



● Signetstempel av kobber-legering, fra middelalder. Foto: Akershus fylkeskommune.

CF34100_390_C30844_a, bokbeslag, Disen. Fotograf: Ellen C. Holte

● UMK
ngel
UMK
Eng
Fotogr

UMK
erling
UMK
erling
Fotogra

Renessanse

Masteroppgave

Produktdesign,
Materialbasert fordypning

Estetikk og visuell
kommunikasjon
ved kulturminne

Navn: Siri Beate Persen.

Institutt for produktdesign,
Høgskolen i Oslo og Akershus



Forord

Denne rapporten skal vise min prosess gjennom masteroppgaven våren 2012. Masteroppgaven går ut på formidling av informasjon og historie ved kulturminnet Nes kirkeruin på en diskret og estetisk måte. Oppgaven er gitt av Akershus Fylkeskommune, ved B. Kjartan Fønstelién, enhetsleder for arkeologisk feltenhet, Akershus fylkeskommune.

Nes kirkeruin og området rundt er historisk og naturen er fredet og trekker med dette både lokalbefolkning og turister. Skiltet skal være spesielt designet for denne plassen på kulturarvens premisser.

Samarbeidet startet som en skoleoppgave i emnet PDMM 4500 Materialer i et bærekraftig og estetisk perspektiv, hvor oppgaven ble tildelt. Jeg leverte forslag for fylkeskommunen og det ble et positivt utfall, som begge parter ønsket å jobbe videre med for ferdig resultat.

Jeg vil takke min veileder, Kyrre Andersen, ved Høgskolen i Oslo og Akershus for nyttig, faglig diskusjon og praktisk hjelp i prosessen.

Jeg vil takke min oppdragsgiver Kjartan Fønstelién ved Akershus fylkeskommune for å gi meg denne oppgaven, for å ha vært en god ekstern veileder, vært positiv og åpen, og ikke minst for å ha betalt for modellen.

Takk til Hanne Huseby, produktdesigner, arkeologisk feltenhet, Akershus fylkeskommune. Hun har vært kontaktperson og ekstern veileder og hjulpet meg både tidlig og sent.

Jeg vil også takke Øyvind Möller Bakken, fotograf ved Akershusmuseet for å stille opp på kort varsel til fotografering av interiøret i Nes nye kirke.

Takk til Elisabeth Jansen Vogt ved Kulturhistorisk museum for å levere fotograferingen av gjenstandene tidligere, trass underbemanning.

Takk til Anne Gunn Duenger, daglig leder ved Nes samlinger, for nyttig samtale angående guide ved Nes kirkeruin og for å ta seg tid å sende nyttig informasjon via post.

Takk til Modum glassindustri som laget flere glassprøver helt til jeg ble fornøyd, da jeg ønsket å se resultat av transparent bilde på glass.

Takk til Odd Åge Steine ved Byggimpuls for samtale og villigheten til å hjelpe, selv om deres produksjon ikke var rette løsningen.

Sammendrag

Å informere om kulturarven er viktig. Like viktig er det for informasjonen å nå frem til folk, om faget og å skape interesse. Skiltet skal være gode, men på kulturminnets premisser.

Skiltet ved Nes kirkeruin er en opplevelse i seg selv og vektlegger estetisk opplevelse basert på interaksjon, dybdefølelse i lagene med glass, følelsen av gjenstander som svever og estetikk i materialkombinasjoner. Ruinen er hovedattraksjon og skiltet en informasjonskanal som gir deg opplevelse av å gå på museum med gjenstander bak glass og historiefortellende tittehull.

Materialene betong, tre og glass er valgt for videre forskning med tanke på uttrykk i kulturlandskapet som videre har ført til estetiske detaljer i materialkombinasjoner. Dette tar opp metaforer rundt kirkens verdier og et sanselig uttrykk.

Rapporten tar deg gjennom prosessen, og resultatet er et utfall av samarbeid med Akershus fylkeskommune, om bruk av arkeologisk utgravinger, historie og design for å gi Nes kirkeruinen det informasjonsobjektet den fortjener. Det skal gjøres godt, vise kvalitet, men være rimelig løsning. Dette er et bidrag til fylkeskommunen og skal vise gode og enkle løsninger for formidling i nåtiden og fremtiden.

Abstract

It is important to inform about cultural heritage. It is just as important for the information to reach peoples interest about the subject and to generate genuine interest. Signs must be good quality, but still on cultural terms.

The information printed on the sign by the old church ruin is an experience by itself concentrating aesthetic experience based on the sense of depth in the different layers of glass, the feeling of objects hovering, interaction and aesthetics in material combinations. The ruins are the main attractions, and the information in the sign gives you an extension of the experience of a museum with objects behind glass and history told by panoptical.

The materials: concrete, wood and glass is chosen for further development with expression based on the environment at the church ruins, and led to aesthetical details in the material combination. This brings forth metaphors from the old church values and contributes to a sense interaction.

This rapport takes you through the process and the result is an outcome in cooperation with Akershus county council, about the use of archaeological findings, history and design to give Nes church ruins the information object that is deserved. It shall be quality, but affordable. It will contribute to the county council, and shall express good and simple solutions for expressing information now, and in the future.

Innhold

Innledning	6
Overblikk	9
Bakgrunn	10
Metode	12
Inspirasjon	14
Informasjonsinnhenting	17
Nes kirkeruin	18
Oppdragsgivers mål	22
Analyser	25
3B	26
Visjonsbasert modell	30
Produktutvikling	33
Leselighet	33
Bakgrunn, mønster og estetikk	33
Reading images	33
Produsenter	33
Modum glassindustri	33
Prøver	33
360 grader	33
Utprøving, komposisjon og balanse	33
Testpersoner	33
Test av leselighet	33
Testpersoner	52
Material eksperimentering	57
Tre og betong	57
Mønster og dekor	57
Avtrykk og farget betong	57
Flytende bilder	57

Konsepter 63

PRODUCT EXPERIENCE 64

KONSEPT 1: 65

Fargerkoder 65

KONSEPT 2: Historisk tittehull 68

KONSEPT 3: 70

Visuell illustrasjon av gjenstandenes bruk. 70

KONSEPT 4: Kultursti 72

KONSEPT 5: Skattejakt 74

Søyler 79

Formutvikling 81

Tre 83

Betong 86

Resultat 87

Tre og glass 88

Utsnittsmodell 92

Avslutning 93

Livsyklus 94

Betong 94

Livsyklus 95

Glass95

Livsyklus 96

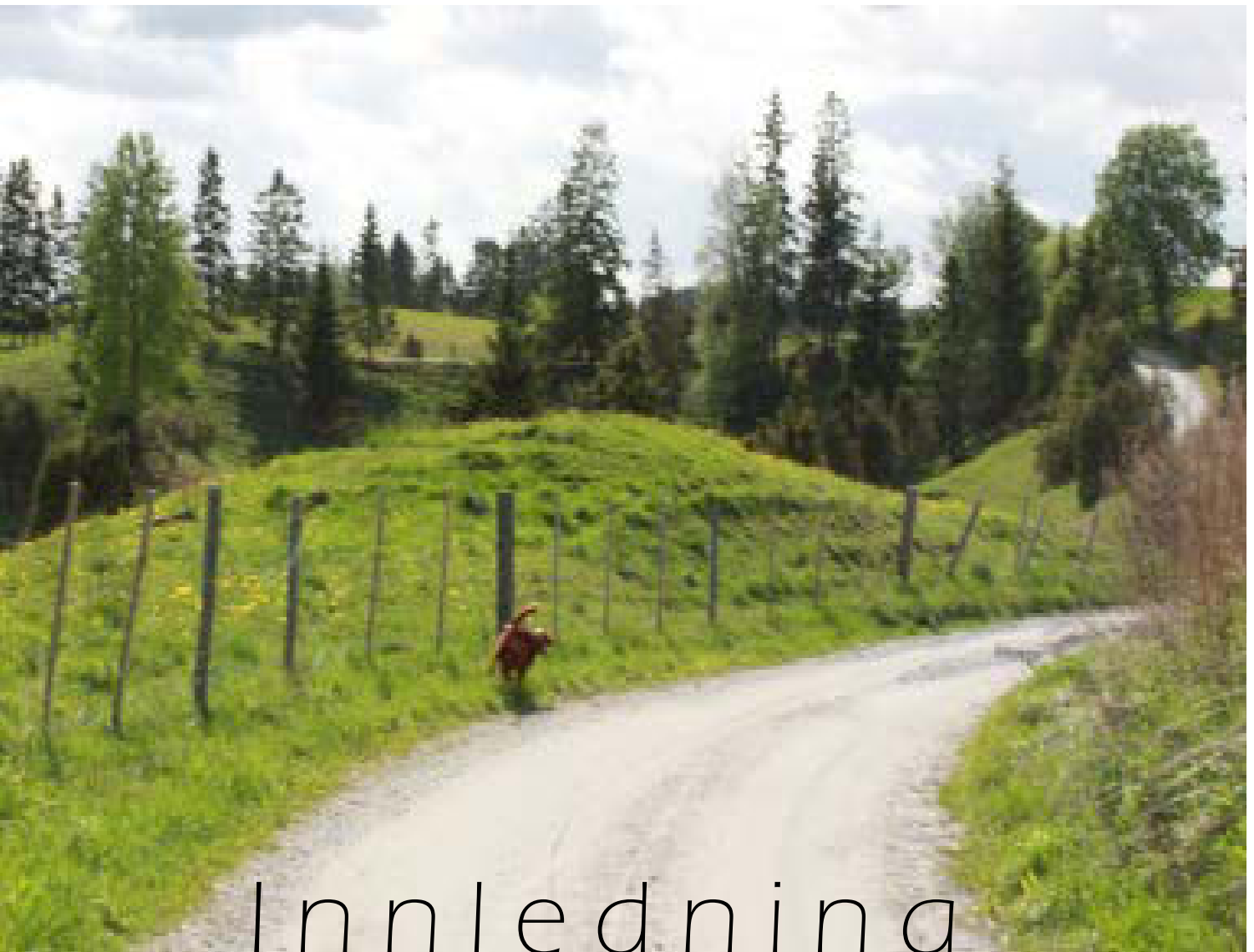
Tre 96

Diskusjon 98

Konklusjon 101

Gjenstander 104

Tekniske tegninger 115



Innledning

Problemstilling
Oppgaven
Målgruppen
Mål
Visjon

Problemstilling

Hvordan videreutvikle, basert på egen materialeksperimentering i utvalgte materialer, et produkt som kommuniserer informasjon og historien om Nes kirkeruin der estetisk uttrykk er inspirert av kulturlandskapet?

Videreutviklingen vil være opplevelsen av produktet og valg av materialer.

Oppgaven

Oppgaven er gitt av Akershus Fylkeskommune ved B. Kjartan Fønstelien, enhetsleder for arkeologisk feltenhet. Samarbeidet startet som en skoleoppgave våren 2011, i emnet Materialer i et bærekraftig og estetisk perspektiv; der jeg leverte modell av konsept som ga et positivt utfall. Vi ønsket å jobbe videre med dette og få det realisert til å stå ved ruinene våren/sommeren 2012.

Oppgaven vil skje i samarbeid med Akershus Fylkeskommune og i dialog med B. Kjartan Fønstelien og Hanne Huseby, produktdesigner ved Akershus fylkeskommune. Jeg vil gi forslag på ideer og designuttrykk, de vil gi innspill og ta avgjørelser både for uttrykk og faglig innhold. De vil skrive hovedteksten og bildetekster, plassering mellom det visuelle og tekst vil skje i dialog med dem.

Det vil jobbes videre på en tidligere oppgave, tidligere eksperimenteringer og valg av materialer, men også videre eksperimentering for resultatet.

Hvordan bruke eksperimentering med materiale i skiltprogram, og hva skal det uttrykke med tanke på kulturlandskapet?

Forslag og modell var allerede levert Fylkeskommunen våren 2011. Gjennom skissing, materialprøver og samtaler med oppdragsgiver er det kommet fram til konsept. Tre lag glass med informasjon, gjenstandsfunn og kart, stående med 5 cm mellomrom for dybdevirkning. Materialet glass er valgt. Betong eller tre er foreslått for ramme/søyler for å skape estetisk kontrast mot glasset, og med tanke på å passe inn i miljøet.

Oppdragsgivers ønske er å beskrive området utvikling fra yngre steinalder til dagens situasjon. Skiltet skal være forholdvis stort informativt, med visuell utforming av informasjonen som gis. Samtidig som stort skal det være lite synlig på avstanden, slik at man må komme tett innpå for å få informasjonen. Det er ønskelig med dybdevirkning ved avbildning av gjenstander eller kirkens utvikling, enten plastisk for berøring eller som bilder. Det må også forholde seg til det private næringslivet, ikke stå i veien for gårdsdrift.

Ruinen er en offentlig plass tilgjengelig for alle, stående for seg selv og uten ekspedering. Skiltet må derfor kunne stå selvstendig med informasjonen.

Målgruppen

Målgruppen er turgåere som besøker plassen. Dette er alt fra skoleklasser til eldre turgåere, men med ønske om å mulig tiltrekke flere enn turgåere. De som besøker ruinene kommer dit for rekreasjon og oftest i fint vær. Ruinen er lokalbefolkningens stolthet og besøkes av dem regelmessig, det er mest lokalbefolkningen som bruker området. Ruinen brukes også til å arrangere konserter, elvefestivaler og andre kulturarrangement, og blir populært brukt til bryllup. Sesongen for utflukt til kulturminnet er sommerhalvåret.

Mål

Målet er at skiltet skal informere om historisk betydning av plassen og skal være en attraksjon i seg selv og brukeren vil huske informasjonen som er gitt.

Å informere om historie handler om kulturarv, historie, identitet, folks interesser, lærdom, turisme og et bærekraftig perspektiv innenfor kultur og samfunn. Man ønsker å trekke oppmerksomhet og fler besøkende. Det er et ønske om å trekke presse slik at fler får vite om plassen.

Personlig mål er å gjøre samarbeid med Akerhus fylkeskommune om å realisere denne oppgaven og gjøre noe som bidrar til samfunnet. Jeg ønsker å tilegne meg erfaring i designoppdrag med oppdragsgiver og dialog med produksjon, som vil bidra til personlig utvikling som person og designer. Jeg ser denne oppgaven som en mulighet til samarbeid med bedrift og i tillegg gjøre materialeksperimentering i materialer jeg synes er interessante. Dette vil gi meg både lærdom innen material og samarbeid med bedrifter.

Visjon

Nes kirkeruin er en kjent historisk attraksjon som alle vet om og er på topplisten over populære besøksmål innen reiseliv. Folk kommer hit fra både fjernt og nært og forlater plassen med stor lærdom som har økt stor interesse for faget. De har skapt et godt minne her og kommer garantert igjen.

Overblikk



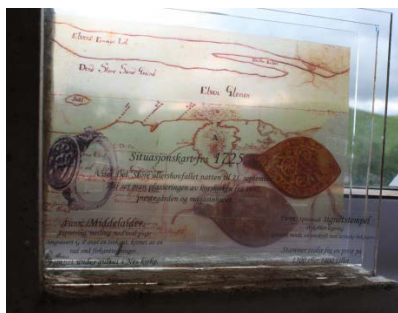
Bakgrunn
Metode
Inspirasjon

Bakgrunn

PDMM 4500 Materialer i et bærekraftig og estetisk perspektiv

Estetisk opplevelse på kultursti.

De første materialprøvene fra emnet Materialer i et bærekraftig og estetisk perspektiv var bilder i ulike materialer. Oppdragsgiver var interessert i videreutvikling av glassprøven, tre lag glass med transparente bilder mellom. Fra denne prøven gjorde jeg utprøvinger og videreutvikling til modellene avbildet nederst på siden.



Modellene som ble levert våren 2011, er ca 30 cm brede og 20 cm høye. Tre glassplater med 2,5 cm mellomrom, kart bak, gjenstand i midten og tekst foran. Rammen rundt er betong for å vise hvordan effekten av betong mot glasset gjør seg, og de turkise linjene i glasset skaper en estetisk effekt mot betongen. Den andre modellen har fire glassplater, med bilder av steinalder redskap på hver av dem. Dette for å skape dybdefølelse, følelse av gjenstander som svever og et museumsuttrykk.

Å jobbe videre med dette prosjektet er interessant i større skala, vil estetiske detaljer som er funnet her også være mulig i ferdig produsert vare, og vil opplevelsen bli det samme?

PDMM 5200 Use of material, form & function.

Bilder, farger og detaljer på glass.

Her eksperimenterte jeg med fusing på glass, detaljer og farger utendørs. Jeg forsket på hvordan lys, mørke, vær og vind påvirket bildene. Ved å legge glassplater lagvis fant jeg ut at 10cm avstand vil forsterke dybdefølelsen, men det vil da bli stort og dominerende. Jeg prøvde med flere glassplater og forskjellige avstander, og det er valgt i Nes prosjektet å ha tre glassplater med 5 cm mellomrom. Tallet 3 er godt tall for gjentakelse, men måtehold.



PDM PRA Praktiske studier

Formidlingen ved Margaretekilden i Aurskog. Her laget jeg materialprøver også i glass hvor jeg sandblåste forskjellige deler av samme bilde på tre glassplater for så å legge sammen, dette gir en effekt av 3D.



Metode

Jeg vil ta for meg oppdragsgivers mål med prosjektet og kombinere med metode som styrker opp mot deres mål. Metoden brukt er COE, som skal gi brukeren tilknytning til produktet gjennom opplevelse og interaksjon. Stadiet i brukerens situasjon er ved bruken av produktet, siden dette er stadiet der brukeren vil påvirkes. Her skal produktet gi mulighet for aktivitet for å skape opplevelse og interaksjon for å styrke forholdet mellom bruker, produktet og området. Aktiviteten kan være liten eller stor, men ønsket er å få brukeren til å gjøre en annerledes handling enn ved vanlige skilt.

Oppgaven er materialbasert og jeg vil finne produsent for trykking/printing på glassplate for å prøve ut med den riktige teknikken og uttrykket som skal brukes. Plassering av skiltet er viktig i forhold til lysopplevelse i bildene, da jeg ønsker at bildene skal påvirkes av sol og lys, men brukeren skal ikke blendes.

Det vil gjøre utprøvinger og utforsking i materialer for estetisk uttrykk.

Detaljer og estetiske virkemidler funnet ved utprøvinger fra første emne er interessant å ta med seg videre og vite hva er realistisk og hva som virker i større skala.

Opplevelsen av skiltet skal være visuell, men leselighet er viktig. Teksttype, bakgrunn, refleksjoner i glass og blanding er noe som er viktig innenfor dette området, her vil jeg gjøre

research, observasjoner og utprøvinger på leseligheten.

Jeg vil gjøre observasjoner og kartlegge hvem som besøker ruinen, og hvor går de. Dette gir meg oversikt over hva brukeren interesserer seg for ved plassen, hvem er brukeren og hvordan plassering av skiltet er i forhold til ruinen. Plasseringen må ikke være i veien for kulturminnet og hovedattraksjonen.

Jeg vil intervju daglig leder ved Nes samlinger som guider ved ruinen, for å lære mer om hvem brukeren er og hvem som bestiller guidet tur ved ruinen.



Inspirasjon

Inspirasjonen til materialvalgene skal hentes fra kulturlandskapet, fargene her og omgivelsene og gjenstander for å passe inn.

Noe som er spesielt ved ruinen er romfølelsen inne i ruinen. Taket har falt og det er åpent over med vegger rundt. Lyset velter inn og de grove steinsøylene slår som kontraster mot den blå himmelen. Du ser den steinete formen tydelig mot himmelen. Utenpå ser ruinen tung og jordnær ut, straks du kommer inn legger du merke til de buete vinduene, taksøylene og oppdelingen med rom som utnytter romfølelsen og skaper en større dybde enn du kan se fra utsiden.

Når du står på neset står du høyt og kan du se ned til vann på begge sider, på den ene siden renner Vormå og den andre siden Glomma. Du får her følelsen av elementene jord, luft og vann.

Siden folk generelt liker å gå tur i fint vær, og da i sollys, er det ønskelig at sollys er en mulig påvirkning. Kanskje er dette en detalj som løfter objektets design. I det man skaper noe som påvirkes av natur, kan det nå ut til flere brukere og være tidløst. Vær og natur er noe vi alltid omgir oss og er i seg selv noe vakkert og tidløst, selv om de går gjennom sine forandringer og epoker. Som historie også gjør.

Ruinen er full av detaljer å legge merke til, området rundt har utsikt mot alle kanter. Rundt ruinen ligger gamle graver, her ser man navn og datoer og også dikt. Dette gir en slags bekreftelse på viktigheten ved ruinen og antall mennesker som har brukt kirken, dette gjør at tilstedeværelsen der i dag er så stille. Det gir en respekt for andres gravplass.

Naturen er lite berørt og veldig vakker, man vil kunne gå her og kunne si "typisk norsk". Landskapet er dalet, jorda er leire og det har skjedd mange jordskred gjennom tidene som har formet landskapet.

Det er ønskelig å knytte kirkeruinenes verdier mot det materielle, som metaforer. Her er mange verdier i kirkeområdet som religion, naturkatastrofer, landskapet, krig og kjærlighet etc.

Med skiltprogrammet vil man skape innhold og opplevelse, og formidling av den immaterielle kulturarven. Dette mener jeg estetikk også handler om; noe dypere, en opplevelse og sansing. En opplevelse som spiller på våre sanser som berører våre følelser. Kan man skape informasjonskilde som berører følelser og dermed gjør at man husker informasjonen bedre? Kan man gjøre slik at brukeren ønsker og (eller må?) få inn informasjonen lengere enn vanlig, og dermed husker man informasjonen lenger?

Den stille klar bæk,
Der flyder ned mot
havet,
er billed af den sjæl
hvis støv er her
begravet,
hvis hele jordliv var
veldaad og kjærlighed,
hvis död var rolig gang
til himmerhjemmets
fred





“Kulturarv er mer enn objekter og monumenter. Kulturarven er også muntlige tradisjoner, utøvende kunst, skikker og sedvane, ritualer, feiring-er, kunnskap og ferdigheter; tradisjoner og levende uttrykk nedarvet gjennom generasjoner og som skal formidles til nye generasjoner” (Berkaak, 2003, s. 5)



Informasjonsinnhenting

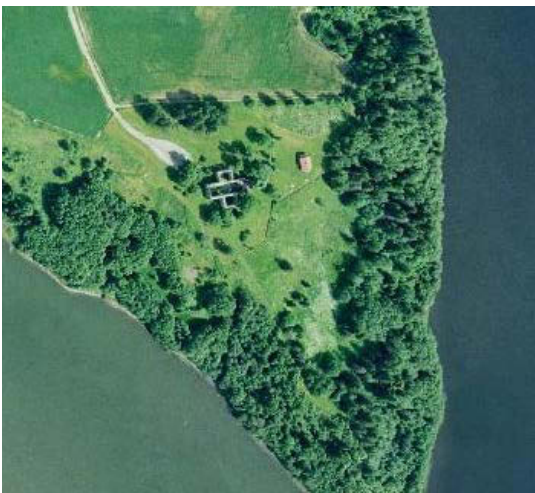
Nes Kirkeruin
Environmental graphic design
Teknisk museum
Guide ved Nes kirkeruin
Oppdragsgivers mål

Nes kirkeruin

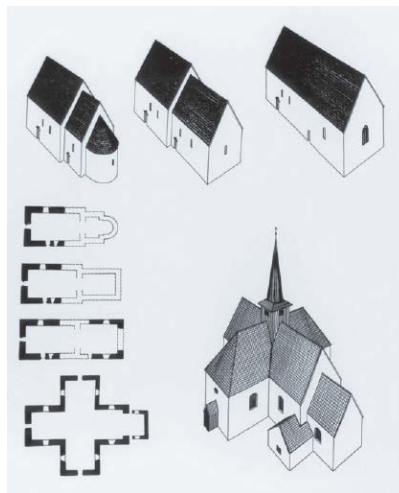
Nes Kirkeruin ligger i Vormsund i Akershus på et nes der elvene Vormo og Glomma møtes. Gjennom tiden da elvene var viktige ferdselsårer, har Nes vært et knutepunkt i denne landsdelen her hvor elvene møtes. Den ene av tre fylkeskirker i Romerike ble lagt her i Nes, med en prestegård og jordegods for å sikre økonomi.

Kirken har vært bygd om i flere omganger med fire stadier. De 4 stadiene. "1: Den opprinnelige romanske kirke bygges i 1100-årene med kort kor og apsis. 2: Apsiden rives og koret utvides mot øst antagelig i 1200-årene. 3: koret rives og skipet forlenges til en gotisk langkirke antagelig omkring år 1300. 4: Ombyggingen til korskirke i 1697. Kor og tverrarmen tilføyes." (Christie & Christie, s. 2)

Kirken har ligget sentralt til ved elvene, men beliggenheten var også til skade. Da svenskene etter sitt innfall i 1567, trakk seg tilbake denne veien og satte fyr på kirken. I 1670-årene ble det anlagt festning rundt ruinen som en av festningene langs Glomma. Kirken og prestegården ble innlemmet i denne festningen. I 1737 gikk Ekserplassen Nestangen og en del av kirkegården tapt i et jordras. Flere nabogårder led av samme skjebne og situasjonen var truende for kirken som lå faresonen. Det endte likevel med brann i kirken som skyldtes lynnedslag. Dette skjedde 16. Juni 1854. Noe av inventaret ble reddet ut, men igjen av kirken sto ruiner av solide murer. Ny kirke ble bygget opp 1km nord. Her finnes i dag inventaret som ble reddet ut av brannen i 1854. (Christie & Christie)



Foto/kart fra www.gulesider.no



Illustrasjon av kirkens historie:
Håkon Christie



Skiltet inne i ruinen.



Environmental graphic design

Prosjektet er informering for ruinen ute i et landskap. Så er dette grafisk design eller produkt-design eller er det grafisk landskaps design? SEGd (Society for Environmental Graphic Design) er en organisasjon som jobber for det globale fellesskap av mennesker som arbeider ved skjæringspunktet mellom kommunikasjons design og bygde omgivelser.

