

UNDER OVERFLATEN

TRANSFORMASJON AV RENSEANLEGGET UNDER AKERSHUS FESTNING
PROSESSHEFTE AV MARIA ROMSLO OG KRISTINE OTNES HØST 2011 NTNU

I januar reiste vi på studietur til England for å lære om akvarium.

London aquarium

Bygd: 1997

Arkitekt

Sted: London

Klient: Sea life

Byggekostnad: 25 millioner pund

London akvarium er en del av den historiske County hall i Westminster. Akvariets utforming er derfor tilpasset den eksisterende bygningskroppens rammer, noe som har gitt føringer med hensyn på areal og takhøyde. Utstillingen fokuserer på spennvidden i utvalg av livet i fersk og saltvann over hele kloden.

Driften i akvariet foregår i separerte arealer. Disse er i hovedsak lukket for publikum, men det er mulig å betale ekstra for å kunne delta på arrangerte visninger. Publikum kan ved gitte tider observere mating av hai, pingviner og diverse andre arter. Det finnes og såkalte "touch pools" der publikum får bli kjent med dyrene ved berøring.

Vann forsyningen er basert på hovedvannsystemet i byen og er et lukket system.



Karantene og oppdrett



Køsterkjøkken



Touch pools var spennede for barna

Egne registreringer av anlegget London Aquarium

Kvaliteter

- + Sentral beliggenhet
- + Utstillingen la opp til bruk av sansene, endring i temperatur, lyd, lys, underlag.
- + mulighet for å kunne se driftsarealet
- + tydelig inndeling av soner i driftsarealet.
- + mulighet for interaksjon med dyrene.

- Smale ganger førte til kø opphoping
- Vandringsen føltes veldig styrt uten rom for å gå i sin egen rytme
- Manglende tilbud på skifterom, toaletter osv
- Manglende pauseareal, sittebenker oppholdssoner underveis i utstillingen
- Oceaniumet var et tydelig høydepunkt men kom for tidlig i utstillingen.
- Lite fleksible arealer, lite tilrettelagt for uplanlagte hendelser som for eksempel mating av fisk, førte fort til kødannelse og kaos.
- Ingen kafeteria eller sone for refleksjon.
- Utstillingen endte i butikken, og en måtte gå gjennom den for å komme ut.
- Heis som hovedtransport vertikalt i anlegget selv om det bare var 2 etasjer.



Smale mørke korridorer kjennetegner utstillingen

The Deep

Arkitekt: Terry Farrell & Company

Byggeår: 1998-2005

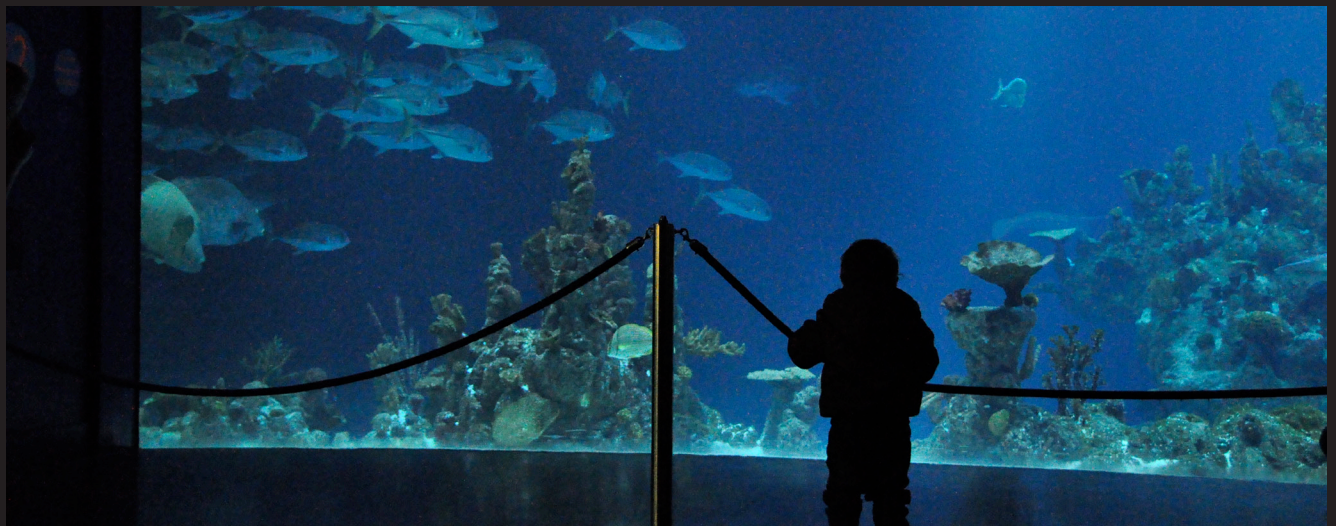
Klient : Millennium Commission

Sted : Hull, UK

Byggekostnad : £45.5M

The Deep er et stort akvarium som i 2005 ble bygget ytterst på marinaen i Hull på Englands Østkyst. Et av hovedobjektivene for arkitekten var å generere nytt liv i byen, så byggets uttrykk bærer preg av å skulle være et nytt landemerke. Akvariet er områdets mest besøkte attraksjon og kaller seg verdens eneste Submarium. Ramper leder de besøkende nedover i akvariet, mens historien om verdens hav og ulike miljøproblemer er et gjennomgående tema. Vandringen sirkuleres rundt et stort oceanium, og avsluttes med en tur i glassheisen gjennom denne.

Driften i akvariet er separert fra de besøkende, det eneste de får se er mating av haier og andre fisk på gitte tidspunkt. Avslutningsvis ledes de besøkende opp en heis eller trapp, og da får man et kort overblikk av driftsarealet til dykkerne og får sett bassenget fra oversiden. Vannet i akvariet blir hentet fra hovedvannsystemet i byen, før det blir tilsatt de riktige mineralene. Vannsystemet er derfor et lukket system, der vannet blir rensert og brukt igjen.

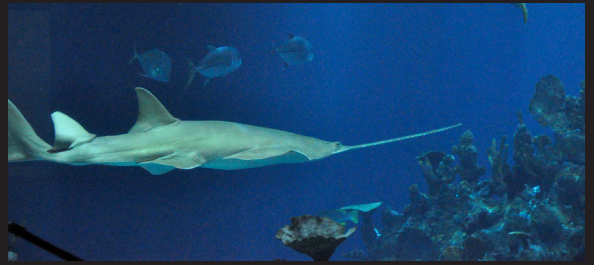


Egne registreringer av akvariet The Deep

- + en gangpromenade leder besøkende fra byen til akvariet
 - + styrt vandring, men med frihet innenfor hvert rom
 - + å kunne gå gjennom vandringen i eget tempo
 - + et godt utnyttet oceanium med gløtt fra flere sider
 - + muligheter for rekreasjonspauser med fin utsikt
 - + ideen om å føre folk raskt opp, - for å lede dem sakte ned på ramper
 - + stor kontrast mellom det lyse og det mørke
 - + fokus på læring med mange ulike virkemidler
 - + god gangplass med pauser
 - + innblikk i driftbassenget
 - + vandringen avsluttes med et høydepunkt(glasshisen gjennom oceaniumet)
 - + restauranten var soneinndelt og passet til ulikt antall besøkende
 - + utstillingsvandringen avsluttes i kafeen
 - + godt løste fasiliteter
 - + miljøproblematikken i havet er et gjennomgående tema
-
- læringsarenaen var veldig høyteknologisk og tok mye plass fra utstillingene
 - en gangsoner avgrensede auditoriet fra oceaniumet
 - inngangstrappen var veldig sekundær i forhold til inngangshisene
 - blinkende lys og lyd og fargebruk tok til tider overhånd



Rampevandring



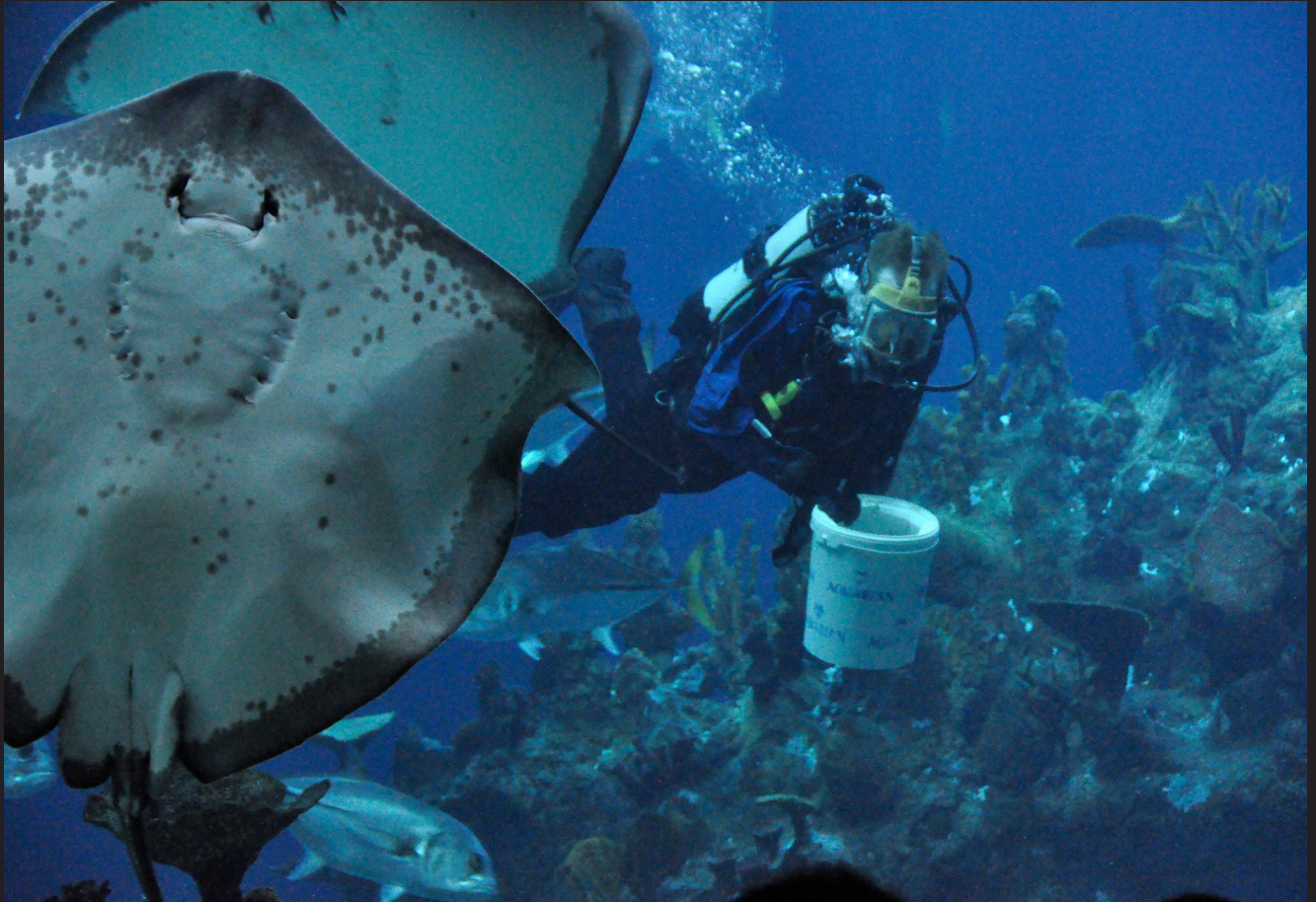
Haitunnell



Innblikk i driften

Ting vi vil ta med oss videre fra akvariumsekskursjonen i UK

- Synliggjøre driften i akvariet uten at det forveksles som en del av utstillingen. Dette kan gi en ekstra dimensjon til opplevelsen av akvariet, og bidra til økt kunnskap om akvariets rolle.
- Trigge ulike sanseopplevelser underveis i utstillingen.
- Skape spenn og variasjon i opplevelsen av utstillingen.
- Legge til rette for ulike situasjoner underveis i utstillingen (sitte, hvile, samle familien, trekke seg tilbake)
- Oceaniumet krever stor plass rundt seg, folk vil være der lenge, sørge for ulike måter å oppleve det på.
- Legge til rette for individuell frihet innen valgt utstillingsprinsipp.
- Ha en bevisst holding til at akvariumsopplevelsen starter før selve utstillingen
- Trigge nysgjerrigheten og skape en spenning som varer gjennom hele utstillingen, ved å bevisst plassere høydepunktene i strategiske punkt.



Det er spennende med mating av fiskene!

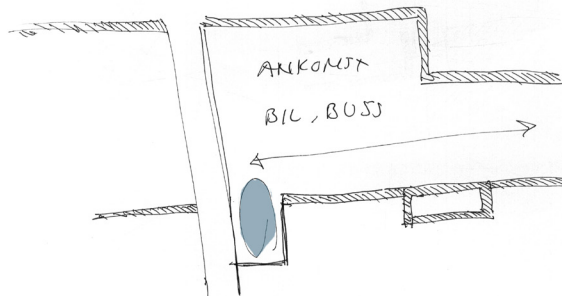
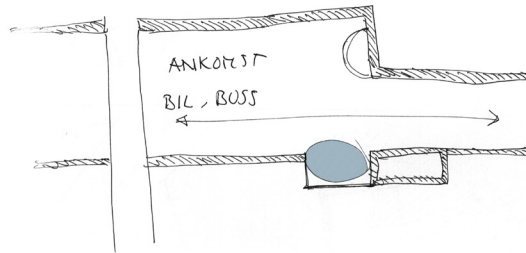
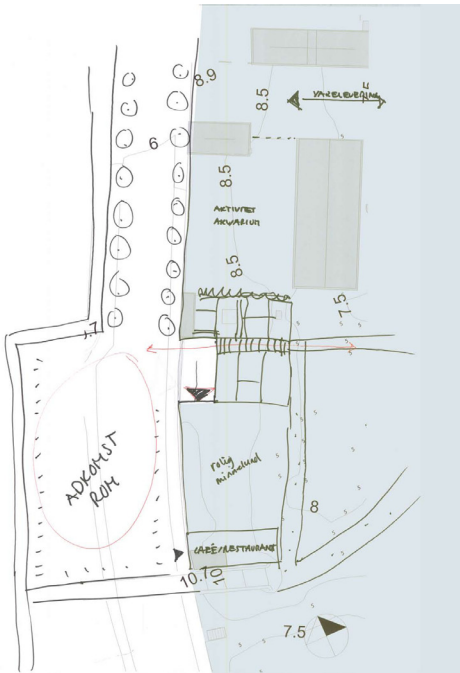
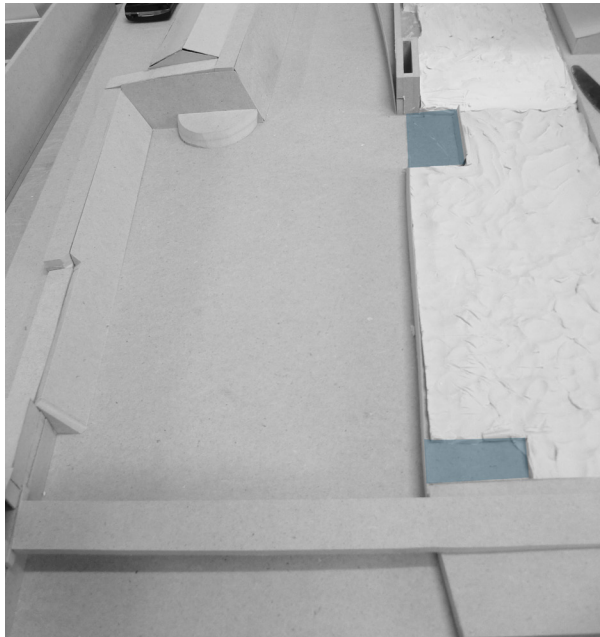
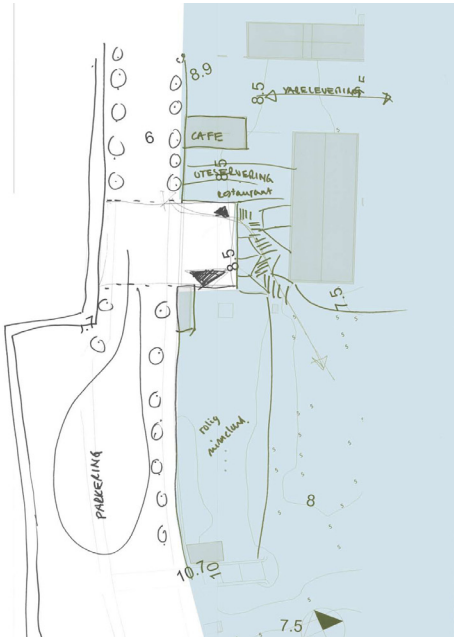
Noe av det som utmerket seg først med situasjonen var hvor retningsstyrt Kongens gate var. Den høye muren langs festningen, samt den lavere muren mot renseanlegget gir gaten en lukket karakter, og det er lite som bryter bevegelsen eller varierer opplevelsen langs den. Festningsbroen over Kongens gate i sørsiden av anlegget krysser denne aksene, men siden et skjer på et høyere plan, gir det mest utslag på opplevelsen av byrommet, og ikke på retningen og "farten" i gaten. Det ble derfor tidlig et ønske om å bryte denne raske bevegelsen, slik at folk får tid til å oppdage renseanlegget.

Vi har vurdert flere ulike plasseringer av inngangen og hvordan dette påvirker situasjonen. Den store knekken i muren mot Akershus festning danner et naturlig byrom, noe som kan være naturlig å utnytte. Samtidig står vi friere i nordenden av anlegget, der det ikke foreligger noen planer på oversiden av anlegget, og vi også kan benytte oss av Dagshuset. Luftetårnet er plassert ca midt på muren, og danner den eneste pausen i den lange fasaden. Dette kunne vært en naturlig inngangssone, siden den allerede tiltrekker seg oppmerksomhet. Samtidig skal inngangen forene flere ulike ankomstreninger, mange ankommer fra bysiden, men vi regner også med at Fjordbyplanen og mer utbygging på Vippetangen, samt flere cruisepassasjerer, vil gjøre at mange vil ankomme fra den retningen også. Så vi ønsker en plassering som favner alle.

Tidlige samtaler om situasjonen viser den retningsstyrte Kongens gate og ganglinjene på festningsplassen

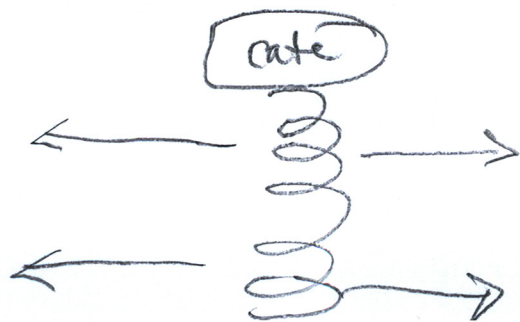


Når vi laget modell med både ute og inne-situasjonen ble det lettere å plassere inngangen. Anlegget har mange naturlige skiller og det var naturlig å legge inngangen i et av disse skillene. Samtidig ble det klart i modellen at det eksisterende byrommet som skyldes knekken i Akershusmuren er veldig tydelig, og kan brukes som et ankomstrom. Vi gjorde flere forsøk der vi plasserte inngangen dirkete fra dette store byrommet, og flere der vi laget et lite inngangsrom i forbindelse med byrommet, som bare skulle være forbeholdt mennesker. På denne måten kan vi bruke ankomstrommet til sykkelparkering, bil- og buss trafikk, og samtidig trekke oss litt tilbake og lage et menneske-rom i forbindelse med inngangspartiet. Denne tanken likte vi. Videre er det viktig at dette inngangsrommet ikke blir en "tarm" i det store inngangsrommet, men heller en naturlig og synlig sone.

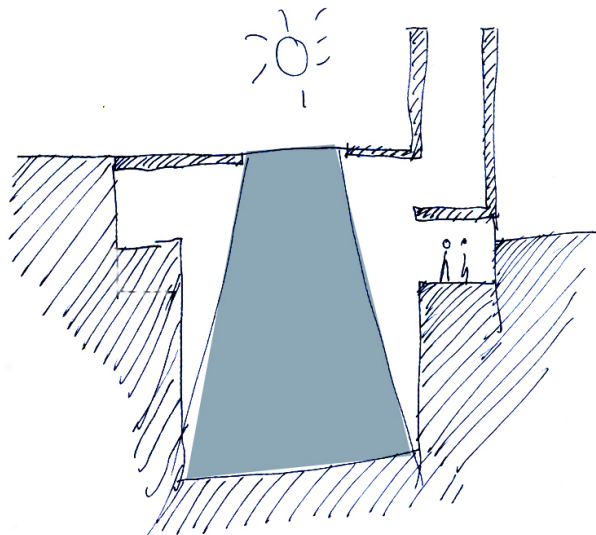


Videre arbeid med situasjonen gjør at vi går i retning av å plassere inngangen på sørsiden av luftetårnet. Luftetårnet er en naturlig markering i den ellers lange muren og på sørsiden av denne kan inngangsrommet bli en del av et større adkomstrom skapt av muren rundt festningen. Dette vil gi et byrom for trafikk og parkering til akvaret, som kan bremse retningen til gaten. Vi vurderer å pause gaten med andre virkemidler som beplantning og lys, slik at byrommet blir markert som en sone i gaten. Tverrforbindelsen mellom platåene skaper et inngangsrom trukket inn i muren der inngangen befinner seg. Vi ønsker at mange ulike deler av akavriet vises i dette ankomstrommet.

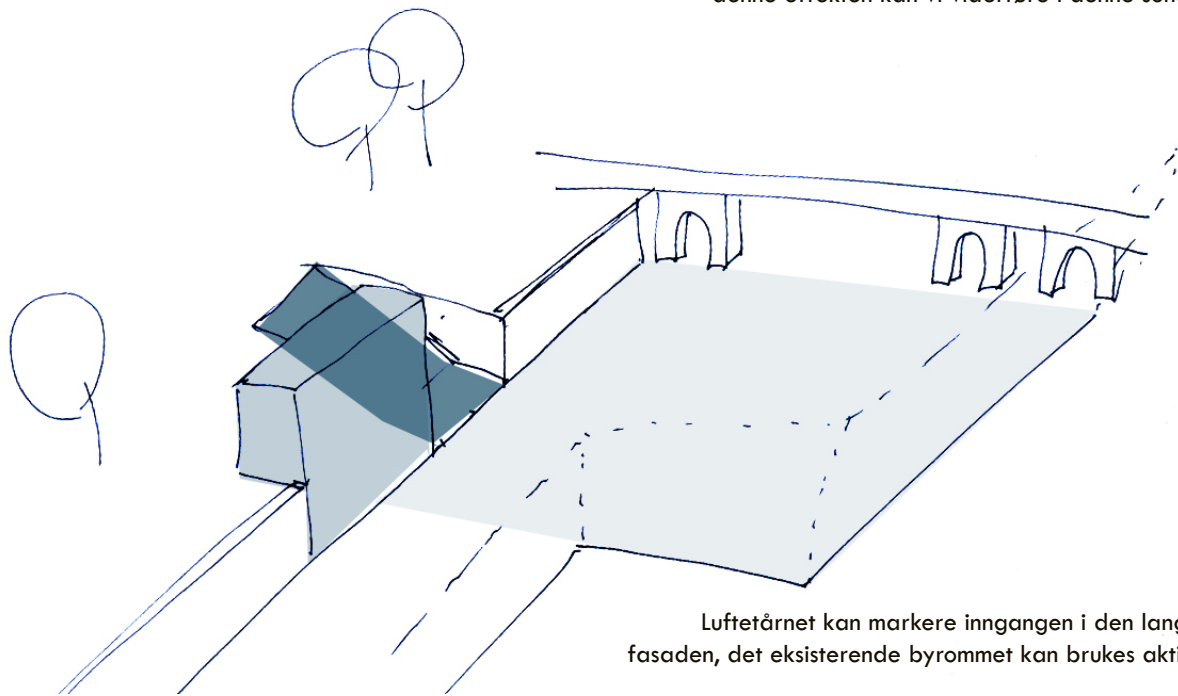
En viktig grunn til plasseringen av byrommet er at prosjektet har utviklet seg til å ha et sentralrom med vertikalkommunikasjon. Anleggets ulike soner og kvaliteter gjør at vi ønsker at denne sonen skal være i "søyleskogen," en intim sentral del av anlegget. Denne delen synes vi passer godt til programmet med å distribuere folk ned i mørket, samtidig som luftetårnet tidligere har vært brukt til å hente ned lys, og at denne kvaliteten kan videreføres i denne delen.



Prinsipp: vertikalrom med mating ut



Søyleskogen har tidligere hatt overlys fra lufttårnet, denne effekten kan vi viderføre i denne sonen

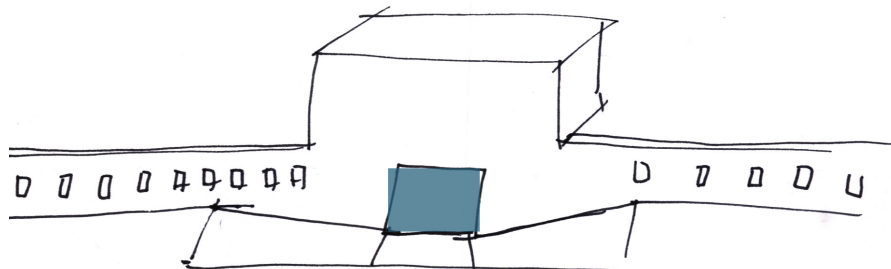
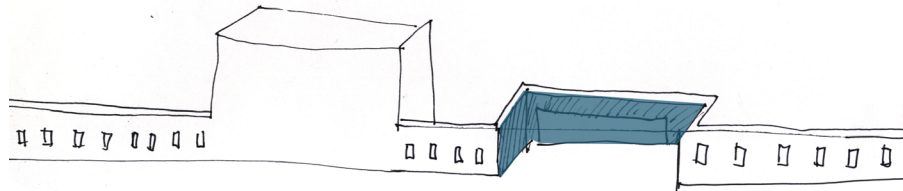
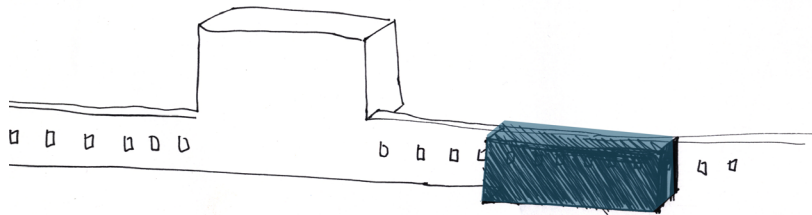
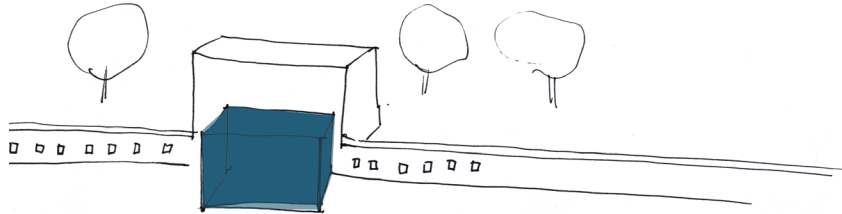
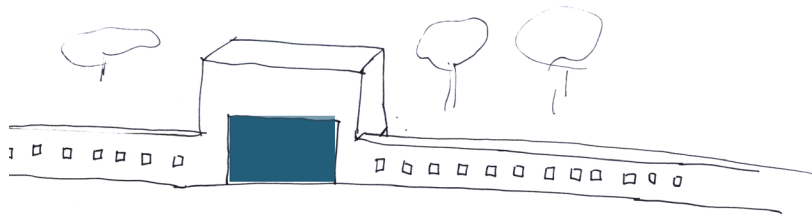


Lufttårnet kan markere inngangen i den lange fasaden, det eksisterende byrommet kan brukes aktivt

Vi testet å bryte opp den eksisterende rytmen i muren for å lage en inngang i fasaden. Vi syntes en inngang direkte i muren marker seg lite i den lange gateløpet, og jobber ikke aktivt med gaten som adkomststrømmet.

