

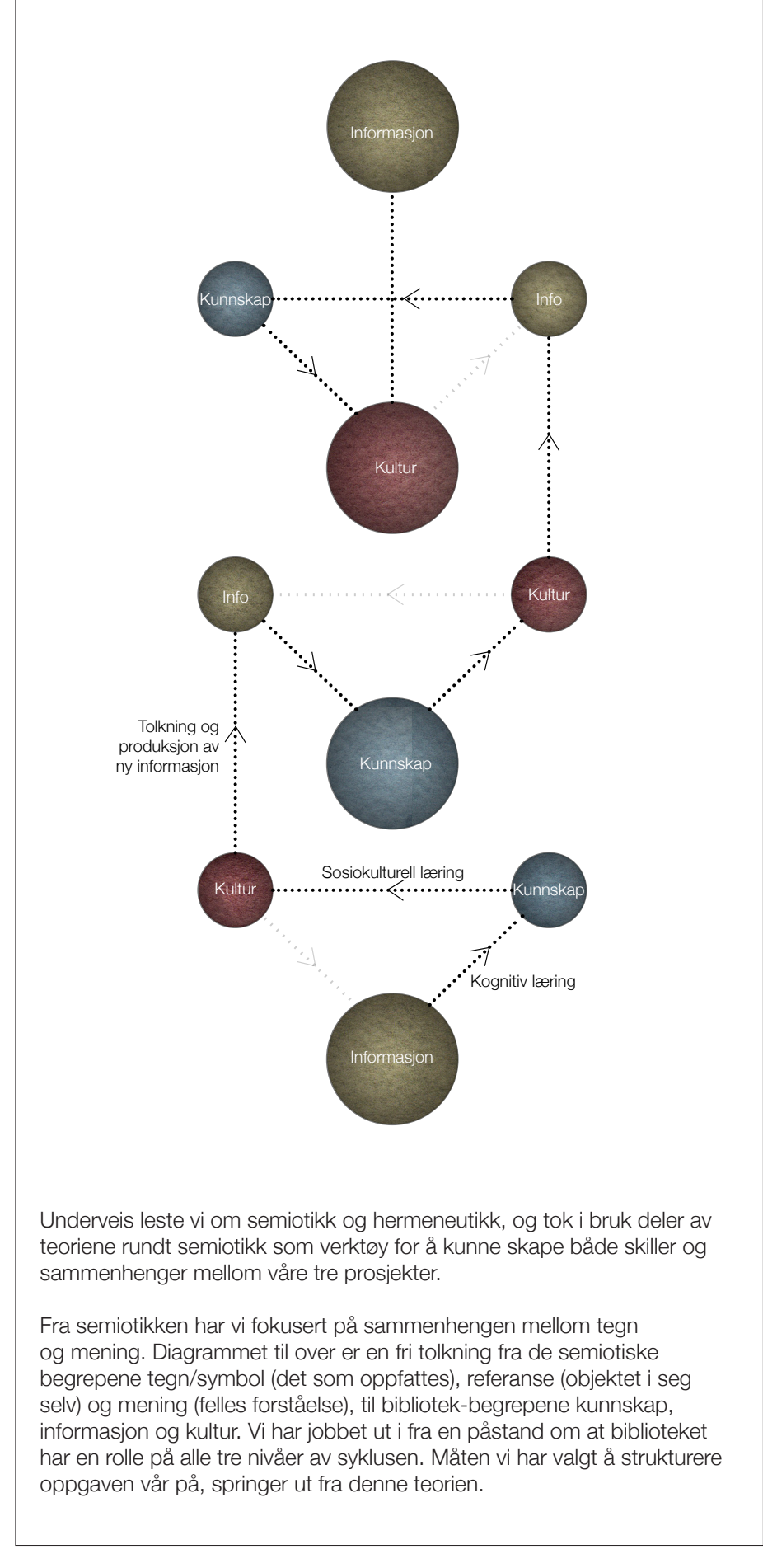
Trondheim 1:15 000

TRE BIBLIOTEK

- Hvordan blir fremtidens bibliotek? -

Anne Gjesdal Bjørndal
Fredrik Martens Onarheim

veiledere: Shetelig/ Møystad



Undervise leste vi om semiotikk og hermeneutikk, og tok i bruk deler av teoriene rundt semiotikk som verktøy for å kunne skape både skiller og sammenhenger mellom våre tre prosjekter.

