

trettisju grader

nytt liv i søftestad gruver | john sanden og peter b. skråvik

prosess

Forord

Boken inneholder skisser, modellstudier og utdypende bakgrunnsinformasjon, og tar sikte på å forklare prosessen frem mot det ferdige prosjektet «trettisju grader - nytt liv i Søftestad Gruver».

I forarbeidet satt vi oss flere mål for metodebruk og prosess. Først og fremst ville vi gjennomføre mange undersøkelser og bruke forskjellige tilnærminger i prosjekteringen.

Vi har lagt ut alle undersøkelsene våre fortløpende på softestad.tumblr.com. Det har vært viktig å produsere noe hver dag og presentere det på bloggen, både for å drive prosjektet fremover og for gi oss oversikt over egen prosess.

John Sanden og Peter Brekke Skråvik

Diplomoppgave i arkitektur. NTNU. Vår 2012.



to

På en strand i Portugal våren 2011 begynte praten å dreie seg inn mot diplomoppgaven. Vi var begge enige om at det er viktig å finne noe man fascineres av. Noe som gir den gode følelsen, og som man ikke klarer å la være å tenke på. John fortalte om gruvene og det planlagte museet i Nissedal, og vi fant fort ut at vi begge hadde en fascinasjon for slike rom. Følelsen av å være inni en masse, inni selve jorden, var noe vi begge husket godt fra barndommen, og noe som kunne være et spennende utgangspunkt for diplomarbeidet vårt.

Det er flere grunner til at vi har valgt å jobbe sammen. Vi har allerede hatt mange, lange og gode diskusjoner knyttet til oppgaven spesielt, og arkitektur generelt. Dersom et samarbeid fungerer, får man diskutert flere aspekter ved oppgaven på en annen måte enn om man jobber alene. Det kan være en fordel å ha lokal tilknytning og kunnskap om stedet man prosjekterer, men det kan også være en utfordring. At en av oss har tilknytning til stedet, og en møter det for første gang, håper vi kan gi oss nødvendig informasjon, samtidig som vi opprettholder en nødvendig distanse til det vi holder på med, og de beslutningene vi tar.



uke 29

Første tomtebefaring

John besøker Søftestad for første gang og som arkitektstudent var det en fin erfaring. John ble møtt av Jon Aamo etter avtale på telefon. Han kunne ivrig fortelle om arbeidet han har gjort både på egenhånd og sammen med venneforeningen på dugnad. Vi fikk sett det provisoriske museet han har fått i stand, en liten tur inn i gruvene og en prat med Russell. Positive og morsomme karer som absolutt har noe på gang. Stedet er spennende og det kan absolutt bli en spennende og morsom diplom i arkitektur. Pappa Sanden er imidlertid litt mer skeptisk og skjønner ikke helt hva vi skal gjøre. Og det gjør kanskje ikke vi helt enda heller, men vi er fascinert og gira. Det er jo verdt noe.



uke 30

Tomtebefaring

I juli besøker John Søftestad på nytt, og prøver å forklare hva vi som arkitektstudenter kan bidra med. Hva er en masteroppgave i arkitektur? Kan det være interessant for Søftestad at vi jobber med stedet? Det er viktig for oss at vi har ildsjelene med oss fra starten av, slik at vi drar lasset sammen. Det kan bli nok uenigheter uansett. Vi får en god tone, og samtalen er interessant. Presiseringen av hva en diplomoppgave er nyttig for både venneforeningen og meg selv.

Praten dreier seg også om møtet med landskapet. Smeden Russell har allerede begynt å skissere på hvordan han ser for seg området. De vil planere ut landskapet, plante gress og sette opp lafta tømmerkoier. Vi stikker ned i bilen og henter et bilde av Juvet Landskapshotell av Jensen og Skodvin arkitekter. Jon og Russell ser på bildet, og er tydelig skeptiske. «Se hvordan de forholder seg til landskapet. Istedet for å tilpasse landskapet til bygningene, så tilpasser de bygningene til landskapet.» sier vi. «Det er jo så flott natur her, et nytt bygg burde jo klare å ta vare på den.» Det er alle enige om.

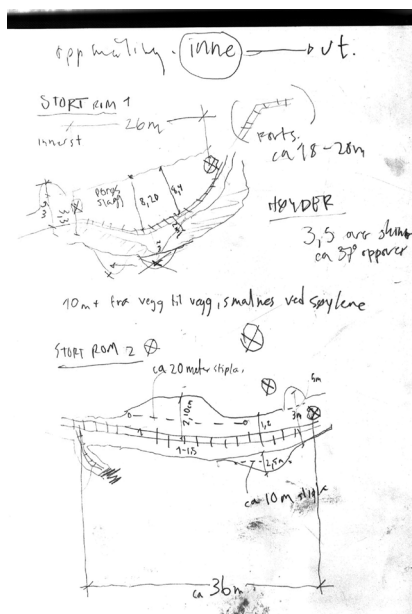


uke 31

Tomtebefaring i finvær

Peters første møte med stedet skjer på en finværsdag i august. Vi er lenge i gruvene. Hva kan det være? Møte med smeden, han viser oss stolt rustninger og våpen og forteller at han har jobbet for Hollywood, Madam Tussaud og dronningen av England. Vi går rundt på hele området og ned til vannet. Linja fra vann til gruveinngang er tydelig allerede første gang vi ser den. Vi undersøker også området på andre siden av åstoppen og forsøker å finne den andre inngangen til gruva.

Vi tar en tur på Treungen-festivalen og kommer i snakk med flere lokale helter. Det virker som om mange ikke har vært og sett på gruvene. Vi synes det er merkelig, det er jo tross alt kommunens flotteste rom. Kanskje er det mangelen på aktivitet som er problemet?



uke 32

Tomtebefaring i gråvær

Vi foretar en oppmåling av gruverommene og tar mange bilder. Denne gangen oppholder vi oss inne i gruva i flere timer. Fingrene blir stive og magen rumler. En gjeng med tyske speidere ankommer området og får en omvisning av Aamo og Russell. Vi får se modellen av Skeidehuset, bygget som ble revet på 80-tallet. Det er fascinerende med byggverk som er uttrykk for pur funksjonalisme, slik mange industribygg jo er. Det er preget av en synlig konstruksjon og alle delene er der fordi de må, her finnes ikke noe jåleri eller stiluttrykk.

Vi leser om kommunens og gruvenes historie i Nissedal Bygdesoge. På kvelden sitter vi ute foran grua hos faren til John og diskuterer prosjektets program. Hva kan et museum være? Hvordan lager man noe som ikke finnes andre steder? Kan det bli konkurransedyktig i forhold til andre gruvemuseer og opplevelsessentra? «Vi må tegne et bygg som stikker ut av gruveåpningen! Overgangen mellom lyset og mørket er der prosjektet må ligge!»



uke 33

Siste ferieuke

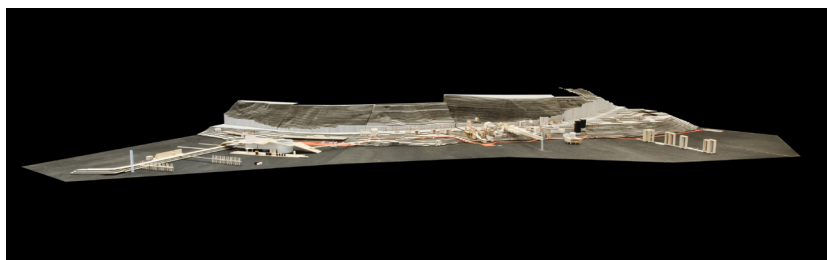
Vi leser mer i bygdesoga for å danne oss et bilde av kommunen og industribedriftens betydning for innbyggerne. Kommunen kontaktes og vi får tilgang på kartmateriale.

Vi leser arbeidernes egne historier fra arbeidet i gruvene. Fortellingene er viktige for å forstå hvordan livet på en slik plass har vært. De er også fulle av inspirasjon. Tekstene finnes på www.søftestad-gruber.no.

uke 34

Oppstart særkurs.

John tar kurset Three Houses. Peter har plass på kurset Trearkitektur A der bruken av tre naturligvis er i fokus.



uke 35

Studietur til Sossvika

John drar på tur med kurset Three Houses til Stokkøya. På turen ser vi på potensialet ny arkitektur kan ha på bygda og møter Roar, en ivrig kar som prøver å redefinere begrepet vi har om den norske landsbygda. Turen er inspirerende og prosjektet på Stokkøya jobber med mange av de samme problemstillingene vi står ovenfor. Hvordan kan arkitektur påvirke mentaliteten på et sted? Hva skal den norske landsbygda være? Hvordan utnytter vi kvalitetene på stedet best mulig?

Når vi kommer tilbake til Trondheim lager vi en stor modell av området og jobber med en overordnet plan av en ny definisjon av landsbygda, bygda 2.o.



uke 36

Studietur til Spania, dikt og forarbeid

Første metodelære. Vi begynner å skrive på forarbeidet, blant annet om en av de tingene ved stedet som fascinerer oss mest, nemlig «reisen til det underjordiske». Peter reiser på studietur til Spania og oppsøker museer og arkitektur der forholdet mellom nytt og gammelt spiller førstefolin. Vi skriver dikt om gruveopplevelsen :

light defines the space
the torch is a point
it creates a sense of here
the flashlight becomes a line
that controls the movement

3 a3-ark

Den første oppgaven i metodekurset er å sammenfatte informasjon om diplomoppgaven på 3 a3-ark. Hvert ark skal ha et tema:

01. Hva er min kompetanse som arkitekt(student)? (Hva er jeg virkelig god på? Er det noe jeg mangler/lengter etter?)
02. Hva vil jeg oppnå med masteroppgaven i arkitektur?
03. Hvilke spørsmål vil jeg reise/hva vil jeg undersøke i masteroppgaven?



01. Med diplomen ønsker jeg ganske enkelt å lære meg faget. Mer spesielt vil jeg oppnå en forståelse av kraften som ligger i arkitektur, og hvilke nye relasjoner som kan oppstå lokalt og i større forstand når en innfører et nytt opplevelsessenter ved Søftestad gruver. Det blir viktig å foreta seg mange og gode analyser av kulturminnets historie, plassering og betydning for lokalsamfunnet. Heldigvis er vi godt i gang med både lesing av Bygdesoga, oppmåling av sted og intervju av gruvas venneforening.

02. Det å forstå stedets rolle helt og fullt ut, og å gjennom stedsanalyse oppdage dets potensiale og særegenhet. Jeg har forstått det slik at en i arbeidslivet sjelden tar seg tid til å virkelig få stedets ånd under huden. Jeg vil oppnå et så godt bilde av stedet at jeg kan ta tittelen gruveslusk pga det høye antallet timer tilbrakt under jorden. Videre blir det viktig å ikke "miste stedet" når man senere skal i gang med prosjekteringen. Jeg har tidligere opplevd nettopp dette i andre prosjekteringsfaser, derfor har vi satt oss mål om å få bygget og testet 1:1 på stedet i løpet av diplomprosessen.

03. Jeg ønsker å sette meg et mål om å hente inn fokus på konstruksjon tidligere i prosessen og la den være premissgiver for prosjektets utvikling. Sverre Fehn jaktet konstruksjonen allerede i starten av sin idéprosess; han startet det hele med å samle ord og tanker om rombildet for deretter søke å knytte det hele sammen med en konstruksjon som skulle kunne løse flere ting. Ved søftestad gruver finnes det mye å ta utgangspunkt i: for eksempel er det tidligere sjeidehuset et byggverk der konstruksjonen spiller førstefolin.

04. Som det fremgår av mitt kompetanseskjema ser jeg på meg selv som en arkitektstudent uten tilstrekkelig forståelse for detaljering. Jeg er av den oppfatning at det kan ligge mye potens i hvordan er prosjekts detaljer er ordnet. Målet må være å oppnå en kompetanse i tegning og utarbeiding av detaljer i målestokkene 1:20, 1:10 og 1:5. Mye kan også læres av å bygge viktige sammenføyninger i for eksempel 1:2. Smeden som arbeider ved gruvene har sagt seg villig til å hjelpe oss å smi eventuelle ståldetaljer.

05. Jeg søker å utvide min horisont hva angår materialbruk, da dette også er et område hvor jeg mangler tilstrekkelig kompetanse. Ofte tenker en bare at "selvsagt skal jeg bygge i tre og betong", og det uten å undersøke om en kan oppnå en bedre dialog med sted og program gjennom bruk av et annet materiale. Hvilke retningslinjer til materialbruk gir stedet etter førstemetøtet? Før hentet en ut jernmalm fra gruvene, sammen med slagg og stein, og den dag i dag finnes det en altså en aktiv smed på anlegget.

06. Oppnå en forståelse av hvordan jeg prosjekterer. Jeg ønsker å skrutinisere min metode for prosjektering og oppnå en forståelse for når og hvordan jeg foretar meg viktige valg. Det blir således imperativt å føre en slags dagbok der jeg loggfører diplomprosessen. I denne boken kan jeg og John daglig bemerke hvordan vi har jobbet og hvilke ting vi har funnet ut.

07. Bli bedre på dialog med byggherrer og interessenter i lokalmiljøet. Det er mye informasjon å hente fra de som kjenner stedet best, og det er vanskelig å vite hva slags kunnskap som kan bli retningsgivende i en slik prosjektering. Videre kan gnisningene som oppstår mellom arkitektene og byggherrene være verdifulle.



Møtet mellom gammelt og nytt

Det nedlagte gruveanlegget var i drift i første halvdel av det nittende århundret, og stilte som Nissedal kommunes største arbeidsplass. Det finnes i dag vilje hos lokale ildsjeler for å utvikle området til et opplevelsessenter. Skal en jeg gi seg i kast med utviklingen av Søftestad Gruver, er en nødt til å kjenne alle sider av kulturminnet. Søftestad gruvers venneforening kan beskrives som de viktigste pådriverne for å gjøre området tilgjengelig for besøkende, og disse interessentene ser for seg å bygge opp anlegget som en kopi av det som fantes da det var i drift. Det blir altså vår oppgave å se på alternativer til dette.

Hva vil skje om en heller velger å innføre noe nytt? I en tid der stadig mer får vernestatus, blir det viktig å stille spørsmålet; hvordan fungerer arkitektur som en brobygger mellom det som var før og det som er nå? Hvordan unngår en å behandle et kulturminne som noe dødt og passivt? Kan man respektere et kulturminne i enda større grad ved å befolke det, ta det i bruk på nye måter? Hva skjer om en dropper monteret og nostalgien, og fjerner glassruta en finner mellom den besøkende og kulturminnet?

Tettstedsutvikling

Treungen er et tettsted med omlag 800 innbyggere. Hvordan kan et prosjekt styrke lokalmiljøet og gunstiggjøre turisme i en slik bygd? Kan en se på disse underjordiske gruvene som "public spaces" som folket i bygda kan bruke slik de ønsker det? Tenk å ha et teaterstykke eller en konsert under jorden, eller et femtiårslag med langbord i gruehallene. Turismen er i stadig endring: fra det å ville meske seg på store, trygge høyfjellshoteller, kan det virke som om turister den dag i dag er mer opptatt av spesielle og ekstreme opplevelser. Hvordan kan man danne et slikt tilbud med utgangspunkt i gruva?

Stedet og dets særegenhet

Hva er det dette stedet har som ikke finnes andre steder? Det finnes flere tusen gruveanlegg i Norge, mange med såkalte opplevelsessentra. Mange av disse gruveanleggene er både større og mer interessante som kulturminner, og spørsmålet da er om det riktig å konkurrere med for eksempel sølvgruvene i Kongsberg og anlegget i Røros. Kanskje det nettopp her ligger en frihet til å skape noe annet, noe nytt? Hvordan ser fore eksempel en typologi ut når den er plassert under jorden?

Program

Prosjektets program var noe av det aller første jeg og John begynte å snakke om. Venneforeningen ser for seg utstillinger og pølsegilling på tunet, og vår jobb som arkitekter blir å foreslå andre aktiviteter som kan være med på å sikre et besøksgrunnlag. Vi har vært innom slike ting som overnatting for turister (kanskje i samarbeid med de lokale hotellene), kafédrift, teater, konsert, levende utstillinger, workshop for lokale kunstnere osv.

Brukermedvirkning

Søftestad gruvers venneforening blir våre byggherrer og det blir interessant å opprette en dialog med disse. Hvordan skal man nå mennesker som ikke har trening i å forstå kraften i moderne arkitektur? Er det mulig at det blir enklest å diskutere prosjektet gjennom å vise til en fysisk modell?

Vi har også vært inne på muligheten for å invitere interessenter til en workshop på stedet, og senere stille ut diplomen i kommunen, feks under Treungen-dagene.

johns a3-ark

Hva dreier ideen/prosjektet seg om?

Tettstedutvikling. Søftestad Gruver. Kulturminne. Museum.

Jeg kommer fra Treungen i Nissedal kommune, en liten kommune med bare 1500 innbyggere. Nissedal har en flott natur, men arkitekturen har blitt forsømt.. Jeg blir den første arkitekten fra kommunen gjennom tidene, og har lyst til å ta tak i potensialet som ligger i heimbygda. Hvordan kan jeg som arkitektstudent bidra til å gjøre kommunen et bedre sted å bo? Hvordan bør et kulturminne bevares, for å bli et godt sted for både turister og fastboende? Hva kan et museum være? Hva trenger Nissedal Kommune? For at jeg skal flytte tilbake?

Hvorfor er det så viktig da?

En økende andel av Norges, og verdens, befolkning bor i byer, og gjennomsnittsalderen i bygdenorge øker for hvert år. Jeg tror det er viktig at bygdenorge får flere ideer og nye måter å gjøre ting på. Jeg kommer nok aldri til å flytte tilbake til Treungen, men jeg håper sterkt at det vil være liv og aktivitet i både Nissedal Kommune og andre grisgrendte strøk i framtida. Jeg tror at arkitektur har mye å bidra med også utenfor byene. 12% av jordens overflate er vernet på en eller annen måte. Det er viktig at vi tar stilling til hvordan vi bruker og behandler kulturminner. En musealisering av bygdenorge er hverken turister eller fastboende tjent med. Det er også viktig å vise gruvas historie, som den viktige delen av samfunnet den var. Mye slit er lagt ned i arbeidet med kommunens mest storslagne rom. Kunnskap om historie og sine egne røtter kan gi ønsker om mer kunnskap og være en viktig ballast i møte med den store verden.

Hva trenger vi å vite? Og Hvordan får vi denne kunnskapen?

Turisme. Trafikk. Informasjon om andre gruver i Norge. Kjennskap til stedet. Hvilke ideer har de fastboende?

Prosjektering av ny arkitektur i samspill med eksisterende kulturminner er en stadig mer aktuell problemstilling, ettersom bygningsmassen blir eldre, og terskelen for hva som er et kulturminne er i stadig endring. Som arkitekt har jeg derfor lyst til å lære mer om møte mellom gammelt og nytt, en kunnskap som vil bli viktig for mitt framtidige yrkesliv som arkitekt.

Hva venter du å finne?

Jeg håper og tror at prosjektet vil gi nye impulser og ideer til kommunen. At vi klarer å lage et sted som er noe mer enn et uinteressant bygdemuseum. Jeg håper å lære mye om flere felt i arkitekturfaget; konstruksjon og materialer, møte mellom natur og arkitektur, møte med landskapet, møte mellom nytt og gammelt, tettstedsutvikling, ressursbruk og bærekraft, gode detaljer og helhet, prosjektering og prosess, bruk vs vern.

Hva er viktig med det?

Arkitektur er et bredt felt der et godt prosjekt ikke fokuserer på kun en ting, men løser mange problemstillinger samtidig.

Inspirasjon

Naturen i kommunen generelt, og gruvene spesielt. Den romlige sekvensen i gruvene er utrolig inspirerende.

Informasjon

Informasjonsinnhentingene begynte den dagen jeg ble født. Jeg kjenner stedet godt, men det er også mye jeg ikke vet. Men jeg vet ikke hva jeg ikke vet.

Hva er uklart?

Program. Framgangsmåte. Og det meste annet.

Hva tviler du på?

Er oppgaven for vag? Er den for omfattende? Finnes det kanskje viktigere ting jeg burde gjort? Trenger

Nissedal et spennende gruvemuseum? Er det realiserbart? Vil det bli besøkt og brukt? Hvilket program og funksjoner er best egnet? Kan **eg** bli for heimkjær?

Hva er helt klart?

Gruvene har de mest spennende rommene i hele kommunen, og jeg er sykt gira på å sette i gang.

Nasjonale turistveger

National Tourist Routes in Norway



uke 37

Studietur til Risør og turistvei-diskusjon

Andre metodelære. Vi begynner å diskutere turistveiprosjektene, og begge leser "Omveg/Detour – arkitektur og design langs 18 nasjonale turistveger". Vi synes det er rart at slik luksusarkitektur skal subsidieres med millioner av kroner. «Det er jo bare en dass. Og den er dyr!», sier vi. Hvorfor kan man ikke lage arkitektur som imøtekommer både turister og de fastboende?

John leser om utstillingen Spor som skal åpnes under arkitekturdagen. 40 prosjekter fra norsk samtidsarkitektur de siste fem årene. Det er mange fine og inspirerende prosjekter, men svært få prosjekter i bygdenorge, for de som faktisk bor der. Kanskje med unntak av Hamsun-senteret og Petter Dass museet er alle prosjektene kun myntet på turister fra byene.

Peter drar på studietur til Risør med særkurset Trearkitektur A. Turen går innom mange av Norges viktigste trebygg, blant annet Villa Schreiner, Urnes stavkirke etc. I risør finner man tomter for kursets eksamensoppgave, og dagene går med på å snakke med folk i byen. Hva trengs i Risør for å demme opp for fraflytningen? Hvordan skal den nye arkitekturen kunne spille på lag med den tradisjonelle, hvite sørlandsarkitekturen?



NGU og Telemarksvegen

Norges Geologiske Undersøkelser i Trondheim (NGU) oppsøkes. Her finner vi gamle kart og dokumenter om industribedriften. Vi kopierer til xerox-maskinen uler av utmattelse. Vi leser om Telemarksvegen (Riksvei 41) som går forbi Søftestad og kontakter Trine Kanter Zerwekh, leder for profilering og informasjon for turistveiprosjektet, for å finne ut om veien er tenkt innlemmet i turistveiene.

“Telemarksvegen - Rv. 41 - slynger seg vakkert gjennom 6 kommunar frå Sørlandet til indre Telemark. På sin veg gjennom kommunane Kristiansand, Birkenes, Froland, Åmli, Nissedal, Kviteseid byr Telemarksvegen på 180 km av det ekte Norge. Naturen er mangfaldig og flott med sine salte svaberg, grønne heiar, fiskerike vatn, vakre fossar og steile fjellvegger. Som ein smakebit av Telemark på veg til fjordane, eller som ein del av ein rundtur, er Telemarksvegen eit flott alternativ. Gamle kulturminne og den lokale kunst- og handverkskulturen er sentrale langs vegen.” Fra (telemarksvegen.no).

Søftestad gruver ligger altså langs Telemarksvegen, en riksvei som tidligere er blitt vurdert “oppgradert” til nasjonal turistvei. Gjennom en telefonsamtale med Trine Kanter Zerwekh, leder for profilering og informasjon for turistveiprosjektet, kommer det frem at forslaget stoppet opp som følge av “kriteriemangler”. Hva dette egentlig betyr er vi usikre på, men det kan virke som om Telemarksveien ikke når helt opp til prosjektets krav på dette tidspunkt. Nasjonal turistvei eller ikke, i dag er det mange nysgjerrige som velger riksvei 41 for å utforske “det ekte norske” telemarkslandskapet. Terskelen for turisme er i stadig bevegelse: fra det å ville bevege seg på opptråkkede stier og meske seg på store, behagelige høyfjellshoteller kan det virke som om dagens turister er mer opptatt av spesielle og autentiske opplevelser. Er det mulig å danne et slikt tilbud med utgangspunkt i gruveområdet?

Det begynner å gå opp for oss at Søftestad er et kulturminne som trenger noe mer. Det er jo ikke det viktigste gruveanlegget i Norge, så et vanlig museum vil kanskje ikke gi et godt nok besøksgrunnlag. Men hva slags aktivitet må til? Det er kanskje naivt å se for seg at et slikt sted skal kunne generere masse aktivitet.



uke 39

Første møte med hovedveileder Are Øyasæter

Presentasjonen av prosjektet er preget av vår fascinasjon for stedet, og vi fremstår kanskje i overkant ivrige. Øyasæter stiller mange kloke men ubehagelige spørsmål for å tvinge oss til å spisse prosjektet. Hvorfor er en diplomoppgave på Søftestad viktig? Hva vil vi egentlig? Skal prosjektet deres være et redskap for kommunen? Diplom som dialog eller et spill med kommunen der vi kommer med en strategi for området?

Øyasæter foreslår at vi skal vise lokalbefolkningen hvorfor vi er interesserte i Nissedal og gruvene, og at vi ønsker å gi noe tilbake slik at de ser noe nytt i sin egen bygd. Han synes rollene våre er interessante, det at John er bygdegutt og at Peter er turist.

Han forteller at det er et imperativ at man avklarer realisme i en diplomoppgave. Det er viktig å ha en strategi for økonomisk tilnærming, noe mange prosjekter mangler. Det trengs 100 millioner kroner for å gjennomføre disse prosjektene. Hvor skal vi legge oss? Er vår oppgave realistisk eller er det et fantasiprojekt?

uke 40

Program, kompleksitet og realisme

Etter veiledningen er vi opptatt av å diskutere realismen i oppgaven. Skal vi tegne noe som kan bli bygget, eller skal vi jobbe med et fantasiprojekt inni gruva? Diskusjonen glir over til å gjelde programmet. Derfor foretar vi mange workshops med skissing på whiteboard og i diagrammer.

Vi blir usikre på om Søftestad er det rette valget. Vil vi egentlig jobbe med noe mer komplekst? Et større bygg? Vi setter opp ulike scenarier for oppgaven:

01. Vi endrer programmet og gjør det mer komplekst. Hva med et stressmestringssenter? Kanskje vi kan lage ett i byen og ett på Søftestad og undersøke hva de forskjellige situasjonene har å si for utformingen av arkitekturen (introvert-ekstrovert).
02. Asylmottak på Søftestad der folk bor og jobber med vedlikehold, kajakkutleie og omvisninger. jobbe for integrering og lære seg språket. egne boenheter.
03. Hyttefelt der en ser på nye muligheter i fritidshus. Hytter for vår tid.
04. Vi snakker om å hente det beste fra stedet, ideen eller fascinasjonen for rommet, og bygge noe annet et annet sted.

Det som vipper oss av pinnen er spørsmålet: hvorfor er det så viktig da?

- for lokalsamfunnet
- for idéen om bevaring av kulturminner
- lokalhistorie er viktig for befolkningen, de som bygde Norge
- det er viktig for oss
- er det ikke lov å bare lage et flott prosjekt på et nydelig sted?

Vi leser Eyes of the Skin av Juhani Pallasmaa.

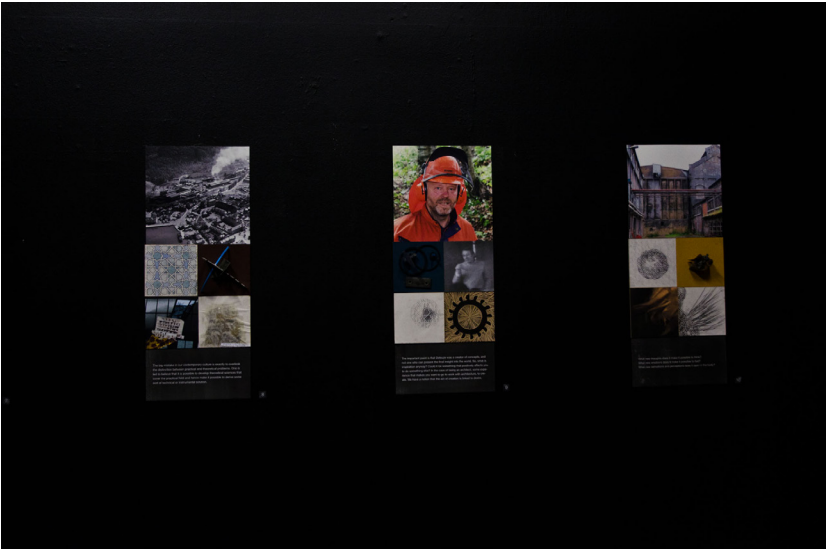


uke 41

Program-workshop

Vi bestemmer oss for å beholde stedet Søftestad, og diskuterer programmet. Vi arbeider mye i tekst og skisser. En av tekst-workshop-ene går ut på at vi sier et ord om program annenhver gang. Målet er å arbeide raskt og intuitivt og få ut så mange alternativer som mulig.

MUSEUM	OVERNATTING	
HOTELL	BADSTUE	GAPAHUK
SOVE EN NATT I GRUVA	LAGE MAT	LYSINSTALLASJON
SPISESTED	SELSKAP	SE PÅ STJERNENE
BADESTED	LAGE HONNING/BIKUBER	BEVERSAFARI
SMIE	KUNSTNERKOLLEKTIV	KINO
LYSKATEDRAL	JAKT	FEMTIÅRSLAG
HÅNDVERKSUTSALG	SKYTETRENING	BRYLLUP
KAPELL	FOREDL KJØTT	DÅP
OPPHOLD FOR SYKLISTER	FOREDL FISK	BEGRAVELSE
KONFERANSESTED	JAKTLAGSOVERNATTING	FESTIVALSCENE
BRYGGE FOR FRAM	HINDERLØYPE	17. MAI
FISKEPlass	GANGSTI TYPE UNIVERSELT UTFORMET	TEATER
HELÅRSBASSENG	HISTORIEVANDRING	BAKERI
ATELIER	DASS	BANDLOKALE
KAJAKKBRYGGE	UTEDUSJ	GALLERI
BO I TREET	SKIFTEROM	BOCCIA BANE
GRAVE GULL	LAGERPLASS	ELDREKLUBB
HALOWEEN	ELG-, GAUPE- OG FUGLEOBERVASJON	LYDINSTALLASJONER
GRILLE PØLSER	GEOLOGILÆRE	
SCENE	SAKRALT ROM	
GÅ TUR	FISKEFESTIVAL	
DANSE	BYGGE PARK	
KLATRE	LAFTEKLUBB	
MUSIKK	LAN-FEST	
KERAMIKK	TEGNEKURS	
PIL OG BUE	BOLIG (BRANNFAKKEL)	
UTKIKKSPUNKT	LEIRSKOLE	
TELTPlass	GÅRDSBESØK	



uke 42

«Hvorfor er det så viktig da?»

Vi diskuterer, skriver og skisserer for å finne svare på spørsmålet «Hvorfor er det så viktig da?». Utdrag fra diskusjonen:

01. Turistveiprosjektene er dyre, vi kan gjøre det billigere. Dette tjener vi på i ettertid når vi skal jobbe.

02. Landskapstilpasning er en ekstremt interessant diskusjon i arkitektur

03. Temaer som er viktig å kunne (som passer stedet): landskap, økonomi, tektonikk, detaljering, jobbe i nye målestokker, bruk av lokale materialer og arbeidskraft.

Skal vi gå tilbake til museum med noe attåt? Vi kan jobbe med logistikk, kafé, utleieenheter til overnatting. Ja, hvorfor er ikke nordmenn oftere turister i eget land? Det koster jo mer å ta ferie i Norge enn i utlandet. Må det være et hotell? Det trengs flere fine, billige steder å dra på ferie i norge

Diplomuke

Vi ser diplomer som diskuterer arkitektens rolle. men vi vil prosjektere også. Det er flott å se hvordan noen av prosjektene, blant annet Becoming Odda, tar en aktiv rolle for å innlemme lokalbefolkningen i prosjektene. De setter igang prosesser i bygda.



Skal vi forkaste alt?

Veiledning med biveileder Fredrik Lund.

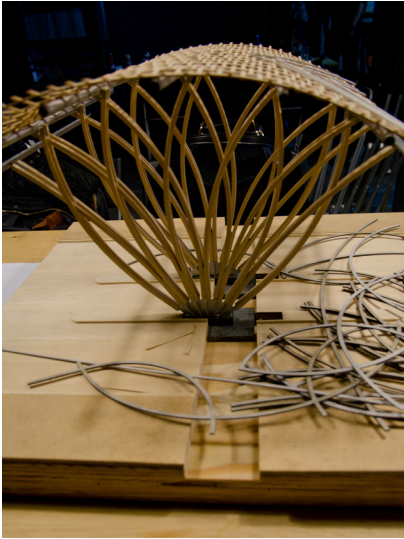
Han stiller mange spørsmål for å få oss til å tenke på vårt valg av oppgave. Vi blir igjen usikre. Hva holder vi egentlig på med? Hva vil vi? Skal vi heller ta et vanligere, kanskje mer komplekst program på en tomt utenfor trondheim?

Vi setter på nytt opp en rekke valg for diplomoppgaven:

01. Se på prosjektet i byggetrinn/realiseringsgrad
 - a) første byggetrinn: opplevelsessti med snacks i gruva
 - b) andre byggetrinn: et større bygg med komplekst program
02. KUN a), da med meget høy detaljeringsgrad og evt. bygging 1:1
03. KUN b)
04. Se på gruva kun som et romstudie og bygg noe annet et annet sted
 - a) et annet gruvemuseum, i en større gruve
 - b) et program som krever en romlighet som minner om den en finner i gruva (kapell, termisk bad, religion)
 - c) flytte gruva inn i byen - et gruvemuseum i sentrum av Oslo. Det lages et skin av trelameller (punktsky funnet med punktmåler, dimensjonert vha feks Rhino) alá Serpentine-paviljongen til Alvaro Siza et al. Blir dette et kunstprosjekt? En kommentar? What?

Veiledning nr. 2 med Are Øyasæter og LOOP

Vi får vite at vi har noe på gang, men at vi må bestemme oss for tese, mål og problemstilling for oppgaven. Diskusjonen med Are er god, og vi får trua tilbake. Endelig har vi oversikt over hva det er vi vil jobbe med, nemlig et prosjekt i mindre målestokk fremfor det å løse en plan-kabal i et komplekst bygg. Are sier: «Deres prosjekt trenger ikke være mindre komplekst, det handler bare om hvilken tilnærming dere tar». Vi er back on track og det går opp for oss at vi har vært gjennom oppgavens første «loop».



uke 43

Essay

I faget metodelære, som er en introduksjon til forarbeidet og diplomoppgaven skirver vi essay. Essayet bruker vi som et verktøy i å presisere diplomoppgaven og undersøke flere av temaene vi vil ta for oss. Konklusjonen i essayene våre blir at vi vil prøve å besvare tre viktige spørsmål. Hva vil stedet være? Hva er arkitektens kompetanse? Og hvordan bør vi formidle historie?

Ekskursjon til Oslo

I innspurten på essayskrivingen drar John på ekskursjon til Oslo med særkurset Three Houses. Turen er svært inspirerende og både flotte bygninger og interessante arkitekter besøkes. Turen var svært innholdsrik, men det viktigste var kanskje møtene med arkitekene Reiulf Ramstad, Carl-Viggo Hølmebakk, Jan Olav Jensen og Børre Skodvin. Inspirerende arkitekter med interessante synsvinkler og prosjekter. Det var også slående å se hvor viktig del fysiske modeller var for arkitektene i prosjekteringen. Vi besøkte også Vigeland Mausoleet som hadde noe av den samme romlige følelsen som gruvene. Det stummende mørket, akustikken, og øynene som gradvis venner seg til mørket og oppfatter stadig mer av rommet og kunsten på veggene. Til slutt var vi innom DogA som hadde en utstilling der barn hadde vært oppdragsgiver. Utrolig inspirerende å se kreativiteten i rom og konstruksjoner.

«God arkitektur er møtet mellom det abstrakte og det presise, men i dag er mye av det som blir bygd hverken presist eller abstrakt.»

Reiulf Ramstad



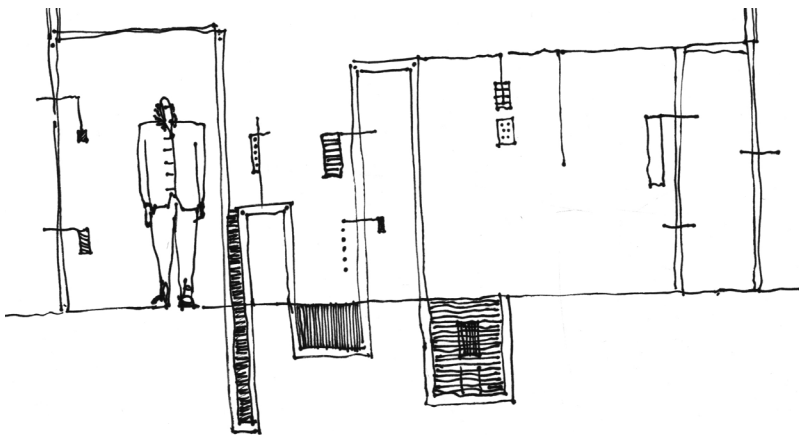
uke 44

Shift og tilbakemelding

Bendik Manum presenterer sin diplom på metodekurset. Han forteller at det er viktig å jobbe med noe man interesserer seg for. Det blir mye morsommere. Det diskuteres hvorvidt oppgaven må være et innspill i en debatt, en påstand eller et utsagn, eller om det bare kan være noe man synes er interessant.

Shetelig sier at det er viktig med SHIFT i diplomprosessen. Vi er enige, og begynner å legge opp strategier for hvordan vi skal ta i bruk dette i vår metode. Vi får suksess med noe så enkelt som å bytte å trykke på tastene når vi skriver forarbeidet.

Vi får tilbakemelding på essayene fra andre studenter som har lest de. En student synes det høres interessant ut å bygge et formidlingsbygg ute på tunet, kanskje i slagghaugene. Det kan fungere som et filter, en overgang, som henter romfølelsen fra gruva og klargjør folk til å møte det underjordiske.



uke 45

Begrepsapparat, skisserende programanalyse og forarbeid

Metodekurs der Ole Møystad forteller om begrepsapparatet arkitekter bruker. Vi forstår at ordene vi bruker for å forklare prosjektet vårt er viktig, og at synonymer kan gi en friere tilnærming i arbeidet. Møystad er opptatt av hvordan vi tenker når vi bygger.

«Det huset vi skruer sammen består av tanker, refleksjoner, en måte å vise hvem vi er og hvilken tid vi lever i, og ikke minst hvordan vi vil leve.»

Ole Møystad, 7. nov 2011.

Vi jobber med forarbeidet. Blant annet med skisserende programanalyse.

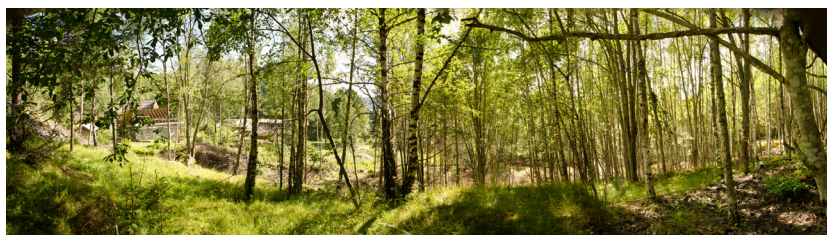
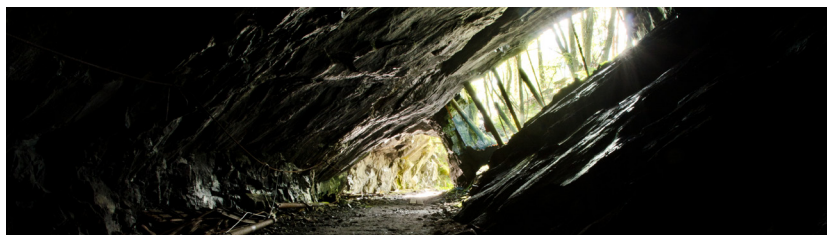
uke 46

Rom for undring og formidlingsbygg

Diplomen Frirom presenteres på metodekurset. Frirom er en realistisk oppgave som er tenkt bygd på St. Olavs hospital. Det skal være et utageringsrom for følelser og et rom for forundring. Den reelle problemstillingen og de realistiske rammene rundt prosjektet gjør oppgaven utradisjonell, sier det. Vi ser klare paralleller til eget prosjekt, og innser virkelig at vi ønsker å jobbe med noe som er realiserbart og at et bygg i liten skala kan være veldig komplekst

Vi jobber med forarbeidet. Leser teksten museumsarkitektur - en studie av nyere norske museumsbygg, av Hege Maria Eriksson. Hun skriver blant annet at "Av alle funksjoner er utstillingen selve kjernen i museet. Publikums møte med gjenstandene er museets mål og mening. Det er også utstillingen som ofte er arkitektens viktigste inspirasjon til å tegne museumsbygningen." Det høres fint ut, men vi begynner å diskutere det tradisjonelle museets hang til å være fryktelig objektorientert. Hvor er det blitt av opplevelsene av rom og historie?

Vi cadder opp gruveområdet i snitt og plan. Det jobbes med intensjonen for prosjektet.



uke 47

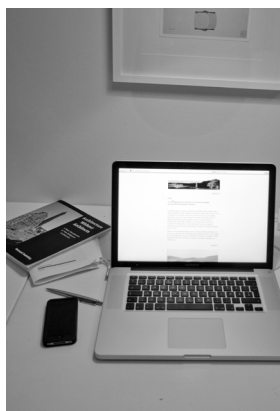
5 strukturer, brukere og tegninger vi aldri har tegnet før

Det snakkes om sted på metodekurset. Hvordan kan man fremkalle skjønnheten på et sted? Skal man bygge på eller ved det som gjør stedet vakkert? Hos oss er denne problemstillingen høyst gjeldende. Skal vi bygge inni gruva, og vil det forringe autenticiteten på området? Samtidig er vi ute etter å jobbe med noe vi aldri har gjort før. Vi har jo aldri laget arkitektur under jorden før. Are forteller oss at vi må tegne tegninger vi aldri før har tegnet.

Vi knar og knar og kommer frem til at vi ønsker å tolke stedets kvaliteter gjennom 5 ulike strukturer: formidling, gruveinngang, matsalg og håndverk, møte med vannet og overnatting. Strukturene er forskjellige både når det kommer til program, plassering og romfølelse. De 5 typologiene skal dessuten tolke landskapet på forskjellig måte, helt fra møtet med vannet til møtet med det underjordiske. Disse momentene vil naturligvis gi 5 ulike formsvar, det blir derfor viktig å se på hvordan de bindes sammen. Er de som punkter langs en vandring? Har de likheter i konstruksjonen?

Det jobbes med forarbeidet. Vi identifiserer de ulike brukergruppene som: venneforeningen, turisten, rekreasjonsbrukeren, jaktlaget, gruveentusiasten, lokalbefolkningen, lokale kunstnere, skoleklassen.

Vi ringer Jon Aamo og får mer informasjon om bygningene på Søftestad.



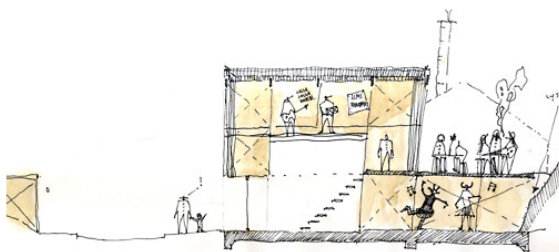
uke 48

Innlevering av forarbeid

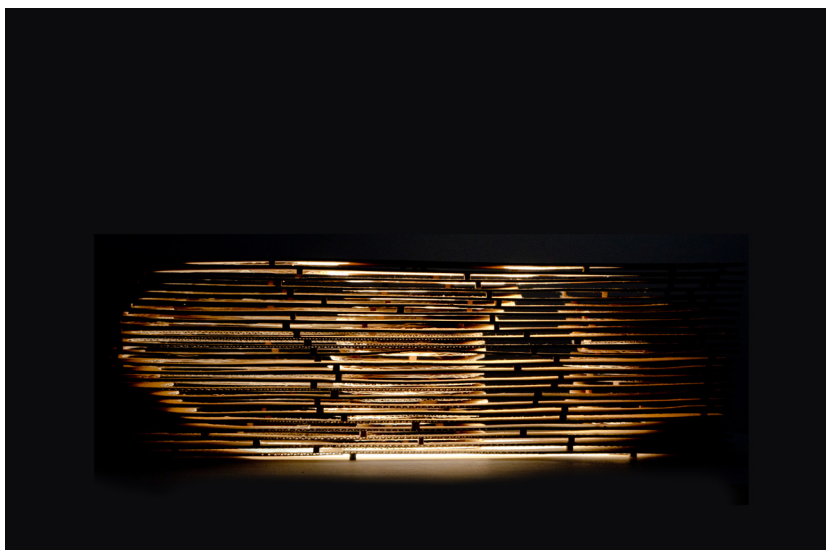
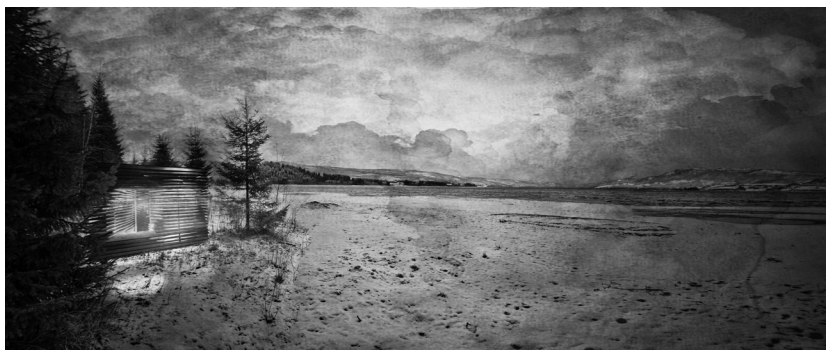
Vi leverer forarbeidet til både Are og Fredrik. Vi får gode tilbakemeldinger, men det er også noen punkt vi må diskutere. Fredrik har sansen for de fem strukturene, men vi må huske at vi fortsatt står fritt til å endre. Vi må ikke binde oss til akkurat dette antallet eller programmet. Kanskje kan noen av funksjonene slås sammen? Vi må også vurdere graden av realiserbarhet. Vi vil ha en realistisk tilnærming til oppgave, men det har muligens fått for stor fokus i forarbeidet? Hvordan angriper vi økonomiske spørsmål? Are er mest opptatt av at vi skriver i en åpen form og fortsetter å stille spørsmål. Uansett er det godt å ha fått det levert.

Bloggen opprettes

Vi lager en blogg for å kunne opprettholde kontakten med nåværende og fremtidige brukere av Søftestad. Målet er å skrive hver dag, noe som vil hjelpe oss med å holde kontroll på prosessen.



Nytt forrom til Risør kulturskole. Peters prosjekt i kurset Trearkitektur.



uke 49

Innlevering av særkurs

Vi presenterer særkursene våre og får gode og interessante tilbakemeldinger. John presenterer prosjektet sitt for sensor og en representant for Selbu kommune. Prosjektet i Selbu har mange paralleller til det vi har lyst til å få til på Søftestad, og det blir en svært god sensur med mange interessante og inspirerende prosjekter vi kan ta med oss videre.

Bibliotek i Selbu

John har utforsket utgravnings arkitektur i sitt særkurs, og jobbet med tre prosjekter som alle utforsker temaet på forskjellige måter. Konseptet med å grave ut rom av en masse er jo også noe av det som fascinerer oss med gruveene, og vi ser for oss at disse undersøkelsene vil være verdifulle for arbeidet vårt med Søftestad.

Trearkitektur i Risør

Peter har levert sitt prosjekt i særkurset Trearkitektur der har kommet godt ned i detaljering av et teaterbygg i Risør sentrum. Peter har jobbet med flere temaer som vi også kommer inn på i diplomarbeidet vårt. Hvordan den nye strukturen møter den gamle, detaljering av trekonstruksjoner, og mye annet.



Ekskursjon

På veien hjem til jul tar vi turen innom Olavsgruvene på Røros. Gruvene var spennende, men mer horisontale enn gruvene på Søftestad. Bare 60m høydeforskjell mellom øverste og nederste nivå gjorde at gruvene føltes annerledes, men det var absolutt imponerende rom! Museumsbygningen var plassert over inngangen til gruva. Forsåvidt et spennende grep, men det var løst på en litt kjedelig måte. En ståldør fra 80-tallet markerte overgangene inn i mørket, en dårlig stemningsskaper. I Olavsgruvene var det også en liten scene med mulighet for konserter og lignende. Akustikken er visst upåklagelig, slik den ofte er i slike rom, men vi så flere muligheter for forbedring. Scenen ligger lengst inn i gruva, og man må ha guide for å komme seg dit. Vi ble mer oppmerksomme på et viktig valg; enten må man sikre godt slik at man kan ferdes fritt på egenhånd, eller så må alle besøkende ha følge av guide. Her har kanskje Søftestad en styrke, det kan være relativt enkelt å sikre gruvene for «fri ferdsel.»

Los kobbolt gruver, sverige: røffere, annerledes, god formidling, billigere
hus bygd i 1981 ver gruvene
1km løype totalt
60-90m dype. de dypeste gruvene på røros er 200m dype.
fin belysning, kanskje for lyst?
trestrukturer i gruva, snakk med vaktmester om vedlikehold
70kr for student, 1,5 times var vi i gruvene og på museet
fin utstilling, men litt kjipt lokale
spennende romlig sekvens
morsomme og gode pause-møbler
fin adkomst gjennom terrenget
sterek farger i fjellet, både blått og rødt
ser man på de andre byggene om sommeren? lite autentisk over bakken, uten
at det nødvendigvis er spennende av den grunn
lite overraskelser



uke 51

Juleferie

Vi har en ukes ferie før julaften og rekker litt jobbeing med kartmateriale til modeller, tomtebefaring og litt research.

Tomtebefaring

John er hjemme i Nissedal i juleferien og får dratt til tomtene flere ganger, men også snakket med flere med lokal tilknytning om hva de tror om prosjektet. Folk er positive og synes det høres spennende ut, men nesten ingen har vært på området eller i gruvene. Familievennen Nils, en ung kunstner, er interessert i prosjektet og vil gjerne lese gjennom forarbeidet. Han er opprinnelig fra Stord, men har bodd i Treungen rundt ti år. Han kjenner forholda godt, samtidig som han ser bygda litt utenfra. En annen jeg snakker med er utdannet økonom og han forteller at han hadde sin masteroppgave om det store kalkingsprosjektet som var i Nisser på midten av 90-tallet. Det var verdens største, og en stor satsning på å få godt fiske tilbake i innsjøen.

Pappa forteller om Kjartan Fløgstads bok fra Sauda. Sluskens historie. snakker med Øystein Fredriksen om prosjektet og møbeldesign. Telefon med Jon Aamo som forteller at grunneieren Anne Søftestad er i USA fram til sommeren. Vi blir enige om at det er lurt å ta kontakt med henne via e-mail.

Tomtebefaring. John går nede ved vannet og området er annerledes på vinterstid. Isen har ikke lagt seg enda, likevel er det kaldt og surt, med snø i vannkanten. Litt lenger sør ligger to brygger som inspiseres nærmere enn ved tidligere besøk. Innsiden av de gamle falleferdige bygningene inspiseres også grundigere. Det største av de gamle bygningne, verkstedet, har et spennende fundament med flere forhøyninger og groper. Det gamle rørlageret mangler vindu, men har noen fine gamle hyller. Kanskje det er noe som kan brukes til et håndverksutsalg eller lignende?



uke 52

Juleferie

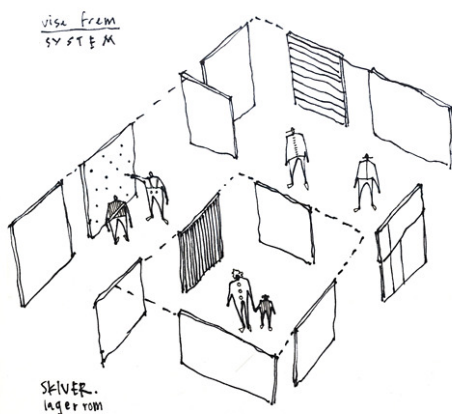
Innimellom ribbe, lefser, gløgg og mandariner får vi litt tid til tomtebefaring og litt mailkorrespondanse. Og ladet batteriene.

Tomtebefaring

John besøker gruvene igjen og snøen er borte. Nakne trær i lav sol gir inntrykk av høst, selv om det er seint i desember. John går alene rundt på området og oppdager fundamentet til Skeidehuset på en ny måte. En grøft eller renne i betong skjærer gjennom slagghaugene. Merkelig at vi ikke har lagt merke til det før. Stopper ved et nedlagt sagbruk på vei hjem igjen, i underkant av 2 km sør for Søftestad. Det fine gamle bygget i vannkanten fører tankene tilbake i tid. Det er merkelig at dette også har vært en travel arbeidsplass, og at det nå er så stille og øde.

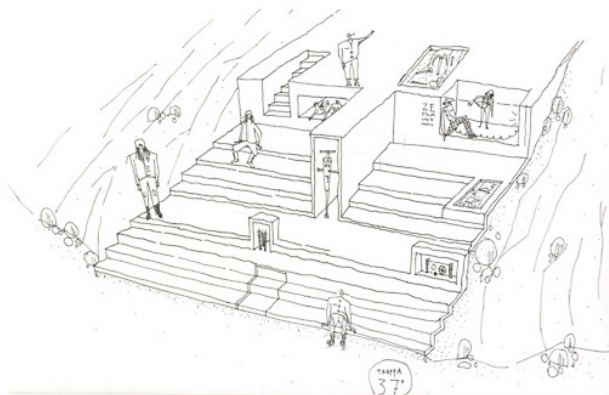
Mailkorrespondanse

Vi får mail fra Jon Aamo som har blitt litt skeptisk til hvor kostbart det vil bli å sikre gruva. Vi tror ikke at et eventuelt museum eller andre tiltak på Søftestad vil være mulig dersom man kun skal gå rett innenfor inngangen. Spørsmålet er jo også om hva det er kostbart i forhold til. Dersom det bare blir en litt lengre omvisning så er det ikke sikkert at det er verdt en investering, men dersom man får brukt de flotte rommene på en fornuftig måte så kan det mest sannsynlig bli en økonomisk løsning i forhold til et nytt bygg utenfor gruvene. Dersom Søftestad skal være liv laga må det skille seg ut på en eller annen måte, og ikke bare være en blek kopi av andre gruveanlegg. Det må satses på kvalitet, uten at det nødvendigvis trenger å være så kostbart.



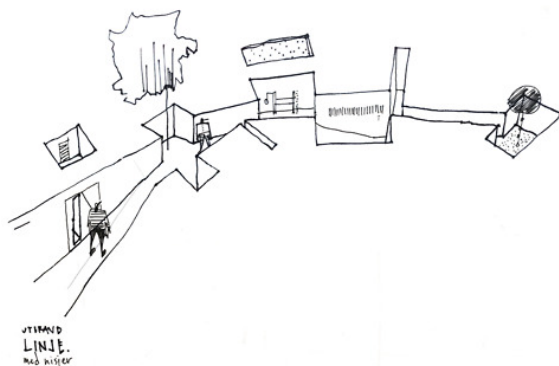
Vegger.

Et system bestående av fleksible skiver.



En formidlingsvandring i 37°.

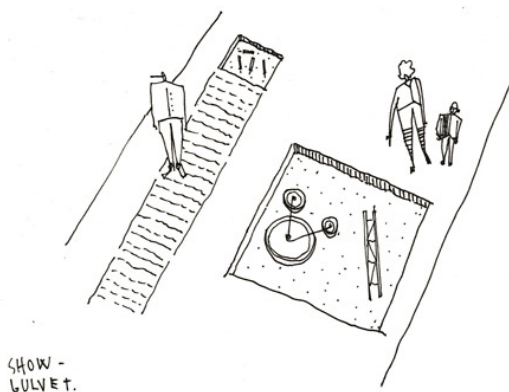
Vi har lenge vært inne på tanken om å bruke gruvehallen som formidlingsrom. Men hvordan ser egentlig underjordisk arkitektur ut? Dette forslaget viser en trapp som følger gruvas topografi. Trappa gir den besøkende en vandring gjennom Søftestad Gruvers historie, fortalt ved gjenstander, lyd, film og selve gruverommet.



Utgravd linje.

En utstillingsarena som etterligner romfølelsen i gruva. Fungerer som et filter og klargjør den besøkende for selve gruverommene. Kan graves ut av slagghaugene på tunet?

dec 25 '11



Showgulvet.

Utstilling plassert i lyssjakter i grunnen.

jan 7 '12

Modellundersøkelser

I går ble vi nesten ferdige med modeller i både 1:500 og 1:200. Vi har nå fått en bedre forståelse av området. Linja fra vannet, gjennom området og inn i gruva har blitt tydeligere for oss. Men gjennom tunet er linja forandret i forhold til da gruvene var i drift. Kanskje den gamle produksjonslinja igjen kan bli rettlede for en ny bruk av området?

jan 5 '12

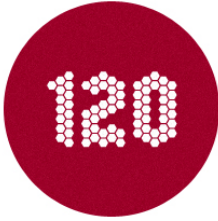
Modellbygging



De siste dagene har vi bygget modeller av området i målestokk 1:500 og 1:200. Intensjonen vår er å jobbe og utvikle prosjektet i fysiske modeller, både for vår egen del og for å lettere kunne forklare prosjektet til utenforstående som ikke er vant til å lese plan- og snitt-tegninger. Vi satser på å bli ferdige med modellene i morgen kanskje?

jan 9 '12

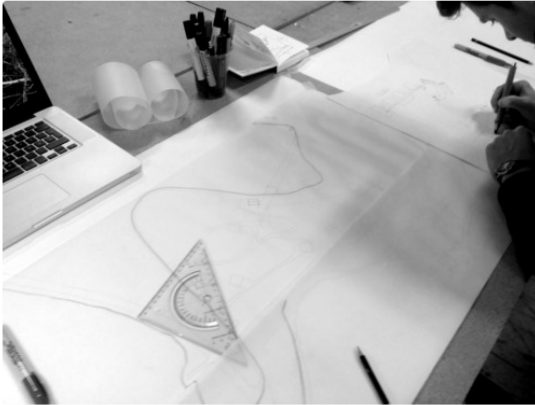
120 hours



I dag gikk startskuddet for Norges største arkitektkonkurranse for studenter, 120hours. John arrangerer og Peter deltar. I dag har vi jobbet med plakater til diplomfesten og litt jobbing med modeller på verkstedet, før oppgaven i 120 ble offentliggjort. For Peter blir oppgaven en case studie, og for John blir det interessant å se resultatene og følge med på hvordan juryen jobber. Satser på det blir lærerikt og morsomt for begge. For mer info sjekk [120hours](#).

jan 8 '12

Søndag



Vi fikk pusla litt i dag også, selv om det er den første søndagen i semesteret. PC-bord blei frakta fra Gløshaugen og ned til kit, og vi fikk etablert oss enda litt mer på plassene våre. Hvordan skal vi lage modell av gruvene? Vi har aldri lagd modeller av slike rom før. En mulighet kan være flere snitt i blå foam etter hverandre, eller noen snitt i mdf kledd i papp. Vi får tenke litt på det, disse første ukene har vi satt av til situasjonen og de store linjene. Linja vi har snakket om de siste dagene fikk vi ned på papir. Neste trekk blir å få nedtegna fundamentet til Skeidehuset på kartet, og få det inn i modellene våre. Også må vi få spesifisert programmet litt mer. Hva består de fem strukturene av?

Museumsbesøk i Oslo



I ferien har vi spist oss tykkere og sjekket ut ulike museer for inspirasjon.

Geologisk museum

På geologisk museum i Oslo finnes det en utstrakt samling av bergarter og mineralforekomster. Samlingen er plassert i hyller bak glass, og utstillingen er i stor grad uforandret siden 1920. Nye formidlingsmetoder viser seg blant annet gjennom interaktive skjermer der de besøkende kan konkurrere om å svare riktig på geologiske oppgaver.

Kulturhistorisk museum

Kulturhistorisk museum på Tullinløkka i Oslo viser etnografiske gjenstander fra steinalderen og frem til i dag. Museet er særlig interessant fordi de ulike utstillingene er planlagt og satt opp på 70-, 80-, 90- og 2000-tallet, og en kan enkelt se utviklingen i metodene man har valgt å formidle historien med.

Vi starter i Steinalderen, og blir kjent med 90-tallets kuratering. Her er de ekte gjenstandene plassert bak glass og dukker av dyr og mennesker, finérkulisser og plastsverd utgjør en stor del av inntrykket. Kulissene skal gi gjenstandene et miljø for formidling, men mye virker i overkant falskt.



Utstillingen av middelalderen er oppført av Sverre Fehn på 70-tallet. Den viser i større grad respekt for rommet, samtidig som at gjenstandene får fortelle historien, og ikke kulisser/kopier.

Middelalderutstillingen er satt opp av Sverre Fehn og er ifølge vaktleder ved museet "hellig". Den er et meget godt eksempel på en utstilling som viser respekt for lokalet. Det gamle, ærverdige rommet legger klare føringer for hvordan gjenstandene vises frem. Gjenstandene utstilles videre ved hjelp av mørke stålstrukturer uten bruken av glass, og originale treskulpturer, sverd og kors kan ofte berøres. Stålkonstruksjonene er elegant utformet og stiller som en kontrast (både i materialbeskaffenhet og i tid) som forsterker autentisiteten til originalgjenstandene.

Hvilken stillingstagen vil vi selv ta til formidlingen av historien på Søftestad?

jan 10 '12



Det kan virke som om 90-tallets kuratering var preget av ønsket om å sette historiske gjenstander inn i en kulisserartet sammenheng.

jan 10 '12



Geologisk museum anno 1920 og 2000. Store endringer?

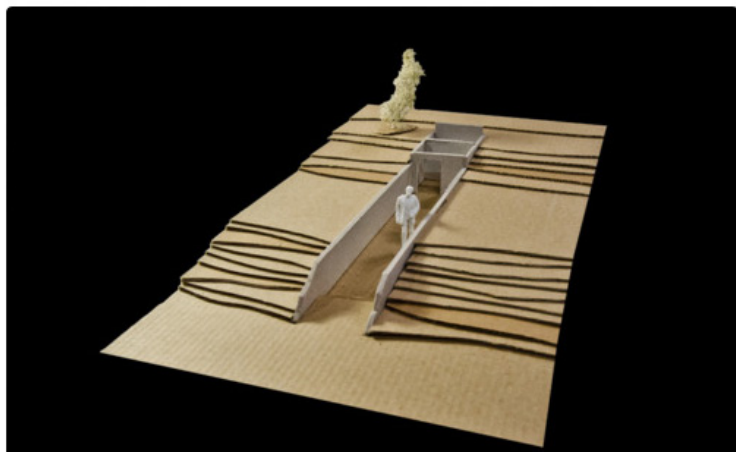
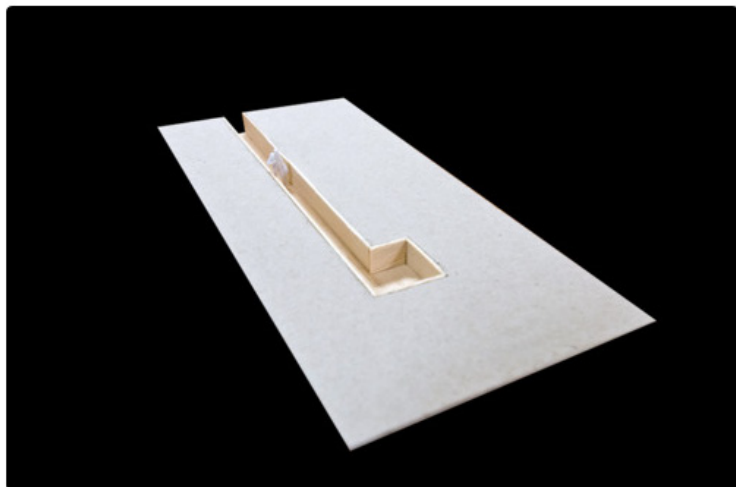
Lokalisering av brygge



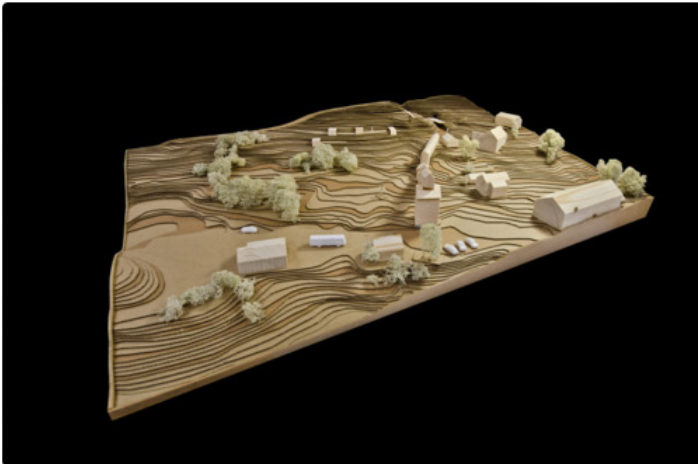
I dag var første hele arbeidsdag på Kit, og vi fikk gjort en del. Vi har vært litt skeptiske til hva som skal skje nede ved vannet på området, fordi vi ikke har hatt helt oversikt. I romjula gikk John en tur langs vannet og blei bedre kjent med området. Da trodde vi at brygga som lekterne med malm gikk fra lå 500m sørover langs riksveien, da det ligger en ganske ordentlig brygge der. Men i dag fikk vi tatt noen telefoner, og Jon Aamo kunne fortelle oss at den brygga var ganske ny. Lekterne la til rett nednfor området, noe som gjør det mer opplagt for oss å gjøre noe her, og ikke 500m lenger sør. Logistikken blir bedre og vandringen gjennom området blir mye bedre. Knaill!

