

## SAKROSANKT

Oppgaven er todelt og starter med en stedsanalyse, Del 1 GENIUS LOCI. Denne gjøres før Del 2 SAKROSANKT introduseres. Elevene vet ikke hva som venter etter del 1. Stedsanalysen kan dermed gjøres uavhengig av at de tenker ny arkitektur inn på «deres» sted.



Figur 1 "Killer Image" av Connie Nilsen, elev ved Charlottenlund videregående skole.

### Del 1 GENIUS LOCI

Oppgavens navn, «Genius loci», betyr *stedets ånd* og er hentet fra den norske arkitekturteoretikeren Christian Norberg-Schulzs tanker om arkitektur. I boken *Mellom jord og himmel* (1978), skriver han at hver enkelt by har hatt en bestemt karakter gjennom historien, og at denne reflekterer atmosfæren eller *stemningen* «forbundet med hvordan jord, himmel og synsrand er» (Arkitektnytt nr. 8 2020, side 9). Hans tanker om hvordan man skulle utvikle ny arkitektur, la til grunn at man ble kjent med det stedet man skulle bygge. Arkitekturen skal tilpasse seg naturen, ikke omvendt.

I artikkelen [«Hvorfor stedsutvikling?»](#) (Regjeringen.no, hentet 25.11.20) står det: «Gjennom å ta vare på kulturminner og kulturmiljøer styrkes stedets særpreget og identitet, og innbyggerne får en historisk forankring.» Her understrekes betydningen av å ha respekt for hva som har vært og hva som karakteriserer et sted når man skal utvikle noe nytt, og derigjennom forandre stedet. Nettopp dette er bakgrunnen for oppgaven. Elevene skal få en økt forståelse for og evne til å se hvilke kvaliteter og muligheter det enkelte sted innehar.

Den beste stedsanalysen gjør man om man har mulighet til å besøke tomten, gjerne flere ganger. Her kan man gjøre egne variasjoner, f.eks. med valgfritt sted i nærområdet eller som en felles ekskursjon med klassen. I det prosjektet som skisseres her er det valgt en «global versjon». Tanken er at elevene skal trenes i å sette seg inn i en helt ukjent situasjon og å bli i

stand til å gjøre en grundig analyse på et sted gjennom å bruke digitale verktøy. Som en morsom intro til oppgaven kan f.eks. hver elev komme opp til smartskjermen og «trille» med terningen i Google Earth. Da tas man med til et tilfeldig sted i verden.

### OPPGAVETEKST

Byer, steder og bygninger har alle en fortid, en nåtid og en fremtid. I denne oppgaven får dere utdelt et tilfeldig sted ved hjelp av Google Earth. Dette stedet skal det gjøres en stedsanalyse av.

I vår digitale tidsalder, er det viktig for arkitekten å kunne sette seg inn i et steds historikk, kultur og fysiske kvaliteter.

- Hva er gjennomsnittlig temperatur?
- Hvem bor her?
- Hvor kommer vinden fra?
- Hvilken type bygninger har de?
- Hvilke bygninger skal de få?
- Hva vil skape problemer i fremtiden?

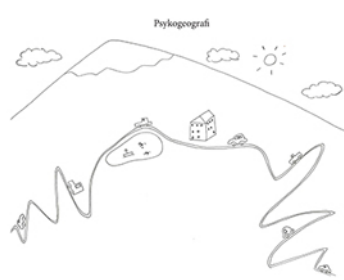
### Gjennomføring:

#### 1. Utforsking og bli kjent med stedet

Utforsk stedet både i Google Earth og andre kilder. Lagre relevant informasjon i en egen mappe på PC-en din.

#### 2. Lage psykogeografisk kart

Basert på kart og det du finner skal du lage et "psykogeografisk" kart fra området.



Figur 2 Eksempler på psykogeografiske kart laget av Zuzanna Julia, Connie og Pernille. Elevarbeider ved Charlottenlund vgs.

Hva er psykogeografi?

