

COFFEE SHOP & VISITOR CENTER HVERFJALL



LAVA-JAVA
CAFÉ OCH NATURUM PÅ VULKANEN HVERFJALL

FÖRFATTARE
Ida Wengholt

EXAMINATOR
Lars-Henrik Ståhl

TERMIN
VT 2022

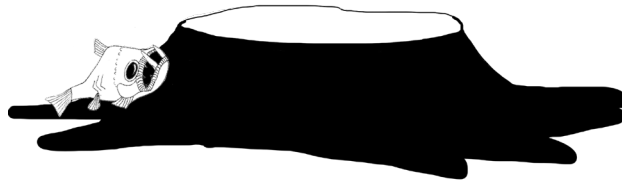
HANDEDARE
Monika Jonson

AAHM01: Examensarbete i arkitektur/
Degree Project in Architecture
LTH

Årtal: 2022
Titel: Lava-Java
Författare: Ida Wengholt
Examinator: Lars-Henrik Ståhl
Handledare: Monika Jonson



LUNDS
UNIVERSITET



SAMMANFATTNING

Lava-Java är ett projekt som tagit avstamp i arkitekturtävlingen Iceland Volcano Coffee Shop arrangerad av Buildner, tidigare Bee Breeders. Tävlingen gick ut på att rita ett café i kombination med ett besökscenter på vulkanen Hverfjall på norra Island. I det här examensarbetet har dock det föreslagna programmet ändrats om för att låta det lilla besökscentret bli ett fullvärdigt naturum.

Vulkanen Hverfjall ligger i ett område på Island som är relativt obebott men samtidigt en populär turistdestination, med många natursköna platser och sevärdheter. Lava-Java känns därför som ett välbehövt tillskott i ett område med många besökare men med brist på bekvämligheter såsom just caféer.

På området där projektet tar plats finns idag endast av två stora parkeringsplatser samt en barack med toaletter för vulkanens besökare. Förslaget Lava-Java lägger sig i slutet av vägen som leder fram till Hverfjall och vid början av den vandringsstig som leder upp till vulkanens krater. Tanken är att Lava-Java ska skapa en kontrast till den vilda naturen genom sin urbana karaktär, men samtidigt smälta in på platsen och inte ta fokus från vad som ska stå i centrum, Hverfjall.

Arbetets huvudsakliga frågeställning handlar om hur man kan placera arkitektur i landskap, när det är just landskapet som skall framhävas och denna frågeställning undersöks genom deltagande i arkitekturtävlingen.

ABSTRACT

Lava-Java is a project based on the architecture competition Iceland Volcano Coffee Shop arranged by Buildner, formerly Bee Breeders. The goal with the competition was to create a café in combination with a visitor center on the volcano Hverfjall on northern Iceland.

The volcano Hverfjall is located in an area on Iceland that is relatively uninhabited but at the same time a popular tourist destination, with many scenic places and sights. Lava-Java therefore feels like a much-needed addition in an area with many visitors but with a lack of amenities such as cafes.

Today there are only two large parking spaces and a barrack with toilets on the site where this project takes place. The Lava-Java proposal is located at the end of the road that leads up to Hverfjall, and at the start of the hiking trail that leads up to the volcano's crater. The idea is that Lava-Java will create a juxtaposition to the wild nature through its urban character, but at the same time merge with its context.

The aim of this thesis is to investigate how to place architecture in landscape, and this is done through creating a proposal for the competition Iceland Volcano Coffee Shop.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	6
1.1 BAKGRUND	6
2. KONTEXT	10
2.1 ISLAND & TURISTINDUSTRIN	10
2.2 MÝVATN-OMRÅDET	12
2.3 HVERFJALL	12
2.4 PLATSANALYS	19
3. NATURUM & TURISM	21
3.1 NATURTURISM	22
4. TEORI	23
4.1 ATT PLACERA ARKITEKTUR I LANDSKAP	23
4.2 REFLEKTION	28
5. BRUKARE	29
6. REFERENSER	31
7. PROCESS	38
8. ÖNSKELISTA	42
9. PROGRAM	43
10. GESTALTNING	46
10.1 PLACERING PÅ OMRÅDET	49
10.2 FASAD	53
10.3 BÄRANDE IDÉER	57
10.4 PLANEN	66
10.5 INTERIÖR	67
11. DISKSSION	73
12. KÄLLFÖRTECKNING	76

