

Oslo Middelaldermuseum

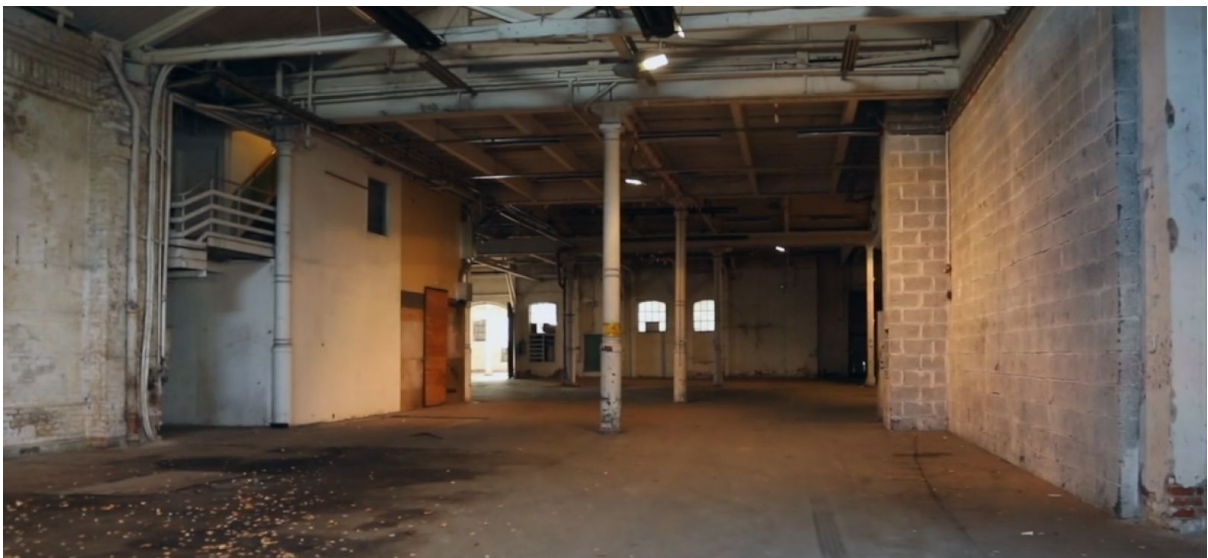
Kaia Kristine Giltun

Diplom - Høsten 2019

Abstrakt

Formål

I denne oppgaven tar jeg for meg gjenbruk av eldre verneverdig bygningsmasse og forsøker å gi den nytt liv med fokus på spennende form og bruk. Formålet med denne oppgaven er å vise at man kan bygge spennende arkitektur innenfor verneverdige rammer og at dette må sees som en mulighet snarere enn et hinder. Rammene gir en gitt (hard) kontekst man ikke kan bryte og man blir tvunget til å tenke nytt og kreativt innenfor rammene.



Fasadene utad er i bedre forfatning enn innsiden på lokomotivverkstedet som bærer preg av mangelfullt vedlikehold i påvente av et nytt formål.

Jeg ønsker også med denne oppgaven å gi husrom til flere etterspurte funksjoner som vi per i dag har lite dekning for i Oslo. Byen feirer jubileum på jubileum og stadig finner man nye spennende historiske gjenstander i bakken under oss som blant annet paveseglet fra pave Inocent den 4 (1195 – 1254). Det er ikke uten grunn at middelalder-Oslo omtales som nordens Pompei, og med mye graving det siste tiåret i forbindelse med Follobanen, Barcode og Bjørvika er det ikke mangel på gjenstander som publikum burde få tilgang til. Vi trenger et middelaldermuseum i Oslo!

Plassmangel er et vedvarende problem med utgravningene, og av hensyn til plass er det ikke alt som kan spares på. Jeg ønsker å hjelpe arkeologene ved å gi UiO nye lokaler med arkeologisk laboratorium, klimasikkert lager og undervisningsplass til å utdanne morgendagens arkeologer. Laboratoriet vil inngå som en del av museet med en glassvegg som gir innsyn i konserveringsprosessen.



Paveseglet funnet i forbindelse med utgravninger ved bispeborgen i Gamlebyen i Oslo

I forbindelse med all denne historien har vi mange foreninger i Oslo som driver med forskjellige aktiviteter knyttet til middelalderhistorie. Dette er ofte mindre interessegrupper uten betydelig økonomi som faller utenfor tilbudene for aktivitetshus og organisasjonskontorer. Jeg vil invitere disse klubbene og foreningene inn i varmen med lokaler på deling i bytte mot at de bidrar med foredrag og demonstrasjoner av det de driver med som del av museumsopplevelsen.



Oslo Middelalderfestival samler de fleste foreningene en gang årlig, men ellers er det ikke mye kontakt mellom foreningene. Vi har mye å vinne på å samle miljøet.

I tillegg inviteres de historiske båtbyggerne inn. Oslo har vært en viktig handelsby og det er ikke uten grunn at vi avdekker skip etter skip under utgravninger i indre by. Interessen for disse gamle skutene har også økt i takt med omtalen de har fått og og folk har blitt mer bevisst på denne delen av historien vår.



