

BOP3100

## Bacheloroppgave interiørarkitektur

Individuell mappevurdering



Vår 2020

*Denne oppgaven er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen Kristiania. Høyskolen er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller anbefalinger.*

**Forord**

Denne bacheloroppgaven er gjennomført i forbindelse med avsluttende utdanning for studieretningen Bachelor i interiørarkitektur ved Høyskolen Kristiania. Oppgaven tar for seg temaet om de forlatte rommene under Oslo, og ser på mulighetene man som interiørarkitekt har for å transformere et slikt rom til et attraktivt og opplevelsesrikt rom for samtiden.

Bacheloroppgaven har vært en lang og utfordrende, men ikke minst spennende prosess. Oppgaven har krevd en annerledes måte å både jobbe og tenke på under utviklingen av ny planløsning. Som regel er man vant til å utvikle nye løsninger fra en planløsning som allerede har sine bærevegger, bjelker, kjerner og lignende som i seg selv setter avgrensninger for utviklingen av nye løsninger. Det har ikke vært tilfelle i denne oppgaven, der den nåværende planløsningen består av lange tunnelganger og jeg ikke har hatt de samme tekniske komponentene som jeg er vant til å jobbe med og rundt under utvikling av ny planløsning. Derfor har den lengste og mest utfordrende prosessen vært utviklingen av den overordnede planløsningen, hvor de forskjellige sonene og funksjonene skal plasseres, hvor man eventuelt bør gjøre utvidelser for bedre funksjon og opplevelse og hvordan man kan skape et optimalt bevegelsesmønster. Oppgaven har med andre ord tvunget meg til å tenke annerledes, noe som har vært ekstremt lærerikt og spennende.

Tusen takk til min veileder Linda Fosse Lien, for god veiledning, konstruktive tilbakemeldinger og gode samtaler om temaet.

Jeg vil takke mine studievenninner, for både denne perioden og hele studieløpet vi har hatt sammen. Det hadde ikke vært det samme uten dere.

En stor takk til min mor, far og kjæreste for støtte i stressende perioder, motivasjon og Aga for hjelp til litteratur om miljøpsykologi. En spesiell takk til min søster Lea og «sviger»bror Hans for idésparring og inspirerende samtaler.

Tusen takk!

Oslo, 12. juni 2020

## Sammendrag

Denne bacheloroppgaven vil ta for seg de forlatte rommene under Oslo, og hvordan man som interiørarkitekt kan transformere slike rom til attraktive opplevelsesrom for samtiden. Under Oslo finnes det flere tusen kvadratmeter med skjulte, ubrukte og forlatte rom. Det er både forlatte T-banestasjoner, bunkere, kommandostasjoner, alarmplasser, tilfluktsrom og annet. I Oslo er det 21 alarmplasser fordelt utover byen. Flere av disse har vært stengt og forlatt i flere år. De fleste alarmplassene ble konstruert under den kalde krigen og Gerhardsen-tiden, flere av dem av nazisten under annen verdenskrig. I de senere årene har vi ikke lenger bruk for dem, og det er få som vet at de finnes. Det tar ikke lang tid før sopp og råte sprer seg når alarmplassene stenges og ventilasjonen skrus av. Flere av alarmplassene inneholder også miljøfarlige stoffer som kan sige ut i naturen. Alarmplassene er i sivilforsvarets besittelse, og de forsøker fortsatt å selge de ubrukte arealene videre, men med lite hell. Mens Oslo by stadig utvides og tomteprisene øker, finnes det mange kvadratmeter med uforløst potensiale under bakken. Derfor ser jeg det som et godt formål å utvikle et eksempel på hvordan man kan transformere og sikre bruk og vedlikehold av et slikt lokale. Jeg fokuserer på Stensparken Alarmplass som case for oppgaven.

Oppgavens problemstilling lyder slik:

«Hvordan kan man gjennom form, materialer og belysning transformere en alarmplass under bakken til et rom som gir gode og spennende opplevelser gjennom omgivelsene?»

I denne oppgaven vil det presenteres et forslag til praktisk løsning av denne problemstillingen. Målsettingen er å skape opplevelser gjennom omgivelsene, og gjennomføres ved hjelp av kunnskap om menneskers persepsjon, psykologiske designprinsipper, referanseprosjekter og inspirasjonsprosjekter. Jeg har spesielt fokus på arkitektoniske grep i form, belysning og materialer. Det fokuseres på å se mulighetene et slikt lokale gir bruken av disse arkitektoniske grepene, fremfor begrensningene. Alarmplassen vil bli transformert til et hotell og restaurant, et tilbud som i dagens samfunn kan sikre en økonomisk bærekraft som dekker vedlikeholdet av lokalet.

## INNHOLDSFORTEGNELSE

<b>1.0 INNLEDNING .....</b>	<b>7</b>
1.1 BAKGRUNN FOR PROSJEKTET .....	7
1.2 FORMÅL .....	8
1.3 MÅLGRUPPE .....	8
1.4 PROBLEMOMRÅDE .....	8
1.5 PROBLEMSTILLING .....	9
<b>2.0 AVGRENSNINGER .....</b>	<b>9</b>
2.1 AVGRENSNINGER PÅ GRUNNLAG AV COVID-19 .....	9
<b>3.0 RESEARCH.....</b>	<b>10</b>
3.1 ALARMPASSER I OSLO .....	10
3.2 HOTELL OG RESTAURANT – ATTRAKTIVT ROM FOR SAMTIDEN .....	12
3.3 VALG AV ALARMPASS.....	12
<b>4.0 TEORI.....</b>	<b>13</b>
4.1 OMGIVELSENE PÅVIRKNING PÅ MENNESKET .....	13
4.2 KROPPSLIGE ERFARINGER OG FENOMENOLOGI .....	15
4.3 PSYKOLOGFAGLIGE DESIGNPRINSIPPER .....	16
4.3.1 <i>Kontur bias</i> .....	16
4.3.2 <i>Immersion</i> .....	17
4.3.3 <i>Utsikt og tilflukt</i> .....	18
4.4 ORIENTERING OG KARTLEGGING AV OMGIVELSENE.....	18
4.5 LYSETS VIKTIGHET, PÅVIRKNINGSKRAFT OG SOM ELEMENT FOR OPPLEVELSE.....	19
<b>5.0 METODER .....</b>	<b>22</b>
5.1 INSPIRASJONS-, REFERANSEPROSJEKTER OG OBSERVASJONER .....	22
5.1.1 <i>Gordons Winebar London</i> .....	22
5.1.2 <i>Olafur Eliasson</i> .....	22
5.1.3 <i>Kroppsrom og hytte Norderhov</i> .....	23
5.1.4 <i>Tunnelsyn – Skrova, Lofoten</i> .....	24

5.1.5 Observasjoner og befaring Stensparken og området.....	24
5.1.6 Tur i egen kjeller.....	24
5.2 INTERVJU/SAMTALE M. DISPONENT FOR STENSPARKEN ALARMPLASS .....	25
5.3 INNHENTING AV GAMLE DOKUMENTER.....	25
<b>6.0 KREATIVE OG FAGLIGE METODER .....</b>	<b>26</b>
6.1 BRAINSTORMING .....	26
6.2 SKISSERULL .....	26
6.3 TANKEKART .....	26
<b>7.0 KONSEPT.....</b>	<b>26</b>
<b>8.0 OPPSUMMERING OG REFLEKSJON .....</b>	<b>27</b>
<b>9.0 REDEGJØRELSE FOR VALG I PRAKTISK LØSNING.....</b>	<b>29</b>
9.1 FORMKONSEPT .....	29
9.2 LYSKONSEPT .....	29
9.3 MATERIALKONSEPT .....	29
9.4 OVERORDNET PLANLØSNING OG ORIENTERING.....	30
9.5 HOTELLROM .....	31
9.5.1 Plan og form .....	31
9.5.2 Lys.....	31
9.5.3 Materialer.....	32
9.6 RESTAURANT.....	32
9.6.1 Plan og form .....	32
9.6.2 Lys.....	32
9.6.3 Materialer.....	33
9.7 LOBBY .....	33
9.7.1 Plan og form .....	33
9.7.2 Lys.....	34
9.7.3 Materialer.....	34
9.8 TUNELLER/KORRIDORER.....	34
9.9 GJENBRUK AV FJELLMASSE .....	35
9.10 TERRENGET .....	35
<b>10 KONKLUSJON.....</b>	<b>35</b>
<b>11.0 LITTERATURLISTE.....</b>	<b>37</b>

<b>12.0 VEDLEGG .....</b>	<b>40</b>
12.1 GORDONS WINEBAR LONDON .....	40
12.2 INSPIRASJON: OLAFUR ELIASSON .....	40
12.3 «IN REAL LIFE» UTSTILLING TATE MODERNE.....	42
12.4 KROPPSRUM OG HYTTE NORDERHOV – ATELIER OSLO .....	45
12.5 TUNNELSYN – SKROVA, LOFOTEN.....	47
12.6 BEFARING OG OBSERVASJONER STENSPARKEN DAG .....	48
12.7 BEFARING OG OBSERVASJONER STENSPARKEN NATT .....	52
12.8 TUR I EGEN KJELLER .....	54
12.9 INTERVJUGUIDE.....	55
12.10 DOKUMENTER OM STENSPARKEN ALARMPASS .....	56
12.11 BRAINSTORMING .....	57
12.12 SKISSERULL .....	57
12.13 TANKEKART.....	58

## **1.0 Innledning**

I denne bacheloroppgaven tar jeg for meg Oslos ubrukte arealer som befinner seg under bakken. Oppgaven ser på muligheter til å transformere et slikt lokale, Stensparken Alarmplass, til et attraktivt og opplevelsesfylt rom for samtiden.

I løpet av prosessen er prosjektet utarbeidet gjennom ulike faser og metoder, som til slutt har ført til en helhetlig besvarelse med både teoretisk, teknisk og praktisk del.

Jeg vil først redegjøre for research jeg har gjort angående alarmplassene i Oslo, hvilken funksjon alarmplassen skal ha og grunnlaget for valget av alarmplass. Deretter redegjør jeg for teorien og kunnskapen jeg har tilegnet meg gjennom denne. Teorien jeg har innhentet baserer seg på menneskelig persepsjon og opplevelse. Deretter presenteres ulike metoder jeg har brukt for å undersøke eksempler der denne kunnskapen er blitt brukt i praksis. Deretter redegjør jeg for de kreative metodene jeg har brukt, som har vært en stor del av idé- og konseptutviklingen. Som en avsluttende oppsummering vil jeg til slutt presentere min refleksjon rundt teorien og metodene jeg har brukt, hva som er sammenfattende på tvers av teori og metoder, og hvordan man eventuelt kan bruke det i en praktisk løsning som denne. Deretter redegjør jeg for valgene jeg har tatt i den praktiske løsningen av prosjektet og hvordan jeg har brukt kunnskapen jeg har tilegnet meg. Til sist presenteres konklusjonen jeg har kommet frem til gjennom teori, metoder og praktisk utførelse.

### **1.1 Bakgrunn for prosjektet**

Under mitt studie i interiørarkitektur har jeg utviklet en stor interesse for rehabilitering og redesign av eldre bygg. Jeg har aktivt holdt meg oppdatert om dagens arkitekturdebatt både når det kommer til kulturinstitusjonenes fraflytning fra gamle praktbygg og diskusjonene om menneskers opplevelse av omgivelser innen nyere arkitekturdebatt.

Jeg, som mange andre, er nysgjerrig av natur, og synes forlatte og forfalne arealer er både spennende og givende å jobbe med. Jeg ble inspirert av dokumentarserien «Insider» sin episode «Under Oslo», der de utforsker Oslos undergrunn. Jeg ville finne ut mer om de forlatte rommene som befinner seg under byen vår. Under denne researchen fant jeg ut at de forlatte arealene under Oslo faktisk er en større problematikk enn jeg ante, og et problem få er klar over. Dette førte til at jeg bestemte meg for å ta utgangspunkt i et av disse rommene i min bacheloroppgave.

Samtidig ville jeg gi meg selv en utfordring, og med tanke på at dette er det siste prosjektet i min bachelorgrad, ville jeg også velge en annerledes oppgave – noe man ikke nødvendigvis støter på i arbeidslivet.

Det ble også naturlig for meg å fokusere på menneskenes persepsjon og opplevelse av omgivelsene når man skal utforme rom for menneskelig opphold over lenger tid i et slikt lokale. Selv om det er et lokale som kan vekke nysgjerrigheten hos mange, er det ikke et lokale mange vil oppholde seg i over lengre tid. I hvertfall ikke slik de fremstår i dag. For å skape attraktive rom for samtiden av Oslo's undergrunn må de tilby en opplevelse som opprettholder nysgjerrigheten og oppmerksomheten over lengre perioder.

## 1.2 Formål

Formålet med dette prosjektet er å presentere et eksempel på hvordan man kan transformere en alarmplass under bakken til et attraktivt opplevelseshotell og restaurant for samtiden, ved å ha fokus på menneskets persepsjon og opplevelse. Dette er et type hotell og restaurant som gir en *grunn til* å dra til Oslo, snarere enn et sted man drar eller sjekker inn på *fordi* man skal til Oslo.

## 1.3 Målgruppe

Målgruppen er par og vennegjenger som vil oppleve noe sammen, samt familier med barn i tenårene og oppover. Dette er en alder der det kan være vanskelig å finne på noe å gjøre med barna sine. Det kan også være en attraksjon for turister som har hørt om hotellet. Et opplevelseshotell og restaurant er ikke egnet som et businesshotell, og få mennesker vil dra hit alene. Derfor er målgruppene alltid flere personer i selskap.

## 1.4 Problemområde

Oppgaven tar for seg problematikken rundt de forlatte og ubrukte arealene som befinner seg under bakken i Oslo. Hvordan kan man på best måte transformere et slik rom til et attraktivt rom for samtiden? Og hva kan man ved hjelp av interiørarkitektur gjøre for å legge grunnlag for gode opplevelser i disse omgivelsene? Dette kan være utfordrende med tanke på arealenes plassering under bakken, lite tilgang på dagslys og planløsningen de har. Per i dag er de ikke tilrettelagt for menneskelig opphold over lenger tid. De er i sin tid konstruert kun for det militære formålet lokalene skulle oppfylle.



## 1.5 Problemstilling

«Hvordan kan man gjennom form, materialer og belysning transformere en alarmplass under bakken til et rom som gir gode og spennende opplevelser gjennom omgivelsene?»

## 2.0 Avgrensninger

Dette er i hovedsak et konseptuelt prosjekt, som konsentrerer seg om den menneskelige opplevelsen av omgivelsene og hvordan man tilrettelegger dette for gode opplevelser på best mulig måte, i et lokale der dette kan være svært utfordrende. Oppgaven fraskriver seg ansvaret for tekniske tilpasninger som plan for ventilasjon, rørføringer og fyring. Det vil kun bli tilrettelagt for kvadratmeter satt av til tekniske rom. Oppgaven holder seg i hovedsak kun til ett hotellrom, HC-rom og restaurantområdet i tekniske tegninger. Oppgaven legger ikke til grunn at dette skal være et realistisk prosjekt, som kan utføres slik det blir presentert. Om det skulle vært tilfelle, er jeg innforstått med tilpasninger med tanke på budsjett og eventuelle andre tekniske problemer ved lokalet som jeg selv ikke har fått tilgang til informasjon om. Blant annet må det gjøres målinger av radioaktivitet (om fjellet lokalet er sprengt inn i inneholder alunskifer), bly (i og med at alarmplassen er blitt brukt som skytebane) og andre miljøfarlige stoffer før et slikt lokale kan være operativt og egnet som et oppholdssted. Oppgaven skal kun være et forslag til hvordan det å skape gode oppholdsrom under jorden kan utføres, med de besøkendes opplevelse som hovedfokus.

