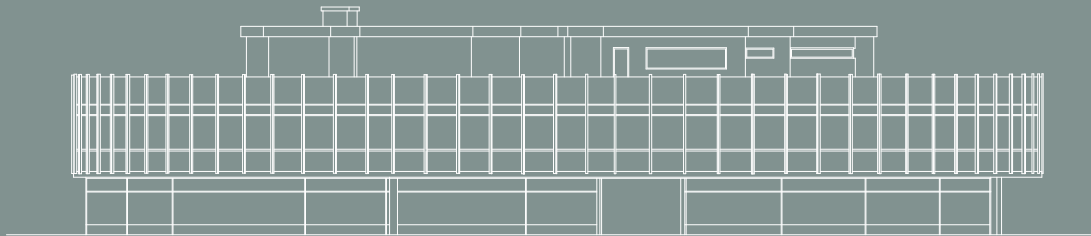


# KULTUR I SENTRUM

- PROSESS -



## INNHold

2	Proessen bak oppgaven
4	Hvorfor Globusgården?
6	Befaring av Globusgården
8	Valg av program
10	Studietur til Oslo
12	Hva er kultur?
14	Mål med transformasjonen
16	Kvaliteter ved Globusgården
18	Testing av muligheter
20	Testing i modell
22	Hovedgrep
24	Konsept
28	Materialer

## PROSESSEN BAK OPPGAVEN

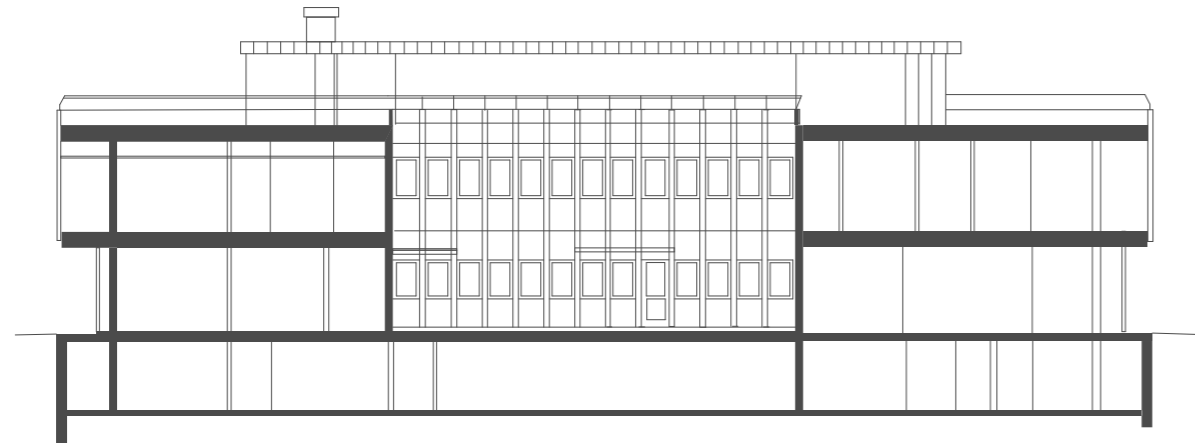
Dette dokumentet er en samling av de ulike stegene i prosessen som har ført til resultatet av transformasjonen av Globusgården, med problemstillingen;

Hva skal til for at Globusgården blir en del av knutepunktutviklingen i Drammen sentrum?

Første halvdel av semesteret gikk til befaring, studietur, registreringer og utvikling av ideer til konsept. Disse stegene var nødvendige for utviklingen av prosjektet, utforming og utarbeiding av tegninger, som siste halvdel gikk til.

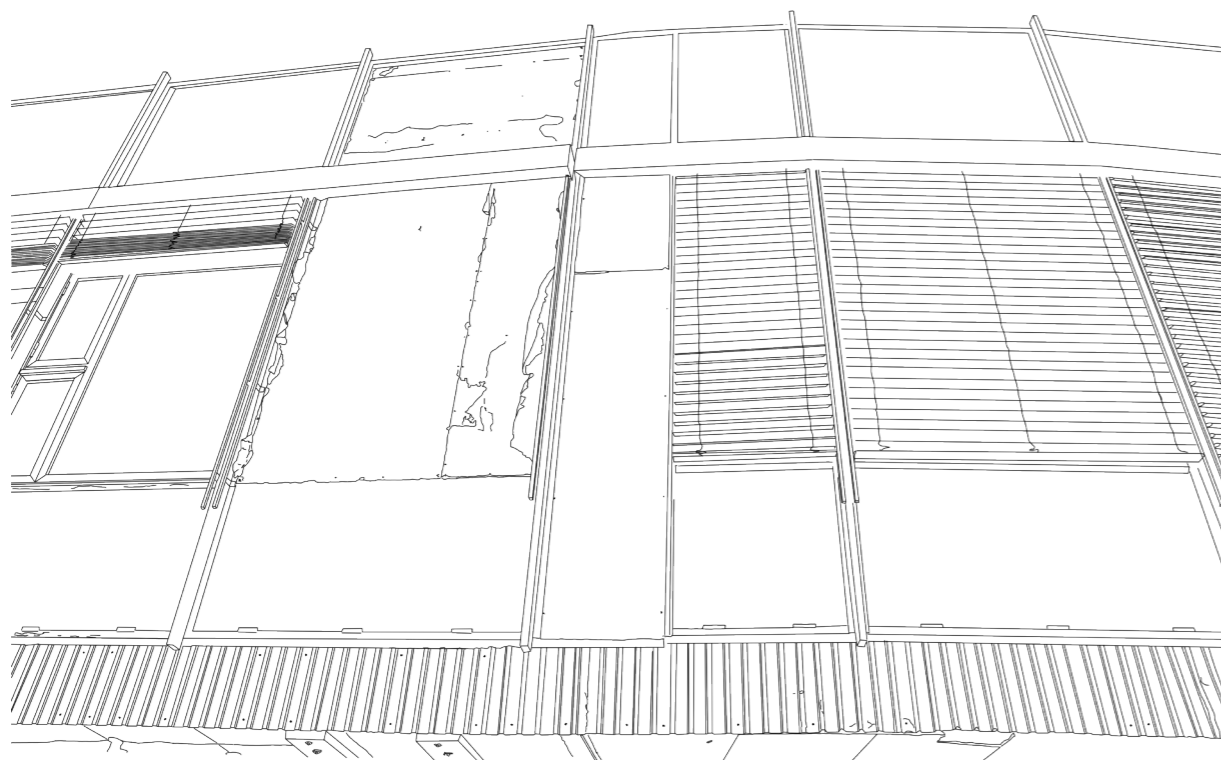
Heftet skal leses som en lineær fortelling, og danne et bakteppe for prosjektet slik det leses i presentasjonen og bookleten.

