



NORSK ARKITEKTUR 2005-2010

---

## LÆRERVEILEDNING

---

Nasjonalmuseet og våre samarbeidspartnere ved gallerier og museer rundt i landet ønsker deg og dine elever velkommen til utstillingen "SPOR. Norsk arkitektur 2005-2010". Utstillingen er en vandreversjon av utstillingen med samme navn som ble vist i Nasjonalmuseet – Arkitektur sommeren 2011.

Lærerveiledningen skal være en hjelp til formidling av arkitektur og tar opp temaer som er aktuelle i arkitekturformidling generelt, belyst med eksempler fra utstillingen. Det er produsert en katalog til utstillingen som kan være et verdifullt supplement i formidlingen. Katalogen presenterer alle enkeltprosjektene.

Vandreversjonen tilpasses det enkelte utstillingssted, og utstillingen kan derfor ha lokale variasjoner. Der hvor ikke hele utstillingen får plass, vil den hete "SPOR. Norsk arkitektur 2005-2010. Et utvalg". Lærerveiledningen tar for seg ulike temaer som kan knyttes til utstillingen, men som derfor ikke er tett knyttet til utstillingens organisering.

Lærerveiledningens hovedtekst tar for seg ulike aktuelle temaer, og i de grå feltene vil oppgaver og temaer til undersøkelse bli presentert fortløpende i forbindelse med hovedteksten. Disse aktivitetene kan være et utgangspunkt for å starte en dialog med elevene i møtet med utstillingen, og skape engasjement i forhold til innholdet.

På slutten av veiledningen er det presentert oppgaver til etterarbeid og workshop. Disse oppgavene introduserer varierte temaer som også er aktuelle i utstillingen, og kan derfor øke utbyttet ved et besøk.

### FORMIDLINGSALTERNATIVER

**Alternativ 1:**

Dialogbasert omvisning i utstillingen (45 min).

**Alternativ 2:**

Dialogbasert omvisning i utstillingen med påfølgende workshop (90 min). Workshop-oppgavene finner du mot slutten av veiledningen.

**Alternativ 3:**

Dialogbasert omvisning i utstillingen i sammenheng med for- og/eller etterarbeid på skolen (45 min + 90 min). Workshop- og etterarbeidsoppgavene kan med fordel kombineres.

### MÅLGRUPPE

Grunnskole og videregående opplæring.

### UTSTILLINGEN I FORHOLD TIL SKOLENS PLANER

Utstillingen kan integreres i kunst og håndverk, norsk, samfunnsfag, matematikk, naturfag (særlig teknologi og design) og programområdet formgivningsfag.

### NASJONALMUSEETS MÅL

"... å heve kunnskapen og engasjementet for billedkunst, arkitektur, kunsthåndverk og design, utvikle den kritiske sansen, stimulere til ny erkjenning, skape historisk bevissthet og toleranse for mangfold."

## OM UTSTILLINGEN



### HVA FÅR VI MØTE?

I utstillingen ”SPOR. Norsk arkitektur 2005–2010” presenteres bygninger, anlegg og installasjoner tegnet av 30 ulike arkitektfirmaer fra inn- og utland. Utstillingen er en kavalkade over hva som har skjedd i norsk arkitektur i femårsperioden, valgt ut av Nasjonal-museets kuratorer i samråd med en ekstern rådgivende gruppe.

Utvalget spenner fra den lille rasteplassen og private boliger, via komplekse byggeoppgaver til de siste års store bytransformasjoner. Utstillingen er løst organisert i følgende grupper av prosjekter: *Utenfor Norge, Eneboligkvaliteter, Boliganlegg, Installasjoner, Nytt i gammelt, Statlige intensjoner, Lokale kulturbærere, Utdanning og skole, Rekreasjon og friluftsliv, Nasjonale turistveger og Bytransformasjoner.*

### ARKITEKTURUTSTILLING

Det å skulle se en arkitekturutstilling kan være en abstrakt øvelse. Arkitektur vil aldri bli helt riktig eller fullstendig gjengitt ved hjelp av noen få fotografier, tegninger eller små modeller. En kan kanskje forstå hvordan et hus er bygget,

hvordan et bygningsanlegg *ser ut* eller hvordan arkitekten har organisert ulike funksjoner i forhold til hverandre, men arkitektur er mye mer enn det: Arkitektur er møtet mellom vår kropp og bygget, plassen eller stedet. Arkitektur er tredimensjonal, og er den kunstarten som alle, ung eller gammel, interessert eller ikke, *må* forholde seg til.