I følge Sims (1991) er environmental graphic designer en designer som planlegger, designer og spesifiserer skiltsystemet og andre former for visuell kommunikasjon i det bygde og naturlige landskap.

Videre mener Sims (1991) at en environmental graphic designer betjener tre grunnleggende funksjoner: Å assistere brukeren i forhandlingen gjennom rom, ved å identifisere, lede og informere for å visuelt forbedre miljøet og beskytte sikkerheten i det offentlige.

Når man skaper grafiske elementer for en bygning eller område, analyserer designeren arkitekturen, det kulturelle, og estetiske faktorer for å møte behovene til både klienten og brukeren.

Massimo Vignelli, en italiensk designer som designer alt fra emballasje, møbler og skilt, sier at en environmental graphic designer bør ha de følgende kvaliteter:

Disiplin: Å vite om skrift, materialer, produksjon, installasjon.

Hensiktsmessighet: Å søke etter løsninger spesifikt til problemet. Å vite om skala, materialer og verdigheten i uttrykket.

Å vite om historie og om vår tid, unngå trender, og skal skape varig skjønnhet.

Sims (1991) skriver at Martin Pawley, arkitektur korrespondent for The Guardian, ser vårt moderne miljø `kringsatt av kakofoni av ord, skilt og bilder, alle dirigerende, ropende og skrikende.' Ofte de klareste synlige indikatorene på utnyttelse av miljøet, og vanligvis resultatet på en kortsiktig kommersiell tenking, gjør at skilt har blitt en disponibel kommunikasjon for en bruk og kast kultur.

Sims (1991) skriver videre at å trekke sammen kulturelle tråder til en ny syntese er nå en stor, nødvendig men veldig vanskelig oppgave. Det er skapelsen av en nytt poesi til området. Environmental graphic design brukes som en teknikk for å linke bygninger og områder sammen. Skiltet skal komplimentere arkitekturen.



VeloCity



Macquarie Bank Ltd.
Headquarters



Achievement First Endeavor
Middle School

Bildene viser et utvalg av award winners 2011 og er hentet fra www.segd.org

Teknisk museum

Teknisk museum viser både historie, kultur, teknikk og vitenskap, og gir mange muligheter for opplevelse i informasjonsdelingen. De bruker på enkelte utstillinger transparent glassplate med tekst. Her har de løst det med hvit tekst, dette opplevdes uproblematisk å lese.

Utstillingen "Mindgap" på teknisk museum er om hjernen og hjerneforskning i Norge. Denne utstillingen er designet av scenekunstneren Robert Wilson i samarbeid med professor Serge von Arx ved Høgskolen i Østfold. Utstillingen er en estetisk opplevelse som berører sansene og perspsjonen. Et rom fulle av speil i forskjellige vinkler og en vegg med utstilte hjerner får deg til å bli svimmel og fascinert på samme tid og spiller hjernen din et puss. Her var informasjonen om de utstilte hjernene frostet tekst på speilplate. Teksten er diskret, men vond å lese da tekst og bakgrunnen er svært lik, luminanskontrasten ligger her i lysrefleksjonen og er lav. Problemer i leseligheten

skjer også da teksten speiles og blir dobbel. I observasjonen av hvordan folk oppførte seg her fikk jeg inntrykk av at utstillingen var fengende og interessant, men få tok seg tid til å lese eller lytte til videoene, trass i dette huskes utstilling og var en estetisk opplevelse.

Tekst på bilde. Bakgrunnen inneholder farger og skygger, dette behøver ikke alltid være et problem, men denne teksten var plassert lavt og det var dårlig lys her. Dette påvirket leseligheten og det kan føre til at man ikke orker å lese.



Tekst over bilde.

MindGap!



Hvit tekst på transparent plate.



Gjenstander teksten omhandler refereres via symboler.



Speilrom som forvrenger hjernen din.



frostet tekst på glassplate.



Rom der telefoner hengende på trær

Oppdragsgivers mål

Bevaring av kulturminner er viktig, men hva er målet for oppdragsgiveren formidlingen og hvorfor ønsker oppdragsgiver å bruke produktdesignere på denne type oppdrag?

Kjartan Fønstelién mener de er den fylkeskommunen som er kommet lengst innen dette området, og viser også andre fylkeskommuner verdien i dette.

Han sier skilt er en ferskvare. Designikoner er gjenstander som er fine igjen etter 100 år, gjenstander etter 10 år er gammeldagse. Dette forklarer han med et eksempel om bruken av gamle historiske kart i skilt, "gamle kart er finere enn nye kart, de nye kartene blir gammeldagse i forhold" sier han. Han nevner også dagens qr-kode som en dag blir dagens strekkode.

Det skjer paradigmeskifter etter 10 år. Derfor er skilt ferskvare, fordi de byttes ut med ca. 10 år mellomrom, ikke fordi designet må fornyes, men fordi informasjonen i skiltet da er gammelt. Kunnskap produseres stadig, det gamle skal en gang byttes inn i ny kunnskap.

Skilting skal skje på kulturarvens premisser. Det er ønskelig at skiltene av kulturminnene ikke skal synes på stor avstand, selv ser han på det som en utfordring i enkelte tilfeller. Tidsperspektivet kan også være korte eller lange, noen ganger kan formidlingen skje i kortere perioder, som ved utgravninger.

Det er ikke nødvendig at skiltene skal vare lenge, men de skal være gode. De bruker designere for å skape oppmerksomhet rundt informasjonsobjektene. Ved å formidle via objekter som blir lagt merke til vil trekke presse, dette skaper oppmerksomhet og trekker mer publikum. Ved å selge ut suvenirer tilbyr man kulturell kapital. Han nevner seglstempelet de har funnet ved ruinene som de har støpt om igjen, denne selges på Ullershov gård som suvenir for Nes kirkeruin. Det å være opptatt av middelalderkirker er en hobby for mange, her tilbys de å kjøpe en suvenir som bevis på at de har vært ved Nes kirkeruin.

Grunnen for å trekke inn designere i formidlingsdelen er at produktet skal fange oppmerksomhet og reklamere for faget og fagfeltet. Plassen er en identitet for befolkningen og en

markør av et viktig sted. Jo bedre produktet er jo mer oppmerksomhet. Skiltet skal også være en attraksjon, da kommer flere reisende. Han mener det er for få designere som jobber innen kulturminne.

De har tidligere brukt studenter fra produkt-designlinja fra Hioa, der de har spilt på lyd og berøring.

Disse nevner han som scenografi med bruk av lyd og skulpturell utforming, hvor de har iscenesatt kulturminner som ikke lenger er der. Skiltet ved Nes kirkeruin er en informasjonskanal, han ser det som produktdesign siden kirkeruinen er der og er attraksjonen i seg selv.

I framtiden tror Kjartan skiltene blir digitale, ved hjelp av iphone og lesebrett. Man kan enten få inn informasjonen ved hjelp av qr kode eller gps signaler som plukkes opp. Dette er billigere og lettere å vedlikeholde, det skader ikke kulturminnet siden det ikke oppstår fysiske inngrep.

Spor for framtiden

Akershus fylkeskommune har laget en plan for å skape et redskap for bedre samhandling mellom fylkeskommune, kommune og det frivillige kulturminnevernet for å ta vare på, gi rede for verdi og opplevelser av kulturminner i Akershus. Planene er kalt "Spør for framtiden", kulturminnene skal være et fundament for bygging av lokalsamfunn i framtiden.

I følge Akershus fylkeskommune er hovedmålet for den framtidige kulturminnepolitikken i Akershus:

"Ta vare på og bruke kulturminner og kulturmiljøer som en positiv ressurs i Akershus, og derigjennom bidra til økt kulturforståelse, identitet og tilhørighet, trivsel og verdiskaping." (Hintze Holm et al, 2007, s. 27)

Hvorfor skal vi ta vare på kulturarven?

(Hintze Holm et al, 2007) forklarer hvorfor vi skal ta vare på kulturarven og hvilken verdi som ligger i dette. Kulturarven utgjør vår kollektive hukommelse og gir oss kunnskap om tidligere generasjoners samfunn og lev-ekår.

Som de gir et godt eksempel på er dukkestu- en som bestefar satt opp i hagen. Den er ikke allment viktig for oss som middelalderkirker, men har stor verdi for oss personlig fordi den er med på å fortelle historien om oss. Disse nære minnene må vi ta vare på selv, andre kulturminner er viktige for nærmiljøet og hele kommunen, dette er et felles ansvar.

Kulturminner kan gi oss opplevelser, og bidra til å føle tilhørighet og se sammenhengen mellom fortid og nåtid. Kulturminner kan også være estetisk vakre å se på.

Kulturminner kan ha stor bruksverdi, ved å bruke bygninger og anlegg som allerede eksisterer bidrar til bærekraftig utvikling. Aktivt bruk kan bidra til at kultuminnene blir tatt bedre vare på. De kan også være med på å profilere Akershus eller steder i fylket.

Hva skal vi ta vare på?

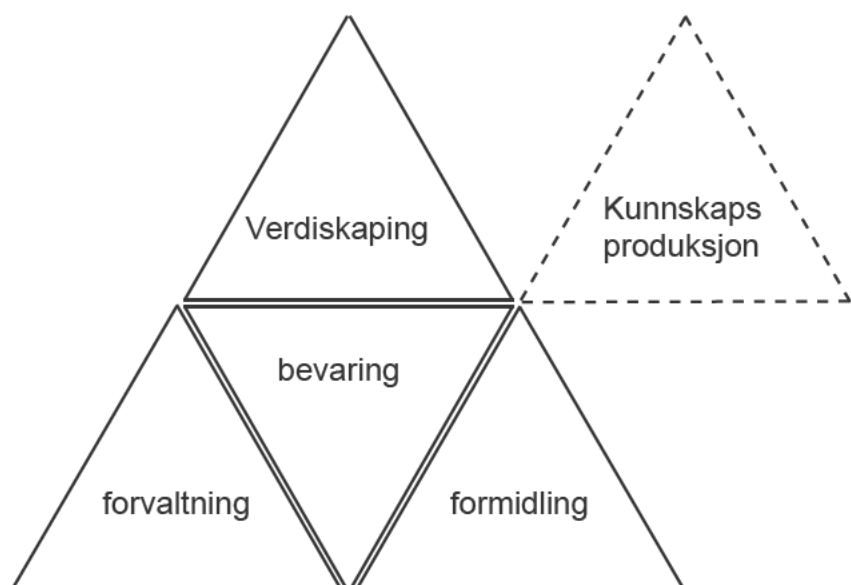
“Målet er å bevare et utvalg av kulturminner, kulturmiljøer og kulturlandskap som belyser hele historien i Akershus, helt fra steinalderen til våre dager. Dette utvalget bør gjenspeile både mangfold og særpreg ved regionens og kommunens historie. Det bør kunne fortelle om geografiske og sosiale variasjoner, og om hvordan naturres- surser og økonomiske, kulturelle og nærings- messige strukturer har påvirket utformingen av bygninger og anlegg og endret landskapet rundt oss” (Hintze Holm et al, 2007, s. 29)

Formidling

“Delmål: Innhente, skape og formidle kunnskap om kulturarven og gjennom dette øke forståelsen for dens betydning i samfunnet.” (Hintze Holm et al, 2007, s. 39)

“God formidling vil spre kunnskap om egenart, særpreg og mangfold, og vil kunne inspirere til verdiskaping og næringsutvikling.” (Hintze Holm et al, 2007, s. 39)

Dette prosjektet kan være med på å inspirere til kreative løsninger i framtiden. Ikke bare for Sker- shus fylkeskommune, men det kan vise løsnin- ger for andre organisasjoner.



Figuren er opprinnelig fra Spor for framtiden s. 27, mens jeg har lagt til kunnskapsproduksjon for å illustrere hva Kjartan Fønstelién mener mangler her.

Guide ved Nes kirkeruin

Anne Gunn Duenger er daglig leder for Nes samlinger og ansvarlig for å guide ved Nes kirkeruin. Jeg ringte henne for å spørre litt om hva hun viser på guideturene, hvem bestiller turer og hva er folk interessert i ved plassen.

Hun kan fortelle at svært få bestiller guideturer, mest busslast med turister som kjører forbi, og de er for det meste norske. Ingen utenlandske sier hun. Folk går som regel på egenhånd ved ruinene siden det er åpent for alle. De fleste er fra nærområde som bruker plassen til rekreasjoner. Av og til kommer skoleklasser dit.

Ruinen besøkes på sommeren. Om vinteren er det steng, da det ikke brøytes opp til kirken, det kan hende noen kjører opp veien.

Når hun guider viser hun kirken og snakker om kirkens bygningshistorie som har vært igjennom alle fasene i bygnings historie. Hun viser og snakker mye om landskap og geografi, siden det er et slikt vakkert landskap. De pleier å gå ned til vannet, her viser hun elveleiet, retningen på elvene, jordsmonn, og viser hvor jordras har skjedd.

Folk spør om det hun snakker om. De fleste er interessert i formen på kirken og utviklingen og bygningshistorien siden kirken har vært igjennom mange ombygninger.

De er også interessert i hva området brukes til i dag. Elvefestivaler, pilegrimsvandring, barnedåp, bryllup, konserter, gudstjenester og andre arrangementer pleier å holdes her. Hun snakker også om at det mulig ble ofret til gudene, og snakker rundt dette med ordet hov i flere steder i området, som ullershov, hov var et sted man ofret til guder og makter.

Hun ønsker gjøre guideturene til rolige og avslappende stunder, siden folk kommer dit for rekreasjoner.

Det jeg ser som viktige stikkord her er interessen for kirkens utvikling, bruker området til rekreasjon og avslapping, og det er mest lokalbefolkning som kommer hit.



3B
Kravspesifikasjon
Kartlegging
Visjonsbasertmodell

3B

Jeg vil gjøre 3B analyse for å samle en oversikt over innhentet informasjon, både om tilstanden nå og forventet utfall.

Bruker

Turgåere som kommer for rekreasjon. Disse er vanligvis fra nærområdet.

Turister, for det meste norske, men noen utenlandske.

Arrangement deltagere: Pilegrimer, bryllup, festivaler, barnedåp, gudstjenester, konserter.

Kjønn: menn og kvinner

Aldere: alle aldere, flest voksne.

Brukersituasjon

Skiltet skal fortelle besøkende om kirkens historie og områdets utvikling fra steinalderen til i dag. Dette er med på å forhøye opplevelsen av plassen. Folk kommer til ruinen for oppdagelse og rekreasjon. Her mangler et element for å gi brukeren opplysning om kirkens historie. Brukeren kan havne i en drømmende og fantasifull tilværelse ved å få informasjonen av dette skiltet.

Enten du kommer gående eller kjørende skal du ferdes forbi skiltet. I det du kommer inn porten til ruinen eller ut av bilen på parkeringsplassen er skiltet det som møter deg først. Du får her informasjon som en innledning og kan ta med deg informasjonen videre i tankene mens du vandrer rundt ruinen og i landskapet. Skiltet skal gi en interaksjon eller opplevelse som knytter bånd mellom produkt, ruin og bruker. Det kan skape minner for besøkende og et ønske om å komme tilbake. Ved å skape et ønske om å komme tilbake, skaper du en bærekraftig utvikling for kulturminner.

Bruksområde

Ruinene besøkes mest i sommersesongen. Skoleklasser, turister og andre grupper kan bestille omvisning i tidsrommet 1. mai - 30. september. Ruinene benyttes ofte til gudstjenester, brylluper og konserter.

Ruinen brukes som et friluftsområde og er fritt åpent til å besøkes av alle.

Skiltet skal stå ved inngangen til området ved parkeringsplassen. Her vil det stå som en innledning til kirkeruinen, samtidig står det for seg selv og vil ikke forstyrre betraktningen av ruinen, og ikke i veien for fotografering av ruinen og landskapsutsikt.



	Skal	Bør	Kan
Utforming	Være forholdsvis stort, men diskret. Man må komme tett innpå for å få informasjonen.	Utrykk med tanke på kulturlandskapet. Lett å vedlikeholde. Ikke synes på avstand. Være tidløs og stilren.	Være flere enn ett.
Bruks- opplevelse	-Være visuelt informativt (Lett forståelig for flere) -Vise gjenstandsfunn og historiske kart. -Beskrive områdets historie fra yngre steinalder til i dag.	Gjøre at brukeren husker informasjonen som er gitt Ha dybdevirkning. Skape interaksjon mellom produkt og bruker.	Inneholde hologram effekt. Være sesongbettinget
Plassering	Ikke stå i veien for betraktning av kulturminnet eller fotografisk dokumenteringer. Være som hovedskilt. Ikke stå tett på kulturminnet. (da må det søkes tillatelse)	Plasseres ved inngangspartiet til området.	Være flere mindre langs veien. Være plassert ute i landskapet.
Privat næring	Ikke være i veien for gårdsdrift og snøplog.		

Kartlegging

En varm og solrik fredag i mars måned mellom kl. 11-17 ble det kartlagt omtrent hvor folk går når de besøker kirkeruinen, informasjonen kan avvike noe da observasjonen var diskret.

I løpet av dette tidsrommet besøkte 14 personer kirkeruinen. Ett barn, 4 menn og 9 kvinner. Alle kom kjørende i bil. tilsammen 6 biler.

Fire kom sammen og gikk rundt å kikket på ruinen og gikk ned til vannet.

En kom alene og fotograferte ruinen og området.

Et par spiste lunsj på en benk, og gikk deretter rundt og kikket.

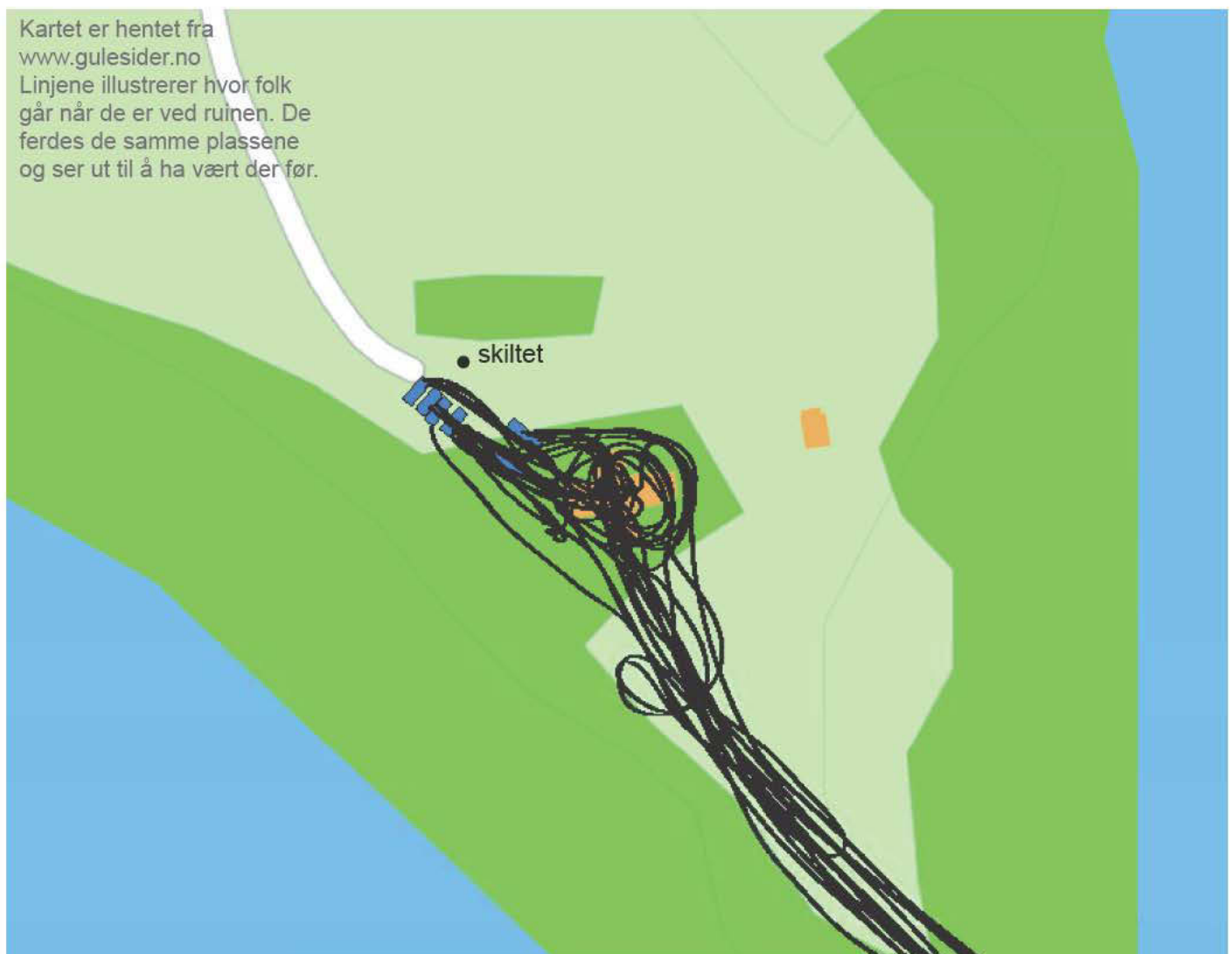
En kvinne og et barn kom til ruinen, var der i 10 minutter for deretter å dra igjen.

Tre kvinner gikk inn og rundt ruinen for å kikke.

To kvinner campet utenfor sin bil med stoler og bord og en hund i bånd. Hun ene gikk en tur ned til vannet, mens hun andre ble sittende å nyte sola.

På illustrasjonen kan du se omtrent hvor folk beveget seg til fots. Alle så ut til å kjenne området (iallfall én av de som kom sammen så ut til å kjenne området) og vandret for det meste de samme stedene. De fleste så ut til å komme for rekreasjon og historisk opplevelse, ved å gå ned til vannet, campe, kikke og ta bilder. Tiden på oppholdet var forskjellig, noen så ut til å kikke raskt innom, og andre hadde med stoler og bord å så ut til å bli en stund.

Plassering av skiltet er god i forhold til at alle ferdes forbi dette området, men tar ikke plassen hvor folk går for å se på ruinen og slapper av. Skiltet vil da være i bakgrunnen som tenkt.



Visjonsbasert modell

Før vi går videre i produktutviklingen vil det gjøres en visjonbasert modell som Lerdahl (2007) forklarer som hjelpe til å se ideer på ulike abstraksjonsnivåer og belyser abstrakte aspekter ved et produkt knyttet til visjoner, intensjoner og bakenforliggende verdier. Lerdahl (2007) mener dette er viktig for å kunne assosiere, frigjøre seg og jobbe kreativt med ideer.

SPIRITUELL intensjon

Kulturarv, kunnskap, rekreasjon, historie, identitet, estetikk, reiseliv, ivaretagelse, ressurs, historiefortellende, religiøst, åndelig, sosialt.

Opplevelse via den visuelle sanselige førligheten, dybde og den svevende følelse. Retter seg mot det religiøse med gjenstander som svever, estetikk, tallet tre, linjer og farger i glasset som kan tas igjen kirkevinduer og lys som påvirker bildene, der lys er det hellige lys. Inspirasjon fra elementene vann, luft og jord.

Kvalitet ved historisk riktig tekst og gjenstander. Troverdighet og kvalitet ved å vise gjenstandsfunn og tiden de er fra. Kvalitet i materialene er med på å styrke kvaliteten i produktet i seg selv.

Metaforer: produktet kan forklares som en bok eller roman. Alle ser boken, alle ser den samme gjenstanden, men opplevelsen av boken er en personlig opplevelse via egen visualisering og persepsjon basert på indre visualisering og sansing.

KONTEKSTUELT Uttrykk

Mottar brukeren ved området. Forteller brukeren historie via estetikk, interaksjon, indre reiser, og sanselig berøring. Skape et ønske om å betrakte lengre enn vanlig, dette skal nå målet om å gjøre at brukeren husker informasjonen. Deretter et ønske om å komme tilbake, og ta med seg venner og familie ved å se viktigheten ved plassen.

Spille på naturlig lys som skaper lysbilder, og natur og tidløs formuttrykk med et ønske om å vise viktigheten, vise verdien i plassen og skape ønske hos brukeren om å ta vare på kulturminnet.

Brukeren er alle i nærmiljøet, pilegrimer, kulturarrangement og gudstjenester. Ikke særlig mange bestiller guidet tur, heller kommer ikke mange utenlandske, de fleste vil gå på egenhånd.

Ønske om å vise fram, både kulturminnet og historien, tilhørighet til ruinene, skiltet skal passe inn i miljøet og man må komme nært for å få informasjonen.

Enkel og tidløs, opplevelsen og informasjonen er det viktige.

PRINSIPIELT Konsept



Visuell formidling gjennom tre lag glass for dybdefølelse og plasseffektivisering. Glassene skal stå i søyler. Det må være enkel vedlikehold, det ses derfor at løv, regn og snø kan falle rett gjennom i stedet for å samles opp.

Tallet tre for gjentakelse, men måtehold.

Her vises historiske kart, gjenstandsfunn og historie i form av tekst.

Glassene skal stå i søyler. Det må være enkel vedlikehold, det ses derfor at løv, regn og snø kan falle rett gjennom i stedet for å samles opp.

Formuttrykket må være tidløst, da det er formidlingen i glassene som er det viktige. Gjerne spille på natur og kulturlandskapet for å rette seg mot den større målgruppen. Materialer som er valgt for videre eksperimentering er tre og betong ut fra miljøet.

MATERIELT Produkt



Formidling av kulturen og historien fra steinalderen til i dag.

Bilder av gjenstander og kart. I tillegg skal det inneholde qr-kode og tidslinje. Tidslinjen er laget av Hanne Huseby, produktdesigner ved Akershus fylkeskommune (Se vedlegg s. 103-104 for bilder av gjenstander kart og tidslinjer). qr-koden fører til Arkeologisk feltenhets facebookside som viser andre prosjekter de har på gang.

Glassplater med 5cm mellomrom. Krav om diskresjon og plasseres diskret i forhold til kulturlandskapet og kulturminnet.