Fra semiotikken har vi fokusert på sammenhengen mellom tegn og mening. Diagrammet til over er en fri tolkning fra de semiotiske begrepene tegn/symbol (det som oppfattes), referanse (objektet i seg selv) og mening (felles forståelse), til bibliotek-begrepene kunnskap, informasjon og kultur. Vi har jobbet ut i fra en påstand om at biblioteket har en rolle på alle tre nivåer av syklusen. Måten vi har valgt å strukturere oppgaven vår på, springer ut fra denne teorien.

Fremtidens bibliotek

” Hvordan er et bibliotek i Trondheim om 50 år? ”

Vi vil ved hjelp av scenariemetoder se for oss tre alternative samfunn, og tegne et bibliotek inn i hver av disse tre virkelighetene. Vi vil fokusere mest på utslagene det gir i bygningenes program, romforløp og brukergrupper.

Opgaven er å utarbeide funksjons- og romprogram, velge tomter i Trondheim og prosjektere et skisseprosjekt i hvert scenario. ”

- problemstilling fra forarbeidet

Motivasjon og metode

Målet vårt da vi startet med diplomoppgaven, var å tegne bibliotek ved hjelp av scenariemetoder. Vi ville bruke scenariemetoder, som vanligvis er forbeholdt planleggingsoppgaver, direkte inn som et verktøy i prosjekteringen av bygninger. Slik håpet vi å få trening i konseptutvikling fra en ny vinkel.

Vi ville utfordre oss selv til å jobbe med flere prosjekter parallelt, og samtidig utnytte muligheten til å ende opp med flere ulike prosjekter som kan sammenlignes. Vi bestemte oss for å lage tre scenarier, som igjen førte til tre parallelle løp, tre prosjekter som utforsker hva biblioteket er, og kan bli i fremtiden.

Ved å bruke fremtiden som metode har vi jobbet fristilt fra mange av dagens konvensjoner rundt arkitektur generelt, og hva et bibliotek skal være. Samtidig; verktøyene og referansene vi har og bruker, hører til nåtiden. Bibliotekene vi tegner blir nødvendigvis en variant av biblioteket slik vi allerede kjenner det, men styrt av andre parametere. Det betyr at oppgaven også kan leses som en analyse av funksjonen bibliotek.

Omtrent midtveis i semesteret hadde scenarioene utspilt mye av sin rolle for prosessen, og vi jobbet videre ut fra en påstand om at hvert bibliotek skulle fokusere på henholdsvis informasjon, kunnskap og kultur.

Arbeidet har i hovedsak bestått i å prosjektere vekselvis i de tre scenarioene, evaluere skisseprosjektene, og ta med noe videre til neste skisseprosjekt.

Opgaven har fokusert på utslagene scenarioene gir i bibliotekenes program, romforløp, sirkulasjon og hvordan forholdet mellom biblioteket og brukeren påvirker arkitekturen.

Et mål for hele prosessen har vært å klare å kommunisere forslagene gjennom gode tegninger, humor og fantasi.

Bibliotekets rolle i samfunnet

Bibliotek (fra gresk: biblion = bok + theke = kiste, oppbevaring) betyr "et sted å legge bøker" og er en institusjon som trolig har eksistert siden man startet å samle nedtegnede informasjon, omtrent 2600 år f.v.t.

I de første bibliotekene var tekstsamlingene utrolig dyrebare, og ble lenket fast i bygget. Folk kom for å lese og lære, og slik ble biblioteket både et arkiv, et kunnskapshus og en møteplass. Og det har det vært siden, selv om informasjonen ikke er like verdifull lengre og rollen til biblioteket har endret seg konstant.