### 2.1 Avgrensninger på grunnlag av Covid-19

Som med så mange deler av samfunnet, har Covid-19-krisen satt begrensninger for oppgaven min. Planlagte befaringer og observasjoner måtte avlyses. Stensparken alarmplass disponeres av sivilforsvaret, som nå er en del av Direktoratet for samfunnssikkerhet og beredskap (DSB). Sjansen for å få til et besøk i alarmplassen var allerede lav, på grunnlag av sivilforsvarets retningslinjer og regler, men etter virusutbruddet og tiltakene som ble iverksatt ble det umulig å få til. Det ble også vanskeligere å komme i kontakt med disponentene av alarmplassen for ytterligere informasjon om lokalet. Jeg har derfor kun hatt tilgang på de gamle plantegningene jeg selv har funnet frem til på Plan- og bygningsetaten sine offentlige sider, og det er disse jeg har tatt utgangspunkt i. På grunnlag av begrensningene Covid-19 har satt for denne oppgaven, er den også blitt mer konseptuell enn det var tiltenkt i startfasen, på grunn av mangel på informasjon om Stensparken alarmplass sitt lokale, tilstand og kompliserte forhold. Utgangspunktet blir derfor at

alarmplassens lokale er strippet for alt inventar og helt ned til fjellveggene, og at planløsningen er den samme som i dokumentene fra 1970-tallet jeg har fått tilgang til.

### **3.0 Research**

#### **3.1 Alarmplasser i Oslo**

Oslo har en hel skjult verden under bakken, som få av oss kjenner til (Insider, 2017). Flere tusen kvadratmeter med ganger, bunkere, store avløpsrør, kommandostasjoner, tilfluktsrom og alarmplasser. Noen av dem er i bruk, men mange er forlatt. Alarmplassene tilhører opprinnelig sivilforsvaret. Alarmplassene i Oslo varierer fra noen hundre, til flere tusen kvadratmeter i størrelse. De ble bygget, eller sprengt inn i fjell og berg, av blant annet nazistene under annen verdenskrig og etterpå i den kalde krigen. De har tidligere fungert som møtesteder for sivilforsvarets personell ved krisesituasjoner. De siste årene har sivilforsvaret prøvd å kvitte seg med flere av fjellanleggene de har i sin besittelse (Clementz, 2016). I 2016 eide sivilforsvaret hele 190 såkalte alarm- og kommandostasjoner spredt utover hele Norge, 21 av dem i Oslo (Clementz, 2016). I og med at vi ikke har like stort behov for disse alarmplassene i dag, er de blitt overflødige. En del av dem blir holdt ved like og vil fortsatt være operative, men mange er forfalt og forlatt. I dag blir en del av dem brukt som lagerplass for sivilforsvaret, kun for å fylle tomrommene (Clementz, 2016).

Problemet er at når alarmplassene ikke lenger er operative, inntreffer forfallet raskt. Når strøm og ventilasjon blir skrudd av vokser det raskt frem råte og sopp. I 2006 kartla rådgivingselskapet Opak miljøstatus for de 21 anleggene sivilforsvaret ønsket å kvitte seg med på oppdrag fra Oslo kommune. Denne rapporten viste at flere av anleggene er i særdeles dårlig stand og inneholder miljøskadelige stoffer. 14 av anleggene har gamle belysningsarmaturer som kan inneholde miljøgiften PCB. Lysarmaturer som inneholder dette stoffet ble forbudt i Norge fra 1. januar 2008. 11 av anleggene har kabler som kan inneholde bly, kadmium, PCB og kreftfremkallende tjærestoffer. I tillegg ble det funnet asbest i 11 av anleggene. Dette kan bli et betydelig sikkerhets- og miljøproblem om forfallet utvikler seg. Faren ligger i at stoffene kan lekke ut i naturen fra for eksempel defekte belysningsarmaturer (Hagesæter & Urdahl, 2011). Denne informasjonen er hentet fra en artikkel Aftenposten skrev i 2009 og oppdaterte i 2011. Jeg har ikke klart å finne mer informasjon om hvordan situasjonen ser ut i dag og om de miljøfarlige stoffene er blitt fjernet siden den gang.

Sivilforsvaret har slitt med å finne kjøpere. Interessen for disse lokalene er lav. Jo mer forfalne anleggene blir, jo mer synker verdien (Clementz, 2016). Den lave interessen kan komme

både av markedsføring, og at det ikke er mange som vet at disse lokalene selges eller at det finnes slike lokaler i det hele tatt (Clementz, 2016). Jeg tror at det kan være vanskelig å forestille seg hva de kan bli brukt til, og at prisen det kreves for å sette lokalet i stand og å vedlikeholde det kan derfor virke lite attraktiv for mange.

Dokumentarserien «Innafor» sin episode «Dommedag» på NRK tar for seg behovet for tilfluktsrommene/alarmplassene i dag. Det har vært viktig for meg å kartlegge behovet vi har for disse lokalene i dag før man transformerer et potensielt tilfluktsrom til noe annet så den mister sin opprinnelige funksjon. I episoden kommer det frem at det kun er plass til 2,6 millioner av Norges befolkning i de tilfluktsrommene og alarmplassene vi har rundt i landet, altså på langt nær nok til å «redde» alle om en krise skulle inntreffe. Det presiseres likevel at de offentlige tilfluktsrommene ikke er laget for å huse hele befolkningen. De er mer ment som en redning om man er på vei fra A til B og flyalarmen plutselig skulle gå av.

Etter annen verdenskrig ble det oppført en lov om at alle nybygg måtte ha tilhørende tilfluktsrom i kjelleren. Denne plikten opphørte i 1976, og siden den gang bygges det sjeldent nye. Konklusjonen i denne episoden er at det er uvisst om det blir et behov for tilfluktsrommene og at det er mer sannsynlig at andre kriser som ikke krever tilfluktsrom som redning, treffer landet. De største truslene i dag gir nemlig andre behov. Øverst på listen står terror og strømbrudd, eller en pandemi slik vi opplever nå med Covid-19-krisen. Ingen tilfluktsrom eller alarmplasser kan redde oss fra det («Dommedag» NRK).

I dokumentarserien «Insider» på Dplay sin episode «Under Oslo» følger vi fotografen og eventyreren Jonny Haglund ned i Oslos skjulte verden. Han har en brennende interesse for det ukjente, og har flere ganger utforsket Oslos undergrunn. Han sier etter å ha utforsket en gammel nazi-alarmplass under Blindern:

*«Det er ingen som er interessert i å ta vare på det. Det blir plombert igjen. Det er jo norsk historie som bare blir borte. Det synes jeg er veldig trist»*

Jeg må si meg enig med Haglund her. Mens Oslo by bygger stadig tettere, og tomteprisene stiger til værs, ligger det flere tusen kvadratmeter med uforløst potensiale under bakken midt i byen (Insider). Og når vi ikke lenger har et klart behov for dem, samt at forfallet av dem kan ha miljøskadelige konsekvenser, ser jeg det som et godt formål å utvikle et eksempel på en bruksfunksjon som kan komme befolkningen til gode, og som sikrer vedlikehold og bevarer denne delen av Norges historie.

### 3.2 Hotell og restaurant – attraktivt rom for samtiden

I og med at alarmplassene som regel er store arealer, over flere tusen kvadratmeter, har de potensiale til å forvandles til lokaler som gagnar bydelen og befolkningen. Som mennesker har vi en trang til å utforske det ukjente, og drives ofte av nysgjerrigheten. Dette gir en alarmplass, et skjult lokale under bakken, et potensiale til å tiltrekke seg besøkende om det åpnes for det. For å kunne åpne en alarmplass for befolkningen må den også gi et tilbud som virker attraktivt og som sikrer kontinuerlig bruk og økonomisk bærekraft for å også kunne sikre vedlikehold av lokalet. Det må derfor være et tilbud besøkende er villige til å betale for.

I følge SSBs måling fra 2017, bruker vi stadig mer penger på fornøyer, kulturtilbud, overnattings- og serveringssteder. En større andel av budsjettet vårt går til varer og tjenester knyttet til reising, kultur og fritid. På statistikken ser vi at nordmenn bruker mer penger på kultur, fritid, overnattings- og serveringssteder, enn på møbler, husholdningsartikler, klær og skotøy (Vegard 2017). Samtidig har det de siste årene dukket opp opplevelsesbaserte og konseptuelt utviklede kulturtilbud i Norge. Ishotellet i Kirkenes og restauranten Under i Lindesnes er kun to eksempler på dette. Man kan også se en endring i hva nordmenn kjøper i gave til hverandre. Flere og flere gir en opplevelse i form av restaurantbesøk, hotellopphold eller kulturopplevelse i gave. NHO Reiselivs direktør Kristin Krohn Devold mener det er et tegn i tiden at folk heller vil ha disse typene opplevelser enn flere ting i skapene sine. Nesten halvparten av befolkningen har gitt en kulturopplevelse i gave i løpet av de siste årene (NHO, 2019).

### 3.3 Valg av alarmplass

Jeg har valgt Stensparken alarmplass som utgangspunkt for å utføre denne oppgaven. Alarmplassen har et areal på 2 000 kvadratmeter og ligger sentralt plassert. Gjennom mapping (se presentasjonsmappe side xx og xx) har jeg funnet ut at det ikke er noen hoteller i området rundt. De fleste hoteller blir plassert nærmere sentrum. Samtidig ligger Stensparken alarmplass på et sentralt sted i Oslo med mulighet til å komme seg til alle byens turistattraksjoner og aktive områder ved hjelp av enkle fremkomstmidler og kollektivtransport. Det er et par restauranter i området, men for det meste caféer. Stensparken alarmplass ligger også i St. Hanshaugen bydel, og denne bydelen har et fokus på å skape mer aktivitet og attraksjoner i bydelens områder (Oslo kommune). Et opplevelseshotell og restaurant kan derfor være et godt tillegg i bydelen. Tidligere i min studie har jeg både utført eksamensprosjekter på Blåsen og i den gamle presteboligen som ligger i Stensparken. Jeg har derfor god kjennskap til parken og området, både gjennom dette og etter å ha bodd og gått på skole i nærheten. Selve parken er også en kvalitet med tanke på valg av

alarmplass. Stensparken er en park der det yrer av folk på sommerstid og som blir godt brukt av beboere i området.

## 4.0 Teori

Selv om alarmplassens plassering i seg selv kan vekke nysgjerrigheten og tiltrekke seg besøkende, er lokalet slik det fremstår i dag utfordrende for menneskelig opplevelse og velbehag ved opphold over lengre tid. Den ble i sin tid tegnet kun med en militær funksjon som mål. Lokalet består av lange tunneler, sprengt ut i fjellet, og er ikke tilpasset menneskelig opphold over tid. Teorien i oppgaven baserer seg derfor på kunnskap om menneskers persepsjon av omgivelsene, og benytter denne kunnskapen for å legge et godt grunnlag for god atmosfære og skape en opplevelse som både er spennende og vekker nysgjerrigheten. Omgivelsespsykologi og menneskelig persepsjon er store fagområder i seg selv. Teorien vil derfor kun gi en overordnet kunnskap som videre brukes i den praktiske utførelsen av oppgaven.

### 4.1 Omgivelsenes påvirkning på mennesket

Ellen Klingenberg skriver i sin bok *Interiørarkitektur*: «Nest etter klærne på kroppen er interiøret det rommet som er oss nærmest. Det påvirker hele vår levemåte, våre opplevelser, alle våre sanser og vår fysiske og mentale tilstand. Interiøret som et rom som berører kroppen, våre handlinger og følelser, er en grunntanke og et utgangspunkt i fagfeltet interiørarkitektur og skiller det fra andre fagfelt. Interiørarkitektur er en disiplin som handler om å forme rom og gjenstander omkring menneskenes liv og handlinger og lar seg ikke lett definere eller avgrense. Den har i seg elementer av mange fagfelt, ikke bare arkitektur, design og kunst, men også psykologi, antropologi og etnologi» (Klingenberg, 2015, s.8).

Hvordan omgivelsene påvirker oss kan variere for hvert individ. Men hva er det en interiørarkitekt kan gjøre som et forsøk på å sikre gode opplevelser? Thomas Thiis-Evensen skriver i en kronikk i Aftenposten om hvorfor vi mener at så mye er «stygt» eller «pent», og om hvordan vi opplever alle de skiftende rominntrykkene med sine former, materialer og farger. Hva er det de treffer i oss som gjør at vi reagerer og opplever dem som vakre eller stygge, avvisende eller inviterende, menneskelige eller kalde? Han mener det er tre faktorer av livserfaringer som tilsammen påvirker enkeltmenneskets opplevelse av omgivelsene: *personlige erfaringer, sosiale erfaringer og kroppslige erfaringer* (Thiis-Evensen 2020).

De *personlige erfaringene* er gitt av den enkeltes bakgrunn, oppvekst og livstilstand. For eksempel personlige assosiasjoner til en spesifikk farge, på grunnlag av en traumatisk hendelse eller annet man har opplevd i sitt liv. De *sosiale erfaringene* handler om den enkeltes gruppetilhørighet, slik som forskjellige kulturer, nasjonalitet, kjønn og yrke. Et eksempel er at svensker er glade i pastellfarger, fordi de minner om den svenske kunstneren og designeren Carl Larssons interiører. Med disse to faktorene kan møter med nøyaktig samme rom oppleves høyst forskjellige, avhengig av våre personlige og sosiale assosiasjoner. Den siste faktoren, *kroppslige erfaringer*, er i motsetning til de to andre felles for alle mennesker, uansett bakgrunn. Alle har en kropp med sine lemmer og dimensjoner, og alle har erfaringer med tyngdekraften og naturfenomenene rundt oss gjennom kroppen. Eksempelet han trekker frem her, er når man står ovenfor valget mellom to stoler. En pinnestol med rett og høy rygg, og en liggestol som er formet som en myk bølge i kuskinn. Vi vil øyeblikkelig oppleve disse to møblene som vesensforskjellige. Liggestolen inviterer til avslapping og hvile, og man blir nærmest avslappet av å se på den. Pinnestolen inviterer til anspenhet, og man bli nærmest stiv og våken av synet. Den eldre med dårlig hofte vil derimot oppleve liggestolen som ubrukelig. Han ser ikke hvile, bare strev med å komme seg opp igjen (Thiis-Evensen, 2020).

Alle disse tre faktorene er viktige for hva vi opplever som meningsfylt, men de opptrer i forskjellige rekkefølger. Thiis-Evensen forklarer at nyere hjerneforskning viser at førsteopplevelsen bestemmes av de kroppslige erfaringene som vi lynraskt overfører til omgivelsene, spontant og ubevisst. Vi «gjenkjenner» de samme trekkene og elementene i omgivelsene som vi har erfart med vår kropp og overfører motorikk til det vi ser. Vi «varsles» ved at vi i samme øyeblikk «prøver ut» det rommet tilbyr oss å gjøre. Først etter dette dukker de private og sosiale assosiasjonene opp og bearbeider førsteinntrykket til noe positivt eller negativt (Thiis-Evensen 2020). Alle tre faktorene er som sagt viktige, men for vårt fag kan det bli vanskelig å skape noe med hensyn til personlige og sosiale assosiasjoner, nettopp fordi disse varierer fra menneske til menneske. Det blir umulig å skape offentlige kommersielle lokaler som skal ta hensyn til alles personlige og sosiale assosiasjoner. Det vi som interiørarkitekter kan fokusere på er derfor de kroppslige erfaringene, så vi i det minste legger et godt grunnlag for gode, spennende opplevelser og atmosfære.

## 4.2 Kroppslige erfaringer og fenomenologi

De kroppslige erfaringene Thomas Thiis-Evensen beskriver og Maurice Merleau-Pontys fenomenologi har flere likhetstrekk. I fenomenologiens verden har flere filosofer og arkitekter prøvd å gi en forklaring og beskrivelser av menneskers opplevelse av omgivelsene. Merleau-Ponty fokuserer på menneskekroppens tilstedeværelse i verden og dens forhold til omgivelsene rundt, kroppens sanseapparat som en inngang til verden (Riesto & Bredegaard 2017). Han mener at det er gjennom kroppens sanseapparat at vi forstår omgivelsene rundt oss, på et pre-refleksivt nivå (Riesto & Bredegaard 2017). Det vil si at det er det umiddelbare kroppslige møtet med omgivelsene som først legger grunnlag for vår opplevelse av dem. Vi opplever omgivelsene gjennom å bevege oss rundt i rommet, eller forestille oss at vi gjør det mens vi betrakter det med øynene (Riesto & Bredegaard 2017). Gjennom den effekten møtet mellom kroppen og omgivelsene har, kan vi skape fellesmenneskelige opplevelser. Vi er alle mennesker med mer eller mindre like kropper. Kroppen er altså grunnen til at vi kan ha fellesmenneskelige opplevelser. Sansingen kan betraktes som en gyldig estetisk komponent med menneskelig fellesnevner. Det er med kroppen vi orienterer oss rundt i omgivelsene vi er i, og opplevelsen vi får av rommet kommer av et vekselforhold mellom kroppen og bevisstheten og mellom kroppen og omgivelsene (Riesto & Bredegaard 2017).

