

MySaemienSijte.

Fag:	Kunst & håndverk - Arkitektur og Visuell kommunikasjon Studieforberedende med formgivningsfag – Design og arkitektur
Aktuelle kompetansemål/trinn.	Fra Kunst & håndverk:
Oppgaven må tilpasses ulike trinn.	Oppgaven kan forenkles og tilpasses til etter 4. trinn: <ul style="list-style-type: none">✚ planlegge og bygge modeller av hus og rom ved hjelp av digitale verktøy og enkle håndverksteknikker✚ tegne hus og rom sett rett ovenfra, rett forfra og rett fra siden✚ bruke enkle funksjoner i digitale bildebehandlingsprogram Etter 10. årstrinn <ul style="list-style-type: none">✚ samtale om arkitekttegninger og digitale presentasjoner av byggeprosjekter, vurdere tilpasning til omgivelsene og skissere ulike løsninger✚ forklare hvordan klima, kultur og samfunnsforhold påvirker bygningers konstruksjon, valg av materialer, form, uttrykk og symbolfunksjon✚ dokumentere eget arbeid i multimediepresentasjoner Fra Studiespesialiserende med formgivningsfag:
	Føremål: Impulsar og trendar frå nasjonale og internasjonale kulturar og urfolkulturar er ressursar i arbeidet med idéutvikling.
	Design og arkitektur 1 <ul style="list-style-type: none">✚ teikne rom i plan, oppriss og perspektiv✚ eksperimentere med korleis lys og fargar verkar inn på rom og overflate✚ bruke digitale teknikkar og biletbehandling i presentasjon av modellar og produkt✚ gjere greie for materialbruk, formspråk og funksjon i formkultur frå ulike samfunn og kulturar og setje det inn i ein kulturell samanheng
	Design og arkitektur 2 <ul style="list-style-type: none">✚ utvikle grafisk formgjeving og layout ut frå kravspesifikasjonar✚ bruke digitalt verktøy i utvikling og produksjon av modellar✚ gjere greie for korleis arkitektur og ornament speglar religion, filosofi, mytologi og litteratur✚ forklare korleis samisk formkultur skil seg ut som eige formuttrykk i Norden
	Design og arkitektur 3 <ul style="list-style-type: none">✚ teikne hus, uterom og miljø i ulike perspektiv og i aksonometri✚ beskrive korleis plan- og byggesaker blir behandla og presenterte✚ vise korleis arkitektur, byggeskikk, kulturlandskap og miljøutforming er uttrykk for ulike kulturar og tradisjonar

Ferdighet:	<p>Fra Kunst & håndverk:</p> <p><i>Å kunne regne</i> i kunst og håndverk innebærer blant annet å arbeide med proporsjoner, dimensjoner, målestokk. <i>Å kunne lese ...</i> Tolkning ... visuelle representasjoner, som for eksempel ... arkitekttegninger.. <i>Å kunne bruke digitale verktøy ...</i> Multimedier inngår i presentasjon av egne og andres arbeid. <i>Å kunne uttrykke seg muntlig</i> om sitt eget og andres arbeid</p> <p>Fra Studiespesialiserende med formgivningsfag – Design og arkitektur:</p> <p><i>Å kunne bruke digitale verktøy</i> i formgjevingsfag inneber å bruke informasjonsteknologi knytt til skapende arbeid, visuell kommunikasjon, layout, presentasjon og dokumentasjon.</p>
Fagstoff:	<p>Om nytt bygg for Saemien Sijte – Sørsamisk museum og kultursenter (lenke) Statsbygg arrangerte en åpen, internasjonal plan- og designkonkurranse for det sørsamiske kultursenteret i 2009. (lenke) Det spanske firmaet SQ Arquitectos vant med forslaget "Sti". (lenke) Asplan Viak skal tegne senteret i samarbeid med SQ Arquitectos (lenke) Oppstart av reguleringsplan (lenke).</p>
Lenker:	<p>Gammel samisk byggeskikk: http://www.trestammersmote.no/les_mer.asp?id=234 Fra Galdu, «Samiske boformer og byggeskikk», dagens: http://www.galdu.org/web/index.php?artihkkal=237&giella1=nor «Ikke bygg en gigantisk lavvo!», 03.03.2009. http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/nrk_trondelag/1.6507091</p>
Tema:	Arkitektur for samiske signalbygg.
Oppgavens tittel:	MySaemienSijte - En lek med arkitekturformer i SketchUp. Inspirert av SQ Arquitectos' "Sti", vinnerutkastet til nytt bygg på Saemien Sijte – sørsamisk museum og kultursenter på Snåsa, Nord-Trøndelag.
Oppgavens lengde: -tid/timer	10-15 timer
Produkt/teknikk:	Digitale bilder, 3D-modeller og presentasjon
Verktøy:	SketchUp. http://sketchup.google.com/ Presentasjonsprogram (PhotoStory, Open Office Impress, Powerpoint e.l..)

MySaemienSijte – En lek med arkitekturformer i SketchUp. Inspirert av SQ Arquitectos’ ”Sti”.