1. INLEDNING

Lava-Java tar plats i ett område som skulle kunna ligga på en annan planet, eller kanske en miljö direkt tagen ur en saga. Trots att det på en jordglob, med ena fingret på Lund och andra på Hverfjall, ser relativt nära ut, kändes vulkanen på norra Island som en plats olik någon jag tidigare sett. Området kring Hverfjall är så långt ifrån pittoreskt det går att komma. Det är kargt, ödsligt och luktar starkt av hårdkokt ägg som ger en lätt huvudvärk efter någon timme.

Det var just därför utmaningen att bygga ett café här, som den arkitekturtävling jag tagit avstamp i efterfrågar, fångade mitt intresse. Det finns något paradoxalt i det vardagliga och urbana hos ett café, satt i kontrast till denna sagovärld långt ute i ingenstans. Det är kanske till och med en av de sista platserna jag hade gissat att jag skulle hitta en cappuccino på, vid foten av en vulkan. Men så är jag ju också svag för just kontraster... och även kaffe för den delen.

I arbetet undersöks hur man kan placera arkitektur i landskap, för att komma fram till ett tävlingsbidrag som tillgodoser både tävlingens krav men även vad jag själv anser viktigt på platsen.

Tävlingsunderlaget finns i sin helhet som bilaga och hittas i slutet av den här rapporten.

1.1 BAKGRUND

FRÅGESTÄLLNING

Frågorna var många i början av detta arbete men de allra flesta hamnar under två huvudfrågor.

Hur placerar man arkitektur i ett landskap där det är just landskapet som ska framhävas?

Vad förhåller man sig till i brist på byggd kontext?



Initial kartläggning över hur Lava-Java kan tänkas användas

SYFTE OCH MÅL

Syftet med projektet Lava-Java har varit att med utgångspunkt i en arkitekturtävling undersöka och besvara frågeställningen om hur man kan placera arkitektur i landskap. Teorin handlar därför främst om olika sätt att placera arkitektur i landskap medan materialet är skapat med syfte att fungera som ett tävlingsbidrag.

METOD & AVGRÄNSNING

I början kände jag att jag svävade lite i ett vakuum i den här processen. Jag var ovan vid att jobba i en kontext som för mig kändes så kontextlös, det fanns för många möjligheter och för få restriktioner. Men jag kom, efter en stunds funderande, snart fram till att det finns minst lika mycket att förhålla sig till vid Hverfjall som på vilken annan plats som helst. Det gällde bara att se lite längre än till det icke existerande grannhuset för inspiration.

Jag valde därför tidigt i processen att undersöka och fördjupa mig i ett flertal olika områden som sedan mynnade ut i en slags "önskelista" som legat till grund för gestaltungsprocessen. De områden jag valt att fördjupa mig i kommer i olika mån tas upp och redogöras för i den här rapporten. Nedan listas de områden som jag har valt att leta inspiration i. Eftersom flera av dessa områden mest varit till stor hjälp i processen, och inte varit riktigt lika relevanta i slutprodukten, har jag valt att ge mer utrymme åt de delar som, såhär i efterhand, haft en konkret inverkan på det slutgiltiga gestaltade förslaget. Övriga områden tas bara upp övergripande i kapitel xx Process.

Följande områden har undersökts i research-fasen:

- Platsanalys
- Riktlinjer kring naturum och besökscenter
- Teori kring placering av arkitektur i landskap
- Referenser från andra besökscenter med omdömen från brukare

- Isländsk arkitekturhistoria
- Kritisk Regionalism
- Litteratur; "Fahrenheit 451" och "Förteckning över några förluster"

De första fyra punkterna redogörs för i turordning under rapportens gång medan de sista bara tas upp kortfattat under kapitel x Process.