Oppfordringen er derfor at dere i møtet med utstillingen lar elevene reflektere over nettopp den bygningen de står i og over hvordan utstillingsrommet oppleves.

Et eget fagfelt innen arkitekturen er nettopp utstillingsarkitektur. Utstillingsarkitekten for ”SPOR. Norsk arkitektur 2005–2010” er Magne Magler Wiggen. Arkitektkontoret mmw var i arbeidet med utstillingen opptatt av hvordan rom oppleves og oppfattes, og av at besøkende skulle møte prosjektene som er presentert i utstillingen på en friere og mer aktiv måte enn i tradisjonelle arkitekturutstillinger. Inspirasjonen til utstillingens utforming kom fra små leketøysjernbaner med treskinner. Arkitektene laget et originalt modulbasert seksjonssystem, bygget opp av vertikale og horisontale elementer, som gir plass til modeller, materialprøver og store plansjer med fotografier, tekst og

tegninger. Disse buktende ”veggene” skaper nye rom i selve utstillingsrommet. Arkitektkontoret tegnet også de gule blomstene som følger med utstillingen.

Utstillingen ble først vist i Oslo i Nasjonal-museet – Arkitektur, og siden tatt fra hverandre i sine enkelte bestanddeler. Delene er blitt brukt til vandretstillingen dere møter her, men dessuten til en ”søsterutstilling” – Contemporary Norwegian Architecture #7 – som er på internasjonal turné, parallelt med den norske.

På utstillingenes vandring i Norge og utlandet vil utstillingsarkitekturen pakkes opp og ned for hvert sted og settes sammen slik at den passer best mulig til stedet utstillingen skal stå.

### GULE BLOMSTER

De gule blomstene er også tegnet til utstillingen, og kan festes i utstillingsveggene og i hverandre. Publikum kan dermed endre rommet – og sette sine spor i utstillingen.

I en utstilling som denne er bygningene og anleggene valgt ut fordi de har høy arkitektonisk kvalitet. Det er en stor og krevende oppgave å skulle velge ut noen ganske få eksempler på nettopp dette. Med de gule blomstene får publikum mulighet til å gjøre en liknende vanskelig øvelse på en uhøytidelig måte. Ved å sette en blomst på sin favoritt, åpnes det for viktige diskusjoner om hva som er god arkitektur. Blomstene oppfordrer publikum til en aktiv deltagelse i utstillingen, som både er interaktiv og lekende.

Utstillingens ulike overskrifter som ”Statlige intensjoner” og ”Lokale kulturbærere” er en måte å organisere utstillingens ulike prosjekter på. Denne inndelingen ble bestemt etter at prosjektene var valgt ut. Organiser de ulike prosjektene i nye grupper og begrunn hvorfor nettopp disse kan høre sammen.

# GENERELT OM ARKITEKTUR

Her presenteres noen nøkkelbegreper for arkitektur med tilhørende spørsmål til bruk i utstillingen. I en formgivingsprosess henger begrepene tett sammen, arkitekten løser ikke ett og ett problem for så å komme fram til resultatet. Disse ulike elementene kan trekkes inn i formidlingen, men må tilpasses elevenes nivå og klassetrinn.

## FORM

Bygningens form dannes av veggene, taket og gulvet. Grunnformen er ofte en geometrisk form som en sirkel, et kvadrat, et rektangel eller en trekant. Formen er som regel direkte knyttet til den landskapelige eller bymessige situasjonen huset står og er med på å skape hvordan vi opplever og beveger oss rundt og i bygningen. Her konsentrerer vi oss om bygningens indre romlighet. For eksempel vil man i et langt smalt rom ofte bevege seg mot endeveggen, mens vi i en rund grunnform vil finne ro i midten av rommet. I et kvadratisk rom vil de fire hjørnene gjøre det mulig å ha ulike funksjoner i rommet samtidig, fordi det ikke er noen spesiell retning en søker mot. Når vi snakker om *bygningsskropp* i arkitekturen henviser det til veggene i bygningen. *Rommet* i arkitekturen er det tomrommet bygningsskroppen omkranser. Noen ganger bestemmer bygningsskroppen grunnformen og dermed rommene i bygningen, andre ganger er det rommene som bestemmer bygningsskroppens form.

Det er derfor ikke tilfeldig hvilken grunnform ulike bygningstyper har. For eksempel er det vanlig at en kirke har et langt avlangt rom, som ofte gir kirken sin form.

