

Olympiskt Museum i Aten

Olympic Museum in Athenes

Examensarbete HT 2010

Christofer Ekholm

Handledare & Examiner: Ulla Antonsson

Chalmers Tekniska Högskola; Sektionen för Arkitektur



Panathinaiko-arenan



Akropolis med Parthenon

Innehållsförteckning

Inledning	3
English abstract	3
Tomtens Förutsättningar	4
Översiktlig introduktion	4
Översiktlig modellstudie	7
Lokala destinationer	8
Påverkande faktorer	9
Kulturell kontext	10
Den antika Palaestran	10
Antiken och det samtida Aten	11
Byggnaden Tar Form	12
Rumsanalys	12
Rummen & Staden	14
Interna samband	15
Projektets ambition	16
En Byggnad Med Många Ansikten	17
Om projektet	17
Markplan	18
Principmodell plan 0 & 1	19
Situationsplan	22
Plan 0	23
Plan 1	24
Plan 2	25
Plan -1	26
Fasader	27
Längdsektion	29
Konstruktion & Sektioner	30
Perspektiv	32

Inledning

Mitt examensarbete har varit att gestalta ett nytt Olympiskt Museum i Aten. Programmet är hämtat från en studenttävling, som arrangerades i samarbete med bl.a. arkitekturskolan Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona. Tävlingsställaren önskar förslag på ett museum som skall belysa och hedra minnesvärda händelser i de olympiska spelens historia. Samtidigt skall också samtida skeenden i OS belysas. Tomten är belägen i centrala Aten, med närhet till historiska monument såsom Akropolis och Panathinaiko-arenan. Målet med projektet som helhet är enligt givet program att skapa en ny byggnad i staden med hänsyn till det historiska arvet. Summan av de interna lokalspecifikationerna är ca **10.000 m²**, medan den aktuella tomten erbjuder ca **15.000 m²** till förfogande.

Uppgiften kändes utmanande som examensarbete av flera skäl. Dels är den önskade byggnaden långt större och hyser ett mer komplext program än tidigare uppgifter jag mött under arkitektutbildningen. Dessutom är projektet beläget i en av världens mest historiskt känsliga miljöer, varför särskilt beaktande av kulturell kontext framstått som nödvändigt. Nedan följer en sammanfattning av centrala tankegångar som präglat mitt arbete med projektet.

Under senare årtionden har många museum med spektakulärt uttryck och avvikande form etablerats, ofta i regioner med behov av publicitet och representation. Ofta används begreppet ikonbyggnad som samlingsnamn på denna typ av byggnader. Aten kan knappast anses vara i direkt behov av denna typ av nybyggnation; staden har redan ett oändligt antal ikoner på sin repertoar. Möjligtvis skulle strategin verka rimlig även i Aten, om nybyggnationen hyste en säregen agenda i jämförelse med de befintliga ikonerna. Så är inte fallet med ett olympiskt museum på angiven tomt. *Därmed framstår det befintliga sammanhanget och stämningläget som viktigare parametrar i sökandet efter museets uttryck.* Dessutom är den tilltänkta tomtens angränsande parkområde hittills varsamt bebyggt med undantag av det antika Zeustemplet. En byggnad vars identitet *endast* är inspirerad av samtida arkitektoniska trender och tendenser riskerar att upplevas som allt för avvikande i detta sammanhang. Följaktligen har ambitionen varit att skapa en delvis anpassad och hemtam byggnad. Med denna ingång i arbetet har såväl de antika ikonerna som bilden av den moderna staden Aten utgjort viktiga parametrar i sökandet efter museets karaktär.

Att gestalta en byggnad med historiskt innehåll i en historiskt känslig miljö är en uppgift som väcker tankar kring tradition i relation till modernitet. Sammanfattningsvis kan sägas att min ambition varit att inte betrakta dessa parameterar som motsatsförhållanden. *Att undersöka möjligheten att skapa en byggnad som utan ironi omfamnar såväl historiska värden som moderna har varit ett av arbetets viktigaste läromoment.* Arkitektoniska ideal som entydighet och konceptuell läsbarhet har prioriterats lägre.

Byggnadens program är omfattande. Med ambitionen att skapa ett rationellt och fungerande museum har interna samband undersökts, liksom byggnadens funktionella roll i stadsdelen. Här har studier av kontextuella faktorer av mer praktisk karaktär ingått. *Ett viktigt läromoment har varit hur ett modernt och komplext rumsprogram kunnat anpassas i en kontext färgad av såväl urtida som omoderna arkitekturideal.*

Tävlingsställarens inlämningskriterier för uppgiften kan anses sedvanliga för uppgiftens karaktär; planer, fasader, sektion, och perspektiv. I detta arbete har dessa utökats till att även innehålla dokumenterad analys, övergripande idé om konstruktion, samt ytterligare perspektiv och modellbilder mm. Markbearbetning och byggnadsdetaljer redovisas ej.

En försvårande faktor har varit det faktum att tävlingstomten befunnit sig på annan ort. Jag insåg tidigt att jag inte skulle ha möjlighet att besöka tomten, men å andra sidan är det ju inte en helt ovanlig situation i yrkeslivet att man ibland tvingas att jobba på distans. Tillgängligt bildmaterial har varit fullt dugligt. Ett stort tack skall också uttryckas till Elisabeth Åström. Elisabeth har gedigen erfarenhet av arkeologiskt utgrävningsarbete i Grekland, och har genom samtal och bistående med bildmaterial varit en stor källa till inspiration. I övrigt tackas också handledare och examinator Ulla Antonsson (Arkitekt; Chalmers) samt juryn bestående av Ulf Janson (Professor; Form och Teknik; Chalmers) samt Klas Moberg (Arkitekt; Unit Arkitektur).

English abstract

My thesis has been to design a new Olympic Museum in Athens. The program is taken from a student competition, which was arranged in cooperation with the architecture school Escola Tècnica Superior d'arquitectura de Barcelona among others. The aim with the competition is a proposal for a museum that will highlight and honor the memorable moments in the history of the Olympic Games. At the same time the museum shall also expose contemporary events in the Olympics. The plot is located in central Athens, close to historical monuments like the Acropolis and the Panathinaikos Arena. An aspect with the project as a whole is according to the program, to create a new building in the city with attention to the historical heritage. The sum of the internal area-specifications is about 10,000 square meters, while the current site offers about 15,000 square meters available.

The task seemed challenging as a thesis for several reasons. First, the required building is much larger, and houses a more complex program than earlier tasks I met during my education. In addition, the site is located in one of the most historically sensitive areas in the world, why specific attention to the cultural context appeared necessary. Below is a summary of key ideas that have characterized my work with the project.

In recent decades, many museums with spectacular expression and aberrant form have been established, often in regions with a need for publicity and representation. Often, the term iconbuilding is used to describe these types of projects. Athens can hardly be considered in direct need of these types of buildings, the city already has an infinite number of icons in its repertoire. This strategy might seem reasonable even in Athens, if the project in question had a peculiar agenda in comparison with the existing icons. This is not the case with an Olympic museum at the indicated site. Thus, it appears as the character of the existing context houses more important parameters to deal with in the search for the museum's expression. In addition, the planned plot is adjoining a green-area so far carefully developed, with the exception of the ancient Temple of Zeus. A building whose identity only is inspired by contemporary architectural trends and tendencies might be perceived as too aberrant in this context. Consequently, my ambition has been to design a building which partly can be experienced as familiar and common in its situation. With this attitude to the work, both the ancient icons as well as the image of the modern city of Athens has served as important parameters in the search for the new museum's character.

To design a building with historical content in a historically sensitive environment is a task that raises thoughts about tradition in relation to modernity. In summary, my ambition has not been to consider these parameters as opposed conditions. To explore the possibility of creating a building that without irony embraces both historical and modern values has been one of the most important teaching moments in this work. Architectural ideals as conceptual readability have been prioritized lower.

The program for the building is extensive. With the ambition to create a rational and working museum, internal connections has been investigated, as well as the building's functional role in the district. In these studies, contextual factors of a more practical nature have entered. An important educational element has been to investigate how a modern and complex program could be adapted in a context influenced by ancient and non-modern architecture ideals.

Tomtens förutsättningar

Översiktlig introduktion

Följande bilder avser beskriva tomtens förutsättningar översiktligt. Den tilltänkta platsen för museet befinner sig i ett hittills varsamt bebyggt parkområde med undantag av det antika Zeustemplet. Den del av detta område som direkt angränsar mot tomten används idag som rekreationsområde. Här finns bl.a. tennisbanor för utomhusbruk. Tomten hyser i nuläget en nedsänkt idrottsanläggning som rivs. Dessa byggnader är gråmarkerade i kommande studier. Den södra delen av den tilltänkta platsen angränsar till blandad kvartersbebyggelse vars topografi sluttar ned mot tomten. Sydöst om tomten finns en trädbevuxen kulle, vilken i sin tur angränsar till den antika Panathinaiko-arenan. Dessa omständigheter visas i kommande modellstudie.





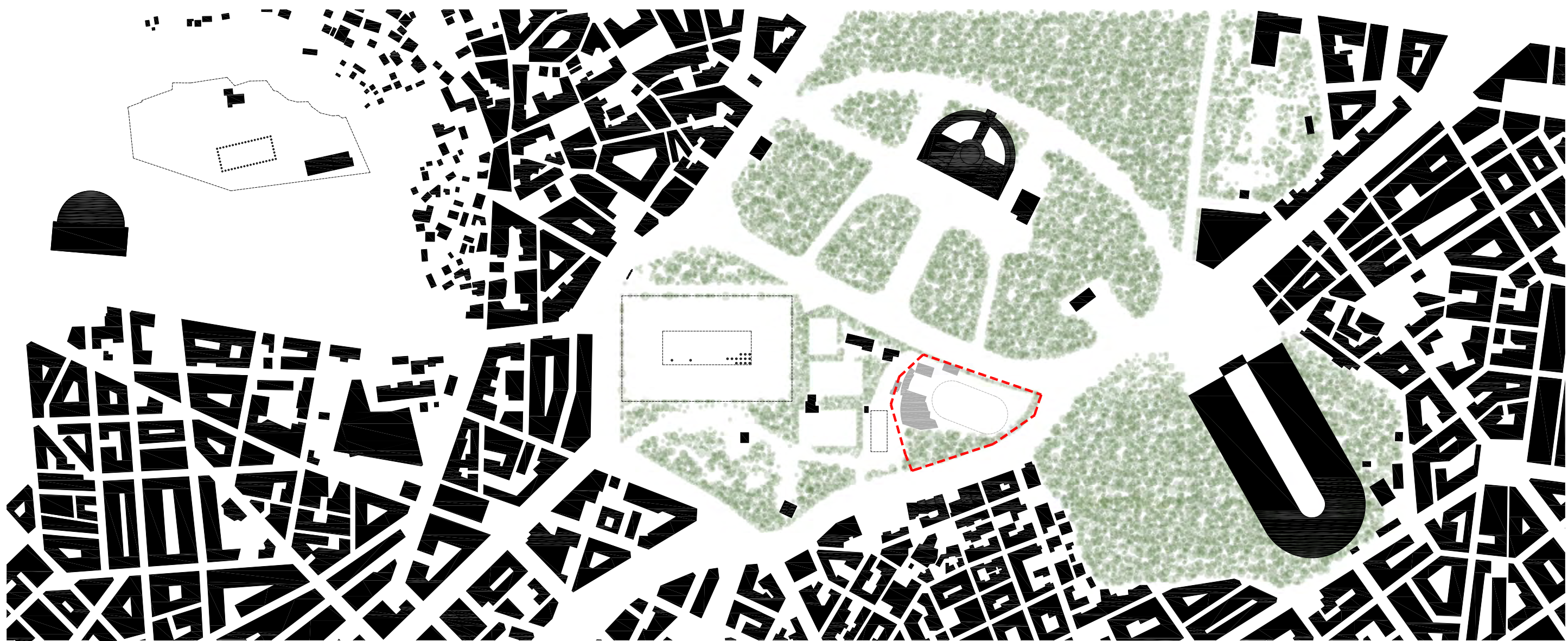
Tomten sedd från sydöst



Kvartersbebyggelse söder om tomten

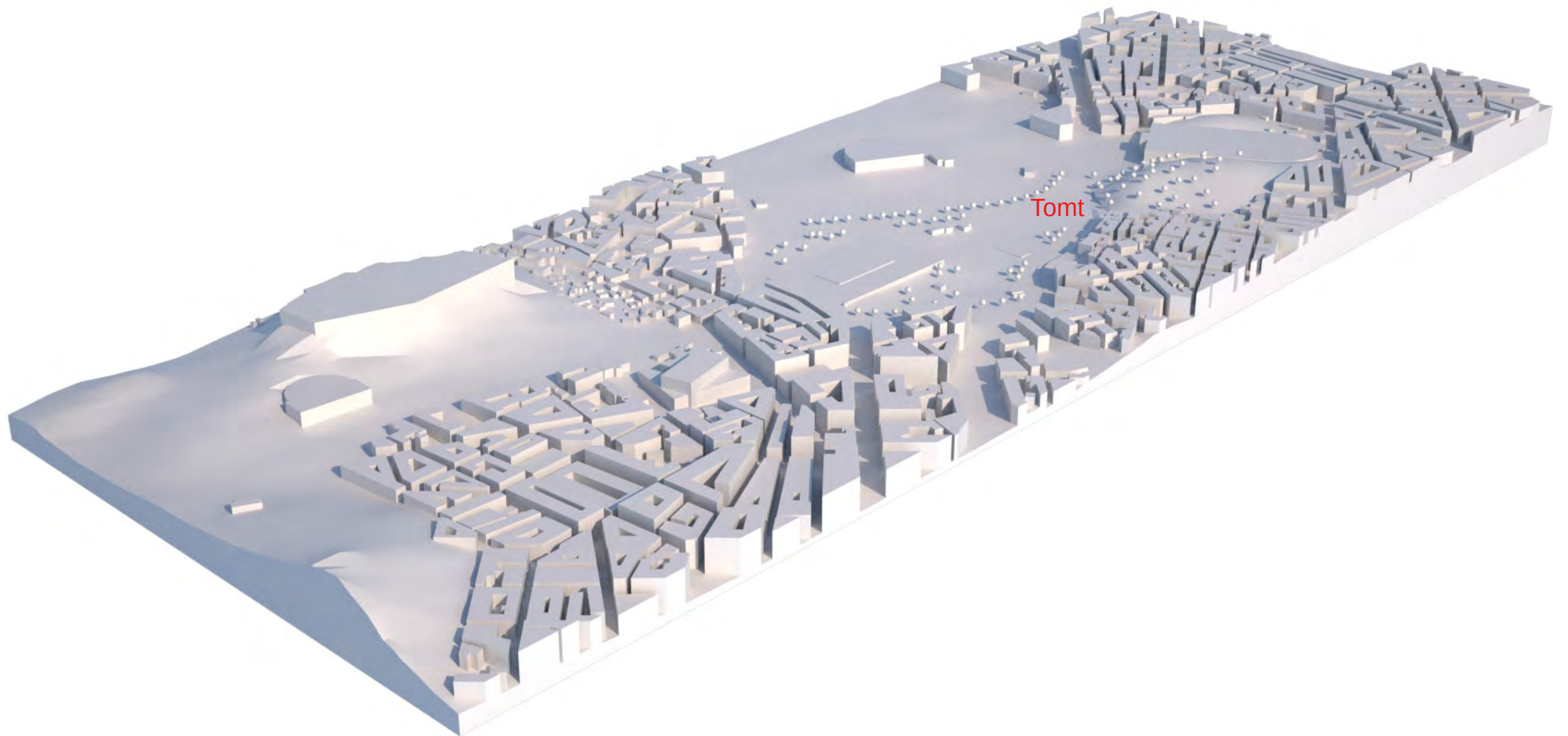


Satellitbild 1:5000



1:5000 (Gråmarkerade byggnader rivs)

Översiktlig modellstudie



Lokala destinationer

Som följande figur visar befinner sig tomten i direkt närhet till många kända turistdestinationer. Viktiga turistråk är markerade i grönt. Gångtid är beräknad på en genomsnittlig gånghastighet på 5 km/h. Trafikleder är markerade i grått. Söder om tomten löper en stor genomfartsled, varför denna sida av tomten framstår som en sämre miljö för fotgängare. Dessutom finns det befintliga parkeringsmöjligheter för turistbussar utefter den mindre leden norr om tomten, varför denna sida redan i nuläget kan betraktas som primär länk för fotgängare på väg mellan de markerade destinationerna. Entréporten till Zeustemplets ruiner befinner sig dessutom utefter detta stråk. Då programmet ej inkluderar besöksparkering till museet, förväntas följaktligen gästerna vara burna till fots. Nedan följer korta beskrivningar av utmärkta platser.