Jag, på toppen av Hverfjall med Myvatnsjön i bakgrunden!
Foto: eget

2. KONTEXT

2.1 ISLAND & TURISTINDUSTRIN

Island, ett land med ca. 350 000 invånare vars ekonomi länge främst bestått av fiskeindustri och tillverkningen av aluminium, har på senare år fått en explosionsartad ökning av turister. På bara 8 år gick Island från att ha ca 47 000 turister (2010) till runt 2,5 miljoner (2018) och turistindustrin har nu gått om både fiske och aluminiumtillverkningen (Lowenstein, 2020). Landet är dock illa förberett för denna extrema ökning och turismen riskerar tära på både landets infrastruktur och natur (ibid).

I takt med att allt fler vill ta del av Islands extraordinära natur, blir tolkningen av ordet hållbarhet inom turistindustrin ofta omtvistat och visar på oenigheter inom politik och kulturvärden (Lowenstein, 2020). Det finns en hel del kritik mot exploatering av den isländska naturen som är viktig att vara medveten om. Många, inte minst Andri Snær Magnason, en av Islands mest framträdande författare, kulturikoner och miljöaktivister motsätter sig starkt expansionen av den isländska turistindustrin. Han och många andra anser att alla dessa besökscenter med diverse priser inom hållbarhet bara är en täckmantel för decimeringen av den isländska naturen (ibid).

Den här kritiken har bland annat tagits upp i Magnasons uppmärksammade "Brev till framtiden" om glaciären *Ok*.



ETT BREV TILL FRAMTIDEN

Ok är den första av Islands glaciärer att förlora sin status som glaciär. Inom 200 år kommer alla Islands glaciärer att röna samma öde.

Med detta minnesmärke bekräftar vi att vi vet vad som pågår, och vad som behöver göras. Bara ni vet om vi faktiskt gjorde det.

Andri Snær Magnason Augusti 2019





Det här är en aspekt av mitt arbete som jag i ärlighetens namn inte tänkte på när jag började med detta examensarbete. Allt eftersom jag läste mig in på området blev denna kritik både mer högljudd och mer svår att ignorera. Jag har insett att jag som delaktig i denna utveckling måste förhålla mig till den här kritiken och bemöta den om jag ska kunna fortsätta arbeta med det här förslaget. Jag redogör därför här kort för hur jag ställer mig till kritiken.

Island har minst sagt en extraordinär natur som måste skyddas och bevaras. Att exploatera naturen på olika sätt och att öppna upp för, och till och med utvidga, den isländska naturturismen kan medföra diverse problem. Men måste inte heller innebära problem. Den största utmaningen ligger i att exploatera och tillgängliggöra naturen på ett hållbart sätt och jag är övertygad om att arkitekturen kan vara ett verktyg i den här processen.

Turister kommer att ta sig till Hverfjall oavsett om det finns ett besökscenter eller inte och jag är fast besluten om att det inte är rätt väg att gå att bara stänga av parkeringar etc. Att stänga av och sluta tillhandahålla bekvämligheter så som toaletter och underhållna vandringsstigar kan istället få motsatt effekt på naturen. Det riskerar istället bli så att naturen tas del av på helt fel sätt. Den naturturism som vi ser på Island bör kontrolleras och jag tror att ett besökscenter med fokus på att utbilda om naturen den ligger i, är rätt väg att gå.

Därför har jag valt att omtolka det givna tävlingsprogrammet och rita ett naturum med tillhörande café och inte tvärt om. Jag anser att fokus bör ligga på tillgängliggörandet av den isländska naturen på ett hållbart sätt, där caféet är ett trevligt inslag men inte i fokus.

2.2 MÝVATN-OMRÅDET

Det är i det så kallade Mývatn-området, ett naturområde på norra Island, som vulkanen Hverfjall ligger. Här kan man stöta på allt från lavafält, vulkaner och heta källor till bubblande svavel-hål i marken. Mývatn ligger precis där de tektoniska plattorna dras isär och det är en tydlig skillnad i karaktär här jämfört med det mycket grönare kustområdet. Det finns nästan inga träd i området, marken skiftar i svart och rött och hela området luktar starkt av svavel.