Hva har vært utgangspunktet for bygningens form, bygningens funksjon eller omgivelsene?

## FUNKSJON

Bygninger har alltid en funksjon – de skal brukes til noe. Det bør være et samspill mellom det visuelle, det synlige, og bygningens funksjon. Det hjelper lite at et bygg er fint å se på, hvis det ikke harmonerer med det bygget skal brukes til. Ulike byggeoppgaver vil kreve ulike svar. Et sykehus og et museum dekker ulike behov, og får derfor også ofte ulikt utseende. Arkitektens valg av materialer, og tilpassning til det lokale stedet, er også med på å understreke bygningens funksjon.

Hva er bygningen oppført som?  
Kan man se hva den brukes til?  
Hvordan henger grunnformen sammen med funksjonen? Er bygget både funksjonelt og fint å se på, eller er en av delene viktigere enn den andre?

## BYGGHERRER OG BRUKERE

Arkitektur oppstår ikke av seg selv. Som regel er det noen som har bestilt bygningen, parken eller byplanen, en *byggherre*. Arkitekten kjenner til byggets funksjon og vet som oftest også hvem som skal være *brukere* av bygget. Deretter har håndverkere og andre eksperter konstruert huset etter arkitektens planer og tegninger.

Hvem er oppført som byggherre?  
Kan dette fortelle deg noe om bygget selv før det er bygget?  
Hvem er tenkt som brukere av bygget? Hvor og når er det oppført?

## KONTEKST

Konteksten er de omstendighetene og betingelsene bygget blir til under. Den kan være politisk, samfunnsmessig eller personlig. Tradisjoner, kulturelle, naturgitte og økonomiske forhold, men også kriser og naturkatastrofer, er eksempler på hendelser eller forhold som kan utgjøre en kontekst.

Byggets naturlige og bygde omgivelser er ofte en avgjørende del av arkitekturens kontekst: sammenhengen mellom hvor, når og hvorfor arkitekturen oppstod.

Hva slags kontekst lever elevene i?  
Hva vil være viktige elementer i deres kultur og liv som virker inn på hvordan de oppfatter verden? Vil et bygg oppleves annerledes hvis konteksten forandrer seg?

Hvordan ville Den Norske Opera og Ballett sett ut midt på fjellet?  
Hvordan ville naturen påvirket bygget, og omvendt: Hvordan ville bygget påvirket naturen?

# I UTSTILLINGEN

## ARKITEKTUR OG SAMFUNN

Arkitekturen sier mye om samfunnet den befinner seg i. Til ulike tider i historien har arkitekturen vært et viktig verktøy for å definere hvem som har hatt makten, hvordan rikdommen har vært fordelt og hvilke deler av samfunnet som har vært tenkt som de viktige.

I 1814 gikk Norge fra en union med Danmark til en union med Sverige. Noe av det aller første den nye svenske kongen ønsket seg var et stort, imponerende slott. Dette kan fortelle mye om kongens behov for synlige symboler og makt.

Da det ble bestemt at det skulle bygges en nytt Operabygg i Oslo, ble det utlyst en stor internasjonal arkitektkonkurranse. Fra myndighetenes side var Operabygget tenkt å skulle styrke kulturlivet, men den var også et viktig ledd i arbeidet med å etablere et nytt sentrum øst i byen. Det ligger altså både politiske og kulturelle ønsker til grunn for å bygge et stort nytt, offentlig bygg i hovedstaden.

Det var noen klare regler for arkitektkonkurransen: Blant annet skulle operabygget være monumentalt, det vil si at det skulle være et stort, imponerende og minneverdig bygg.



Vinnerne av konkurransen om *Den Norske Opera og Ballett* var det norske arkitektkontoret Snøhetta AS. Deres forslag løste de ulike ønskene og kravene til en opera ganske annerledes enn konkurrentenes utkast. Snøhetta ønsket at operabygget skulle være et bygg som var tilgjengelig for alle, ikke bare de menneskene som vanligvis besøker en opera. Konseptet (hovedideen) innebar

at tomten ble brukt to ganger – en gang for operaens funksjoner, som inkluderer scener, øvelseslokaler, og verksteder – men samtidig å gi tomten *tilbake* til byen. Dette klarte de ved å la taket og fasadene (veggene) av hvit marmor ligge som et teppe i byrommet, et sted for allsidig bruk og nye opplevelse av arkitektur.

Hvordan kan bygninger på deres hjemsted kan fortelle noe om samfunnet fra tidligere tider?

