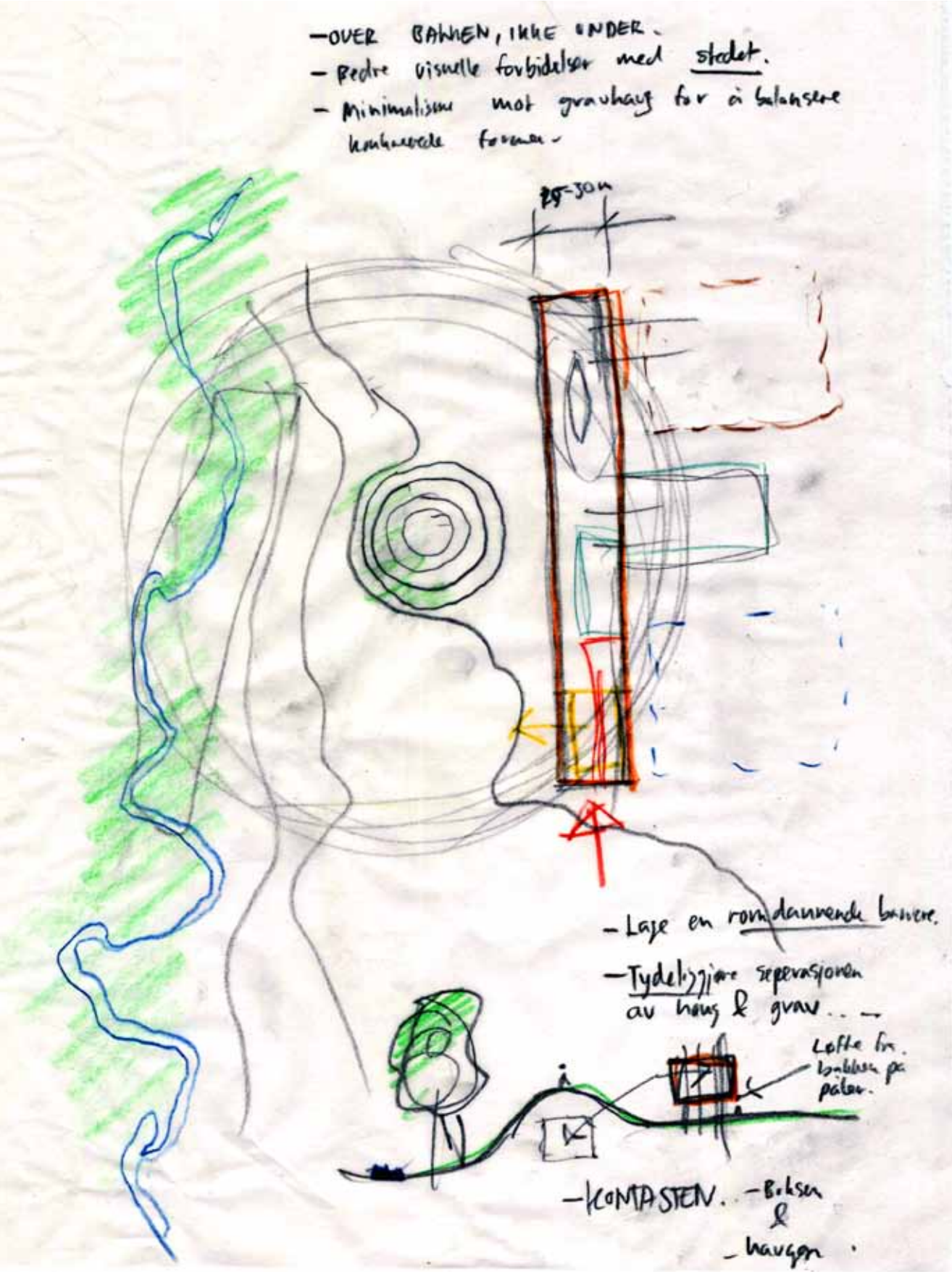
Mot vest under museet



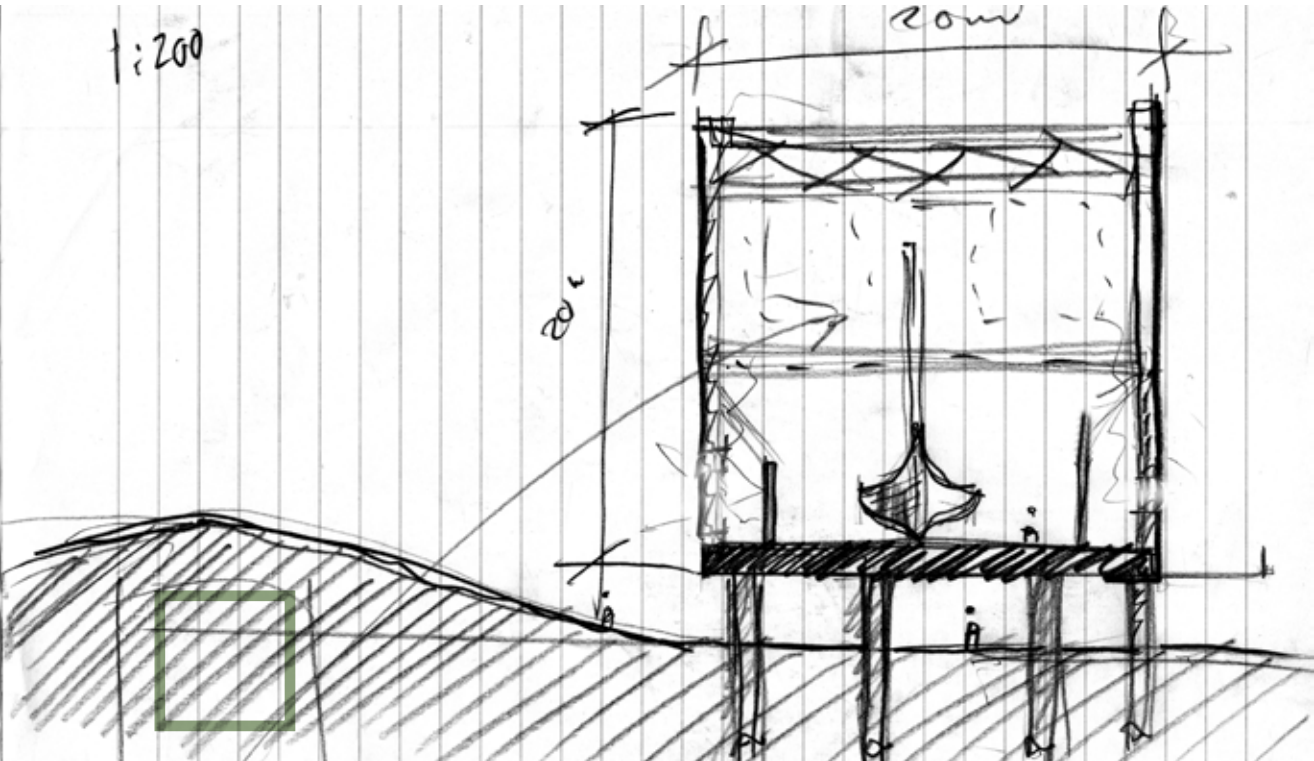
Fra nord



Fra sør



Idéskisse



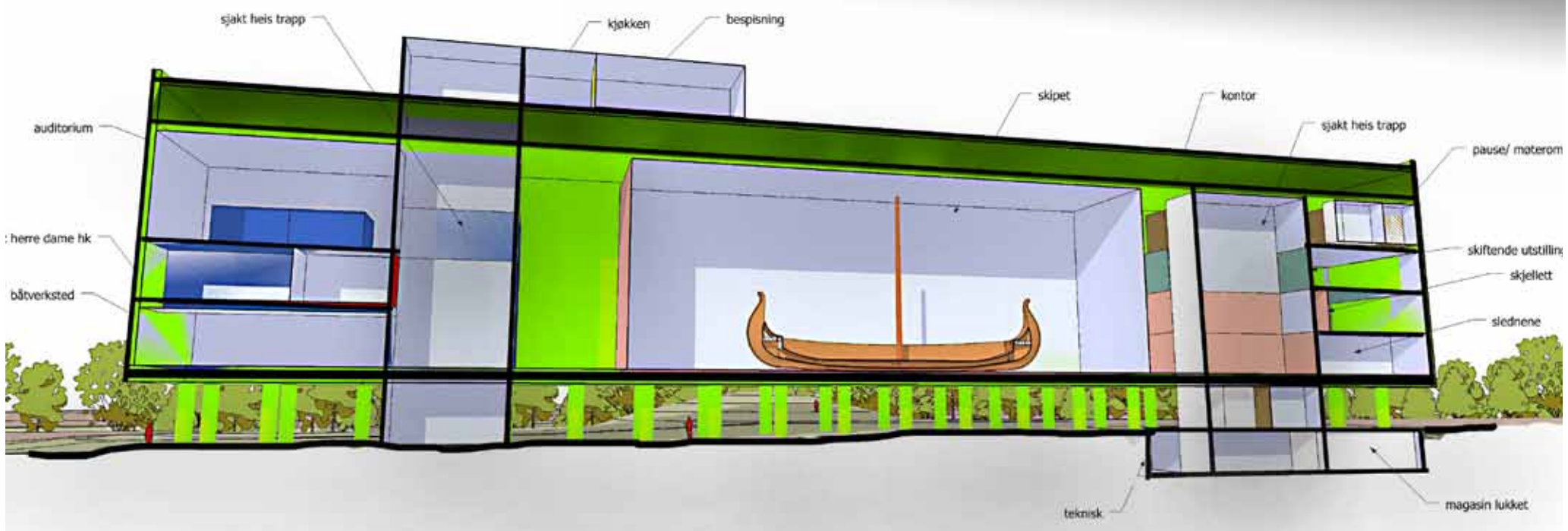
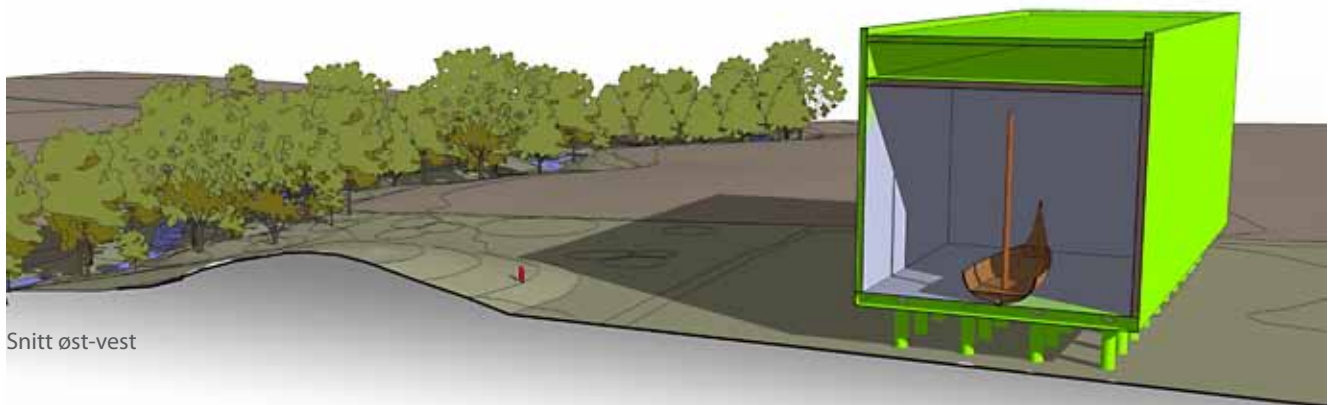
Prinsippsnitt

Skisse 4: Boksen og haugen 1/2

Konseptet ved dette utkastet er å tydeliggjøre en separasjon mellom gjenstandene i museet og funnstedet. I tillegg vil proporsjonene mellom haugen og bygget skape en kontrast som er gjensidig styrkenede. Den tredje konsekvensen av utkastet er at bygget blir et romdannende element som sammen med grøntstrukturen i bekkedalen definerer parkrommet rundt haugen. Dette forslaget skiller seg fra mange av de andre skissene ved at majoriteten av funksjonene er plassert overbakkeplan. Det gjør at man har et bedre potensiale til å knytte visuelle forbindelser til stedet. Byggets fasade er tenkt mest mulig minimalistisk både med tanke på åpninger og materialbruk (ubehandlet: glass, betong, tre).



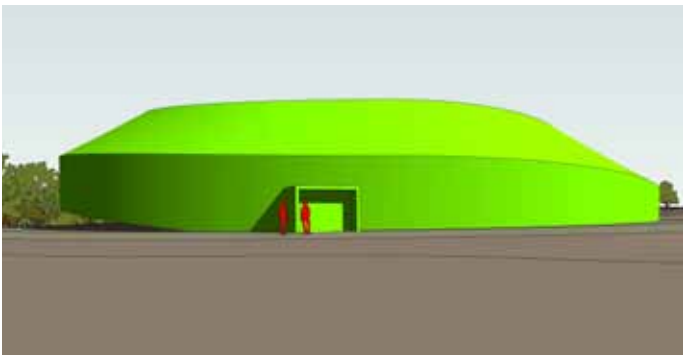
Fra sørvest - gjennomsiktig bygningskropp med programvolum synlig - skygger: kl 09:00 den 21 august



Snitt nord-sør

Skisse 4: Boksen og haugen 2/2

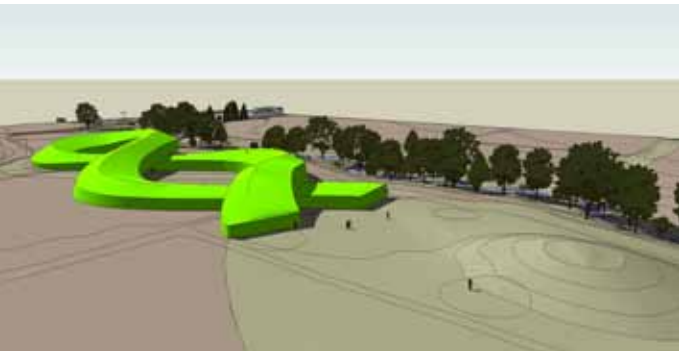
Konklusjon: Hovedutfordringen med dette utkastet er nok skalene på prosjektet. Med sine store proporsjoner vil det på ingen måte oppleves sympatisk til konteksten. På en annen side styrker dette bare konseptet, nemlig det å tydeliggjøre separasjonen mellom haug og funn. Størrelsen på bygget kan med fordel nedskaleres. Slik det fremstår av disse skissene ser bygget litt vel modernistisk (jfr. tidlig le Corbusier), men det kan lett bearbeides senere i prosessen.



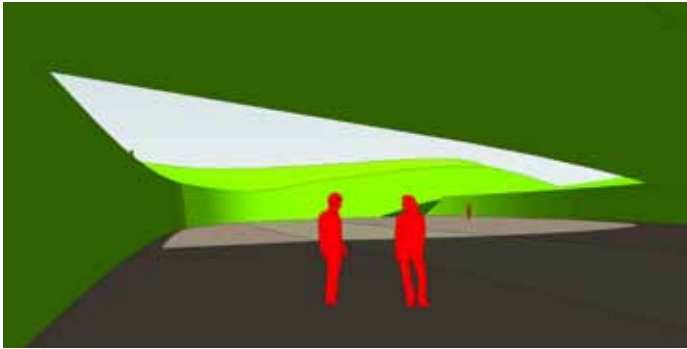
Adkomst



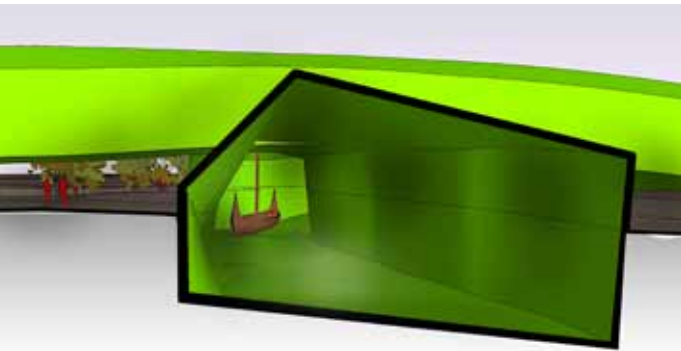
Fra haugen



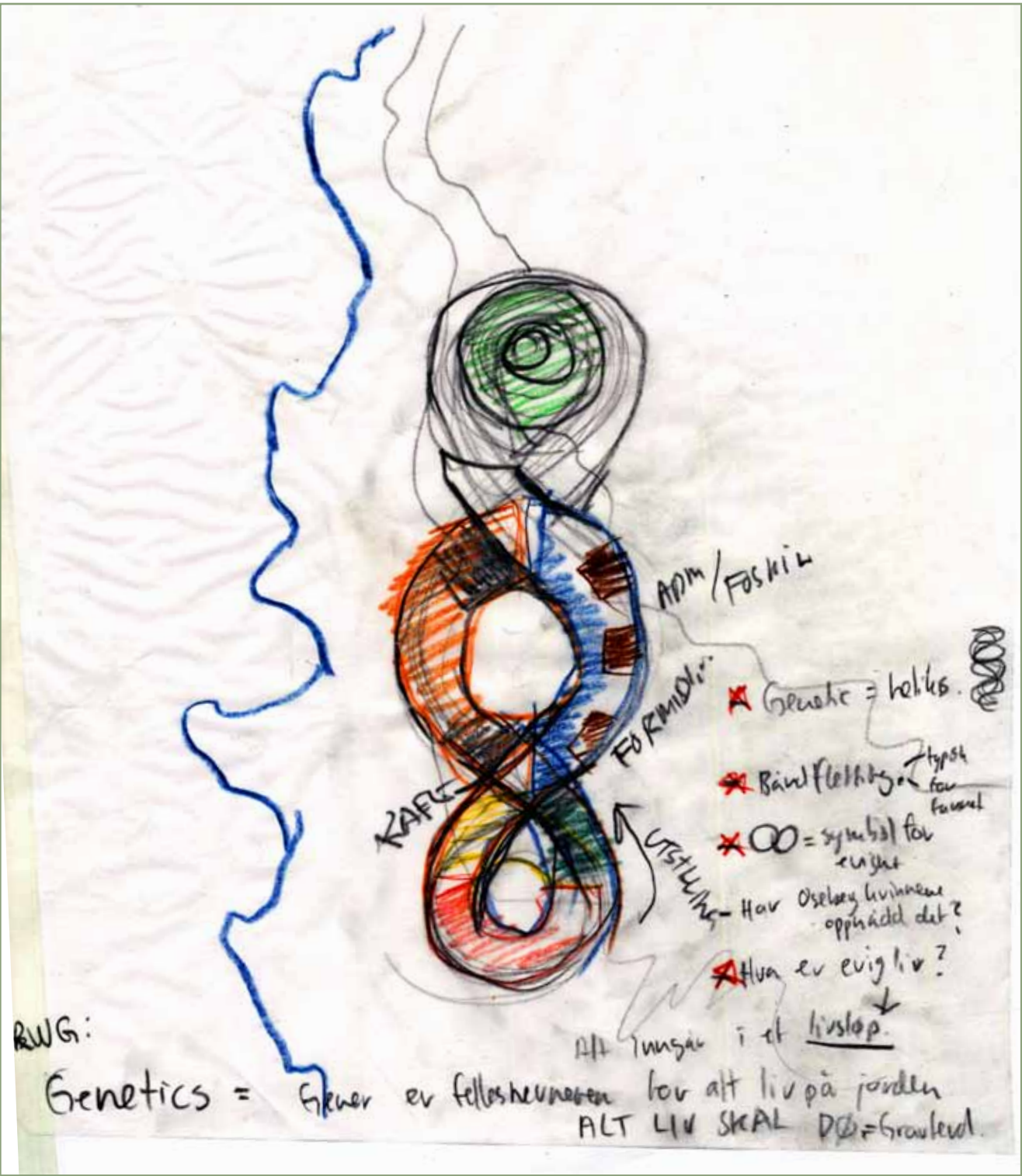
Fra nordøst



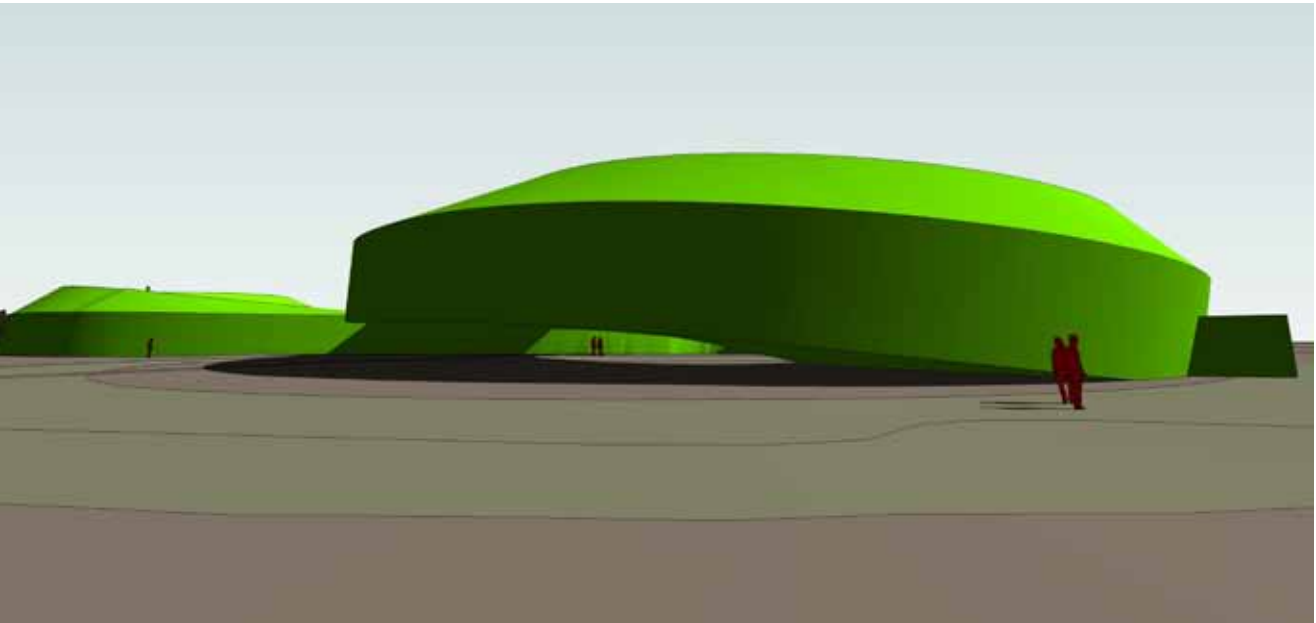
Fra undergangen inn i atriets



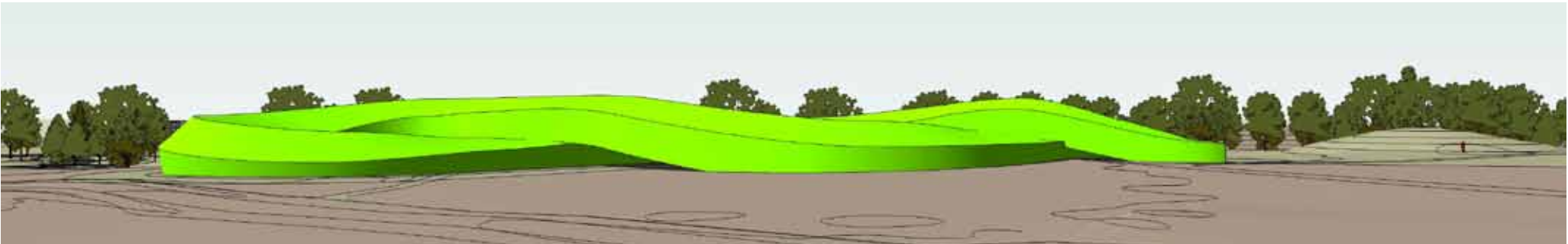
Snitt igjennom utstillingsdelen med skipet synlig i enden



Idéskisse

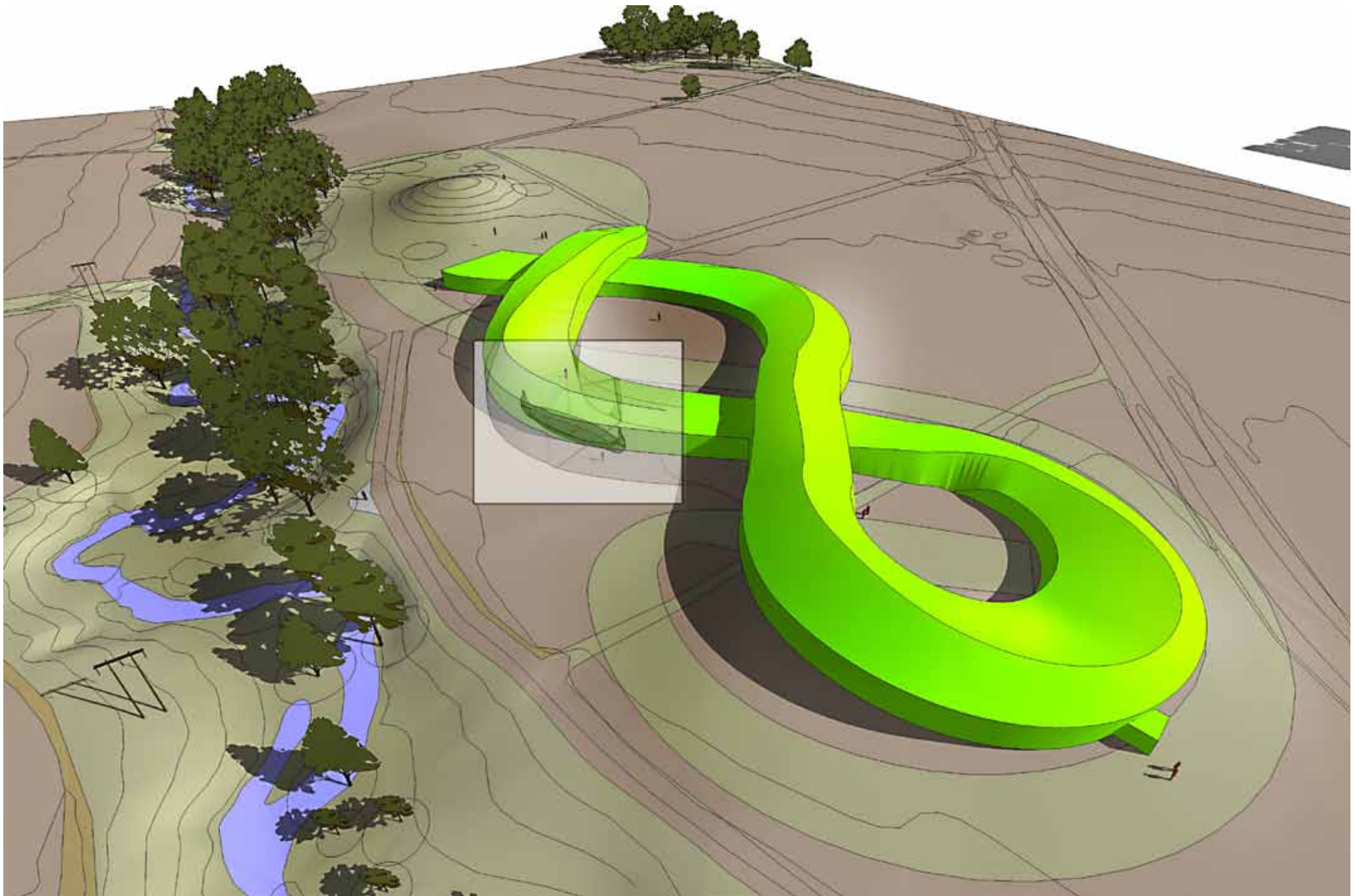


Sørvest-fasaden

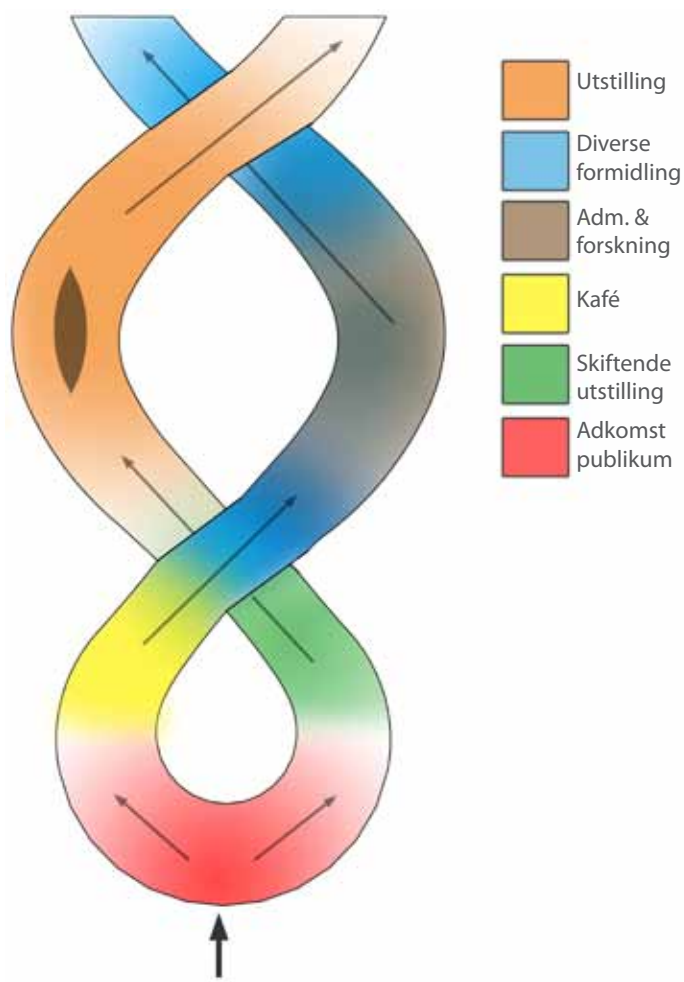


Øst-fasaden

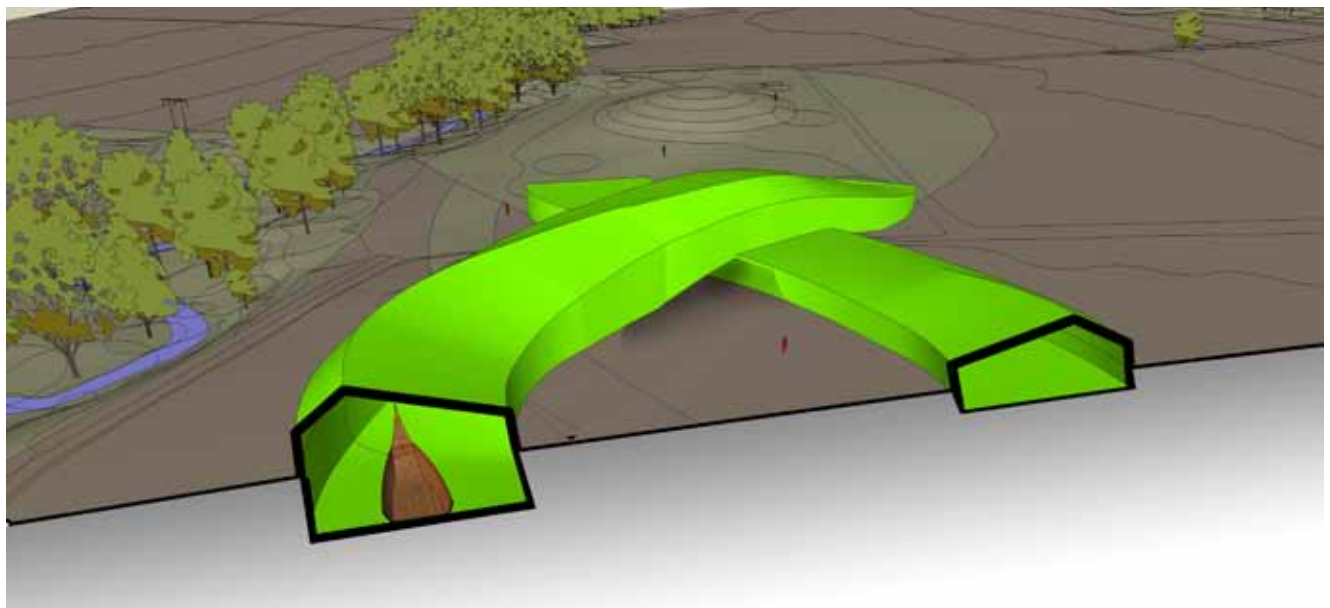
« Bildevev & treskurd – i disse to ord ligger utgangspunktet for de helt nye perspektiver som Osebergfunnet har åpnet for vikingtidens kunsthistorie»
 Bjørn Hougen (arkeolog)
 Forslaget er utarbeidet med utgangspunkt i RWG- ordet: Genetics. Etter en lengre tankerekke, som var omtrent som følger: "gener = fellesnevner for alt liv = alt liv skal dø = men hva med evigheten, var det ikke det Osebergkvinnene ville oppnå - har de kanskje allerede oppnådd det?", tegnet jeg utkast bassert på det matematiske tegnet for evighet. Dette tegnet har mye til felles med båndflettingsmønstre, noe som virkelig kjennetegner selve funnet. Det ble deretter klart for meg at formen hadde mye potensiale med tanke på menneskers bevegelse i museet, og utenfor. Formen gjør at den besøkende blir gitt to valg ved adkomsten: enten gå ned igjennom utstillingen som slynger seg ut mot haugen, eller gå opp forbi kafeen og videre inn hvor formidlingen skjer, enten i auditoriet, i biblioteket, blant forskerne eller i båtverkstedet. På tross av denne to-delingen skapes det en forbindelse der hvor volumene krysser. Der kan det være en vertikal kommunikasjonsakse.