Akropolis	En av den grekiska antiken mest kända platser. Härifrån har man god sikt över tomten.
Akropolis Museum	Nybyggt museum i syfte att skildra Akropolis historia.
Zeustemplet	Numer ruinlagt antikt tempel uppfört för att hedra Guden Zeus. Idag återstår endast femton av de ursprungliga hundrafyra kolonnerna.

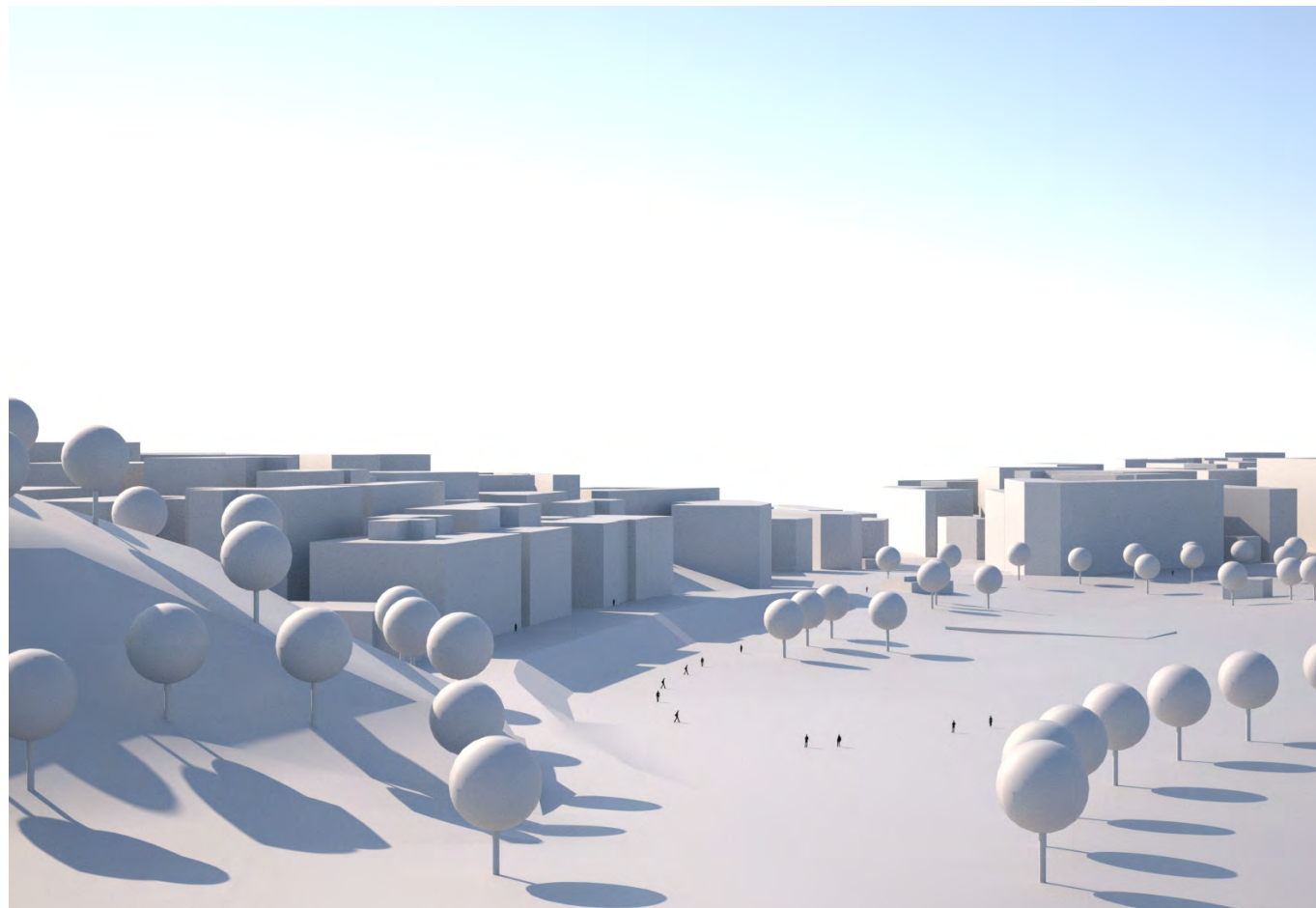
Zappeion	Konferens- och utställningsbyggnad, byggd under sent 1800-tal. Utgör tillsammans med Akropolis Museum de destinationer som saknar antik historia.
Syntagma Square	Känd plats i hjärtat av Aten. Är en etablerad mötesplats för Atenare tack vare dess centrala position.
Panathinaiko	Antik idrottsarena som var skådeplats för de panathinaikiska spelen under antiken. Då tävlade de grekiska stadsstaterna regelbundet emot varandra på varierande ort. Denna tävlingstradition inspirerade till införandet av de olympiska spelen med internationell omfattning 1896, vars namn härleds till motsvarande tävlingsform vid Olympia i Grekland. Vid nypremiären 1896 var Grekland värdnation, och Panathinaiko i fokus. Arenan utgör idag en tydlig för OS.



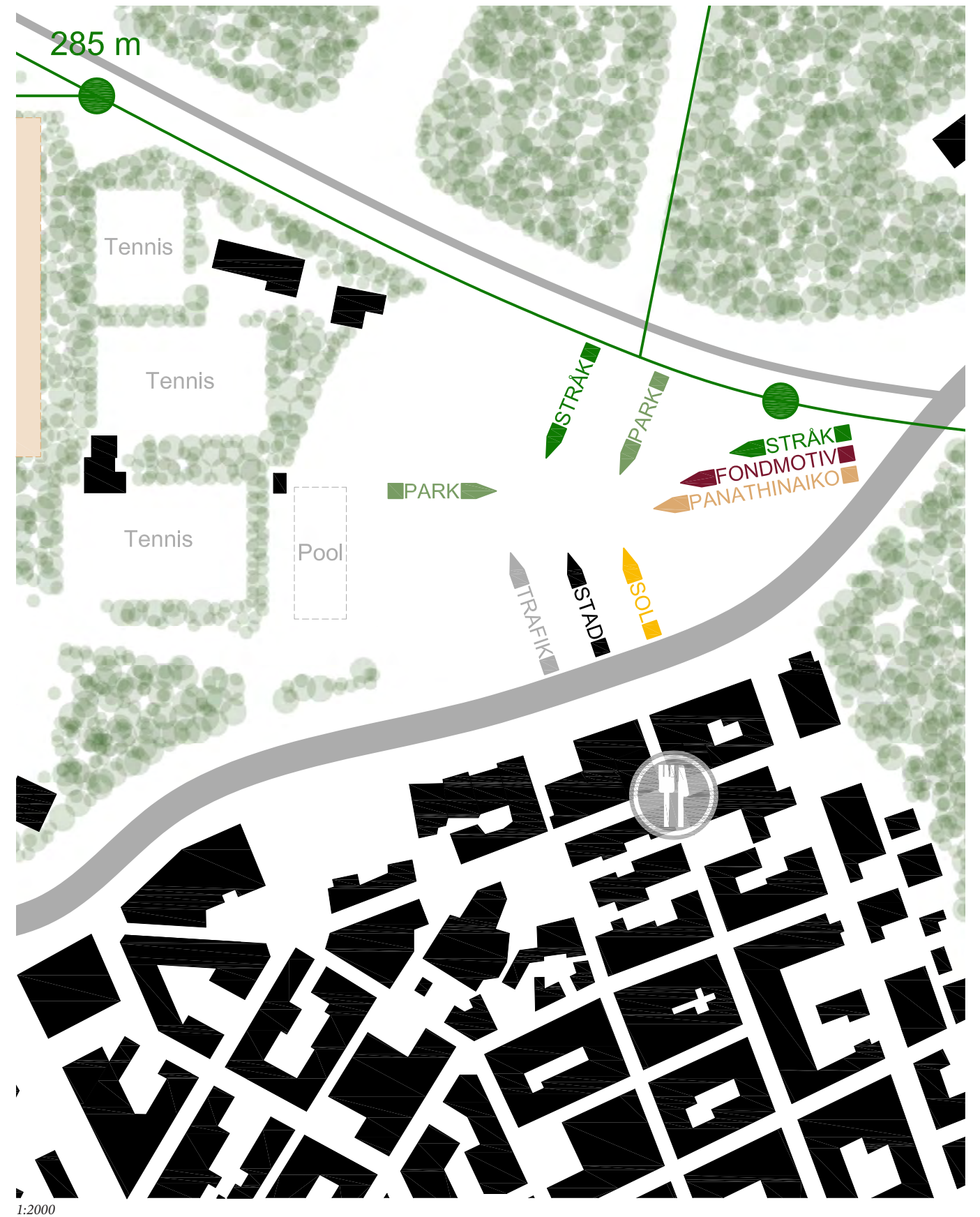
1:5000

Påverkande faktorer

Figuren till höger avser att sammanfatta omständigheter i tomtens omedelbara närhet, vilka rimligtvis bör påverka museets utformning. Förutom positionen av gångstråket, trafikleden, och rekreationsområdet framstår också tomtens närhet till Panathinaiko som en av de viktigare aspekterna. Som etablerad symbol för OS kommer den antika arenan att få en naturlig samhörighet med det Olympiska Museet. Tomten utgör dessutom en tydlig fond när man som besökare närmar sig denna från arenan. Stadsbebyggelsen söder om tomten hyser ett stort restaurangutbud.



Modellstudie - Tomten sedd från öst



Kulturell kontext

Antikens Grekland utgör om inte världens, så väl en av Europas viktigaste historiska epoker. Ofta utgör den dessutom startpunkten i en revy över vårt historiska arv. Sinnebilden av antiken med dess imponerande byggnadsverk tycks ha en särskild plats bland de flesta människors föreställningar om urtida civilisationer. För en turist med Aten som rese mål är rimligtvis förväntningarna höga, och till stor del färgade av dessa historiska minnen.

Som tidigare studier av tomten visat kommer det nya museet att befinna sig mycket nära många av de sk antika ikoner som utgör en stor del av såväl sinnebilden av antiken, som av Grekland. En gemensam nämnare för dessa destinationer är att de rimligtvis ingår i den repertoar av sevärdheter som man som historietörstande turist gärna besöker. Finns det flera likheter? Nedan följer ett antal parametrar som jag funnit centrala i samtliga av dessa antika monument, dvs Panathinaiko, Akropolis med Parthenon, och Zeustemplet. Dessa gemensamma värden kan dessutom anses närvarande i de allra flesta av den grekiska antikens representativa byggnadsverk.

Geometri

Genomgående för nämnda byggnader är att dess planer utgår ifrån tydliga geometriska ideal. Även som byggnadsvolymer betraktade finns en tydlig ambition till sammanhållning. Det signifikanta uttrycket av de antika takfriserna är exempelvis bundet till en obruten och sammanhållen takfot. Visserligen kan exempelvis Akropolis betraktas som en addition av olika byggnader som tillsammans skapar ett sammanhang. Inom detta sammanhang kan man dock tydligt urskilja de mindre beståndsdelarnas egna identiteter; exempelvis Parthenons. Byggnaderna i sig upplevs således inte som en addition av olika delar, utan snarare som just *enskilda byggnader*. Rimligtvis stärks denna upplevelse ytterligare av de stränga symmetriska ideal som också ofta närvarar.

Skala

Samtliga av omgivningens antika destinationer består av stora byggnader eller byggnadselement. Zeustemplets 15 resterande kolonner har exempelvis en höjd på 17 meter. Detta bildar en rumslighet och ett uttryck som avviker från den skala vi oftast erfar i generell stadsbebyggelse. Panathinaikos utbredning upptar ca fyra av de kringliggande kvarterens yta. Detta är visserligen inte särskilt stort i ljuset av att vi pratar om en idrottsanläggning, men en stor del av byggnadens identitet och uttryck ligger i att den upplevs som stor. Kanske gör den det p.g.a. dess enkelhet i relation till sin skala.

Generellt utgår dessutom ofta byggnadskomponenters geometrier från mänskliga proportioner i uppskalat format. Kolonnerna vars geometri avbildar en människa utgör ett tydligt exempel på detta

Tektoniskt uttryck

Antikens kvarvarande monument är som bekant uteslutande byggda och konstruerade i sten. De är dessutom ärliga i sitt uttryck i relation till stenens konstruktiva egenskaper, och upplevs som tunga. Visserligen förekom dekoration, färgsättning av ytor, och i viss mån en ambition att nedtona stenens ursprungliga uttryck; inte minst genom döljande av skarvar. Genomgående för de sammantagna uttrycken av den grekiska antikens byggnadsverk är dock att *element vilar på element*.

Monumentalitet

Oavsett dessa monuments uppsåt kan man knappast underskatta det mått av högstämndhet som ofta upplevs när man studerar riktigt gammal arkitektur. Kanske har det sin grund i det enkla faktum att vi *vet* att byggnaderna är gamla och betydelsefulla. De grekiska monumenten betraktas som bekant ofta som embryon till den europeiska civilisationen, och detta faktum leder rimligtvis till en känsla av respekt och vördnad hos betraktaren. Samtidigt tycks vår förmåga att fullt kunna relatera till antikens samhälle och väsen starkt begränsad, varför en känsla av förundran tycks uppstå.



Panathinaiko-arenan. Mannen i blått har utsikt över museets tomt.

Den antika Palaestran

I det antika Grekland var Palaestran en byggnad avsedd för dåtidens idrottsutövande. Här praktiserades såväl bollsporter som boxning och brottning. I viljan att skildra den kulturella kontext som det nya museet befinner sig inom, framstår också denna byggnadstyp som central. Palaestran förekom både som enskild byggnad och som en del av det antika gymnasiet. Den senare var en mer omfattande anläggning, ofta bestående av såväl större simbassänger som rum för intellektuella övningar.

Palaestrans planfigur var i de flesta fall mycket strikt; en rektangulär yta ämnad för idrottande omgärdad av kolonner och anslutande rum. En av ytans sidor var dessutom ofta försedd med sittplatser ämnade för samtal. Ruinerna av palaestran i Olympia utgör ett tydligt dokument över denna byggnadstyp.