*Frøhvelvet* som ligger på Svalbard er tegnet av Barlindhaug Consult. Frøhvelvet er bygget for å sikre plantefrø fra genbanker over hele verden. Ved å lagre frøene trygt nede i den kalde tundraen skal hvelvet ta vare på hele verdens mat- og plante-reserver. Truslene fra genmanipulering og klimaendringer er tatt på alvor, og den norske stat har ved finansieringen av det globale frøhvelvet tatt en del av ansvaret for å bevare viktige deler av verdensarven for kommende generasjoner.

Hva vil dere bevare for fremtiden, og hvordan kan arkitekturen være til hjelp?

## ARKITEKTUR UTEN VEGGER

Arkitektur er også rommene mellom bygg; de møtene og behovene som oppstår der.



*Tubaloon*, tegnet av Snøhetta er et scenerom som settes opp hver sommer til en

musikkfestival i Kongsberg. Den skaper et overdekket uterom hvor konsertene foregår og skjermer fra sol og regn. Utformingen av strukturen er også med på å forbedre akustikken/lydforholdene. Tubaloon er laget av en pvc-duk og har et skjellet av stål. Den pakkes ganske raskt sammen og oppbevares i en container når den ikke er i bruk.

Finnes det en plass i nærmiljøet som kunne brukes til noe spesielt? Tenk dere en installasjon (en romskapende struktur) som kunne stå på denne plassen. Hvem skulle bruke installasjonen? Kanskje kunne den brukes til forskjellige ting gjennom døgnet eller årstidene?



*Bålplassen for barn* ligger i Trondheim. En barnehage trengte et sted hvor de kunne samles i ly fra været, og hvor de kunne fortelle eventyr. Det ble arrangert en konkurranse som Haugen/Zohar vant. Det lille byggverket ble konstruert av materialer som var til overs fra en byggeplass i nærheten. Bålplassen har en rund grunnform hvor veggene som slipper inn luft og lys definerer rommet.

Ved hjelp av modellen, plantegningene og fotografiet, kan dere finne ut hvor stor bålplassen er? Målestokk, mål på plan og oppriss er gode hint. Hva tror dere arkitektene var inspirert av da de tegnet Bålplassen?



## WORKSHOPOPPGAVER



Velg en av de følgende oppgavene i forbindelse med utstillingsbesøket. Oppgavene kan alternativt også gjøres som for- eller etterarbeid på skolen.

### ARKITEKTUR MED SAMVITTIGHET: TYIN TEGNESTUE

Tyin tegnestue, som opprinnelig bestod av arkitektstudenter fra NTNU i Trondheim, ønsket å bruke sine kunnskaper om arkitektur til å hjelpe mennesker som trengte det mest. På grensen mellom Thailand og Burma er det mange barn som er foreldreløse flyktninger, og det er et stort problem at barnehjemmene i området ikke har plass til alle barna som trenger et trygt sted og bo. Tyin tegnestue reiste derfor til Thailand for å hjelpe til med å planlegge og bygge barnehjem.

Arkitektene ville at alle barna som bodde på barnehjemmet skulle få hvert sitt sted der de "hørte hjemme", et sted som kunne være deres. De små husene som barna bor i blir kalt *Soe Ker Tie House*, Sommerfuglhus. Inspirasjonen til Sommerfuglhusene er tradisjonelle Thailandske hus. Huset er ikke en helt tett struktur slik at luften fritt kan sirkulere og gi ventilasjon i et varmt klima, samtidig som den slipper inn lys. Ved å bruke materialer som er lett tilgjengelige som bambus og ulike tretyper, holdes kostnadene nede. Taket av blikk samler regnvann, og er også et fint sted å huske fra! Tyin tegnestue tegnet, planla

og hjalp til å bygge sommerfuglhusene, samtidig som de selv lærte mye om å bygge og planlegge hus, lærte de opp mennesker som bor i området å bygge husene.

**Oppgave:** Elevene skal utarbeide en løsning som skaper et tildekket rom der mennesker kan søke ly og sove trygt. Bruk enkle midler og materialer elevene selv har lett tilgang til, Det må være enkelt å sette sammen og må gjerne kunne tas fra hverandre slik at det kan brukes andre steder ved en senere anledning. Tegn en monteringsanvisning (IKEA har fine eksempler på slike monteringsangivelser.) Plastflasker, poser, tau, biter av tre, bambus ol. er fine utgangspunkt. Elevene bygger i skala f.eks 1:10.