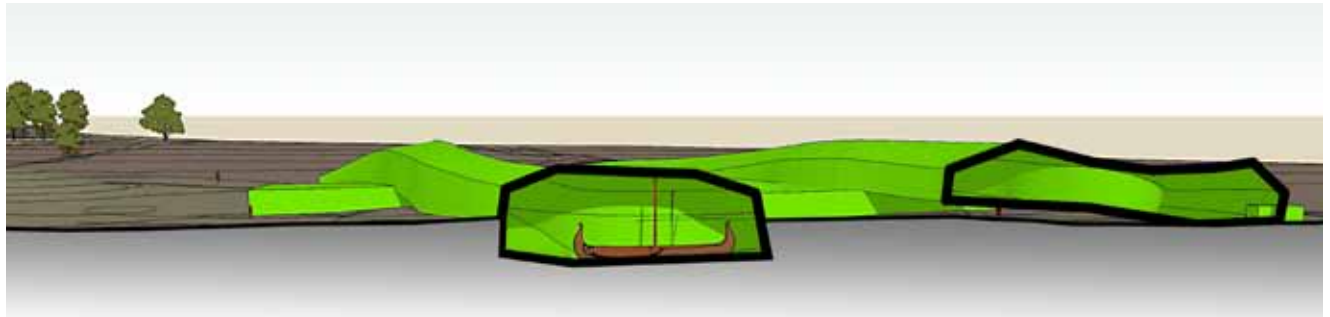
Luftperspektiv av bygget med noen gangstier tegnet rundt - gjennomskiktig ved skipet



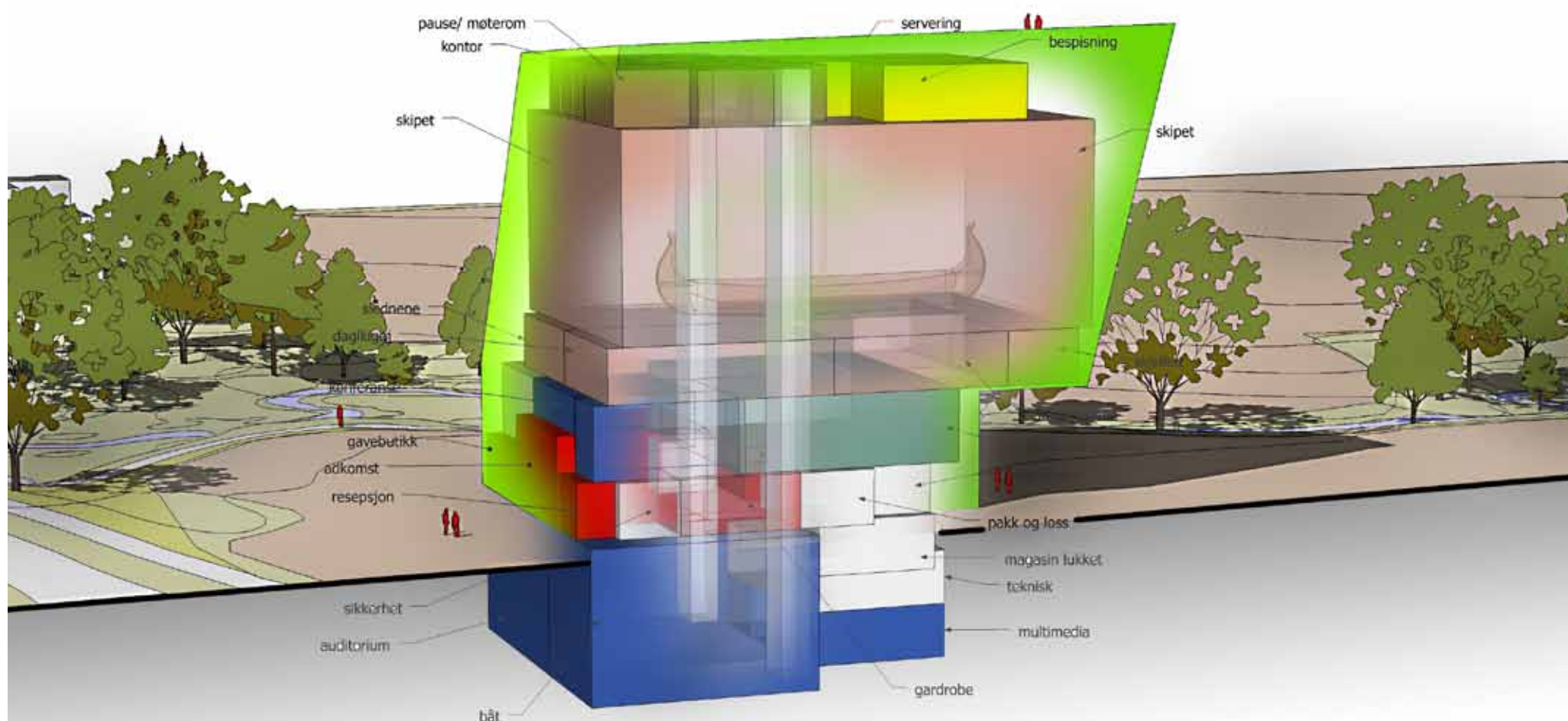
Plandiagram



Snitt (kort)

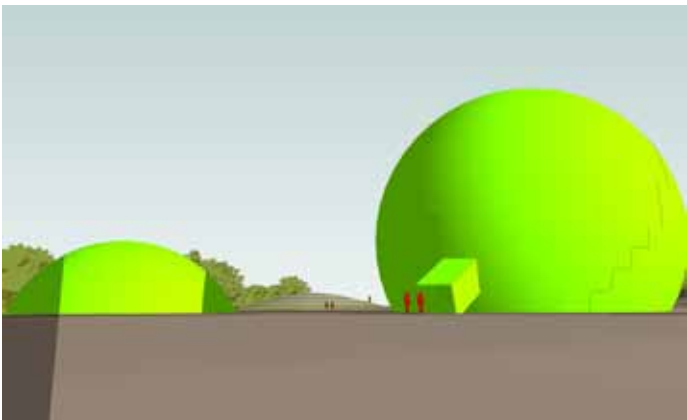


Snitt (lang)

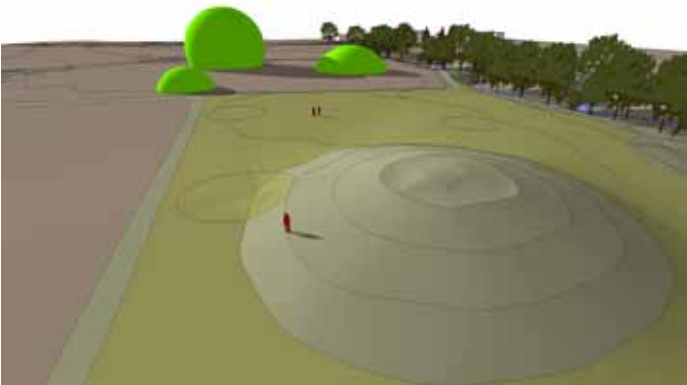


Som navnet tilsier er konseptet for utkastet et tårn. Et tårn vil gi den besøkede en mulighet til å oppleve haugen fra et nytt og ellers utilgjengelig utsiktspunkt. Bygget måler omlag 30 meter høyt og de fleste av funksjonene er over bakkeplan. Utkastet har mange likhetstrekk med Hamsunsenteret av Steven Holl, men er nok noe større. Slagen kirke på toppen av Klokkeåsen, noen hundre meter sør, er det eneste bygget i nærheten som stikker ut av terrenget på samme monumentale vis.

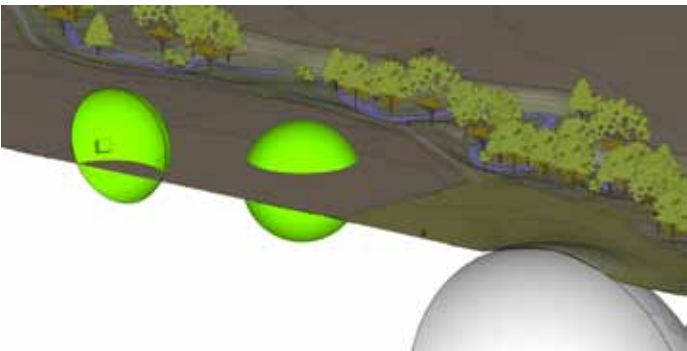
Konklusjon: Høyt og monumentalt - antagelig litt for mye. Gir Den besøkende en etterlengtet reise opp i høyden. Vertikalforbindlesen er dårlig løst i denne skissen.



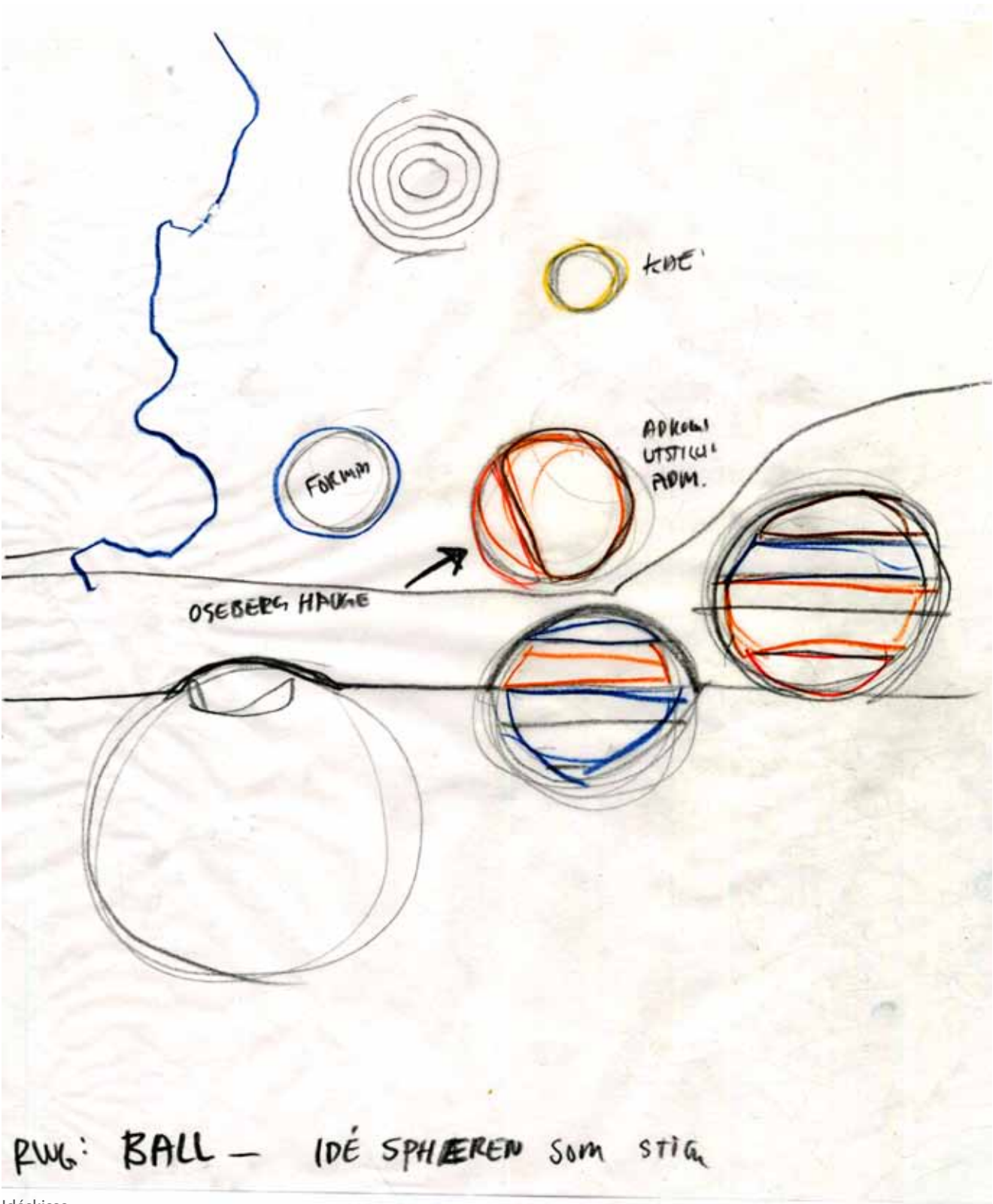
Haugen i mellom formidling (venstre) og utstilling (høyre)



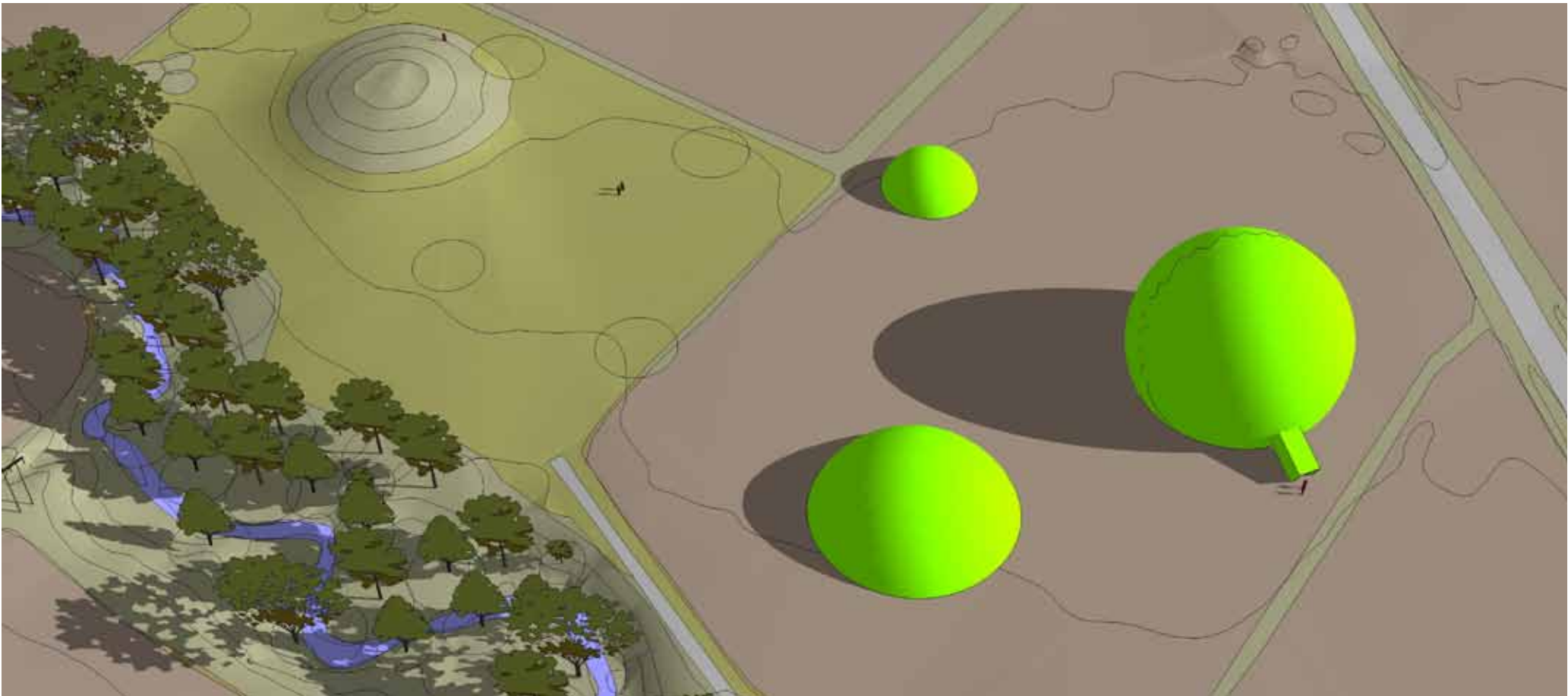
Fra haugen



Snitt som viser sfære formen under haugen og i bygningene



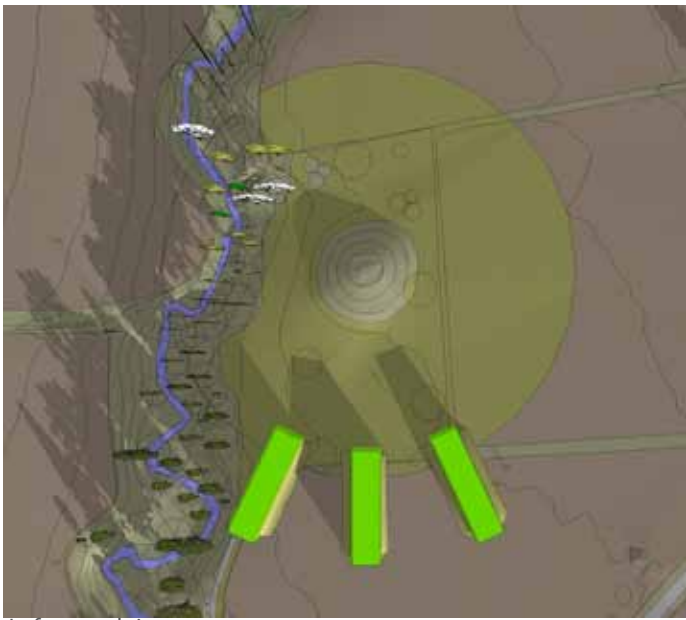
Idéskisse



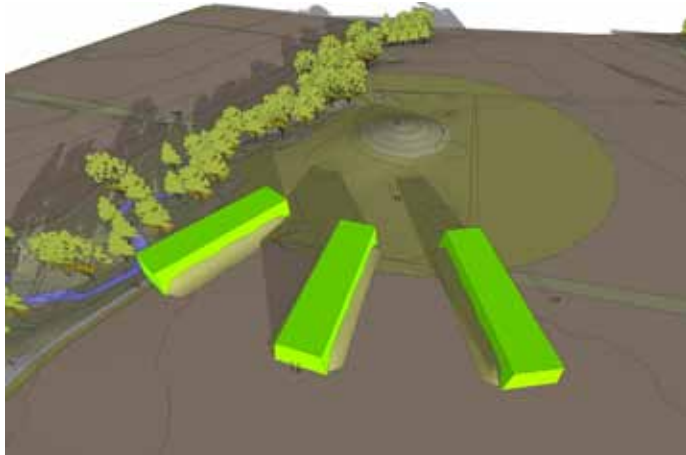
Luftperspektiv

Dette utkastet tar for seg haugen som et segment av en større sfære og bygningene som tilsvarende sfærer rundt haugen. Her er programmet delt inn i tre deler. Den største er utstillingen, admin. og forskere. Den mellomste sfæren er stedet for annen formidling som båtverksted, auditorium, undervisning osv. Mens den minste sfæren er kafeen.

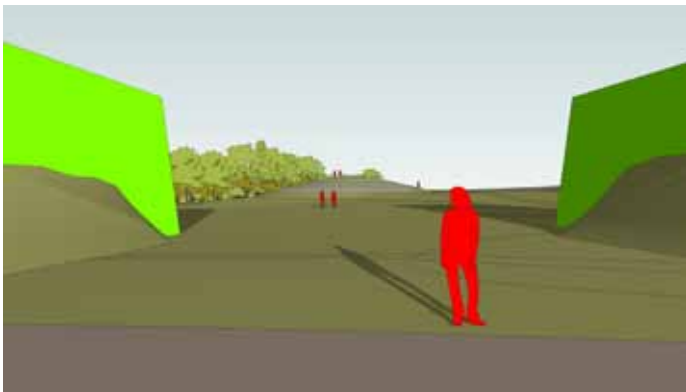
Konklusjon: Utkastet fremstår, særlig i 3D-utprøvingen, som uegnet i konteksten.



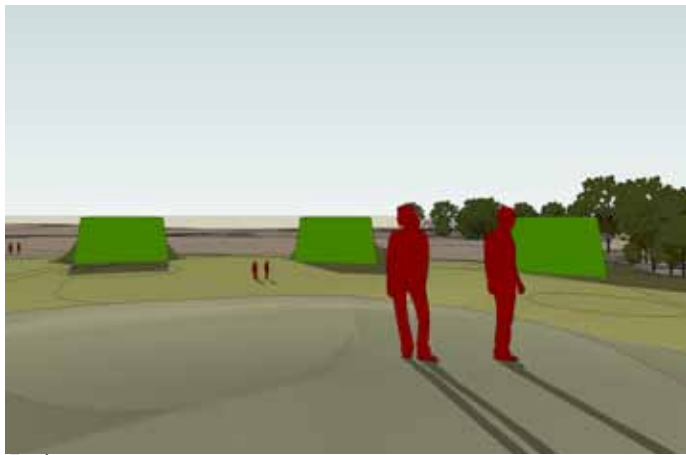
Luftperspektiv



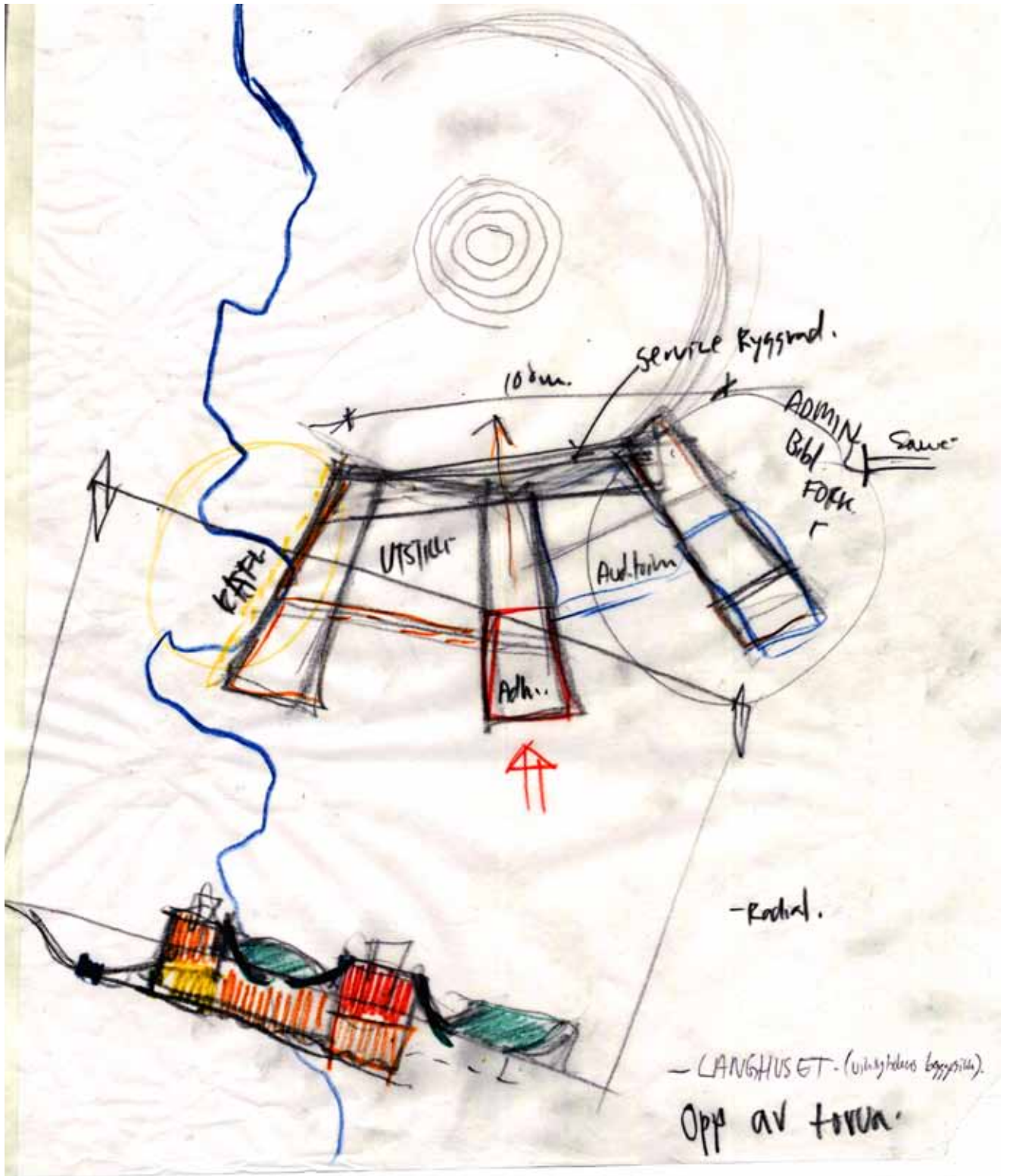
Fra sør



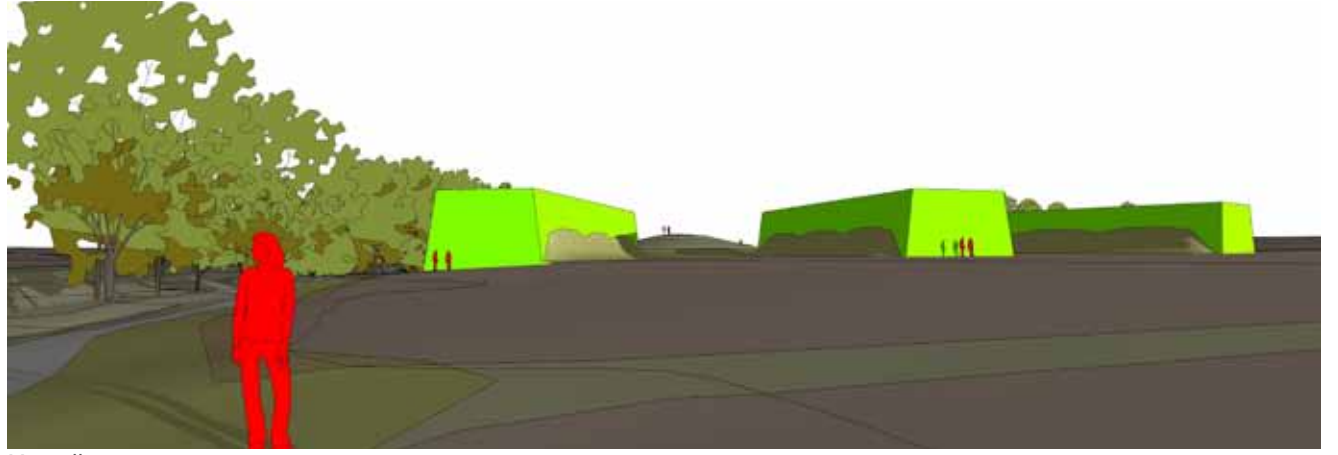
Mellom to av byggene - haugen i bakgrunn



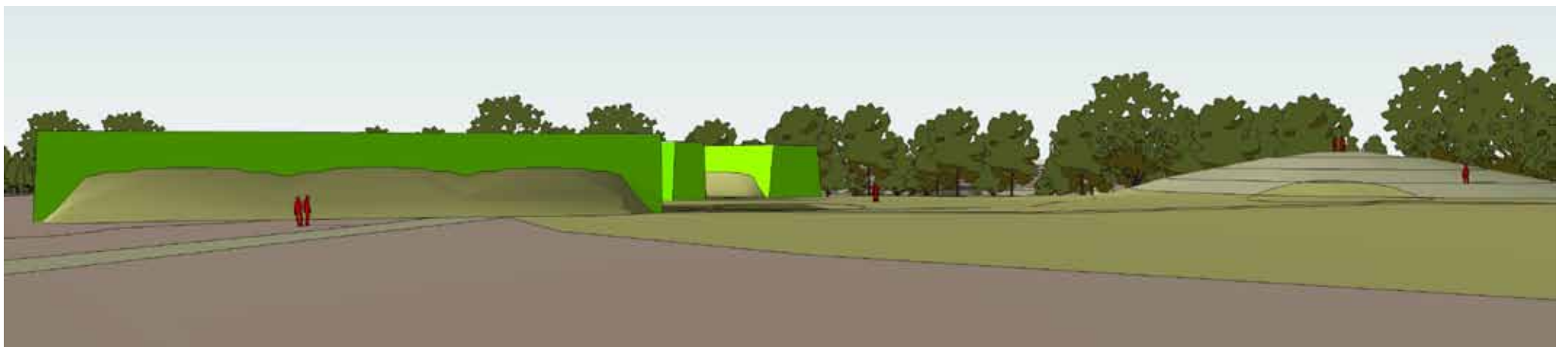
Fra haugen



Idéskisse



Mot adkomsten



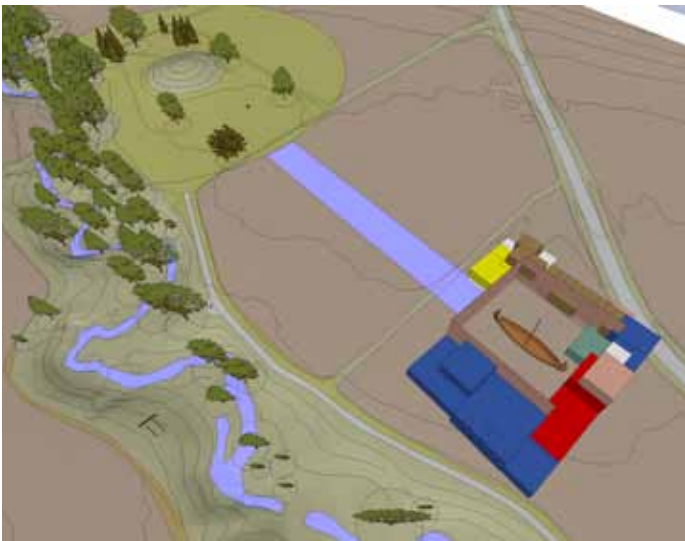
Fra øst

Skisse 8: Ut av torva

37

Her har inspirasjonen vært vikingenes langhus. De tre volumene kommer her stikkene opp av bakken, med gress opp lang sidene - både som en referanse til langhusene og for å gi inntrykket av at volumene er på vei ut av bakken. Byggene er plassert ut fra tenkte linjer som stråler fra haugens sentrum. Dette gjør at byggene aldri vil skjerme for selve haugen, uavhengig av hvor man skulle stå. Under bakken og mellom volumene ligger utstilling og formidlingsfunksjon.

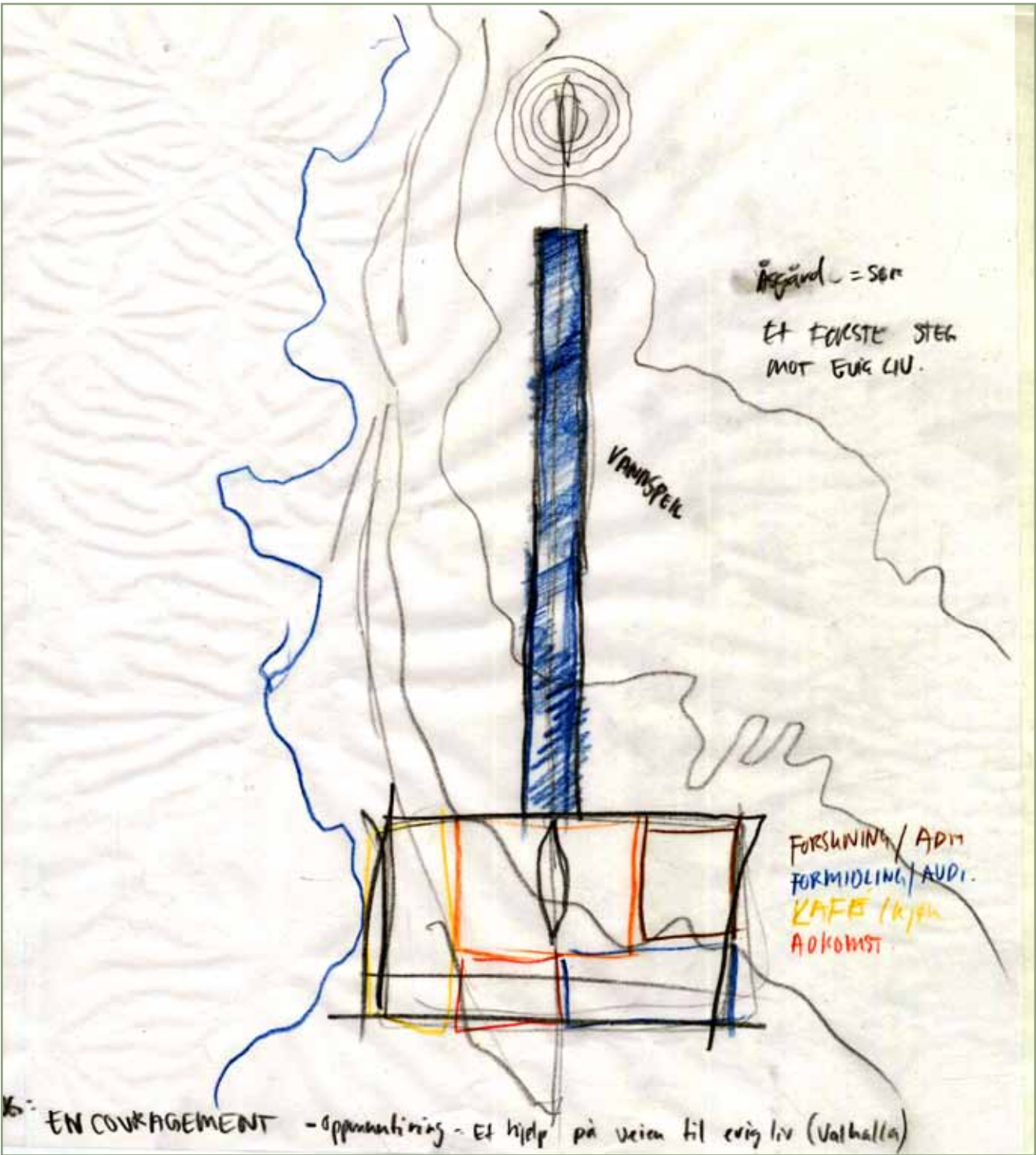
Konklusjon: Et godt utkast med som er sympatisk til konteksten, og drar interessante paralleller til tradisjonell byggekunst.