Vi tester ut muligheten for å legge til et inngangs element ulike steder langs muren som kan hente inn til anlegget. Et tillagt element virker som et lite påheng i forhold til det massive anlegget under bakken. hvordan kan inngangen spille mer på lag med anleggets karakter?

Anlegget ligger gjemt under bakken, kanskje inngangssituasjonen heller skal spille på følelsen av å bli "trukket" ned under bakken? Vi tester ut muligheten for å grave inn i anlegget for å etablere inngangen. Dette virker mer naturlig med tanke på hva bygget vil. vi tester ut muligheten for å lage et nytt byrom ulike steder i muren som graves inn i anlegget hvor inngangen etableres.

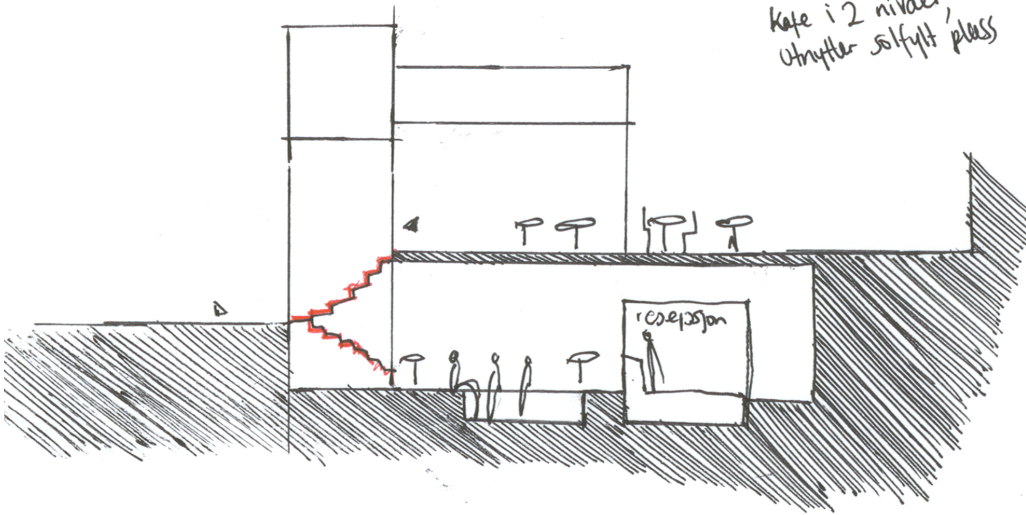


Hviordan markere inngangen?

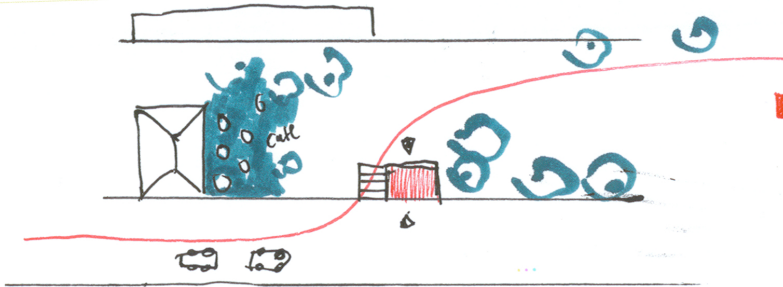
Hvordan skal inngangen forholde seg til gateløpet? Hvordan skal den signaliseres?

Vi tester inngangen i ulike plasseringer i byrommet. Dersom inngangen er et element plassert i trappen i tverrforbindelsen, vil den henvende seg mot plassen i Kongens gate, men vender seg bort fra det øvre planet. Men denne type inngang vil ihvertfall vises fra både øvre og nedre plan.

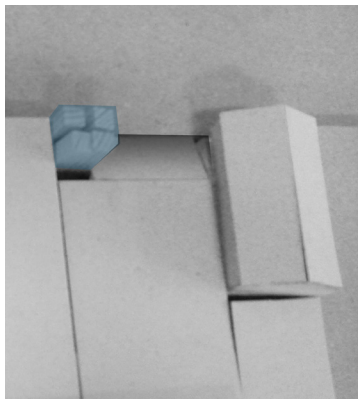
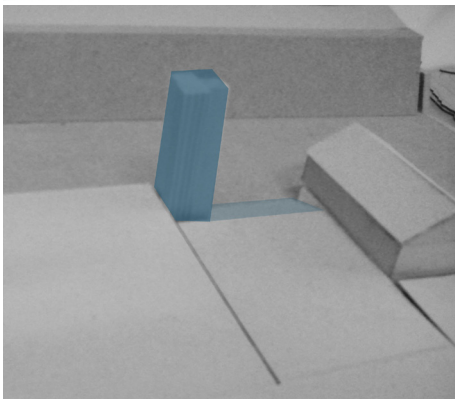
Kafe i 2 nivåer,
Utrykter sølfyllt plass



koble sammen øvre og nedre nivå med trapp/ingang som forbinder



■ tilsett inngangselement
→ lysgavl som vises



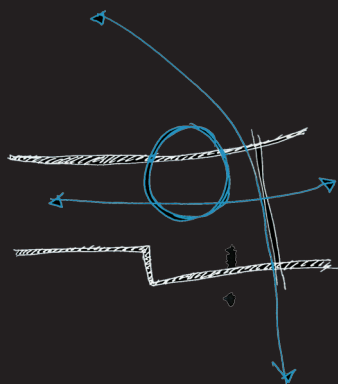
Skisser og modellfoto av alternativ med en "ingangssøyle" som knytter sammen øvre og nedre plan.

En annen utfordring i situasjonen er de ulike nivåforskjellene. Kongens gate har en veldig klar retning fra Kvadraturen til Vippetangen, men krysser under en viktig gangakse mellom Akershus festning og Festningsplassen. Denne aksen trekker mange turister til festningen og Forsvarsmuseet, og vil trolig styrke seg med økt bruk av Akershus festning i fremtiden.

Vi har lyst til å gjøre noe for å knytte sammen disse to kryssende nivåene, slik at besøkende kan få rask tilgang fra festningsplatået til museene i Kvadraturen. Samtidig vil en slik forbindelse selvsagt øke synligheten og trekke flere til anlegget vårt.

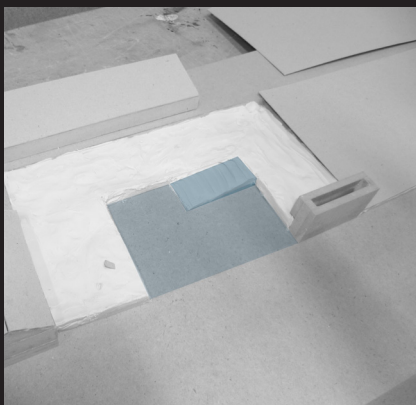
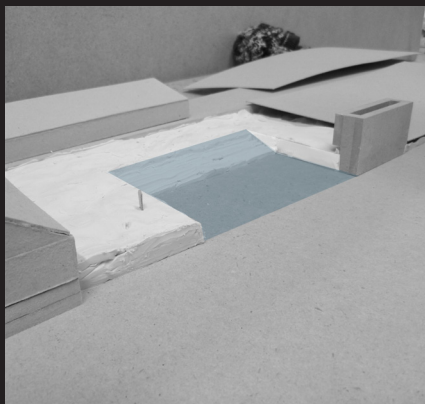
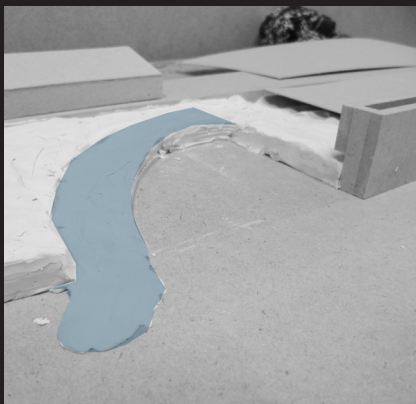
Vi undersøkte mange forskjellige plasseringer og utforminger av en slik forbindelse. Man kan ha en rampe på tvers av nivåene, en trapp langs muren, en heis mellom nivåene og mange andre muligheter. Samtidig er plasseringen av en slik tverrforbindelse også en diskusjon som knytter seg opp mot diskusjonen angående situasjonen og hvordan anlegget skal vises i gateløpet.

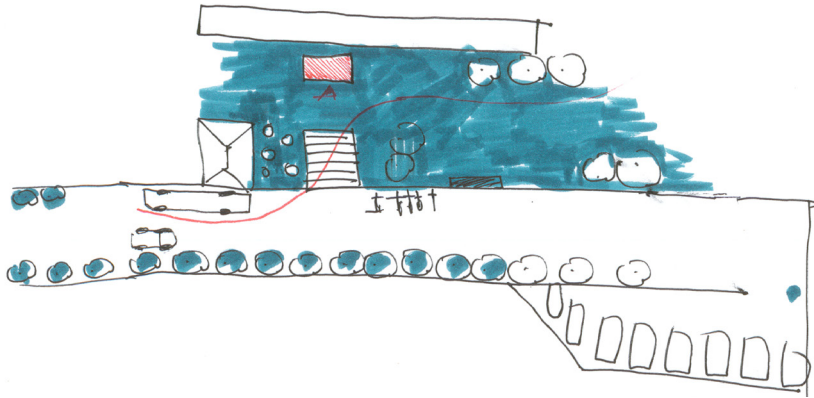
Det er et sterkt ønske at vi skal bruke tverrforbindelsen i forbindelse med inngangspartiet. Når vi gjør at så stort situasjonsgrep er det en stor fordel å utnytte det best mulig, og legge funksjoner vi ønsker at skal vises for byen i dette byrommet.



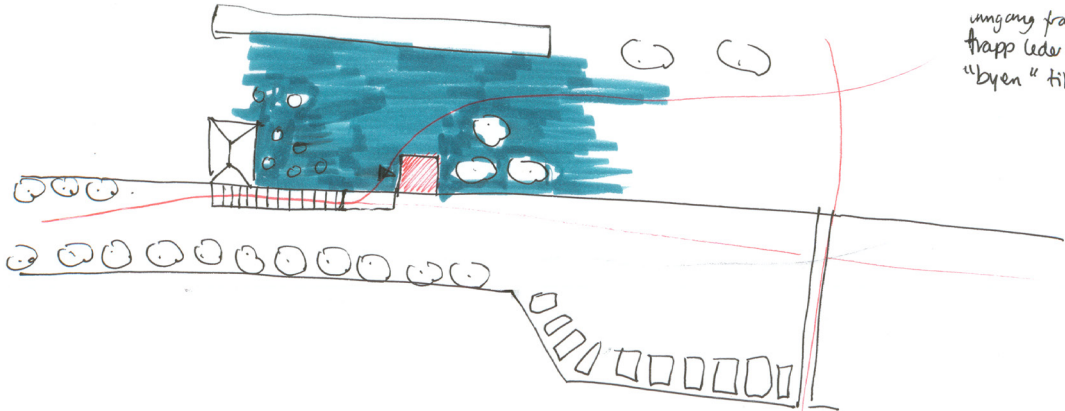
Vi ønsker å knytte sammen de eksisterende aksene med en tverrforbindelse

Hvor og hvordan? Byrom, rampe, trapp?

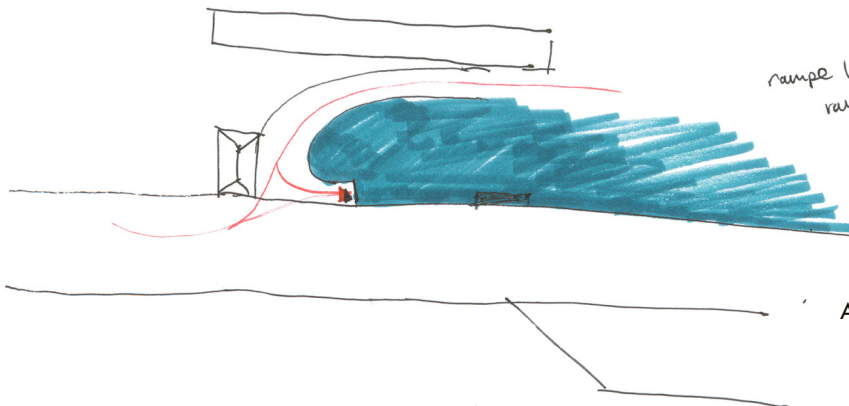




inngang fra park.
offentlig trapp leder opp til
park.

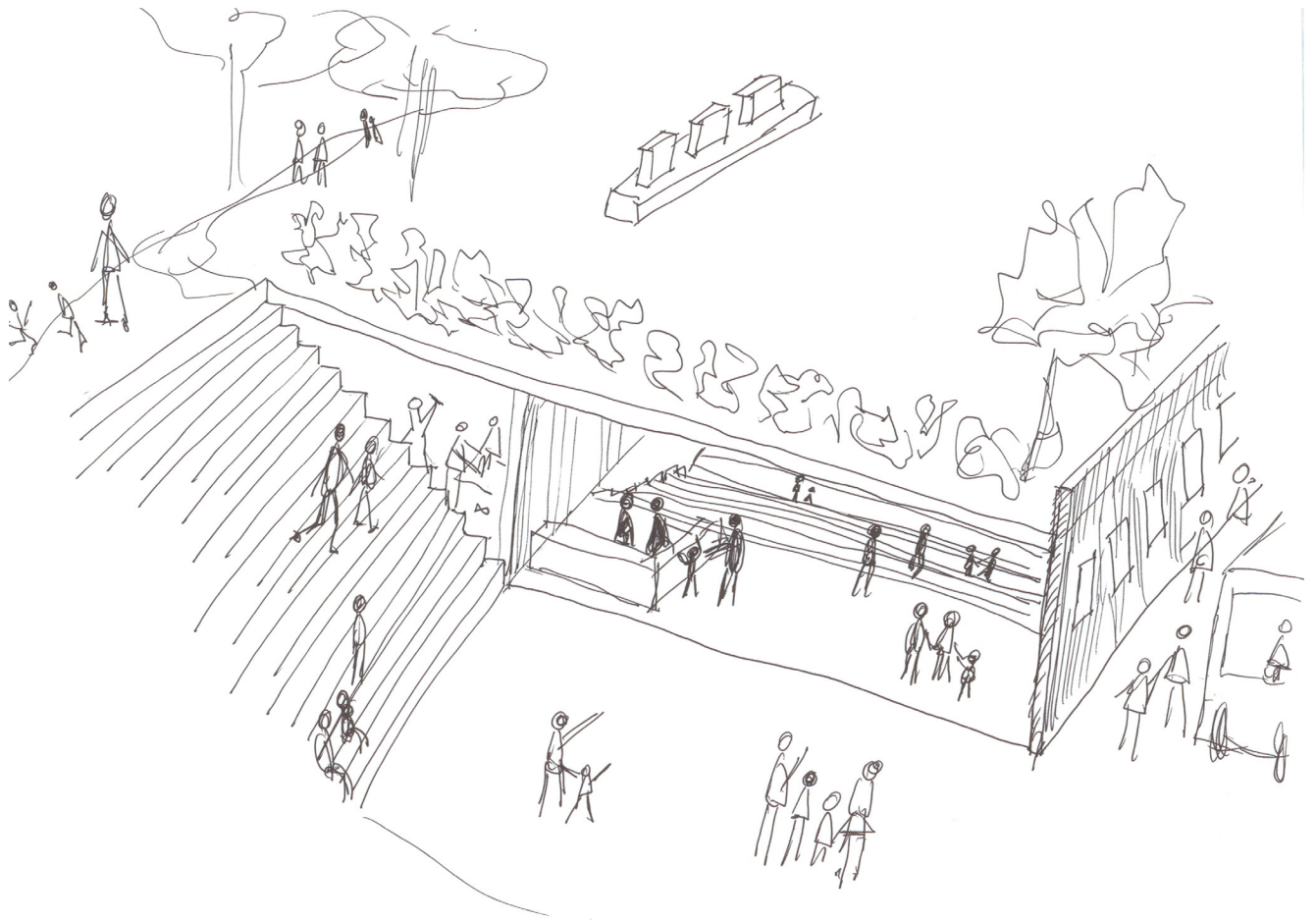


inngang fra park
trapp leder opp fra
"byen" til parken.



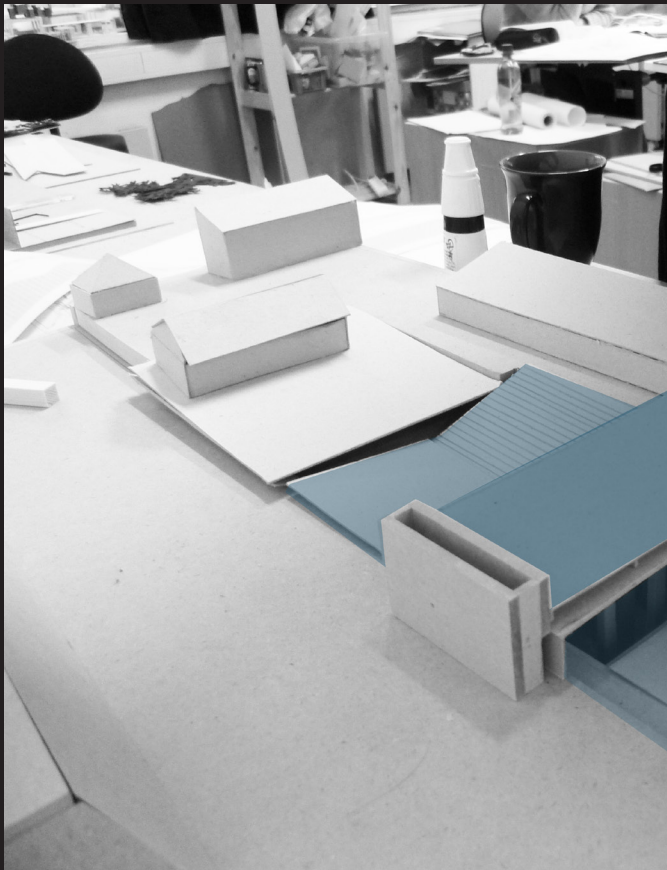
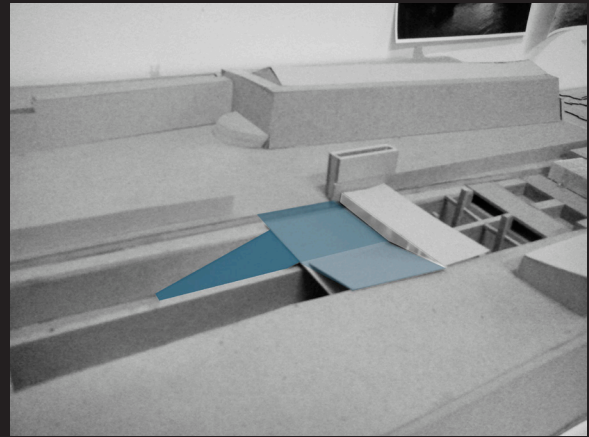
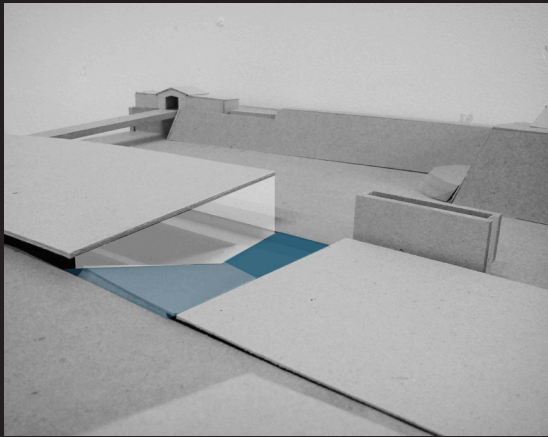
rampe leder ned til inngang fra park
rampen koster sammen.

Alternativer til å knytte sammen
øvre og nedre platå



Videre arbeid med situasjonen både ute og inne i anlegget gjør at vi plasserer tverrforbindelsen sør for luftetårnet i tilknyttet til et inngangsrom. Det er mange funksjoner som gjerne vil henvende seg ut mot dette rommet, og vi har merket at det blir trangt om vindusflatene. Det er naturlig at vi vil skape liv i denne tverrforbindelsen, slik at både inngang og cafe bør henvende seg hit. Samtidig vil vi skape nysgjerrighet rundt hva som befinner seg der under bakken, men ikke gi bort hovedattraksjonene gratis. Det å vise frem forskingsdelen av anlegget er også en fordel, siden det skaper en mer etisk tilnærming, ved at man ikke holder dyr i fangenskap bare for underholdning.

Tverrforbindelsen er også lagt der den ligger pga anlegget innvendig, med dens fire ulike soner og naturlige oppdelingsakser. Vi ønsker å løfte kafeen opp i lyset, og ved at vi løfter taket over søyleskogen, vil vi markere inngangspartiet og luftetårnet enda mer. Vi vurderer også muligheten for å lage nok et innhakk i muren på nordsiden av luftetårnet for å fristille det enda mer, men dette grepet må ikke konkurrere med tverrforbindelsen.



Modelltesting. Hvor skal tverrforbindelsen
være? Vi vil markere inngangen i gaten,
kan vi bruke det eksisterende markeringen
luftetårnet gir?

Vi har sett mye på forskjellige casestudier og eksempler fra andre masteroppgaver angående programmering og størrelsesforhold i akvariet. De fleste eksemplene stemmer forholdsvis bra overens når det gjelder areal og program. Det er flere akvarier som har andre funksjoner slik som forskning og læring og restaurant knyttet opp mot seg, dette er noe vi også ønsker muligheten til å ta med.

De overordnede delene i et akvarium er følgende

- Adkomst med respesjon og butikk
 - Kafe med kjøkken og vareinngang
 - Utstillingene i akvariet (med tilgang til røkterområder og teknisk drift)
 - Røkterområder (tilgang til vareinngang)
 - Administrasjon
 - Teknisk drift
- Forskning og undervisning



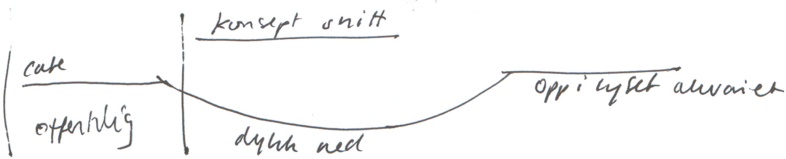
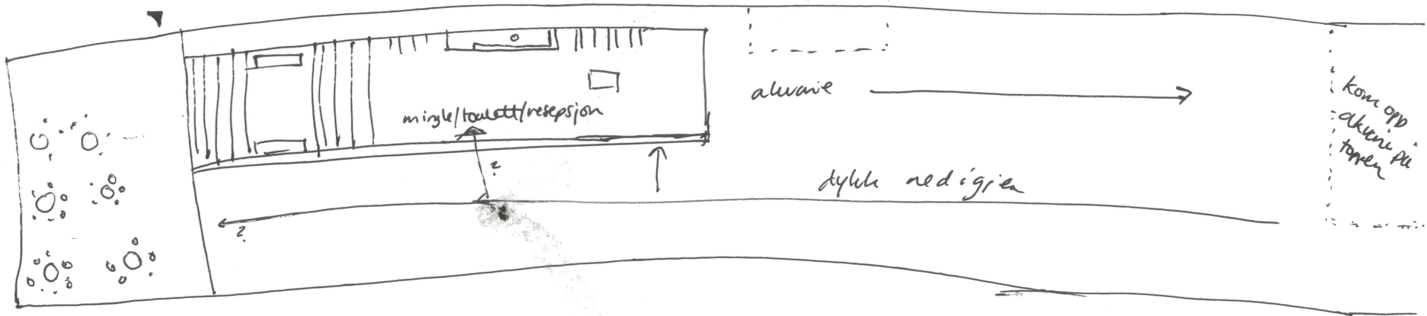
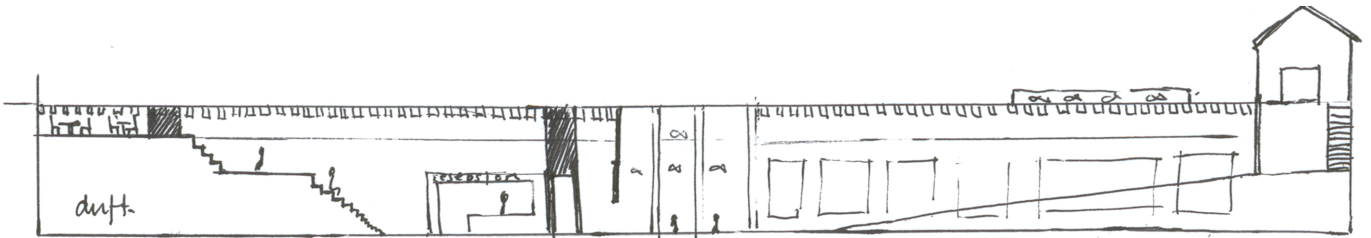
Hvilke funksjoner bør ha forbindelse til hverandre?

Etterhvert som situasjonsmodellen og modellen av anlegget ble ferdigstilt, så vi tydeligere hvordan plasseringen av en inngang måtte vurderes både fra situasjonsplanen og fra anleggets indre logikk. Hvordan bør man ankomme sett fra anleggets perspektiv?