## HVORFOR GLOBUSGÅRDEN?



I utgangspunktet har jeg vært innom flere ulike lokasjoner og transformasjonsprosjekter før jeg landet på Globusgården. I Drammen sentrum er det flere tomter og bygg som er interessante å jobbe med, men Globusgården med sin beliggenhet skiller seg klart ut i mengden. Bygningen ligger sentralt i Drammen, og det er stort engasjement rundt hva dette bygget kan være for byen.

Den umiddelbare nærheten til sentrum og jernbanen, gjør at Globusgården kan bli et attraktivt sted å være, avhengig av program og henvendelse til publikum. Jeg ser et stort potensiale i bygningen, som per dags dato ikke er utnyttet, og ville være med i diskusjonen om hva Globusgården kan bli for Drammens innbyggere og besøkende, med knutepunktutviklingen i bakhodet.



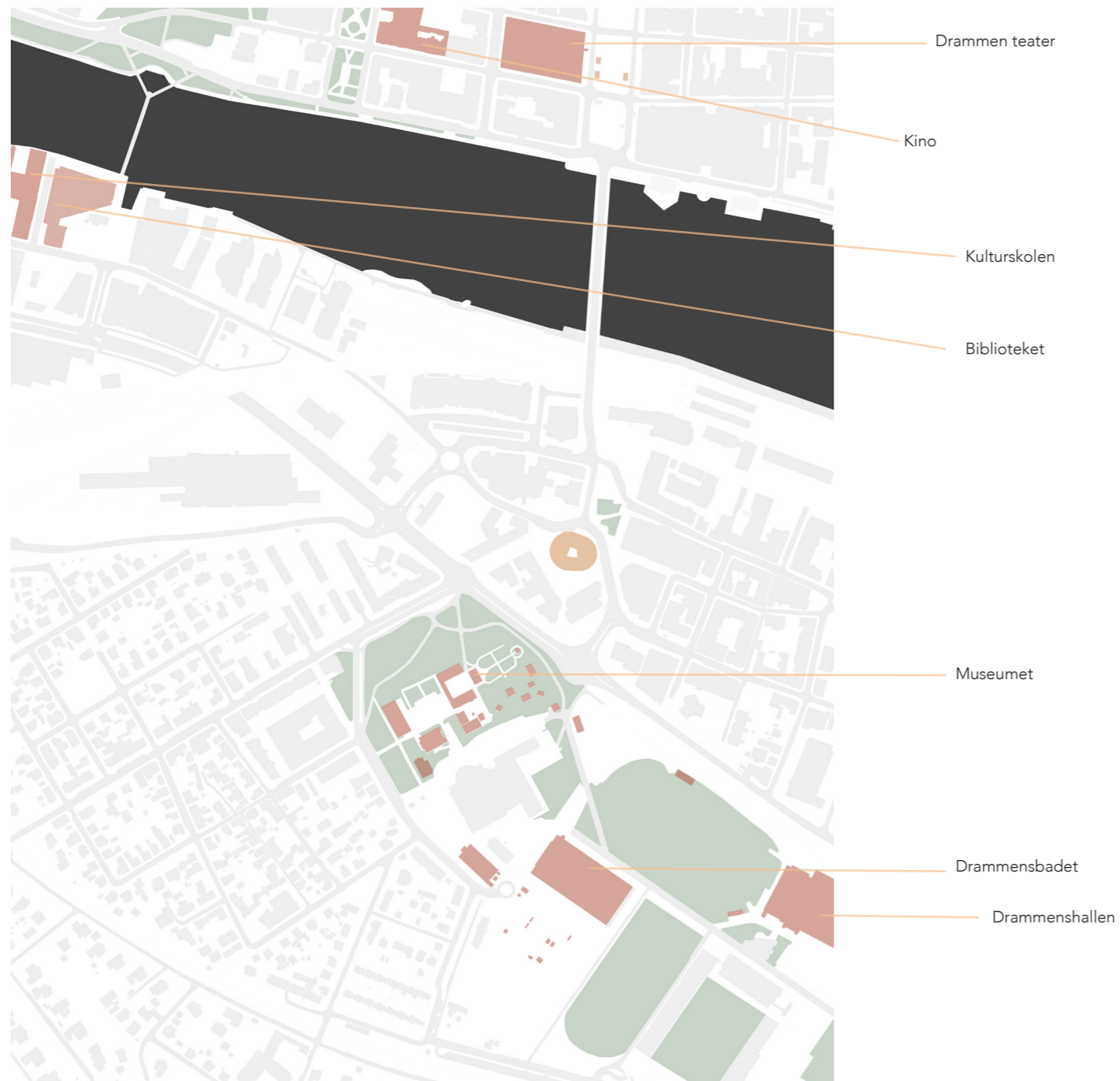
## BEFARING AV GLOBUSGÅRDEN

Fra avstand ser Globusgården nokså hel og fin ut. En lysende gul fasade med masse butikkvinduer i første etasje. Det røde kina restaurant skiltet er det første man ser om man kommer fra nord, over bybroa. Etterhvert som jeg kommer nærmere blir helhetsinntrykket mer rotete, og jeg kan tydelig se skillet mellom de to byggetrinnene som jeg har sett plantegninger av tidligere. Butikklokalene har ikke noen sammenheng i hvordan de fremstår utad, og desto nærmere jeg kommer får jeg øye på flere fasadeplater som hadde falt av og ikke blitt erstattet. Dette var ikke endret ved en senere befarings.