Aamo kunne også fortelle oss at bremsebanen på Søftestad ikke var på skinner ned veien slik vi har trodd, men en taubane fra skeidehuset ned til vannet!

Grave ned



Skeidehuset



Vi avsluttet dagen med å bygge modell av Skeidehuset. Det finnes ikke tegninger av bygget, og fundamentet er nesten borte, så vi måtte gå ut i fra bilder og de restene av fundamentet vi har funnet. Dersom vi skal ta utgangspunkt i produksjonslinja for en ny struktur er det en fordel å se hvordan området var da anlegget var i drift.

Spørreundersøkelse

I dag har vi sent ut en liten spørreundersøkelse til et utvalg i Nissedal Kommune. Dersom du føler deg truffet til å svare, så gjerne svar i kommentarfeltet. Det hadde vært knall!

Vi har stilt en rekke spørsmål til et utvalg representanter med forskjellig tilknytning til Nissedal Kommune. Det er vanskelig på forhånd å vite hva man kan få ut av slike undersøkelser, og vi er jo hverken journalister eller statistikere. Vi tror likevel at den lille undersøkelsen kan hjelpe oss i å komme nærmere stedet. Flere interessante synspunkt har kommet fram, som vi ikke hadde kommet frem til på egen hånd. Dessuten tror vi dette kan være en god måte å skape en positiv holdning til prosjektet i bygda.



Halvor Homme

ordfører (ap)

Kva er typisk Nissedal?

Eit Telemark i miniatyr, svært vennlege folk, sporty folkeslag, elgjakta viktigare enn alt anna.

Kva manglar i Nissedal? / Kva treng Nissedal?

Fleir unge familiar som kan utjamne den fremtidige demografien.

Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Attraktive boligtomter, eit godt fritidstilbod for alle og gode kommunale tenestar.

Kor mange innbyggjarar bør Nissedal ha?

Mellom 1400 & 1500

Treng Nissedal eit bygdemuseum?

Ja

Eventuelt kva bør eit bygdemuseum innehalde?

Historie

Er det ynskjeleg med fleire turistar?

Ja

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Eg veit ikkje. Mogligheit for å få ein kaffikopp.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Ja

Kva veit du om gruvene ?

Ein del

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Sjølvsagt/ noko vanskeleg geografisk da det må nyttas bil for alle som ynskjer å møtas der.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver?

Mykje god historie samla der, fleir ynskjer sikkert å lære om.

Bør det skje noko der? Kvifor / Kvifor ikkje?

Ja

Jon Aamo

Pensjonist og leder i venneforeningen



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Naturen

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Arbeidsplasser. Mer samhold og vennskap

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

2000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Selvfølgelig

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Ikke nødvendigvis

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Utnytt de som er. Aktiviteter for barn og voksne

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Ja

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Tja.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Kvifor / Kvifor ikkje?

Selvfølgelig. For å bevare minnene om Nissedals en gang største industriarbeidsplass.

Per Trygve Fossli Løyte

Lektor i historie



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Nissedal er dramatisk natur, hyggelege folk og interessante sogn og historie.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Nissedal treng fleire kulturtilbod for både lokalbefolkning og tilreisande.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?
2000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Ja, det er det. Nissedal Kommune bør visast til flest mogleg.

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Ja. Eit bygdemuseum bør innehalde historiske funn frå Nissedal Kommunes historie, samt ulike forteljingar og segner frå bygdene. Eit døme er bjørneskinnet i Nissedal kyrkje eller trebåten i Treungen skule.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Eg vil trua at ein liten kommune som Nissedal alltid vil ha vanskelegheitar med å oppretthalde eit tilbod om mange møteplassar for lokalbefolkninga, men det er ikkje noko hinder i å forsøke å ha flest mogleg etter mi meining. Ein ny møteplass synes eg bør innehalde delar frå Nissedals historie. Noko alle Nissedølar har til felles og kan vere stolte av.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Ja

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Ja, det trur eg. Rik historie og flotte moglegheitar utstillingsmessig og liknande. Eg trur at både bygdefolk og tilreisande vil sjå på dette som ein stad dei kan bruke og vere stolte av.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Kvifor / Kvifor ikkje?

Søftestad Gruver har allereie ein ildskjel som står på for å formidle historia rundt gruva, men han bør støttast meir. Søftestad Gruver er eit godt utgangspunkt for at Nissedal Kommune kan tilby sin befolkning, også skuleungdom, og turistar eit innblikk i Nissedal Kommunes rike historie.

Anne I. Svalastog

barnevernskonsulent Trondheim kommune



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Natur, ro og fred og god plass.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Det mangler fleire innbyggere, som igjen kan gi et bredere arbeidsmarked og mulighet for flere yrkesgrupper å utfolde seg. Nissedal skulle nok gjerne hatt større tettsteder nærmere seg. Det som skal til for at fleire skal flytte dit, er vanskelig å si. Det må bli noe som drar folk dit, en kommune som kan tilby og satse på de som bor der.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

3000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Er veldig usikker på mengde turister som allerede er innom Nissedal.

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Tja, kvifor ikkje? Eit bygdemuseum med historiske tilbakeblikk på Nissedal hadde vore interessant.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Ettersom eg ikkje bur der og kjem til å bu der er det vanskelig å sei. Det spørres jo kva slags møteplasser det er snakk om.

Har du vore i gruvane på Søftestad?

Nei, dessverre

Trur du gruvane ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Vanskelig å sei

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Kvifor / Kvifor ikkje?

Vanskelig å sei.

Leif Arild Sanden

teatermann

Kva er typisk Nissedal?

Nærhet til natur/ svært lett tilgjengeleg natur

Kva manglar i Nissedal? / Kva treng Nissedal?

Sosiale møteplassar

Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Ffleire sosiale møteplassar må kome, meir må bli gjort for å få fram svar på 1.

Kor mange innbyggjarar bør Nissedal ha?

ca 3000 hadde vore fint(fleire er betre, men 3000 er meir enn ei dobling- så det får vel halde...)

Treng Nissedal eit bygdemuseum?

Ikkje eit tradisjonelt bygdemuseum- det har nesten alle bygdene i vest telemark. vi treng noko meir/anna

Eventuelt kva bør eit bygdemuseum innehalde?

Ein slik møteplass/attraksjon må innehalde meir aktivitet enn museumssamling- meir å gjere enn å sjå på.og både for små og store- både barneaktivitetar og fest

Er det ynskjeleg med fleire turistar?

ja- fleire av alt!

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Ja

Kva veit du om gruvene ?

Ein god del-hovudpunkta i historien, trur eg iallefall!

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

ja- gruvene kan bli ein plass for aktivitet- for fest- teater- klatring og buldring- smiing og demonstrasjon av rakubrenning- røyk og gnistar- høge tårn og mørke tunellar- bane med steinknusing- matkurs med friluftslivsvariantar - og mykje meir

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver?

som 12 når ferdig- men med meir forsiktig start

Bør det skje noko der? Kvifor / Kvifor ikkje?

har potensiale i seg til å bli noko anna- noko anna enn både gruvemuseum og bygdetun- med fleire moglege akt. og flott beliggenhet- naturleg stoppestad midt på Telemarksvegen- særleg sommarstid

Kva er viktig å bevare? Kva er dei viktigaste minna?

sjølve tunnelen og dei ulike produksjonsstadene som utgangspunkt for ulike aktivitetar.

Kari Turine Gautefald Tveit

sjølvstendig næringsdrivande



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Nisser Skuggenatten Årstidene

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Fleire sosiale møteplassar. Meire variasjon i jobbtilbud og moglegheitar.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumesenario for Nissedal anno 2050?

3000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

JA

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Ja kvifor ikkje ? :)

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Ja fleire plassar å møtast sosialt for alle aldre.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Nei, dessverre

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Ja, heilt sikkert

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der? Kvifor / Kvifor ikkje?

Veit ikkje

Tone Lundeberg Reinholt

frilansjournalist og ansatt i Nissedal Kommune



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Naturen - open og lett, svaberg ved strand og på fjell.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Attraktive bustadtomter. Ein person som kan ta imot alle telefonar el.l frå folk som lurar på om dei kanskje skal flytte til Nissedal. Betre treningstilbod/ treningsrom. Betre merka turstiar. Barnehageplass, SFO, god skule.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

3000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

ja

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

ikkje tradisjonelt bygdemuseum, må i tilfelle vere noko utanom det vanlege.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

veit ikkje. Heller utvikle dei møteplassane som alt finst: Sosialt på fleirbrukshuset, både når det er trening og kino. Sosialt på biblioteket, betre opningstider trengs. Kafeane funkjar vel...

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Ja

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Dersom det skal bli ein møteplass, må dei vel ha ein kafe, eller satse på arrangement.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Spennande stad som absolutt burde trekke turistar, hyttefolk og nokre fastbuande. Viktig lokalhistorie. Avhengig av godt samarbeid med grunneigar, kanskje vanskeleg med langtidsplanlegging - langsiktige mål?



Kjetil Fredriksen

student

Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Rolig bygdeliv. Fint å kunne bo på en liten bygdeperle som dette, uten "typiske" bygdeting som råning, narkotika, vold og annet tull. Kommunen ligger fint til og det er bedre at det er en bygd, tvers gjennom. Enn at bygda prøver å bli en småby, med vinmonopol, expert ++ slik som Drangedal.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Et treningssenter, (det blir for dumt å måtte kjøre 4 mil til Drangedal), mer vekt på motorcross miljø, (det er fint på Gautefall om vinteren, men om du ikke spiller fotball er det ikke så mye å gjøre om sommeren). Kommer ikke på noe ellers, det er mange gode grunner til å flytte dit.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? 1400 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

De er vel innom, legger igjen penger og drar ... Og de sprer ordet videre, så flere stikker innom å legger igjen penger og får en hyggelig opplevelse i Nissedal. Det er vel bra .. Det blir kanskje i overkant litt vel mange hytteiere, men igjen, det er vel bra økonomisk sett.

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Godt spørsmål. Det er mye som er beholdt fra gammelt av, og det er mye spennende histore bakover i tid, så kanskje ikke dette hadde vært så dumt. Gruvene er jo et godt eksempel her.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Jeg bor der ikke fast, så det er litt vanskelig å si. Men ja, jeg føler at det hadde vært bra. Kanskje en bokklubb, kanskje organiserte fjellturer / langrennsturer ++ Møtekvelder, uten noe særlig med program, men i stedet for å henge hjemme i en stue til noe, så kan en henge sammen i litt større lokaler.

Har du vore i gruveene på Søftestad?

Ja

Trur du gruveene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Tja nja, burde vel svare noe lurt her, men føler jeg ikke helt kan uttale meg om akkurat dette. Men tja, hvorfor ikke.. Jeg ser ikke hvorfor det ikke kunne blitt en slik møteplass.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der? Kvifor / Kvifor ikkje?

Her igjen vet jeg ikke helt hva jeg skal si.. Har forsåvidt ikke gjort meg opp noen tanker rundt akkurat dette, men det å bevare gruveene slik det er nå er vel på mange måter viktig, men kanskje ikke utvikling hadde nødvendigvis gjort noe negativt med de..

Tor Jakob Tveit

revisor og politiker (h)

Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Det beste er menneska som bur der og den flotte naturen.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Nissedal treng fleire innbyggjarar. For å få til det treng kommunen fleire arbeidsplassar for folk med høgare utdanning.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

2000 innbyggjarar

Er det ynksjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Ja, definitivt. Det vil styrke det eksisterande næringslivet, og kunne skape grunnlag for nye verksemdar.

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Trur ikkje eit bygdemuseum er det fyrste eg ville prioritert. Ser ikkje nå kvar i kommunen det skulle ligge. Trur heller ikkje behovet er så stort. Men eg er veldig oppteken av at gamle bygningar og anna av kulturhistorisk verdi blir teki vare på.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Det verkar på meg som vi i dag faktisk har ein del møteplassar, med hensyn til det låge folketalet. Eg tenker spesielt på skulane, fleirbrukshuset, fleire kafear og butikkar, idrettslag og kristne lag. Men det er nok sikkert dei som etterlyser fleire møteplassar. Vanskeleg for meg å svare på sidan eg ikkje bur fast i Nissedal for tida.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Nei, dessverre

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Ja, delvis. Kan sikkert bli ein fin plass å ha diverse tilstellningar. Men eg har vanskeleg for å sjå at det kan bli ein plass med veldig mange arrangement i året. Det handler om bygningsmasse, økonomi og at vi er for få i kommunen til at vi kan klare å fylle for mange arrangement i året.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Kvifor / Kvifor ikkje?

Eg syns det er veldig positivt det som skjedd til nå. Viktig å ta vare på ein sentral del av industrihistoria i Nissedal. Kva som bør skje utover å ta vare på bygningane er eg usikker på. Eg har som sagt ikkje vori der, så eg kjenner for lite til området.



Arne Olav Frostlid
musikksjef i Monster Entertainment



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Natur, ro, tradisjon, kulturglede, samhald

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Me har god natur, men det har resten av Vest-Telemark også, - me treng noko som gjer at turistane stoppar i vår kommune. Og for å bu? Ein treng sikre, trygge, stabile skular, helsevesen i nærleiken, og om ikkje kan arbeide i kommunen treng ein trygge, betre vegar slik at ein kan pendle.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

2000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Absolutt! Me har allereie mange som eig hytter her, men me treng fleire kort-tids turistar.

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Er usikker på dette. Eit bygdemuseum er ofte for internt, og mest moro for dei som er får bygda. Kva kan ein vise fram av ting og opplevingar for at andre skal ta turen hit? Har me noko unikt og spanande?

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

God tradisjonsmat, -men heva frå husmannskost til gourmet-nivå. Alle kan servere sveler og reinsdyrkaker. Gje meg god mat. Og la dei vere gode på marknadsføring.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Nei, dessverre

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Ja, dette høyrer spanande ut! Men eg veit alt for lite om tilgjengelegheit og innhald.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der? Kvifor / Kvifor ikkje?

Javisst! Dette er ein spanande arena!



Synne Sanden

artist og sangpedagog

Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Naturen. Høge, vakre fjell og Nisser.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Utviding av kulturtilbud, som konserter og kunst. Eg trur dette kan hjelpe! For at eg skulle hatt lyst til å flytte til Treungen måtte det bodd fleire kunstner og ildsjeler der, som eg kunne dele og dyrke min interesse med. Å tørre å vise kunstneriske filmer, og ha stor aktivitet på fleirbrukshuset er også viktig.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

5000 innbyggjarar

Er det ynksjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Ja, definitivt. Dette gjør at vi kan utvikle tilbud, skape fleire restauranter og blir meir bevisst på hvilke verdier vi sitter på. Hvis antall turister hadde økt kraftig kunne vi kanskje åpna bakeri og koselige caféer i feriene, noke eg synes hadde gjort Treungen meir attraktivt.

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Ja, definitivt! Det er altfor lite kunst i Nissedal kommune. Eg synes det burde inneholde variert moderne kunst! - fordi eg trur mange i Nissedal kommune er lite i byen på kunstutstillingar, og derfor ikkje får sett det. Eg synes både berørande fotografier, samt moderne skulpturar hadde vært flott å sett i Nissedal! Gjerne med musikk inntil. Synes og det hadde vært flott med konserter der! Vi mangler konsertlokaler for meir alternativ musikk, og lokaler med særeigenhet.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Ja! Kunst og kultur. Eg synes den nye plassen burde representere opplevingar og framgang. På den måten at vi tør å ta inn det som er nå..

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Nei, dessverre

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Ja. Spannende både for menneske som er interressert i nye opplevingar, historie så vel som små barn. Eg trur dette treffer alle aldersgrupper! Det er mystisk, spesielt og særeigen, og det trur eg vi trenger. Eg trur folk vil oppleve, men må få det litt servert og bli oppmerksomme på at det fins.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Kvifor / Kvifor ikkje?

Kunst og konsertarena hadde vært fantastisk! Ja, det burde det. Vi sitter på flotte naturressurser som folk ikkje ser og ikkje er klar over at vi eiger. Både turistar og bosatte. Eg trur folk vil få et nytt forhold til kultur - det kan bli større spenning og nysgjerrighet når rammene er så spesielle! Eg trur vi må bli presentert for ny musikk, og ny kunst og for dette trur eg det treng et nytt lokale. Ett lokale som står i tråd med det nyskapende, men som likevel har historie, og vi derfor kan identifisere og føle oss heime i.



Sigrunn Aaheim

menighetspedagog i Oslo

Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Flott natur! Fint og roleg!

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Fleire bustader! Betre nett og mobilsignal.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

2000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Turistar = pengar:)

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Trur ikkje det er her mi bør satse pengar i fyrste omgang

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Ein kosleg stad der ein kan få god kaffe og te.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Nei, dessverre

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Ja, eg håpar det, men eg veit for lite om det

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Kvifor / Kvifor ikkje?

Veit for lite om dette. Positivt om noko skjer!

Jørgen Solberg

festivalsjef, snekker og gründer



Kva er typisk Nissedal? Kva er det beste med Nissedal?

Flott natur og det beste er beliggenheten, midt i sør-Norge, under 2 timar frå store flyplassar og ferger.

Kva manglar i Nissedal? Kva treng Nissedal? Kva trur du må til for at fleire skal flytte til Nissedal?

Nissedal manglar arbeidsplassar og meir fritids tilbod, det trengs fleire budstadstomter og meir aggresiv målretta marknadsføring av kommunen i Norge men au andre land.

I dag bur det rundt 1400 innbyggjarar i Nissedal kommune. Kor mange innbyggjarar bør kommunen ha? Kva er draumescenario for Nissedal anno 2050?

2000 innbyggjarar

Er det ynskjeleg med fleire turistar til Nissedal?

Ja absolutt, me skulle hatt eit bygdehotell nede i Treungen, eks det gamle hotellet rett over for JT

Treng Nissedal eit bygdemuseum? Og eventuelt kva bør det innehalde?

Ja museum trengs der er jau Tronsen godt i gang, men jernbanen er gløymt her i kommunen og det burde vore sett ut ei lokvogn ute på stasjonsbrygga slik som dei he gjort på Simonstad.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

Om Tjørullkroa klarer å halde åpent i framtida er det ein veldig bra plass med stor kapasitet, men me skulle hatt eit bakeri kombinert med ein kafe i sentrum slik det var før.

Har du vore i gruvene på Søftestad?

Ja

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

Det kan nok bli ein møteplass på sommaren om lykkas å skape noko ingen he tenkt på som trekker. Kva må eg ha meir tid på og fleire turar i skogen for å få ideear

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver? Bør det skje noko der?

Det bør absolutt skje noko der og det må vel gå ann å få pengar av staten til å få denna kommunen eit hakk vidare, det he stoppa opp på fleire plan desverre....

Nils Kaarevik

kunstnar



Kva er typisk Nissedal?

spørjeforma di er rund og gir mykje armslag. istadenfor å hoppa på den openberre naturen, vil eg heller freista fanga det typiske nissedalske med nissedølen. nissedølen er ein snill, reservert opportunist. konfliktsky. manglar å skilja i sak og person. du kan gjerne seia gamaldags. eg plar bruka allegorien om toget, som slutta å gå hit i 1967. du kan sei at bølga frå studentopprøret i tsjekkosllovakia og paris kom liksom aldri hit. på godt og vondt. den nissedalske veremåten (sjølv sagt generalisert) gjenspeglar seg i næringsvegen. nissedal er per i dag "tilfeldige" råvareleverandørar av fin hyttenatur sommar som vinter for hyttefolk. innkoma er nokså føydalt fordelt på grunneigar, maskinentreprenør, butikkeigar. nissedal er ein fattig kommune, og difor er lett bytte for tilfeldige næringskrumspring og byggeplanar. omskrivinga "all bygging er god bygging" skulle treffa nokså bra.

Kva er det beste med Nissedal?

nissedal er ei stor blåbæring, som er heilt uplukka. godt klima. mykje uforløyst potensiale.

Kva manglar i Nissedal? / Kva treng Nissedal?

personleg kapital i form av resurssterke menneske. investorar med vidsyn og etikk.

Kor mange innbyggjarar bør Nissedal ha?

rundt 2000 er ei slags linje, men eg ser nok nissedal mykje gjennom treungen, administrasjonssenteret. dette er ein skrint befolka kommune. vanskeleg å uttala seg generelt. eg seier eit tal fordi eg meiner bygdekvaliteten - "alle kjenner alle" er vel verd å ivareta. den har min heimplass - stord - mista for tretti år sidan. skaden er uboteleg og gjennomgripande. du får private konsumentar og nabolag der alle er framande for kvarandre.

Treng Nissedal eit bygdemuseum?

eit museum kan vera ein måte å gi innbyggjarane medvit om sine røter. slike institusjonar er overmåte viktige i ei omskifteleg tid med forholdsvis stor gjennomtrekk.

Eventuelt kva bør eit bygdemuseum innehalde?

lukta. lufta. fargane. pusten. impulsen som gjer at du er der dei var. å forstå at du er dei - og dei deg. røter. på dette grunnlaget er det knapt grenser for innfallsvinklar. men det må brenne og berast på impuls og entusiasme.

Er det ynskjeleg med fleire turistar?

veldig tveegga. alle hatar turistar. samstundes er me alle turistar. å leggja opp til gode personlege møte mellom folk frå ulike kulturar er veldig bra, uansett. anonymisert suvenirkikking er ingenmannsland.

Treng vi fleire plassar å møtast? Eventuelt kva bør ein ny møteplass innehalde?

gode møteplasser er veldig avhengig av driftsfilosofi og personleg engasjement/ knowhow. gode møteplassar blir det aldri nok av, fordi dei er svært utfordrande å få til - på regulær basis (altså ikkje festar, evenement, men jamn/dagleg drift). men hugs at du skal jobba mot/med dei eg beskreib i svar nr.1. det krev musikalitet!

Har du vore i gruvene på Søftestad?

nei

Kva veit du om gruvene ?

for meg heng vel gruvene mest saman med jernbanehistoria i bygda. at jernbanen kom hit nettopp for serva gruvedrifta. eg veit om tre "malmgargasjar" som framleis står i Treungen, der sjåførane parkerte kvar sin Scania-lastebil, når den ikkje "jobba". at desse bilane hadde det vanskeleg på glatt føre og motebakke. og at veggjen opp til losseplassen måtte handkostast for at bilane skulle koma seg opp.

Trur du gruvene ved Søftestad kan bli ein møteplass? Kvifor/kvifor ikkje?

minuset med søftestad frå ein Treungen-ståstad er sjølvstekt at gruvene ligg i Kyrkjebygda ("Nissedal") som er to mil i feil retning, for å sei det slik.

Korleis ser du for deg utviklinga av Søftestad Gruver?

kvalitet i alle ledd. går aldri av moten. vil alltid trekkja interesse.

Bør det skje noko der? Kvifor / Kvifor ikkje?

kan eit stødig prosjekt stablast på beina, vil dette kunna tiltrekkja seg det eg svara i svar 3. både som arbeidsplass. men og som ein plass på kartet for noko eg har forstått er heilt spesielt.

Kva er viktig å bevare? Kva er dei viktigaste minna?

eg er ikkje rette mannen her. men svaret mitt i 7 vil eg stå hardt på. det må leva og kjennast!

Konklusjon

Vi har fått mye igjen for samtalene våre og den lille spørreundersøkelsen. Etterhvert som vi får forklart prosjektet vårt for flere og flere merker vi at det også blir tydeligere og klarere for oss selv. Arkitektens rolle og brukervedvirkning kan jo være grunnlag for en hel diplomoppgave i seg selv, men det kan også gjøres som en rask workshop for å få opp nye ideer, klarhet i problemstillinger og for å komme nærmere stedet. Vi har vurdert hvorvidt man bør innvolvere innbyggere og brukere i en prosjekteringsfase, og flere veiledere har uttalt at legene er de siste som bør innvolvers i prosjekteringen av et sykehus. Det er fort å komme for nær, og vi bør derfor være kritiske til innspillene vi får. Vi skal lage det prosjektet vi tror er best for Søftestad. Undersøkelsen vår er selvfølgelig ikke noe statistisk materiale som vi kan trekke presise konklusjoner ut i fra, men vi har likevel fått en del inntrykk og observasjoner som vi ikke ville fått uten denne kontakten med stedet.

Det er et fåtall i kommunen som har vært i Søftestad Gruver, og av de som har vært der har nesten ingen vært i den store hallen.

Det er et stort antall langtids-turister i kommunen, dvs hyttefolket. Korttids-turistene er i fåtall og her ligger det et stort potensiale. Nissedal kommune mangler alternativer til tradisjonelle campinghytter og telt for turister som vil overnatte en natt eller to.

En økning i folketallet er ønskelig for de fleste, og gjerne opp mot 2000 innbyggere. Dess flere er ikke nødvendigvis dess bedre.

Meningene er delt om bygdemuseum. Det har nok mye å si hva et bygdemuseum er. Det tradisjonelle bygdemuseet er jo også vi kritiske til, det trengs noe mer. Noe spesielt som kan trekke turister og som vi kan være stolte av.

Alle nevner naturen og landskapet som det viktigste i kommunen, og det er tydelig at det her ligger et stort potensiale i frohold til aktiviteter, jakt og fiske og turisme.

Om Søftestad kan bli en møteplass er de fleste mer kritiske til, og vi tror de har rett på mange måter. Det kan nok ikke bli en møteplass i det daglige liv, men heller som et sted med spesielle arrangement som utstillinger, skuespill, konserter o.l.

Skissemodell - overnatte i slagghaugene



Peter fikk opp en skissemodell av en mulighet for overnatting i slagghaugene, en slags liten gruve gravd ut av løsmassene i skråningen.

Analyser



I dag har vi diskutert litt videre fremgangsmåte, og hvilke analyser som kan bli viktige å gjøre av området. For å ta de beste avgjørelsene i prosjekteringen på Søftestad er det viktig å forstå landskapet vi jobber med. Gjennom flere analyser av landskapet, vil stedet bli tydeligere for oss. Det er vanskelig å vite på forhånd hvilke analyser som blir viktige, så vi starter relativt bredt med et mange forskjellige analyser for å se på flere delasppekter ved tomta.

jan 16 '12

Spørreundersøkelse trinn 2



John Sanden

<http://www.surveymonkey.com/s/FV23859>

Idédugnad for Nissedal kommune og Søftestad Gruver Survey
www.surveymonkey.com

Liker · Kommenter · Ikke følg innlegget lenger · Del · for 35 minutter siden

Starta dagen i dag med å sende ut spørreundersøkelsen på facebook. Håper på god hjelp fra sosiale medier! For å delta i undersøkelsen [trykk her](#).

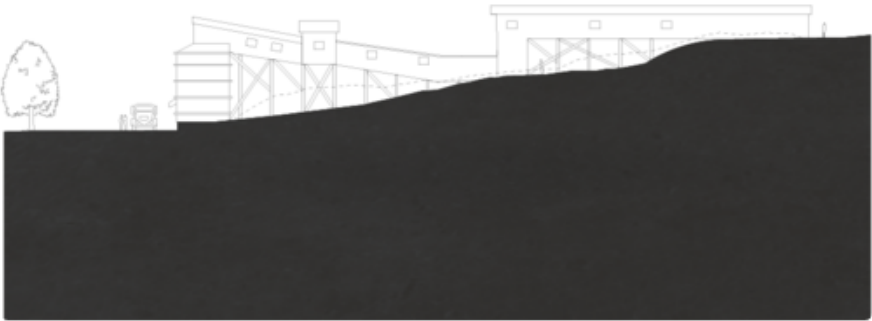
jan 13 '12

Linja fra vannet i modell

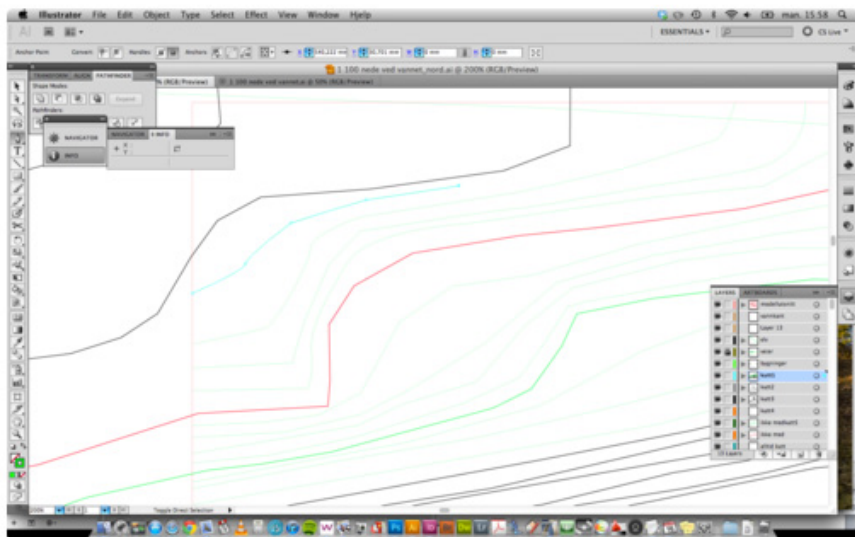


Etter at vi har snakket om og diskutert linja fra vannet, gjennom området og inn i gruva har vi endelig fått opp den opp i modell. Den slyngende bevegelsen gjennom området blir veldig åpenbar. Hvordan møter denne linja produksjonslinja? Hvilken linje bør bevares og hvilken nedtones?

Opptegning av skeidehuset



Forrige uke bygde vi modell av en av bygningene som ikke lenger står på Søftestad, Skeidehuset. Nå har vi fått tegnet det også. Det er et spesielt bygg, som er vanskelig å få helt taket på, men det kan være viktig å forstå hvordan det er bygget dersom vi skal la oss inspirere av både konstruksjon, funksjon og plassering.



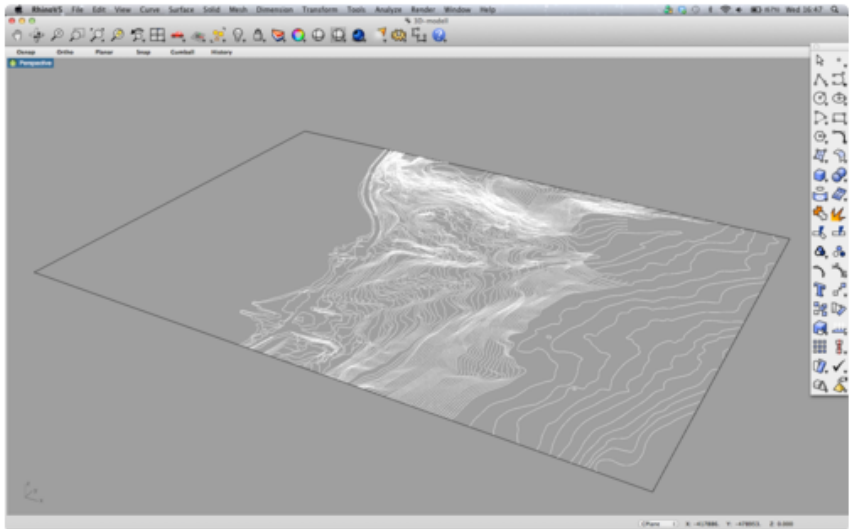
91

Vandring langs elva



Kanskje besøkende som kommer vannveien kan gå en annen vei ned til vannet igjen, slik at det blir mer en runde enn fram og tilbake opp til gruva?

Rhino it is!



Hva er egentlig en diplomoppgave?

- Svenneprøve?
- Middel for å vise oppnådd kompetanse?
- Forskningsoppgave?
- Risiko vs. safe oppgave?
- Siste fordypningsoppgave?

Vi tror det er viktig å lære så mye som mulig av diplomarbeidet. Oppgaven er ikke kun et instrument for å vise vår oppnådde kompetanse gjennom 5 år som arkitektstudent, men også en gylden mulighet til å fordype seg i arkitektoniske metoder og virkemidler. Og det finnes ikke kun én metode!

Derfor har vi gitt oss i kast med programmet Rhinoceros. Screenshot'en over viser en foreløpig flat kotemodell. Men slapp av, den skal bli en nydelig 3d-modell så fort vi har blitt varme i Rhino-trøya. Stay tuned, sa folk.

Samtale med Geir Brendeland



I dag har jeg vært på 120 juryering og Peter på diplomgjennomganger. På 120 juryeringen snakket jeg med juryleder Geir Brendeland som hadde flere interessante synspunkt på prosjektet vårt.

1. Et interessant msueum å se nærmere på kan være norsk vasskraft- og industristadmuseum i Tyssedal. Det er visst bra folk med mye kunnskap om hva som fungerer.
2. Ikke tenk bare lokalt. Kjapp felle å gå i. Vi må også tenke nasjonalt og internasjonalt. Hva har Søftestad som gjør stedet attraktivt for utenlandske turister?
3. Se litt på kunstneren James Turrell. Han har kjøpt en vulkan! Han har mange gode arbeider som går på problematikken "det eneste stedet i verden som..."
4. OMAs prosjekt i Zollverein i Tyskland. I stede for å programmere de gamle industristrukturene, så får de lov til å eldes. Resultatet er blitt en spennende park av industrielle ruiner.
5. I Norge har det vært en kultur for at pengestøtten til bygdenorge har skulle dekke så mye og vidt at det har blitt utvannet. Få prosjekter har fått den støtten de trenger. Det blir ofte mange halvgode/dårlige tiltak fremfor færre ordentlige gode. Det er jo vanskelig å velge ut hvilke som skal støttes også, så en helt lett diskusjon er det jo ikke.

Ellers har det vært en interessant dag. Morsomt å se innsiden av juryeringen av en arkitektkonkurranse og hvordan diskusjonen går. Absolutt lærerikt.

Betongstruktur for grisemøkk



I går gjorde vi noen moedllundersøkelser og skisset litt på hele området, og dykket ned i noen situasjoner. En struktur som vi til nå ikke har sett så mye på, men som kan ha noe potensiale er betongsirkelen bak grisehuset. Hva kan den brukes til? Kan den lage noen spennende rom? Hvordan kan vi bruke samme konsept her som ellers på området? Vi fant ut at dersom man fyller jord inntil blir det ett hull i bakken istede for en mur. Litt jord inntil og det blir noe helt annet, og kanskje noe mye mer spennende.

Kunst



Kan gruvearbeidernes slit hedres med kunst? Et slags minnesmerke over alle som brukte livet sitt i å skape det utrolige byggverket, kan kanskje være noe mer enn et museum? Bildet viser Anthony Gormleys prosjekt på Solastranda.

Notater fra diplomgjennomgangene 190112

- Hvis du lager en modell - bruk den i prosjekteringen.
- Hva er det du vil diskutere i oppgaven din? Zoom ut og prøv å forstå tema for arbeidet. Spiss diskusjonen!
- Vi stiller parametrene til vår egen diplom. Sensor er god på å se om vi har tatt intensjonene våre på alvor.
- Vis kontekstuell forankring. Vis at grepene i oppgaven henger sammen.
- En oppgave er interessant når den diskuterer eller viser nye løsninger. Ta noe som er "satt" og gi det en bedre vri.
- Gjør case-studier for å forstå hvordan typen program/typologi har forandret seg.
- Bruk situasjonsplanen til å vise hva som er viktig i prosjektet. Hovedgrepet skal være synlig.
- KONSEPT, KONSEPT, KONSEPT.
- Stikk på studietur. Det holder ikke å se på bilder av et prosjekt. Du må dra ut og se på ting, og slik forstå de.
- Det er viktig å se flere, nye, internasjonale prosjekter. Følger studentene godt nok med på hva som skjer i arkitekturen?
- Noen besvarelser på NTNU kan bli litt tamme. Flytt litt grenser da, mann!
- Og sist, men ikke minst: på midtsemestergjennomgangen skal man snakke om hva man *har* gjort, ikke om det man *skal* gjøre.

James Turrell



En annen kunstner som kan inspirere oss, som bl.a. Geir Brendeland tipset oss om, er James Turrell. Hans arbeider tar for seg lys og kontrast, og i tillegg har han kjøpt seg en egen vulkan!



I dag fikk vi tilsent en film av lossing av malm på jernbanestasjonen i Treungen. Filmen viser Abraham Moen, bestefaren til Treungen-festival-general Jørgen Solberg. Vi fikk den tilsent fra Tone Gautefall Tveit som muligens har mer materiale på lager.

Bjørn Ottos Firkant

TEMA

Søftestad Gruver, Nissedal, Telemark

- under bakken
- ved vannet
- rotete tun
- skog
- slagghauger
- landskapsrom

Bruke kvalitetene vi har

- hallen i gruva
- gruvas romlige sekvens
- de gamle strukturenes kvaliteter
- linja fra vannet
- produksjonslinja

TEMA

Landskap

- Utgravingsarkitektur
- Fremstilling / historiefortelling
- Romlige kvaliteter - det er attraksjonen
- Bruke kvaliteter - ikke bare observere

KONSTRUKSJON / TEKTONIKK

Materialer fra stedet

- slag
- stein
- tre
- ståldetaljer bearbeidet av smeden

Rimelige materialer

- duk
- tau

Solide materialer

- betong, med forskjellige forskalinger

BRUK

Helårsbruk

- Lokale brukere
- Nasjonale og internasjonale turister
- Kortids og langtids-turister
- Skoleklasser / undervisning
- Overnatting
- Event - ikke alt passer i en gymsal eller på bedehuset

aktiviteter knyttet til natur

- kajakk, bade, tur, sykkel, jakt, fiske, båtliv,

aktiviteter knyttet til kultur

- museum, teater, konserter, matopplevelser,

ØKONOMI / REALISERBARHET

Utvide budsjettet for en levedyktig drift

- Sikte høyere
- Lokalt, nasjonalt og INTERNASJONALT
- Hvor kan man søke penger?
- Hvorfor bør budsjettet utvides? Hvorfor bør det komme flere? Eneste måten å ta vare på stedet, og få brukt kommunens flotteste rom.

Musikalitet

- Fremgangsmåte

SAMFUNNSDEBATT

Hvordan fremstiller vi historie

- Dagens mediesituasjon stiller andre krav til utstillinger
- Utstillinger har en unik posisjon ifht internett og tv, nemlig fysiske gjenstander og rom

Hvordan bruker vi kvalitetene vi har?

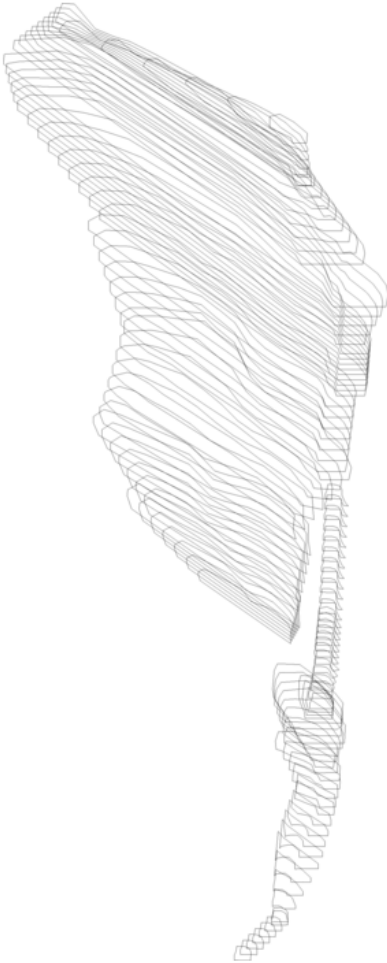
Fraflytting fra bygdenorge /arkitektur

- Nissedal mangler galleri, museum, sted å stille ut, møteplasser.
- Lite arkitektur i bygdenorge - spor utstillinger
- Turistveggprosjektene - for folk i byene, dyre
- Pengene til bygdenorge blir ofte vannet ut til for mange tiltak, slik at ingen får til det de vil.

Kortidsturister

I faget metodelære, hvor vi gjorde forarbeidet til diplomprosjektet, fikk vi flere tips fra forskjellige arkitekter tilknyttet fakultetet. Bjørn Otto Braathen tipset oss om å sette opp flere delasppekter ved prosjektet, og på den måten bli mer observante på hvordan delasppektene henger sammen med hverandre. I dag har vi prøvd oss på metoden og skissert opp de viktigste emnene og hva vi tenker under hvert punkt. Dette bør nok oppdateres jevnlig ettersom prosjektet utvikles. Herlig å få det opp i alle fall!

Sekvens



Opptegning av sekvensen i gruva som vi har tenkt å bygge modell av. Modellen og tegningene er nødvendige med tanke på at vi har lyst til å gjøre deler av prosjektet inni det spennende romforløpet, men det er også romlige undersøkelser i seg selv. Vaktmesteren må bare få i gang foam-kutteren så er vi i gang.

Tre hus utstilling

utstillingsåpning tirsdag 24.01 kl 15.30
three houses_studio fredrik lund_særkurs_arkitektur_ntnu
ab-galleriet_plan 2_sentralbygget_gløshaugen



I kveld har John hengt opp utstilling fra kurset han hadde i høst, tre hus. Kurset fokuserte på modellundersøkelser i prosjektene, og utstillingen kan også inspirere oss i arbeidet med diplomen.

Hva skal stilles ut, og hvordan skal historien formidles?

Hva finnes på museet i dag?

- 3 dukker, en borre-, en hamre- og en togkar
- Fotografier
- Seksjon om treungen-banen
- Seksjon om Aamli-banen
- Kart
- Karis plass
- Stein
- Slagg (bl.a. 2000 år gammel)
- Jernmalm
- Permer
- Personlige fortellinger
- Historiefordypning
- Flere foto
- Verktøy
- Store bor
- Tenger og ambolt
- Dynamittkasser
- Hjelmer
- Maskindeler
- Hakker
- Trinser
- Skiftenøkler
- Hodelykter

Problemer:

1. Vanskelig å forstå skala og rom i gruva. Og forstår man hvordan utvinningen fungerte? Forstår man produksjonslinja?
2. Dukkene er ikke abstrahert, og fokuset forsvinner fra klær, verktøy og arbeid.
3. Mister gjenstandene sin skulpturelle/poetiske verdi pga grisehuset?
4. Presentasjon: word-art og plastikkreoler. Er stoffet fremstilt på riktig måte?
5. Terskelen blir for høy. Man går glipp av de gode historiene fordi man ikke setter seg ned og leser i permene.
6. Utstillingen er i all hovedsak fast.

Løsninger

1. Modeller og snittegninger. Fokus på det viktigste: utvinningen og de som stod for arbeidet. Hierarki i historiefortellingen. Hvilke bilder er store, og hvilke er små?
2. Abstrahering. Folks fantasi er bedre enn det dukkene viser. En abstraksjon kan rette oppmersomheten mot det som er ønskelig.
3. Flytting av utstilling fra grisehus til gruehallen?
4. Bedre utforming av utstillingens fysiske miljø.
5. Gjøre historien fengende og tilgjengelig for besøkende. Lys, film og lyd? Installasjoner og kunst. Fri til fantasi og følelser hos den besøkende.
6. Legge til en skiftende utstilling. Det sikrer at folk kommer tilbake til området.

Forslag til utvidelse:

- Gruverom som et opplevelsesrom
- Menneskeprofiler i gruva (alá solastranden)?
- Lys, (film) og lyd
- Malmbiler som en del av utstillingen
- Lekter stilles ut ved vannet
- Slagghauger
- Historie gjennom lek.
- Haugen av jernmaterialer synliggjøres - hva blir jernmalmen til?

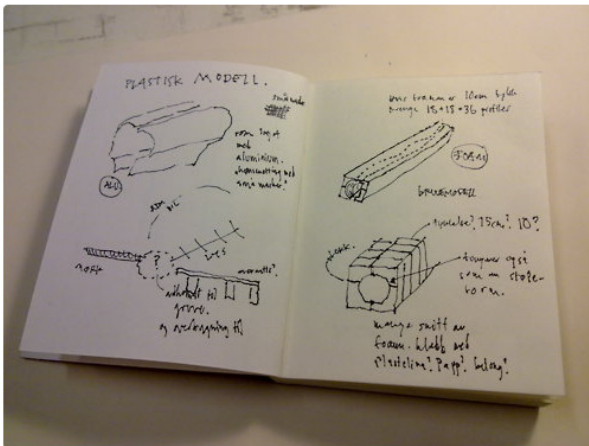
jan 26 '12

Plastisk modell av gruva 1:100

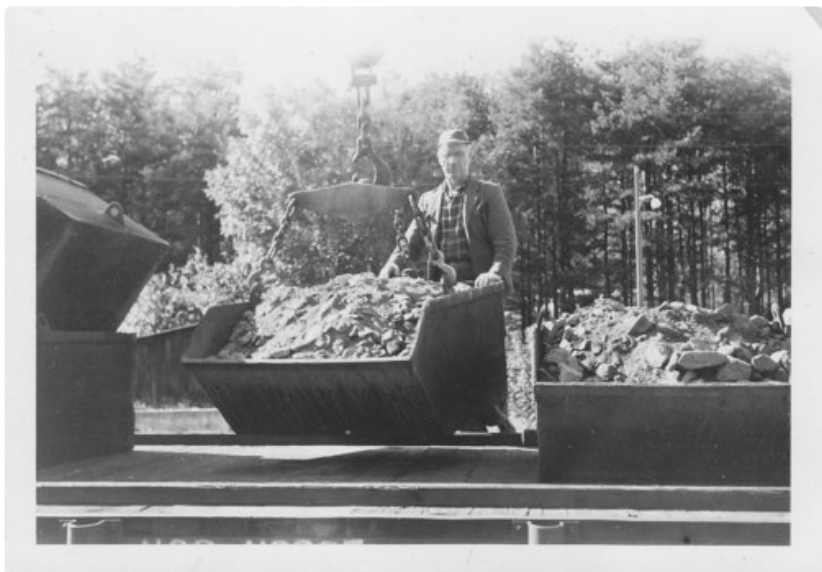


Nå er vi i gang med monstermodellen av gruva. Den blir omlag 180 cm lang og vil ha et avtagbart lokk/tak. Planen er å dekke innsiden med betong, sparkel og kitt. Da blir den forhåpentligvis en del finere enn den fremstår på dette bildet.

jan 26 '12



Planlegging av gruvemodell 1:100.



I går fikk noen flere bilder tilsent på mail fra Tone Tveit. Vi vet ikke helt hvem som er på bildene enda, men det finner vi nok ut av på sikt.

jan 26 '12

Gamle bilder



Modellundersøkelser



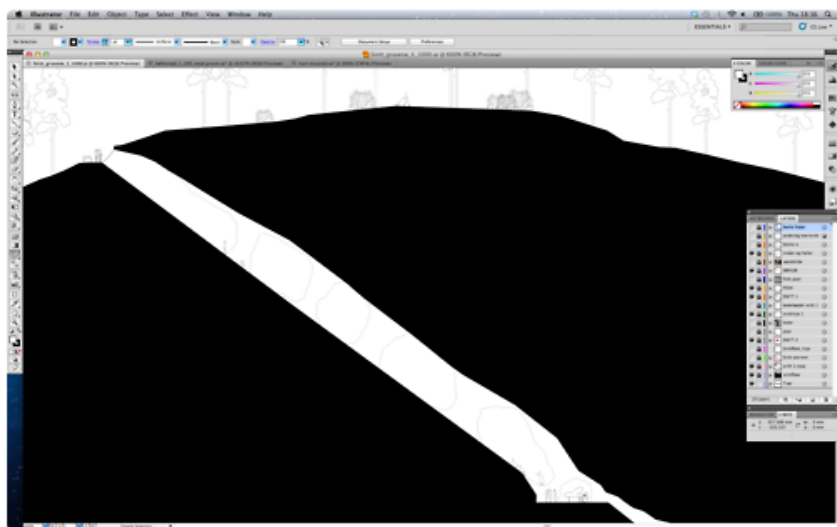
Gjennom å bygge hele den romlige sekvensen av gruva i målestokk 1:100 får vi analysert gruva, og vi blir bedre kjent med rommene, overgangene og åpningene. Vi satser på å få opp hele det største rommet i morgen.

Inspirasjon fra Ciudad Abierta i Chile

Peter gikk på skolen PUCV i Valparaíso i Chile det herrens år 2011. Skolen har et karakteristisk syn på arkitektur, kjennetegnet av utstrakt poesibruk og bygging 1:1. Det sistnevnte foregår i stor grad i Ciudad Abierta, skolens laboratorium for arkitektoniske utskielser.



Bilder tatt av vår kjære weon Joachim Midjo Andersen



Snitt 37°. Denne tegningen blir viktig i det videre arbeidet. Hva slags arkitektur hører hjemme i et slikt merkelig rom?

Nissedal som location for God Morgen Norge?



visittemark



Heidi Fasteraune foreslår Nissedal som innspillingssted for [God morgen Norge, TV 2](#):

"Nissedal har mange spennende og vakre attraksjoner som strendene langs Nisser, Jettegrytene, Søftestad gruber Hægefjell og ikke minst svasykkelrutene ved Canvas Hotel, et hotel som er den eneste av sitt slag i verden.

Kom til Nissedal, -en vakker og spennende perle." — på [Nissedal](#).



Liker · Kommenter · Del · for 23 timer siden ·



Tor Egil Fjalestad, Magne G Tveit, Arne Olav Frostlid og 103 andre liker dette.



15 delinger



visittemark Nydelig bilde fra et flott sted!

for 12 timer siden · Liker



Teresa Furuheim Brix Det fineste sted i hele verden :0))) elsker det og de skønne mennesker som bor der :0) knus fra Danmark

for 11 timer siden · Liker · 1

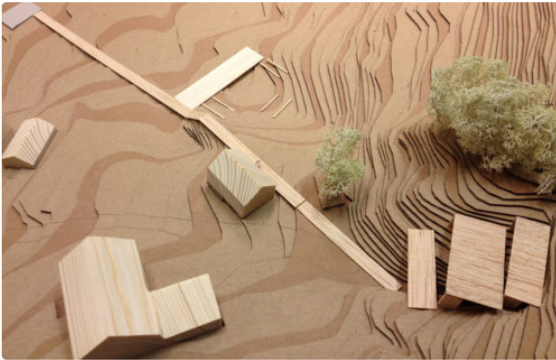
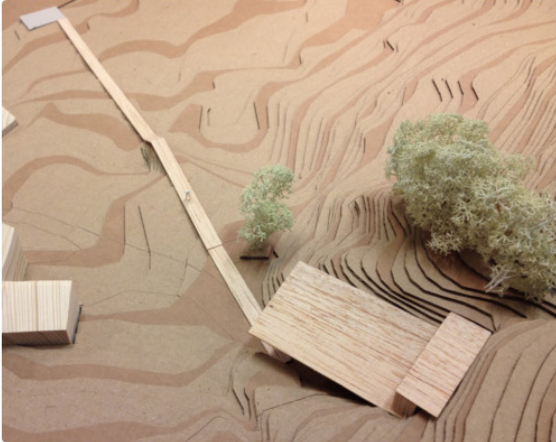


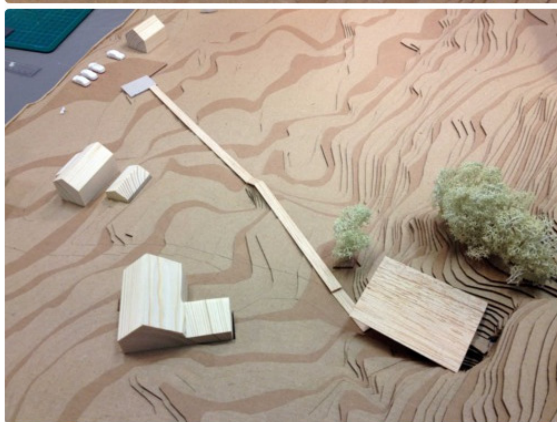
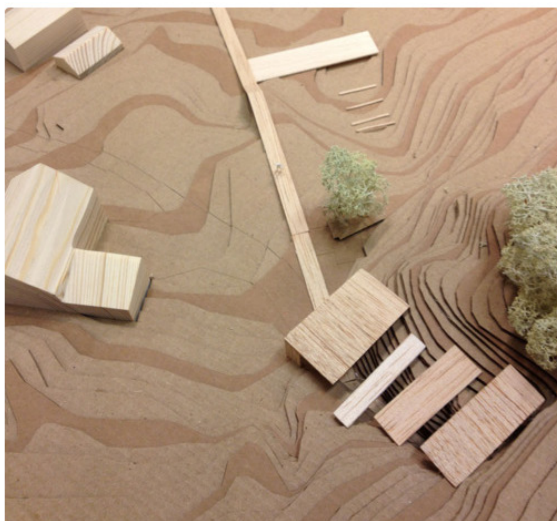
Harriet Romsø Karlsen Utrolig fint!

for 11 timer siden · Liker · 1

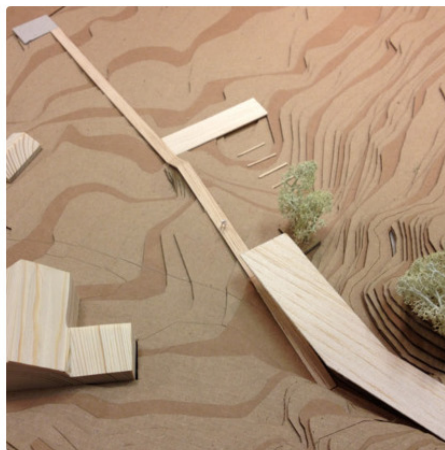
Skriv en kommentar ...

Skisseworkshop - bygg over inngangen





På mandag hadde vi en liten workshop der vi så på forskjellige muligheter for et bygg ved gruveinngangen. Et bygg her blir mer og mer åpenbart for oss. Dette punktet er det mest spennende på tunet, og alle aksene ender her. Den gamle produksjonslinja føler vi også bør komme fram igjen. Malmens vei ut av gruva blir den besøkenes vei inn. Vi prøvde raskt å se hvordan forskjellige grep kan fungere. et stort tak, etasjer, en slags bro, et bygg som deler seg og på den måten understreker gruveinngangen, eller kombinasjoner av disse. Vi fant ut at det er vanskelig å trekke noen konklusjon på et så viktig grep i denne målestokken. Vi må få gruveinngangen opp i modell i en større målestokk, ettersom konstruksjon og materialer blir viktige i hvordan bygget forholder seg til gruveinngangen og produksjonslinja.



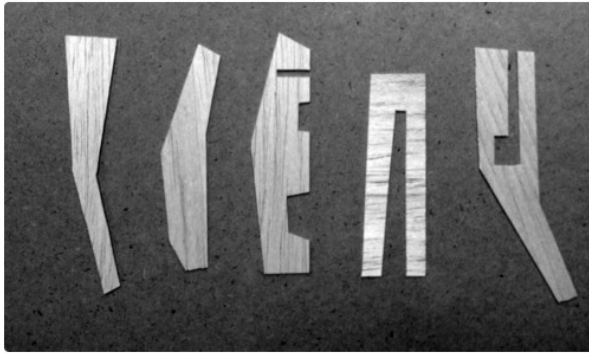
Bygninger som engang var



I dag fikk vi tilsent noen bilder på mail fra Egil Tveit i Treungen. Noen av bildene hadde vi sett før, og noen var nye. Tidligere denne uka har vi prøvd å forstå hvor bygnigene som nå er borte en gang har vært. Vi bør få en god forståelse av hvordan stedet var da det var i drift for å skjønne hvordan det best bør utvikles. Et av bildene vi fikk fra Egil, er det samme som vi har sett tidligere, emn et større utsnitt. Da avslører det en bygning til, ved siden av kontorbygningen. Dette bygget har vi flere bilder av, så vi vet litt om det, men vi har ikke tidligere skjont akkurat hvor det har vært plassert, men nå falt en brikke på plass!

jan 27 '12

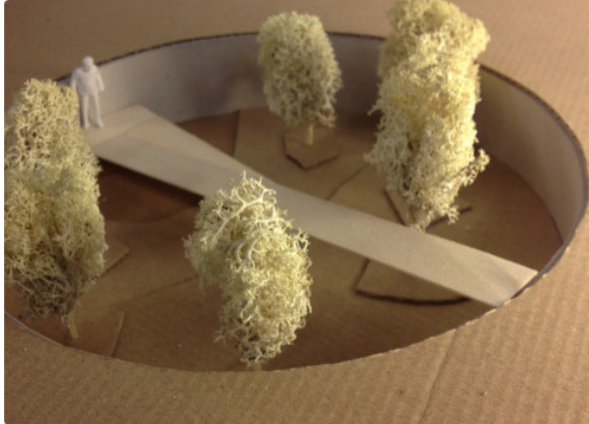
Formstudie



en kjapp formstudie på taket til gruveinngangen. utgravning ut fra en trestruktur?

jan 27 '12

Grisemøkkstruktur



Vi har skissemodelert litt på hva den gamle betongstrukturen kan være. Dersom man legger noen kubikk med jord inntil strukturen blir den et utgravd hull i bakken, i stedet for være en mur eller hindring. Den blir i et tydelig konseptuelt slektskap med gruvene, men hva den kan brukes til er litt åpent foreløbig.



light defines the space

the torch is a point

it creates a sense of here

the flashlight becomes a line that controls the movement

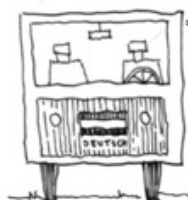
Telemarksvegen

“Telemarksvegen - Rv. 41 - slynger seg vakkert gjennom 6 komunar frå Sørlandet til indre Telemark. På sin veg gjennom kommunane Kristiansand, Birkenes, Froland, Åmli, Nissedal, Kviteseid byr Telemarksvegen på 180 km av det ekte Norge. Naturen er mangfaldig og flott med sine salte svaberg, grønne heiar, fiskerike vatn, vakre fossar og steile fjellvegger. Som ein smakebit av Telemark på veg til fjordane, eller som ein del av ein rundtur, er Telemarksvegen eit flott alternativ. Gamle kulturminne og den lokale kunst- og handverkskulturen er sentrale langs vegen.” Fra telemarksvegen.no.

Søftestad gruver ligger langs Telemarksveien, en riksvei som tidligere er blitt vurdert “oppgradert” til nasjonal turistvei. Gjennom en telefonsamtale med Trine Kanter Zerwekh, leder for profilering og informasjon for turistveiprosjektet, kommer det frem at forslaget stoppet opp som følge av “kriteriemangler”. Hva dette egentlig betyr er vi usikre på, men det kan virke som om Telemarksveien ikke når helt opp til prosjektets krav på dette tidspunkt. Nasjonal turistvei eller ikke, i dag er det mange nysgjerrige som velger riksvei 41 for å utforske “det ekte norske” telemarkslandskapet.

Ifølge Statens Vegvesen v. Jørn Haugen er det 600 kjøretøy som passerer trafikktekkingspunktet mellom Treungen og Kyrkjebygda i døgnet. Dette betyr at det er ca. 219 000 biler som kjører forbi Søftestad Gruver i året.

antall kjøretøy i året =



x 219 000



Telemarksvegen er merket med rødt.

Rive eller bevare?

01. Bilverksted

02. Bestyrergarasje

03. Hjelms hus

04. Verksted

05. Rørlager

- + De 4 viktigste bygningene er allerede revet. Skeidehuset, heishuset, pukkverket og brakkene er borte.
- + Det er vanskelig å programmere de gamle bygningene.
- + Bygningene er i dårlig stand, er det verdt å rehabilitere disse bygningene?
- + Resirkulering av materialer gir stedstilpasning og er miljøvennlig.
- + Konkurransedyktighet: området får mer ny arkitektur og skiller seg fra andre gruvemuseer.
- + Tydelighet i konsept: gruva er viktigere enn en garasje. Slike bygg finnes overalt i Norge, i tusentall. Gruva finnes bare en av.
- + De spesielle fundamentene får stå, og disse trenger lite vedlikehold. Skeidehuset er i dag bare en fundamenttruin, og det kan de andre bygningene også være.
- - For frekt? Fjernes stedets minne ytterligere? Disse bygningene er en del av det tekniske kulturminnet, selv om de er mindre viktigere enn gruva og skeidehuset.
- - Folk liker gamle bygg.
- - Hva skjer med dynamikken mellom nytt og gammelt?



Stiplede linjer viser tidligere strukturer.

03 15 30m

Modellbygging



Vi har ikke fått blogget så mye den siste uka. Modellen av gruva tar lengre tid enn vi hadde trodd, men vi får likevel mye ut av det. Vi diskuterer prosjektet underveis og blir bedre og bedre kjent med stedet og den romlige sekvensen. I ettermiddag skal vi pusse bort sparkel og få den malt så vi kan skissemodellere uten å miste appetitten.

“Vi bryr oss ikke om stygt og pent. Vi setter bare opp en rekke regler for hvert prosjekt og følger dem”

— Jan Olav Jensen

Regler

John var på kontorbesøk hos Jensen og Skodvin arkitekter i Oslo i høst, og fikk høre norges kanskje beste arkitekter(hvis man kan si noe sånt?) fortelle om flere interessante problemstillinger som vi også tar for oss i prosjektet på Søftestad. J&S er mer opptatt av regler enn konsept. Et konsept kan fort bli formalt og påtvunget. Med regler, slik J&S bruker verktøyet, er det andre faktorer som setter premissene og det formale konseptet blir generert ut fra reglene og ikke tilfeldig påfunn.

Vi har prøvd ut denne metoden og vi føler at det absolutt har noe for seg. Å prosjektere er å finne fram til de riktige reglene som man tar beslutningene på bakgrunn av. Reglene bestemmer alt og gjør det lettere å få et tydelig og helhetlig konsept og overblikk. Reglene vi tester ut nå er:

vi river de eksisterende bygningenes trestruktur

vi bruker kvalitetene som ligger i materialene og fundamentene fra de gamle strukturene

vi gir nytt liv til den største kvaliteten på tomte, gruva

ressurser og opplevelse blir lagt til gruverommet, og ikke på de gamle byggene som ikke er unike i det hele tatt

vi legger lette trestrukturer ute i det store landskapsrommet, for å kontrastere og understreke gruvas kvalitet og romlighet

vi sprer unike overnattingsopplevelser utover landskapet - den besøkende kan bo vegg i vegg med andre på campingplassene og hoteller - her får alle bo for seg selv i landskapet

stedet har en wow effekt - vi tydeliggjør den. vi trenger ikke finne på noe for å skape oppmerksomhet og interesse - det ligger latent i stedet allerede.

Vise fram stedets kvaliteter



Etter at vi denne uka har fått opp noen regler blir grepene vi tar tydeligere. Vi trenger ikke finne på noe formalt konsept - det ligger der allerede. Vi skal finne ut av potensialet som allerede er på Søftestad. Vi trenger ikke finne på en fancy fasade med mønster og farger. Vi trenger ikke å ha skrå søyler fordi det ser kult ut og er annerledes. Stedet er kvaliteten, og vår jobb er bare å vise den fram og gjøre det tilgjengelig.

Denne tilnærmingen kan kanskje kontrastere litt mot turistvegprosjektene som vi tidligere har diskutert og kritisert. Noen av turistvegprosjektene grenser nok opp mot det vi gjør, men andre føler vi kanskje finner på mer eller mindre flåsete konsepter for å få oppmerksomhet. Et limegrønt saltakshus med en boble utenfor er spennende på mange måter, men vi vil at stedet sakal komme fram. Det er det store gruverommet som har wow-effekten vi ønsker med arkitekturen. Det er det som allerede er der man skal kjenne på kroppen. Vi tydeliggjør wow-effekten som allerede ligger latent og viser den fram til alle de som ellers aldri ville fått sett Nissedal kommunes flotteste rom.

Turistattraksjon



Hvordan vil verden se på Turistvegprosjektene om 10 år? Om 50? Skapes det nye kvaliteter, underbygges kvalitetene som allerede er der eller ødelegges de? Det er store forskjeller på turistvegprosjektene også, men de tar stort sett utgangspunkt i eksisterende naturperler. Da vi ringte statens vegvesen kunne de jo også fortelle at nettopp det at det allerede er mye turisttrafikk og attraksjoner er et kriterie for å få status som nasjonal turistveg. Hva skjer med en stor turistattraksjon som Vøringsfossen når det blir bygget bro over den? Dersom vi bygger en rampe inni gruvene vil det kanskje bli noe av det samme. Bortsett fra at Vøringsfossen allerede er en turistattraksjon, men det er nesten ingen som har opplevd kvalitetene ved Søftestad Gruver.

Paulo David

Portuguese architect Paulo David selected as 2012 Alvar Aalto Medal recipient

02
FEB 2012

By Karissa Rosenfield — Filed under: Architects , Architecture News , Awards , Alvar Aalto Medal , Paulo David , Portugal

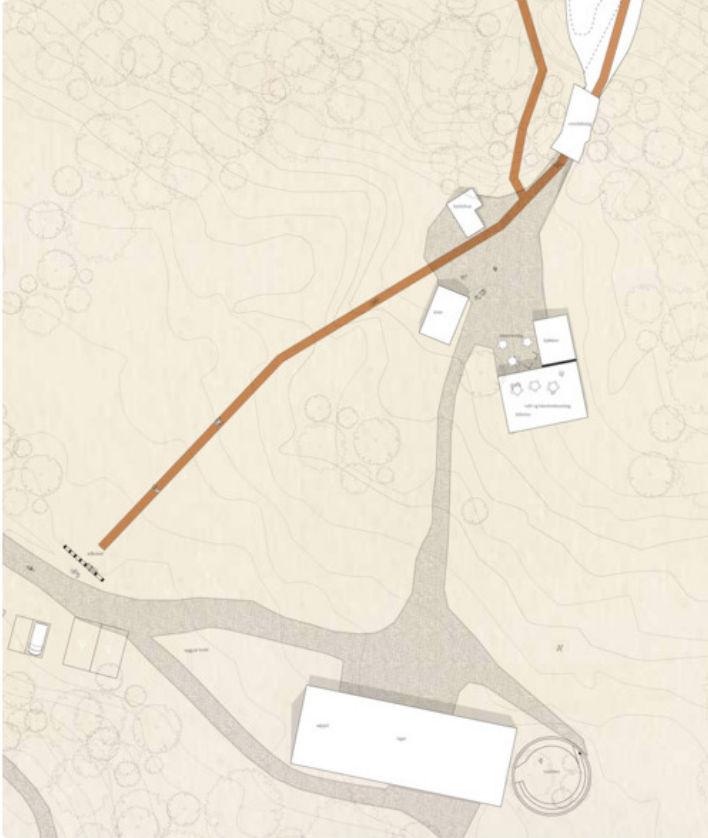


© FG + SG Fernando Guerra

Paulo David has been announced as the eleventh recipient of the **Alvar Aalto Medal** – a prestigious honor awarded to an architect or architectural firm that has provided significant contributions to the field of architecture. "In an era where the profession is obsessed with computer-generated patterns, 'design' in many practices has become greatly interested in manipulating forms rather than place making and the making of architecture." The jury honors David for his ability to create timeless architecture that plays a significant role in his hometown island of Madeira. David's respect for history, time, place, culture and technology has allowed him to stand out from the current trend of "desperately interesting architecture" and create a new, meaningful layer within the historic volcanic landscapes of Madeira.