Printing eller trykk på glass.

Jet print fra Modum glassindustri, digitaltrykk fra Screen Service AB, eller håndmaling med keramisk blekk fra Munich er alternative produsenter.

Glassen må stå i støtter/ramme/søyler. Beskyttelse av glasskantene er viktig, dette er det skjøre punktet på en glassplate, og det tekniske må tas hensyn til.



Produktutvikling

Leselighet
Bakgrunn, mønster og estetikk
Reading images
Produsenter
Modum glassindustri
Prøver
360 grader
Utprøving, komposisjon og balanse
Testpersoner
Test av leselighet

Leselighet

I følge Sims (1991) plukker generelt mennesker ut de tingene som de er kjent med fra før, så velkjente bokstavformer er lettere å legge merke til enn ukjente.

Ord er lest og gjenkjent etter deres helhetlige form, ikke på formen av bokstavene. Mellomrom er også like viktig som form.

Sims (1991) mener videre at det er skummelt for en designer å tilføre typografisk kunnskap kun for å løse et komplekst skiltproblem. Det er best for designeren å bygge seg opp en arbeidende kunnskap, og derfor en arbeidende scrapbook av ideer og inspirasjon. Jeg tolker dette som et arbeidsmetode for å finne rette grafiske uttrykk, der bokstavformer er viktige.

Størrelsen på skriften bør være passende til jobben skiltet skal utføre.

Valg av størrelse kommer an på miljøet skiltet blir plassert.

I tidligere utprøvinger har opplevelsen vært at teksten på første glasset kan være vanskelig å lese på enkelte bakgrunner. På tidligere mindre modeller har tilbakemeldingen vært at det er vondt å lese på enkelte områder, dette gjelder tekst med rotete bakgrunn. Det vil jobbes med å forbedre dette. Jeg vil derfor se nærmere på Norges blindforbunds råd om tekst i skilt. Det

finnes mange svaksynte og teksten bør være enkel å lese.

I følge Nygård (2010) er rene skrifttyper i den groteske typen som Arial, Verdana eller Tiresias å foretrekke. Disse er uten seriffer og lik tykkelse over hele.

Tiresias er font utviklet av Det engelske blindeforbundet (RNIB) for svaksynte. Det er forsket og utviklet 6 typer Tiresias for bruk av papir, skjerm og informasjonsskilt.

Hei. Er dette godt leselig for deg? (Tiresias PCfont Z, regular, p 14)

Hei. Er dette godt leselig for deg? (Arial, regular p. 14)

Hei. Er dette godt leselig for deg? (Verdana, Regular p 14)

Hei. Er dette godt leselig for deg? (Times New Roman, Regular p 14)



Kartet er utsnitt fra et gammelt kart fra Nes kirkeruin, som mulig blir å brukes i skiltet enten som gjenstand eller bakgrunn.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Lett å lese tall når tall og bokstaver har lik høyde og står på linje.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Vanskelig å lese tall når tall har ulik høyde og går vekselvis over og under bokstavhøyden.

1	l	i	
0	7	8	9
O	Z	B	P
o	z	b	p

1	l	i	
0	7	8	9
O	Z	B	P
o	z	b	p

Velg fonter hvor tall og bokstaver ikke kan forveksles. I eksemplene til venstre er Arial klart å foretrekke fremfor Bodoni hvor tall og bokstaver kan forveksles.

Bodoni

Arial

Teksten til høyre er satt i Times 11p med 16p skytning. Sort tekst på rød eller andre mørke bunnfarger kan være vanskelig å lese.

Dette er et eksempel på tekst som er vond å lese selv om den er så stor som 11p størrelse. Det er brukt Times som eksempel med 16p skytning. Sort tekst på rød eller andre mørke bunnfarger kan være vanskelig å lese.

Fonter uten seriffer og med jevn tykkelse på alle strekene i bokstavene foretrekkes av svaksynte framfor fonter med seriffer og hårstreker.

M

Sans serif

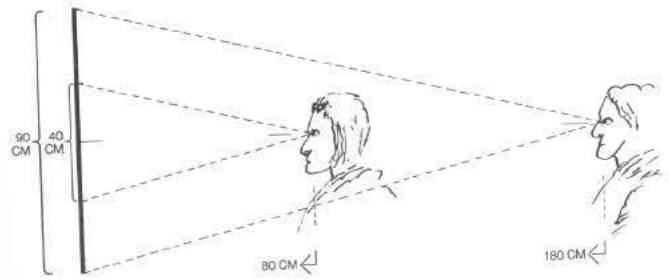
Hårstrekk → M ← Serif

Serif

Ikke press sammen (kondenser) eller strekk teksten for å få en rett høyremarg.

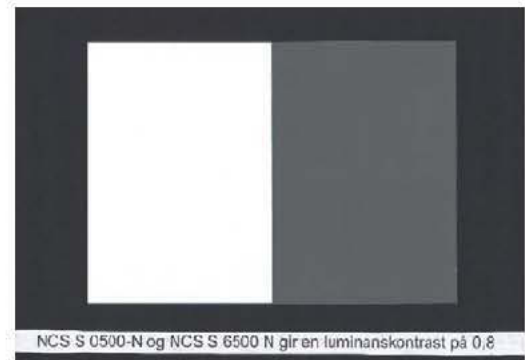
Informasjon for alle, Norges blindforbund

I følge Nygård (2010) skal teksten ikke være for spinkel slik at den er vanskelig å lese, den skal heller ikke være for tykk, da senkes lese-hastigheten. Linjelengden skal være riktig slik at man ikke må vri hodet for mye. Tydelig å konstant avstand mellom ordene gir økt lesbarhet. Kontrast hjelper oss å fokusere, kontrasten mellom tekst og bakgrunn er viktig for lese-hastigheten, enten det er fargekontrast eller kontrast i lyshet. Lesehøyde minimum 150cm, ikke høyere enn 210 cm. Gjennomsnittlig vernepliktig mann er 179,8 cm og gjennomsnittlig kvinne er 166 cm i følge statistisk sentralbyrå. Etter min regning på dette bør teksten være i ca høyde på 170-180cm, dette er midten av de nevnte høydene.



Illustasjonen er hentet fra Utstillingshåndboken av Brune Ingemann.

Ingemann (1986) skriver at på en plakat der leseren har en avstand på 80 cm bør teksten være 20p, med linjelengde 12 cm, ca 35 ord. Kjeglesynet er her 40 cm. Dette er interessant da det er tenkt at brukeren komme nært for å få informasjonen



Bildet viser luminanskontrast 0,8.

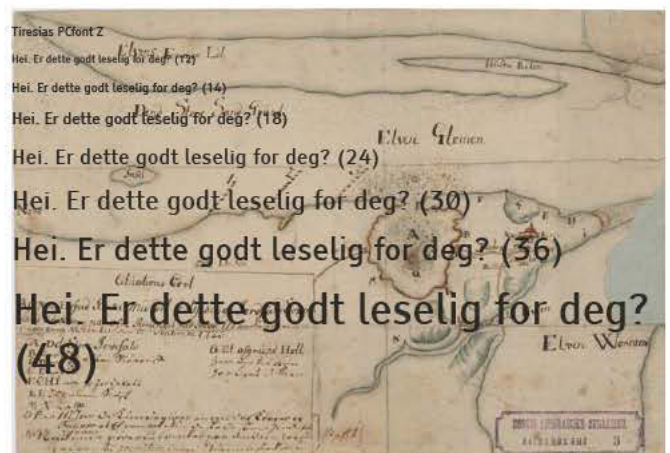
Luminanskontrast

Luminanskontrast er kontrast i belyningsstyrke i et område.

I følge Presterud (2010) er krav til luminanskontrast 0,8 mellom tekst og bunn i skilt.



Farget rundt teksten for å skille tekst og bakgrunn



Tekststørrelser for testing.

Nes kirkeruin

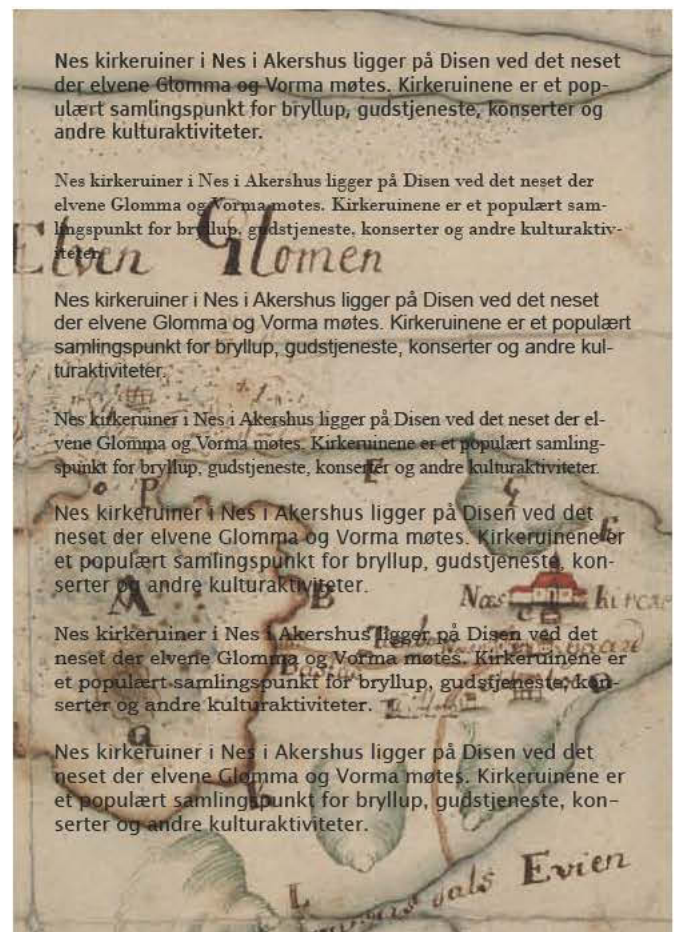
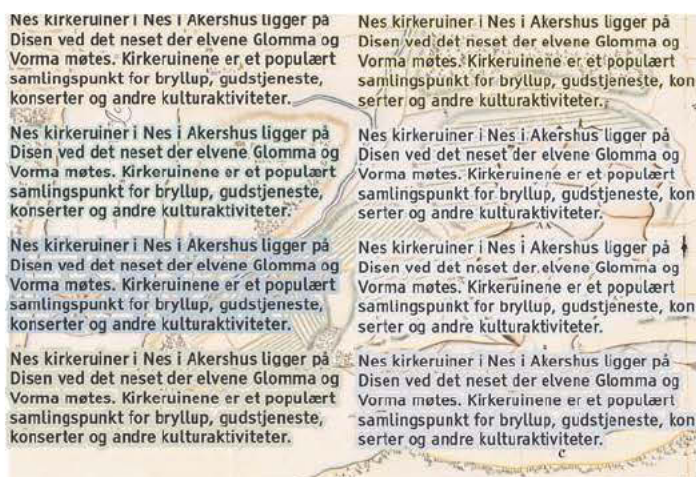
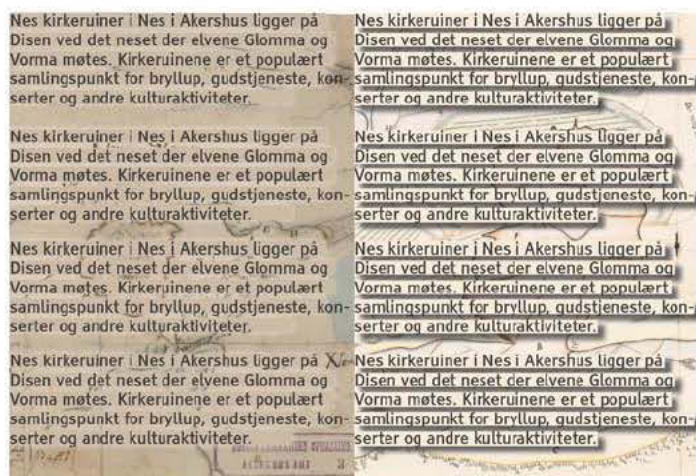
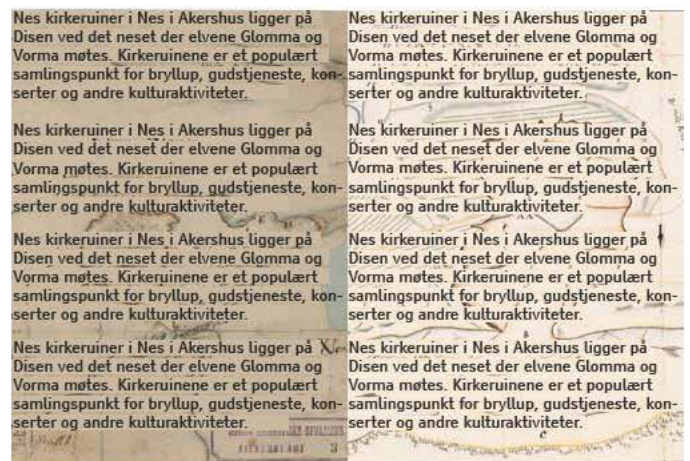
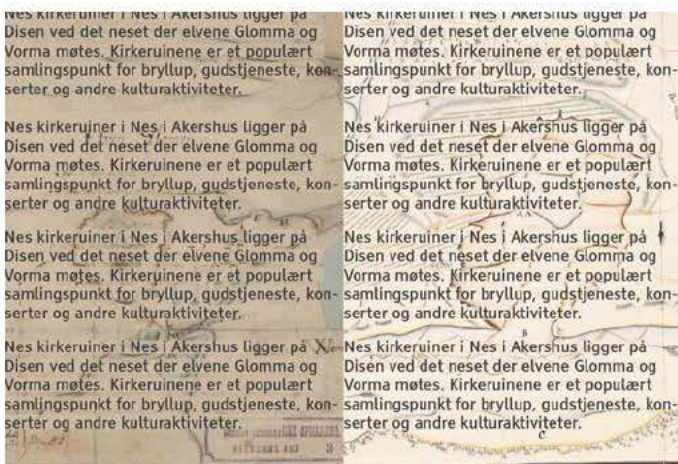
Nes kirkeruin ligger ytterst på neset der elvene Vormå og Glomma møtes. Ruinen ligger omlag 300 meter fra spissen av neset. Stedet er svært sentralt – elvemøtet og senere kirkestedet har vært et samferdselsmessig knutepunkt.

Både Vormå og Glomma har vært viktige transportåre mellom kysten og innlandet, og de som behersket Nes kunne enkelt kontrollere ferdsele på vannveiene på indre Østlandet. På neset er det gjort funn helt fra yngre steinalder og opp til i dag.

Ruinen av steinkirken på Nestangen går tilbake til 1100-tallet, men trolig har det stått minst én eldre trekirke på stedet (Christie & Christie 1969). Før kirkesognene ble etablert på 1200-tallet fungerte Nes som hovedkirke for sin tredel av Øvre Romerike. Steinkirken er ombygget i flere ganger; senest i 1697 da den ble endret til korskirke med forbilde fra Oslo domkirke.

Utprøvinger med farge rundt bokstavene.

Her blir bakgrunnen litt borte i forhold til vanlig tekst.



Vanlig tekst, i ulike fonter, med kart i bakgrunnen.

Bakgrunn, mønster og estetikk

De ferdige glassplatene blir ca. 180x106cm. Å bruke ett kart som bakgrunn er ryddig, men ved å bruke flere kart kan gjøre det enklere å lese kartet ved at man deler opp, og skaper avsnitt. Ett kart kan virke overveldende og man vet ikke hvor man skal begynne. Det er ønskelig å vise flere kart da det finnes mange historiske kart fra området, og her kan man dele opp i perioder eller tema.

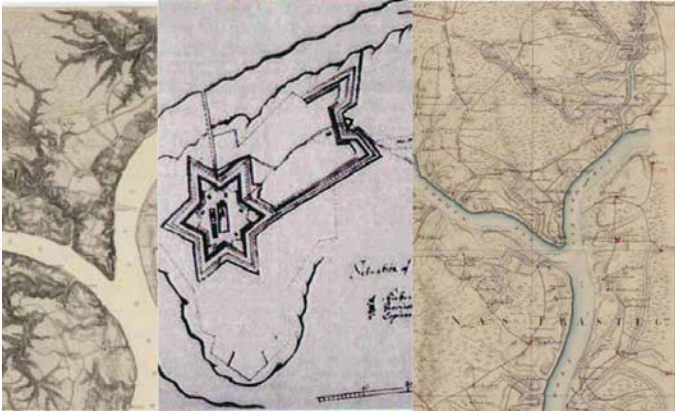
Bildene viser utvalg av utprøvinger med oppdeling av flere kart.

Hekkert & Leder (2008) skriver hva som skjer når balansen i det visuelle forvrennes, i utprøvinger på mennesker som studerer et balansert bilde og et bilde uten balanse. Det viser seg at blikket beveger seg mer i det ubalanserte bilde og fikserer mindre, dette indikerer at observatøren prøver desperat å skape orden og balanse i en forvrengt komposisjon. I følge Hekkert & Leder (2008) er det funnet ut at objekter speilet om en akse blir lett gjenkjent som symmetrisk og anses oftest som behagelig. De mener for eksempel at symmetriske ansikt er foretrukket enn usymmetriske, og symmetrisk abstrakte mønster anses som vakrest. Men, vi leter også etter kompleksitet og variasjon. Mønster lages for å skape gjøre deg oppbrakt. Visuelle mønster med lavt potensiale av oppbrakthet er ikke givende og gjør oss likegyldig. Mønster med høy nivå av oppbrakthet kan være for vanskelig å ta tak på og virker da ubehagelig. Best opplevelse er mønster med medium opphisselses nivå.

Hekkert & Leder (2008) mener videre at vi er økonomisk anlagt og vil ikke ha for mange problemer å løse. Å skape mønster vi lett kan løse og forstå gjør mønstre lettere å lese og lettere godtatt fordi vi mestrer det. Mønster uten et system forstår vi ikke og vi gir lettere opp forsøket i å forstå det.

Maksimalt med variasjon og kompleksitet flettet inn med maksimalt med orden og enhet er da konklusjonen for hva som er vakkert i følge Hekkert & Leder (2008). Dette kan man se i det gamle hellas og deres kunster i gamle vaser. Det er også forsket på hvilket rektangel form er å foretrekke. De fleste velger seg ut det gyldne snitt.

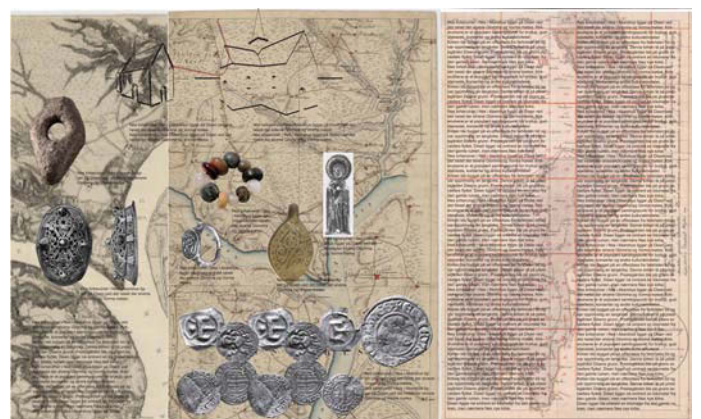
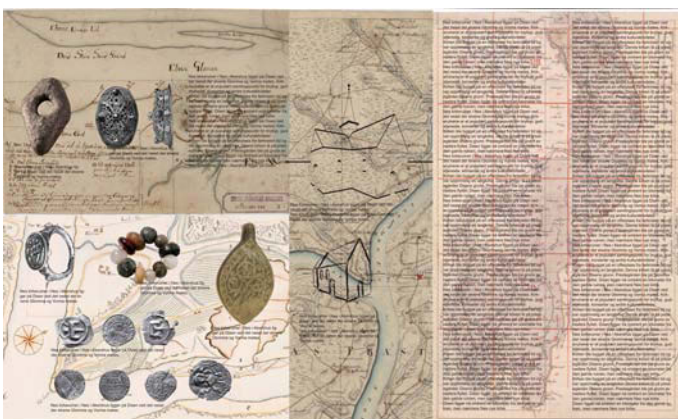
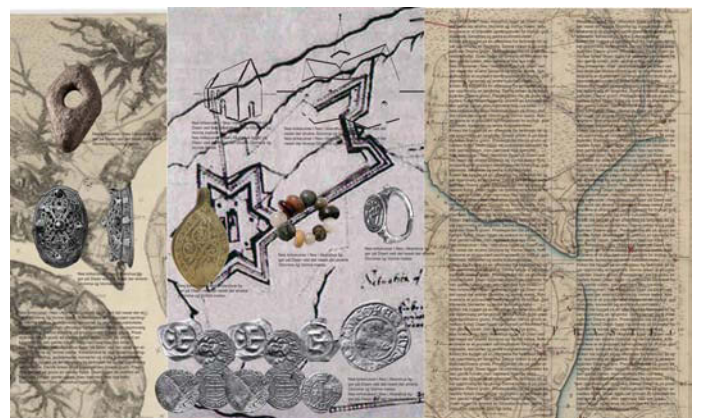
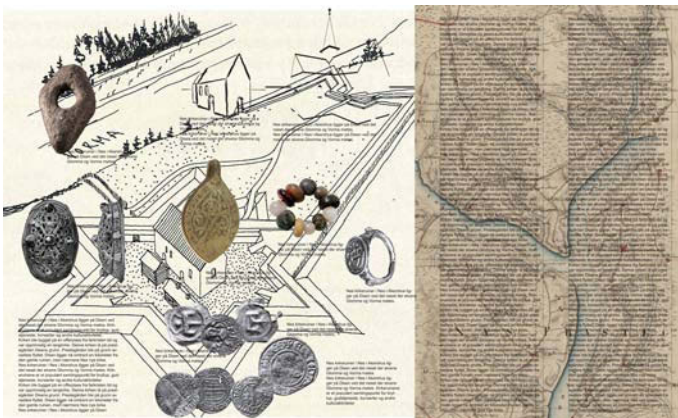
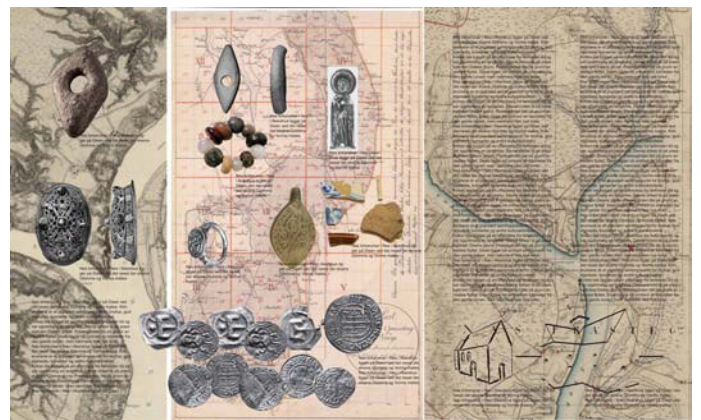
De første bildene på neste side viser uorden, ubalanse og asymmetri i oppdelingene, de to siste viser balanse og symmetri og er mest behagelig å se på. I enkelte tilfeller kan ubalanse og asymmetri være det riktige og virke mer spennende, i dette tilfellet er det mange elementer og her er et ønske om å gjøre det lettlest og helhetlig.

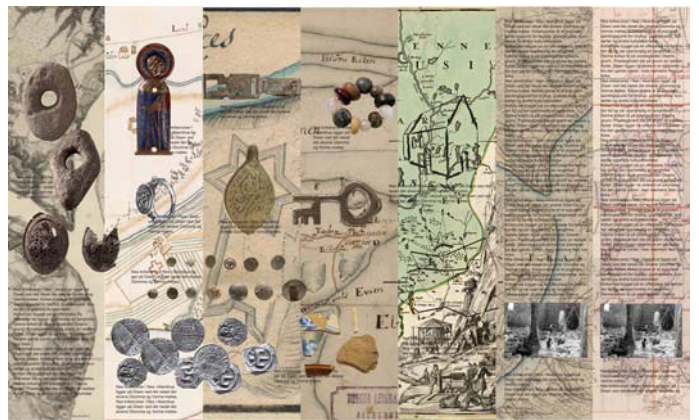
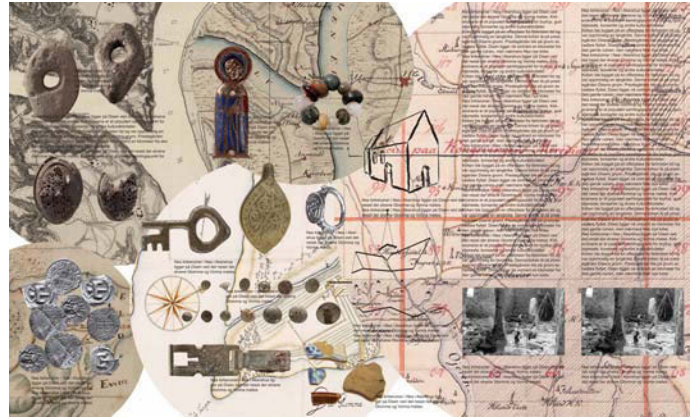


Balanse og symmetri

Balanse og symmetri

Prosessutvikling. Oppdelinger og sammenheng





Reading images

Informasjonsverdien av høyre og venstre

I følge Kress & van Leeuwen (2006) har komposisjonen mellom tekst og bilde noe å si for hva man vil fortelle med innhold gjennom layout.

Høyre side er nøkkelinformasjonen, hva leseren må legge spesielt merke til av budskapet. Venstre side er det allerede gitte, noe leseren allerede har kjennskap til. Dette har med kulturen vår å gjøre, vi leser fra høyre til venstre.

informasjonsverdi av topp og bunn

I eksempelet med tekst øverst og bilder nederst viser teksten som det viktige, det som er historien med de emosjonelle verdiene i følge Kress & van Leeuwen (2006). Ved å lese denne teksten, vil gjenstandene under være det som er bevis for teksten og støtter opp som informasjon til teksten.