Innsiden av butikklokalene i første etasje bærer preg av ombygging og tilfeldigheter. Det ser ut som hver butikk har hatt rimlig frite tøyler til å skape plassen og rommene de trenger for sine filialer.

Bakgården til Globusgården gir meg samme følelse som fasaden. En litt likegyldig følelse. Her står søppelkontainerne og antagelig noen av de butikkansatte sine biler. Gårdsrommet fylles opp med sollys som skinner på den hvite veggen som peker mot nord, og det er synd det ikke er større vinduer som slipper lyset inn i bygningen på denne veggen.

Alt i alt er Globusgården i god konstruktiv stand, men mangler en opprustning av det ytre.



## VALG AV PROGRAM

Jeg begynte med å kartlegge mulige programmer og tok utgangspunkt i planer for utvikling av Drammen sentrum, der Drammen kommune formulerer konkrete behov for nye fasiliteter i takt med veksten av befolkningen og utbyggingen av boliger. Samtidig har jeg prøvd å sette meg inn i hva byens kulturliv består av. Jeg har kartlagt Drammen sentrum, med Strømsø og Bragernes, og forsøkt å registrere kulturlivet i ulike kategorier. De jeg tenker på først er museer, scener, bibliotek og utstillingslokaler. Fellertrekket her er at de oppfattes som offentlige, og styres av kommune eller stat.

På den andre siden er det kaféer, restauranter og uteliv. Disse er også å definere som en del av kulturlivet, og hvordan vi bruker byen. I tillegg kommer byrommene, parkene og grøntområdene som kanskje ikke knyttes til begrepet kulturliv, men det er definitivt en del av byens og befolkningens kultur.

Etter å ha gjennomført disse registreringene, og innhentet informasjon om sentrumsutviklingen, ble det klart at Globusgården skulle inneholde kulturformål. Det finnes kulturtilbud i sentrum, i form av teateret og den private kulturskolen, men mangler det kulturhuset som er uavhengig av organiserte og privatiserte kulturprogrammer.



## STUDIETUR TIL OSLO

I kombinasjon med befaring av Drammen og Globusgården, som er dypere utarbeidet i heftet "Tomt og område", dro jeg på studietur til Oslo for å se på ulike bygninger med kulturformål.

Formålet med turen var å finne ut av hva kultur innebærer og registrere fellestrekkene, samt få en oversikt over hva en bygning med kulturformål inneholder. Stedene jeg valgte å besøke var Stentralen, Kulturhuset, Litteraturhuset, Kunstnerens hus og det Deichmanske hovedbibliotek.

Sentalen og kulturhuset er begge transformasjonsprosjekt med nytt program. Atriumene har blitt kjernen i begge prosjektene ved å gjøre dem om til samlingsplasser med en liten scene og bar. I Stentralen er også hovedforbindelsen til de resterende etasjene langt her. I Litteraturhuset og Kunstnerens hus er det første man møter et serveringslokale, hvor utstillings- og scenerommene ligger noe sjult lenger inn eller opp i bygget. Det Deichmanske hovedbibliotek har en klar og tydelig struktur, med store rom, dagslys og god oversikt.



## HVA ER KULTUR?

En viktig del av oppgaven er å finne ut av hva det nye programmet med kulturformål kan være for Drammen sentrum, og hvordan det kan ha innvirkning på området som en helhet. Da måtte jeg først finne ut av hva kultur og et kulturhus er.

Begrepet kultur brukes på mange forskjellige måter og omtales som norsk kultur, samtidskultur, moderne kultur, matkultur, språkkultur og så videre. Kultur kan være så mangt, og derfor har jeg i oppgaven valgt å definere kulturhus som: Arkitektur som fasiliterer for byens kulturliv.

Kulturhus og store scener går ofte under kategorien kulturarena, en lokasjon som i en eller annen forstand fasiliterer for en aktivitet. I Drammen er det Union Scene som går innenfor denne kategorien, men hva denne institusjonen gir tilbake til sentrum som en urban katalysator er vanskelig å sette fingeren på. Begrepet "urban katalysator" er et byutviklingsbegrep som definerer egenskaper som genererer aktivitet og fotgjengertrafikk, og på den måten tilfører liv og vekst også utenfor sin egen eiendomsgrense.

Med et nytt kulturhus på Strømsø, som urban katalysator, kan kulturlivet i byen utvikles. Det genererer menneskelig aktivitet i et urbant område og skaper identitet for stedet og byen. En slik transformasjon kan være med på å skape positive ringvirkninger for næringslivet og videre utvikling av områdene rundt prosjektet.



NYTELSE

Positive sanseintrykk

Estetiske kvaliteter

Nytelse og trivsel

KOMFORT

Muligheter for opphold

Muligheter for bevegelse

Muligheter for å se

TRYGGHET

Beskyttelse mot ubehaglige sansepåvirkninger

Beskyttelse mot trafikken

Beskyttelse mot vold og kriminalitet

## MÅL MED TRANSFORMASJONEN

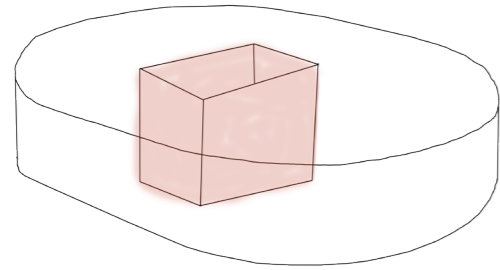
Etter nøye bearbeiding av mine notater og registreringer var det tydelig at et kulturhus hvor hver enkelt selv kan organisere og bruke bygget var viktig. Det finnes tilbud som kulturskoler og organiserte foreninger i Drammen sentrum, men målet var å skape et kulturhus som ikke krever faste innbetalinger og binende dager i kalenderen.