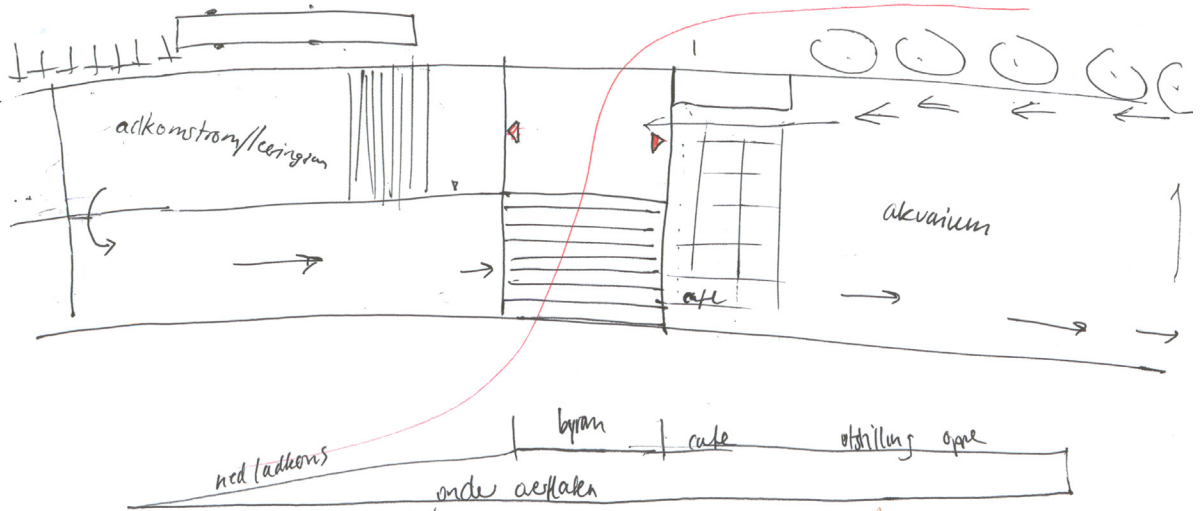
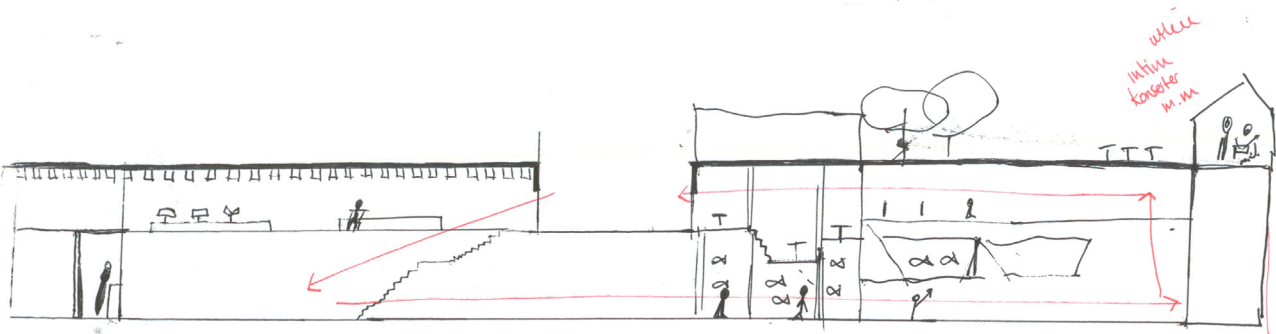
En direkte inngang i fasaden gav et noe brutalt møte med anlegget, og man må snu seg før man kan oppleve byggets retning og rytme. Inngangen bør ligge i byggets akse, for å gi et mer naturlig møte med anlegget.

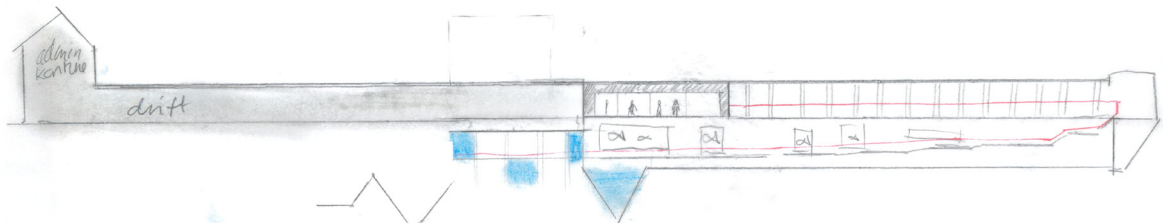
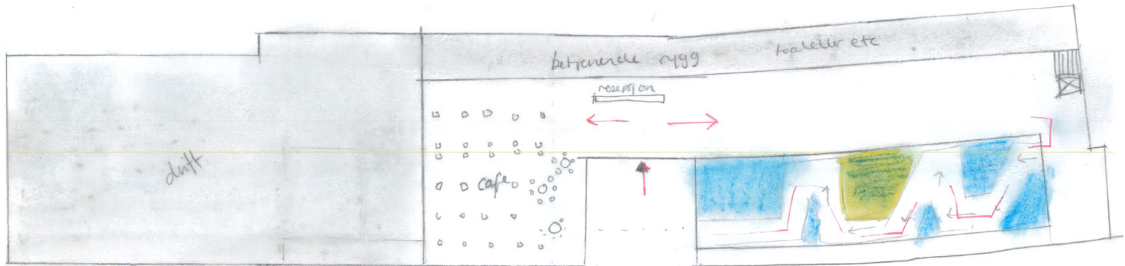
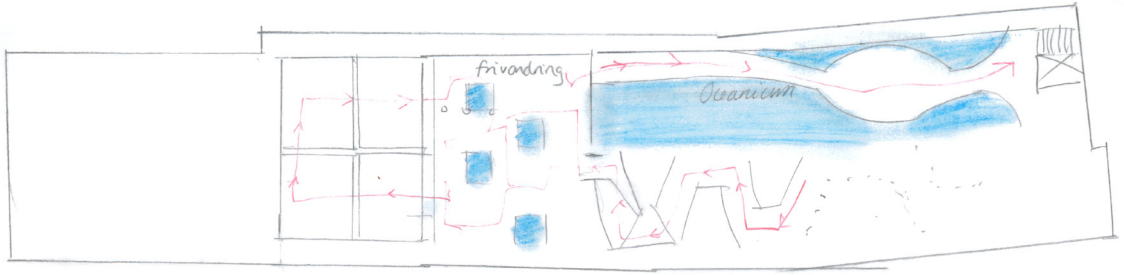
Vi testet muligheten for å ankomme ved dagshuset, der produksjonslinjen startet. Kanskje inngangen kan ligge her og følge byggets logiske rekkefølge i en lineær vandring? Dette alternativet gav ingen spektakulær inngang, men man kunne bli ledet mot de spektakulære romløpene langs vandringen.

Vi ville gjerne ha både kafe, butikk, og adkomst i tilknytning til hverandre, og vurderte det som mer gunstig å ankomme i en mer karakteristisk del av anlegget slik at disse elementene kan knyttes opp mot de eksisterende kvalitetene. Vi testet muligheten av å benytte det ene langbassenget som inngang, med en trapp eller rampe som tar besøkende ned i et stort adkomstrom. En slik inngang er fortsatt i byggets akse, og opplevelsen av å ankomme med sikten utover langbassenget, for så å bli ledet ned tror vi kunne vært veldig fin. En kunne og bli ledet tilbake til dette rommet gjennom en lineær vandring gjennom bygget.

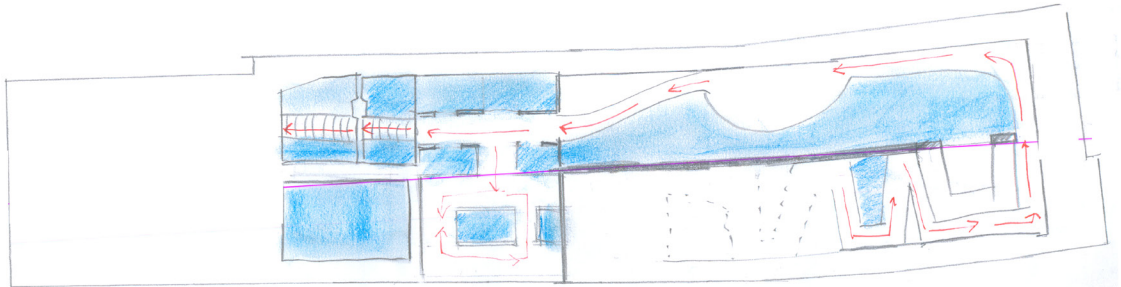
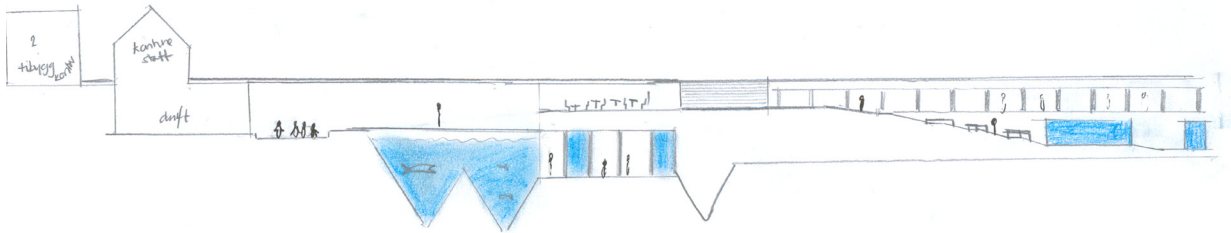
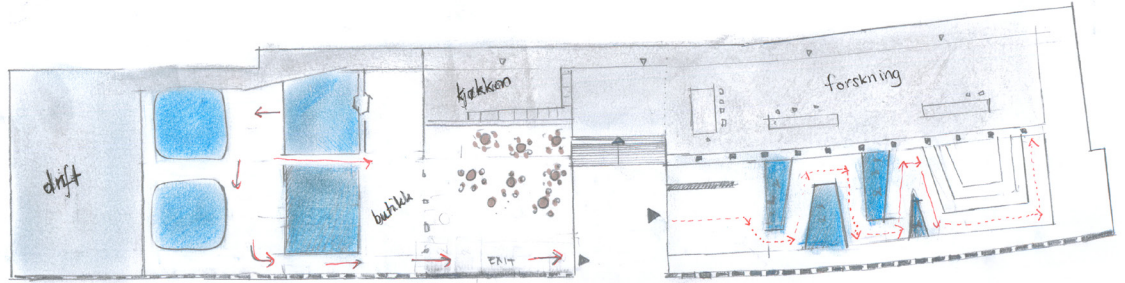


Det ene langbassenget som adkomst som trapper seg ned?

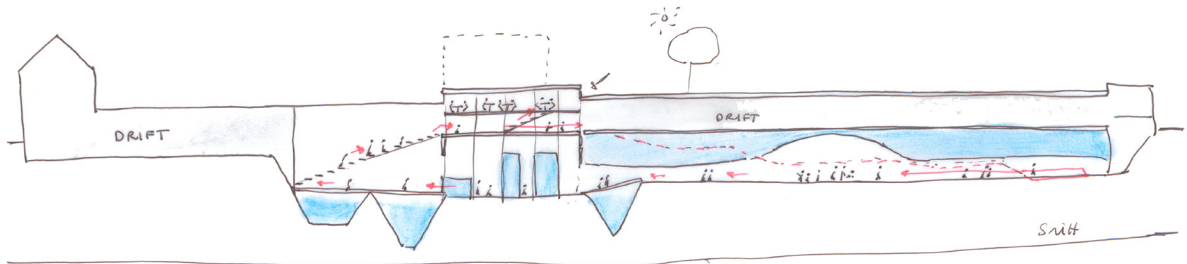
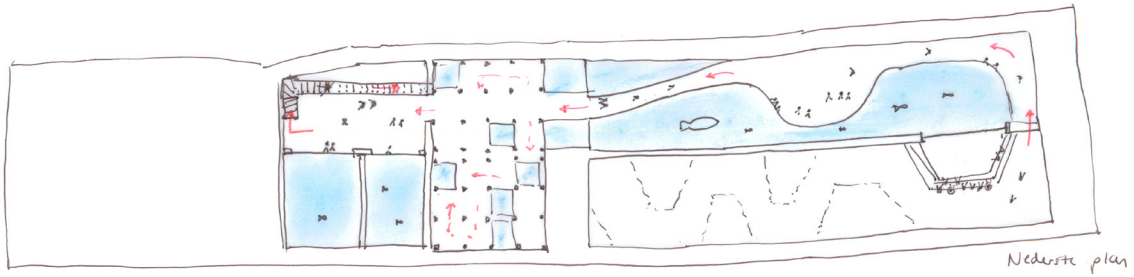
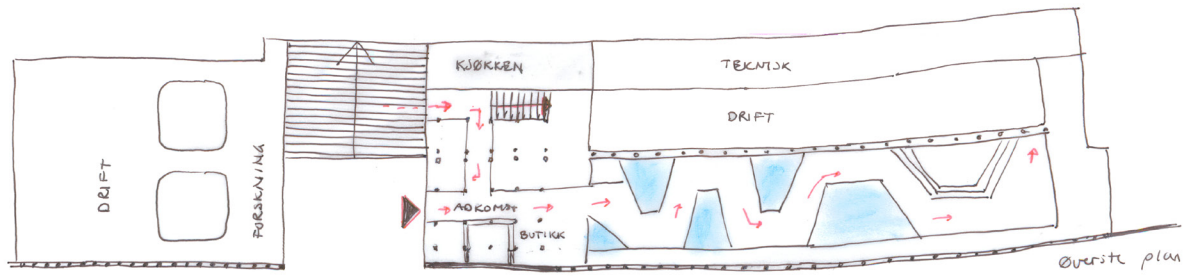




Inngang fra byrom, rett på

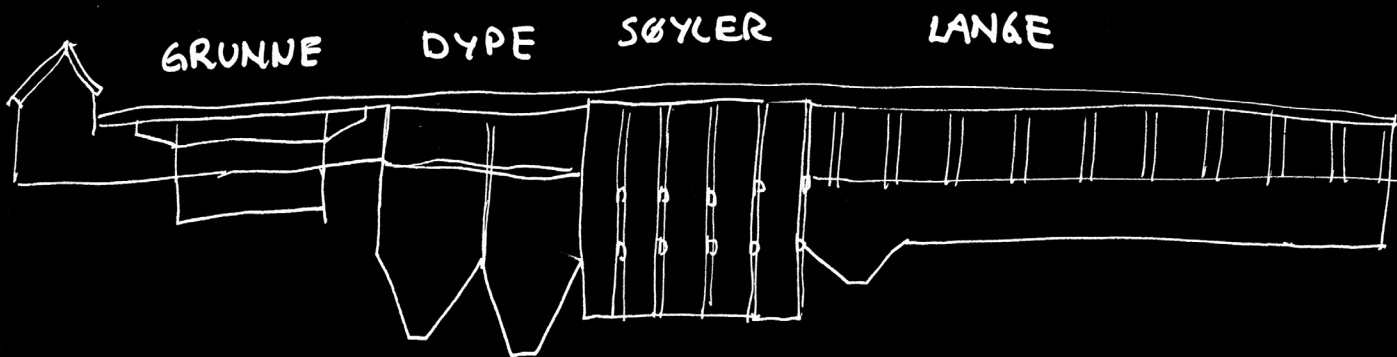


Inngang i senter



Inngang over dybbassengene

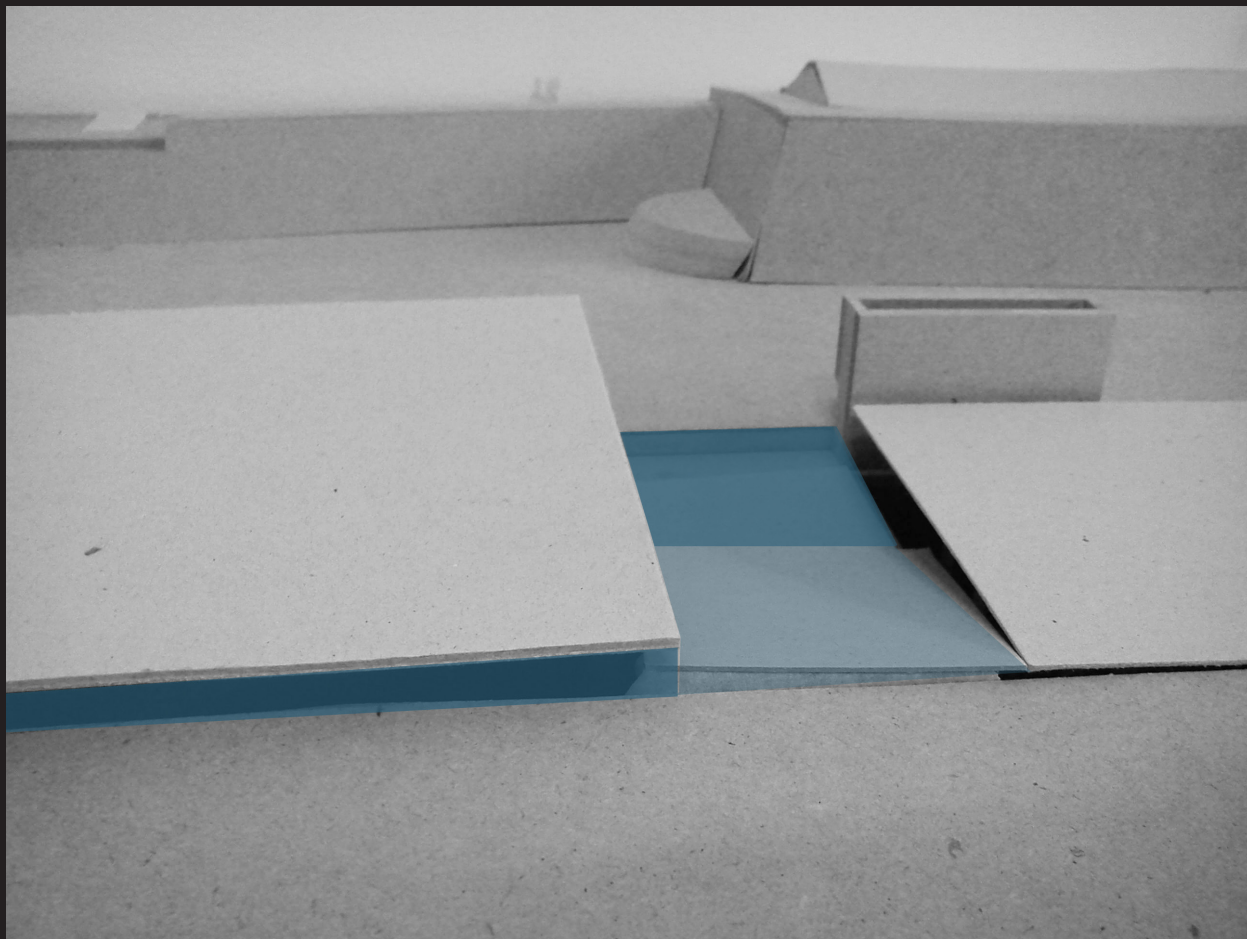
Etter å ha tegnet opp anlegget og bygget modell, blir vi mer oppmerksomme på den tydelige 4 delingen av anlegget. Hvert del av anlegget har sin egne logikk med eget konstruksjonssystem og ulike karakterer. Ganglinjer og fasademuren binder delene sammen. Vi vil utforske denne 4 delingen, og la programmet spille på lag med de ulike karakterene. Vi testet ut å la søyleskogen være kommunikasjonspunktet i anlegget. Herfra kan man ledes til de ulike delene av anlegget. Er det riktig å gå bort fra en lineær opplevelse av anlegget? produksjonslinjen er lineær, men vi vurderer det som at det er de kvalitetene som anlegget har som er det vesentlige å unytte, mer enn å være bundet av produksjonslinjen. Vi vil heller legge vekt på å utnytte potentiale og kvalitetene i de ulike delene, noe som også vil være med på å fortelle om byggets historie.



Anlegget har en karakteristisk fire-deling

Hva trenger lys? Anlegget ligger delvis under overflaten, og mørket er en av de mest fremtredende og uvanlige kvalitetene. Denne underjordiske følelsen er noe vi ønsker å fremheve, spesielt i utstillingsarealene av akvariet. Dagslys skaper økt algevekst i bassenget, så det finnes også en praktisk grunn til dette ønsket. Arbeidsplassene trenger derimot dagslys, og vi ønsker også at kafeen skal ha mulighet til å trekke seg ut i solen på lyse sommerdager.

Plasseringen av kafeen har vi vurdert mye frem og tilbake. Putter vi den under bakken, kan den få en hulelignende karakter, og man får forsterket “under overflaten” følelsen. Men samtidig skal det være en kafe som kan brukes av andre besøkende på Akershus festning, og vi ønsker at den skal vises og skape liv i byrommet. Det blir også en mer kontrastfylt opplevelse å komme opp i lyset etter å ha besøkt fiskene “under overflaten.” Uteservering på sommerhalvåret er også et argument for å plassere den i lyset. Men vi har ikke landet helt på en avgjørelse enda.

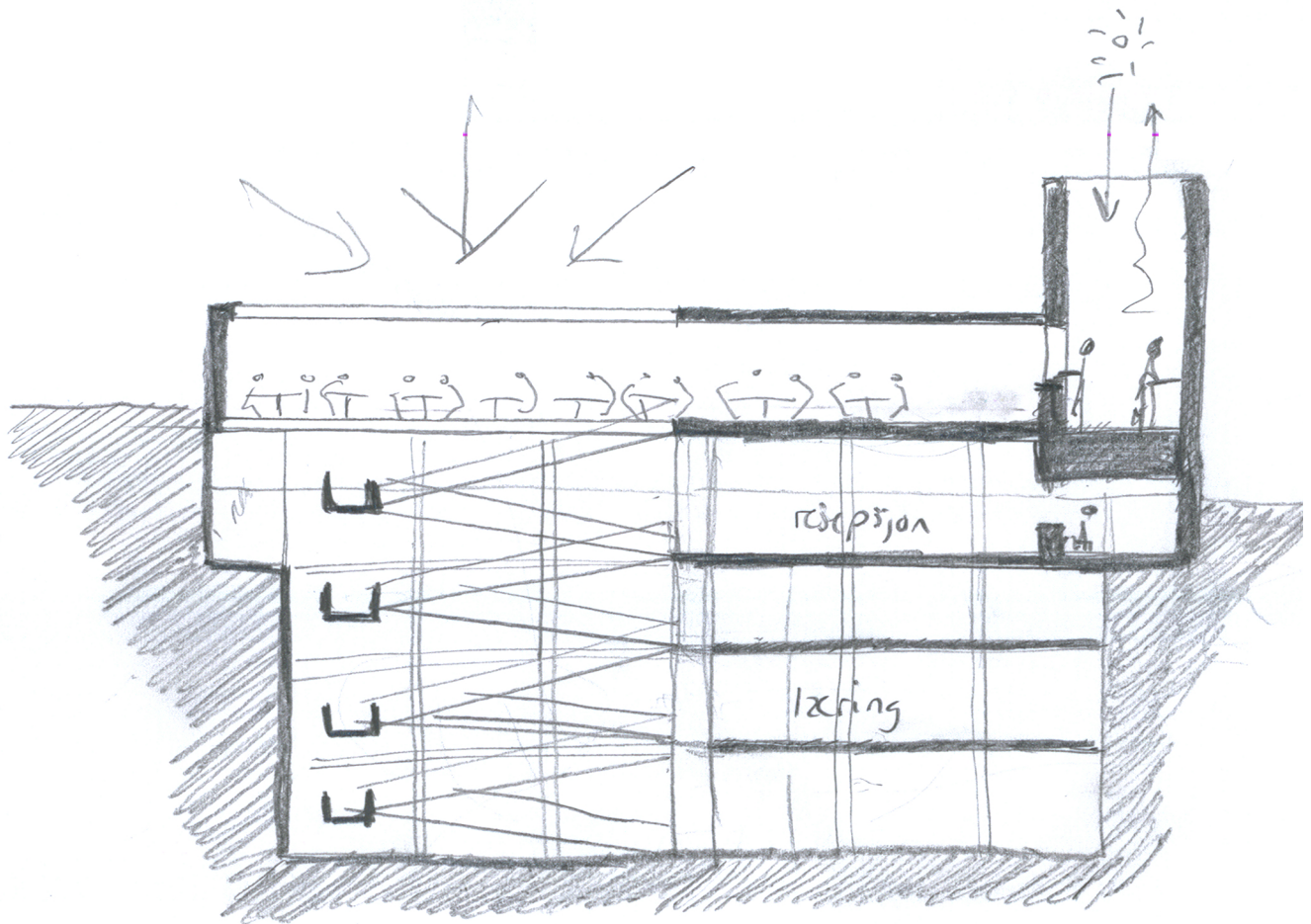


Kan vi løfte taket for å slippe ned lys? Hva gjør dette med parken?

Vi har sett at det er store driftareal som trenger tilgang på lys, spesielt kontorarbeidsplassene til administrasjonen. Vi har vurdert å bruke Dagshuset som ligger over bakken til dette, men vurderer nå muligheten med å putte personalrom/kantine der isteden. Da får alle som jobber i anlegget tilgang, og man kan trekke ut oppe på Festningsplassen om sommeren.

Vi vil fortsette å understreke det underjordiske i utstillingsområdene, og bare benytte oss av det lille lyset som kommer inn gjennom fasadevinduene. Vi vil videreutvikle overlysmulighetene i søyleskogen, som nå har blitt ankomstsone og vertikalforbindelse. Luftetårnet markerer denne delen i anlegget, og der siver det allerede inn litt diffust lys ovenifra. Denne kvaliteten vil vi videreutvikle i denne delen av anlegget, for å gjøre det til et hyggelig adkomstområde. Kafeen kan bli "kronen på verket" eller "lykten over anlegget" som løfter taket og slipper inn lys.

Vi har også begynt å se på minnelunden som et objekt som vi kan hjelpe til å bearbeide, og det åpner for muligheten til å jobbe med overlys i sørenden av anlegget også.



Trekke ned lys fra kafeen til søyleskogen. Vi kan videreføre at i denne sonen har luftetårnet vært et element som har sluppet ned indirkete lys før.

FASE 1

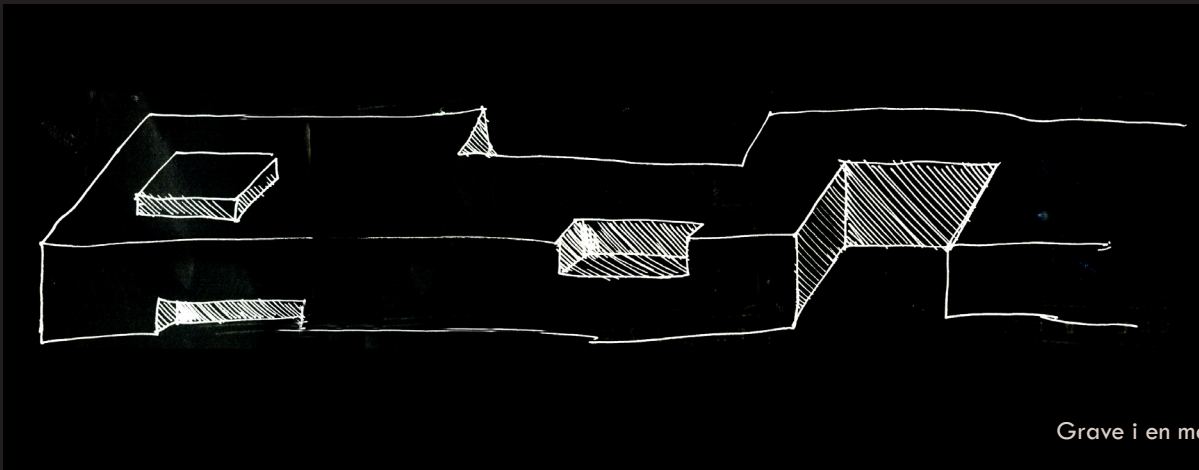
Noen elementer av anlegget stikker opp over bakken. Hvilken rolle skal vi gi disse? Vi testet muligheten for å ha kafeen i dagshuset, eller som et ny bygg over bakken for å kunne skape en solfylt ute- situasjon. Eller kan administrasjon og andre funksjoner som trenger tilgang på dagslys etableres i et nybygg over bakken? Vi testet ulike størrelser og plassering av et nytt tilbygg. Vi konkluderte med at vi ikke vil tilføre noe over bakken som tar mye oppmerksomhet, vi vil underordne oss Akershus festning og det eksisterende historiske miljøet. Vi vil fokusere på å dyrke opplevelsen av å være under bakken, ettersom det er nettopp dette som er spesielt for anlegget. Vi vil derfor heller tilpasse akvariets størrelse med tanke på anleggets eksisterende kvaliteter enn å utvide i stor grad over bakken.