I boken *Om at Oppleve Arkitektur* skriver forfatter Steen Eiler Rasmussen om hvordan man må bruke arkitekturen for å virkelig oppleve den. Han bringer frem et eksempel om en gammel kirke i Vatikanet. Flere turister blir fraktet dit, men de oppdager knapt nok stedets eiendommelige karakter. De hopper ut av turistbussen, tar et bilde, og er tilfredse med å ha sett et av de kjente byggene i reiseboken. Så haster de videre til neste sted, uten å egentlig ha opplevd omgivelsene og arkitekturen. De guttene som i frikvarteret spiller ball på den store trappen opp til kirken og på den tilhørende buede muren lærte nok ikke mer om arkitektur enn turistene, men de har nok uten å tenke over det selv, opplevd den. De har brukt noen av arkitekturens elementer og lært hvordan ballen reagerer på dens materialer og form. De har løpt opp og ned trappene for å hente ballen, og hørt lyden av ballen som treffer de forskjellige overflatene (Rasmussen 2012, 16-18).

Rasmussen skriver også om hvordan vi mennesker, helt fra vi er barn, lærer oss å kjenne de «døde» ting. Det vil si objekter, materialer, elementer, hardhet og letthet i de omgivelsene vi oppholder oss i. Vi tilegner oss kunnskap gjennom å ta på, kaste eller løfte gjenstander og materialer, og kan etterhvert intuitivt vite hvordan en gjenstand føles ut, hvor tung eller lett den

er, hvor hard eller myk den er, kun ved å se på den. Fra disse erfaringene er det etterhvert visse former man oppfatter som harde eller myke, tunge eller lette, uansett hvilket materiale som anvendes. Han trekker frem eksempelet om en pæreformet kaffekopp. Formen på den gjør at vi oppfatter den som myk, selv om vi vet at materialet den er laget av er hardt. Grove overflater oppleves som tunge og glatte overflater oppleves som lette. I byggverk kan buede former og organiske ornamenter og former oppfattes som myke, mens rette kanter, kvadratiske, rektangulære, triangler og diamantformer kan ofte oppfattes som harde og mer aggressive (Rasmussen, 2012, 18-23).

En annen person som har gitt ut både bøker og flere artikler angående menneskelig persepsjon og opplevelse av omgivelsene, er Juhani Pallasmaa. Pallasmaa kritiserer dagens arkitektur og design for å ha blitt mer som et «stilisert bilde» vi ser på fra utsiden, istedenfor at vi opplever vår tilstedeværelse i omgivelsene. Han mener at arkitekturen har mistet sin plastisitet, eller formbarhet (Pallasmaa, 2012, 26). Han mener designet bør ha en empatisk tilnærming med mennesket og kroppen i fokus. Når design og formspråk mister dette, kan de bli kalde og fjerne, eller homogene og monotone. Da skaper det heller ingen interesse for synssansen, det blir blast og gir ikke synssansen en opplevelse. Med fraværet av taktilitet, skala og detaljer som er skapt med tanke på menneskekroppen og dens erfaringer, blir strukturene flate, skarpkantede og uekte med lite autentisitet i materialene. Mennesket blir frakoblet fra omgivelsene, istedenfor å ha en tilstedeværelse i dem (Pallasmaa 2012, 26-31). Naturlige materialer slik som stein, murstein og tre, gjør at blikket vårt kan «trenge» gjennom overflaten, det vil si at vi kan se hva materialet er, vi kan skjønne hvor det kommer fra. Man ser materialets sannhet. Det er materialer vi forstår, har kunnskap og tillit til. De uttrykker deres egen alder, historie og fortellingen om deres «fødsel» og menneskelige bruk. Harde, industrielle og syntetiske materialer formidler ikke noe av deres materielle essens (Pallasmaa 2012, 31-34). Taktilitet og ærlighet i materialene vekker nysgjerrigheten og er mer attraktive for synssansen. Kjennskap til materialene, taktilitet og tekstur gjør at man får mer lyst til å ta på overflatene og betrakte dem.

### **4.3 Psykologfaglige designprinsipper**

#### **4.3.1 Kontur bias**

Kontur bias beskrives som en tendens til å favorisere objekter med konturer over objekter med skarpe kanter eller spisser (Lindwell, Holden & Butler 2010, 62). Når man blir stilt ovenfor objekter med skarpe eller spisse kanter, er det en del av menneskehjernen som aktiveres. Denne



kalles amygdala, og det er her stress og fareprosesser aktiveres. Det er en ubevisst mekanisme som mest sannsynlig kommer av en biologisk utvikling hvor mennesket skal oppdage potensielle trusler og farer. Denne prosessen antyder at kantete trekk påvirker måten gjenstander og omgivelser blir affektivt og estetisk oppfattet på. Generelt gir kurvede former mer positive følelser og estetiske oppfatninger i menneskehjernen. Spisse og kantete konturer aktiviserer hjernen mer, noe som kobles til trekk i en fareprosess i hjernen (Lindwell, Holden & Butler 2010, 62). Denne teorien kan derfor brukes til å tilpasse den ønskede opplevelsen av omgivelsene.

#### 4.3.2 Immersion

Det finnes ikke et norsk ord som direkte oversetter betydningen av denne psykologiske termen. Det betyr en form for fordypning, å gå helt inn i noe, at man lar seg oppsluke eller har en tilstedeværelse. I psykologien brukes det som en betegnelse på en mental fokusering som er intens nok til at man «glemmer vekk» den «virkelige» verden. Dette er noe som i de fleste tilfeller resulterer i en følelse av glede eller tilfredshet (Lindwell, Holden & Butler 2010, 134).

Om perseptuelle og kognitive systemer blir understimulert, kan folk bli apatiske og kjeder seg. Blir de overstimulert kan man føle seg stresset eller frustrert. Den beste måten å oppnå denne følelsen på er derfor å utfordre det perseptuelle og/eller det kognitive systemet nært kapasiteten, uten at det overskrider (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 134). I arkitektur og interiørarkitektur er det omgivelsene og eventuelt hvordan man bruker dem som kan gi denne følelsen. Et eksempel flere kan kjenne seg igjen i, er når man går inn i en gammel katedral. Takhøyden er oppsiktsvekkende høy, akustikken, lyset og temperaturen forandrer seg, og man får en følelse av å ha trått inn i en helt annen verden enn den som befinner seg på utsiden.

For å skape omgivelser som gir denne følelsen er den enkleste måten å stimulere det perseptuelle systemet, det vil si sansene. Det kan imidlertid være vanskelig å opprettholde oppmerksomheten over lengre opphold (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 134). Dette fordi man etterhvert kan bli vandt til synet eller omgivelsene. For å oppnå vedvarende effekt, kan man tilrettelegge for bevegelser og variasjon, slik at sansene aktiveres «på nytt» eller kontinuerlig når man beveger seg rundt. Man kan også tilrettelegge for et kognitivt engasjement, som vil styrke effekten ytterligere (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 134). I interiørarkitekturen kan dette bety å utforme omgivelsene så man tilrettelegger for kroppslig interaksjon med dem, så hjernen aktiviseres og kroppen må brukes. Trapper og nivåforskjeller er et eksempel på dette.

### 4.3.3 Utsikt og tilflukt

Mennesker foretrekker rom der de enkelt kan kartlegge omgivelsene og raskt kunne gjemme seg eller trekke seg tilbake i sikkerhet om nødvendig. I psykologien er dette betegnet som en tendens til å foretrekke miljøer med uhindret utsikt, som samtidig innehar muligheten til å trekke seg tilbake, altså «tilflukt» (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 192). Omgivelser med både utsikts- og tilfluktselementer oppfattes som tryggere steder å utforske og er derfor ofte også ansett som mer estetiske enn omgivelser uten disse elementene (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 192). Prinsippet er biologisk forankret basert på evolusjonshistorie, der omgivelser i landskapet som gav gode utsikter som ga mulighet til å oppdage fare tidlig, samtidig som mulighet for tilflukt og tilbaketrekning, økte sannsynligheten for overlevelse for de tidlige menneskene (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 192).

Prinsippet antyder at mennesker foretrekker kantene i stedet for midten i rommet og omgivelsene (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 192). Omgivelser som oppnår en balanse mellom mulighet for utsikt og mulighet for tilbaketrekning er de mest prefererte. Det kan være å skape omgivelser med grunnlag for god utsikt, slik at man kan kartlegge omgivelsene raskt, som samtidig har elementer for tilflukt. Man vil gjerne vite at det er flere måter å komme seg ut av det rommet man er i. Man kan også bruke nedsunkne gulv eller nivåforskjeller i taket for å skape en følelse av mulighet for tilbaketrekning, men utsikt ut over omgivelsene ellers (Lindwell, Holden & Butler, 2010, 192).

### 4.4 Orientering og kartlegging av omgivelsene

Utflukt-tilflukt-prinsippet forteller oss om viktigheten av å kunne kartlegge omgivelsene, altså å kunne orientere seg. Dette er en grunnleggende viktig egenskap i et rom. Mennesker synes det er ubehagelig og blir usikre om man ankommer et rom og ikke intuitivt kan kartlegge hvor de forskjellige funksjonene befinner seg (Byggforsk 2003). Det er et grunnleggende psykologisk og praktisk behov vi har. Fra det psykologiske handler det om å vite hvor man er og hvordan man kommer seg ut eller bort, knyttet til opplevelsen av trygghet. Dette krever at omgivelsene er lesbare og forståelige (Byggforsk 2003). Mennesker har også en innebygd fluktmekanisme, et instinktivt ønske om å kjenne til en sikker retrett i tilfelle noe skjer, selv om det ikke finnes en reell fare (Byggforsk 2003). Derfor kan vanskeligheter med å orientere seg føre til stress. Dette kan igjen føre til panikk og forvirring om det faktisk skulle skje en nødssituasjon (Byggforsk 2003). Derfor er dette også et funksjonelt og praktisk behov omgivelsene bør tilby. Det er viktig at det er mulig å orientere seg til nødutganger og lignende. Eventuelle nivåforskjeller i gulvet og

trappeavsatser må markeres (Byggforsk 2003). Dårlige forhold for å orientere seg kan også påvirke opplevelsen ved å vekke negative assosiasjoner og virke nedbrytende på vår evne til å oppfatte estetiske kvaliteter i omgivelsene. Fokuset flyttes fra gleden ved vakre omgivelser til frustrasjon og utrygghet (Byggforsk 2003). God orienterbarhet kan sikres ved et enhetlig visuelt språk, at elementene har en naturlig tilhørighet i det arkitektoniske språket og skiltdesign som er gjennomgående og gjentakende. Man kan med fordel introdusere de besøkende til formspråket, skiltdesign og struktur i inngangsparti og de første rommene (Byggforsk 2003).

#### **4.5 Lysets viktighet, påvirkningskraft og som element for opplevelse**

Lys og belysning har en stor betydning for vår helse og trivsel. Omtrent 80% av alle våre sanseinntrykk er av optisk natur. Vårt inntrykk av rom og romvirkning, farger og skyggedannelse beror i stor grad på belysningen (Byggforsk 421.601). Dette gir lyset en sterk tendens til å vekke følelser i oss og skape opplevelser. Tenk bare på det første sollyset som sklir gjennom vinduet etter mørketiden, det får deg til å føle at to tonn med murstein har lettet fra skuldrene dine. Man føler seg lystigere og får plutselig mer energi. Eller så kan vi tenke oss på vinterstid, når vi går nedover gaten og alle balkonger og trær rundt oss lyser opp i mørket av lyslenker. Det får oss til å se opp og betrakte omgivelsene mens vi beveger oss nedover alléen. Det gir en varme i kulden.

I sin bok «Lys & Kommunikasjon», skriver Henrik Clausen (direktør av Fagerhult Lysakademi) om hvordan vi bør bruke naturen som en referanse for lysdesign i bebygde miljøer for å sikre gode opplevelser av omgivelsene. Han forteller om viktigheten av lyset, hvordan vi er avhengige av det for å orientere oss og fange opp informasjon, og hvordan lyset har guidet mennesket helt siden de første av vår art gikk på jorden. Han diskuterer for å bruke naturen som en referanse når vi lyssetter, på grunnlag av vår biologi og evolusjonshistorie. De første menneskene levde utendørs, og øyets sansesystem er bygd opp til nettopp dette. Jordens hastighet gir en følelse av tid, og tiden mellom solnedgangen og mørket er perfekt tilpasset den tiden det tar for øyet vårt å tilpasse seg mørket. Øyet er perfekt konstruert for alt av lys og skygge som naturen gir oss. Han mener at alt vi opplever av lys, relaterer vi automatisk til det lyset vi har utviklet oss i. Kroppen vår tror fortsatt den lever utendørs og prøver å tolke alt den ser som noe utendørs i naturlige omgivelser. Derfor bør vi bruke lysets effekter i naturen til å skape gode belysnings- og lysopplevelser innendørs, noe som skaper gode omgivelser å oppholde seg i (Clausen, 2009, 31-36). Videre forklarer han viktigheten av skyggen så vel som lyset. Synet vårt registrerer differanser i lysnivået, eller rettere sagt luminansnivåer, og fungerer perfekt i et stort spekter av

luminansnivåer, fra sterkt sollys på stranden til månelyste netter. Når man tenker seg om blir det åpenbart at vi trenger skygger like mye som lyset, og differanser i lysnivåene for å skape gode visuelle forhold. Man må ta både lys og skygge i betraktning, og det er nettopp dette vi kan lære av naturen (Clausen, 2009, 44). Lyset gjør at vi ser objekter og skyggene gjør at vi oppfatter deres natur og form. Når lyset er diffust og ikke gir en direkte lyskomponent, mister vi informasjon. Man kan fortsatt se objekter, men man mister informasjon om form, tekstur og overflater (Clausen, 2009, 48).

Det er like viktig å tenke på hva slags skygge du vil ha, som hvilket lys du vil ha. Skarpt direkte lys får frem form og tekstur, men blir det for sterkt kan kontrastene bli for store, og skyggen kan ta over formen (Clausen, 2009, 52-55). Et eksempel Clausen gir på forskjellene skyggene utgjør, er en steinvegg. Når denne veggen blir belyst med et diffust og homogent lys, blir det lite skyggespill i materialets struktur og oppmerksomheten trekkes til helheten. Om steinveggen blir belyst med en direkte lyskilde, dannes det et skyggespill i strukturen, og oppmerksomheten går til detaljene. Man ser og opplever steinene og fugene mellom dem, teksturene og detaljene i veggen. Ingen av delene er feil eller riktig, men man må tenke på hvilken opplevelse man vil skape (Clausen, 2009, 56-57). Det handler om å finne den riktige balansen mellom helhet og detaljer i rommet. Mellom lys og skygge. Oppmerksomheten vår trekkes mot kontraster, differanser i luminans, opplevelser og det vi finner vakkert (Clausen, 2009, 60).

Innendørs er ofte belysningen statisk og homogent. Det beveger seg ikke gjennom dagen, det forandrer ikke retning, kontrast, intensitet eller farge, slik det gjør i naturen. Det er kjedelig for sanseapparatet og hele det underbevisste systemet. Vi blir trøtte både i øynene og kroppen. Man mister konsentrasjonen og inspirasjonen. Ofte får man lyst til å gå ut for å «trekke frisk luft», men det man egentlig trenger er lys, kontraster og noe å oppleve for øynene. Det er det han mener vi bør prøve å sette inn i lysdesignet, så vi utfordrer sansene og opprettholder opplevelsen for synet i omgivelsene (Clausen, 2009, 62).

Lys, skygge og kontraster er også viktig for vår forståelse av avstander og vår evne til å orientere oss i omgivelsene. Clausen viser til et eksempel med en bomullsdott på et hvitt papir. Den gir oss lite visuell informasjon, vi mister kontrastene og konturene som kan si noe om størrelse og distanse. Men om vi plasserer en metallmutter ved siden av bomullsdotten, setter det plutselig ting i perspektiv. De skarpe konturene og kontrasten mellom metallmutteren og det hvite papiret gir oss presis informasjon og hjelper oss med å relatere informasjonen til bomullsdotten også (Clausen, 2009, 70-71). Poenget er at kontraster, enten det er lys og skygge,

mellom farger eller mellom teksturer og materialer, hjelper oss med å fange opp viktig informasjon som gjør det enklere for oss å orientere oss i rommet.