Det skal være lav terskel for å ta i bruk fasilitetene til kulturhuset, og målet med transformasjonen sådan er å skape et bygg som er åpent og inviterende. Samtidig var det viktig å beholde det karakteristiske ved bygget for å beholde identiteten og det kjente.

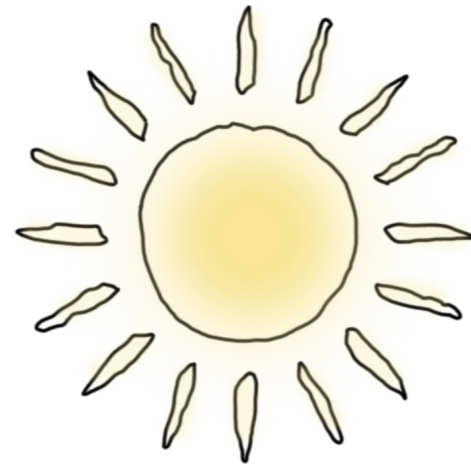
Jeg begynte med å notere meg kvalitetene rundt Globusgården, og øverst på lista var dens beliggenhet. Den sentrale lokasjonen med gangavstand fra tog, buss og torget legger til rette for enkel adkomst og tilgjengelighet. Dette fører også til målet om trygghet da det ikke er mye trafikk som krysser veien til Globusgården.

Den åpne og belyste plassen rundt gjør det lett å bevege seg både på dag- og kveldstid, og det sammenhengende bygulvet gjør det komfortabelt å bevege seg både for fotgjengere og syklister. Målet er å forlenge komforen gjennom prosjektet.

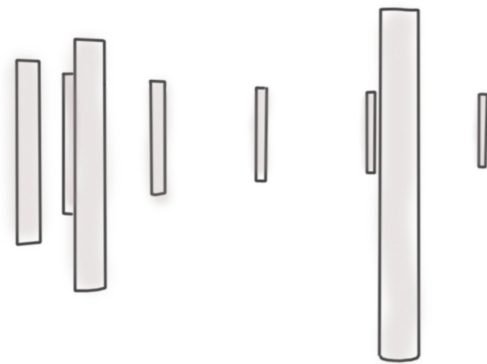
Nytelse er også et mål jeg ønsker å oppnå gjennom transformasjonen ved å tilføre beplantning og estetiske kvaliteter i og rundt bygget.



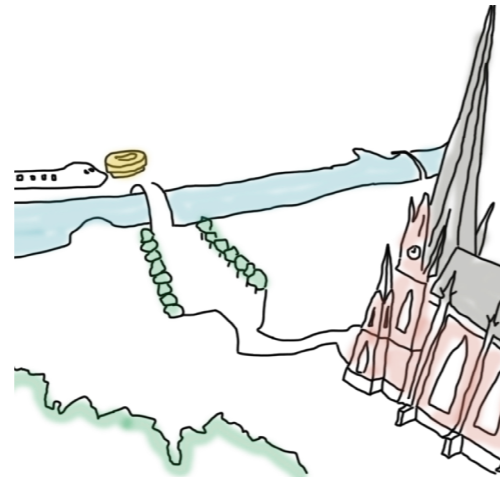
1. Atriumet



2. Sol og utsikt



3. Søylene



4. Lokasjon

## KVALITETER VED GLOBUSGÅRDEN

Ved befaringen av Globusgården, og etter studering av de eksisterende plantegningene var det flere kvaliteter som viste seg og ikke være utnyttet til deres fulle potensial.

### 1. Atriumet

Det har en god bredde som gjør at det kommer godt med sollys på ettermiddagen og kvelden.

### 2. Sol og utsikt

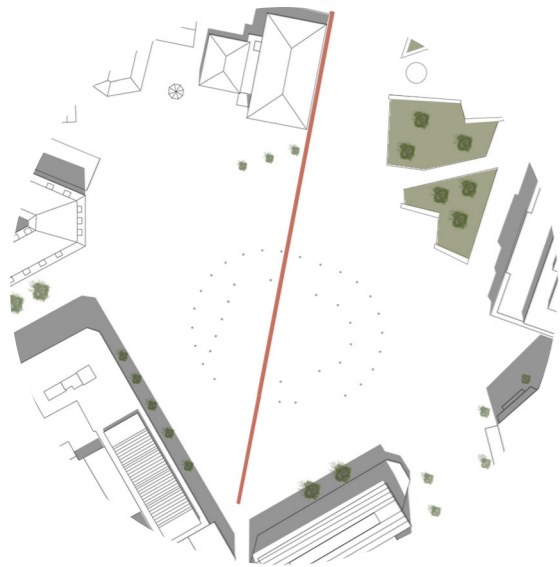
Det er gode solforhold både på dagtid og kvelden. På takterrassen vil de være en fin utsikt mot elva og bragernes torg, med kirken i bakgrunn.

### 3. Søylene

Søylene gir muligheten til fleksibilitet i utforming av prosjektet. Det gjør at rommene kan tilrettelegges etter behov, og i senere tid også romme noe annet en kulturformål.

### 4. Lokasjon

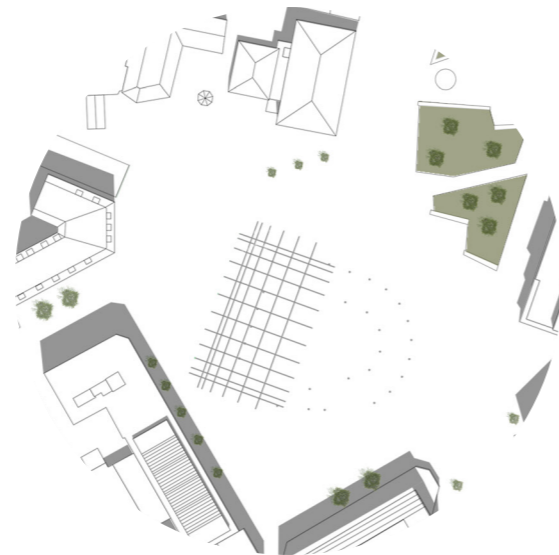
Den sentrale beliggenheten på Strømsø torg, med en flyt av mennesker som bruker togstasjonen og busstasjonen, gir Globusgården et stort potensial for et inviterende program for hele byen.