Biblioteket er en institusjon som lett lar seg påvirke av endringer i samfunnet: hvordan vi ser på kunnskap, læring, informasjon, offentlige rom og sosiale rom. Biblioteket er derfor spesielt interessant som subjekt for scenarioprojektering.

Mer om bibliotekets historie i eget hefte.

-300: Arkivering av ruller i det "offentlige" biblioteket i Alexandria.

Bøker er lenket fast i et klosterbibliotek i østerrike på 1400-tallet.

1732: Biblioteket til Trinity College i Dublin.

1768: Gunnerus-biblioteket i Trondheim, Norges første vitenskapelige bibliotek.

1933: Deichmannske bibliotek, Oslo.

2011: I Vennesla kombineres biblioteksfunksjonen med et utvidet torg.

Informasjon, kunnskap, kultur

Fra data til informasjon til kunnskap til kultur. Data som struktureres blir informasjon. Kunnskap får vi når informasjonen blir tatt opp og fortolket. Kultur blir skapt i møte med andre.

Ut i fra tesen om at man kan se mellom informasjon, kunnskap og kultur, blir dette de tre "pådriverne" eller "røde trådene" i hvert sitt prosjekt.

Vi har alle vår egen måte å oppfatte det vi ser, det vi leser, det vi hører. Denne oppfattelsen skjer på bakgrunn av hvilke referanser vi har å sammenligne observasjonen med. Dette er noe som foregår hele tiden, overallt. Vi tar utgangspunkt i at bibliotekets har et ansvar på hvert nivå av denne syklusen: fra et objekt oppfattes av en person, til det får en mening for personen og til slutt en felles mening i et samfunn.

Biblioteket bør gi rom for å uttrykke fortolkninger...

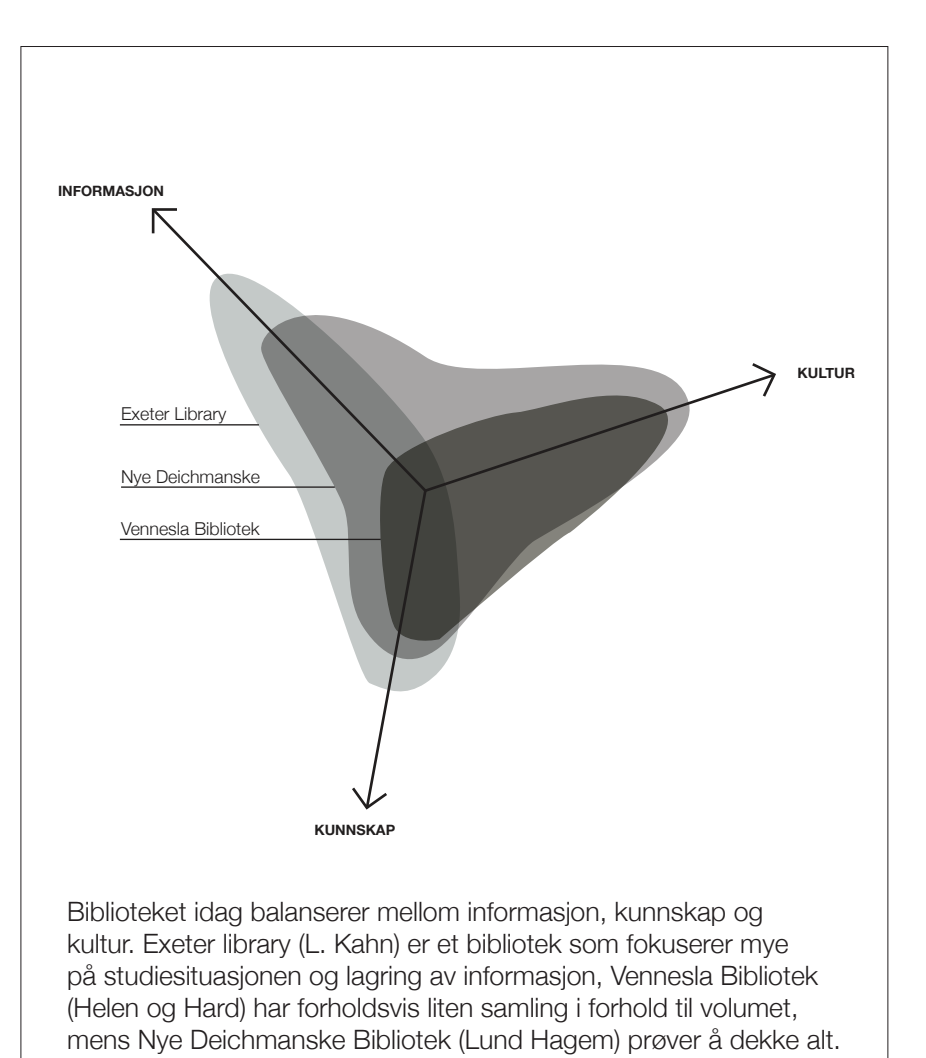
Biblioteket bør gi rom for å tolke/misforstå objekter/tegn. Alle vil tolke dem på forskjellige måter, på bakgrunn av sine referanser og erfaringer