Fra [Wikipedia](#): *Psykogeografi er en utforskning av urbane miljøer som vektlegger lekenhet og "drifting". Den har koblinger til Situationist International. Psykogeografi ble definert i 1955 av Guy Debord som "studiet av de nøyaktige lover og spesifikke effekter av det geografiske miljøet, bevisst organisert eller ikke, på individers følelser og oppførsel." Det har også blitt definert som "en total oppløsning av grenser mellom kunst og liv". En annen definisjon er "en hel leketøykasse full av lekne, oppfinnsomme strategier for å utforske byer ... omtrent alt som tar fotgjengere av deres forutsigbare*

*stier og spretter dem til en ny bevissthet om det urbane landskapet.*

Se på oppgaven med å lage et psykogeografisk kart som et forsøk på å lage et «lekent» oversiktsbilde, som forteller mer om opplevelsen av et sted enn kotelinjer gjør: Et kart uten målestokk og et bilde som forteller om de kvalitetene ved stedet som man ikke kan måle. Søk etter «psychogeography+architecture» på Google bildesøk for inspirasjon.

Hva ved stedet ønsker du å formidle gjennom et psykogeografisk kart?

Relevant informasjon kan f.eks. være spesielle naturformasjoner, en kultur, politiske forhold, en følelse du får av hvordan det ville være å leve der eller noe så enkelt (og vanskelig) som hvordan folk beveger seg gjennom ditt sted. Her finnes ingen fasit.

Lag deg en passende layout hvor du presenterer alt fra kartdata, terreng, vegetasjon og klima til kultur, byggeskikk og andre eventuelle viktige fakta. Forsøk å leve deg inn i hvordan det vil være å bo på stedet. Er det trygt eller farlig? Lever man av jordbruk, sjøfart, olje?

Velg deg en målgruppe du mener kan passe inn på dette stedet. Beskriv hvorfor du har valgt denne målgruppen og typiske hverdagsutfordringer den møter. Lag minst 3 skisser (tegneserie, collage osv) som viser ulike situasjoner fra målgruppens hverdag. Inkluder målgruppen i heftet, se pkt. 3.

### 3. Presentasjon og innlevering

Ved hjelp av InDesign, eller annen egnet programvare, presenterer du dine funn fra stedsanalysen. Husk målgruppe. Resultatet skal bli et hefte i liggende A3-format.

*Tidsbruk: 2 uker à 5 skoletimer.*

## Del 2 SAKROSANKT

### *Litt om religion og arkitektur*

Religion har gjennom historien vært med på både å bygge opp og å rive ned samfunnet. I mange kulturer har religion fungert som en veiledende faktor for sosiokulturelle systemer med tro og tilbedelse. Hver religion har et sett med regler og øvelser for hvordan man skal leve. Disse deles vanligvis av et helt samfunn eller en gruppe med mennesker. For noen kan religion hjelpe dem med å finne mening i tilværelsen og ikke minst for hva som skjer i etterlivet.

Det finnes mange religioner i verden, og hver og en er på ulike måter forskjellig fra de andre. Likevel er det *en* ting som ofte binder dem sammen; bygninger som er tilpasset religionen og som skal forene og hjelpe tilhørerne med å uttrykke sin religiøsitet. En sakral eller hellig arkitektur. Gjennom tidens løp kan man kanskje også hevde at det er i disse religiøse stedene at arkitekturen blir sterkest uttrykt. Arkitekturen handler da om å designe og bygge hellige steder. Steder for tilbedelse, glede, sorg og nærhet til noe som er større enn en selv. Steder som gir oss mennesker en eller annen form for åndelig tilknytting.

Eksempler på slike bygninger er alt fra kirker, moskéer og synagoger til templer, altre og minnesmerker. Noen har også tilhørt flere religioner. Hagia Sofia i Istanbul har f.eks. fungert både som kirke og moské. I Roma finner man Pantheon, «alle guders tempel». Disse «hellige hus» har alle sine særtrekk, men også noe felles: De uttrykker noe om tidløshet, ro og åndelighet. Dersom det er noen «hellige steder» i nærheten av skolen kan det være lærerikt og spennende med en liten ekskursjon.