Clausen kommer med et eksempel på hvor stor påvirkningskraft lyset kan ha på omgivelsene og opplevelsen av dem. Han kaller det «grotte-effekten». I en grotte er det ofte ingen tilgang på dagslys. Når lyset er borte, mister vi 83% av informasjonen sansene våre trenger for å oppfatte omgivelsene, noe vi ofte synes er ubehagelig. Vi mister kontrollen over omgivelsene. Men, om vi legger til kun en liten lyskilde, blir omgivelsene plutselig «koselige». Kun denne ene lyskilden har makten til å transformere omgivelsene fra skumle, til koselige (Clausen, 2009, 84).

Juhani Pallasmaa er også opptatt av lysets påvirkninger, og hvordan man kan bruke lyset til å skape opplevelser og vekke sansene. Han skriver om virkningen av å stoffliggjøre lyset, eller å gi lyset en visuell substans. Dette skjer når vi gir lyset en «form», i spillet mellom lys og skygge, eller når vi formidler lyset gjennom et annet stoff, for eksempel tåke, dis, vann eller snø. Da blir den følelsesmessige virkningen av lyset betydelig mer intens (Sørensen & Haug 2011, 24-31).

Han mener også at lyset ofte er den kvaliteten som påvirker vår sinnstilstand mest, og er den sterkeste forutsetningen for et steds atmosfære, det som aller mest gir karakter til et rom, sted eller omgivelse. Han bruker Alvar Alto som eksempel, som får lyset til å kastes frem og tilbake fra hvite, reflekterende flater eller falle inn i rommet langs buede former eller kanter. Lysvirkningen på disse overflatene øker lysets tilstedeværelse og gir det haptisk kvalitet og et nærvær, som om lyset var en substans man kunne berøre (Sørensen & Haug 2011, 24-31).

I likhet med Clausen er Pallasmaa opptatt av skyggens viktighet. Han mener lyset får en økt verdi og følelsesmessig kraft i møtet med skygge og mørket. Dype skygger og mørke er essensielle fordi de skaper dybde og dynamikk i rommet. Vi er vanligvis ikke oppmerksomme på de sterke haptiske og konkrete delene av vår visuelle persepsjon, men i skumringen avdekkes disse glemte sansene. I skumringen blir øynene våre følsomme fingre som undersøker overflater og rom. Selv om vi ikke er det bevisst, har huden vår beholdt en evne til å sanse og identifisere lys og farge, og disse vanligvis undertrykte sanseevnene synes å bli aktivert ved tap eller nedsatt synsevne. Det menneskelige øyet har utviklet seg primært for skumringslyset og vårt syn blir skjerpet i dempet belysning, mener han (Sørensen & Haug 2011, 24-31).

## 5.0 Metoder

### 5.1 Inspirasjons-, referanseprosjekter og observasjoner

Inspirasjons- og referanseprosjekter er blitt brukt som en metode for å reflektere rundt hvordan ulike prosjekter har brukt form, materialer og farger i sammenheng med opplevelser for besøkende. Hvordan har arkitektene, interiørarkitektene eller designerne tenkt i utførelsen av prosjektene? Observasjonene jeg selv har gjort gir meg en dypere forståelse av hvordan omgivelsene kan påvirke oss, noe som igjen kan gi meg inspirasjon og retninger i den praktiske utførelsen av oppgaven.

#### 5.1.1 Gordons Winebar London

Under min siste tur til London besøkte vi Gordons Winebar. Dette er en av de eldste vinbarene i London. Vinbarens lokale er populært, nettopp fordi det er sprengt inn i berget under en av bygårdene sentralt i London. Denne vinbaren er alltid folksom, og den lille «hulen» i berget er nesten overfylt av mennesker. Observasjonene som var interessante for meg og oppgaven min, var hvor enkelt de hadde inntredet denne «hulen», samtidig som atmosfæren var upåklagelig. Vedlegg 12.1

#### 5.1.2 Olafur Eliasson

Olafur Eliasson er en islandsk-dansk kunstner som er kjent for sine mange utstillinger, installasjoner og verk. Kunsten hans har et høyt fokus på menneskelig persepsjon, sanser, bevegelse, kroppslige opplevelser og følelsen av selvet/tilstedeværelsen. Han blir inspirert av naturen, og kanskje spesielt de islandske landskapene (Olafur Eliasson). Det kan man se gjentatte ganger i hans installasjoner og verk, der han bruker naturen som referanse ved bruk av lys, vann, jord, mose og annet. Flere av hans verk tar også inspirasjon fra naturfenomener som vær, vind, bølger, tåke, regnbuer og lignende. Selv sier han at han vil skape situasjoner der betrakteren fokuserer på seg selv i nuet, sin personlige tilstedeværelse. Flere av hans installasjoner er avhengige av menneskelige interaksjoner. Mennesker skal oppleve dem gjennom interaksjon og opplevelse (WePresent).

Det finnes et hav av installasjoner og verk man kan hente inspirasjon fra i Olafur Eliassons kartotek. Jeg velger å forholde meg til noen av dem, og tar inspirasjon fra kunstnernes tankegang og teknikker med tanke på opplevelsen han prøver å skape for menneskene.

Det jeg tolker ut ifra Olafur Eliassons kunst, er at det å bruke naturelementer og inspirasjon fra naturfenomener, og sette det i en annen kontekst eller gi det nye former enn det man tradisjonelt er vant til, skaper stor effekt. Lys, vann, jord, modus og atmosfære er noe vi er vant til, noe vi kjenner til, og egentlig ikke tenker så mye over i det daglige livet. Men med en gang vi blir tvunget til å fokusere på det, for eksempel når man stoffliggjør lys i forskjellige former og fasonger, eller gjennom tåke, vann eller glass, blir vi mer oppmerksomme på det. Dette, samt måten han aktiviserer menneskene gjennom sine installasjoner, vekker en tilstedeværelse i oss. Et eksempel på dette er Riverbed på Louisiana Museum, der man beveger seg gjennom et grovt naturterreng, inne i et ellers funksjonalistisk og minimalistisk rom. Her må man vike unna store steder, gå rundt bekken som renner gjennom lokalet og bruke sansene for å navigere seg gjennom rommene. Han bruker altså elementer og fenomener som vi mennesker både biologisk og fra tidligere opplevelser har erfaring og kjennskap til, men får oss til å se det bokstavelig talt på en ny måte.

Sansene våre vekkes spesielt ved hjelp av kontraster, nivåforskjeller og elementer som er utradisjonelle, eller noe man ikke forventer å se eller finne i det gitte lokale eller omgivelsene. Kroppen og sansene blir nesten tvunget til å betrakte omgivelsene og ha en tilstedeværelse i bevegelsene man gjør, oppførselen man har og hvordan man navigerer seg i rommet. Dette tar jeg med meg videre i utførelsen av rommene i Stenparken Alarmplass. For videre kartlegging av noen av Elisassons installasjoner og verk se vedlegg 12.2, for egne observasjoner fra hans utstilling «In real life» på Tate Modern i London, se vedlegg 12.3.

### 5.1.3 Kroppsrom og hytte Norderhov

Kroppsrom og Hytte Norderhov er prosjekter utført av arkitektkontoret Atelier Oslo. Kroppsrom var deres bidrag til utstillingen «Under 40 . Ung Norsk Arkitektur 2013». Installasjonen er et 50kvm rom, tenkt som en sekvens av opplevelser som tillater observatøren til fri bevegelse i rommet. Gjennom rommet er det flere romlige opplevelser i forskjellige proporsjoner og forhold til kroppen. Smale åpninger og høye trinn betyr at den besøkende må bruke kroppen sin på en mer kreativ måte enn man er vant til i dagens menneskebygde omgivelser. Ved å bevege kroppen sin i disse rommene må man utøve kroppen sin, noe som fører til en bevissthet om forholdet mellom seg selv og omgivelsene (Architizer). Hytte Norderhov er en hytte utført med samme konsept som kroppsrom.

Det som inspirerer meg fra disse to prosjektene til Atelier Oslo, og som jeg tar med meg videre i mitt eget prosjekt, er måten de utfordrer formspråket på. Hvordan de har brukt form tilpasset menneskelig bruk i alle ledd, sånn at også arkitekturen i seg selv kan brukes. Jeg blir inspirert av hvordan de bruker formspråket til å vekke sansene og en tilstedeværelse i menneskene, og legger et grunnlag for en større og årvåken opplevelse av arkitekturen og omgivelsene, gjennom bruk. Jeg synes også tanken om å innhente inspirasjon fra naturen og bevegelsesmønsteret vi mennesker har når vi går gjennom skogen eller i naturlandskaper er interessant. For dypere kartlegging av disse to referanseprosjektene, se vedlegg 12.4.

#### 5.1.4 Tunnelsyn – Skrova, Lofoten

I mars var jeg så heldig å få bli med på en tur til Henningsvær i Lofoten sammen med arkitektkontoret Iark. Landskapet og naturen i Lofoten er i seg selv en kilde til inspirasjon, men da vi dro til Skrova for lunsj, ble vi satt av ved åpningen til en tunnel som var sprengt inn i berget. Denne tunnelen blir brukt som et åpent galleri med gamle bilder som skildrer livet på Skrova. Skjulte skatter inni fjellet. Utstillingen kalles Tunnelsyn.

Jeg ble inspirert av den enkle utførelsen av denne utstillingen. Bilder trykt på metallplater, boltet fast i de grove fjellveggene, og enkle belysningsarmaturer som fikk frem strukturen i fjellveggene. Det var også inspirerende og interessant å føle på hvordan det er å gå igjennom en slik tunnel i fjellet, med tanke på lokalet jeg bruker i denne oppgaven. Spesielt fordi befaring i Alarmplassen ble vanskelig å få til. For videre beskrivelse av mine observasjoner i turen gjennom Tunnelsyn, se vedlegg 12.5.

#### 5.1.5 Observasjoner og befaring Stensparken og området

Jeg har vært på to observasjoner i og rundt Stensparken. Første på dagtid, for å kartlegge aktivitetene i parken og titte inn i inngangene til Alarmplassen, og senere på kveldstid, etter solnedgang. Disse observasjonsturene har gitt meg en følelse av atmosfæren i Stensparken på dagtid og kveldstid, og hvordan forvandlingen fra dagtid og kveldstid endrer hele opplevelsen. For utdypende observasjon, se vedlegg 12.6 og 12.7.

#### 5.1.6 Tur i egen kjeller

I og med at befaring i Alarmplassen ble nærmest umulig å få til etter Covid-19 krisen inntraff, måtte jeg finne andre løsninger for å få en tilnærmet forståelse av hvordan det kan være å



oppholde seg der over tid, slik det ser ut i dag. Jeg tok derfor en tur ned i min egen kjeller, en typisk gammel kjeller nedsunket i bakken, i en gammel bygård fra 1800-tallet. Dette var hjelpsomt for å få en dypere forståelse av hvilke følelser av ubehag som virker frastøtende, og hvilke som kan trigge nysgjerrigheten og heller skape spennende opplevelser. Det var også hjelpsomt for å forstå hva som trengs for å forhindre de ubehagelige følelsene som virker frastøtende. Observasjonen finner du under vedlegg 12.8.

## **5.2 Intervju/samtale m. Disponent for Stensparken Alarmplass**

Jeg hadde en telefonsamtale med disponenten for Stensparken Alarmplass. I forkant hadde jeg forberedt en intervjuguide, med spørsmål jeg gjerne ville ha svar på (Se vedlegg 11.9). Dessverre var det ikke alt av dette han kunne svare på, han henvendte meg derfor videre til sin sjef. Men etter Covid-19 krisen inntraff, var det vanskelig å få tak i han, og jeg endte med å ikke få svar på mye av den informasjonen jeg søkte etter.

Disponenten for alarmplassen kunne allikevel fortelle meg at Stensparken Alarmplass ble oppført av nazistene under Gerhardsen tiden. Den er blitt nogen lunde vedlikeholdt av Sivilforsvaret siden den gang. På 1990-tallet ble lokalet brukt som skytebane for sivilforsvaret, med de flyttet etterhvert skytebanen til Myrer Alarmplass, og Stensparken Alarmplass står derfor relativt ubrukt i dag. Forfatningen er ikke like dårlig som mange av de andre alarmplassene rundt i Oslo, da den ble pusset opp i 1991. Under samtalen vår skjønnte jeg at mye er hemmeligholdt, sikkert på grunnlag av retningslinjer i sivilforsvaret. Jeg fikk beskjed om at jeg måtte spørre øvre holdt om jeg kunne få en befaring der inne, og at hvis det gikk igjennom kunne jeg ikke ta noen bilder.

## **5.3 Innhenting av gamle dokumenter**

Det var en prosess i seg selv å finne informasjon, dokumenter og plantegninger av Stensparken Alarmplass. Jeg sendte flere mail rundt til forskjellige etater, blant annet Plan-og bygningsetaten, Beredskapsetaten, Bymiljøetaten, Eiendom- og byfornyelsesetaten og sivilforsvaret. For hver mail jeg sendte, ble jeg videresendt eller henvist videre til andre etater eller personer. Det ble klart for meg at det er lite oversikt på tvers av etatene for hvem som har ansvaret for disse lokalene.

Til slutt kom jeg i kontakt med Direktoratet for samfunnssikkerhet og beredskap, som henviste meg til disponenten av Stensparken Alarmplass. Jeg fikk allikevel ikke tilgang på noen dokumenter eller plantegninger. For å få tak i dette måtte jeg ta kontakt med sjefen til

disponenten. Dette var imidlertid rett før covid-19 krisen inntraff. Jeg fikk derfor aldri svar på mailene jeg sendte.

I de offentlige arkivene til Plan- og bygningsetaten, fant jeg til slutt noen gamle dokumenter og plantegninger fra 1970-tallet. Det er disse dokumentene jeg har tatt utgangspunkt i. Se vedlegg 12.10 for dokumenter.

## **6.0 Kreative og faglige metoder**

### **6.1 Brainstorming**

Brainstorming er en metode jeg ofte bruker under idé og konsept fasen i prosjekter. Her skriver jeg ned alle tanker og idéer som faller inn i idéboken min, som jeg senere kan gå tilbake til og samle. Se vedlegg 12.11

### **6.2 Skisserull**

Skisserullen er blitt iherdig brukt til skissering av møbleringsplaner og plassbygde møbler. Se vedlegg 12.12

### **6.3 Tankekart**

Tankekart har jeg brukt for å kartlegge tankene mine og assosiasjonene mine. Det hjelper meg med å rydde opp i ideer og tanker jeg for eksempel har skrevet ned i idéblokken. Det fører også ofte til nye ideer, og å få en oversikt over hva det egentlig er jeg vil frem til. Se vedlegg 12.13

## **7.0 Konsept**

Konseptet er utviklet i tråd med lokalets plassering, gjemt under parken og inni fjellet, samt med teori, referanseprosjekter og inspirasjonskilder.

Konseptet fokuserer på mystikken og nysgjerrigheten et lokale som er gjemt og glemt på denne måten i seg selv skaper, og å videreføre dette inn i utformingen av hotellet og restauranten. Lokalet er et direkte inngrep i naturen, og som flere av referanseprosjektene bruker konseptet naturen som en referanse. Samtidig har vi i Norge gjennom folkeeventyrene tradisjonelt hatt en oppfattelse av hva og hvem som bor under bakken, inni fjellene og hulene. Troll, nymfer og dovregubbens hall er eksempler på dette. I fjellene og under bakken oppholder det seg mystiske vesen. Dette er det vi nordmenn tradisjonelt sett assosierer med slike lokaler. Konseptet bruker disse assosiasjonene, inspirasjon fra røtter, sopp, trestammer, skjulte stier og andre

naturelementer og naturscener man kan finne under bakken, på en abstrakt måte for å vekke sansene til de besøkende, skape nysgjerrighet, en spennende og samtidig behagelig opplevelse.