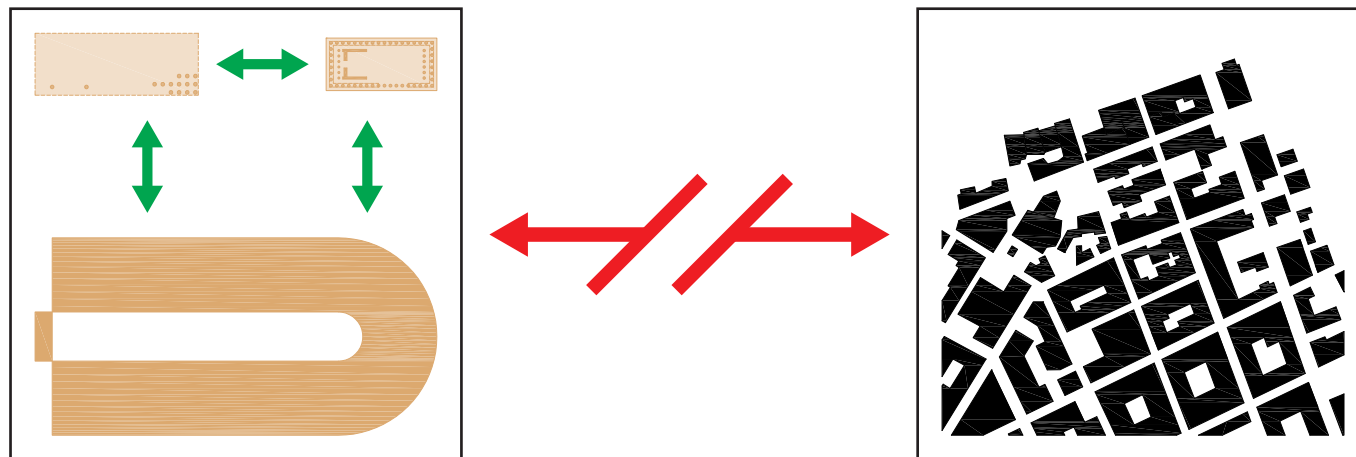
Ruinerna av palaestran i Olympia (ca 200 f. Kr.)

Antiken och det samtida Aten

Aten är huvudstad och den största staden i Grekland med ca 4,2 miljoner invånare inklusive förorter. Inom stadskärnan är invånarantalet ca 346 000. Staden kom att expandera starkt under 1900-talet, särskilt mellan andra världskriget och 1980.

Atens stadskärna rymmer en stor variation av arkitektoniska stilar, däribland nyklassicism, modernism och naturligtvis även de klassiska verken. Dessa olika stilar är ofta funna i samma områden, varför Aten inte kännetecknas av ett entydigt arkitektoniskt uttryck. En typisk gata i Aten kännetecknas tvärt om av att modernism ofta möter nyklassicism inom ett maner som ofta ger ett smått okontrollerat intryck. 1950- och 1960-talen är de årtionden under vilka stadskärnan kom att utvecklas som mest intensivt. Många nyklassicistiska byggnader revs och ersattes med mer moderna. Rimligtvis har detta bidragit ytterligare till bilden av Aten som en blandad och förtätad stad med många historiska lager. Staden lider dessutom av stora bekymmer med luftföroreningar, varför kontroll av biltrafik har blivit en stor agenda. Detta kan förklara att programmet för museet inte hyser några besöksparkeringar. Dock är centrala delar av Aten fortfarande mycket kraftigt trafikerade. Som jag i tidigare studier visat, är exempelvis den södra delen av den tilltänkta tomten för museet direkt angränsande till en central genomfartsled.

Den så starkt etablerade sinnebilderna av den grekiska antiken med dess absoluta formideal tycks fjärran från den generella bilden av Aten som stad. Tydlig är dock den respekt som den moderna staden visar de klassiska ikonerna, då dessa ofta omges med obebyggd mark. Detta stärker rimligtvis deras status som unika och isolerade objekt. Dock är upplevelsen av en inbördes samhörighet ikonerna emellan stor.



Stadsmiljö i Aten

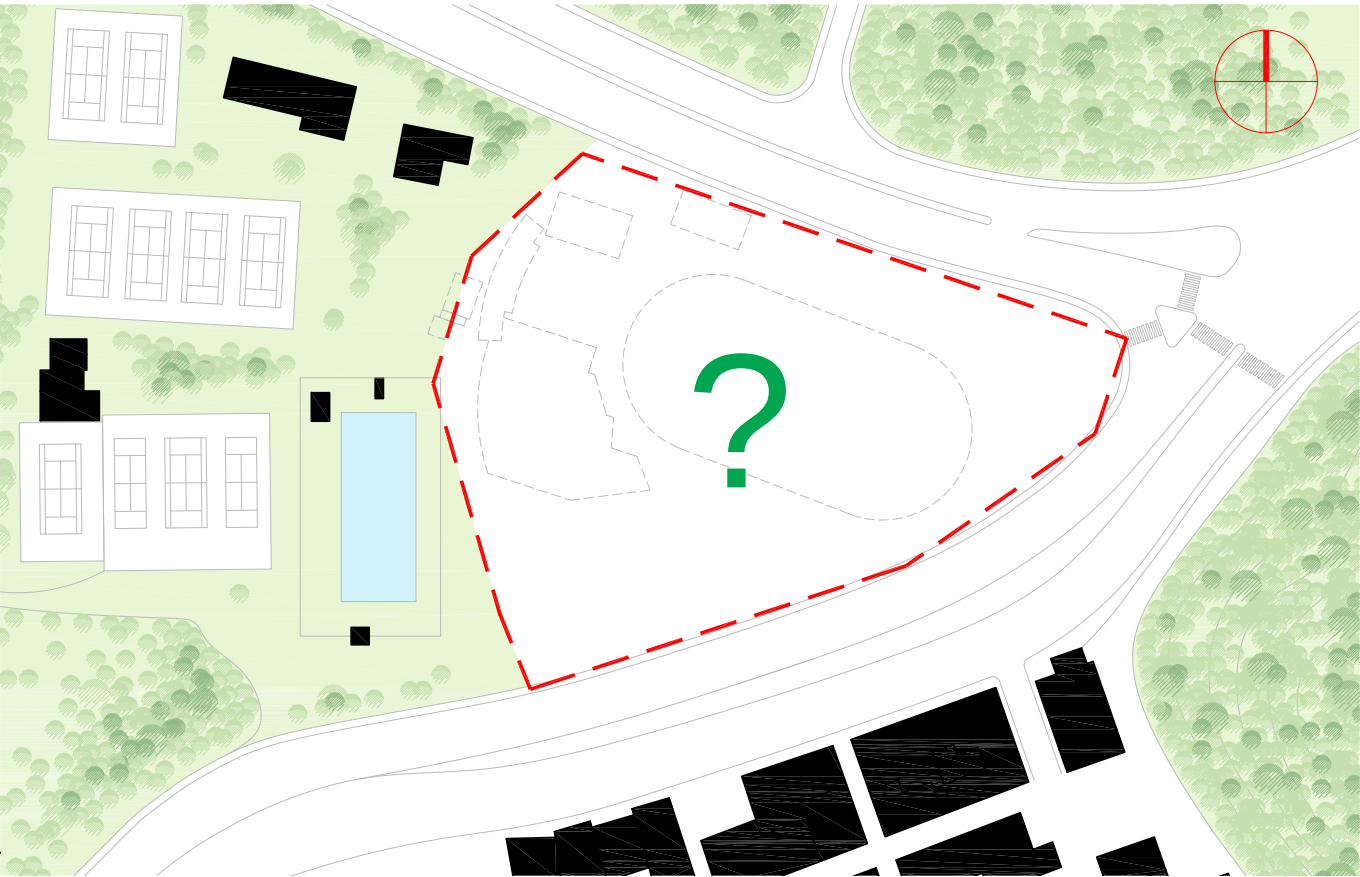
Byggnaden Tar Form

Rumsanalys

De olika rummen i ett museum enligt givet program ställer rimligtvis olika krav på såväl praktikaliteter som karaktärer. Figuren på följande sida avser redovisa aspekter av mer praktisk beskaffenhet. Lokalerna är ordnade efter fallande storlek. Några påpekande kring följande bedömningar bör göras: Programmet har *ej* givit anvisning om exakt innehåll i utställningslokalerna. Därmed har de behandlats som generella utställningsytor, varför utblickar i dessa har begränsats. Detta till förmån för flexibilitet. Angående den ”Interaktiva Hallen” är detta en del av museet där man som besökare kan pröva på olika idrotter.

Figuren med titeln ”Rummen och Staden” visar tänkbara positioneringar av de olika lokalerna/funktionerna på den aktuella tomten, med hänseende till tidigare redovisade omständigheter. Här visas också tänkbara etableringar av nya gångstråk vid bebyggelse av platsen. Kvarteren söder om tomten är idag ett resaurangtätt distrikt, medan museets program innehåller två nya publika serveringar. Därmed anses länkarna till denna stadsdel viktiga oberoende av museets primära funktion och agenda. Möjligheten att erbjuda lättillgängliga matalternativ vid en redan etablerad lunchdestination är naturligtvis av godo; såväl för platsen och parken som för museet.

Trafikleden söder om tomten består av två fält, varav den södra av dessa befinner sig på en terrassering 4 m ovan den andra. Denna nivåskillnad kompenseras med trappor i längsgående riktning med vägarna. (Se senare längdsektion.) Vid den östra av dessa trappor existerar redan en sårdan övergång, men tyvärr saknades denna i tävlingsställarens CAD-material. Möjligtvis kan denna användas i dess befintliga position. Tomtens befintliga nedsänkning fylls ut för att ansluta till kringliggande vägnät. Till höger följer tävlingsställarens lokalprogram.



Befintlig situation (1:2000)

Publika Ytor

• Platsbildning	3500 m ²
• Entré	100 m ²
• Temporär utställning	400 m ²
• Cafeteria	100 m ²
• Restaurang (Ca 30 bord)	350 m ²
• Hörsal (Ca 250 personer)	450 m ²
• Butik	150 m ²
• Terrass	

Utställningsytor

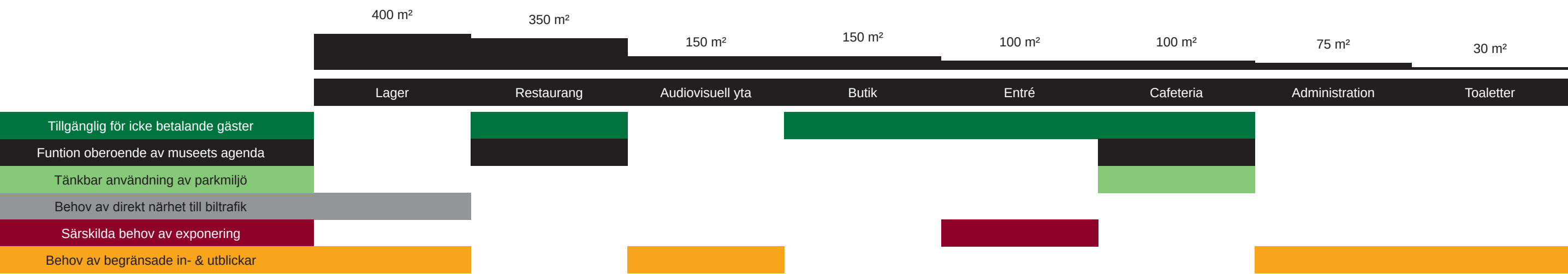
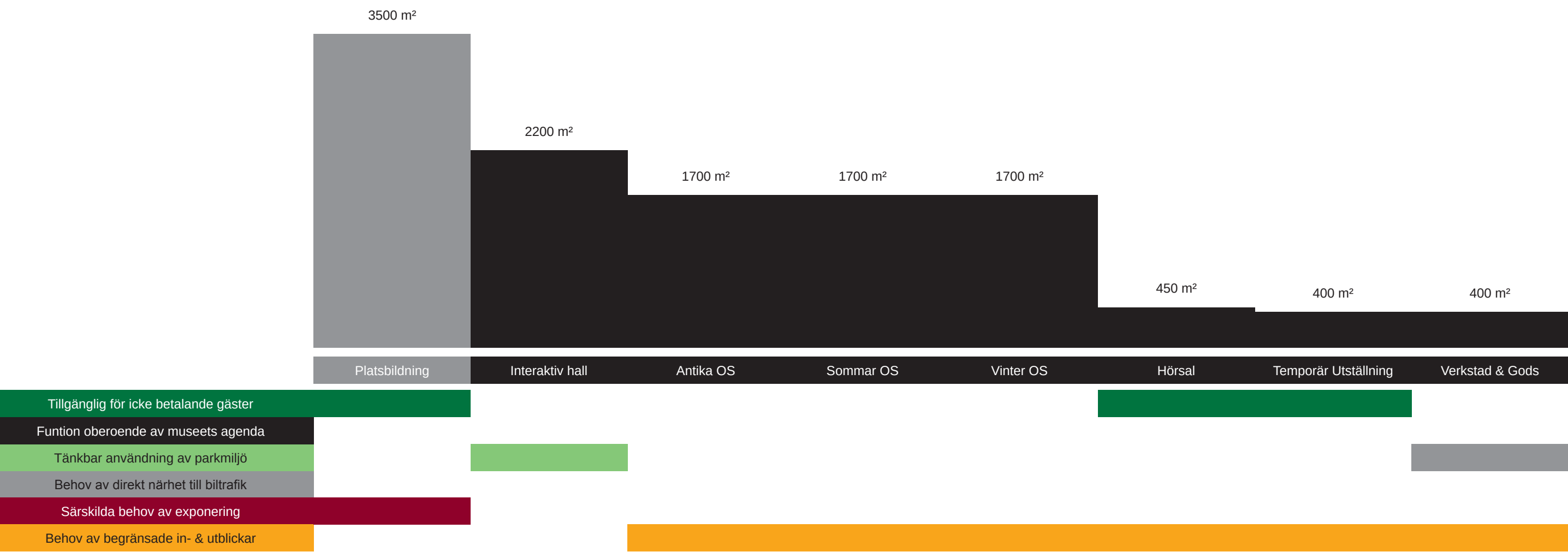
• Antika OS	1700 m ²
• Sommar OS	1700 m ²
• Vinter OS	1700 m ²
• Interaktiv hall	2200 m ²
• Audiovisuell yta	150 m ²