...slik at noen andre kan tolke det de ble enig om, og syklusen kan fortsette.

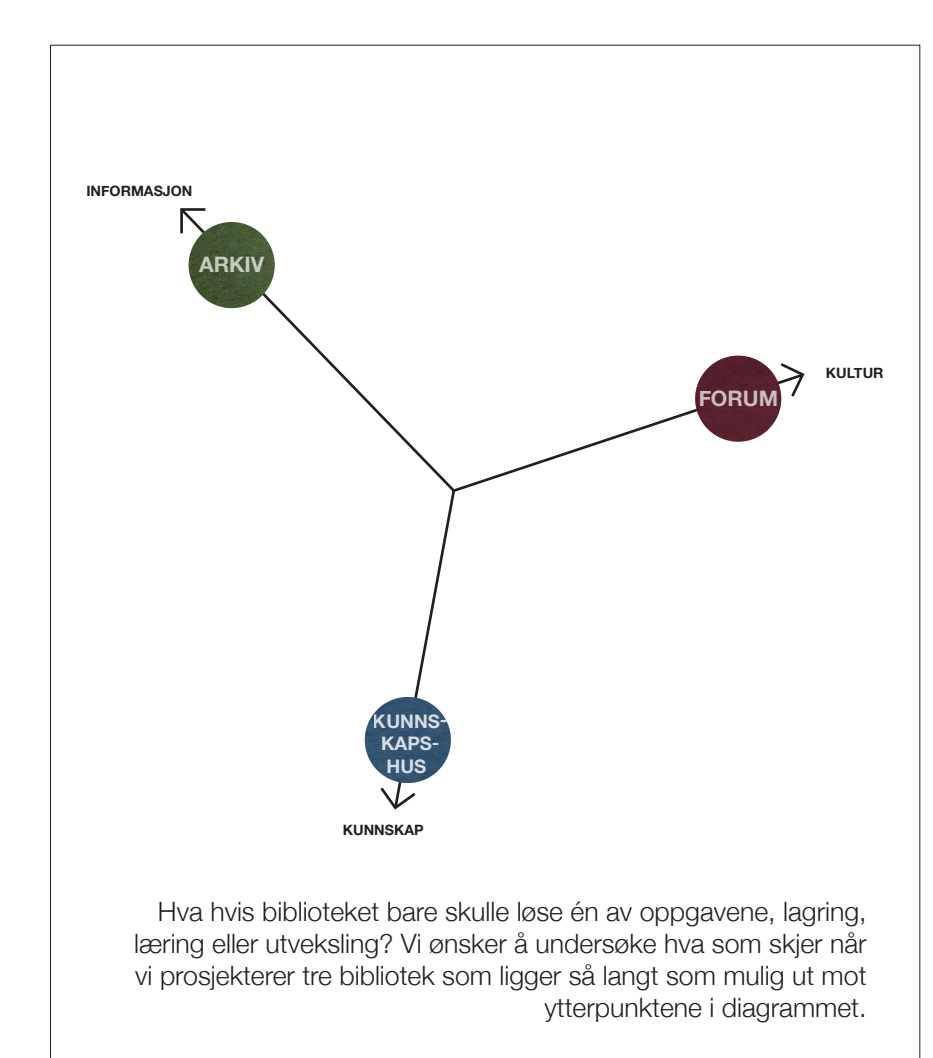
...for å bli enige...