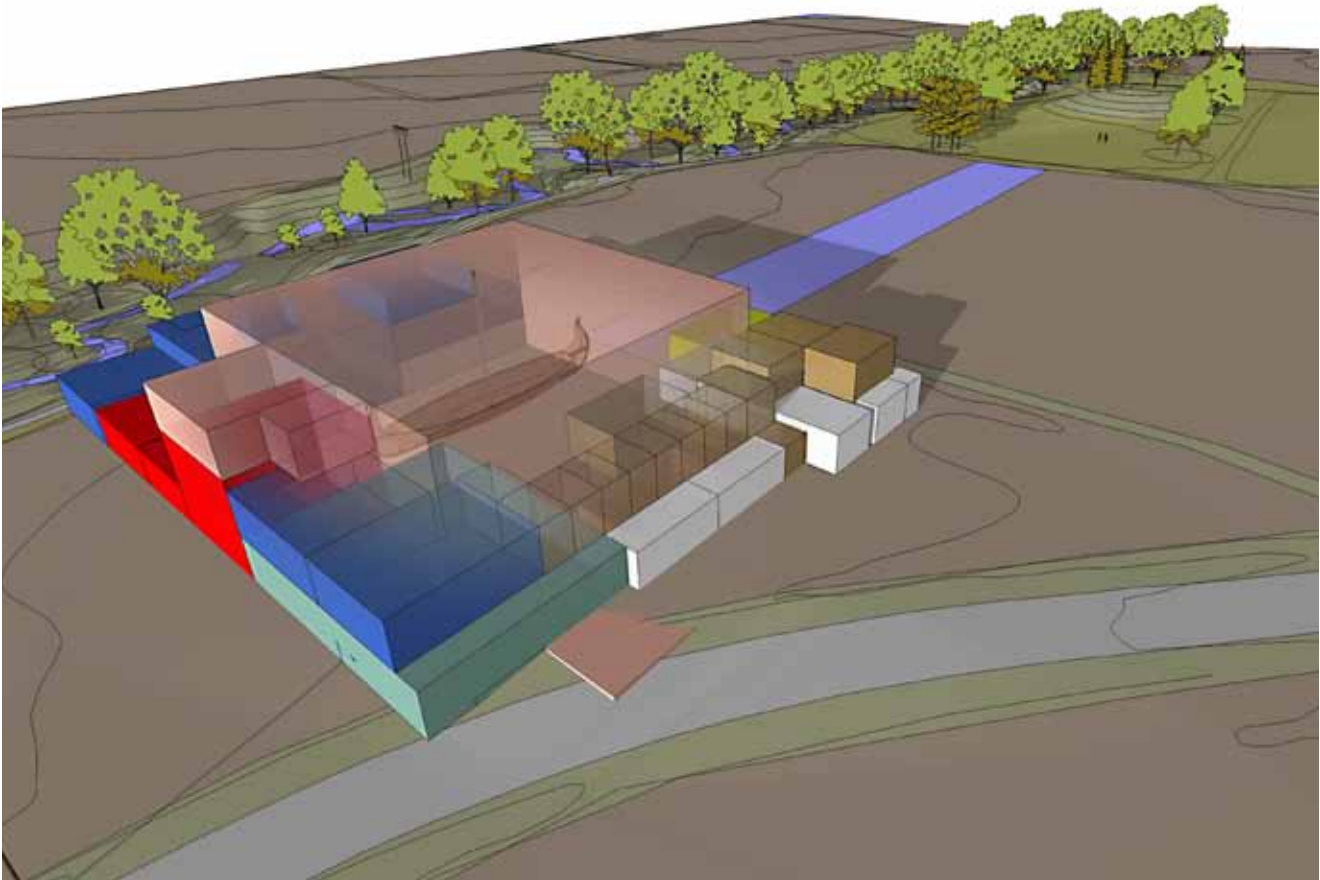
Luftperspektiv



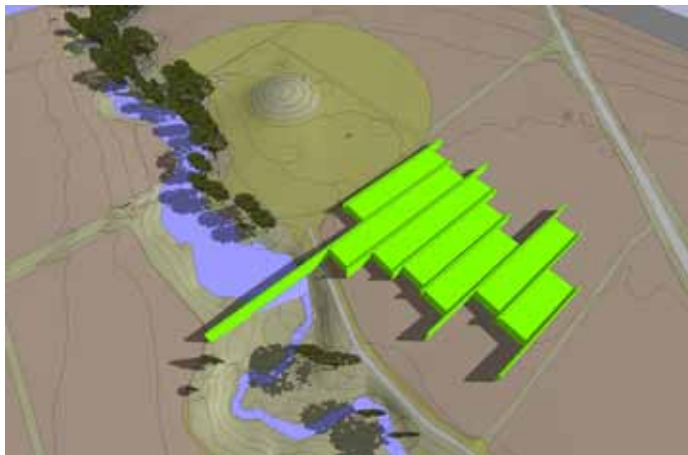
Vannspeilet ligger i nord-sør aksen fra haugen



Idéskisse



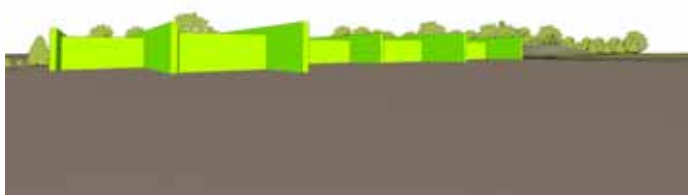
Konseptmasser stablet - skipet i sentrum



Luftperspektiv



Adkomst



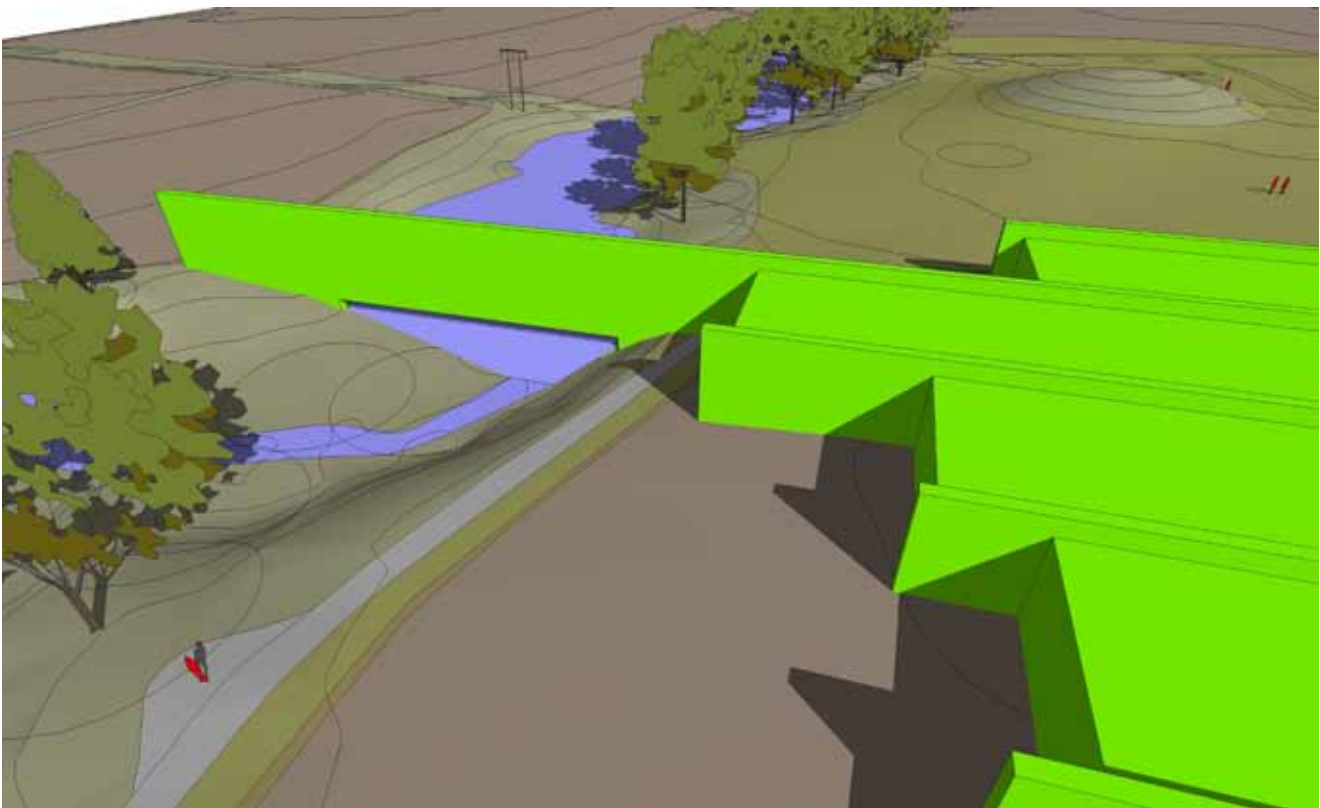
Fra sør-øst



Fra haugen



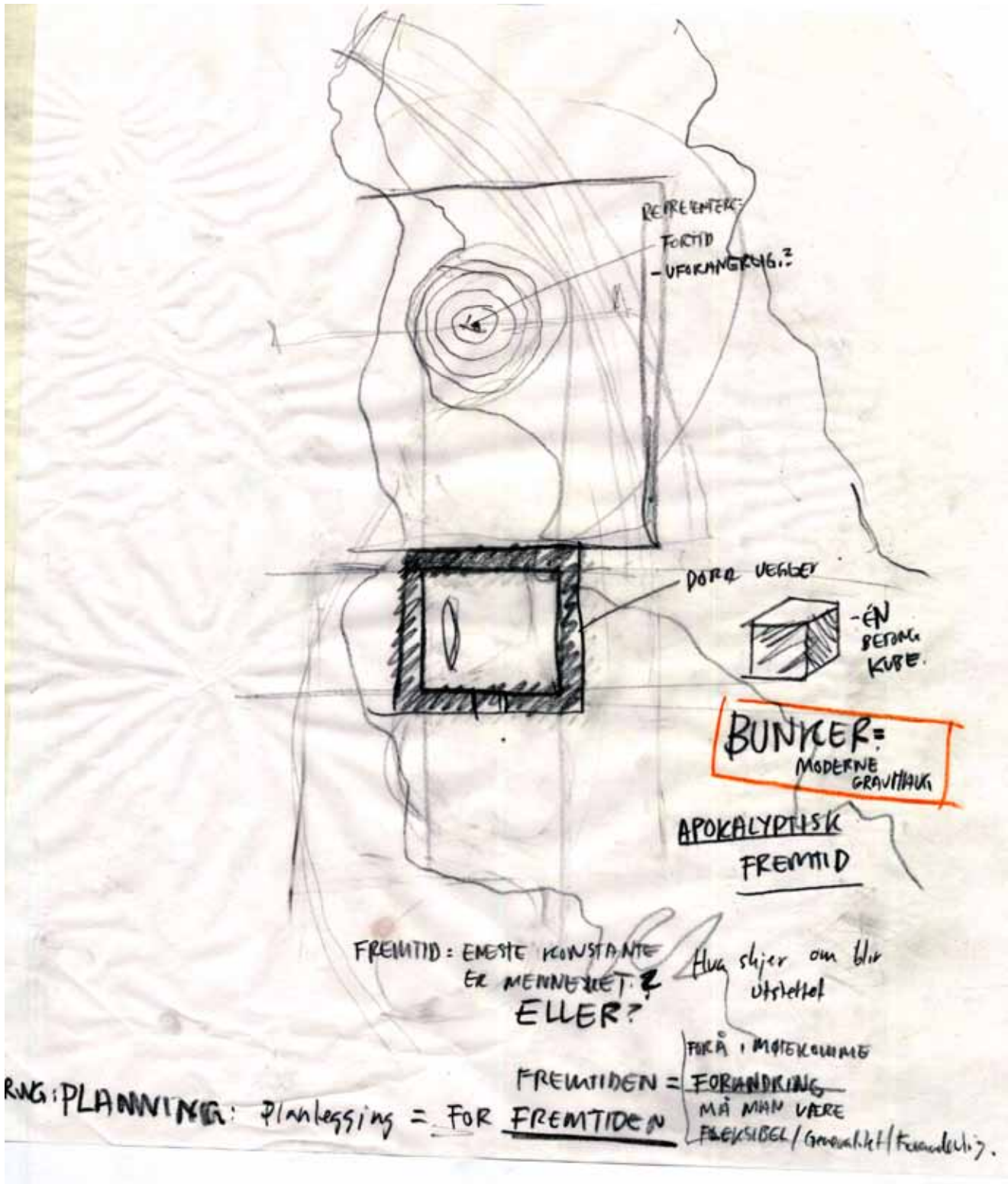
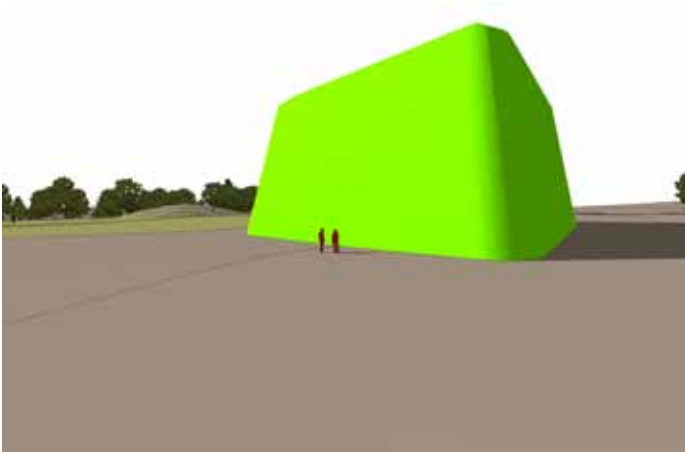
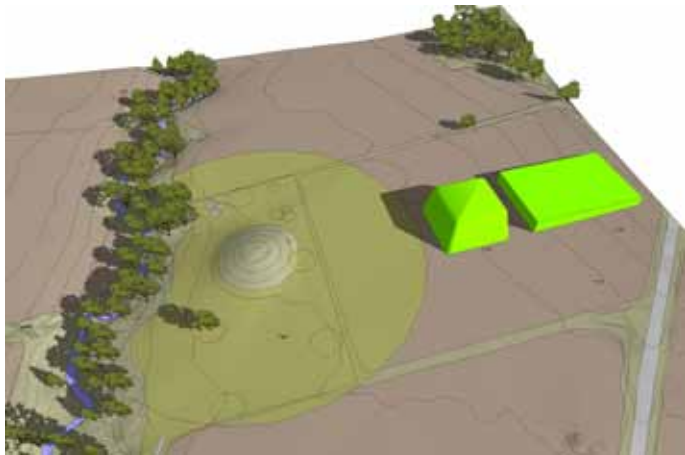
Idéskisse



Veggen demmer opp bekken - en åpning i veggen slipper vannet ut.

Konseptet for dette utkastet er en rekke vegger som danner sjikt som den besøkende må gå igjennom på sin vandring mot haugen. Den ene veggen strekkes ut i bekkedalen og demmer opp bekken, og skaper et vannspeil ved haugen. Bygget blir en grense, eller snarere en portal, mellom nåtiden og fortiden (historien).

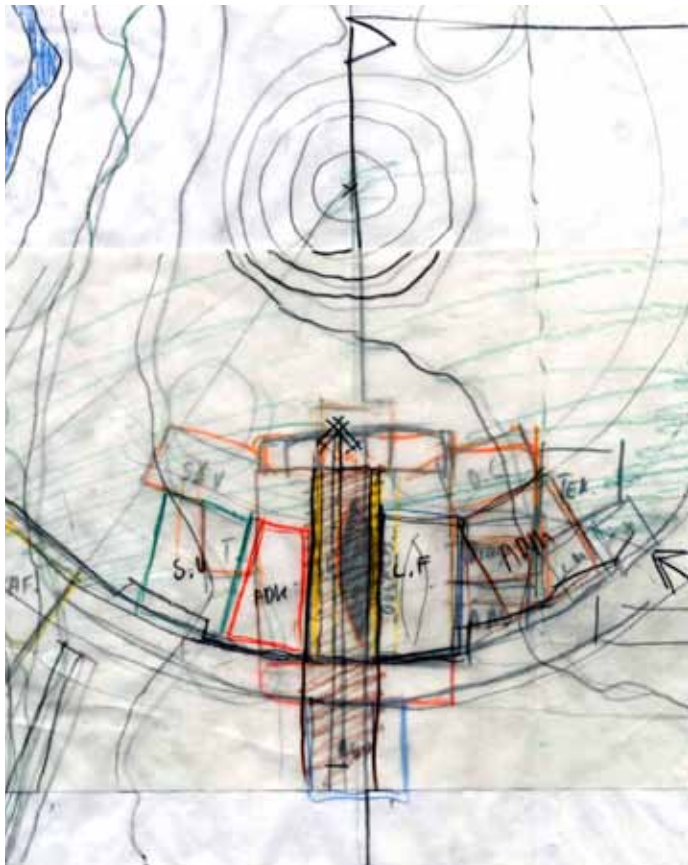
Konklusjon: Fin situasjon rundt bekken. Bygningskroppen må nok bearbeides ytterligere for å fungere med programmet - avstanden mellom veggene må varieres - bla.



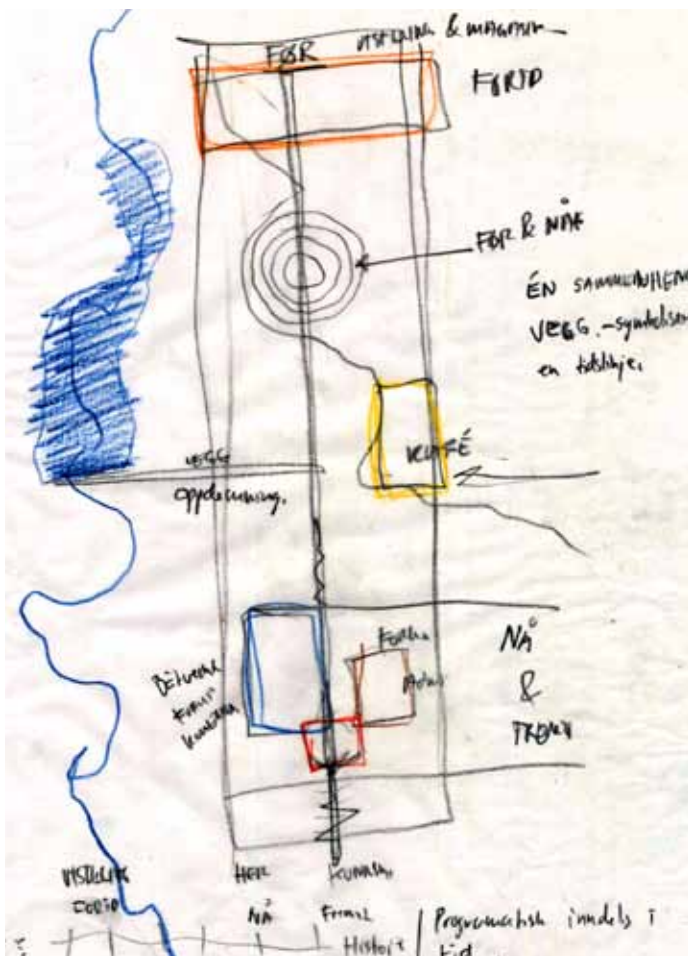
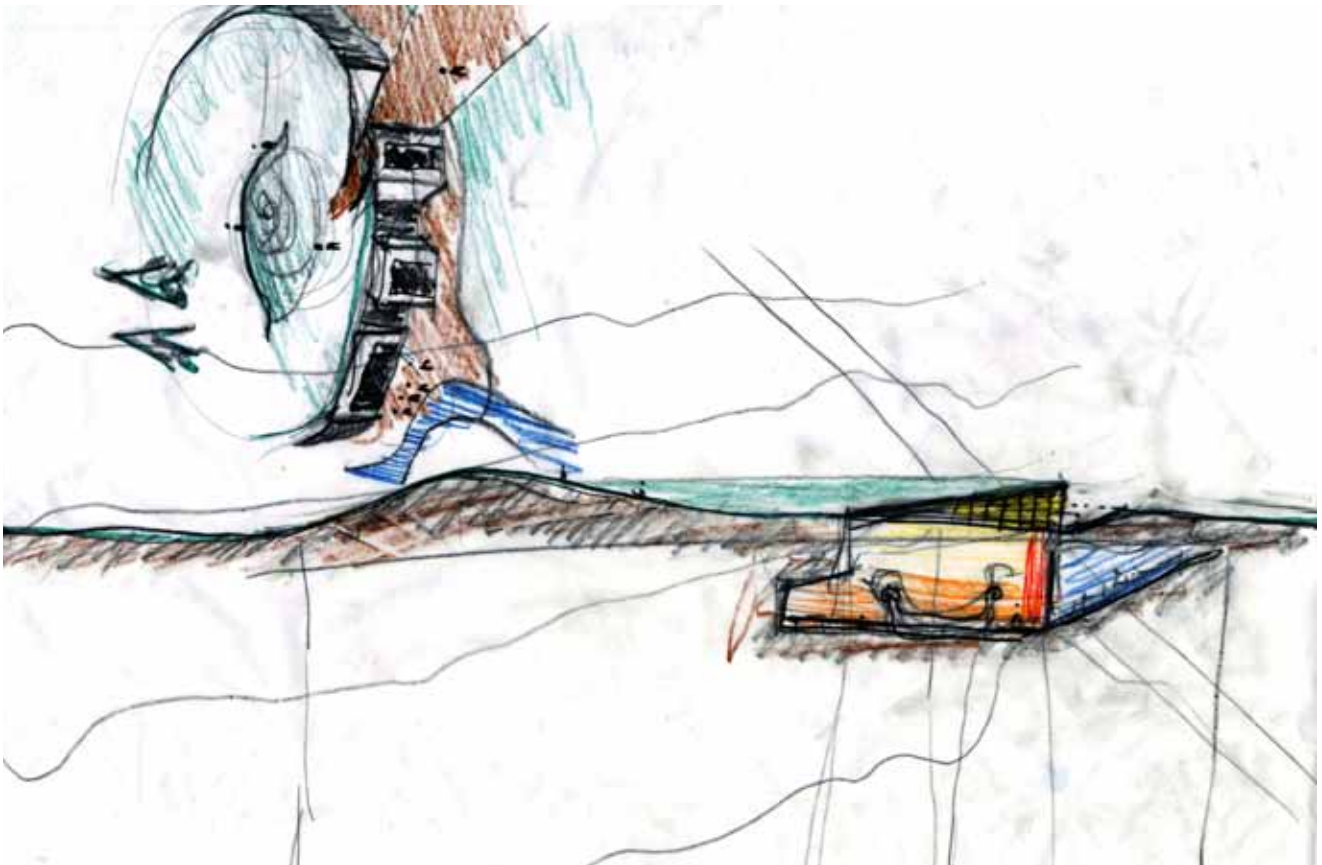
Skisse 11: Bunkeren

Bevaring for framtiden er stikkordene for dette forslaget. Bevaring av gjenstander er jo en av de viktigste oppgavene til et museum. Men man kan aldri vite hva framtiden vil bringe. Dette forslaget lager en massiv bunker hvor utstillingen skal stå - beskyttet fra ikke bare fra elementene, men også mot framtiden. I en slikt scenario kan man også tenke seg en fremtid uten mennesket. Da kan oppgaven bli: hvordan lage et museum for en apokalyptisk fremtid? Hvordan lage et selvforsynt, off-grid og vedlikeholdsfritt museum? Fram til vår tid har dette vært haugens oppgave. Nå må vi sikre at disse vitnesbyrdene fra fortiden overlever oss selv. Programmets andre funksjoner (de temporære) samles i ett bygg ved siden av bunkeren.

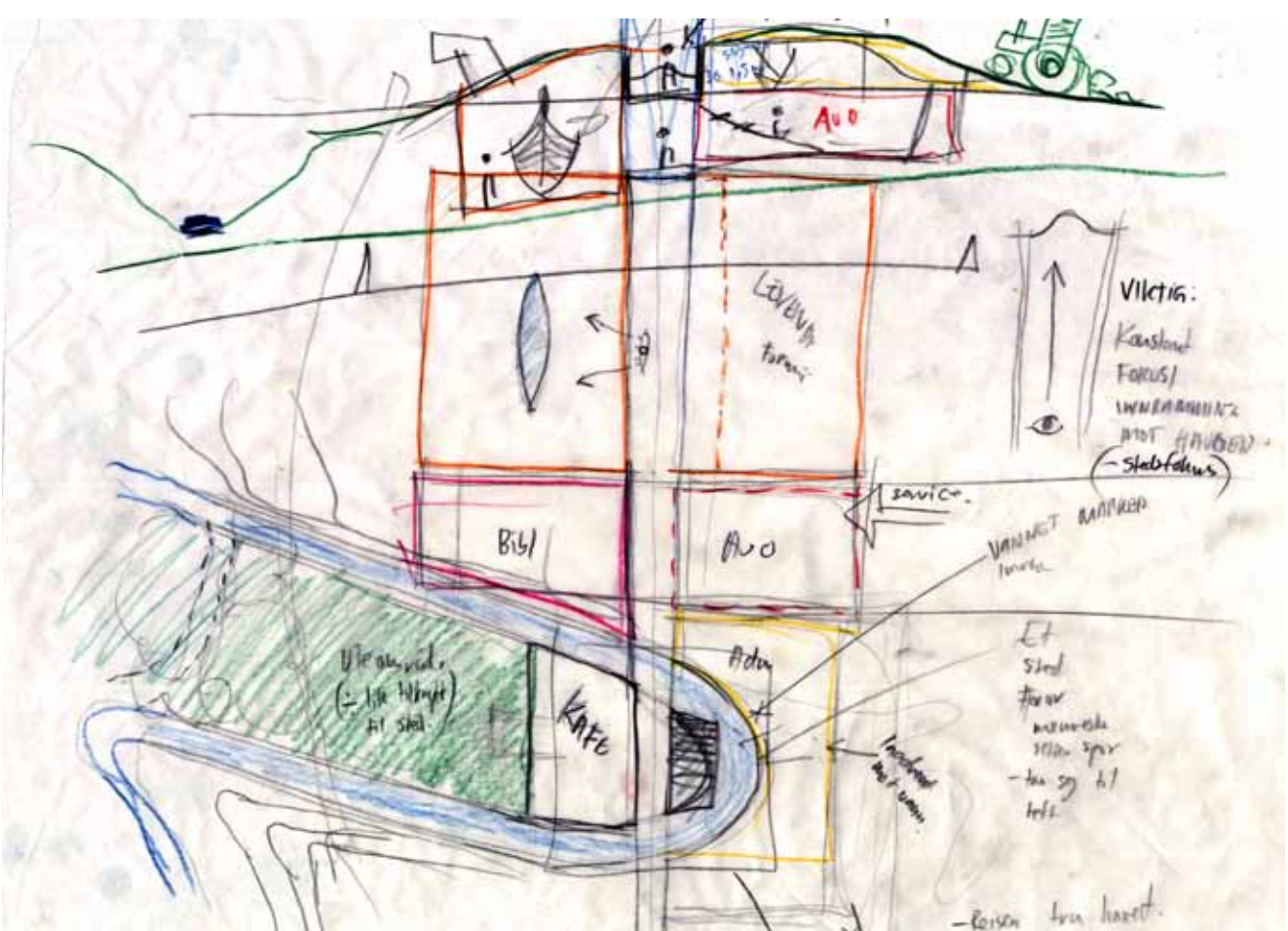
Konklusjon: Spennende konsept.



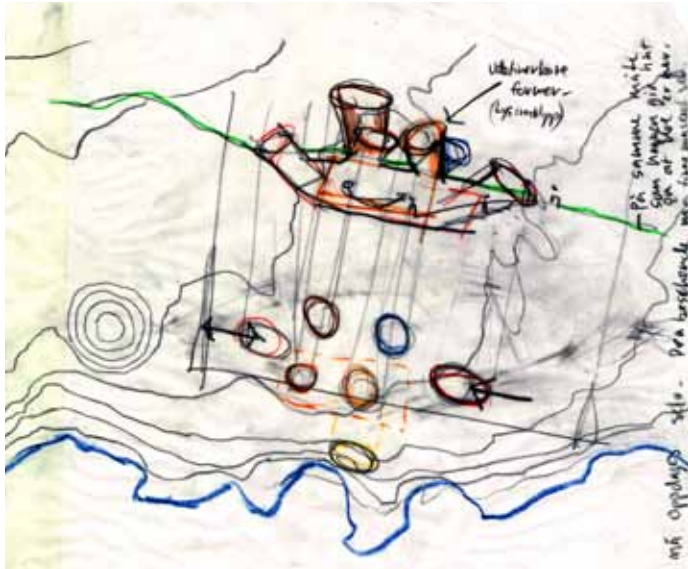
Konveks og konkav - Med dette forslaget ønsket jeg å skape en bygning inne i en konkav landskapsform rundt haugen. Tanken var at dette grepet ville styrke og fokusere selve haugen, som da er en konveks form. Etterhvert kom jeg fram til at grepet antagelig ville føre til det motsatte, nemlig at en konveks landskapsform ville forandre haugens karakter på en uønsket måte.



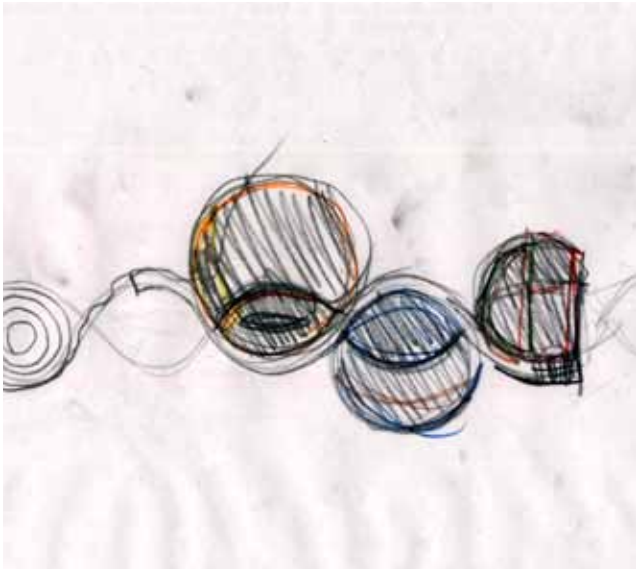
Timetable: Et museum med spredt bygningsmasse ordnet kronologisk etter tid fra nord til sør. Forslaget er laget ut i fra RWG-metoden

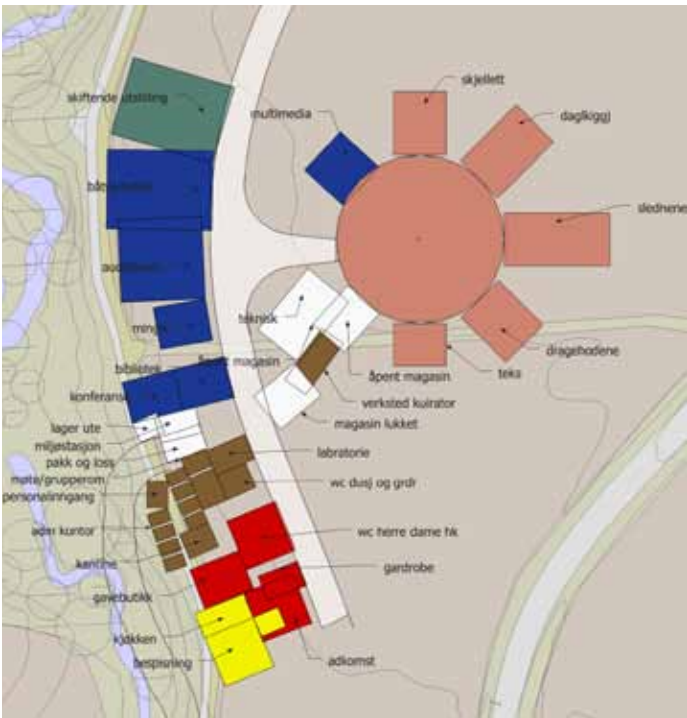


Bekken: Likt prinsippet i "Skisse 1: gravplyndring" bare her trekkes bekken ut av sin bane innunder den nordsør-gående aksen. Byggets funksjoner er deretter fordelt langsmed denne linjen.

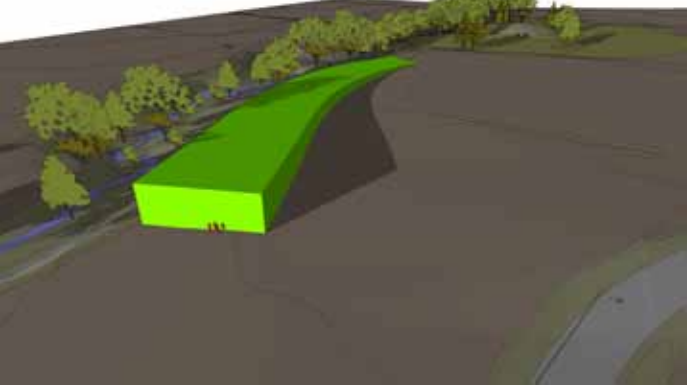


Hint: Fra "RWG"-metoden hvor jeg ville at museet bare ville hinte om at det er under bakken ved hjelp av runde ekspressive lyssjakter.