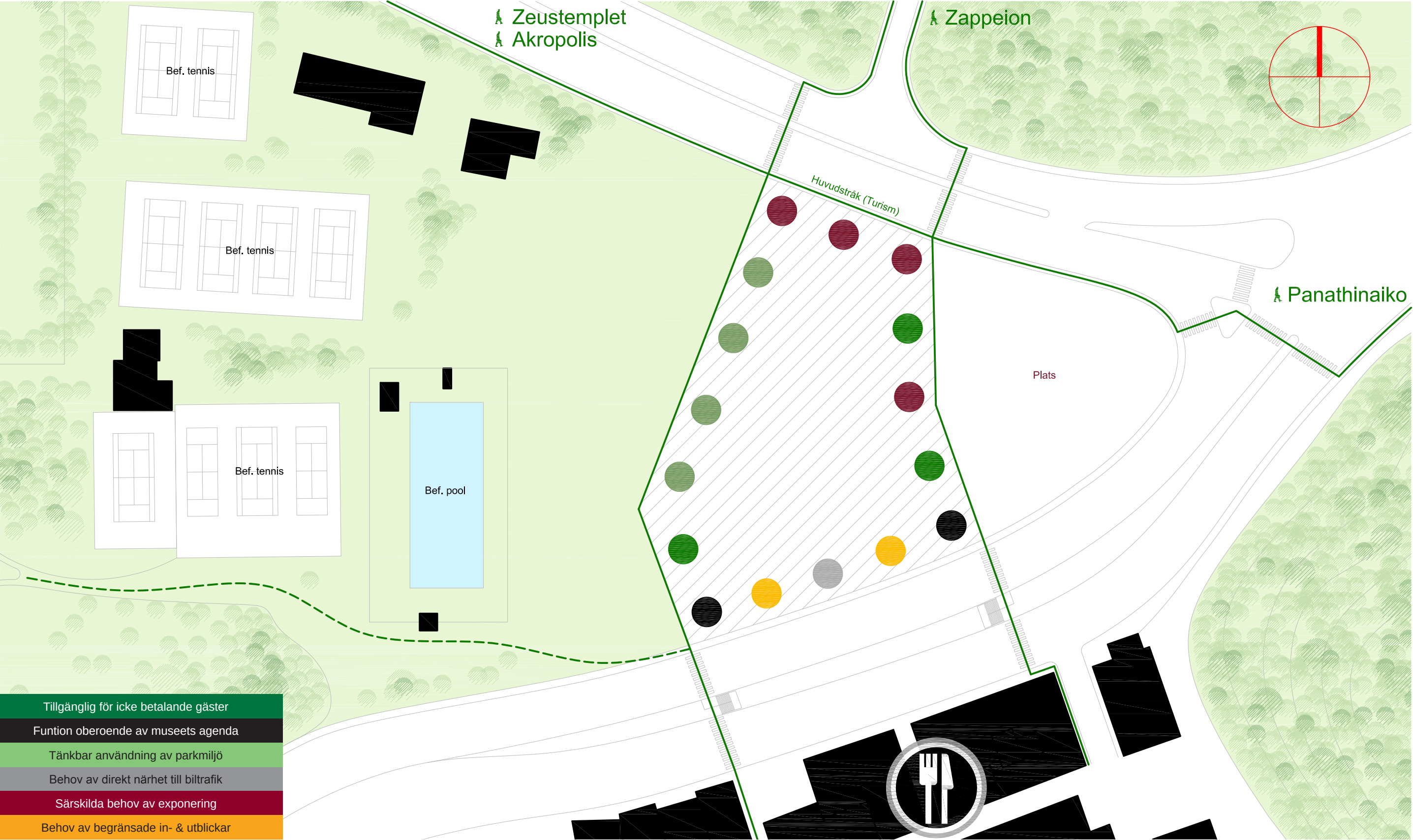
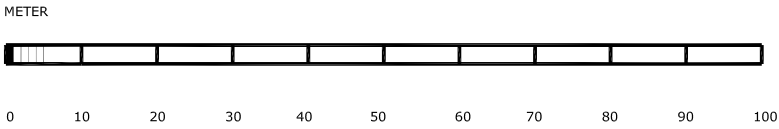
Operativa Ytor

• Lager	400 m ²
• Verkstad & Godsmottagning	400 m ²
• Administration	75 m ²

Servicefunktioner

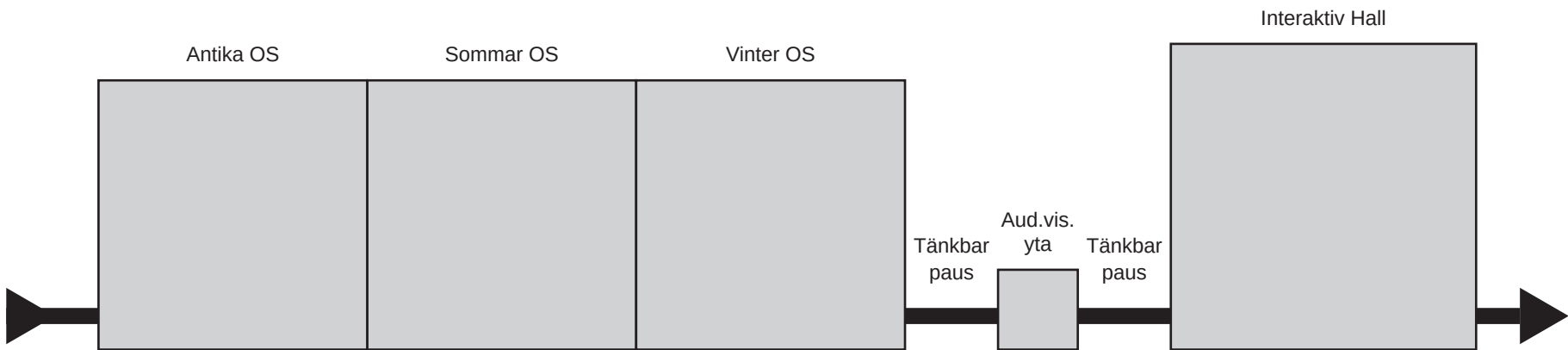
• Toaletter x 3	30 m ²
• Parkering	15 fordon
• Vertikala cirkulationer	





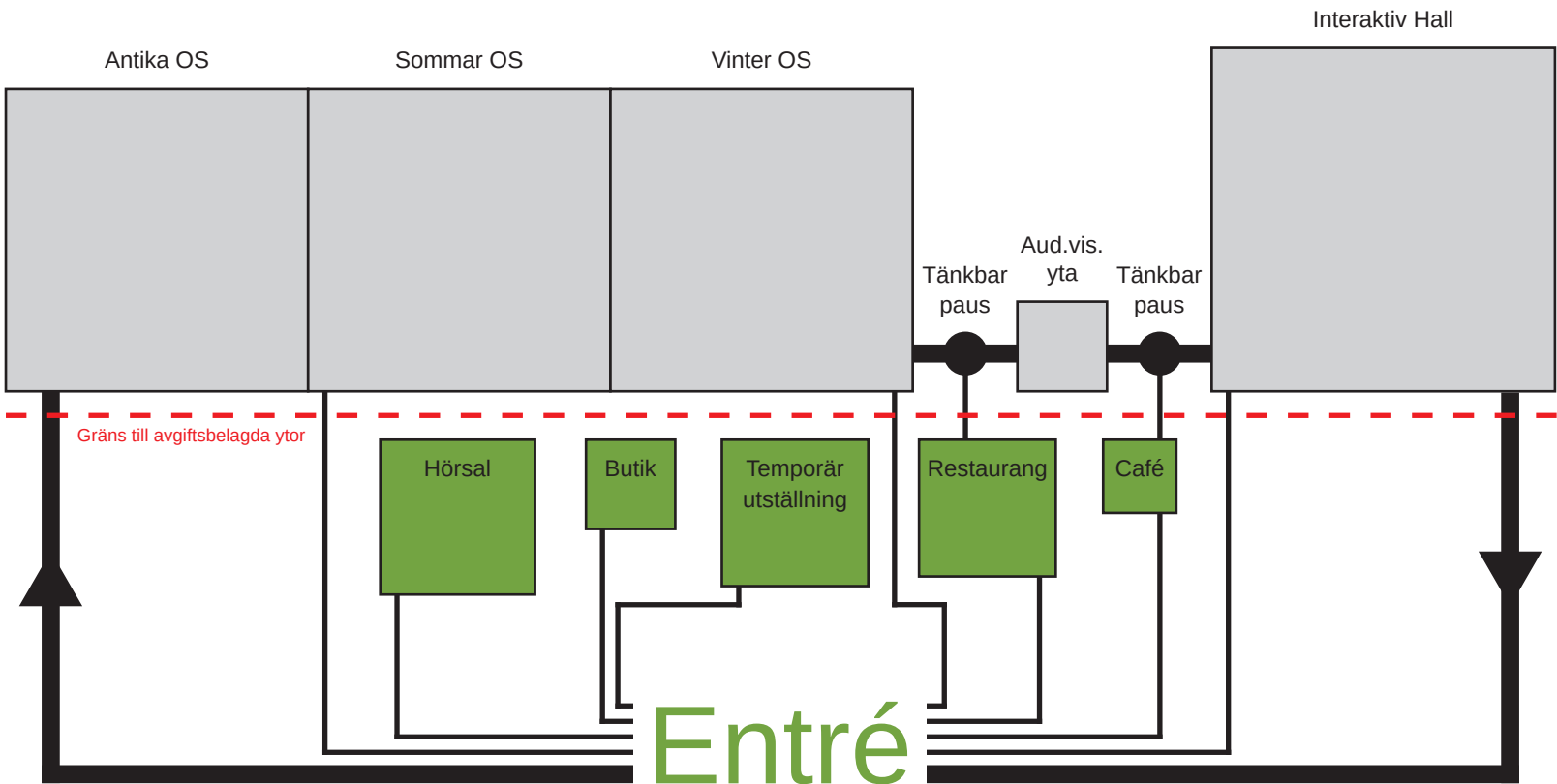
Interna samband

Figuren till höger visar en tänkbar ordningsföljd av de större och *icke* avgiftsbelagda delarna av museet. De tre delarna ”Antika OS”, ”Sommar OS” och ”Vinter OS” är enligt programmet beskrivna som likvärdiga ytor, med varierande innehåll. Att ordna dessa i historisk kronologisk ordning verkar rimligt, inte minst då ett museums primära uppgift är att berätta en historia. Då innehållet i dessa ej är vidare specificerat är ambitionen att skapa generella utställningsytor med lämpliga dimensioner. Flexibilitet och lämplig ljussättning är också av hög prioritet. I tävlingsprogrammet uppges att dessa ytor kan betraktas som såväl icke uppdelade ytor, som en serie mindre rum. Min ambition är att erbjuda större rymder, vari rumsskapande element som montrar och skärmar kan place-ras och bytas ut efter önskemål, i enlighet med god flexibilitet.

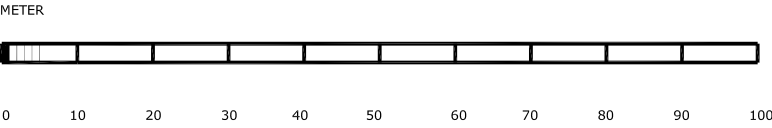


Figuren till höger visar hur de icke avgiftsbelagda ytorna kan tänkas bli länkade till de avgiftsbelagda. Att utforma byggnaden så att restaurangen och cafét dels kan fungera som icke avgiftsbelagda ytor, men samtidigt vara en del av den interna vandringen är en utmaning. Att som besökare kunna pausa sin vandring med en bit mat eller en kopp kaffe i samband med filmvisning i den Audiovisuella ytan kan tänkas vara en bra uppladdning inför fysisk aktivitet i den Interaktiva hallen. Denna typ av ”sidbyte” mellan dessa ytor kan låta sig göras tack vare spärrar med passerkort som ju numer kan anses som standard vid nybyggnation av större museum.

En annan viktig ambition med projektets funktion är att erbjuda en enkel åtkomst till den interaktiva hallen för besökare som *endast* avser besöka denna. Detta scenario är rimligt då denna del av museet kan liknas vid en stor inomhus-lekplats som kan tänkas locka barnfamiljer på regelbunden basis.



1:1000



Projektets ambition

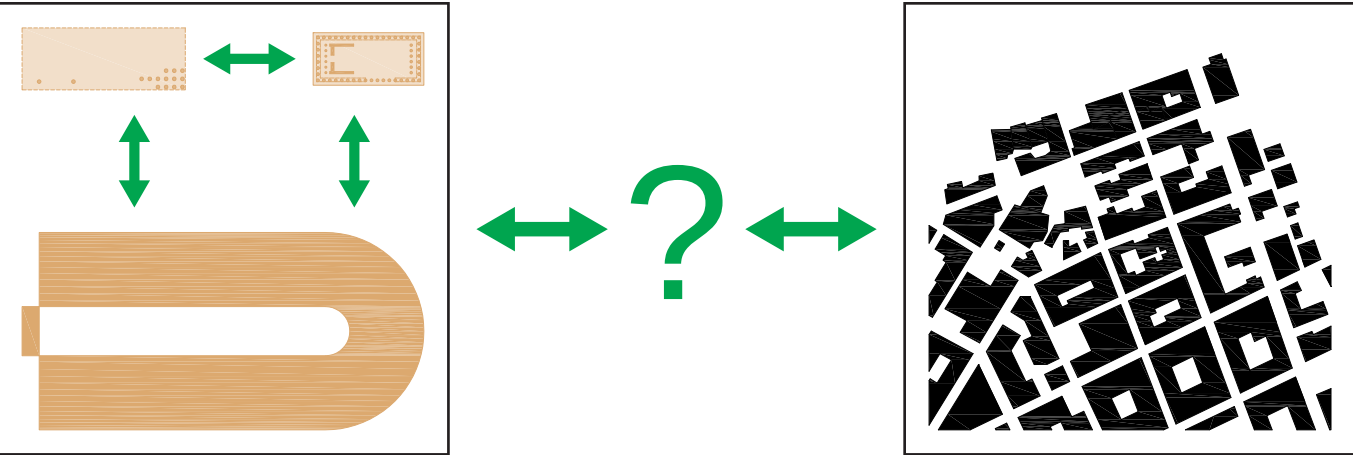
Tidigare studier och resonemang har givit oss utgångspunkter för museet inom följande områden:

- Lokala destinationer
- Påverkande faktorer
- Kulturell kontext
- Den antika Palaestran
- Antiken och det samtida Aten
- Rumsanalys
- Rummen & Staden
- Interna samband

De praktiska aspekterna att ta hänsyn till vid utformningen av museet är många. Samtidigt bör dessa integreras med en föreställning om vad byggnaden kan tänkas kommunicera. Nedan följer en redogörelse över ytterligare antaganden i syfte att utforma en *angelägen inramning* av museets funktioner.

Under de senare årtiondena har många museum med spektakulärt uttryck och avvikande form etablerats, ofta i regioner med behov av publicitet och representation. Ofta används begreppet ikonbyggnad som samlingsnamn på denna typ av byggnader. Aten kan knappast anses vara i direkt behov av denna typ av nybyggnation; staden har redan ett oändligt antal ikoner på sin repertoar. Möjligtvis skulle strategin verka rimlig även i Aten, om nybyggnationen hyste en säregen agenda i jämförelse med de befintliga ikonerna. Så är inte fallet med ett olympiskt museum på angiven tomt. *Därmed framstår det befintliga sammanhanget och stämningläget som viktigare parametrar i sökandet efter museets uttryck.* Dessutom är tomtens angränsande parkområde hittills varsamt bebyggt med undantag av det antika Zeustemplet. En byggnad vars identitet *endast* är inspirerad av samtida arkitektoniska trender och tendenser riskerar att upplevas som allt för avvikande i detta sammanhang.

Samtidigt är tolkningen av områdets befintliga stämninglägen som bekant inte entydig. Sinnebilden av den högstämda antiken tvingas ständigt samsas med trafikkaos och smog. De historiska ikonernas absoluta formideal värvas med den moderna stadens mångfacitet. Härefter ligger också ett av detta arbetes stora utmaningar; hur skall ett nytt museum i detta tudelade sammanhang upplevas? Ambitionen är att dels göra museet till en värdig deltagare i den grupp av historiskt viktiga destinationer som området erbjuder. De gemensamma dragen för dessa anses härmed också angelägna för det nya museet. Tolkningar av hur tidigare beskrivna paramterar som geometri, skala, och tektoniskt uttryck kan komma till uttryck i en samtida byggnad blir därmed centrala. Dessutom kommer byggnaden angränsa till såväl tung trafik som modern kvartersbebyggelse. Dessa parametrar utgör också grunder för platsens karaktär. I viljan att skapa något hemtamt blir också dessa viktiga.