FASE 2

Vi undersøker møtet mellom anleggets rammer og de ytre omgivelsene. Hvordan kan vi skape varierte opplevelser, hente ned lys, eventuell gi mulighet for at kafeen kan trekke ut om sommeren? Heller enn å bygge tilbygg formet vi et konsept om å jobbe med anlegget som en masse. En masse som kan kuttes i, løftes, perforeres eller graves ut av.



Kafeen over bakken?

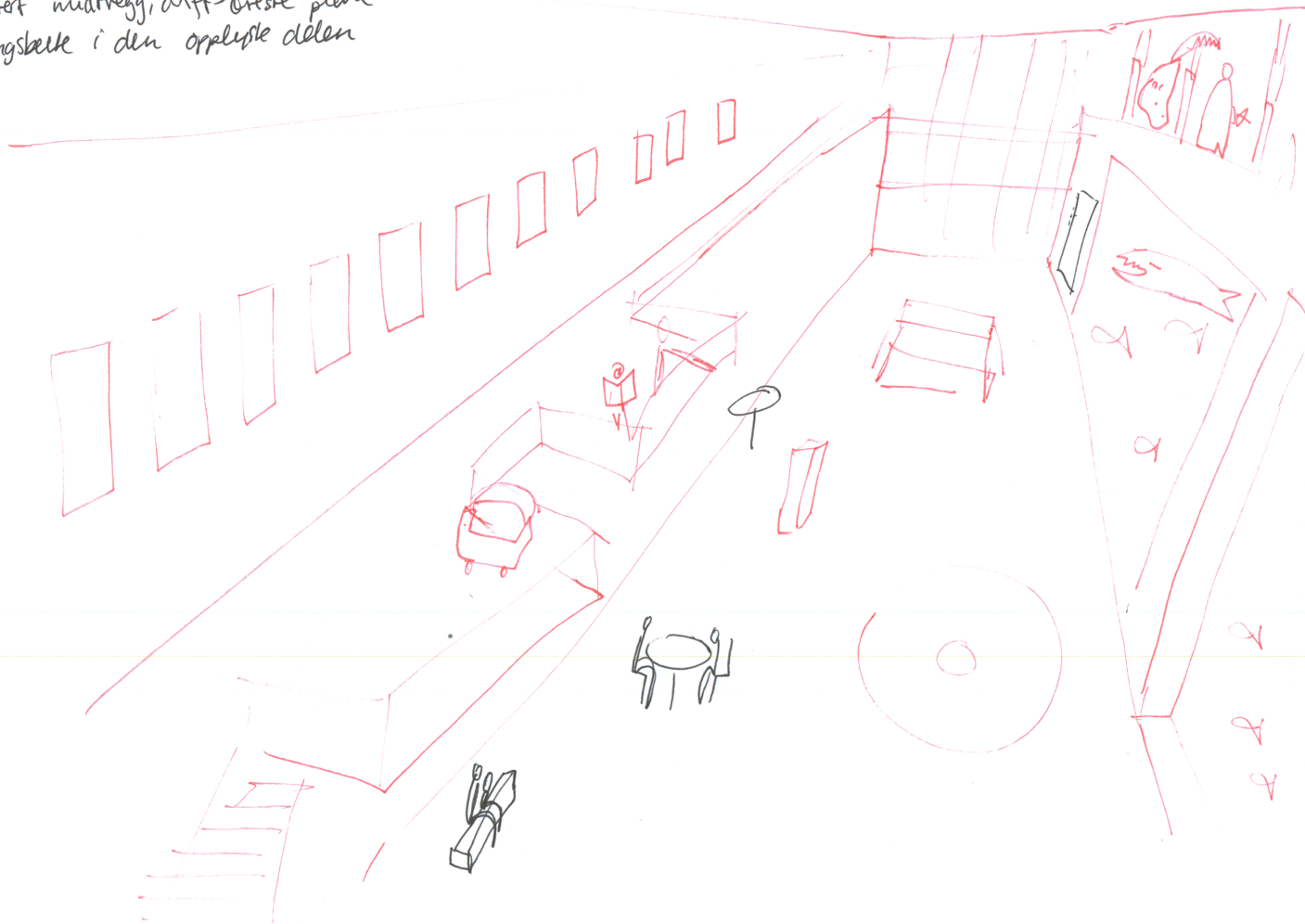


Grave i en masse

Vi har lyst til å skape en kontakt mellom drift og publikum for å gi kunneskap og skape nyskjerrighet. Vi synes og det er viktig at akvariet får vist fram forskning. Dette vil kunne legge til rette for en refleksjon over akvariets rolle som en kunnskapsbase, at det har flere lag enn ren underholdning.

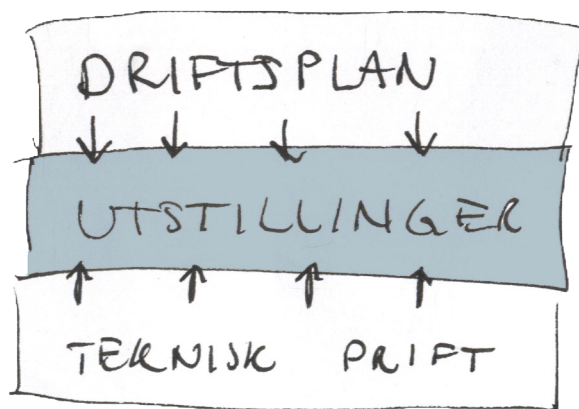
Vi testet ulike måter å organisere driften i anlegget på. Vi begynner å etablere en rygg i bakkant av anlegget. Dette virket naturlig ettersom det er lengst bort fra den offentlige gaten og har minst tilgang på lys slik som det er i dag. hva var dumt med det?

slutte på divinsjons- og i langbaner
perfekt midtvegg, drift øreste plan
læringsbelle i den opplyste delen



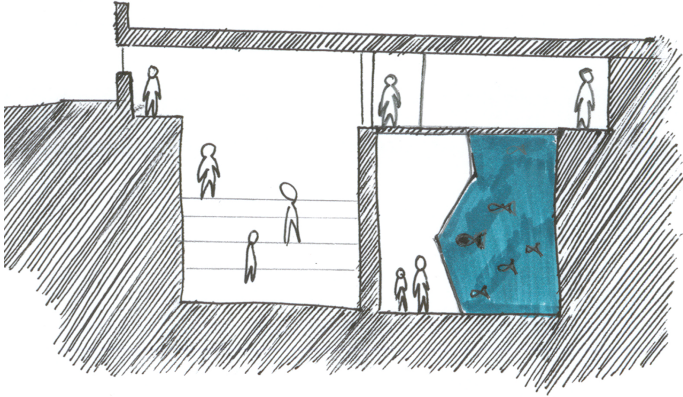
Driften kan være synlig i ankomstrømmet!
(drift i plan over oceanium)

Etter å ha satt oss dypere inn i hvor mye driftsareal som skal inn i et akvariet, fant vi ut at det ikke holder med en driftsrygg i bakkant. Vi diskuterte hvilke deler av driften som er aktuelle å “vise fram” til publikum, og hvilke som kan skjules i egne mer lukkede soner. Ved å etablere to ulike strategier for disse sonene kunne vi angripe situasjonen annerledes. Kan vi etablere to rygger, en med “grov” og en med “fin” drift? Etter å ha testet ulike måter å organisere dem i forhold til hverandre, ser vi at det er utfordrende å betjene alle akvarier i anlegget fra kun en langside av bygget. Mange av akvarie tankene krever direkte tilgang fra røkterganger for mating etc. Hva om det ikke var en driftsrygg, men et eget driftsplan? med de grove funksjonene inn mot mørke, og det “finere” funksjonene ut mot lyset og offentligheten? Vi syntes det var ugunstig å legge lokk på hele anlegget, ettersom det tar bort så mange av de eksisterende kvalitetene. Hva om de “finere” mer åpne funksjonene forholder seg i et øvre plan, mens de groveste funksjonene ligger helt nederst, rampen i det store bassenget? Ettersom langsbassengenes hovedkvalitet ligger i lengden og opplevelsen av taket og vindusrekken vil ikke en heving av gulvet forstyrre med helhetsbilde av rommet.

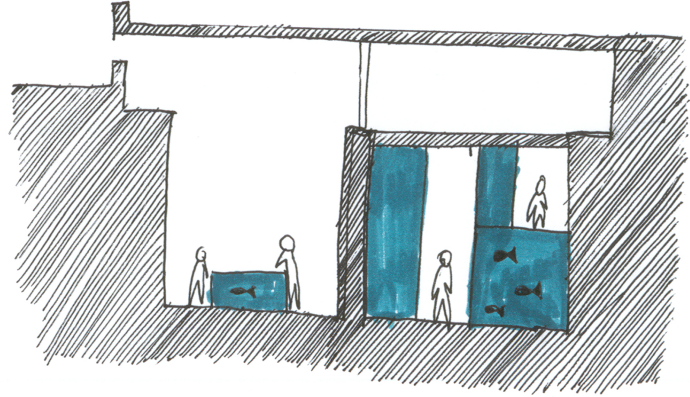


Hvilke arter/ temaer skal akvarie utstillingen ta for seg? Vi vil ha noe mer enn kun lokale arter ettersom akvariet i Drøbak har Oslofjorden som tema. Kan vi fokusere på miljø i utstillingen? utviklingstruede arter, etc? Eller er miljø spørsmålet heller et tema som kan bakes inn på et mer underordnet plan. Kanskje utstillingen skal ta for seg arter fra alle verdenshavene samt lokale arter. Dette vil sende signaler om at vi er knyttet sammen med resten av verden, og bidra til kunnskap på tvers av kontinentene. Arkitekturen i de ulike utstillingrommene kan bidra til å uttrykke hvor i verden vi skal formidle, og slik kan vi skape en utstilling med mange ulike stemninger og kvaliteter.

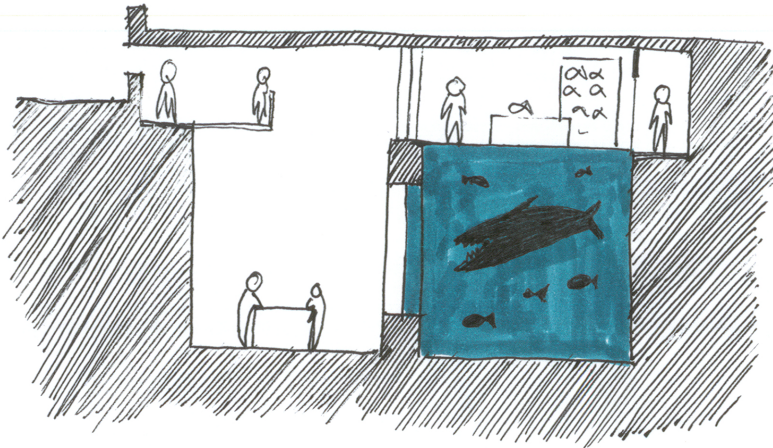
Vi diskuterer hvilket prinsipp utstillingen skal følge. Vi baserer oss på en gitt vandring fra A til B med byggets lengde retning. Vandringen vil ta de besøkende gjennom de ulike " verdensdelene"



inngang i langbasseng utstillings



fleksibel utstilling fast utstilling

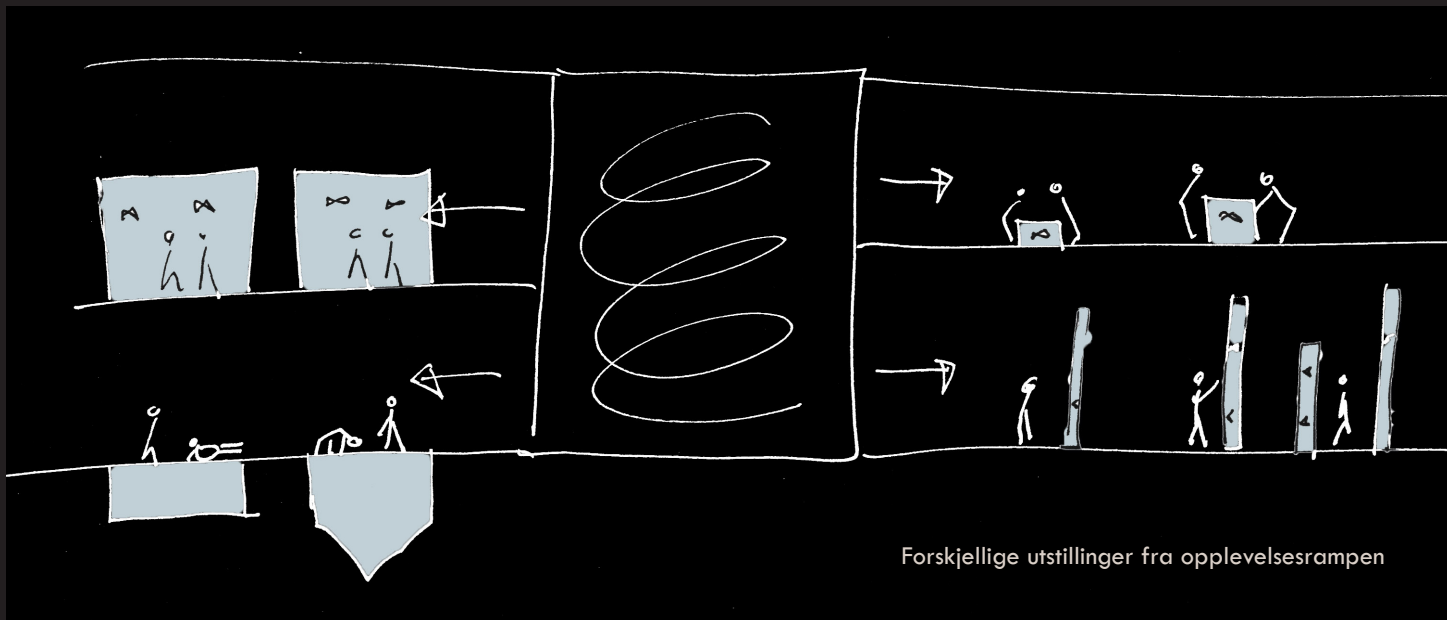


duft løst, tilgang til
driftsgang i bakgrunn, samt akvarium overtra
synlig driftbarrel

fleksibelt areal
mingle, touch pools etc
teriparatorer: opplyst areal
→ kilsatt element

oceanium, sees gjennom
perfekt vann

Ettersom vi begynner å jobbe med en vertikal forbindelse, tar vi en ny diskusjon anngående utstillingen. Skal hver “ etasje” representere en verdensdel? Vi tar utgangspunkt i de eksisterende bjelkene i søyleskogen, og etablerer nye dekker som kan lede ut til utstillingen.

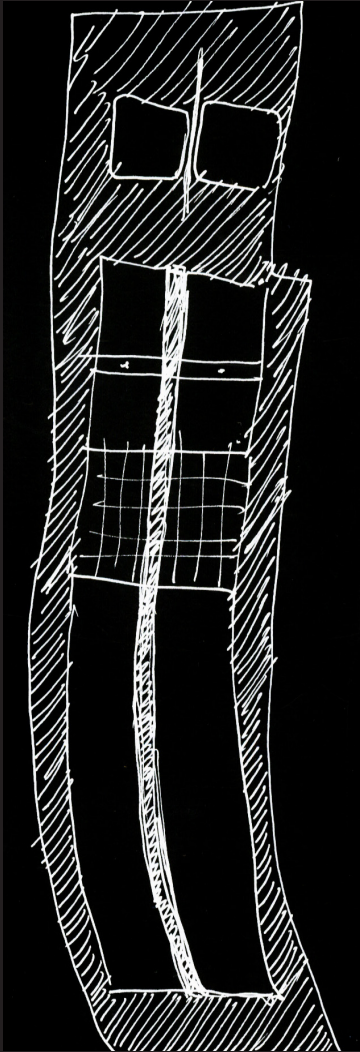


Et av våre første registreringer av anlegget er den tydelige todelingen langs midtenlinjen. Hvert kar har en paralell kopi, og vi vil derfor benytte muligheten til å gjøre noe med det ene karet, så lenge det andre kan bevare de spesille kvaliteterne.

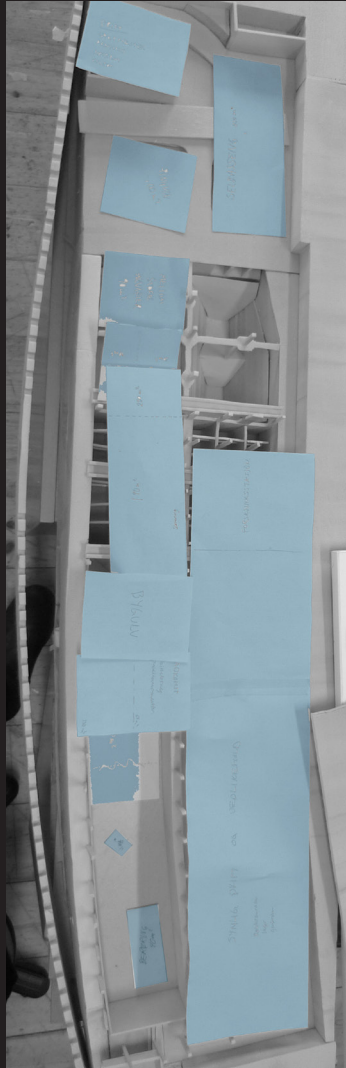
Etter å ha vurdert programmet opp mot bygget, ser vi at vi ønsker å fylle noen av karene med basseng, og at det muligens blir de innerste. Dette er fordi kvalitetene i rommet ofte har med vår opplevelse av karet med lys og lyssatte søyler, og ved å bevare de ytterste karene (mot veien) vil denne kvaliteten kunne videreføres.

Vi har også vurdert programmet og størrelsene opp mot hverandre, og funnet det logisk at et av langbassengene blir oceanium. Oceanium er ofte på denne størrelsen, og vi ønsker å benytte de eksisterende størrelsene slik som det er så langt det er mulig.

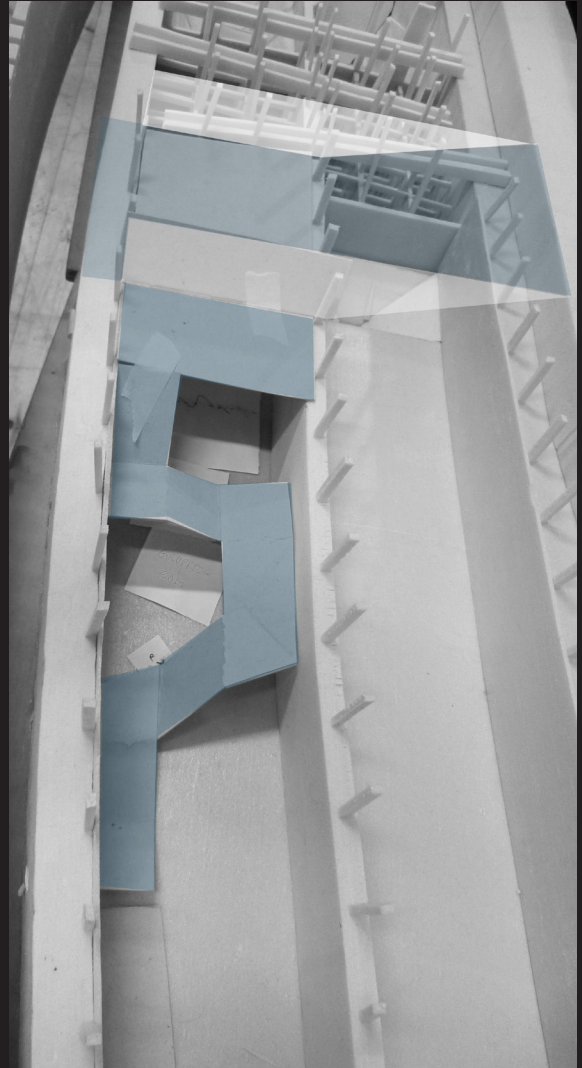
På Tate Modern i London, der vi var på studietur, har man reservert en hel turbinhall til ankomstrampe og utskiftbar utstilling. Vi har jobbet litt med muligheten for en lignende rampe som bruker det ytterste bassenget og trapper seg ned i mørket. Men her er det noen problem med hvordan vandringen videre skal løses, og om vi da bør ha en lineær vandring, siden inngangen blir fra enden av anlegget.



Todelt med parallelle kar



Vi tester hvilke funksjoner som passer hvor, med størrelseslapper



“Taterampen”, bruke langbassenget som inngangsrom

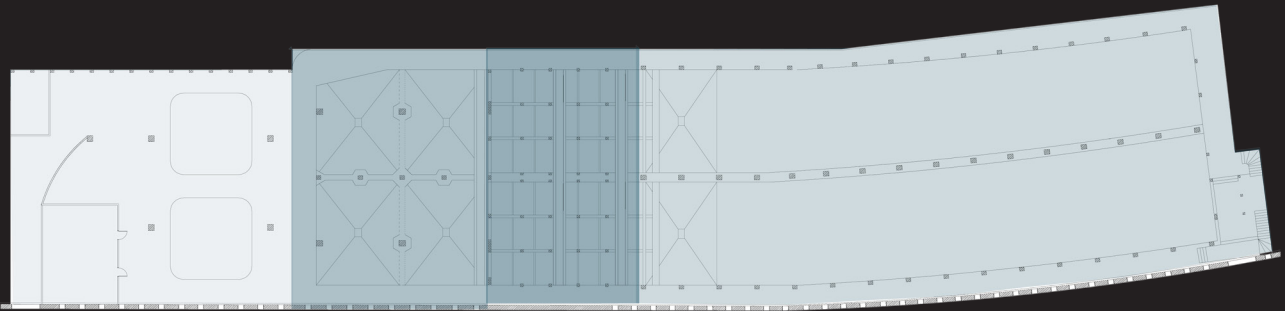
Vi har etter at vi bygde modellen i 1:100 åpnet øynene for den tydelige tverrdelingen av anlegget. Anlegget består av 4 ulike deler som alle har sitt eget konstruksjonssystem, og et eget antall søyler. Denne tydelige fire delingen ønsker vi å fremheve, for det åpner også muligheten til å se på de ulike karene med ulike transformasjonsstrategier. Anlegget starter i nord med

- De grunne bassengene: grunne, klar form
- De dype bassengene: dype, traktformet, mørke
- Søyleskogen: Vertikalitet, kryssende strukturer, intimitet
- Langbassengene: Lengde, buede søylerekker, overlys

Så lenge kvalitetene vi har sett i de ulike delene bevares i hvertfall ett av de paralelle karene, vil anlegget fortsatt være tydelig på hva det har vært.

Vi har jobbet med tanken om et plastisk gulv i langbassenget, dette vil ikke ødelegge de eksisterende kvalitetene som hovedsakelig er lengden og de øverste delene av denne delen. I søyleskogen vil vi la de besøkende oppleve søyleskogen, gå gjennom den, og tenkte kanskje å inspireres av de eksisterende broene, som krysser over denne delen. Dette vil i såfall bli en løsrevet rampe, som derfor ikke ødelegger vertikaliteten som er der idag.

DEN KARAKTERISTISKE FIREDELINGEN



GRUNNBASSENGENE

TYDELIG BASSENGFORM
MENNESKELIG SKALA
DAGENS INNGANGSSONE

DYPBASSENGENE

DYBDESNIKTET
TRAKTFORMEN
SLANKE FORMER

SØYLESKOGEN

INTIM ATMOSFÆRE
VERTIKALITET
OVERLYS
MYSTISK

LANGBASSENGENE

LENGDEN
BUEN
LYSSPILL FRA VINDUSREKKEN
TAKET SOM RAMMER INN ROMMET



Innsiden i anlegget er ikke vernet, så her er det opp til oss hvordan vi skal forholde oss til det eksiterende. Vi har vært ganske forsiktige med å gjøre noen drastiske grep enda, vi ønsker at de flotte kvalitetene vi har sett ved anlegget skal kunne viderføres og oppleves av andre. Man får ikke slike kvaliteter ved å bygge nybygg, så det er dette som kommer til å gjøre vårt akvarium så spesielt.

Dagshuset har en veldig fin plassering oppe på festningsparken, og her er også eksteriøret vernet. Vi jobber med å utvikle dette til kafeen, siden den da kan trekke ut på fine sommerdager. Ulempen er at den er litt bortgjemt for folk som beveger seg på gaten, og vi tenker da på muligheten for å lage en forbindelse mellom den øvre parken og den nedre gaten.

I foroppgaven skrev vi at Forbrenningsovnhuset er en del av anlegget vi ville ta for oss, men nå etter å ha sett nøyere på situasjonen har vi kommet til at det ikke er så naturlig. Forbrenningsovnhuset ble bygd samtidig som resten av anlegget, men ligger frarevet og har ingen direkte forbindelse. Samtidig er det bygd veldig inn i Myntgata 1 kvartalet som forsvarsdepartementet nå bruker.



Ikke vernet,
men likevel verdt
å ta vare på?

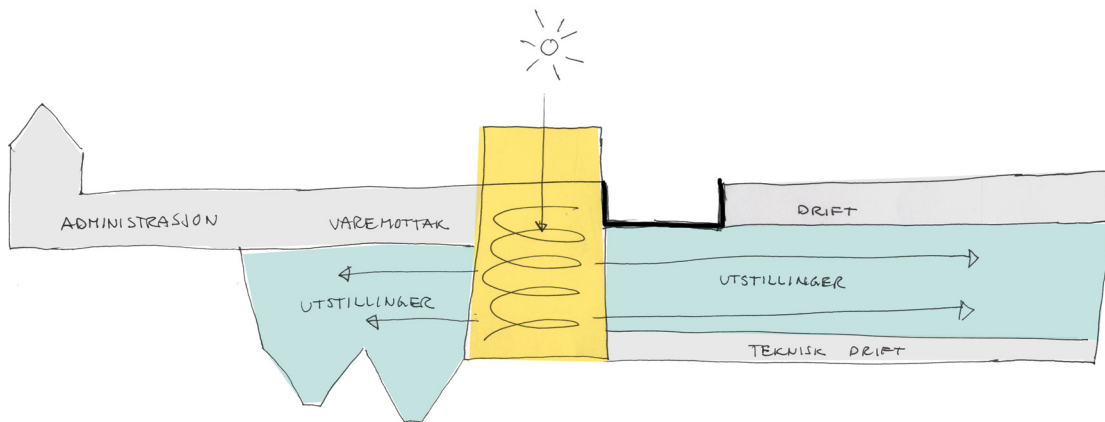
Vern gjennom bruk har blitt viktig for oss. Alt kan ikke bevares, men hvis vi får vist frem de spennende kvalitetene vi selv er blitt så fascinert av, kan dette gi mye til akvariet.