#### BYGGELINJE OG BYAKSE

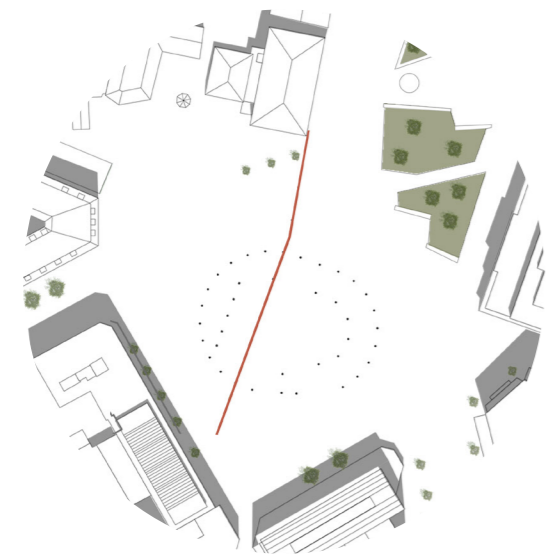
Ta vare på byggelinje og understreke byaksen som strekker seg fra Strømsø til Bragernes.

+



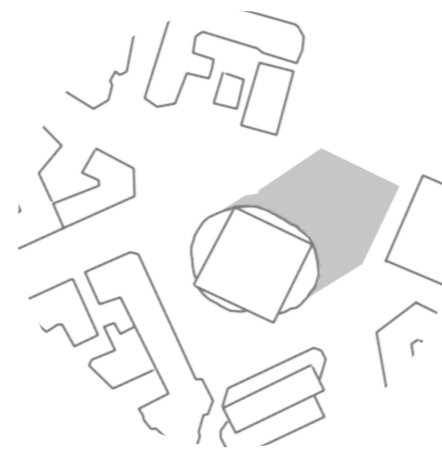
#### EKSISTERENDE GRID

Det eksisterende byggegriddet fra det første byggetrinnet.



#### BYGGELINJE OG GRID

Der byggegriddet og byggelinjen møtes blir det en knekk, den har jeg valgt å følge ved utforming.



#### HØYDESTUDIE

En studie av hvordan skyggen ville lagt seg på ettermiddagen om Globusgården hadde fått flere etasjer.

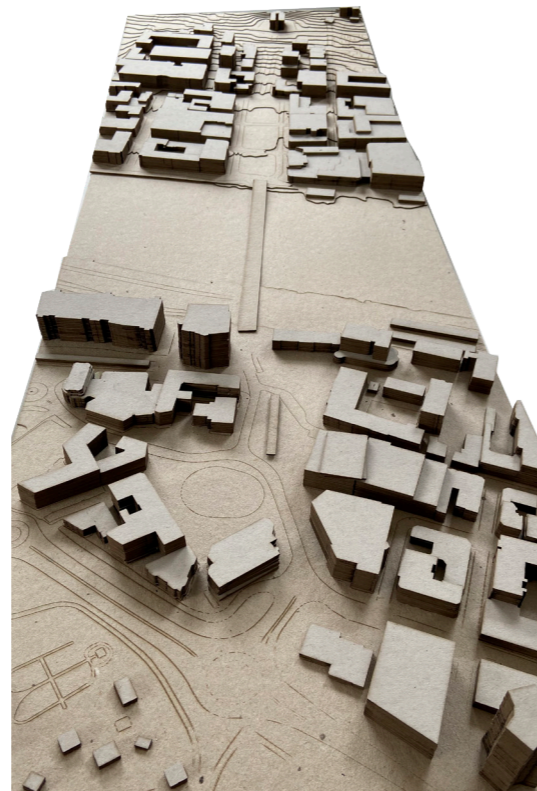
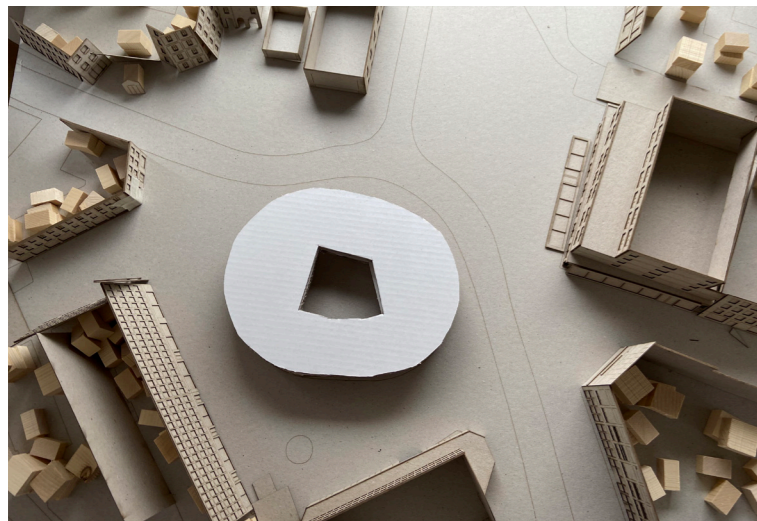
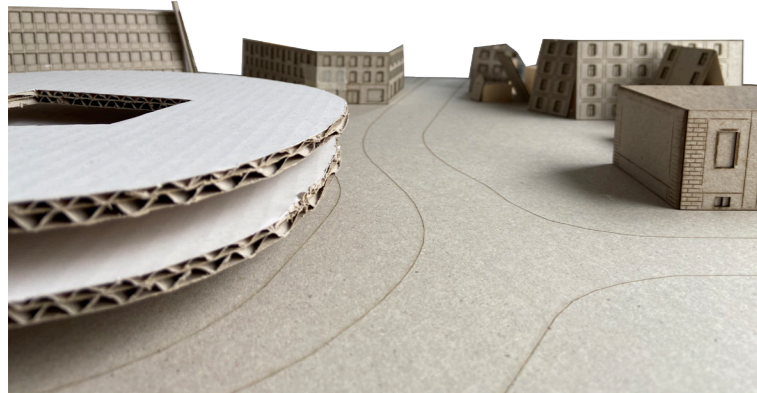
## VOLUMSTUDIER

Med de ulike kvalitetene, og målene for transformasjon i bakhodet, testet jeg ulike volumer på tomten. Etter tallige forsøk av tårn med flere etasjer, påbygg, tilbygg og andre endringer, kom jeg frem til å fokusere på kvalitetene i bygget og la det bestemme hvordan utformingen blir.