## 8.0 Oppsummering og refleksjon

Teorien jeg har benyttet og virkemidlene i flere av referanseprosjektene, viser at menneskelig persepsjon av omgivelsene i stor grad blir påvirket av de kroppslige erfaringene vi har tilegnet oss gjennom oppvekst og biologisk utvikling. Det er gjennom disse erfaringene vi først analyserer omgivelsene våre. Hjernen vår trekker raske assosiasjoner. Kun en enkel kaffekopp kan gjennom sin form skape en vesensoppfattelse og en opplevelse av den, slik som i Rasmussens eksempel. Jeg tror at om man gjennom interiørarkitektoniske valg skal vekke oppmerksomhet, nysgjerrighet og opplevelse hos mennesker, er det de kroppslige erfaringene man skal ta til betraktning. I følge Mearleu-Ponty og Thomas Thiis-Evensen, er det nettopp disse erfaringene som kan legge grunnlaget for fellesmenneskelige opplevelser. Det vil si opplevelser som vekker følelser i mangfoldet av mennesker. Det blir klart for meg at man som interiørarkitekt må fokusere på hvordan designet blir *brukt* av menneskene, hvordan man vil *bevege* seg i rommet, hvilke «barrierer» man kan tillegge for å skape en *tilstedeværelse* gjennom bruk og hvilke sansevekkende virkemidler man tillegger for å opprettholde *oppmerksomheten* og *nysgjerrigheten* hos de besøkende.

Det er viktig at en godt utarbeidet plan for orienterbarhet ligger til grunn i planløsningen. Man må lese de besøkende gjennom rommene på en intuitiv, eller lett forståelig måte. Dårlig orienterbarhet kan skape usikkerhet og stress, noe som kan trekke oppmerksomheten bort fra omgivelsene og motarbeide tilstedeværelsen. Samtidig kan man sette inn «barrierer», som får en til å reflektere rundt hvordan man beveger seg i rommet. Disse barrierene kan være fysiske, som for eksempel ved nivåforskjeller eller andre elementer som krever aktivisering av kroppen og kognitive prosesser. Slik som er blitt gjort i prosjektene «Kroppsrøm» og «hytte Norderhov» av Atelier Oslo. Men disse barrierene kan også være visuelle. Det kan være former som strekker seg ut i rommet, tydelige skala forskjeller i taket eller lys som treffer kroppen eller overflater på spesielle måter. Det er visuelle barrierer som tydeliggjør din tilstedeværelse i omgivelsene. Man kan derfor med fordel skape et vekselforhold mellom at omgivelsene reagerer på kroppens tilstedeværelse i rommet, og/eller at kroppen selv må reagere på omgivelsene. Dette er noe vi gjentatte ganger kan se i for eksempel Olafur Eliassons installasjoner, der opplevelse gjennom interaksjon er en fellesnevner. Pallasmaa poengterer også viktigheten av å formgi omgivelsene på en måte som skaper interesse for synssansen. Man må gi omgivelsene en plastisitet, rettet mot

menneskelige opplevelser og kroppslige erfaringer. Uten taktilitet, skala og detaljer blir omgivelsene kalde og fjerne, og mennesket mister sin tilstedeværelse. Omgivelsene fremstår mer som et stilisert bilde man betrakter.

Det kan være en hårfin balanse mellom innsatte barrierer som vekker sansene og opplevelsen av tilstedeværelse, og god orienterbarhet. Derfor må den overordnede orienterbarheten gi en forståelse av *hvor* man skal bevege seg, mens barrierene skaper en refleksjon av *hvordan* man beveger seg.

Det handler også om en balanse mellom det å kunne orientere seg raskt i rommet, og å gi en følelse av tilflukt, eller mulighet for tilbaketrekning. Det å ha en god oversikt over rommet og å kunne orientere seg raskt, skaper trygghet i å vite at man har muligheter for flukt. Samtidig vil man gjerne sitte i skjul. Man vil altså ha muligheten til god oversikt, samtidig som man kan sitte i skyggen.

Når man utformer orienterbarheten i lokalet, bør man også tilrettelegge for bevegelse og skape variasjon i omgivelsene. Dette for å opprettholde oppmerksomheten hos den besøkende. Uten variasjoner blir omgivelsene etterhvert kjedelige for synssansen.

I flere av referanseprosjektene og deler av teorien, formuleres effekten av å bruke naturen som en referanse i form, materialer og belysning. I Prosjektene «Kroppsrøm» og «hytte Norderhov» av Atelier Oslo, har arkitektene tatt inspirasjon fra og gjenskapt måten vi beveger oss på i terrenget. Der en stubbe blir en stol og en stein blir et bord. Høye trinn og smale ganger krever at man beveger kroppen mer kreativt, akkurat som vi gjør i det naturlige terreng. Mens Olafur Eliasson gjennom sine installasjoner gjenskaper naturfenomener, og setter naturens virkning på sansene i perspektiv. Henrik Clausen sin teori beskriver hvordan vi bør bruke naturen som en referanse også ved belysningsdesign. Han skriver at energinivåene våre og oppmerksomheten vår er betydelig mer kontinuerlig når vi er ute i naturen, enn når vi sitter inne i et rom med statisk belysning. I naturen skaper lyset et spill mellom skygge og lys, faller inn gjennom tretoppene og kan navigere oss til åpne områder i skogen.

Jeg har gjennom disse teoriene og referansene utviklet et formkonsept, lyskonsept og materialkonsept, som sammen skal underbygge en spennende opplevelse gjennom omgivelsene. Videre presenterer jeg de forskjellige konseptene, og hvordan de brukes i hotellrommene, i lobbyen og i restauranten, samt plassering av de forskjellige funksjonene og orienterbarheten i planløsningen.

## **9.0 Redegjørelse for valg i praktisk løsning**

### **9.1 Formkonsept**

Formkonseptet handler om å bryte opp det nåværende formspråket alarmplassen har, for å tilrettelegge for bedre og mer funksjonelle oppholdsrom. Samtidig fokuserer formkonseptet på fysiske og visuelle barrierer som stimulerer sansene og aktiviserer kroppen til de besøkende, for å tilrettelegge for tilstedeværelse i omgivelsene. Dette gjøres gjennom skala forskjeller i tak, former som strekker seg ut i rommet og nivåforskjeller i gulvet. Det settes inn organiske, myke former mot alarmplassens nåværende rette og stakkato formspråk. Myke og organiske former inviterer til bruk, og kontrasten mellom de to formspråkene vekker synssansen og gir en følelse av variasjon, som igjen opprettholder oppmerksomheten til den besøkende.

### **9.2 Lyskonsept**

Lyset er den kvaliteten som påvirker oss mest. I den nåværende løsningen er det ingen tilgang på dagslys. Lys i dette tilfellet blir derfor et viktig punkt, for å opprettholde oppmerksomheten og energinivået til de besøkende. Selv om lokalets plassering under bakken kan skape en problematikk rundt lyssetting, skaper det også andre muligheter for lysdesignet enn det vi er vant til i tradisjonelle bygg.

Det generelle lyskonseptet fokuserer derfor på å skape variasjon og dynamikk i rommene for å aktivere sansene og opprettholde oppmerksomheten. Lyset skal underbygge den helhetlige konseptuelle opplevelsen oppholdet skal gi. Skyggene brukes så vel som lyset. Designet formgir lyset og gir det en substans, gjennom lys- og skyggespill. Enten i hvordan lyset treffer overflatene eller kroppen. Lys og skyggespill får frem taktiliteten og teksturen i materialene, og leker seg med formene i løsningen.

### **9.3 Materialkonsept**

Materialkonseptet fokuserer på å bruke ærlige materialer, med teksturer og tyngdeforskjeller. Det er et klart fokus på naturmaterialer. Materialiteten alarmplassen allerede har videreføres inn i den nye løsningen. Det vil si en miks av betong og eksponert fjell. For å sette inn en kontrast til dette og mykte opp uttrykket, settes mørkt treverk inn som et av hovedmaterialene. Ellers vil armaturer i glass gi en kontrast til de tunge og grove overflatene. Det fokuseres på få, men effektfulle materialer. Ved å bruke gjennomgående og få materialer, lar man formspråket komme bedre

frem. For mange kontraster i både materialer og form, kan gi for mange inntrykk og heller virke stressende.

#### **9.4 Overordnet planløsning og orientering**

Orientering har vært et fokus når det gjelder utforming av en overordnet planløsning. Dette gjelder alt fra valg av hovedinngang, nødutganger og bevegelsesmønstre. Det har tatt tid å utvikle en ny planløsning og ta valg i for av hvor det er nødvendig med utvidelser, og hvor plasseringen av de forskjellige sonene skal ta sted. Dette med tanke på best mulig bevegelsesmønster og gangsoner.

Hovedinngangen er plassert der det er mest naturlig med tanke på tilgang fra utsiden. Det som er blitt til hovedinngangen er den inngangen som ligger ved Fagerborg kirke, og man har tilgang til denne både om man kommer opp fra Bislett eller nedover Pilestredet. Dette er også et naturlig sted å plassere hovedinngangen med tanke på tilgjengelighet til kollektivtrafikk, taxi osv. Også med tanke på parkeringsplassen utenfor kirken, der man enkelt kan slippes av eller hoppe på en taxi.

Videre innover i lokalet deler inngangstunellen seg i to. Istedenfor å stenge av den ene delen, settes det opp tydelige og estetiske skiltinger som viser til hotellresepsjonen den ene veien og restaurantresepsjonen den andre. Dette fører til at restaurantgjestene møter rett på resepsjonen tilhørende restauranten ved ankomst, og hotellgjestene møter rett på resepsjonen tilhørende hotellets funksjoner. Slik unngår man usikkerhet, misforståelser og flaskehalser ved ankomst. Lobbyen holdes åpen og luftig for at man enkelt kan orientere seg videre inn i lokalet.

Restaurantgjestene føres videre innover i samme retning til inngangen av restauranten.

Nødutgangen for restauranten er plassert rett ved restaurantens inngang, slik at gjestene får en oversikt over denne ved ankomst. Ved å tilrettelegge for dette bevegelsesmønsteret, unngår man også at restaurantgjester forviller seg inn i hotellkorridoren.

Det blir også tilrettelagt for en ny tunell gjennom fjellet fra hotellkorridoren til restauranten. Slik har hotellgjestene en enklere og mer opplevelsesfylt adkomstvei til restauranten. Dette bryter også opp den lange hotelltunellen og gir en god effekt i tråd med «tilflukt»-prinsippet. Lange korridorer, uten andre veier å gå enn frem og tilbake, kan oppleves ubehagelige og gjør at man intuitivt beveger seg fortere. Det å se at man har andre veier å gå, eller utforske, vekker nysgjerrigheten og oppmerksomheten. I hotellkorridoren gir den bølgede kontrastveggen også en større forståelse av avstandene i korridoren.

## 9.5 Hotellrom

### 9.5.1 Plan og form

Isteden for å toppe kapasiteten og få inn så mange hotellrom som mulig, har jeg heller fokusert på å designe færre hotellrom med gode kvaliteter for behagelig og opplevelsesfylt opphold.

Hotellrommene er konseptuelt utviklet, og bryter med den tradisjonelle utformingen man er vant til på et hotellrom. Funksjoner som skrivebord er fjernet. I hotellets standardrom nedsenkes en del av gulvet. Den nedsunkne delen slynger seg i buet form ut i rommet. For å skape ytterligere skala-forskjeller blir det innsatt en nedsunket himling som bølger seg nedover i hotellrommet. Slik sikrer man både fysiske og visuelle barrierer som øker tilstedeværelsen i rommet, og er med på å underbygge den konseptuelle opplevelsen.

På HC-rom blir ikke nivåforskjellene mulig, her er det et større fokus på visuelle barrierer der toalettets vegger buer seg innover i rommet. Samtidig gir sengens konstruksjon en følelse av at den faller ned i rommet fra taket. Med tanke på universell utforming har prosjektet fokusert på å lage en løsning som ikke krever speilvendte løsninger andre steder, samtidig som den konseptuelle opplevelsen skal være tydelig.

### 9.5.2 Lys

Hotellrommene er generelt utstyrt med mer stemningsbelysning enn funksjonsbelysning.

Allikevel er alle armaturer mulig å dimme, så man selv kan justere belysningsmengde etter behov og ønske. De fleste lyskildene gir indirekte belysning, uten blanding. Dette med LED-lister integrert i taknisjer og downlights med rammer.

Lysdesignet fokuserer på formene, skala-forskjellene og materialene i hotellrommene. LED-lister i taket gir en direkte belysning ned på den eksponerte fjellveggen, noe som skaper et skyggespill og dynamikk i fjellteksturen. Spilevegger skaper et lys og skyggespill på gulv og enkelte steder i tak.

Ved garderober og speil, og andre steder det er nødvendig, er det plassert downlights for tilstrekkelig og funksjonell belysning.

I standardrommene som er utstyrt med nedsunket badekar er det plassert lyskilder i badekaret som aktiveres ved kontakt med vann. Når lyset skinner gjennom vannet kaster lyset et mønster i taket og på omgivelsene rundt. Lyset får en form og substans.

### 9.5.3 Materialer

Hotellrommets materialer er enkle og gjennomgående. Alle hotellrommene har en eksponert fjellvegg, med grove strukturer. Gulvet legges i plass-støpt betong. Betongen er pigmentert med en varm beige farge. Dette for å varme opp uttrykket, der både betongen og fjellet i seg selv kan kategoriseres som kalde materialer. Ellers vil de nye veggene og den nedsunkne himlingen kles i røkt eike finér, også for å gi varme og kontrast til de resterende harde overflatene. På badet og toalettet kles veggene i strukturell skiferfinér. Alle materialene er ærlige og naturlige.

## 9.6 Restaurant

### 9.6.1 Plan og form

For å tilrettelegge for bedre og mer funksjonelt oppholdsrom, gjøres det en utvidelse av alarmplassen i restaurantsonen. Denne utvidelsen gir mulighet for flere sitteplasser, ut over hotellgjestene. Dette har vært viktig for å sikre muligheten til å la restauranten fungere som et eget organ, som kan brukes av både hotellgjester og eksterne gjester.

Utvidelsesdelen i restauranten sprenges rett inn i fjellveggen. Området utvidelsen er tegnet inn i i plan, skal kun fungere som en referanselinje. Det vil si at de overordnede målene på utvidelsen skal følges, men formen på sluttproduktet skal fremstå «tilfeldig», og strukturen i fjellet skal komme godt frem. Gulvnivået i den nye delen nedsenkes en meter fra resterende areal i restauranten. Samtidig skal utvidelsen inn i fjellveggen tilrettelegge for skala og høydeforskjeller i himlingen. Den eksponerte fjellhimlingen skal skrå nedover og innover i den nye delen, og skal strekke seg nedover i tilfeldig «mønster».

Nedsenkningen av gulvet deler restauranten i to soner. Deretter blir delen av restauranten i vanlig gulvhøyde delt opp av baren som strekker seg ut midt i rommet. Å dele restauranten inn i flere soner skaper variasjon i planløsningen og gir følelsen av å sitte mer skjult da sonene blir adskilt fra hverandre ved hjelp av spiler eller baren.

Fast inventar er koblet skjøteløst til gulvet, og skal gi assosiasjonen av at det nesten «vokser» opp av gulvet.

### 9.6.2 Lys

I restauranten er det plassert en lysbrønn over baren. Det vil si en åpning i himlingen som strekker seg helt opp til Stensparken over, og som slipper inn dagslys på dagtid. Grunnen til at jeg har plassert en lysbrønn her, er med tanke på tilgang på dagslys under frokostbuffeen. Etter en natt på hotellet har man gått mange timer uten tilgang på dagslys. For å unngå at gjestene føler



seg innestengt, en følelse som gjerne kan oppstå etter å ha oppholdt seg i et lokale uten tilgang på dagslys over lenger tid, vil dette gi et påfyll og opprettholde energien og oppmerksomheten til gjestene under frokost og lunsj. I lydbrønnen er det montert LED-lamper som gradvis skrus på, på kveld- og nattestid. Dermed gir lysbrønnen også lys til parken på kvelden.