Geometri

Inledningsvis i skissandet gjordes försök att inrymma byggnadens program i en stram planfigur sprungen ur samma tradition som de antika monumenten. I dessa försök tilläts dock takfotshöjder variera för ökad rumslik flexibilitet. Detta i kombination med uppbrutna fasader gav byggnaden en karaktär som dessutom anpassade sig väl till den myllrande stadsbebyggelsen söder om tomten. Denna ansats visade sig dock alltför begränsande för såväl platsens som byggnadens funktionalitet, och refuserades därför. Istället tillämpas en fri hållning till byggnadens utbredning, medan byggnadens takfot ej varieras. Det senare i likhet med merparten av den antika arkitekturens monument. Att ej fixera byggnadens utbredning vid en given form medför naturligtvis godare förutsättningar att funktionellt integrera byggnaden på platsen. Fasader tilläts variera fritt med hänsyn till rum och omedelbar kontext. Den antika arkitekturens geometriska ideal kan tillåtas teckna sig som stramare volymelement inuti byggnaden; i likhet med de slutna delarna i de antika templen. Byggnaden kan dessutom möta staden på samma manér som många av de antika destinationerna har kommit att göra; med en stor och öppen platsbildning.

Skala

Lokalprogrammet är omfattande, och utställningshallarna är stora till ytan. Den interaktiva hallen bör dessutom ha en takhöjd dimensionerad för sportaktiviteter. Om ej överljus används krävs dessutom en generös takhöjd för att möjliggöra intag av dagsljus i större lokaler som dessa. I viljan att låta de antika byggnadsverkens skala återkomma i museets gestalt bör åtminstone vissa rum upplevas som stora, vilket rimmar väl med de funktionella krav som ställs på många av byggnadens rum. Samtidigt är ambitionen att låta de mänskliga proportionerna närvara i de större byggnadselementen.

Tektoniskt uttryck

I viljan att göra museet en värdig deltagare i den grupp av historiskt viktiga destinationer som området erbjuder bör byggnaden i viss mån upplevas som tung. Detta ger omedelbara konsekvenser vid val av fasadmaterial, men även lättare väggar inuti byggnaden utformas så att blottandet av tunna väggprofiler mm undvikes. Ambitionen är dessutom att inte skylta med tekniska faciliteter, även om de för den sakens skull ej döljs.

Grundläggande är dessutom att byggnaden består av ett komplext rumsprogram, ämnat att fungera i en modern stad. Detta utgör också en stor del av byggnadens identitet, och är också utgångspunkt i sökandet efter ett rimligt uttryck. Den interaktiva hallen är museets största del, i vilken besökare kan pröva på diverse idrotter. Bilden av människor i rörelse sammanfattar tydligt vad ett olympiskt museum handlar om. Därför kommer den interaktiva hallen anses ha ett särskilt behov av exponering, i likhet med entrén. Rimligtvis lockar också denna avdelning besökare på mer regelbunden basis än de övriga. Motivet av glada amatörer som leker idrottsmän har dessutom en lättsam ton, i motsats till den högstämda inramning man som besökare erfar vid Akropolismuseet. Dessa två museum har i övrigt många likheter; de ligger i varandras närhet, de appellerar till samma historiska epok, och de är dessutom moderna museum. Att poängtera viss skillnad i stämningläge dessa museer emellan känns angeläget. Även om det olympiska museet enligt tidigare resonemang bör kännas högstämt, kan inslag av lättsamhet med fördel förekomma.



Akropolismuseet (Bernard Tschumi Architects 2001-2009)



Akropolismuseet

En byggnad med många ansikten

Om projektet

En viktig ambition med detta projekt är att museet skall upplevas som *en* byggnad och destination, i likhet med dess antika konkurrenter. Detta i motsats till en struktur bestående av vitt skilda komponenter och volymer adderade till varandra. Samtidigt erbjuder tomten skilda situationer i olika väderstreck, varför min byggnad kan liknas vid *en* byggnad med många ansikten. Detta i syfte att kunna leva upp till de funktionella krav som ställs på ett modernt museum i en komplex situation, men också för att gestalta sig som en byggnad vars identitet lyfter frågor hos betraktaren; också i likhet med de antika verken. Byggnadens slutna och öppna delar spelar mot varandra, och byggnadens olika fasader anpassar sig till dess omedelbara omgivning. Den västra fasaden som vätter mot Akropolisklippan och Partenon väcker minnen om hur de antika templen en gång fungerade; ett högt tak uppburet av pelare, ett öppet rum bakom dessa, och med slutna kärnor fyllda med sevärdheter. Samtidigt minner den interaktiva hallen också om livet i den antika Palaestran; en avlång planfigur ämnad för idrott, omgiven av pelare med sittplatser utefter en av kortsidorna. Byggnadens geometri sedd från denna vy upplevs också i likhet med de antika templen som kontrollerad och stram. Den östra fasaden med direkt närhet till Panathinaiko-arenan är en mer öppen och direkt inbjudande då den hyser byggnadens huvudentré. Här möjliggörs också goda skyltmöjligheter utefter det redan etablerade turiststråket. Tänkbart är även att den temporära utställningen som också befinner sig här är i störst behov av skyltning och exponering. Denna kommer att hysa tillfälliga kampanjer exempelvis angående aktuella världnationer för OS mm. Motivet av trappor med vilplan som utgör ett av Panathinaikos signifikanta fasaduttryck, återkommer också i denna fasad. Detta för att skapa en känsla av hemtamhet för turister som rör sig mellan dessa två destinationer med stark samhörighet. Den södra fasaden som vätter mot starkt solljus och tung trafik är byggnadens mest slutna. De större glaspartierna i byggnadens övriga fasader minskas i denna, och byggnaden sedd från detta väderstreck minner mer om den moderna kvartersbebyggelsen på andra sidan vägen.

De yttre fasaderna platsgjuts i vitpigmenterad betong, och takfoten förses med en perforerad sarg. (Se kommande sektioner.) Denna gjuts med håltagningar som bildar en samtida fris med text som skyltning för hela museet mot platsen i öst. Sargen löper kring hela byggnaden, och vid övriga fasader förses denna med årtal genom historien då de olympiska spelen har hållits.

Markplanet i museet kan beskrivas som en successiv vandring mellan den mer stadsmässiga platsen i öst, och den befintliga parkmiljön i väst. Den senare kompletteras med ytterligare anläggningar för utomhusidrott i samklang med de befintliga tennisbanorna längre väster ut, men också för att skapa en naturlig fortsättning på verksamheten i den interaktiva hallen inne i museet. Den mer stadsmässiga platsen i öst förses med brusande fontäner och odlingar utefter den tungt trafikerade leden. Detta för att skapa en barriär mellan platsen och trafikens larm. Byggnadens utbredning och positionering på tomten är anpassad i enlighet med de nyetablerade gångstråk som utretts i tidigare studier.

De interna sambanden i museet stämmer väl med tidigare diagram. Entrén till cafét har dock förlagts till parksidan av byggnaden, dels för att kunna servera icke betalande gäster i parken, men också för att förstärka sambandet till de restaurangtöta kvarteren söder om tomten. Här vinklar byggnaden också in i parken för att erbjuda en cafémiljö skyddad från trafik. De interna sambanden där restaurangen och cafét utgör pausmöjligheter för betalande gäster är bibehållet. Byggnaden består av tre huvudplan där det mellersta är mindre och främst erbjuder pausmöjligheter. Denna rumsorganisation möjliggör samma ordningsföljd av rum som redovisats i rumsanalysen: Som betalande gäst startar man sin vandring med att via hiss ta sig till det översta planet; Plan 2, för att här se utställningarna ”Antika OS”, ”Sommar OS” och ”Vinter OS”. Dessa utställningar präglas av begränsade utblickar och överljus. Via entréhallens väl exponerade trappa tar man sig sedan ner till de mer öppna delarna av museet. Innan man slutligen når markplan och den interaktiva hallen, erbjuds matpaus på Plan 1 i anslutning till den audiovisuella ytan och den breda och slutliga betongtrappan. Den senare fungerar också som läktare till de idrottande besökarna nedanför, liksom stenterrasserna i Panathinaiko-arenan. Tack vare restaurangens positionering som paus mellan de mer slutna utställningarna på Plan 2 och de friare aktiviteterna på Plan 0, möjliggörs också matintag på läktaren. Restaurangbesökare kan dessutom nyttja terrassen med utsikt över platsen framför museet, och mot Panathinaiko. Inlastning, lager och verkstad är lokaliserat efter den tyngre trafikleden. Här finns också personalparkering samt personalentré. I övrigt är samtliga icke avgiftsbelagda delar direkt knutna till entréhallen. Här erbjuds också direkt access till den interaktiva hallen för besökare som endast avser besöka denna del. Byggnadens BTA är ca 13 000 m².



Panathinaiko-arenan (Bild från OS 1896)

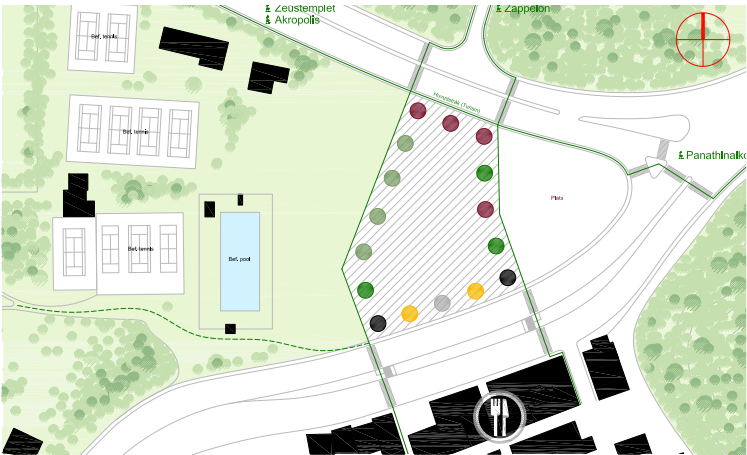
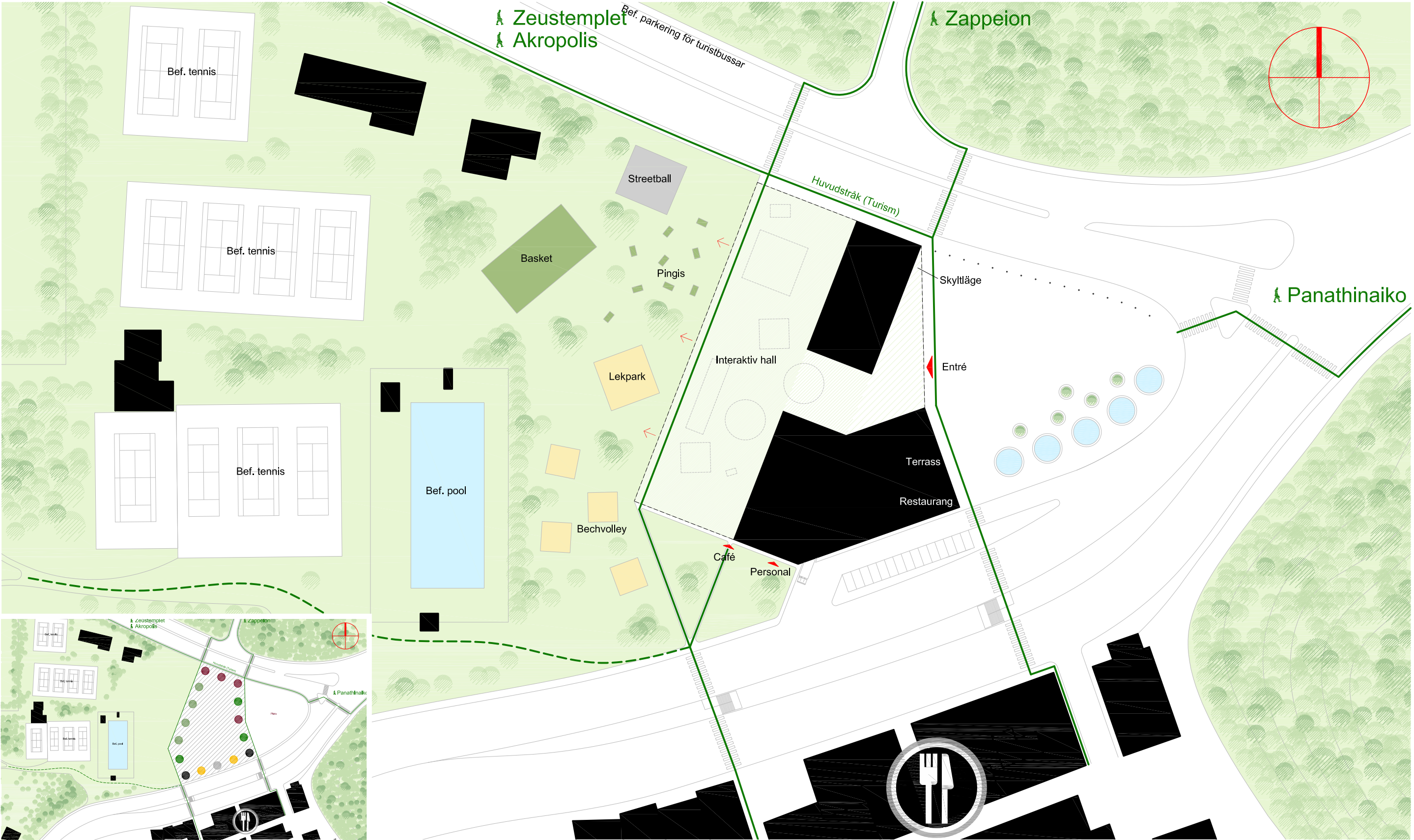
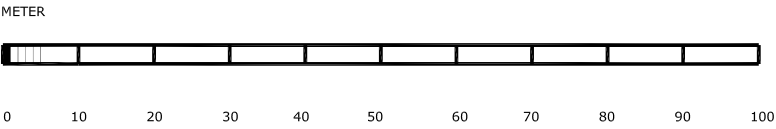