Det er mulig å gjøre store grep, så lenge det gir mer enn det tar til den samlede opplevelsen. Utvendig er mye av esterløret verneverdig, men ikke den lange muren. Hvis vi velger å gjøre et inngrep i muren, så må det gi noe tilbake til både situasjonen og anlegget.



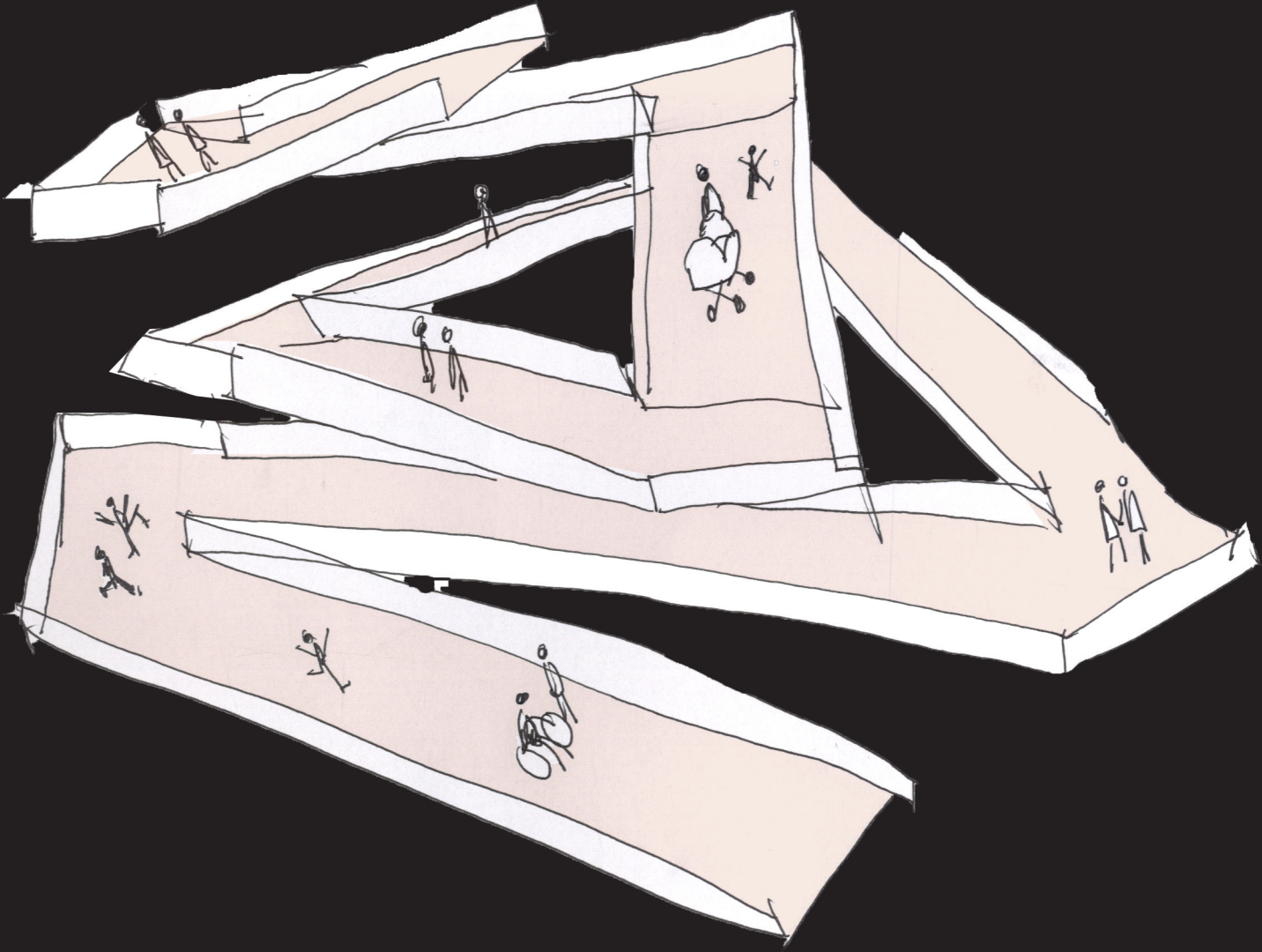
Vertikalt kommunikasjonspunkt

Vi testet å innføre et vertikalt kommunikasjonspunkt sentralt i anlegget. Vi ville spille på byggets naturlige soneinndeling, og søyleskogen egner seg best til dette i størrelse og med sin vertikale karakter.



Rampekonseptet

Vi har lyst til å utforske muligheten for å innføre en rampe som hovedkommunikasjonen i anlegget. Dersom dette går, vil det gagne flere brukere. Vi tror også dette vil bidra til en annen opplevelse av søyleskogen ettersom en rampe inviterer til en annen type rytme og bruk. Besøkende med barnevogn, små barn som løper, eldre som bruker lang tid, rullestolbrukere, med mer. En rampe vil gjøre bevegelsen lite "farlig" og en kan rette fokuset mot rommet en beveger seg i. Dessuten vil det sende signaler om å ta seg tid, og rette fokuset mot opplevelse. Vi vil skape en vandring gjennom søyleskogen inspirert av den stemningen vi opplevde da vi beveget oss gjennom den på de eksisterende driftsbroene.



Todeling av søyleskogen

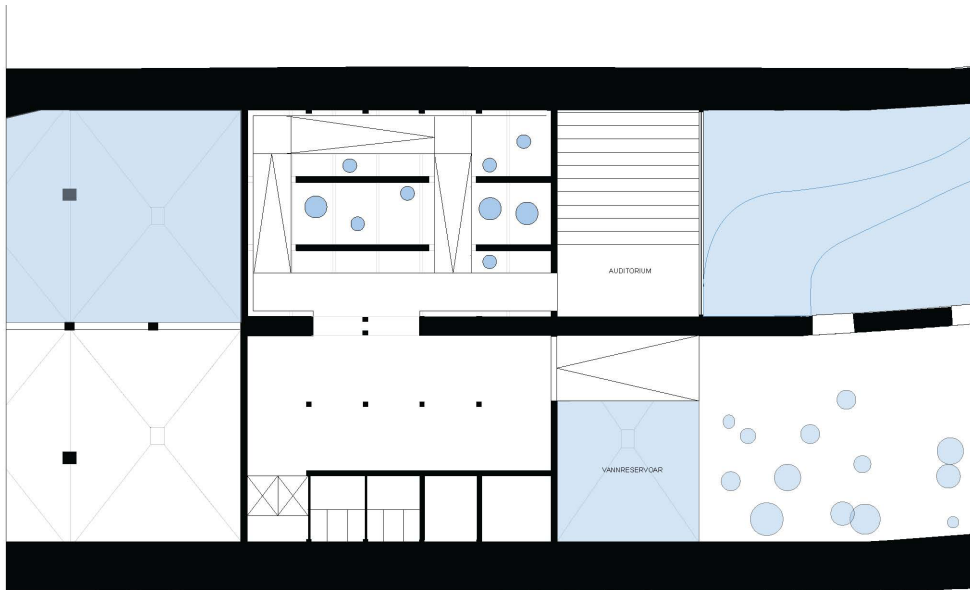
Som ellers i anlegget består søyleskogen av to parallelle kar.

Vi tar utgangspunkt i den eksisterende todelingen, og legger til betjenende funksjoner som resepsjon,toaletter, heis og mingle/ lære areal i den ene delen, mens den andre delen benyttes til en rampe som knytter nivåene sammen. Dette ga overliggende etasjeplan, og tanken var at alle utstillingene skulle koble seg på. Det øvre etasjeplanet skilles seg fra de andre ettersom vi plasserte resepsjon og butikk her i tilknytning til inngangen.

Dette skjemaet fungerte ikke så godt med tanke på hvordan utstillingene skulle koble seg på. Ved å kun få inngang fra den ene siden av todelingen, ble det kronglete løsninger for å knytte sammen den bakre delen av anlegget.

Vi diskuterte og hva en slik inndeling har og si for opplevelsen av rommet. Skal bevegelsen tvinges gjennom etasjeplanene? Dette vil medføre at alle går forbi alle utstillingene, og forhindre at man "glemmer " noen. Men på den andre siden så blir etasjen sonene mer karakterisert av gjennomgang, og mister noe av den roen og "pustepausen" før en entrer utstillingen.

De to ulike prinsippene har og innvirkning på rampens uttrykk. Er det en sammenhengende bevegelse der man hopper av på ønsket etasje? Eller er det mange rampe intervaller som tar de besøkende direkte fra nivå til nivå. Det siste gir en mer oppstykket karakter, mens å tenke rampen som et element ser vi for oss kunne utartet seg som en skulptur i den grove søyleskogen av betong. Dette vil og være et godt orientasjon punkt, ettersom den vil være svært lesbar som et element.



Plan -1 og -2 av søyleskogen.
Her er rampen fraskilt fra inngangsplatåene.

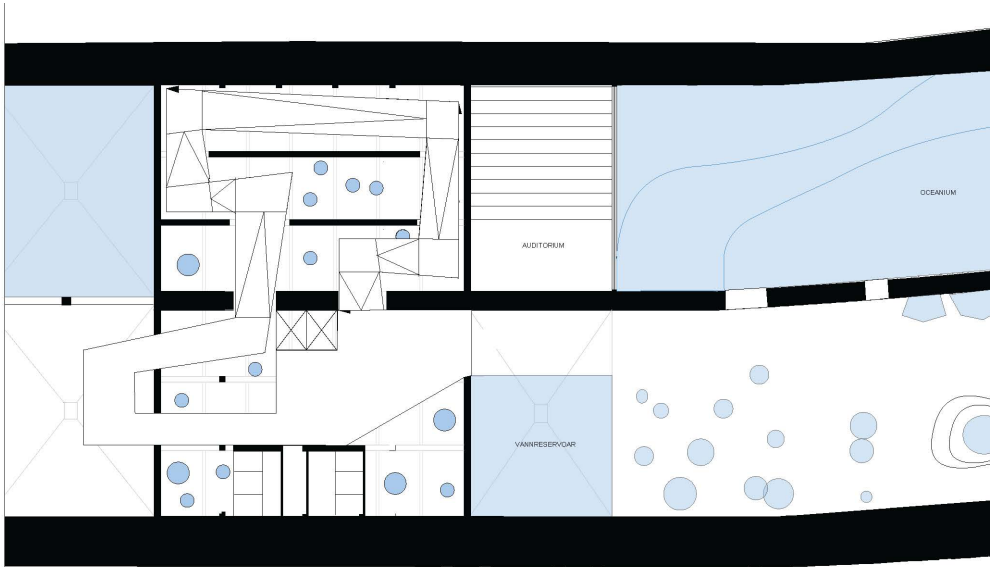


Søyleskogen som helhet

For å knytte sammen resten av anlegget mer naturlig opp mot kommunikasjonspunktet testet vi å løse opp det stramme skille vi hadde gjort med rampen i det ene bassenget, og etasjeplanene i det andre. Vi sprer utover avstigningsplatåer der det er gunstig å plassere de i tilknytning til utstillingene. Dette gav et mye friere uttrykk. Vi hadde fortsatt heis, og toaletter plassert på et større platå for å kunne få de gjennomgående i alle nivåene. Med dette prinsippet tar ikke heisen de besøkende ned til en bestemt utstilling, men på ulike punkter nedover hvor man så kan nå kortere vei med rampe til utstillingene.

Vi diskuterte rollen til platåene. Er det riktig at de har program slik som toaletter/ bad / resepsjon etc, eller skal de være kun pause platåer, som en forbindelse mellom utstillingene/andre betjenende funksjoner. Vi tester dette prinsippet og lar rampen være fri i rommet med platåene som forbindelses punkter.

Dette prinsippet førte til at resepsjon/butikkplanet og toalettplanet ble et eget element ettersom det ikke passet inn i "platå" prinsippet. Dette førte til en rekke spørsmål om utformingen av disse. Skal de være store platåer hvor man kan samle flokken før man går inn, eller er de mer broer over, hvor man så entrer de store utstillingene? Dersom det blir mindre broer, kan da rampen utvide seg og både bli utvidede platåer der det trengs samt rampe?



Plan -1 og -2 med rampen som fyller hele søyleskogen.
Hva er platåene?



Rampen vokser

Vi tester muligheten for å innlemme platå funksjonen i rampen, og kun ha små underordnede broer til utstillingsåpningene. Dersom rampen vokser for mye virker den fort uproporsjonert og uklar. Hvordan skal formspråket være? Dersom den er trapesformet , kan den utvidet seg mot utstillingene, slik at reposene i rampen blir naturlig større og signaliserer og gir plass til utstillings inngangene. Ettersom rampen vokser tar den mye plass av rommet. Vi tester å samle toalettene i et øvre plan i tilknytning til resepsjonen, og en større sone nederst i søyleskoen. Dette frigjorde plass og gav mer luft rundt rampoen.

Vi får rampen til å gå opp i 1:15. Ettersom dette er et eksisterende anlegg, ser vi det som at det må tilpasses så godt det lar seg gjøre. Ettersom det finnes heis i tillegg, og det en ikke er nødt til å bevege seg oppover, synes vi det er bedre å ha rampe enn å forkaste ideen basert på krav om 1:20.



Kortsnitt i søyleskogen
Er det tilstrekkelig med 1:15?

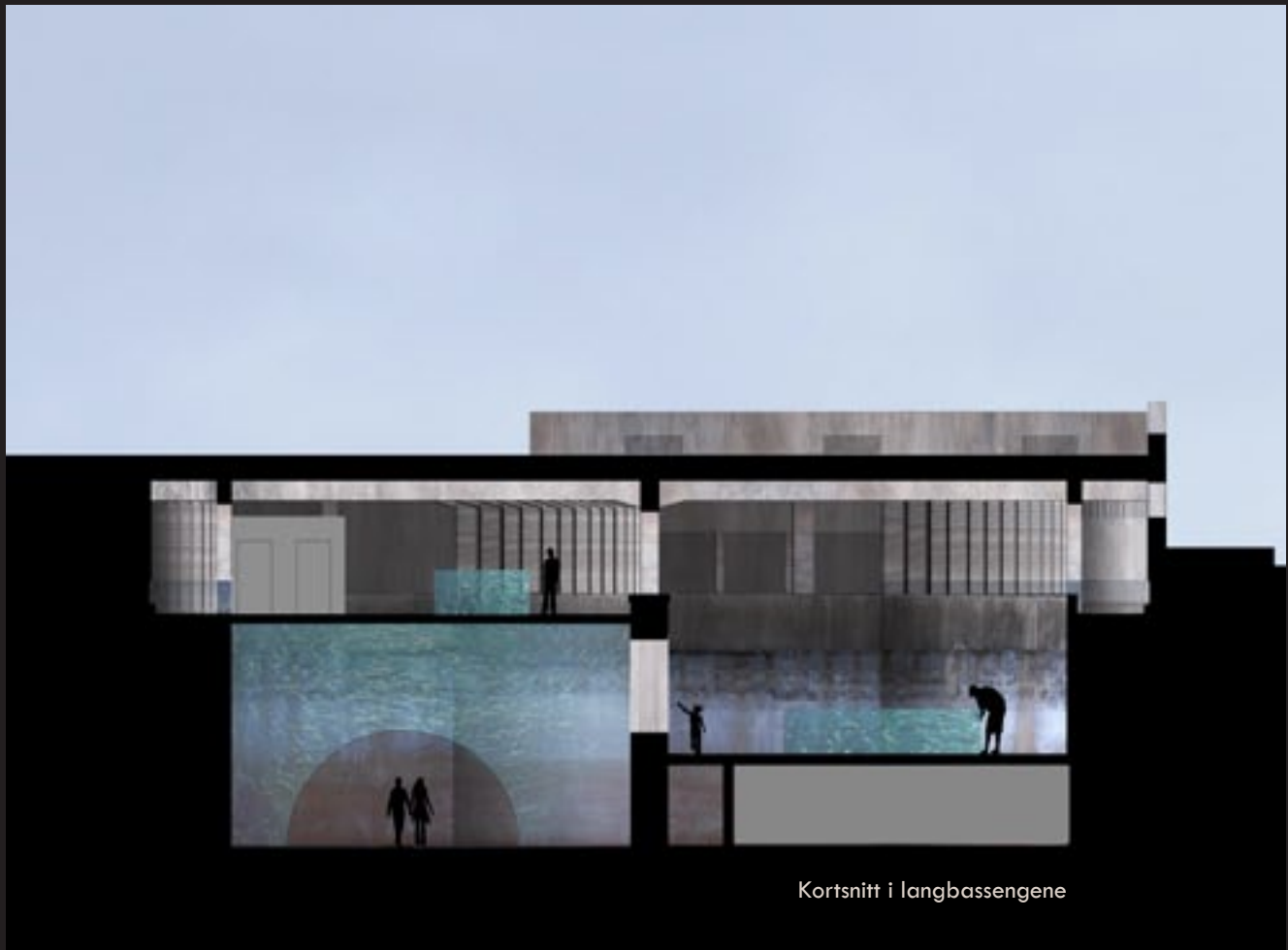
Midtsemester

Til midtsemester hadde vi tegnet opp våre egne oppmålte tegninger fra anlegget og bearbeidet dem i Photoshop. Det var derfor lett å sette inn våre nye arkitektoniske elementer og samtidig skape den rette stemningen på tegningene.

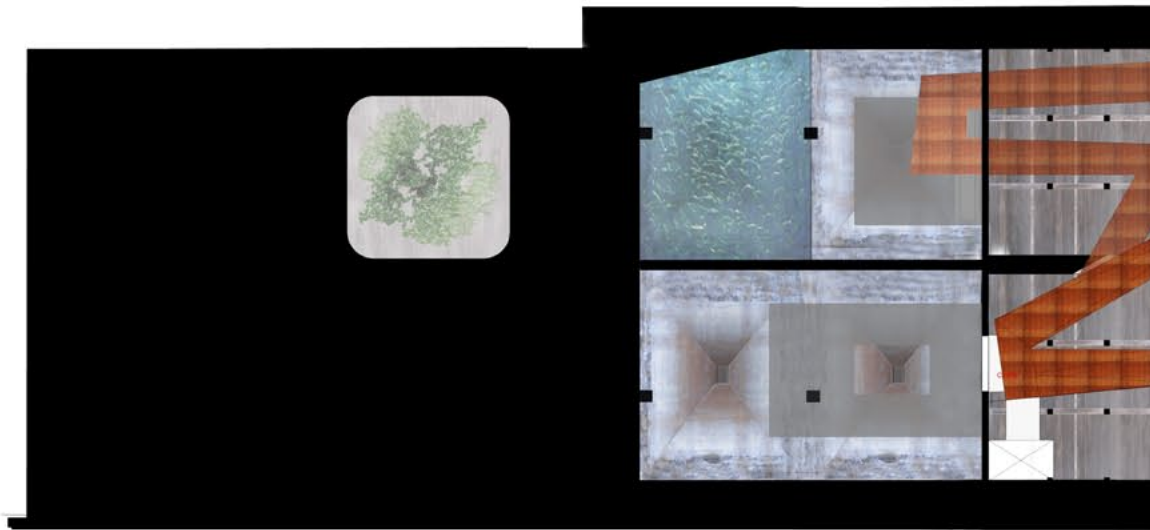
Vi fikk god tilbakemelding på arbeidet vårt med noen kommentarer:

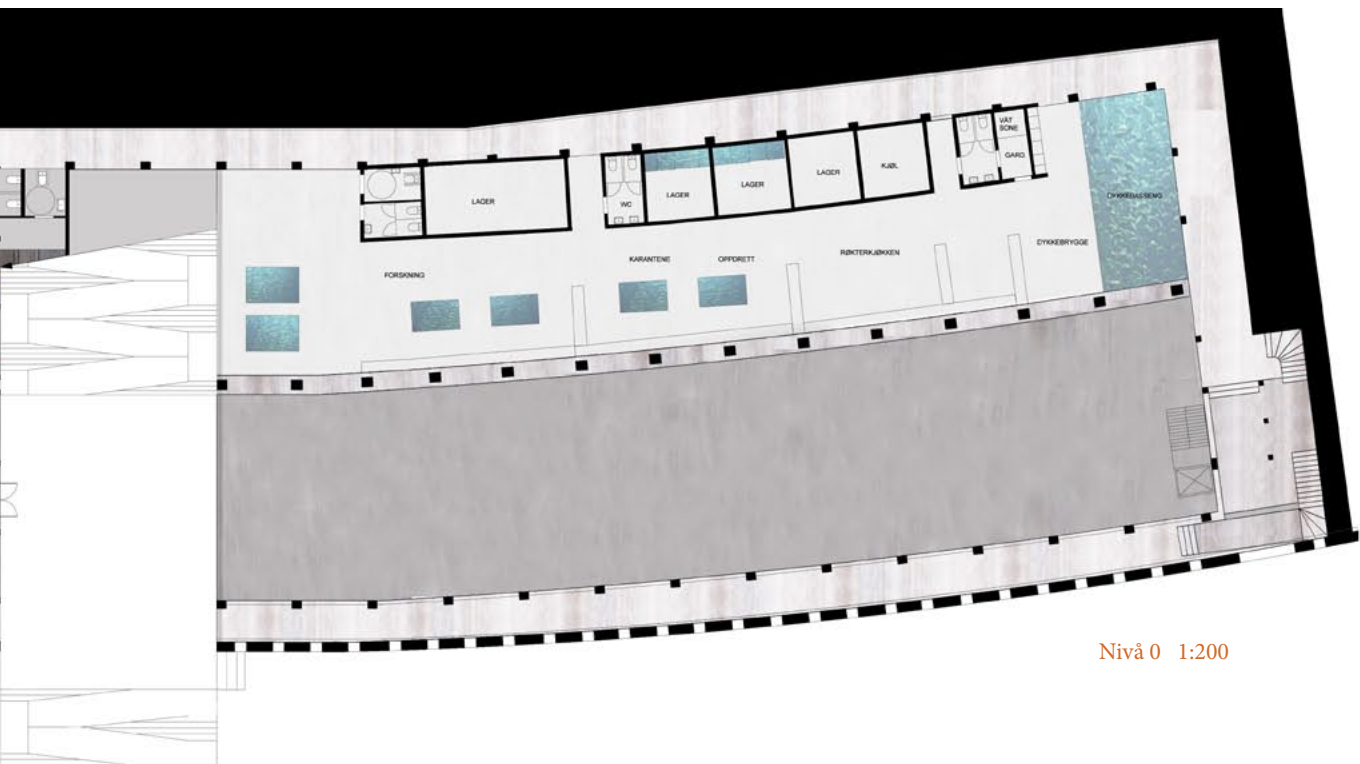
- Vi burde tydeliggjøre driftsgangen på baksiden av anlegget, slik at den kunne betjene alt. Veileder mener vi kan sprengte oss bedre plass i betongen.
- Vi burde se på byrommet ved Festningsbroen som en helhet.
- Vi burde aktivisere gaten mer.
- Vi burde utvikle utstillingene nærmere.

Etter litt refleksjon valgte vi å ta tak i det meste av tilbakemeldingene, og undersøke mer med akvarier i Norge angående driften og varetransporten internt.