Bara inom en radie på några kilometer från Hverfjall ligger många olika sevärdheter och naturfenomen som varierar kraftigt i karaktär. Först och främst hittar man här Mývatn-sjön med sin ovanliga flora och fauna, som gett namn åt hela området. Vid strandkanten till Mývatn-sjön ligger Skútustaðagígars små pseudokratar och helt kolsvarta steniga mark. Några kilometer öster om Hverfjall ligger Hverir med sin mycket färgglada lerjord och bubblande svavel-hål. Åt samma håll ligger även Mývatn Nature Baths, ett relativt nytt badkomplex med naturligt uppvärmda källor med mjölkigt ljusblått vatten.

För att vara ett så välbesökt område finns det ett väldigt litet utbud av bekvämligheter så som restauranger, affärer och toaletter. Ungefär 7 km från vulkanen ligger ett litet samhälle med en bensinmack och en mataffär samt ett stort hotell. Det är endast på hotellet och på Mývatn Nature Baths (se bild sida 13) som man kan köpa mat och det känns därför, efter att själv ha varit hungrig och kaffesugen på platsen, väldigt välbehövligt med ett café vid Hverfjall.





Mývatn Nature Baths, ca 4km från Hverfjall
Foto: eget



Hverir Geothermal Area, ca. 6 km från Hverfjall
Foto: eget



Skútustaðagígar, pseudokratar ca 10 km frá Hverfjall
Foto: eget





Hverfjall
Foto: Robin Nüber

2.3 HVERFJALL

Hverfjall är en så kallad tuffringvulkan ca 250 hög och ligger nära den östra sidan av Mývatn-sjön. Vulkanen är flack och har en stor och nästan helt rund krater. Vulkanen uppstod vid ett utbrott för ca 2500 år sedan och är sammankopplad med det mycket aktiva vulkansystemet Krafla. Hverfjall är dock inte en aktiv vulkan (Sturkell et al. 2017). Det finns två stigar upp på vulkanen och det är absolut förbjudet att ta sig upp på annat sätt. Man kan bara ta sig till Hverfjall via en mycket dåligt underhållen grusväg som leder till två stora parkeringsplatser, en ny och en gammal. Från parkeringsplatserna når man början av den stig som leder upp till kanten av kratern. På parkeringen finns numera även en barack med några informationsskyltar om vulkanen samt toaletter för besökare. Det tar ca 20 minuter att promenera upp för Hverfjall och promenaden runt kratern är ca 5 km lång. Det är förbjudet att gå ner i kratern. Från Hverfjall har man utsikt över hela Mývatn-området.

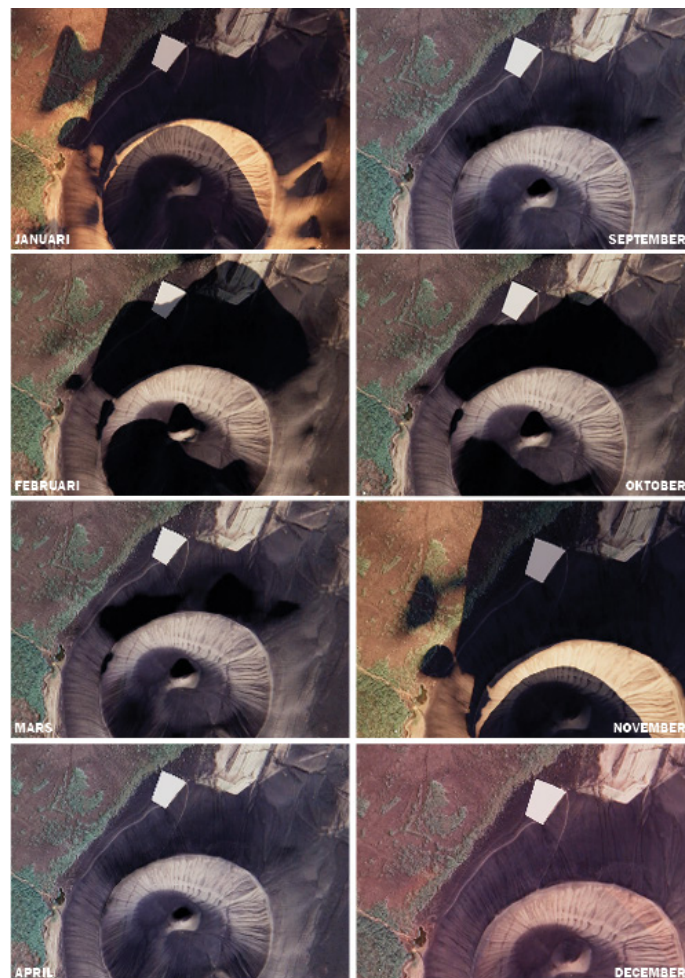
För att få en bättre bild av både Hverfjall och dess kontext kan du genom den här QR-koden se några filmer från platsen. Här finns dels en sekvensfilm som beskriver resan hela vägen från Sverige till Hverfjall, materialitet jag inspirerats av och flera filmer från de kringliggande platser som nämnts och på bilderna i föregående avsnitt.