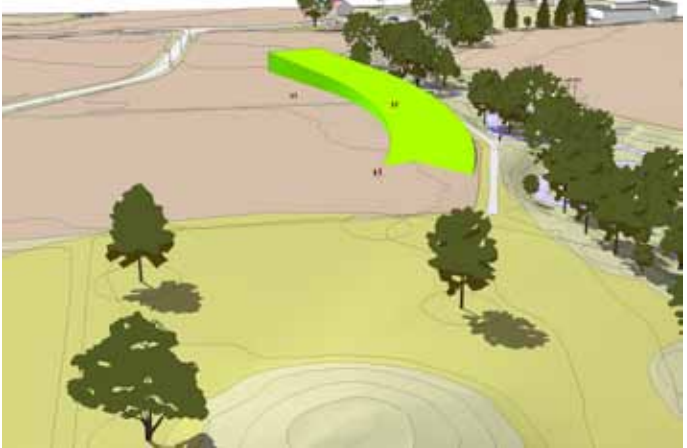




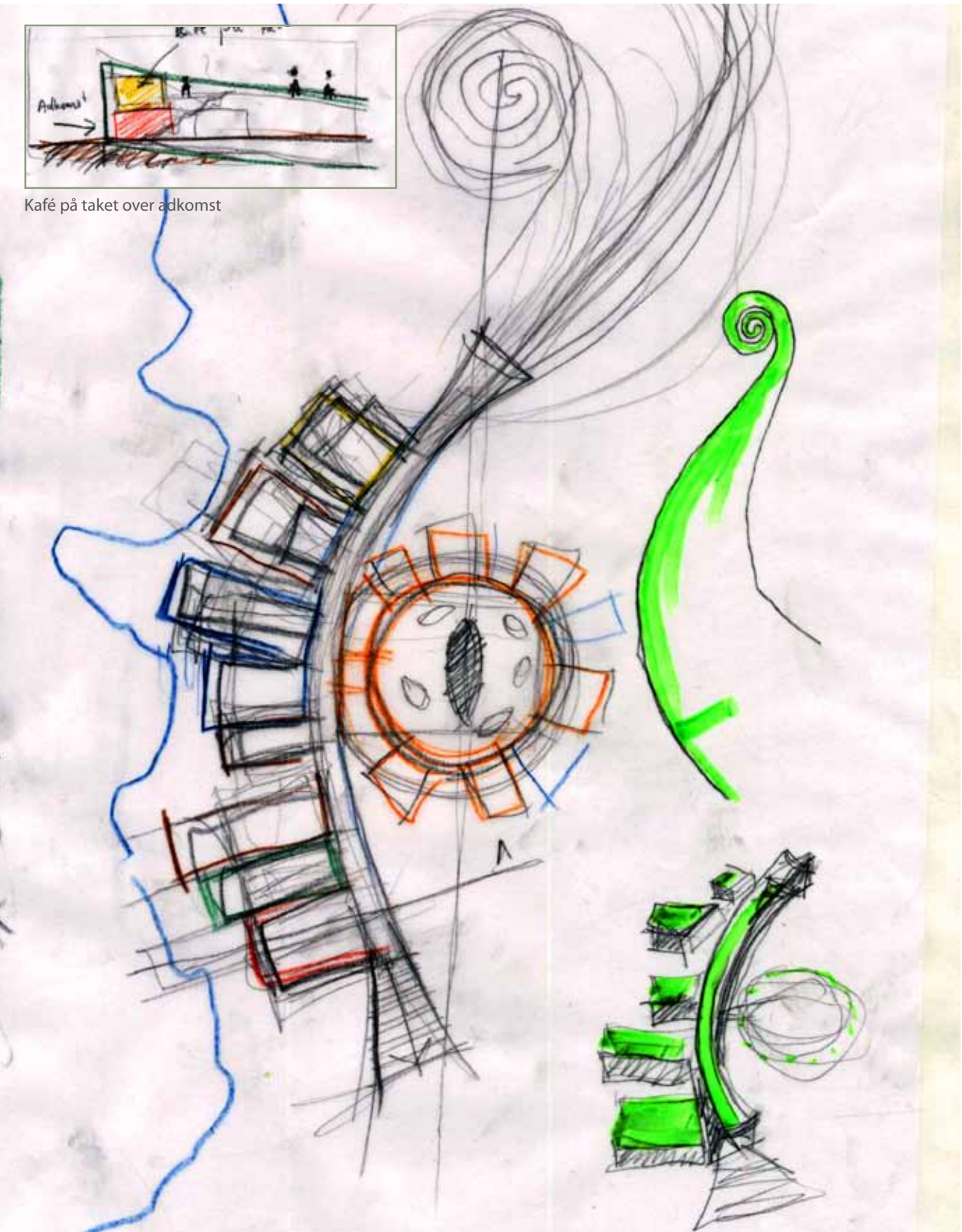
Plandiagram



Fra sør-øst



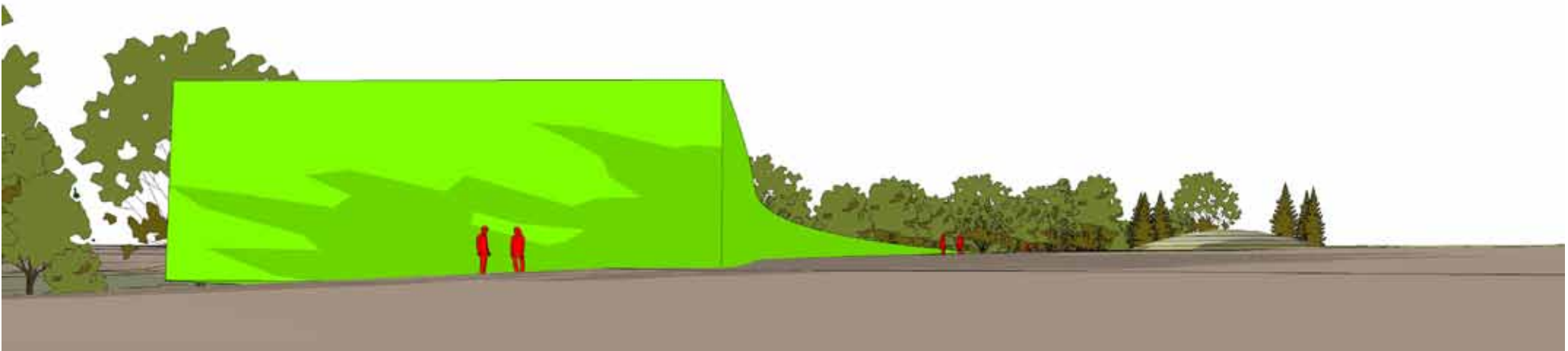
Fra nord



Idéskisse



Fra øst



Adkomst - haugen i bakgrunn

Dette utkastet plukker opp på kurven skapt av bekkefare. Bygningskroppen svinger i retning haugen i det den synker ned i terrenget. Bygget vi ha en lang rampe/korridor som buer seg ned til det laveste punktet hvor utstillingen er inn i terrenget mot øst. Derfra går rampen opp mot haugen igjen. Andre notater: Serviceinngang via bekkedalen, kafé på taket over hovedinngangen, alle funksjonene bortsett fra utstillingen har dagslys fra vest.

Konklusjon: Godt utkast. 3D -utprøvingen viser at bygget ligger godt i konteksten og skaper fine linjer opp mot haugen. Samtidig minimerer man bygging på dyrkbar jord.



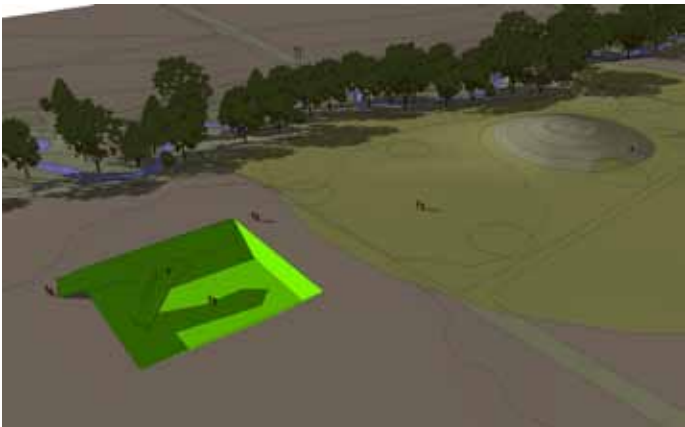
Åpen Oseberg-gravhaug



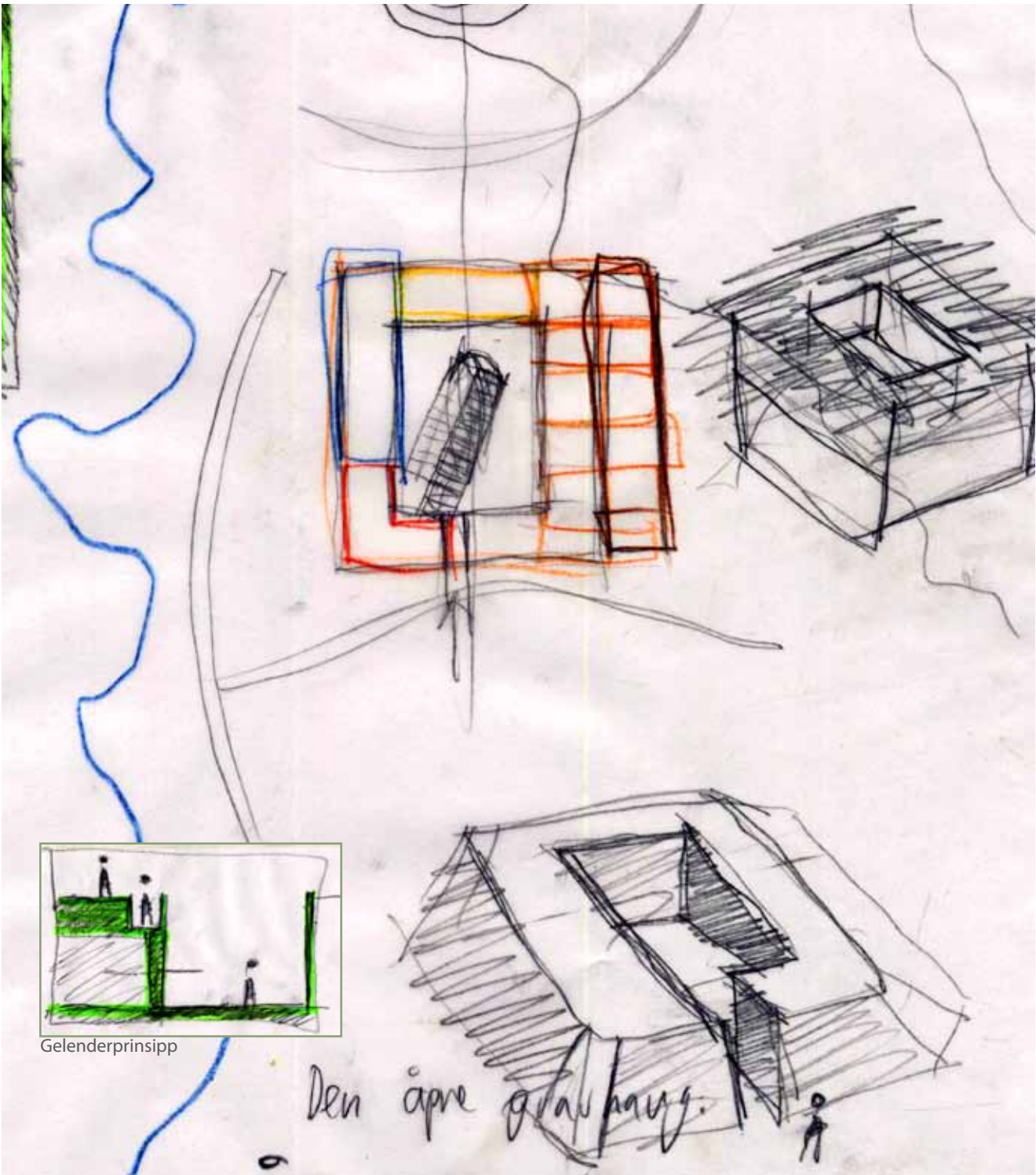
Adkomst fra sør



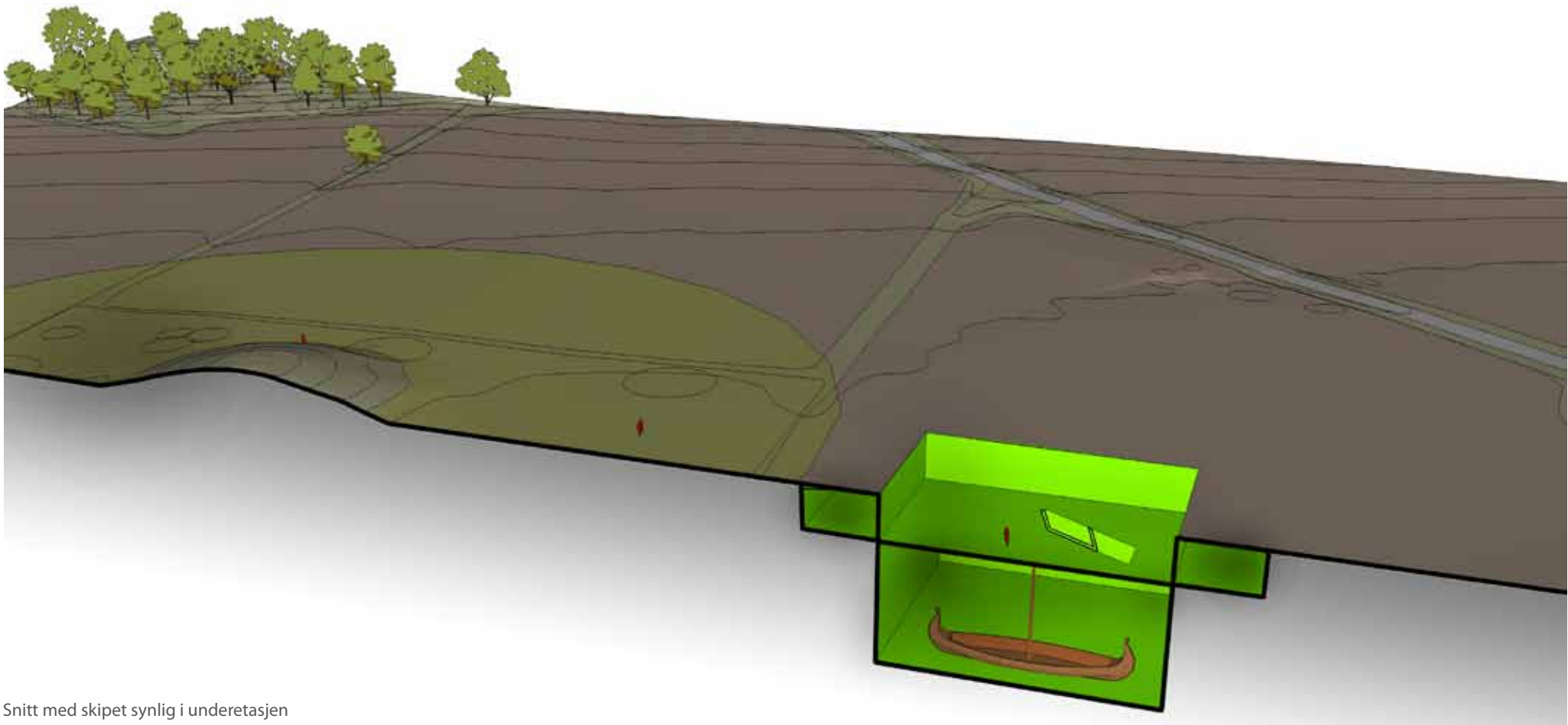
Fra haugen



Luftperspektiv



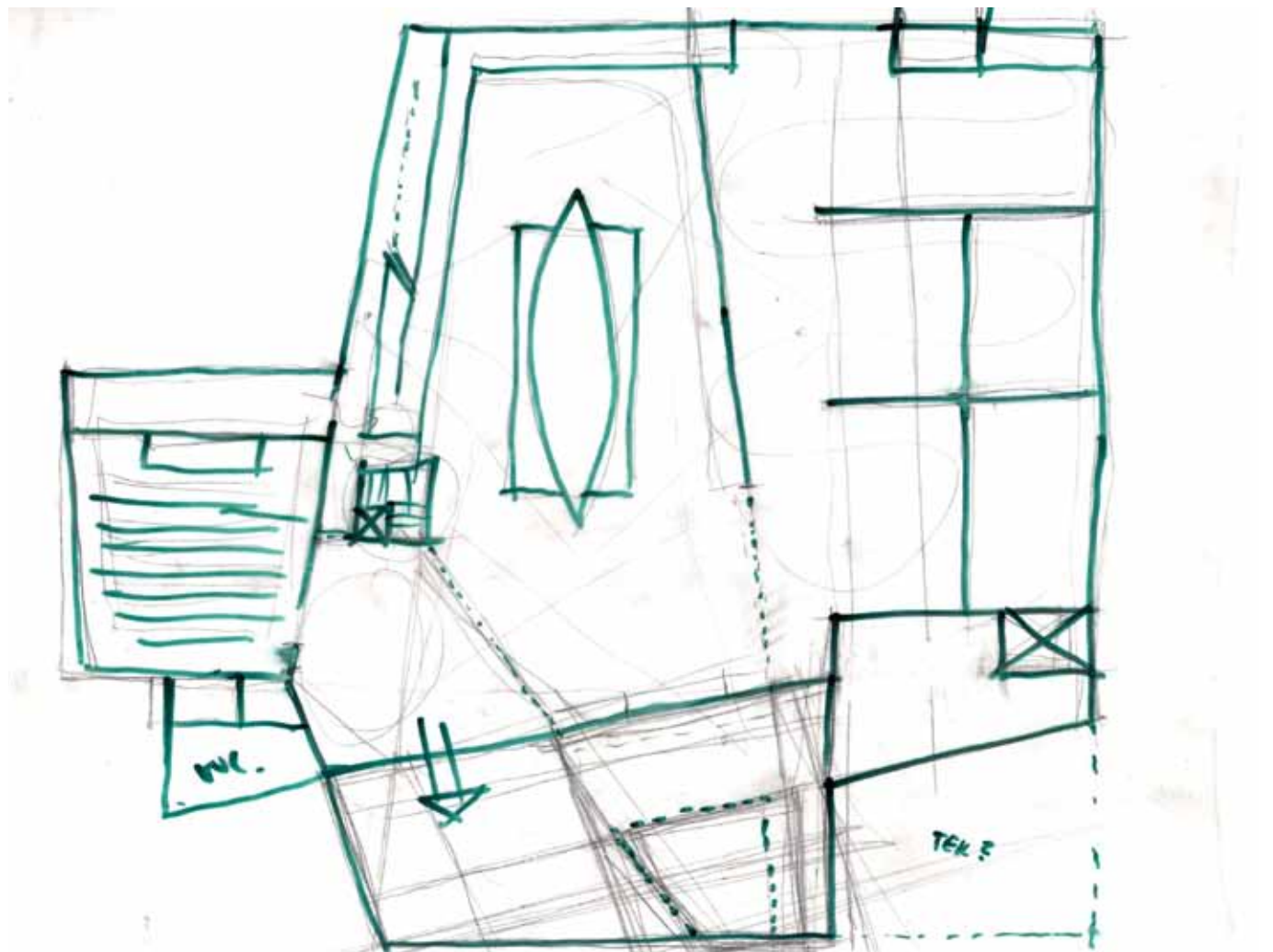
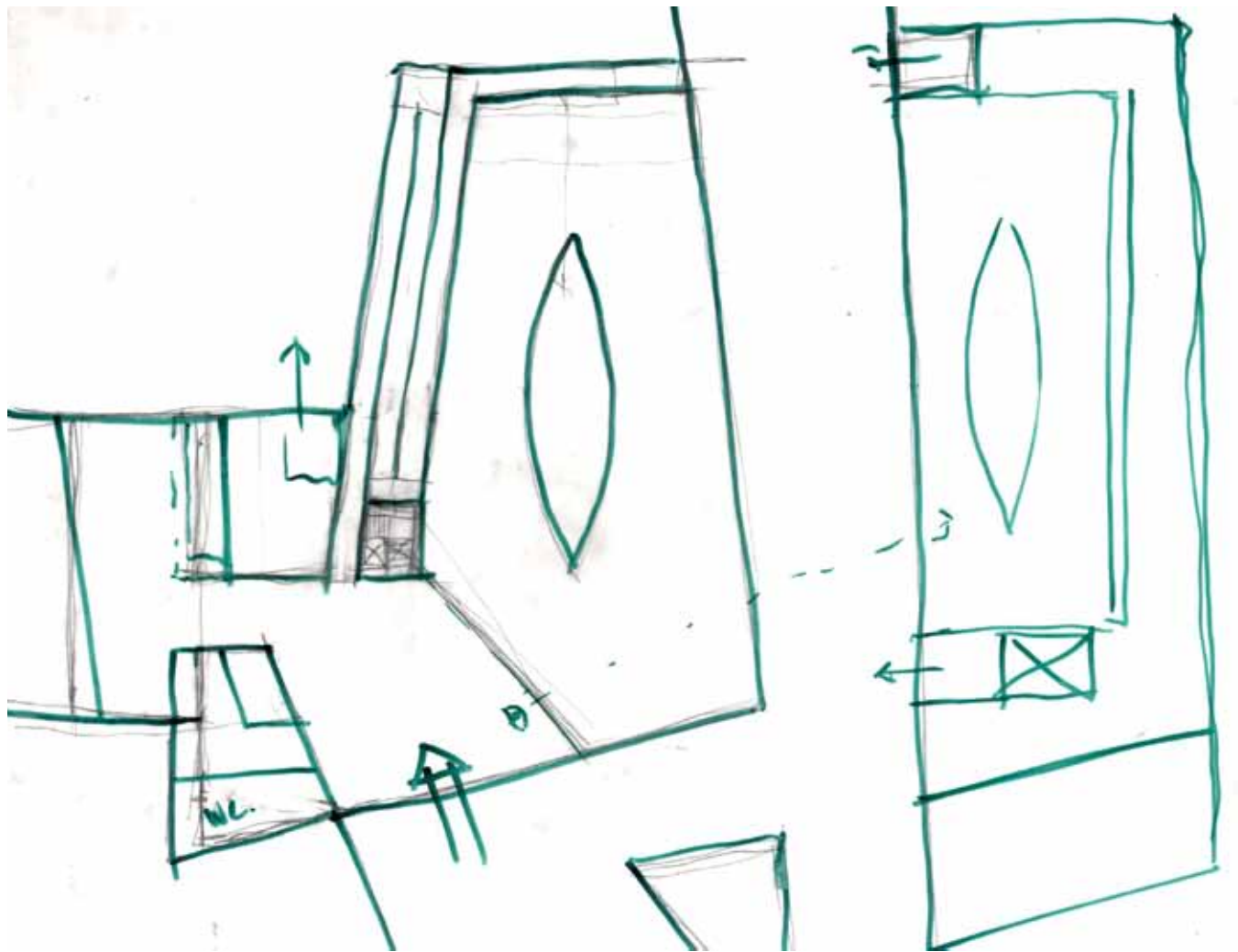
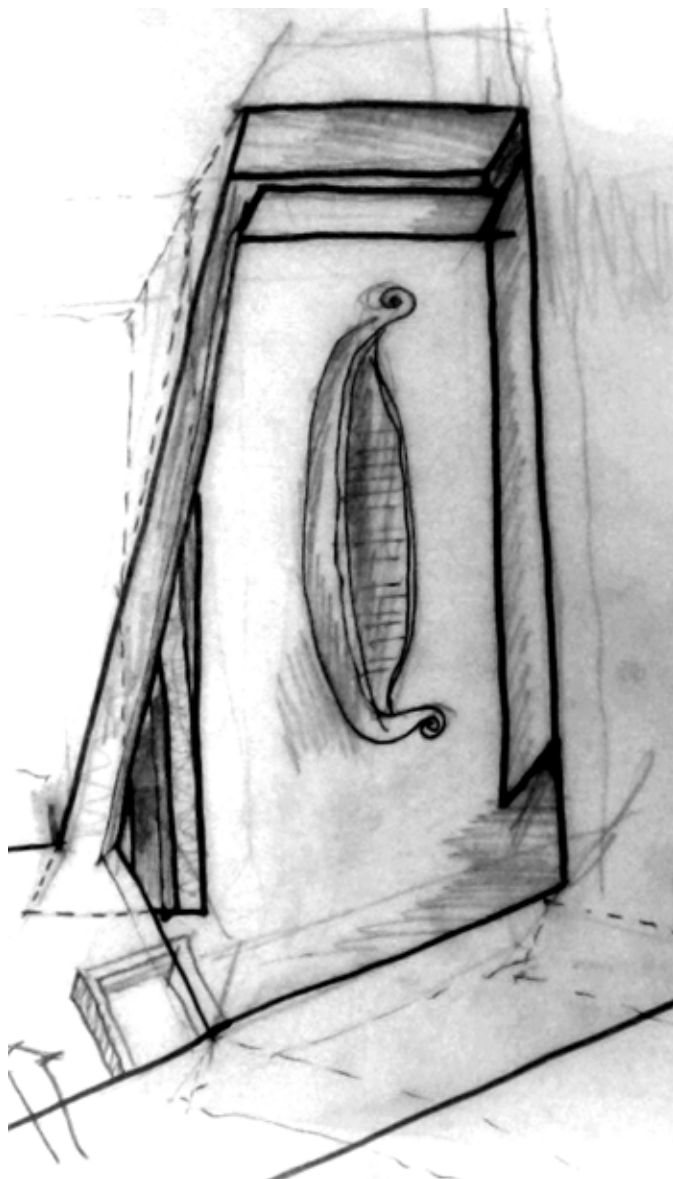
Idéskisse



Snitt med skipet synlig i underetasjen

Inspirasjonen for dette forslaget kommer fra bilder tatt under utgravningen av skipet. Der har arkeologene gravd seg rett ned i bakken og skapt et spennende inntrovert rom under bakkeplan. I dette utkastet gjør jeg det samme. Jeg legger funksjoner som krever dagslys inn mot atriumet. Resten av funksjonene ligger enda lenger ned.

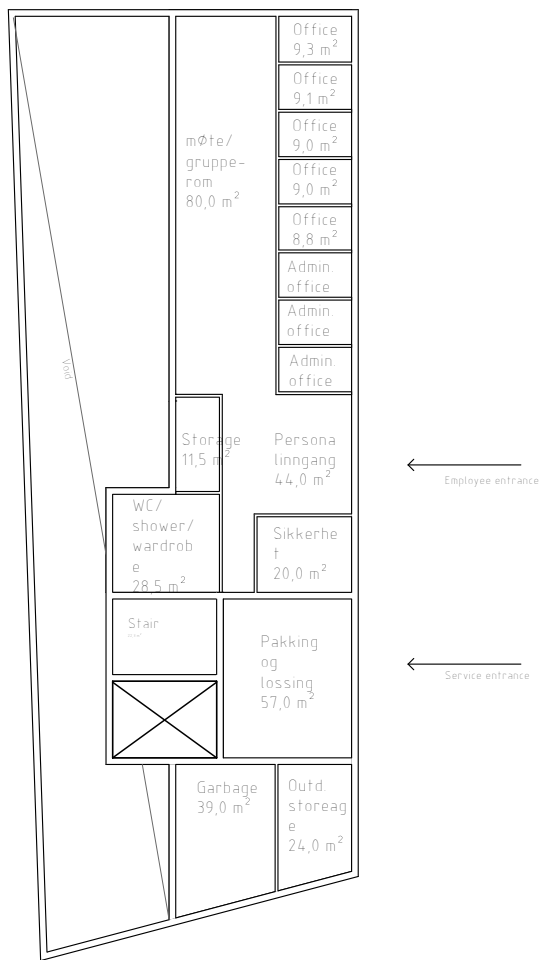
Konklusjon: Dette er et lite inngrep som knapt vil være synlig i landskapet. Vertikalkommunikasjon kan bli utfordrene å løse, samt det å skape gode forholdfro dagslys.



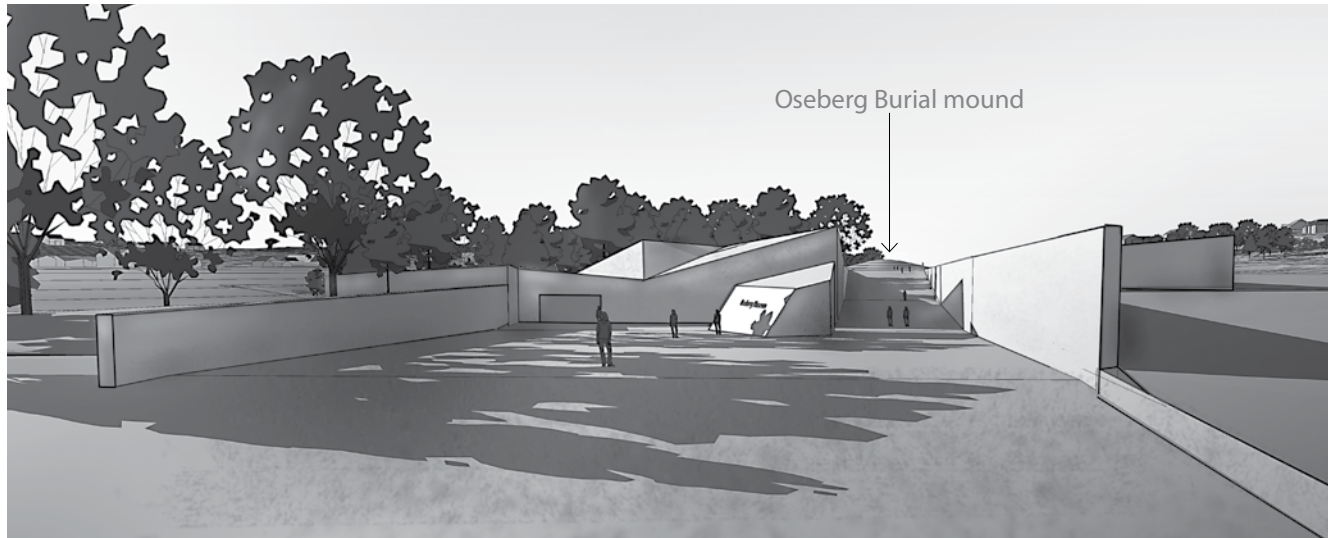
Videreutvikling av gravplyndringsutkast

44

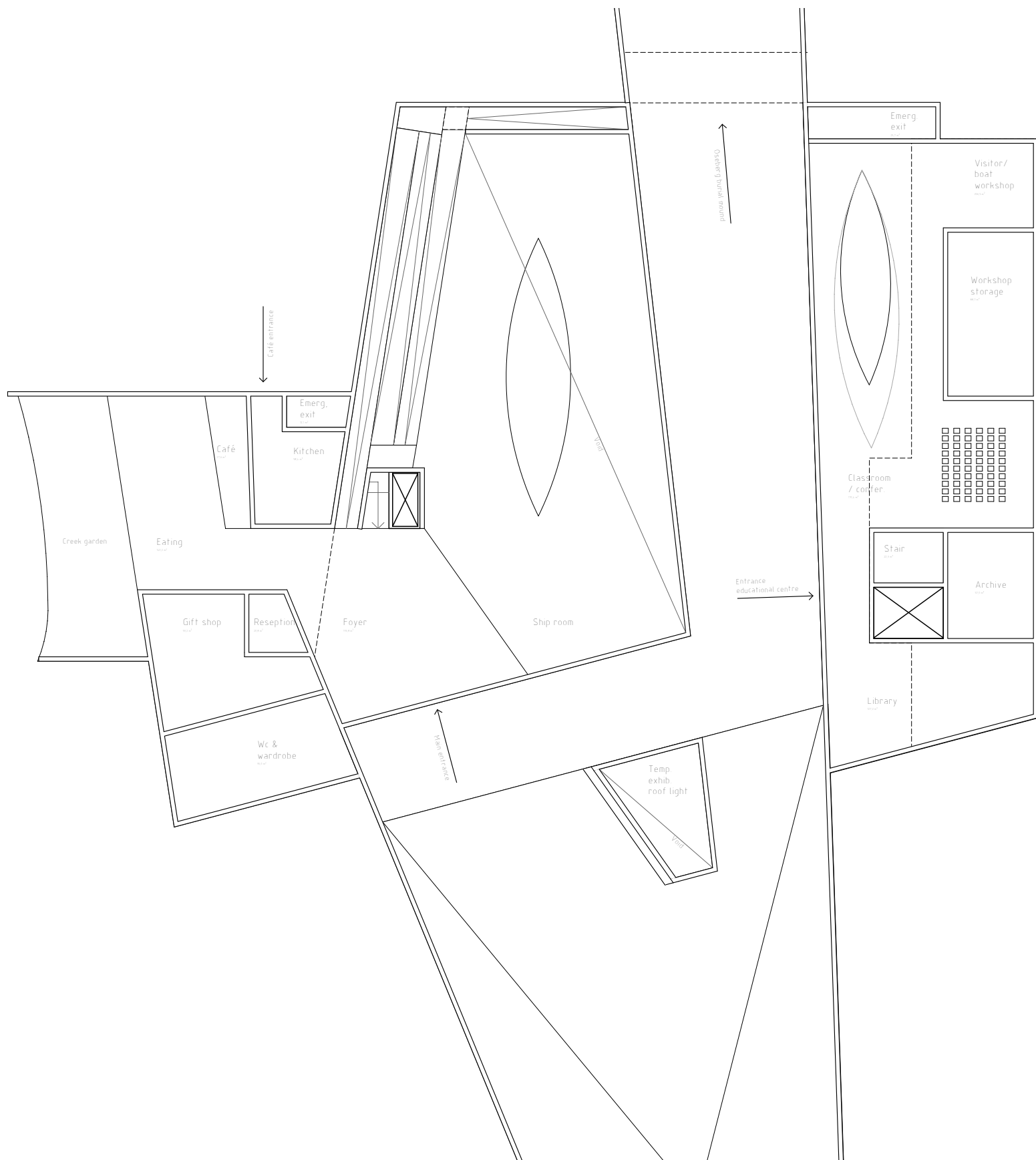
Med utgangspunkt i "Skisse 1: Gravplyndring" begynte jeg å skissere et friere utkast med en mer fragmentert bygningsmasse. Jeg prøvde å beholde mange av de viktigste ideene fra den opprinnelige skissen.