Oppgave

Prosesen rundt en arkitekturkonkurranse.

Sett deg inn i hvordan en arkitekturkonkurranse foregår med Saemien Sijte som eksempel. Informasjon finner du på Statsbyggs websider ([lenke](#)). Oppsummer i klassen.

Vinnerutkastet ”Sti”

Undersøk SQ Arquitectos vinnerutkast ”Sti” ([lenke](#), [lenke](#)). Hva tror du juryen helt konkret mener med denne uttalelsen: ”På en overbevisende og tiltalende måte skaper prosjektet samisk gjenkjennelse og identitet samtidig som det er originalt og nyskapende ved å peke inn i framtida. Anlegget framstår med en synlighet og egenart som samtidig speiler den sørsamiske historien.” Undersøk og Diskutér!

Arkitekturmodell i SketchUp

Du skal lage din egen versjon av nye Saemien Sijte i SketchUp. Du skal bare jobbe med hvordan bygningen ser ut utenifra, ikke lage alle rommene inne i bygget.

Du skal ta utgangspunkt i en forenklet grunnplan for ”Sti”, og en uttalelse fra juryen om at fraværet av den rette vinkel er noe som preger samisk byggeskikk. (Se grunnplanen lenger ned.)

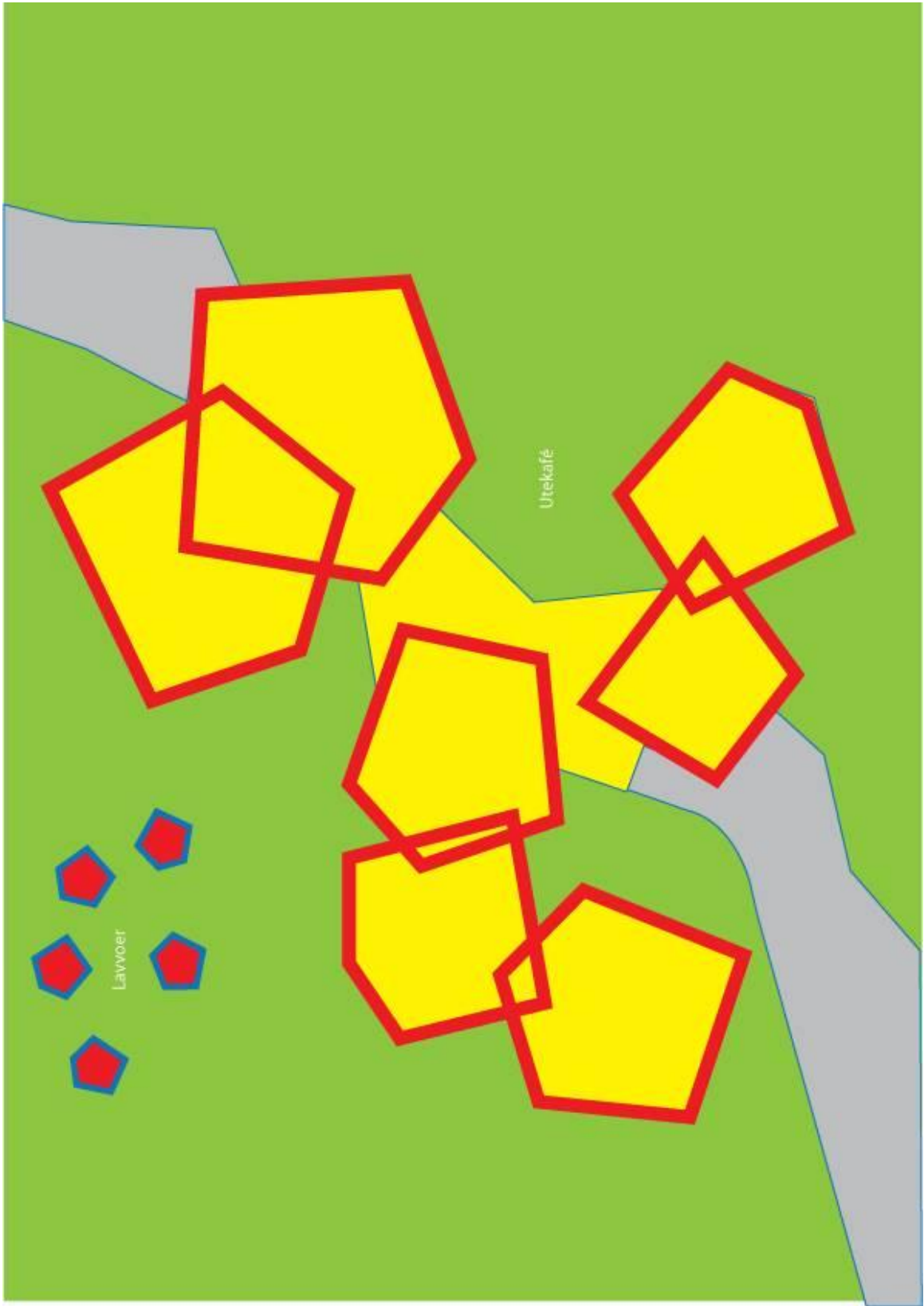
Når du er ferdig med 3Dmodellen:

Ta bilder av bygget rett ovenifra, rett fra siden og rett forfra i parallellprojeksjon. Disse skal vise bygningen på en objektiv måte.