Alternativt sök efter @vid_eldfjallets_fot på instagram



2.4 PLATSANALYS

Nedan är bilder från den solstudie som gjordes i början av processen. Då var förhoppningen att solstudien skulle ge en tydlig indikation på vilken del av området som lämpade sig bäst för ett besökscenter.

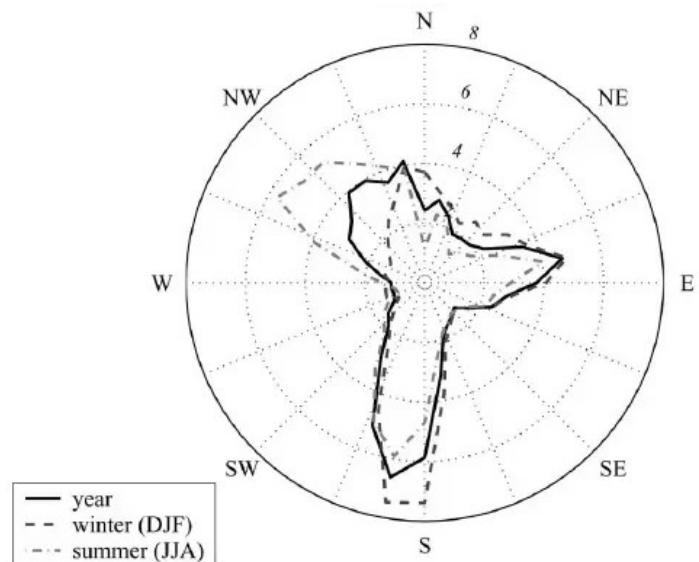


Solstudie över platsen med site markerad i vitt
kl 13:00 den 15e varje månad

Eftersom det angivna området ligger norr om Hverfjall, fanns det en risk att delar av platsen skulle vara skuggad av vulkanen. Det visade sig dock att Hverfjall är tillräckligt flack för att låta solen komma ner till området under de största delarna av året och solstudien hade därmed inte en så stor inverkan på placeringen av projektet som förväntat. Solstudien visade att det norra hörnet var att föredra ur ett rent sol-perspektiv, men faktorer så som vind, topografi och utsikt har fått väga tyngre i beslut kring byggnadens placering och utformning.

Klimatet i Mývatn-området beror på platsens altitud och geografiska placering. Eftersom området ligger på ca 250 meters höjd över havet är det kallare runt Hverfjall jämfört med den angränsande kustregionen nordväst om området (H. Björnsson, T. Jonsson, 2003). Mývatn ligger 65 grader nord, på samma höjd som Boden i norra Sverige och till följd av detta är det mycket mörkt i Mývatn under vinterhalvåret. Platsen får då så lite som 0.1 soltimmar per dag (ibid). Det är desto ljusare på sommarhalvåret, när det är ljust dygnet runt från mitten av juni till början av juli.

Den kalla säsongen i Mývatn-området är mellan december och mars, då medeltemperaturen ligger runt -5 C. Det är sällan varmare än 15 C i området (ibid). Det blåser relativt mycket runt Hverfjall, mest under höst och vinter (ibid).