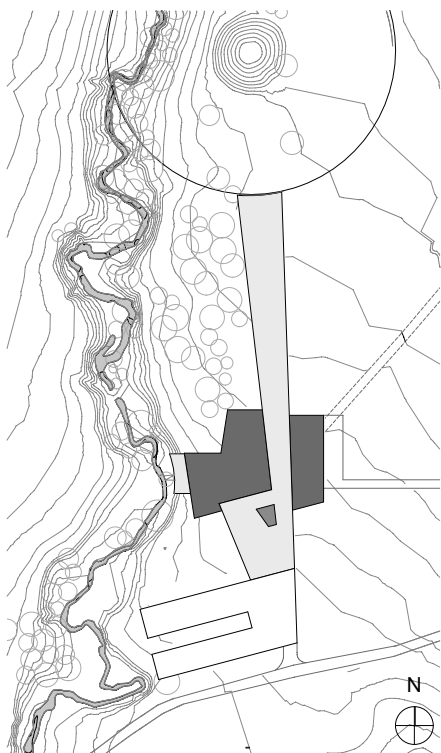
1. etg 1:400 (adm og forskning)



Approach from south



Hoved-etg 1:400 - adkomst, kafé, museum og formidling

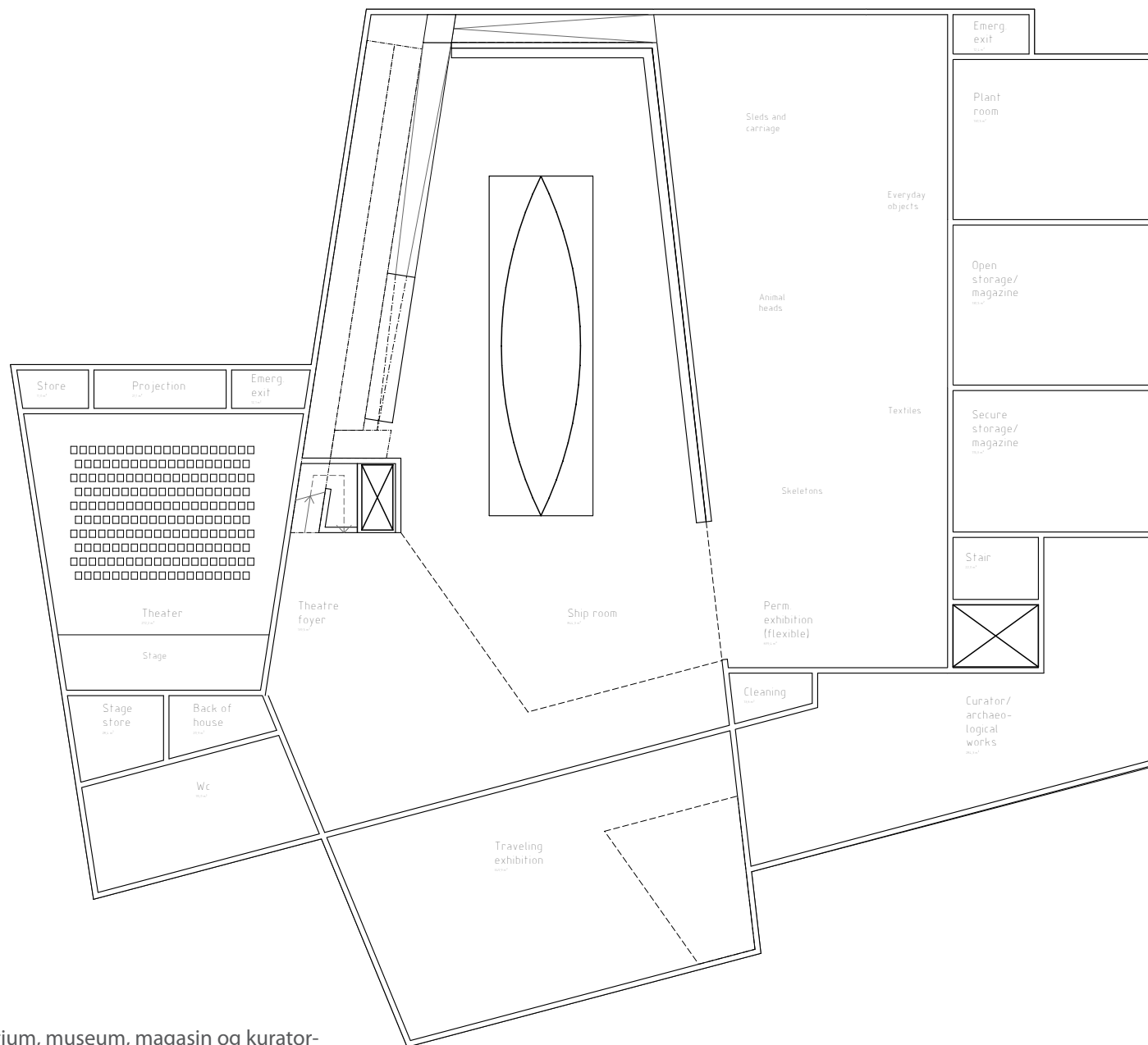


Site plan 1:4000

Midtsemester: Gravplyndring 1/2

Noen tanker og notater om utkastet:

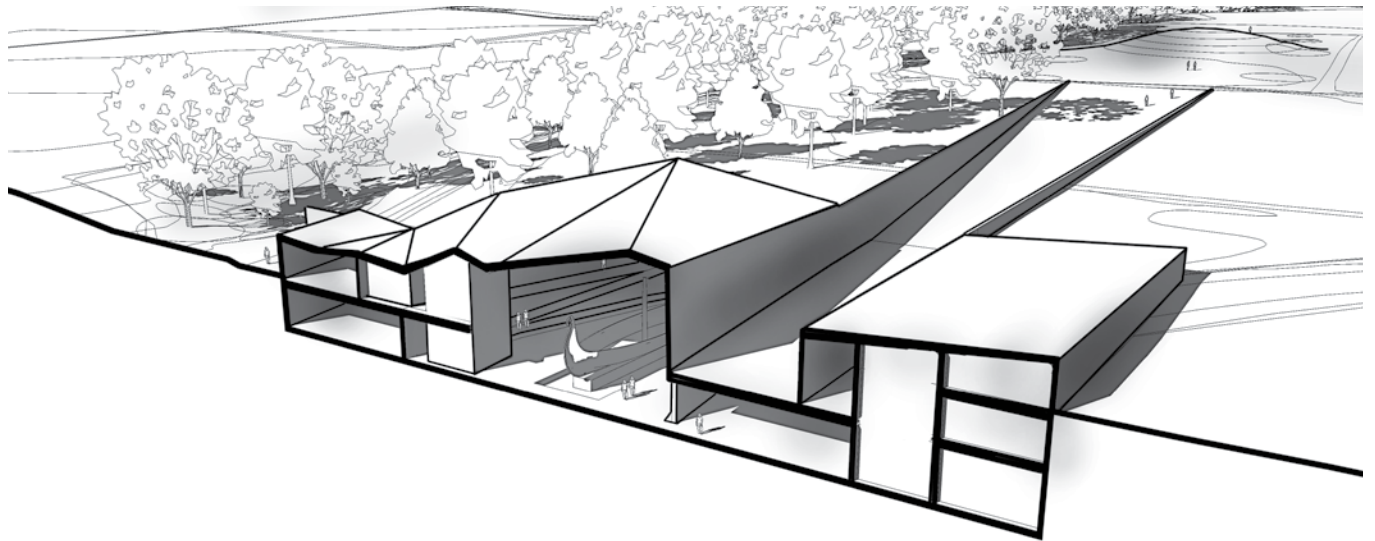
Frem til midtsemstergjennomgangen arbeidet jeg intenst med å avgjøre hvilket av skissene jeg skulle arbeide videre med. Valget falt på skissen "gravplyndring" siden jeg fant mest potensiale i denne ideen. I tillegg syntes jeg det uregelmessige grepet var mest i tråd med konteksten og historien til stedet. En av skisseforslagets sterkeste sider var metaforen om å stige ned i et gravkammer som underordner seg haugen 200 meter lenger nord. Samtidig er den visuelle forbindelsen man skaper mellom museum/ båt og haug fra adkomststrappene noe som bidrar til å skape gode kvaliteter for stedet. Det var nettopp følelsen som jeg selv opplevde første gang jeg besøkte tomten som jeg ønsket å dyrke, nemlig det å kunne besøke haugen utenfor normal åpningstid, men fortsatt kunne oppleve stedet og deler av museet.



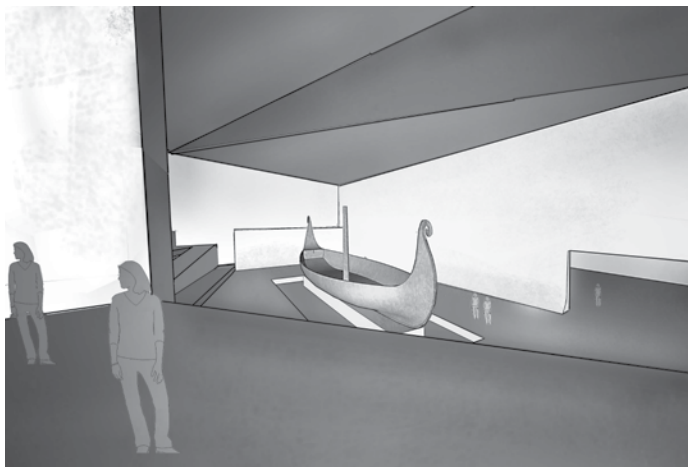
Under-etg 1:400 - auditorium, museum, magasin og kurator-verksted



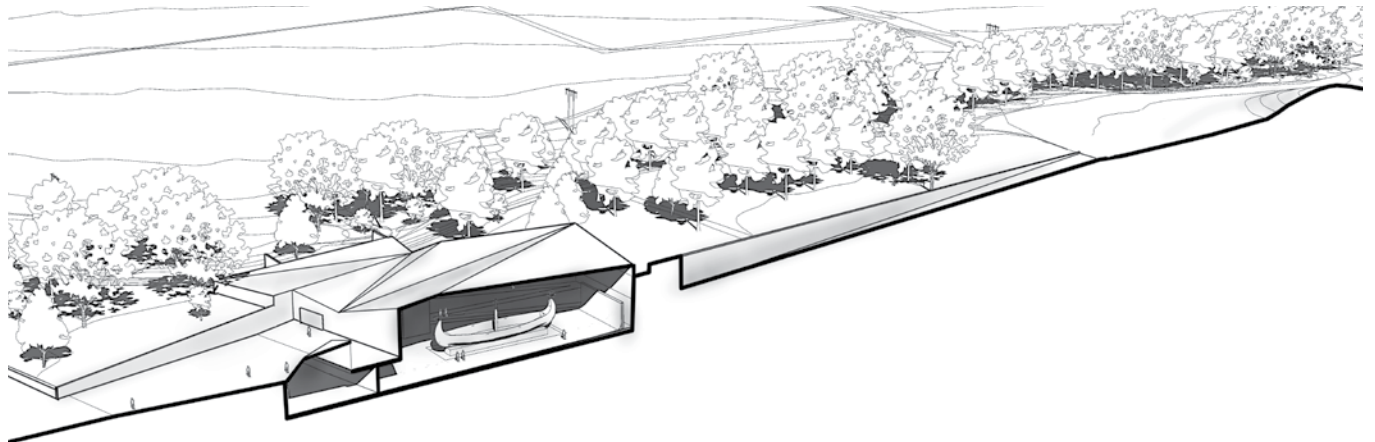
Axonometric view from south east



Perspective section east - west



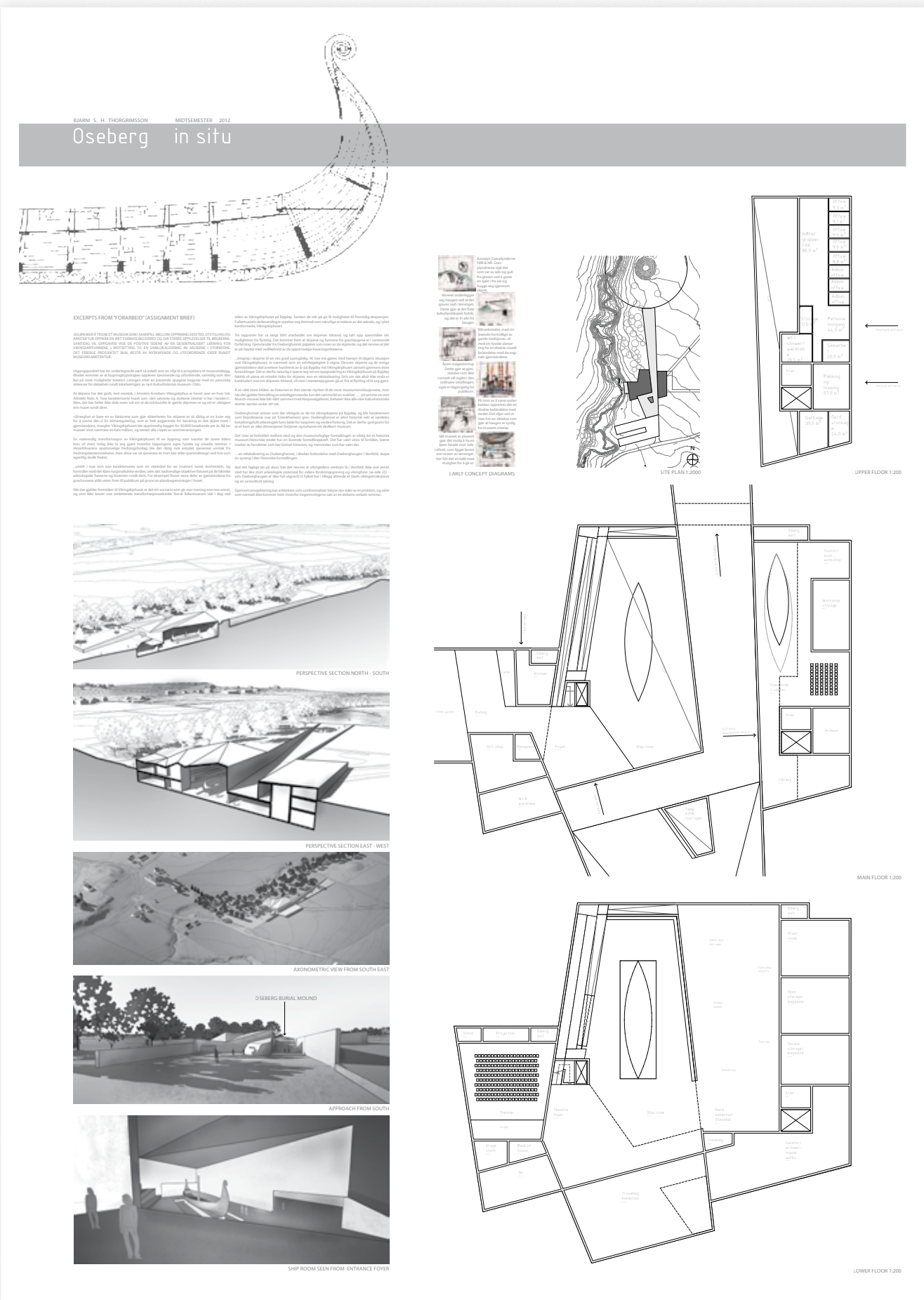
Ship room seen from entrance foyer



Perspective section North - South

Midtsemester: Gravplyndring 2/2

Bygget er organisert inn i sonene: publikum, semi privat og private områder. Publikumsfunksjonene er organisert utifra en rekke prinsipper og ideer om siktlinjer, i scenesetting og forbindelser med landskapet. Det semiprivate undervisnings og formidlingsarealene er separert fra selve museet på østsiden av adkomstaksen. Her møtes forskere og publikum for undervisning og formidling, samtidig som arealet har visuelle forbindelser med både museet og forsker og administrasjonsarealene i etasjen over.



Plansje fra gjennomgang

Professor
Jürgen Johner



Førsteamanuensis
Helge Solberg



Jürgen: Prosjektet separerer mellom publikums og intern sirkulasjon med et sterkt grep.

Hva er forskjellen mellom den permanente "black-box" utstillingen og den temporære utstillingen? Er begge arealene like fleksible? Hvorfor kan de ikke være ett sammenhengende rom, med mulighet for videre inndeling?

Helge: Har du kikket på vikingskipmuseet i Roskilde? I det er det viktig hvordan man ankommer skipene. Observeres først ovenfra, med utsikt mot havet i bakgrunn.

Jürgen: Forstøtningsmureggene som rammer inn adkomstrampen og rampen videre til haugen bør bearbeides ytterligere. Ikke for høye. Kan de ha skjeve flater? Hvilken karakter har veggene?

Helge: Kan museet senkes ytterligere for å gjøre opplevelsen man får når man ankommer mer dramatisk?

Jürgen: Hvordan blir inngangen utformet? Jeg ser for meg at inngangen nærmest er som et hull i bakken. Som innganger tilhuler hvor vannet har erodert steinen. Eller er det noe som kommer ut av fasaden? Grotten som ledebilde: bitte-liten inngang og kjempestort interiør.

Det er fint hvordan de besøkende først blir ledet langs båten, for så å miste kontakten når de kommer ned i underetasjen, og deretter bli ledet mot den fra en annen synsvinkel.

Helge: Noe må gjøres med rampen. Den vil være for lang og kjedelig. Kan den være en trapp?

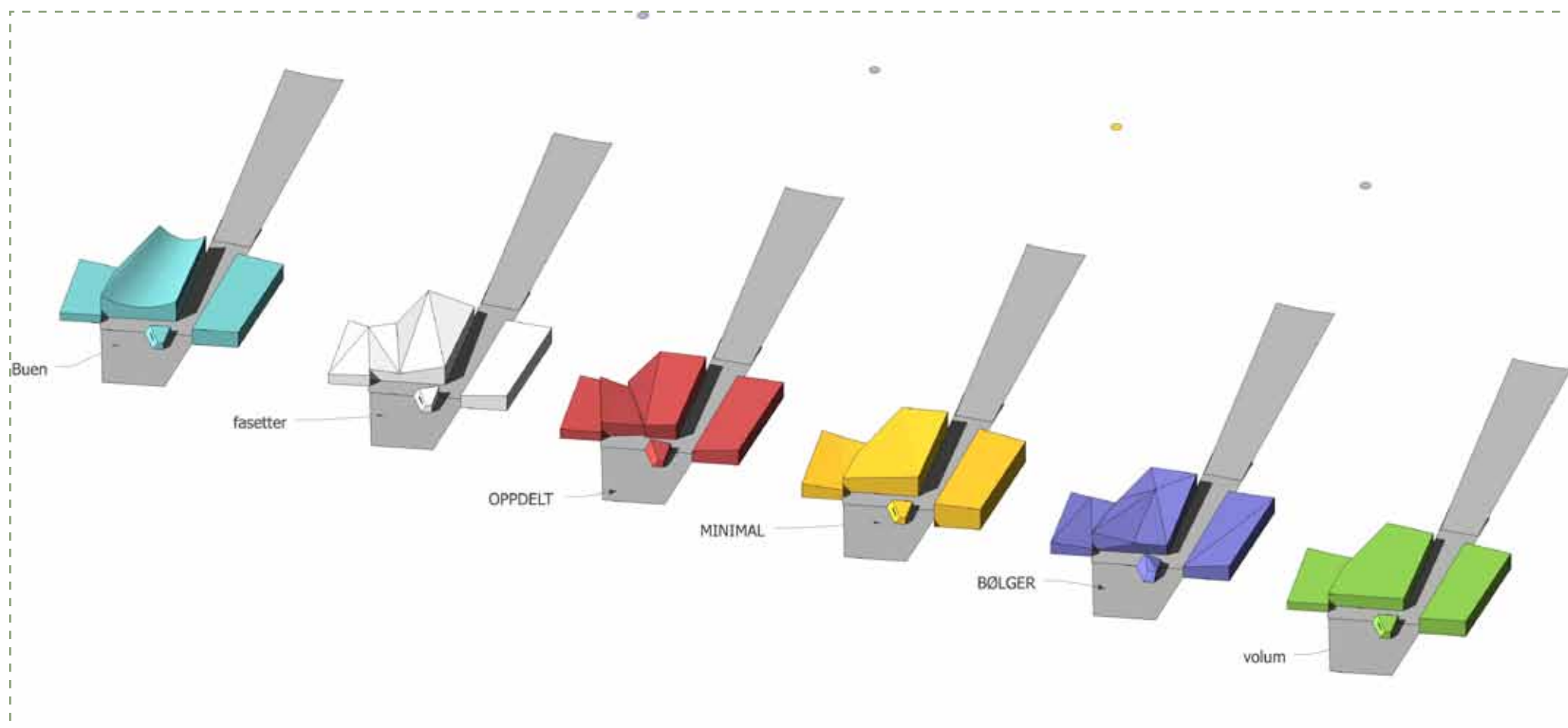
Jürgen: Det er fint hvordan man ser ned på båten fra foajeen.

Den generelle fromen på bygget må bearbeides ytterligere.

Finn ut hva du vil skal synes og hva som skal være skjult.

Helge: Det er viktig å jobbe i snitt. Kan man kanskje gå på taket?

Jürgen: Hvorfor er ikke bygget bare inne i den originale gravhaugen? Kan man det?



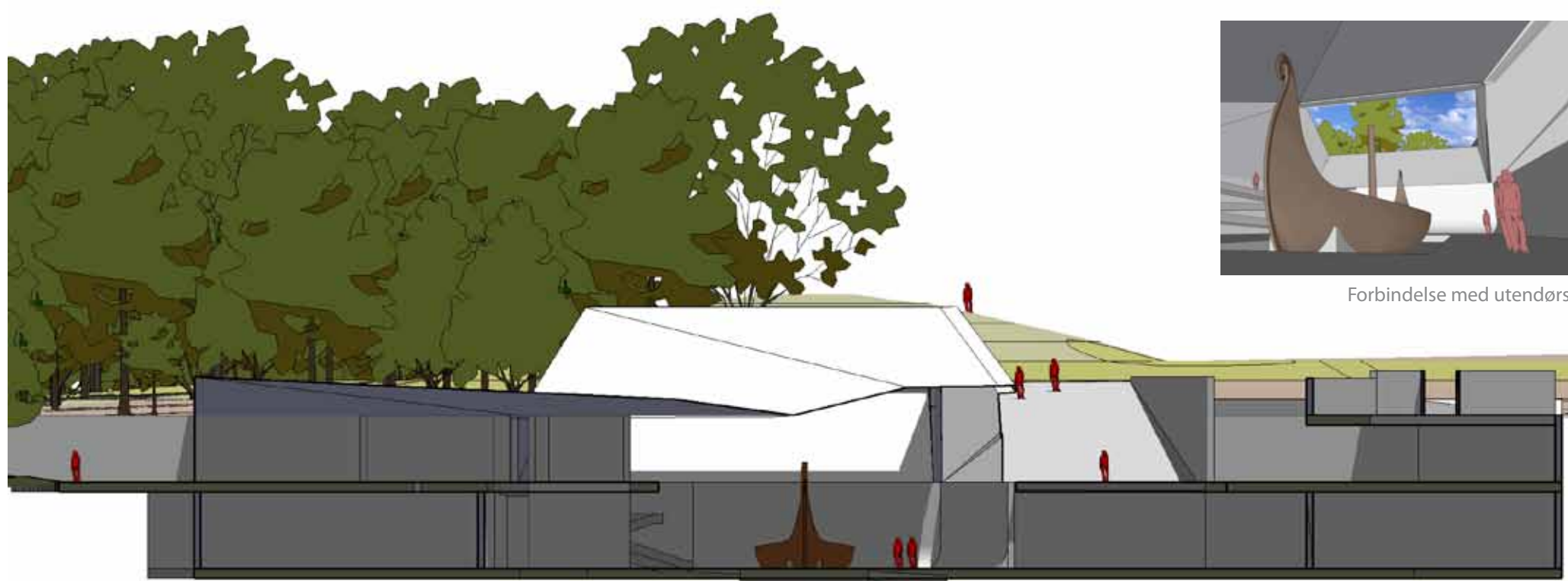
FORMUTPRØVNINGER: av ulike takformer og uttrykksmessige tilnærminger



fugleperspektiv sett fra trærne i parken nord for bygget



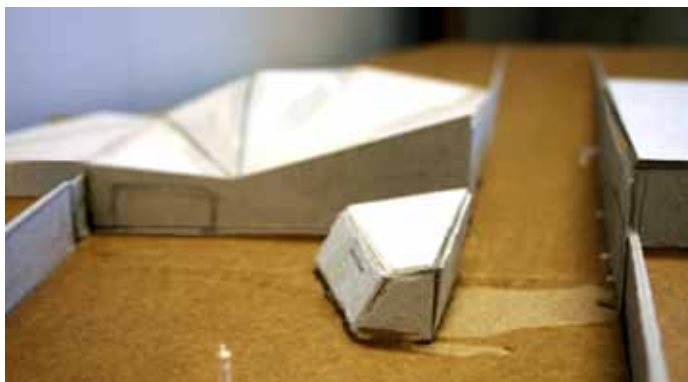
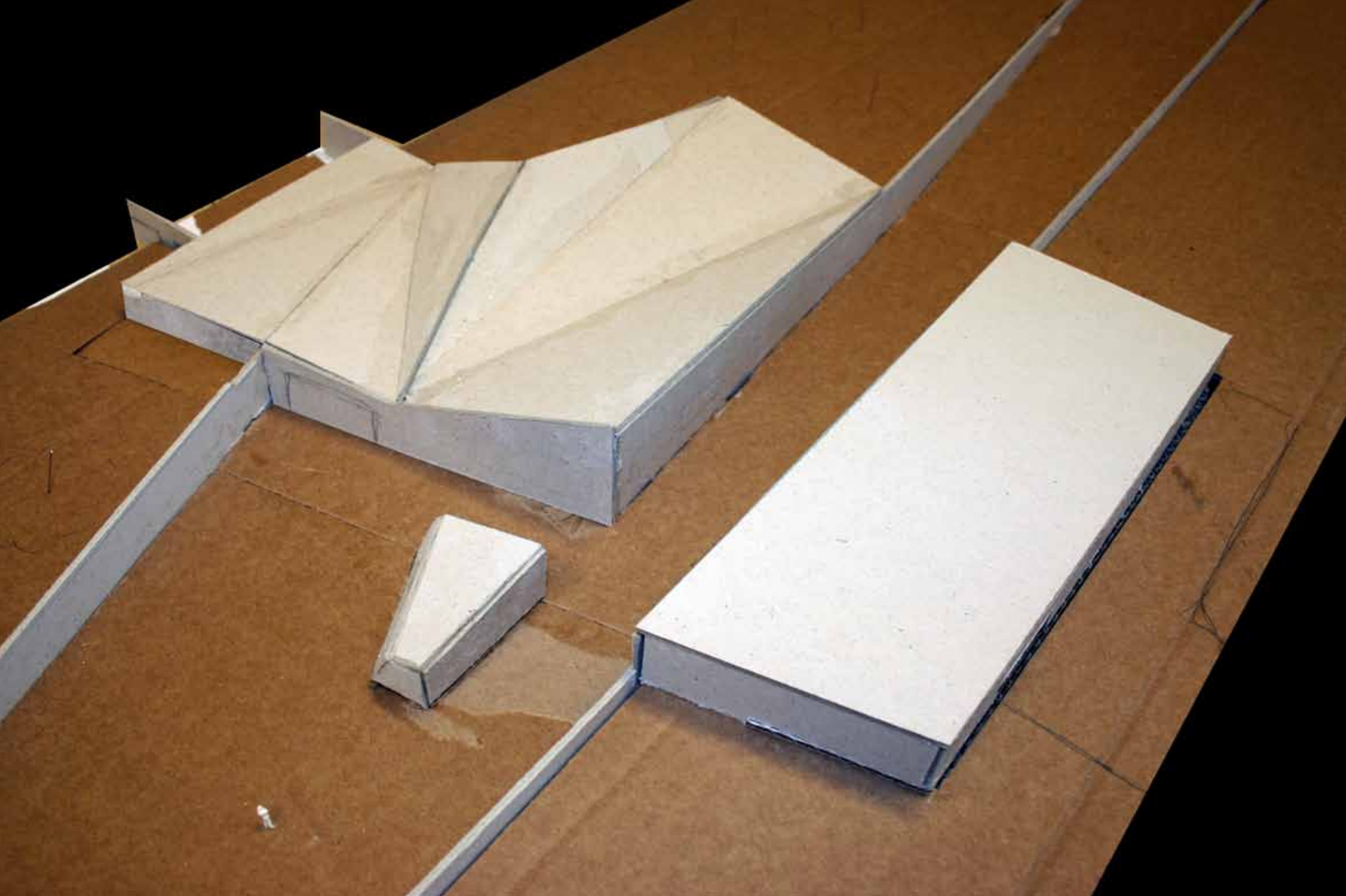
Snittperspektiv av skjematisk lysåpning mot nord



Kortsnitt mot nord (ikke i målestokk)