Vy över platsen i Öst som vätter emot Panathinaiko-arenan

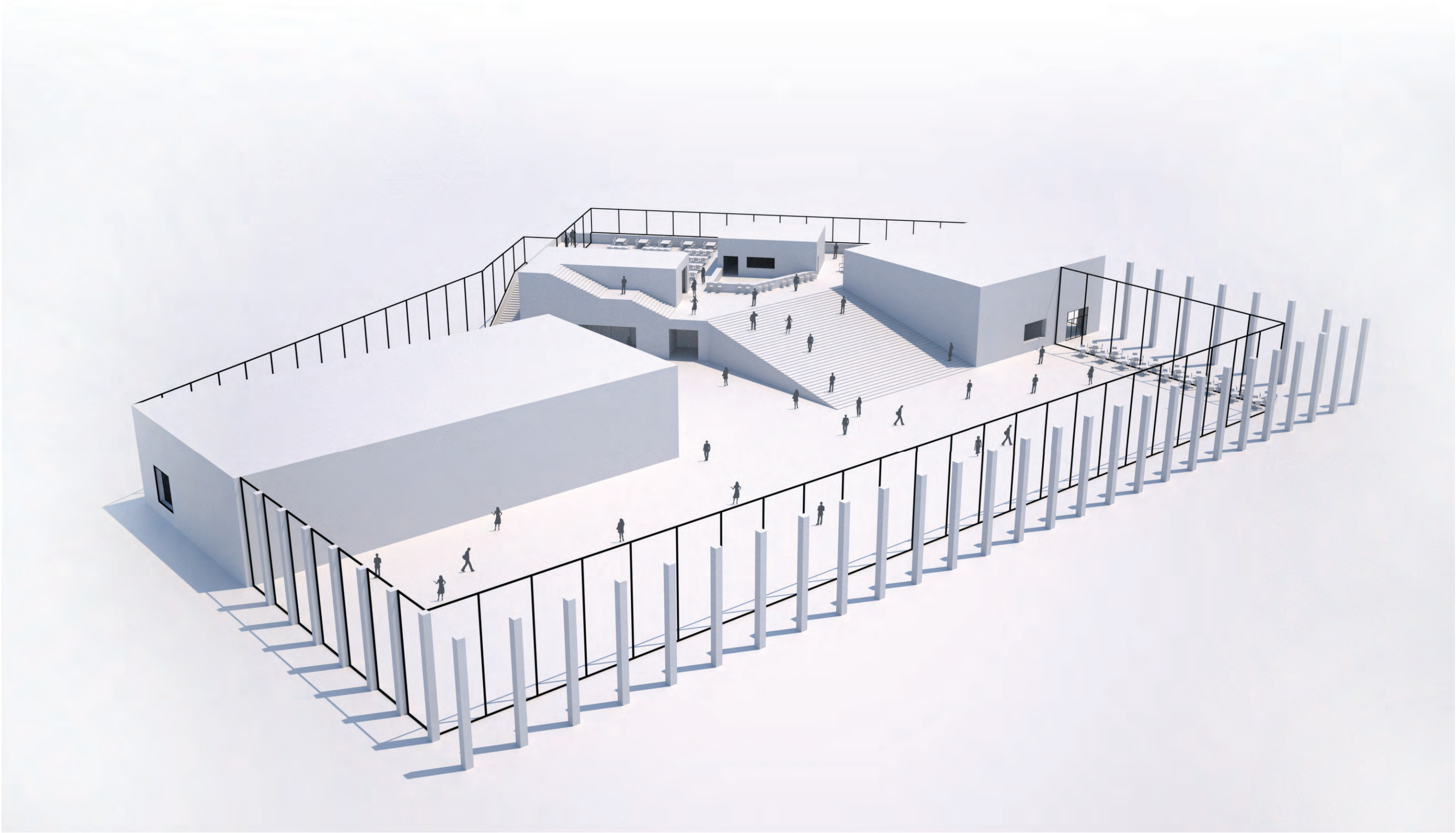


Vy från sydväst. Byggnadens västra fasad vätter emot Akropolis och Parthenon

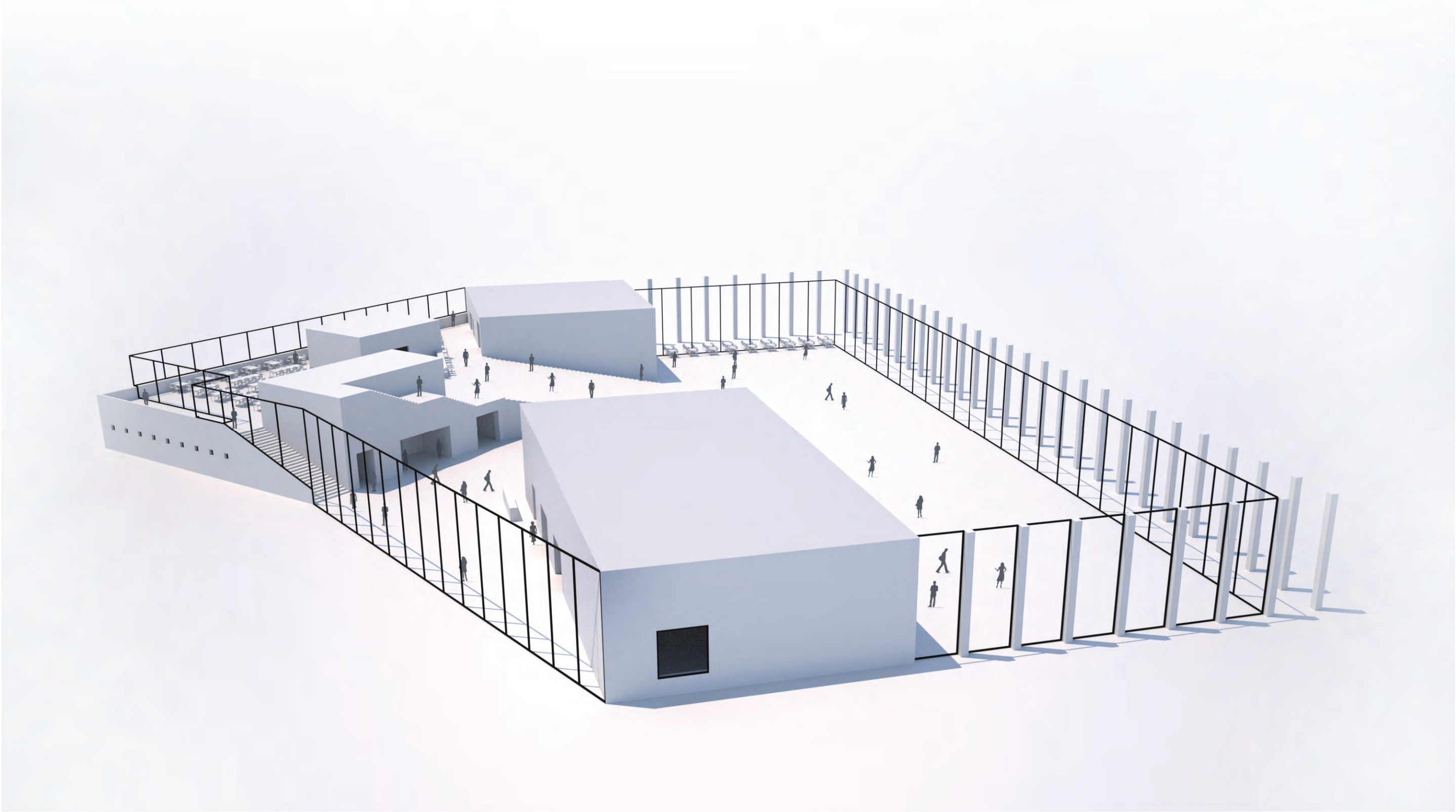
Markplan 1:1000



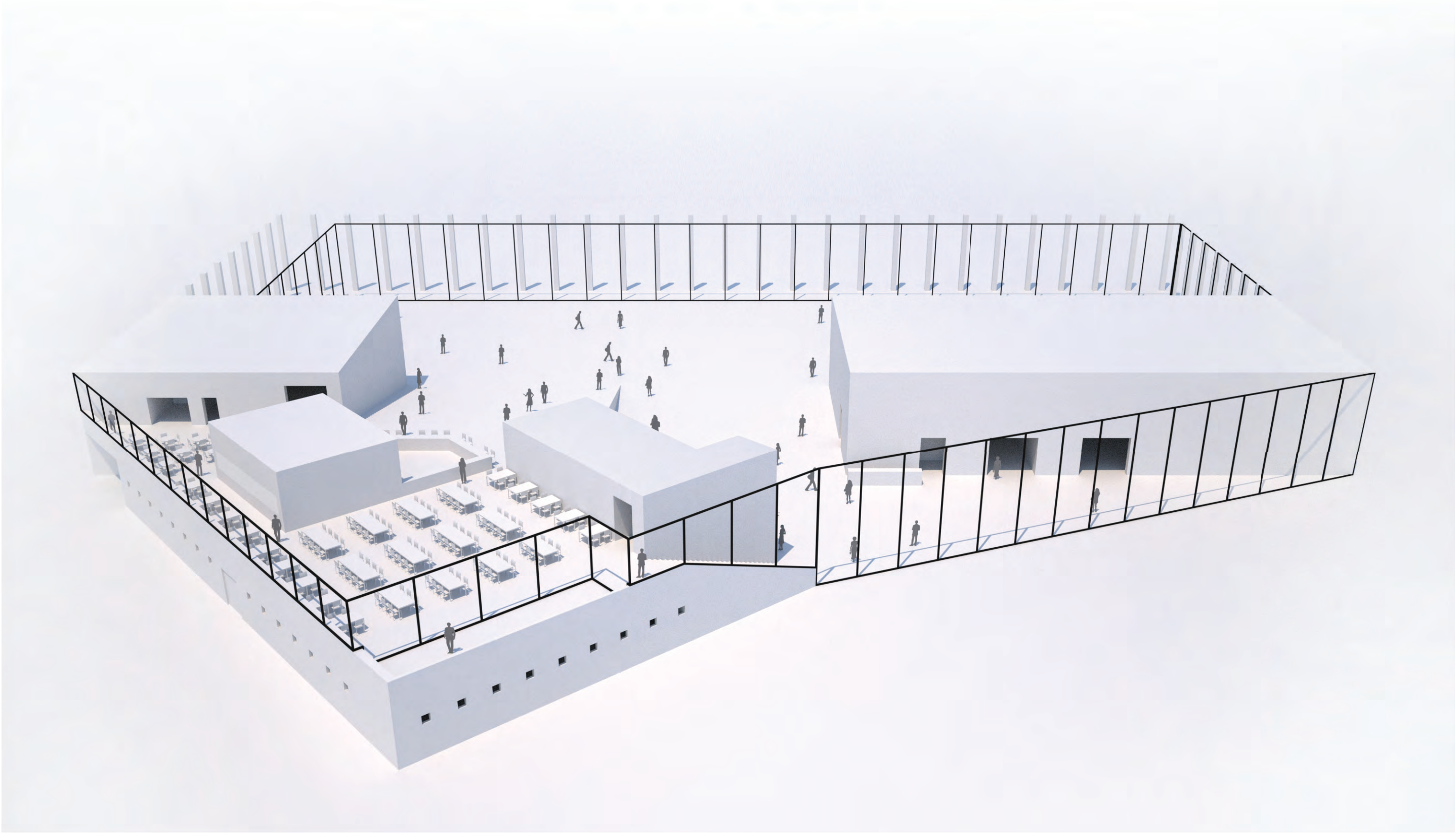
Principmodell Plan 0 & 1



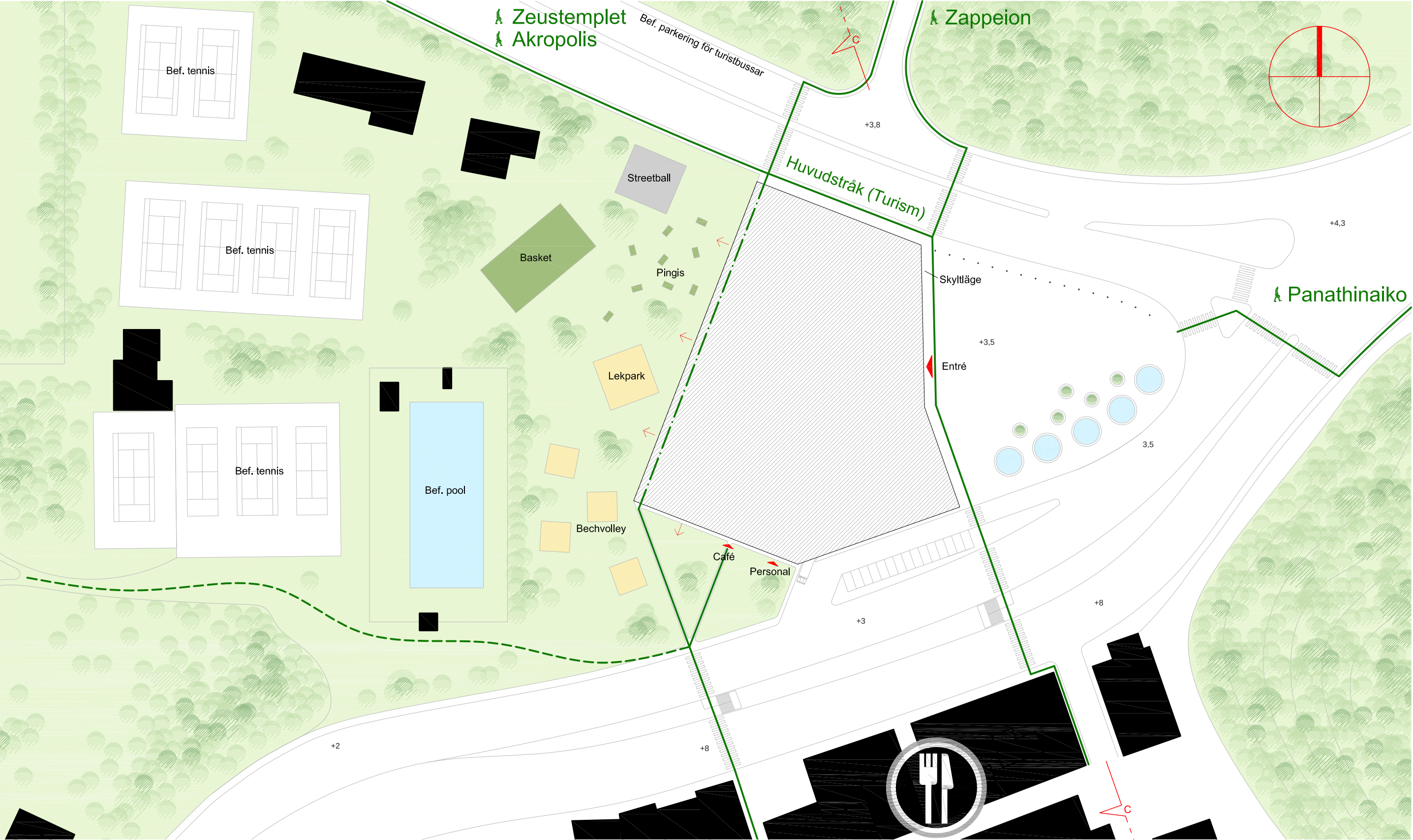
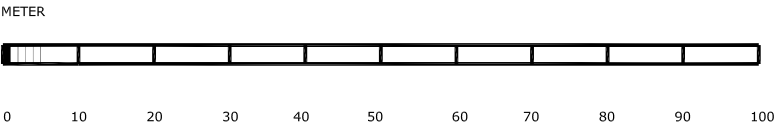
Principmodell Plan 0 & 1