Ta oversiktsbilder og nærbilder av bygningen i perspektivvisning. Disse skal illudere opplevelsen av bygget og stemning.

Presentasjon av ditt MySaemienSijte

Lag en presentasjon av oppgaven din i PhotoStory, PowerPoint eller lignende presentasjonsprogram.



Forenklet grunnplan til SQ Architectos forslag "Sti".

Hvordan du går frem i SketchUp:

I SketchUp

Importer bildet av den forenklete grunnplan inn i SketchUp. Legg den på gulvet. Forstørr bildet f.eks. i forhold til mannen. Bruk Tape Measure Tool og tegn opp ca 150 m langs langsiden på bildet og forstørr bildet.

Fargene i grunnplanen betyr:

- ✚ Gule figur uten strek: skal ha et felles tak over seg til 1. etasje.
- ✚ Gul figur med rød strek: her skal det være former som går over 1. etasje.
- ✚ Grått felt: vei fram til bygningens innganger, ”stien”.
- ✚ Røde figur med blå strek: lavvoer.
- ✚ Grønt: natur og park

Jobb fritt med former, men følg grunnplanen.

Gå på Camera-Standard Views – Top og tegn med blyanten rundt alle formene i grunnplanen. **Hver form må gjøres om til en gruppe for at ikke alle formene skal klistre seg sammen der hvor de overlapper**, noe som blir rart når vi skal begynne å forme dem.

Skift mellom View - Face Style – Wireframe og View - Face Style – Shade slik at du kan se grunnplanet når du tegner opp og formen når du skal lage gruppe. Zoom tett på hver form når du tegner opp.

Tegn slik at formene dine dekker de røde og blå strekene. Tegn først rundt alt som er gult. Så figurene som har rød linje rundt seg hver for seg. Vent til å trekke opp figurene før du har tegnet rundt alle.

Orbit for å gå over i 3D. Gå til View – Face style – Shade and texture. Klikk på en form med Select-pila, høyreklikk og edit group. Bruk Push/pull-verktøyet og dra formene rett opp i forskjellige høyder. Nå har alle formene vegger som står i 90 grader på bakken. Vi skal ikke ha rette vinkler i bygningen vår.

Merk den øverste flaten i en form med Select-verktøyet – klikk Tools, Scale og gjør flaten mindre eller større, eller endre proporsjoner. Gjør dette på alle formene dine.

Fra de nye toppflatene kan du dra opp formen videre med Push/pull-verktøyet. Du kan også skrå toppflatene med Rotate-verktøyet. Merk flaten først, klikk på Rotate og sett vinkelmåleren slik at den står i forhold til flaten, inntil en av veggene som grenser til flaten. (Ikke slik at den ligger på flaten fordi da vrir vi flaten istedenfor å skrå den.)

Når du jobber med formene skal du se nøye på dem. Blir det fint? Blir det spennende mellomrom mellom formene? Blir det variasjon i høyder, størrelser og vinkler? Hvordan blir helheten? Finner du en orden og sammenheng mellom formene du har laget eller er det kaos? Hva slags uttrykk vil du ha frem i din bygning? Se på hverandres forslag og vurder. Kanskje vil du forandre på noe før du bestemmer deg helt?

Materialer

Når du er fornøyd med **formen** skal du legge på materialer. Materialene kan f.eks. være naturmaterialer og/eller inspirert av de samiske fargene. Du kan merke alle formene og gi dem en tretekstur og deretter forandre på enkeltfasettene. Bestem først hvordan det skal være ved inngangene og hvor vinduene skal være. (Glass ligger under Translucent) Gå til Windows – kryss av for Materials for å få opp valgboksen. Nå åpner bygget seg og vi kan se inn. Se på det fra alle kanter. Kanskje det skal være åpent fra noen vinkler og lukket fra andre vinkler?

Bilder

Når du er fornøyd med form og materialer:
Ta bilder av bygget rett oven i fra, rett fra siden og rett forfra. Gå på Camera- kryss av for Parallell projection- zoom bildet inn eller ut for å få det til å passe i vinduet – så Camera - Standard Views – top – gå til File – Export – 2D Graphics – finn riktig mappe å lagre i – Export. Gjenta slik at du får bilde rett forfra og rett fra siden.

Gå til Camera – kryss av for Perspektiv. Gå til View – kryss av for Shadow, gå til View – Edge Style - Display edges. Nå har du en virkelighetsnært visning av bygningen. Ta noen oversiktsbilder og noen nærbilder av bygningen som viser den på sitt beste.

Presentasjon

Lag en presentasjon hvor du f.eks. forteller om Saemien Sijte, hva oppgaven gikk ut på og hvordan du løste den. (Powerpoint, Open Office Impress, Photo Story)