Forbindelse med utendørs



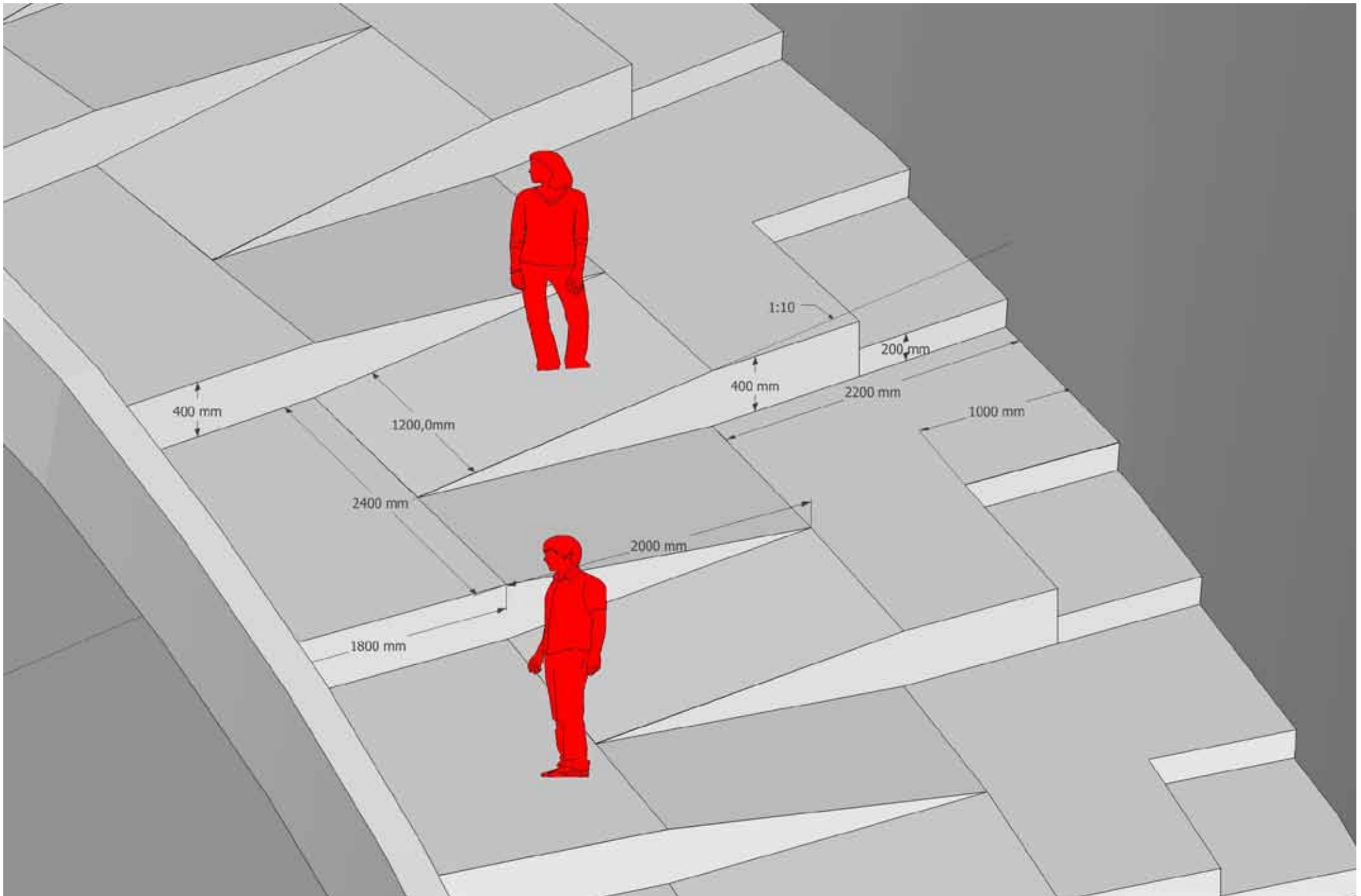
Adkomst



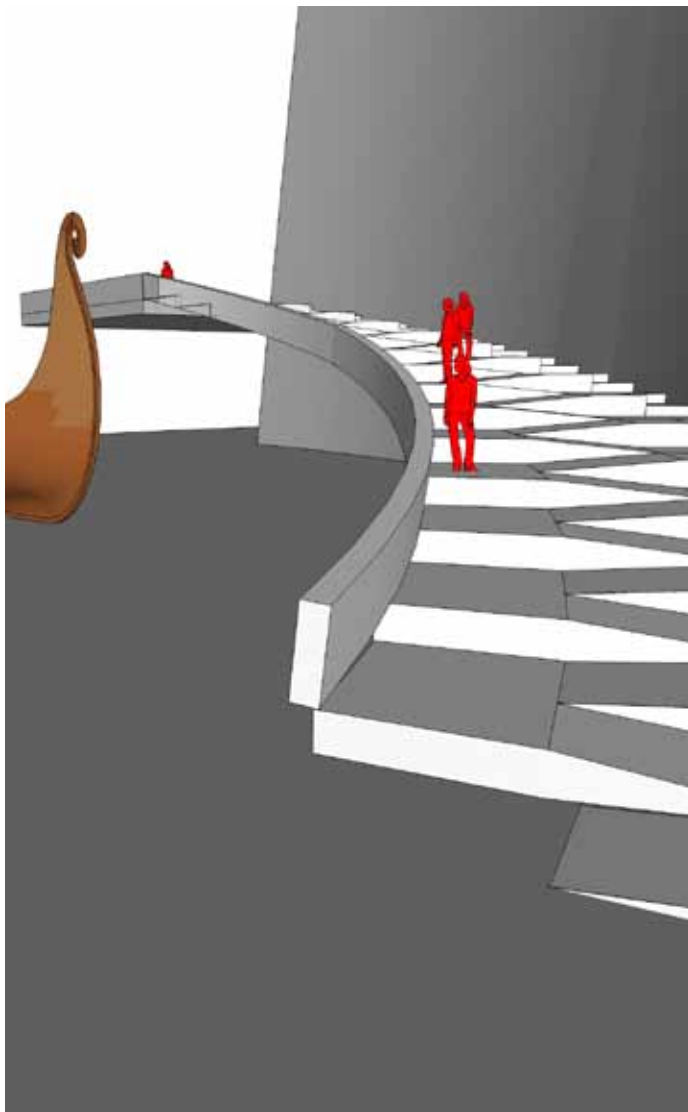
Skiprommet



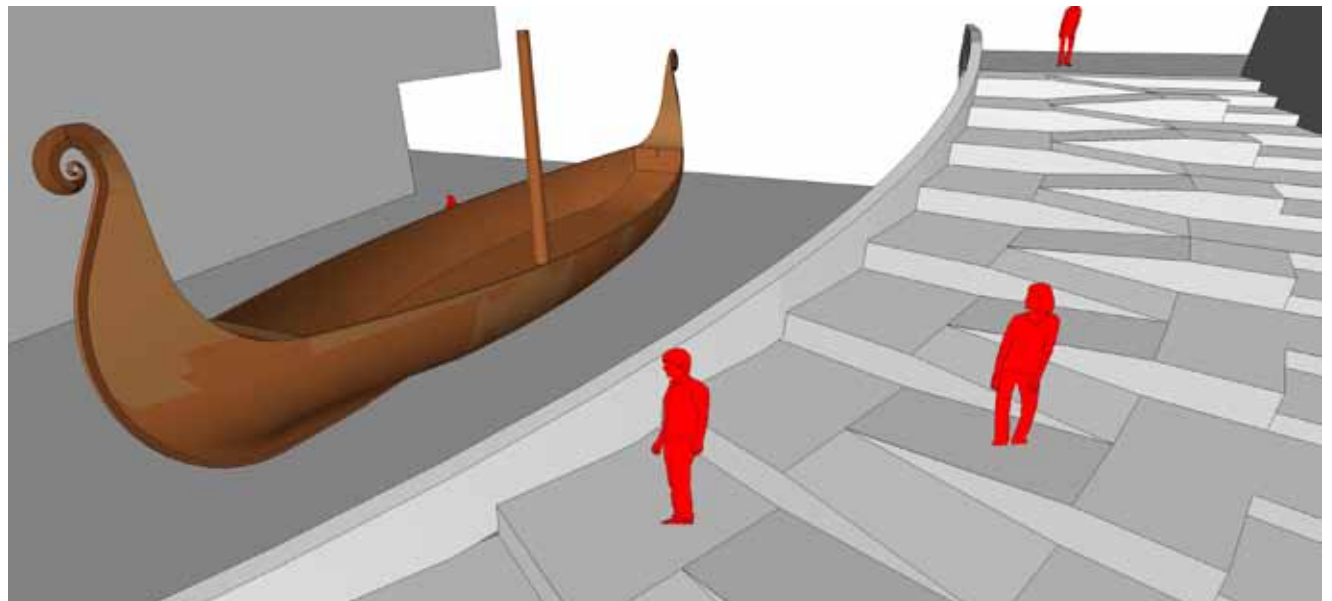
Under ETG



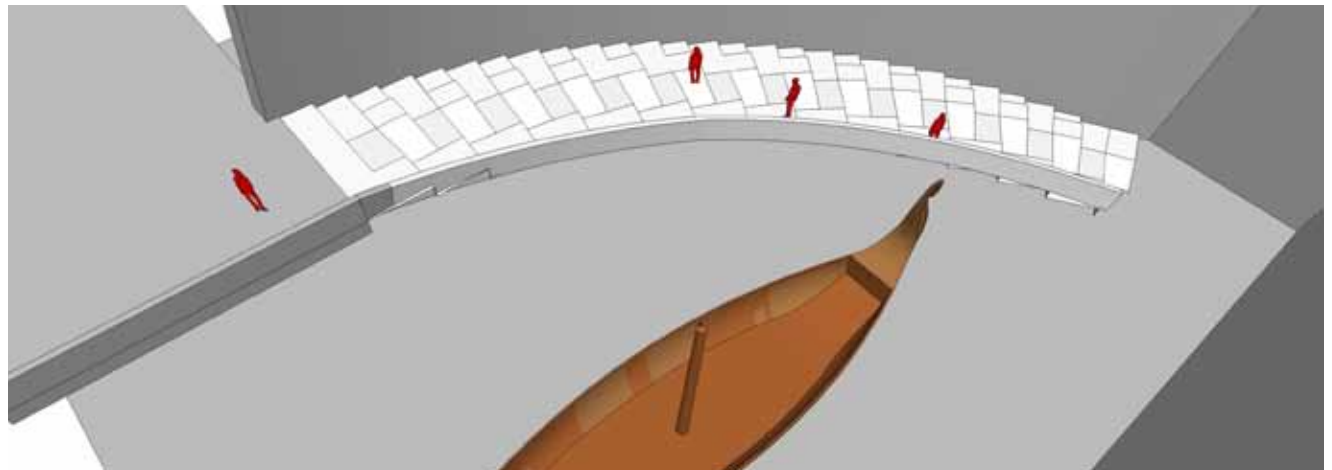
Aksonometri



Fra bunnen



Utsikt fra repoene



Kurvet rame-trapp

Rampe-trapp utprøving

50

Denne løsningen skaper en bred trapp/rampe hvor folk kan bevege seg fritt og pauseopp når de selv vil. Man blir ledet gradvis nedover i mens utsikten til skipet sakte endrer seg. De høyeste trinnene er bare 400 mm - en høyde som gjør det mulig å unngå rekkverk. Konklusjon: Denne løsningen fremstår nesten litt barokk, og må nok bearbeides en god del om den skal brukes i prosjektet.



Fig. 31. Forstavnen i sin ruus, under avdekningen.

Man ser ralingssvingningen på begge sider av stammen og de overtil gjensidende brostøtper. Videre sees tauet som henger ned fra styrbords raling og er samlet om den store stein.

Stavnet - skipet var sterkt forankret med tykt tau til en stor kampestein når det ble begravd.

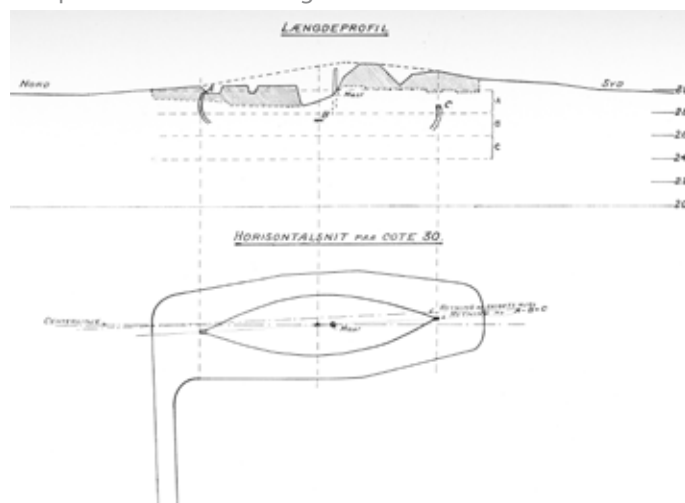


Fig. 7. Længdeprofil og horisontalt av utgravningsfeltet.

Nord-sørgående snitt igjennom haugen. Skipet lå dreid noen grader vest.

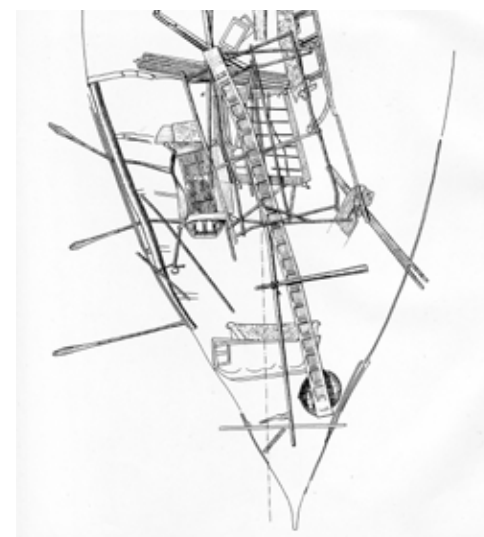


Gravkammeret - det siste hvilestedet. Taket er hugd i stykker av gravplyndrere. Kammeret er gravd ut av bakken og stilt ut i Oslo av arkeologer.



Fig. 97. Landskapet sett fra Skarv Oseberg med stetten og Slagen kyrke.

Dalføret rundt haugen slik det så ut i 1904



Kaos og uorden: Plantegninger av ulike sjikt med gjenstander fra funnet (over og under)

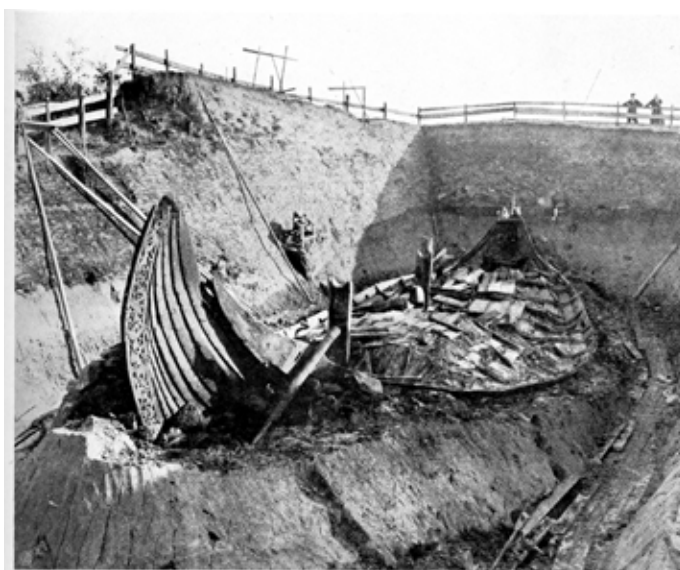
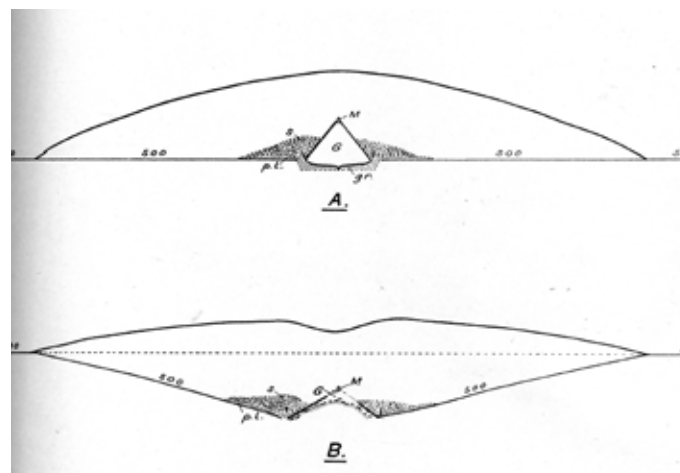
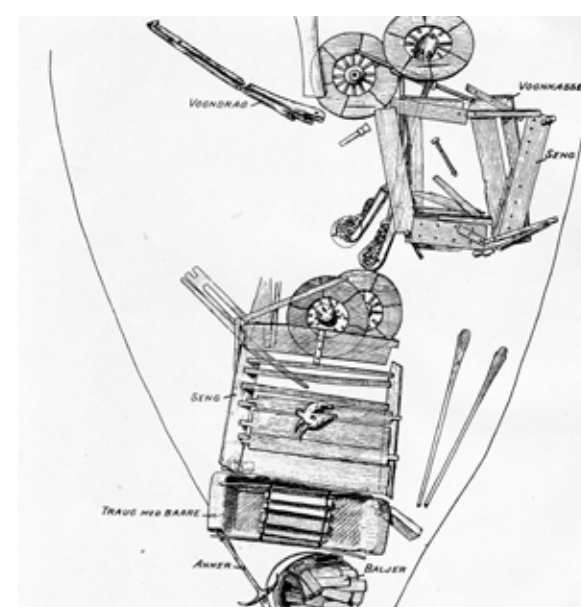


Fig. 95. Osebergskibet i gravhaugen, set agtenfra styrbord.

Ledebilde: den åpne gravhaug



Snitt gjennom haugen som viser hvordan skipet har sunket sammen om knust under vekten av steiner som ble lagt oppå i løpet av flere hundre år.

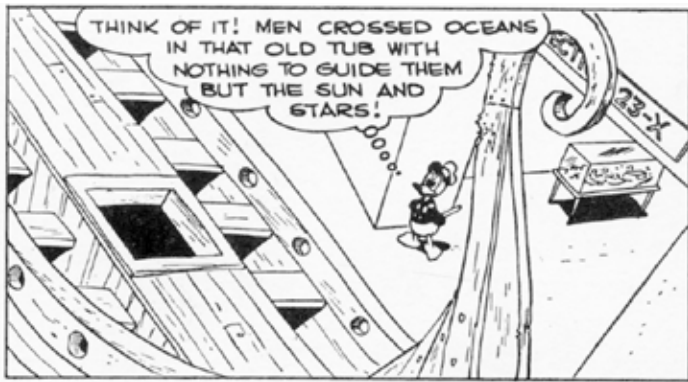


Konseptet er å skape en ny gravhaug for funnet. Men ikke den samme type gravhaug som den opprinnelige - den kan vi betrakte som den er i nær forbindelse til museet. Jeg ønsker heller å skape en gravhaug for samtiden. Funksjonen til gravhaugen har endret seg fra å være et hvilested før den siste "seilasen til det hinsidige", til et sted åpent for mennesker, hvor de får formidlet en beretning om et samfunns kultur og tradisjoner som nesten har gått tapt.

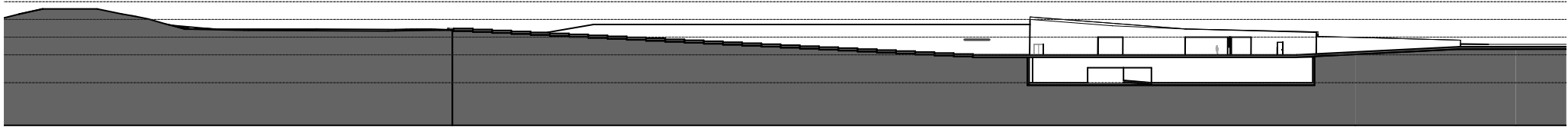
Min tilnærming til oppgaven har vært å bevare den opprinnelige haugen som en del av museet, men legge anlegget i en sympatisk avstand fra haugen. Museumsanlegget har den åpne (plyndrede eller arkeologisk utgravde) graven som ledebilde. I aksen fra adkomsten til haugen er det gravd en dyp grøft i samme himmelretning som gravplyndrerene en gang grov. Denne grøften tar den besøkende ned under bakkeplan til nivået hvor museet ligger (mellom 2-3 meter under bakken), eller hele veien fram til haugen - forbi der skipet ligger i dag.

Skipet står i museet på nøyaktig den samme nord-sørgående aksen som det en gang stod i haugen. Dette grepet tar hensyn til hva de som ble gravlagt ville ønsket. De trodde nemlig at de ville seile sørover mot det hinsidige etter å bli begravd i haugen. Flyttingen av skipet til museet sør for haugen er i så måte et første skritt på veien. Hovedhistorien som bør formidles med Osebergfunnet er nemlig ikke maritim historie slik det blir gjort i dag, men heller en beretning om gravskikk.

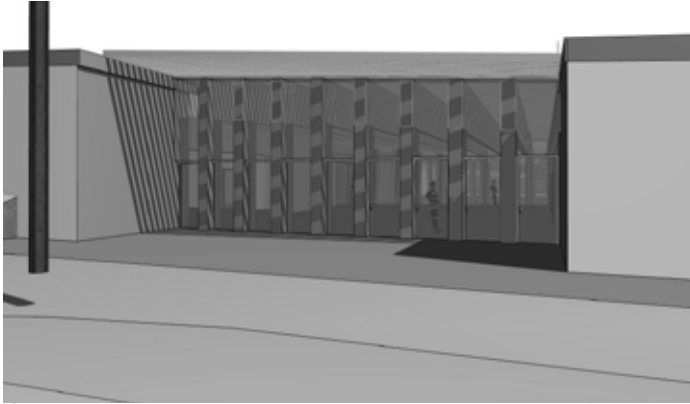
Museets utforming kommer av ulike linjer og romlige sammenhenger i forbindelse med stedet og de utstilte gjenstandene. Det er også inspirert av kaoset og uordenen fra funnet slik det gravd frem av arkeologer, etter å ha ligget begravd i nærmere tusen år. Forvitringen som skjer i spenningen mellom jord, materialer og tid er også noe som har vært til fascinasjon.



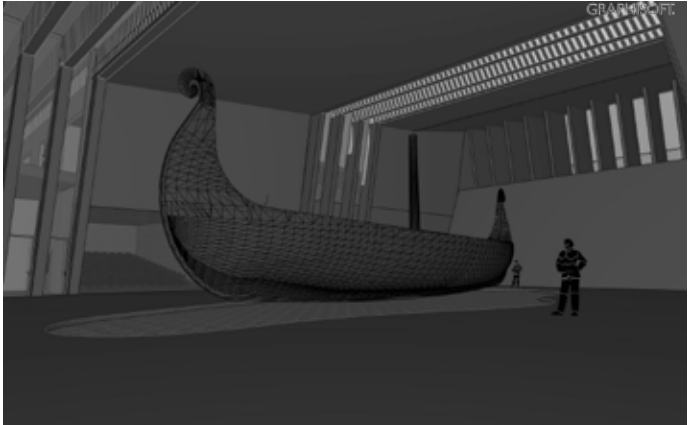
Vikingkulturen er verdenskjent, og er et ikon på linje med cowboyer og indianere. Vikingtiden var Norges storhetstid, og var derfor en viktig ingrediens for å skape et nasjonalt selvbylde når nasjonen igjen skulle bygges tidlig på 1900 tallet. Vikingskipene slik de står stilt ut på Bygdøy var et ledd i denne nasjonsbyggingen. Som jeg diskuterte i forarbeidet bærer arkitekturen på Vikingskiphuset preg av dette. Skipene, som kulturikoner, er fortsatt like viktige, men ikke ut i fra samme premiss. Nasjonen har ikke lenger behov ytterligere identitetsbygging, men formidling av gammel kultur og tradisjon står i høysete. Dette er en av argumentene for å bygge et nytt museum som vil gi rom for nettopp dette.



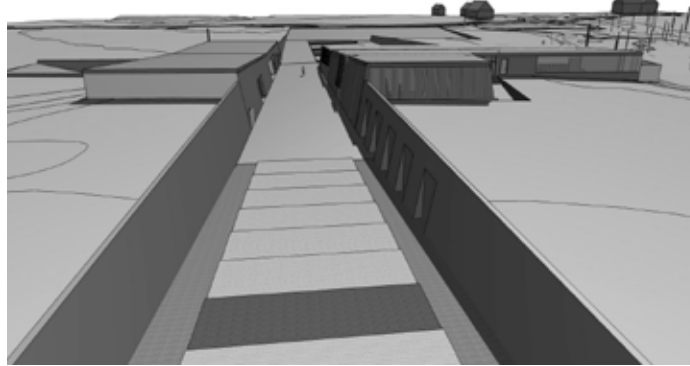
Langsnitt - Museet underlegger seg haugen, men skjuler seg ikke



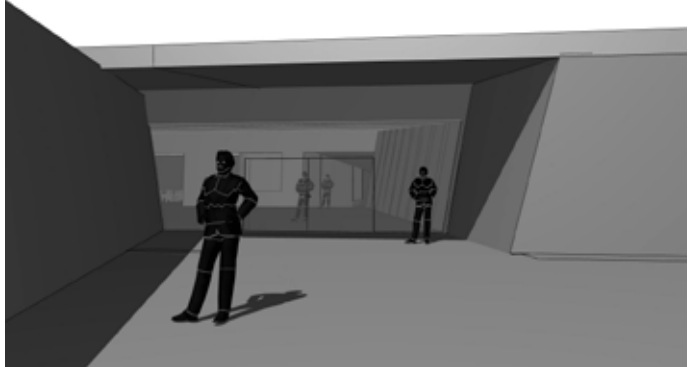
Åpningen mot bekkedalen



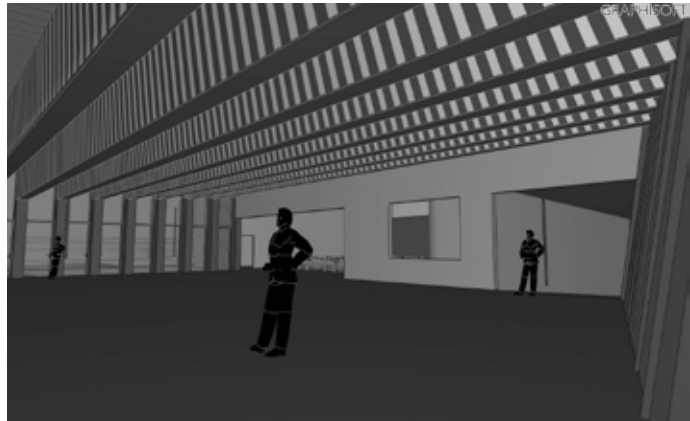
Skiprommet - bjelker med direkte sollys fra sør



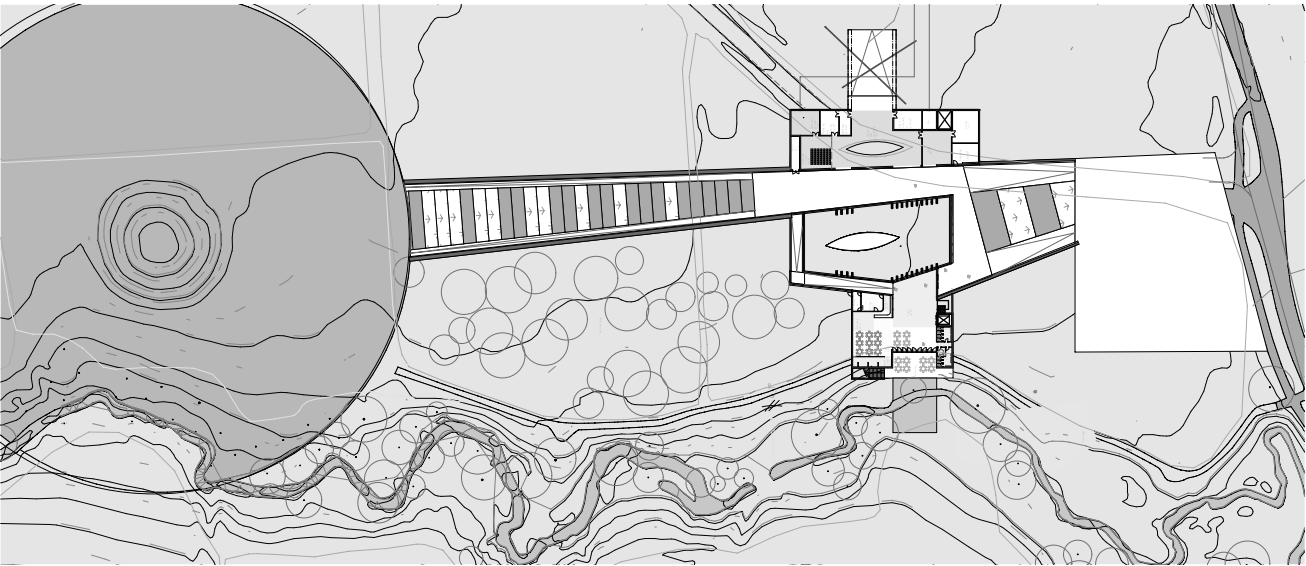
Perspektiv ned grøfta (mot sør)



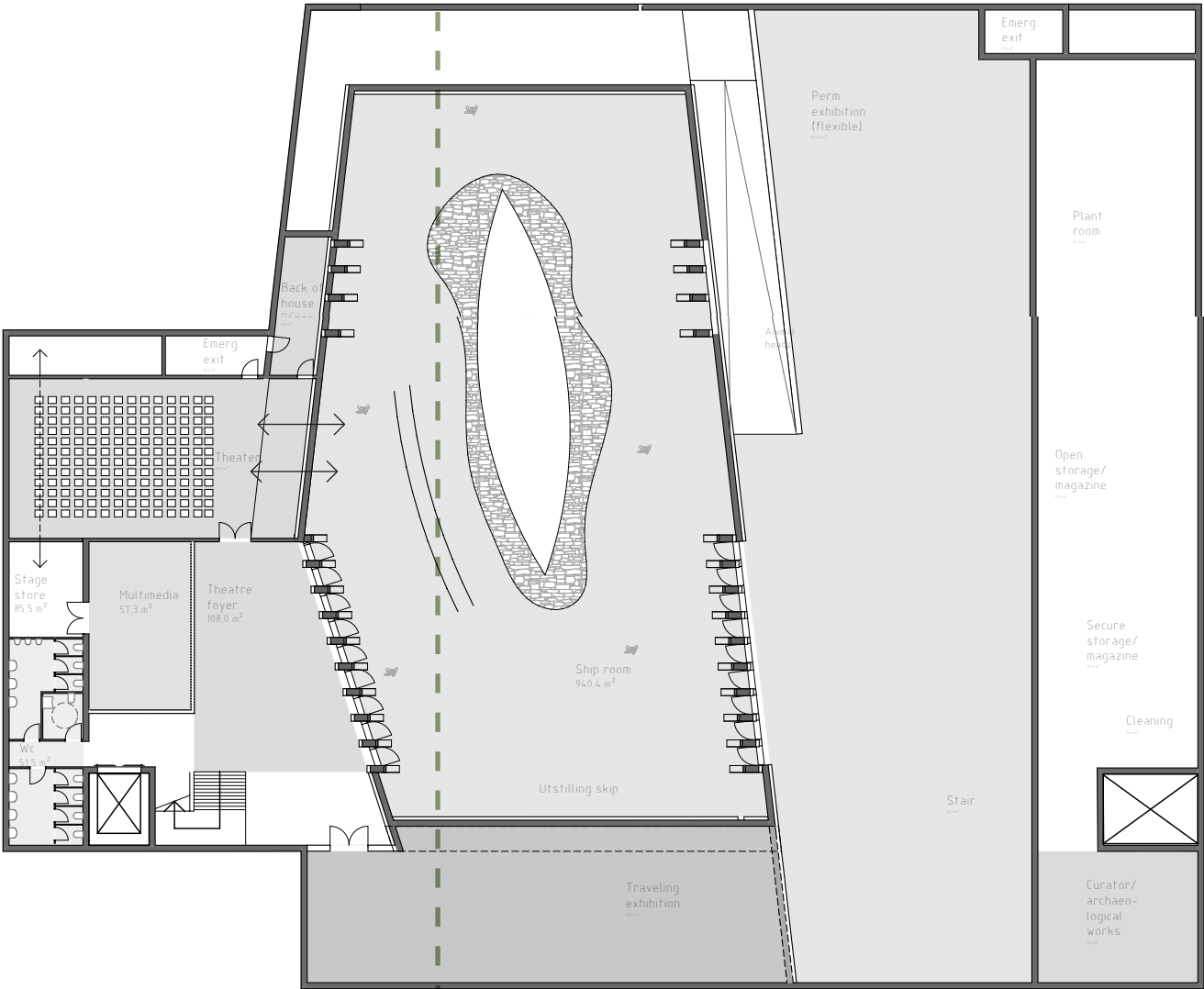
Inngangssituasjon - Grotteåpning



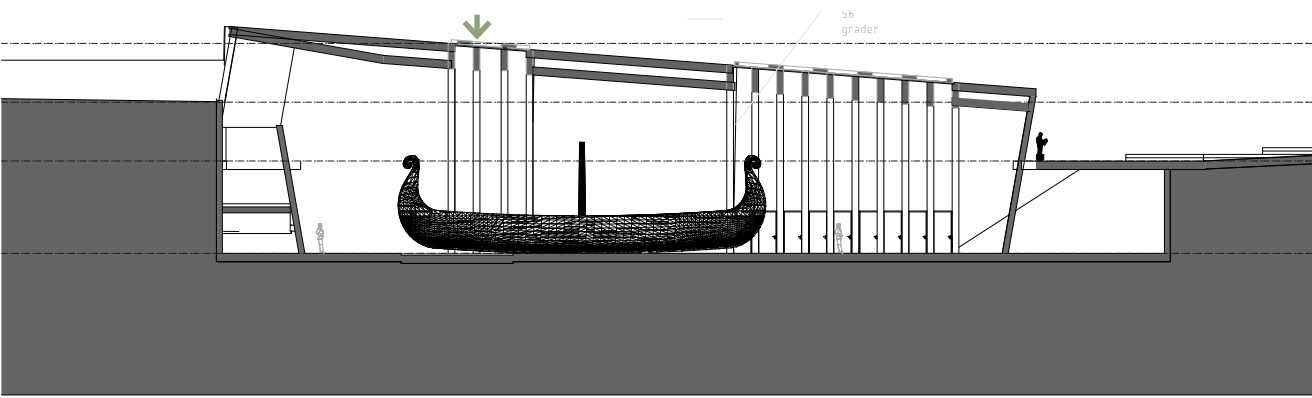
Foajeen med overlys



Situasjonsplan



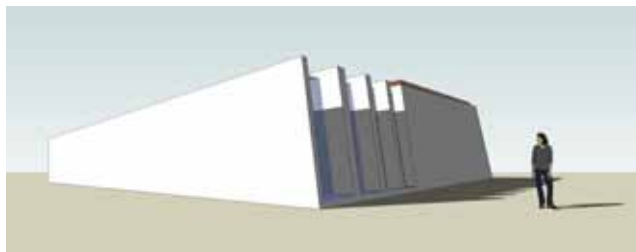
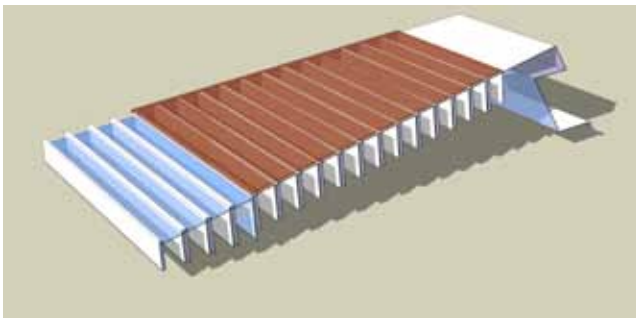
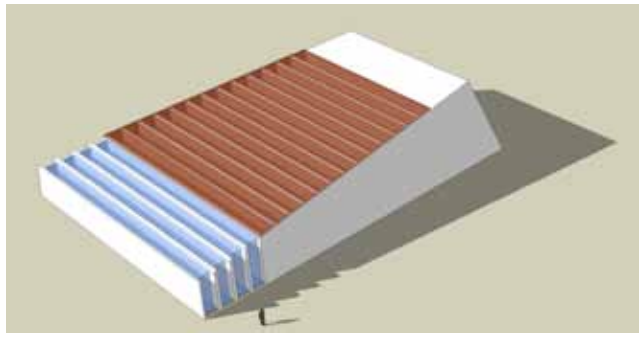
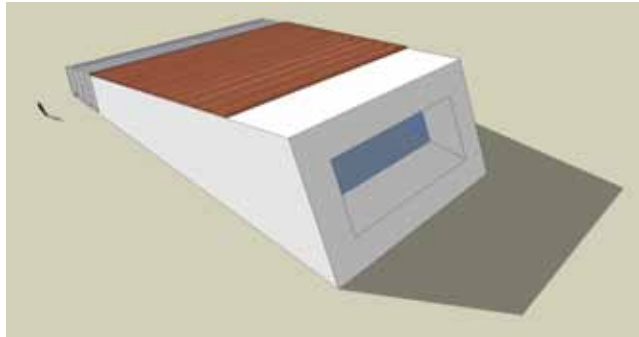
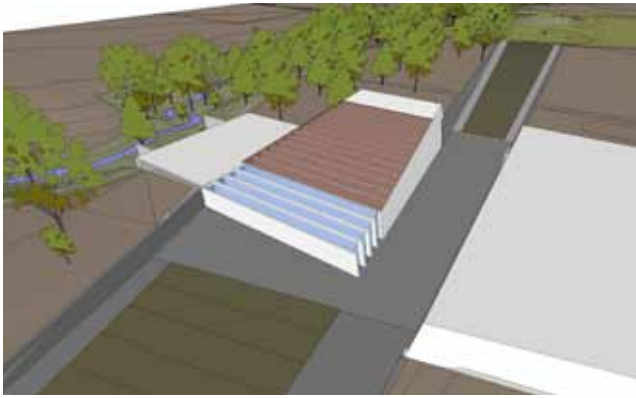
Underetasjen - skjematisk utstillingsdel