Vindros över Mývatn-området.
Källa: H. Björnsson, T. Jonsson, 2003

3. NATURUM & TURISM

För att få en stabil grund att stå på inför gestaltungsprocessen, beslutade jag mig för att titta närmare på vad det finns för riktlinjer kring naturum och vad som krävs för att få kalla ett besökscentrum ett naturum. Jag har valt att anpassa mitt program för att kunna uppnå en svensk naturum-standard eftersom jag anser att ett naturum är avgörande för att byggnaden ska vara motiverad på platsen.

“Naturum” motsvarar engelskans “visitor center” och det finns specifika riktlinjer för båda. Eftersom jag inte lyckats hitta några isländska riktlinjer för naturum har jag jämfört de amerikanska riktlinjerna för visitor center och de svenska för naturum. Jag har valt att använda de svenska riktlinjerna eftersom de är mer anpassade till en nordisk kontext och med en nordisk syn på natur och arkitektur. Jag anser därför att dessa riktlinjer passar bättre i en isländsk kontext jämfört med de amerikanska.

Enligt Naturvårdsverkets Riktlinjer för naturum (2015) är ett naturum ett besökscenter till ett naturområde. Här får besökaren förståelse för områdets värden och inspiration till att uppleva naturen (Naturvårdsverket 2015).

Förutom en rad metoder för naturvägledning finns det även rekommendationer gällande en mängd andra aspekter av ett naturum som bör tas i beaktning. De delar som rör arkitekten är följande:

LOKALISERING

Ett naturum ska i första hand ligga i eller i nära anslutning till attraktiva naturområden av högt värde för naturvård och friluftsliv, som nationalparker, välbesökta naturreservat och nationalstadsparker.

MÖJLIGHETER UTANFÖR NATURUM

Ett naturum och dess nära omgivning ska ha ett högt besöksvärde även när naturummet är obemannat. Vid lokaliseringen ska möjligheterna beaktas att i anslutning till naturum ta vara på eller utveckla attraktiva och lättillgängliga målpunkter, exempelvis naturstiggar eller annan naturvägledning utomhus.

FUNKTION OCH KVALITET

Ett naturum ska utgöra en attraktion i sig självt genom sin utformning och sitt innehåll, samtidigt som det bör förstärka platsens eller områdets värde och identitet. Tillgänglighet är centralt i arbetet med funktion och kvalitet i naturums verksamhet.

UTFORMNING

Personalen har en central funktion. Lokalen bör utformas och anpassas för både mötet med besökaren och personalens behov. Utställningsytan ska vara minst 100 m². I eller i direkt anslutning till naturum bör finnas en samlingslokal för minst 25 personer, för bildvisningar, föredrag med mera (Naturvårdsverket 2015 sid. 29).

I mitt gestaltade förslag har jag försökt hålla mig till dessa riktlinjer för att förslaget ska hålla naturums-standard.

3.1 NATURTURISM

Enligt förstudien *Hållbar naturturism och ekoturism på landsbygden* (Jonevret et al. 2016) är naturturism ett sätt att skapa tillväxt till ett helt land och skapa nya arbetstillfällen på landsbygden. Naturturismen är det segment som växer allra snabbast inom turismsektorn (ibid). Konkurrensen inom naturturism är hård och allt fler länder väljer att profilera sig som natur-destinationer (ibid). Det är enligt samma förstudie följande trender som ligger till grund för det ökade intresset av naturturism:

SEMESTERN SOM EN TID FÖR PERSONLIG UTVECKLING

Semestern har på senare år gått från att vara en tid för att vila upp sig från den slitsamma vardagen till något självutvecklande som avlastar den psykiska pressen i vardagen. Mer fokus ligger på en aktiv semester där bra mat, träning, livsbalans och hälsa är centralt.

”SOFT ADVENTURE”

Fler vill dessutom ha en mycket mer tillrättalagd upplevelse trots att de befinner sig i naturen. Upplevelserna bör ha tagit bekvämligheter, säkerhet och fokus på “det senaste” i beaktning. “Soft adventure” handlar om att smärtfritt kunna ta del av aktiviteter i naturen i kombination med god mat, service och komfort.

NATUREN LÄKER

Allt mer forskning pekar på att naturen har en läkande effekt på oss människor. I en värld där många lever i en stressig vardag ökar efterfrågan på naturupplevelser för att minska stress och öka den personliga hälsan.