### TURISME: JENSEN OG SKODVIN ARKITEKTKONTOR

I *Juvet landskaps hotell* av Jensen og Skodvin Arkitektkontor står "hotellrommene" som små hytter fordelt utover landskapet. Hyttene er plassert på tynne stolper, som løfter dem opp fra bakken. Dette gjør det mulig senere å flytte hyttene uten at de har skadet naturen eller lagt igjen noen tydelige spor etter seg. Hyttene har hvert sitt store vindu som lar beboerne føle at de er en del av naturen selv når de ligger trygt under dynen.

**Oppgave:** La elevene hver for seg eller to og to planlegge og tegne et hotellrom eller en hytte inspirert av *Juvet Landskaps hotell* eller av *Strandbar* og *Sub-hus*. Elevene kan selv utvikle et romprogram eller få tildelt en oppgave som gir uttrykk for ulike interesser eller behov. Eksempler kan være: *høyderedd, ekstremsportentusiast, bokelsker, lat, hestegal* osv. La elevene bygge modeller av hytter eller rom av papp, papir el.l. og plasser til slutt prosjektene sammen. La elevene forklare og beskrive løsningens idé og konsept, og hvilke valg og tilpasninger som ble tatt for å komme frem til det endelige resultatet.

# OPPGAVER TIL ETTERARBEID

Oppgavene må tilpasses det aktuelle klassetrinnet.

## KLIENT – ARKITEKT

Etter endt besøk i utstillingen kan elevene planlegge et nytt klasserom, som skal kunne oppfylle elevenes egne ønsker og behov for et best mulig klasserom.

Elevene kan gjennom planlegging av sitt eget klasserom reflektere over hvor mange valg og hensyn som skal tas når en skal bygge et helt hus, for ikke å snakke om store oppgaver som skoler, fabrikker og kulturhus.

Oppgaven kan løses med penn og papir eller som en modell eller i det elektroniske tegneprogrammet Sketch Up. (se ressurser)

Elevene kan ”handle” materialer og gjenstander fra en forberedt liste eller finne alternativer på internett selv.

Ønsker for klasserommet skrives ned på tavlen. Bestem et budsjett. Elevene deles inn i arkitektgrupper, fire–fem i hver gruppe. Arkitektgruppene skal løse oppgaven om planleggingen av klasserommet ved å forsøke å løse og imøtekomme ønskene fra tavlen. Husk budsjettet! Gruppene må prioritere noen ønsker fremfor andre, hva mente de ulike arkitektgruppene var viktigst og hvorfor?

Hvordan var prosessen å arbeide sammen? Hva var vanskelig? Arkitektgruppene presenterer sin løsning for hele klassen. Diskuter hvilke løsninger som virker gode og hvorfor i felleskap.

## ARKITEKTURKRITIKK

Elevene skal være anmeldere og skrive en artikkel om et av prosjektene (byggene) i utstillingen. Elevene velger og gjør notater i utstillingen, for så tilbake på skolen skrive selve kritikken. Elevene kan undersøke mer om prosjektene på internett og på arkitektkontorenes egne hjemmesider.

Aktuelle spørsmål til en anmeldelse finnes i de grå feltene i lærerveiledningen.

Elevene bør ta hensyn til følgende: Prosjektets konsept (hovedidé), form, funksjon, materialbruk, kontekst/tilpassning til miljøet (både det bygde- og naturlige miljøet). Sammenlign gjerne det utvalgte prosjektet med et annet prosjekt i samme gruppe. Hva er likt og ulikt?

Deres egne meninger om prosjektet er viktig, men husk at alle påstander må begrunnes!

Under ligger eksempler på arkitekturkritikk og anmeldelser som elevene kan ta utgangspunkt i.

Om holmenkollen skihopp, arkitektur n leder:  
<http://www.arkitektur.no/?nid=220941>

Nytt museumsbygg i Roma:  
<http://www.morgenbladet.no/apps/pbcs.dll/article?AID=/20100226/OKULTUR/702269977>.  
og  
<http://kulturkritikk.wordpress.com/2010/05/02/maxxi-hatet-mot-monumental-arkitektur/>.

## BOLIGER

I 2011 rundet verdens innbyggertall syv milliarder, og innen 2040 tror eksperter at vi kan være rundt ni milliarder mennesker på jorda. I dag er over halvparten av alle boliger i Norge eneboliger, det vil i fremtiden være nødvendig å bygge gode bygg som flere familier og mennesker kan bo i.