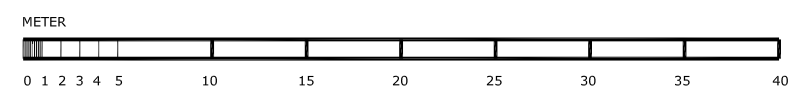
Principmodell Plan 0 & 1



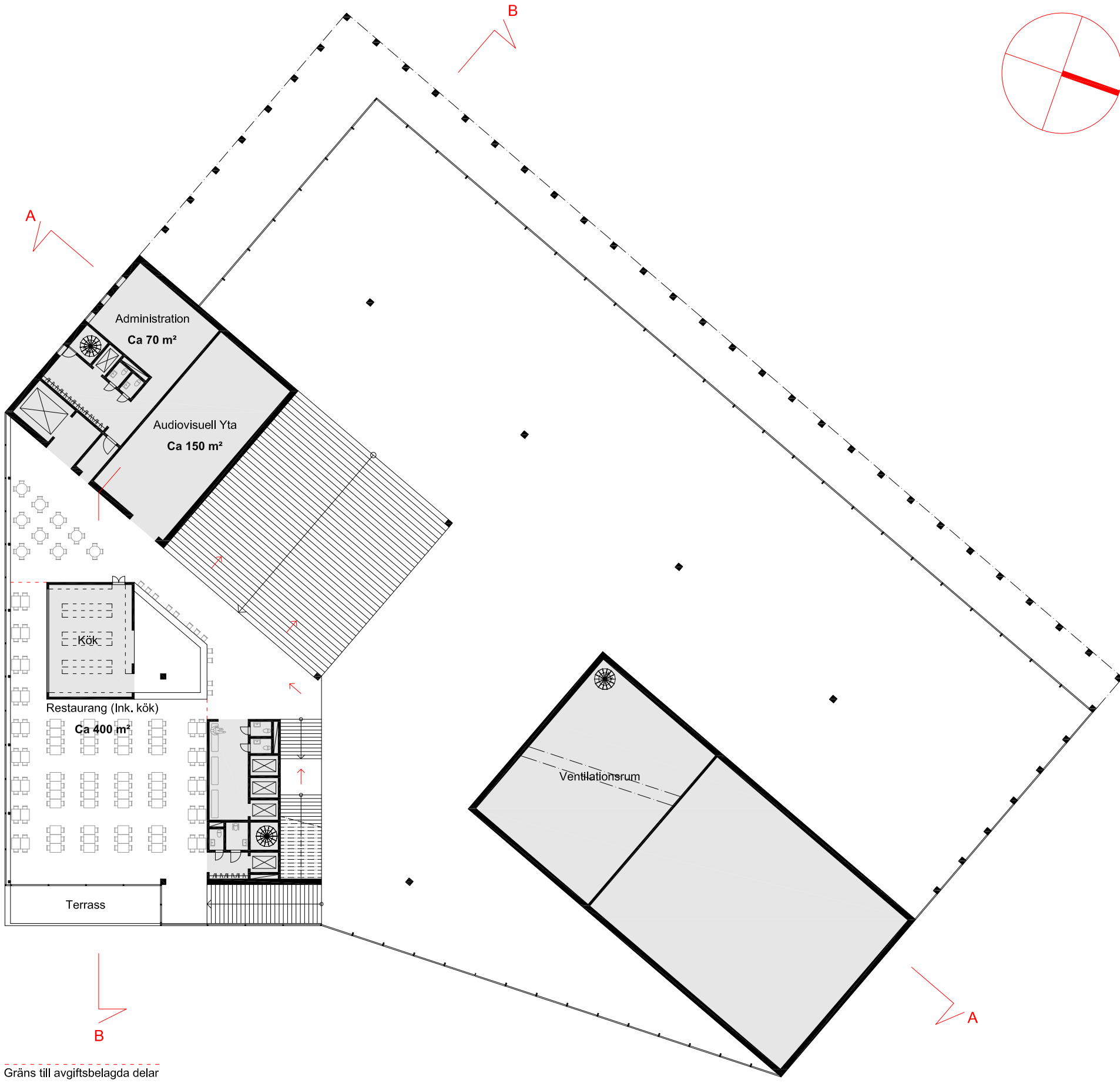
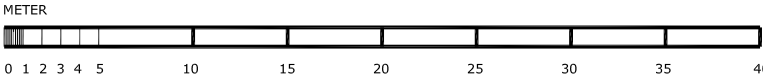
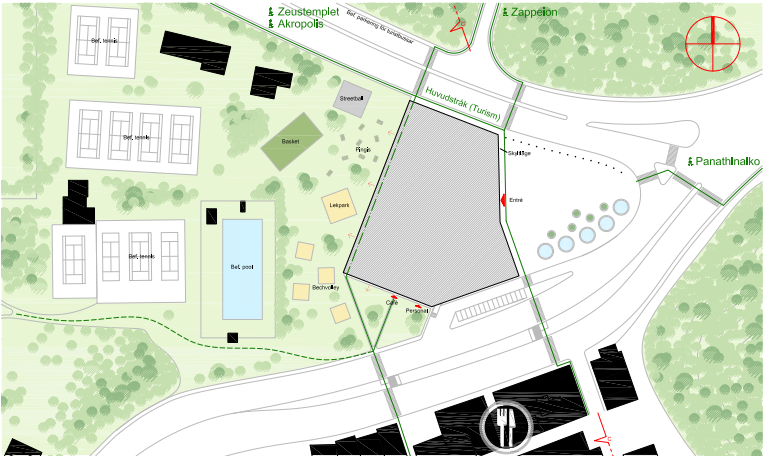
Situationsplan 1:1000



Den interaktiva hallens möblering *ett* exempel på hur rummet kan tänkas användas, och bör i första hand ses som skalreferens.

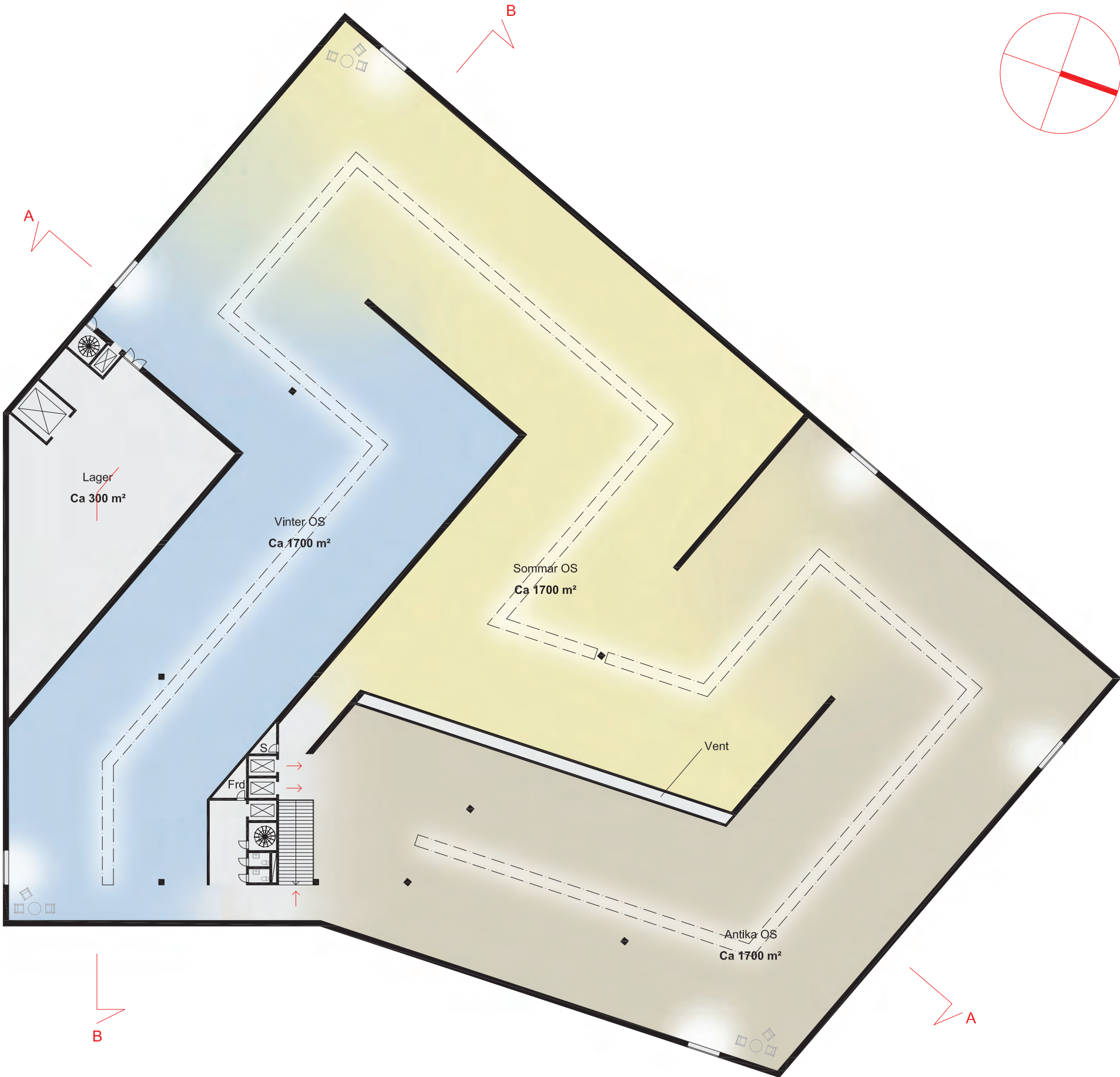
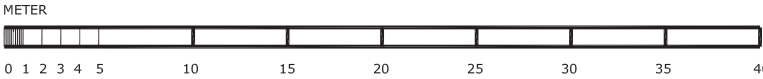
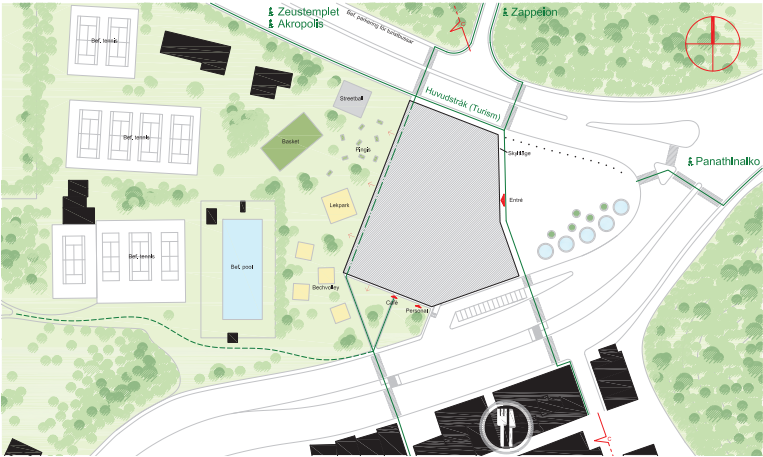


Plan 1 1:400

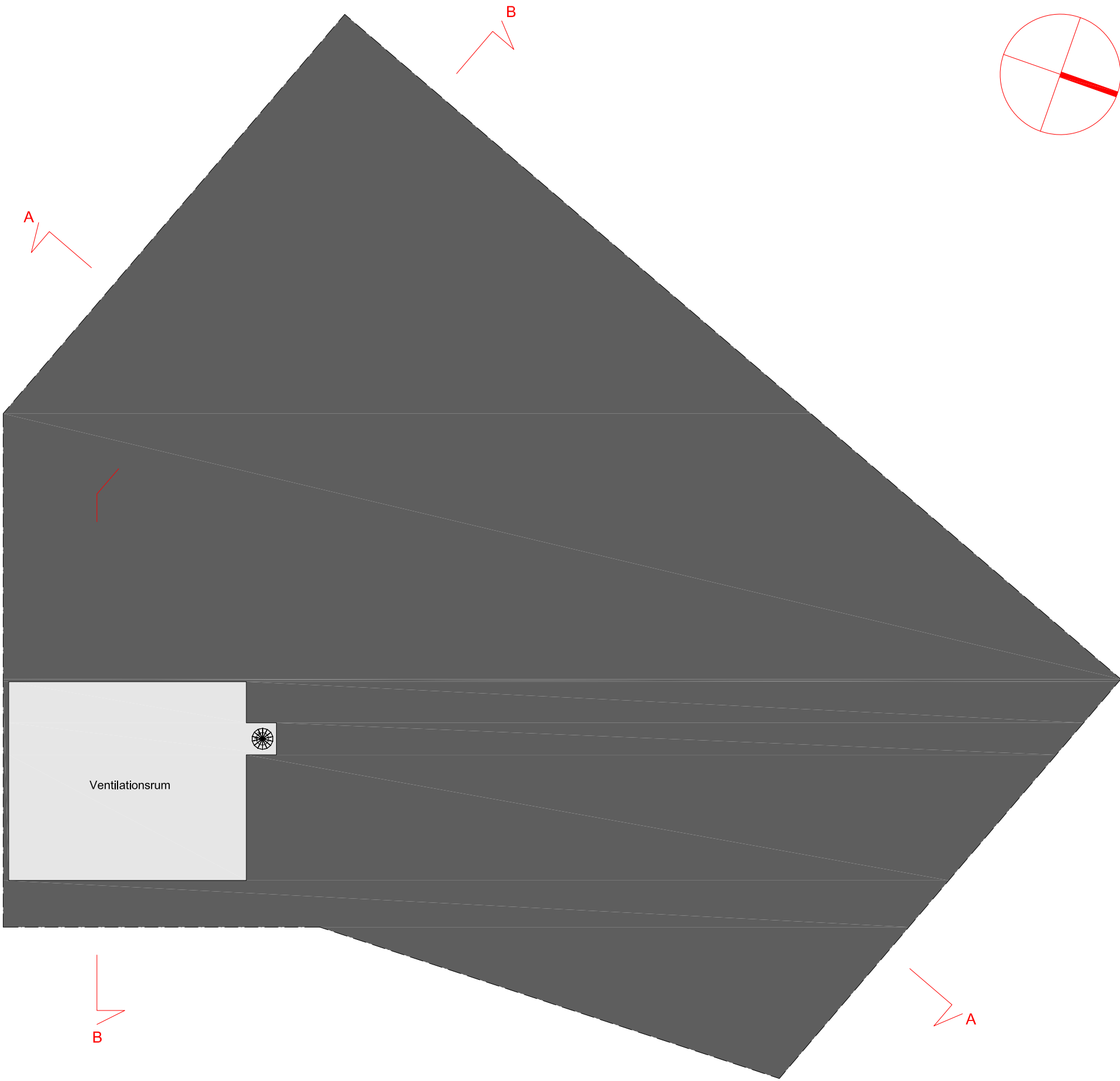
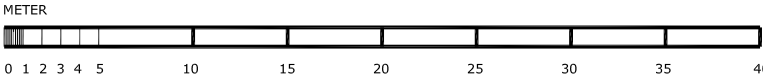
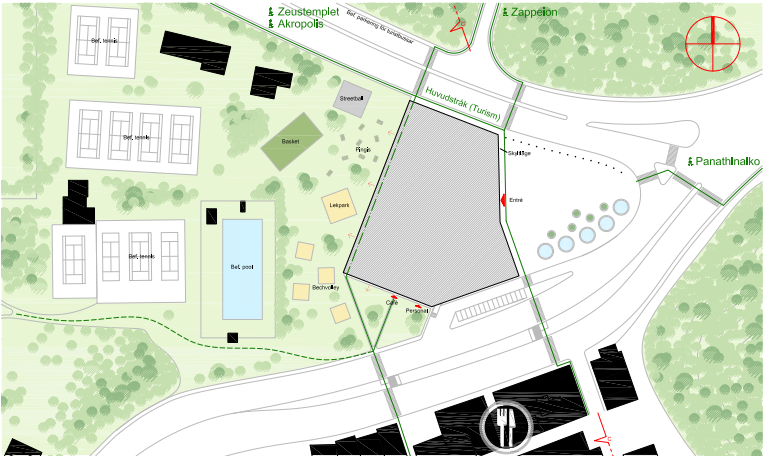