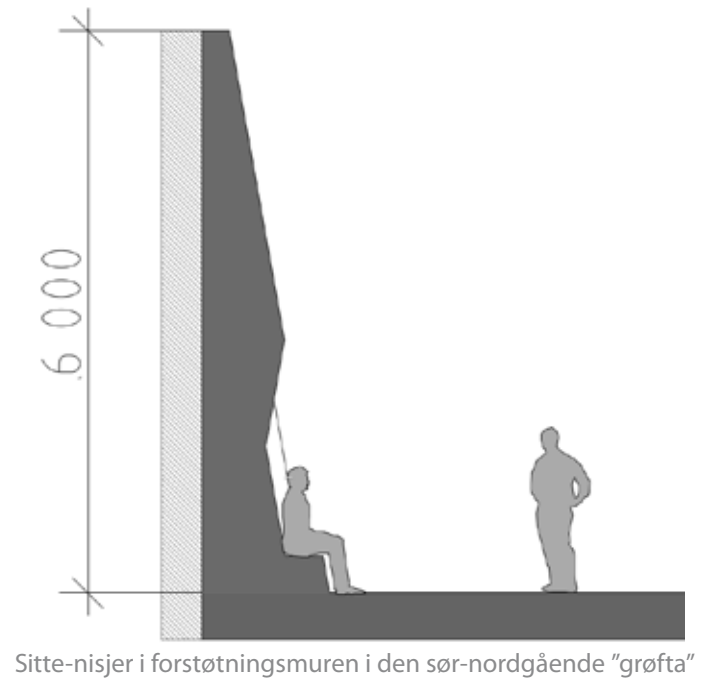
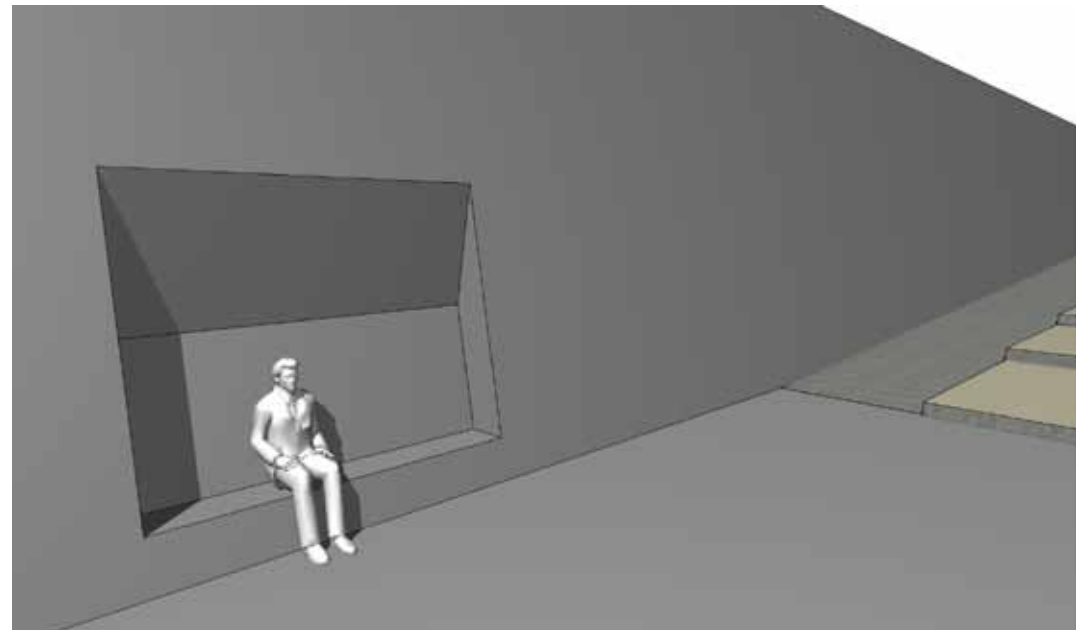
Snitt skiprommet (nord-sør)

Tilbakemeldinger i stikkord:

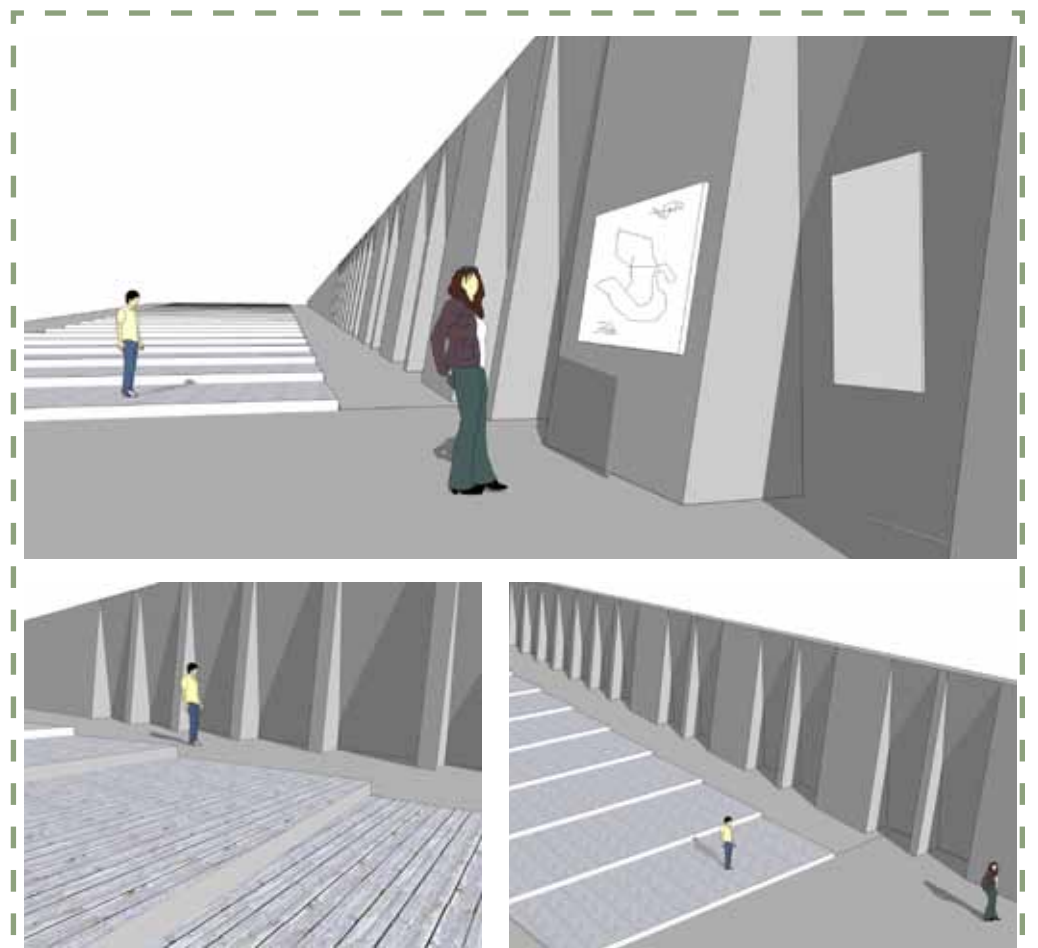
- Inngangssituasjon bør videreutvikles. - Garderobe og oppbevaring bør skilles fra kafeen og legges sammen med toalettene. - Hvordan utformes himlingen i skiprommet, på betong og mellom limtrebjelker. - Skape nisjer, åpninger og rom langs rampen mellom etasjene og langs aksen fra adkomst til haugen. For å skape litt variasjon
- Et amfi hvor man kan sitte i skiprommet. - Færre wc'er oppe enn nede. - Multimediarom bør bare integreres med utstillingen (fleksibilitet). - Skyv ut kjellermur i underetasjen for å skape lysbrønner for dagslys ned i underetasjen. - Undersøk alternativer for logistikk (varer og søppel) for kafeen og resepsjonen som er separert fra serviceinngangen i øst. - Legg inn reposer i rampene i henhold til TEK10. - Trapp opp til park fra grøfta kan legges vertikalt parallelt med en nødutgang. - Spilene som skygger solen fra øst og vest kan erstattes med andre løsninger. - Skap en utesone for båtbyggeri og transport av store båter fra verkstedtrommet.



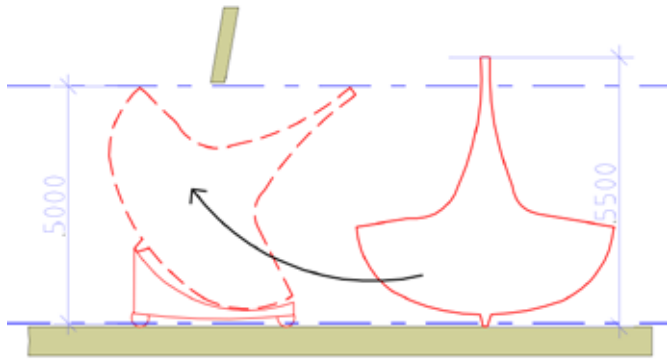
Utpørving med høye bjelker - taket over skipet er i tillegg dekket med åpne spiler/kledning for å skjerme for direkte-sollys fra øst og vest på skipet



Sitte-nisjer i forstøtningsmuren i den sør-nordgående "grøfta"

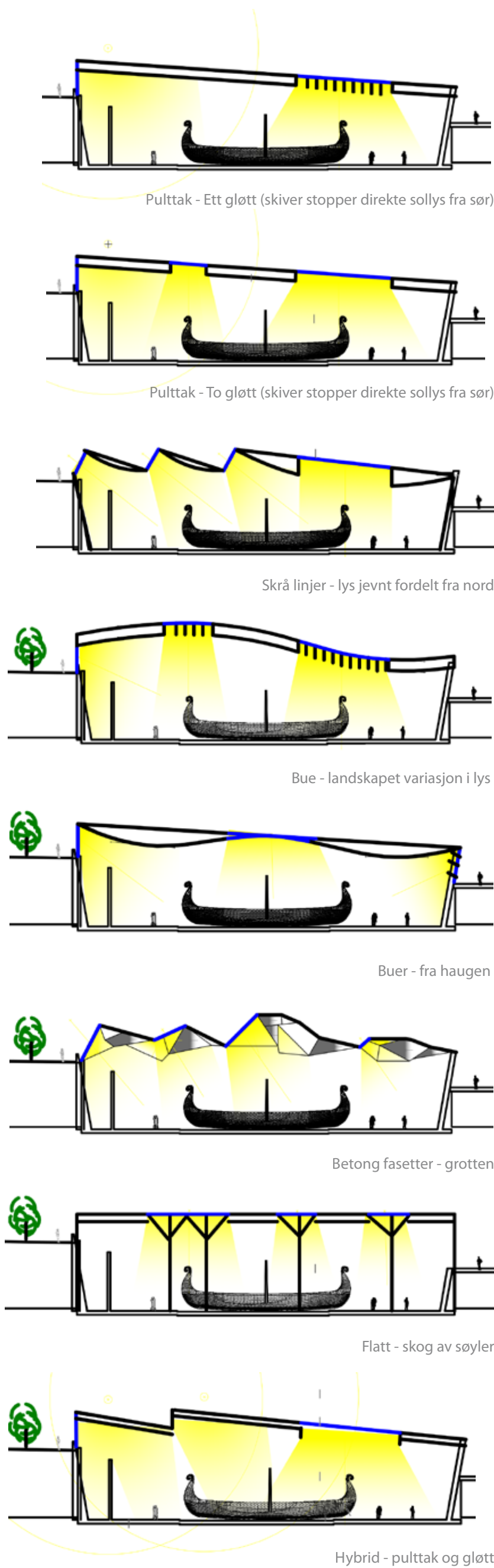


Alternativ der støttemuren langs sjakten blir forsterket av støttepiller som er med på å bryte opp og skape en kontinuitet med resten av anlegget (forutsatt at det er konstruert etter samme prinsipp)

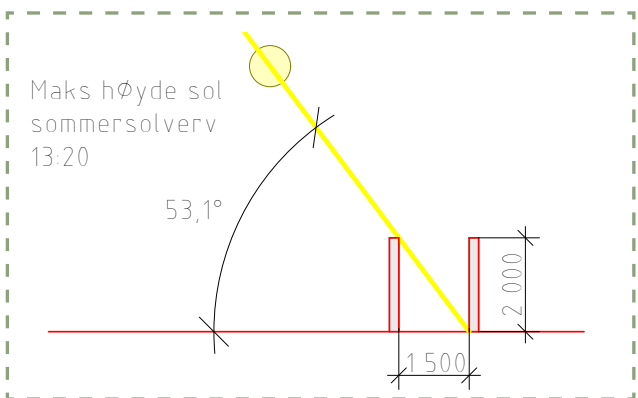


Flytting av en evt. Osebergskip replika - Minimum høyde på bjelke mellom aksen og uteplassen for båtverkstedet

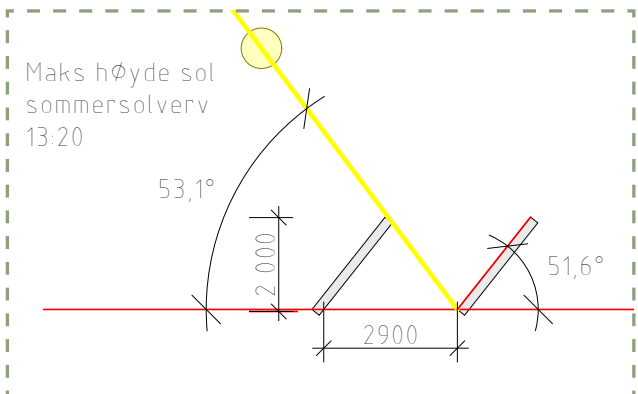
NORD



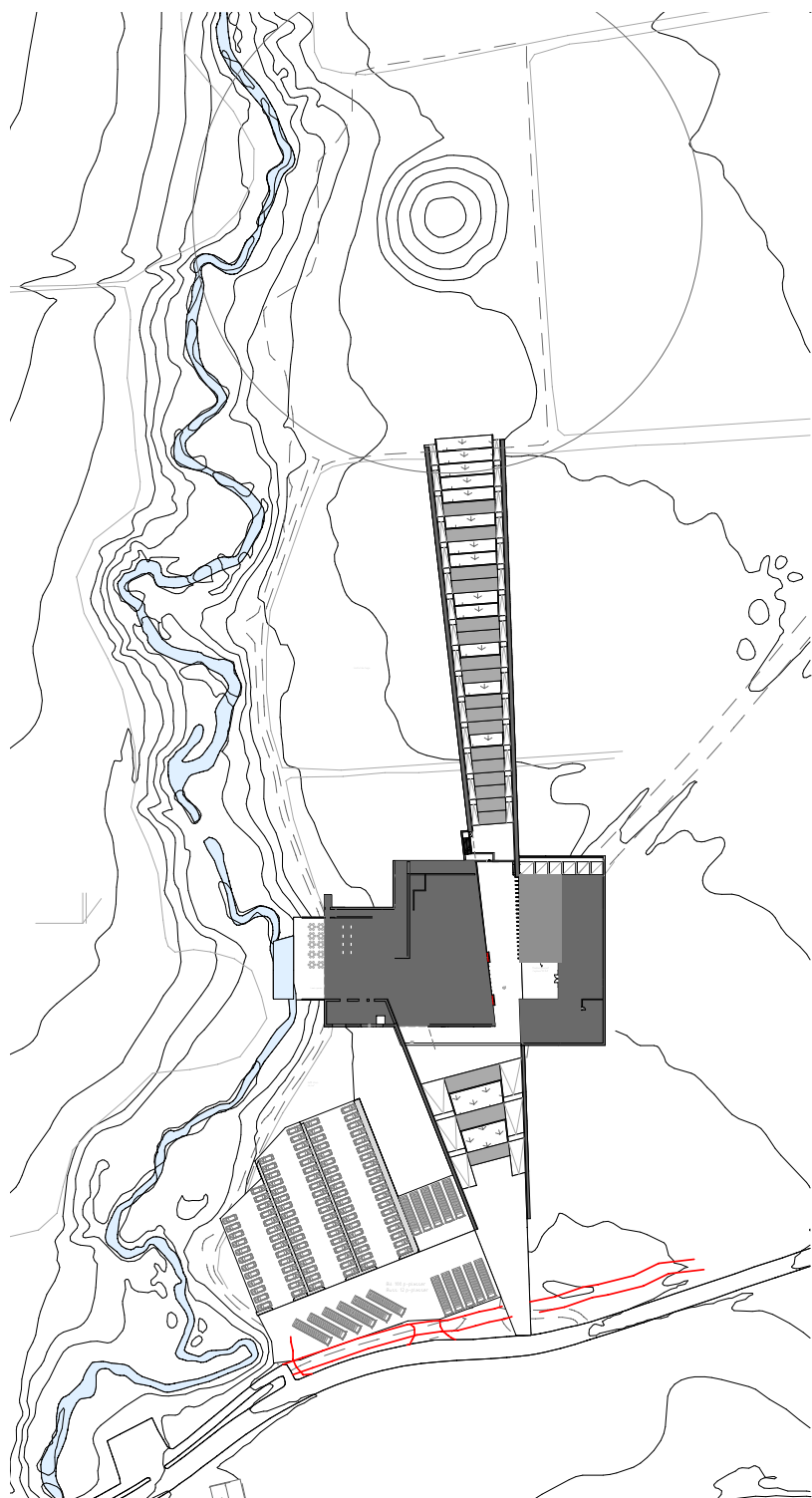
SØR



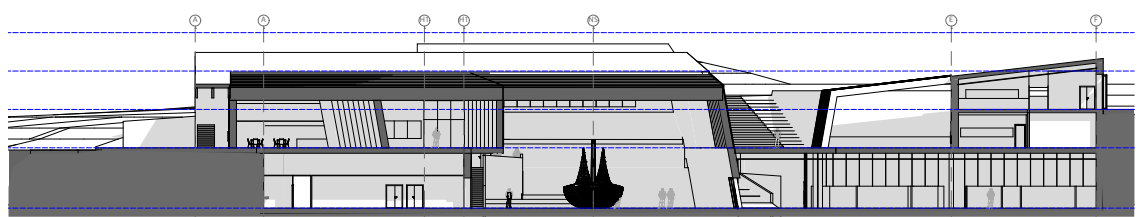
Dybde horisontal åpning lysinnslipp



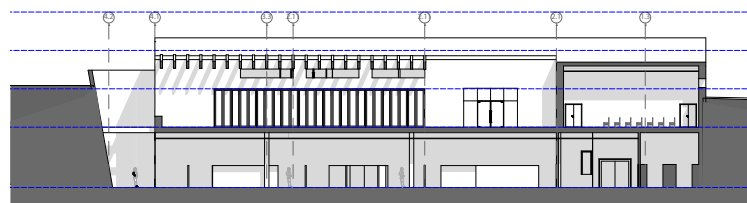
Lysinnslipp med skrå skiver



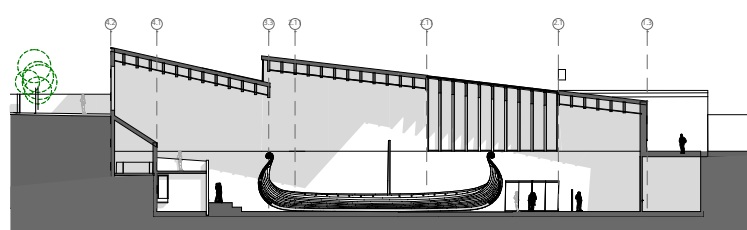
Situasjonsplan



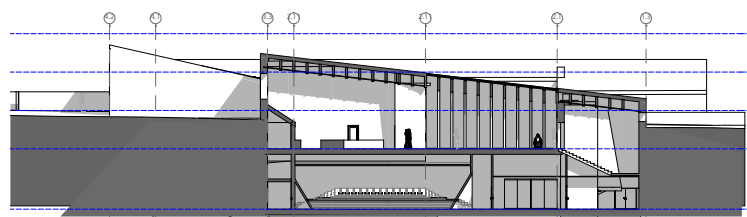
AA Snitt øst-vest



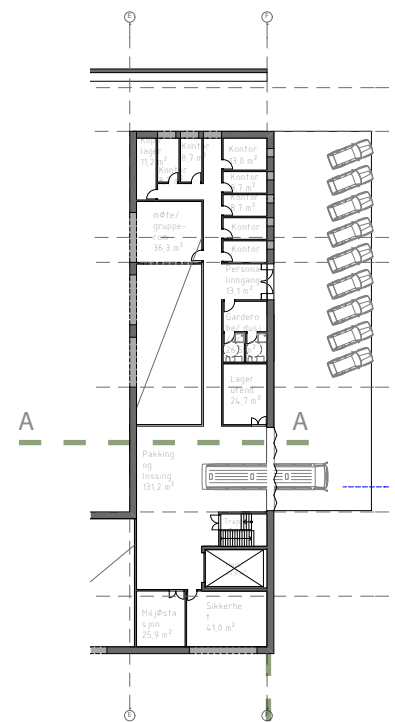
BB Snitt nord-sør, gjennom østfløyen



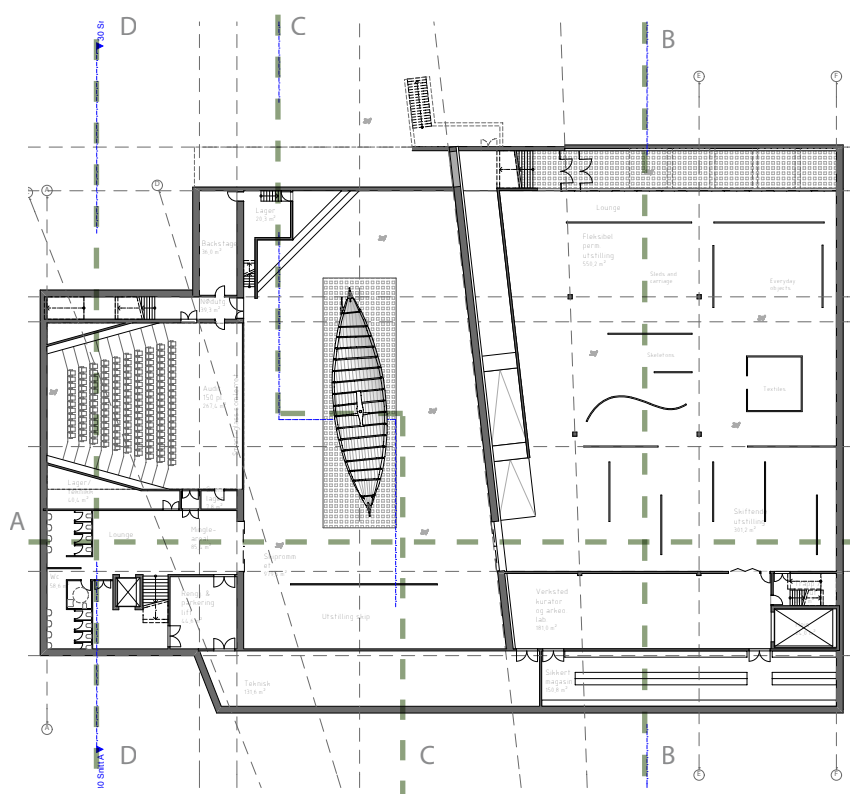
CC Snitt nord-sør, gjennom skiprommet



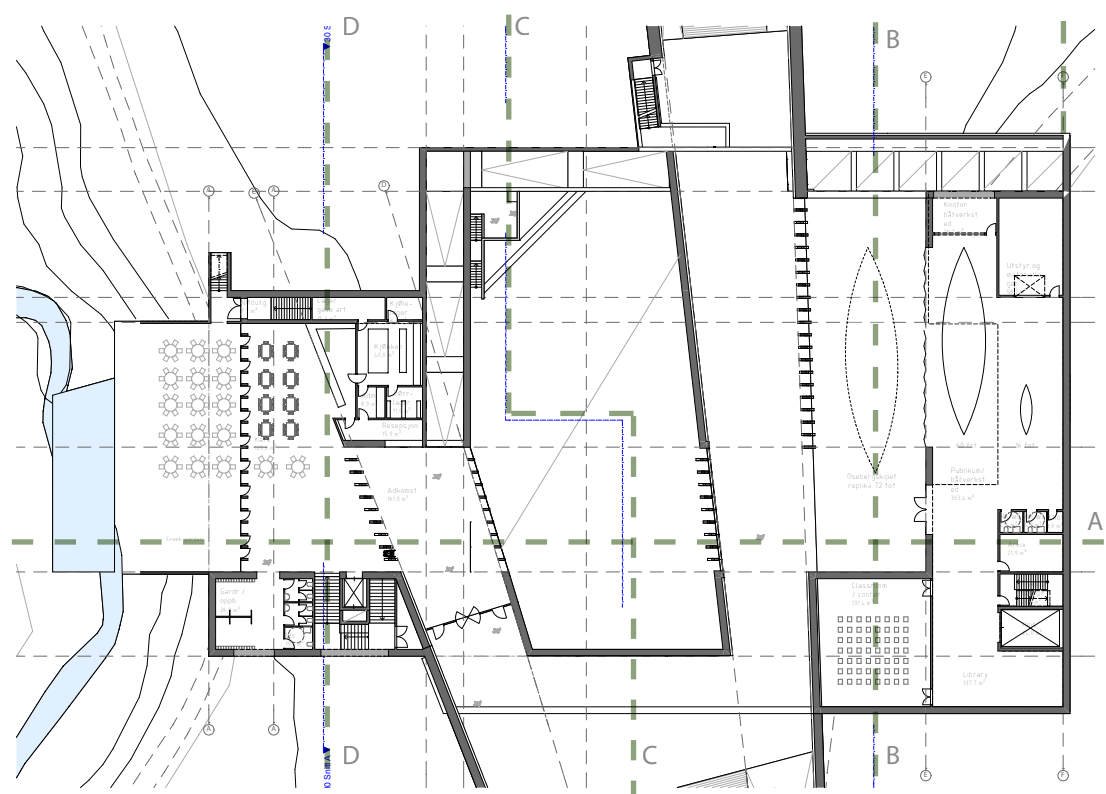
DD Snitt nord-sør, gjennom kafé og auditorium



Andre etasje



Underetasje



Hovedetasje

En måned igjen til innlevering. Stikkord fra veiledning:

- Brudd i taket på skiprommet bør revurderes. Heller sette inn flere åpninger mellom ribbene
- Brattere rampe (1:10) for å få plass til større repos, fremfor utkikksbalkong i skiprommet
- En sammenhengende vegg i kafeen. Vindu opp mot bakkeplan virker forstyrrende på den klare retningen mot vest
- Fjern skråbrystninger under vindu mot bakkeplan i skiprommet
- Søylene må gå ned til underetasjen og ikke stoppe i hovedetasjen - skape sammenheng
- Lysbrønn ned til den fleksible permanente utstillingen markerer ikke et viktig nok punkt til å gjøre grepet.
- Utforming av vinduene mot bakkeplan kan være mer spennenede
- Søylene som definerer utearbeidsplassen for båtverkstedet kan erstattes av en innrammenede bjelke som ligger på en høyde som tillater at en Oseberg-replika kan fraktes ut fra rommet. Det gjør at musen langs aksene også må heves.
- Større repos i det man kommer inn i utstillingsrommet.
- Skift ut karusellør med vanlig slagdør uten vindfang
- Rydd opp i gangene i kontor og administrasjonsdelen.