Paulo David som John intervjuet i vår i forbindelse med prosjektet, og som har inspirert oss på flere måter bl.a med kunstmuseet Casa Das Mudas og inngang og museum til vulkanske huler på Madeira vant i år Alvar Aalto medaljen for sin arkitektur. Trivelig og flink fyr som fortjener medalje!

Utkast situasjon



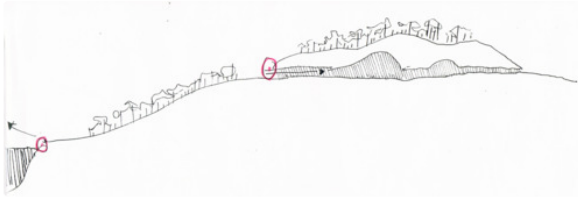
Etter en vellykket (tror vi nå) workshop i formiddag fikk vi tegnet opp et skisseutkast i 1:500. De gamle trestrukturene som ikke er verken unike eller spennende rives og materialene brukes i nye strukturer. Gruvesekvensen er den største kvaliteten på området, og attraksjone må jo vises fram. Over fundamentet av verkstedet bygges en ny cafe med kjøkken og håndverksutsalg. Det gamle grisehuset blir lager, og strukturen som en gang har blitt bygget for grisemøkk blir toalettfasiliteter. Produksjonslinja blir igjen hovedadkomst inn på området og inn i gruva.

1965



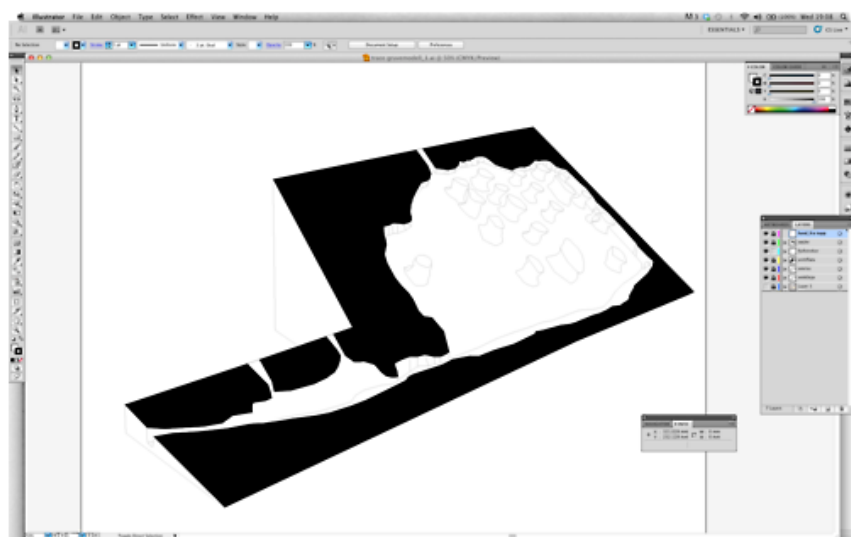
For å ta de riktige beslutningene er det viktig for oss å forstå hvordan anlegget på Søftestad var og fungerte da det var i drift. De viktigste, og mest spennende bygningene som skeidehuset, pukkverket, vinsjhuset og arbeiderbrakkene er i dag for lengst borte. Bare bygninger med lavere arkitektonisk verdi som lager og garasjer står igjen. Og disse er det kanskje ikke nødvendig å bruke mye ressurser på å vedlikeholde?

Veiledning med Are 310112



- Snittet: Overgangen mellom det store landskapsrommet med Nisser og gruverommene er viktig å bearbeide og vise.
 - Forskjell mellom skeidehuset (revet) og eksisterende hus er at det førstnevnte skaper undring. Hva er dette for noe? De eksisterende husene som fremdeles står på stedet finnes det tusenvis av i landet.
1. Hva legger man til for å skape aktivitet?
 2. Hva formidles ute og hva formidles inne i gruva?
 3. Må gruvevandringen være universelt utformet?
- Kan man komme med buss og bli her?
 - Kan man komme med veteranbåten Fram fra hotellet i Vrådal? Du er på ferie, du er på seminar. Det å ankomme i båt på innsjøen, klatre opp mot gruvene og inn i irrgangene er verdifullt.
 - Tegn opp hele produksjonslinja: malmens reise fra Søftestad til Lübeck.
 - Skal vi la oss inspirere av gruveteknologien i vår måte å bygge på?
 - Er det rart å grave ned eventuelle overnattingssteder i slagghaugene? Blir romfølelsen for lik den i gruva?
 - Brygga er RAR. Vantrykket blir for stort.
 - Interessant: i gruvene har man hentet ut det tyngste som finnes, heist det opp og sendt det på transportbånd i lufta.
 - Piknik er mer eksklusivt enn en fin restaurant.
 - Tårnet er rart. Er det bedre med en plattform?
 - STORE HISTORISKE FOTO er mer autentiske enn dukker.
 - VEIEN VIDERE:
 1. Fortsett med presise undersøkelser.
 2. Dere skal utvikle et sted her, så dere må tørre å tenke litt utenfor produksjonslinja.
 3. Hva er fint og hva skal være grovt?

feb 8 '12



Sjekk ut gruva da vel.

Veiledning med Fredrik Lund

Fredrik kom innom slaen i dag så vi fikk presentert det vi har gjort så langt i prosjektet siden han ikke har blitt oppdatert siden forarbeidet. Det var generelt positiv steming. Vi bør fortsette sporet vi er i og produsere. Strukturene vi har snakket om bør vi bare produsere og få ut, så kan vi heller diskutere om de hører med og er gode nok i etterkant.

Digitalt landskap



Nå har vi også fått opp landskapet vi arbeider med i en digital modell som et supplement til de fysiske modellene, for en best mulig forståelse av landskapet vi arbeider med.

Program

De fem strukturene vi startet med i forarbeidet har nå formert seg og blitt til 11.

Rampe inne i gruva

Inngang til gruva

Utgang fra gruva

Plattform / utsiktspunkt

Produksjonslinja

Nede ved vannet

Cafe og håndverksutsalg

Smie

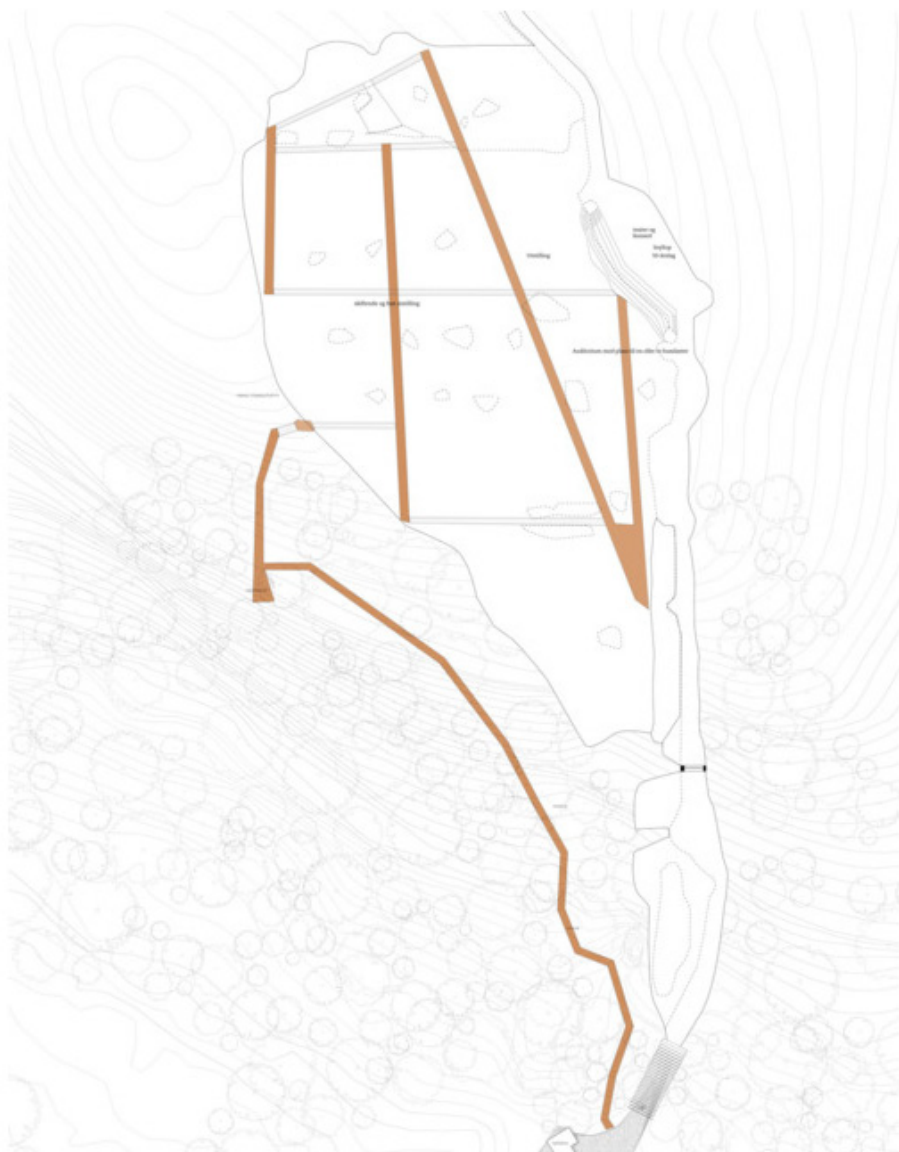
Toaletter

Leirplass

Overnatting

Det kan virke mye og uoverkommelig, men vi fikk diskutert det litt i går og vi har funnet ut at det egentlig er et slags program fra et typisk komplekst bygg som er spredd utover. Men i stedet for å plassere et toalettsymbol i en rute så prøver vi å gjøre noe spesielt ut av toalettene med utgangspunkt i det som allerede finnes på Søftestad. Utfordringen blir å få en helhet ut av alle strukturene.

Regler i berget



I dag fikk vi tegna opp rampen som vi skisserte opp i går inne i gruva. Rampa følger et sett med regler, fritt etter Jensen & Skodvins metode. Reglene for gruverommet vi har testet ut de siste dagene er:

Opplevelser og beskuelse egner seg ikke i en trapp, men på flatere strekker.

Evt må det være en spesiell trapp som man kan sette seg ned på for se på utstillingen. Man kan ikke stå midt i en vanlig trapp.

Auditorium bør ha plass til to busslaster/ skoleklasser

Universelt utformet hele veien er umulig. Det blir for dyrt helt til toppen, men kanskje universelt utformet for arrangementer? Det er bedre å gjøre rommet brukelig for 95% enn 0%.

Bygge punkt i siden ødelegger ikke rommet - men gjør beslysningen av disse rommet mindre magisk og rom for fantasi?

Opplevelse i sidenegjør at man får reflektert, opplevd rommet og gjort seg klar for en ny opplevelse i andre enden av rommet.

Bevege seg så man får oppleve hele rommet og sett det fra flere vinkler.

Gjenstandene bør vises i sin sammenheng - men abstrahert.

Auditorium kan være sittemøbel, koldtbord, rampe, gavebord, podium, scene, talerstol, bardisk

Punktene bør være lette for å kontrastere til den tunge massen som rommet er gravd ut av, og for å samspille med konstruksjonene utenfor gruva.

Projesere film og foto på duk?

Man ser minmalt av de nye strukturene før man har kommet halvveis inn i gruva

Auditoriet er også vegen opp

To horisontale stålbjelker gir vandringer

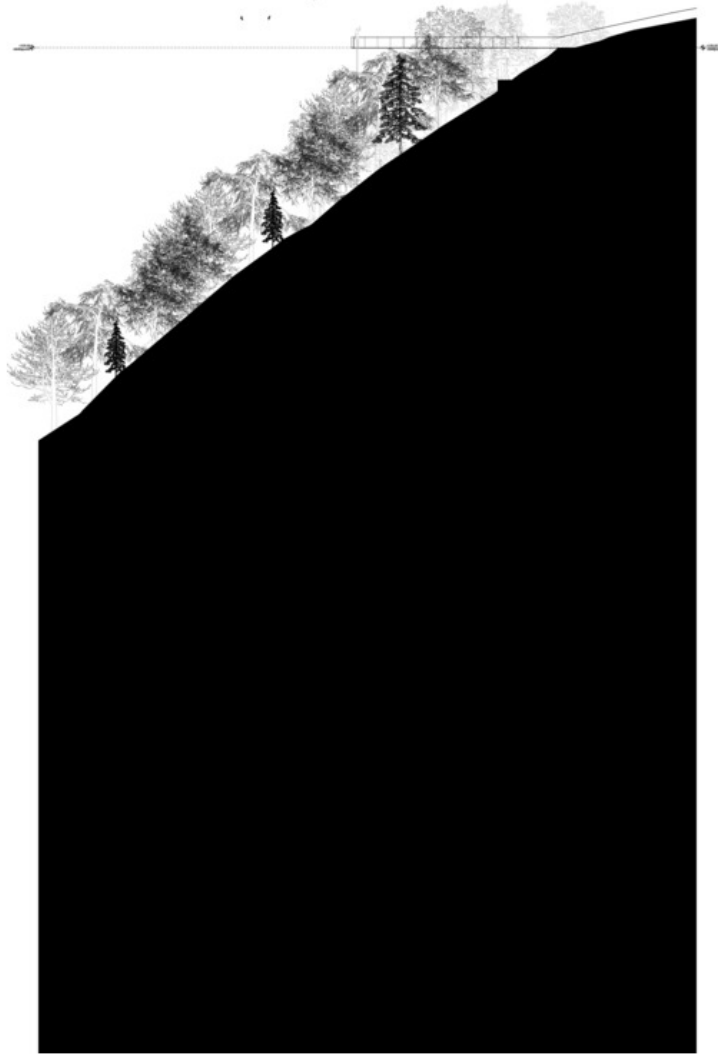
Når man går i trappene rekker man ikke noe annet. Opplevelsen av rommet skjer først på toppen.

Utsiktspunkt



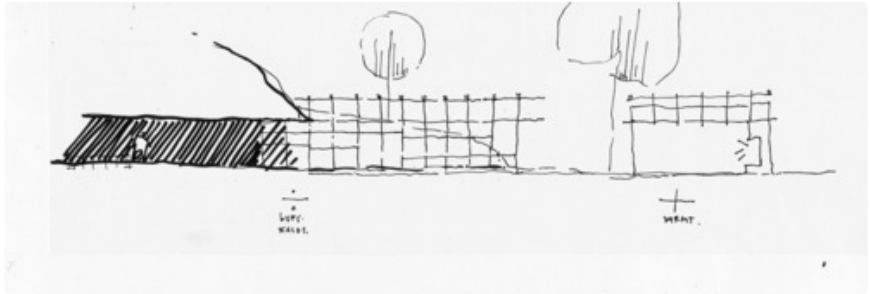
Skisser fra utsiktspunkt etter at man har kommet ut av gruva. Vår første tanke var et tårn, for å virkelig kontrastere til følelsen av å være inne i gruva. Men en rampe som slunger seg ut mellom trærne er nok bedre, ettersom man allerede har fått gått noen trappetrinn og fått den høyden man trenger. Dersom man bare kommer litt ut mellom trærne får man en fantastisk utsikt over innsjøen Nisser og fjellene rundt.

Snitt utsiktspunkt



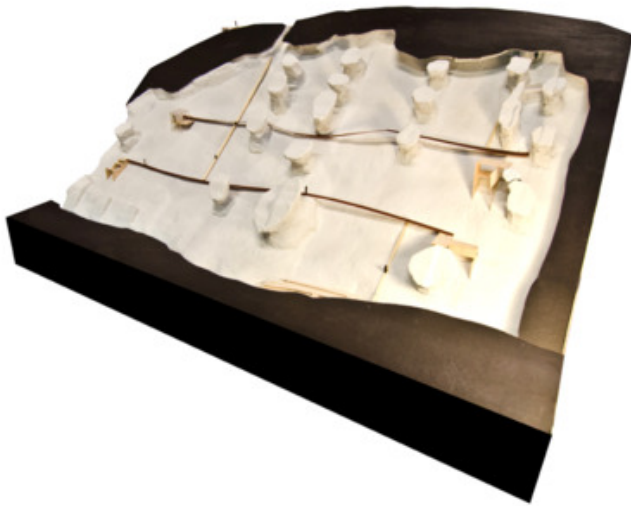
Hvordan takler vi det bratte landskapet både over og under bakken?

Skisse gruveinngangen



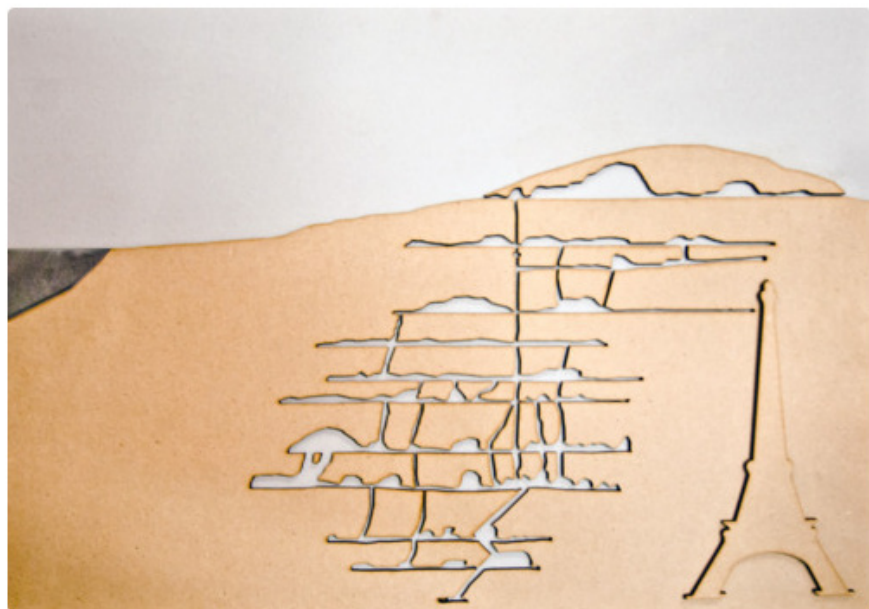
Det kan være spennende å se nærmere på hvordan vi kan utnytte de termiske forskjellene mellom det kalde gufset fra gruva og varmen i smedens ovn. Hva skjer i overgangen?

Modellutkast inne i gruehallen



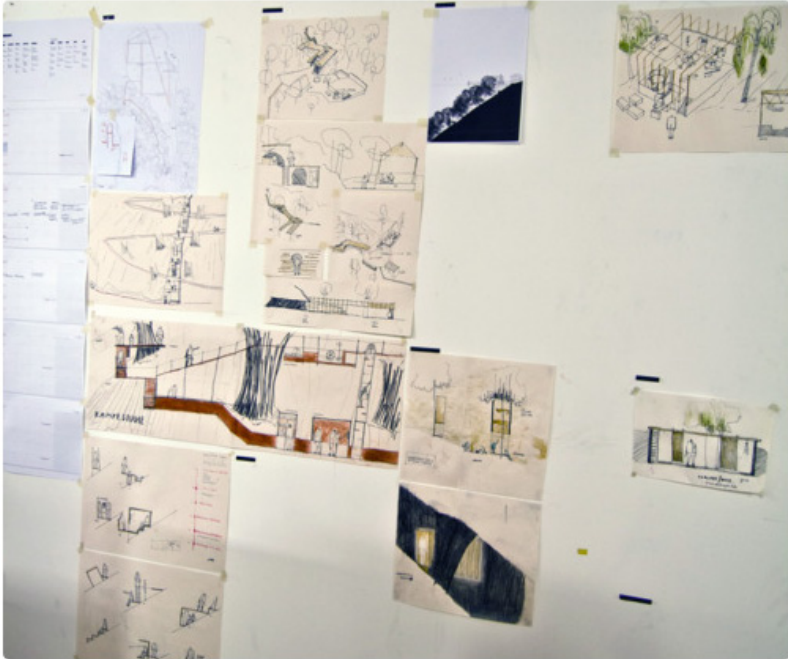
Den merkeligste modellen vi noen gang har bygget er nå så ferdig at det går an å skisse litt på den uten å totalt miste troa på det vi holder på med. Skisseutkastet vi presenterte for Fredrik Lund viser reglene vi utarbeidet tidligere i uka med horisontaler i stål og trapper i tre mellom dem. I kanten av det store rommet ligger punkt for historie-fremstilling og fortelling.

Skala



Hvor mange i Nissedal kommune vet egentlig at det befinner seg et byggverk høyere enn Eiffeltårnet under bakken på Søftestad?

Produksjonsvegg



I dag hang vi opp overskrifter for hver av strukturene vi arbeider med for å ha oversikt over hvor vi ligger an på de forskjellige strukturene. Herlig å få orden på skissekaoset og få produsert litt.

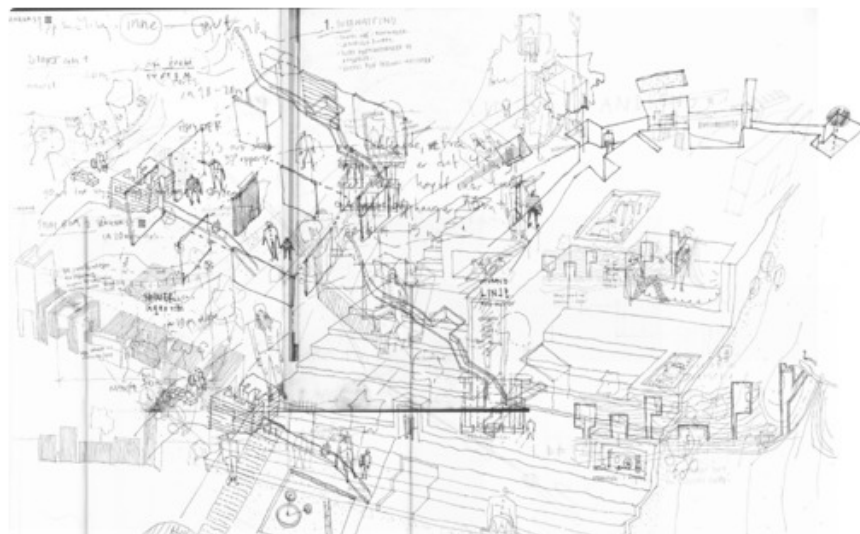
Skådalen skole av Sverre Fehn



Skådalen skole er en grunnskole for hørselshemmede elever. Den stod ferdig i 1975, og er Fehns kanskje mest komplekse prosjekt. I likhet med vår plan for Søftestad består døveskolen av mange forskjellige typologier. Typologienes dialog med det fallende terrenget gir prosjektet karakter: det er landskapet som har vært førende for den arkitektoniske utformingen.

1. **Hovedbygningen** er koblet mot terrenget med ramper og små karnapper.
2. **Kantinen** er en langstrakt bygningskropp som skyter ut og forsterker det fallende terrenget.
3. **Ungdomsinternatet** ligger i en liten lysning i skogen, på flatt underlag. Den er ordnet rundt et lite atrium, og representerer den mest introverte av typologiene.
4. **Internatenes** takform følger naturen og det dannes en fjellhulle og en hule.
5. og 6. **Observasjonsavdelingen** og **førskolen** ligger ordnet rundt små hauger.

Helhet



Hvordan skal vi få til en helhet med så mange strukturer utover et så stort område og med så mange forskjellige tilnærminger til landskapet? Et håper at et helhetlig uttrykk i materialer og konstruksjon kan gi et slektskap mellom strukturene. Dersom alle strukturene også tolker landskapet og bruker de kvalitetene som allerede finnes, uten å finne på sitt eget fiks-fakseri håper vi at den ønskede helheten faller på plass og at bildet av Søftestad blir ryddig og forståelig for både fastboende og turister. Det kan gå, men det blir utfordrende.

toaletter

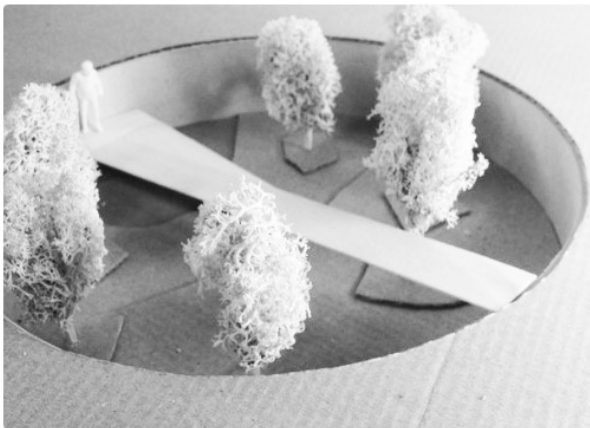
hindring blir mulighet

et utgravd vannhull

lys langs gammel betong

ny lett trestruktur

rampe mellom trærne

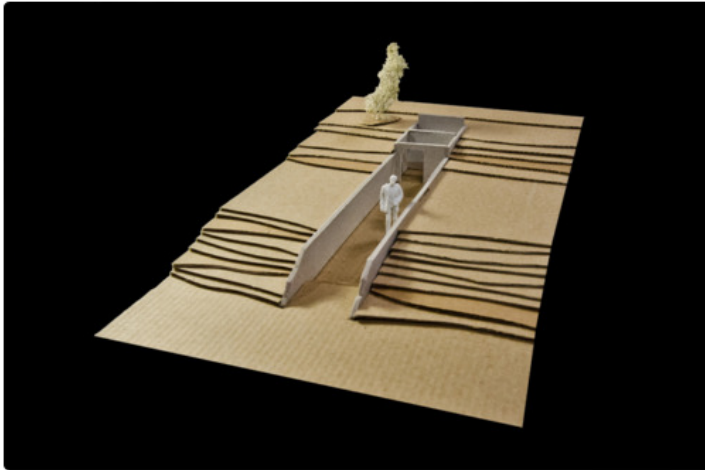


feb 13 '12

“glemt sted glemte kvaliteter”

feb 13 '12

produksjonslinje



den gamle produksjonslinja
blir igjen tatt i bruk
en lang linje
over skeidehusets fundament
besøkende får tid
steming og atmosfære
overgang inn i mørket
lett struktur
over sporet i landskapet

gruveinngang

gufset fra gruva

varmen fra smia

en lang overgang

gjør kroppen klar

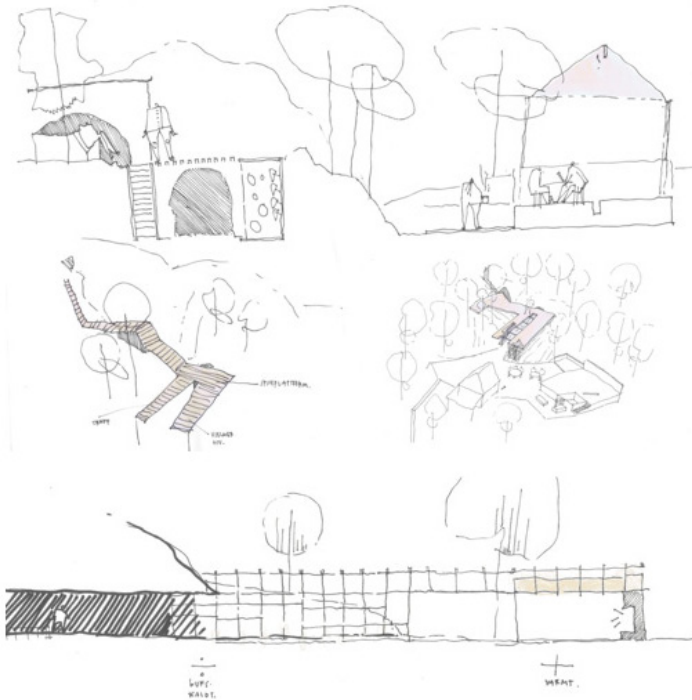
for mørket

lykter og hjelmer

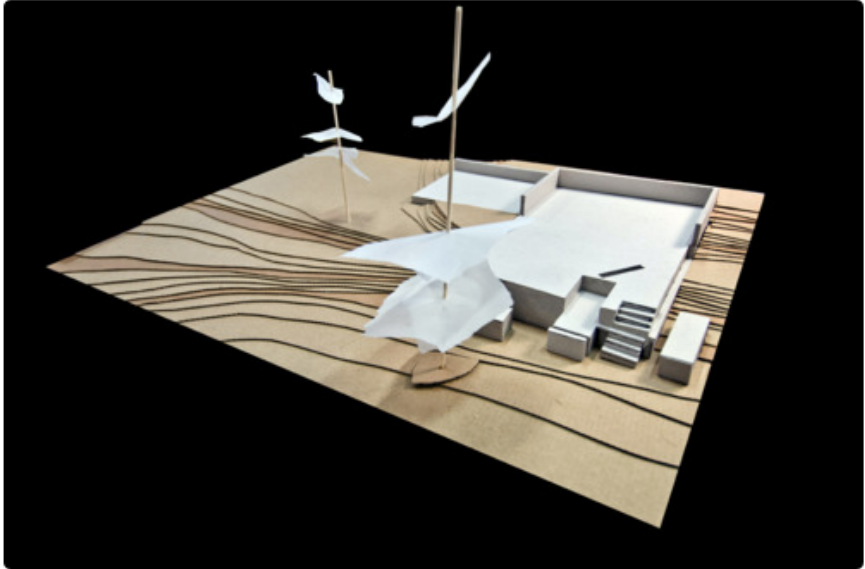
lys langs fjellveggen

struktur som låser seg

uten å sette varige spor



situasjonen



vanlige trestrukturer faller

materialene får nytt liv

fundamentenes kvaliteter

får en ny bruk

stedets kvaliteter blir vist

til turister og fastboende

stedets store attraksjon



gruva er den største kvaliteten

kommunens beste rom

rampe

vertikalitet i mørket

horisontal vandring

vertikal undring

lykter i rommets utkant

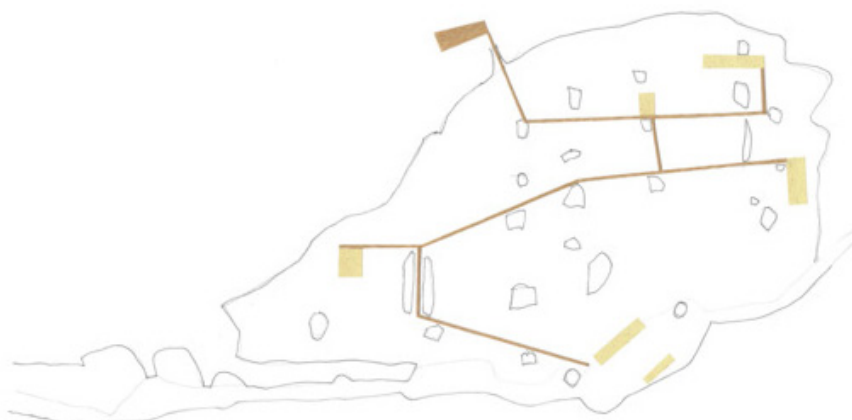
fremstiller historien

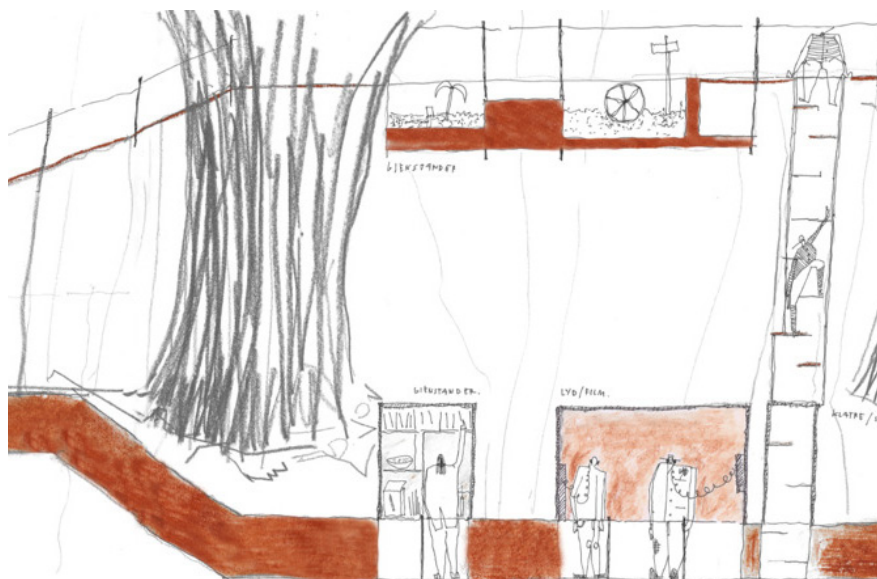
opplevelsen av rommet

og bearbeidelsen av

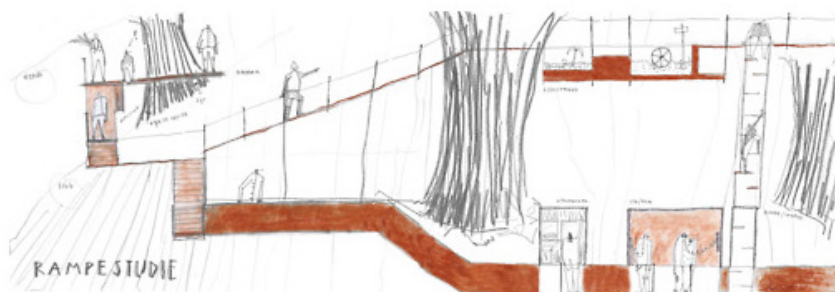
opplevelsene

er mellom punktene





feb 13 '12



Rampe i stål. Materialet kommer tilbake til sitt opprinnelige sted.



Leirplass på åskammen.

overnatting

lette strukturer

kontrasterer til gruverommet

mulighet til å bo alene

eller sammen

i naturen

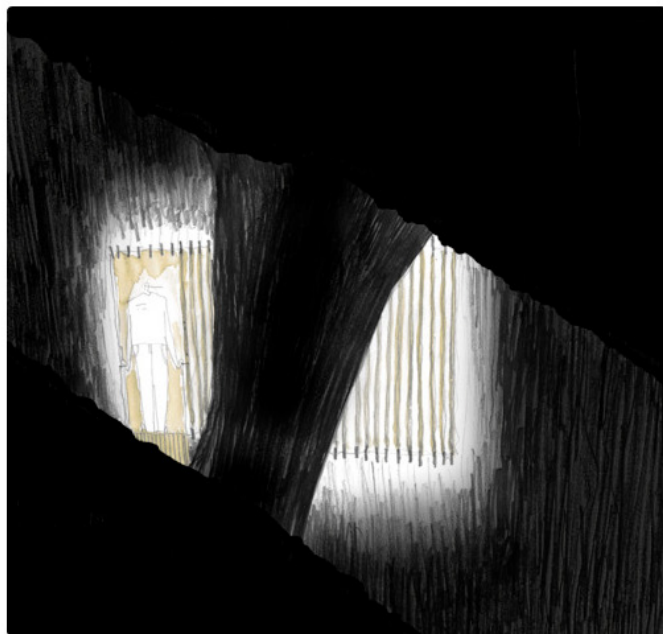
ikke konkurrere med hotellene

men være noe annet

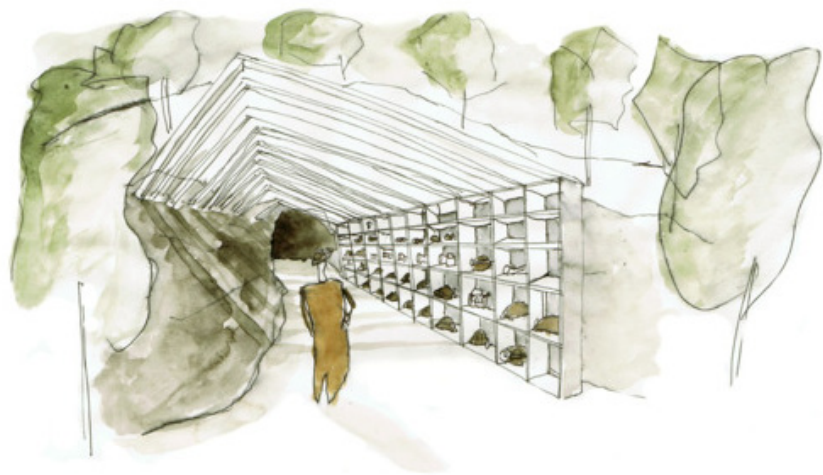
for en overnatting eller to

jakt, klatring, sykkel og fiske

samles rundt bålet

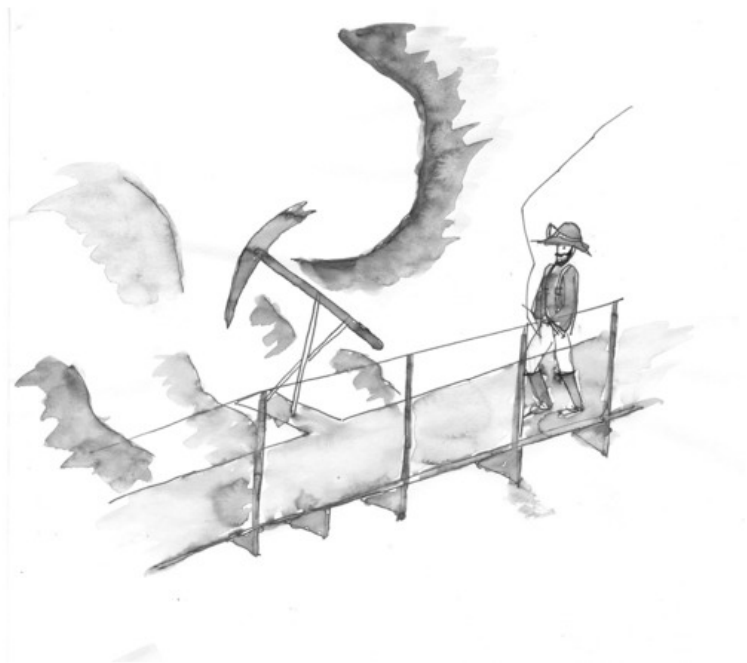


gruveinngangen



en hylle og en trekonstruksjon som låser seg på plass mellom fjellveggene

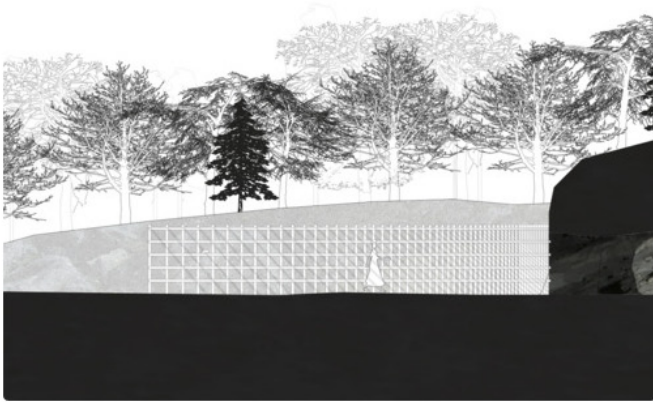
utstilling



gjenstandene løftes fram
til sine rette omgivelser
til sin rette bruk
abstraherte brukere
personlige historier
ingen permer
forståelsen av rom
av skala
og av slit

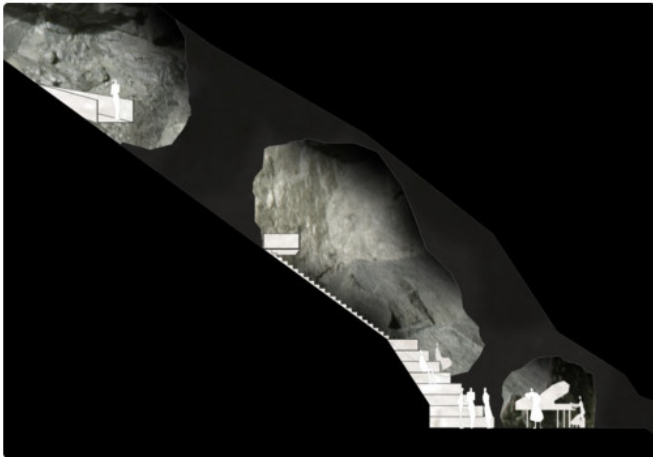
feb 15 '12

snitt gruveinngang



feb 13 '12

Snitt gjennom gruvehallen



Snitt gjennom nederste del av den store hallen i gruva. Et auditorium gjør det mulig med konserter og teater inne i gruva.



I går hadde vi en dag på verkstedet. Vi lagde sideplater til gruvemodellen, en modell av området nede ved vannet i 1:100 og modellhyller så vi får litt arbeidsplass igjen.

Verkstedet



Overnatting

I formiddag har vi diskutert hvorvidt vi skal inkludere overnatting i programmet. Prosjektet begynner å bli komplekst og det er mye som skal tegnes ut.

pluss

- overnatting kan gi inntekter og prosjektet får da et bedre driftsgrunnlag, og investeringer er lettere å forsvare
- et større antall gjester kan gi et mangfold i aktiviteter
- spennende og litt annerledes overnattingsmuligheter er en mangel i kommunen, og vi tror det kan bli en økende etterspørsel etter et slikt tilbud i framtiden
- nordmenn som reiser på ferie til utlandet er en miljøutfordring. dersom vi kan lage et rimelig overnattingstilbud som kan konkurrere med utlandet på både pris og opplevelse kan det være med på å gjøre at færre tar fly til syden.
- det kan bli et tilskudd til eksisterende camping og hotell, og tiltrekke seg mer turister til regionen
- søftestad gruver blir en større og viktigere attraksjon

minus

- det skal ikke være noe hotell, da det fort kan kreve flere ansatte og større driftsutgifter
- prosjektet kan fort bli komplekst og rotete
- et overnattingstilbud kan kanskje konkurrere for mye med eksisterende campingplasser

vi konkluderer dermed foreløbig med at et overnattingstilbud kan tilføre prosjektet noe viktig, både med tanke på utnyttelse av området, mangfold i aktiviteter og inntekter. vi tror det kan bli et godt supplement til hoteller og campingplasser da det må være noe helt annet enn det som finnes i kommunen allerede. dersom vi klarer å opprettholde et tydelig hierarki og en god logistikk på området tror vi dette kan styrke prosjektet.

Veiledning med Are

I dag hadde vi veiledning med Are. Vi ble enige om at vi bør ta noen steg tilbake og se mer på helheten i prosjektet. Det blir viktig å få presentert de overordnede grepene på midtsemester, og lurt om vi klarer å få tilbakemelding på de store linjene i motesetning til småpikr på de enkelte strukturene.

Dere flytter alt inn i gruva - i stor kontrast til det å bygge ut i vannet

Stedet er det viktigste - vis det tydeligere

Forklar helheten - la alle brikkene passe sammen

Hvordan forklarer vi helheten? En forståelse for strukturene ut fra helheten de er i

Det skal bli stedet man selvfølgelig stopper opp

Parkering og adkomst - hvor skal bilen stå? Mye program gjør ikke nødvendigvis adkomsten til gruva bedre.

Brygge som er like horisontal som vannet

Gruva er en skråflate man ikke kan gå på - vi må legge til noe

Vannet er en stor flate man ikke kan gå på - vi må legge til noe

Når begynner gruvemuseet?

Strategi og logikk

Materialer inne vs materialer ute

Hele stedet som et museum - et stort komplekst bygg

Vi må ta et valg: hoved

Midtsemester

få forståelse for oversikten og fascinasjonen

presenter helheten

3min powerpoint presentasjon

dette lurer vi på - dette ønsker vi tilbakemelding på

lag en dummy allerede nå

gå gjennom forarbeidet - hva vil vi

spiss reglene

1930 -1965 - 2012 - 2020

stedet

presentere hva vi har gjort - og ikke hva vi vil gjøre

Hierarki



I veiledningen med Are på fredag ble det klart for oss at vi må gå noen steg tilbake å se på de store linjene i prosjektet. For å tydeliggjøre overfor både oss selv og utenforstående satt vi opp tre ulike måter å se på organiseringen av prosjektet.

1. Utstrakt museum For oss er det gruverommet som er den store kvaliteten og attraksjonen på Søftestad, og dermed også her utstillingen bør være og ressursene brukes. Hele området kan sees på som et stort museum og området nede ved vannet blir en hook for å gjøre bilistene på riksveien oppmerksomme på området og turister som ankommer via vannveien blir det et viktig første møte med stedet. Vi tror det er riktig at det er gruva som er det viktigste på området og høyest i hierarkiet.

2. Todelt prosjekt I samtalen med Are kom vi inn på om de to områdene burde være likestilt, eller til og med om området ved vannet bør ha attraksjonene, og at gruvene heller er et tillegg. Møtet med vannet er viktig, men det viktigste for oss er gruverommet. Burde vi ikke holde på denne tanken?

3. Utstrakt museum 2 Dersom vi ser på hele området som et museum, slik som i alternativ 1 er det likevel flere valg å ta. Hvor mye bør den 400 meter lange vandringsen fra vannet opp til gruveområdet programmeres? Er det bedre jo mer vi det programmeres, eller er denne korte turen god nok som den er?

Parkering



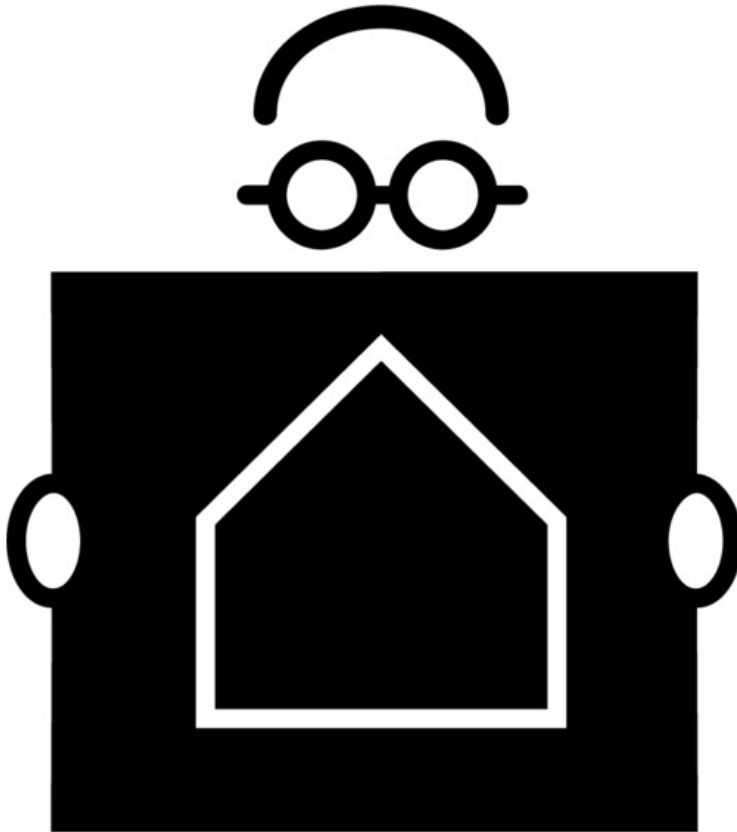
For å få orden på hierarkiet og helheten i prosjektet må vi ta noen valg angående parkering. Dersom det skal være muligheter for å stoppe opp og ta et bad må det være en parkering nede ved vannet. Men bør alle parkere her, på bare en parkering? Eller bør vi kanskje ha to parkeringer, en liten nede ved vannet og en større oppe på gruveområdet? Men hvordan bør pareringene være utformet, og hva skjer mellom de to områdene?

Olafur Eliasson



Arbeid med både lys og vann er viktig inne i mørket under bakken og vi vil gjerne få utforsket disse temaene i prosjektet vårt. Olafur Eliasson er jo en kjent skikkelse i kryssningen mellom arkitektur og kunst, så for noen uker siden lånte vi en DVD med hans arbeider med vann og lys. Her er prosjektet *Beauty* fra 1993 som ble satt opp igjen på Venezia biennalen i 2010. Fint og inspirerende.

Arkitektens kompetanse



Det har vært en relativt kraftig byggevirksomhet i Nissedal de siste årene. Nytt flerbrukshus med stor gymsal. Ny barneskole og barnehage. Et stort antall eneboliger. Men med unntak av en flau opptreden ved byggingen av flerbrukshuset, har arkitektene vært fraværende. Snekkere og ingeniører tegner og setter opp bygningene. Det er jo ikke bare arkitekter som tegner bygg, og mange ser ikke behovet for en arkitekt. «Arkitektens rolle i byggeprosessen marginaliseres, og andre disipliner overtar oppgaver som tradisjonelt har vært våre.» sa Børre Skodvin i den faglige hovedtalen ved NAL's hundreårsjubileum . Og hva som er arkitektens rolle og kompetanse er det nok mange som lurer på, både i Nissedal og andre steder. Det kan virke som om arkitekter har vært gode på å gi yrket en slags status og mystikk, men hva vi egentlig kan bidra med er for mange svært utydelig. Designe fasade, eller tegne store bygg som flyplasser og lignende er forståelig, men hva kan arkitekter bidra med i et lite museumsprosjekt i Nissedal? Lage noe hvitt, stort og dyrt?

Husene som blir bygd i Nissedal er som oftest et Lykkebo fra Block Wathne på en planert tomt. Men Lykkebo kan være bra det. Vi vokste begge opp i ferdighus, med grønn plen utenfor. Men etterhvert som vi har begynt å interessere oss for arkitektur ser vi jo også ulempene. Den eksisterende naturen, som ofte er selve grunnen til at vi bor akkurat her, blir fjernet. Inngrepene blir store, og naturen blir borte. De romantiske boksene lager ikke gode nok uterom. Le-vegger og markiser må til. Husene prøver ofte å etterligne husene som ble satt opp i starten av forrige århundre. Lister utenpå vinduer etterligner de smårutete vinduene på sveitserhusene, og det gir en fornemmelse av falskhet. Bygningene har ikke rot i hverken stedet de står på, eller tiden de er satt opp i. Arkitektens kompetanse blir for oss tydeligere når vi tenker på det. Evnen til å tilpasse bygningen til tiden vi lever i og stedet den står på er viktig. Kompetansen til å lage gode rom, både inne og ute, som ikke bare oppfyller arealkrav.

feb 19 '12

“God arkitektur er møtet mellom det abstrakte og det presise, men i dag er mye av det som blir bygd hverken presist eller abstrakt.”

— Reiulf Ramstad



Ulike snitt i gruva. Reisen til det underjordiske fortøner seg som en romlig sekvens bestående av små og store rom.

legge til

Vi vil tydeliggjøre de eksisterende kvalitetene på Søftestad, og legge til rette for at området kan bli brukt og opplevd på en ny måte. Eksisterende landskapstrekk, fundamenter og gruva danner grunnlaget for prosjektet. Ved å legge til lette trestrukturer sprer vi programmet utover området og viser hvilke kvaliteter dette glemte stedet har til glede for både turister og fastboende.

landskap



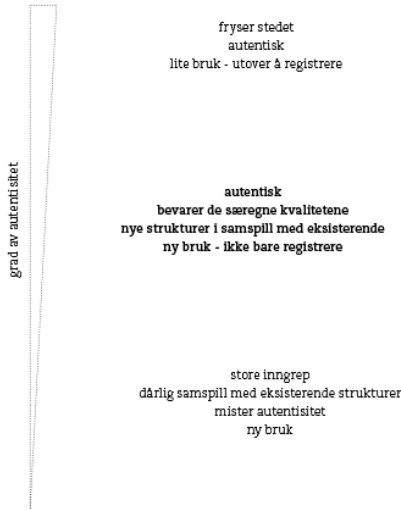
fundamenter



gruve



autentisitet



De gamle gruvene er en del av et kulturhistorisk landskap, og det blir viktig med en klar holdning til møtet mellom det nye og det gamle. Ved prosjektering i historiske omgivelser tror vi man kan falle i to feller. Ved for store inngrep, uten samsvar med eksisterende strukturer, blir autentisiteten borte. Det nye kan legges til rette for bruk på en god måte, men følelsen og historien knyttet til stedet blir visket bort.

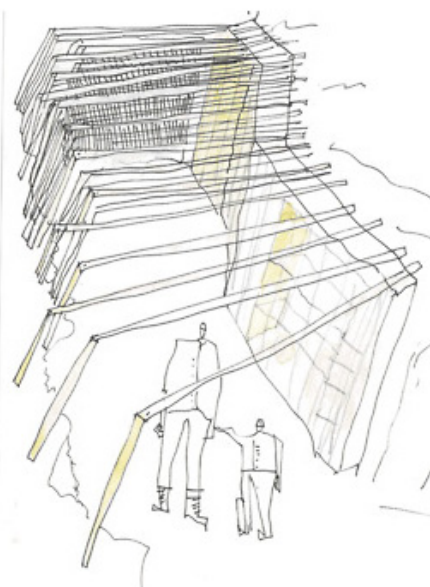
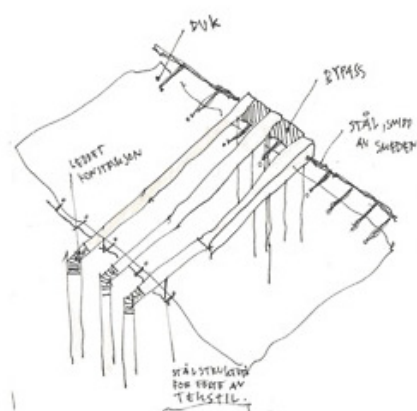
I andre enden av skalaen finner vi prosjekter som forsøker å fryse stedet, og la alt være nøyaktig slik det har vært. Slike prosjekt blir jo på mange måter autentiske, men bruken blir fraværende, utover det å kun registrere stedet. Vi vil prøve å legge oss et sted mellom disse ytterpunktene. Vi vil bevare kvalitetene og følelsene knyttet til stedet, men introdusere nye strukturer som legger til rette for ny bruk.

For å holde på autentisiteten på området, samtidig som man introduserer ny bruk og nye strukturer, blir kontrast et viktig ord. De nye strukturene skal ikke etterligne og gi inntrykk av at de er fra perioden da gruvene var i drift. Denne fremgangsmåten blir fort gjennomskuet, og intensjonen om å gi en følelse av autentisitet blir fort snudd til en følelse av falskhet og fornøyelsespark. De nye strukturene bør kontrastere, og være tydelige på at de er fra tiden de blir bygget. På den måten blir anlegget mer ekte, og de nye strukturene gjør at det eksisterende trer tydeligere fram med autentisitet og ærlighet.

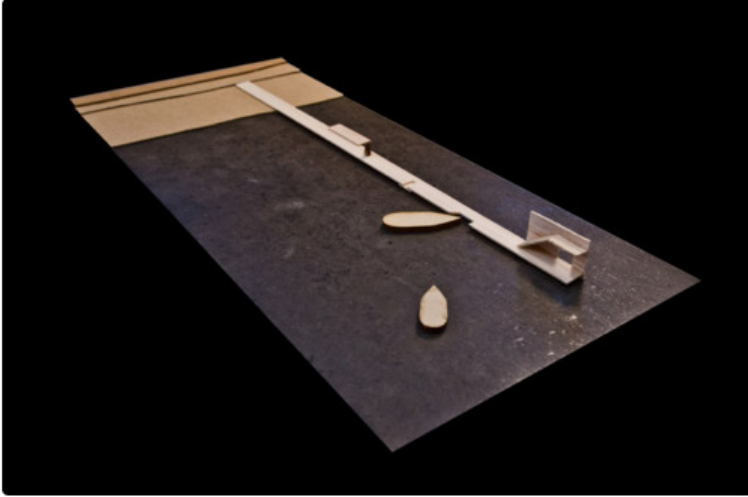
“Kun ved å bygge det nye,
får vi fortiden i tale.”

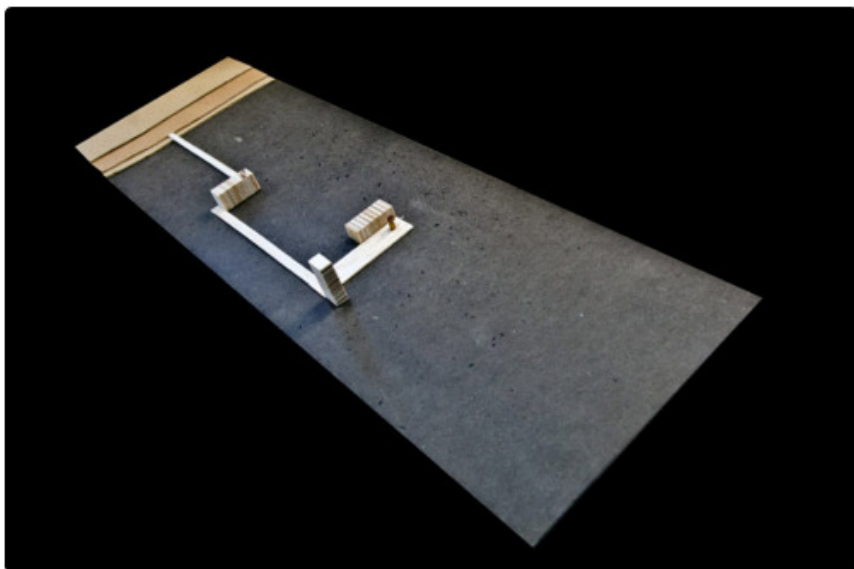
— Sverre Fehn

feb 20 '12



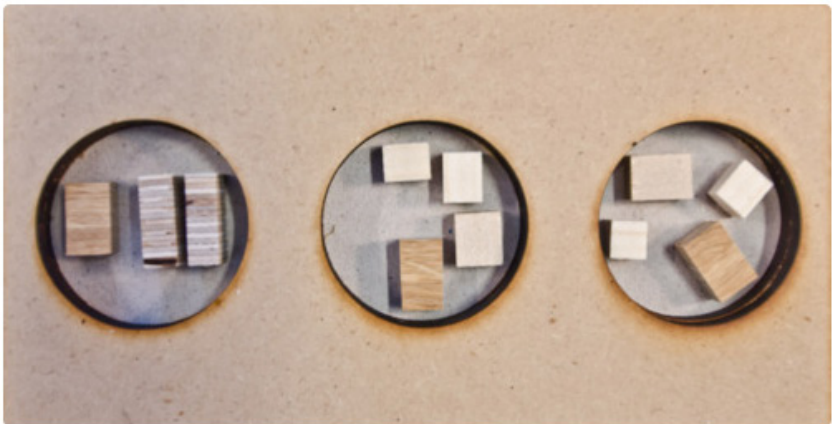
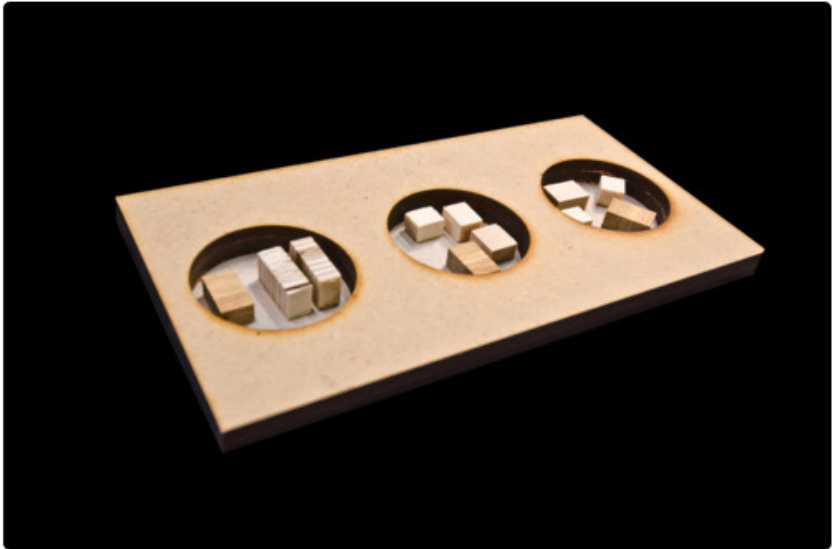
Skissemodeller nede ved vannet





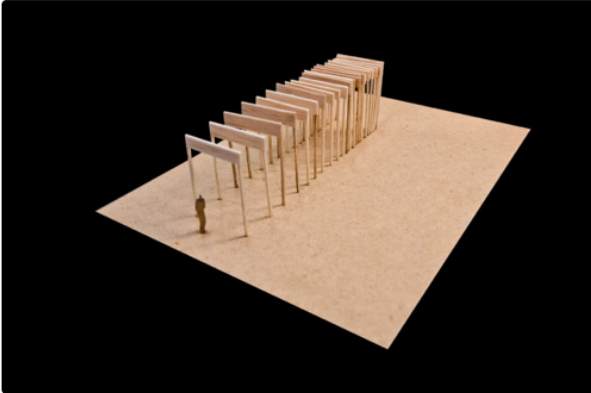
Møte mellom land og vann må være en lang linje for å komme ut til dybden som turistbåten MS FRAM trenger. Man må også komme opp i riktig høyde for å komme om bord på båten.

Skissemodell av toalettstruktur



Tre forskjellige organiseringer av toaletter og dusj i betongsirkelen som står igjen på området etter griseholdet på 70-tallet.

Fra lys til mørke



En lett trekonstruksjon som blir tettere og tettere jo nærmere gruveinngangen man kommer kan kanskje være en god overgang inn i fjellet, mellom luft og jord, lys og mørke.

Gruveinngang skissemodell



Kanskje gruveinngangen kan være en konstruksjon som låser seg mellom bergveggene og som på den måten ikke trenger å fundamnteres eller bores inn i fjell. Noe som legges til uten å ødelegge, og som seinere kan tas bort igjen.

Toaletter



Hvordan kommer vi oss nedi, og hvordan dekker vi over? Hvor mye skal være overdekket? Til høyre har vi prøvd å sette opp en konstruksjon som kan være det samme som gruveinngangen. En lett trekonstruksjon som låser seg mellom betongskivene og som står fast uten å ødelegge strukturen den står på. Noe lett legges til, og kan fjernes igjen uten spor.

Gulvet i fjellet



Hva skal man gå på inne i gruva?

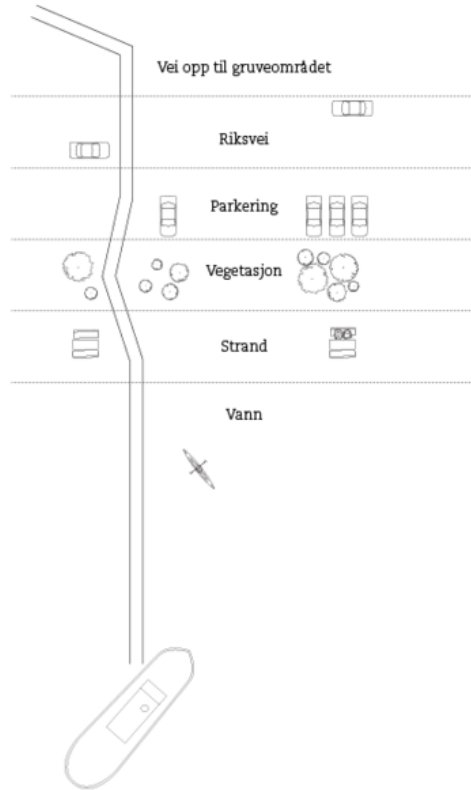
Å sove i trærne



Forrige uke skisserte vi opp hvordan overnattingen kan skje oppe mellom trærne for å være en stor kontrast til det tunge og mørke under bakken, og kunne gi den besøkende en ny vinkel å oppleve landskapet fra.