Gräns till avgiftsbelagda delar

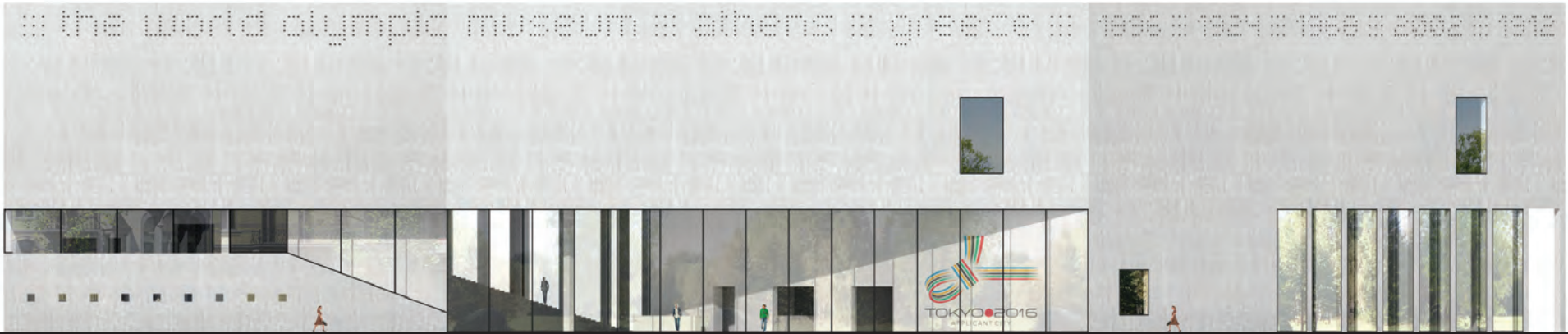
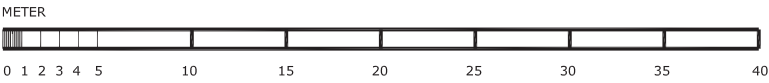
Plan 2 1:400



Plan -1 1:400



Fasader 1:400

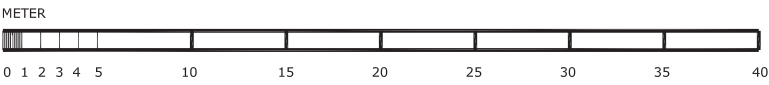


Fasad mot Öst



Fasad mot Norr

Fasader 1:400

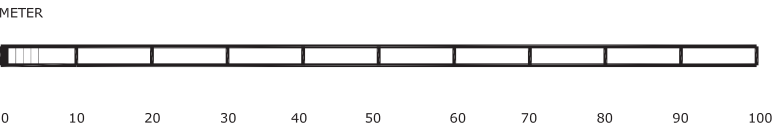


Fasad mot Väst



Fasad mot Syd

Längdsektion C-C 1:1000

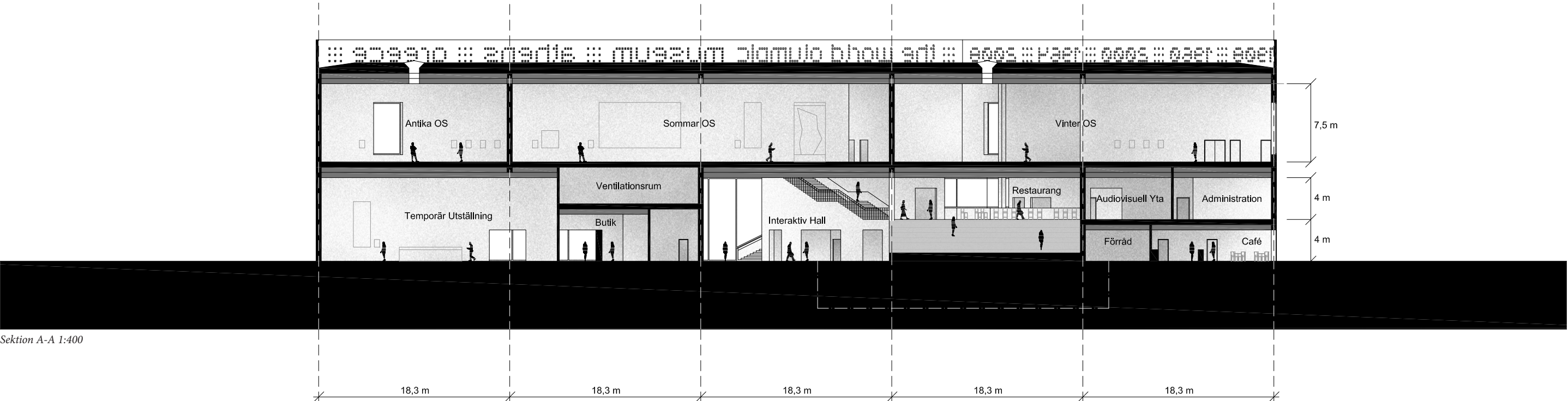
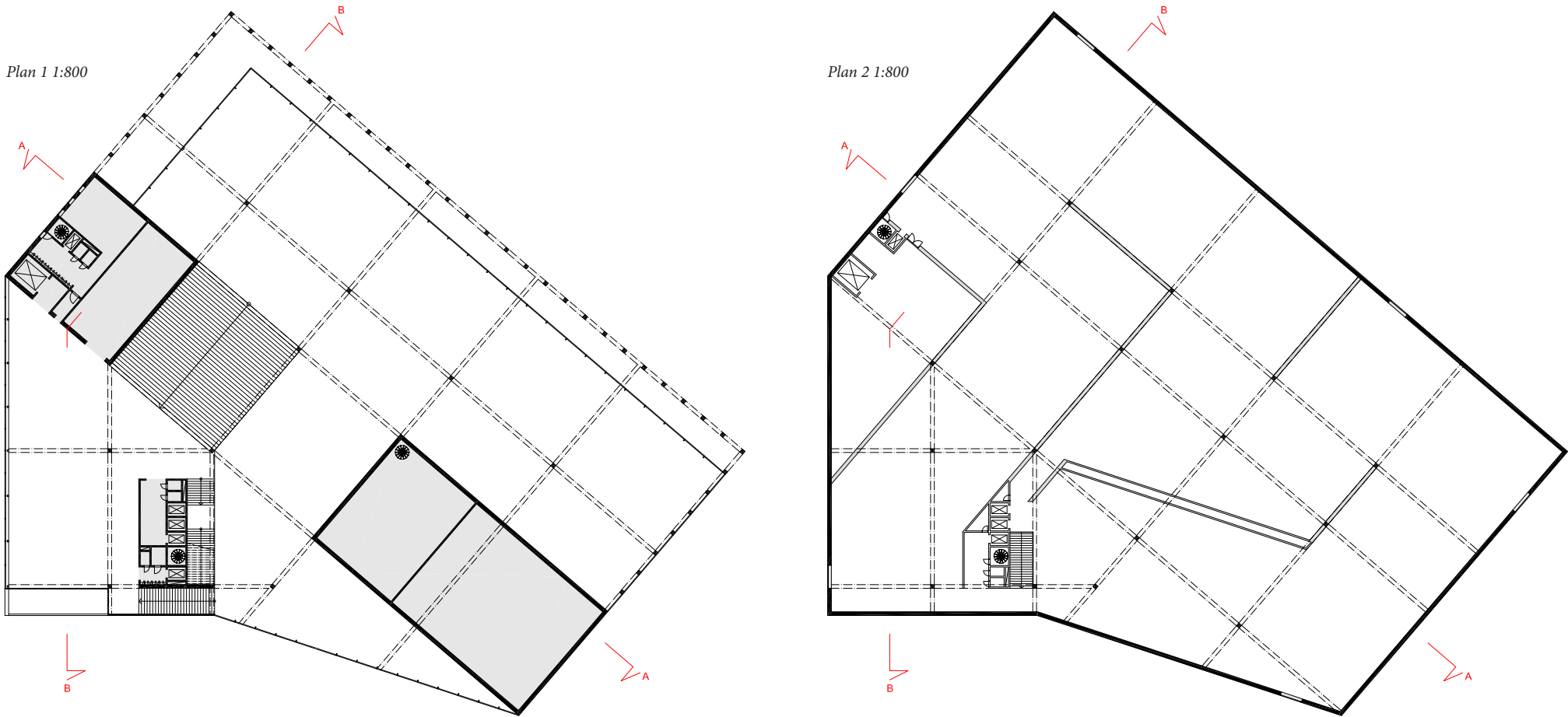


Konstruktion & Sektioner

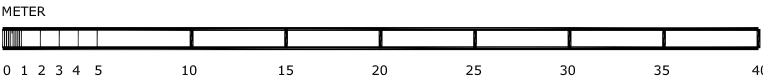
Byggnadens stomme är anpassad för bjälklagskonstruktioner med HD/F plattor. Därmed överstigs aldrig 19 m i spannvid balkarna emellan. Bjälklagets tjocklek har dimensionerats efter betongbalkar med 950 mm höjd, vars övre hälft genom flänsar hamnar mellan HD/F plattorna. Undertakshöjden i de större rummen ligger 500 mm under balkarnas underkant för att ge plats åt dragningar. (Se Sektioner). De undre våningarnas väggar gjuts på plats i ljus vitpigmenterad betong, och då de slutna volymernas position i markplan sammanfaller med stommen blir de bärande. Övrig bäring sker med pelare och ytterväggar. (Se Plan 1)

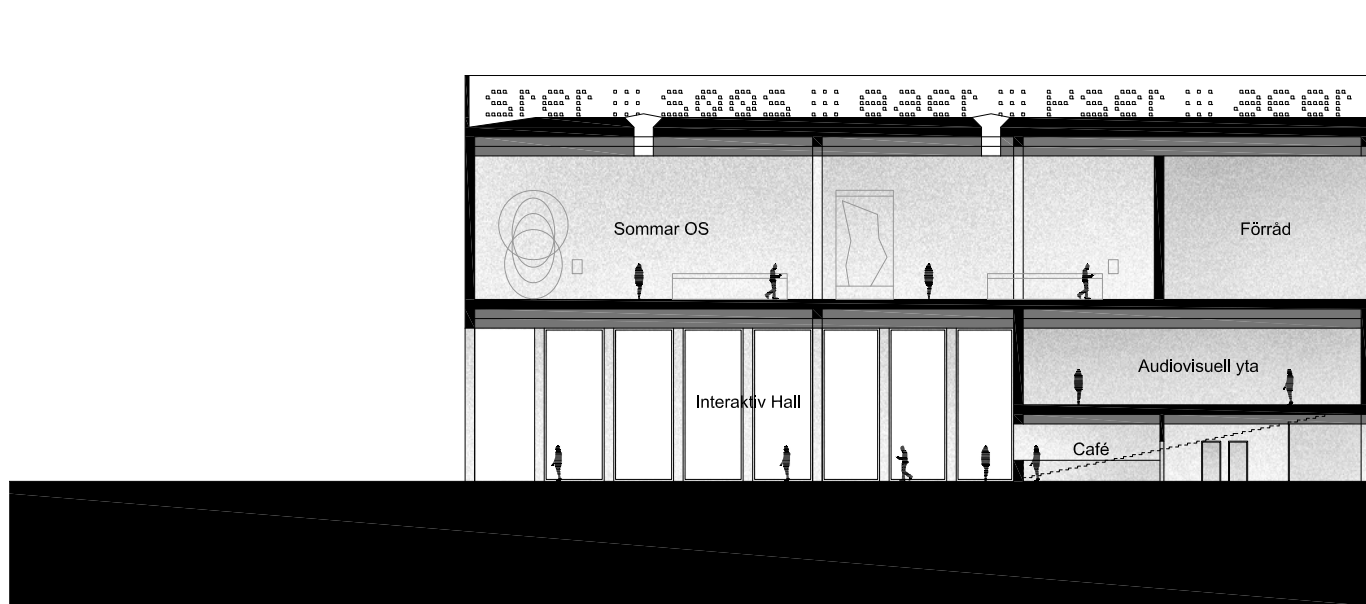
Plan 2 konstrueras med pelare och lätta väggar. Detta för att vägarna ändå målas vita, och för att undvika onödig last. Taket består av en fackverkskonstruktion med isoleringsskikt ovanpå. Slitsarna för överljus föses med en frostad glasyta i undertakshöjd. Dragningar kan därmed göras över denna nivå, med konsekvensen att ljuset silas ned mellan fackverket och eventuella dragningar.

Fasaden mot öst saknar bäring i ytterkant, men avståndet till bäring innanför bedöms såpass kort att ett överhäng bör kunna konstrueras. I annat fall tvingas glaspartierna i denna fasad värvas med mindre pelare.

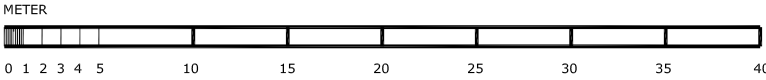
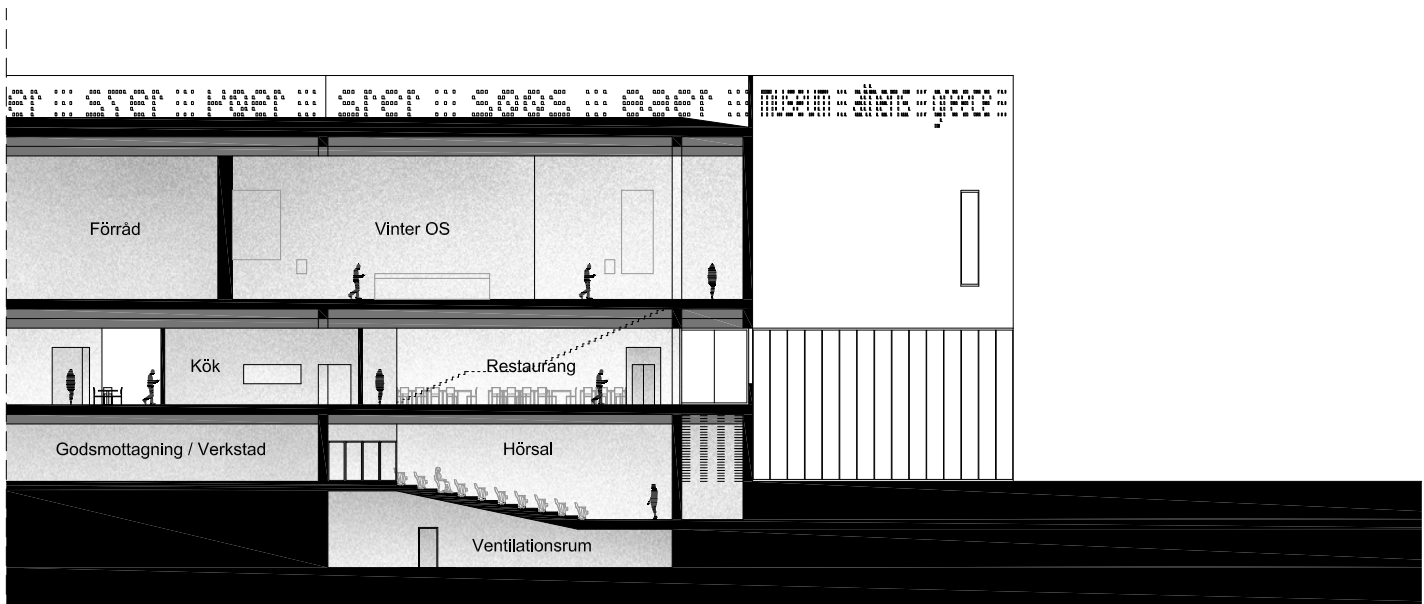


Sektion A-A 1:400





Sektion B-B 1:400



Perspektiv



Vy över platsen i Öst som vätter emot Panathinaiko-arenan



Vy från sydväst. Byggnadens västra fasad vätter emot Akropolis och Parthenon



Vy in i museets interaktiva del.



Museets interaktiva del



Utställningshallarna, Plan 2