Ferdig stemningsrender



Orginalrender



Tekstur som representerer aldring/ tid



Christian Krogh -
Leiv Erikson oppdager vinland



Himmel og bakgrunn



Skipet



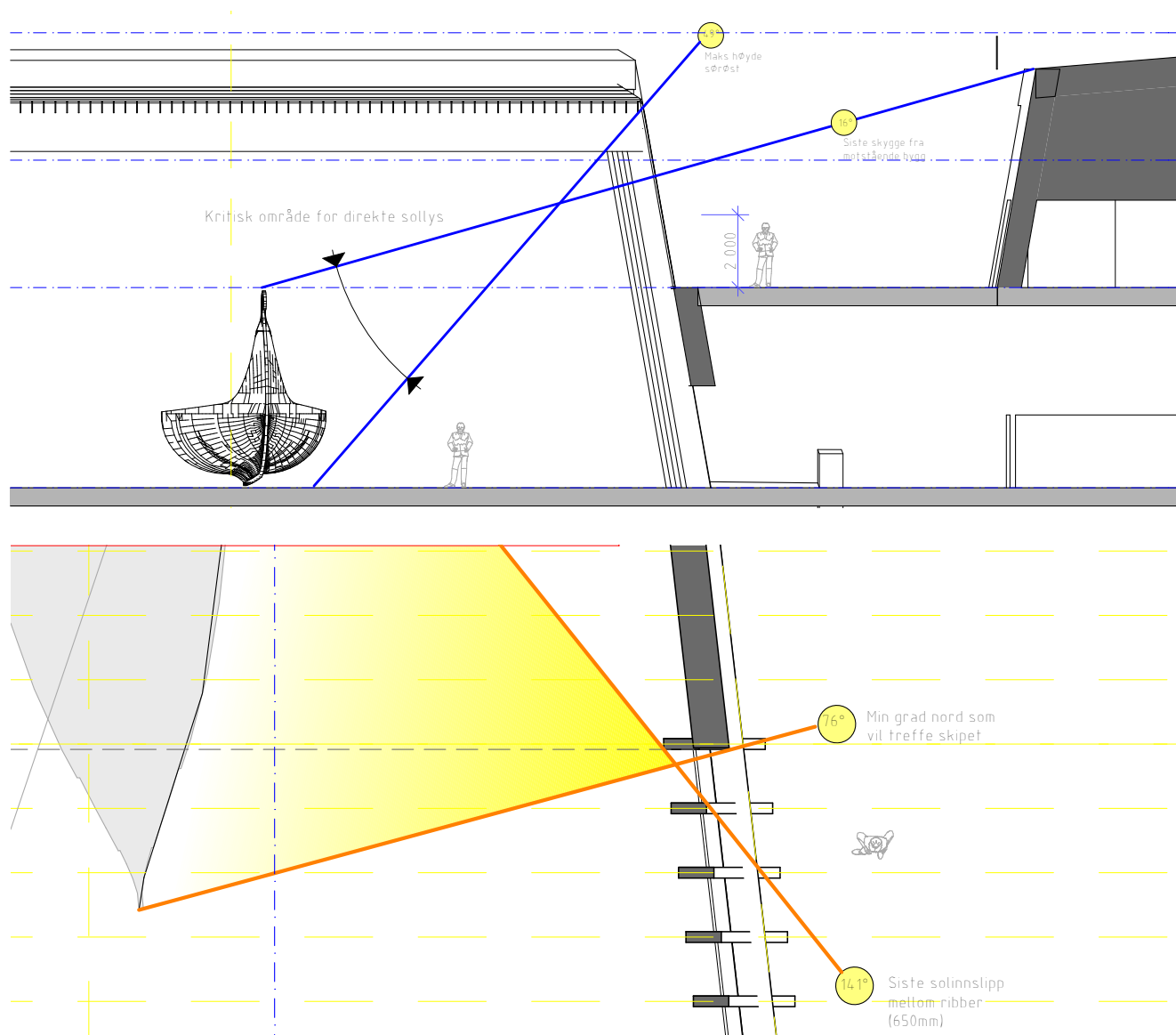
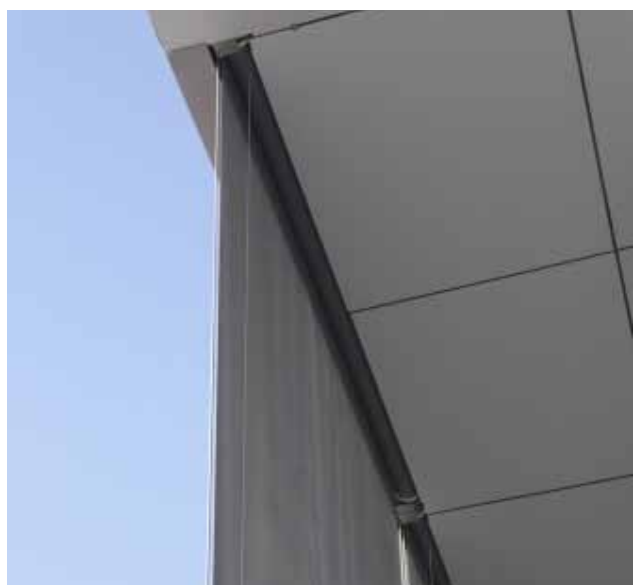
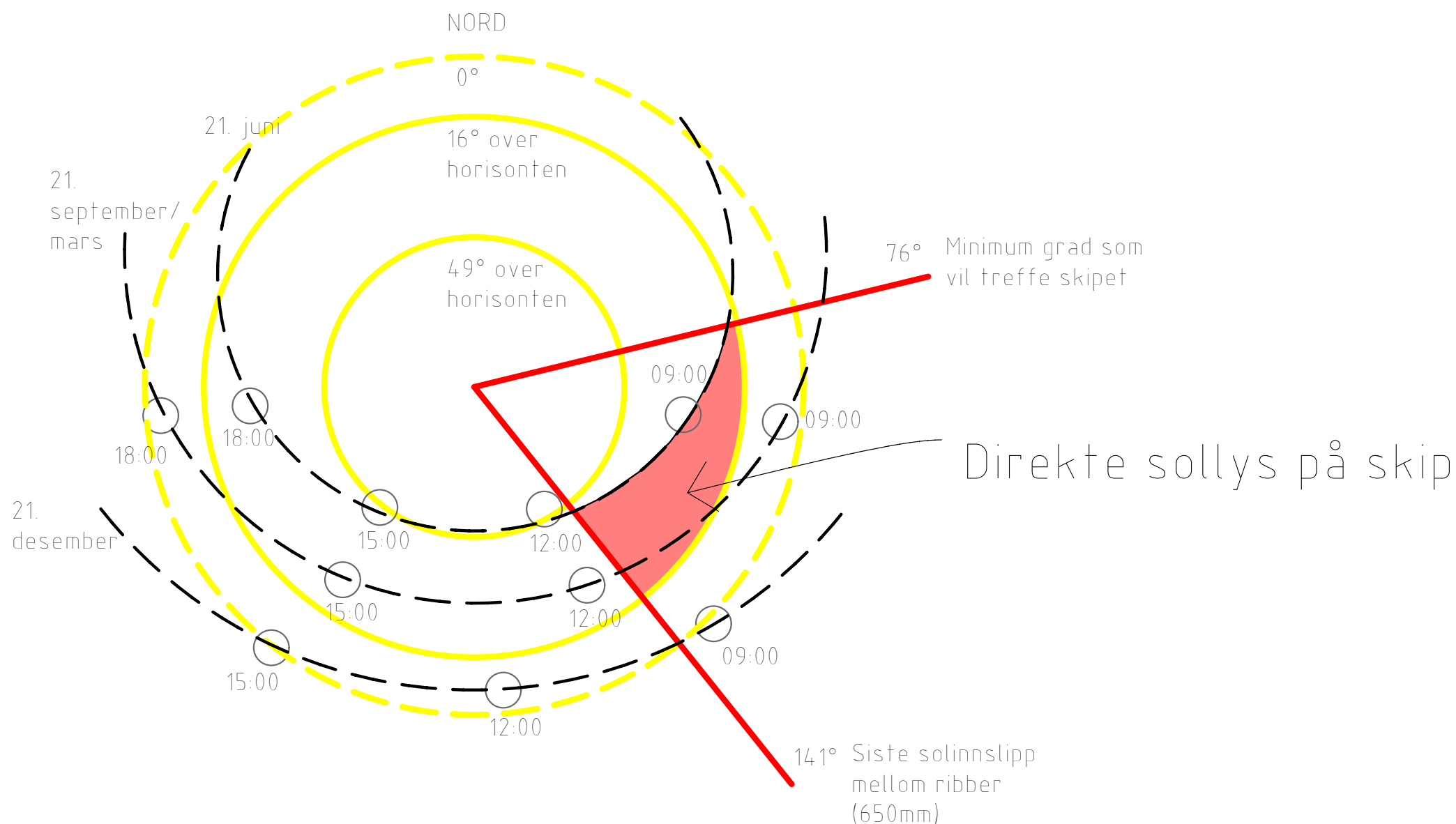
Menneskefigurer



Menneskefigurer

Render og retusjering til masterutstillingskatalog

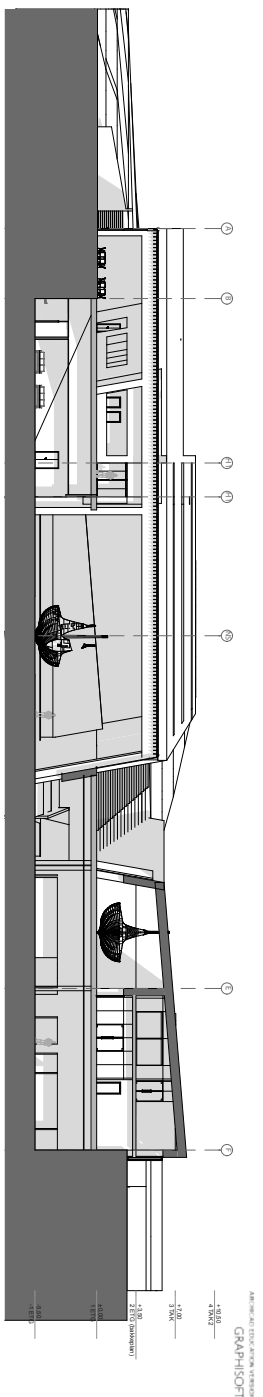
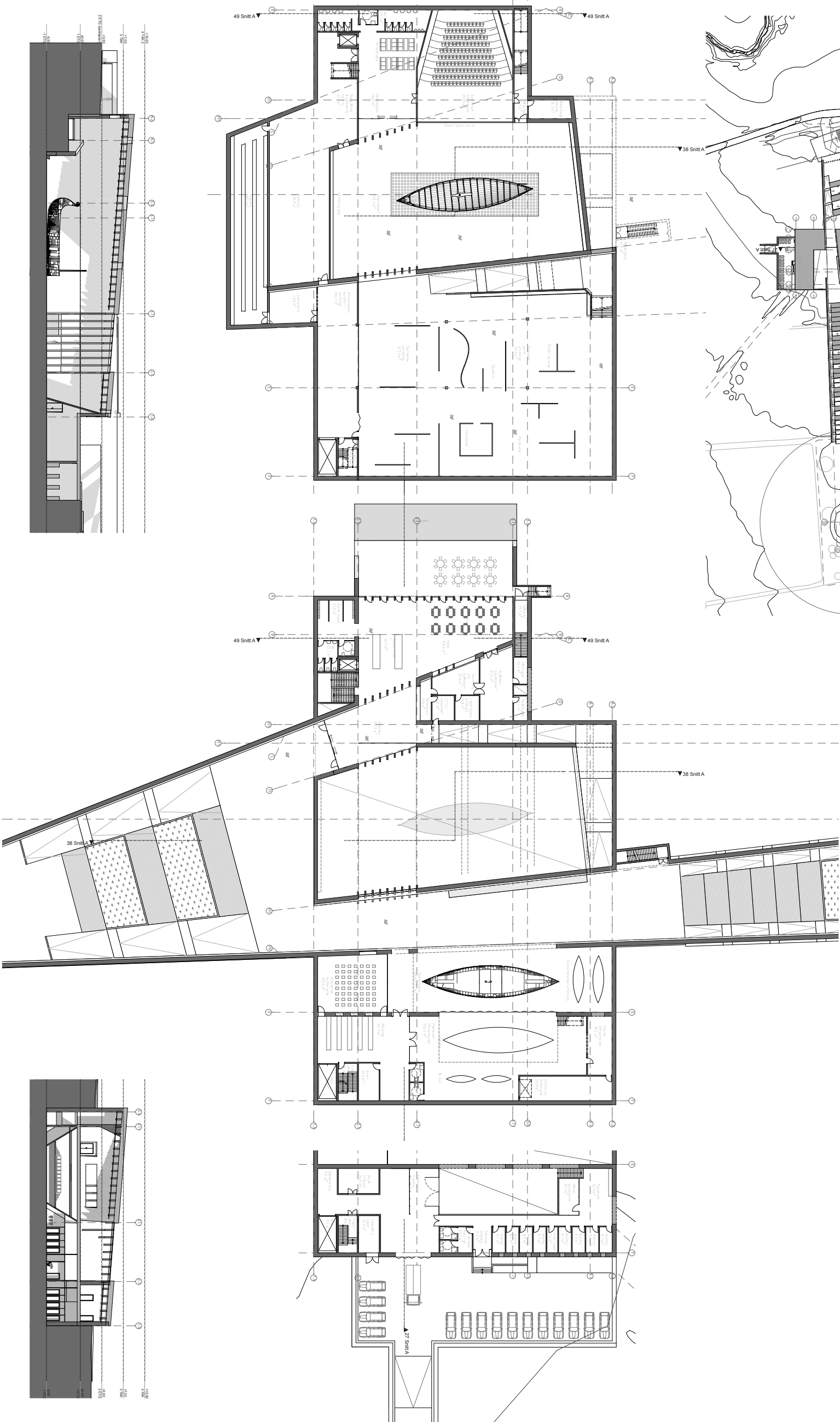
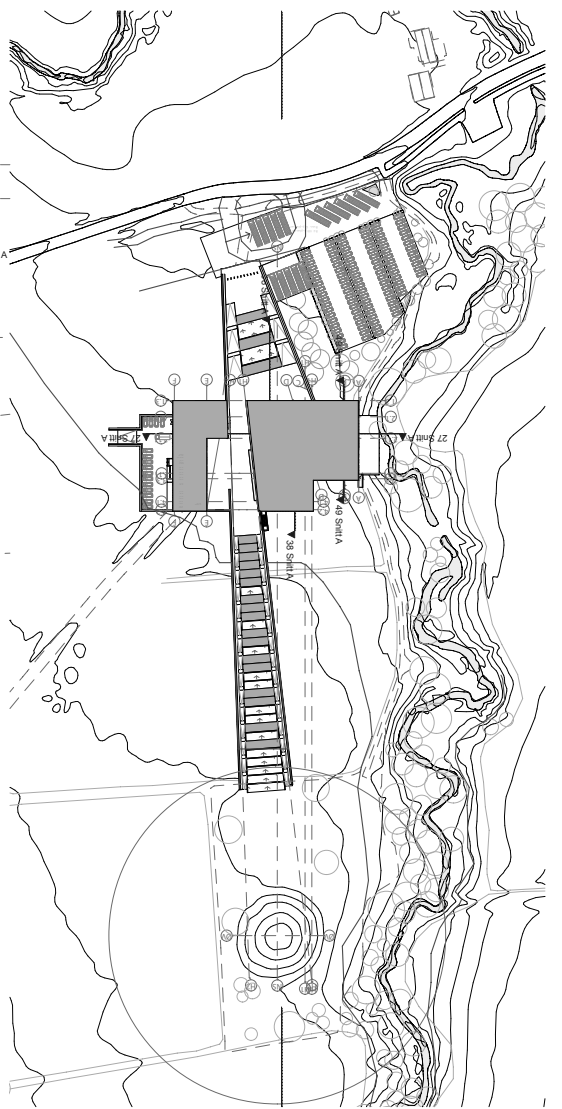
20. april er fristen for å levere inn materiale til marterutstillingskatalogen. Jeg følte i den forbindelse at det var viktig å finne en illustrasjon som representerer prosjektet mitt som det vil være ved innlevering - selv om det er en hel måned fra nå (i skrivende stund). Jeg bestemte meg for å render en situasjon fra prosjektet slik det er nå, men samtidig holde det på en litt stilisert linje for uttrykket i bildet. Jeg bestemte meg for bruke situasjonen hvor besøkende som går utenfor kan kikke inn og ned til skipet. Dette er noe som antagelig ikke vil forandre seg fram til innlevering. Det var viktig for meg å formidle en stemning fremfor et realistisk portrett av bygget. Jeg klippet inn Christian Kroghs nasjonlaromantiske maleri av Leiv Erikson som oppdager vinland i refleksjonen i vinduet. Samtidig gav jeg betongen en forvitret skitten tekstur som konseptuelt gjennom materialitet representerer et tidsperspektiv.



Direkte sollys gjennom ribber mot øst

En studie av hvor mye direkte sollys som vil treffe skipet uten solavskjerming mellom ribbene i åpningen mot øst. Det blir vanskelig å finne en god passiv løsning mot sollyset som også ivaretar innsyn for forbi passerende. Dette kan eventuelt løses med et aktivt system, f.eks. automatiske persiener eller markiser; eller elektrokromatisk glass (smart-glass) som også blir brukt i veggen foran auditoriet.

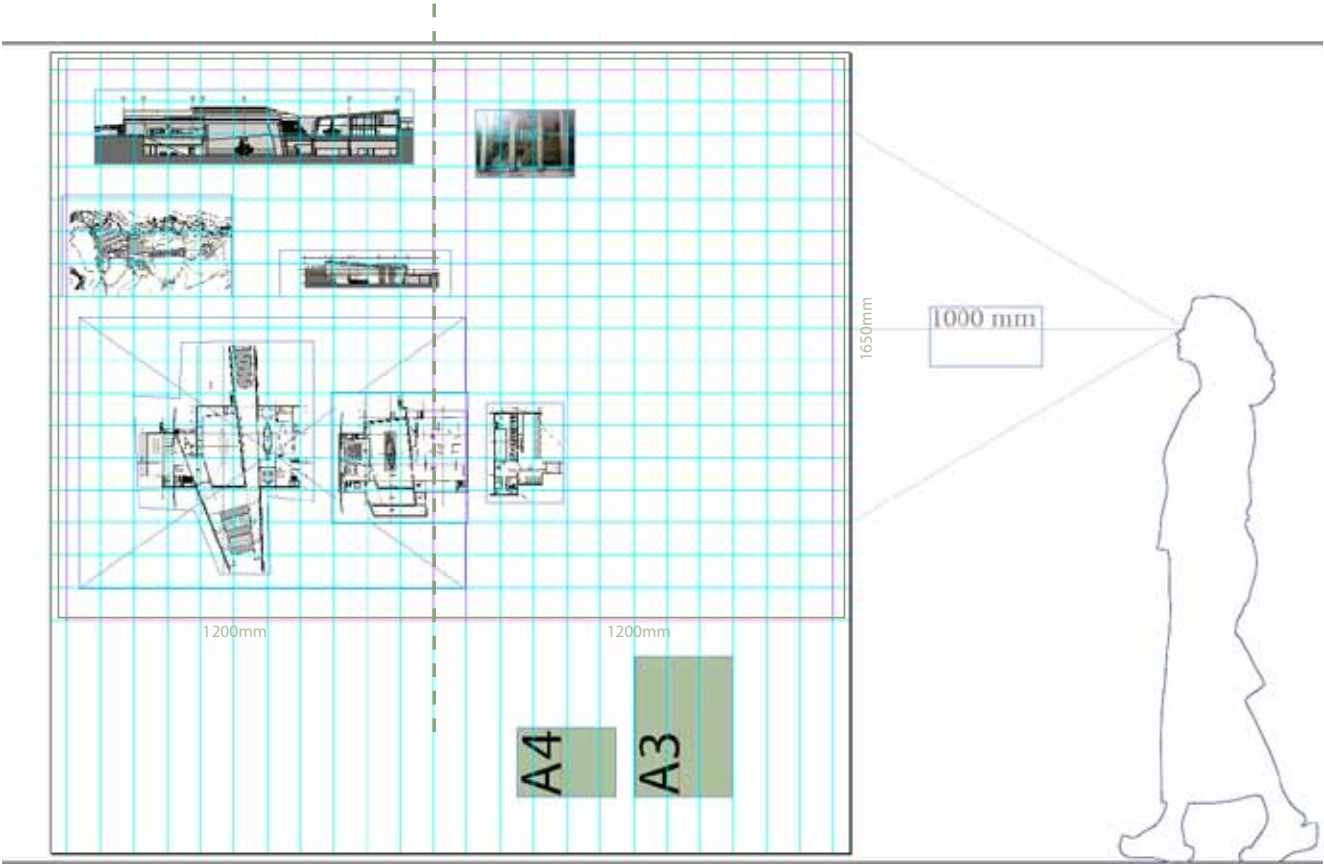
Løsningen blir automatiske persienne-duker (rullgardin) som går på skinner mellom ribbene, og kan styres automatisk. Denne løsningen gjør at man enkelt kan mørklegge hele skiprommet om ønskelig.



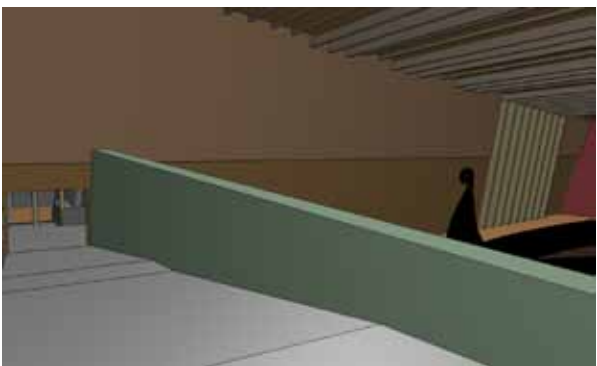
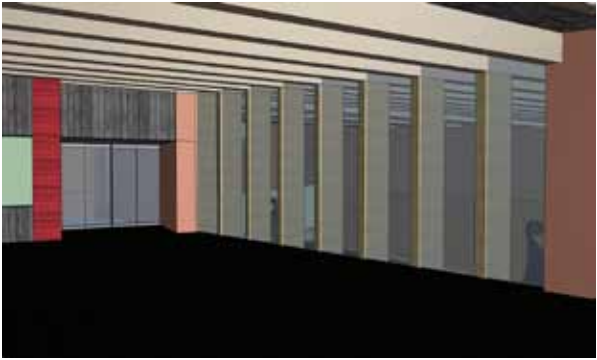
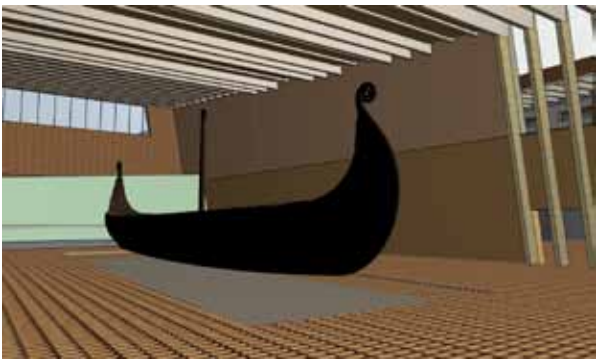
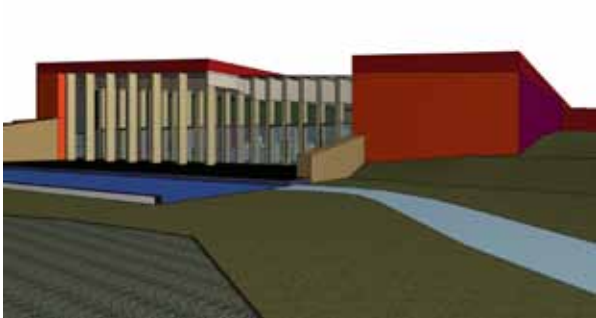
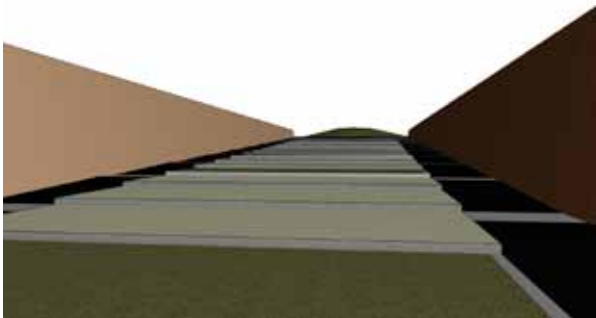
Tilbakemeldingene går mest på småplukk ved tegningene, diskusjon rundt materialer, diagrambruk og utomhusplan. Jeg bestemmer meg for å gå videre å bygge en presis modell som forhåpentligvis kan brukes til den endelige presentasjonen.



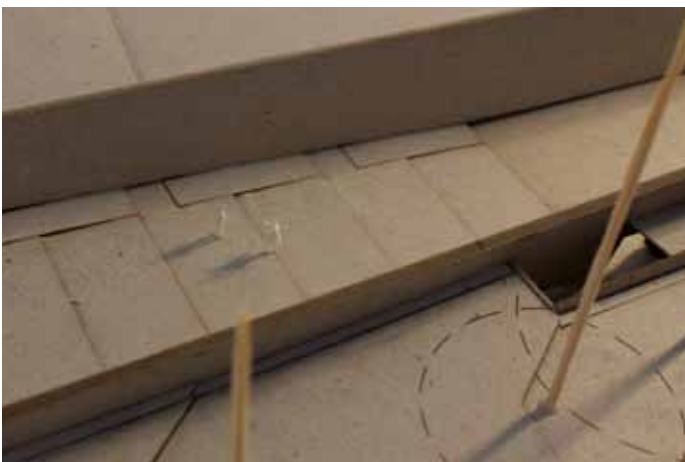
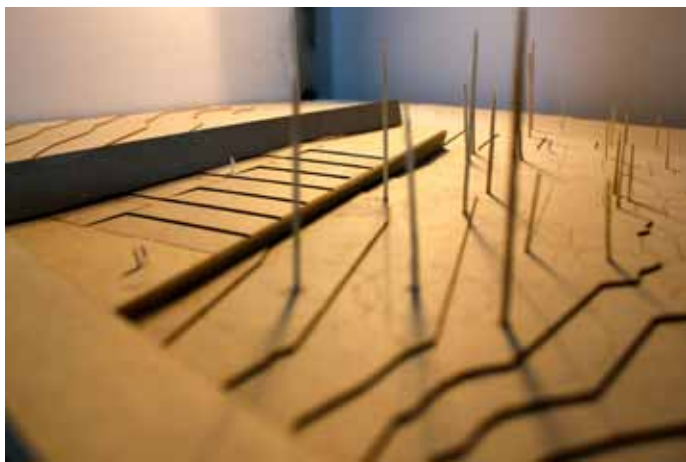
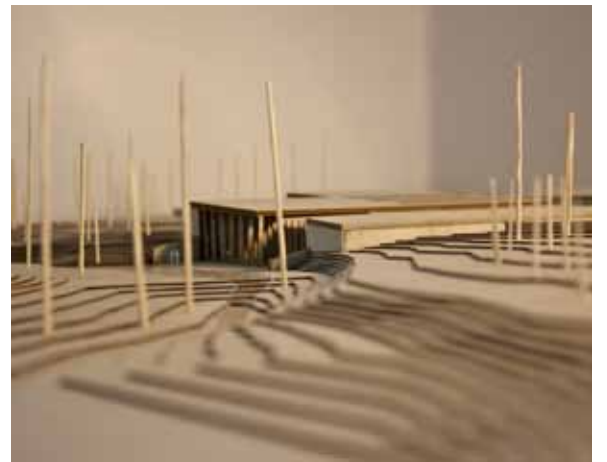
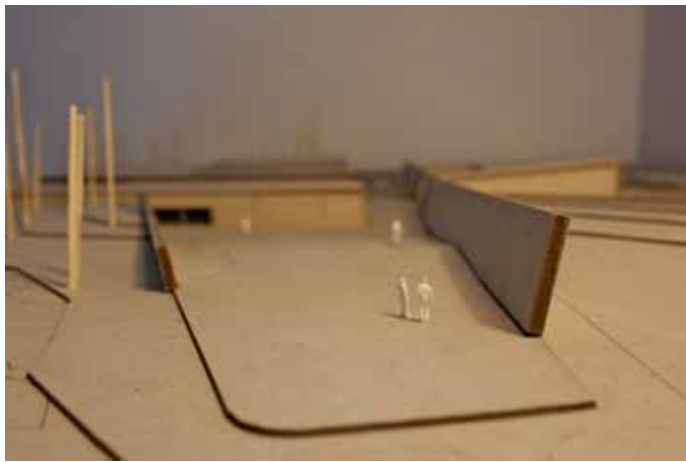
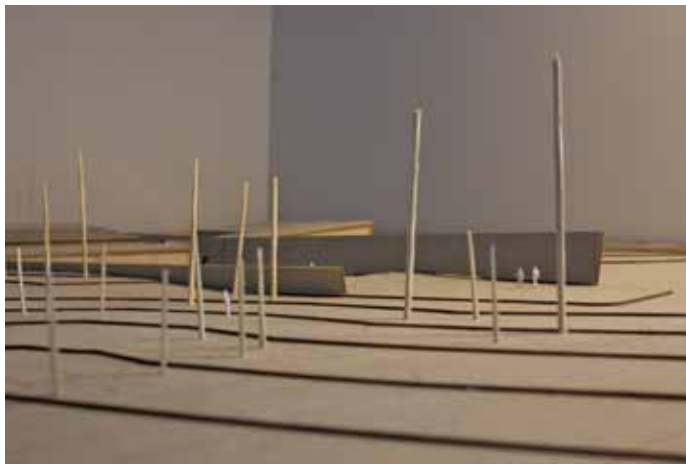
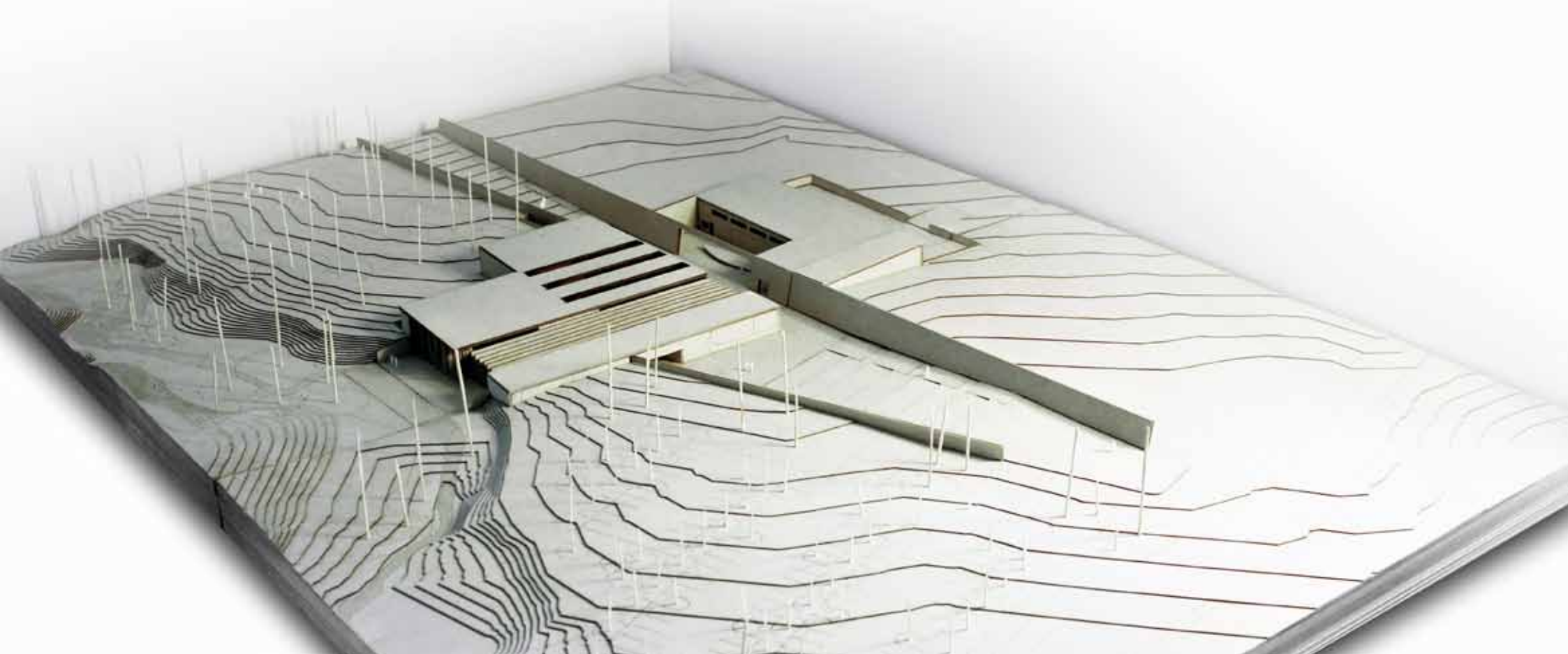
Mock-up visualisering av museet sett fra fugleperspektiv over haugen



Presentasjonsplansjer 1200mm x 1650mm (X2)



"Storyboard" - Mulige visualiseringer til plansjen (fargene representerer forskjellige overflater ikke materialer)



Modellfoto av presentasjonsmodell



Modellfoto presentasjons- modell interiør



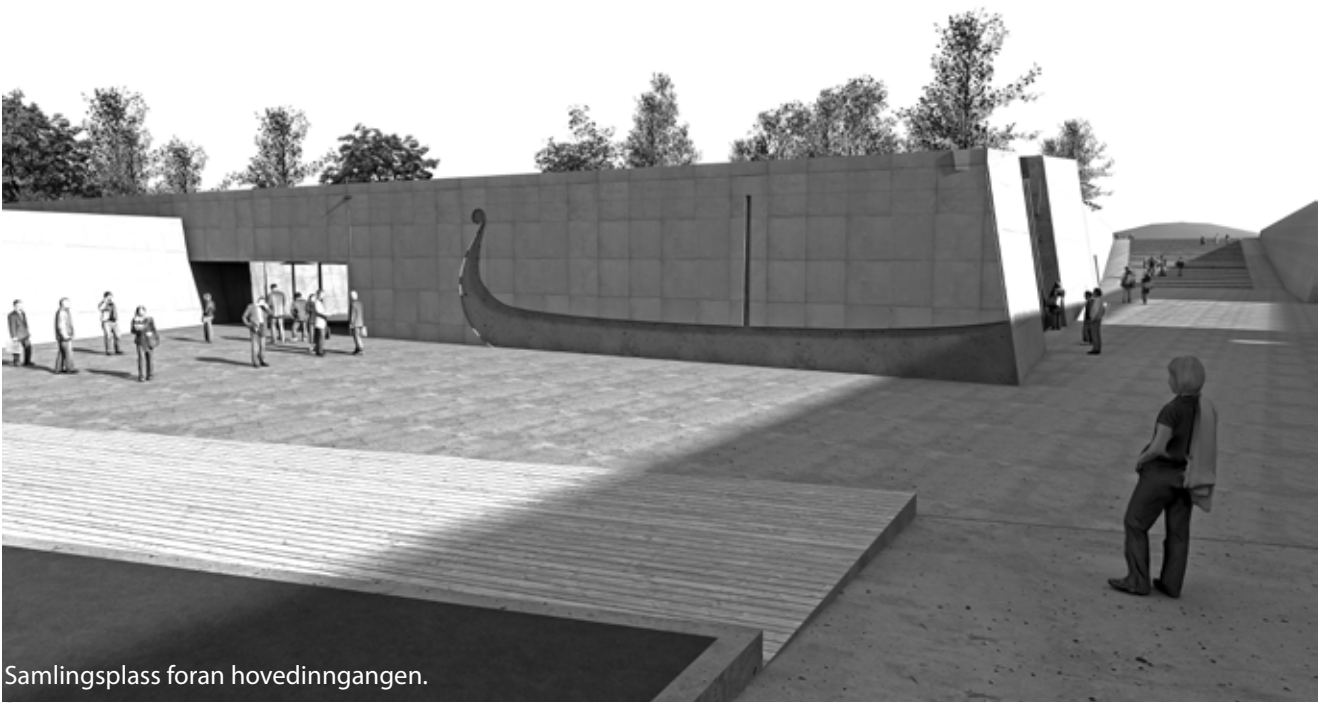
Enden av første rampeløp - inngang skiprommet



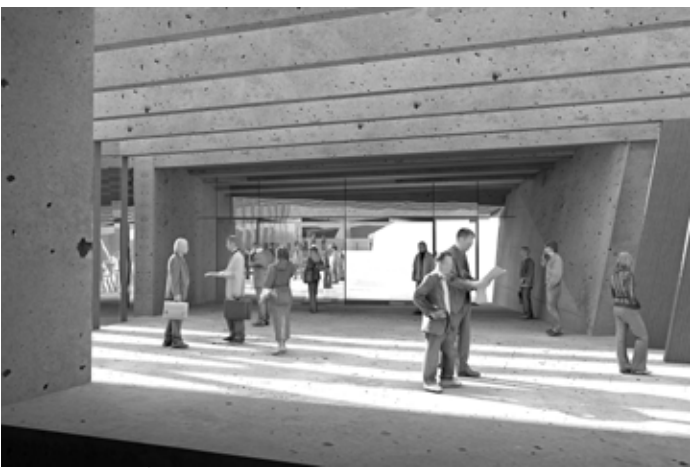
Perspektiv - museet sett fra bil kjørende forbi.



Osebergskipet fra sørvest



Samlingsplass foran hovedinngangen.



Fojaeen sett fra resepsjonen



Kafé fasaden - uterommet i bekkedalen



Perspektiv inne i båtverkstedet, kontor på messanin



Kaférommet - åpner seg mot bekkefare



Midt i landskapskuttet - foran vinduet ned til skipet - haugen i det fjerne