...for å diskutere dem...

Informasjon, kunnskap, kultur

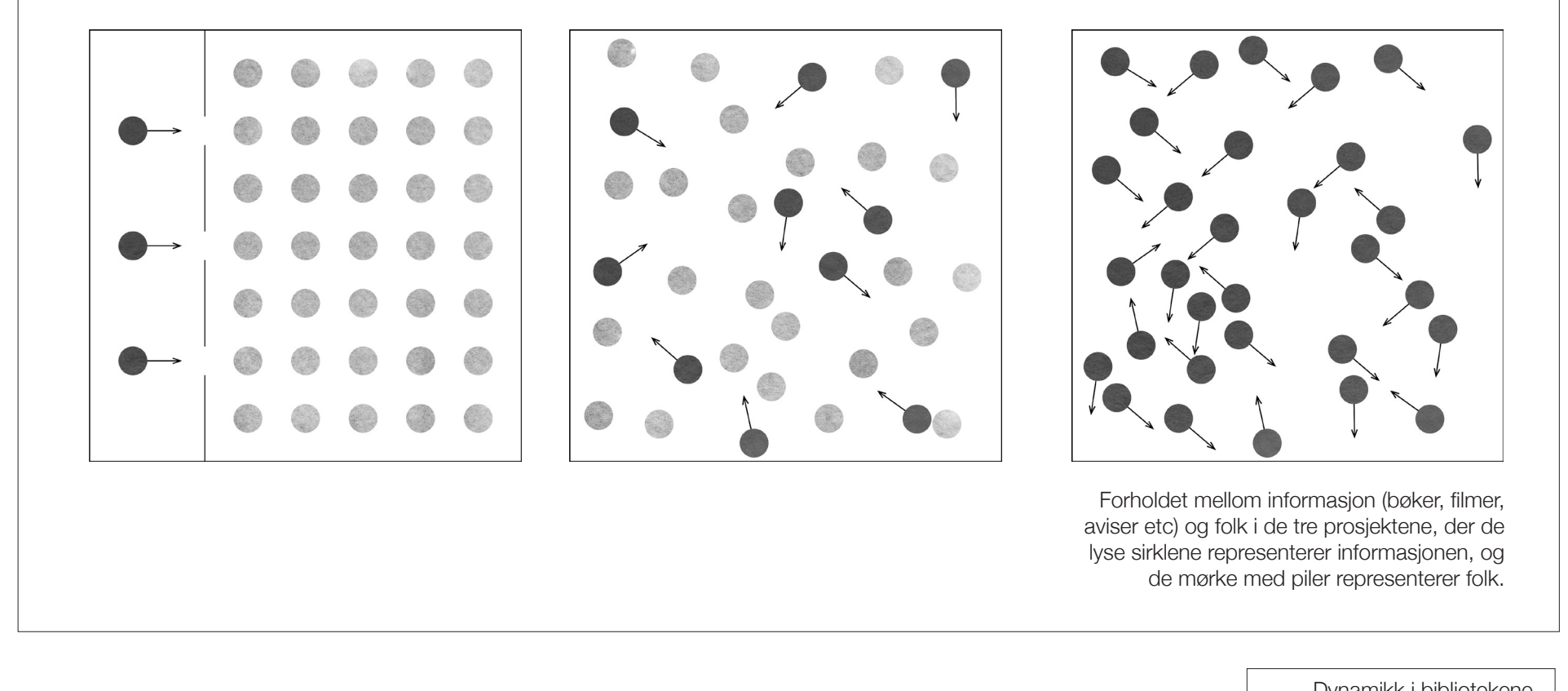


Biblioteket idag balanserer mellom informasjon, kunnskap og kultur. Exeter library (L. Kahn) er et bibliotek som fokuserer mye på studiensituasjonen og lagring av informasjon, Vennesla Bibliotek (Helen og Hard) har forholdsvis liten samling i forhold til volumet, mens Nye Deichmannske Bibliotek (Lund Hagem) prøver å dekke alt.