I det neste eksempelet vil bildene av gjenstandene være det viktige og teksten det som støtter opp informasjonen i bildene. Bildene er altså det visuelle, det emosjonelle og teksten er fakta.

I et slik layout kan vi enklere se det er et visuelt uttrykk og det er det visuelle vi skal legge merke til. Skiltet vil virke som en titteboks fra et museum der vi beundrer gamle gjenstander for deretter lese om dem under.

Jeg vil videre finne rette produsent slik at eksperimentering kan skje med det rette uttrykk på glass.



Teksten er den emosjonelle verdien og bildene fakta



Bildene er den emosjonelle verdien og teksten fakta

Produsenter av dekor på glass



Screenservice AB

Screenservice holder til i Kalmar i Sverige og gjør spesialtrykk på ulike materialer. De har 20års erfaring med å trykke på Pvb. Bildene til venstre viser bilder fra deres referanseliste fra deres hjemmeside www.screenservice.com.



Fra Screenservice i Sverige kunne de fortelle meg at deres trykk tåler uv-stråling minst 99%. Det innebar at man ikke kunne se at det har bleket. De har hatt trykk utendørs i 25 år som er like fine i dag.

En telefonsamtale til Svendsen glass kunne gi en ca. pris på 10-15.000 kr per glassplate. Da ca. 45000kr til sammen.



Mayer'sche Hofkunstanstalt GmbH - Mayer of Munich

Franz mayer of Munich ble grunnlagt i 1842 og holder til i Munich i Tyskland. De driver med kunstnerisk og arkitektonisk dekor på glass og mosaikk.

Det keramiske blekket males på glasset for hånd og er fusert i flere omganger.

Bildene til venstre er fra prosjektlisten fra deres hjemmeside mayer-of-munich.com



Høsten 2011 kom Michael Haerteis innom Akershus fylkeskommune for å ta et møte med oss angående prosjektet. Tilstede på møtet var Michael Haerteis, Kjartan Fønstelién, Kyrre Andersen, Sissel Helvik og meg. Han kunne vise oss bilder av tidligere prosjekter, forklare litt om teknikken og inviterte oss til Tyskland om deres produksjon skulle være aktuelt.

De ga en prisvurdering på 80.000 kr for glass, pakking og transport.



Modum glassindustri, JetprintMG

I følge Modums hjemmeside finnes det bare 17 jetprintere for glass i verden, og de har én av de.

Jetprinten bruker et patentert keramisk blekk som gir et fargekart, uv bestandig og slitesterkt trykk. Siden blekket ikke behøver kompliserte operasjoner er denne metoden billig og enkel. Printereren kan også printe hvit farge.

Bildet til venstre er hentet fra siden deres om jetprint fra deres hjemmeside www.modumglass.no.



De ga pris i form av 949,50 kr for svart/hvit trykk på 1000x1400cm glassplate. I tillegg kommer glass og arbeid etc.

Modum Glassindustri

Ut fra forslag på fabrikker valgte oppdragsgiver å bruke modum glassindustri. De er billige og nærmere geografisk, noe som også er viktig å støtte nærliggende næringsliv.

Fredag 17. februar 2012 tok vi turen til Modum glassindustri. På forhånd hadde jeg sendt tre filer for å se prøver av aktuelle bilder. Jeg ønsker en prøve på transparent bilde og opake bilder. Jeg ønsket å se effekten av skyggelegging rundt tekst, da det kan hjelpe på leseligheten med en forstyrrende bakgrunn.

Første prøve var god kvalitet og vi var fornøyde mer resultatet, men vi fikk ikke se bildene transparente og skyggen på teksten ble ikke med i printingen. Jeg fikk derfor komme tilbake for å få ny prøve.



Per Halvorsen viser fram prøvene.

Foto: Hanne Huseby



Kjartan Fønstelien ser på prøvene

Foto:Hanne Huseby



Bilde av JetPrint og operatør.
Tatt med eget kamera.

Tekst

Nes kirkeruin i Nes i Akershus ligger på Diens ved det mest der elvene Glomma og Vorms møtes. Kirkeruinen er et populært samlingspunkt for tryllup, guds- og sjenerne, konserter og andre kulturaktiviteter. (Arlis, 25)

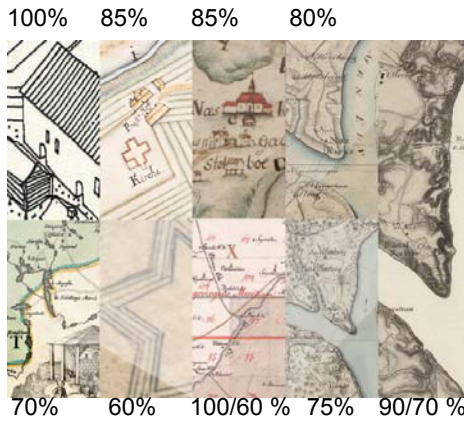
Nes kirkeruin i Nes i Akershus ligger på Diens ved det mest der elvene Glomma og Vorms møtes. Kirkeruinen er et populært samlingspunkt for tryllup, guds- og sjenerne, konserter og andre kulturaktiviteter. (Arlis, 25)

Nes kirkeruin i Nes i Akershus ligger på Diens ved det mest der elvene Glomma og Vorms møtes. Kirkeruinen er et populært samlingspunkt for tryllup, guds- og sjenerne, konserter og andre kulturaktiviteter. (Arlis, 25)

Nes kirkeruin i Nes i Akershus ligger på Diens ved det mest der elvene Glomma og Vorms møtes. Kirkeruinen er et populært samlingspunkt for tryllup, guds- og sjenerne, konserter og andre kulturaktiviteter. (Arlis, 25)

Navn	Prosent
Nes	100%
Akershus	85%
Diens	85%
Glomma	80%
Vorms	70%
Tryllup	60%
Guds- og sjenerne	60%
Konserter	60%
Andre kulturaktiviteter	60%

Bakgrunn



Gjenstander



Datafilen



Prøve, 1. gang: Mot hvit bakgrunn

Datafilen

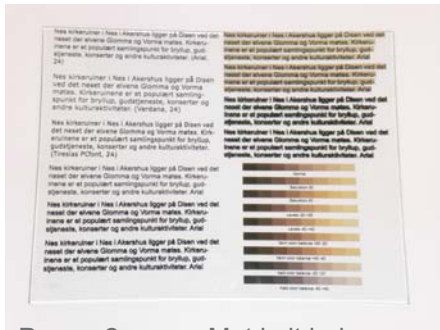


Mot hvit bakgrunn

Datafilen



Mot hvit bakgrunn



Prøve, 2. gang: Mot hvit bakgrunn



Plassert i det virkelige miljøet



Plassert i det virkelige miljøet



Prøve 2. gang:
 Plassert i det virkelige miljøet



Prøvene sammen lagvis

Prøver

Prøve 1. gang

Bildene på forrige side viser prøvene fra Jet-printen.

Tekst

Platen med tekst viser printen første gang, uten skygger, og teksten andre gang med skygge. Her har jeg også tatt med fargerekke redigert med levels, balance, saturation, varm og kald farge for å ha en mal når jeg skal redigere bildene. Dette for å se fargeforskjeller fra fil til print. Forskjellen er ikke stor, fargene på printen er noe roligere enn på filen.

Skyggen rundt teksten er noe ujevn og prikkete, dette kan påvirke lesehastigheten. Det kan sammenlignes med en tykk skrift, det er lett å lese som informasjon, men senker hastigheten i en løpende tekst. Skyggen oppleves også forskjellig fra innendørs og utendørs, da den påvirkes av sola og kan virke blendende.

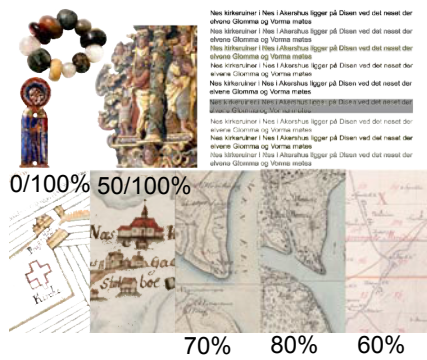
Bakgrunn

Tallene ved bildet av bakgrunnen viser opcityprosenten. To av bildene er blandet, her var det tenkt at det lyse partiet skulle være mer transparent enn det fargede partiet. Et hjørne i hvert bilde er 100% slik at man kan se forskjellen mellom transparent og opak.

Bildene oppleves veldig godt utendørs, og i sola lyser de ekstra opp. bildeoppsettet her kan virke noe innestengt med bildene liggende helt tett, dette kan hjelpes med luft mellom bildene.

Gjenstander

Bildene fra fil til print er svært like. Noen farger kan bli mattere, dette kan man se i armbåndet som er noe mørk og matt. Her ser man også dårlig klippejobb i photoshop da rester etter klipping ligger rundt gjenstander, dette må forbedres til den ferdige printen. Kantene rundt gjenstandene kan redigeres mer med blur for å støtte effekten av svevende gjenstander.



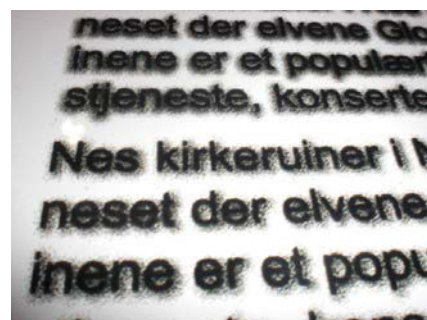
Transparent bilde ved å printe mindre hvitfarge



Opak bilde.



Transparent bilde ute ved aktuell plassering



Skyggen på teksten er prikkete.

Prøve 2. gang

Bildene viser prøvene jeg fikk andre forsøket. I venstre hjørne av prøven er gjenstander med farger for å teste fargemetthet igjen. Fargene i armbåndet er klarere etter justering med levels i photoshop. Det gjelder å overdrive justeringen fra original fil.

Teksten har skygger i forskjellige størrelser og noen har highlights for å skape 3d effekt. Dette for og lettere skille tekst fra bakgrunn. Best ble resultatet med lys tekst og mørk skygge, men med lys bakgrunn vil dette være ugunstig. I tegnelære lærer man at det mørkeste i bildet er fremst og lysest bakerst, for å bygge på dybdefølelsen er dette en regel å ha med seg videre.

Teksten som er svart med skygge flyter ut og i mindre skriftstørrelse tetter bokstaver som e og a seg igjen, dette skjer ikke med hvit skrift.

Etter tre forsøk ble kartene bak transparente. Dette måtte justeres på printeren og ikke i datifilen. Ønsket med å bruke transparent var at bildene skulle bli mindre synlig på avstanden. I dette tilfelle synes både den transparente og den opake like godt fra avstanden. Den transparente er noe blekere og mattere enn den opake.



360 grader

Bildene viser plassering i ulike retninger, på et 90cm høyt bord.

Plasseringen er flyttet rundt i en ring med fotografering fra midten. Dette for å dokumentere påvirkningen av lyset, og teste om opplevelsen endrer seg i forhold til lysrefleksjon i glasset og leselighet. Bildene er tatt rundt kl. 12.00, sola står da i sør og er den lyseste tiden i døgnet.

Første bilde viser tenkt plassering, mot ruinen retning øst. Som man ser er opplevelsen av fargene og lyset forskjellige i de ulike retningene. Mot retning sør lyses bildene mest opp og gir liv i bildet og fargene, mot den nordlige delen er

fargene mattere og gråere som om lyset er slått av. Problemet med plassering direkte mot sør er at sola blander leseren av skiltet og vil skape ubehag.

Lysrefleksjoner oppstod, men var ikke problematisk for leseligheten. Dette kan klart endre seg i forhold til hvor sola står, og det er ikke her påvist om det gjelder større format.



Tenkt slutt plassering, retning øst



Retning nord



Retning vest



Retning sør

Utprøving, komposisjon og balanse

Bildene viser ulik plassering av tidslinjen. En prøve har tidslinjen til venstre i bilde og stående for seg selv, en annen prøve har tidslinjen nederst og binder bildet og oppdelingene sammen.

Siste prøve har tidslinjen i midten. Bildet her ser ut til å deles på midten og det er vanskelig å binde tema under og over sammen.

Med bilder lagvis kan gjenstander enkelt grupperes ved å overlappes lagvis. Ved å overlappe litt, gjør at brukeren må bevege på seg for å se hele gjenstander enkelte steder. Man må da finne en balanse for å unngå å skape irritasjon av og ikke kunne se hele bilder ved å overlappe for mye.

Her utnyttes også dybdefølelsen i gruppene. Myntene hører sammen i form og farge, her kan man legge de lagvis for dybde og følelsen av at de svever og gi de bevegelser.

Teksten i bildet er her i virkeligheten ca. 120 cm over bakken. Dette kan være ubehagelig å lese da man ser teksten ovenfra og ned og blir ubehagelig for hodet.



Tidslinjen på venstre side



Tidslinjen plassert nederst



Tidslinjen i midten



Dybde mellom bilder og gruppering



Utprøving ved ruinen

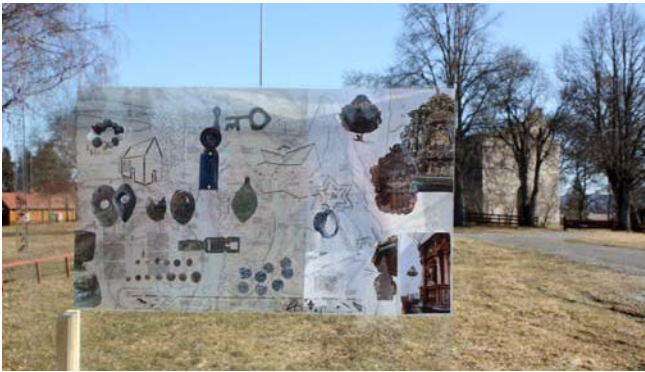
For at bildet ikke skal virke kompakt og lukket vil det prøves å lage luft i bildet.

Først prøvde jeg uten bakgrunn, gjenstandene er vanskelig å se og øyet finner ikke ro. Likt var det med fig. Her er inndelingen vanskelig å skjønne og det virker rotete. Dette gjelder også fig.-fig Her er forskjellen at illustrasjon av kirka er plassert i de transparente feltene. Illustrasjonene av kirka er laget med utgangspunkt i Christies illustrasjon. Under utprøving av kirkeillustrasjonene viste det seg at ved å se med ett øye vil dybdesynet bli borte, man vil slik kunne se både illustrasjonen og kirka bak, dette er et interessant

fenomen som jeg vil jobbe videre med. Slik kan man vise hvordan kirka har utviklet seg gjennom tidene og hvor prestegården lå.



Illustrasjon av første kirka over ruinen.



Kompakt uten luft i bildet



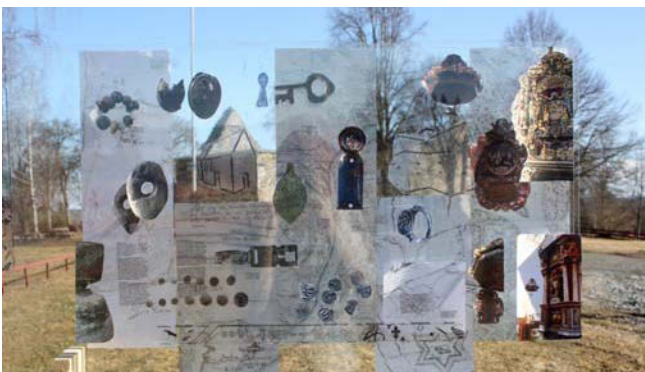
Uten bakgrunn.



Deler uten bakgrunn. ubehagelig å fokusere på gjenstander



Illustrasjoner av kirka ligger i delene uten bakgrunn



Kun åpning for kirkeillustrasjoner



Behagelig med luft mellom kartene, og godt for øyet å fokusere

Testpersoner

For å teste hvordan leseligheten og opplevelsen av skiltet er fant jeg et tilfeldig par ved kirkeruinen som sa seg villig til å delta i testen.

Mann, 63år, Jessheim. Bruker briller.
Kvinne, 62 år, Jessheim. Bruker briller og sjeler av og til.
De er regelmessig ved ruinen.

Først spør jeg om de kan se hva slags gjenstander som er avbildet her.
“Smykker og mynter” svarer de først og peker på myntene, ringen, armbåndet og stempelet. På hammeren svarte de verktøy eller redskap, “Tror det er en hammer”.
På skårene svarte de kjøkkenpotteskår.
“Bak er kart, og det er fra området for jeg ser Ullern” sier kvinnen og går bak for å se nærmere på kartene. Det er lettere å se hva som står her på baksiden.

Jeg spør de hvordan teksten oppleves å lese. Det går greit synes de. De må bare flytte på seg litt der det er svart bak bokstavene, “men vi klarer å lese det” sier de.
Jeg spør dem hvilken tekst som er lettest å lese. De sier at den med hvit stripe bak er selvfølgelig lettest å lese, “men da mister man den dybdeeffekten og man ser ikke det bak” sier kvinnen og skjærer litt skuffet grimase. Det var tydelig at de synes den var lettest å lese, men de synes ikke den passer inn.

Jeg tar bort platen med gjenstander slik at bare teksten og kartene står igjen. Hvordan er det å lese nå, lurer jeg på.
Det er noe lettere synes de, de synes det går bra å lese uansett sier de.

Hvordan opplever dere de forskjellige kartene som bakgrunn? spør jeg og flytter teksten slik at de kan lese én tekst på de forskjellige bakgrunnene for hver gang. De synes de seks lyse i midten er noe bedre å bruke som bakgrunn.

Jeg tar bort bakgrunnen slik at bare teksten står igjen med landskapet bak som bakgrunn. Hvordan er det å lese nå? spør jeg. “Nei! Det går ikke!” svarer begge sikre. De synes det er

vondt og lese og bokstavene hopper og man klarer ikke fokusere, man må ha bakgrunn. Jeg viste de en modell laget med papirbilder limt på tre glassplater. Her hadde jeg skissert raskt hva de forskjellige gjenstandene har vært brukt til. Noen av skissene misforsto de, som brosjen, her trodde de det var noe med kirka å gjøre, kirkedekorasjon sier kvinnen, siden den var plassert i nærheten av illustrasjonen av kirka. Armbåndet og myntene var enkle å forstå. Boka tok litt tid å forstå hva var fordi linjene ikke var sammenhengende. Om jeg skal gå videre med dette må jeg jobbe mer med forståelsen av illustrasjonene.

De nevner at bakgrunnen på forrige prøve var bedre, det er vanskelig å se gjenstandene på transparent bakgrunn, det blir fokusproblemer og flimring på øyet.

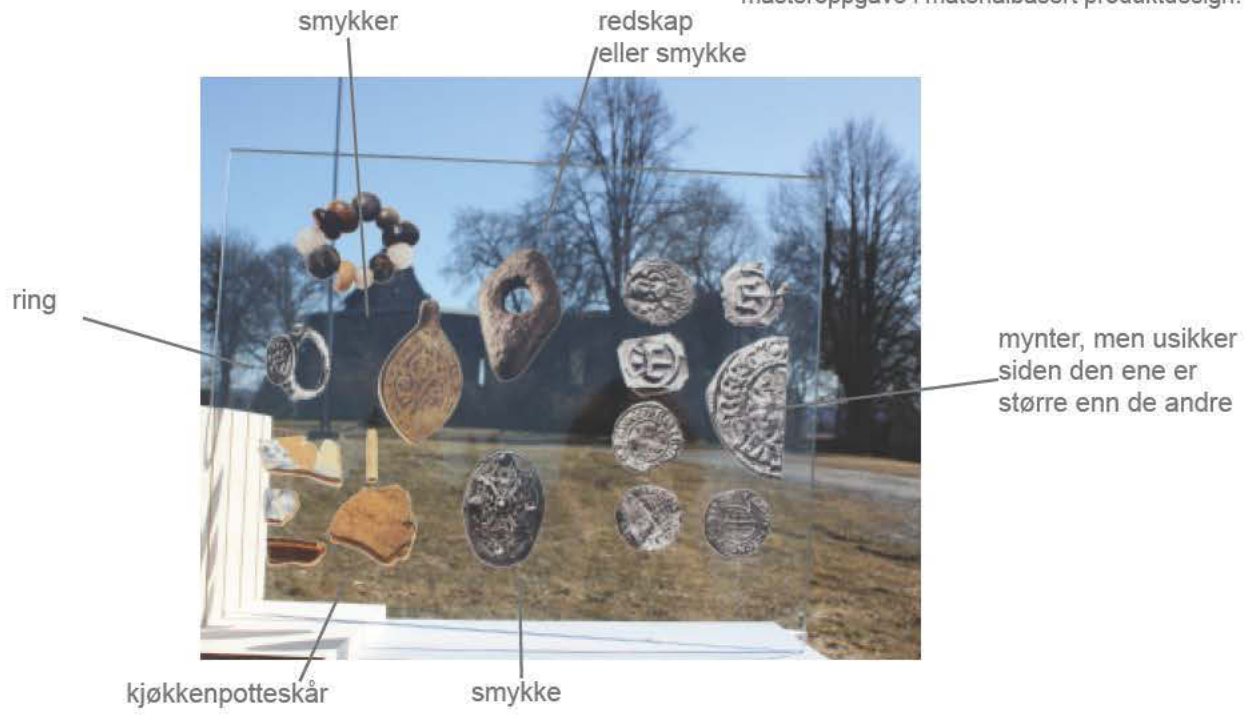
Jeg spør om de ser både tegningen av kirka og ruinen i bakgrunnen om de holder for det ene øyet. “Ja! det visste jeg ikke” sier kvinnen. “Ja jeg ser både tegning og kirka bak. kanskje det har med alderen å gjøre” sier mannen, og de begynner å diskutere dette. Konkusjonen deres er at alle kan se det.



Lettest var det å lese uten gjenstander og mot disse kartene.

Nes kirkeruiner i Nes i Akershus ligger på Dilsen ved det nesei der elvene Glomma og Vorma møtes. Kirkeruinene er et populært samlingspunkt for bryllup, gudstjeneste, konserter og andre kulturaliteter. Arial
Nes kirkeruiner i Nes i Akershus ligger på Dilsen ved det nesei der elvene Glomma og Vorma møtes. Kirkeruinene er et populært samlingspunkt for bryllup, gudstjeneste, konserter og andre kulturaliteter. Arial

Dette var den enkleste teksten å lese, men bakgrunnen blir borte man mister dybdeeffekten



Kvinne, 30 år, student.

Hun synes som forrige at teksten mot de mørke kartene er vanskelig, og lettere med de i midten. Og best uten gjenstandene, kun tekst og kart. Det gjør konsentrasjonen rundt teksten bedre.



Nes kirkeruiner i Nes i Akershus ligger på Dalsen ved det
næst der elvene Glomma og Vorma møtes. Kirkeru-
inene er et populært samlingspunkt for bryllup, gud-
stjeneste, konserter og andre kulturelle aktiviteter. Arial

Nes kirkeruiner i Nes i Akershus ligger på Dalsen ved det
næst der elvene Glomma og Vorma møtes. Kirkeru-
inene er et populært samlingspunkt for bryllup, gud-
stjeneste, konserter og andre kulturelle aktiviteter. Arial

Denne løsningen var lett å lese

Dette bilde er ubehagelig som bakgrunn med bokstavliggende linjer. Hun får en følelse av å være dyslektiker.



Disse som bakgrunn er lettere å lese fra synes hun.

Testene viser at både presonene ved kirkeruinen og studentene mente det samme.



Tre og betong
Mønster og dekor
Avtrykk og farget be-
tong
Flytende bilder



Bøk støpt i betong



Bøk støpt i betong



Tre og betong

Før man bestemmer seg for å bruke tre eller betong har jeg eksperimentert med å kombinere disse to materialene.

Tre suger til seg vann og er et levende materiale som beveger på seg. Å støpe tre i betong er ikke lett, og betong trenger noe å feste seg til på trematerialet.

Første prøve viser tresorten bøk støpt inni en betongkloss, betongen sprekker. Andre prøve viser betong støpt oppå en bøk-kloss med hull i slik at betongen kunne rant ned i hullene. Betongen sprakk i sammenføyingen.

På tredje prøve ble betongen støpt sammen med furutreklosser, men fikk tørke for seg selv og limt med BT multibond. Mange små deler er vanskelig å pusle sammen til rette flater, her bør man da slipe over for å få en rett overflate.



Denne prøven ble festet som forrige prøve. Tre-sorten er eik, den var med på støpeprosessen sammen med mørtelen og fikk dessverre merker etter fukten. Best vil det være og bruk et annet tre eller materiale for støpning og deretter ønsket tresort til å lime fast. Betongen bør også herdes ordentlig og vannes for og blir sterkere før limeprosessen, her skallet betongen av under presset fordi den var svak.

Eikens varme og dybde mot betongens kalde og grove overflate skaper kontrast og liv. Som nevnt tidligere er det ønskelig med enkle søyler og kombinasjonen tre og betong svarer ikke til dette.

Derimot skulle det være interessant å se dette som sittebenk eller sittegrupper på kirkeruinenes område. I stor skala ville også betongens tyngde gjøre det vanskelig å stjele med seg disse.

Treet og betongen bør festes mekanisk, siden treet er levende og i bevegelse og kan gjøre ødeleggelser på betongen. Ved å støpe inn (kjøtteinformet) metallstenger i betongen og lage hull i treet hvor man kan feste stengene i et mykere lag med lim kan treet bevege på seg og samtidig være fast i betongen.



Mønster og dekor



Her er det laget sjablong og lakket med trelakk over eik, mønsteret er fra tidslinjen. Dette er et forslag på diskret dekorering eller en måte å vise fram tidslinjen. Her ligger lakken som et lag over treet og er lett å pille vekk med neglene. Om det skal videreutvikles må man finne en måte å forhindre dette.



Murvern er behandling for betong, for å hindre fukt. Når dette smøres på betongen synes det ikke på tørr betong, blir betongen våt vil betongen bli mørkere og murvernet forbli lys. Med dette kan man lage mønster.