Det eksisterende griddet i første byggetrinn ga meg føringer for hvordan den første etasjen, med gjennomgangen, skulle bli til. Griddet ble videreført gjennom hele bygget.

Byaksen, som prementert i forarbeidet, har blitt et hovedpunkt som nå Globusgården er en del av ved å ha en åpen første etasje så bygulvet flyter gjennom. Byggelinjen til nabobygget blir også fulgt, som vist på tegningen, for å forsterke byaksen og skape en ramme rundt plassen.

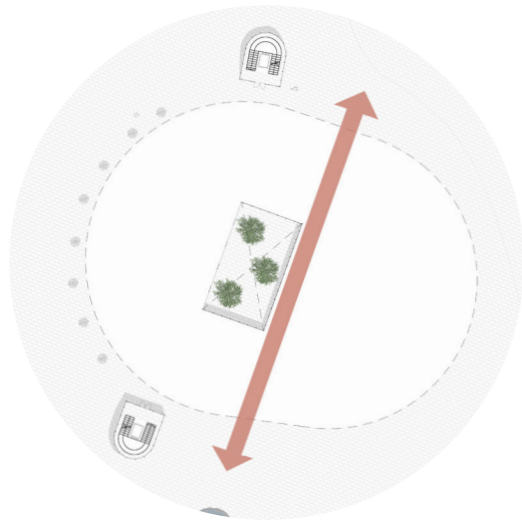
Ut i fra de ulike høydestudiene har jeg tilført en hel etasje på taket. På den måten blir det bedre plass til rommene kulturhuset trenger, og en bedre utsikt mot byen, uten at det kaster skygge på torget.



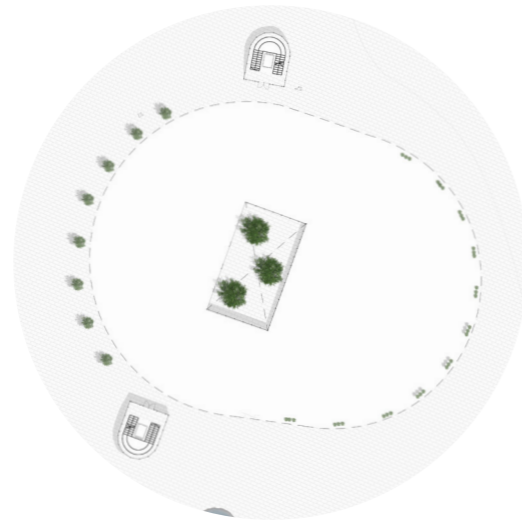
## TESTING I MODELL

Gjennom den første fasen har det vært av stor betydning å teste ulike konsepter og volumer i modell. Først og fremst for å lettere kunne ta avgjørelser, og på en enkel måte se hvordan ideene passer inn i den allerede eksisterende konteksten. Det som har vært noe av det mer interessante å teste, har vært hvor lite forandring som er nødvendig for at konseptet skal fungere. Jeg har flere ganger byttet ut en ny versjon med den eksisterende bygningen for å se hva en endring inneberer i det eksisterende miljøet.

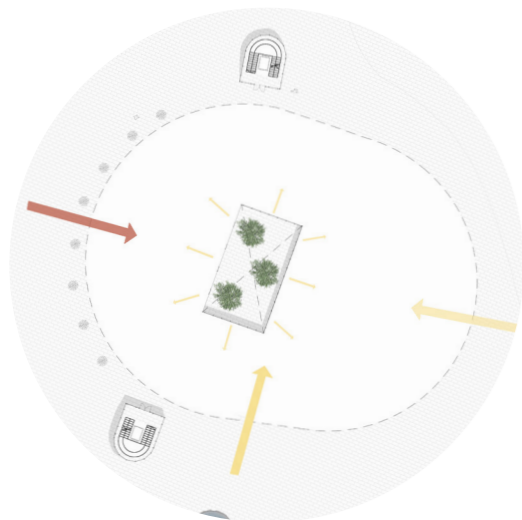
På modellbildene til venstre er den eksisterende byggekroppen vist i en kontekst under arbeid som ikke ble mulig å ferdigstille etter planen. Bildet til høyre viser en landskapsmodell som inkluderer hele byaksen, denne heller ikke ferdigstilt som ønsket.



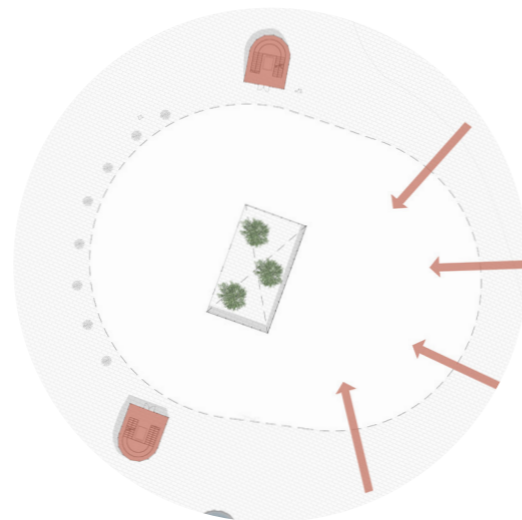
1. Åpenhet og sikt



2. Grønne sekvenser



3. Lys ■ Kveldsol ■ Morgensol



4. Aktivitet og bevegelse

## HOVEDGREP

Etterhvert som ulike undersøkelser og studier har blitt gjennomført, har jeg også landet på fire viktige grep for prosjektet. Disse har vært viktige å få til i alle etasjer og planer.