Hva hvis biblioteket bare skulle løse én av oppgavene, lagring, læring eller utveksling? Vi ønsker å undersøke hva som skjer når vi prosjekterer tre bibliotek som ligger så langt som mulig ut mot ytterpunktene i diagrammet.

Tredeling



Dynamikk i bibliotekene

Scenario: Tendenser i dag

DKV pyramiden: data, information, kunnskap, visdom.

"J" informasjon ligger i bakken. "I" informasjon ligger i luften. På nettet eller andre medier - kunnskapen oppstår når denne informasjonen blir tatt opp av en levende fjerne og satt i sammenheng".

Tidligere utdanningsminister Tora Aasland med forskning.

Kunnskapen er kun et testdrivt kunnskap. Kristin Halvorsen tenker.

Reale plattformar som Kindle eller lagringstjenester til bibliotekene medier. Sannsynlig vil en slik, og videreutviklet, kunnskapen blir tatt opp av en levende fjerne og satt i sammenheng". Bjørn Vestnes

Lesestoffet gir Botos rekommendasjon for skole.

Scenario: Utvalg i fremtiden

Vareklog & finne på å finne informasjon på nettet, biblioteket er et sted der man kan gjøre informasjon om til kunnskap, individuell læring i hovedsak.

Bibliotek B

Kunnskapshuset

Programmering av biblioteket

Dagpartiet viser hvordan vi har jobbet når vi har programmert kunnskapshuset. Døgnpartiet er rom til skiftende "utstillinger" av informasjon. Det må være stort nok til at man kan gå i lag med vil. Kunnskapshuset fungerer på mange måter som et foringsrom. Det må også være et rom til å ha kapasitet for mange besøkende daglig. Med dette i bakhodet velger vi form.

Introduksjon

Introduksjon

Kunnskapshuset skal folk og informasjon kolliderer. Jo flere kollisjoner, jo mer læring. Objektene i biblioteket må presenteres og vises fram. Her handler det ikke om orden og system, det velgjer er å ha en stor korrelasjons mellom brukeren og det som tilbys. Man kommer til kunnskapshuset for å bli opplyst med aktuell informasjon, og for å bli muliggjort å sette seg inn i det. Her skal man kunne gjøre informasjon om til kunnskap.

Hvordan kan arkitekturen bygge til rette for best mulig møter mellom en person og informasjon?

Introduksjon

Fra den andre siden av kanalen er det litt vanskelig å forstå hva som skjer i det bygget der: "Kunnskapshuset". Jeg bestemmer meg for å løkke det ut.

Så det er her inngangen er.

Mange viser å velgje, trykkløst, og lys fra taket trer der.

KUNNSKAPSHUS

hvor går jeg herfra?

Jeg har jo lyst til å gå overalt!

Her! Hvor skal han? Og jeg? Venstre eller høyre? Jeg for de ser på film der inne... Og hva er det som skjer bak døra?

Pausepause. Så der er Solsiden, ja! Det er hage.

Jeg gir rundt.

Storyboard

Plan 1:200

Plan 1:200

Situasjon

Situasjon

Prinsipper

Prinsipper

Bruksprinsipp

Bruksprinsipp

Felt, tema, topografi

Vi har lett oss inspirere av planteceller og mikrobiologi når vi har utarbeidet konseptet til kunnskapshuset.

Et arkiv har ikke et stort behov for å ligge på en attraktiv sentrumstomt, man kan like gjerne plassere i periferen av byen.

Prinsipper

Konseptet er et bygg som er det belevende elementet, og skal ta seg av det som trengs i bygget av infrastruktur, kvalitet, utrustninger, elektroikk, lyd og så videre.