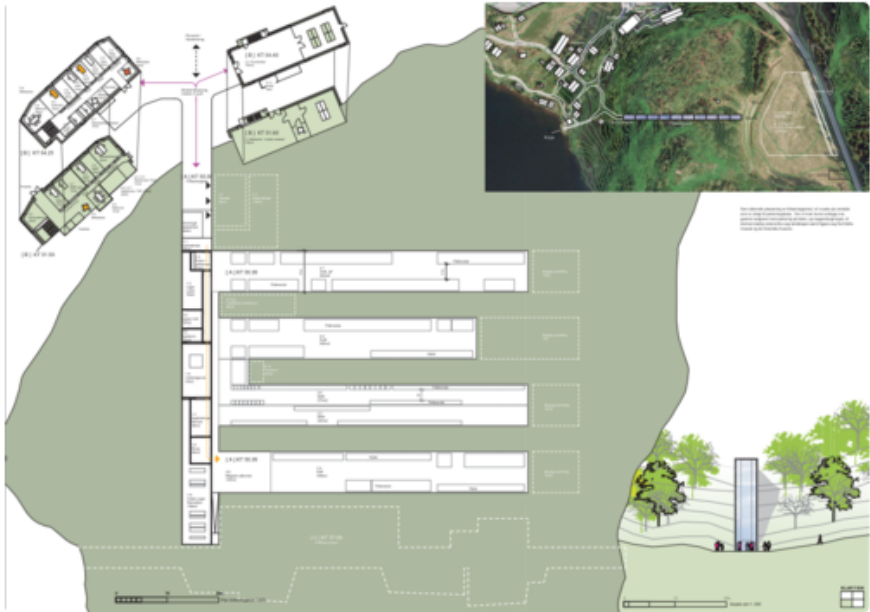


Prinsipp nede ved vannet



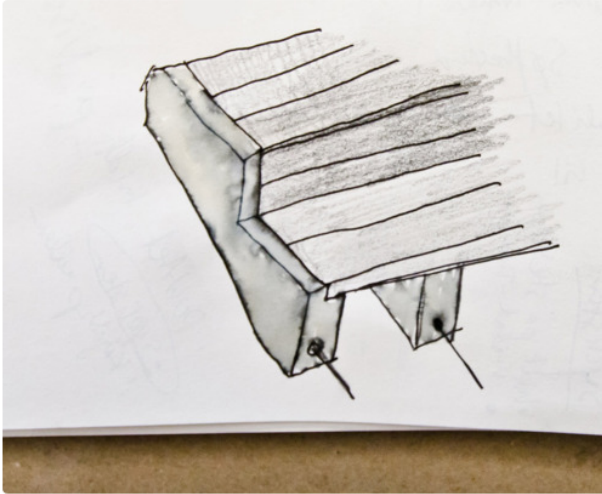
I dag har vi sett litt nærmere på hvordan landskapet nede ved vannet egentlig er, og hvordan vi kan organisere "hooken" vår. Vegetasjonen danner et tydelig skille mellom oppe ved veien og vannkanten. Vi ser derfor for oss at det kan være lurt å underbygge denne bufferen og legge parkering på den ene siden og resten av programmet som rasteplass med benker, toaletter og brygge i vannkanten.

Sunnfjord museum



I dag har visett litt nærmere på hvorvidt cafe og publikumsareal bør være over det gamle verkstedfundamentet eller omd et bør være inne i gruva. Vi har sett på forslaget til Bystrup Arkitekter som vant konkurransen om nytt besøkssenter ved Sunnfjord Museum. Der legger de museet inne i fjellet, men der er det bare en eksisterende kløft. Det vil jo si at det får noe overlys, men store deler av anlegget må også sprenges inn i berget. Det blir et ekstremt dyrt museum, og får de noe mer igjen enn det vi vil på Søftestad? Uansett så har vi kanskje oversett kvaliteten i inngangssituasjonene, med lysinnsippet fra siden rett etter man har kommet inn i fjellet.

Regler materialbruk



1000m² med eksisterende trekledning brukes til trapper og brygge, altså der det er vanskelig å ta seg frem både i landskapet og under bakken.

Understellet eller konstruksjonen til trappene er laget av nytt lokalt treverk av den lokale trappefabrikken Tarraldsen Trevare. Understellet er koblet på vaiere, slik at de henger fra fundamenterte punkter, slik klatrere sikrer seg i fjellveggen.

Der det er enklere å ta seg frem i landskapet er det lagt grus og pukk fra tomte. Dekket må være fint nok til å lett ta seg frem med rullestol og barnevogn.

Lette trestrukturer utover landskapet er laget av en slags teltkonstruksjon.

Teltene er av duk som er rimelig, og i kontrast til de eksisterende bygningene. Disse teltene kan også få en fin effekt som lykter både i landskapet og inne i mørket i gruva.

Teltstenger, håndløpere, og føringskant for svaksynte er i trestokker fra tomte.

Stokkene er bundet sammen av ståldetaljer som er smidd av smeden og som beskytter endevenden. Disse kan ta utgangspunkt i gjenbruk av gamle rør.

Kjøkken og kontor er det eneste som trenger å være klimatisert. Det kan være i stein fra tomte eller kledningen fra de gamle bygningene

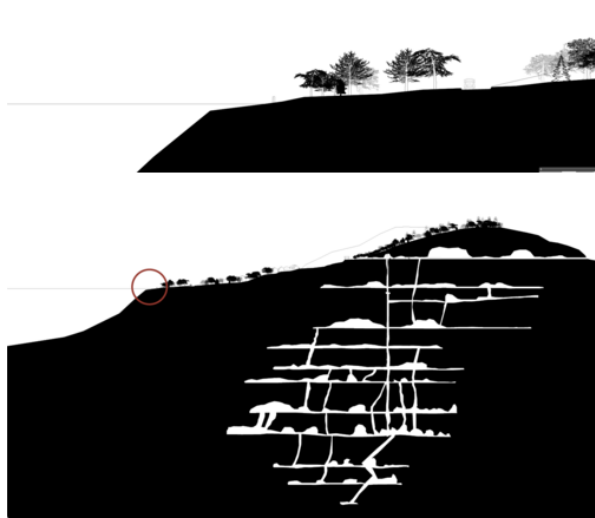
Workshop nede ved vannet

I dag har vi gjennomført en liten workshop for å finne ut av områdets møte med vannet. Gjennom arbeidet har vi nå klart for oss følgende:

- **Motepunkt** Dette er stedet for adkomst og parkering for båt, bil, sykkel og kajakk. Alle adkomster blir samlet på ett sted. Slik blir stedet et viktig møtepunkt som representerer starten på museet. Utformingen må bidra til å skape en lavere terskel for å besøke gruvene.
- **Hook** Området skal fange opp forbigående på riksveien ved å gi de en smakebit på gruvemuseet. Dette kan oppnås vha store foto fra gruvene, evt. projisert på duk, et stort tverrsnitt gjennom gruvene (som avbildet nedenfor) og telemarksstavene. Den gamle lekteren kan også stilles ut, sammen med informasjon om hvor mange tonn malm som ble sendt fra den gamle brygga til kontinentet.

Regler

- Brygga skal være utformet for å kunne ta i mot besøkende som ankommer med M/S Fram (kapasitet 90 personer), samt fritidsbåter og kajaker.
- Brygga skal tilrettelegge for bading.
- Parkeringsplassen skal ta minst 5-6 biler.
- Materialbruken ved vannet skal være den samme som på resten av anlegget. Dette er nødvendig for å knytte de ulike strukturene sammen.



Skisseutkast nede ved vannet



I forrige uke skissemmodellerte vi litt på brygga nede ved vannet. De siste dagene har vi tatt et steg tilbake og ikke bare sett på utformingen av linja ut i vannet, men hvordan hele området mellom riksveien og vannkanten bør organiseres. Dette skisseutkastet har vi diskutert og kommet frem til et par punkt som må revideres.

- Større parkering. Det trenger ikke være mer enn 10 biler, kanskje 5-6 er nok, men de trenger plass til å snu og parkere uten å lage trafikkfarlige situasjoner.
- Krysse veien. Det er fint om man ikke trenger å krysse veien mer enn et sted, for på den måten å bli mer oversiktelig for trafikanter.
- Det er et viktig møtepunkt da både kajakkpadlere, bilister, båtturister og syklistene møter Søftestad for første gang.
- Det er positivt at all adkomst skjer samme sted.
- Den naturlige moloen var triggende for oss første gang vi besøkte tomta, og vi fikk umiddelbart lyst til å ut på den. Bør dette da være linja ut i vannet? Eller bør vi la den være et eget punkt?
- Vegetasjonen danner tydelige rom. Disse bør vi beholde og understreke med parkering på den ene siden og opplevelsen av vannet og landskapsrommet på den andre.
- Toaletter kan være litt for seg selv på den nordligste delen av området, mens benker og bading kan skje nærmere elvemunningen

Telemarksvegen

Vest-Telemark Blad Side 9 Tysdag 3. juni 2008

Fleire symbol langs vegen

Telemarksvegen har tri stavar med ulike symbol i toppen som eit fast element langs veggstreket frå Brunkeberg til Kristiansund. Så langt er åtte stavgupper sett opp.

Tone Tveit
tveit@vestbl.no

Telemarksvegen, langs riksgav 41, styrer seg gjennom seks kommunar frå Sørlandet til Vest-Telemark. På vegstrøket, som er 180 kilometer langt, kjører ein gjennom kommunane Kristiansund, Rjukan, Froland, Anås, Nissedal og Kviteseid. Naturen er mangfaldig og flust med taite avberg, grønne heiar, fiskerike vann, vakkre fossar og snø. Jellveggar får ein nå sjå line. Avgangar som kryt lokalhistorie til vegen.

Symbol
I november kom tri nye stavar på plass i krysset som inviterer trafikantane inn på riksgav 41 frå E 134 i Brunkeberg. Stavane er ei sett av mange som skal vere med på å gjere Telemarksvegen til ei oppleving.

Anne Aasmundsvell, som representerer Kviteseid kommune i styret for Telemarksvegen, seier at alle stavane som er sett opp symboliserer noko frå den staden dei er plassert, og at dei er designa av Halvor Holsting frå Guri.

Stavane i Brunkeberg har kross-symbolikk, heite frå den gamle stasakkyrkja, Bruggaberga kyrkja som brann på 1600-talet, seier Aasmundsvell. Ho trur stavnene vekker oppsikt og kveit lokalhistorie til vegstrøket.

Tavler og nappkart
Ho fortel at stavane som står i Kviteseidkrysset har drag-

symbol. Desse er herita frå ein songestolpe i Morgedal.

Det er sett opp tavler i samband med fleire av stolpene, men desse er dessverre ikkje heilt oppdatert nå. Men dei er appskart som me trykker opp nye av og me har fått med alle stavane som er sett opp. Eg merkja meg spesielt i Kviteseidkrysset i fjor sommar at det gikk mange kart. Det var mest uansynlig å fylle på med kart kvar dag i sommersesongen, seier Aasmundsvell.

På dei andre stavguppene langs vegen kan ein sjå symbol av heien, blomst, arnbudet, draken, mannen og fuglen.

Ynskjer fleire
Leia i styingsgruppa for Telemarksvegen, Øyvind Tveit frå Trengseng, seier at dei gjerne ynskjer seg fleire stavar langs vegen.

Me jobbar nå med å få på plass stavar i motsett ende av vegen, ved Timeneskrysset der vegen går til E 18. I dag er det sett opp åtte stavgupper. Alle har tri stavar med eit motiv, seier Tveit. Han har vore leiar sidan Telemarksvegen vart etablert i 1995.

Tveit og Aasmundsvell fortel at dei truleg ikkje vil komme nokon nye stavar i sommar, men at dei ligg planar om fleire i budsjette.

For å få sett opp stavane må dei vere eit samarbeid mellom Statens Vegvesen, Telemarksvegen og vertskommunane, fortel Tveit.

Fleire på sykkel
Fokusert deira framover vil vere å få på plass sykkelstevner som vil gå deira gamle jernbanepor og på riksgaven.

Ma er også svært glade for ryddararbeidet som er gjort langs Nisser. Dette vart finansiert med 100.000 kroner frå Vegvesenet, og kommunen la yde opp pengar. Nå er det stevning å sjå Nisser frå vegen, noko som var vanskeleg før arbeidet tok til, fortel Tveit.



Øyvind Tveit og Anne Aasmundsvell framfor den dansende stavgruppa som er sett opp på langs Telemarksvegen frå Brunkeberg til Kristiansund.

Hvordan skal vi få bilister til å stoppe opp? Vi vil jo gjerne at det vi gjør nede ved vannet kan være noe som gjør at man stopper opp og blir interessert, og at terskelen for å ta av veien og dra opp å besøke gruvene blir lavere. En forsmak på museet kan være nede ved vannet, med store projiserte foto, snittmodeller og informasjon om den gamle lekteren og jernmalmens reise til Tyskland.

Riksvei 41 som går gjennom området er allerede med i prosjektet Telemarksvegen. Stoppesteder og attraksjoner blir markert med høye trestopler med forskjellige motiv i toppen. Vi har vært i kontakt med Telemarksvegen og de er interessert i flere punkt, og Sjøfested er en naturlig utvidelse i så måte. Høye trestrukturer som gjør at Sjøfested blir en del av en større helhet kan være noe av den hooken vi er ute etter, og gi førstegangsbesøkende informasjon om at her skjer det noe som er verdt å få med seg.



Tekstilkonstruksjonene fungerer som lykter i mørket.

Sykkelturistene

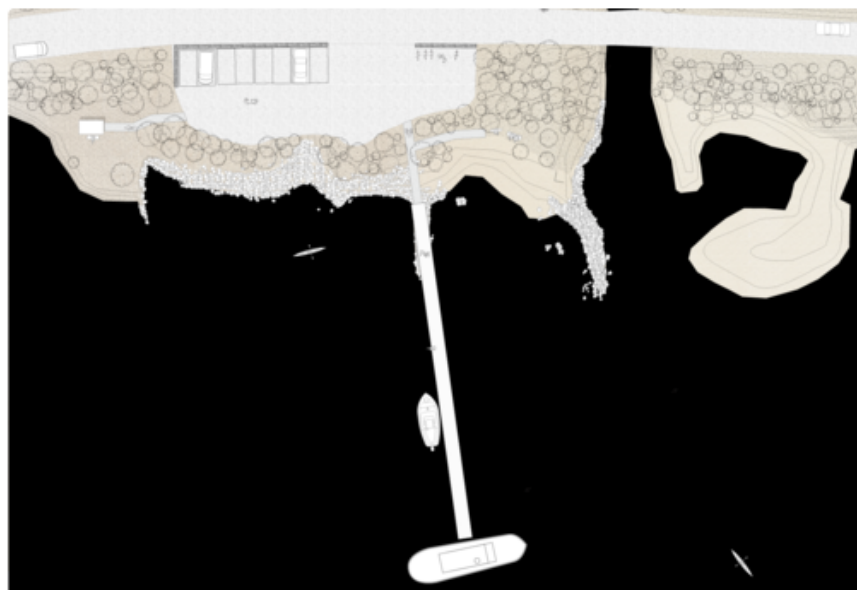


Vi må minne oss selv på sykkelturistene og prosjektet sykkelveg Telemark. Søftestad ligger fint til for en rast eller overnatting for sykkelturister til og fra sørlandet. Sykkelrute Telemarksvegen er foreslått langs ulike trafikkårer fra Kristiansand til Vrådal. Halvparten av ruta er foreslått til å følge Rv 41 og resten langs gamle fylkesveger og ei nedlagt jernbanelinje. Ruta vil gå gjennom Vest Agder, Aust Agder og Telemark, fra havnivå til 400 høydemeter i Vrådal.

Arkitektstudentene Marit Skarstøl og Anne Katrin Taagvold ved AHO gjorde høsten 2008 et diplomprosjekt med nettopp sykkelrute telemark som utgangspunkt. Gjennom dem har vi fått tilgang til informasjon og tanker rundt prosjektet. De fant bl. a. ut at Syklistenes landsforening pekte de på det faktum at den største utenlandske turist-trafikken søker områder med dramatiske naturscenarioer, fjell, fjord, kystlinje, midnatts- sol, der Rallarvegen er mest populær. De mente at en sykkelrute i mer moderate landskap som Telemark og sørover, har sin mest realistiske målgruppe i den norske befolkningen. Sykkelruteprosjektet blir da en motsats til Nasjonale Turistveg prosjekter hvor man legger opp til en mer passiv og betraktende måte å oppleve steder på. Syklistene er i kontinuerlig kontakt med omgivelsene, i motsetning til bilistene.

Illustrasjonen er hentet fra Marit Skarstøl og Anne Katrin Taagvolds diplomprosjekt fra AHO 2008, Sykkelveg Telemark

Utkast til organisering nede ved vannet



Parkering for 8 biler og noen sykler oppe ved veien. Murer av stein fra tomta lager et skille mellom riksveien og parkeringa. Vegetasjonen på tomta danner en buffer ned mot vannkanten. En lang linje skyter ut i vannet og gjør at bilister og syklistar ser området i god tid fra veien. En eksisterende naturlig molo danner grunnlaget for bryggen ut til det dype vannet der MS fram kan legge til. Benker gjør det mulig med piknik ved den lille sandstranden og helt nord ligger et lite servicebygg med toaletter og søppelkasser.

Grafisk fremstilling



Forskjellige teksturer viser forskjellige typer underlag. Hvor det er stein, gress, sand og harde flater er viktig i vår forståelse av stedet og særlig i møte med vannet.

Museum of the year

archdaily

Welcome John Sanden to MY ARCHDAILY » LOG OUT »

BUILDING OF THE YEAR

AWARDS 2011

Select a category to vote for a project: **Museums and Libraries** or search for projects here:

NOW VIEWING **Museums and Libraries**

Presented by **hp** HP Designjet Solutions

				
Vila Velha Museum / Belém Lima Arquitectos	Museum of Ocean and Surf / Steven Holl Architects L...	Lisbon Design and Fashion Museum / Ricardo Carvalho...	Musashino Art University Museum & Library / Sou Fuj...	Casa das Histórias Paula Rego / Eduardo Souto de Mo...

Tre av fem nominerte i kategorien museum og bibliotek i archdaily sin kåring building of the year er portugisiske prosjekter. John var på utveksling til Portugal i fjor, og Peter var på besøk. Vi dro å så både Paula Rego museum av Eduardo Souto De Moura i Cascais og Moda av Johns lærer i arkitekturhistorie, Ricardo Carvalho, i Lisboa. Moda museet er kanskje det med størst overføringsverdi til prosjektet vi holder på med. Bygningen var tidligere en bank som strakte seg ut et helt kvartal i sentrum i Lisboa. Under transformasjonen til museum var arkitektene opptatt av å beholde det store rommet som strekker ut over hele kvartalet, med bankskranken langs veggene. Som i prosjektet vårt er det et stort rom som er kvaliteten som bør bevares.

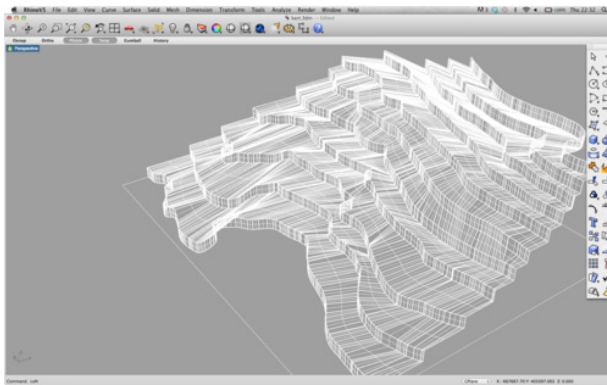
Konstruksjon



Vi drodler litt rundt konstruksjon og materialitet i dag. Vi tar utgangspunkt i lette trekonstruksjoner som en kontrast til de tunge rommene inne i fjellet, med konstruksjonen utenpå kledningen, slik Skeidehuset en gang var.

feb 23 '12

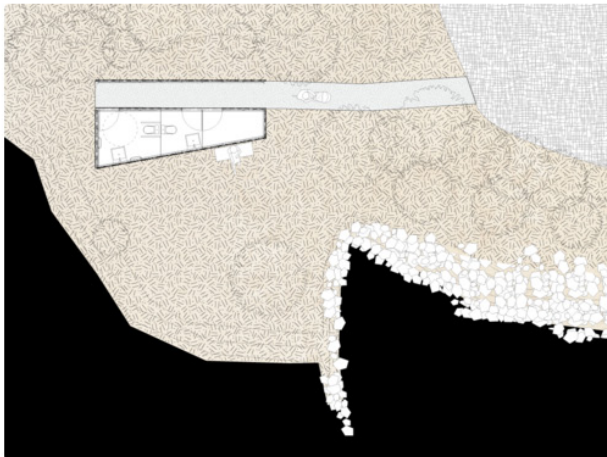
Rhino-kurs



Da er vi endelig blitt litt klokere på Rhino-sirkuset. Men om og når Rhino er det riktige verktøyet for oss er vi ikke helt sikre på enda.

feb 23 '12

Utkast servicebygg nede ved vannet



I dag vi fikk dratt opp et utkast til servicebygget nede ved vannet med toalett, handcaptoalett og lager.

feb 24 '12

“Dette er så vanskelig at man må være
førsteklassing for å klare det!”

— oppgitt arkitektstudent

feb 24 '12

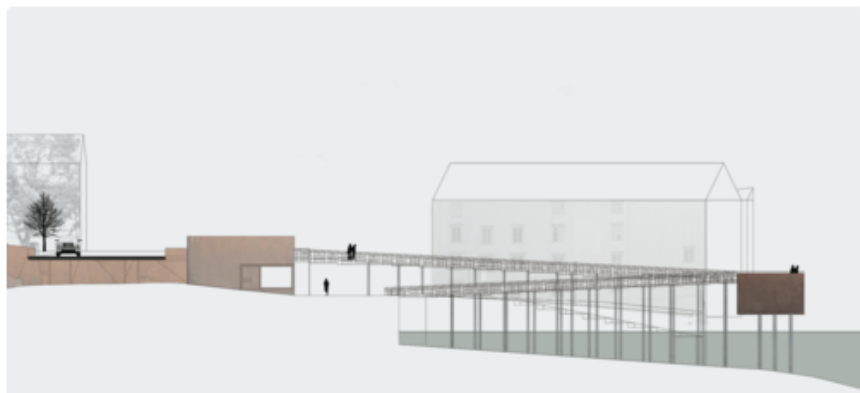
Forelesning med Bjørn Otto Braaten



Vi var på en utrolig inspirerende og interessant forelesning med Bjørn Otto Braaten i dag, og vi fikk flere aha-opplevelser og gode innspill til prosjektet vårt. Braaten har forsket prosjekter fra førsteårs arkitektstudenter, og på sammenhengen mellom disse og studentenes diplomprosjekter. Over er en illustrasjon fra Johns første prosjekt som arkitektstudent, og likhetene mellom dette og diplomprosjektet vårt er jo slående. Adkomst på vannet, en vandring opp til hulen, med mulighet til å gå opp på taket av hulen for utsikt. Det er jo nøyaktig det samme som vi holder på med nå, bare i en annen skala.

Forskningen fant også ut at det er tre temaer som særlig går igjen i førsteårsprosjektene; tårn, vandring og hule. Disse temaene er sannsynligvis plantet dypt inni oss som mennesker, og det blir tydeliggjort i prosjektene der studentene ikke har rukket å bli påirket av arkitektskolens holdninger. Det var utrolig inspirerende å bli oppmerksom på at det er akkurat disse romlige strukturene vi tar for oss i prosjektet på Søftestad, og det er viktig at vi klarer å tydeliggjøre nettopp dette både for utenforstående og for oss selv i det videre arbeidet.

Kari Vikan sin diplom



Diplomarbeidet til vår tidligere vit.ass. Kari Vikan blei stadig nevnt av Bjørn Otto i dag. Vi har sett på den tidligere, og tok den fram igjen i dag. Karis prosjekt gjør det mulig å gå ned under Trondheim by og oppleve alle lagene med historie som man ofte glemmer at byen består av. I vårt prosjekt arbeider vi jo også med glemte lag av historie, som de fleste i Nissedal kommune knapt vet at eksisterer. De romlige kvalitene på Søftestad blir som alle lagene av historie under midtbyen i Trondheim.

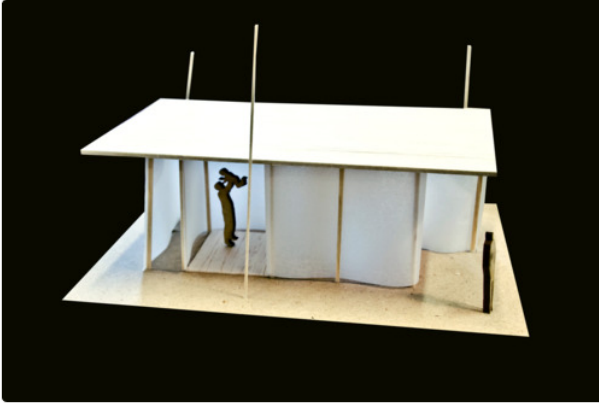
"- Det er vel ingen byer i Norge som har så mye kulturlag og så mye ting i sin underverden som Trondheim?

- Nei, de fleste her i byen har nok lite kunnskap om alt det merkelige som finnes og som, tross alt, er bevart her i byen."

(Fra radioprogrammet "Museum" på NRK P2, 07.03.2009: "NORDENS JERUSALEM – Middelalderens ruiner under Trondheim".

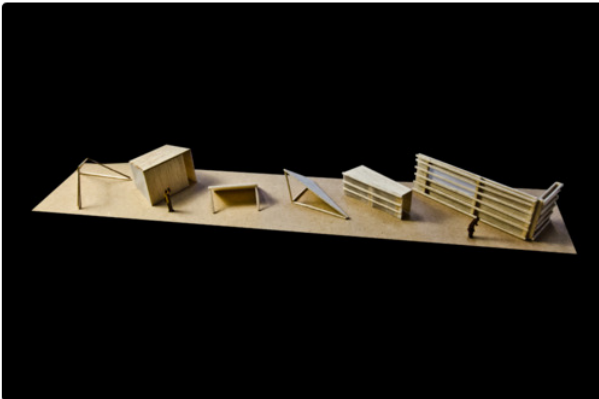
Programleder Øyvind Arntsen samtaler med arkeolog Øystein Ekroll.)

Duk



Skissemodell av en lett konstruksjon av tre med duk tredd mellom søylerekker. Spannende både lys og rom, men duk er kanskje ikke det mest stedsnære materialet vi kan velge?

Skissemodeller konstruksjon



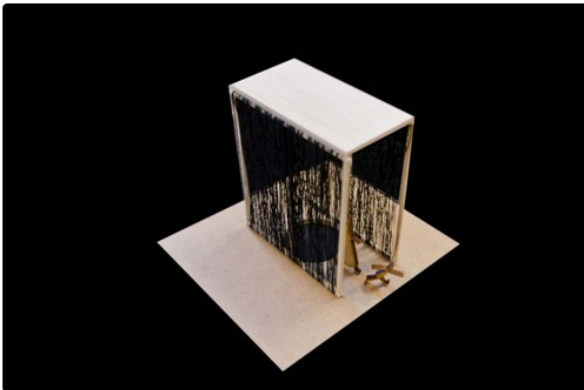
Vi har snakket en del om konstruksjon og materialitet de siste dagene og skissemodellert litt med forskjellige formsvar på billige, lette konstruksjoner. Det gjelder å finne en helhet mellom alle strukturene!

Trapp 1:1



Vi har målt noen trapper denne uka, og på treningssenteret 3T er det jammen en trapp på - trommevirvel - 37 grader. Vi trodde egentlig at det kanskje skulle føles brattere, men 37 grader er ikke så værst å gå i.

Vaier



Det ligger mange meter vaier på Sjøtestad, etter at vinsjene firte vogner mange hundre meter nedover inne i fjellet. Kanskje vi kan bruke gamle vaier til å danne vegger? Ved å bruke vaier kan vi selv bestemme hvor transparente veggene skal være, og lyset som slipper gjennom får et fint spill. Kanskje vaier kan være tredd på et rammeverk av nyere materialer?

Veiledning med Lars og Trond



Etter forelesningen på fredag ar vi innom Lars og Trond som er ivrige følgere av bloggen, og som skal ta diplom til høsten. De kjenner derfor prosjektet vårt bedre enn de fleste, og vi hadde en liten prat om hva vi har gjort så langt. De har også vært på Røros og var helt enige at en lang overgang som kan øke forventinger og sette den besøkende i riktig modus er viktig for hvor mye man får ut av et museum. På Røros var det bare en ståldør som en utrolig brå overgang, på Søftestad vil vi ha den lenger. Trond nevnte boka 101 things I learned in architecture school og tipset som går på nettopp å skape forventning ved å gi et glimt av mplet, før det igjen blir borte. Dette er noe vi bør jobbe med i produksjonslinja. På den måten blir veien opp til gruveinngangen også lenger, og universell utforming blir lettere. Lars hadde særkurs et bygningsværn i høst, og vi snakket litt om autentisitet. Det er jo flere typer autentisitet. Materialautentisitet er en måte å gå frem på, la materialene være ekte, men få ny bruk, i motsetning til å bruke nye materialer til å etterligne det gamle. Det er bra for oss jo flere vi diskuterer prosjektet med og vi satser på å mer dialog med Lars og Trond utover våren. Det blir også spennende å se forarbeidet deres, da de skal jobbe med nye former på Stokkøya, men med et landskapssnitt som ikke er helt ulikt vårt.

“Gulvet er ikke gulv lenger. Det skjer så mye under oss som vi ikke har oversikt over. Ganger og rom i det mørke dypet.”

Teskje



Vi må huske at til både midtsemester, og når prosjektet er ferdig i mai, så presenterer vi det for noen som ikke har en anelse om hva vi holder på med. Vi må ta noen steg tilbake, forklare alt, få det inn med teskje. Vi må se tilbake på forarbeidet og forklare hvorfor vi gjør prosjektet, hvor fascinasjonen kommer fra og hvorfor det er viktig at vi legger til rette for bruk og opplevelse av gruverommene.

The Hero's Journey



På forelesningen av Bjørn Otto i går snakket han om heltens reise, og hvordan denne historien er et gjengående tema i alle kulturer, og til alle tider. En tilsynelatende vanlig person som blir dratt ut av sine vante rammer fordi noe skjer. Han legger ut på et eventyr, overvinner ondskap og redsel, og kommer tilbake igjen. En rundreise som alltid har fascinert oss, og som kanskje på et eller annet bevissthetsnivå ligger plantet i oss. Denne rundreisen er kanskje et godt bilde på vår situasjonsplan på Søftestad. På en tilsynelatende vanlig biltur kan den besøkende plutselig bli overrasket og dratt ut av sitt vante mønster da han oppdager området nede ved vannet, og den lange linja ut på innsjøen. En kort tur opp til gruva, og det mørke dystre rommet må overvinnes. Gjennom de mørke rommene, med flere sanselige opplevelser underveis, og ut i lyset og dagen. Master of the night world and master of the day world. Ut på utsiktspunktet, opp i lyset og lufta. Og så ned igjen til kafe, håndverksutsalg og en ventende bil. Sirkelen og rundreisen er sluttet.

Gamle materialer i nye rammer

Lette konstruksjoner som en kontrast til de tunge rommene inne i fjellet. Konstruksjonen utenpå kledningen, slik Skeidehuset en gang var.

En ramme med forskjellig innhold.

Rammer

Stål

Tre

Stokker

Greiner

Fyll

Vedkubber

Eksisterende kledning

Vaier

Greiner

Duk

Ull

Glass

Cortenstål

Skrapmetall

Perforert stål

Betong

Stein

Pukk

Hyller til lamper og hjelmer

Vann

Jord

Tømmerstokker

Armeringsjern

Materialpalett

Samling med forskellige kombinationer af materialer



Støbt guld betong



Støbt betong med ruge overflade



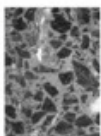
Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade

12A



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade

12B



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade

12C



Støbt betong med ruge overflade

12D



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade

12E



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade



Støbt betong med ruge overflade

Tidsplan

Midtsemestergjennomgangen nærmer seg med stormskritt, og vi har satt opp en tidsplan for å få oversikt over materialet som skal produseres. Målet vårt er å ha et ferdig prosjekt.

- Prosjektet og forarbeidet skal oppsummeres og gjøres lett forståelig
- Situasjonsplanen og hovedgrepene skal være tydelige
- Hver struktur skal være fremstilt gjennom plan, snitt, oppriss, modell, skisser og tekst

Lørdag 25 - Forarbeidet. Forenkling av prosjektbeskrivelse. HELHET.

Søndag 26 - Modell av inngang til gruva. Tegne situasjonsplan. Grafisk uttrykk. Universell utforming.

Mandag 27 - Tegne konstruksjonsprinsipp rammer og innfestning. 1:10-snitt av ramper og rammer.

Tirsdag 28 - Helhet og konstruksjon forts. Bevaringsdiskusjonen må sitte. Bygge opp skeidehuset?

Onsdag 29 - Inngang til gruva.

Torsdag 1 - Inni fjellet

Fredag 2 - Inni fjellet

Lørdag 3 - Café og håndverk

Søndag 4 - Overnatting

Mandag 5 - Toalett.

Tirsdag 6 - Plattform og brygge

Onsdag 7- Ferdigstilling

Torsdag 8 - Midtsemester

1 ansatt. Eller ingen?

1 ansatt

- Guiding fra en som en kjenner stedet.
- Ansatt med timeslønn.
- Fastsatte åpningstider og billettsalg. Matservering med kokk.
- Konvensjonelt museum?

Ingen

- Den besøkende får gjenoppdage et forlatt sted på egenhånd.
- Arkitekturen viser vei. Linjer og punkter i landskapet henter om bevegelsesretning og bruk. Gir klare premisser for utformingen av området: arkitekturen må være robust og lettfattelig. Det er ingen som forteller deg hva den skal brukes til.
- Ansatte hvis det er events på stedet.
- Slipper åpningstid og billetter. Folk kommer og går som de selv vil. Ingen låste porter.
- Tilrettelegging og fasilitering av området. Et ukonvensjonelt museum.

Hooken ved vannet

Må brygga egentlig være en streit brygge? Det er jo på mange måter den som fungerer som hook. Folk stopper ikke pga et toalett og en vanlig brygge, et skilt er heller ikke nok. Brygga bør være noe helt spesielt, noe som ikke finnes maken til langs Nisser eller andre steder. Folk kommer kjørende, blir nysgjerrige og stopper opp.

Strukturens oppgaver blir da

01. Å skape forundring.

02. Å tilrettelegge for adkomst.

03. Formidling.

Tidlige tanker

Wire fra trær som går ut til staker i vannet

Et stort element av forvridd stål. som et sjøuhyre fra dypet.

Et svaberg.

Betongkar i sanden med styltebrygge over.

Finn ut hva slags andre ting som ligger langs Nisser.

Finn ut hvor mye vannet synker og stiger

Hva innebærer det at det er langgrunt?

Stalker



Bjørn Otto Braaten tipset oss i sin forelesning om filmen *Stalker* av Andrey Tarkovskiy fra 1979. Filmen har mange lag, og mye blir tatt opp selv om den også på mange måter er langsom. Filmen er på mange måter heltens reise som vi bloget om i går. Tre menn møtes på en bar og skal gjennom *The Zone* for å komme seg til *The room*, et rom med magiske krefter. Vandringen går gjennom et forfallent post-industrielt landskap, og er filmet i Estland. Poesien i slike forfallene landskap og gjenstander er overførbart til vårt prosjekt, og det er til og med flere av de romlige kvalitetene som er svært like. Lys og vann i et mørkt og dystert landskap. Et glemt sted.

Domus Kjartanistan



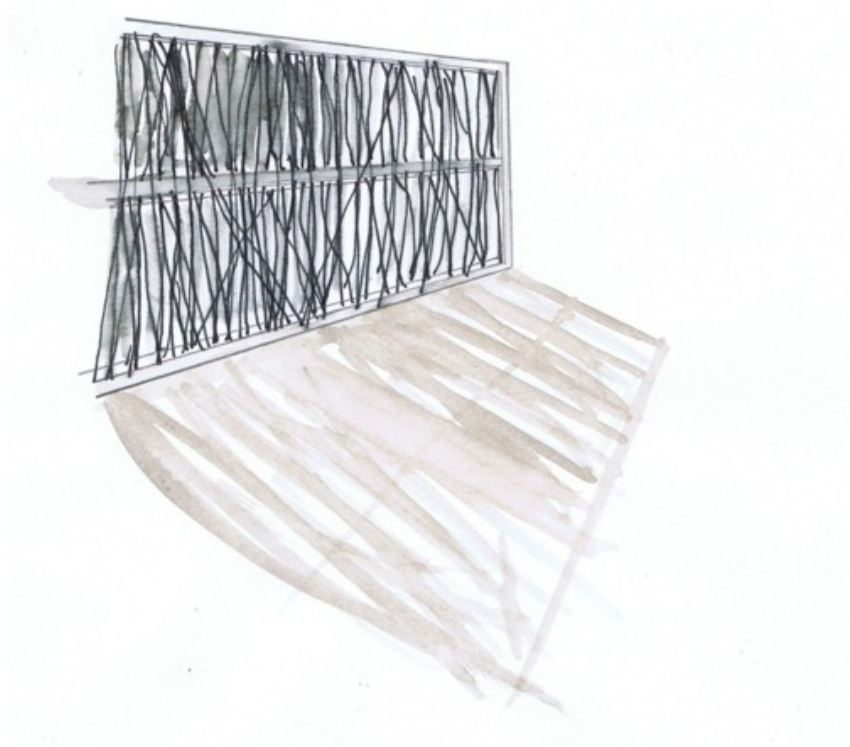
Are, veillederen vår, tipset oss om diplomen Domus Kjartanistan av Bjørn-Are Vollstad & Andreas Fadum Haugstad fra 2008. Studentene lagde en film som vi så i går kveld, og det var inspirerende på flere måter selv om mye av overføringsverdien til vårt prosjekt nok hadde vært større dersom vi hadde arbeidet mer med et bygg, eller tettstedsutviklings-strategien som vi vurderte tidligere i prosjekteringsfasen. Det var likevel morsomt å se hvor rikt og hvor mange lag en diplom kan ha. Mye var tenkt på og det var tydelig at de har vært gode på å ta valg. Det må vi også gjøre. Nå.

Snitt i stein

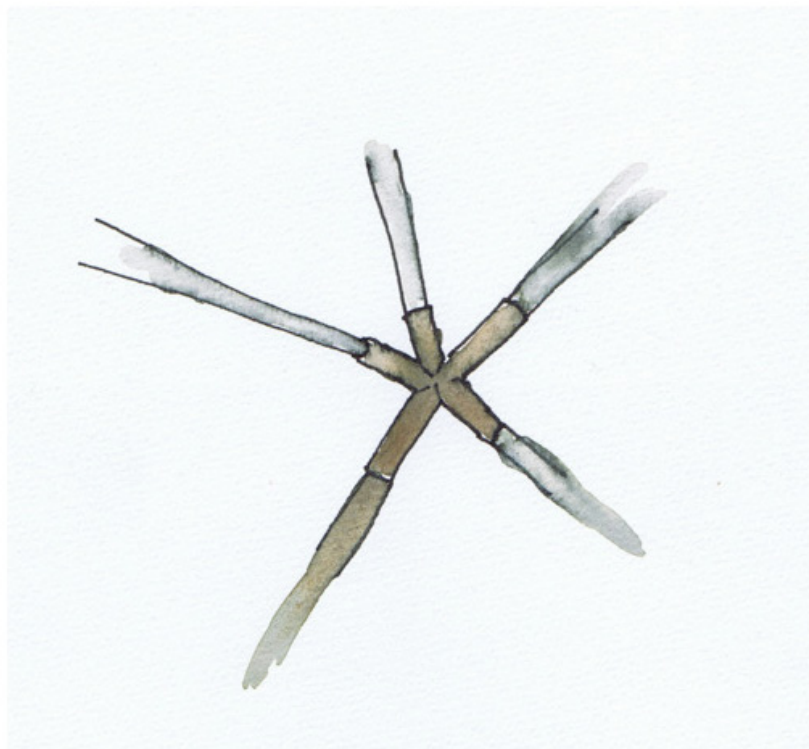


Noe av det som mangler på Søftestad i dag er at den besøkende ikke får noen forståelse av den skala og romlighet som gruvene faktisk har. Den komplekse sammenhengen av ganger, haller og rom under bakken, og at "byggverket" faktisk er høyere enn Eiffeltårnet er viktig for attraksjonsveriden, men også for følelsen man får når man er inne i fjellet. Vi har derfor konkludert med at det både før og i museet bør vises forskjellige typer snittmodeller. Denne steinen er på kirkegården ved Nidarosdomen og er en skulptur med et slags "snitt" inngravert. Kanskje en stor steinblokk med gruvesnittet inngravert kunne stått nede ved vannet for å skape interesse og forståelse for den besøkende?

Rammer med vaier

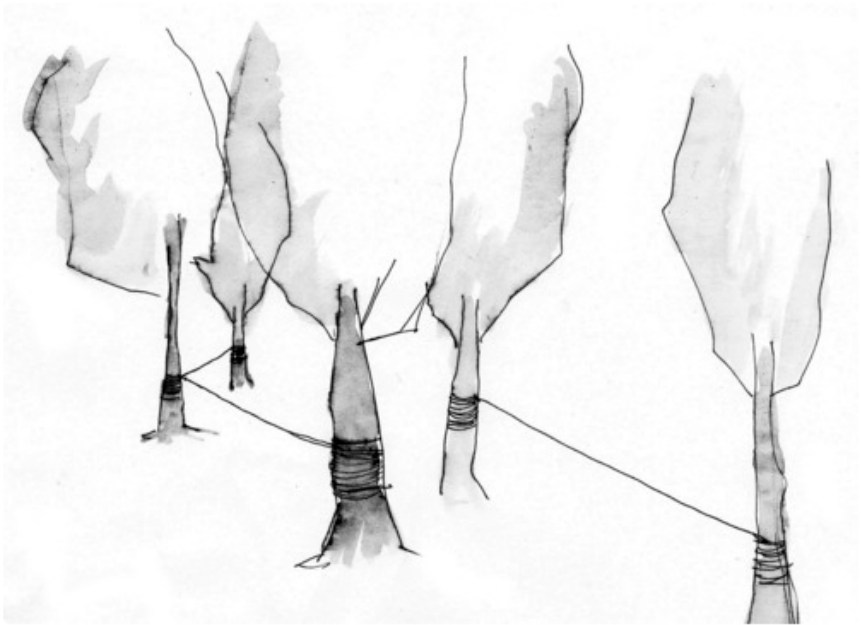


Ståldetaljer



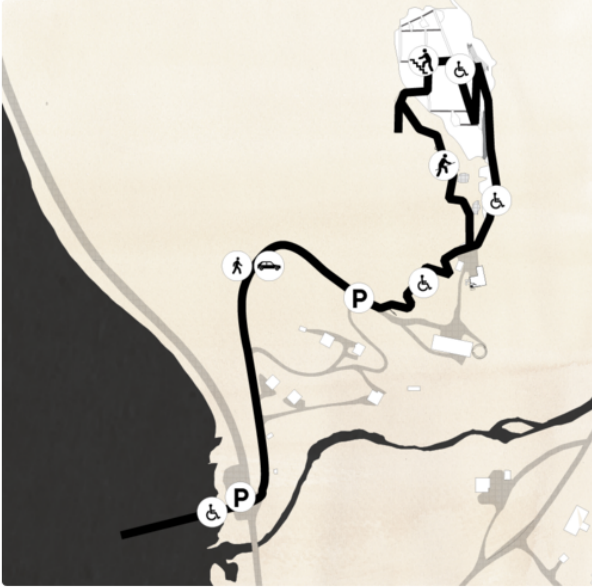
Kanskje rammene vi har diskutert kan være satt sammen av ståldetaljer som smeden kan smi? Denne skissen viser teltkonstruksjonen vi har diskutert der trestokker er bundet sammen av en ståldetalj, som kan være laget med utgangspunkt i gamle stålrør. Ved å lage et par forskjellige typer kan man oppnå et stort antall forskjellige former.

Vaier mellom trærne



Fra utkikkspunktet og ned til gruveinngangen har vi tidligere diskutert hvordan man skal ta fram. Vi har konkludert at universell utforming er umulig, men også funksjonsfriske kan trenge litt hjelp nedover skråningen. Vi har vurdert trapper og lignende, men slike store inngrep blir for kostbart. Vaier mellom trærne kan være fine retningslinjer og håndløpere gjennom skogen.

Universell utforming



Universell utforming er en viktig diskusjon. Det er jo viktig at alle kan ta del i alle deler av samfunnet vi lever i, men tilrettelegging for rullestol er krevende i mange prosjekter, og det blir en uforholdsmessig stor påvirkning i mange prosjekter ifht hvor mange det gjelder. Vi vil at prosjektet på Søftestad skal gjøre tilgjengelig for så mange som mulig så godt det går. Området nede ved vannet bør gjøres universelt utformet, slik at man med både rullestol og barnevogn kan ut på vannet. Dersom man skal opp til gruveområdet ser vi for oss at det er best å ta bilen for funksjonshemmede, mens funksjonsfriske kan ta beina fatt de 400 metrene det er opp til gruveinngangen. Det bør bli tilrettelagt for rullestol inn i gruva, men bare til et visst punkt. Høydeforskjellen inne i den store hallen er 48m, og det blir da en rampe på en kilometer dersom vi skal følge kravet med stigning på 1:20. Det blir alt for stort, kostbart og påtrengende. Vi forutsetter derfor at det blir gjort mulig å komme opp et lite stykke opp i gruverommet med rullestol, for å komme litt opp i høyden i dette spesielle rommet og oppleve noe litt annerledes. Akkurat hvor langt opp, og hvordan det skal gjøres må vi komme tilbake til når vi kommer dypere ned i detaljeringen av rampene og trappene. Gjennom konstruksjonssystemet vårt har vi diskutert muligheten for at rammene kan bli håndløpere i varierende høyde, og føringskant for svaksynte. Lyslinjer i gruva kan kanskje være fint for besøkende med både godt og dårlig syn for å bli ledet riktig retning inn i fjellet.

feb 27 '12

Oppdatert tverrsnitt



Hvordan kan tegningene understreke historien vi vil fortelle? Vi prøver oss fram med forskjellige uttrykk og teknikker for å få den rette atmosfæren i tegningene. Nå har vi også fått på de eksisterende byggene, trær og annet på det store landskapsnittet.

feb 26 '12

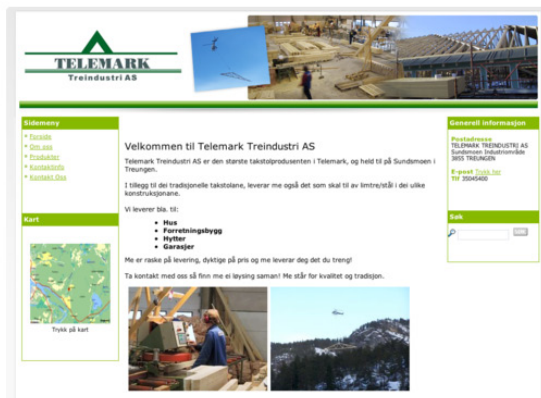
Miljø og ressursbruk



Vi diskuterte dette litt under forarbeidet, og det bør være en viktig bit av alle arkitektprosjekter i 2012. Turisme og flytrafikk er en stor kilde til miljøutslipp, og Norge er blant de værste i klassen. Dersom prosjektet vårt kan være med å gi et lite hint om alle de flotte mulighetene og opplevelsene som ligger rundt i hele Norge og bare venter på å bli oppdaget, så kan det kanskje være med på å dempe suget etter weekendturer til New York eller en uke i syden? Andre tiltak vi vil prøve å ta på alvor i prosjektet er å bruke lokale materialer og gjenbruk.

feb 27 '12

Telemark Treindustri



Kanskje vi bør ta lokale materialer og produsenter på alvor. Kanskje rammene i konstruksjonene kan produseres av Telemark Treindustri som holder til i Treungen.

feb 27 '12



Oppdatert situasjonsplan.

Prosjektet handler om

å tilrettelegge for å komme seg

- ut på vannet
- til vannkanten
- til gruveinngangen
- inn i fjellet
- opp gruverommet
- ut mellom trærne
- ned igjen til tunet
- til cafe
- til toaletter
- fra vannet og opp til gruveområdet

Dersom vi ikke går inn i prosjektet blir opplevelsene

ikke mulig

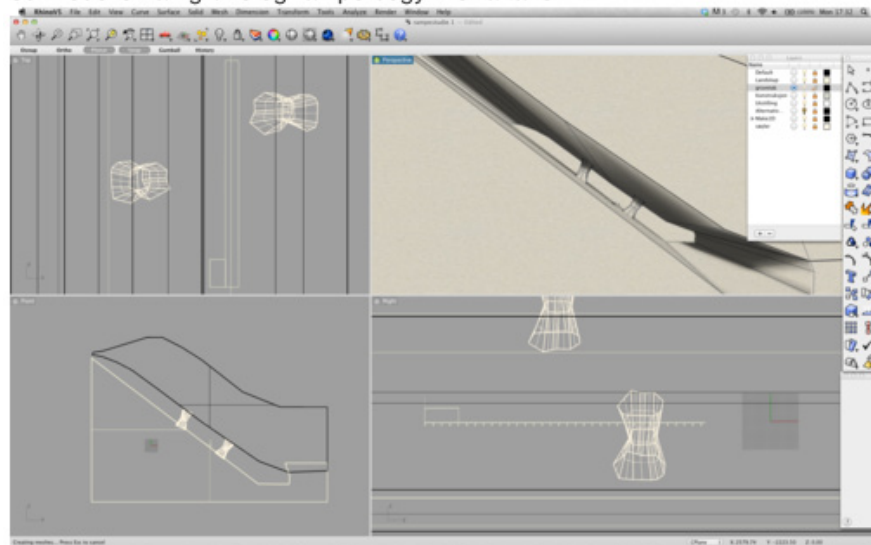
ikke forstått

ikke gjort

å se nye ting for første gang, eller gamle ting med nye øyne

Teaser

3d-modellen av gruve og rampe begynner å ta form.

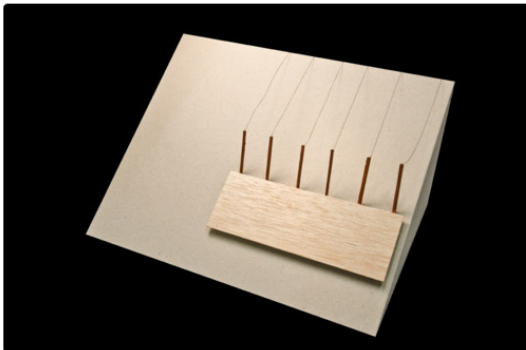


Bummer



Ønskelig vs Realitet

En konstruksjon som kan ligge på fjellveggen, uten for mange fundamenteringspunkter, har vært ideen vår inne i gruva. I dag bygde vi modell av snittet vi har skissert opp, og det trenger selvfølgelig mer støtte enn bare å ligge på fjellet slik vi først tenkte. Momentet innerst på utkraging blir ikke holdt i sjak og den tipper. Vi har i dag sett nærmere på denne konstruksjonen og hvordan vi kan utforme ramper i gruva med få fundamenteringspunkter. Færre fundamenteringspunkter vil også gi hele konstruksjonen et lettere uttrykk og ta mindre av rommet. Kanskje vi må se mer på klatrerne, og hvordan de sikrer seg?

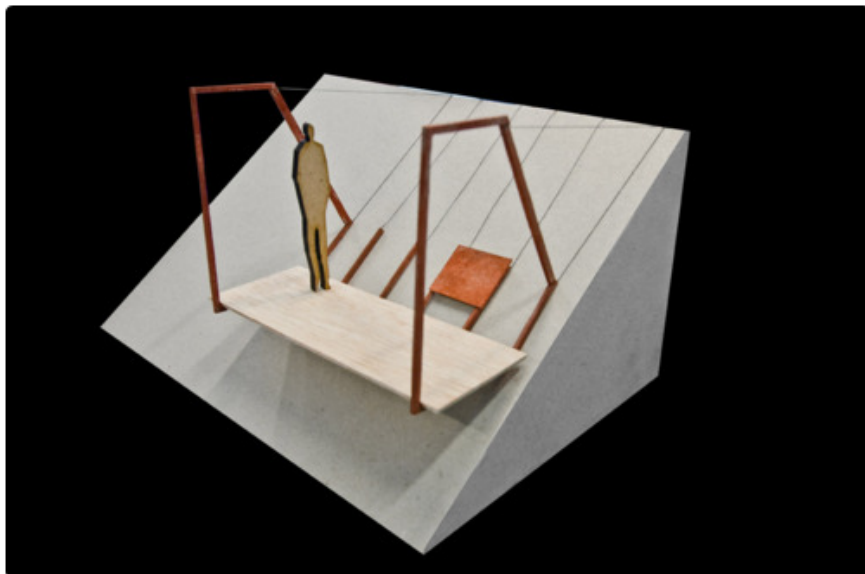


1:1 test av utstilling i 37grader



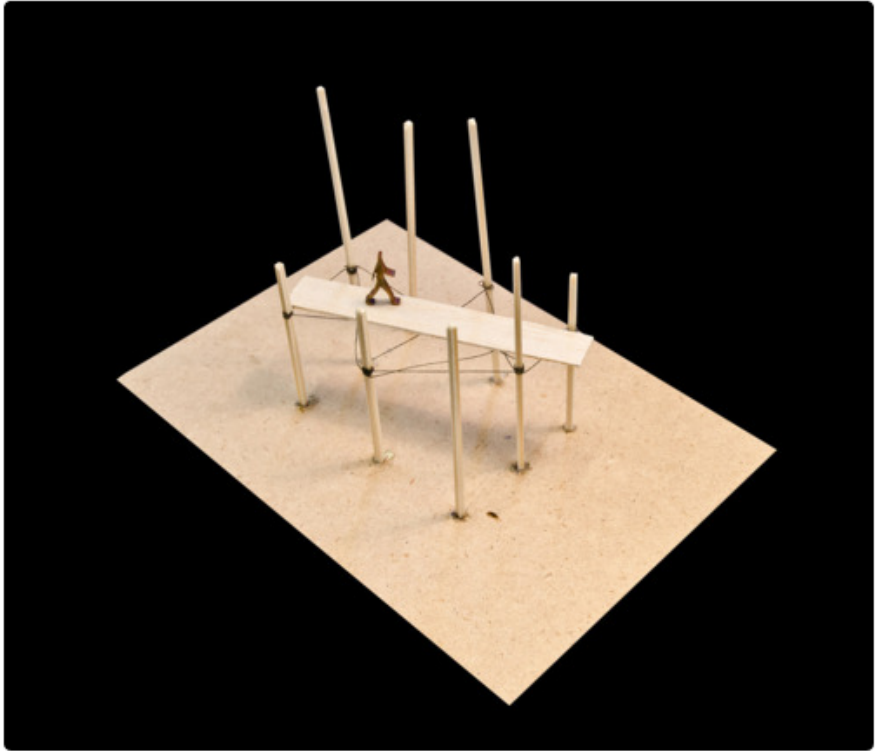
Dersom konstruksjonen inne i gruva ligger på fjellet, kan konstruksjonen også danne underlaget for en utstillingsflate i 37 grader. 1:1 testing på salen med mdf plater viser oss at dette er en fin høyde og avstand å beskue objekter fra. Det fungerer. Men det som er viktigere er at ved å bruke flaten på fjellveggen, og ikke sette opp nye vegger å stille ut på, beholder vi rommet, utsikten og opplevelsen av gruva. Det er viktig.

Rampe med ramme



Dersom rampen inne i gruva ikke skal ha søyler med fundamenteringspunkter, eller henge fra taket, må vi kanskje inn med en form for ramme, slik at vaierene får motarbeidet momentet omkring utkragingen.

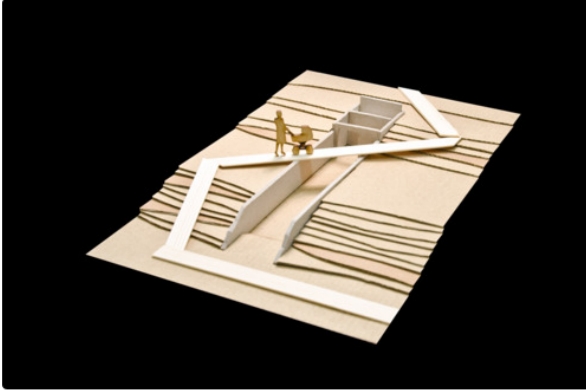
Vaier høyt oppe mellom trærne



Vaier som håndløper ned fra utkikspunktet er en enkel, økonomisk og stedstilpasset løsning. Kanskje vi kan bruke vaier også høyere oppe mellom trærne, for å danne den bærende konstruksjonen for utkikspunktet. På den måten slipper vi å legge til nye vertikaler, og trærnes plassering bestemmer retningen og utformingen av strukturen. Vi lager bare en regel.

feb 28 '12

sikk sakk



Kanskje rampen opp produksjonslinja kan krysse skeidehuset, og ikke nødvendigvis må gå nøyaktig samme trassè som skeidehuset gjorde. Da kan man gå over fundamentet og gjenoppdage det. Barn, og nysgjerrige voksne, kan gå inn i fundamentet og utforske det nærmere. Ved å gjøre denne linjen lenger blir det også lettere å få til kravene for rullestol, og vandringen blir ikke rett på, men slynger seg oppover i landskapet.

feb 28 '12

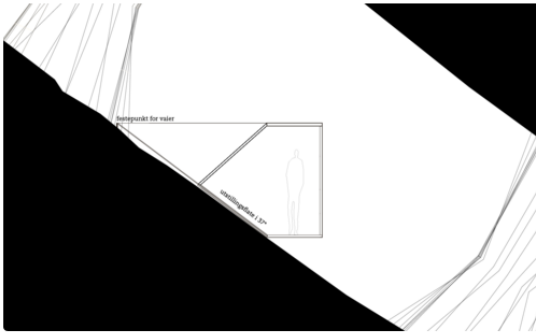
Ekspansjonsbolter



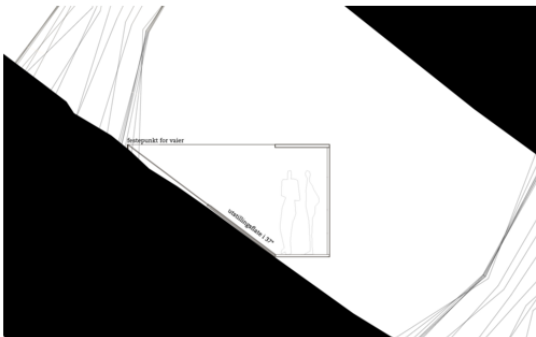
Kan konstruksjonen henge på fjellveggen ved hjelp av ekspansjonsbolter, slik klatrerne i kommunen legger opp sine ruter?

Ulike rampestudier

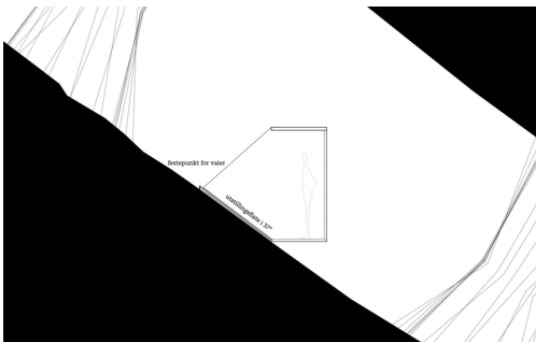
01. Rammekonstruksjon som henger på fjellveggen vha vaiere.



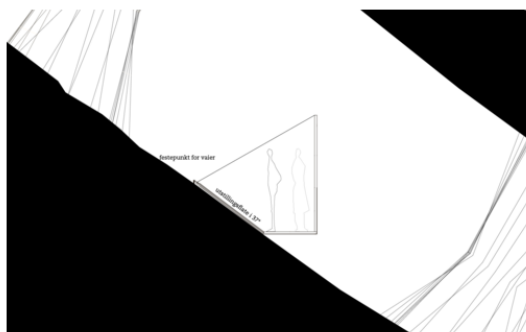
02. Rammekonstruksjon som er mer åpen.



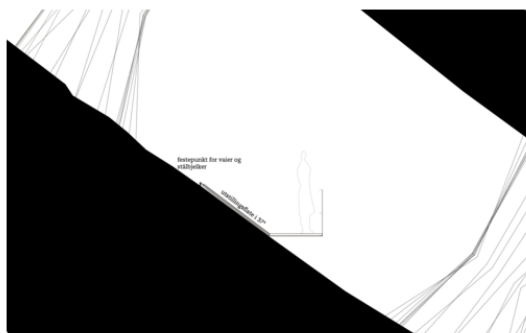
03. Feste punktet plasseres i konstruksjonen.



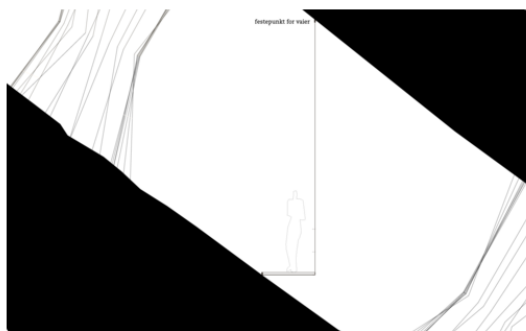
04. Rampe som en 90-graders vinkel.



05. En åpen rampe. I fraværet av rammer fremstår rampen meget nett.



06. Rampen henger i taket.



Veiledning med Fredrik Lund



Positive vibber på veilingen i dag. Men kan det være et klimatisert bygg i tillegg til strukturene dere arbeider med? Det kan fortsatt bli det glemte stedet man utforsker på egenhånd. Kanskje. Vi er litt skeptiske. Blir det ikke tydeligere å unngå ansatte? Eller kan det kanskje være et klimatisert bygg, men fortsatt ingen ansatt? Eller bare en ansatt i sommermånedene og ved spesielle events. Vi skjønner tegninga, men er den like tydelig?

Blir en klimatisert og bemannet kafé en styrke og god utvidelse for prosjektet, eller blir det mer utydelig?

Fredrik tipset oss også om å se forelesningen til Helen&Hard ved AA i London om deres egne prosjekter, bl.a klatre-lignende konstruksjoner.

Fredrik spurte oss også om vi ikke skal tegne det store bygget? Men det skal vi jo ikke. Et stort senter er ikke løsningen på alle prosjekt, og det er ofte ikke økonomisk forsvarlig heller. Det er da mye mer spennende å utforske et sted på egenhånd.

Hvorfor gjenoppbygger vi ikke skeidehuset?



Det gamle skeidehuset, som ble revet i en brannøvelse på 80-tallet var en spennende konstruksjon og hadde absolutt vært en attraksjon dersom den hadde stått fortsatt. Are spurte oss ved forrige veiledning hvorfor vi ikke bygger den opp igjen, hvis den er så flott. Den var jo flott, men en gjenoppbygging hadde kanskje ikke vært like fint, uten at vi helt vet hvorfor. Det føles bare intuitivt feil. Men ikke bare det. En gjenoppbygging av skeidehuset er

vanskelig å programmere

tar mye ressurser

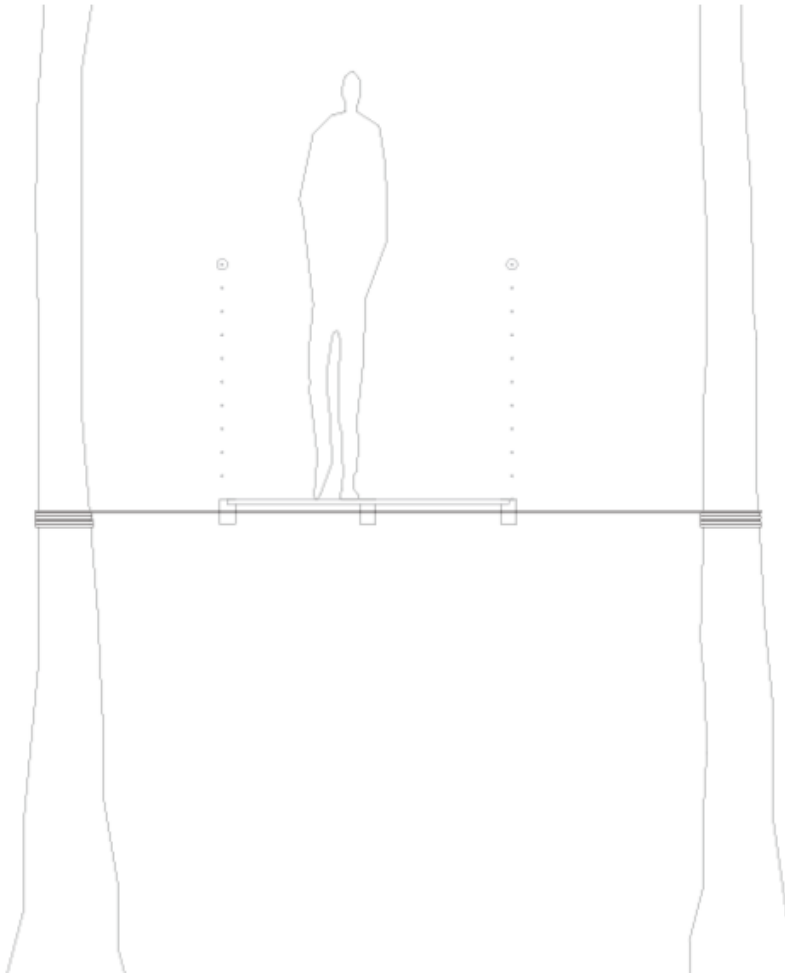
tar bort fokus fra gruva

som besøkende blir man dratt mot gruveingangen og vil ikke bruke tiden i skeidehuset før man har vært inne i gruva

skeidehuset sto i 40 år. dersom man bygger det opp på samme måte er det ikke en god nok konstruksjon til å stå i mer enn 40 år. da må man bygge det opp på en annen måte - og det blir kanskje feil. eller man må vedlikeholde det mer - og det blir en utgift.

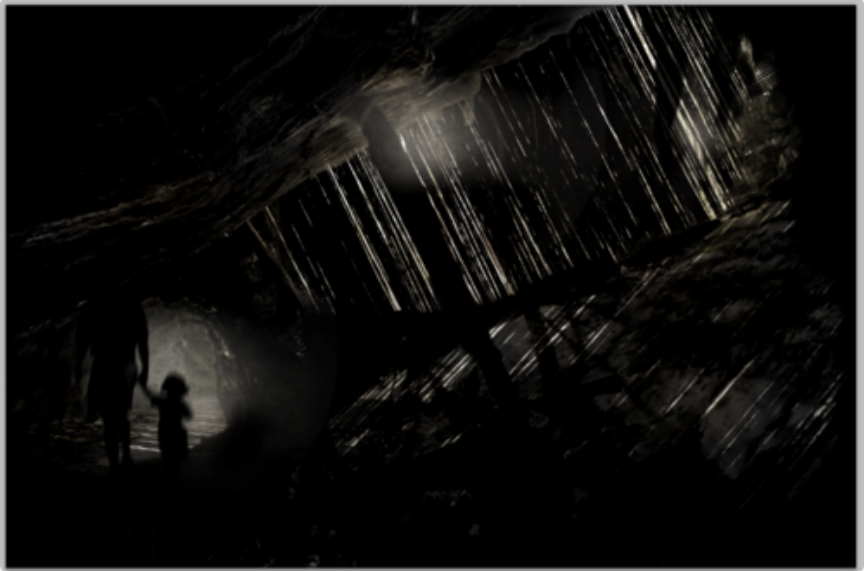
Mye handler om hva vi vil fortelle. Hva skal møte den besøkende? Dersom den besøkende møtes møtes av et nytt Skeidehus blir noe av autentisiteten borte. Følelsen av å ha oppdaget noe ekte og unikt vil bli borte i møtet med nye materialer i forestillingen av en gammel konstruksjon.