Ellers er det kunstige belysningen satt inn for å skape dynamikk og variasjoner i restaurant lokalet. Lysdesignet er inspirert av lysscener man kan finne i naturen. I utvidelsen av restauranten er belysningen inspirert av naturfenomenet man kan finne i naturens grotter, der selvlysende larver lyser opp omgivelsene. Under fjelltaket er det plassert mange små, runde belysningsarmaturer som lyser opp og bringer frem fjellstrukturen i himlingen ytterligere. Over resterende sittegrupper i restauranten henger det pendler fra taket, som skaper dynamikk både i lysspill og skala. Pendlene er formet som ovale glasskuler, og henges opp i «tilfeldige» høyder. Glasset skaper en kontrast til de tunge materialene.

LED-lister med varm belysning er plassert under barbenken og i bakkant av hyllene i baren.

### 9.6.3 Materialer

I restauranten er det de grove og tunge fjelloverflatene som tar mest oppmerksomhet. Ellers er resterende gulv, vegger og tak kledd i betong. Betongen er pigmentert med en varm, mørk grønnfarge. Dette for å varme opp uttrykket. Alt av fast inventar, det vil si bar og sittebenk, er kledd i samme betong som gulvet. Dette er et konseptuelt utviklet designgrep. Det skal se ut som at det faste inventaret henger sammen med gulv, vegger og tak, slik som terrenget henger sammen i naturen. Med tanke på den begrensede tilgangen på dagslys blir det vanskelig å plassere planter i lokalet. Mose er derimot en plante som ikke krever mye dagslys. Mose settes inn som et konseptuelt tillegg i restaurantløsningen. Resterende overflater og løse stoler, samt bordben er i røkt eik. Bordplatene er i grov stein utvunnet fra fjell massene utvidelsene av alarmplassen produserer.

## 9.7 Lobby

### 9.7.1 Plan og form

Lobbyen er utstyrt med to resepsjoner. En hovedsakelig tilhørende hotellet, og en hovedsakelig tilhørende restauranten. Her er det også gjort en utvidelse inn i fjellmassen, for å skape mer funksjonelle bevegelsesmønstre. I denne utvidelsen blir resepsjonene, et lite backoffice og garderobe. Lobbyen har også tilhørende lager for bagasjeoppbevaring og andre artikler som bør være lett tilgjengelige. I og med at hotellet har få hotellrom, er størrelsen på lager og backoffice

justert etter dette. WC og HC WC er plassert lett tilgjengelig for både ansatte og besøkende i lobbyen.

Loungen er sentrert i rommet. I og med at loungen er et relativt åpent areal, og et senterpunkt som kobler alle lokalets funksjoner sammen, er «utsikt-tilflukt»-prinsippet brukt i designet av loungen. Dette for at loungen kan bli brukt uten følelsen av å sitte på display for forbipasserende hotell- og restaurantgjester. Spiler innhegner loungen i tre halvsirkler. To av sirklene har opphøyet gulv. Spilene strekker seg fra gulv til tak.

#### 9.7.2 Lys

Lobbyen er også utstyrt med en lysbrønn, som loungen sirkulerer rundt. På samme grunnlag som i restauranten, kan dette bidra til å gi dagslys på et til hotellgjestene som har oppholdt seg under bakken over lenger tid. Ellers har resepsjonene pendler i tilfeldige høyder i en utforming som passer konseptet. Lettheten i pendlene gir en kontrast til det tunge fjelltakinget som strekker seg over resepsjonen.

#### 9.7.3 Materialer

Som i både restauranten og hotellrommene er hovedmaterialene eksponert fjell, betong og mørkt treverk. Gulvet er støpt i samme betong som i restauranten. Resepsjonene er designet av steinblokker utvunnet gjennom utvidelsene av alarmplassen.

### 9.8 Tuneller/korridorer

#### 8.8.1 inngangstunellen

Inngangstunellen holdes relativt mørk. En LED-list lyser opp og viser vei. I taket er det plassert belysningsarmaturer inspirert av kalktunger, som man kan finne i naturens grotter. De henger ned fra taket og skaper lysmønster på gulvet.

#### 9.8.2 Hotelltunellen

I hotelltunellen er den nedlagte himlingen designet av spiler i organiske former som bølger seg innover i tunellen. Veggene til hotellrommene bølger seg fremover på samme måte. Dette skaper visuelle barrierer som fører til en tilstedeværelse og refleksjon over hvordan man beveger seg fremover i tunellen. I himlingen er det lagt belysningsarmaturer over spilene, lyset siger seg inn gjennom spilene. Lysdesignet her er inspirert av lyset man kan finne i skogen, der sollyset sniker

seg inn gjennom grener og trær. Både formspråket og lysdesignet fører til variasjon og opprettholder oppmerksomheten mens man beveger seg i tunellen.

### 9.8.3 Tunellen gjennom fjellmassen

I den nye tunellen gjennom fjellmassen skal fjellstrukturen få stå urørt. Utvidelsen skal ha nivåforskjeller i tak, der fjellet buler opp og ned. I det lille atriumet er himlingen lav. Det er rett over to meter høyt. Her er det en lysbrønn som strekker seg helt opp til Stensparken og gir tilgang på dagslys på dagtid. Dette gjør at dagslyset lyser ut i hotellkorridoren på dagtid, og trekker de besøkende til tunellen gjennom fjellet fra hotellkorridoren.

## 9.9 Gjenbruk av fjellmasse

Utvidelsene som gjøres i alarmplassen vil produsere fjellmasser. Under Stensparken er mesteparten av bergarten skifer, en bergart med høy brukbarhet. Der det er mulig vil disse massene gjenbrukes videre i prosjektet. Eksempler er resepsjonsdiskene som designes ut fra to store steinblokker og servantene på hotellrom og toaletter. Resterende fjellmasse sendes videre til gjenvinning.

## 9.10 Terrenget

Etter tidligere erfaringen vet jeg at Stensparken er en verd satt park for beboerne i området. Noen av tiltakene jeg tilrettelegger for i den nye løsningen av alarmplassen krever inngrep i parkens terreng. Derfor har det vært viktig for meg at disse inngrepene blir plassert på passende steder både i alarmplassen og i terrenget over, samtidig som de bør gagne begge området. Lysbrønnene som åpnes i terrenget vil derfor gi lys til parken på kveldstid. Gjennom mine observasjoner av Stensparken på kveldstid, er det lite belysning og generelt er det en park man blir anbefalt å holde seg unna når mørket legger seg.

## 10 Konklusjon

Gjennom dette prosjektet har jeg besvart problemstillingen «Hvordan kan man gjennom form, materialer og belysning, transformere en alarmplass under bakken til et rom som gir gode og spennende opplevelser gjennom omgivelsene?»

Prosjektet har fokusert på å søke kunnskap om menneskers persepsjon av omgivelsene, og hvordan man kan bruke denne kunnskapen for å ta praktiske valg i form, belysning og materialer for å skape opplevelsesrike omgivelser.

Gjennom teori og metoder har jeg kommet frem til at det er gjennom kunnskap om menneskenes kroppslige erfaringer vi som interiørarkitekter kan bruke form, materialer og belysning, for å skape opplevelser gjennom omgivelsene. Dette kan gjøres på mange ulike måter og har ikke ett spesifikt fasitsvar. Imidlertid er det å stimulere sansene til brukerne gjennom løsninger der omgivelsene reagerer på den besøkende eller der de besøkende selv må reagere på omgivelsene, den største fellesnevneren jeg finner på tvers av teori og metode. Dette kan gjøres ved å for eksempel tilrettelegge for fysiske og/eller visuelle barrierer. Dette må imidlertid gjøres på en empatisk måte, da det også kommer frem at muligheten for å orientere seg i de gitte omgivelsene er særs viktig for den overordnede opplevelsen. Mister man muligheten til å enkelt kunne orientere seg i et lokale, kan det føre til stress og drive oppmerksomheten vekk fra omgivelsene og opplevelsen omgivelsene prøver å gi.

Persepsjonpsykologien er et stort fagområde og det blir klart for meg at en dypere studie hadde vært nødvendig for å avdekke alle aspekter ved følelsene et opphold under bakken kan vekke hos de besøkende. Oppgaven gir allikevel et eksempel på en overordnet løsning på hvordan en kan bruke de forskjellige designprinsippene og kunnskapene i praksis ved transformasjon av en alarmplass, samt hvordan kvaliteter ved et lokale som dette også kan gi muligheter for å anvende denne kunnskapen på en annerledes måte enn i de tradisjonelle lokalene vi kjenner til.

## 11.0 Litteraturliste

Architizer. Projects. Lesedato 28. Februar 2020.

<https://architizer.com/projects/kroppsrom-corporeal-room/>

Arkitektur-N. Prosjekter. Lesedato 28. Februar 2020.

<https://arkitektur-n.no/prosjekter/hytte-norderhov>

Byggforsk. 2003. 220.114 *Orienterbarhet i bygninger. Visuell oppfattelse og forståelse.*

[https://www.byggforsk.no/dokument/3110/orienterbarhet\\_i\\_bygninger\\_visuell\\_oppfattelse\\_og\\_forstaaelse](https://www.byggforsk.no/dokument/3110/orienterbarhet_i_bygninger_visuell_oppfattelse_og_forstaaelse)

Clausen, Henrik. 2009. *Light & Communication*. 1. Utg. Meldorf Hansen AS.

Clementz, Sigmund 2016. «Få vil kjøpe svarte hull». *Dagsavisen*. 1. Desember.

Lesedato 15. Februar.

<https://www.dagsavisen.no/nyheter/innenriks/fa-vil-kjope-svarte-hull-1.870055>

FineArt. Olafur Eliasson. Lesedato 24. Februar 2020:

<https://www.fineart.no/doc/olafureliasson>

Hagesæter, V. Pål & Urdahl, Olav 2011. «Miljøtrusler i fjellet». *Aftenposten*. 15. Oktober.

Lesedato 15. Februar

<https://www.aftenposten.no/osloby/i/V1R14/miljoetrusler-i-fjellet>

Innafor dokumentarserie. NRK TV. Sesong 2 episode 3. «Domedag». 26. November 2018

Seer dato 08. Februar 2020.

<https://tv.nrk.no/se?v=MDDP12100318&t=2s>

Insider dokumentarserie. Dplay. Sesong 6, episode 10. «Under Oslo». 8. Mars 2017.

Seer dato 02. Februar 2020.

<https://www.dplay.no/programmer/insider>

Klingenberg, Ellen. 2015. *Interiørarkitektur*. Spartacus Forlag AS.

Lindwell, Holden & Butler. *Universal Principles of Design*. Rockport Publishrs, Inc.

Natt&Dag. «Tilbake til den 3D-printede steinalderen». 30. September 2013.

Lesedato 28. Februar 2020.

<https://nattogdag.no/2013/09/tilbake-til-den-3d-printede-steinalderen-1/>

NHO 2019. «Kulturopplevlse, restaurantbesøk eller hotellopphold: Flere gir opplevelser i julegave». 12. Desember.

Lesedato 14. Februar 2020.

<https://www.nhoreiseliv.no/tall-og-fakta/nyhet/2019/flere-gir-opplevelser-i-julegave/>

Olafur Eliasson. Biography. Lesedato 24. Februar 2020:

<https://olafureliasson.net/biography>

Oslo kommune. Bydel St. Hanshaugen. Lesedato 20. Mars 2020.

<https://www.oslo.kommune.no/bydeler/bydel-st-hanshaugen/#gref>

Pallasmaa, Juhani 2012. *The eyes of the skin – architecture and the senses*. 3. Utg. Wiley.

Rasmussen, Eiler Steen. 2012. *Om at oppleve arkitektur*. Linde Trykk, Århus.

Riesto, Svava & Bredegaard O., Karen Marie. «Om gyldigheten av et estetikkbegrep i arkitekturen». *ArkitekturN*.

Lesedato: 10. Mars 2020.

<https://www.arkitektur-n.no/artikler/estetikkbegrep-i-arkitekturen>

Sørensen, Natalia & Haug N. Petter. *Nordic light – Interpretations in architecture*. Nordlys committee. Clausen Grafisk.

Thiis-Evensen, Thomas 2020. «Kjennes arkitektur på kroppen?». *Aftenposten*. 1. Mars.

Lesedato 2. Mars 2020.

Vegard, Kristine Erstad. 2018. *Dette bruker Nordmenn penger på*. SSB rapport. Lesedato 15. Februar 2020.

<https://www.ssb.no/nasjonalregnskap-og-konjunkturer/artikler-og-publikasjoner/dette-bruiker-nordmenn-penger-pa>

WePresent. Yes, but why? Olafur Eliasson. Lesedato 24. Februar 2020.

<https://wepresent.wetransfer.com/story/yes-but-why-olafur-eliasson/>

## 12.0 Vedlegg

### 12.1 Gordons Winebar London

Dato: 14.02.20 kl: 20.00-21.00

Under min siste tur til London besøkte vi Gordons Winebar. Dette er den eldste vinbaren i London. Fasaden til gården vinbaren er i er simpel og fremstår ikke som et sted der det skjer noe spesielt, men om man går inn den lille veien rundt gården, er det en stor platting med varmelamper og flere sitteplassen. En liten trapp fra bakgården leder ned til selve vinbaren. Det er et lite lokale, men varm lav belysning og en stor bar. Her serveres det kun vin, ikke øl, noe de klargjør på et skilt over baren. Om man beveger seg videre inn i det lille lokalet, kommer man til det de kaller «the dungeon». Og det er akkurat det det er. En liten hule sprengt inn i berget under bygården. Der er det plassert flere små sittegrupper langs sidene. Pinne stoler og små bord i mørkt tre. Det er en blanding av sitte grupper for to-seks mennesker. Lokalet er fullt av folk, det er tydelig at dette er et populært sted, for de som kjenner til det. Taket er lavt, og man må passe på så man ikke stanger hodet når man beveger seg innover i hulen. I den ene enden er det et «bur» som i dag fungerer som en chambré separé. Med unntak av en belysningsarmatur festet på vegg i den ene enden, er resten av «hulen» kun lyst opp av levende stearinlys på bordene. Det skaper en varm og dempet belysning over hele lokalet, der sittegruppene er opplyst og resten av omgivelsene mørklegges. Det skaper også et skyggespill i de rå steinveggene. Det er ikke plassert noen lyddempende elementer her, og stemmene kastes mellom steinveggene. Samtidig utgjør ikke det noe på stemningen, alle stemmene og lydene samles til en eneste stor surring, eller bakgrunnsstøy der vi sitter med vår egen samtale.

Tross dårlige akustiske forhold og lav belysning, er det en upåklagelig atmosfære i den lille overfylte hulen.

### 12.2 Inspirasjon: Olafur Eliasson

Olafur Eliasson er en Islandsk-dansk kunster som er kjent for sine mange installasjoner, utstillinger og verk. Kunsten hans har et høyt fokus på menneskelig persepsjon, sanser, bevegelse, kroppslige opplevelser og følelsen av selvet/tilstedeværelsen. Han blir inspirert av naturen, og kanskje spesielt de Islandske landskapene (Olafur Eliasson). Det kan man se gjentatte ganger i hans installasjoner og verk, der han bruker materialer fra naturen som lys, vann, jord og mose. Flere av hans verk tar også inspirasjon naturfenomener som vær, vind, bølger, tåke, regnbuer og lignende.



Selv sier han at han vil skape situasjoner der betrakteren fokuserer på seg selv i nuet, sin personlige tilstedeværelse og sine opplevelser. Flere av hans installasjoner og verk er avhengige av menneskelige interaksjoner. De er ikke stiliserte slik som bilder. Mennesker skal oppleve dem gjennom interaksjon (WePresent).

Han sier at opplevelsen er det som er hensikten med alle prosjektene. I utgangspunktet er mange av dem kunstferdige naturopplevelser, enten det er sveipende vinder i verket Ventilator eller solen og disen i The Weather Project, men hensikten er ikke å lede de besøkende inn i naturen (Fineart). Han bruker det altså kun som et virkemiddel for å skape den opplevelsen han ønsker hos besøkeren; han vil få deg til å tenke på hvor du befinner deg akkurat nå, fysisk og mentalt. Man er ofte et annet sted i tankene, og han vil få deg til å fokusere. Han vil skape en øvelse i tilstedeværelse og en dypere bevissthet (Fineart).

Han har også tatt del i ulike arkitektur prosjekter, der hans største fokus er hvordan vi mennesker navigerer oss i et rom. Her bruker han virkemidler med ulike former og uvanlige belysningsmetoder.