*Refleksjonsspørsmål: Hvilke kvaliteter er knyttet til tidløshet, ro og åndelighet? Hvordan oppleves det å være i et hellig rom?*

Religion spiller en stor rolle i politisk og sosiokulturell samfunnsdebatt. Og arkitektur spiller i mange tilfeller en stor rolle for å fremme religionen. I boken «Transcending Architecture», hevder arkitekten Julio Bermudez følgende: «... arkitektur har evnen til å gjøre geometriske proporsjoner om til frysninger, stein til tårer, ritualer til åpenbaring, lys til nåde, rom til ettertanke og tid om til gudommelig tilstedeværelse».

Vi lever i en tid som er i konstant endring. En av disse endringene er en økning i antall personer som ikke identifiserer seg innenfor en spesiell religion. Mange mener likevel at ting som «verdier» og «personlig tro» er viktige ingredienser i livene våre. Men hva er det som fortsatt ses på som hellig i dag, når idéen om personlig tro for mange har løst seg fra det religiøse?

*Refleksjonsspørsmål: Hvilken rolle spiller religion i dagens samfunn?*

Når verden forandrer seg, er det kanskje også på tide at arkitekturen tilpasser seg dette. Har de hellige stedene og rommene fortsatt en rolle i vår tid? Når flere mennesker velger en ny livsstil med en egen, personlig tro, uten religionens «tyngde», gir det en mulighet for å skape noe nytt? For ikke-religiøse og sekulære bygninger kan vel også gi en opplevelse av andektighet, ro og tilstedeværelse - eller? En opplevelse av «noe hellig»?

Selv i naturen finner man eksempler på steder som kan oppleves nærmest som guddommelige. For eksempel lavalandskapet Dimmu Borgir på Island, grotten Trollkirka i Møre og Romsdal, Antelope Canyon i Arizona eller Pamukkale i Tyrkia. Eller hva med nordlyset? Eksempelene er mange, og ved å analysere og utforske *hva* som bidrar til slike opplevelser har arkitekter og designere kunne forme vakre, storslåtte og *hellige* bygninger.

#### **OPPGAVETEKST**

Du skal designe et «hellig sted». Du skal forestille deg et sted som er SAKROSANKT, altså hellig og ukrenkelig. De menneskene som oppsøker dette stedet søker et sted å finne ro, alene eller sammen med andre.

Din oppgave som designer er å re-oppdage hva som gjør at et rom eller sted føles hellig, og utforske hvilke arkitektoniske virkemidler som kan bidra til slike kvaliteter.

Stikkord: fred, ro, atmosfære, stemning, kontraster, elementer, sanser, farger, materialitet

### Rammer for oppgaven:

- Finn én til tre steiner i naturen som du synes har noe estetisk ved seg. Disse steinene skal spille en sentral rolle i prosjektet ditt.
- Romprogram: du må selv bestemme hvor mange og hvilke rom prosjektet har behov for.
- Religion/livssyn: valgfritt.
- Størrelse: maks 50 kvm. Fri høyde.
- Sted: Velg deg et område fra stedsanalysen du gjorde i del 1.
- Materialer: valgfritt.

### Gjennomføring:

#### 1. Tankekart og inspirasjon

Start med å lage tankekart og moodboards/inspirasjon for de temaene du ønsker å utforske nærmere. Undersøk religiøse bygninger fra flere steder i verden, og arkitekter som jobber med å skape sanselige opplevelser. Et par eksempler er Peter Zumthor og Jensen Skodvin.