### 1. Åpenhet og sikt

Ønsket med prosjektet er å gi bygningen et inviterende og åpent uttrykk. Ved å la bygulvet fortsette igjennom første etasjen med en tydelig gjennomgang, og sikt tvers igjennom, kan både bygningen knyttes til det omkringliggende og gi et sammenhengende bybilde.

### 2. Grønne sekvenser

Men grønne trær og planter rundt prosjektet, og atriumet med sin beplantning som kjerne, er ønsket å skape sammenhengende grøntdrag gjennom hele prosjektet.

### 3. Lys

Bygningen har i utgangspunktet gode lysforhold som tanken er å forsterke. Å bruke atriumet som en lyskilde, samt bruke store glassflater der solen skinner mest igjennom er grep som vil gi kulturhuset tilstrekkelig med dagslys og sol.

### 4. Synlig aktivitet og bevegelse

Den åpne førsteetasjen med sine synlige vertiklaforbindelser på utsiden av byggekroppen skal gjøre det lett å orientere seg rundt i området og bygget. I tillegg er amfiet en åpen plass som er tilgjengelig både med rullestol og til bens. Her blir en del av aktiviteten til kulturhuset godt synlig for forbipasserende og besøkende.

## KONSEPT

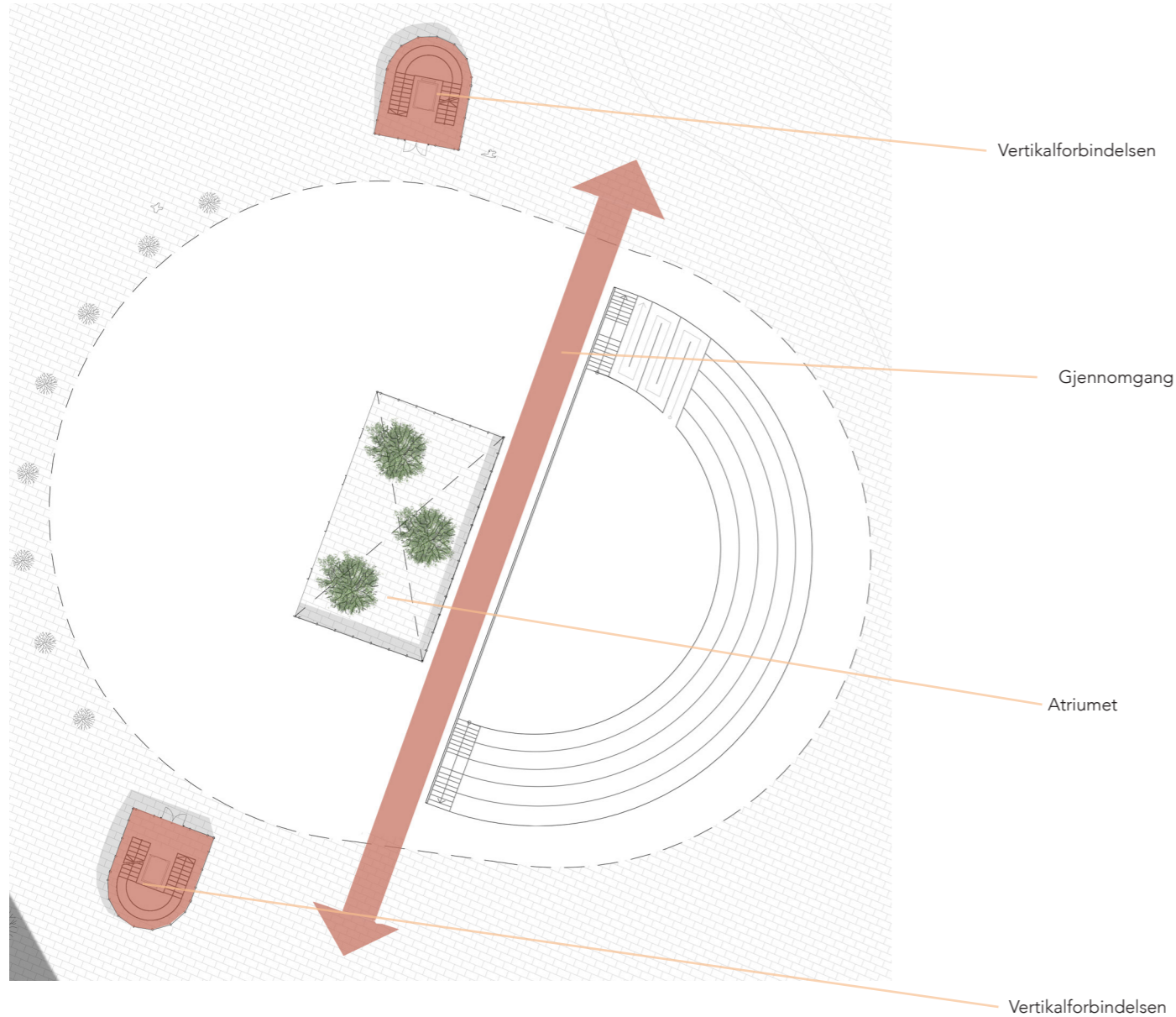


PRODUKSJON

FORMIDLING

Programmet til kulturhuset er delt inn i to kategorier, produksjon og formidling. Disse to tilsammen er det som utgjør kulturhuset, og uten det ene fungerer ikke det andre. Derfor er tanken å gjøre begge kategoriene like synlige for publikum og brukere. Det skal handle om formidling av kultur, og dermed kan jeg se for meg at produksjonen får like stor synlighet i prosjektet.