4. TEORI

4.1 ATT PLACERA ARKITEKTUR I LANDSKAP

På en så naturskön och unik plats som Hverfjall där det här projektet tar plats, känner jag ett starkt behov att sätta mig in i hur man som arkitekt kan behandla just mötet mellan det byggda och naturen. Reuben M Rainey skriver i sin artikel *Architecture and Landscape: Three Modes of Relationship* att det finns tre typiska metoder att behandla mötet på. Kontrast (eng. contrast), förening (eng. merge) och interaktion (eng. reciprocity). Dessa olika tillvägagångssätt är sällan renodlade utan sker ofta i kombination med varandra (Rainey, 1988).

KONTRAST

Den första metoden som Rainey går igenom är kontrast. Kontrast uppstår oftast när man placerar en byggnad i ett landskap utan övergångar mellan byggnad/kontext i form av till exempel trädgårdar eller terrasser. Byggnaden står rakt uppochnar på en relativt orörd mark och skalan och formen skapar tillsammans med materialitet en kontrast till omgivningen. Rainey beskriver detta som ett sätt att genom kontrast förstärka och belysa både byggnadens och kontextens kvaliteter. Han beskriver det som att den här metoden ofta används av arkitekter som ser natur och det byggda som två skilda delar. Han påpekar även att vissa skulle hävda att det är omöjligt att skapa kontrast eftersom man kan se det som att allt är naturligt och att även det vi människor skapar är en del av naturen, oavsett deras visuella kontrast (Rainey, 1988).

Kontrast mellan landskap och arkitektur kan förstärkas ytterligare genom att låta byggnaden omsluta en del av landskapet för att skapa en "privat domän utomhus" (Moore, C., et. al. 1974 se Larsson 2011). Den avgränsade delen av landskapet kan då likna något helt annat än den omgivande naturen och därigenom skapa en kontrast som förstärker både naturen runtomkring men även byggnaden och den omslutna gården eller trädgården. "En intensifierad version av kontrast" (Larsson 2011).

FÖRENING

Förening, översatt från engelskans merge, beskrivs vidare i Rainey's text som motsatsen till kontrast. Inom den här metoden ser man byggnaden som en förlängning och integrerad del av landskapet. Ett typiskt sätt att utöva förening på, är att låta byggnadens uttryck efterlikna landskapet eller i mer extrema fall helt gömma byggnaden under mark för att inte störa landskapet. På samma sätt som man kan argumentera att kontrast aldrig är kontrast, kan man även påstå att förening aldrig är förening eftersom det vid första spadtaget för en byggnad i ett landskap skapas en motsättning (Rainey, 1988). Vissa menar att förening är det enda sättet för oss människor att kunna fortsätta leva på denna planet. Vi måste anpassa oss till naturen och inte tvärtom. Jag är dock personligen övertygad om att förening rent uttrycksmässigt inte behöver ha något att göra med hur väl byggnaden som *maskin* samspelar och fungerar med naturen.

Ett sätt att skapa förening mellan landskap och byggnad är att använda inhemska växter i trädgården, typiska byggmaterial för området och/eller samma material för markbetäckning och byggnad (Hudnut, 1949, se Larsson 2011). Dock kan en övertygande förening mellan landskap och arkitektur inte upprätthållas endast genom materialitet...



It takes more than a lily to
make a Chinese lady
- Joseph Hudnut, 1949



INTERAKTION

Den tredje och sista metoden kallar Rainey för interaktion, på engelska reciprocity, där det goda hos det ena förstärks av det andra, och landskap samarbetar med arkitektur för att stärka varandra. Enligt Rainey är detta den mest populära metoden. Arkitekturen tillåts påverka sin omgivning och låter sig samtidigt påverkas av den. Det finns ofta en zon av övergång mellan landskap och byggnad. Ett typiskt sätt att göra detta på är att låta byggnadens plan speglas även utanför dess väggar. Till exempel genom att låta element i form av trädgård, fontäner, väggar och pergolas utanför byggnaden följa den inre strukturen på ett eller annat sätt. Ett klassiskt exempel på detta är Villa d'Este av Ligorio. Man skulle kunna beskriva förhållningssättet interaktion som "nature as raw material to be used in the expression of human art" (Rainey, 1988).