Siden folk kommer dit for rekreasjon og mønsteret bare kommer fram i regnvær er det mulig begrensning for hvor mange som får gleden av å se det. Samtidig kan dette spre seg på folke- munne blant innbyggerne om hva som skjer ved kirkeruinen i regnvær. Kanskje trekker det flere til ruinen i dårligere vær også?



Til venstre: CarChain malt på betong, dette forsvant etter ca en uke. Til høyre: murvern i mønster på våt betong



Murvern på tørr betong



Murvern i mønster på våt betong

Avtrykk og farget betong

Ved å sandblåse en treplanke blåser man fram mønsteret i treet. Når treet vokser starter den på våren og slutter på sommeren/høsten, det vil si at sommersveden er hadere enn vårveden. Når man sandblåser treet blåses den myke veden bort.

Her er farget betong støpt mot sandblåst tre.

Disse prøvene med farge ser unaturlige ut og er feil uttrykk man er på utkikk etter her.

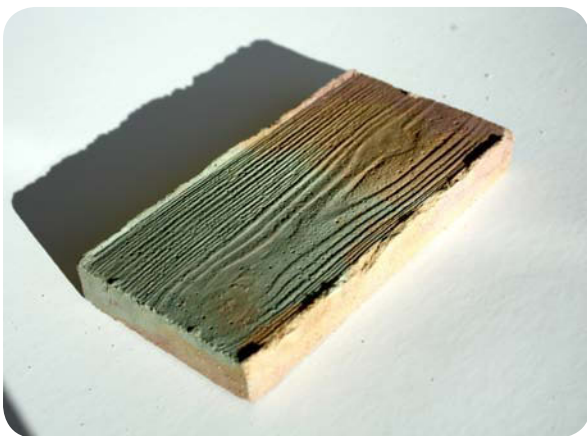
For å prøve å lage farget betong med noe roligere og naturlige farger, er det laget fargeprøver. De er tatt utgangspunkt i fig, med mindre farger og noen blandet. Det er sannsynlig at man ikke blir å bruke faret betong, da man ønsker et naturlig uttrykk.



Betong støpt mot årringer. Kan også se ut som vannringer.



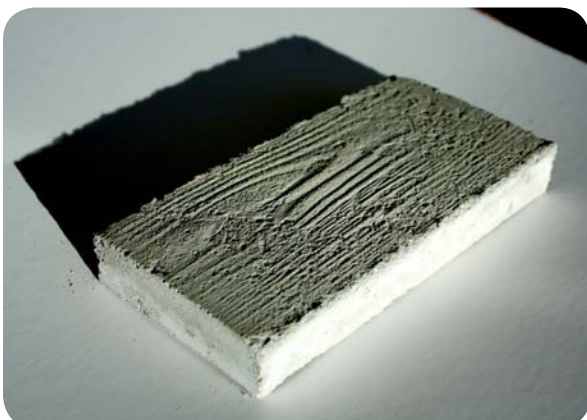
Betong støpt mot sandblåst tre.



3% fargepigmenter blandet i hvit og grå sement.



Mindre mengde fargepigmenter, og noen blandet.



Samme prøver som over, snudd.

Flytende bilder

Bilder er printet på transparent folie og støpt i epoxy i fordypninger i betongklosser. Disse kan brukes som små og diskret informasjonobjekter i landskapet. Enten stående alene, eller integrert i gjerder eller benker.

Odd Åge Steine på Byggimpuls kunne fortelle at det er mulig og printe rett på betong. Det finnes også grafisk betong som er laget som relieff, disse kan man forme enkle eller kompliserte. Arkitekturbetong og Screenservice AB er en leverandør for grafisk betong,

For videre utforskning vil UV-stråling være noe å ta tak i. Vanlig blekk vil falme etter kort tid.

Bildene ble støpt i epoxy. På slutten av tørketiden la jeg prøvene på siden for at sølt epoxy ikke skulle herdes fast i bordet, dette førte til at epoxyen rant ved et uhell og den ble ikke glatt som tenkt.

Ved nærmere studering kan man se at epoxyen ligner på vann i bevegelse og er kanskje ikke langt fra uttrykk med tanke på elveerosjoner, jordras og elvene som møtes ved Nes kirkeruin.





Konsepter

Fargekoder og infografisk
Historisk tittehull
Illustrasjon av gjenstandenes bruk
Kultursti
Skattejakt

PRODUCT EXPERIENCE

Som tidligere nevnt er oppdragsgivers mål å bevare kulturminner gjennom verdiskaping, forvaltning og formidling, og Kjartan Fønsteli har uttrykt ønske om at skiltet skal være en attraksjon og opplevelse for å trekke flere besøkende og formidle fagfeltet.

Context of experience (COE) er en designmetode utviklet av Tore Gulden, Hioa. Dette er en psykologisk basert tilnærming for å skape bærekraftig forbruk. Ved å skape produkter som endrer folks vaner i forhold til tilsvarende vanlige produkter og skaper interaksjon, kan man skape en følelsesmessig tilknytning mellom bruker og produkt. Dette bidrar til at brukeren ønsker å ta bedre vare på produktet, beholde det lengere eller ikke ønsker å kaste produktet.

Teorien går ut på å velge hvilken strategi man vil bruke for å skape tilknytning, og hvilken psykologisk fenomen bringes frem av dette.

Metoden har 5 kontekster: 1. pre-purchase, hvordan påvirke kjøperen til å kjøpe produktet? 2. point of purchase, hvordan skape tilknytning mellom kjøperen og produktet når produktet kjøpes? 3. Produkt. Hva er det med produktet som skaper tilknytning mellom bruker og produkt? 4. Use. Hvordan skapes tilknytning mellom bruker og produkt under bruken? 5. Late/post use. Hvordan skape tilknytning mellom bruker og produkt når produktet skal byttes ut eller kastes?

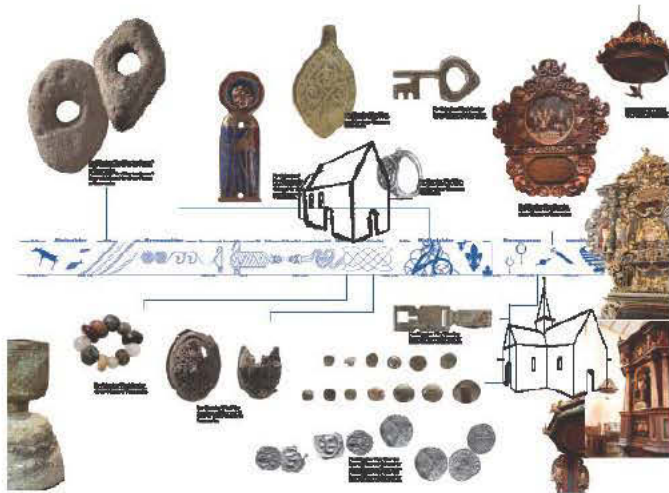
Denne metoden og oppdragsgivers verdier pas-

ser godt sammen og vil brukes som utgangspunkt.

Strategien som vil brukes til å skape tilknytning er aktivitet. Dette kan være mindre aktivitet innenfor hvordan man leser skiltet eller større fysisk aktivitet. Ved å endre vaner til å aktivere brukeren som leser skiltet oppstår produkttilknytning fordi det skjer en interaksjon mellom produkt og bruker. Denne tilknytningen gjør at bruker husker informasjonen lettere og skaper ønske om å komme tilbake til produktet. Om dette er tilfelle skjer også fenomenet om å skape et minne hos brukeren, om dette er et godt minne ønsker man å vise det fram til flere. Dette skaper et bærekraftig perspektiv ved kulturminne.

KONSEPT 1: Fargerkoder

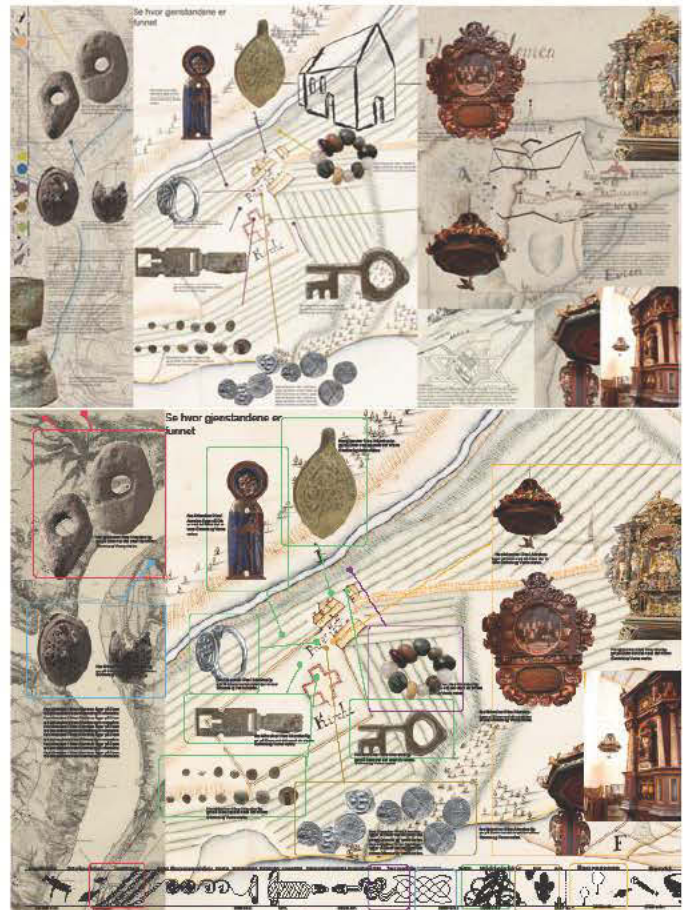
Tidslinjen viser tidens løp visuelt og kan utnytted ved å linke gjenstander til tidslinjen. Dette med godkjenning fra designeren av tidslinjen, Hanne Huseby, om å farge tidslinjen.



Tidsperiode ved hjelp av linjer mellom gjenstander og tidslinjen. Det ble fort rot i linjer som skal lede til gjenstander i alle retninger.



Fargeboksene rundt gjenstandene linker tiden ved hjelp av farger, men fanger gjenstandene og rammer de inn, dette kan blir dominerende og gå ut over dybdefølelsen og gjenstander som svever.

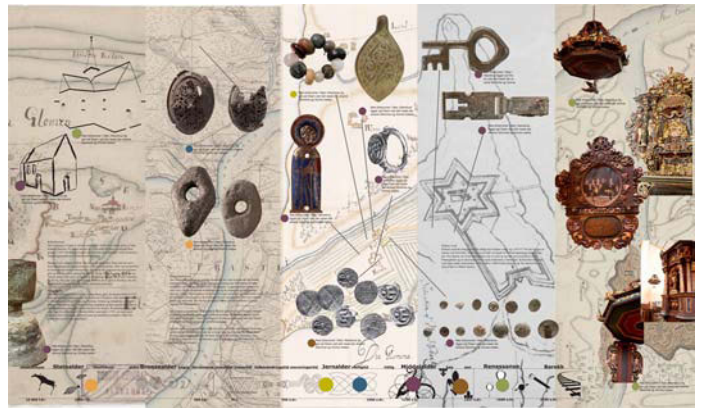
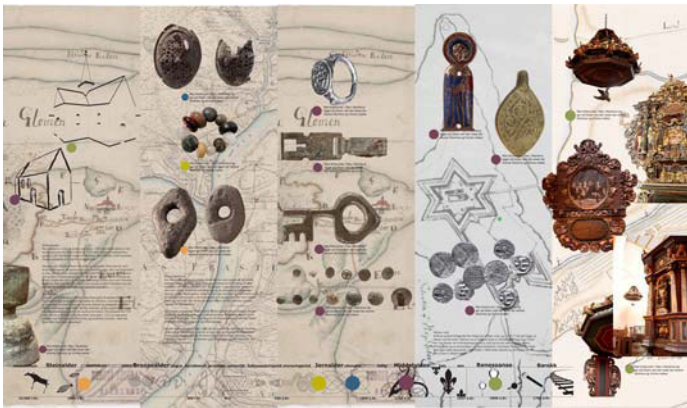


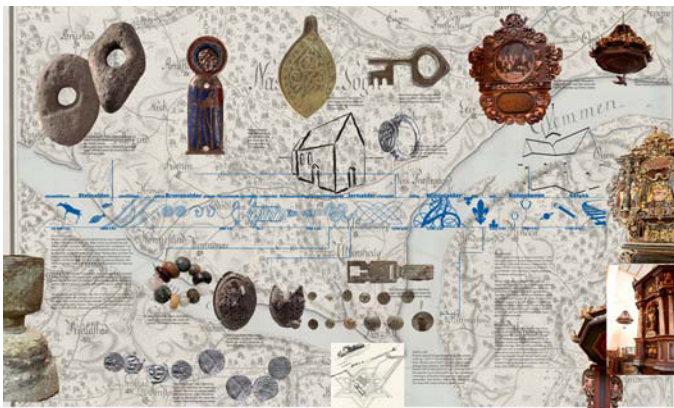
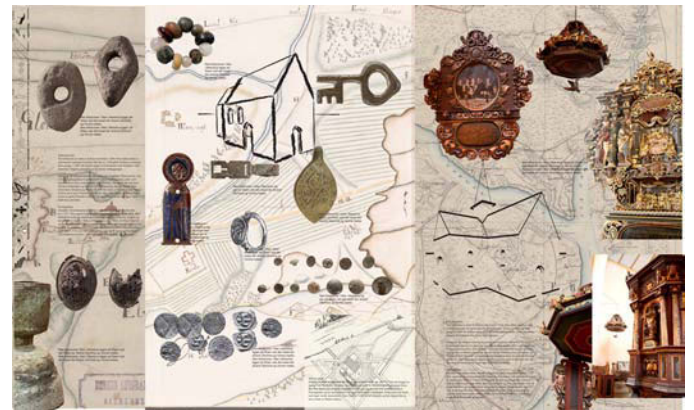
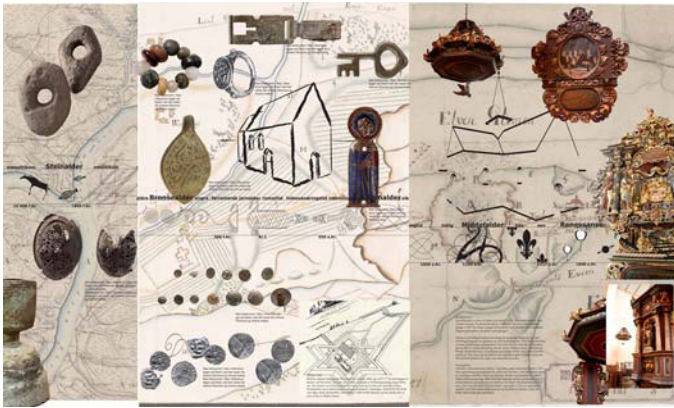
Fargekoder og merking av hvor gjenstandene er funnet (dette er et eksempel og ikke korrekt plassering).



Fargekodning ved hjelp av fargede sirkler som linkes til fargene i tidslinjen, det er tenkt at tidslinjen vil farges. Fargene er også justert til fargenyanser i bildene og virker mer diskret.

Slike henvisninger kan man se på museum og forsterker museumsuttrykket.





Prosessutvikling. Tidslinje og oppdeling

KONSEPT 2: Historisk tittehull



Som oppdagelse tidligere kan man se illustrasjonen av kirka og ruinen bak samtidig ved å holde for, eller lukke det ene øyet.

Når det kommer til slikt som tittehull kommer dilemma av hvem skal kunne se dette. Er det for barn må de plasseres lenger ned, her vil det bli så lavt at det mulig vil bli tiltak for voksne å bøye seg så lavt. Er det for voksne vil ikke barn kunne se dette uten å bli løftet av voksne eller ha noe å stå på. Observert tidligere er det flest voksne som besøker ruinen, en av 14 var barn, mens daglig leder ved Nes samlinger nevnte at skoleklasser av og til besøker ruinen.

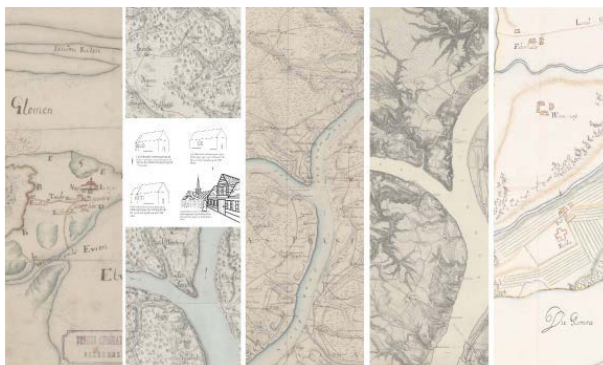
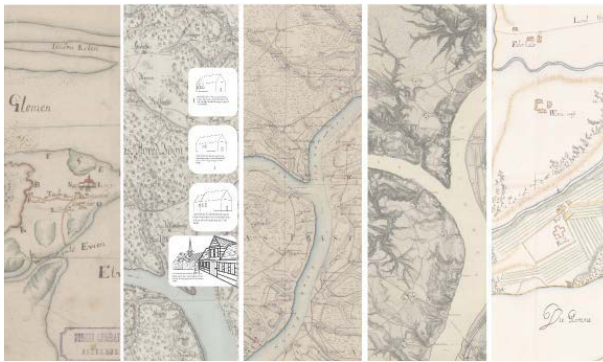
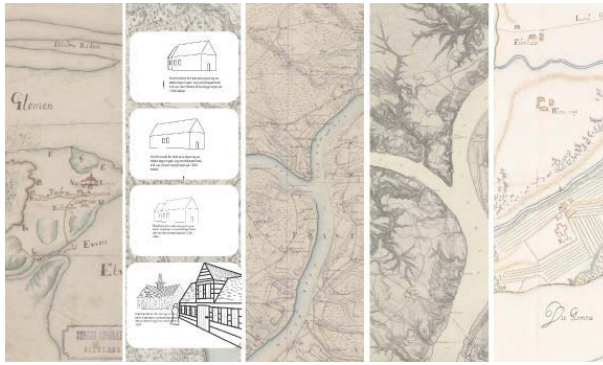
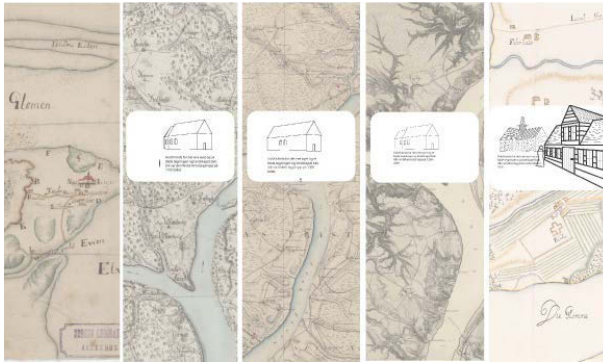
Ved å inkludere begge kan man enten ha to rader, en lav og en høy, eller plassere den vertikal. Ved å plassere de vertikal kan barn se kirke nr. 3 og 4 og de voksne kan se kirke nr 1 og 2. Sammen med oppdragsgiver velges det å fokusere på de voksne for videre utprøving, men at noen mulig må bøye seg litt.

Jeg tok bilde av kirka og tegnet etter fotografiet og printet på transparent folie, deretter tok jeg med to testpersoner til kirkeruinen for å teste høyde og bildetilpassing. I følge statistisk sentralbyrå er en gjennomsnittlig høy vernepliktig mann 179,8 og en gjennomsnittlig høy kvinne 166cm. Testpersonene som ble med til ruinen var to personer, en mann 21 år, høyde 179cm, og en kvinne 28 år høyde 152cm.

Midten av glassplaten er 147cm over bakken, her testes tittehullet med midten 150cm over bakken, illustrasjonen er ca. 8 cm. Han på 179cm må bøye seg litt, mens hun på 152 må heve seg litt, begge synes denne høyden er og er ikke ubehagelig selv om de må bøye seg eller heve seg. Slik kan både en kortere person og en gjennomsnitt høy person se gjennom tittehullet.

Jeg limte 6 bilder av kirken på en glassplate med høyder mellom 1,1 til 1,6 meter over bakken, med et bilde av ruinen bak. Jeg ba to kvinner, en på 171cm og den andre på 163cm, om å velge hvilken kirke var midt i synsfeltet, uten å måtte bøye seg eller heve seg. Hun på 171cm valgte 1,5 m, mens hun på 163cm ville hatt en mellom 1,4 og 1,5 m.





Kvinne 152cm høy ser rett gjennom



Mann 179cm må bøye seg litt.



Kvinne 163cm har synshøyde mellom 1,4m og 1,5m



Kvinne 171cm har øyehøyden 1,5m

KONSEPT 3: Visuell illustrasjon av gjenstandenes bruk.

6 personer fikk spørsmål om hva de tror gjenstandene er. 4 av disse visste sammenhengen til oppgavens tema, altså kirkeruin. Disse 6 personene var mellom 21 og 63 år.

2 av disse personene ble ikke forklart sammenhengen med oppgaven. Disse svarene ble ulik fra de andre svarene.

Teksten rundt bildet viser de ulike svarene.

Bildene blir plassert framfor ruinen og brukeren vil automatisk forstå sammenhengen og svarene ville sannsynligvis være sammenhengende med ruinen.

Armbånd.
Smykke.

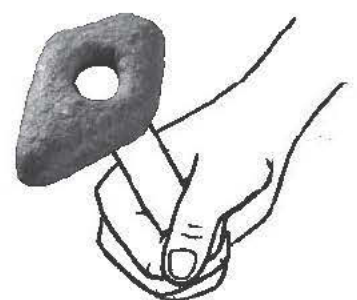
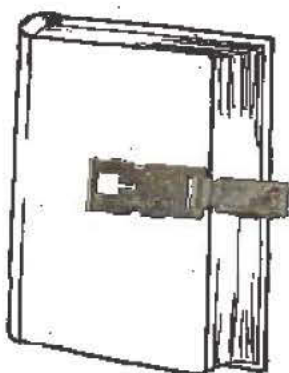


Spenne.
Beltespenn.
Hengsel til dør
eller skap.

Redskap.
Serviettring.
Til å feste sjal.
Skulptur.
Klatrestein.
Mølle.
Redskap som man
fester tau gjennom
eller holde med
finger.

Drikkebeget.
Lodd til kjelelokk.
Døpefont.
Fuglebad.
Beger.
Skal stå ute siden
den er i stein?
Blomsterpotte.

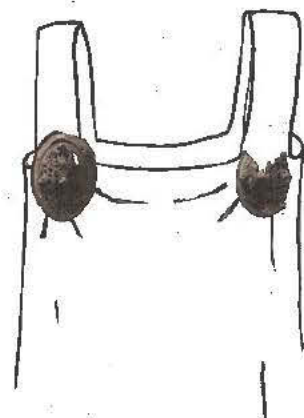
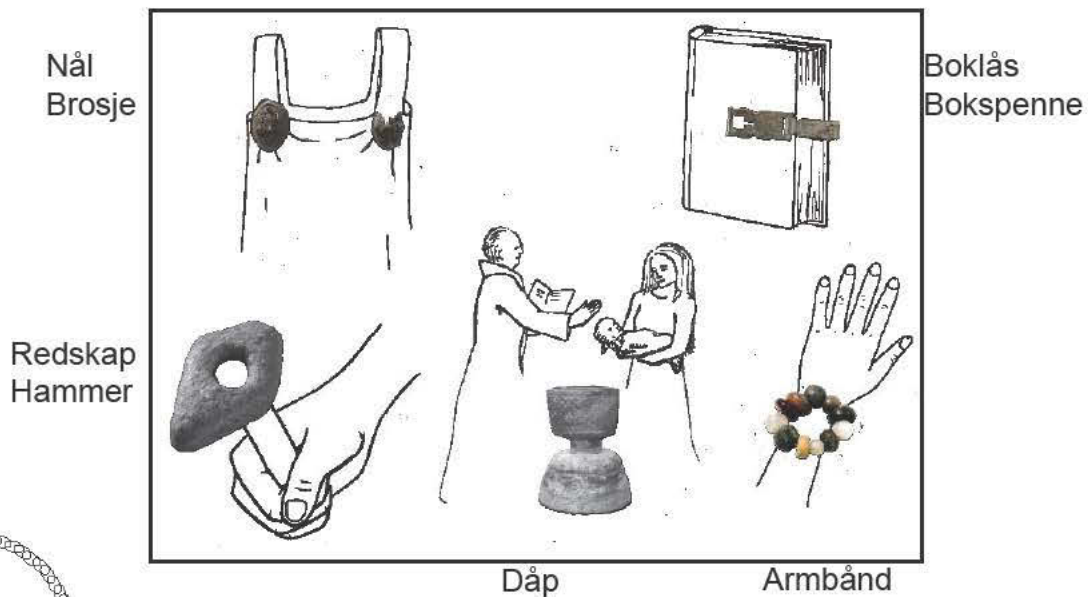
Skjold
Brosje
Nål
Beltespenn
Pynt
Pynt til kirkedører



Jeg laget enkle strektegninger rundt gjenstandene for å illustrere bruken, og svarene på hva gjenstandene var dermed like.

Oppdragsgiver liker ideen om å diskret illustrere bruken, men man vet ikke om seglstempelet har hengt på kjede rundt halsen. Jeg velger da å fjerne dette, informasjonen må ikke være misvisende. Disse gjenstandene er arkeologisk utgravninger og illustrasjonene skal vise hva man tror eller vet hva de har vært brukt til og jeg har tatt utgangspunkt i hva gjenstandene er navngitt i bestillingsskjemaet fra kulturhistorisk museum.

Jeg har valgt å lage diskret strektegning uten å tegne over gjenstandene, dette for å uttrykke at det er ideer tanker om hva de har vært brukt til eller hvordan de har vært brukt.



KONSEPT 4: Kultursti

Etter forrige utprøving var tilbakemeldingene fra testpersonene at det var gøy å gjette hva gjenstandene var. Dette kan utnyttes i produktet.

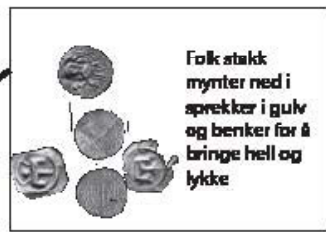
Enten man går eller kjører til kirkeruinen ferdes man langs en grusvei til endeplassen. Langs denne veien er det vakker natur og en flott tur i seg selv langs det fredede landskapet. Mitt forslag her er å lage en kultursti langs veien hvor man kan gi brukeren spørsmål eller fakta om ruinen og området.