I 2017 var det stort engasjement rundt replikaen av en 1500-tallsbåt som ble fullført ved- og "sjøsatt" på vannspeilet i middelalderparken

Metode

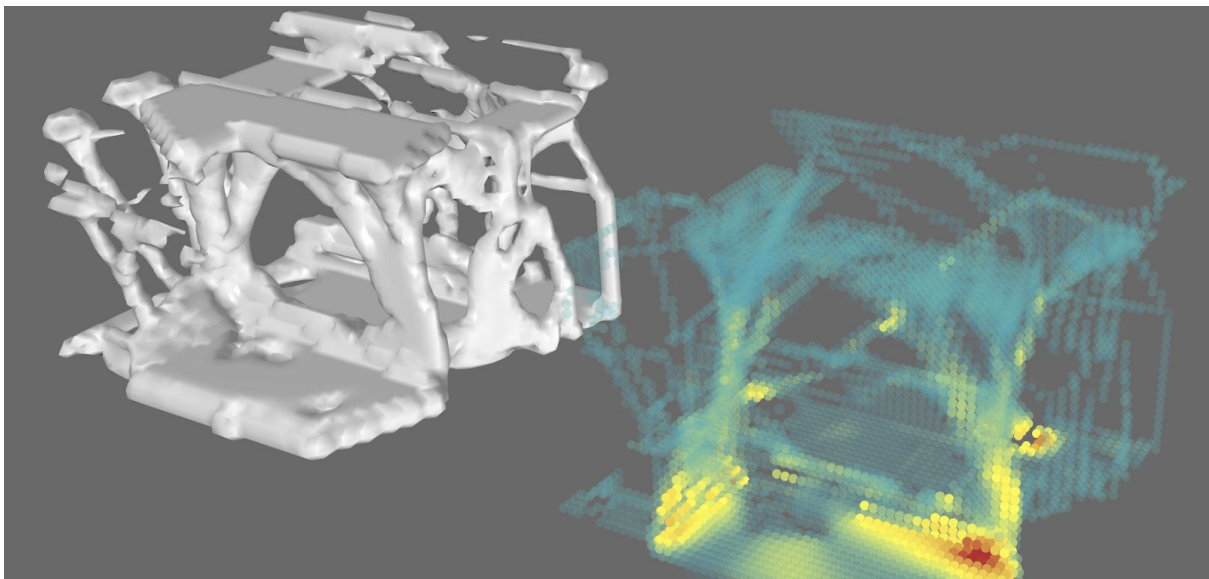
Da jeg startet på oppgaven gikk jeg en del fram og tilbake hvor hvilken kontekst jeg ønsket å jobbe i. Jeg var tidlig inn på å jobbe innen eksisterende rammer som en ifill-oppgave. Dette utviklet seg senere til å bli infill i et eksisterende bygg i stedet for infill mellom eksisterende bygninger - rammene ble hardere. Jeg ville også jobbe på en måte hvor jeg kunne fristille meg fra planet og jobbe mer svevende innenfor rammene, jeg var derfor inne på mer lekene former for arkitektur i form av barnehage eller leiligheter. Jeg landet til slutt på museet som program hvor jeg har et større område å jobbe med og som tillater meg å leke med rommet siden det eneste kravet at at man kan bevege seg rundt om i det, dekkene trenger ikke å være flate - perfekt for ramper!

Jeg har lenge vært fascinert av Fehn og Storhamerlåven og hvordan rampene der føreren gjennom historien, så jeg ønsket å bruke dette som et grunnleggende konsept. Jeg hadde også lyst til å eksperimentere med rommet og skape noe organisk innen de veldig firkantede rammene. Konseptet her er spindelvev i postkasse hvor det organiske fyller det kvadratiske. Rampene strekker seg gjennom det organiske.



For Use/ Numen - Wien børs

Min tilnærming til det organiske har vært topologisk optimalisering hvor laster og krefter defineres innenfor et gitt volum og bæringen genereres via kreftenes minste motstands veg. Måten jeg brukte dette til å lage volumer på var å lage en algoritme som jeg matet med informasjon som hvor det kan bygges, hvor det ikke kan bygges, hvor det skal kunne være mulig å gå, hvor det skal kunne stå gjenstander ect. og avhengig av hvordan jeg definerte disse parametrene kunne jeg lage forskjellige utgaver av formspråket. Jeg hadde fra starten av oppgaven et klart bilde av hvordan jeg ville at museumshallen skulle se ut med en trelignende struktur som bærer geometriske ramper med svevende plattformer hvor gjenstandene står utstilt. Prosessen var krevende og inkluderte mye prøving og feiling siden jeg ikke visste om verktøyene jeg trengte en gang eksisterte, men jeg kom i mål og oppnådde uttrykket jeg var ute etter.



Prosessbilde av topologisk formfinning

Jeg kommer ikke til å omtale den tekniske biten utover dette videre i prosjektet da det ville kunne ta fokus fra det egentlige uttrykket; arkitekturen. Jeg er dog villig til å sette meg ned å ta en prat om det er videre interesse. I prosessboken min finnes det flere snapshots fra prosessen. For videre lesing har introduksjonen til TopOpt en god beskrivelse av topologisk design:

https://docs.google.com/file/d/0B1TmA8F4_jDJa0YtYIFldzlwbGM/edit