Snitt vaiere mellom trærne



Hvordan kan utsiktspunktet konstrueres, og danne en vandring mellom trærne?

Lysinnslipp med wire



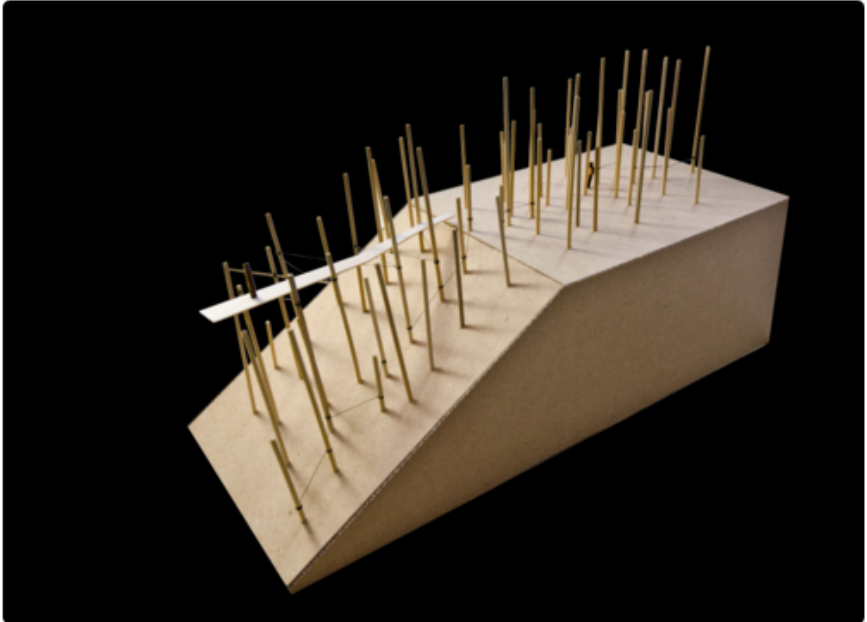
Åpningen ved siden av gruveinngangen er flott, men vinterstid kommer det snø inn, og det blir vanskelig å ta seg inn i gruva. Åpningen må dekkes, men av hva, og hvordan? Glass føler vi blir helt feil, og vi vil ikke at den skal være fullstendig tett heller. Litt lysinnslipp hadde vært fint, og understreker den lange overgangen vi vil få til, uten at overgangen blir punktert. Wire er kanskje løsningen her også. Ved å justere tettheten av vaier justerer vi transparensen og lysinnslippet. Det blir også bedre å bare ane konturen av besøkende som kommer ned til området igjen utenfor, uten fullstendig visuell kontakt. En tettere åpning her understreker også overgangen mellom ute og inne. Vi vil strekke ut overgangen slik at den besøkende for tid til å komme i riktig steming, noe vi ikke følte vi gjorde ved vårt besøk i gruvene på Røros.

Gruveinngang



Istede for konstruksjonsrammer som blir tettere og tettere jo nærmere gruveinngangen man kommer, så kan det kanskje være en konstruksjon som får mindre og mindre åpninger, dekket med tettere og tettere oppsatt vaier?

Skissemodell - utsiktspunkt og vandring ned igjen



Konstruksjon som benytter de allerede eksisterende vertkalene - trærne. Utsiktspunktet henger på vaiere bundet opp mellom trærne, og besøkende på vei ned den bratte fjellsiden får hjelp til å støtte seg på håndløpere konstruert med vaiere spent opp mellom trærne.

Oppklaring

Vi legger til lette strukturer som gjør at man får oppdaget alle kvalitetene til det glemte stedet Søftestad. Man får sett gruverommet og landskapsrommet på nye måter og med nye øyne. Strukturene legger seg lett over eksisterende landskap og strukturer.

En brygge ved vannet legger seg på vannet, og understreker horisontaliteten. Bryggen blir den besøkendes første møte med Søftestad, enten man kommer med båt, bil, sykkel eller kajakk. Gjennom åpninger i bryggen får man kontakt med **vannet**.

En konstruksjon legger seg over fjellveggene ved gruveinngangen, og lager en lengre overgang inn i mørket, slik den besøkende blir klar for følelsen av å gå under bakken. Gjennom åpninger i strukturen får man kontakt med **lyset**.

En rampekonstruksjon legger seg på fjellveggen inne i gruva, og muliggjør en vandring gjennom gruverommet, og ut i lyset, med punkter for fremstilling av historien og opplevelsen av hvordan det var å være gruvearbeider underveis. Gjennom åpninger i strukturen får man kontakt med **fjellet**.

Et utsiktspunkt henger mellom trærne, og den luftige vandringen blir en stor kontrast til vandringen gjennom gruverommet. Man får utsikt, og opplevd det store landskapsrommet rundt Nisser på en ny måte. Gjennom åpninger i strukturen får man kontakt med **landskapet og luften**.

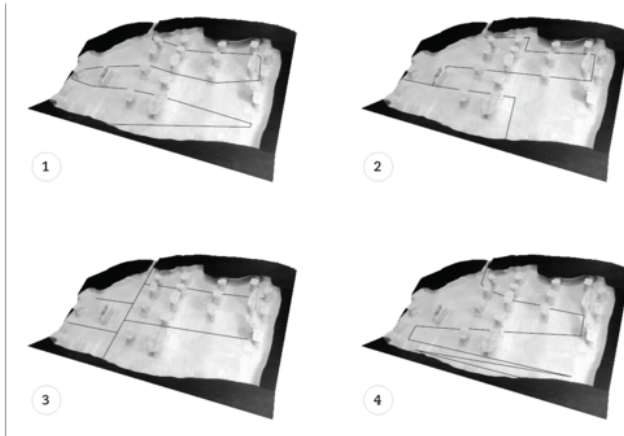
Flere lette strukturer legger seg over eksisterende betongfundamenter, slik at de får nytt program og en ny bruk. De eksisterende strukturene får vist seg fra sin beste side, og kvalitetene blir synliggjort. Gjennom åpninger i strukturen får man kontakt med **de eksisterende strukturene**.

Skissemodell - utkast til gruveinngang



Konstruksjonen ligger lett på vollene som definerer inngangen til gruva. Strukturen består av en stålkonstruksjon, vaier og gammel kledning fra eksisterende bebyggelse. Kledningen blir tettere når man nærmer seg hullet i fjellet. Dette grepet forsterker følelsen av en overgang, og endringen i transparens klargjør øyet for mørket.

Logistikk inne i gruva



Vi har skissert litt på gruvemodellen vår med sytråd og nåler i dag, for å se på alternative logistikkmuligheter til museumsrampa inne i gruva.

Både 1,2 og 3 har rundt 300meter lengde med trapper og ramper

4 er universelt utformet opp til første horisontale "utstillingsetasje." Universell tilgjengelighet mener vi nok at det bør være på området og inn i gruva, men ikke opp helningen på 37 grader. Det tar for mye oppmerksomhet, og blir for førende for prosjektet.

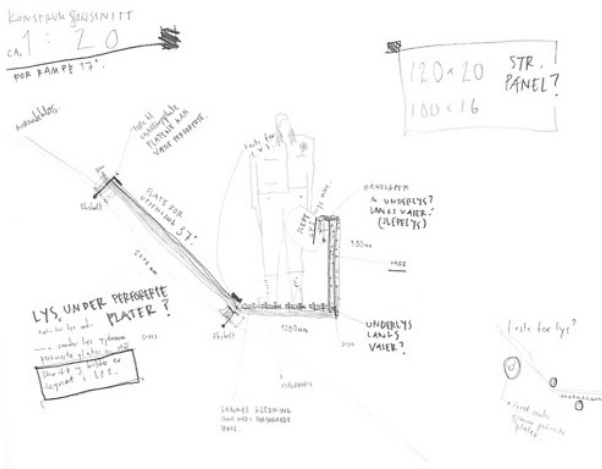
2 og 3 lager tydelige etasjer, eller stoller som det heter på gruvespråket. Det er en fordel med slike horisontaler, da det ikke er godt egnet å oppleve utstillingen i ramper med hellning. Vi ser for oss at hver slik stoll kan ha hvert sitt tema.

I forslag nummer tre skjer alt ut fra en lang trapp. Blir denne trappen for lang, eller er det en styrke at man får oppleve hele vertikaliteten i rommet? Det trekker ned at det blir så mange blindveier, og dersom man skal unngå blindveiene og benytte trapper i rommets ytterkant går den besøkende glipp av delre av utstillingen,

Vi tar derfor utgangspunkt i forslag nummer to til midtsemester. Vi tror forslaget vil være en spennende vandring gjennom rommet, og at man vil oppleve rommets kvaliteter og vertikalitet.

Er dette riktig valg? Eller bør det være ramper hele veien? Tar det for mye av rommet, og blir det for stor kostnad?

mar 1 '12



Skisse på konstruksjonen til gruverampa. Gåflaten krager ut fra en utstillingsflate som er boltet til fjellet med ekspansjonsbolter. Et viktig spørsmål er nå plasseringen av lyskildene. Skal det være lys som slepes langs vaierne under håndløperen? Hva med å plassere lys bak en perforert utstillingsflate? Da kan skrift og bilder være perforeringer med lysgjennomtrengning, og informasjonen blir tegnet med lys.

mar 1 '12

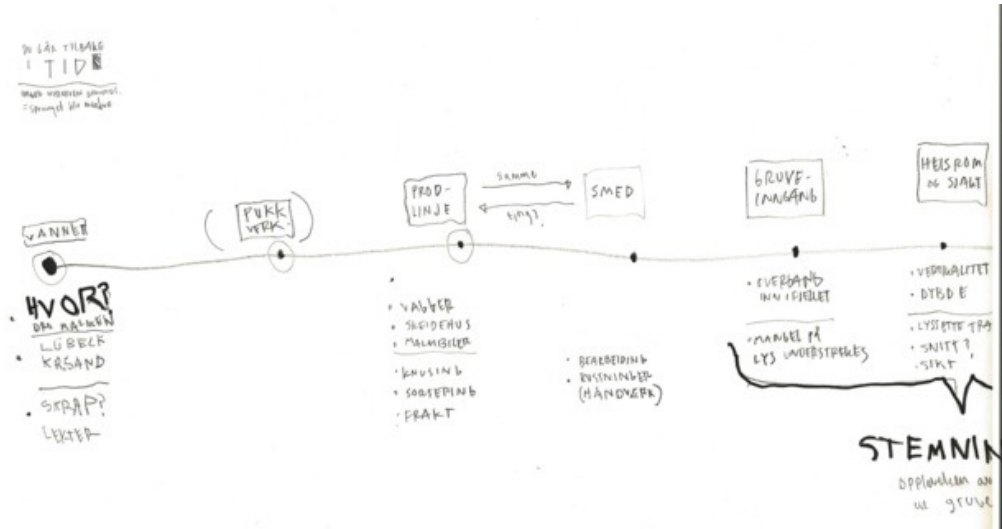
Tre "stoller" for fremstilling



2

Museet som en linje

Vi har lenge sett på museet vårt som et slags komplekst bygg som eksploderes og plasseres langs en linje i landskapet. I dag har vi satt opp tankene våre i et diagram. Diagrammet viser hva som skal formidles på de forskjellige punktene. Jo dypere man går inn i fjellet, desto dypere dykker man ned i stedets historie. Se illustrasjonen under.



GRUNNHALLEN

VANN-
ROM

HVORDAN

- DRIFT / METODER
- VERKTØY

FOTO
LYD

AVEM

- PERSONLIGE
HISTORIER

FOTO
LYD

HVA

- BEFOLG
- I GEMENSAMHET
BLIR TIL

- SLUTT
- JERNMÅL
- LØSE FORSTÅELSE
AV FORHOLDEN

REFLEKSJON

- DU GJØR OPP TING
- KOMPLIKASJON, EFFEKTER
- FØLGER TIL NORMALE, UTSIKTSFØLELSER
→ INNMØT, MÅN, HUG, SIEN TIL
- "CAFFE" OG HINDRETSUTSATT

LEVERHET OG BRUK

MATERIALER

STÅL = MUSEUM

GAMMELT TREVERK MUSEUM

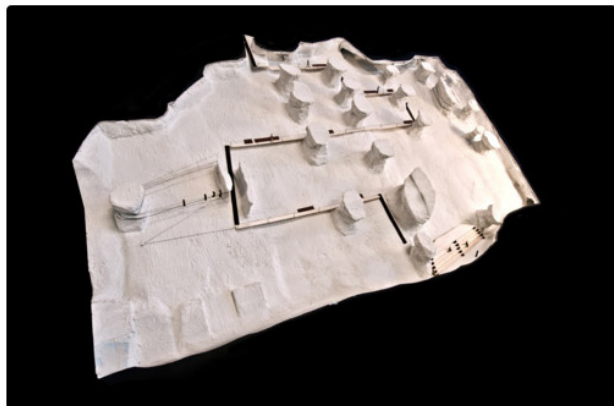
NYTT TREVERK

RUST
PÅ
VÅR

DYPERE INN I FJELLET
DYPERE I HISTORIEN

mar 3 '12

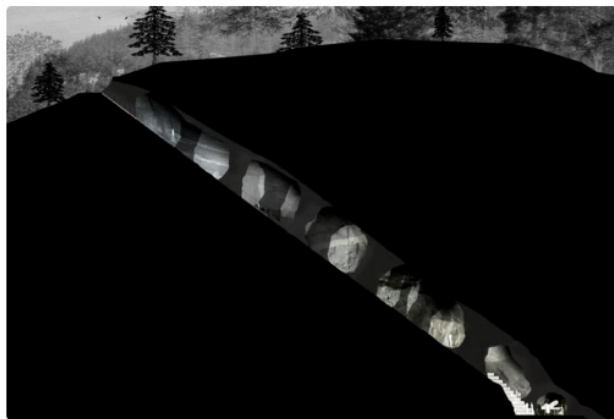
Gruvemodell



I går jobbet vi med den store hallen inne i gruva og prøvde å få opp et utkast i modell av forslaget vi har tegnet på de siste dagene. Trapper og ramper er til sammen rundt 200m, og man får opplevd hele det spesielle rommet fra forskjellige vinkler og på forskjellige måter.

mar 3 '12

Oppdatert snitt gjennom gruverommet



Nytt snitt med tre "stoller" - hvem, hva og hvordan

mar 4 '12

“Hvor blei det av all steinen?”

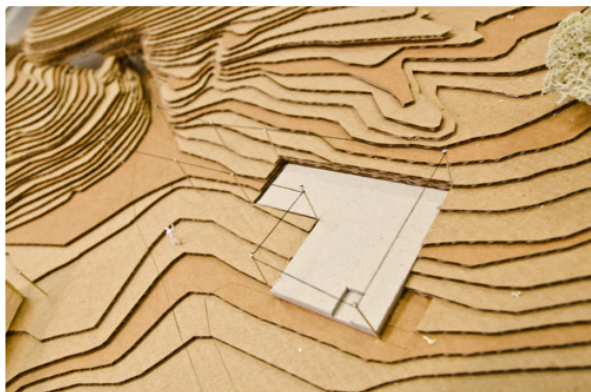
mar 3 '12

Auditorium



Vi har fått opp et utkast til auditorium på 1:100 modellen også. Fint å få det opp og se hvordan det fungerer i situasjonen, men det er en del ting vi ser må endres umiddelbart. Det er for stort. Vi tror det kan være bedre om det blir mindre også nederst, og i tillegg gradvis trappe seg til å bli mindre, og ende i trappen oppover mot utstillingsplattformene. Trappene mellom hver benk må også gjøres noe med, særlig i ytterkantene. Men som sagt, bra å få det opp i en fysisk modell.

Plassering av café

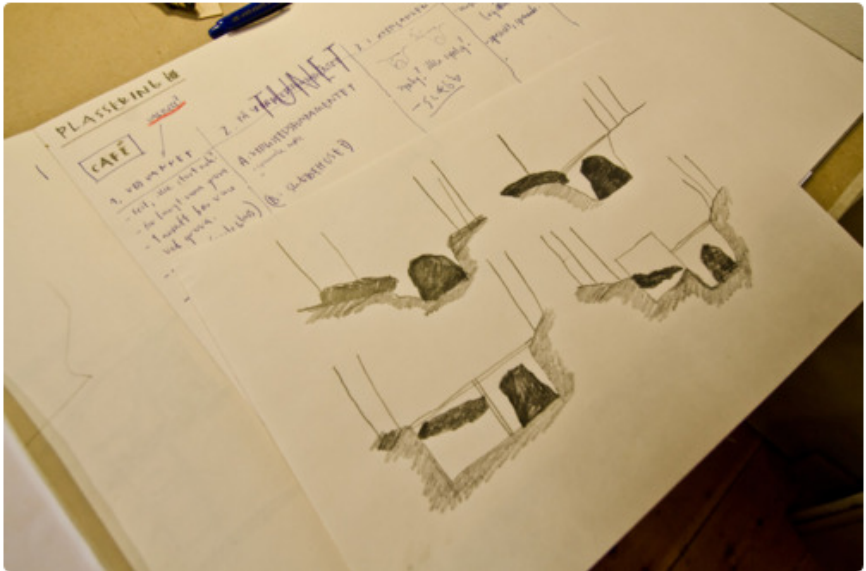


I går hadde vi en hard dag, med looper, nye forslag og mye diskusjon. Hvor bør kafé/matservering være? Vi har tidligere tenkt at den bør være over det gamle verkstedfundamentet, men blir dette egentlig et spennende sted som utløser potensialet som ligger i stedet?



I stedet for et volum over hele det gamle fundamentet, som et punkt, prøvde vi et legnre volum som går ut fra inngangen til gruva og over fundamentet. Dette hadde vi tror på noen dager, men det kan være rart at deler av fundamentet kommer ut, og liksom blir slukt av det nye. Slukt er et utrolig negativt ord, og kanskje vi heller kan snu det til noe positivt. At det nye, det bi legger til, legger seg over det gamle, Det fungerer liksom ikke helt maks. Kanskje vi må prøve noe annet, eller vi må komme til et annet detaljeringsnivå?

Kafeteria ved inngangen



På forrige veiledning med Are diskuterte vi muligheten for at café og funksjonene knyttet til den kunne ligge nede ved vannet. Vi tror det er feil. Attraksjonen er gruva, og aktivitet og ansatte bør være i umiddelbar nærhet. For besøkende å ta en kaffekopp etter rundturen vi legger opp til er det også mer ønskelig å ha den i nærheten av gruveinngangen, mot slutten eller starten av rundturen. I går tok vi dette bokstavelig å prøvde å legge til et bygg helt opp mot gruveinngangen, som en utvidelse av konstruksjonen ved inngangen. Dette kunne blitt et spennende bygg, med både utsikt, kupert terreng og plasseringen helt i overgangen mellom over og under bakken, lys og mørke. Vi fant likevel ut at dette heller ikke er riktig plassering. Det er så kupert og høyt at det enten må sprenges, eller så blir det umulig å komme etil med rullestol og barnevogn. Then what?

Kafeteria i slagghaugen



Kan et spisested, informasjon og driftsfunksjoner ligge i utkanten av tunet, delvis begravd i slagghaugene? Og det gamle verkstedet bli en ny smie, med mulighet til å ta i mot publikum? På den måten dannes et tun med publikumsfunksjoner på den ene siden og verksted på den andre, begge med god utsikt over slagghauger, det gamle industriområdet og det store landskapsrommet med Nisser i bakgrunnen.

Kafeterie inne i gruva

gruva er den store kvaliteten på området, burde da også kafeteriaen være her? Vi så på muligheten i går, og det blir for det første veldig rart. Overgangen inn i fjellet blir litt punktert, og det er vanskelig med logistikk ifht å lage mat med elektrisitet og vann inne i fjellet. Fjellet er kvaliteten, men det bør holdes tydelig hva som er lagt til og hva som er originalt. Gruva bør være utstillingsareale, så bør kafeteria og funksjonene knyttet til driften være utenfor, eller i overgangen, men ikke inne i gruva.

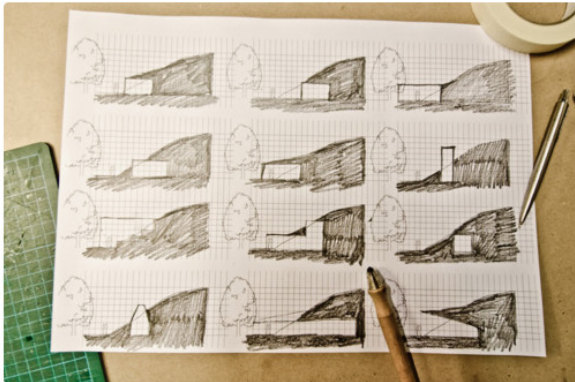
mar 5 '12



Referanseprosjekt. Det nye bygget gjemmes "under torva".

mar 5 '12

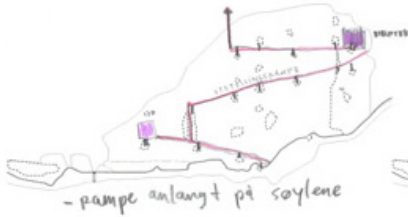
Begravd av slagg, stein, pukkk og grus



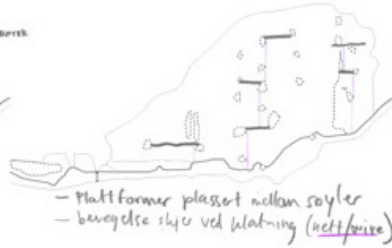
Mye masse ble tatt ut av fjellet, og stein som ikke hadde høyt nok innhold av jernmalm ble sortert ut og kastet ut på området. Da gruvene ble lagt ned i 1965 var det enorme hauger med slagg, stein, pukkk og grus utover området på Softestad. På vår første tomtebefaring ble vi svært fascinert av disse løsmassene. Fjellet er knust, tatt ut i dagen, og ligger her ute som puvlerisert masse. Kanskje kan bygget vårt understreke dette i sin plassering, ved å legge seg inn mot slagghaugene og bli delvis begravet av løsmassene. Vi skisserte kjapt opp mulige snitt som kan bli et spennende bygg i overgangen mellom over og under bakken.

Logistikk inne i gruva

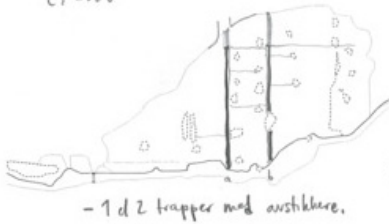
A: SØYLER



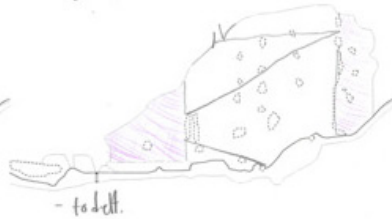
B: SØYLER



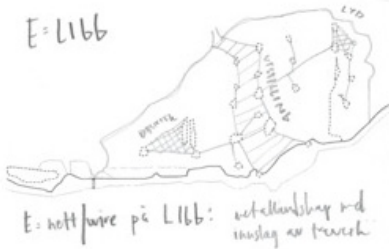
C: L166



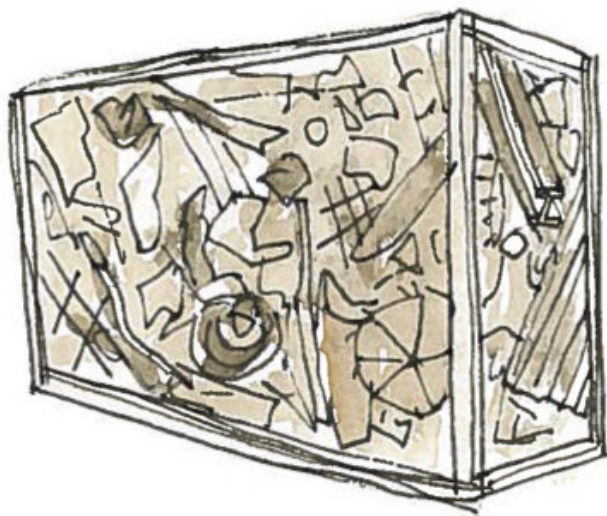
D: ?



E: L166

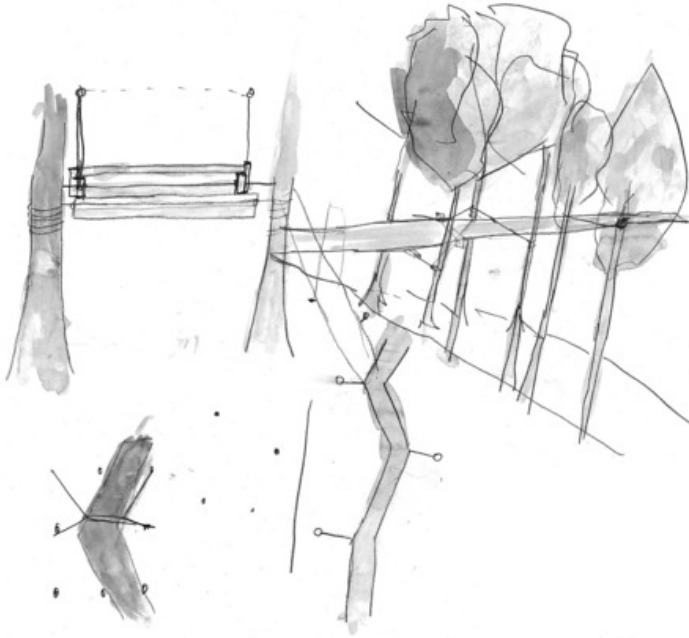


Vegger av skrapmetall



Rammene vi diskuterte i forrige uke kan kanskje være fylt av skrapmetall, for å minne den besøkende om hvor mye vi har rundt oss som er lagd av metall, og på den måten understreke gruvenes viktighet.

Utsiktspunktet som henger mellom trærne



Skal det ligge oppå vaiere spent opp mellom trærne, eller skal utsiktspunktet i seg selv være spent opp med vaiere ut til hver side, og på den måten danne vandringen gjennom tretoppene?

80 000 kvadratmeter

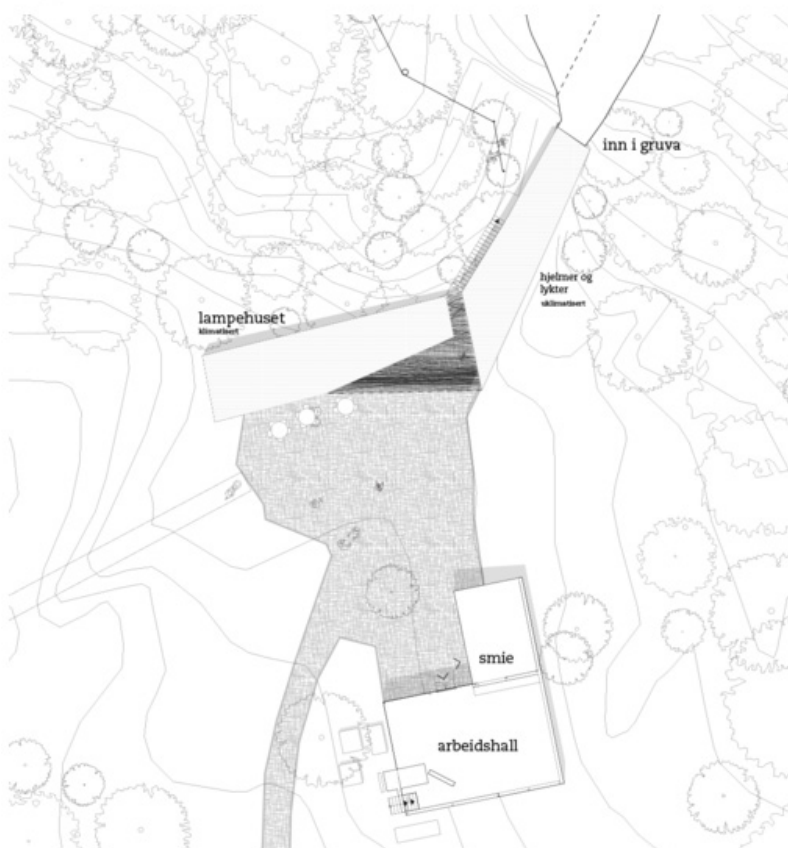


Det er en relativt stor tomt vi har egentlig.

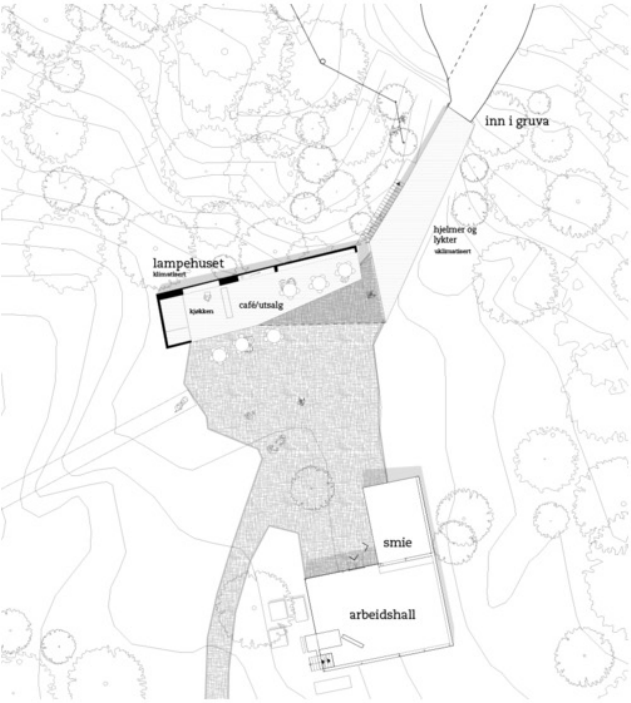
Skisseutkast café- og inngangsbygg

Bygget er todelt: en del er klimatisert og en del er uklimatisert. I den klimatiserte delen finner vi en kafé med skiftende utstilling, kjøkken og toalett. Den uklimatiserte delen av strukturen inneholder hyller til hjelmer og lykter. Arbeidstitelen for bygget er lampehuset. Lampehuset ligger i overgangen mellom lyset og mørket, og kan således sies å understreke en viktig overgang på Søftestad.

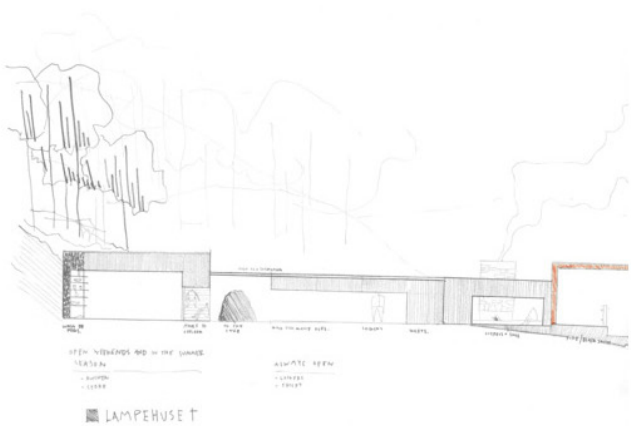
Takplan



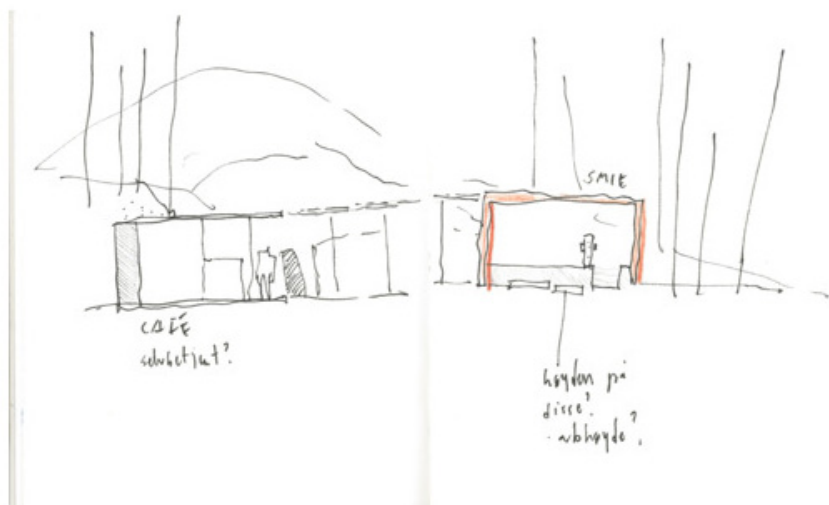
Plan klimatisert del (takplan uklimatisert del)



Snitt 1:100 gjennom plassen



Skissesnitt gjennom plassen



mar 6 '12

“Forundring er ikke noe man lærer, det er noe man glemmer.”

— Jostein Gaarder

Samtale med Leif Arild Sanden



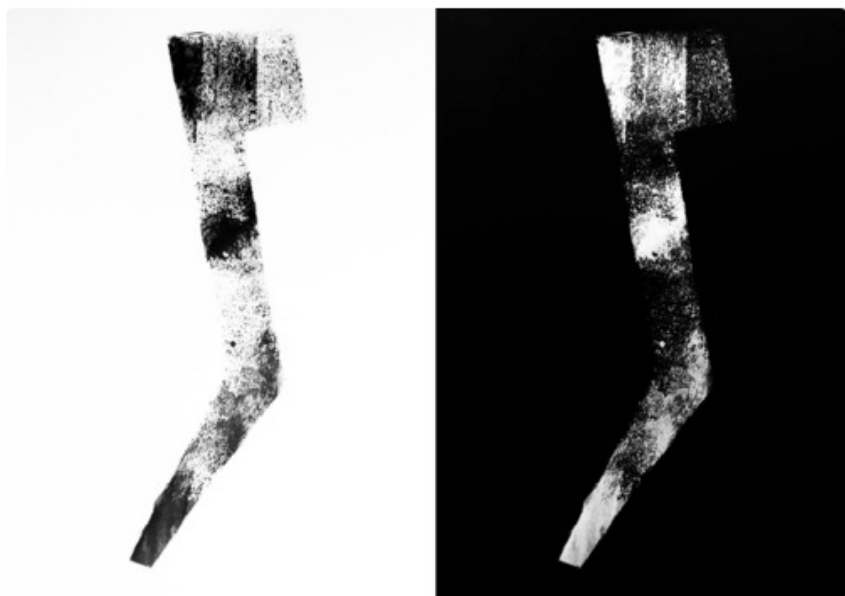
I dag hadde vi en interessant prat med Johns far som kom innom studioet vårt. Vi fikk greie på at bryggene som vi har sett for oss kunne være fine på Søftestad har vært den tradisjonelle måten å bygge brygger på langs Nisser. Et rammeverk av tre fylles med stein, som det jo på Søftestad er mye av. Rammeverk er jo noe vi arbeider med i de andre konstruksjonene allerede, så det kan gi en fin helhet til området. Rammene kan også komme ut fra under bryggen og danne fiskekulp, rampe for å bade med rullestol, tillegging med kajakk, utstilling av den gamle lekteren osv. Vi fikk også høre at Nissedal Kommune, sammen med kraftverkene har et fond for brygger og lignende strukturer som gjør det lettere å ta Nisser i bruk. Ettersom det er lite tilrettelagte badesteder rundt innsjøen, bør dette være en god mulighet for finansiering. Når vi i tillegg allerede har fått positive signaler fra Straand Hotell i Vrådal bør det være mulig å få til noe nede ved vannet.

“Er ikke denne konstruksjonen det samme som lekteren? En form fylt med stein.”

— Peter

mar 6 '12

Slangen



Et langt bygg fra det gamle verkstedet og inn i fjellet. En lang overgang fra kaldt til varmt.

Typologiundersøkelser



Hvilke typologier passer rundt tunet utenfor gruva? Hvordan danner vi det riktige rommet, med verksted og kafe som motpoler, med god utsikt og aktivitet?

mar 6 '12

Workshop?

Da vi snakket med faren til John tidligere i dag drøftet vi også tanken om en workshop. Arkitektur er jo blitt en del av læreplanen, og skal være en del av undervisningen på ungdomsskolen. Kanskje vi kunne dratt til Treungen og holdt en forelesning om preosjektet vårt, og arkitektur generelt, og fått til en liten workshop der vi kunne bygd noe av det vi tegner, f.eks lampehuset? Det hadde vært spennende for oss på flere måter! Men nå må vi fokusere på midtsemester!

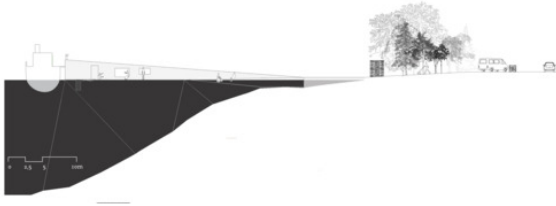
Knut Hamsun



Knut Hamsun bodde en vinter i huset rett ved bryggen vi nå jobber med. Rykter skal ha det til at han også skreiv deler av "Sult" i Treungen. I dag ser det ganske forlatt ut. Lider det samme skjebne som trehusene oppe ved gruva. Er det glemt?

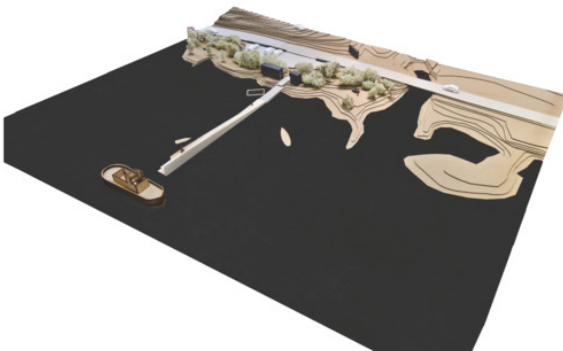
mar 9 '12

/midtsemester/ Oppriss av bryggas sørside



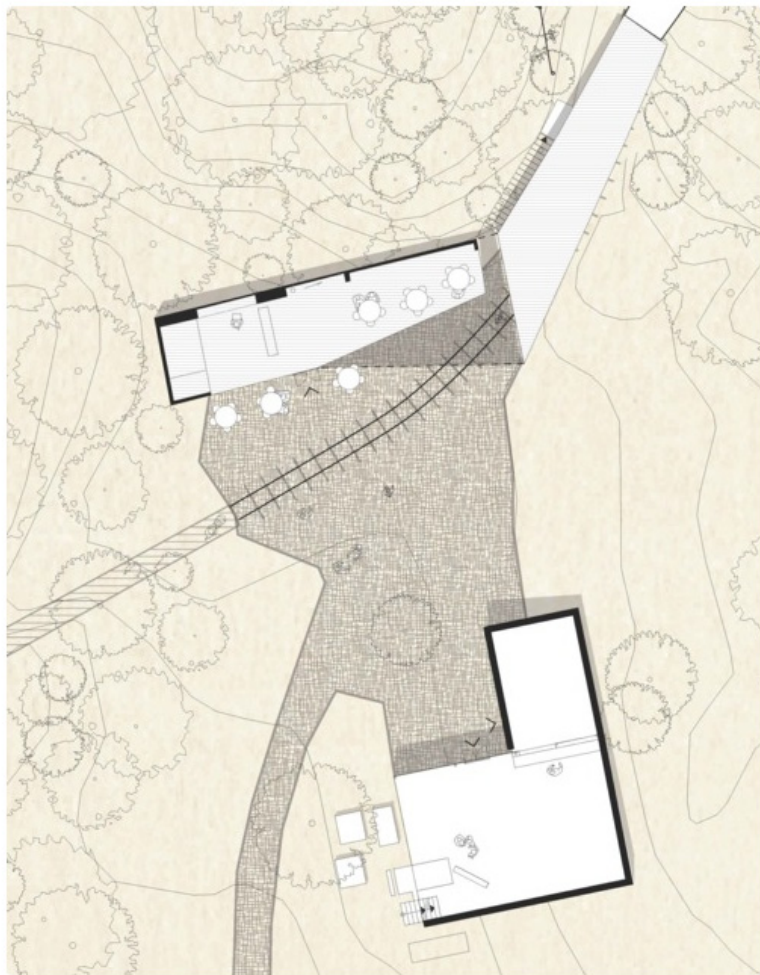
mar 9 '12

/midtsemester/ Nede ved vannet modell 1:100



De siste dagene før midtsemester brukte vi på å få tegnet ut nye forslag på mye av det vi har diskutert. Det førte dessverre til at det ble mindre fokus på presentasjonen og helheten, men det er også bra å få opp konkrete tegninger og utkast både i modell og på utskrift. Siste dagen (dumt) før midtsemester tok vi for oss området nede ved vannet og fikk det opp i modell i 1:100. Området skal være adkomsten for båter og kajakkpadlere som ankommer via vannveien, og det første tegnet på at det er et spesielt sted rundt neste sving for bilistene på Telemarksveien. Brygga må stikke langt ut på vannet for å bli godt synlig på avstand for bilistene, og for å komme ut til dypt nok vann for veteranbåten Fram. Det gikk et lys opp for oss da vi skjønte at den lange også må nå opp i mot to meter over vannoverflaten for å komme opp i riktig høyde for at båtpassasjerene kan komme i land. Dersom det sakl gjøre universelt utformet må brygga være en eneste lang og stor rampe. Men det kan kanskje være fint? Vi programmerer rampa og legger inn steder å skifte, stupebrett, steder å sitte i sola, badestige, bading med rullestol, sløyebenk for fiskere o.l.

/midtsemester/ gruveinngang plan



Det gamle verkstedet blir igjen verksted for smeden. Inngangen til gruva må ha overdekning pga snø, og blir en del av cafe og håndverksutsalg som legger seg inn mot slagghaugene.

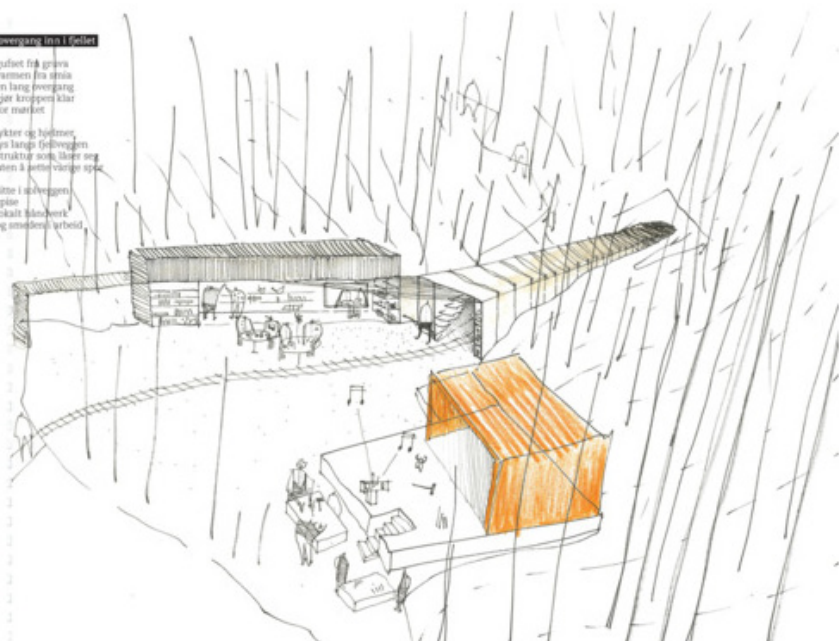
/midtsemester/ tunet utenfor gruva

Oppvarmet inn i fellet

gufset fra gruva
varmen fra stova
en lang porgang
gjør kroppen klar
for marked

lykter og hjulenes
lys langs felleveggen
struktur som låser seg
uten å ødelegge språ

sitte i sølveggens
egne
lokalt håndverk
og smedens arbeid



/midtsemester/ gruveinngang snitt



Konstruksjonen over gruveinngangen får en trapp på venstre side. Etter endt rundtur kommer man ned hit fra utsiktspunktet og kan legge fra seg hjelmen igjen på hyllene i konstruksjonens høyre side.

Kultur i Vest-telemark

FRAMTIDA.NO

FRAMSIDA

SAMFUNN

KULTUR

SKULE OG JOBB

MEININGAR

QUIZ

Tema: Frivillig, Kunst, Vinje, kultur

Beste kulturregion etter Oslo

Vest-Telemark scorar høgt på mellom anna kino, frivilligheit og sysselsette i kultursektoren

Marit Lajord

torsdag 8. mars 2012 11.47



Galleri. Ruth Kvålo Dalen driv Galleri Straume i Øyfjell, og er ein av mange vestteiler med kultur som levebrød.

DEL: [f](#) [t](#)Kommentarar [0](#)

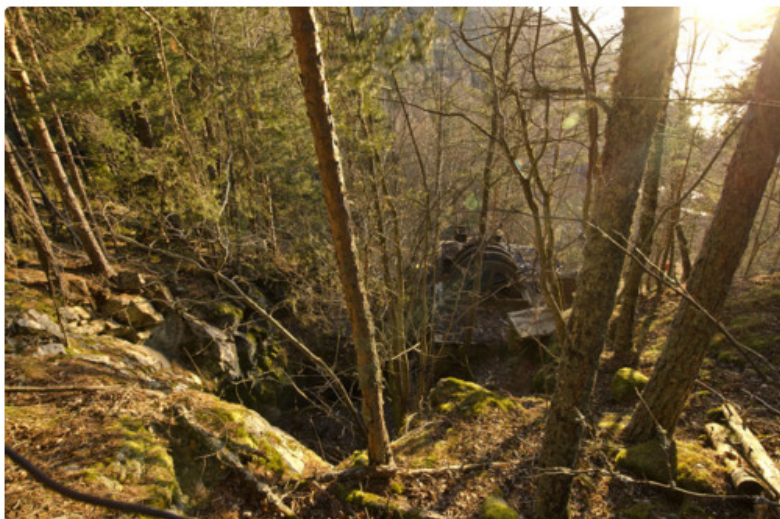
Relaterte artiklar

- Frivillige blir kvelte av byråkrati
 Ute for å gleda deg
 Skal kutta i frivillig-byråkrati
 Krev studiepoeng for frivilligheit
 Frifond vinn på ny tippesøkkel
 Fleire unge melder seg inn
 Nektar å betala skatt for frivillige
 Fleire frivillige etter terrorangrepa
 CV-krav: Frivillig arbeid
 Statsministerspire utan parti



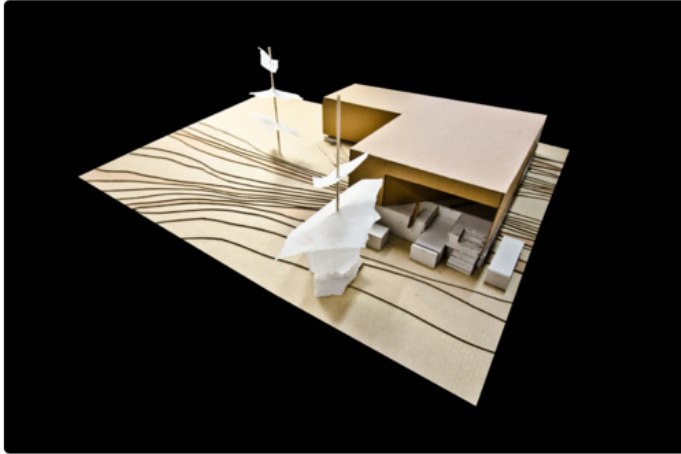
Vest-Telemark, dvs Seljord, Fyresdal, Tokke, Kviteseid, Vinje og Nissedal er Norges beste kulturregion etter Oslo! Likevel har Nissedal ikke noe annet sted å vise fram kunst, kultur og historie enn kirker, bedehus og gymsal. Et lite bygg for håndverksutsalg, og mulighet for konserter og teater i kommunens flotteste rom bør bli et etterlengta tilskudd til Nissedal kommune.

Sporene i landskapet



Landskapet på Søftestad er fullt av arr etter sprenging, heising, knusing og flytting. Det er viktig at vi mapper disse sporene enda bedre i det videre arbeidet.

/midtsemester/ modell av smie



Før midtsemester fikk vi også opp en rask modell av noen tanker vi har diskutert om fundamentet til det gamle verkstedet. Trekonstruksjonen over fundamentet har flotte materialer, men konstruksjonen og formen er ikke særlig unik for stedet. Det er fundamentet, tilpasset til verkstedets maskineri, som er unikt og som har verdi. Vi vil derfor bruke fundamentet og legge noe nytt over, som ikke nødvendigvis trenger å ha samme formen som den opprinnelige konstruksjonen, men være mer tilpasset bruken og fundamentet. Materialet kan være stål eller stein, som er knyttet opp til stedet og bruken, og som ikke er brannfarlig slik den gamle trekledningen kan være i en smie. **Hvordan vi legger det nye over det gamle blir et viktig spørsmål vi må diskutere framover. Kan smia legge seg over fundamentet på samme måte som rampa legger seg over fjellet, bryggen over vannet og utsiktspunktet over trærne?**

/midtsemester/ presentasjon

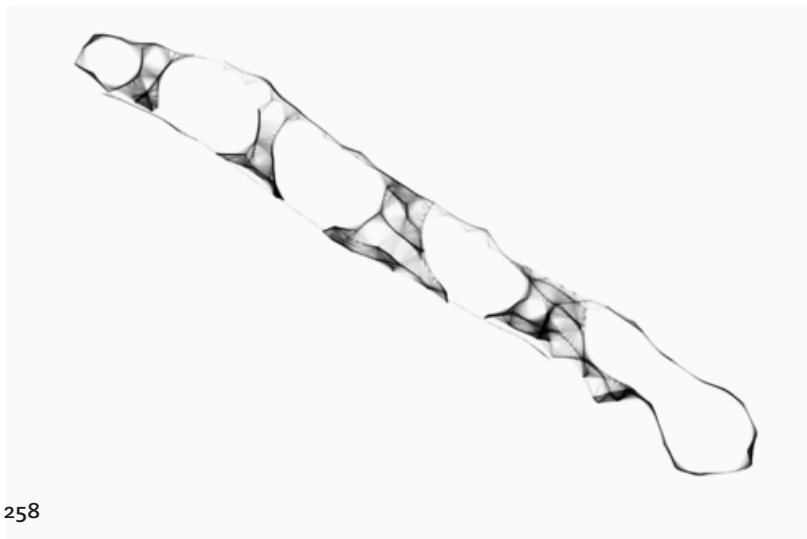
Vi har lagt ut en en kortfattet pdf med presentasjonen vi hadde i går, med planer, snitt, skisser og modellbilder av hele prosjektet så langt, som kan lastes ned her.

/midtsemester/ 1:500 modell



Fint å få hele prosjektet opp på 1:500 modellen for å se helheten i prosjektet. Linjen fra vannet, gjennom området, inn i gruva og ut på utsiktspunktet har vi markert med nål og tråd.

Snitt



Inn i landskapet - Seljord



I Seljord, noen mil nord for Søftestad, har Sami Rintala og Dagur Eggertson gjort prosjektet "into the landscape" sammen med studenter i både arkitektur og scenografi. Landskapet er ikke helt ulikt det vi arbeider med på Søftestad, og selv om lagene av historie ikke er tilstede på samme måte er det mange av de samme problemstillingene som dukker opp. Det er interessant at de har inkludert scenografi-studenter i prosjektet, og det understreker at arkitektur ofte handler om å iscenesette en historiefortelling. Bildet er tatt av Dag Jenssen.

Andre gruver

Gruve	Periode	Museum	Må gå ned gule i gruven	Ingen utstilling	Utstilling i gruven	Utstilling utenfor gruven
Almestruen, Sula, Øst-Øst	Stokk	X				X
Wasserværket	1774	Kilbuck	X			X
Edsvell-Gulvick	1798	Gull	X			X
Deje-Mineralien		Pagudatt	X			X
Polstad Gruver Polstad	1740-1999	Kilbuck og stikk	X			X
Gammelgruva, Løkken 1734-1977		Kilbuck	X			X
Skarstad Bruvick	1700-1977	Jern	X			X
Islandsgruvene	1800	den vilde historier		X		
Skuden Gruvemannen	1880-1979		X			X
Skuden-Gruver Gruvemannen	1800-1979	Jern, stikk og kilbuck				X
Engene Jerngruva, Engelung	1849-1978	Salt	X			X
Olavgruva, Rana	1830-1970	Kilbuck	X			X
Integritets, Mo i Rana		X	hans utstilling			
Islands Mineralpark Skuden					X	
Islandsgruvene Mineralien	1830-1979	Skuden		hans utstilling		X
Islands Gruver Pagud	1880-1999	Kilbuck og stikk	X			X
Islands Gruver Pagud	1940	Kilbuck	X		LFO Skuden	X
Islands Gruver Pagud	1880-1979	Kilbuck	X			X
Islands Gruver Pagud	1740-1940	Kilbuck	X			X
Islands Gruver Pagud	1910-1970	Jern	X			X

Årsavgang 1910	Gruvetryk 1910-1919	Årsavgang 1920-1929	Årsavgang 1930-1939	Årsavgang 1940-1949	Årsavgang 1950-1959
1910	1910	1910	1910	1910	1910
1920	1920	1920	1920	1920	1920
1930	1930	1930	1930	1930	1930
1940	1940	1940	1940	1940	1940
1950	1950	1950	1950	1950	1950
1960	1960	1960	1960	1960	1960
1970	1970	1970	1970	1970	1970
1980	1980	1980	1980	1980	1980
1990	1990	1990	1990	1990	1990
2000	2000	2000	2000	2000	2000
2010	2010	2010	2010	2010	2010
2020	2020	2020	2020	2020	2020
2030	2030	2030	2030	2030	2030
2040	2040	2040	2040	2040	2040
2050	2050	2050	2050	2050	2050
2060	2060	2060	2060	2060	2060
2070	2070	2070	2070	2070	2070
2080	2080	2080	2080	2080	2080
2090	2090	2090	2090	2090	2090
2100	2100	2100	2100	2100	2100
2110	2110	2110	2110	2110	2110
2120	2120	2120	2120	2120	2120
2130	2130	2130	2130	2130	2130
2140	2140	2140	2140	2140	2140
2150	2150	2150	2150	2150	2150
2160	2160	2160	2160	2160	2160
2170	2170	2170	2170	2170	2170
2180	2180	2180	2180	2180	2180
2190	2190	2190	2190	2190	2190
2200	2200	2200	2200	2200	2200
2210	2210	2210	2210	2210	2210
2220	2220	2220	2220	2220	2220
2230	2230	2230	2230	2230	2230
2240	2240	2240	2240	2240	2240
2250	2250	2250	2250	2250	2250
2260	2260	2260	2260	2260	2260
2270	2270	2270	2270	2270	2270
2280	2280	2280	2280	2280	2280
2290	2290	2290	2290	2290	2290
2300	2300	2300	2300	2300	2300
2310	2310	2310	2310	2310	2310
2320	2320	2320	2320	2320	2320
2330	2330	2330	2330	2330	2330
2340	2340	2340	2340	2340	2340
2350	2350	2350	2350	2350	2350
2360	2360	2360	2360	2360	2360
2370	2370	2370	2370	2370	2370
2380	2380	2380	2380	2380	2380
2390	2390	2390	2390	2390	2390
2400	2400	2400	2400	2400	2400
2410	2410	2410	2410	2410	2410
2420	2420	2420	2420	2420	2420
2430	2430	2430	2430	2430	2430
2440	2440	2440	2440	2440	2440
2450	2450	2450	2450	2450	2450
2460	2460	2460	2460	2460	2460
2470	2470	2470	2470	2470	2470
2480	2480	2480	2480	2480	2480
2490	2490	2490	2490	2490	2490
2500	2500	2500	2500	2500	2500
2510	2510	2510	2510	2510	2510
2520	2520	2520	2520	2520	2520
2530	2530	2530	2530	2530	2530
2540	2540	2540	2540	2540	2540
2550	2550	2550	2550	2550	2550
2560	2560	2560	2560	2560	2560
2570	2570	2570	2570	2570	2570
2580	2580	2580	2580	2580	2580
2590	2590	2590	2590	2590	2590
2600	2600	2600	2600	2600	2600
2610	2610	2610	2610	2610	2610
2620	2620	2620	2620	2620	2620
2630	2630	2630	2630	2630	2630
2640	2640	2640	2640	2640	2640
2650	2650	2650	2650	2650	2650
2660	2660	2660	2660	2660	2660
2670	2670	2670	2670	2670	2670
2680	2680	2680	2680	2680	2680
2690	2690	2690	2690	2690	2690
2700	2700	2700	2700	2700	2700
2710	2710	2710	2710	2710	2710
2720	2720	2720	2720	2720	2720
2730	2730	2730	2730	2730	2730
2740	2740	2740	2740	2740	2740
2750	2750	2750	2750	2750	2750
2760	2760	2760	2760	2760	2760
2770	2770	2770	2770	2770	2770
2780	2780	2780	2780	2780	2780
2790	2790	2790	2790	2790	2790
2800	2800	2800	2800	2800	2800
2810	2810	2810	2810	2810	2810
2820	2820	2820	2820	2820	2820
2830	2830	2830	2830	2830	2830
2840	2840	2840	2840	2840	2840
2850	2850	2850	2850	2850	2850
2860	2860	2860	2860	2860	2860
2870	2870	2870	2870	2870	2870
2880	2880	2880	2880	2880	2880
2890	2890	2890	2890	2890	2890
2900	2900	2900	2900	2900	2900
2910	2910	2910	2910	2910	2910
2920	2920	2920	2920	2920	2920
2930	2930	2930	2930	2930	2930
2940	2940	2940	2940	2940	2940
2950	2950	2950	2950	2950	2950
2960	2960	2960	2960	2960	2960
2970	2970	2970	2970	2970	2970
2980	2980	2980	2980	2980	2980
2990	2990	2990	2990	2990	2990
3000	3000	3000	3000	3000	3000

På midtsemester fikk vi tips om å se nærmere på andre lignende prosjekter. Vi har jo studert flere andre gruver og huler, og besøkt både Røros og andre, men vi fikk ikke vist dette på midtsemester, og heller ikke hvilke konklusjoner vi har dratt ut fra undersøkelsene.

Etter at vi har studert nærmere de gruvealngene som har blitt museer av forskjellige typer er det flere tydelige tendenser. De aller fleste krever at man følger en guide for å komme inn i fjellet. I Norge er de eneste unntakene vi har funnet bare Ivelandgruvene og Setesdal Mineralpark, to anlegg som likevel ligger på hver sin side av skalaen når det kommer til bearbeidelse. Mineralparken i Setesdal er en fornøylespark med et stort spekter av aktiviteter, og det er kanskje tatt for langt i forhold til autentisiteten i anlegget, da det ut i fra bilder og video virker mer som et tivoli enn kulturminne. Der er gruverommene gjort om til museum, men også dette er kanskje gjort litt for mye ut av slik vi forstår det. Likevel er det interessant å se at det går an med tanke på sikring o.l. Gruvene på Iveland har gått andre veien og ikke gjort noe i det hele tatt, slik at alt skjer på eget initiativ og ansvar.

Det å kune gå fritt i gruva vil gjøre at følelsen av oppdagelse, spenning og fantasi er lettere p fremkalle. De hulene og gruvene vi har besøkt har vi alltid hatt mer lyst til å gå på egenhånd enn i en flokk sammen med en guide. Etter en omvisning får den besøkende så se verktøy og resten av utstillingen i en bygning av varierende kvalitet utenfor gruva, selv om det er gruva som er det interessante og spennende å besøke. Utstilling i gruverommet vil løfte museet og gjøre formidlingen av både sted og historie bedre og mer spennende for den besøkende.

Det som er viktig for oss er altså at man skal kunne gå fritt inne i gruva for å oppleve rommet på sine egne premisser. Ved å legge utstilling i gruva blir et museum billigere, og det blir også mer riktig med tanke på objektenes opprinnelige kontekst. Å kunne gå fritt og oppleve gjenstandene i eget tempo blir mer spennende og interessant for den besøkende.

Midtsemester referat

Vi har nå hørt gjennom lydopptak fra midtsemester og fått et bedre bilde av gjennomgangen, og hvor skoene trykker. Vi må arbeide mer med helheten i både prosjektet og presentasjonen.

Oppsummering - midtsemester

Hvordan så landskapet ut da det var i drift?

Hvordan ser det ut i dag? Hvilke spor er igjen etter gruvedriften? Hva er lesbart?

Et industrilandskap med mange ulike spor, og som

Blir fort fokusert på det som er spektakulært, men det finnes flere perspektiver som kan åpne opp øynene for historien og industrilandskapet. Slagghauger og andre spor er en del av en fortelling som er veldig interessant, og som blir museets oppgave å formidle. Disse sporene burde tegnes inn. Det blir jo også overgangen inn i historein og gruva

Formidlingsmessig må vi bli tydeligere

Viktig å få et større bilde av hvor det er, hvilket vann, hva er den overordna strukturen? Hvorfor er gruva lagt der? Pga vannet for å få ut massene. Historien. Når og hva har skjedd her? Dette må med, eller så blir det fort avgrensa til det dere er opptatt av, som forøvrig er veldig interessant. Det romlige.

Det er viktig å få tak på det driftsmessige, situasjonsmessige osv

Naturlig å spørre, siden jeg er fra kongsberg, referanseprosjekt: ikke gå opp gamle spor, men se nærmere på referanseprosjekter. det kan berike diskusjonen.

Hvilke hovedproblemstillinger knytter seg til gruvedriften?

pumpe opp vann, hvordan håndterer man det

åpningstider, hva skjer? pragmatiske ting i tillegg til det spektakulære

Forøvrig tild et dere gjør så er det en veldig interessant og spennende ting å gå inn i. Utfordrende å få til en helhet. Det er viktig, her er vårt presentasjonsområde

ellers blir det fort prikker i et landskap som man ikke får tak på, prosjektet blir redusert til

måten deres å tenke og jobbe på gir meg troen på at dere fikser det

få fram sammenhenger i det usynlige landskapet

hvor er husene som står der i dag?

vi har ikke mye fundamenter på plansjen - men vi har det i modeller

der kommer dere inn på en ny diskusjon - tektonisk

hvor kan den nye bygningen vise fram fundamentet, som i dag blir skjult av en kjedelig trekonstruksjon - vise fram stedets kvalitet!

rampa viser fram gruverommet

brygga viser fram vannet og landskapsrommet og lekteren

smia viser fram fundamentet

utsiktspunktet viser fram landskapsrommet og utsikten

hva skjer hvis unger leker i gruva? ikke sikkert nok?

helt høl i hue med rullestol

to tinge er tydelig

**man legger til noe, men hva? er det klippekortløype eller vha er stiene?
er det et forslag til hvordan man skal bevege seg gjennom terrenget,
eller der borte er det noe...**

rydding av vegetasjon kunne vært en konkret problemstilling som bør sees på

den greia ute i vannet kan være en ide en har, noen kan like den og andre ikke. trenger en referanse. lekteren ble ikke fortalt. viktig, ellers blir det bare en fiks ide!

det sporet av den gamle lekteren, hvordan få til at den får en betydning og hvordan kan arkitekturen vise fram og gjøre dette sporet mer synlig?

**hvordan kan arkitekturen synliggjøre kvalitetene på stedet, og
historien? brygga synliggjør stedet, blir en adkomst, og gjør at man får
sett stedet på en ny måte, men den viser også fram historien på stedet
ved at lekteren ligger der, og herfra gikk malmen til tyskland.**

historiefortelling gjennom arkitektur

Linda: dere jobber veldig spredt, hvor mange besøkende er det forventa? hvordan skal det administreres? en wc her nede ved vannet, og en wc her, det skal jo vaskes og kafeen skal betjenes,

litt sånn for lindas del, et hint om hva som skjer, en parkeringsplass er ikke noe som trigger meg eller gjør meg interessert

mye av det jeg etterspør er jo her ser jeg, sier bjørn otto(sted osv)

i forhold til annonsering, hvordan var landskapet, vegetasjon og lignende før gruvedrifta startet. brukte drifta trematerielene? brukte de skogen? ifht annonsering kan man bare kjøpe en barbermaskin over landskapet og avdekke ting i landskapet. slike grep finnes det flere av. det edere har er et skritt videre fra veiskiltet, men ja. det er andre ting som kan gjøres. landskapsbearbeiding o.l.

konstruksjon? kan man bruke søylene til å danne rom?

avslutningsvis virker det veldig sånn bra at dere har kommet såpass langt i undersøkelsen av stedet gjennom arkitektur. det går an å stille veldig mange konkrete spørsmål. det i seg selv er et veldig godt tegn. dere er godt i gang og jobber med arkitekturen i det. det gi mulighet for å ta et steg tilbake for å se hva vi gjør, hvordan kan vi ta det videre? pass på at modellene er mulige konstruktvt. er det reelt konstruktivt eller?

fine skisser, dere har begynt å skrive som fredrik lund. veldig fine tegninger. dere prøver å nærme dere dette på en arkitektensik tilnærming, det virker som dere er i gang med arkitekturen
trettisjugraders snittet er viktigere

avslutningsvis: viktig å avdekke noen konseptuelle temaer og detaljer. hvordan jobber vi med det nye over det gamle. hva er belysningens oppgave på den måten?

hva er viktige temaer? og vha er mindre viktige temaer?

få et helhetsgrep er det som kunne hjulpet dere mest, så alt blir innenfor en ramme som er fattbar for utenforstående

om to-tre uker bør dere vise prosjektet på nytt. tenk preosjekteringsperioden som flere korte løp, og ikke et langt.

tankens og øyets logikk.

samme prosjekt i alle skalaer er viktig - er det det samme som blir fortalt i 1:5 som i 1:5000?

før - konvensjonelt - viderekommen

helheten og prosjektet må komme fram

ikke ta ting for gitt

tren på å se på helheten i prosjektet - enten en har 5min eller 50min. bare overskriftene, eller også det som er mellom overskriftene

på et tidlig tidspunkt bør plansjene opp på veggen, slik at man ser hva man skal få til

vår oppgave i samfunnet - se det ingen andre ser. muligheter og kvaliteter

arkeologen ser noe annet

ikke ta noe for gitt! hva er et museum? hva er det i dag? hva er en vandring i et historisk landskap? hva kan det bli?

en oppdagelsesreise i historien

finne referanseprosjekter som ikke nødvendigvis trenger å være på det konkrete tema

er nok noen dyktige arkitekter som har arbeidet med slike prosjekter tidligere - hva har de tenkt og gjort?

topos landskapsarkitektur tidsskrift - større sammenhenger

på kongsberg er det et freda kulturlandskap - ikke gjort noe med det, man mp vite hvor man skal

være arkitekt og bruke landskapet i formidling er ikke så mye gjort i norge

ikke skap situasjoner du ikke har tenkt over- hva skjer hvis gruva er åpen hele tida? eller m man ha en bilettluke?

gruva er et bygg allerede - flott sier bjørn otto. hva er forskjelen på å gå ute eller inne. skap en troverdig rmmen når det komemr til sikring

det kan være fint om det krever litt å komme dit også? spør mari. det har stått tomt i 50 år, men ingen gjør det. ingen får sett det uten at vi legger til rette for det.