Dannet skal rommene fremtids som en bestemt sone der det er ønsket som forseglet og bevegete.

Situasjon

Situasjon

Inspirasjon, organisering

Vi har lett oss inspirere av planteceller og mikrobiologi når vi har utarbeidet konseptet til kunnskapshuset.

Et arkiv har ikke et stort behov for å ligge på en attraktiv sentrumstomt, man kan like gjerne plassere i periferen av byen.

Prinsipper

Konseptet er et bygg som er det belevende elementet, og skal ta seg av det som trengs i bygget av infrastruktur, kvalitet, utrustninger, elektroikk, lyd og så videre.

Dannet skal rommene fremtids som en bestemt sone der det er ønsket som forseglet og bevegete.

Situasjon

Situasjon

Mønster

Vi har utgangspunkt i et celleraster bygget opp av femkanter, og legger materialet utover kanten i et rettvinklet gitter.

Så begynner vi å manipulere materialet der vi trenger det: for å fjerne oss til kanten, vann og brannveier. Vi viser i mønstret for å lage skilting, lyskaster, inngang og utgang.

Teknologi

Vi ønsker oss med teknologier med spesielle egenskaper på multimediaserenger i utstilling, og får lyd og belysning i vegger, her en vegg som er en høyttaler.

En vegg som er en LED-skjerm, lagges av massiv, og spesialvegger av denne typen kan være treer som er festet små hull for lyd. Med kun tre kan vi prosjektere bilder direkte på veggene.

Prinsipper

Prinsipper

Årsbruk

Forslag til hendelser/temaer i bygget skal være som en "tema" og kunne ta opp i seg og formidde i spekket av opplevelser innenfor et tema.

Kunnskapshuset er et inspirasjonshus/ læringshus/ kontrollpunktshus/ erfaringshus. Her har vi har sett for oss et år på kunnskapshuset.

Prinsipper

Prinsipper

Modellutkast

Modell 1:200 av mønstret

Modellutkast

Prinsipper

Prinsipper

Prinsipper

Prinsipper

Prosessrisskikk

Prosessrisskikk

Opplevelsesgraf (utført grønt)

Opplevelsesgraf (utført grønt)

Bevagelse og hendelse i Kunnskapshuset. Fremre bevegelse legger opp til oppdagelse av rom.

Etterord

Etterord

Bibliotekens rolle er i dette prosjektet vidt, og bibliotekens funksjon her mer som en ressursnett og datakøp som har ansvar for å kontrollere systemet. Rubicon gir selve biblioteket.

Vi har utforsket det arkitektoniske potensialet til arkivet ved å fokusere på å dimensjonere eksponering, sprøsystem og en besonegning for masse. En kunstner som har fungert som inspirasjonskilde for dette prosjektet er japanske Yoji Kusama og spesielt hennes verk som står på Louisiana i Danmark, Gleaming Lights of the Souls.

Yoji Kusama, Louisiana, Hjemmet, 2008

I arbeidet har vi vurdert på at prosjektet våre er underaktuelle rundt hva et bibliotek kan være, og ikke nødvendigvis gode løsninger for et bibliotek i dag. Det finnes livende objekter rundt med å se på funksjonen som skilte opp i deler og deler for oss, det er tydelig forholdet mellom arkivet og de to andre prosjektene. Arkivdelene av et bibliotek er nye plasser, her forstås det å bruke, og er mindre "sosial" enn resten av rommene i et bibliotek i dag. Det krever arbeid, kontrollert lys og temperaturforhold. I tillegg ønsker man seg god komfort på hvem som slipper inn og ut, og hva de har med seg.

Et arkiv har ikke et stort behov for å ligge på en attraktiv sentrumstomt, man kan like gjerne plassere i periferen av byen.

Arkivet vårt er tegnet med en svært begrenset bevegelsesfrihet og brukbarhet for den som besøker arkivet. Det er et enkelt og oversiklig bibliotek, som beveger seg fra besøkende de har av å være, gjennom et år og så videre.

Etterord

Etterord

Etterord