Det som er viktig for Kulturhuset er at kulturproduksjonen får kontakt med bylivet og den urbane situasjonen. Da er det snakk om øvingsarealene, verkstedet, produksjonsrommene og så videre. Tanken er å gjøre de synlige, og at brukeren som beveger seg gjennom etasjene på en eller annen måte kommer i kontakt med produksjonen på vei til formidlingen.



## KONSEPT

Konseptet til prosjektet er å bygge opp en struktur som inviterer til bruk, samtidig som identiteten til bygget ivaretas. Ved å plassere vertikalforbindelsen på utsiden av den eksisterende byggekroppen er det tydelig hvordan en beveger seg mellom etasjene, og hvor en går inn i bygningen, noe som skaper en mindre barriere for besøk.

Gjennomgangen i første etasjen, som er ment å være en forlengelse av bygulvet og byaksen, skal gi fotgjengere muligheten til å bevege seg "igjennom" Globusgården og se på aktivitetene på innsiden av bygningen og nede i amfiet.

For prosjektet har det vært viktig å gjøre aktivitetene knyttet til kulturhuset synlige. Ved å tilrettelegge for et utendørs amfi som befolkningen fritt kan bevege seg rundt, er ønsket å skape en nysgjerrighet og større tilhørighet til bygget enn det som er i dag.

Kjernen i prosjektet er det eksisterende atriumet som er transformert fra søppelrom og parkering til en grønn oase som skal forskyne bygningen med dagslys og grønt.

# MATERIALER

TØMMERBYEN DRAMMEN

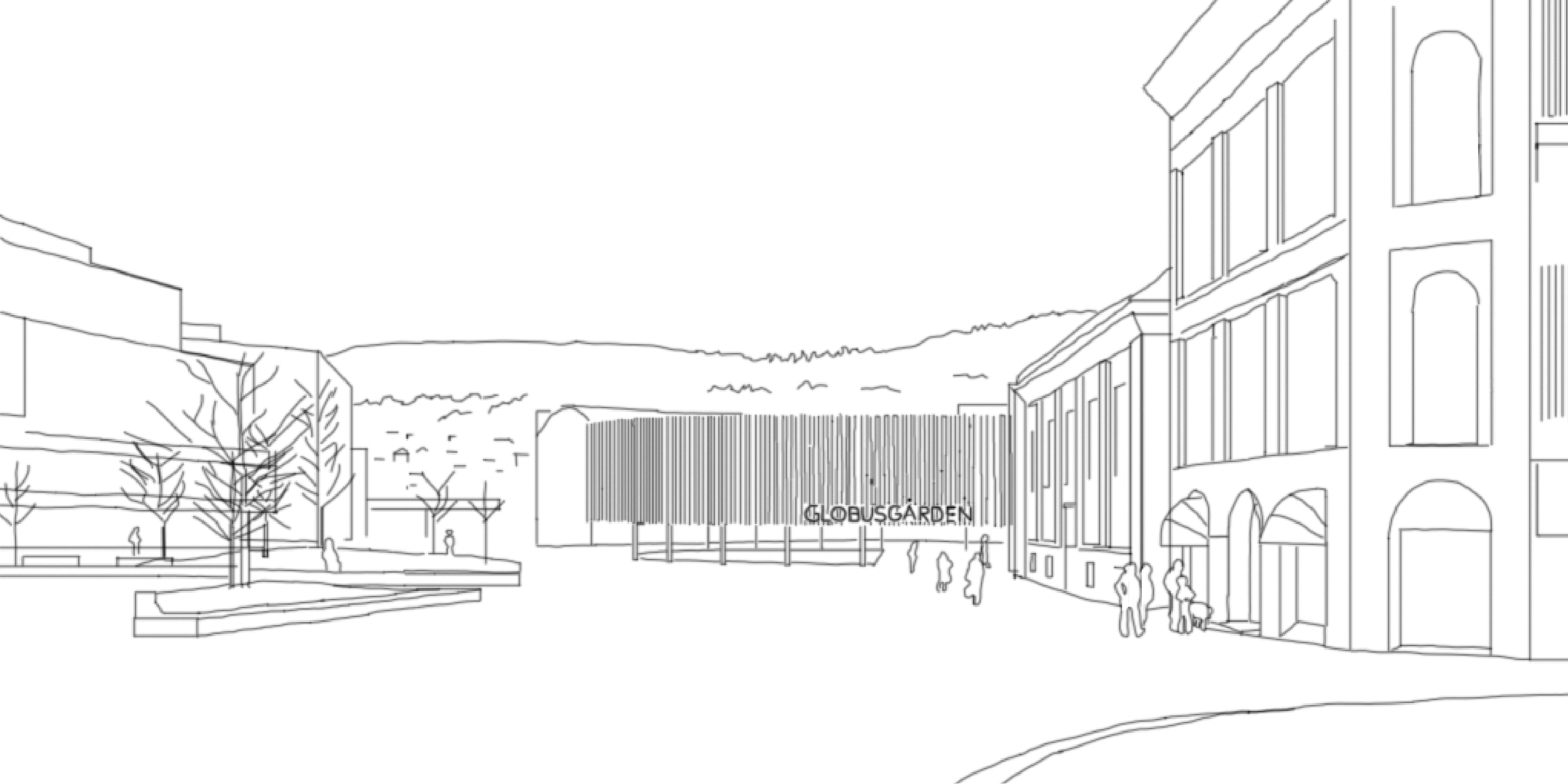
HISTORIE  
UTSKIFTBART  
VARME  
TRE  
IDENTITET  
fleksibelt  
kvalitet

## MATERIALER

Mye av historien til Drammen startet med tømmerfløting. Helt fra 1300-tallet har tømmeret fra Drammensområdet vært kjent for å holde god kvalitet, og det ble byens viktigste næring. Det var tømmeret som fikk byen til å vokse frem.

Kulturhuset, med sin lokasjon i umiddelbar nærhet til Drammenselva og tidligere byens næringskilde, vil bli kledd i trespiler.





GLOBUSGÅRDEN