*«Folk ser virkeligheten gjennom en linse som skapes av media og kultur. Altså noe som allerede er definert. At du har deg selv, at du har dine omgivelser og at dette ikke forandres. Så jeg synes at vi må ta en nøyere titt både på våre omgivelser og de øyne vi ser dem med. For på den måten vi bruker vårt sinn på, vårt språk og de måter vi integrerer oss med andre på, er ikke noe annet enn kulturelle konstruksjoner.»*

- Olafur Eliasson (Fineart).

## THE WEATHER PROJECT

The Weather Project var en av de første store installasjonene til Olafur Eliasson. Den fant sted i Turbinhallen på Tate Modern i London, i 2003. Han ville skape en illusjon av en meteorologisk hendelse. Dette ved hjelp av lys, refleksjon og tåke. Han kledde hele taket i den store turbinhallen med speil, noe som doblet den allerede høye takhøyden. Deretter plasserte han en halvsirkel belysningsarmatur, som gav et varmt, gult lys til hele rommet. Halvsirkelen reflekterte seg i speilet i taket, og skapte illusjonen av en stor sol som kastet varmt lys i hele hallen. Deretter fylte han rommet med tåke (WePresent).

Det som skapte opplevelsen for besøkernes var å befinne seg i en stor industriell hall, der en stor sol kastet varmt lys over dem. Når man tittet opp på solen, så man mennesker som ble

speilet i taket. Deretter prøver man å finne seg selv og bevege seg i sitt eget speilbilde. Det var en illusjon av et naturfenomen man ikke forventet å finne inne i en slik hall.

Etter hvert var det flere besøkende som returnerte til denne installasjonen, og begynte å bruke den. Dette var under George Bush tiden, der Irak krigen var et faktum. En gjeng med motstandere av krigen samlet seg her, og lagde protest plakater med sine egne kropper, som skapte plakaten i speilbilder i taket (WePresent).

Det var også midt i vinter månedene, og flere returnerte til denne hallen for opplevelsen av varmt sollys. Her kunne man legge seg ned på gulvet, og flere lå her i flere timer.

## RIVERBED – LOUISIANA MUSEUM

På Louisiana museum i Danmark i 2014, kunne man oppleve Olafur Eliassons installasjon «Riverbed». Tydelig inspirert av Islands natur plasserte han en del av den naturlige verden inn i det menneskeskapte.

Han gjenskapte et grovt landskap, med en bekk, jord og stener. Igjen er dette et verk som krever menneskelig interaksjon. Alle bilder og annen kunst ble fjernet fra veggene, og det å bevege seg rundt i landskapet han plasserte her, var kunsten i seg selv. Dermed gikk de besøkende *på* kunsten og ble oppfordret til å utforske den. Det en utstilling der det ikke var noen forventet måte å oppføre seg på i rommet, som gav frihet til egen refleksjoner, tanker, sanselige opplevelser og tilstedeværelse (archdaily).

## 12.3 «IN REAL LIFE» UTSTILLING TATE MODERNE

Dato: 05.10.19 kl: 17.00-18.30

Jeg var på Olafur Eliassons utstilling «in real life» på Tate Modern i London.

Her var flere av hans allerede kjente installasjoner utstilt. Jeg har fra tidligere en stor fascinasjon for Eliassons verk, men aldri fått oppleve dem i virkeligheten. Som han selv sier er det helt essensielt med menneskelig interaksjonen for at kunsten hans skal gi den riktige opplevelsen. Det kan jeg nå skrive under på. Videre kommer jeg til å beskrive noen av installasjonene og verkene man fikk oppleve på denne utstillingen, og min opplevelse av dem.

## THE BEAUTY

«The beauty» lever opp til navnet sitt. Installasjonen består av et sprinkelsystem i taket som slipper ned vann, nesten som duggreign. Deretter er det plassert en lyskilde som kaster et svakt lys

på vannet. Lyset sammen med regnet skaper en reaksjon, nesten som en regnbue. Resten av rommet er mørklagt og den eneste lyskilden er den som lyser på duggregnet.

Menneskene i rommet blir stille med en gang vi går inn. Rolige stemmer og hvisking er det eneste man hører. Synet av den blir nesten hypnotiserende, og man står å stirrer på the beauty i flere minutter. Jeg følte meg ganske fort roligere og fikk en fornemmelse av en tilstedeværelse. Jeg ble mindre observant på de andre omgivelsene rundt, The Beauty fanget hele oppmerksomheten min.

## MOSS WALL

«The moss wall» er rett og slett bare en stor vegg fylt med mose. Den dekket hele den ene veggen i rommet. Mosen er av en lys grønn/gul farge, og når man kommer inn kan man nesten lukte den. Om det faktisk er lukt fra mosen, eller noe man intuitivt føler når man ser denne veggen, er jeg usikker på. Resten av rommet er hvitt og kvadratisk, med rette hjørner. Denne moseveggen varmer opp hele rommet. Flere mennesker står tett innpå og bare ser.

Når vi kommer nærmere veggen kan man nesten føle en varme fra den, og akustikken forandrer seg. Det skaper nesten et usynlig rom i rommet. Jeg merker jeg blir roligere når jeg står nærme moseveggen. Det at den er så stor forsterker effekten. I et annet miljø hadde jeg mest sannsynlig ikke tenkt over en mose vegg på samme måte. Man får lyst til å ta på og føle taktiliteten til veggen i hendene.

## DIN BLINDE PASSAGER

Din blinde passager er en lang gang, fylt med tåke. Tåken er så tykk at man kun kan se maks en meter foran seg. Ett eller annet sted er det plassert lyskilder som skifter farge, sakte men sikkert. Opplevelsen kan nesten være ubehagelig, men også spennende. Man blir pakket inn av tåke, det er noe stofflig, men ikke noe man fysisk kan skyve vekk. Det fargede lyset gir farge til tåken, den er gul, oransje og hvit om hverandre. Hele gangen får samme farge. Når tåken er oransje, er det nesten som å stå inne i en solnedgang. Den varme fargen gjør at man føler seg varm, selv om den egentlige temperaturen egentlig ikke er det. Den kalde blåfargen har motsatt effekt.

Det jeg føler mest på er at synssansen min er forstyrret. Det gjør at andre sanser som hørsel og berøring blir sterkere. Det er disse sansene som styrer navigasjonen min gjennom den tåkefylte korridoren. Det blir en effektfull opplevelse. I dette rommet blir ikke folk rolige, men heller ikke stresset. Det er latter og prat mens vi beveger oss gjennom korridoren, og en tilstedeværelse der man blir oppmerksom på omgivelsene sine, hva som er på siden av deg, bak deg og foran deg.

## BIG BANG

Denne installasjonen består av et helt mørkt rom, med en slags pidestall med en liten «fontene» som spruter opp vann i intervaller. En lyskilde lyser opp fontenen, men en slags strobe effekt. Lyset er konsentrert direkte på fontenen, og lyser ikke opp resten av rommet. Det som skjer da, er at man kan se vann, i forskjellige former, hver gang lyset blir skrudd på, for at det så plutselig er borte og alt er mørkt igjen. Igjen blir vi som oppholder oss i rommet nesten hypnotisert av det vi ser. Hver gang lyset kommer på har vannet en annen form. Vannet blir stoffliggjort på en annen måte, nesten som et objekt. Det ser ut som noe med fast form, ikke slik vi er vant til å se vann.

## HVA JEG TAR MED MEG VIDERE

Det finnes et hav av installasjoner og verk man kan innhente inspirasjon fra i Olafur Eliassons kartotek. Jeg velger å forholde meg til disse, og tar inspirasjon fra kunstnerens tankegang og teknikker med tanke på opplevelsen han prøver å vekke hos menneskene.

Det jeg tolker ut i fra Olafur Eliassons kunst er at det å bruke naturelementer og inspirasjon fra naturfenomener og sette det i en annen situasjon eller form enn det man tradisjonelt er vant til, skaper en stor effekt. Lys, vann, jord, mose og lignende er noe vi er vant til, og egentlig ikke tenker så mye over i det daglige livet. Men med en gang vi blir tvunget til å fokusere på det, for eksempel når man stoffliggjør lys i forskjellige former og fasonger, eller gjennom tåke, vann eller glass, blir vi mer oppmerksomme på det. Og når vi blir mer oppmerksomme på omgivelsene våre, vekker det også en tilstedeværelse i oss. Et eksempel på dette er Riverbed på Louisiana Museum, der man beveger seg gjennom et grovt naturterreng, inne i et ellers funksjonalistisk og minimalistisk rom. Her må man vike unna store steiner, gå rundt bekken som renner gjennom lokalet og bruke sansene for å navigere seg gjennom rommene. Han bruker altså elementer og fenomener vi som mennesker både biologisk og fra tidligere opplevelser har erfaring og kjennskap til, men får oss til å se på det bokstavelig talt på en ny måte.

Sansene våre vekkes spesielt ved hjelp av kontraster, nivåforskjeller og elementer som er utradisjonelle, eller noe man ikke forventer å se eller finne i det gitte lokalet eller omgivelsene. Kroppen og sansene blir nesten tvunget til å betrakte omgivelsene og ha en tilstedeværelse i bevegelsene man gjør, oppførselen man har og hvordan man navigerer seg i rommet. Dette fører også til at man glemmer alt annet rundt, man er der man er, i nuet. Dette tar jeg med meg videre i

utformingen av alarmplassen, der det nettopp er opplevelse og følelsen av en tilstedeværelse som er formålet.

#### 12.4 Kroppsrom og Hytte Norderhov – Atelier Oslo

«Kroppsrom» av arkitektene på Atelier Oslo ble stilt ut i 2013 under utstillingen «Under 40 – Ung Norsk Arkitektur 2013».

Installasjonen er et rom på 50 kvadratmeter, tenkt som en sekvens av opplevelser som tillater observatøren fri bevegelse i rommet. Gjennom rommet er det flere romlige opplevelser med forskjellige proporsjoner og forhold til kroppen. Smale åpninger og høye trinn betyr at den besøkende må bruke kroppen sin på en mer kreativ måte enn man er vant til i dagens menneskebygde omgivelser. Ved å bevege kroppen sin i disse rommene må man bruke kroppen sin, noe som fører til en bevissthet om forholdet mellom seg selv og rommet/omgivelsene (Architizer).

Rommet utfordrer de modernistiske formene ved bruk av runde og organiske former, flere nivåforskjeller, smale ganger som åpner seg i større rom og nisjer som vekker nysgjerrigheten. Materialet er kryssfinér av bjerk. Valget av materiale stod på ønskede egenskaper som varme, fleksibilitet og selvfølgelig den sensoriske opplevelsen ved berøring og utseende. Her er fokuset på menneskelig opplevelse og å utfordre menneskene, samt de rammene og forskriftene som er satt for hva som betegnes som et rom i dag (Natt&Dag).

Inspirasjonen er hentet fra naturen og det naturlige landskapets oppbygning. I skogen finnes det knapt et par kvadratmeter med rett flate (Natt&Dag). De besøkende skulle også kunne bruke plassen som de vil, på samme måte som en stein i skogen kan være en stol, et bord, en seng eller et trinn når vi konfronteres med vår intensjon og fantasi (Architizer). På samme måte er rommene bygd slik at man kan bruke kanter og trinn til å sitte på og formene er runde så det er mer behagelig å lene seg på (Architizer). Arkitektene kritiserer også folkets oppfatning av hvor mye lys vi trenger. Det er flust av lamper og spotter i taket i nordmenns hjem, men øyet er mye mer lysfølsomt enn man tror, i tillegg trenger man ikke mange pærer i kvanta når man har lamper eller pærer med god lyskvalitet (Natt&Dag).

*«Vi må ta miljøet mer på alvor! I naturen må man klatre over store steiner, bukke under busker og svømme over elver, noe som er interessante og gjerne viktige opplevelser for kroppen. Det er ikke bare sunt for omgivelsene, men for oss selv også.»*

- Intervju i Natt&Dag

Atelier Oslo har senere prosjektert en hytte med utgangspunkt i samme tankegang som utstillingen Kroppsrom. Hytten ligger i en bratt skråning med panoramautsikt over Steinsfjorden. Interiøret er et sammenhengende åpent rom, der buede vegger, himling og gulv følger stedets typografi, definerer ulike steder og deler planen inn i fire hovednivåer. Sprangene mellom nivåene danner ulike trapper, sitte- og liggesteder. Hytten blir som et stort møbel i seg selv, der behovet for løst inventar minker. Faste elementer som kjøkken, badersbenk og seng er bygget inn i veggene og følger rommets geometri. Oppbevaringsskap er skjult innenfor veggkonstruksjonen. Ildstedet er plassert som et sentrum i hytten, peiskappen henger fra taket, mens bålet er nedfelt i gulvet. Dette gir følelsen av et leirbål i landskapet som kan oppleves fra de ulike stedene i hytten. Lyset er designet så det endrer seg når man beveger seg rundt i hytten, til det mørkere soverommet (Arkitektur N).

#### HVA TAR JEG MED MEG VIDERE

Det som inspirerer meg fra disse to prosjektene til Atelier Oslo, og som jeg vil ta med meg videre inn i mitt eget prosjekt, er måten de utfordrer formspråket på. Hvordan de har brukt form tilpasset menneskelig bruk i alle ledd, sånn at også arkitekturen i seg selv kan brukes. Jeg blir inspirert av hvordan de bruker formspråket til å vekke sansene og en tilstedeværelse i menneskene, og legger et grunnlag for en større og årvåken opplevelse av arkitekturen og omgivelsene, gjennom bruk. Jeg synes også tanken om å innhente inspirasjon fra naturen og bevegelsesmønsteret vi mennesker har når vi går i skogen eller i naturlige landskap er interessant. Dette er et godt eksempel på arkitektur som utfordrer dagens rammer og den modernistiske måten å tenke «rom» på.

## 12.5 Tunnelsyn – Skrova, Lofoten

På Skrova i Lofoten ble det i sin tid lagt en tunnel rett gjennom berget, slik at man kunne frakte fisk og fangst med bil og ikke måtte kjøre båt hele veien rundt. Rett etter tunnelen stod klar, la fiskeriet i Skrova ned. De hadde derfor ikke bruk for tunnelen lenger.

I 2004 fikk ungdomslaget Vestfjord en gave fra familien til den avdøde Sven-Ivar Carlsson.

Gaven var en samling med ca. 5 000 bilder, som inneholder unike skilninger fra livet i Skrova.

I 2013 startet det derfor et prosjekt med å bruke denne tunnelen som et galleri for disse bildene.

Med et samarbeid med Norsk Folkemuseum, Nasjonalbiblioteket, Lofoten Museum og Nord-Troms museum, fikk de også bilder av den kjente fotografen Anders B. Wilse, Bodø-fotografen Nicolai M. Helgesen og et mindre antall bilder av ukjente fotografer.

Denne tunnelen har bare fjellvegger. Det er ikke gjort noen andre tilpasninger eller oppussingsprosjekter annet enn opphenget av bildene, samt noe belysning i taket. Noe av opplevelsen var å se det menneskeskapte mot det naturlige. Menneskeskapte tunneler, omgitt av fjellets innside. De grove fjellveggene og taket mot de gamle bildene av mennesker som lever sitt liv. Det var noe harmonisk over alle bildene, som skapte en kontrast til de tunge og mørke omgivelsene rundt. Rått naturmateriale mot flate bilder, som nesten fremstod som skjøre der de hang rett på fjellet.

En annen observasjon som fanget oppmerksomheten min var hvordan lyset traff det grove fjellet. Det skapte et lys og skyggespill i materialet, og en dynamikk i rommet. En kombinasjon av dagslys og belysningsarmaturer. I taket har de også lagt til blått lys, som bryter med naturlige fargene som er der.

Jeg følte ikke på noe ubehag da jeg vandret gjennom denne tunnelen, men jeg merket at kroppen likevel ville bevege seg. Lokalet inviterte til å gå fremover. Her var det også tre åpninger som gav dagslys, samt en høy takhøyde på rundt fem meter. Jeg prøvde å forestille meg hvordan jeg hadde opplevd tunnelen om åpningene var lukket og jeg skulle ha oppholdt meg der i flere timer.

Tanken var ikke spesielt tiltrekkende, selv om lokalet verken var skremmende eller tyngende på opplevelsen der og da.