Bildene støpt i epoxy vil være lite synlig på avstanden og man må komme nært for å se innholdet. Det kan lages egne stolper eller benker for disse eller inkluderes i gjerder som allerede er satt opp.

En familie går langs grusveien mot kirkeruinen og nyter vær og utsikt. De nærmer seg post 1. På avstanden legger de ikke merke til den. Da de passerer posten legger de merke til bildene som diskret er støpt i en søyle i grøften. Her er bilde av gamle mynter og teksten "Hvorfor er det funnet hele 42 mynter fra 1200-1400-tallet i kirkegulvet i Nes kirkeruin? Gå til ruinen og finn svaret". De blir nysgjerrige og begynner å diskutere dette. De har alle forslag på svaret og er nå spent på hvem som kan ha rett. Neste post viser bilde av en gjenstand med teksten "Hva tror du dette er? gå til ruinen og finn svaret" Igjen diskuteres løsning og de går videre mot ruinen. Innenfor porten står hovedskiltet. Her står det blant annet hva de forskjellige gjenstandene er hva de har vært brukt til. Familien vil nå få vite om noen svarte riktig på spørsmålene og hvem vant konkurransen.

Dette aktiviserer brukerne til å diskutere og bli nysgjerrig og gjøre det til en konkurranse. Dette er en måte å få de til å huske informasjonen som gis.

Dette kan skje for kortere perioder som utlyses i aviser og andre medier og trekker folk hit som ikke vil gå glipp av dette. Kanskje er det sesongbasert og spørsmålene byttes ut etter en viss tid. Det er også en god måte å lære skolebarn på da de kan danne lag og gjøre det til konkurranse innad klassene.



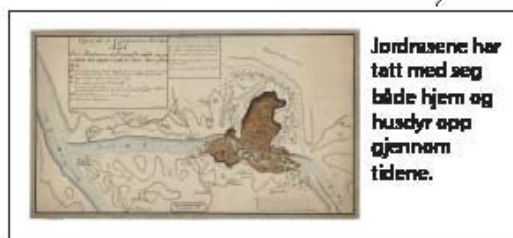
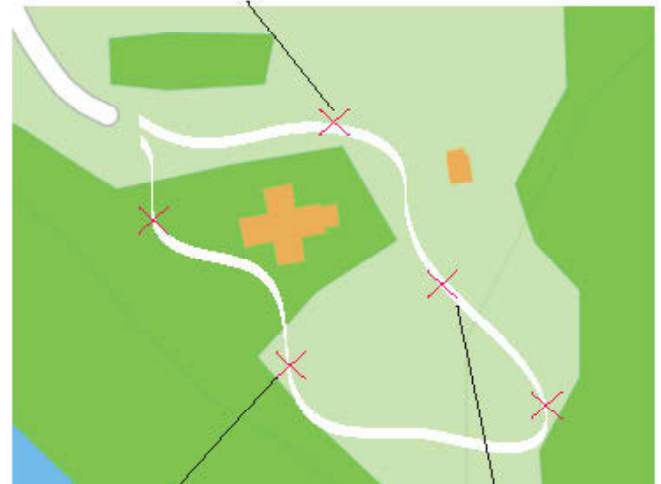
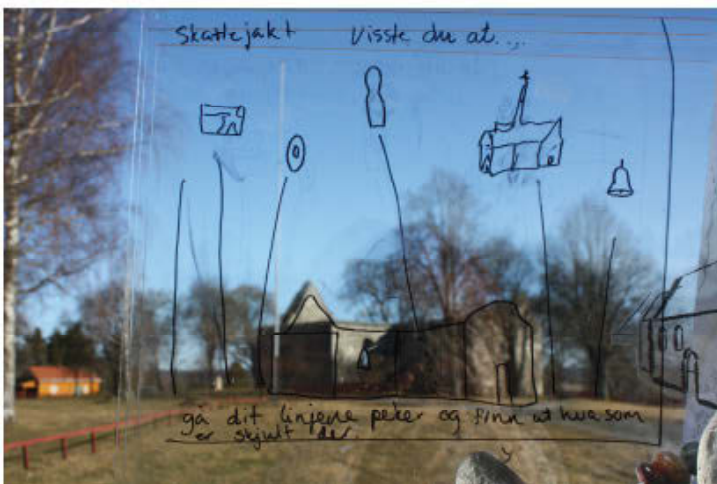
KONSEPT 5: Skattejakt

Forrige konsept startet i kulturstien og endte ved skiltet, dette konseptet starter ved skiltet og går rundt ruinen, samme her som i forrige er forslaget å lage diskret bilder støpt i betong eller lignende materiale.

Idé 1 er å vise piler på skiltet som henviser til landskapet bak hvor man kan finne visste du at-fakta. Man memorerer hvor pilene fører og går for å finne disse bildene. Her vil man få forskjellige fakta om ruinen eller gjenstander som er funnet i området, som en kultursti rundt ruinen.

Idé 2 er spørsmål på skiltet, slik som på kulturstien. Eks. "hvorfor er det funnet 42 mynter fra 12-1400tallet i gulvet i Nes kirkeruin?" en pil vil vise hvor i landskapet bak de skal gå for å få svaret.

skattejakt. Visste du at...



Dette konseptet fører til at trykker man dette på skiltet er man låst til å lage skattejakten, og det er fare for at man tar bort oppmerksomheten fra ruinen siden det foregår rundt kulturminnet. Annet alternativ er å innlemme disse i benker og bord, uten og utsløse det i hovedskiltet, men som en visstedu at-fakta mens man sitter å nyter utsikt. Dette kan skape små overraskelser og samtaleemne mellom besøkende.

Forrige konsept om kultursti kan man velge å lage, eller å ikke lage, i ettertid og man kan velge å fjerne de uten at det påvirker hovedskiltet.

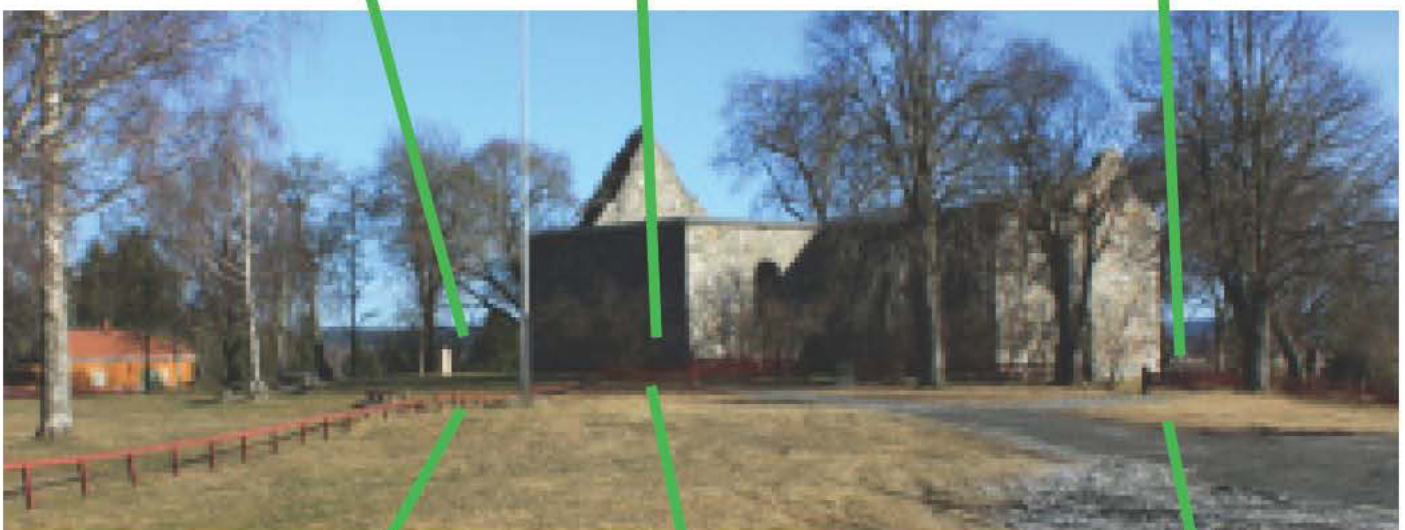
Hvorfor er det funnet så mange mynter i gulvet i kirkeruinen?



Hvem eide denne typen seglstempel?



Hvor er denne figuren laget?



Folk satt mynter i sprekker i gulv og benker for å bringe hell og lykke.

Prester i europa eide denne typen seglstempel

Limoges, i Frankrike.

Valg

Tittehull, fargekoder og illustrering av bruk blir med videre.

Tittehull

Tittehullene viser kirkens utvikling og visuelt viser at det tidligere har ligget en prestegård her. Fantasien vil bygge videre på dette bildet og brukeren kan se for seg hvordan kirken så ut med et slikt høyt tårn på taket, og hvor prestene har gått mellom gården og kirka.

Håndtegnede illustrasjoner ble valgt for å ikke skille seg slik datategninger ville gjort. Siden kartene er gamle ville datategninger ikke passet inn i uttrykket.

Tittehullene er plassert mellom kartene for å binde sammen og skape helhet. Slik kan kartene og gjenstandene på hver side av kirka knyttes til samme periode.

Fargekoder

Å bruke fargekoder linker visuelt gjenstander til tidsperiode. Her kan brukeren se hvilken farge står ved gjenstanden og hvor i tidslinjen finnes denne fargen. Slik kan brukeren jobbe seg gjennom gjenstandene og får et bedre overblikk over tidsforskjeller mellom gjenstandene.

Illustrasjoner

Siden kravet sier visuell kommunikasjon viser illustrasjoner av gjenstander seg bedre enn skrevne ord. Man vil da også se riktig størrelsesforhold. Det noen trodde var et skjold, vil nå vises bedre som en nål.

Å informere visuelt kan nå ut til flere, som utenlandske og ordblinde. Det vil også rette seg lettere mot barn når de kan intuitivt forstå informasjonen og ikke bare ved å lese.

Størrelsen på glassplatene er 1800x1060mm og koster NOK 12332,1 for alle tre glassplater med fargetrykk med JetPrint.

Bakgrunnen består av 5 kart, de er med på å dele opp gjenstandene i perioder. Mellom kartene er det 2 cm transparent for å skape

luft. Kartene er justert i opacity-prosenten i photoshop. Dette for å gjøre tekst mot bakgrunn mer behagelig, og for å skape helhet mellom kartene i lyshetsgrad..

Siden det allerede er et skilt med oversikt over utviklingen av kirka inne i ruinen, er det her valgt å ha tittehull med den første og siste kirka, disse er også på glasset bak. Tittehullene er 15cm i diameter, midten er 150 cm over bakken.

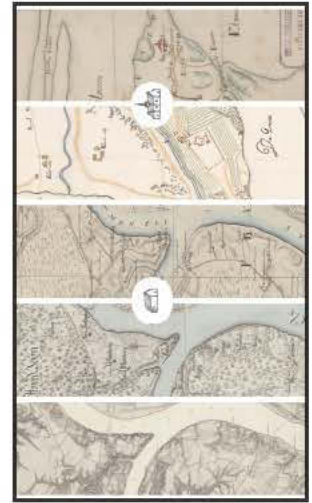
På glasset i midten ligger illustrasjoner, prestegården og gjenstander. Prestegården blir å ligge på glasset fremfor kirka, dette skaper en dybdeeffekt. Gjenstandene ligger i bakgrunnen av de store bildene av gjenstandene. stempelet ligger bak stempelet, noe mindre i størrelsen for å overdrive dybdeeffekten.

Foran ligger tekst, gjenstander, fargesirkelene, tidslinje og qr-kode. Teksten ligger her for best leselighet. Qr-koden fører til Arkeologisk feltenhets facebookside.

Teksten er Arial regular størrelse 24, og størrelse 18 på gjenstandstekstene, uten skygge eller highlights, men med lysere bakgrunn for å øke luminanskontrasten. Teksten ligger i tekstbokser på 12x15 cm, mellom 175 cm og 160 cm over bakken. Den siste teksten er noe lengere, den ender 155cm over bakken for at tekst ikke skal overlappe bildet.

Ved tittehullene ligger en illustrasjon av jente med hånden over øyet, og ved det første hullet står teksten "hold hånda for det ene øyet, kan du se både tegningen og ruinen bak? slik så kirka ut første gang på 1100-tallet" ved andre hull står: "Slik var kirka bygd opp siste gang, som korskirke i 1697. Her ser du omtrent hvor prestegården lå." Resten av teksten er skrevet ved Arkeologisk feltenhet.

Myntene, hammerne og kirkeinteriøret ligger lagvis på plate 1 og 2 for å skape dybdefølelse og grupperinger.



Lag 3, bakgrunn



Lag 2, mellom

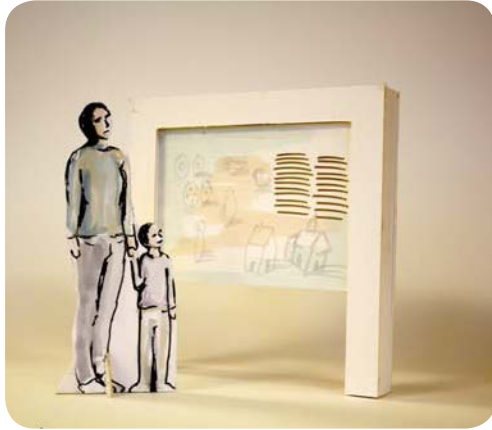


Lag 1, fremst

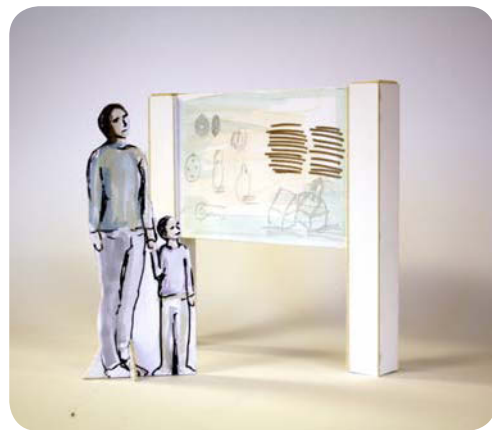


S ø y l e r

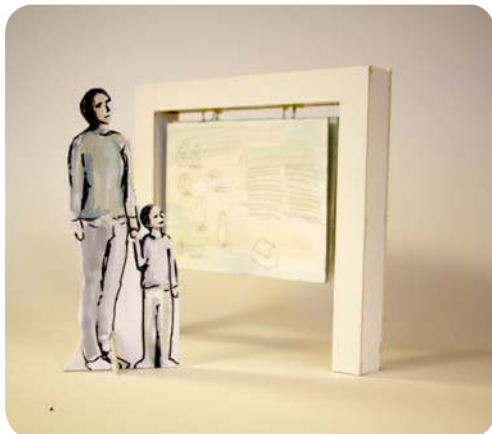
Formutvikling
Tre
Betong



Med søyler rundt eller på tre av sidene vi bli bortkastet innramming.



Det er valgt å gå videre med denne utformingen, kvadratiske søyler, med spor for å senke glassplater ned i



praktiske løsningen med metallfeste mellom søyle og glassplatene, her vil ikke glasset komme i kontakt med materialene.



Her vil kantene være utsatt, men også er det fare for å gå på glassplatene.



Formutvikling

Ved besøket på Modum glassindustri kunne de fortelle at herdet glass tålte mye på flaten, som slag midt på glassflaten. Derimot om det får et lite kakk på kanten i glasset tåler det svært lite og knuses fort her.

Glasset kan ikke stå direkte mot betong eller impregnert tre, da vil det etter en tid oksidere.

Med tanke på snø og løv som faller er den beste løsningen åpen under og over slik at det kan falle gjennom, eller åpent under slik at ikke noe faller gjennom.

Det er ønskelig å ha så enkle søyler som mulig, det viktige er innholdet i skiltet. Å ha en søyle på hver side er det enkleste uttrykket.





Hvit betong og grå betong. Hvit betong blir fort skitten.



Tre og betong.



Prøve med list mellom tre og glass.
For at glass ikke skal ligge inntil
impregneret tre og oksidere.



Prøve med list mellom betong og
glass. For at glass ikke skal ligge
inntil betongen.



Hel søyle uten linjer.

Som tidligere observert skaper glasskantene et estetisk uttrykk som skaper nysgjerrighet til å prøve dette ut i stor skala. De turkise linjene som lyser opp i sola skaper metaforer til vann, himmel, lys og guddommelighet. De minner også om kirkevinduer og gir et arkitektonisk uttrykk.

Oppdragsgiver har tilgang til snekker og fundamentering av tresøyler. Tre vil da bli den enkleste og billigste løsningen, men jeg vil se nærmere på løsninger for både betong og tre.



Hvit betong.

Tre

Treverk blir grå med tiden, og dette er et uttrykk passende til kulturlandskapet. Det grå treet vil spille på det historiske i plassen.

Kebony er tre impregnert med væske av biomasse. Kebony krever lite vedlikehold, holder lenge og er giftfritt.

Jeg skar ut en prøve i størrelsesforhold 1:5. Denne la jeg ut i sol og regnvær i 9 dager. På bildet til høyre kan du se resultatet. Den lille treklossen viser ny planke, slik var fargen før jeg la de ut. Selv om jeg sagde ut spor og la igjen tynt lag med ved, beveget det seg ikke mye i løpet av de 9 dagene.

Neste prøve er eik. Det er et tett tremateriale som er holdbar mot råte. Fargen i eik er sofistikert og litt kaldere i fargen.

Sibirsk lerk har i følge Maxbo høy innhold av harpiks og fettinnhold, dette sørger for naturlig impregnering, i tillegg til tetthet tilsvarende eik er det meget råtnebestandig.



De turkise linjene i glasset kommer godt fram.

Modellene har ligget ute i 9 dager. Treet har ikke bevæget seg mye, og fargen har endret seg

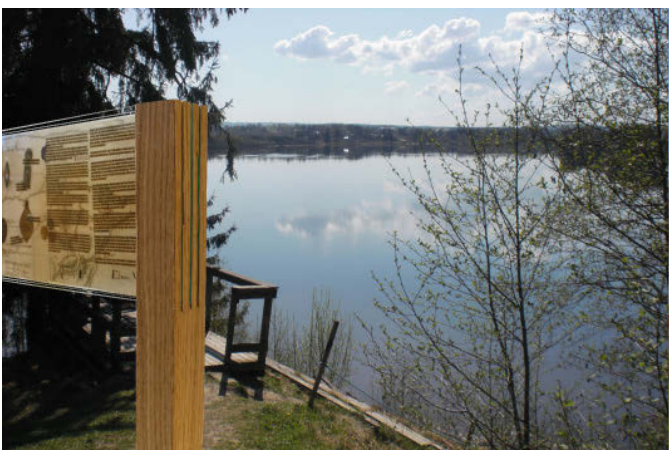
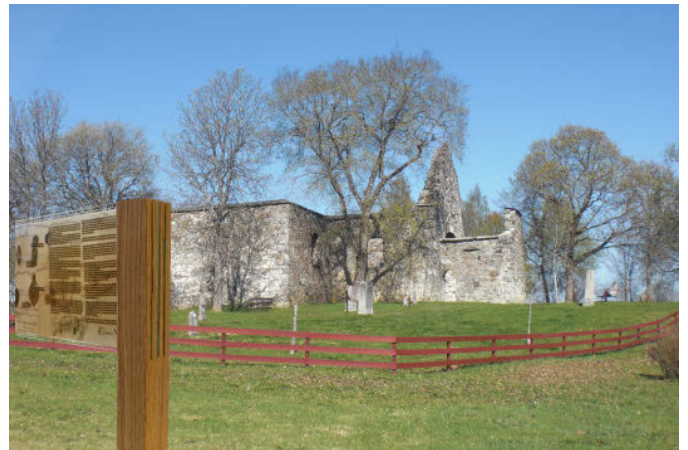


Søyeler i Eik.



Sibirsk lerk. Bildet er hentet fra <http://www.byggformat.no/>

Tre i miljøet



Betong i miljøet



Betong

Betong passer inn i miljøet ved at det tar igjen farger og tekstur fra ruinen.

Betongen får liv i overflaten ettersom den blir utsatt for vann og det skjer en kalkutfelling, vanligvis oppleves det negativt. Jo tettere betong jo mindre kalkutfelling.

Jeg kontaktet Skedsmo betongentrepeneur AS, og fikk et pristilbud på 37500kr for hele jobben.

Byggimpuls

Jeg kontaktet så Byggimpuls, men de kunne fortelle at deres løsning ikke vil være det rette for dette prosjektet. Betongen Byggimpuls bruker regnes for å være mer miljøvennlig. Dette er på grunn av at man bruker fiberarmert betong som sprøyttestøpes, den er sterkere og man trenger mindre betong. Det vil si mer for mindre i produksjon og lettere i transport. Likevel inviterte Odd Åge Steine meg til fabrikken for å ta en prat om prosjektet. Han mener 37500kr for hele jobben hørtes ut som et godt tilbud. Dette blir da for kostbart, da jeg har fått et budsjett på 20-25.000kr.

Han forklarte meg hvordan støpning av betongsøylene mulig kunne skjedd.

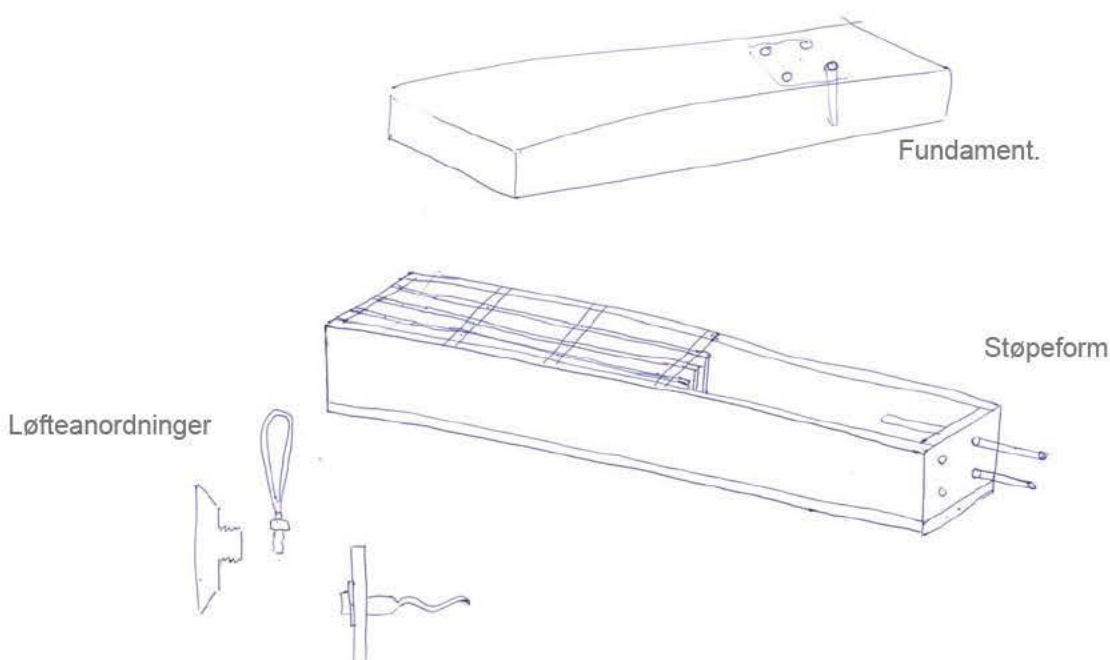
Skissen viser Steines skisse på støpeformen fundamentet.

Støpeformen bygges opp med forskalingsplater, man kan frese spor i platen i bunnen og platen på toppen av søylen for plastplater til å lage sporene. Disse plastplatene festes for at de ikke skal bevege på seg. Man støper inn rustfri stålbolter som man senker ned i fundamentet senere.

Fundamentet må regnes størrelsen på med tanke på vindfang og tele. Her borer man hull til boltene, mellom søyle og fundament kan man lime med Epoxy L fra Rescon.

Betongtype man kan bruke her er stålfiberarmert betong. Denne typen er sterk nok til smale elementer og brukes til å bygge tunneller og trapper. Eller man kan bruke rustfri armering i betongen. Da kommer det an på hvilke krav man har. For eksempel har vegger et krav på 4,5 cm overlegg i følge Norsk standard.

Betong veier 2500kg / km³. Én søyle vil veie ca 205 kg. Man må da bruke løfteanordning og gravemaskin siden søyle og fundament støpes hver for seg.



R e s u l t a t



Tre og glass
betong som alternativ
Utsnittsmøll

Tre og glass

Resultatet er tresøyler med glass.

Tresort kan være sibirsk lerk eller kebony, treverk som holder godt utendørs og ikke behøver mye vedlikehold. Det kan enten limes sammen som limtre eller freses ut av lekter.

Glassplatene blir levert med boret hull i hvert hjørne. Her borer man hull i treet slik at man kan feste med skrue gjennom og tette hullene med trepropp.