Bjørn Otto: tenk nøye gjennom sikring og hvordan det gjøres!

man kan ikke lage en turistforeningshytte for alle. man kan kanskje ikke heller lage et museum for alle? noen vil være innendørs hele tiden, og kjøre i bil helt til døra.

arkitektur er intuitive og rasjonelle prosesser, i kombinasjon

botto prøver å unngå å ha et bilde av hva han skal fram til - la seg inspirere av sted og program, flo og fjære istede

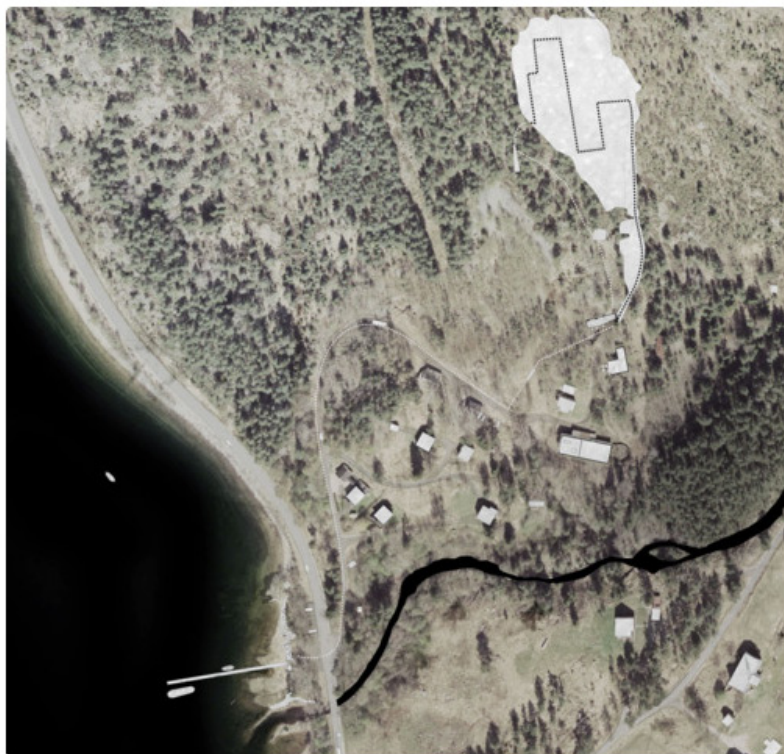
det man sier må man ha dekning for!

forskjell på om noe er tilrettelagt eller ikke mtp sikring

skal man følge forskriftene, eller gi en kommentar til dem? at de er feil

ulike klasser for sikring, krever tilrettelggging for rullestol mange steder, det kan man jo ikke kreve her!

Situasjonsplan på flyfoto



Gir flyfoto som situasjonsplan et riktigere uttrykk til historien vi prøver å formidle?

Spor i landskapet



Spor etter gruvevirksomheten

1. Malmlekter fra tidlig 1900-tallet
2. Portal inn til industriområdet
3. Fundament etter Pukkverk
4. Fundament etter tårnet til Skeidehuset.
5. 8m langt spor i landskapet etter Skeidehuset
6. Inngangen til gruva
7. Åpning i gruveveggen
8. Sjøkt. 1764 trappetrinn ned i mørket.
9. Sjøkt. Skinner stuper ned i mørket.
10. Gruvehallen
11. Luftsøkt og åpning ut i dagen
12. Slagghauger
13. Vinsjhus og åpning ned i gruvesjøta
14. Verksted
15. Rørtager
16. Bliverksted. I dag smie.
17. Garasje

18. Kontorbygning. I dag bolig for smeden.

19. Sjøkt. I dag fylt opp av grunnvann.

Spor etter driften etter gruva blei lagt ned

20. Grisehus. I dag midlertidig museum.

21. Møkkbinge tilhørende grisehuset.

Generelle tomtekkvaliteter

A. Vannet og det store landskapsrommet.

B. Utsikt utover industriområdet.

C. Utsikt ut over hele området og landskapet

referanse - Centro de Interpretación Teatro Romano

2010, Malaga

I starten av diplomperioden var Peter i Malaga, Spania. Byen har mange spor etter romerne, blant annet et romersk teater. Ved dette teateret kan en finne Centro de Interpretación av arkitekten Antonio Tejedor. Senteret inneholder informasjon i form av audio, film og originale objekter fra utgravingene på stedet. Dette skal tjene som en introduksjon til romerriket og teateret.

Bygningen er oppført i stål, tre og glass, og ytterveggene bærer utdrag fra romerske lover nedsatt for regulering av Malaga. Det renskårne, rektangulære uttrykket skaper et interessant forhold til det semisirkulære, gamle monumentet. Den nye bygningen fungerer dessuten som en portal inn til ruinene, og overgangen mellom det nye og det gamle sørger for at man som besøkende setter pris på tid som en størrelse i arkitekturen.



referanse - Storhamarlåven



Sverre Fehn

1969, Hamar

Vi har begge vært å sett Storhamarlåven og latt oss begeistre av Fehns arbeid med hvordan det nye møter det gamle. Storhamarlåven er et interessant prosjekt å referere til i prosjektet vårt på Sjøttestad av flere grunner, men kanskje særlig hvordan objekter og historier er stilt ut, og møte mellom det nye programmet og den gamle låven. En kjelke, som man vanligvis finner på bakken, er løftet opp i en ny posisjon, og som betrakter får objektet en ny verdi da den blir tatt ut av sin vante sammenheng og man får betraktet objektet fra en ukjent side. Kontrasten mellom det nye og det gamle er tydelig og lettfattelig, slik at det som ikke er nytt for en større tyngde og autenticitet over seg. Det additive restaureringsprinsippet er overførbart til vårt prosjekt. Fehn legger til noe nytt uten å fjerne det gamle. Det vil vi også gjøre på Sjøttestad, men det er en stor forskjell mellom Domkirkeodden og Sjøttestad. På Hamar var deler av ruinene datert helt tilbake til 1200-tallet, og hele anlegget var viktig å bevare som en historisk collage. På Sjøttestad derimot er ikke alt like unikt i historisk sammenheng og det blir derfor mer opp til oss og vurdere hva som faktisk har noe verdi, og som dermed krever ressurser på å bevare, og hva som er mindre viktig både med hensyn til historie og kvalitet.

referanse - Vernebygg over domkirkeruinene



Lund & Slaatto

1998, Hamar

Rett ved Storhamarlåven ligger vernebygget over det som er igjen av gamle Hamar domkirke, som ble påbegynt i 1152, og sto ferdig omkring 1200. En stor konstruksjon av stål og glass danner et stort bygg på 2600m², og blir brukt til teater, konserter, brylluo og flere andre offentlige arrangement.

Vernebygget er et godt eksempel på at det beste vernet av kulturminner ofte er gjennom bruk.

referanse - Castelo Sao Jorge, Lisboa



João Luís Carrilho da Graça & João Gomes Da Silva

2008-2010

Alfama, Lisboa

På toppen av gamlebyen i Lisboa ligger ruinene av gamle bosetninger datert helt tilbake til jernalderen, og arekologiske undersøkelser blir fortsatt gjort i de eldste delene. De gamle ruinene skulle vernes, og arkitekten Carrilho da Graça foreslo å bygge opp igjen volumene som en gang hadde stått over ruinene. De nye hvite volumene kontrasterer tydelig til de gamle ruinene og det blir klart for den besøkende hva som er nytt og hva som er originalt. På denne måten får de gamle ruinene en sterkere autentisitet samtidig som den besøkende får oppleve rommene, og man forstår hvordan bygningene en gang var, uten at det gir seg ut for å være originalt.

Plassering av café/tyngdepunkt

Ved gruveinngangen

- + Gir liv til tunet
- + Hotspot ved gruveinngangen
- + Gjør events i gruva enklere
- Hotspot ved gruveinngangen (blir det for kommersielt?)

Ved vannet

- + Gir en meningsfull todeling: nytt sted ved vannet, "glemt" sted ved gruva.
- + Veldig synlig i forhold til adkomst for båt og bil
- + Foajé og adkomst blir styrket
- Vanskelig i forhold til events inni gruva: hva skjer med kjøkkenet?
- Er det egentlig så mye båttrafikk på Nisser?
- Mange vil ta bilen opp til området, og da kanskje bare kjøre videre uten å dra innom caféen på vei ned.

Konklusjon

På dette tidspunkt tror vi det er best å legge tyngdepunktet ved gruveinngangen. Dette vil gjøre administrering av området enklere for de ansatte, og være nødvendig for å få til en bruk av gruverommet til andre ting enn formidling, blant annet teater, konsert og lignende arrangementer.



Hva skjer hvis caféen legges nede ved vannet?

Strukturenes funksjonskrav

01. Ved vannet

- Dette er stedet for adkomst og parkering for båt, bil, sykkel og kajakk. Alle adkomster blir samlet på ett sted.
- Området skal fange opp forbikjørende på riksveien ved å gi de en smakebit på gruvemuseet.
- Den gamle lekteren stilles ut
- Tuppen av elementet skal være godt synlig fra veien. Dette er nødvendig for å trigge interessen hos forbipasserende, og slik senke terskelen for å stoppe.
- Brygga skal være utformet for å kunne ta i mot besøkende som ankommer med M/S Fram (kapasitet 90 personer), samt fritidsbåter og kajaker.
- Brygga må opp i høyde 1.8 m for å tilrettelegge for adkomst med Fram. Bør derfor være minst 30 m lang med tanke på universell utforming.
- Brygga skal tilrettelegge for bading.
- Parkeringsplassen skal ta minst 5-6 biler.
- Materialbruken ved vannet skal være den samme som på resten av anlegget. Dette er nødvendig for å knytte de ulike strukturene sammen.

02a. Overgangen

- Skal gjøre gruva tilgjengelig året rundt
- Inneholder oppbevaring av hjelmer og lys.
- Skal ligge lett oppå vollene som definerer inngangen til gruva.
- Skal understreke den definitive overgangen mellom over og under bakken.
- Tilrettelegger for bevegelse opp mot utsiktspunktet med en trapp innebygd i konstruksjonen.
- Konstruksjonen inneholder 2 forskjellige romsoner: trappen er luftig og understreker ferden til/fra utsiktspunktet. Overgangssonen forsterker følelsen av å gå inn i fjellet.

02b. Café/tyngdepunkt

- Gir mulighet for å slå seg ned etter endt museumsvandring. Tilbyr en kaffetår og en god samtale.
- Mulighet til å kjøpe håndverk fra lokale kunstnere. Disse objektene skal være med å gi identitet til bygget.
- Skal sammen med smia danne en uteplass ved gruveinngangen.
- Skal inneholde et enkelt kjøkken som skal kunne benyttes under ulike eventer.
- Inneholder nærlager (og ett toalett)
- Skal ligge opp mot slagghaugen for å minne den besøkende om de store massene som er blitt hentet ut av fjellet.

03. Utstillingsrampe

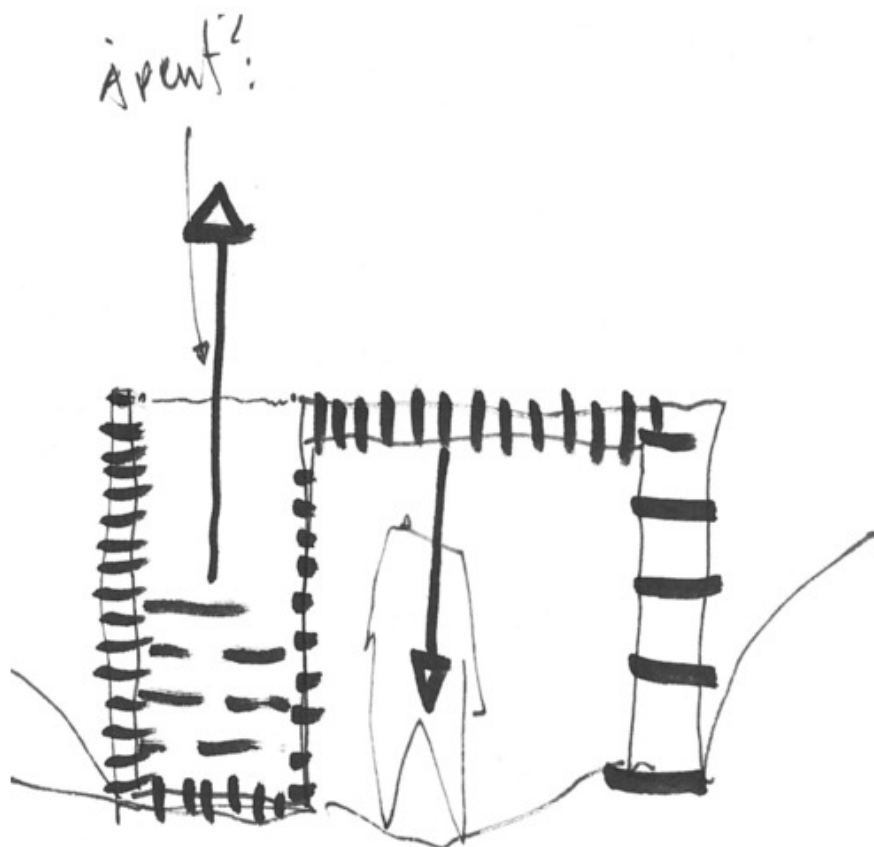
- Skal gi en ny opplevelse av gruverommet, fra forskjellige nivåer.
- Konstruksjonen skal formidle historien på Søftestad.
- Skal legge seg lett oppå liggen
- Skal utformes på en slik måte at den ikke forringer og deler opp det store rommet.
- Skal inneholde 2-3 "stopp". Disse inneholder steder å sette seg ned.
- Skal føre den besøkende gjennom mørket og mot lyset.

04. Utsiktspunkt

- Skal være en lys og luftig kontrast til mørket, og på den måten understreke tyngden og kvaliteten i gruverommet.
- Lar brukeren få oppleve landskapsrommet rundt innsjøen Nisser på en ny måte
- Skal understreke det fallende terrenget ved å skyte ut av åssiden.
- Skal tilrettelegge for opphold.

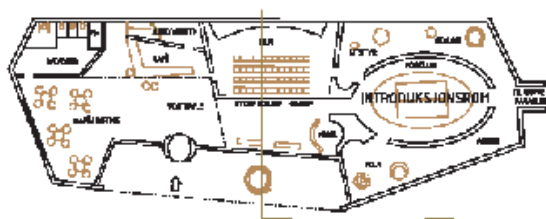
00. Ledelinje

- Ledelinja skal binde anlegget sammen og veilede den besøkende.
- Skal motvirke at museet fremstår som prikker i landskapet.
- Lys
- Wire
- Gammel kledning
- Steder å sitte underveis
- Skrapmetall



Konstruksjonen i overgangen mellom under og over bakken kan inneholde 2 forskjellige romsoner: trappen er luftig og understreker ferden til/fra utsiktspunktet. Overgangssonen forsterker følelsen av å gå inn i fjellet.

referanse - Gruve 3, Svalbard



Plan 1 | 660 m2 bta



LPO arkitekter

Longyerabyen, Svalbard

På Svalbard er LPO arkitekter i gang med en mulighetsstudie av museum inne i Gruve 3. Gruve 3 har vært benyttet som besøksgruve siden driften ble avvirket i 1996 fram til gruva ble stengt av sikkerhetsmessige grunner i 2008. Ideen om å utvikle gruve 3 til museum har vokst fram over tid, og blitt aktuell i forbindelse med muligheten for etablere Store Norske kullgruvemuseum til selskapets 100 års jubileum i 2016.

Vi har sett nærmere på LPOs forprosjekt med tanke på flere hensyn som bl.a. økonomi, sikring og fremstilling. Gruve 3 prosjektet har et stort budsjett og ser for seg en investering på 65millioner fram mot åpningen i 2016. De ser da for seg rundt 30 000 besøkende årlig, no som vil gi en inntekt på 12,6 mill pr år.*

Så store utgifter og inntekter kan vi nok ikke regne med på Søftestad, vi må gjøre det billigere. Gruve 3 stengte i 1996 pga sikkerheten, og en stor utgift, 18 mill, går derfor til sikring. Ut fra våre beregninger vil sikring på Søftestad, etter størrelsesforhold bli rundt 1mill NOK, og dermed en av de største utgiftspostene.

LPO har foreslått et relativt stort bygg op 1000m² utenfor gruveinngangen. Man må dermed gå gjennom det nye bygget og til et såkalt introduksjonsrom hvor utstillingen starter. Vi er usikre på om dette er den riktige overgangen inn i historien og gruva. Det blir nokmsvært avhengig av hvordan utstillingen er gjennomført. Vi tror det kan være bedre å ha muligheten til å gå utenom et nytt bygg, og heller kjenne mer på det opprinnelige, og det kalde gufset fra dypet.

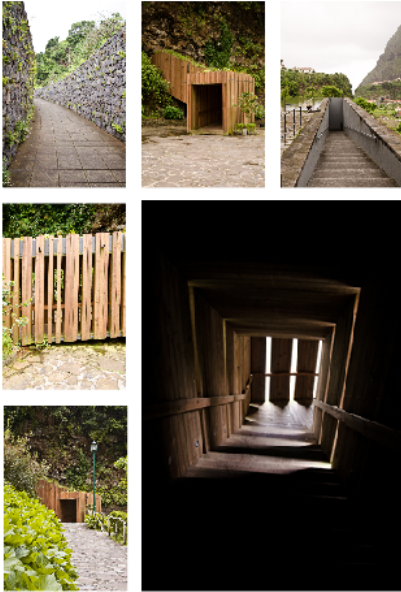
* Store Norske kullgruvemuseum, Gruve 3. Forprosjekt av LPO arkitekter 2010

parkering nede ved vannet

Området nede ved vannet fungerer ikke helt slik det burde når det gjelder flere ting. Logistikk og trafikksituasjonen må løses bedre. Vi har tidligere analysert området og funnet ut at det er best med parkering tett opp mot veien, da man på den måten får et belte med vegetasjon mellom parkering og vannkanten. Linja fra vannet og opp til området er også viktig, men den står vi ganske fritt til å legge der vi vil, bare parkeringen løser seg. Vi har derfor sett litt på parkering til lignende situasjoner, og tegnet opp parkeringen på flere turistveiprosjekter for å se hvordan de forholder seg til antall biler, skala, logistikk og hvordan de ville ha vrt i situasjonen på Søftestad. Vi kan vel konkludere med at området er lite, og det er ikke plass til mange biler. Men det er heller ikke nødvendig. Dersom vi legger noe av parkeringen over på andre siden av veien blir det i større grad et område man kjører gjennom, enn forbi, og på den måten kan det senke farten og senke tersekeln for å stoppe opp og besøke Søftestad.



referanse - Hulene på Madeira



Paulo David & João Gomes Da Silva 2003-2006

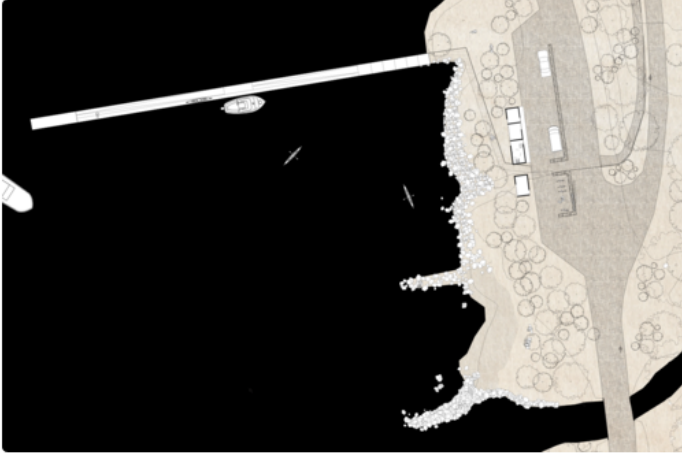
São Vicente, Madeira

En struktur av tre beskytter inngangen mot jord- og steinras. Denne overgangen mellom over og under bakken gjør det også mulig å låse og stenge av hulene, slik at de nesten blir som en bygning i seg selv.

I tilknytning til trestrukturen over inngangen har Paulo David også tegnet et besøkssenter noen titalls meter fra inngangen, slik det ofte blir gjort. Senteret inneholder utstillinger, auditorium og noen litt spesielle gruvekuliser. John intervjuet Paulo David på kontoret hans i Funchal, og på spørsmålet om fremstillingen og innholdet i besøkssenteret svarte han at det hadde han ikke hatt noe med å gjøre, og han var helt enig i at innholdet ikke holdt samme nivå som innpakningen, altså selve bygningen.

Bygningen tar utgangspunkt i stedet, med flere subtile referanser som det store vannbassenget og steinveggenes henspeiling på Madeiras jordbruk. Også materialene tre og vulkansk basaltstein har sin tilknytning på øya. Madeira betyr faktisk tre på portugisisk.

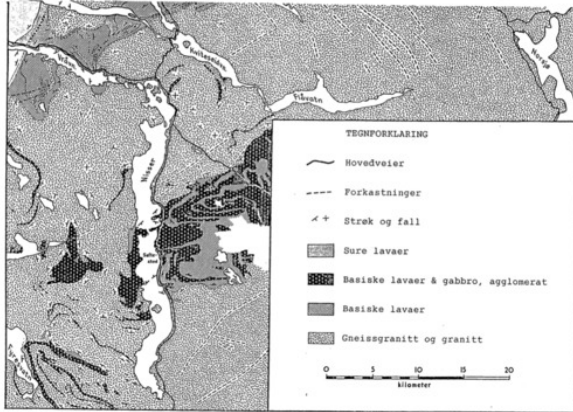
Nede ved vannet



Nytt utkast til området nede ved vannet. Etter å ha sett nærmere på parkeringene til flere turistveiprosjekter fant vi ut at det ikke er nødvendig med en stor parkering nede ved vannet. Det er ikke over 1500 biler pr døgn som passerer, og det er dermed lov med kantparkering, dvs i en brei veiskulder. Parkeringen vi nå har tegnet er en oppgradering fra slik kantparkering, med en lav steinmur mellom vei og parkering, og skille mellom bil og sykkelparkering. Det er nå bare plass til 4 biler, men det er enkelt å parkere på andre siden av veien i dag, og her er det også mulig å utvide parkeringsmulighetene seinere, dersom det skulle være behov for det. Vi tror det er en fordel at parkeringen er så smal som mulig, slik at man ikke spiser opp hele området, men lar det være igjen noe sv strandlinjen. Ved å plassere bryggekonstruksjonen litt lenger mot nord danner den et større rom, og den får en tydeligere sørvendt henvendelse mot dette rommet i vannet. Selv om den er relativt langt mot nord ser det ut til at man fint ser den dersom man kommer sørfra også, da det er lav vegetasjon ytterst på odden mot sør.

Nissedalens jernmalmforekomst

I dag har vi sett nærmere på geologien i Telemark generelt og Softestad spesielt. Vi har blant annet tygget oss gjennom "Norges geologiske undersøgelse. No 17". av J. H. L. Vogt. Boken ble skrevet i 1895 og inneholder utredninger og beskrivelser av jernmalmforekomster rundt innsjøen Nisser.



Her følger stikkord fra gjennomlesingen:

Nissedal

En av de større jernmalmforekomster i sør-norge

Meget høy jerngehalt og ganske usedvanlig høy fosforgehalt.

Thomasprosessen gjorde at det var mulig å benytte jernmalm med høy fosforinnhold.

Direkte jernbaneforbindelse mellom Nisser og kysten

Granittfelt fra Langesund til Kristiansand. Flere mil bredt. Strekker seg fra kragerø/arendal til hardangervidda. et av de viktigste partiene ligger midt på på tvers av Nisser.

Innenfor granitten finnes den telemarske kvartsskiferkonglomerat-etasje, som sannsynligvis er vårt grunnfjells aller yngste avdeling

Nissedal skiller seg fra den såkalte telemarksformasjon (kvarts-skifer-konglomerat-etasje)

Ligner mer på forekomstene rundt arendal og grimstad. arendalsmalmene.

Mye gabbro. gabbroen ledsages av en apatittgang. gabbroen har derfor blitt til skapolith-hornblendefels.

Søftestad

I gruveåsen hersker de vanlige krystallinske skifere, hovedsaklig grå gneis, hornblendegneis og hornblendeskifere; og malmen opptrer selv konkordant (spiller på lag) med skiferne.

Jernmalmens mineralogi

Består av det egentlige jernmalm-mineral (magnetitt eller jernglans) og apatit, med noe kvarts.

Veldig likt Grängesberg i Sverige

3 malmleier, adskilt med noen ganske få meters mellomliggende skifer

Ved undersøkelserne snakkes det om "meget sterke kompassdrag"

Søftestad i forhold til store jernmalforekomster i Sverige:

- | | |
|----------------------|-------------------|
| ◦ søftestad | 1400 m2 malmareal |
| ◦ kiruna | 500 000 " |
| ◦ gellivara | 245 000 " |
| ◦ grängesberg | 90 000 " |
| ◦ dunderlandsdalen | 600 000 " |
| ◦ arendal og kragerø | 500-750 " |

På den annen side er søftestadmalmen større enn de fleste øvrige jernmalforekomster i det sydlige Norge

Malmprosent: tonn malm pr. m³ av malmleiet

Søftestadmalmen gir 70-90% gevinst av ren jernmalm, i forhold til de svenske gruvenes 60%.

Over 40 meters nivå over nisservannet kan avbygges ca. 145 000 tonn malm (1. etasje). 240-250 meter lang grunnstoll.

En meget enkel bremsebane ca 250 meter lengde og fall 1:8 kan frakte malmen ned til en lastebrygge ved Nisser.

En årsproduksjon på 20 000 tonn malm vil kreve 60-70 mann.

Bekken som brukes til sagkraftet er stor i flomtid (tørr om vinteren?). Kan brukes til vannkraft for å drive gruvemaskineri.

Enkel drift for å hente ut malmen over Nissers nivå. Under Nissers nivå trenger man fordringsmaskiner med motor.

Vurderer å la noen av de dårlige malmleiene stå, som forsterkning i heng/tak (som bergfeste).

Søftestadsfeltets økonomiske betydning: sammenligning med annen malmeksport

"Malmen på Søftestad er en ypperlig, meget jernrik og ganske usedvanlig fosforrik thomasmalm (malm til basisk bessemøring), med 58-60% jern, mye fosfor, lite mangangehalt, nesten null titan, forsvinnende lite svovel".

Vil kunne leveres billigere enn svenskemalmen.

Malmens ferd



Söftestad-malmen reiste til Treungen med lekter, til Arendal med tog og til Tyskland med skip, totalt 2400 km. Etterspørselen var spesielt stor i det industrielle Ruhr-området, blant annet Zollverein, hvor OMA i senere tid har tegnet et industrimuseum.

Denne delen av historien er viktig fordi den gir en forståelse av kontekst.

Oppklaring 2.0

Registere Vurdere Ta bort Legge til

Vi har gått inn i et historisk landskap. Et glemt sted som har ligget ubrukt siden 1965. Det som en gang var Nissedal kommunes viktigste industriarbeidsplass la grunnlag for jernbane og infrastruktur, og var i første del av forrige århundre kjent over hele landet.

Søftestad Gruver er en viktig del av industrihistorien som bør formidles, men massene som er tatt ut av fjellet har også etterlatt seg enorme romlige kvaliteter. Nesten ingen har vært i de store hallene de siste 50 årene, og få vet at de eksisterer. Det er i dag politisk enighet om at det bør bygges et museum på Søftestad, men hva er et museum? John er den første arkitekten fra kommunen noensinne, og forslaget som nå ligger på bordet er mer preget av nostalgi enn kompetanse. Bevare gamle lagere og garasjer, planere ut landskapet og rydde skog.

Registere

Vi har gått inn i et historisk landskap og registrert hvilke kvaliteter som finnes. Vi som arkitekter har evnen til å se det andre ikke ser, eller evner å gi betydning. Denne kompetansen vil vi bruke til å vise turister og innfødte hvilke kvaliteter stedet har.

Vurdere

Vi har funnet mange spor etter gruvevirksomhet, og mange arkitektoniske kvaliteter både over og under bakken. Vi har foretatt en vurdering av hva som er historisk interessant og unikt, og som kan bidra til å skape et spennende og interessant sted å besøke.

Ta bort

Trehusene som i dag står på tomte er falleferdige og krever ressurser dersom de skal ta i mot besøkende og ikke rase sammen. I et stramt budsjett er det ikke her ressursene bør brukes. Den store gruehallen, kommunens flotteste rom, som faktisk er unik, både historisk og romlig, er mye viktigere. Gruvene er den store kvaliteten på tomte som faktisk har potensialet til å skape et interessant og spennende sted for både turister og lokalbefolkning. For å ta best vare på minnene om gruvearbeidernes slit, og bli den attraksjonen kommunen er ute etter bør gruvene brukes og oppleves.

Legge til

Vi legger til lette strukturer i landskapet som tydeliggjør historien og kvalitetene i landskapet. Strukturene legger til rette for at kvalitetene kan bli opplevd, brukt og forstått, og sammen gir de nytt liv til Søftestad Gruver.

referanse - studio furillen, gotland



På Gotland i Sverige finner man Studio Furillen for turister som vil oppleve øya og som fungerer som arbeidssted for fotografer og filmfolk.

Studio Furillen ble tegnet av den svenske arkitekten Andreas Forsberg og stod ferdig i november i 2010. Her finnes studio- og galleriplass, områder for foto og filmopptak, bibliotek, skriverom, et kjøkken, et spa og syv soveplasser. Bygget måler 20x20 meter og kan brukes på mange forskjellige måter.

Studio Furillen frir til «kunstturistene», og søker å gi brukerne et unikt og inspirerende sted for sitt kreative virke.

Bilder lånt fra nettsiden www.studiofurillen.com

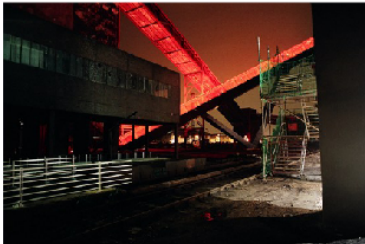
mar 15 '12

“Nei, et slikt rom finnes det ikke maken til!”

— Per Zakken Brekke, gruveingeniør, Direktoratet for
mineralforvaltning

mar 14 '12

Zollverein Kohlenwäsche



Essen, Tyskland

OMA

2006

Et stort område på 12,000m² omkring en nedlagt kullgruve i ble i 2001 erklært for verdensarvsted av UNESCO. OMA fikk i oppdrag å utarbeide en strategi for en ny kontemporær bruk av området. De store industrikonstruksjonene ble stående og danner et stort og mystisk landskap. I fabrikken der man tidligere sorterte kull ble det lagt et besøkssenter og museum. Det nye programmet ble lagt til uten å fjerne de store gamle maskinene, som i Zollvereins tilfelle var det mest spennende og den største kvaliteten på tomta. Strukturene som umiddelbart er spennende og interessante ble bevart og får en ny verdi i møtet med det nye programmet. Resultatet er blitt et stort industrielt monument som kombinerer den historiske konteksten med en ny bruk som legger til rette for undring og fantasi.

Besøk på Direktoratet for mineralforvaltning



Referat fra intervju med Per Zakken Brekke, Bergmester for Svalbard og gruveingeniør, Direktoratet for Mineralforvaltning.

Sjefen hans hadde vært ingeniør på Søftestad. Edmund Klette

Hvem eier gruva? Er det staten som eier selve gruverommene? Grunneier eier ikke gruverommene, kun det som er utenfor

1909-1990 måtte man ha konsesjon for å drive i gruva. Stod i dette at staten eier gruva når driften innstilles. Gjelder også folldal og sulitjelma. Leier ut til museale formål.

Foreningen må be om leieavtale hos mineraldirektoratet

Sikring Dette er jo ikke et stort rom. Men problemet ligger i sikring av hengen/taket. Må være fullstendig sikkert.

Må ha en bergkyndig som kan inspisere på avtale. Skal dunke et jernspett i hengen. Hul lyd (dunk) og spiss lyd (klinkelyd). Gjøres med renskespett av jern. Disse folkene har et blikk for hvor det kan oppstå problemer.

Hvis det er et parti som er usikkert må man rense og ta ned eller bolte fast massene.

Det er ikke noe problem, er blitt gjort mange steder. Sikringsvurdering må til.

Museumsring: Bjørn Ivar Berg. Holder sikringskurs om bolting og rensking.

Fall. Malmen går sånn: det kalles et strøk.

Metoden for gruvedrift: **Rom og Pillar**. Det er blitt hentet ut masser og man har latt stå igjen pillarer for å støtte opp hengen/taket.

Gruve 3 på Svalbard. Kostnadsoverslag. Gruve 3 er noe helt annet enn Søftestad, sikring for 18 millioner. Der har de lang avstand fra dagen til strossa som brukes til fremvisning. De må også ha en nødutgang, som nå er frosset igjen med is. Den er ikke relevant kostnadsmessig. Helt andre beløp. Må også ha inn ventilasjon.

Ventilasjonssjakt på søftestad finnes allerede.

Vi har en gangsti fra hovedinngang og opp til ventilasjonssjakt.

Utslippstillatelse fra Cliff hvis du skal pumpe ut vannet fra gruva. Men dette er ikke aktuelt, holder med første etasje, de fleste synes jo det er spennende bare å komme under jorda.

Brann: Tre som forskjellige installasjoner i gruva, men brann er ikke et problem pga fuktighet osv.

Sikre omgivelser er det viktigste, fra sidene og fra taket. Skal du gå i småsko eller med støvler. Hvordan skal du være kledd for å kunne gå inn?

Snakk med fylkesgeologen om forekomsten.

Hvordan har de jobbet i det store rommet? Har de gravd seg oppover? De har drevet magasinbrytning. Brøt ned i taket, stod på det de brøt og brøt videre. Ble så lavt under taket at de måtte fjerne massene etterhvert. De har drevet nedenfra og oppover. De har brukt knemater-bor. Knematerens bakke fot rigges slik at den spenner imot noe. Satser på at massene skli ned til transportbanen/stollen. Lastes i vogner og får det ut.



Knemater-bor. Fra www.softestad-gruber.no

Bygde de noen form for trapper eller konstruksjoner for å kunne bevege seg i det bratte rommet? De gikk på liggen. Kanskje hadde de et provisorium i form av jerntrapper som ble boltet til liggen som de kunne flytte rundt på.

37 grader er jo bratt. Dette er rasvinkel. Kan ha brukt stigen som fot til knemater-boret. Foten måtte stå støtt mot noe, slik at man kunne overføre kraften inn i fjellet.

Hvordan visste man hvor søylene skulle stå? Gruveingeniøren. Det ideelle er at du vet så mye om forekomsten at søylene er de fattigste partiene mtp jernmalinnhold. Hvor mye tør du å sette igjen? Man ble fort grisk og tok en pillar hvis den hadde mye malm. rom og pillar-metoden gir utnyttelsesgrad på 70-80%.

J. H. L. Vogt (bok fra 1885) var overalt og kartla og skrev. Pegmatittganger har ikke jernmalm. Er en forurensing.

Første etasje: 1916 til 1921. 150 m lang stoll, ca 46 meter over Nisser. Arbeidet innstilt i 21 pga pegmatittgangen.

Hvem eier gruva? Skal du stille ut inni gruva? Det er ikke vedlikeholdsfritt. Men du slipper jo å bygge, dessuten blir det en interessant turistrute gjennom berget.

Det er jo inni jorda man vil på et slikt museum. Man vil ikke se gjenstandene i kulisser utenfor.

Åmdalsverk, Sulis, Follidal er visningsgruver. Populært. Brekke har vært på de fleste.

Omvisning vs utforskning. Må man gå med guide? Denne gruva er jo nesten som en bygning i størrelse.

Det er ikke noe problem å legge hele utstillingen under jorda. Finnes ikke andre steder, og er interessant å legge opp en fornuftig progresjon om hva jobben gikk ut på fra geologi til produkt og metoder.

Fjellhaller brukes jo mange steder. Hallen på Gjøvik er den største i Norge. Ble brukt under OL 94. Nasjonalbiblioteket i Mo i Rana.

Du kan holde en rimelig konstant temperatur. Kan være trøbbel med fuktighet.

Brekke kan finne ut hvem som eier Søftestad-gruvene.

Når du lager et museum er det en fordel å lage noe som ikke finnes andre steder. Du skal kunne gå rundt og oppleve historien i sine rette omgivelser, og ikke utenfor gruva i masse kulisser. Dette kan skille opplevelsen fra andre museer. Det blir jo mange museer etterhvert.

Er det andre gruver som har alt av utstilling inni gruverommene? Ikke som Brekke kjenner til, og han har vært i alle. Finnes ikke i Norge i hvert fall. Tyskland, Østerrike, England? Hva med Falun? Sjekk ut den.

22 museer i gruver? Kreti og pleti. Noen er dagbrudd.

En sterk opplevelse å oppleve historien i sitt rette miljø under bakken. Belysning viktig. Blant annet for å vise dimensjonene.

Finnes guvespel og teater mange steder. Løkken blant annet.

Du kan sette opp en låst port. For at folk ikke skal stjele eller skade seg når de går inn på egenhånd. Eller kan man sikre så godt at det ikke trengs?

Bruk av wire. Bolter til fjellet og sender en loddstein for å skuffe ned massene til transporttollen. Her lå det en arbeidsplattform.

Rør med luft ble brukt for å drive borrene og andre ting. Ikke hydraulikk, den kom først på syttitallet.

Det store rommet: Finnes ikke et slikt rom andre steder. Bortsett fra i Sulitjelma, men der ligger de under vann. Søftestadhallen er spesiell og da er det noe man kan utnytte i museums- og attraksjonssammenheng.

Alle gruver er egentlig spesielle, fordi det er forekomsten og hvordan den ligger i fjellet som har bestemt hvordan rommene er blitt gravd ut.

Det er ikke noe problem i forhold til sikring av denne gruva.

Skisse rampe i gruvehallen



Render av utstillingen inne i gruvehallen. Hvordan skal vi arbeide med lyset for å vise retning og rom på riktig måte?

Tilbakemelding fra referansegruppe

Generelt

Fascinasjon, poesi og stemning kommer før rasjonalitet.

Ikke glem å nevne at det er mye satsning i Telemark på kultur, og at det finnes mange kunstnere i kommunen men ingen steder å stille ut.

Gjør et poeng ut av at vi ønsker å benytte oss av kompetanse i kommunen for å gjenreise den gamle industribedriften.

- Trappefabrikken
- Metallrammefabrikken
- Klatrerne
- Smeden
- Møbelfabrikken
- Andre kunstnere

Hva er fellesnevneren for de forskjellige strukturene? Regler og likhet i konstruksjon. Dette kan forklares tidlig på en samleside før de forskjellige konstruksjonene forklares hver for seg.

Linje

Lag et prinsippkart som viser malmens gang. Vi følger jo tross alt malmens gang i vår museumslinje.

Vis linja helt til Tyskland (og evt. tilbake til Norge.) Dette har å gjøre med kontekst.

Hva fortelles hvor i museet? Vis på linja.

Museet er 1000 meter langt. Hvorfor nevnes ikke dette tidlig i presentasjonen? Dette bør komme som en tidlig forklaring på prosjektet. Prosjektet er jo tross alt en lang linje som tar den besøkende innom spor i landskapet, gjenstander og historien.

Bruk linja som pedagogisk verktøy i presentasjonen. Vis på en legend/lite oversiktskart hver gang man snakker om en av strukturene. Du blir tatt med på museumsturen gjennom presentasjonen, kronologisk.

Lag mange prinsippskisser som viser linja.

Situasjonsplanen

Bør i større grad brukes til å understreke hva som er viktig i forslaget vårt.

Viktig prinsipp: alle adkomster møtes i ett punkt.

Hvor er linja i situasjonsplanen?

Kan det hjelpe å dimme ned andre veier og bebyggelse som ikke er en del av området?

Tekst på situasjonsplan? For å vise foaje/adkomst ved riksveien, café og smie, utstilling og utsiktspunkt (glidende overgang fra prinsippkartet)

Situasjonssnittet

Her må det vises arkitektur, ikke bare landskap og gruveganger.

Fortell at noe ligger under vann, man har ikke tilgang til mer enn første etasje.

Egen slide med info om gruva?

Vi snakker mye om hvor viktig gruva er i prosjektet vårt, men dette må vises med diagrammer og prinsipper.

Hvorfor er den spesiell?

- Størrelsen gjør den passende til å behandles som et bygg.
- Hvor mye er åpent i dag? Hva foreslår vi av utvidelse for publikum?
- Vertikalitet
- Gruveingeniøren ved Direktoratet for Mineralforvaltning, Per Zakken Brekke: "Et slikt rom finnes det ikke maken til".
- Rom og spenning
- Matrise: guide vs. utforskning, utstilling utenfor eller i gruva
- Andre referanser: Røros og dårlige overganger
- Hvis vi sier at de andre gruvemuseene er dårlige må vi vise dette med arkitektens verktøy. Tegn et snitt som forklarer den dårlige overgangen på Røros.
- Gruva er ikke like viktig som Kongsberg eller Røros i nasjonal sammenheng, dette gir frihet til å skape.

mar 16 '12

Midtsemester 2.0

I dag hadde vi en gjennomgang av prosjekter med Joachim og Mikkell, for å diskutere hverandres prosjekter og få presentert for hverandre hva vi holder på med. Det ble igjen tydelig, som på midtsemester, at vi må arbeide mer med presentasjon. Både for å gjøre prosjektet tydeligere for oss selv og utenforstående. Vi har arbeidet med en skjermpresentasjon siden midtsemester, for på den måten å forstå mer av vårt eget prosjekt, men den er fortsatt mangelfull og dårlig regissert.

Prosjektdefinisjoner

Prosjektet er en linje som tar den besøkende gjennom historien på Søftestad over og under bakken, og som ved hjelp av nye strukturer legger til rette for en ny opplevelse av området.

Prosjektet tydeliggjør stedets kvaliteter, og legger til rette for at den besøkende får opplevd historie og landskap på en ny måte.

Prosjektet er en sammenhengende linje gjennom historie og landskap som tydeliggjør stedets kvaliteter og legger til rette for en ny bruk av Søftestad.

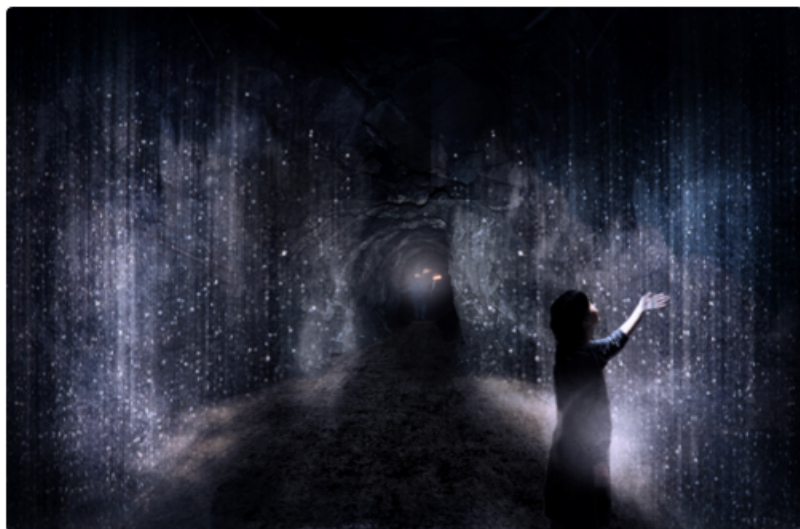
Vi har jobbet med strukturer i landskapet som tolker og tydeliggjør historien og landskapet på forskjellige måter. Strukturene er bundet sammen av en linje, et 1000m langt museum.

Vi har jobbet med konstruksjoner som forholder seg ulikt til industrilandskapet og historien på Søftestad i Telemark. Konstruksjonene er bundet sammen til en 1000 meter lang linje som lar den besøkende følge malmens gang.

Vi har jobbet med en utvikling av det nedlagte gruveområdet Søftestad Gruver i Telemark. Resultatet er en 1000 meter lang linje av forskjellige strukturer som gir nye opplevelser av landskapet og historien.

Vi har arbeidet med strukturer som tydeliggjør Søftestads kvaliteter og egenart, og som sammen danner et 1000m langt museum som tar den besøkende med gjennom landskapet, historien og fjellet.

Vanngrotta



En liten avstikker på vei inn til gruva er vanngrotta. Enorme mengder grunnvann fosset inn i gruva da de boret seg nedover i fjellet, og i vanngrotta får den besøkende noe av følelsen gruvearbeiderne hadde under gruvedriften.

“Vi har jobbet med en utvikling av det nedlagte gruveområdet Søftestad Gruver i Telemark. Strukturer i landskapet danner et 1000 meter langt museum, og den besøkende får en ny opplevelse av stedets kvaliteter, historie og egenart.”

Veiledning med Geir Brendeland

Bevegelsen i gruva

Dette er på mange måter hovedoppslaget i prosjektet.

Ta en workshop. Ikke slå dere helt til ro med slik den er nå.

En måte å se på det på er å ha én effektiv vei og punkter med pauser og utforskning på sidene.

En annen er å skape en helt organisk form, kanskje mellom søylene.

Det ligger et interessant forhold mellom en organisk natur og presise elementer.

Sjekk ut Carlo Scarpa - Castel Vecchio

Dere må helt ned på det nivået der dere bestemmer dere for typografi i utstillingen. Og selvfølgelig taktilitet: hva holder du i, hva er det du trækker på?

Hvordan ville SANAA gjort en slik rampe?

Lampehuset

Kan det være en glasspaviljong alá Farnsworth. Skal det stå på søyler som Juvet?

Et sted for ro, fred og ly

Plasseres litt over bakken?

Skal det være en ny variant av de gamle husene? En "plankehaug"?

Legg konstruksjonen på utsiden

Industriarkitektur som utgangspunkt.

Sjekk ut Bernd og Hilla Bechers bilder av industriarkitektur.

Presentasjon

Det grafiske uttrykket passer prosjektet bra.

Hva om dere hadde presentert det mer som et mytologisk prosjekt? Ikke noe å si hvor det ligger. Kunne kanskje funket bedre på AA eller Bartlett.

Sjekk ut Unit 7

Hadspen Belvedere

Orford Ness

Parkeringshus 2009

Dramaturgi

Du er i Telemark en varm sommerdag. Sola koker og asfalten er steikvarm. Du oppdager brygga og håndløperen som leder deg inn i noe du aldri har sett før.

“The hero’s journey”

Evighetsperspektivet og menneskets kamp mot naturen

Vegetasjon

Dere må si noe om hva slags trær som finnes rundt omkring

Vær mer episke

Skap noe folk aldri har sett før.

Dere skal jo fange oppmerksomheten til folk

Gjør noe som er episk i landskapet. Kan brygga feks være enda lengre?

Rampa i fjellet må være drøy

Besøkssenteret/lampehuset kan være mer forsiktig

Observatory house

Roden Crater

Casa Malaparte

Linje

Strekk ut hele linja og lag en sammenhengende tegning av det hele.

Starten (vannet) og slutten (utsikten) må være episke. Hvordan skal de forholde seg til landskapet for å bli sterke?

Bruken av wire er bra for å knytte sammen prosjektet.

Turistveiprosjektene

Klarer ikke få til et behersket og avklart forhold til naturen

De første prosjektene, blant annet Jensen og Skodvins, lar naturen spille førstefiolin. Senere prosjekter konkurrerer med naturen, feks den brua over fossen.

JVAs prosjekt med en gul håndløper er bra

Solbergplassen er bra.

Nesten alle turistveiprosjekter jobber med naturmaterialer.

I Torggatenprosjektet foreslo vi å leggge inn en "forfina operatrapp" av eik i steinrøysa. Det vi satt inn var bare trappa. Trappa er et møbel og et kulturobjekt. Det du setter inn som arkitekt er da ikke en etterligning av naturen, men et produkt fra vår tid.

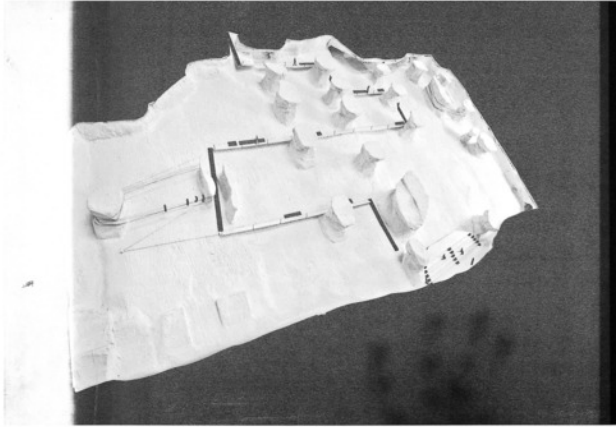
Kontrast vs kopi

Skal det som introduseres ha gruveestetikk?

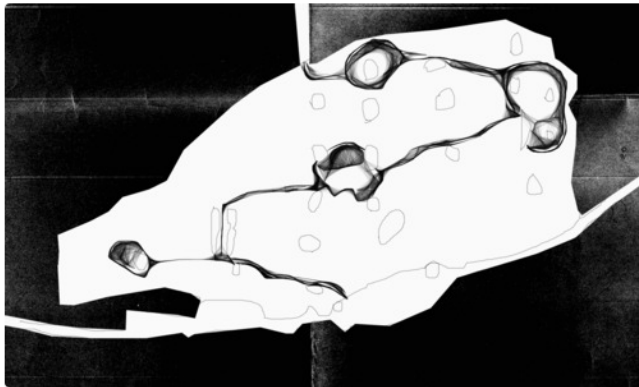
Materialkontraster kunne vært karbon, glassfiber, tauverk

Klatrestetikk kunne vært interessant.

Organisk vs. geometrisk i fjellet



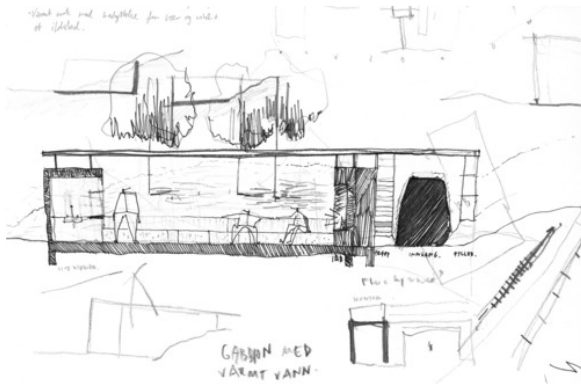
Vandringen tar den besøkende gjennom fjellet på horisontale, opplyste ramper. Rampesystemet er logisk og stringent, men det gir kanskje ikke nok frihet til å utforske rommet. Etter veiledningen med Brendeland ble vi oppfordret til å se på andre bevegelsesmuligheter.



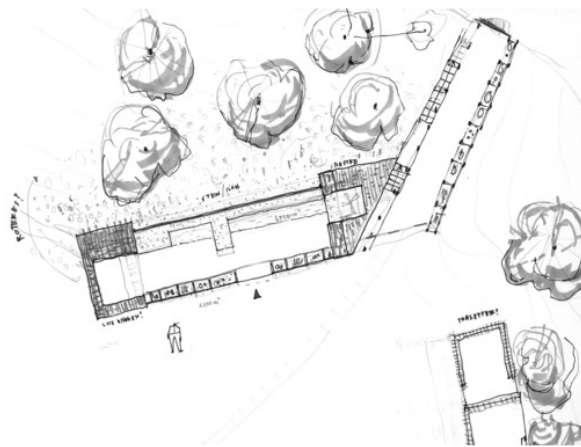
Vi har tidligere snakket om å anlegge en vandring basert på wire og nett, en slags via ferrata i fjellet. Denne kan være friere enn rampen og enklere å sette opp og eventuelt endre. Strukturen kan være lett og henge seg på søylene.

Skisse lampehuset/café

Snitt lampehuset



Plan lampehuset

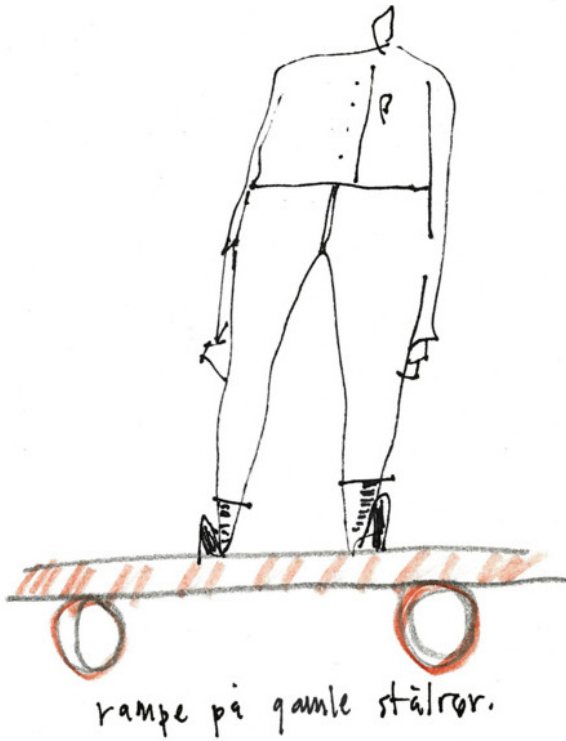


I dag har vi skissert videre på tyngdepunktet i prosjektet. Caféen skal ligge der det gamle lampehuset lå, og være et sted der en kan varme seg, ta en kaffe og se på håndverksutstillingen.

Det gamle lampehuset var samlingspunktet før skiftene begynte, altså stedet der arbeiderne møttes før de gikk inn i gruva for å jobbe. Plasseringen har en historisk betydning som et møtested, men også kontakt med historien i form av nærhet til slagghaugene som finnes rett ved. Det nye lampehuset legger seg tett opp mot slagghaugene og lar de fortsette inn i bygget i form av gabioner (stålformer med stein). Slik blir slagghaugen omgjort til et slags møbel som inneholder sitteplasser, ildsted, lagring av ved og et lite kjøkken.

Materialenes oppgaver

Vi er i ferd med å lande på en materialpalett, men det gjenstår å få klarhet i hva de forskjellige materialene skal uttrykke og hva oppgavene er.



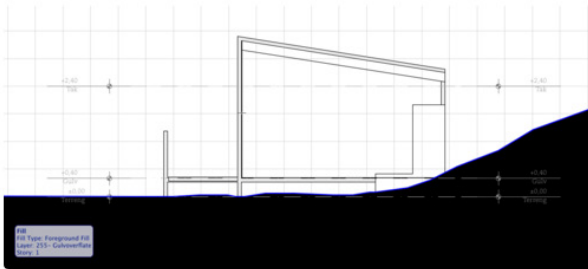
Omorganisering av presentasjon



Ved midtsemester hadde vi som tidligere nevnt en forferdelig presentasjon. Prosjektet vårt er stort og komplekst, med flere strukturer og lag av historie. Presentasjon blir da viktig for å gjøre det enkelt for den utenforstående hva prosjektet dreier seg om. Da vi hadde veiledning med Geir Brendeland i går var det også noe av det han påpekte at blir viktig. Vi har jobbet med dette de siste to ukene, for å få en struktur der informasjonen kommer i riktig mengde til riktig tid.

mar 21 '12

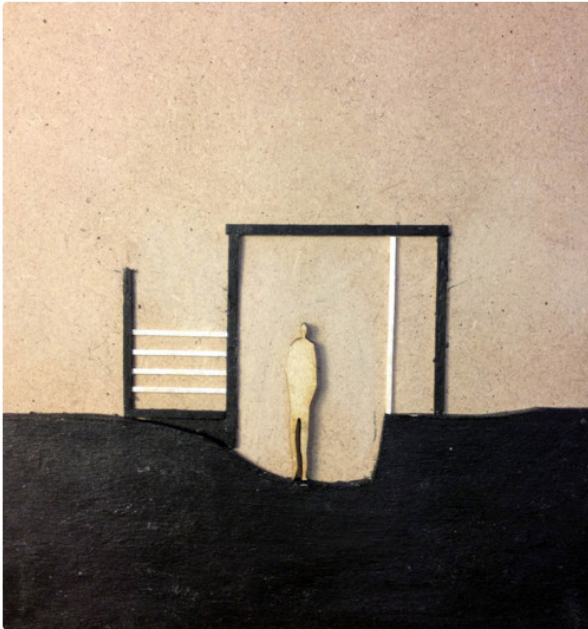
Snitt lampehuset



De siste dagene har vi arbeidet med lampehuset, det nye bygget med en liten kafe og håndverksutsalg. Hvordan legger konstruksjonen seg i snittet for å samhandle med de andre strukturene?

mar 21 '12

Snittmodell - gruveinngang



Forhold til landskapet

Strukturer som tilpasser seg landskapet, fremfor å tilpasse landskapet til nye strukturer.

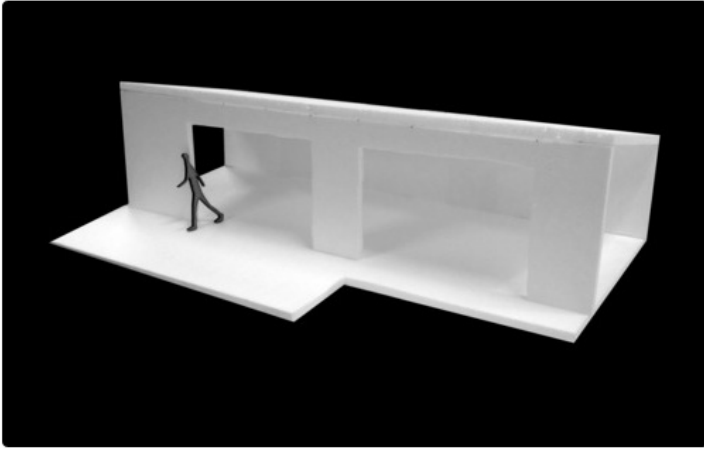
Vi går inn i et historisk landskap og legger til lette strukturer som tydeliggjør kvaliteter på stedet og historien. Strukturene tilpasser seg landskapet, mer enn landskapet tilpasser seg strukutrene. Vi graver ikke i landskapet fordi gruva er allerede gravd ut. All uthuling vil bare bli bleike kopier av gruvas enorme romlighet. Strukturene vi legger til kontrasterer derfor til gruvas tyngde og håndtering av landskapet.

Slagghaugene er massene som er tatt ut av gruva. Slagghaugene er en masse som kan flyttes og endres, på en annen måte enn vegetasjon og fjell.

Lampehuset legger seg også oppå landskapet, men tydeliggjør de store massene som er tatt ut av fjellet ved å bruke slagghaugene konstruktvt. Ved å bruke steinene på en ny måte blir de store steinmassene tydeliggjort og den besøkende ser stedet, og massene i et nytt lys.

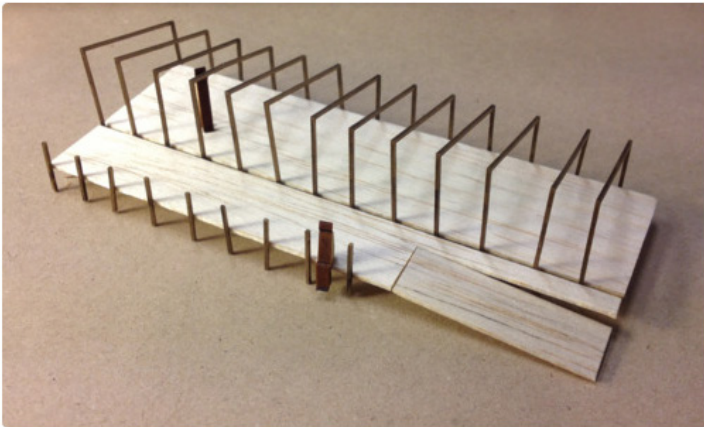
Et landskap av stein - under et tak av stål

Lampehuset modeller



1:20 modell

Konseptet for lampehuset er ikke på plass i det hele tatt. Litt trått å komme videre. Vi heiv opp noen kjappe utkast i 1:20 og 1:100 for å diskutere det på et annet grunnlag, og kanskje det kan føre oss ut av mørket?



1:100 modell

Lampehuset



I dag hadde vi en bra diskusjon om lampehuset, og de tidligere skissene fikk kjørt seg.

Arbeiderne møttes hver dag utenfor lampehuset, før de skulle inne i gruva.

Enorme mengder stein er tatt ut av gruva, for å skape den enorme romlige sekvensen. De tunge steinmassene ble heist opp fra dypet, og opp i skeidehuset. Denne løftingen av masse, opp fra dypet og opp i luften blir understreket av lampehuset, som også er en abstraksjon av det karakteristiske snittet i det gamle skeidehuset.

Stikkord

Konstruksjon, rammer i stål

Gabbioner i slagg er løftet opp

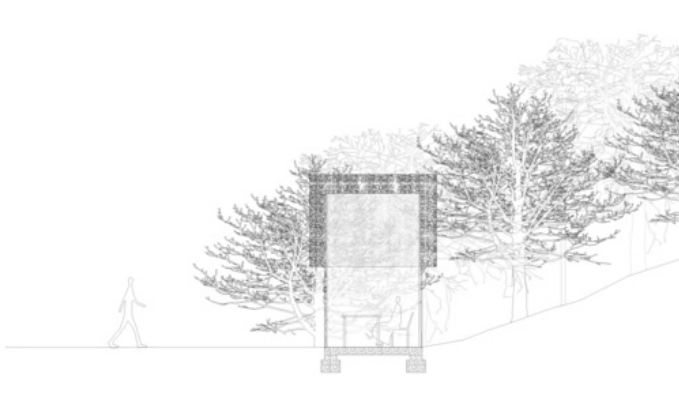
Bygningne slipper gjennom lys, og er en stor lampe.

Søylene gjør at bygningen ligger lett over landskapet, og bare berører det i punkter, slik at det har det konseptuelt samme forholdet til landskapet som de andre strukturene.

En visuell kontakt opprettholdes både mot slagghaugene og tunet

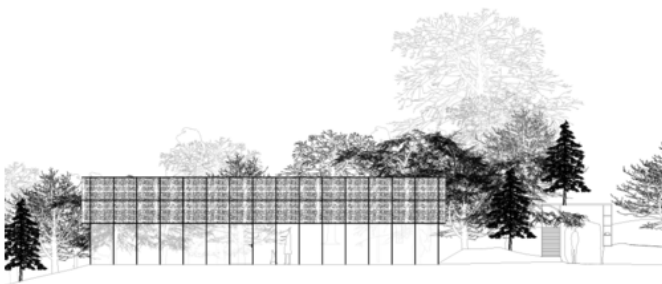
Den lange, smale bygningskroppen gjør at alle får vindusbord.

Snitt lampehuset



Etter diskusjonen i dag fikk vi opp noen modellutkast i 1:100 og 1:50. og vi ser mye lysere på bygningen nå. Vi fikk også opp et utkast i archicad. Vi har tro på snittet, men det er nok litt for smalt. Vi vil gjerne ha en lang og smal bygningskropp, som skeidehuset, men litt mer plass bør det ok få. I dag har det vært 2,5m. 3 eller 3,5 er nok mer riktig.

Fasadeoppriss lampehuset

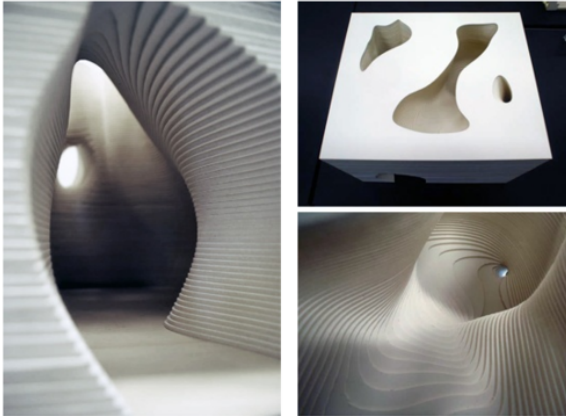


Veiledning med Trond Hegvold



Trond kom innom salen i dag, og vi fikk diskutert prosjektet litt. Han følger med på bloggen, kjenner prosjektet godt, og kom med flere interessante innspill bla ifht gruvelogistikken. Hvor ville man gått dersom det var et flatt landskap. Forslaget vi har oppe nå er en okey ledelinje, men det kunne vært fint med avstikkere og en annen, mer organisk logistikk i tillegg, legge til rette for utforskingen av rommet. I likhet med Trond sin diplom holder vi på i både stor og liten skala. Det er morsomt, og nødvendig for å lage god arkitektur. Arbeid med detaljer på en 80 000kvm stor tomt, eller et 1000m langt museum. Vi kan også gi litt mer plass til gruveinngangen. La den få litt rom, så blir historien mer dramatisk. Og lampehuset kan knekke ut for å skape et tydeligere rom og samspill med smia. Nå blir det haugen zohar forelesning. Jadda!