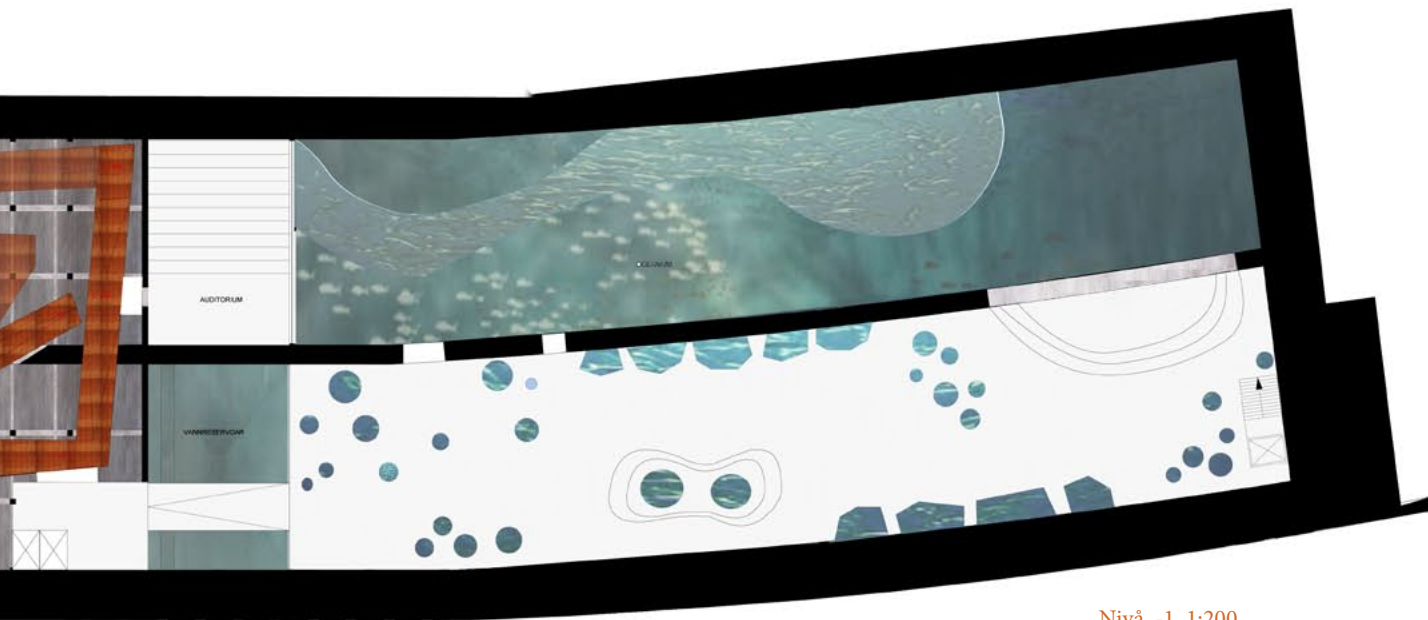


Kortsnitt i langbassengene

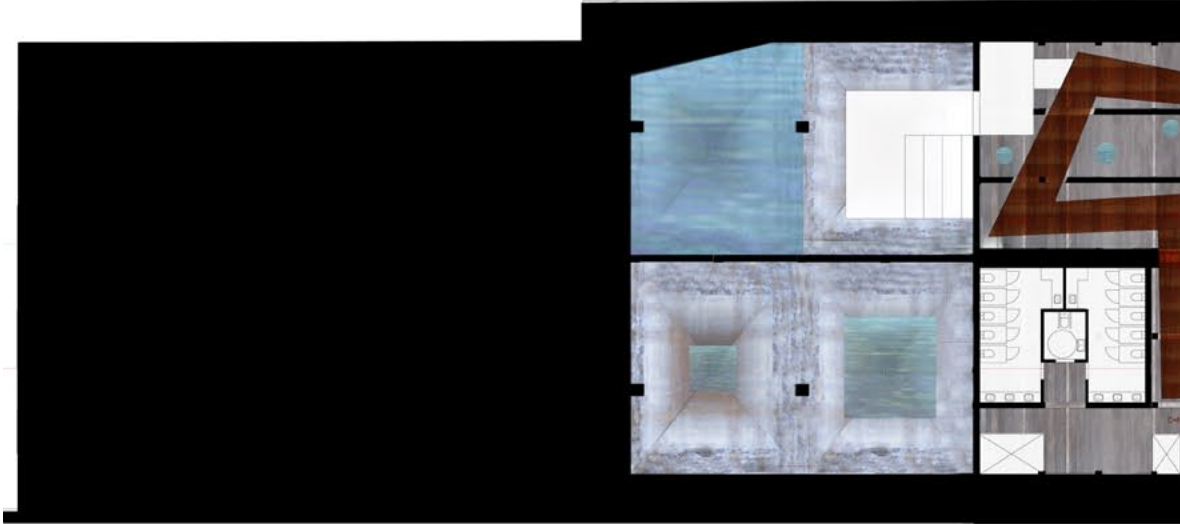
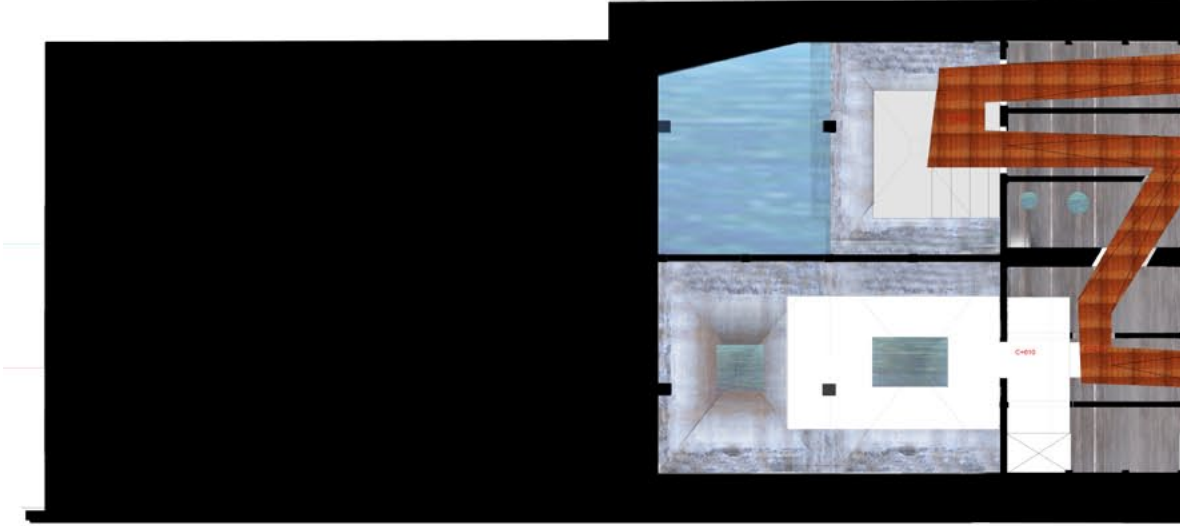


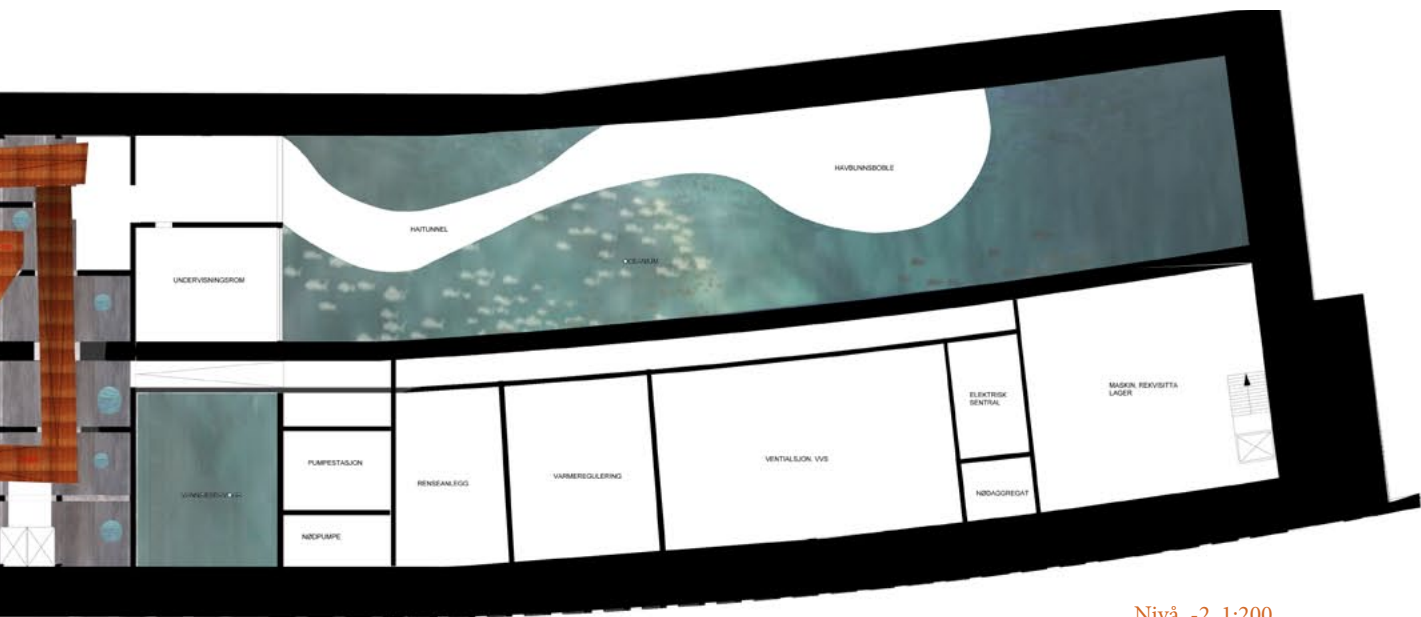


Nivå 0 1:200

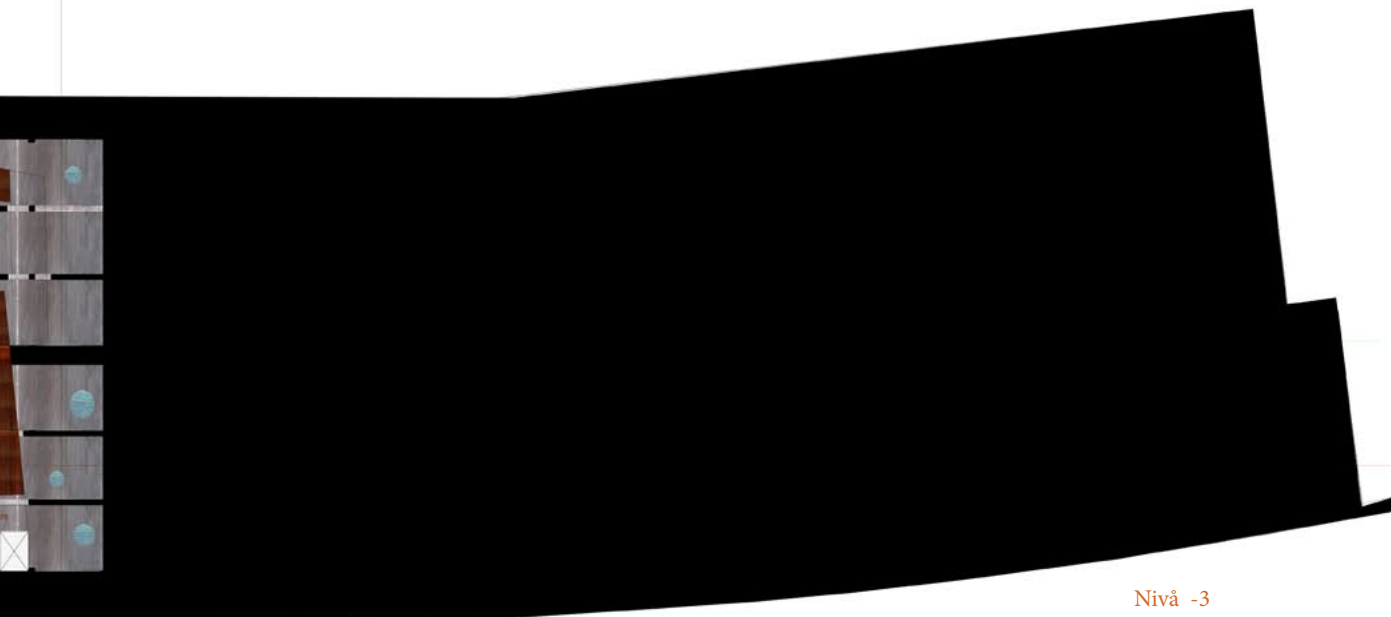


Nivå -1 1:200

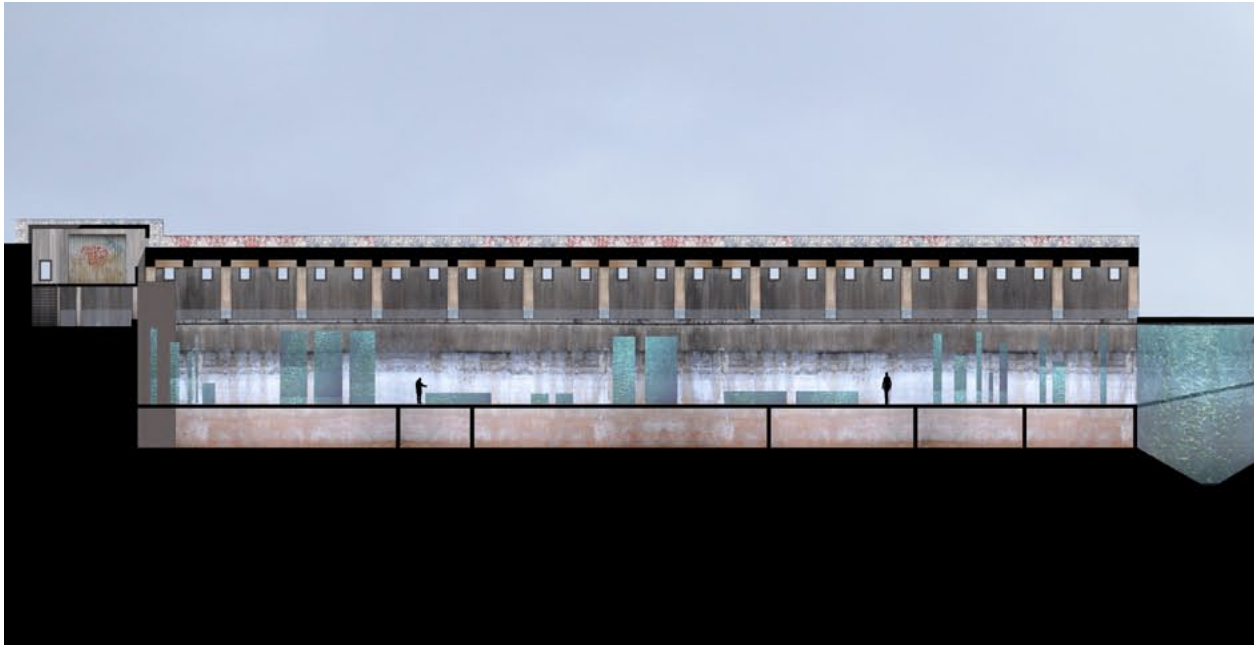
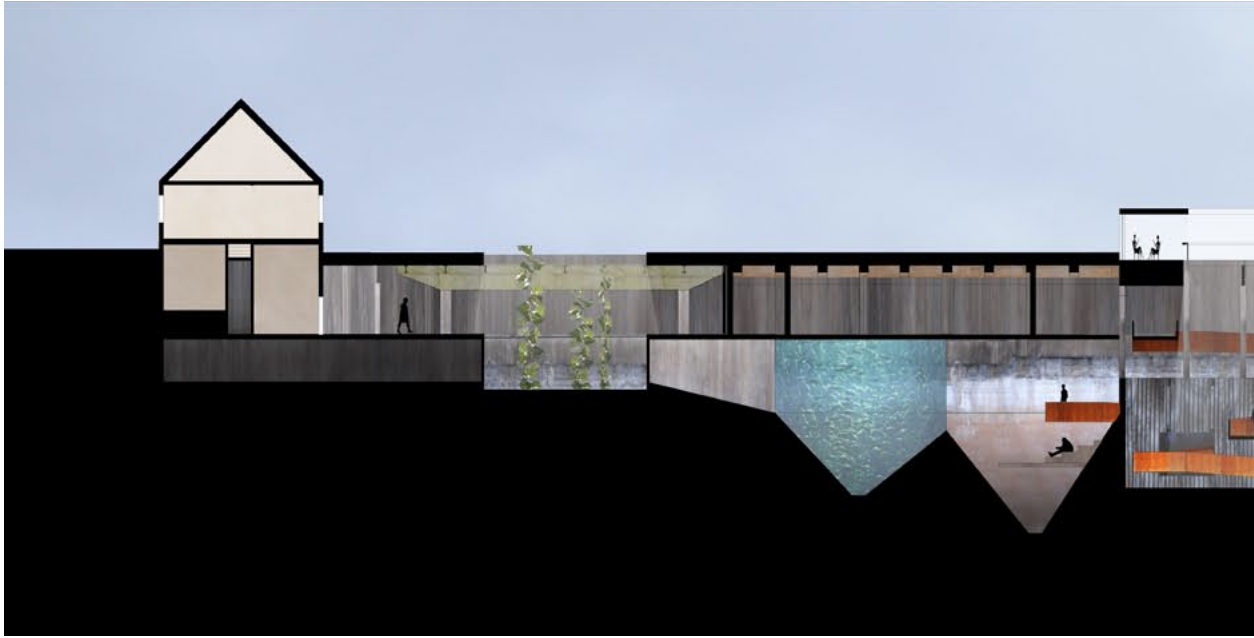


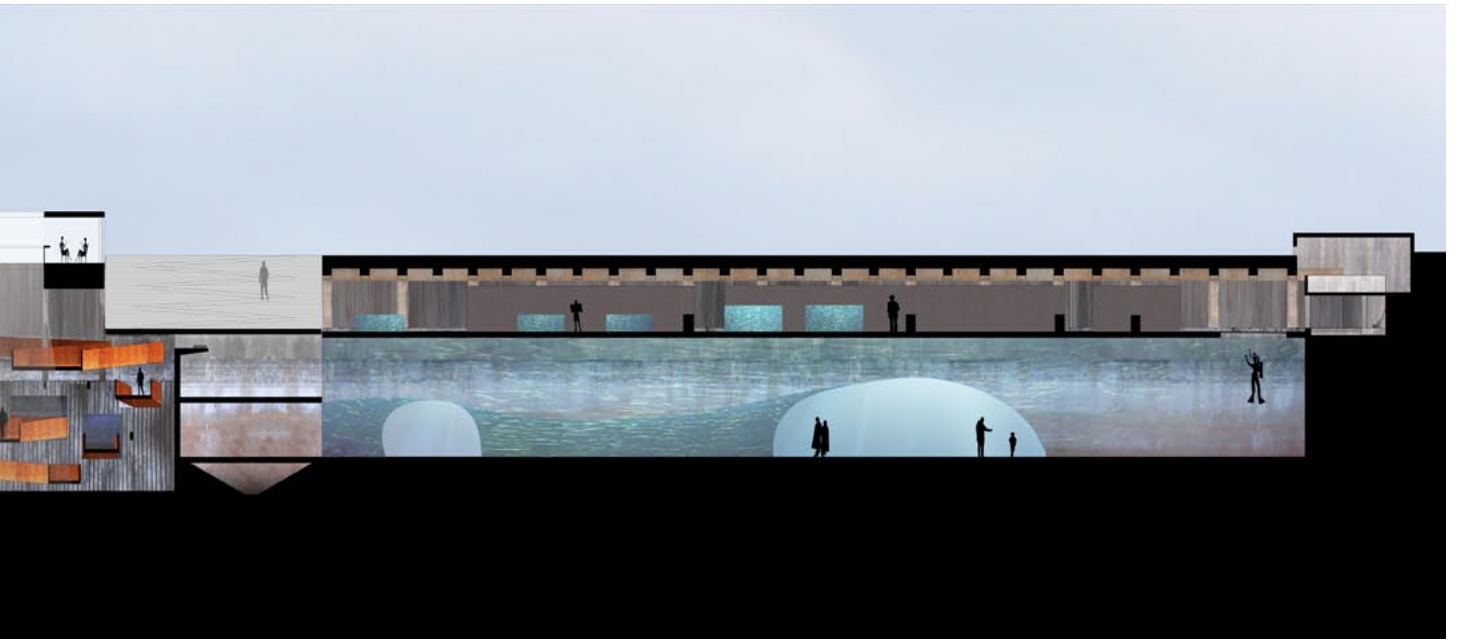


Nivå -2 1:200



Nivå -3





Langsnitt 1:100
1:200



Stigningsproblemet

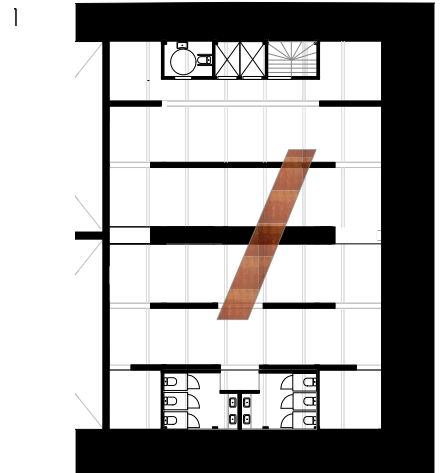
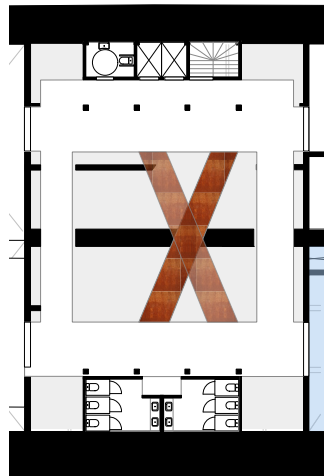
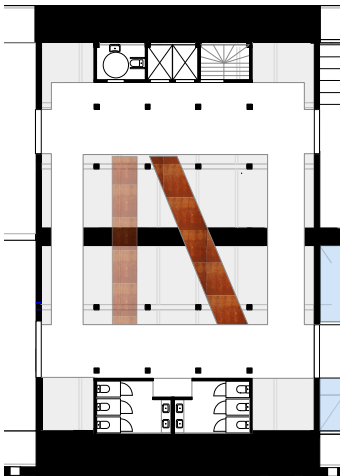
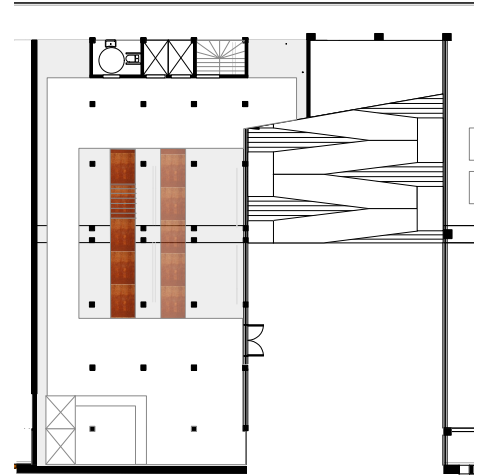
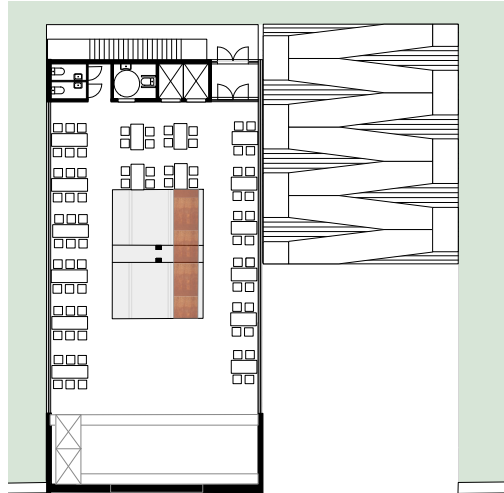
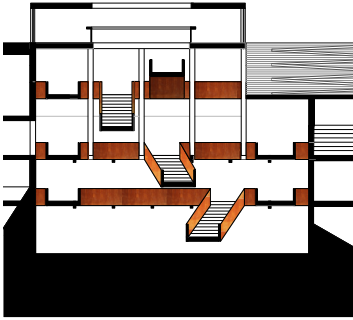
Vi hadde på midtsemester en tverrforbindelse som gikk et par trinn ned til inngangen, før den gikk opp til parken. Denne ønsker vi nå å rette ut, noe som medfører at vi må heve nivået i tverrforbindelsen og resepsjonen. For å komme på samme nivå som gateplanet må rampen få en ekstra stigning på 130 cm. Med rampen som allerede er for bratt, byr dette på mange utfordringer. Vi tester ulike variasjoner av utforming, men får ikke rampen til å bli mindre enn stigning 1:12. Hva nå?

Trapp

Vi vurderer muligheten å gjøre om rampen til trapp. Dette fører oss tilbake til etasjetankegangen, men denne gangen er det bryter etasjene todelingen av søyleskogen. Vi tester muligheten for å ha et "donout" plan med atrium i midten som forholder seg til overlyset fra kafeen. Trappe elementene krysser på tvers av dette atriet. Vi tester "c-formen" som Tar opp skjevheten i snittet. Vi ser og på muligheten av å frigjøre planene fra de opprinnelige veggene slik at de ikke oppleves så tunge i rommet.

Vi tester å plassere heis/ trapp/ toaletter i samlede søyler mot ryggen av bassenget. Vi tester mange ulike plasseringer, men kommer til slutt fra til at det er fint å frigjøre hjørnene slik at rommets ytre grenser fortsatt kan leses.

Vi ser at etasje og trapp skjemaet har en rekke funksjonelle fordeler, som lesbarhet av heis/toaletter/ innganger. Derimot ble mye av det lekne uttrykket borte. Noen av forslagene tok og så mye av rommet, at opplevelsen av søyleskogen forsvant. Da står man i så fall igjen med et temmelig uoriginalt funksjonelt trapperom.



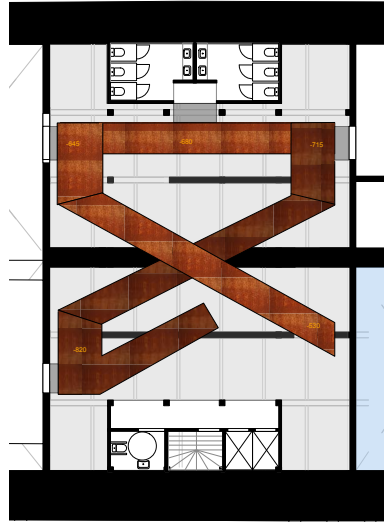
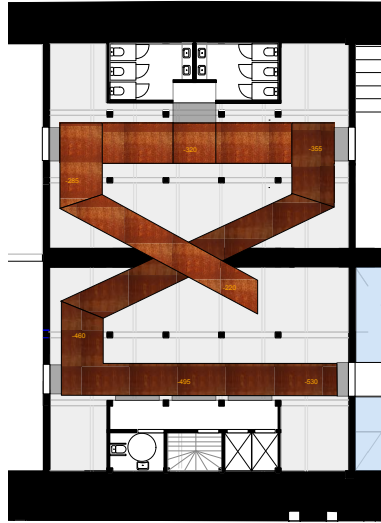
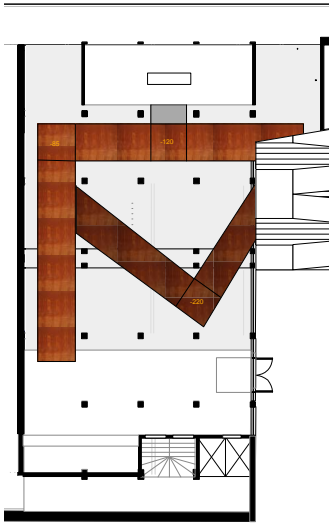
Platåene er en fradratt ring rundt atriet med trappene.
Er platåene det samme som trappene?

Trapp og bro

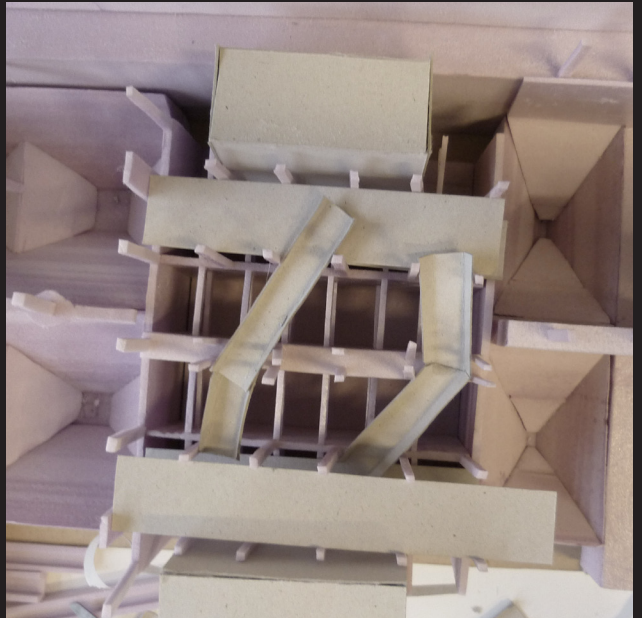
Vi går tilbake til utgangspunktet og prøver å analysere hva som var den største drivkraften for å innføre en rampe,- nemlig å gi opplevelsen av å krysse søyleskogen, å gi følelsen av å virkelig være i den. Dersom det bare blir trapp vil vi ekskludere mange fra denne opplevelsen. Hva om det da er både trapp og bro? Dette vil gi alle opplevelsen av å krysse skogen, selv om man må ta heis til de ulike nivåene.