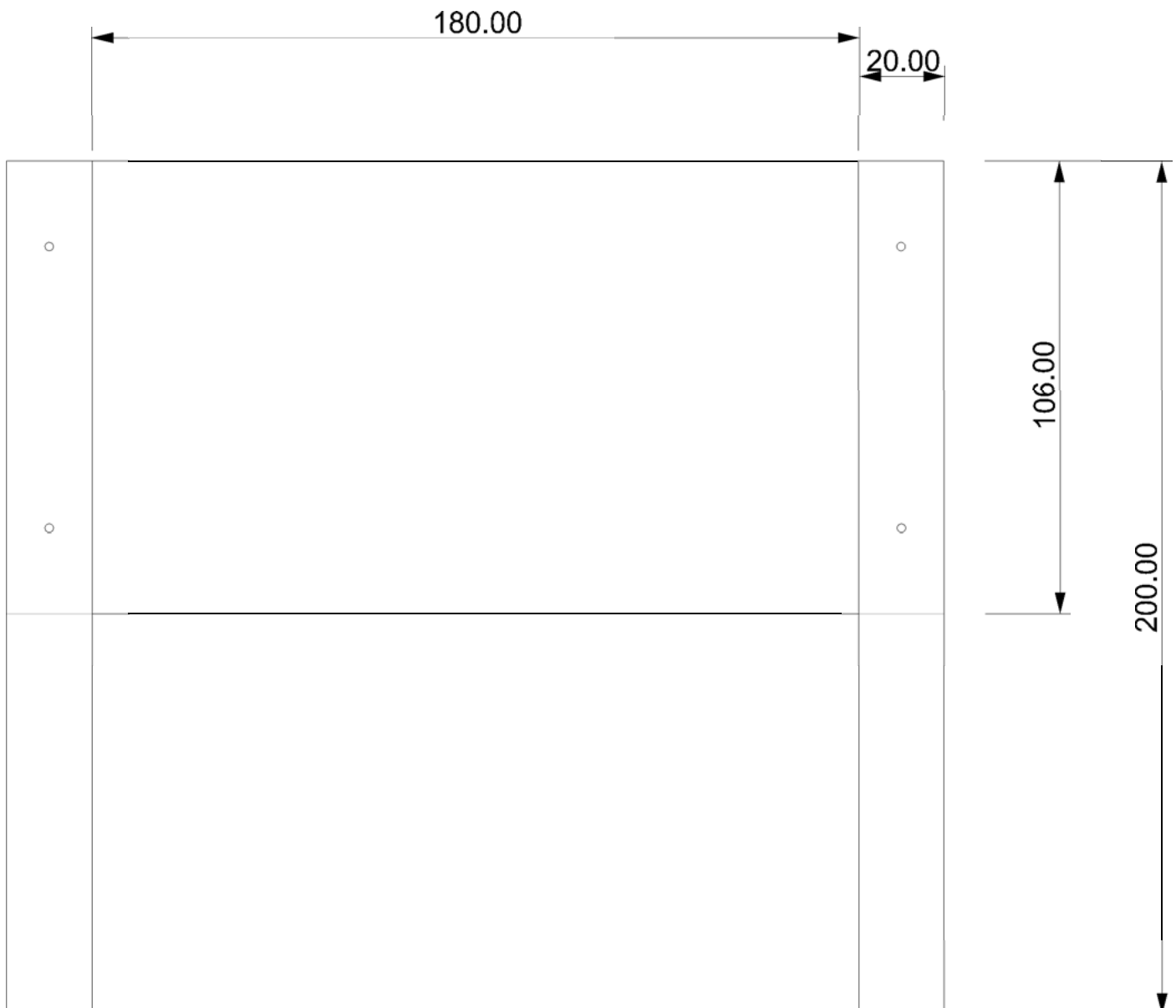
Sporene er åpne øverst, slik kan man heve og senke glassene ned i sporene. Glassene vil senkes ned av en glassmester ved hjelp av sugekopper.

Man kan da løsne skruene og bytte ut glassplater om man ønsker det etterhvert som ny kunnskap produseres.

Tre er et materiale vi nordmenn har god kjennskap til. Vi har mye av det og vi har lange tradisjoner i det.

Ønsket er at treverket skal endre seg i fargen og gråne, dette spiller på historie, endringer og naturens gang. Endringene i treet gir metaforer for gammel og klok, en som en gang var

Søylen er åpen på siden slik at de turkise linjene som kommer fram i sol blir synlig. Det er viktig her at glasset og treet ligger loddrett plant, stikker glasset ut ligger de utsatt til.



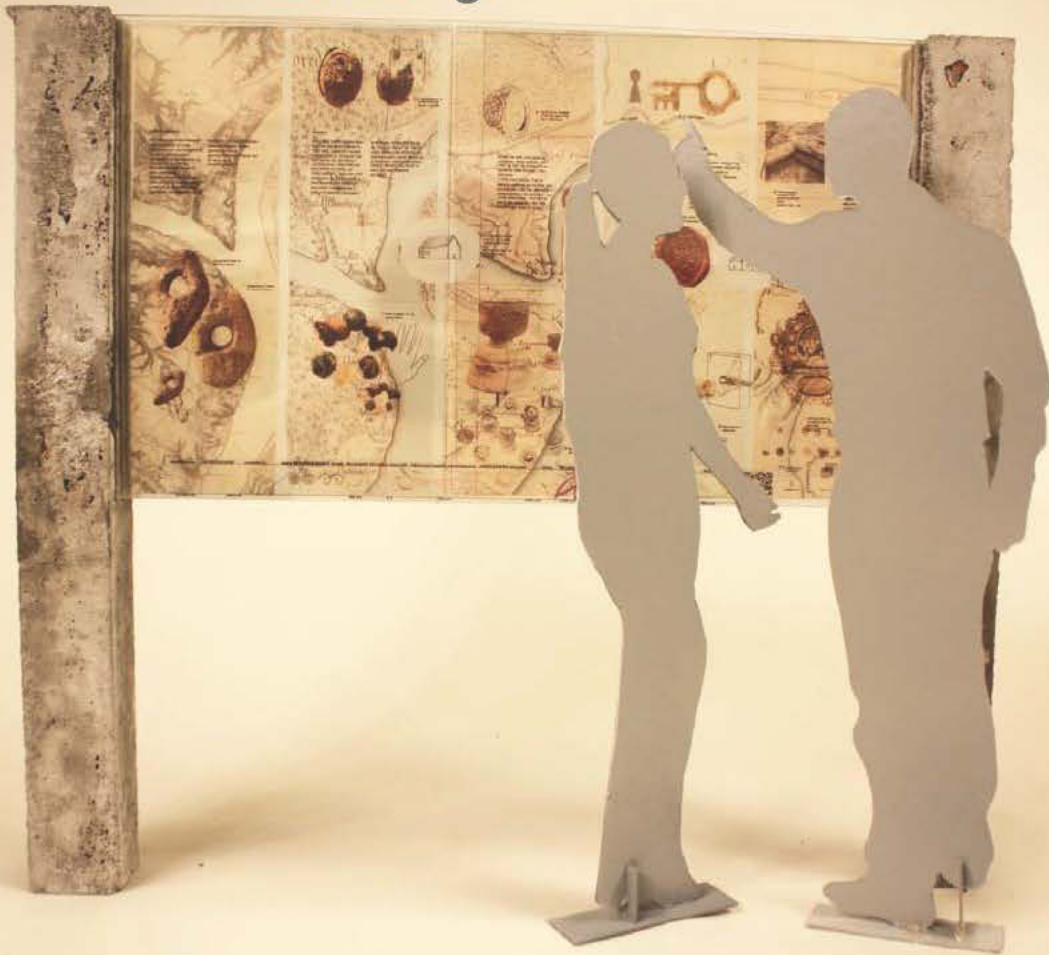


Resultat. Glass og tre





Betong Et alternativ.



Utsnittsmodell



Mittens vers
Kirkens verser
Læringsoppgave



Renessanse

Barokk

1500 a.Kr. 1600 a.Kr. 1700 a.Kr.

Utsnittsmodell

Modellen er et utsnitt i 1:1 størrelse slik at man skal få en riktig følelse av sluttprodukt, glassplatene er produsert av Modum glassindustri. Søylen er forskalingsplater kledd i blanding av mørtel og dekorpudd.

Gjenstandene ligger lagvis for dybdefølelse og blikket får vandre til sidene og bakover som i et rom. Kartet i bakgrunnen er synlig der man ser neset hvor ruinen ligger.

Endringer gjort for sluttprodukt: Flyttet teksten slik at det er mindre overlapping mellom tekst og bildet av skansen, og innholdet i teksten er endret. Modellen er et utsnitt av rad 4 i skiltet, her er det brukt et annet kart som omhandler mer angående prestegården.



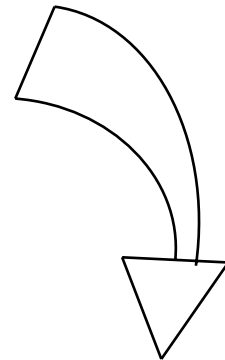
Avslutning



Livssyklus betong
Livssyklus glass
Livssyklus tre
Diskusjon
Konklusjon



Betong kan vare ca 100 år.



Livsyklus Betong

Betong består av sement, vann og sand.

Kalkstein er hovedråvaren for sement, i tillegg andre mineraler som kvarts, kisavbrand, gips og bauxitt. Etter mineralene males kalles det råmel. Råmelet virvles, varmes opp, smeltes og males.

Kvarts er det nest vanligste mineralet på jorda og inngår i de fleste bergarter.

Sementproduksjon er energikrevende og bidrar til store utslipp av karbondioksid.

(<http://no.wikipedia.org/wiki/Betong> Lest: 09/05.2012)

Betong kan gjenvinnes og knuses gjennom en knusemaskin.



BA gjenvinning driver med gjenbruk av riveavfall med mobil avdeling, men har ingen mottak for avfall. NOAH behandler uorganiske miljøgifter og tar i mot forurenset riveavfall både fra forbruker og industriproduksjon.

Med dette viser man at det er fokus på gjenvinning av betong. I følge Byggimpuls vil dette prosjektet være for lite for slike gjenvinninger, og man vil bruke mer energi på å knuse det enn å lage tilsvarende nytt. Man kan heller grave betong ned, da betong ikke er miljøskadelig etter produksjon.



Glass

Består av kiseloksid (SiO_2) og vindusglass lages av sand, soda og kalk, som smeltes på $1500\text{ }^\circ\text{C}$. (http://no.wikipedia.org/wiki/Glass_%28materiale%29. Lest: 09/05.2012)

Modum glassindustri gir anbefaling om å gjenvinne glass til glassvatt som Glava isolasjoner. Brukt glass med vil ikke kunne brukes om igjen til glassproduksjonen.

I følge syklus.no kan glass og metall smeltes om i det uendelige, og i følge Wilhelmssen et. al.(2007) gir ett tonn gjenvunnet glass i snitt en klimagassbesparelse på om lag $0,6\text{ tonn CO}_2$.



Nedbryting
Treverk som legges til deponi utvinner metangass.



Livsyklus Tre

Tre er råmateriale og type avhenger av bruken. Man impregnerer treet for å forhindre råte. De vanligste impregnert treverk er salt-, kreosot-, tinnorganisk og klorfenol-impregnert. Dette gjør treverket giftig og kan ikke brennes etter dette.

Ved å impregnere biologisk, som eksempel kobony, kan treet behandles som vanlig ubehandlet tre.

Energigjenvinning
Treverk som biobrensel brukes i biobrenselanlegg eller avfallsforbrenningsanlegg.
I følge Wilhelmsen et. al(2007) kan ett tonn trevirke erstatte 0,4 tonn fyringsolje og dermed spare 1,2 tonnCO₂¹⁵.

Gjenbruk
Tre kan brukes igjen i foreksempel bark, husdyrsflis og sponplater.

Diskusjon

Jeg har tatt utgangspunkt i metoder og oppdragsgivers mål og ønsker som har utviklet seg til inspirasjon og ideer. COE ble valgt som metode fordi det handler om produktopplevelse og tilknytning til produkt, dette passet med oppdragsgivers mål om opplevelse og verdiskapning. Ved å bruke denne metoden tok jeg utgangspunkt i opplevelsen og deretter å plassere det i produktet, og ikke skape et produkt der opplevelsen av produktet er funnet i ettertid. Ved å tilby testpersoner opplevelsen og ikke produktet i testingen gir man større rom for kreativitet, både hos designer og testperson. Slik som spørreundersøkelsen av hva de trodde gjensstandene var, som også utviklet seg til kultursti, da testpersonene uttrykte glede ved å gjette. Tankene rundt verdiene er bragt videre i materialutforskningen. Alt har hatt en sammenheng som har bidratt til resultatet. Å skape informasjon som gir mulighet for interaksjon og opplevelse er noe som gjøre faglig tema gøy. Det å vise verdier i plassen, men også gi brukeren noe som er gøy og en estetisk opplevelse bidrar til et bærekraftig samfunn. Dette viser at man kan bruke estetikk for å bidra til dette. Folk viser at de allerede er glad i plassen, men å vise viktigheten skaper også beskyttelse for ruinen.

Oppdragsgiver har uttrykt stor begeistring for prosjektet og uttrykt sin takknemlighet flere anledninger. Det har gitt dem inspirasjon videre og de har stadig flere ideer for bruk av teknikken med print på glass. De er glad for å blitt introduserte med JetPrint fra Modum glassindustri, som de allerede har rukket å bruke i andre prosjekter. Jeg kan se at mine handlinger har gjort forandringer hos dem, noe som gleder meg, og gitt de mulighet for billig og samtidig estetiske løsninger.

Materialer

Jeg har kontaktet bedrifter for å få en realistisk holdning til prosjektet. Materialet betong som passer godt som materiale mot ruinen ble et kostbart alternativ og ville kostet opp mot dobbelt så mye som glassplatene. Jeg besøkte Byggimpuls for å snakke om hvordan produksjonen av betongsøylene mulig ville foregått og hva som er viktig å tenke på. Her lærte jeg mye, og Steine kunne si at 37000kr som Skedsmo Betong og Tre hadde gitt som pris for jobben var bra tilbud for hele jobben.

Kontakten med bedriftene har lært meg mye om materialer og tekniske detaljer, som at glass ikke må stå i direkte kontakt med betong, eller impregnert tre, da begynner det å oksidere.

Jeg har i dette prosjektet eksperimentert med materialer, både i form av produserte prøver og i materialutforskning på skolens verksted. Det å eksperimentere med prøver fra Modum glassindustri har gitt meg mye innsikt både i kommunikasjon, realistisk materialfølelse og gitt meg større kunnskap innenfor bilderedigering på data.

Jeg har gjort materialforskning som ikke har blitt tatt med videre i dette prosjektet, men som kan brukes i andre produkter. Å lage sittegrupper for kirkeruinen i tre og betong ville vært et spennende prosjekt i seg selv, eller flytende bilder i landskapet som danner kultursti.

Videre er det vanskelig å lage seg en livssyklus basert på åpne media, da man finner lite av de harde fakta og får mye informasjon som jeg stiller meg tvilende til. Dette gjelder blant annet syklus.no sin påstand om at metall og glass kan smeltes om i det uendelige, i følge Modum glassindustri smelter man ikke glass om igjen, man bruker heller glass om igjen i isolasjonsmateriale.

Forbedringer

Arkeologisk feltenhet jobber med skilt og skjøtsel, men dette har vært et nytt prosjekt for dem. Siden dette er nytt både for meg og for dem har begge parter sett på dette som et prøveprosjekt å trekke lærdom fra.

Det er viktig med god kommunikasjon mellom designer og produksjon. Prøvene som ble levert med gjenstander og kart var god kvalitet. Når man illustrerer noe selv og legger inn farger kan det oppstå feil. Farger du trodde skulle bli lilla ble istedenfor grå, som hendte i dette tilfellet med fargene i tidslinjen. Man bør ha alt på det klare angående filer og farger før man leverer noe til produksjon, som hvilke spotfarger de bruker i trykkfargen.

I testing med testpersoner fant jeg mye relevant informasjon, jeg kunne med fordel brukt flere og dette kunne vært planlagt bedre. Ha klart hvem disse er, hvor finner jeg de og hvorfor disse menneskene, slik at testingen kunne skjedd mer nøyaktig, hurtigere og mer systematisk. Alt i alt fikk jeg den informasjonen jeg trengte og ga meg mye nyttig tilbakemeldinger og observasjoner, jeg var heldig å treffe åpne mennesker.

I leten etter riktig materiale for søylene fant jeg ut at betong passer godt som uttrykk mot ruinen og skaper en sammenheng, samtidig som uttrykket betong mot glass skaper interessante kontraster og detaljer. Jeg kontaktet flere bedrifter angående betong. Det viste seg senere at dette var for kostbart, og tre ble da løsningen. Jeg tok dessverre ikke like mye kontakt med bedrifter innenfor tre som jeg skulle gjort. De jeg ville kontaktet er Treteknisk, for rådgøring i valg av materiale og produksjon.

Videre

Hver dag møter vi skilt som vil ha oppmerksomhet, som nesten roper og skriker etter oss på jakt etter å treffe sin målgruppe rett i hjertet. Denne oppgaven har vært et omvendt konsept som vil være diskret, ikke stå i veien for den virkelige attraksjonen, ønsker å blende inn og spiller på naturen rundt seg. Å jobbe med dette har åpnet øynene mine for detaljer og søke hva den estetiske kvaliteten i materialene er og hvordan utnytte det. Jeg har funnet mye interessant og arbeidet med materialkombinasjoner er et spennende område. Her er mye å ta tak i og slikt spinner videre til nye oppdagelser. Det skulle vært interessant å jobbe videre med kombinasjonen av tre, betong og glass i andre sammenhenger og andre produkter.

Videre var turen til Byggimpuls inspirerende og Steine viste enkle måter å forme betong på, og hvordan skape grafisk betong.

Å tenke opplevelse framfor produkt er en god tanke jeg liker å ha som utgangspunkt. Dette kommer garantert til å brukes videre, og jeg tror det er noe man blir bedre og bedre på med tiden. Som å se kvaliteter i materialer og tenke opplevelser ut fra dette.

Oppdragsgivers ønske er å formidle via qr-koder og gps i framtiden, for å ikke gjøre fysisk inngrep. Dette er en god tanke.

Det er et ønske om å trekke presse og skape attraksjon. Kan disse ønskene kombineres på en ultimat måte uten et fysisk produkt?

Estetikk

Estetikk ved kulturminne skaper et bærekraftig perspektiv i kulturarven.

Når du går langs veien opp til kirken bruker du alle sanser, uten helt og bevist å tenke over det. Du ser vakker natur, den klare himmelen, sollys som skinner mellom trærne og farger i landskapet. Du hører vinden i trærne, fugler som kvitrer og skritt i grusen på stien. Du føler varmen fra sola, et lite vindpust med jevne mellomrom, og grusen under skoene. Du kan lukte varmen, blomster fra enga, friskt gress, kanskje nyslått gress og hva vinden måtte bringe med seg fra landskapet.

Slik kan vi ubevist oppleve en gåtur med sansene, akkurat som vi ubevist fanger opp metaforer.

Så, langs gåturen oppdager du skiltet. Metaforisk ser du glasset som kan minne om vann ved steiner i elva. Turkise striper langs søylen lager metaforiske bilder for steinkirke med malte glassvinduer. Eller blå himmel bak åpne vinduer. Sollyset som trenger gjennom, langs glasset kan gi en religiøs metafor for det guddommelige i kirken, spesielt for pilegrimen.

Skyer som kommer og går forbi sollyset gjør at lyset danser i glasset og gir deg sterk turkis lys som lager livlige refleksjoner når sola er helt klar. Du tiltrekkes skiltet, og du titter inn for å se informasjonen, der ligger bildene lagvis og svever. Blikket får lov å bevege seg rundt, til sidene og bakover, i rommet av glass. Her beundres bilder, skriften leses og samtidig kan du se ruinen bak. Det tar deg med til en egen liten verden, som gir deg input av informasjon, før du løsriver deg og går videre mot kirken. Slik som du bruker sansene, vil metaforene ubevist forberede deg på verdiene som venter ved ruinen.

Konklusjon

Arkeologisk feltenhet i Akershus fylkeskommune og Kulturhistorisk museum sitter på mye informasjon og gjenstander funnet ved Nes kirkeruin. Denne informasjonen skal vises frem, og skal nås ut til folk, men med respekt for kulturarven som her kulturminnet Nes kirkeruin.

Området er rik på historie og natur og objektet skal blende inn i omgivelsene, men samtidig være stort. Jeg tok utgangspunkt med inspirasjon fra kulturlandskapet for å best løse dette, ved å begrense til materialene glass, tre og betong. Glass tar på seg omgivelsene som en kappe, betong tar igjen farger og tekstur fra kulturminnet og tre er naturlig og ekte. Natur er noe vi alle er en del av, den er vakker og vi har

respekt for naturen.

Det er viktig å informere, men uten å nå fram har det ingen nytte. Ved å skape estetisk opplevelse og interaksjon mellom brukeren og produktet når du lettere fram.

Ved å få brukeren til å se gjennom tittehullet med ett øye har man straks brutt en vane hos brukeren og det har skjedd en interaksjon. Dette skal være med å knytte bånd mellom produkt og bruker og dermed også kulturminnet, verdien, faget og arven.

Kulturarv er noe vi skal skape videre, ikke bare se tilbake på. Med dette prosjektet skaper man estetisk opplevelse og minner hos folk som er med på å bygge kulturarven.

Cristie & Christie. *Nes kirkeruin*. Nes: Raumnes historielag.

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2006) *Reading images : the grammar of visual design*. London : Routledge

Hintze Holm, C. Horn Øien, H. Larsen Glosli, J. Gulbrandsen, K. Strand, M. Mæland, H. (2007) *Spor for framtiden*. Oslo: Akershus fylkeskommune.

Sims, M. (1991) *Sign design : graphics, materials, techniques*. London: Thames and Hudson

Nygård, B. (2010) *Informasjon for alle, Et hefte om hvordan gjøre tekst på papir, skilt og skjerm tilgjengelig for synshemmede* (ISBN: 978-82-92998-08-3). Hentet fra <https://www.blindeforbundet.no/internett/fakta-og-publikasjoner/brosjyrer/filer/Informasjon-for-alle-fullversjon-pdf.PDF>

Ingemann, B. (1986). *Udstillingshåndboken : om teknik, æstetik og fortælleformer*. København : Teknisk forlag

Presterud, T. (2010) *KONSEKVENSER –NY TEK Belysning og kontraster*. Hentet fra <http://www.tekna.no/ikbViewer/Content/808637/6%20Konekvenser%20belysning,%20Trine%20Presterud.pdf>

Lerdahl, E. (2007) *Slagkraft : håndbok i idéutvikling*. Oslo : Gyldendal akademisk

Hekkert, P. & Leder, H. (2008) *Product aesthetics*. I T. Gulde, T. (Red.) Compendium PDMK 4300, Emotional construction- experience through products. Kjeller: Høgskolen i Akershus.

Reinar, D. A. (2009). *Kulturhistorisk stedsanalyse, en veileder i bruk av DIVE*. Oslo: Riksantikvar-en.

Berkaak, O. A. (2010). UNESCOs konvensjon om vern av den immaterielle kulturarven – en analyse. Den Norske UNESCO-kommisjonen.

Wilhelmsen, E. Skoog, K. Solevåg; Ø. (2007) *Klimanytte av gjenvinning*. Oslo: Bergfald & Co as. Hentet fra: http://www.norskindustri.no/getfile.php/Dokumenter/PDF/Klimanytte_av_gjenvinning_061107.pdf

Nettsider:

Kebony
<http://www.kebony.no/nor/index.cfm?page=2898>

Modum glassindustri
<http://www.modumglass.no/default.asp?pageid=322>

Mayer of munich
<http://www.mayer-of-munich.com/projekte/glasprojekte.shtml>

Screenservice AB
<http://www.screenservice.se/references/>

Vedlegg

Gjenstander

Bilder av gjenstandsfunn som er på museum og skal vises fram i skiltet må bestilles og gis tillatelse om å publiseres. Dette har omtrent 3 måneders behandlingstid og jeg gjorde det under praksisperioden. Bildene på denne siden er tatt av Øyvind Möller Bakken, fotograf ved Akershusmuseet. Etter research av Nes kirkeruin fant jeg ut at noe av interiøret etter brannen ble reddet ut og står i Nes nye kirke. Årnes kirkekontor åpnet kirken for meg og lot meg ta bilder. Da bildene ble av dårlig kvalitet leide oppdragsgiver fotograf, og vi dro igjen for å ta bilder av interiøret.

Gjenstandene på neste side er bestilt og kjøpt fotografier med brukstillatelse av Kulturhistorisk museum. Pris på fotografier og brukstillatelse: NOK 6875,00.

Kartene har Akershus Fylkeskommune allerede brukstillatelse på fra Nes området.

Tidslinjen er laget av Hanne Huseby, produktdesigner ved Akershus fylkeskommune. Denne vises i alle skiltingene av kulturminner de setter opp.