Haugen/Zohar



På torsdag var vi på forelesning med Haugen/Zohar. Interessant og inspirerende. Prosjektet de har i Breidablikk barnehage her i Trondheim er inspirert av huler og gruver. Vi diskuterte dette prosjektet tidlig i prosessen, og måten de har tatt tak i kvalitetene og romligheten i slike rom er spennende. Vi fant relativt fort ut at det vi gjør heller bør kontrastere til gruvene, og ikke lage en bleik kopi av den voldsomme hallen. Å lage en ny kunstig liten hule utenfor en stor gir liksom ikke helt mening. Ellers var det inspirerende å se hvordan de arbeider med en litt mer kunstnerisk tilnærming til arkitektur enn det som kanskje er vanlig i Norge.

Forelesningen var også godt bygd opp, og en god del bakgrunnsinformasjon kom fram før det konkrete prosjektet ble presentert. Dette er jo vanlig, men vi får stadig tips om at prosjektet skal presenteres først, noe vi ikke helt klarer å stole på. Prosjektet vårt gir ikke noe mening dersom man ikke forstår litt av bakgrunnen først.

Andre stikkord for foredraget som var spesielt interessant for oss var:

"We used to live in caves."

Membran av nanogel får gjennom lys. 0,4 i U-verdi.

Laserscanning av en fjellvegg, for så å legge en spesialtilpasset konstruksjon oppå.

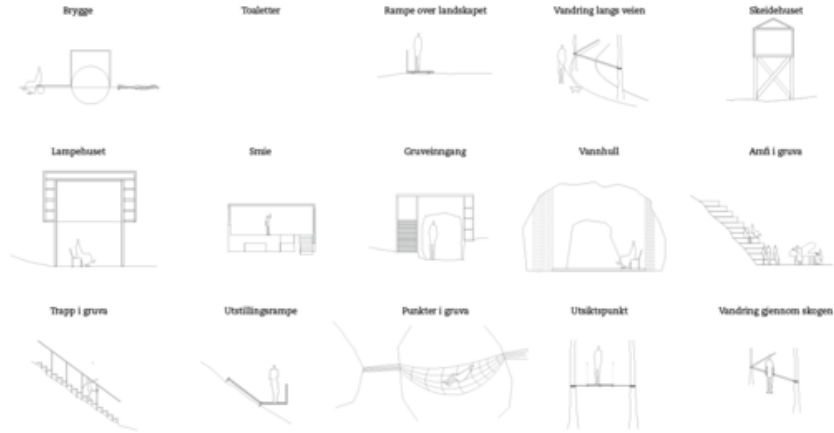
Deling av program; alltid åpent og varierende åpningsstid

It's all about adding value

The materials are already there

Just create a good space, and the user will find its value

Strukturer i landskapet



Alle inngrepene vi gjør må danne en helhet. Når vi setter dem ved siden av hverandre er det letter å se slektskap og få oversikt over hva vi egentlig holder på med. Toalettene nede ved vannet er et blankt felt. Foreløpig.

“Jeg har veldig tro på hovedgrepene. Dette blir veldig bra.”

— Geir Brendeland

Det store landskapsrommet



I veiledningen med Geir forrige uke snakket vi om hvordan vi kan dra på i starten og slutten av det lange museet. Hvor lang kan brygga være?

Kurs i bygningsfysikk


NAL
 Norske arkitekters landsforbund
 National Association of Norwegian Architects

KURS

Brukernavn

Oppstart for Framtidens bygger
 Syv utvalgte pilotprosjekter skal utforske og vise hvordan framtidens klimatekniske bygger kan se ut.

■ Flere saker fra NAL

OM NAL
 AKADEMIET
 ECOBOX
 KONKURRANSER
 BIBLIOTEK
 LOKALFORENINGER
 ARKITEKTURPOLITIKK
 MEDLEMMESIDER
 VÅRE TIDSSKRIFTER


 Foto: Trond Karmstad

Praktisk bygningsfysikk

Sist oppdatert 21.03.2012
Reidun Granberg

Bygningsfysikk er nå skilt ut som et godkjenningsområde. Arkitekter bør tilegne seg kunnskap nok til å kunne stå ansvarlig for de bygningsfysiske løsningene.

Bygningsfysikk er sammenheng mellom konstruksjonenes ytelse og deres tekniske/fysiske utforming. Denne sammenheng styres av naturens fysiske lover. Dagen fokuserer på temaene varmetransport, fukttransport, lufttransport og materialkunnskap. Kurset gir praktisk kunnskap for direkte anvendelse i prosjektering. Kurset vil inkludere et kurskompendium med alle overheads som blir presentert.

Kursansvarlig og foreleser er sivilingeniør, MRUF Pål Kjetil Eian fra Norconsult AS.

Tid: fredag 23. mars
Nova Hotell, Cicignons plass, Trondheim.

INFORMASJON
 Tid: 09.00-23.03.2012
 Sted: Nova Hotell, Cicignons plass, Trondheim
 Pris: MNAL kr. 3200, øvrige kr. 4200, studiemedlemmer kr. 900
 Påmeldingsfrist: 22.03.2012

BETINGELSER AKADEMIET
 Det tas forbehold om endringer. En forutsetning for gjennomføring er et minimum antall deltakere. Avbud etter 1 uke før kursdato belastes med et gebyr på kr. 500. Ved avbud mindre enn et døgn i forveien, belastes full kursavgift. Akademiet tar ikke ansvar for billetter som er bestilt i forbindelse med kurs og andre arrangementer.

KONTAKT AKADEMIET
 Tor Inge Hjemdal, leder
 mobil 97 16 37 47
 Epost
 Reidun Granberg
 tlf. 23 33 25 35
 mobil 91 33 88 38
 Epost
 Spørsmål vedr. kurspåmeldinger:
 NAL
 tlf. 23 33 25 00
 Epost

Arkitektbedriftene
 sjaker
 Kvalitetsrådgiver

På fredag var vi på kurs i bygningsfysikk i regi av NAL. Veldig bra å få en oppfriskning, og høre litt om nye materialer. Nå vil vi tegne detaljer!

The hero's journey

"Du er i Telemark en varm sommerdag. Sola koker og asfalten er steikvarm. Du oppdager det lange elementet i vannet og håndløperen som leder deg inn i noe du aldri har sett før."

Søftestad skal bli et sted som sender folk ut av hverdagen og inn i noe som er ukjent.

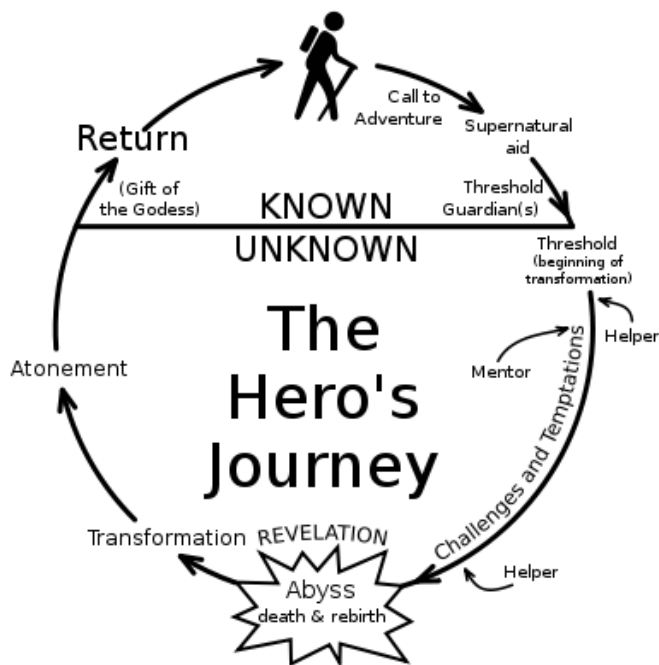


Diagram fra Wikipedia.

Ut i lyset



Visualisering av trappen som går ut av gruvehallen og ut i lyset. Trappa er ikke helt på plass enda. Hvordan ligger den på fjellet, og møter liggeren? Skal vi bruke de gamle materialene?

mar 25 '12

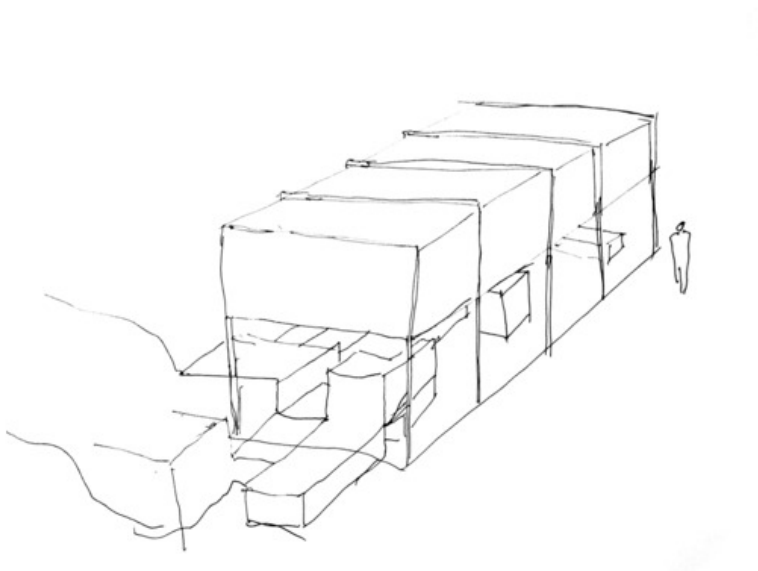
Prinsipper for lampehuset



Forskjellige kombinasjoner av et formet gulv, en lett konstruksjon og en tung konstruksjon over. Hvordan skal lampehuset være? Hva er mest i tråd med de andre strukturene, og hva gir det beste bygget?

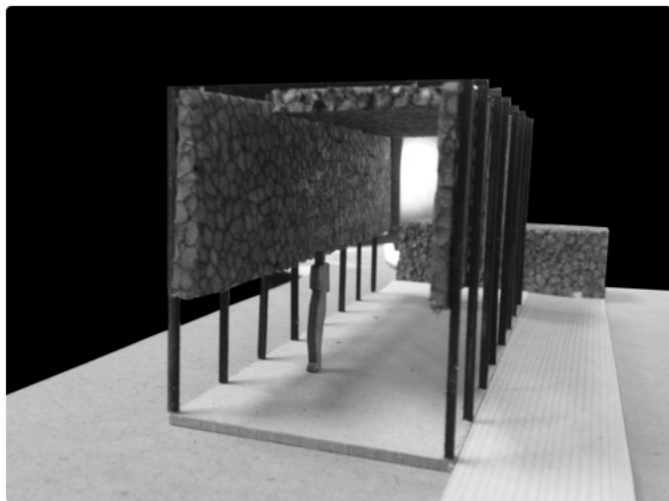
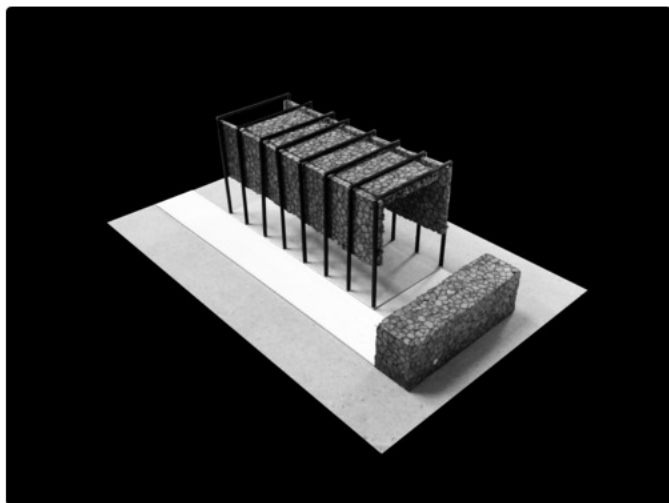
mar 24 '12

Et landskap av stein

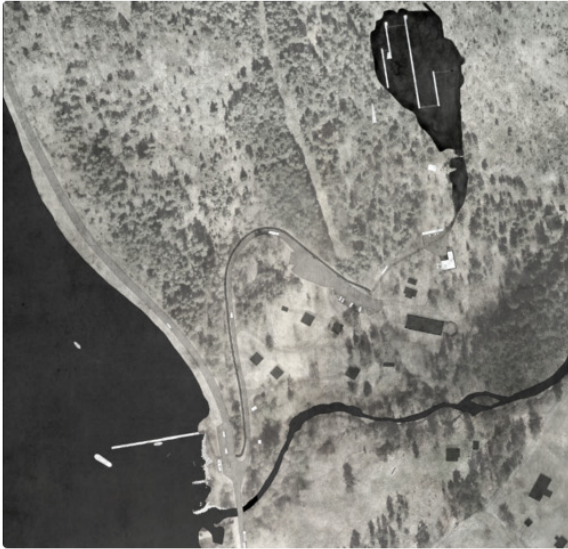


Kan vi bruke gabbionene til å forme slagghaugene, og danne et nytt landskap. Og så legge lampehuset oppå?

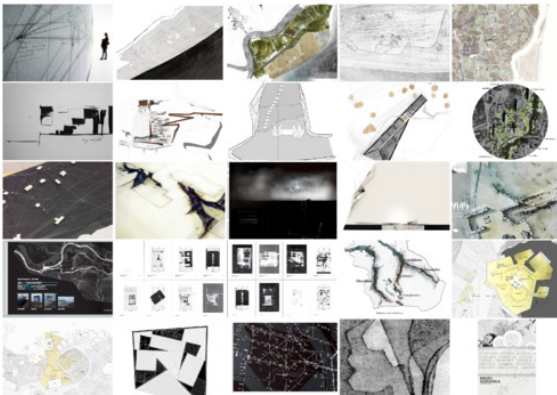
Skissemodell 1:50 og 1:100 av lampehuset



Grafisk uttrykk på plantegninger



Plantegningene kan også være med å fortelle historien om det glemte stedet Softestad. Men hvordan? Vi ser nå på muligheten om både tekniske tegninger og visualiseringer kan være i svart/hvitt eller i alle fall nedtona i fargebruken. Mindre viktige veier og bygninger duses ned.



Inspirasjon

Inspirasjon - lys

Herbstlabyrinth

Visningshulen ligger i Tyskland og er etter sigende Europas første hule med utstrakt bruk av LED.



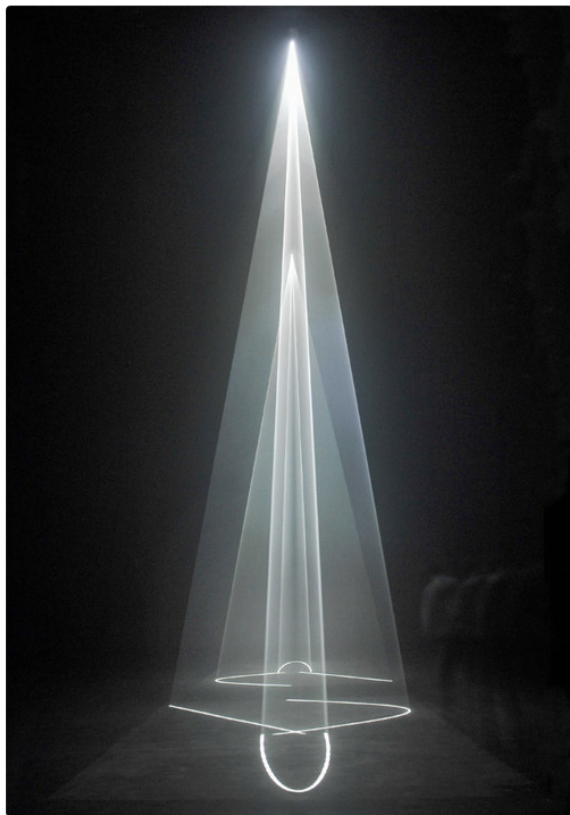
Permeable space av Carlo Bernardini



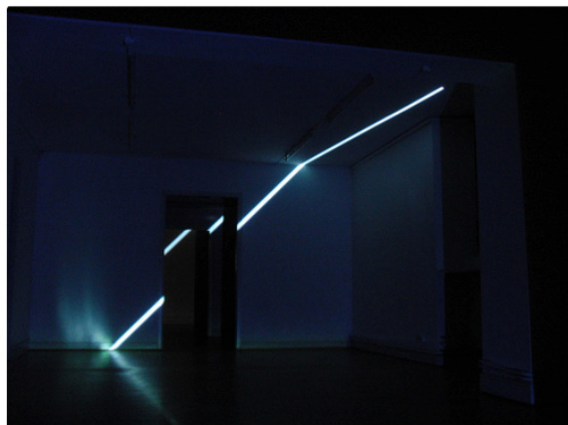
Jason Peters



Between you and I av Anthony McCall



Snitt av HC Gilje



“Hvordan ville SANAA gjort en slik rampe?”

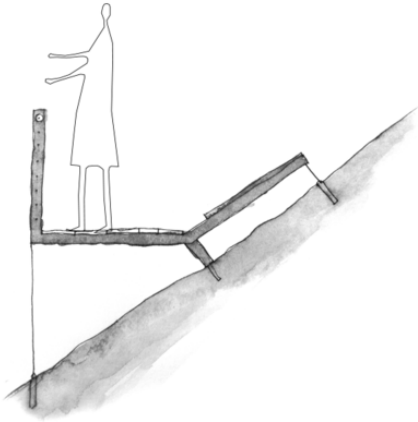
Vi fikk servert dette spørsmålet av Geir Brendeland ved forrige veiledning. Han ville at vi skulle tenke oss en alternativ måte å ordne rampen i fjellet på, og som et tankeeksperiment kunne vi fundere over hvordan SANAA ville løst en slik oppgave.



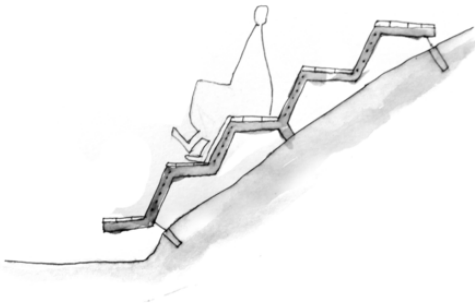
Bilde hentet fra designboom.

SANAA ble belønnet med andreplassen i konkurransen om 'mirador del palmeral de elche' i Spania med forslaget. Forslaget viser en rampe av aluminium som reflekterer omgivelsene. Tomtene er selvfølgelig veldig ulike, men det er likevel interessant å se for seg denne type estetikk, nemlig noe som bryter med "gruveestetikken", på Søftestad.

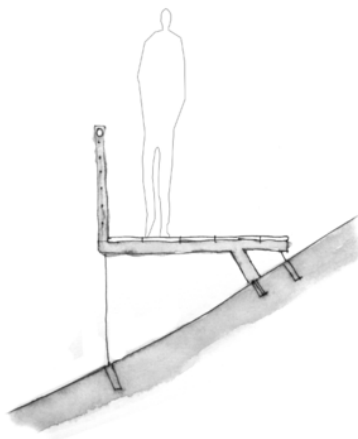
Konstruksjoner inne i gruva



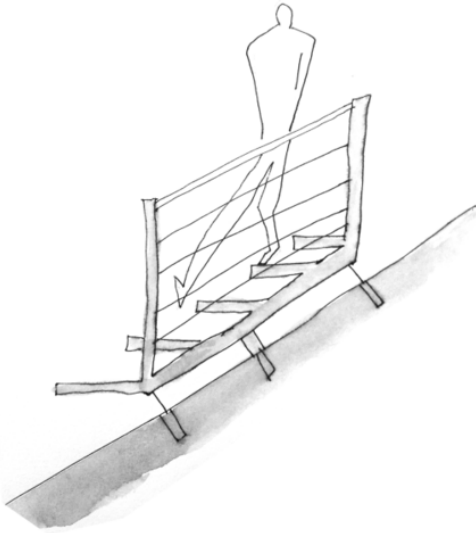
Utstillingsrampa kan kanskje bare stå på en søyle, og være festet med vaier for å ta strekk om momentet? På den måten blir rampa enda lettere, og den ene søylen vil man som regel ikke se. Rampa vil da se ut som den svever gjennom gruverommet. Ut fra dette prinsippet skisserte vi i opp de andre konstruksjonene i gruva også, kanskje de kan bygge på det samme prinsippet? En lett og transparent konstruksjon, slik at rommet kommer i fokus.



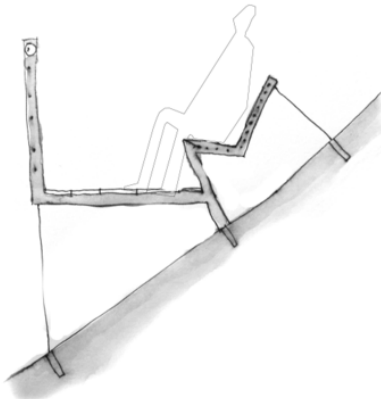
Amfi, der ryggene i setene er av vaier, slik at konstruksjonen blir transparent og man ser inn på fjellet, eller ligger.



Noen steder må også rampa gå nesten helt inn til fjellet slik at man kan gå av rampa og over i en slags "Via Ferrata", eller klatresti. En mer fri bevegesle i rommet.



Trapper som følger den samme logikken gir et lettere uttrykk og en tydeligere helhet gjennom hele prosjektet. Kanskje vi kan se hvordan denne typen konstruksjon kan fungere på strukturene utenfor gruva også?



Noen steder, særlig i repoene, trenger vi benker. Den besøkende må få sette seg ned og oppleve hele rommet.

Ny geologisk industri i området

Southern Norway Program Tørdal and Evje-Iveland Properties (100% EMC Control)



Highlights- Southern Norway Program

- The Tørdal property (150 sq km) consists of numerous mineralized pegmatite dykes,
- Tørdal has potential for numerous mineral targets that include scandium, yttrium, tantalum, niobium, beryllium, zirconium, titanium, lithium, REE's and tin,
- Surface soil sample results, announced in August 2011, suggest scandium targets in the Heftefjern region, highlighted on the adjacent map, including one sample assaying 217 ppm scandium,
- The Evje-Iveland property (150 sq km), to the west of Tørdal, is understood to have a somewhat different geology, but its many pegmatite dykes are also prospective for scandium, REE's, and certain base metals, notably nickel,
- These two properties await a more significant exploration program during 2012, and
- EMC controls 100% of both properties.

Ifølge bygningsingeniør og stolt tørdøl Tor Peder Lohne skal et større Amerikansk selskap i gang med prøveboring etter Scandium i Tørdal, bare et par kilometer fra Søftestad. Er det starten på ny bergverksindustri i området? Blir da et museum enda viktigere enn før? Se <http://www.emcmetals.com/s/ExplorationProjects.asp> for mer info.

Utstillingsflatene



KRAFTEX
nr. 1 på skilt

- Hovedside
- Produkt
- Produksjon**
- Om Kraftex
- Kontakt oss

Kraftex AS,
Solgaard Skog 150, 1599 Moss
Tlf: 69 25 25 30
Epost: kraftex@kraftex.no

Produsert av: Helsekontakt AS
Foto: Øyvind Andersen

Produktnavigering

- ☒ Etset stål
- ☐ Silketrykk
- ☐ Foliering
- ☐ Støpt
- ☐ Gravert
- ☐ Digital plottet



Produksjon:
Etset stål

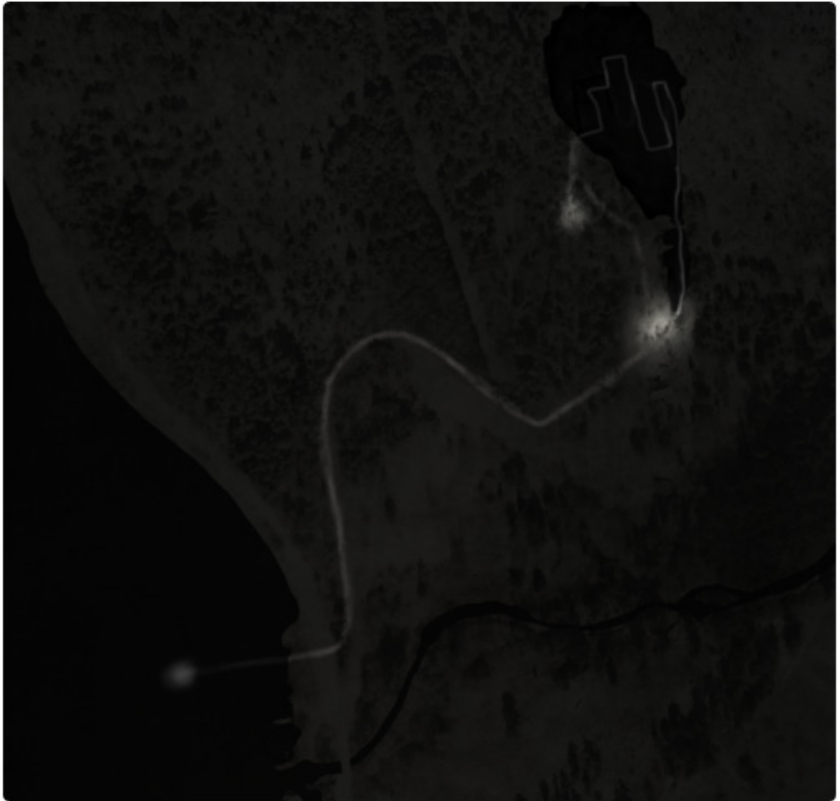
Etset stål

Kort fortalt er et skilt i etset stål en stålplate med trykk som legges i syrebad. Syren etser bort deler av stålet der det ikke er trykk, slik at trykkområdet blir stående frem, selv om tekstfargen skulle forsvinne. Spesielt er denne produksjonsmetoden viktig for skilt i områder med stor slitasje og hvor informasjonen er ekstremt viktig, som ombord på skip og offshore-installasjoner. Videre gir selve produksjonsprosessen spesielle kreative muligheter for formgivere av skilt og dekor.



Etter påske vil vi enda nærmere i detaljeringen og se mer på hvordan utstillingsflatene kan være designet, både ifht konstruksjon, materialbruk, konsept og typografi. Det kan være fint og holdbart med perforering og etsing av stålplatene som danner utstillingsflatene. Mange produsenter leverer slike løsninger for skilt, så det trenger ikke nødvendigvis koste skjorta.

En linje av lys



Museumslinja leder den besøkende gjennom området, også etter at det er mørkt. Nede ved vanent, utsiktspunktet og lampehuset er tre lysende lykter i landskapet, der lampehuset skinner sterkest.

Presentasjon

Vi lurer på om vi bør presentere på en annen måte. Tidligere i uka fikk vi ut et utkast til en presentasjon, en dummy som vi kan fylle ut etterhvert. Men kanskje vi heller bør begynne med det som fascinerer oss, og som har dratt oss inn i prosjektet. Kanskje det er bedre å starte med essensen av prosjektet, museumslinja, og heller forklare og gi en mer utdypning etterpå?

Hva - kort konsept

Det 1000m lange museet som tar den besøkende med gjennom landskapet, tilbake i historien og inn i fjellet.

En reise gjennom prosjektet - museumslinja visualisert

Alle strukturene, med informasjon om historie, heltens reise o.l. bakt inn underveis.

Bakgrunn

- hvor
- telemarksvegen
- historie
- kontekst

Grep

1965 - 2012 - sitplan / sitsnitt

Registrere - vurdere - ta bort - legge til

Utdyping

Konstruksjon

Miljø og ressursbruk

Metode

Sikring

Realiserbarhet/økonomi

Veien videre

Utsiktspunkt



Utsiktspunktet henger mellom trærne, uten å trenge støtte fra nye vertikaler. Rampa bukte seg mellom furuskogen, til punktet der det ikke er mer furuskog, men de lavere løvtrærne tar over. Den krager litt ut, og den besøkende har først gått under trærne, så mellom trærne og til slutt over trærne og ut i det store landskapsrommet. Her trapper rampen ned noen trinn, slik at man kan sette seg ned og skue ut over museumsvandringen og vannet, der den begynte. Nedtrappingen gjør at besøkende som skuer utover utsikten ikke kommer i veien for andre som kommer gående på rampa mellom trærne.

Kledningen fra de gamle bygningene danner sideveggene på rampa, og den bærende konstruksjonen og dekket er i svart, matt stål. Liggende kledning er valgt både av konstruktive og estetiske hensyn. Kledningens retning viser vei og understreker retningen ut mot utsikten.

Veiledning med Fredrik lund

Ikke overøs plansjen med all mulig informasjon. Dere har et stort prosjekt med mange strukturer, tegninger og mdoeller. Vis det viktigste på plansjen, og heller legg ved et hefte med de tekniske tegningene o.l.

Lampehuset blir bra. Har tror på stein som blir løftet opp. Plasseringen over gruveinngangen løser mye, det er interessant, det viser tydelig steinmassene som er løftet opp i lufta, her trengs et tak uansett osv. Det var også det første vi tentke på da vi var på tomta. Nå er det bare å tegne det!

Hvordan takler brygga ved vannet isen om vinteren? Isen sprekker opp nærmest land. Her er brygga av stein. Resten er av stål, og tåler frosten. Kan brygga seile ut på innsjøen om vinteren, og bli en paviljong for skøyteløpere og isfiskere?

Blir vaiere farlige for skiløpere? Nei, det er ingen som går på ski her. Dessuten bør vaierne være kledd av tre, da blir de mer synlige og tre er materialet når kroppen møter materialene.

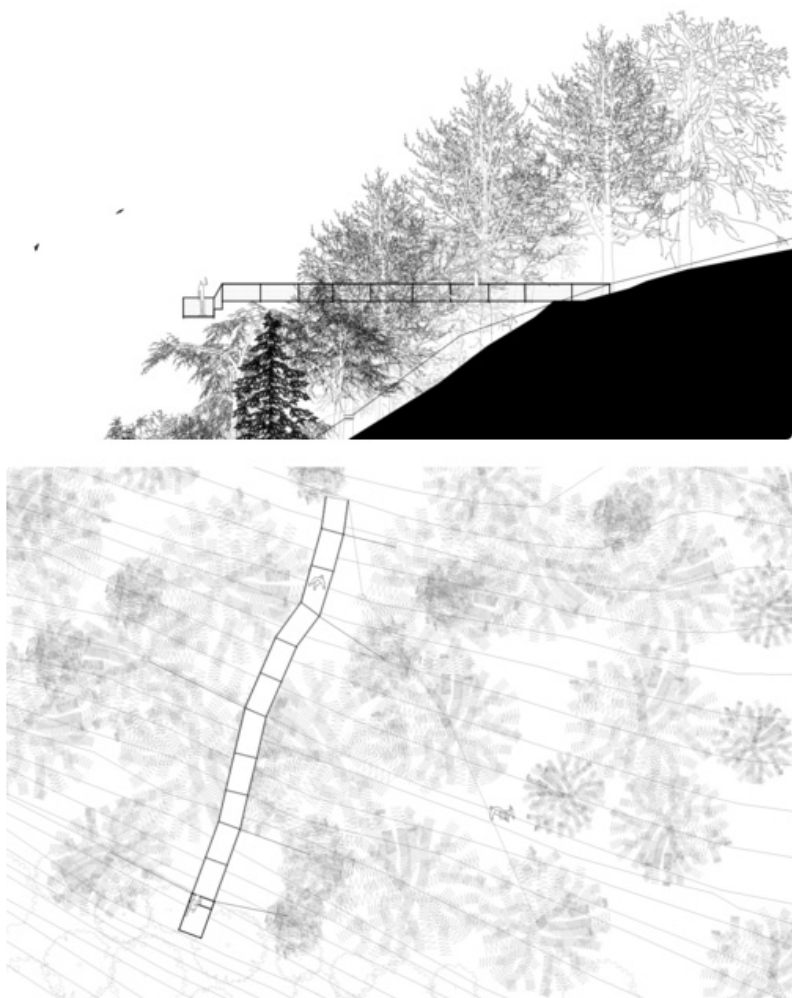
Konstruksjonene ser ut til å fungere, og de er også svært spennende og interessante. Kanskje trappene i gruva kan ha "vippepunktet" på midten, for å bli en lettest mulig konstruksjon?

mar 29 '12

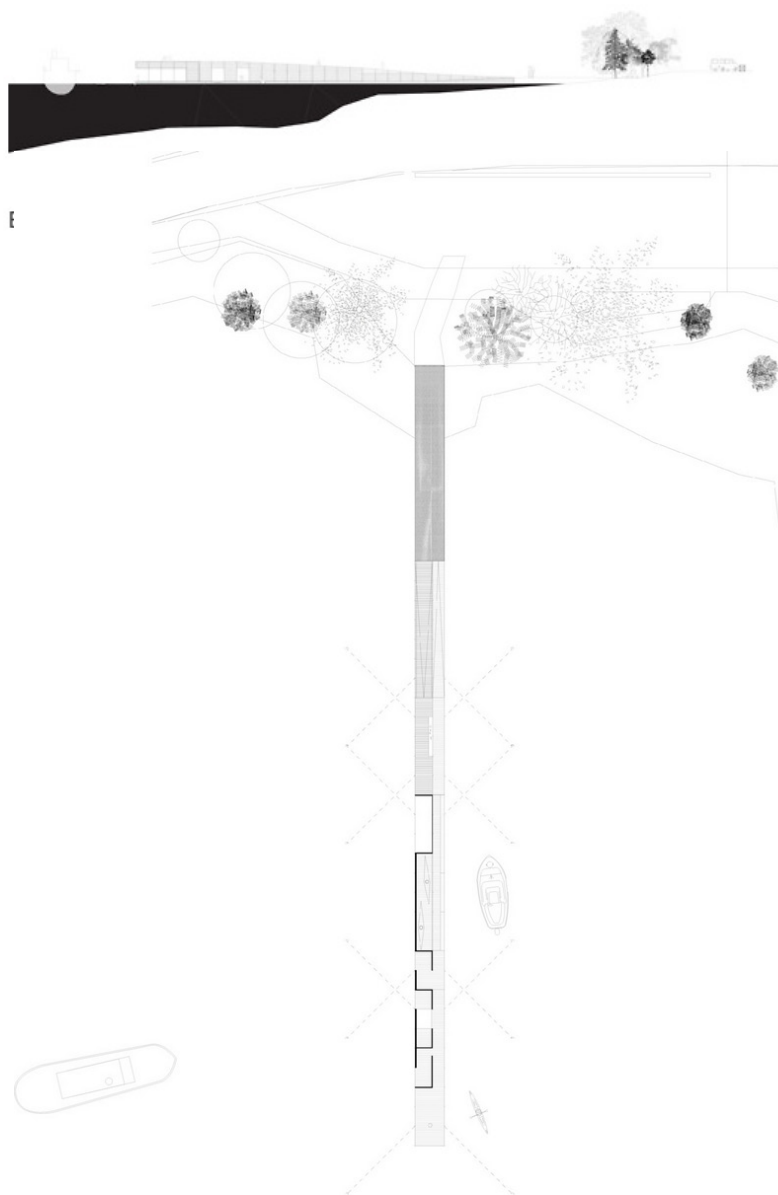
“Ikke rasjonaliser bort alt av arkitektonisk spenning. Da blir det byggeri som fungerer, men som ikke er særlig spennende arkitektur.”

— Ole Jørgen Bryn

Plan og snitt utsiktspunkt



mar 30 '12



Veiledning med Are og referansegruppe

I går startet vi dagen med referansegruppe med Haakon og Joachim. Flere gode innspill på både prosjekt og presentasjon. Vi har slitt en del med kafébygget, og særlig de siste dagene har det fått seg noen skikkelige looper. Men i går fikk vi hjelp til å ta avgjørelsen om hvor det skal ligge, og det må bli over det gamle fundamentet etter verkstedet. Dette var vårt første forslag, men vi har siden da testet ut mange forskjellige alternativer, og funnet ut at dette er den beste løsningen. Kafeen får da gitt gruveinngangen litt plass og situasjonen blir ikke for trang, men skaper en fin plass-situasjon istede. Modellbilder av denne prosessen kommer fortløpende.

Seinere på dagen hadde vi veiledning med Are. Han så med en gang hvor skoen trykker mest, nemlig mellom vannet og den øvre parkeringen/industriområdet. Hvordan skal man trekke turistene opp hit. En håndløper er ikke nok, det kan minne om et forseggjort autovern og skaper ikke den interessen det burde. Kanskje vil den ikke engang synes. En håndløper, eller linje av stål, gjennom hele området kan likevel være fint både estetisk, logisk, arkitektonisk og pedagogisk.

Det ble også tydelig at vi må begynne å produsere tegningene. Vi gjør jo det kontinuerlig forsåvidt, men vi må få opp en oversikt over hvilke tegninger vi skal ende opp med til slutt.

Råvare - Bearbeidelse - Produkt

En viktig del av gruvenes industri-historie er produktene som har blitt skapt. Vi har ikke uendelig med ressurser, og jern kommer faktisk fra et sted. Dette er fort å glemme som forbruker i dag, og det blir heller ikke særlig godt fortalt på Søftestad. At gjenstandene vi omgås faktisk kommer fra et sted, fra under bakken på Søftestad, er utrolig fascinerende. Vi vil bruke vandringen utenfor gruva til å fortelle denne historien.

Fortellingen om råvaren, jernmalm og hvordan den er tatt ut fra fjellet, den klassiske gruveutstillingen, vil foregå inne i gruva, og ikke utenfor slik den ofte gjør.

Utenfor gruva arbeider smed som omformer metall til mange forskjellige gjenstander. Materialet blir til produkter.

På veien ned til vannet er gammelt metallskrap utstilt på en like skikkelig måte som objektene inne i gruva. en gammel sykkel, en vaskemaskin og en plog. Rustent og glemt søppel. Ved å stille ut slike gjenstander håper vi å skape den forundringen og interessen som trengs for å trekke folk lenger opp i anlegget. Kanskje kan det også være med på å endre den besøkendes forhold til materialer, ressurser og forbruk?

Avgjørelser

Etter veiledningen i går tok vi en rekke avgjørelser. Det er så mye vi kunne diskutert i det uendelige idette prosjektet, men vi har en tidsfrist å forholde oss til så noen avgjørelser må til.

Hva skal skje mellom tunet og vannet?

Gammelt skrapmetall er utstilt langs en rampe av stål og tre. Perforerte stålplater forteller den besøkende om mengde og kontekst.

Hvordan skal vi vise skeidehuset?

Presise stålrammer kommer opp fra rampen og danner ytterlinjene av volumet som sto her for 50 år siden. Vaier trukket mellom rammene bidrar ytterligere til å vise volumet, og etsede stålplater viser gamle fotografier. Den besøkende får også se og undersøke restene etter den store konstruksjonen.

Hva skjer med garasjene?

Vi må undersøke de nærmere når vi kommer tilbake til Softestad. Hvor god stand er de i? Kan de stå uten å falle fra hverandre, og stille ut de gamle malmbilene?

Smie?

Den nye smie er billig, litt liten og ødelegger uterommet foran gruveinngangen. Vi flytter lecablokkene til utkanten av den lille plassen, og bygger den opp igjen av gabbioner av slag. Det er brannsikkert, fint og kan fortelle om slagget og de store massene som er tatt ut av fjellet.

Kafe?

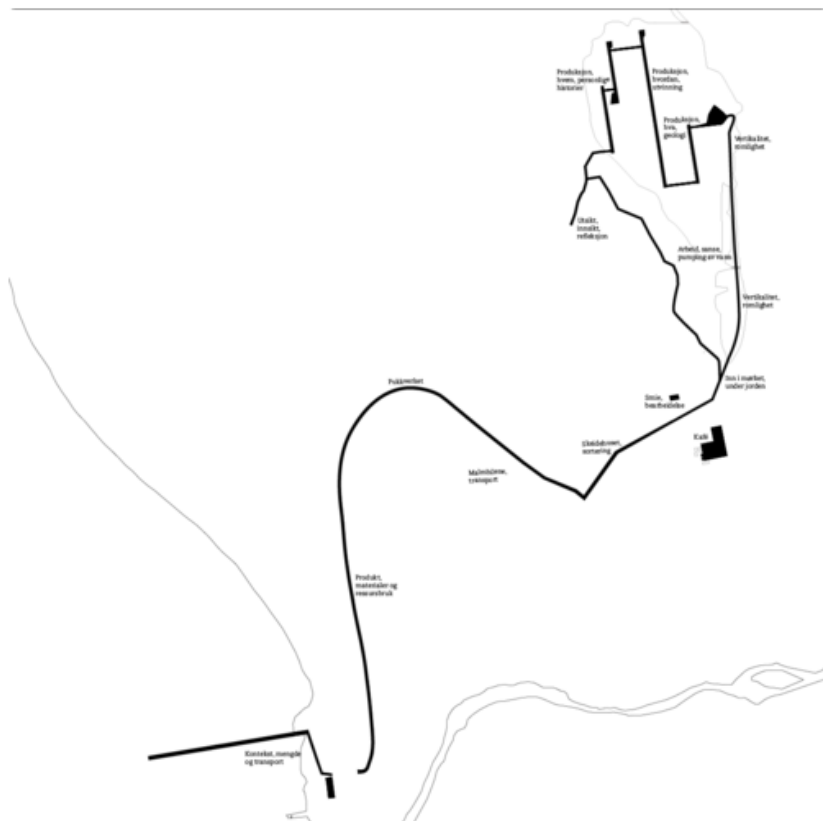
Kafé og håndverksutsalg blir over fundamentet etter det gamle verkstedet. Verkstedet holder på å falle fra hverandre, og rives. En ny form bygges opp av de gamle materialene, i rammer av stål som svever lett over det gamle flotte fundamentet. Det nye bygget viser fram fundamentet.

Lys

Vi må tegne mer på beslysningen i gruva, emn vi har det kalrt for oss hvordan det bør være. Lys i/under håndløperen og mot de utstilte objektene, under de perforerte utstillingsflatene gjør at den besøkende kan følge en linje av lys gjennom landskapet og gruverommet. Gjennom hele det 1000m lange museet. Punkter med lys i gruvas ytterkant forteller den besøkende om rommets størrelse og romlighet, uten å bli for lyst og ødelegge fantasien og mystikken. Disse punktene kan det være mulig å justere, slik at man ved spesielle arrangement kan lyse opp hele rommet dersom det er ønskelig.

Materialbruk

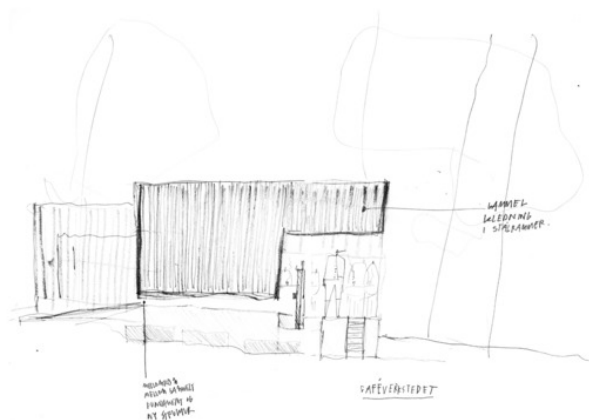
Stålets natur er at det er formbart. En 1000m lang linje av stål er museet, og bukt seg gjennom området. Den lange stålstrukturen tilpasser seg ulike landskaper og situasjoner underveis. Stålrammer fra den lokale sykeseng-fabrikken med trekledning av lokal furu. Stålet kan formes å danne plater, vaier og rammer der det trengs. Svart, matt stål, for å være tydelig at det er noe nytt som er lagt til, og ikke rustent stål som fort kan bli for likt de eksisterende sporene etter driften.



Forskjellige temaer er fordelt langs det 1000m lange museet. Trykk for større bilde.



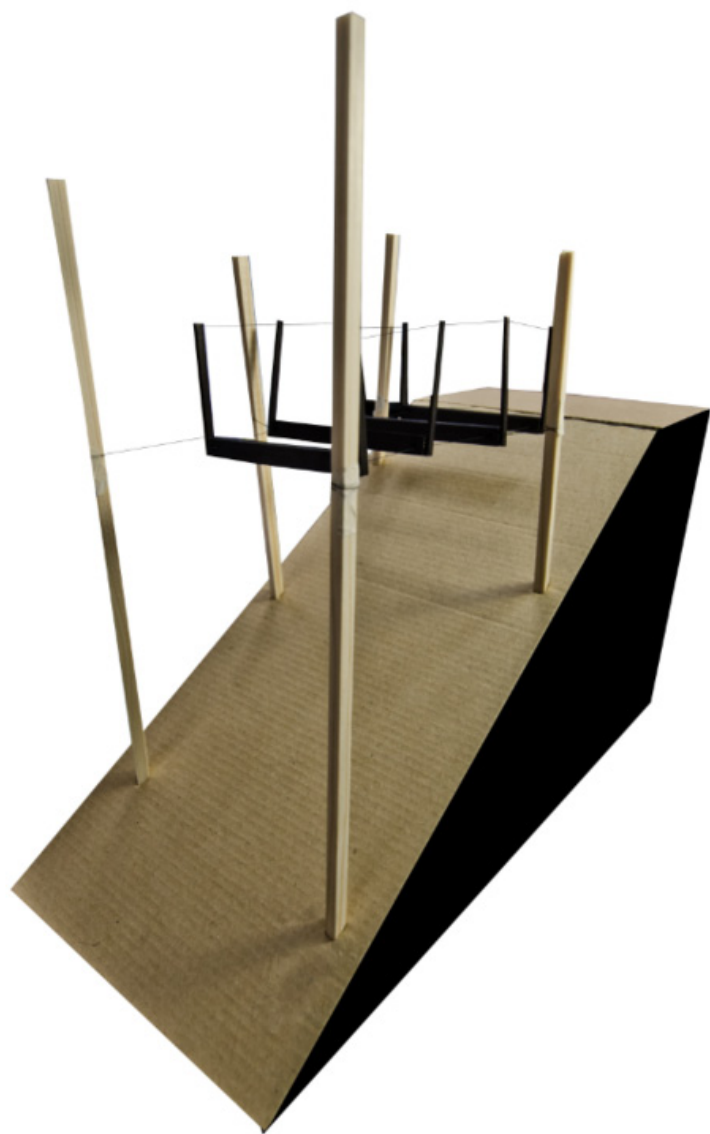
Kafébygget

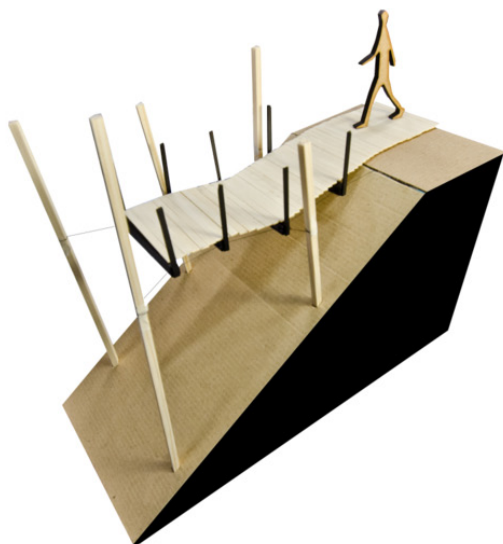


Modellundersøkelser utviklingspunkt









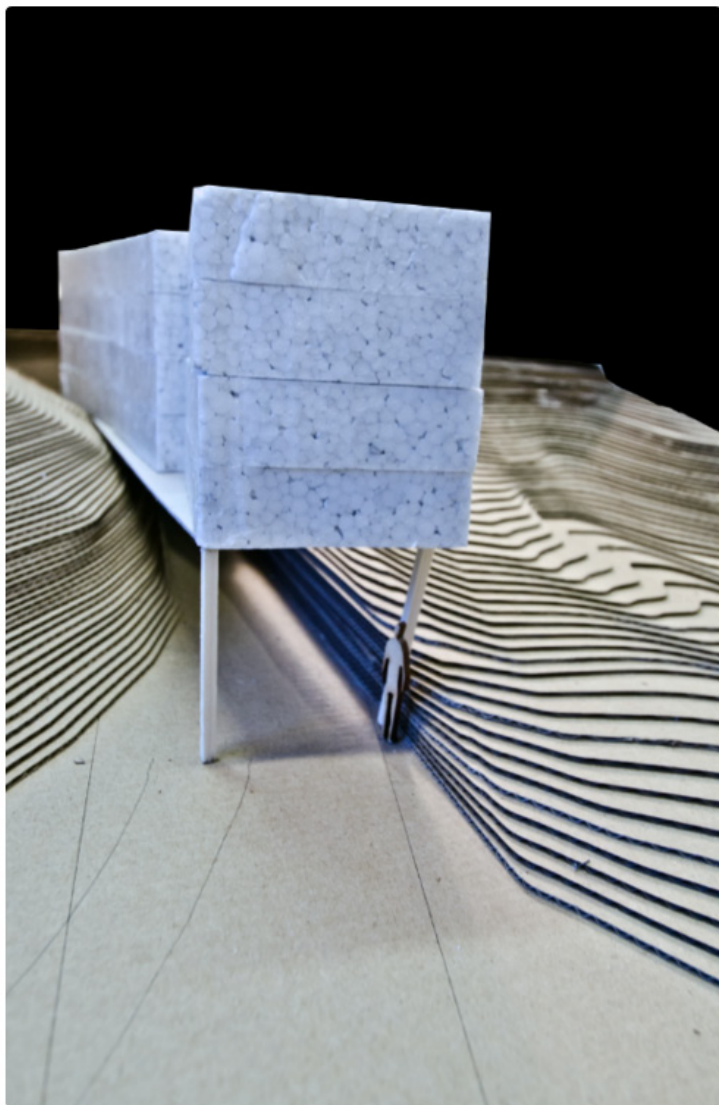
Utkikspunktet henger mellom trærne i oppspente stålrammer.

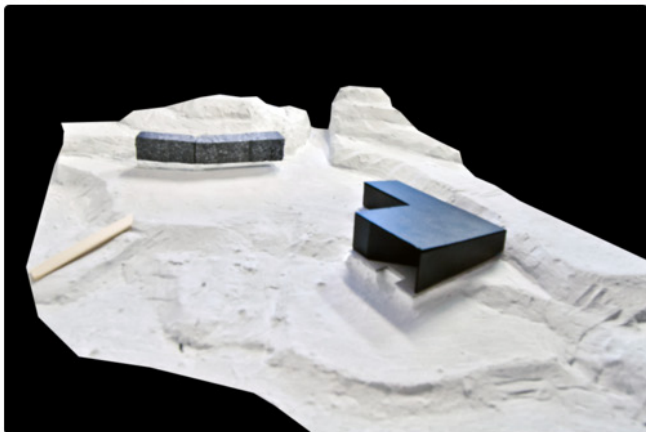
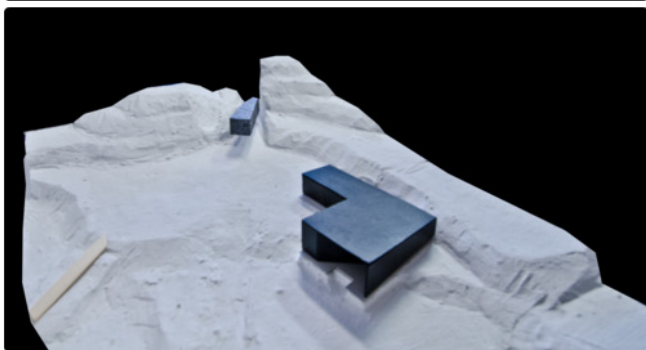
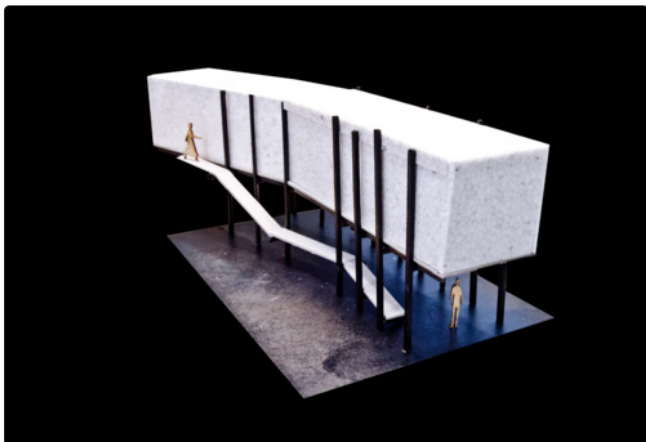
Snittmodell av brygge 1:20



Stålrammer hviler på flytelementer av stål, 60cm i diameter. Brygga danner ombordsstigningsrampe til veteranbåten MS Fram, bading for rullestolbrukere, mulighet for å legge til med småbåt og kajakk, stupetårn og små rom for overnatting og avslapning. Om vinteren blir bryggas deler sluppet fra land, og danner en paviljong for skøyteløpere og isfiskere.

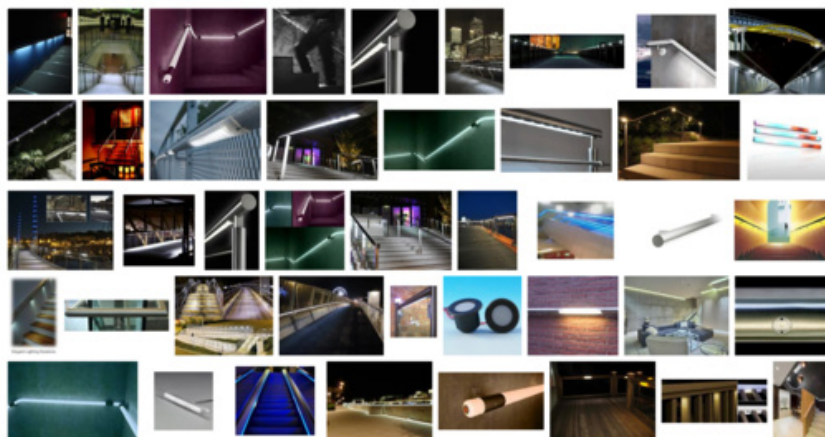
Kafebygget modellundersøkelser





En lysende håndløper

Håndløperen på 1000 meter har flere oppgaver. Det skal være en ledelinje som viser vei gjennom mørket. Men hvordan skal lyset være, og hvordan skal lyskilden festes?



mar 31 '12

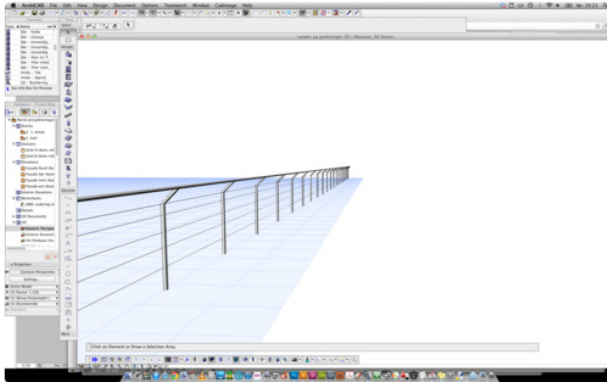
Gruvegangen



De gamle skinnene blir en ny rampe inn i fjellet. Utsillingsflater underveis forteller om vaggene og hvordan jernmalmen blei frakta ut fra fjellet.

mar 31 '12

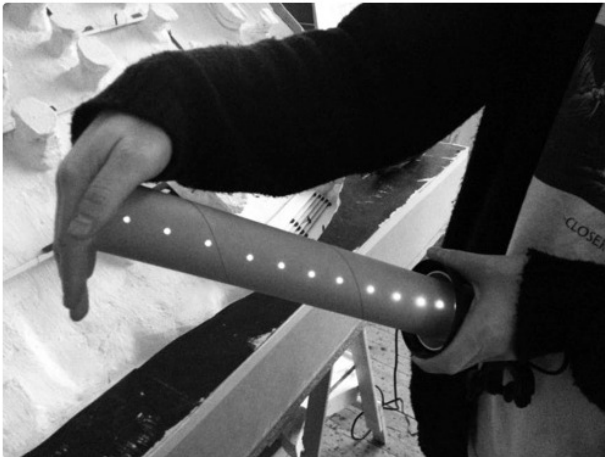
Håndløper 3d modell



Vi tester håndløper i tegning, modell i forskjellige skalaer og 3d. Hvordan kan den binde sammen området, og være spesiell uten å ta all oppmerksomheten fra landskapet og stedets egen kvaliteter?

mar 31 '12

1:1-undersøkelse av håndløper



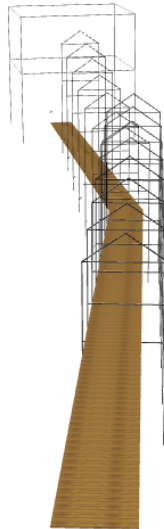
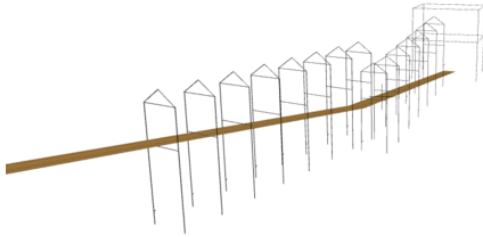
Kan lyskilden være festet inni selve håndløperen?

Tomtebefaring



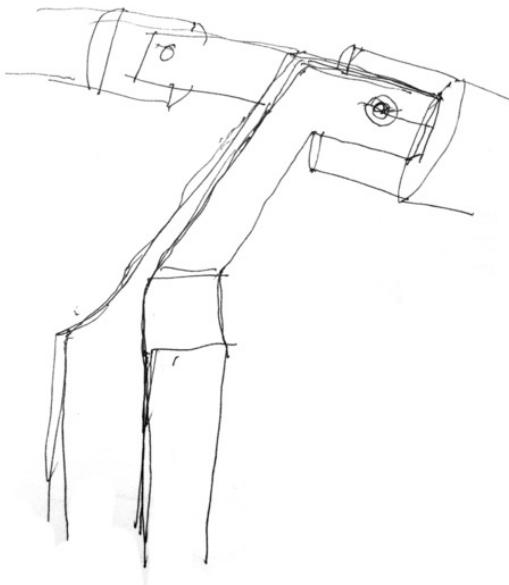
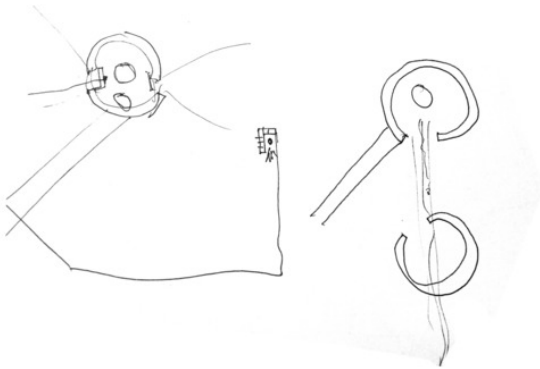
På søndag hadde vi en strabasjøs tur sørover til Søftestad, og de siste dagene har vi vært på tomte og sett for oss prosjektet vi har skissert ut og blitt enda bedre kjent. Vi har hatt flere interessante samtaler med smeden Russell. Vi har også fortsatt diskusjonen om plassering av kafe og smie. Mye blir annerledes når man kommer tilbake på tomte, men vi må også produsere tegninger. Vi kan ikke bare diskutere hele tida, selv om vi får mye ut av det og det er interessant. Vi kunne nok fortsatt med prosjektet et år til, men vi har en deadline å forholde oss til. På tomte fant vi enda et spennende fundament. Det ligger fint til i situasjonen, og vi så fort for oss at dette er overnattingsstedet vi har vært på jakt etter. Den siste brikken i puslespillet. Nå må vi tegne, og ta noen dager påskeferie!

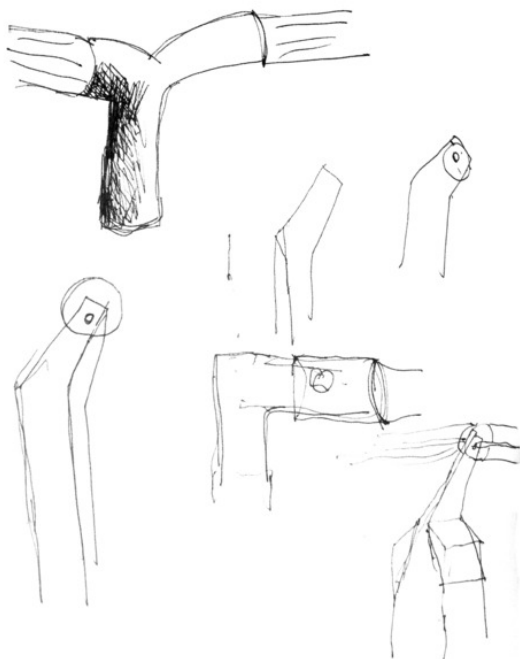
Skeidehuset



Omrisset av skeidehuset vises med stålrammer, og den besøkende går under konstruksjonen og får se spor etter fundamentet fra den store konstruksjonen som en gang var her.

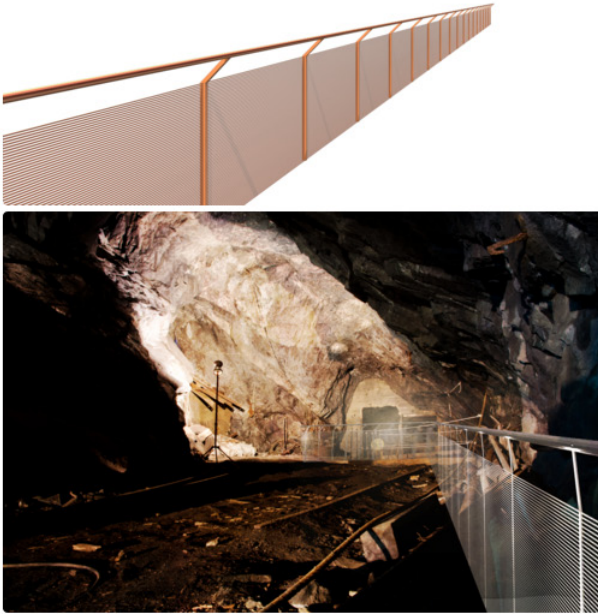
Håndløper





Før påske jobbet vi mye med håndløperen som det viktige elementet som skulle binde området sammen. En linje av stål som leder den besøkende gjennom landskapet. Hvordan lyset skulle ligge i en slik håndløper var viktig. Vi konkluderte etterhvert med at en håndløper er et for svakt element i denne situasjonen, da det er såpass mye som kan ta bort oppmerksomheten. Dette var også veilederne våre enige i. Dersom verken en wire eller en håndløper er nok, hva kan da binde sammen området?

Gjerde og håndløper



Vi begynte da å se på muligheten om et gjerde kunne binde sammen området. Det var fort tydelig for oss at det heller ikke er det rette. Vi må ha en rampe som leder den besøkende opp til området, gjennom landskapet og inn i fjellet. Inne i fjellet må man også ta stilling til hvordan man skal ta seg fram. Flere gruver rydder mye og lar den besøkende gå på grusen inne i hver "stoll." Gjenstandene som ligger igjen inne i gruva etter viksomheten er spennende og gir en atmosfære og autentisitet vi ikke vil ødelegge. Det er tydelig at ved å bare sette inn et gjerde eller en håndløper her må man gjøre noe med underlaget. Ved å sette inn en rampe istedet, som legger seg lett over det eksisterende dekket i gruva behodler vi autentisiteten, tydeliggjør hva som er nytt og lagt til, og gjør gruva tilgjengelig for rullestolbrukere. Vinn vinn!

apr 9 '12

Påskeferie

Vi har hatt påskeferie noen dager nå, og derfor har det vært lite bloggposting. Første halvdel av påska, før vi tok ferie, brukte vi på tomtebefaring på Søftestad. Fint og se stedet igjen med nye øyne. Vi fikk også tegnet litt og en tydeligere helhet på prosjektet. Utstillingen er en linje hovedsaklig av stål, den gamle produksjonslinja, og tilleggsfunksjoner som toaletter, kafe, utsalg, enkel overnatting og lignende er trekonstruksjoner med gjenbrukte materialer fra det gamle verkstedet, rørlageret, lampehus og vinsjhus.

apr 9 '12

Utstilling langs rampen fra vannet og opp til gruveområdet



Fra gruva er det hentet ut stål i store mengder, fraktet til Tyskland og blitt til produkter vi omgir oss på alle kanter. Ved å stille ut eldre gjenstander av stål, eller "skrap" på en fin måte gir vi gjenstandene en verdighet, og den besøkende får sett materialbruk på en ny måte. Det er ikke uendelig med materialer i verden, de kommer fra et sted. Blant annet fra Søftestad. Kanskje kan dette være med å skape nye holdninger knyttet til forbruk? Rampa er trukket litt vekk fra veien. Den buktet seg mellom trærne og viser stålets formbarhet. Ideen og konseptet for rampa er på plass, men den sitter ikke helt enda. Det er dekket får oppmerksomheten, og det er i tre. Det blir feil.



Uansett så begynner rampekonstruksjonen å sitte. Håndløperen, som ikke er like konseptuelt viktig lenger, kan da være tre og gir en bedre taktil følelse. Der kroppen møter materialet bruker vi tre. De innoverbøyde håndløperene gjør konstruksjonen mer raffinert og håndløperen blir bedre å bruke. Det gjør også at formen på konstruksjonen lukker seg. I stedet for å være to lave vegger og et gulv som bukte seg fremover, bidrar håndløperen til at konstruksjonen heller oppfattes som en form, en lett masse, som beveger seg fremover. Og det er dette uttrykket vi vil ha. En lett masse, som ligger lett over landskapet uten å ødelegge det, men som samtidig er en slags masse, som stålet som har blitt tatt ut fra fjellet.