Trapp til kafeen

En annen diskusjon som melder seg når vi innfører trapp i kommunikasjonsrommet, er om det skal være den samme trappen leder opp til kafeen? Dette vil gi et helhetlig atriums rom, og det vil kunne leses som et element som er landet i søyleskogen. Men vi kommer fram til at ettersom utstillingen begynner fra resepsjonen, er det naturlig at kommunikasjons elementet synlig er forankret der, for så å ta de besøkende ned i utstillingene. Vi velger å holde på nyanseringen med en egen trappeforbindelse opp til kafeen.



8-talls rampen





TESTING AV RAMPE I MODELL

Vi valgte å teste de fleste rampetyperne for å undersøke romligheten og oversikten i søyleskogen. Vi fant ut av platåene tar relativt stor plass i søyleskogen, og at det største opplevelsen derfor blir den delen som ligger badet i overlys. Samtidig så vi at rampene som knekker eller er organiske gjør mye mer ut av seg og krever større plass enn de rette. Vi ser at vi gjerne ønsker at rampene skal både vises og oppleves, men at de i noen tilfeller tar for mye plass iforhold til opplevelsen av alle søylene. Hvis vi ender opp med en 8-talls rampe ønsker vi at linjene skal ligge over hverandre, slik at den da gjør mindre ut av seg. Rampenes hensikt er først å fremst å ta de besøkende gjennom søyleskogen, og bør derfor ikke være veldig oppmerksomhetskrvende.



“Vi driver for tiden med produsering, men er så usikker på hva vi vil med de eksisterende veggene i søyleskogen (vertikalrommet med rampen.)

Rommet deles av en stor og tykk, 1 meters bred vegg som går nesten opp til resepsjonsplanet. (mørk grå.) På denne står det mange søyler som vi ønsker å bevare.

Videre er det fire tynne vegger som begynner som skiver og blir til søyler ca halvveis opp i rommet. Det er disse vi lurer mest på. Det er særlig to faktorer vi diskuterer:

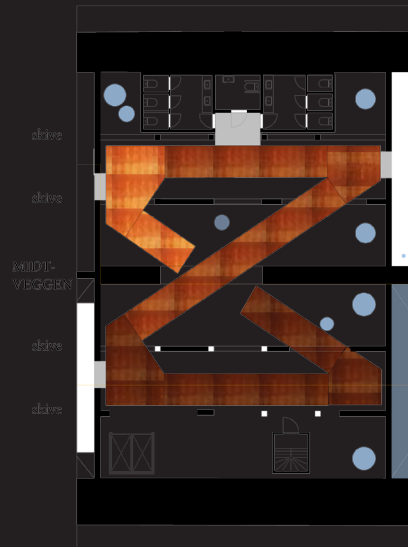
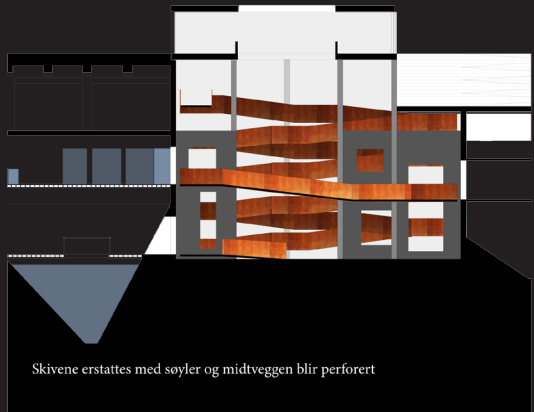
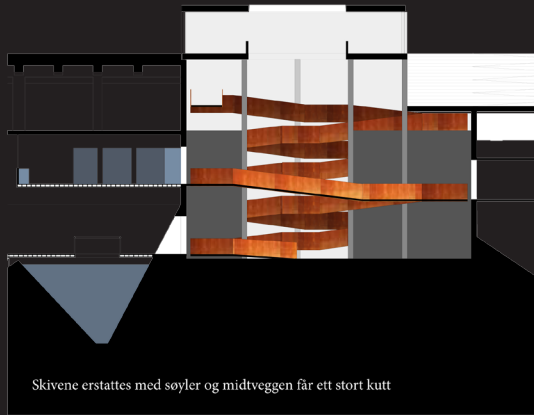
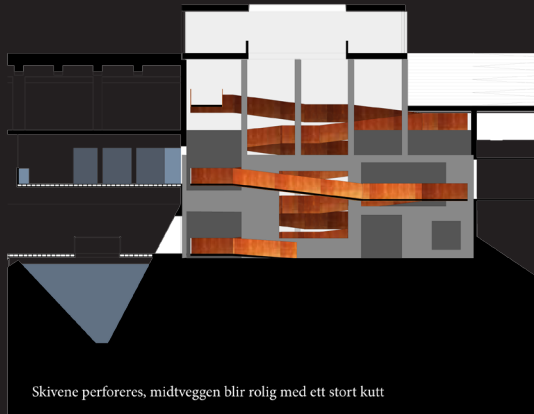
- Vår strategi med disse veggene har til nå vært at rampen perforerer de der det trengs. For å gi ytterligere sikt og sammenheng i rommet har vi tilført flere perforeringer. Når det gjelder dette forslaget lurer vi på om det kan bli for komplisert og uoversiktlig, siden det blir flere lag med ulike perforeringer i tillegg til rampen som slynger seg og manetsøylene vi ønsker.

- Et alternativ er å “fjerne” skivene nederst og heller forlenge søylene slik at vi får mer sikt og sammenheng i rampen. Men er dette mulig konstruksjonsmessig? Og utifra et transformasjonssynspunkt; hvordan blir det å skjære så store hull i skiven at de fremstår som søyler?

Et siste spørsmål er om hvis vi velger å erstatte skivene; bør da den brede midtveggen være perforert slik at vi får ytterligere sikt? Eller bør den få det ene store kuttet som trengs, og få lov å være den brede, rolige vegg?

Tusen takk for svar! :)”

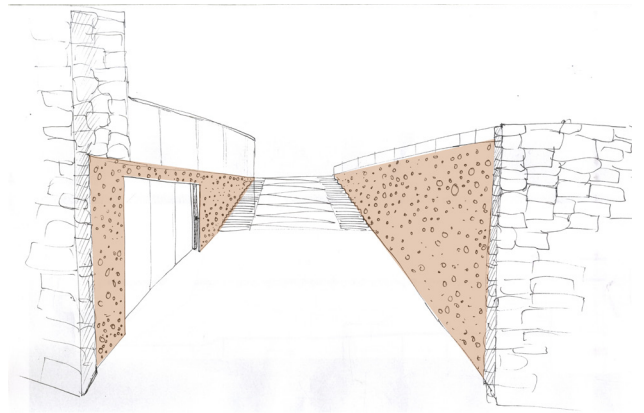
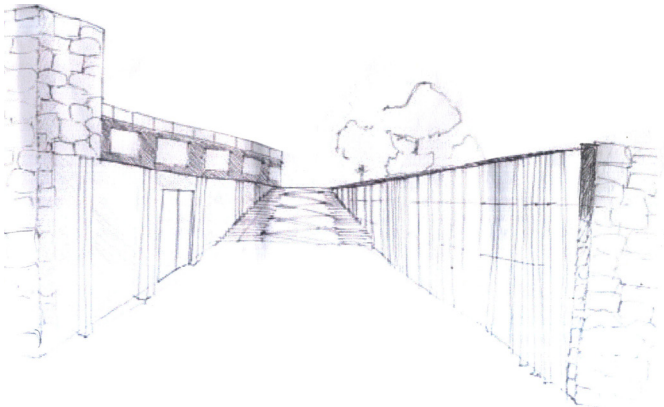
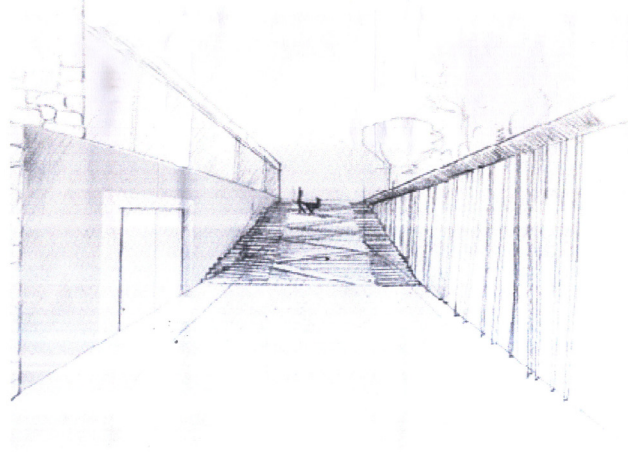
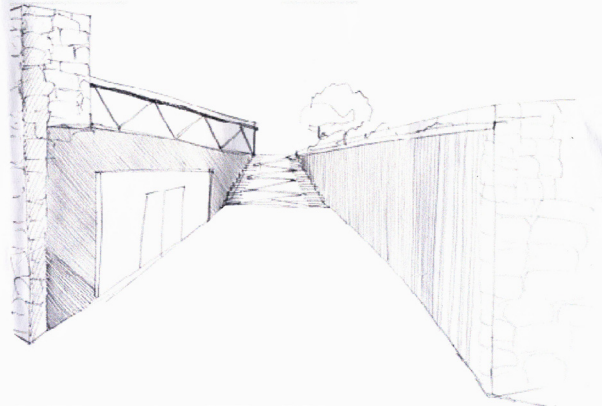
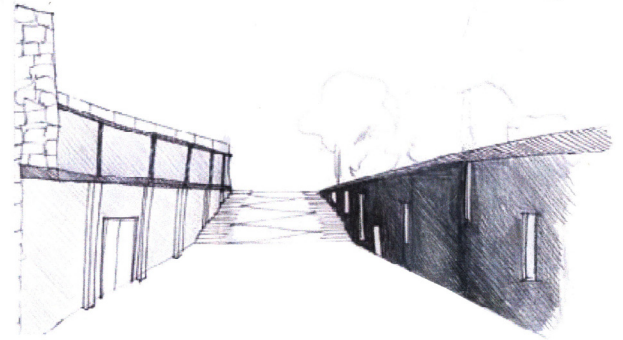
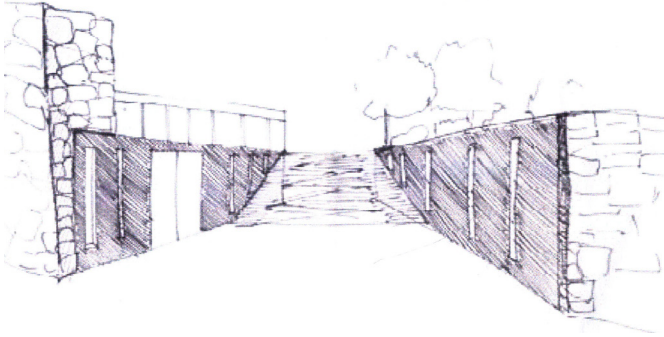
Etter samtale har vi valgt å perforere skivene og se på det som ”stilisert tareskog.”



Hva skal vi gjøre med fasadene som skapes når vi kutter ut tverrforbindelsen? Dette vil bli selve inngangsrommet til akvariet, og hvordan skal vi signalisere det?

Vi undersøkte både i tegning og modell ulike versjoner av åpent og lukkethet, letthet og tyngde på de ulike delene. Dette er noe vi kom fram til:

- Vi ønsker at kafeen på toppen skal være det letteste, lyseste, mest åpne elementet. Kafeen har som oppgave å slippe lys ned til søyleskogen, være imøtekommende også på kveldstid og skape kontakt ut mot tverrforbindelsen. Dessuten skaper en lys og åpen kafe en kontrast til den underjordiske utstillingen publikum kommer fra.
- Vi ønsker en forskjell mellom kafeen og byromsfasadene, slik at det er tydelig hvor det opprinnelige taknivået i anlegget gikk før vi kuttet oss en tverrforbindelse. Av samme grunn ønsker vi at fasadene skal ha samme høyde på begge sider.
- Vi ønsker at det skal være en kontakt mellom byrommet og insiden av anlegget, men ikke helt åpent. Vi vil skape nysgjerrighet og undring, og få folk til å ønske å komme inn.
- Vi vil markere inngangen tydelig i byrommet, slik at det ikke finnes tvil om hvor man skal inn. Dette vil utgjøre forskjellen på de to fasadeveggene ut mot byrommet.

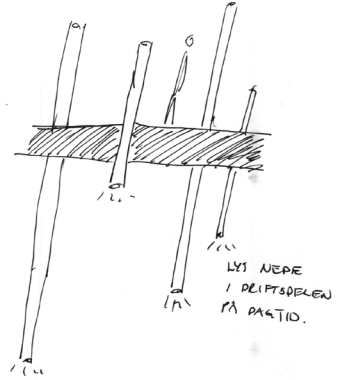
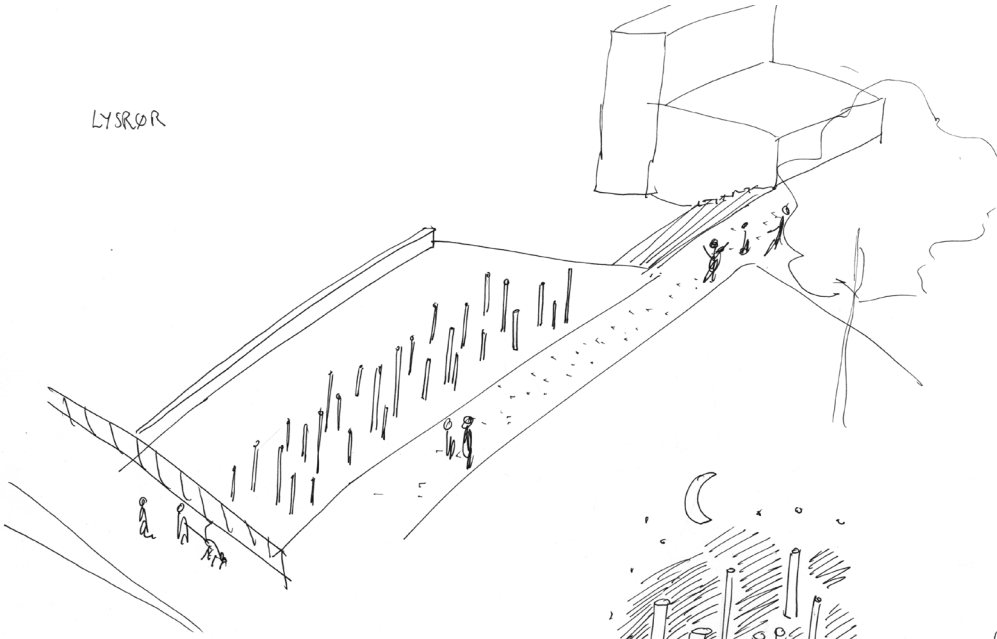


Til å begynne med lot vi minnelunden på sørsiden av taket stå urørt. Men siden Forsvarsbygg har planer med å undersøke hvilke krigsminner som ligger begravd der, er det naturlig at også vi kan undersøke hvilke muligheter den kan gi. Vi har derfor valgt å se på minnelunden som et objekt som kan brukes og oppleves både i parken og inne i anlegget.

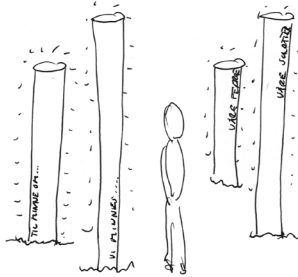
Vi har testet om tverrforbindelsen kan spise noe av minnelunden ettersom dette ville vært en gunstig plassering. Vi vil forhindre at minnelunden blir en ferdselsone, og bevare roen og respekten for stedet. Men kan den omdefineres som et litt mindre areal?

Vi er usikre på om vi skulle definere hva denne minnelunden skulle være, eller om vi bare skulle lage plass for at en eventuell kunstner kunne få utfolde seg. Vi har valgt å se på det slik at vi skaper en stemning, en atmosfære på minnelunden, men velger å reservere noe av området til en eventuell statue eller minneplakett. Det er viktig for oss å avgrense minnelunden fra resten av parken, en minnelund er ikke ment for pikniker og ballspill, men vi ønsker heller ikke en altfor markant avgrensing fra Festningsplassen. Den nye tverrforbindelsen vi har skapt vil føre mange folk forbi minnelunden, men vi ønsker ikke at disse skal ledes inn på den uten ønske.

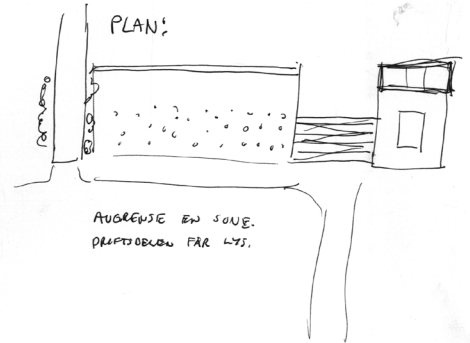
LYSRØR



LYS NEDRE
/ DEPTSDALEN
PÅ PASTID.



PÅ NATTEN KYSER DE
OP PÅLKEN.

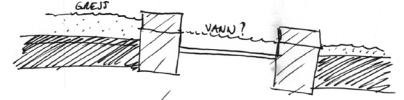
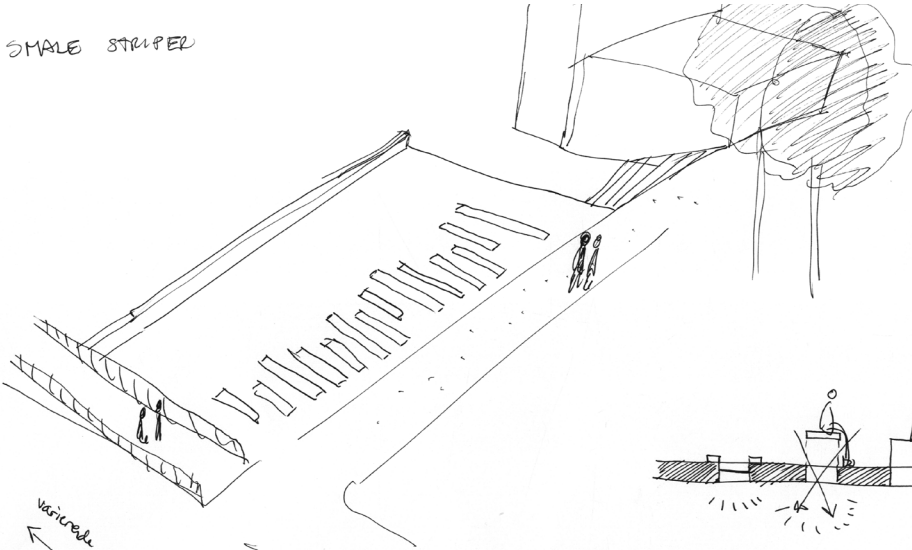


PLAN!

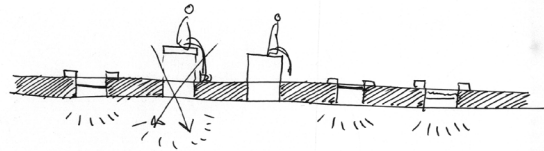
AUGRENSJE EN SØVE.
DEPTSDALEN FAR LYS.

Forholdet til Akershus er også en viktig diskusjon her oppe på taket. Festningen er og bør være blikkfanget når man beveger seg over plassen, og vi mener at minnelunden ikke bør konkurrere med den. Det er den rolige og melankolske atmosfæren vi ønsker at skal oppleves, men at virkemidlene bør være underordnet. Det å bruke minnelunden til å føre ned lys i driftsdelen av akvariet er en stor bonus. Disse overlysene kan følge det repetitive formspråket til rensesanleggets konstruksjon, eller kan være tilfeldig. Dette vil gi veldig forskjellige virkninger nede i anlegget. Vi har vurdert ulike formspråk, slik som lysende rør, nedsenkede vannspeil, granittobjekter og overlys. Det vi har landet på hittil er smale striper med overlys som følger rytmen til takbjelkene men varierer i lengde. De holder en stram linje mot gangsidene, slik at den leder folk forbi, men åpner seg mer mot vest. Dette vil også skape et fint slepelys på innsiden av anlegget.

SMÅLE STRIPER



VANN SPEIL
MED GLASS
UNDER



FØRSTJEVINGE SMÅLE ELEMENTER
(BOKER, VANNPEIL, OVERLYS, SKULPTUR)

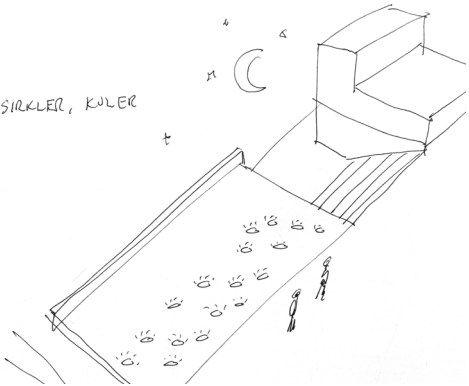
Værlende der samme
länge?



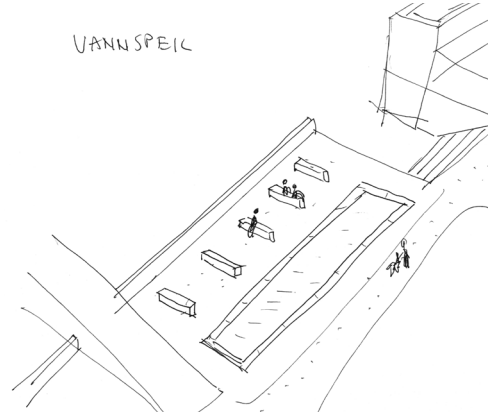
ESTHISK/
TILFØDLS



SIRKLER, KULER

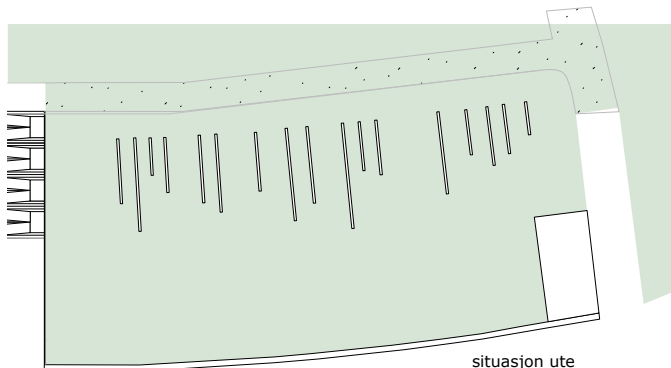


VANN SPEIL



Vi jobber videre med forholdet mellom oppe og nede. Skal minnelunden følge gangstiene i parken eller er det viktigst at de er sentrert over arbeidssonene i driftsdelen? Og er det fint at de ligger løsrevet i parken eller ikke?

Etter samtale med veileder velger vi å gå for løsningen med å legge dem som et element i parken, som da kan gi lys til arbeidssonene under.



situasjon ute

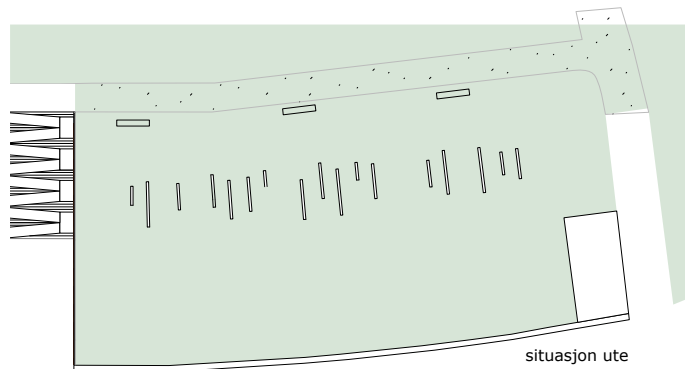


situasjon inne

Forslag 1

Lysspaltene følger stien, og definerer parken i forkant.

Inne i bygget er de forankret i søylerekken ved gangsonen, og strekker seg over de betjenende boksene og ut i arbeidsrommet.



situasjon ute



situasjon inne

Forslag 2

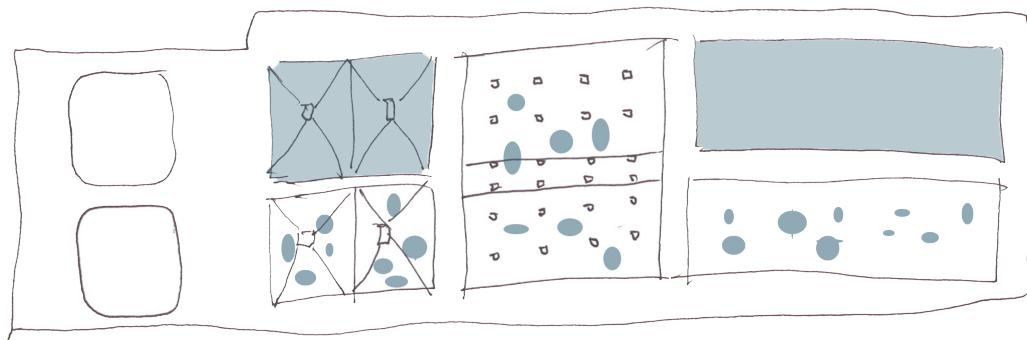
Lysspaltene ligger i parken som stien definerer. De blir mer tilbaketrasket fra situasjonen. Langs stien er det plassert noen benker hvor man kan skue utover parken.

Inne i bygget er de plassert over arbeidsonen

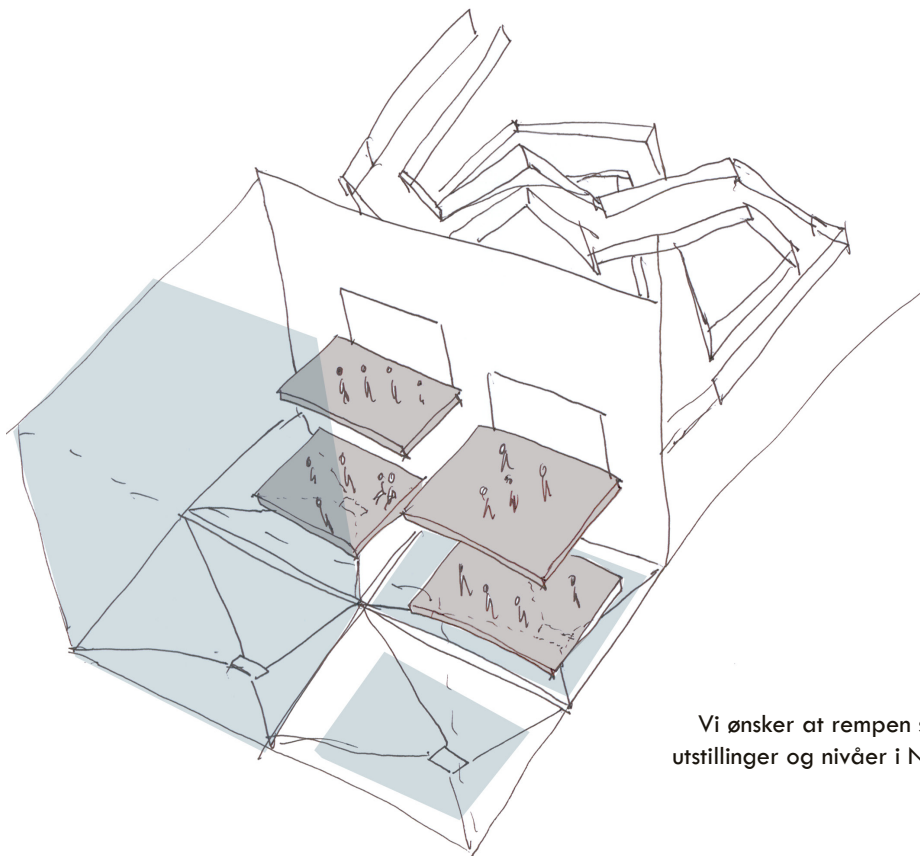
Hovedproblematikk; Er det viktigere at lysspaltene følger gangstien, eller at de er sentrert over arbeidsonen under?