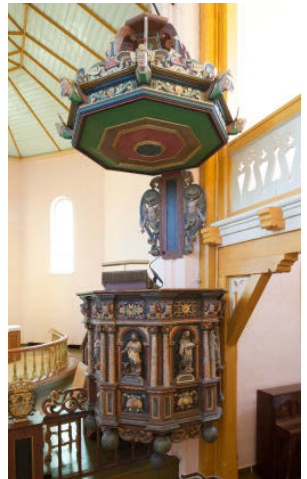
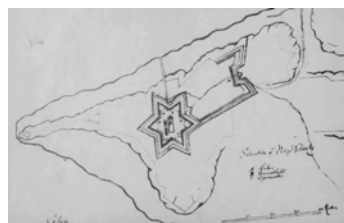
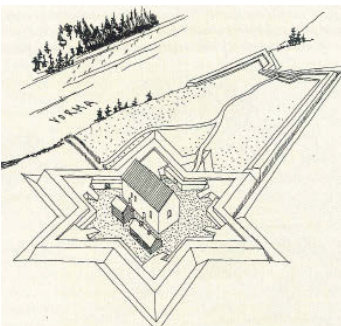
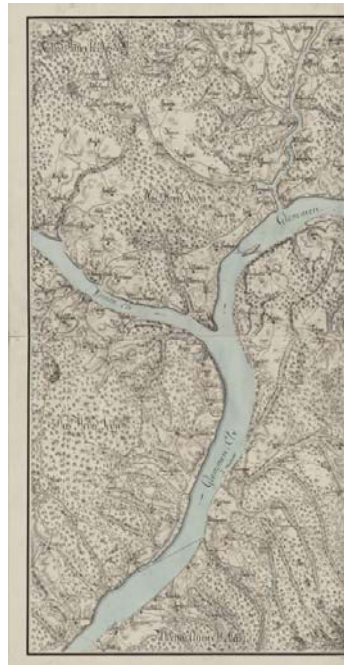
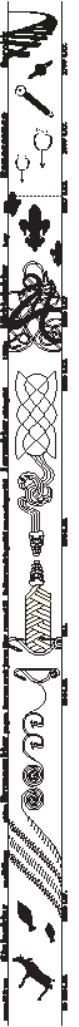
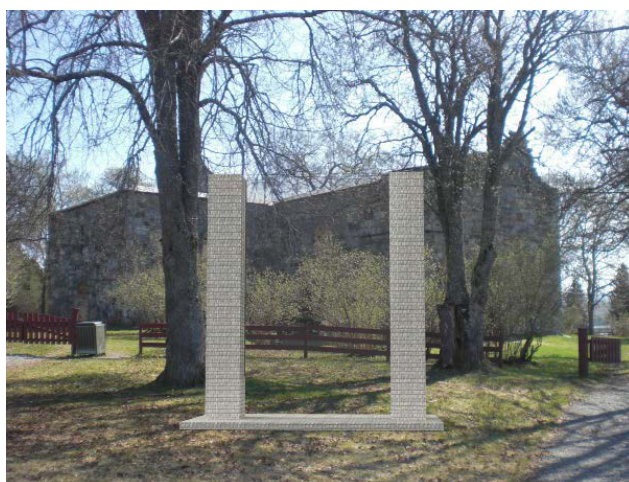
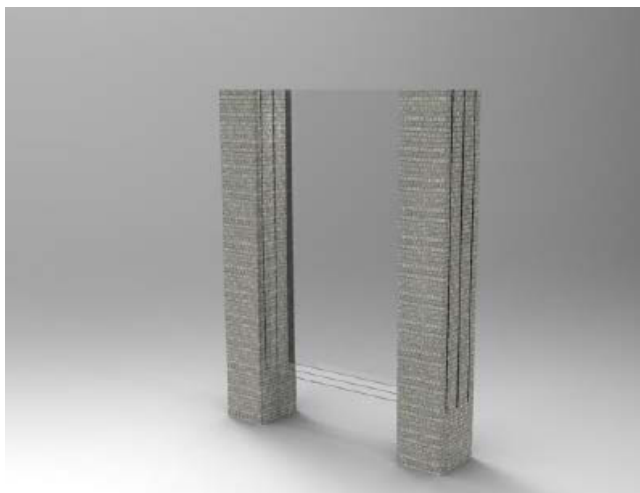


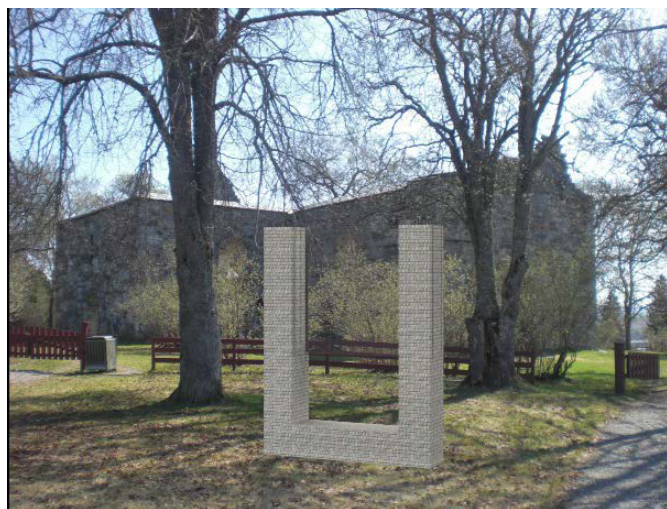
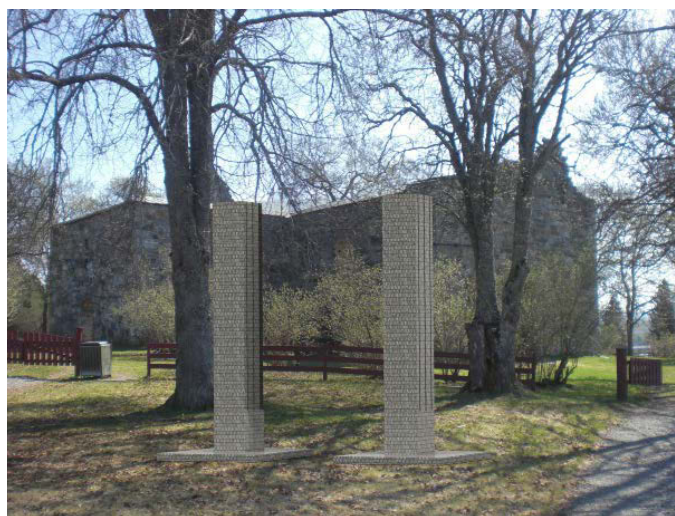
Foto: Øyvind Möller Bakken,
Akershusmuseet





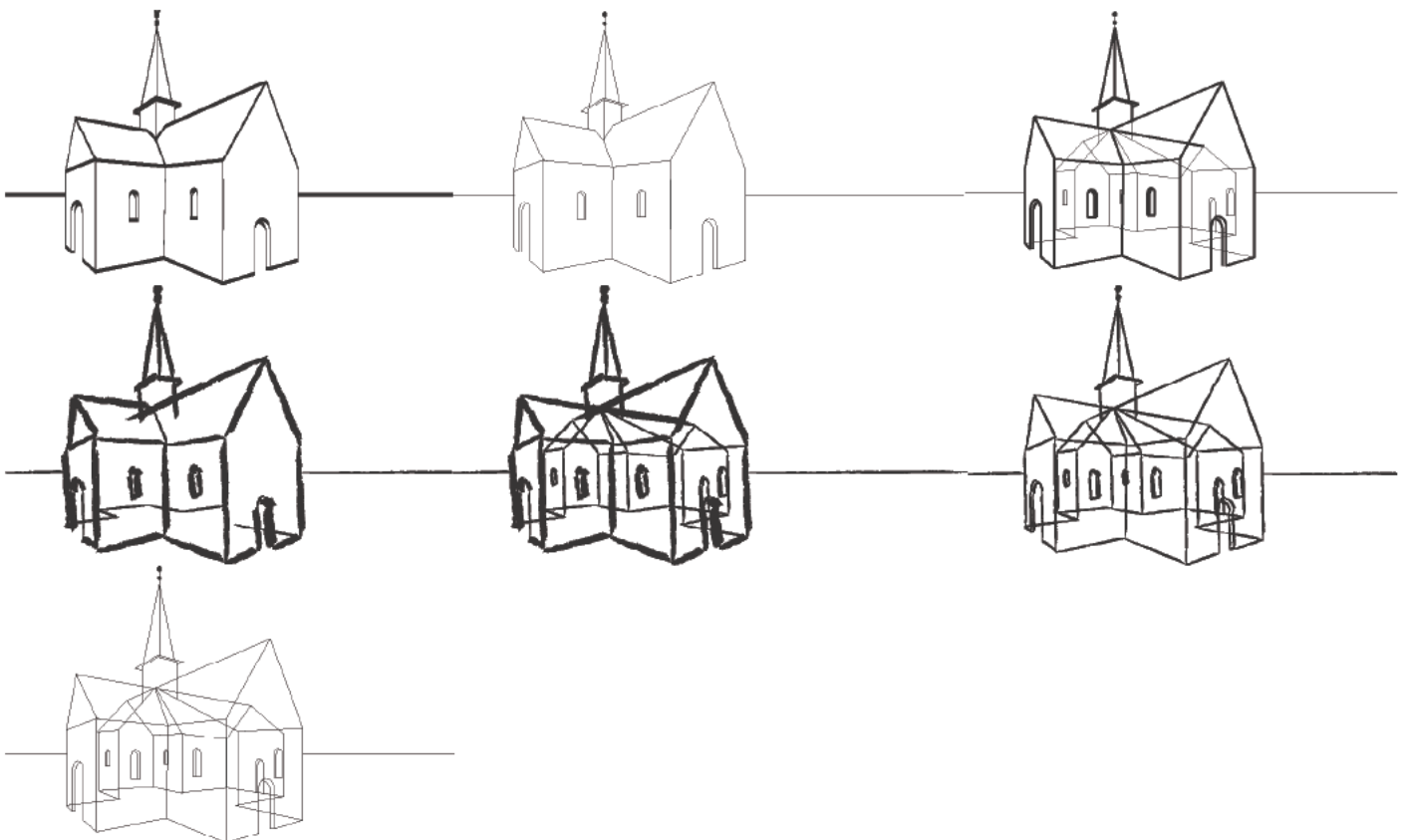
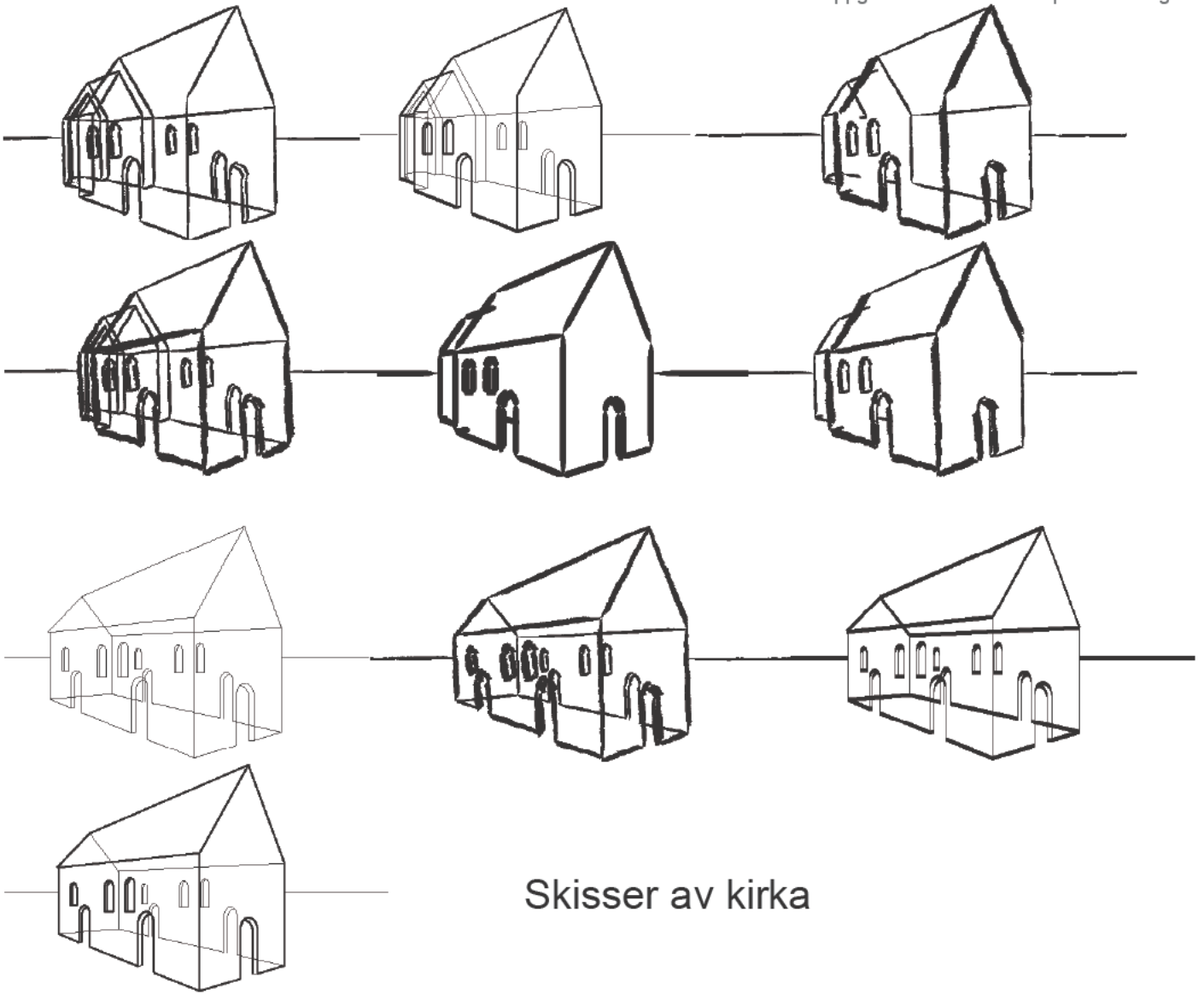


Formskisser i Rhinoceros





Formskisser i Rhinoceros



UiO Kulturhistorisk museum

Kulturhistorisk museum, UiO bekrefter herved bestilling av foto for:

Referansenr: 12/11

Akershus fylkeskommune
Siri Beate Persen
Fakturamottak, Postboks 1160 Sentrum,
0107 Oslo

48243774
siribeatep@hotmail.com

Bestillingstype:
Fotografier og brukstillatelse

Hva det ønskes foto av:

Alle gjenstandene er fra undersøkelser ved og rundt Nes kirkeruin,
Nes kommune, Akershus

- 1). Cf012147_C30195, Signetring av messing, Nes kirke, Ullershov nordre
Periode: Middelalder Fotograf: Ukjent
- 2). Cf33737_631_C12287, øks av bergart, Ullershov søndre.
Periode: Yngre steinalder Fotograf: Kirsten Helgeland
- 3). Cf34100_387_C12288, hammer av stein, Ullershov søndre.
Periode: Yngre steinalder Fotograf: Ellen C. Holte
- 4). Cf34100_388_C11740, 2 ovale spenner av bronse, Ullershov søndre.
Periode: Vikingtid Fotograf: Ellen C. Holte
- 5). Cf34100_389_C30194, figur av bronse med emalje "limoge", ukjent gård.
Periode: Middelalder Fotograf: Ellen C. Holte
- 6). Cf34100_390_C30844_a, bokbeslag, Disen. Periode: Jernalder?
Fotograf: Ellen C. Holte
- 7). Cf34100_391_C30844_c, nøkkel, Disen. Periode: Jernalder?
Fotograf: Ellen C. Holte
- 8). Cf34100_392_C30844_f, knapper, Disen. Periode: Jernalder
Fotograf: Ellen C. Holte
- 9). Cf31853_01_C30837, perler av glass, rav og bein, Disen. Periode: Jernalder
Fotograf: Ukjent

10). UMKf04195_Penning_Sterling_Adv og UMKf04196_Penning_Sterling_Rev.
Eirik Magnusson penninger Fotograf: Per Gunnar Maurtvedt

11). UMKf03201_Brakteater og UMKf03202_Brakteater.
Haakon Haakonsen brakteater. Fotograf: Per Gunnar Maurtvedt

12). UMKf05412_Brakteater. Haakon Haakonsson brakteater med dyremotiv.
Fotograf: Elisabeth Sletten Østmo

13). UMKf02026_adv_Olav_Engelbrektsson og
UMKf02027_rev_Olav_Engelbrektsson, Olav Engelbrektsson mynter
Fotograf: Per Gunnar Maurtvedt

Format:

A4

Oppløsning:

300 ppi

Hva bildene skal brukes til:

Skilt, formidling av kulturminnet Nes kirkeruin.

Dato:

10

Måned:

2

År:

2011

Andre opplysninger:

Faktura merkes med ressursnr. 502922 Kjartan Fønstelien.

Jeg, Siri Beate Persen har lest pris- og leveringsbetingelsene og godkjenner

Se betingelsene her: <http://www.khm.uio.no/tjenester/foto/>

Produksjonsavgift1: 5 fotografier á NOK: 300,00 =NOK: 1500,00

Produksjonsavgift2: 2 fotografier á Nok 150,00 =NOK: 300,00

Produksjonsavgift3: 6 fotografier á Nok 600,00 =NOK: 3600,00

Produksjonsavgift3: Ekspedisjon á NOK: 100,00 =NOK: 100,00

Bruksavgift: 13 fotografier á NOK: 00,00 =NOK: 00,00

TOTAL: NOK 6875,00(grunnlag = 5500,00 mva = 1375,00)

Postadresse:

Postboks 6762. St. Olavsplass,
0130 Oslo

E-post: fotoarkiv@khm.uio.no

UiO • Universitetet i Oslo



Katfos Næringspark
3360 Geithus Norway
TLF: +4732783130
FX: +4732783131
www.modumglass.no

ORDRE: 1201808
DATO: 25.04.2012
LEVERINGS DATO: 10.05.2012
KUNDE REF.: HANNE
MOTTATT AV: Laila Hilsen

ORDRE BEKREFTELSE

FAKTURA INFORMASJON

AKERSHUS FYLKESKOMMUNE
POSTBOKS 1160 SENTRUM
0107 OSLO 0107
TLF: 22055674

LEVERINGS INFORMASJON

AKERSHUS FYLKESKOMMUNE
POSTBOKS 1160 SENTRUM
0107 OSLO 0107
B.KJARTAN FØNSTELIEN
TLF: 22055674

Kunde nr: 140220

SENDES MED: MED VÅR BIL OSLO

ORDRE	ORDRE DATO	KUNDENS BEST.NR	MERKING	VILKÅR	
1201808	25.04.2012	B.KJARTAN FØNSTELIEN	50 29 22	14 days	
POS	BESKRIVELSE	ANT	STØRRELSE	PRIS	TOTALT
1	6mm Clear SAME PROCESSING ON ALL SIDES, FLAT EDGE POLISHED, PRINTING, PIXEL FILE COLOR, SIDE FOR PRINTING=[1], PRINTING BASED ON SAMPLE, TOUGHENED, WITH STAMP	3	2200 W X 1060 H	3686,50/pc	kr 11 059,50
2	Printing Startcost	1		1273,10/pc	kr 1 273,10
3	6mm Clear SAME PROCESSING ON ALL SIDES, FLAT EDGE POLISHED, PRINTING, PIXEL FILE COLOR, SIDE FOR PRINTING=[1], NO PRINTING SAMPLE, TOUGHENED, WITH STAMP	3	576 W X 1060 H	992,70/pc	kr 2 978,10
4	Printing Startcost	1		1273,10/pc	kr 1 273,10
5	Energy surcharge	1		286,20/pc	kr 286,20
SUMMER:		8	DELSUM:		kr 16 870,00
SUM:			MOMS. 25%:		kr 4 217,50
8,84 m²	132,4 kg		TOTALT:		kr 21 087,50

KOMMENTAR: levert filer på cd og minnepenn.

Ordren leveres iht EXW. Frakt arrangeres på kundens vegne, regning og risiko.
Emballasje er estimert på denne bekreftelse, og justeres iht endelig forsendelsesforpakning.
Våre generelle betingelser gjelder.



PRISTILBUD PÅ SKILT FUNDAMENTER NES KIRKERUIN.

PRIS TILBUDET INNEHOLDER!

Graving til fundamenter

Single og Komprimere under fundamenter

Tilbake fylling rundt og over fundamenter

Forskale fundamenter

Armere fundamenter

Støpe fundamenter men skjøte jern opp i søyler

Forskale søyler

Armere søyler

Støpe søyler

Opprydding .

Vi har mulighet til å ferdigstille dette innen 7 mai.

Vi har kommet frem til en pris på 37500 kr eks mva

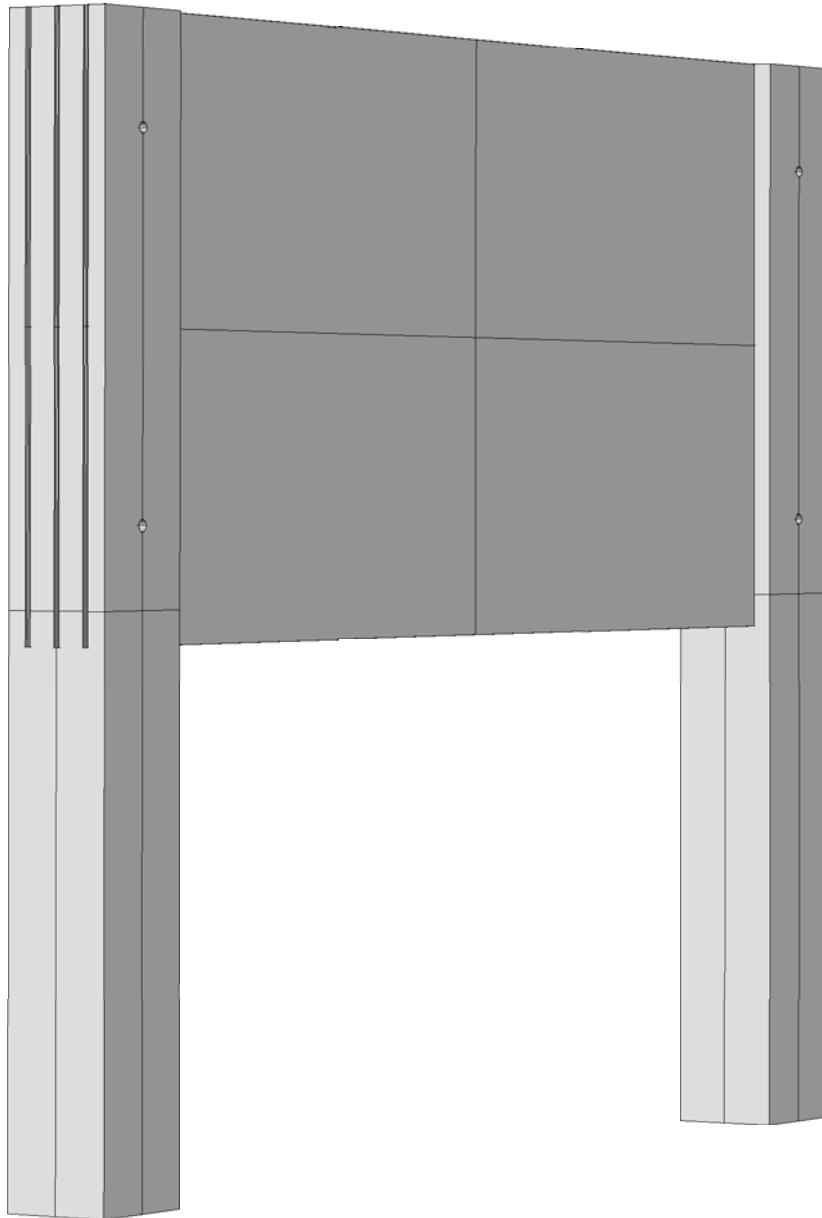
Håper dere finner dette tilbudet intresant!

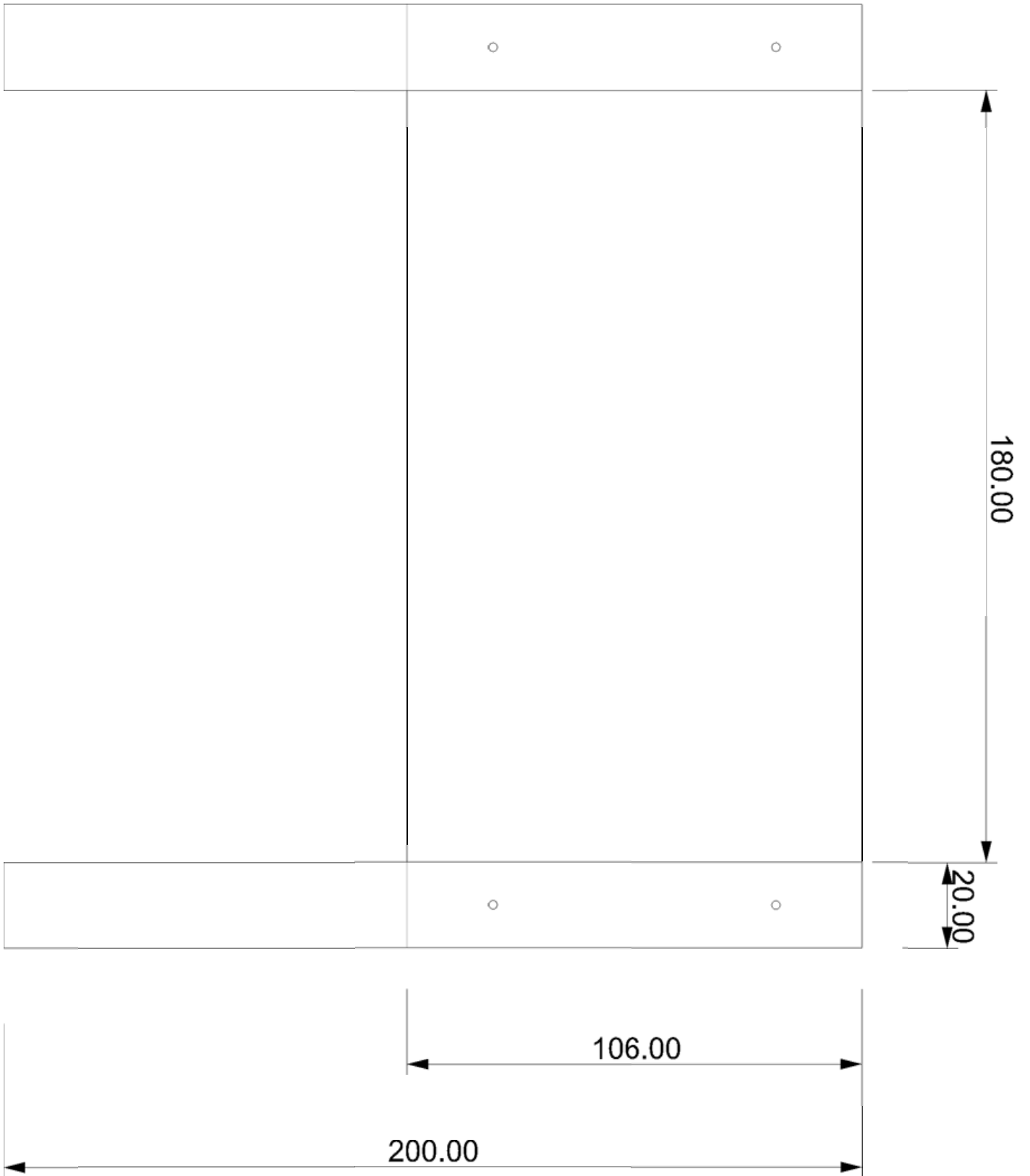
Mvh

Skedsmo betongentreprenør as V/Svein m Kildal daglig leder

Presthaga v 12 2020 skedsmokorset

Tekniske tegninger





Front