En siste ting som tok oppmerksomheten min var spillet mellom fjellet og istappene. To naturmaterialer, som likevel er så forskjellige. Selv om jeg vet at fjellveggene er av harde materialer, virket istappene hardere og fjellet mykere da disse to elementene ble satt opp mot hverandre. Dette kommer av fjellets organiske og svingende former mot istappenes spisse ender og rette form. Mot de lette flate bildene derimot, ble fjellet tungt og hardt.



## 12.6 Befaring og observasjoner Stensparken dag

Tid: Torsdag 27.02.20 kl. 10.30-12.30

Jeg gikk oppover Pilestredet mot Stensparken fra Bislett. Når man nærmer seg kirken kan man se et gult pilskilt som peker mot kirkeplassen/parkeringsplassen. Der står det «tilfluktsrom». Følger man dette skiltet, kommer man til en av inngangene til Stensparken alarmplass. Denne inngangen er relativt skjult fra Pilestredet. Jeg selv har aldri lagt merke til den, selv om jeg ofte har gått denne veien før. Inngangen består av en relativt stor gitterdør. En steinmur svinger seg inn og leder vei til døren. Her kan man tydelig se inn i alarmplassen. Det er en stor gang med både betongvegger og noe som ser ut som spraymalte eksponerte fjellvegger. Det er festet noen gamle



lysarmaturer i taket, og lenger inn kan man skimte en stor metalldør til. Gitterporten er låst med hengellåser og kjetting. Hengellåsene ser relativt nye ut, noe som kan tyde på at denne alarmplassen blir til en viss grad vedlikeholdt. Inne i gangen er gammelt løv blåst inn av vinden, og utenfor kan man finne en del søppel, i form av plastposer, gamle ølbokser og lignende. I og med at denne inngangen skaper et innhakk i berget/fjellet, og skjules derfor fra gatene, kan det tenkes at det er et fint «gjemmested» for både narkomane eller andre som vandrer der på nattestid. Det er ingen belysning rundt denne inngangen. Lenger inn i parken fant jeg to piperør, som tilsynelatende er koblet til alarmplassen.

Jeg går videre rundt parken for å finne de resterende tre inngangene til Stensparken alarmplass. Inngangen som ligger i Pilestredet, under det som kalles Blåsen, er også relativt stor. Dette er en stor metalldør, dekket i tagging. På døren er det et «parkering forbudt»-skilt, og et skilt der det står «sivilforsvaret» med deres logo. Denne inngangen har også en lampe som lyser, samt steinmur som svinger seg inn til den. Det tyder på at dette er det som kategoriseres som hovedinngangen til alarmplassen, både på grunn av utformingen av den, men også med tanke på adressen: Pilestredet 86. Her er det vanskelig å få tittet inn. De eneste åpningene i metalldøren er noen hull som er plassert over menneskelig høyde.

De to andre inngangene til alarmplassen er bortgjemt i to bakgårder som hører til to bygårder i Thereses gate. Disse inngangene er noe mindre og begge har «tilfluktsrom»-skilt over seg. Det er igjen gitterdører, med mulighet til innsyn inn i forgangene. I en av bakgårdene møter jeg en beboer mens jeg titter inn i «tilfluktsrommet». Beboeren sier «den der har vært der i alle år, men jeg aner ikke hva det er for noe. Jeg har aldri vært der inne». Igjen kan man se gamle og flassende betongvegger, et par gamle lysarmaturer i takene og gammelt løv på gulvet i gangene. Lenger inn er det en ny dør man tilsynelatende må igjennom for å komme seg inn i alarmplassen.

Deretter går jeg inn i Stensparken for å observere de ulike aktivitetene og fasilitetene som finnes her. Stensparken sitt terreng består av flere høydenivåer. Den er utformet med flere store gressplener og gangveier som svinger seg i mellom dem. I den nedre delen av parken, mot Bislett, er det et lite klatrestativ, der en barnehage har tatt med seg barna på tur. Ned mot Thereses gate finner man en hundepark, med et par hunder som leker og eierne deres. Ellers er det få benker og fasiliteter i denne delen av parken. Et par arbeidere jobber med å sette opp noen nye benker. Videre oppover parken kommer man til et platå, der det er tilrettelagt for et grunt vannbasseng. Dette vannbassenget har vann i seg på sommerstid. På denne plassen er det også et lite bygg som brukes som café med servering om sommeren, samt en liten perrong med tak der

det plasseres stoler i skyggen fra solen. Her er det også blitt tagget en del. På denne toppen i Stensparken ligger også villaen med adressen Pilestredet 84. Denne villaen er forlatt og har begynt å forfalle noe. Den blir ikke brukt til noe enda. Villaens fasade er også blitt tagget ned. Bak denne villaen finner man Blåsen. Dette er det høyeste punktet i Stensparken, og også i Oslo by. Her oppe har man 360 grader utsikt over Oslo, med unntak av havutsikt som blir tildekket av noen trær.

## SUBJEKTIV

Det første som slo meg under befaringen av Stensparken, var hvor stille det var der. Med stille mener jeg ikke lav lyd, men få mennesker og få aktiviteter. Jeg har som regel vært i Stensparken på sommerstid når det florerer av mennesker og aktiviteter, det er servering i den lille caféen og vann i vannbassenget. Det er voksne, barn, unge og gamle her om sommeren. Nå, en kald dag i Februar, var det nesten ingen her. Det eneste som var i bruk var klatrestativet. Ellers en og annen som gikk tur med hunden sin, eller lekte med hunden sin i hundeparken. Dette kan selvfølgelig også ha noe å gjøre med klokkeslettet jeg var her, men generelt sett er det ikke tilrettelagt for noen videre aktiviteter under vintermånedene. Parken gav nesten et litt «øde» inntrykk, og den forlatte villaen og den nedtaggede caféen blir tydeligere. Samtidig gir parken en liten opplevelse av å være utenfor byen, spesielt når man går opp på Blåsen. Det å gå i et terreng der det er forskjellige høydenivåer, kan kanskje minne litt om å gå i fjellet, også å komme seg opp på en topp der man plutselig har full utsikt i alle retninger. Jeg merker at jeg blir roligere kun av å ha denne naturen rundt meg, og kontrasten merkes veldig når jeg går fra parken og inn nedover Thereses gate.





## 12.7 Befaring og observasjoner Stensparken natt

Dato: 26.03.20 Tid: 20.30-21.00

Jeg har selv kjennskap til Stensparken fra tidligere. Dette både etter å ha gått på videregående skole og bodd i nærheten av den i tre år. Jeg har også hatt to tidligere eksamensoppgaver under min bachelorgrad med områder i Stensparken. Det ene på Blåsen og det andre av Pilestredet 84(?), den gamle og forlatte presteboligen som ligger ved bassenget i parken. På grunnlag av dette vet jeg at Stensparken er et fantastisk sted på en solfylt sommerdag. Da fylles parken med folk, det er god stemning, grilling, kubbe og soling. Men på kvelden, etter solen har gått ned, er forholdene veldig annerledes.

### OBJEKTIVE OBSERVASJONER

På grunn av mine tidligere erfaringer med Stensparken på kveldstid, tok jeg med meg en venninne for å gå en tur gjennom parken denne kvelden, etter solen var gått ned. Vi gikk opp i parken ved den gamle presteboligen. Her er det en gatelykt, som kaster et svakt gult lys på plenen foran huset. Selve villaen ligger i mørket. Det samme med bassengplassen. Det første vi møter når vi går innover i mørket, er et par narkomane som tilsynelatende trenger hjelp. Vi går bort og hjelper dem opp. På grunn av Covid-19 må vi holde en viss avstand. Videre inn i parken er store deler mørklagt. Det er et par mennesker som sitter på benkene ved bassengplassen, og et par på tur med hunden sin. En mann har med seg lommelykt, han er tydeligvis kjent i området og vet at parken har lite belysning på kveldstid. Hele lekeplassen er mørklagt, og man kan bare så vidt skimte konturene av klatrestativet mens man følger veiene i parken. Jeg teller fem gatelykter i alt, som er spredt utover terrenget. Vi går videre ned til en av alarmplassenes innganger. Den som ligger ved kirken. Her er det heller ikke noen lyskilde. Det er det heller ikke ved inngangen, som tilsynelatende er hovedinngangen, under Blåsen. Vi velger å ikke gå opp på blåsen, da det verken er noen lyskilder plassert her, eller i nærheten. Noe som gjør det bekmørkt.

### SUBJEKTIVE OBSERVASJONER

Det er påfallende hvor forskjellig omgivelsene framstår fra dag til natt i Stensparken. Det samme med opplevelsen det er å gå turen igjennom, og følelsene som vekkes i deg. Jeg er glad for at jeg valgte å ta med meg en venninne på denne turen, hvis ikke hadde jeg nok følt frykten av å ikke se noe annet enn konturene på mannen som gikk foran oss, eller litt lenger bort med hunden sin. Uten lyset blir omgivelsene nesten fiendtlige. Inngangen til alarmplassen blir mer frastøtende enn



spennende, frykten tar over nysgjerrigheten. Nå er det godt mulig at jeg og mine erfaringer fra tidligere, der jeg har blitt fortalt å aldri gå igjennom Stensparken alene på natten, fremskynder disse negative og ubehagelige følelsene mer, enn det hadde gjort hos en person som ikke viste bedre. Men poenget er uansett at parken virkelig forandrer seg fra dag og natt.



## 12.8 Tur i egen kjeller

Dato: 22.03.20 kl: 20.00-20.30

På grunn av Covid19 krisen ble det om mulig enda vanskeligere å få til en befaring av Stensparken alarmplass. I og med at det er sikkerhets og beredskapssetaten sin eiendom, satt dette avgrensninger i oppgaven min og mine metoder. Det ble vanskeligere å få tak i dokumenter, informasjon og helt naturlig nedprioritering av å hjelpe studenter. Dermed måtte jeg tenke mer kreativt for å finne steder jeg kunne oppholde meg som komme assosieres med følelsen av å være nede i alarmplassen over tid. Jeg bor i en gammel bygård, med tilhørende gammel kjeller fra 1890-tallet. Kjelleren er gravd ned i bakken, slik som mange kjellere i bygårder og leilighetskomplekser er. Jeg tok derfor turen ned dit for å kartlegge hvordan der å oppholde seg her nede over en lengre tid føltes.

For å komme seg ned til kjelleren må man ført ut i bakgården, deretter inn to tunge metalldører. Den siste metalldøren åpner seg opp til en mørk korridor. Lyset fra den åpne metalldøren synliggjør en liten lysbryter. Lysbryteren gir et blast lys til den første korridoren, som svinger inn til venstre litt lenger inn. Veggene er hvitmalt murpussvegger, gulvet i betong og taket er dekket i hvitmalt plankepanel. Det henger to store sikringsbokser på korridorens høyre vegg. I enden av den første korridoren kan man skimte en hvit metall dør. Når man kommer til denne, ser man en mørk korridor som fortsetter inn til venstre. Metalldøren er låst. Ved siden av døren er den en ny lysbryter. Denne gir lys til den andre korridoren, som er lenger enn den forrige. Dette er hoveddelen av kjelleren. Det er kjellerboder på høyre side i hele korridoren, som oppbevarer forskjellige eiendeler til beboerne i bygården. På venstre side er det en gammel slagvask med tilhørende vanntank, og synlige rør som strekker seg langs veggene og i taket. I enden av korridoren er det et lite vindu, der man så vidt kan se ut. Litt lenger inn er det en rød metall dør, denne døren er ulåst og rommet innenfor fremstår som et teknisk rom med en varmtvannstakt.

Jeg setter meg ned på en stol og betrakter omgivelsene. Jeg er godt kjent med denne kjelleren fra før av, og kvier meg alltid for å gå ned hit. Jeg går dit kun om jeg må. Mens jeg satt der prøvde jeg å forstå hva det er som gjør at jeg synes det er ubehagelig å være der nede. Selvfølgelig er det personlige assosiasjoner som spiller inn, for eksempel fra gamle skrekkfilmer jeg har sett. Kjellere er blitt stigmatisert som et skummelt sted der spøkelser og mordere gjemmer seg. Samtidig er det et sted som ikke er konstruert til noe annet enn å oppholde møbler og andre

objekter man ikke bruker lenger. Det er ingen som har brukt tid på å gjøre dette til et hyggelig sted, det er ikke konstruert for lengre opphold. Den simple belysningen som kaster et homogent lys over korridorene er ubehagelig å oppholde seg i over lenger tid, omgivelsene fremstår som blast og det er ingenting som utfordrer eller interesserer øyet. Det er ingen belysning inne i kjellerbodene, noe som gjør disse mørkere og skyggebelagt. Dette gir fantasien frie tøyler til å tenke seg hva som befinner i skyggen mellom de forlatte møblene og objektene i kjellerbodene. Kjellerbodene gir meg også assosiasjoner til bur, med store hengelåser på. Som om de holder inne noe som ikke skal slippe ut. Samtidig synes jeg følelsen av å ikke ha noen andre «flukt» veier enn veien jeg kom inn er ekkel. Om noe truende skulle komme inn, er jeg derfor «fanget» der nede. Som om de holder inne noe som ikke skal ut. Luften er fuktig og det lukter svakt mugg. Temperaturen er litt under behagelig. Det er generelt ikke om opplevelse som skaper positive assosiasjoner å oppholde seg her nede, i hvert fall ikke i mitt tilfelle.

De linjene jeg tror man kan trekke fra min opplevelse av kjelleren, til alarmplassens lokaler, er for eksempel følelsen av å gå nedover en korridor, med ingen andre veien å gå enn rett frem eller tilbake samme veien som man kom. Det vekker en følelse av at dette er et sted man ikke skal oppholde seg lenge.

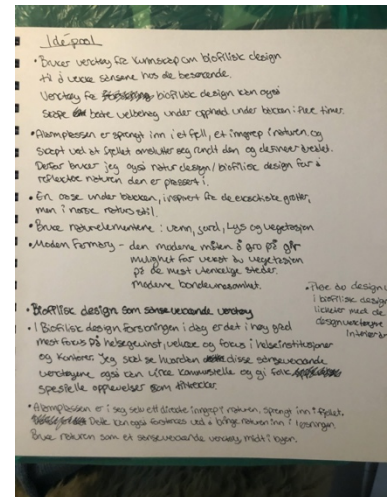
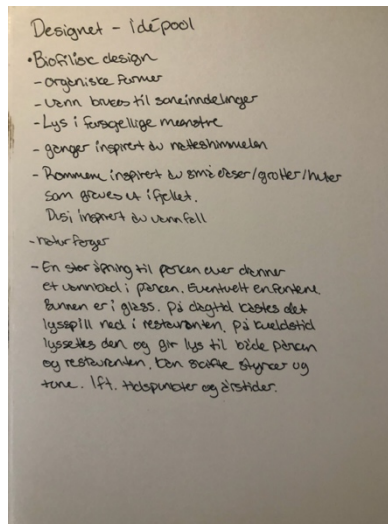
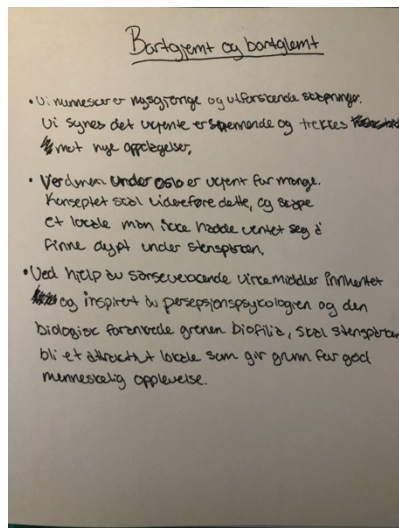
## 12.9 Intervjuguide

- Har du noe kjennskap til Stensparken Alarmplass sin historie? Hva ble den opprinnelig brukt til, og hva er den blitt brukt til siden?
- Hvordan er alarmplassens tilstand i dag? Med tanke på ventilasjon og vedlikehold, er det mulig å oppholde seg der over lenger tid slik den fremstår i dag?
- Er det vedtatt noen plan for hva den skal brukes til fremover?
- Er det mulig for med å besøke alarmplassen for en observasjon?
- Har du noen dokumenter og/eller nyere plantegninger av alarmplassen jeg kunne fått innblikk i?





## 12.11 Brainstorming



## 12.12 Skisserull



## 12.13 tankekart