Vi startet med en tanke om at utstillingen skulle ha en relativt fast og en fleksibel del, og at det derfor var naturlig å tenke på de største bassengene som faste. Etter hvert som vi jobbet med rampen og vertikalrommet, innså vi at vi ønsket at mange funksjoner skulle få tilgang fra dette rommet, slik at det å bruke rampen ble en opplevelse. Derfor prøver vi å få til to etasjer i "nordsjøbassengene", altså den delen av anlegget som har de dypeste bassengene. Det vil også være fint for de besøkende å få oppleve de dype bassengene i to nivåer.

Nordsjøbassengene har ikke like stor grunnflate som den tropiske delen, og derfor ville vi forsterke høyden i rommet. En mesanin eller et ekstra platå er en mulighet til dette, og da kan man først få et overblikk, før man senere får komme helt innpå opplevelsene. Dybden og traktformen er de viktigste opplevelsene i denne delen, og vi ønsker at disse skal få komme til sin rett i utstillingene.



En fast og en fleksibel del



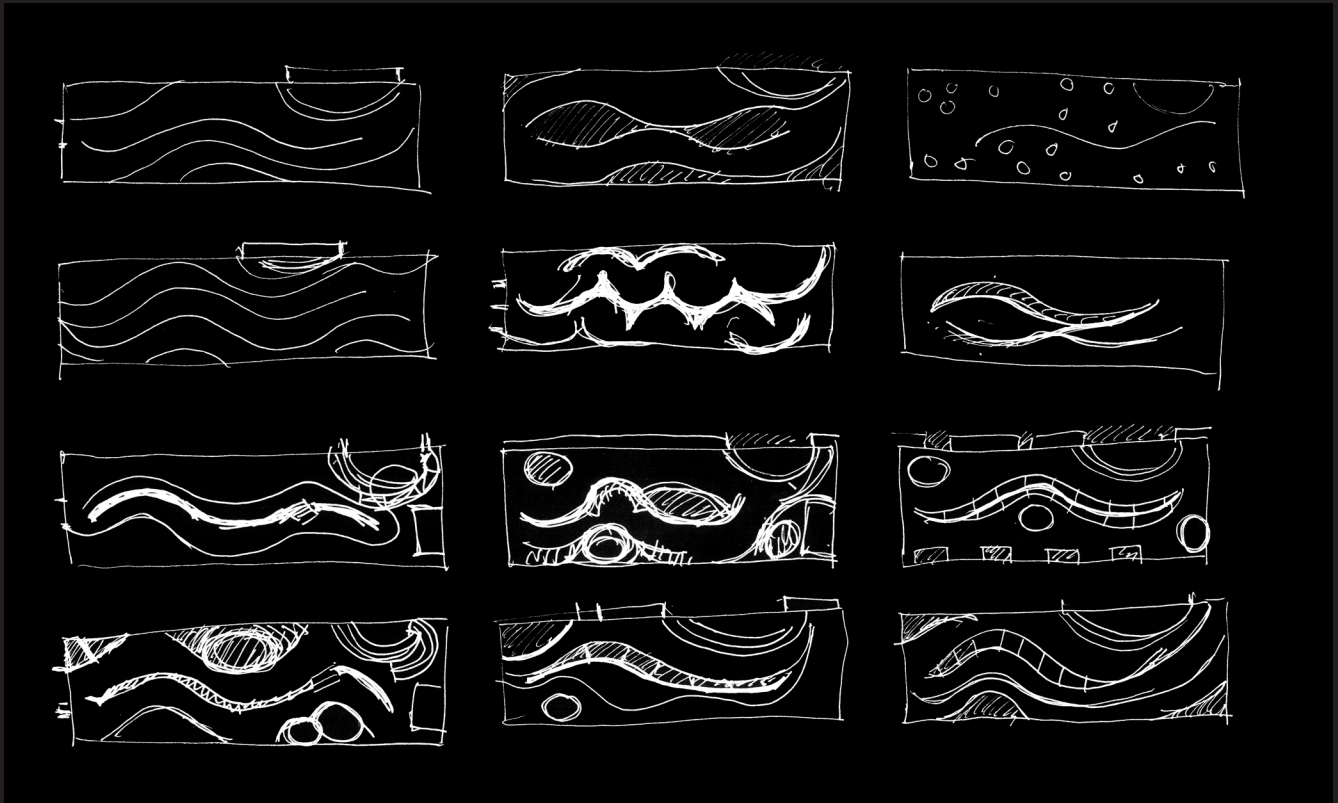
Vi ønsker at rempen skal ha flere utstillinger og nivåer i Nordsjødelen

I de tropiske delen fyller oceaniumet hele det ene bassenget. Vi ønsker også at denne hovedattraksjonen skal kunne oppleves fra den fleksible delen, med et nedtrappet amfi der folk kan ta en pause. Resten av dette store bassenget kan gjerne være fleksibelt og skifte med ulike muligheter eller tema. Men det er en relativt stor grunnflate, så vi vurderer muligheten for å dele opp vandringen i ulike platåer, selv om dette vil påvirke fleksibiliteten. Dette gjøres for å skape variasjon og dynamikk i utstillingen, ved at noen akvarier kan oppleves fra forskjellige høyder og vikler.

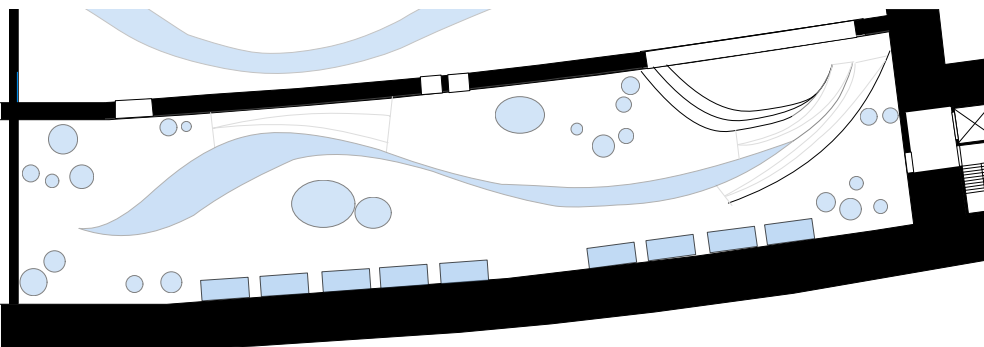
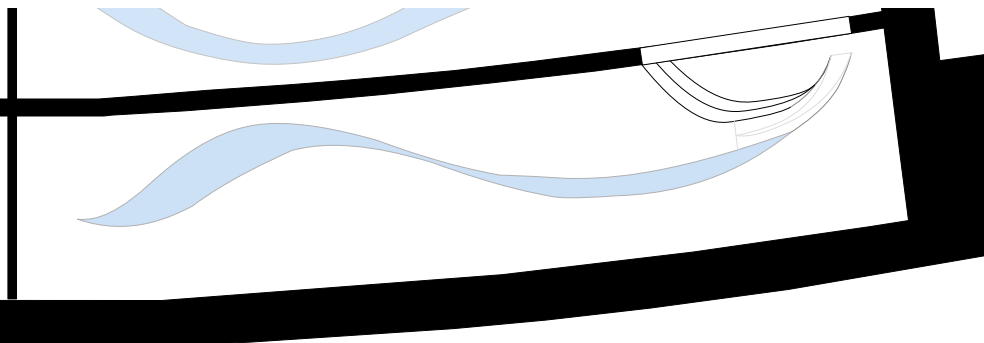
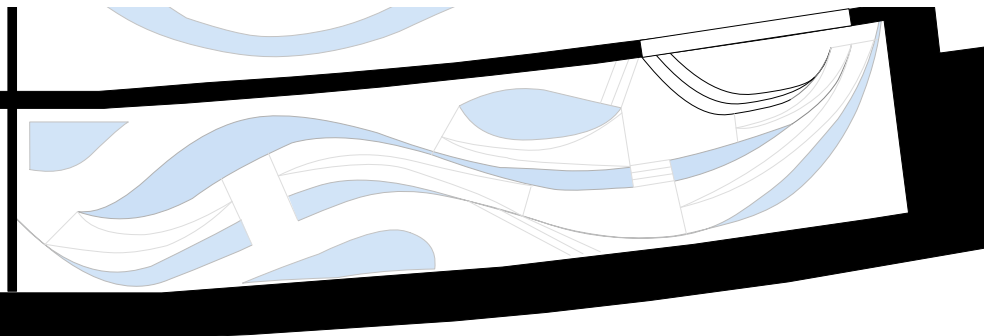
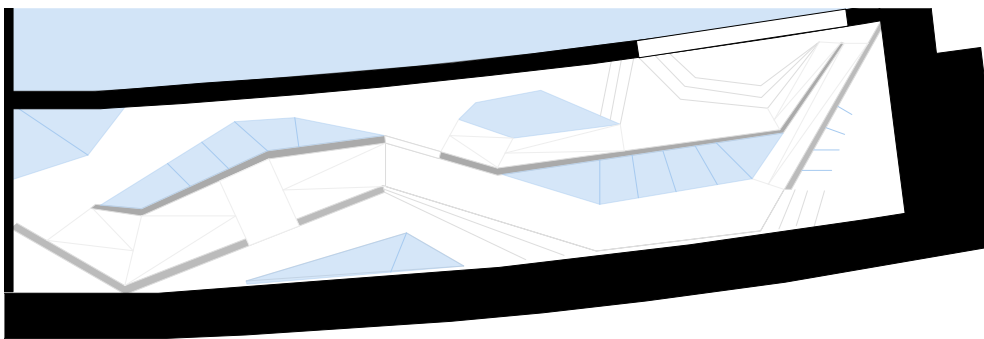
Vi ønsker en valgfrihet i denne delen av utstillingen, men vi vil legge opp til en naturlig vandring ved hjelp av en todeling av bassenget. Da vil de besøkende være sikker på at de har fått med seg alt, i forhold til det å ha en helt fritt rom. Denne todelingen kan enten skapes ved et element som følger lengderetningen eller nivåforskjeller og ramper som leder de besøkende. Muligheter for å bryte denne kursen er viktig for fleksibiliteten.

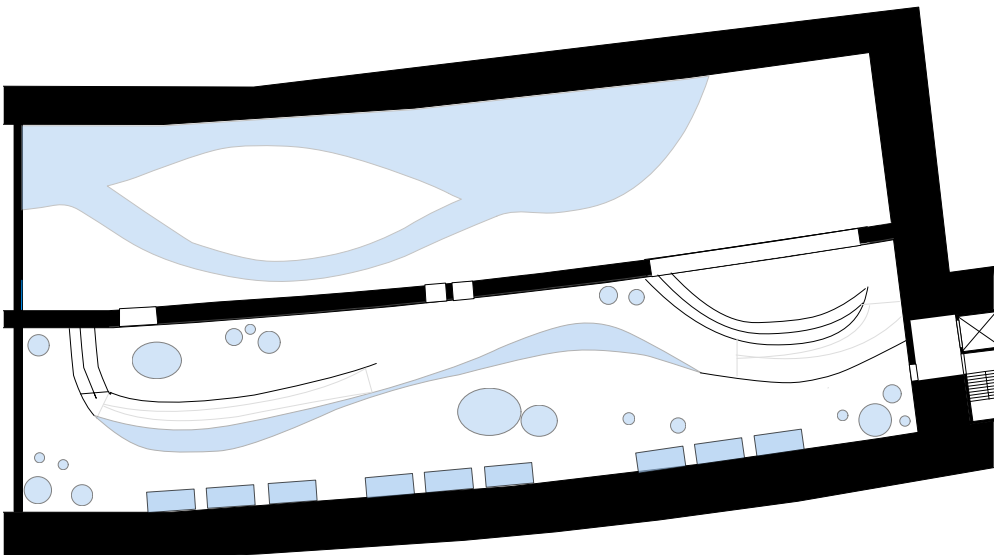
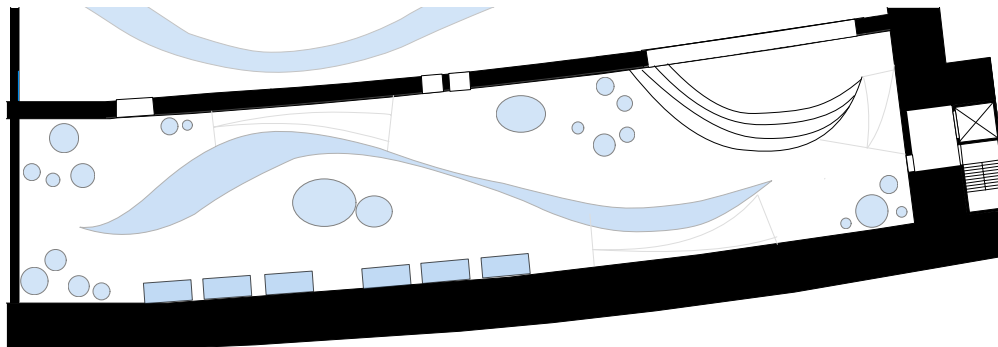
Formspråket har variert mye, organiske former er behagelig i amfiet, så vi har flere muligheter innenfor dette temaet. Men vi er usikker på om kanskje stramme former passer bedre inn med resten av anlegget.

Sikten gjennom hele bassenget er viktig, så vi ønsker ikke store monitorer i senter av bassenget. De vil heller bli plassert langs vestsiden av bassenget, og kan derfor også driftes ovenfra i den eksisterende driftsgangen.



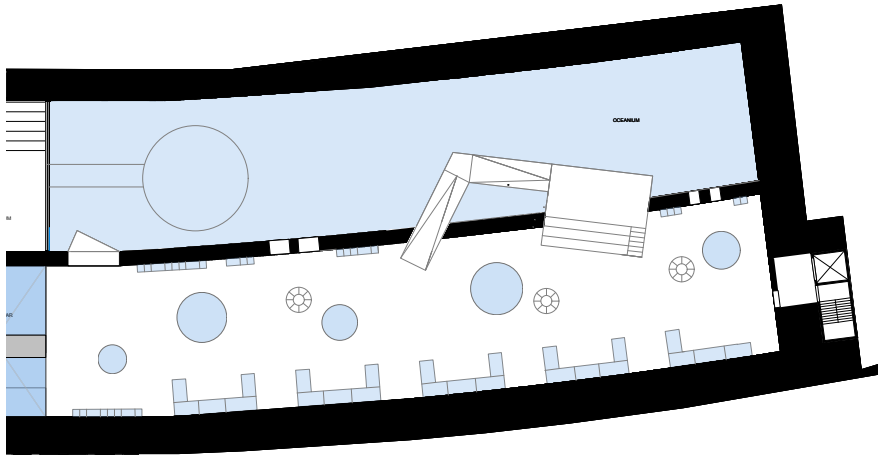
Utdrag fra alternative utstillinger i langbassenget





Alternativ på utforming av utstillingene i langbassenget

Videre jobbing med langbassengene og diskusjon med veileder gjør at vi gjør den store hallen mer fleksibel, med kun amfi som trapper seg ned. Vi velger også å skyte en haitunnell ut i oceaniumet og perforer midtveggen ytterligere for å utnytte det. Da kan det meste av utstillingene i fleksirommet byttes ut uten at det påvirker oceaniumet.

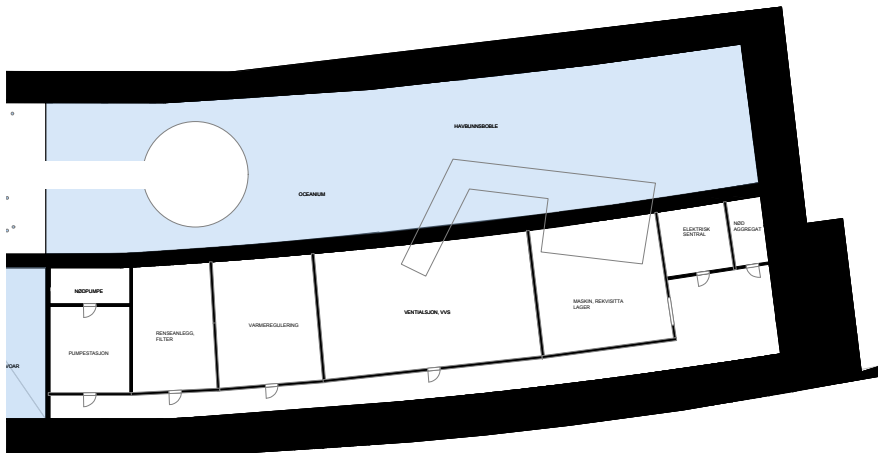


langbassengene

Vi har prøvd å stramme opp formspråket.

I midten er det plasert noen sittemøbler.

Hovedattraksjonen i langbassenget blir haitunnellen som leder ned til amfiet. Vi lurer litt på om denne formen sitter bedre i rommet nå? er den evt for liten i rommet?



langbassengene

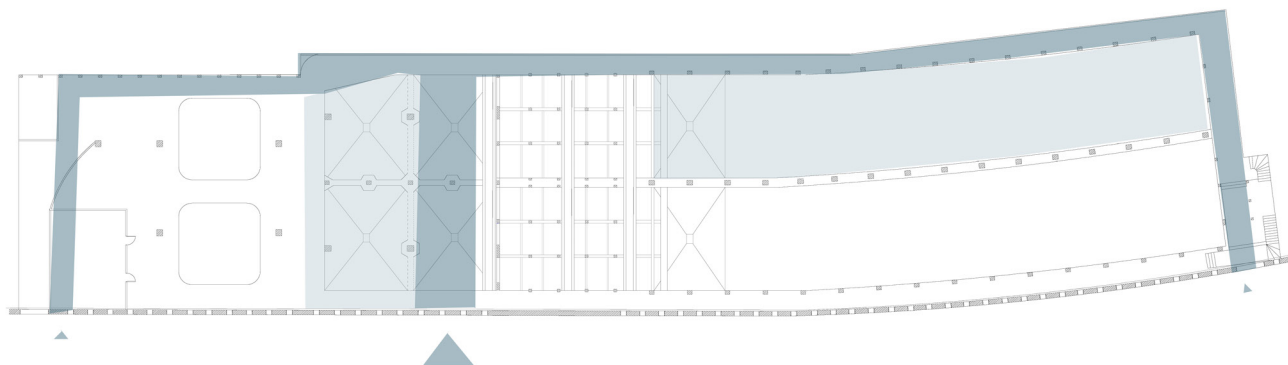
I oceaniumet er det en tunnel ut til "boblen".

Rommet i forkant tenker vi som en utstilling av havets minste arter, "morild rommet", som kontrast til det store oceaniumet en skal inn i etterpå.

Vi har vurderte tidlig å bruke den eksisterende rampen under Dagshuset som vareinngang, men fant ut at den var for usentralt plassert og hadde for bratt snuradius. Vi vurderte videre en ankomst ovenifra, men dette vil bli et veldig tydelig element i parken.

Vi plasserte derfor vareinngangen sentralt i anlegget, like ved vertikalrommet i søyleskogen. Det er mange funksjoner som ønsker tilgang til vareinngangen, samtidig som vi ikke ønsker at den bakre betjeningskorridoren skal bli for lang. Denne driftskorridoren skal betjene alle drift og administrasjonsarealer. Vareinngangen er blitt en bilheis istedenfor en rampe, dette fordi vi sparer mye plass når vi slipper rampelengden og snusirkelen inne i selve anlegget. Vi har vært i kontakt med to forskjellige akvarium angående oppbygging og hverdagen til driften av akvariet.

Vi har også to eksisterende porter i hver sin ende av anlegget som vi kan bruke som rømningsvei, og alternativ vareinngang. I den ene er det en lang sykkelrampe ned til administrasjon , og den andre har vareheis ned til storbassengene, teknisk drift og røkterdelen. Den bakre driftskorridoren mater inn til hele anlegget. Vi trodde til å begynne med at den var for smal, men har etter å snakket med akvarister og veileder vurdert den som passende. Den er på det smaleste ca 170 cm, men har en gjennomsnittlig bredde på 220 cm. Det vil, fra et transformasjons- og konstruksjonssynspunkt, kreve veldig store inngrep å utvide den, noe vi derfor ikke ser på som nødvendig.



Logistikk i bygget med hoved varelevering og to alternative innganger

I administrasjonen jobber det folk i kontorlandskap som derfor trenger tilgang på dagslys. Vi tenkte derfor tidlig på å innføre overlys og atrium i denne delen av anlegget.

Det er en veldig tydelig sone i forbindelse med de to grunne bassengene på nordsiden av anlegget. Her er det to store langsgående takbjelker og et eget konstruksjonsystem som skiller seg ut ved å være i stål. Denne delen er derfor temmelig låst i størrelse, selv om den er romslig for å betjene administrasjonen.

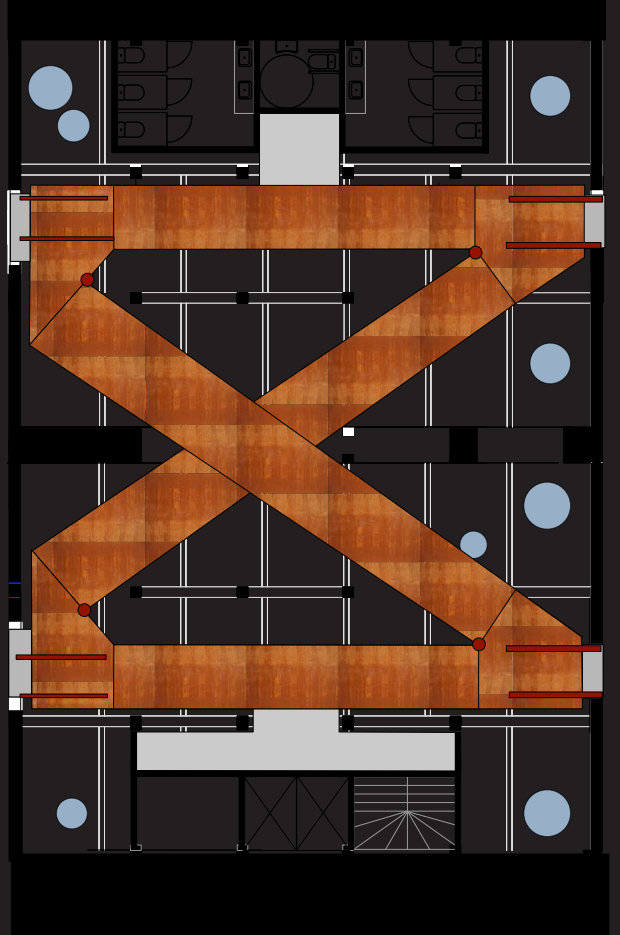
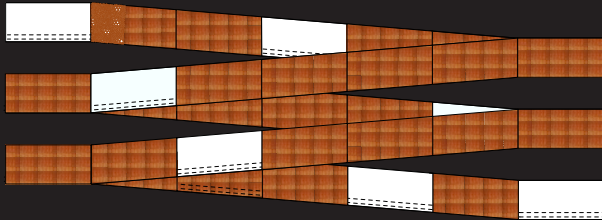
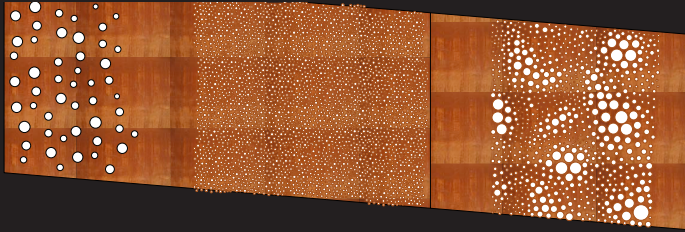


Atrium som bruker den eksisterende bassengformen
slipper lys ned i administrasjonsdelen

Vi ønsker å bryte opp kortensstålsplatene med felt av perforerte kortenssåtlssplater og felt av glass. På denne måten skapes et variert uttrykk og mer sikt ned mot dypet og for små ban. Vi synes det er viktig at kortenstålet er på minimum en av sidene hele veien, slik at det leder de besøkende ned. Vi vurderte å legge dekket i betong, men ønsker nå et lettere uttrykk i kortensstål.

Når det gjelder selve perforeringen har vi endt på å bruke et blondemønster med sirkler i forskjellig størrelse, men at disse ikke er like tatt som på tegningen.

Vi har vurdert ulike konstruksjonsmetoder for å bære rampen i syleskogen, men siden det er et poeng at den skal unngå og tilpasse seg søylene har vi valgt å henge den fra taket. På denne måten er den fullstendig frarevet selve søylene, og det er broene til utstillingene som holder den fast i rommet.



Ekskursjon til Rockheim av Pir 2

Vi dro på befaring på Rockheim for å se på transformasjonsdetaljer, og overganger mellom det gamle og det nye. Her har Pir 2 beholdt mye av den gamle konstruksjonen, men fylt inn med nye vegger og dekker.

Den gamle konstruksjonen er av grov betong, og flere av de innsatte veggene er også av betong. Vi kom på Rockheim for å studere detaljer, og la merke til denne forskjellen med en gang. Men det er usikkert om de andre besøkende som var der ser like klart hva som er eksisterende og hva som er nytt. Men vi følte at denne nyanseringen likevel var tydelig nok, søylene og dragerne var tydelig markert i veggen, og helhetsinntrykket ble et røft og uploert betongrom.

Trappen og trappedetaljene var også noe vi diskuterte. I Rockheim er trappen lagt oppå det øverste dekket, og det er tydelig hvem som bærer hva. Likevel knytter gelenderet trappen sammen med platåene rundt på en gjennomtenkt måte. Dette likte vi godt. Trappen er av lyssatt frostet glass, og gjør mye ut av seg i det grove rommet. Vi vurderer også å bruke frostet glass, så lenge det ikke konkurrerer med overlyset vi har tenkt oss i søyleskogen.



Gelenderdetalj

Gammel konstruksjon med nye vegger

Utstillingsmodellen

Vi valgte å bygge hovedformen til utstillingsmodellen i betong. Dette gjorde vi fordi traktformene er så vanskelige å få til i MDF, samtidig som det gir modellen den uttrykket vi ønsker.

Vi fikk betongen sponset av Unicon men gjorde alt arbeidet selv, og mener det ble vellykket.