Stål

Det første vi tenkte når det kom til bruk av stål var rusta stål, eller corten, som er merkenavnet på en slik prosess der stålet blir rustet på fabrikk, for så å bli stoppet. På den måten ruster ikke stålet mer, og det er derfor vedlikeholdsfritt. Det vi etterhvert fant ut var at dersom vi har en slags gruveestetikk knyttet til stedet i både form, konstruksjon og materialer blir det kanskje litt mye. Vi diskuterte dette også med Geir Brendeland og vi ble enige om at det kan bli feil dersom man ikke skjønner hva som er nytt og hva som er gammelt. Autentisiteten blir borte og det kan bli falskt. Vi så da på svart stål, og hvordan det på en annen måte enn det rustne stålet er tydelig nytt. Men nå burde vi ta denne diskusjonen om igjen, siden formspråket har endret seg litt. Den buktende konstruksjonen har et tydelig kontemporært uttrykk, og det er helt opplagt for den besøkende at dette er en ny struktur. Vaierne i stål danner veggene i rampen, og slipper ut lys mellom seg. Vaierene gir rampen en retning og drar øyet mot målet. Vaierveggene kan tres gjennom rammene og blir på den måten enklere å bygge enn dersom det skulle vært plater. Vaierene er også en relativt rimelig løsning, selv om det er mange av dem, og de viser stålets formbarhet på en fin måte.



Rusta stål gir et varmt uttrykk og knytter seg til stedet og historien på en naturlig måte.

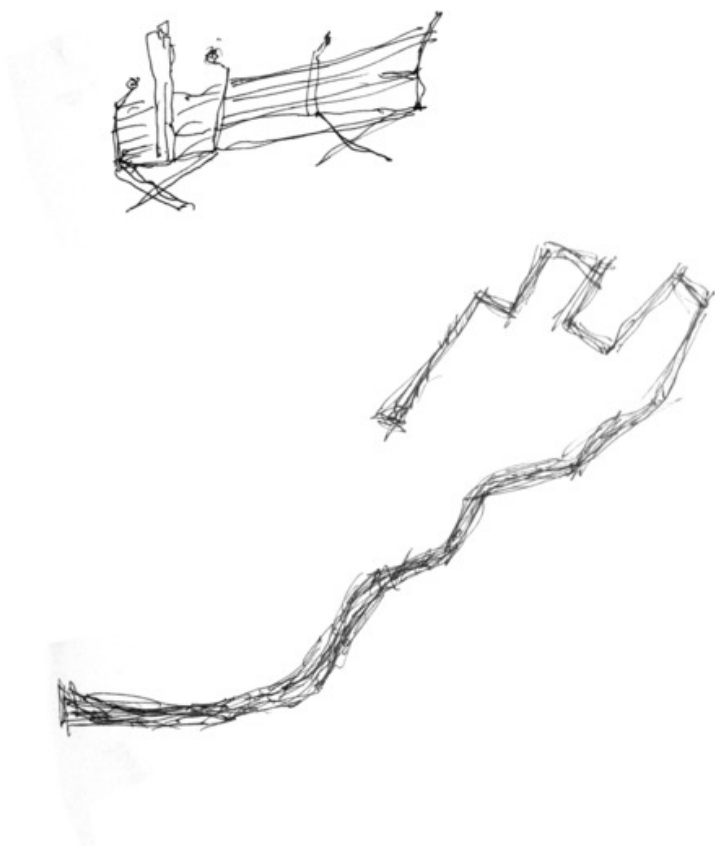


Svart stål passer godt inn, er tydelig nytt, men kanskje ikke så tydelig for alle besøkende å se linken til at dette er stål.

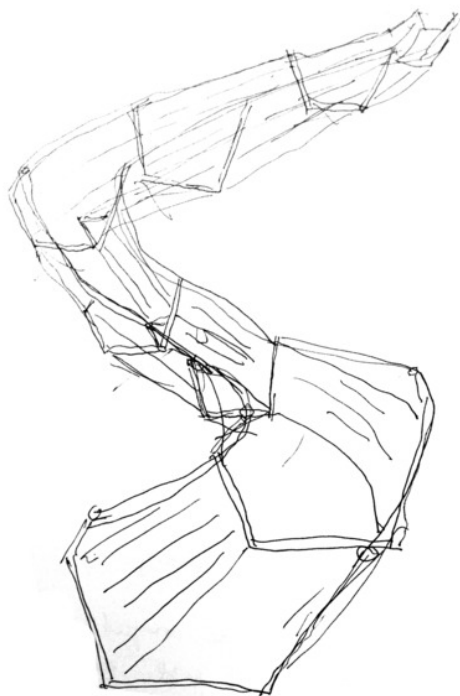


En tredje mulighet er det blanke stålet. Smeden Russell hadde plater med slikt stål da vi var på Søftestad i påskeferien. Det er tydelig stål, og kan på en fin og diffus måte speile landskapet rundt konstruksjonen. Men blander konstruksjonen da mer inn, eller tar den mer oppmerksomhet?

En linje av stål

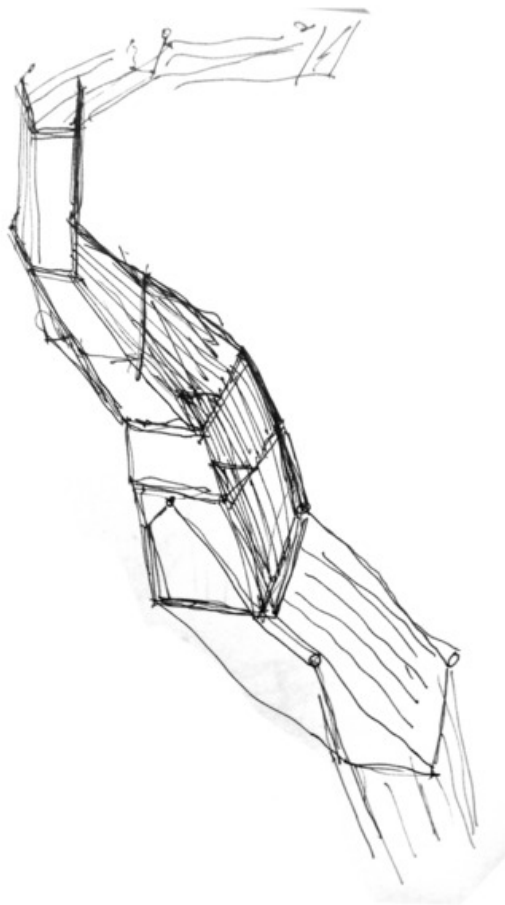


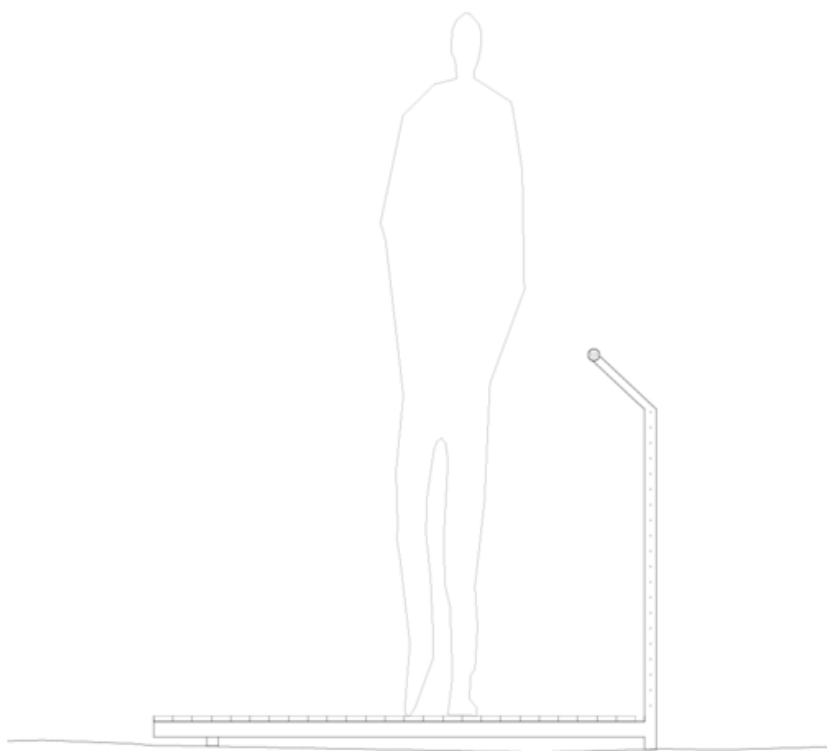
Den gamle produksjonslinja får nytt liv. En linje av stål leder den besøkende gjennom området, tilbake i historien og inn i fjellet der stålet en gang kom fra.



Konstruksjonen av rammer i stål, med vegger av vaier er fleksibel og kan tilpasse seg landskapet både vertikalt og horisontalt.

Bevege seg gjennom landskapet

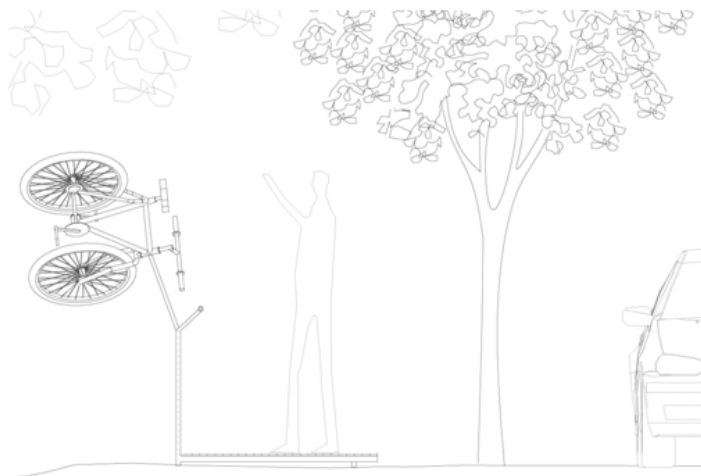




Etter å ha testet i både tegning og modell ser det ut til at dette snittet ikke har nok særpreg. Det kan bli litt for likt et typisk gjerde i et vanlig kontorbygg. Dessuten bør vi gå bort fra tredekket, og heller ha stålplater.

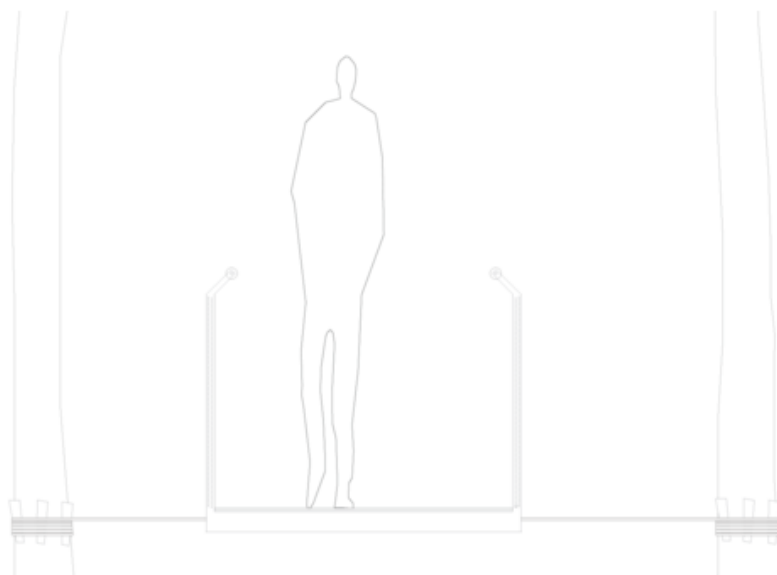
Snitt av rampe

Rampa av stål går langs produksjonslinja og er utstillingen i museet på Sjøtestad. Rampen slynger seg gjennom området og tilpasser seg landskapet. Forrige uke tegnet vi disse snittene med en lysende håndløper og noen vaiere i siden.



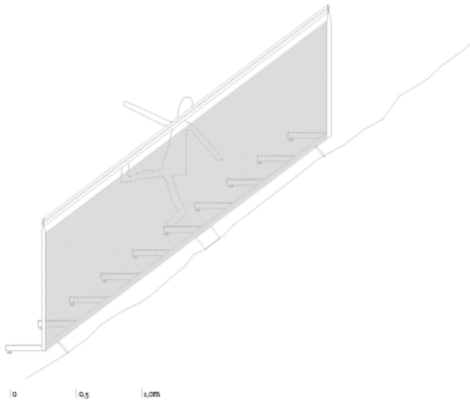


Tverrsnitt utsiktspunkt



Utstillingslinja ender i utsiktspunktet med tilbakeblikk over vandringen og utstyn over hele det store landskapsrommet. Konstruksjonen henger i vaiere, slik det henger igjen vaiere på området etter gruvedriften.

Snitt trapp i gruva



Trappene i gruva bør ikke skille seg for mye fra de horisontale rampene, da det til sammen bør oppfattes som en lang linje. Konstruksjonen er korte elementer, lette nok til å monteres uten bruk av større maskiner. En vippekonstruksjon gir et lett og svevende uttrykk, som en innspent huske. Dette gjør også at den står på kun et punkt, mens vaiere som enkelt kan justeres lengden på tar strekkkreftene begge veier. LED-lys mellom radene med vaiere og under trappetrinnene gjør trappa om til en stor lykt som viser vei gjennom mørket.

Fra vannet og opp



Rampa bukte seg oppover i området, med utstilte gamle gjenstander av stål underveis. Man kan gå av og på rampen flere steder, og integrerte benker blir fine stoppesteder på veien. Når hele rampa, bortsett fra håndløperen, er i ett materiale blir linja tydelig og den besøkende blir oppmerksom, interessert og dratt de 300m opp til gruveområdet.

Tektonikk - stål og tre

Vi har nå et prosjekt bestående av en 1000 meter lang stållinje med tilleggfunksjoner i treverk - café, toaletter og overnattingsplassen. På sin vei gjennom landskapet tydeliggjør linja stålets egenskaper, først og fremst materialets formbarhet.

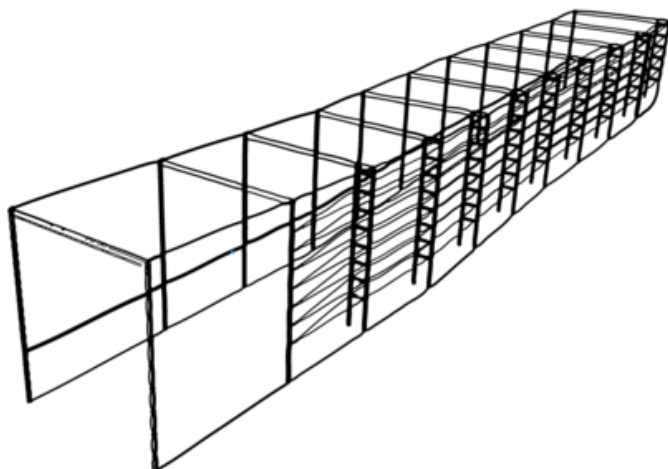
Treet skiller seg fra stålet ved at det er et organisk og levende materiale. Tre har dessuten en helt annen taktilitet og lukt. Tre er **varmere** enn stål.

Treets kvaliteter er sammenfallende med det en mener med høy grad av tektonikk. En trekonstruksjon bygges gjerne opp lag på lag i en synlig og lesbar struktur. Slik kommer tilblivelses-prosessen til syne, og de iboende tankene og poesien som finnes i konstruksjonen får bli en del av det estetiske uttrykket.



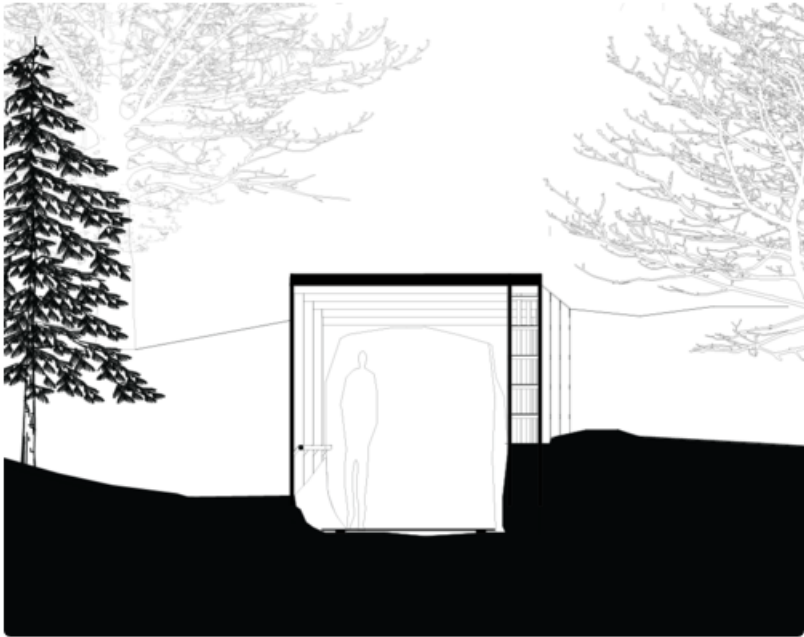
Bollene har samme form, funksjon og størrelse. Trekurven har derimot en struktur. Du kan lese produksjonen og konstruksjonen. Stålbollen holder i større grad disse tingene hemmelig. Den danner en overflate, men forteller ikke mye mer.

Gruveinngangen



Gruveinngangen er en viktig overgang i det 1000m lange museet, overgangen mellom over og under bakken, lys og mørke, jord og luft. Konstruksjonen buktet seg slik de andre konstruksjonene gjør, i ledd som tilpasser seg landskapet den legger seg voer. Vegger av vaier blir tettere og tettere nærmere inngangen for å understreke overgangen og venne øyet til mangelen på lys.

Tverrsnitt gruveinngangen



Fra det tidligere utkastet har vi nå fjernet trappen i konstruksjonen. Den besøkende kommer direkte ned til kafeen etter rundturen, og trappen blir da overflødig. Konstruksjonen er leddet med stålrammer slik de andre konstruksjonene. Stålblader i både tak og gulv gjør at inngangen blir fri for snø og man kommer inn i gruva med både rullestol og barnevogn.

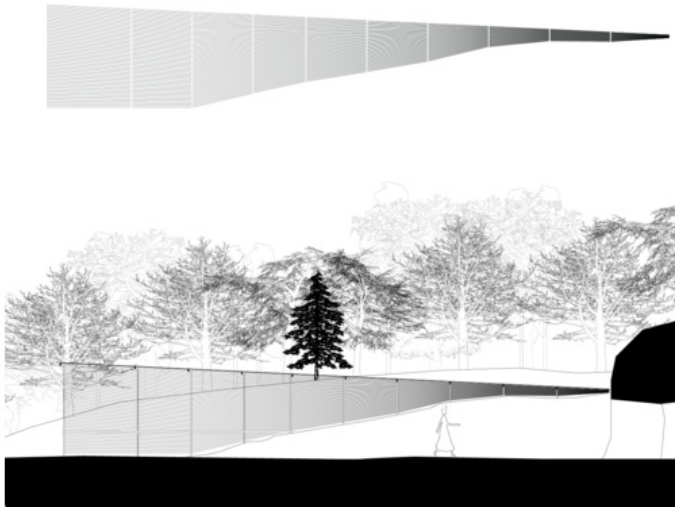
apr 11 '12

Illustrasjon av gruveinngangen

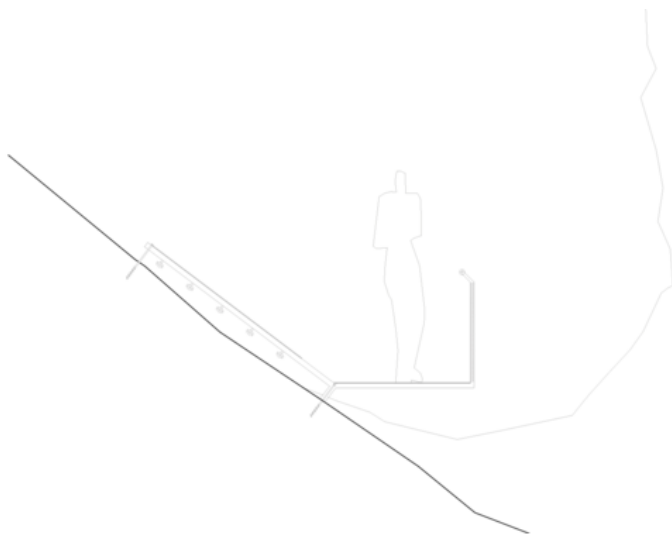


apr 10 '12

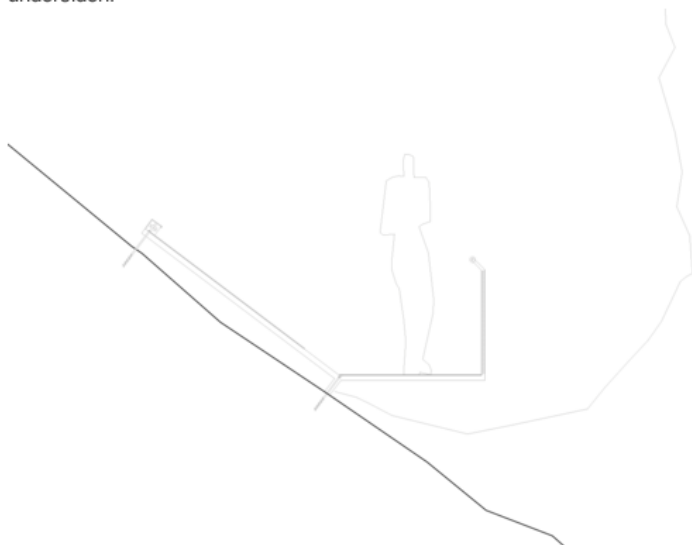
Langsnitt gruveinngangen



80 vaiere som er spent opp mellom stålrammene danner en dynamisk veggflate, som blir tettere jo nærmere inngangen man kommer. En lang overgang inn i fjellet, og øynene blir gradvis vant til mørket.

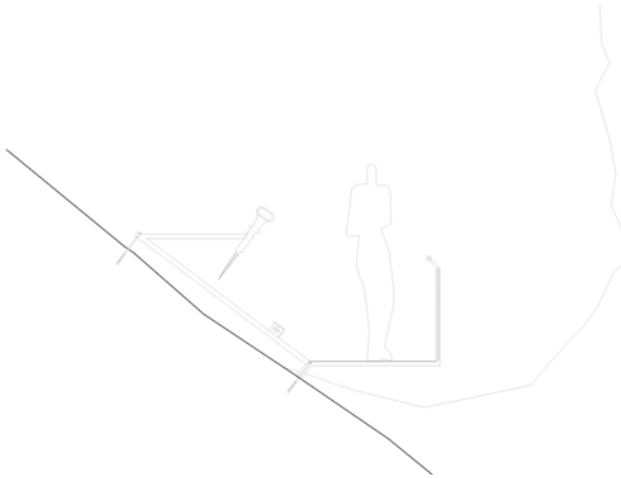


Prinsipper, snitt, diagrammer og fotografier perforeres i stålplater med lys fra undersiden.

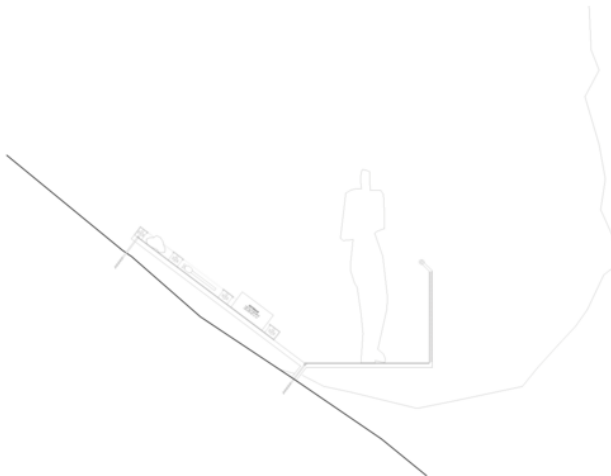


Dersom man trenger alternativ behandling av fotografier i tillegg til perforering, kan det etses inn i stålplater og belyses ovenfra.

Snitt utstillingsrampe



Større gjenstander som borr og verktøy står ut fra utstillingsflaten.



Mindre gjenstander som stein, verktøy og annet ligger i fordypninger i en tjukkere plate. Diffusert lys kommer inn fra sidene gjennom frostet glass.

«Det vakreste huset i verden»

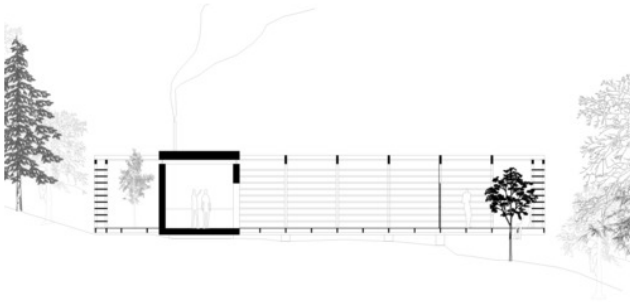


- Finnes det noen mellomting i dag, mellom fullstendig restaurering på den ene siden og riving på den andre?

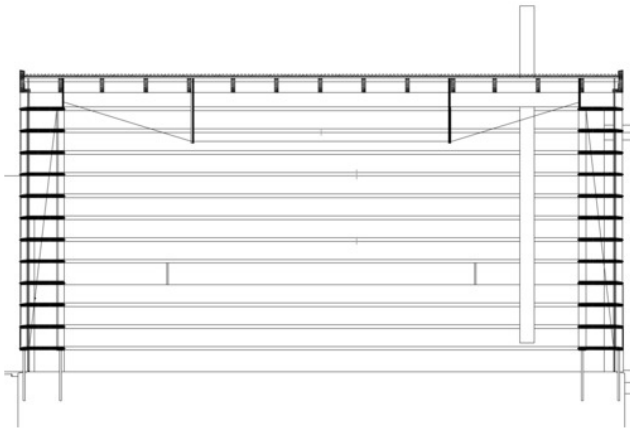
Ola Sendstad og Einar Bye stilte seg dette spørsmålet for sin diplomoppgave «Det vakreste huset i verden» der de tok for seg et gammelt falleferdig hus og brukte materialene på en ny måte. Vi vil gjøre noe av det samme på Søftestad. Vi vil bruke kvalitetene på stedet, som i tilfelle for det gamle verkstedet er materialene og fundamentet til å skape noe nytt og gi nytt liv til Søftestad Gruver. Men hvordan kan vi bruke de gamle materialene på en best mulig måte?

apr 15 '12

Utkast langsnitt og konstruksjonssnitt smie



Smia nærmer seg ferdig.



Konstruksjon i lav oppløsning.

Utkast toaletter



Dusj, toalett og vask i betongsirkelen som ble opført på 70-tallet til å ta seg av grisemøkk. Planen tar minst mulig av rommet i sirkelen, og lar trærne få stå og danne et naturlig tak.

Punkter i gruva



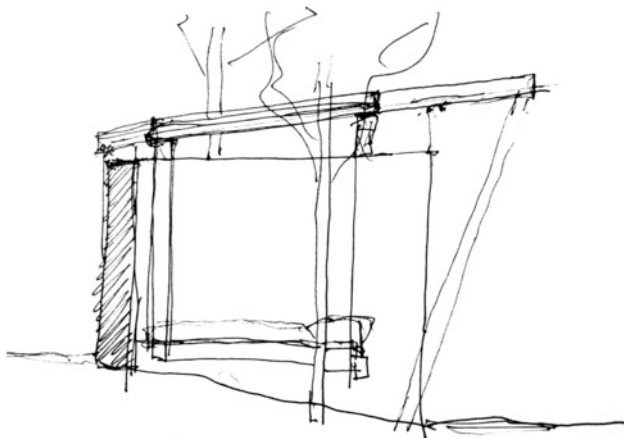
Modellbilde

Husbåt-veiledning

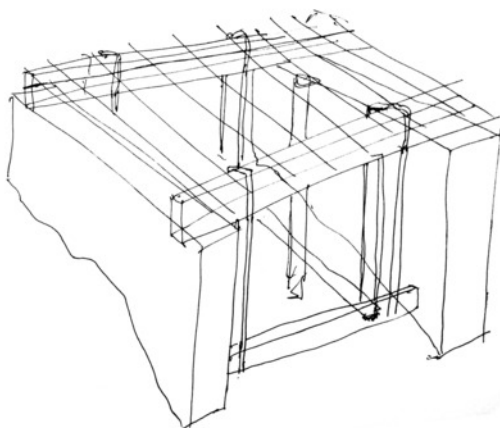


Vi fikk litt veiledning på brygga vår av Anders her om dagen. Han har bygget to husbåter og kan mye om hvordan man bygger på vannet. Vi fant ut at vi nok kan ha firkantede flotører. De bør være større og de kan godt stikke dypt ned i vannet.

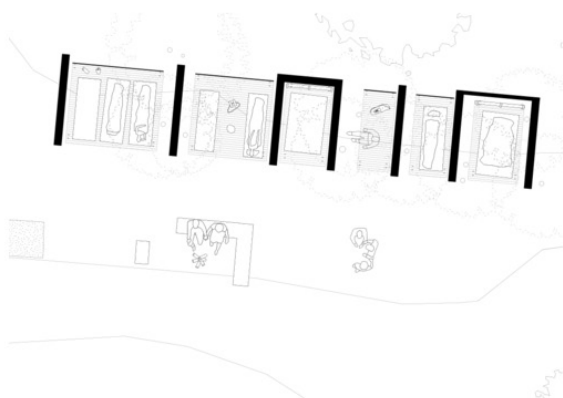
Overnatting



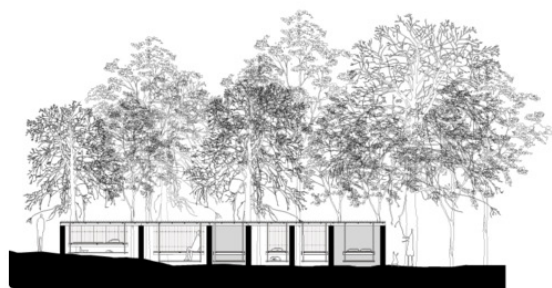
Vi har nå tegnet ut et forslag til overnatting mellom betongskivene etter det gamle sagbruket som vi fant da vi var på tomtebefaring i påska.



Bjelker spenner over betongskivene og danner tak. Ned fra bjelkene henger ståltag som holder plattformer til å sove på. Bakveggen er tettet igjen med panel fra de eksisterende bygningene. Det blir en lett konstruksjon, en slags mdoerne gapahuk, med trærne som perforerer taket. Fra overnattingen kan man se ned på Nisser og høre elvebruset fra fossen rett nedenfor.



Plan



Langsnitt



Kortschnitt

apr 18 '12

Prinsippskisser

Prinsippskisser kan ofte bli litt dølle. Av og til fungerer de, men ofte tar de bort stemningen, mystikken og fantasien. Kanskje tekst kan fungere like godt for å forklare grepene våre. Det trenger ikke være mange ord.

apr 18 '12

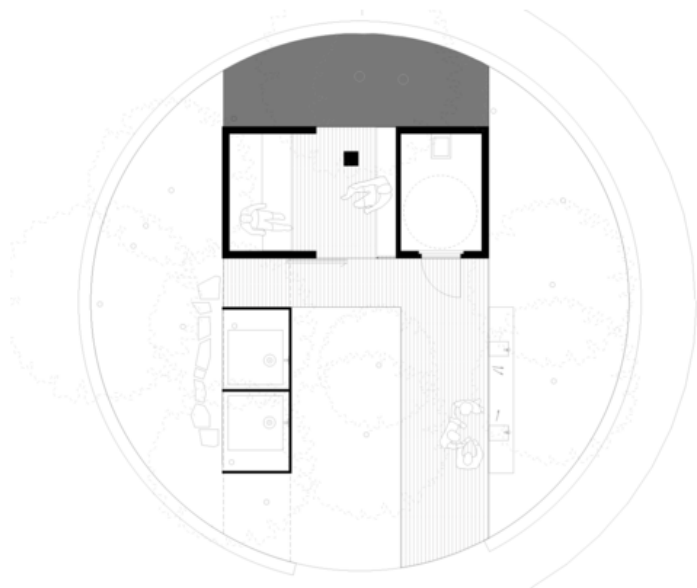
Et liggende fyr



Det er blitt kveld, og kjøreturen gjennom Telemark blei lenger enn forventa. Innsjøen virker uendelig lang. Men så plutselig får du øye på en lang struktur som bukker seg ut i vannet. Den lyser. Som et liggende fyr. Når du kommer nærmere ser du at den er enden på en lang konstruksjon som bukker seg oppover i skogen. Forundret stopper du opp og opplever rom du aldri har sett maken til.

Utkast toaletter

I den gamle grisebingen finner vi toalett, 2 dusjer, vask og en badstue opp mot et regnvannsbasseng.



apr 18 '12

“Vi legger til arkitektur som tydeliggjør
stedets eksisterende kvaliteter.
Samhandlingen mellom det nye og det gamle
gjør at helheten blir større enn summen av
delene.”

— kånn

Veiledning med Geir Brendeland

Vi rakk en kjapp prat med geir Brendeland om prosjektet i dag, etter at vi hadde hatt veiledning med Are. Det var vel stort sett positivt, og han var enig i at mye hadde kommet på plass nå. Herlig emd litt positiv feedback.

[ingen kommentarer](#)

apr 19 '12

“Prosjektet handler om found objects.”

— Geir Brendeland

[ingen kommentarer](#)

apr 18 '12

Skøytepaviljong



På vinterstid driver brygga fra land. Delene fortøyes i bøyer og fryser fast. De kan være fine stoppesteder for skøyteløpere på tur, isfiskere, og alle andre som reiser forbi.

[ingen kommentarer](#)

apr 19 '12

Veiledning med Are

Veiledningen med Are var bra, og vi fikk diskutert flere ting. Viktigst var det nok at han hadde troen på trekonstruksjonene våre, og den store abstraherte skulpturen av Skeidehuset. Som vi btw ikke har fått blogget noe om enda. Det ble mest at vi forklarte hva vi har gjort, men vi fikk litt motstand på de tektoniske løsningene på brygga. Hva skal være stål og hva skal være tre? Det er jo en del av linja av stål, som er viktig både konseptuelt og pedagogisk i historiefortellingen, likevel kan nok ikke hele brygga være stål. Det er ikke godt å bade fra, eller legge til med båt. Vi har fortsatt litt tid til å gjøre endringer. 1:20 modeller må nok til.

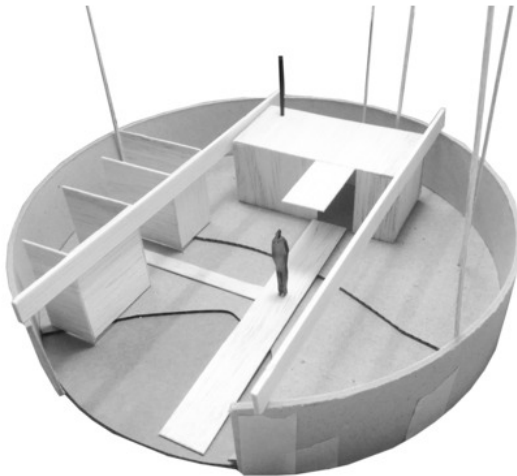
Ellers fikk vi også høre at vi må få vist hva som bevares, hva som rives, og hva disse avgjørelsene blir tatt på grunnlag av. Det skal vi klare.

Kafeen, overnatting og toalettene diskuterte vi også, og vi ble enige om at det nok kan bli et fint leirsted for både skoleklasser og turister.

[ingen kommentarer](#)

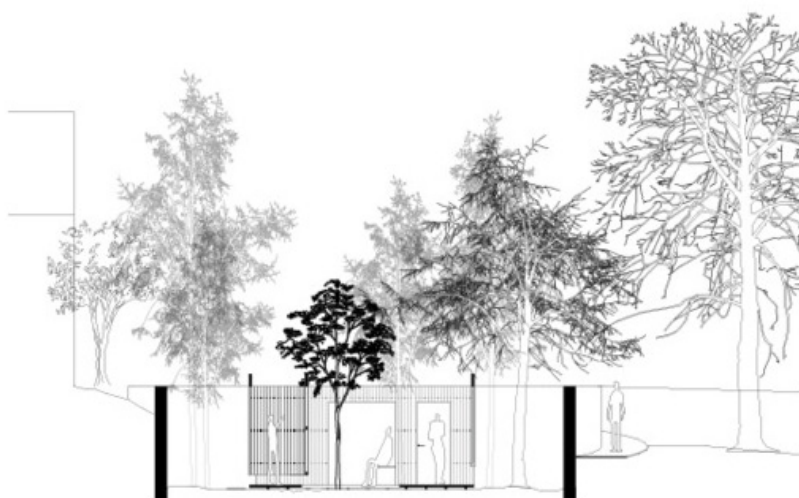
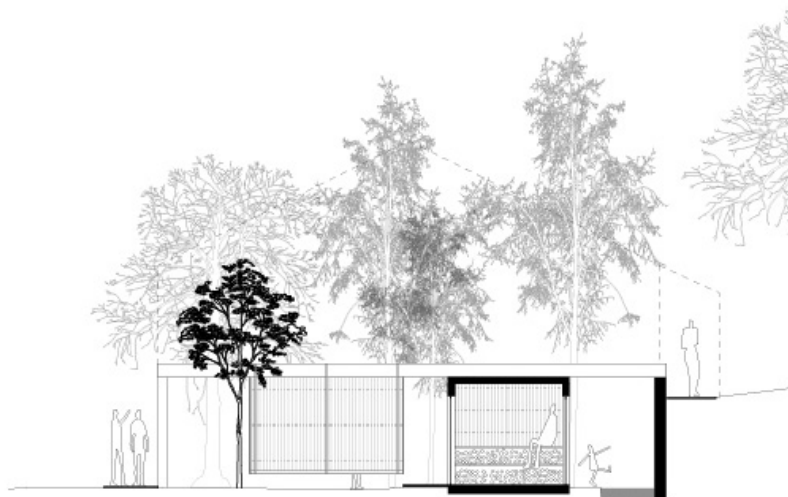
apr 19 '12

Modellundersøkelse - toalett og dusj



1:50-modellen viser siste utkast på service-bygget i den gamle grisesiloen.

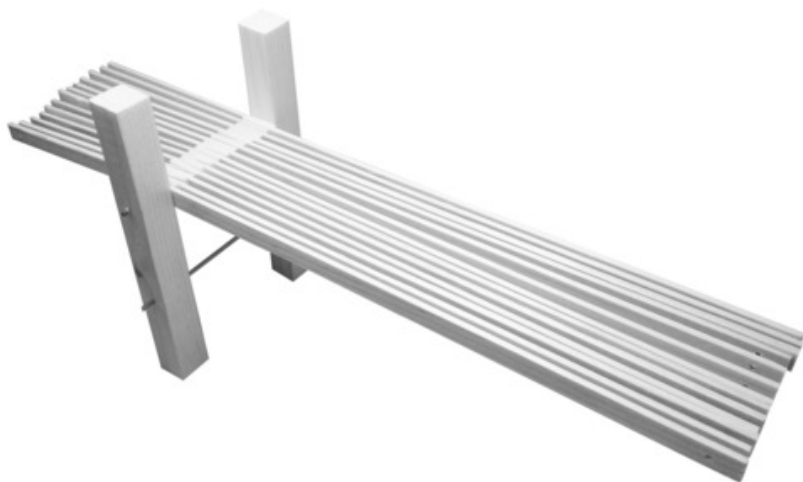
Snittundersøkelser - toalett og dusj



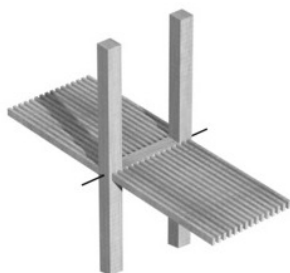
Veggundersøkelser

Den gamle kledningen blir splittet i to, satt på høykant og festet til veggens søyler med stag av stål. Resultatet blir at en får 2 sider av det gamle materialet: en "ny" (der den er splittet) og den gamle, værbitte overflaten. Det dannes et veggssystem av hyller, benker og overflater til håndverksutstilling og avslapning.

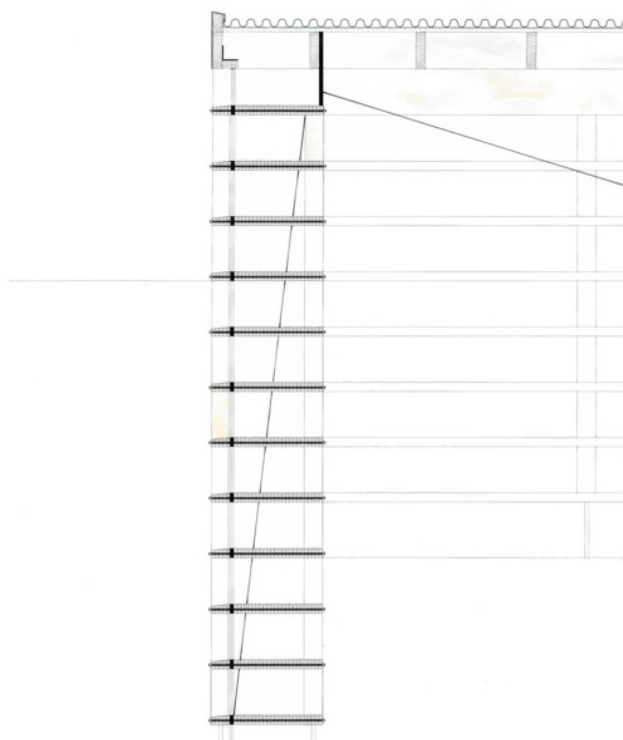
Veggutsnitt, modell 1:5



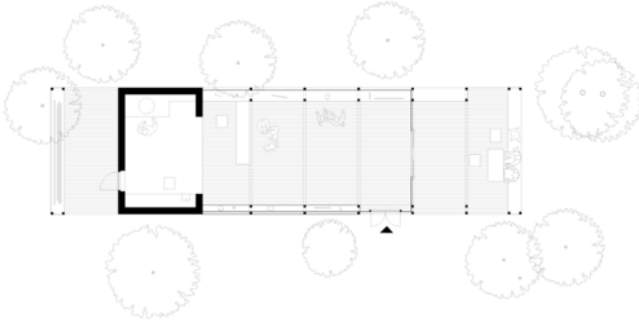
Samme utsnitt, render



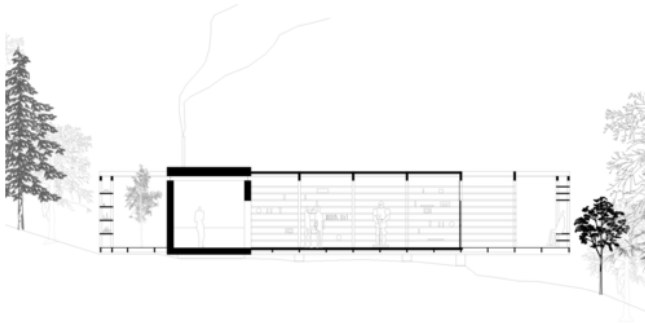
Veggen og hyllesystemet (bredde 60 cm) i sin helhet, 1:20



Smie/verksted



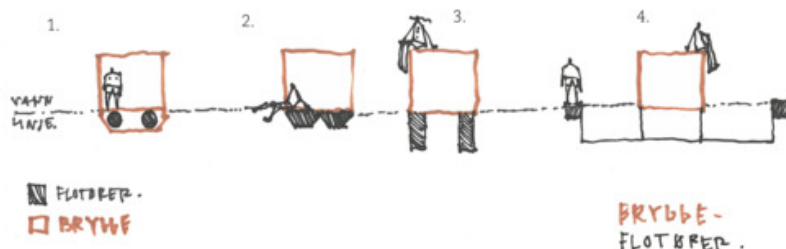
Smia har i likhet med kaféen en varm kjerne og en større halvklimalisert struktur som omslutter denne. Den halvklimaliserte sonen har vegger med 30-60 cm tykkelse som er bygget opp på samme måte som hyllestrukturen vi finner i kaféen.



Bygget tolker landskapet på forskjellig måte i lengderetningen. Utelageret til venstre i snittet ligger på bjelker som treffer en bergknaus. Kjernen ligger på et massivt fundament fra det gamle rørlageret. Bygget fortsetter på bjelker som er opplagret på gamle punktfundamenter fra det samme rørlageret og krager til slutt utover det fallende terrenget.

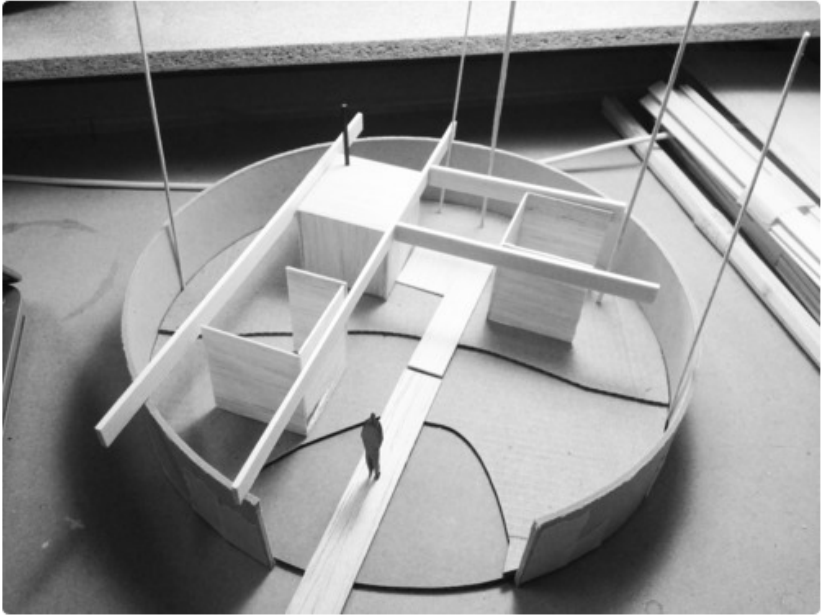
I veiledningen med Are ble vi oppfordret til å se på bygget som et mulig utleieverksted, en "gjestesmie", for andre kunstnere og håndverkere i kommunen. Det kan jo tross alt hende at smeden flytter fra området i fremtiden.

Flotører til brygga - 4 alternativer



1. **Runde flotører.** Dette kan være stålpotonger eller vaskefat (gratis).
 2. **Rektangulære eller skråformede flotører.** Gir god oppdrift og har større volum enn de sirkulære.
 3. **Rektangulære, smale og dyptliggende flotører.** Gir ifølge husbåtbyggeren på nabosalen meget god oppdrift og stabilitet.
 4. **Flotører i bjelkesystem.** Bryggas konstruksjon utvides og flyteelementene plasseres på utsiden av bygningskroppen. Gir helt klart best stabilitet og gjør det mulig å legge gulvet i bryggekonstruksjonen helt nede ved vannskorpen.
- Nr 4. har altså best stabilitet, men eksponerte flotører som punkter i vannet vil kanskje forstyrre linja og bryggas klare retning. Valget faller derfor på nr. 3, et alternativ som gir gode flyteegenskaper.

Modell 1:50 - toaletter og dusj



I dette forslaget er planen vridd. Grepet ble foreslått på forrige veiledning.

apr 22 '12

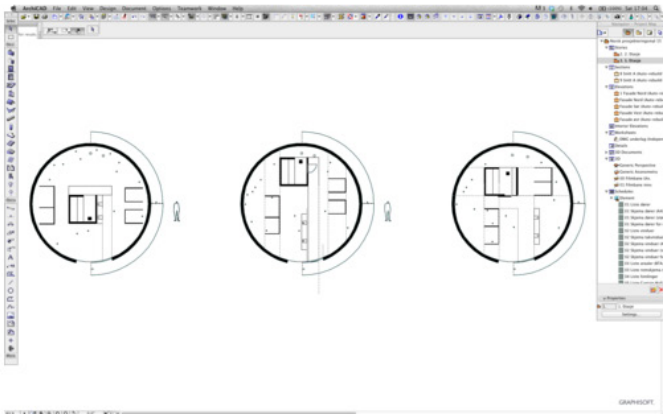
Oppdatert snitt toalett, badstue og dusj



[ingen kommentarer](#)

apr 21 '12

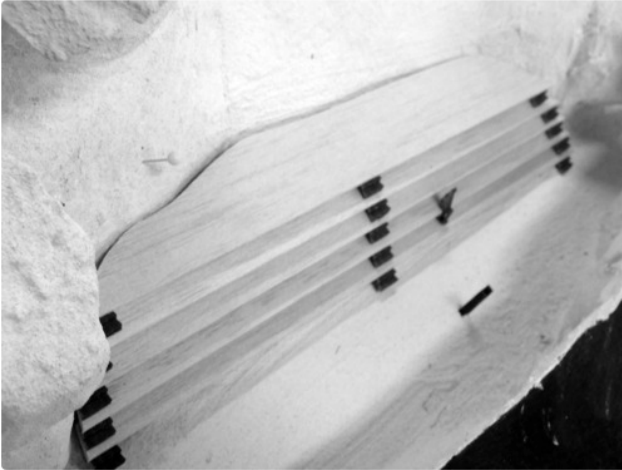
Decisions, decisions...



De 3 utkastene virker like ved første øyekast, men de ulike plasseringene av elementene skaper selvsagt forskjellige romvirkninger.

Amfi

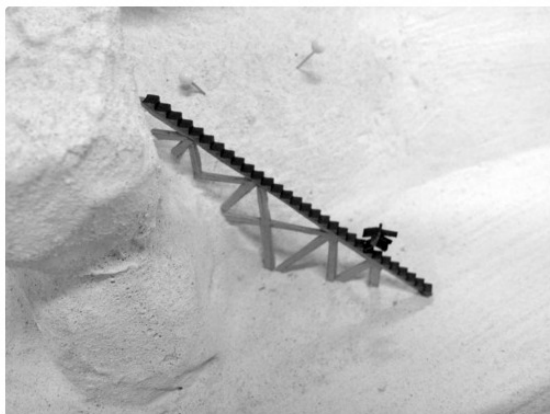
Tinge begynner heldigvis å falle på plass og vi produserer tegninger så godt vi kan. Amfiet har vi utsatt litt. Det kunne som mye annet vært et prosjekt i seg selv, men med mange andre baller i luften har det måtte ligge litt.



Amfiet vi har hatt i modellen i det siste tar mye av rommet og blir veldig horisontalt. Det bør henvende seg mer på langs av rommet slik at man får et naturlig "backstage" areal innover i gruvegangen.



Konstruksjonen vi har jobbet med for amfiet har vært nært beslektet med de andre konstruksjonene inne i gruva. En modul som flyter over liggen kan være fint, men det fungerer ikke like godt når det er brattere fjell. Vi skissemodelerte derfor opp ett nytt forslag i går med større stålbjelker som er lagt på liggen, med amfiet innspent mellom bjelkene. Da får man et rom bak bjelkene som kan brukes til oppbevaring o.l.



Det trenger nok kke så mye støtte som i dette utkastet, og vi arbeidet videre med en annen type konstruksjon med bare to støtter.



Referanseprosjekt i nærheten av Søftestad

Canvas Hotel ligger på Heimdalsheia i Nissedal, noen kilometer fra Søftestad. Her får den besøkende teste seg mot naturen på terrengsykler og sove i mongolske yurter. Det er gøy å se at et tilbud som kan ligne på overnattingen vi foreslår på Søftestad fungerer og interesserer. En natt på Canvas Hotel koster 5000 kroner per person per natt, og hotellet retter seg i hovedsak mot bedrifter og ulike grupper.



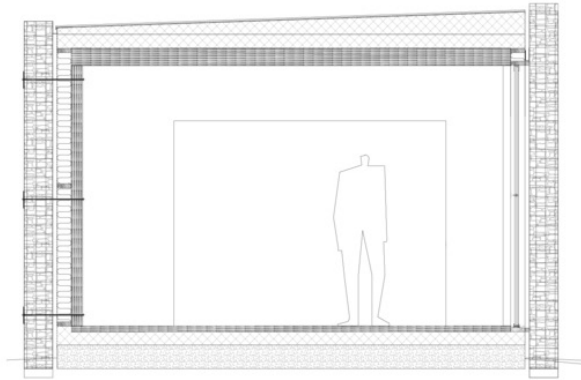
Foto: Gøran Bohlin

Kilde: <http://www.vg.no/reise/artikkel.php?artid=10073040>

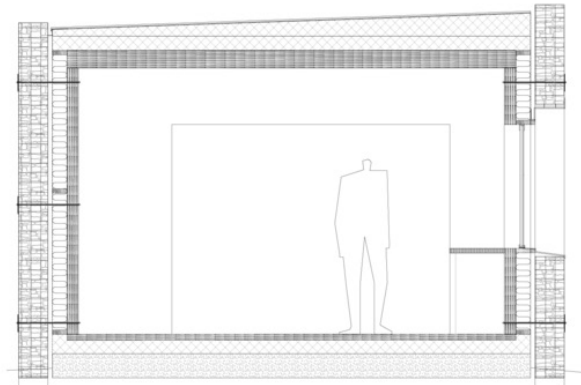
Snitt 1:20 av varme kjerner

I dag har vi tegnet ut snitt av kjernenes oppbygning. Veggen består av slaggstein i stålkurver (gabioner), et isolasjonssjikt og massivtre. Kjernene finner vi både i kaféen og i smia. Badstua er også bygget opp av gabioner. Spørsmålet er nå om man skal la lyset filtreres mellom steinene eller om man skal åpne steinveggen og sette inn et mer tradisjonelt vindu.

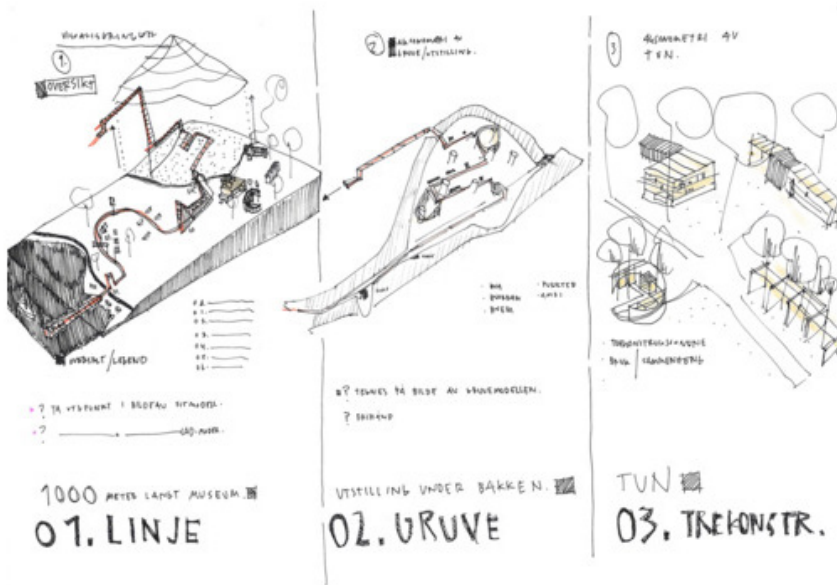
Glassvegg med lys som filtreres mellom slaggsteinene



'Tradisjonelt' vindu



Utkast - oversiktstegninger



Hovedstrukturen og sammenhengen i prosjektet må komme tydelig frem på plansjen. Vi har tegnet noen utkast på hvordan dette kan vises.

apr 26 '12

“Å hinte er mye mer interessant og spennende enn å overforklare”

— Røyksopp i intervju med Helle Vaagland i NRK's nasjonalgalleriet

[ingen kommentarer](#)

apr 26 '12

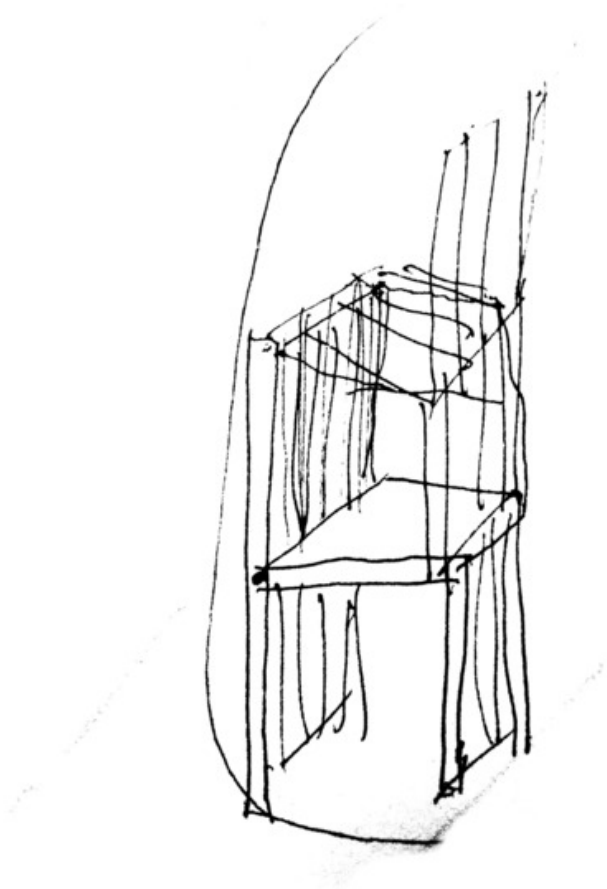
Illustrasjon

Vi har arbeidet, skissert og diskutert litt de siste dagene hvordan vi best skal vise og forklare prosjektet. Vi har nå kommet fram til at plan og snitt er strektegninger som viser strukturenes konstruksjon, bruk, romlighet og til dels materialitet. Skisser med penn viser oversikt og stiliserte situasjoner og utsnitt for å gi et overblikk over hvordan prosjektet henger sammen, mens mer fotorealistiske illustrasjoner viser materialitet og stemning.

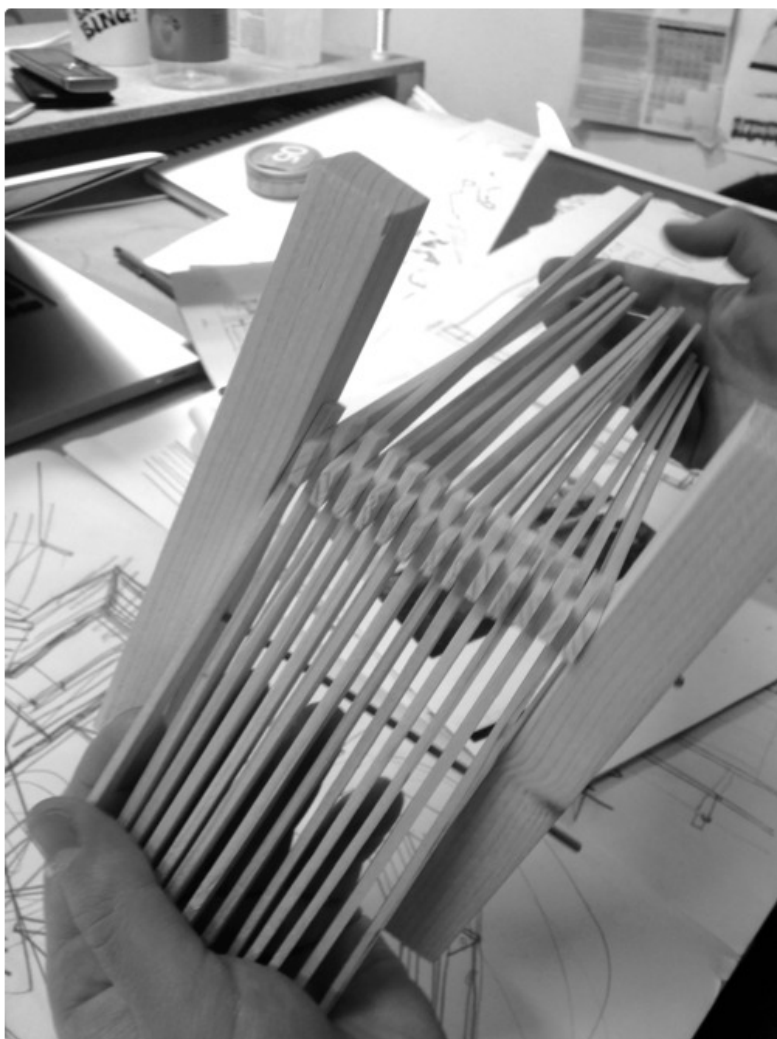
Møbler



Det blir fort en del produksjon i avslutningen av et prosjekt, noe som ikke alltid er like spennende. I dag tok vi ei lita pause fra tegneproduksjonen og skisset litt på møbler. Vi har ikke designet møbler før, men hvis vi skal rekke det i løpet av studiet så var tida inne nå.



Tanken er at stoler og bord skal kunne settes inn i hyllene i bygningens konstruksjon, og på den måten frigi gulvplass dersom man skal ha aktiviteter som krever det. Stolene og bordene bli på denne måten hyller i hylla. Skjønner?



Møblene er først og fremst tenkt i kafé og smie og vi tok derfor utgangspunkt i konstruksjonen i disse bygningene. Det gamle treverket er splitta slik at det får en ny og en gammel side, for deretter å bli fletta sammen til hyller.

apr 29 '12

Møte med byggingeniør Christian Kaurin

I påsken fikk vi satt oss ned med Christian Kaurin, byggingeniør i Aker Solutions/Subsea 7. Kaurin har stål som ekspertområde og kunne komme med mange gode innspill til prosjekteringen av vår 1000 meter lange stålstruktur. Det var viktig å få høre at valgene vi har tatt med tanke på konstruksjon er mulige å få til.

[ingen kommentarer](#)

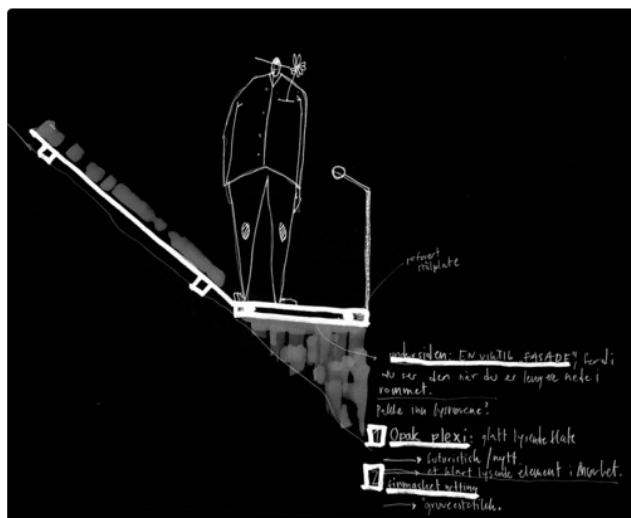
apr 26 '12

Amfi av gabioner

Endelig fikk vi amfi på plass. Det har ikke vært førsteprioritet, men gruehallen har potensiale til å håndtere forskjellige typer arrangement. Det vi kom på i dag var at modellen vi bygde av gruverommet er uten løsmasser og slagg som er der i dag. Da vi bygde modellen tok vi utgangspunkt i hvor vi antar fjellet går. Men hvor gjør vi av løsmassene? Jo, det puttes i stålkurver og blir gabioner som igjen danner amfi.

[ingen kommentarer](#)

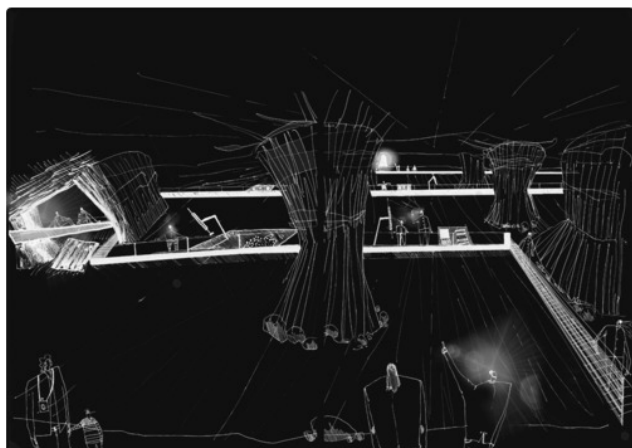
Gruverampens underside



Rampens underside er en viktig "fasade" da den er synlig når man befinner seg lengre ned i det skrå gruverommet. Lyskilden er festet på undersiden av rampen, og det kan være formålstjenlig å gjemme denne bak en plate.

Platen kan være:

01. **En halvopak plexi-plate.** Rampesystemet vil da fremstå som en klar, lysende linje som bukker seg gjennom det ulendte, underjordiske terrenget. Uttrykket blir nytt og nærmest futuristisk.
02. **Finmasket netting.** Mindre futuristisk? Mer en form for "gruveestetikk"?



Prøveplot



Den siste uka har vi produsert ferdige tegninger av hele prosjektet, og vi har ikke hatt tid til å blogge. Mye gjenstår fortsatt, men plansjen er i alle fall levert. Vi plotter i svart og hvitt på trykkeriets innpakkingspapir. Det er den billigste måten å gjøre det på, og blir forhåpentligvis fint. Litt som prosjektet på Søftestad. Vi krysser fingrene!

Nå leverer vi snart



Vi ville bruke diplomen vår på noe som fascinerte og inspirerte oss. Det har vi funnet. Og fascinasjone har bare blitt større. Vi er også blitt sikre på at gruvene har de flotteste rommene i kommunen, og at området på Søftestad har et stort potensiale til å bli et spennende sted både for turister og fastboende.

John Sanden og Peter Brekke Skråvik

Diplomoppgave i arkitektur. NTNU. Vår 2012.