I utstillingen finnes det eksempler på leilighetsbygg, blant annet *Brinken Terrasse* på Tromsøya tegnet av 70° N arkitektur. I Brinken Terrasse ligger husene høyt med god utsikt, bygningsformen har en knekk, slik at leilighetene har avskjermede terrasser og ulik utsikt. Dette gjør at selv om mange mennesker bor i samme bygg, får alle private, usjenerte områder. Hvordan og hvor vi bor har forandret seg mye de siste 100 årene og ingen vet hvor mye som kan forandre seg de neste 100 årene!

### **Oppgave 1:**

I hvilket rom oppholder du deg mest hjemme? Hvilket rom er størst? Er det i det største rommet du bruker mest tid i? Er det noen rom du nesten aldri er i? Lag et diagram som viser hvor du bruker mest tid i hjemmet. Tenk på mulige andre løsninger for rommene der du bor.

### **Oppgave 2:**

Planlegg et framtidshus. Hvordan tror du framtidens boliger kommer til å se ut? Bygger vi fremdeles på jorden, eller kan hus oppføres under vannet, i luften, i trær?

Tenk på disse spørsmålene: Hvor mye plass trenger man i framtiden, har vi bruk for de samme rommene som i dag? Finnes det nye materialer og teknikker som gir muligheter vi bare kan drømme om?

Artikkelen under er et eksempel fra i dag på hvordan en kan tenke nytt når det gjelder boliger: <http://www.byggaktuelt.no/article/bo-i-en-container>

---

# RESSURSER

---

## TREDIMENSJONALT DIGITALT TEGNEPROGRAM

Sketchup.com: Gratis nedlastbart digitalt tegneprogram.

## NOEN NYTTIGE LINKER

[www.arksite.dk](http://www.arksite.dk)

Nettbasert undervisnings materiale om arkitektur.

[www.dac.dk](http://www.dac.dk)

Dansk Arkitektur Center, arkitekturformidling for barn og voksne.

[www.arkitekturmuseet.se/arkitektur\\_ung](http://www.arkitekturmuseet.se/arkitektur_ung)

Arkitekturmuseet i Sverige.

[www.archKIDecture.org](http://www.archKIDecture.org)

Nettsted for barn.

[www.vam.ac.uk/collections/architecture](http://www.vam.ac.uk/collections/architecture)

Victoria and Albert Museum i London, informasjon og oppgaver.

<http://moma.org/modernteachers/guides.html>

Museum of Modern Art i New York, utfyllende formidlingsopplegg i ulike temaer knyttet til kunst- design- og arkitekturformidling.

[www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

Arkitektur fra hele verden og fra alle tidsepoker.

[www.arkifoto.no](http://www.arkifoto.no)

Billedatabase over norsk arkitektur.

<http://www.artemisia.no/arc/>

Tekst og bilder hovedsaklig om norsk arkitektur.

[www.temaweb.net](http://www.temaweb.net)

Ressurs side for tverrfaglig prosjektarbeid.

[www.norskform.no](http://www.norskform.no)

Arkitekturformidling med bl.a videofilmer.

## KILDER

SPOR. *Norsk arkitektur 2005–2010*, utstillingskatalog, (204 s.)

Nasjonalmuseet for kunst arkitektur og design, 2011

*Store Norske Leksikon*, [www.snl.no](http://www.snl.no)

May, John: *Handmade Houses & Other Buildings: The World of Vernacular Architecture*, Thames & Hudson, London 2010.

Gunnarsjø, Arne: *Arkitekturleksikon*, Abstrakt forlag, 1999.

### **Kurator:**

Nina Berre, avd.dir Arkitektur

### **Prosjektleder:**

Ole Høeg Gaudernack

### **Formidling:**

Stine Elisabeth Johansen

### **Utstillingsdesign:**

Sivilarkitekt Magne Magler Wiggen AS  
(utstillingsarkitektur)

Anti As

(grafisk design)

### **Foto:**

*Tubaloon*: Robert Sannes

*Frøhvelvet*: Jaro Hollan

*Soe Ker Tie House*: Pasi Aalto

*Bålplass for barn*: Jason Havneraas

Øvrige foto: Jiri Havran

### **Nettverksansvarlig og kontaktperson, galleri:**

Helga Gravermoen

[helga.gravermoen@nasjonalmuseet.no](mailto:helga.gravermoen@nasjonalmuseet.no)

Tlf.: 21 98 22 41



*Frøhvelvet, Svalbard (2008)*