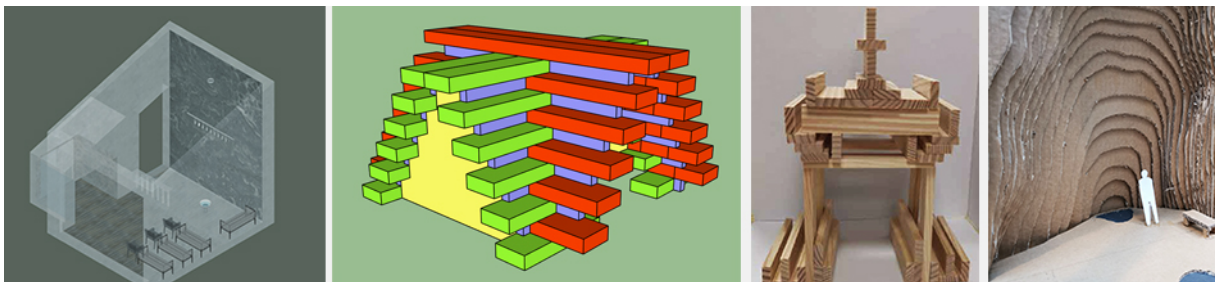
#### 2. Ideskisser

Lag flere raske ideskisser før du bestemmer deg for konsept. Noen ganger er dette lettere sagt enn gjort. For å «løsne på stemningen» og iverksette litt kreativ muskelkraft kan det noen ganger være en idé å gjennomføre noen korte tegneøvelser. Ved å dokumentere med foto underveis, har elevene allerede mange skisser og utprøvinger til å ha med i sitt prosesshefte!

#### 3. Kreativ workshop 1

Du trenger: tegneutstyr (gjærne tracing-/kalkerpapir og penn)

Sitt sammen i grupper med 2-3 personer. Start med å tegne opp et utsnitt av tomten du har valgt. Bytt disse med partneren. Bruk så 5-10 minutter på å tegne det smarteste som kunne vært i partnerens tomt. Legg skissene til side, og gjenta, men denne gangen skal du tegne det teiteste du kommer på å plassere på samme tomt. Bytt tilbake idéene og diskuter sammen i klassen eller mindre grupper.



Figur 3 Ulike faser av gjennomføringen. Elevarbeider av Nora, Thea, Benjamin og Ask v. Charlottenlund vgs.

#### 4. Kreativ workshop 2

Du trenger: klosser, f.eks. Kapla-klosser, lego, pinner, papp, papir, plastbokser, fyrstikker, stifter – noe man kan teste ut former med raskt og uten å tenke for mye. Læreren skriver opp ulike ord på tavla. Velger ett av dem og lag en modell basert på ordet eller begrepet i løpet av 5-10 minutter. Gjenta flere ganger.

## 5. Videreutvikling

Videreutvikle en eller flere av utprøvingene dine. Diskuter med medelever og lærer hvilken retning du tenker å ta idéene videre i.

Veksle mellom å jobbe med modell og tegninger og mellom analogt og digitalt arbeid. Da får du variasjon i arbeidet og ser nye problemer og løsninger lettere, i tillegg til at du ikke blir sittende igjen med *bare* tegning når det nærmer seg innlevering. Husk å dokumentere skisser, valg og endringer som skjer underveis. Da har du argumentene i orden når oppgaven skal presenteres.

Målestokk tegninger: 1:50 eller 1:100. Målestokk modell: Valgfri.

## 6. Presentasjon og innlevering

Lag et ryddig og oversiktlig innleveringshefte og/eller poster til utstilling. Krav til innlevering:

- Visuell fremstilling av prosjektet (killer image) i fri teknikk
- Plantegning
- Fasadetegning
- Snittegning
- Tekst om prosjektet
- Modell
- Prosesshefte som inneholder moodboard, skisser, skissemodeller, inspirasjon, tekst. Heftet leveres separat i liggende A3-format. Husk forside.

Du kan gjerne levere alt digitalt, f.eks. ved å kombinere SketchUp, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop og Adobe InDesign for å sette alt sammen til et ryddig dokument.



Figur 4 Utstilling og presentasjon v. Benjamin, Thea, May og Nora, elever ved Charlottenlund vgs.

- ## 7. Muntlig presentasjon:
- formidle dine tanker og idéer, hvilke problemstillinger som har dukket opp underveis og hvordan du løste disse. Bruk tegningene til å forklare og eksemplifisere.

Tidsbruk: 4-7 uker à 5 timer, avhengig av hvilket omfang man ønsker.