Rainey påpekar att vilken strategi man väljer visar på hur man som arkitekt ser på förhållandet mellan byggnad och natur.



Design is, in essence, the
giving of form to value.
- Reuben M Rainey 1988

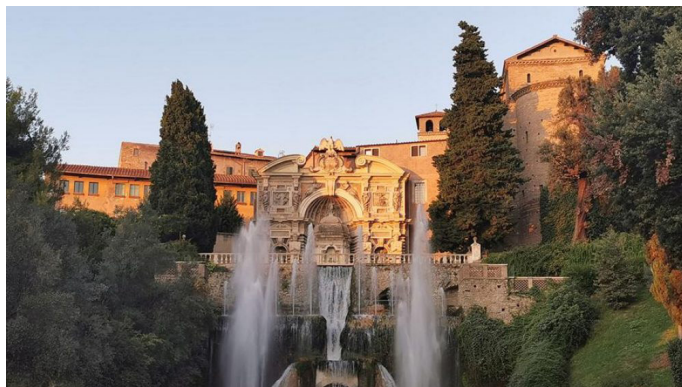




Central Park, exempel på kontrast
Foto: Scott Dunn



Fallingwater, exempel på förening
Foto: Robert P. Ruschak



Villa d'Este, exempel på interaktion
Foto: European Route of Historic Gardens

ANDRA TEORETIKERS SYN PÅ SAKEN

Enligt Charles Moore et al. (1974 se Larsson 2011) är sättet man placerar en byggnad i ett landskap helt beroende på platsens förutsättningar. Man styrs av platsens storlek, omgivning, utblick, topografi och även faktorer så som vind och sol. Dessutom är platsens geografiska placering och klimat viktiga faktorer. Charles Moore et. al. (ibid) påpekar även att platser på landet ger fler möjligheter till arkitekturen jämfört med platser i stadensmiljö, eftersom man inte har någon byggd kontext att ta hänsyn till. Byggnader på landsbygden bör kännas som en förlängning av landskapet, en samling av platsen i form av ett fysiskt objekt.

Arnold Berleant (1997 se Larsson 2011) har i sin bok *Living in the landscape* många tankar kring just placering av arkitektur i landskap. Han menar att en byggnad som tar hänsyn till en plats topografi, tillkännager att platsen och arkitekturen inte är självständiga utan att arkitekturen är en fortsättning av landskapet och att den både påverkas av - och påverkar sin kontext (ibid).

Det är många som menar att arkitektur och byggnader har gått från att skydda människan från det farliga yttre, naturen, till att nu bli det farliga och avskärma oss från det som nu ses som den gästvänliga naturen (Larsson 2011). I många fall håller jag med om dessa åsikter och ser att det kanske har gått från att vara arkitektens uppgift att skapa ett skydd i form av en byggnad mot det yttre till att nu ta sig an en mycket mer komplex uppgift som istället handlar om att bygga en bro mellan det yttre och det inre.

Har landskap och arkitektur blivit alltför främmande för varandra? Har naturen skärmats av i alldeles för stor utsträckning och är det nu dags att ta ett steg tillbaka och än en gång öppna upp för den och välkomna den in i våra byggnader? I de flesta fall: ja! Det tycker jag. Men i det här fallet, avlägset på norra Island är naturen i mycket högre utsträckning något som vi som människor fortfarande måste ha respekt för. Kanske är det fortfarande här legitimt att se byggnaden som ett skydd och inte som en bro. Men byggnaden, oavsett om man ser den som skydd eller bro, måste samspela med sin kontext.

4.2 REFLEKTION

Med största sannolikhet ändrar man åsikt som arkitekt i frågan om hur man bör placera arkitektur i landskap, beroende på projekt. Jag tror att det är dumt att inte göra det. Varje enskilt projekt måste hanteras olika utifrån sina specifika omständigheter och förutsättningar. I just det här fallet ser jag Islands natur som högsta prioritet. Det är naturen som ska belysas och framhävas genom arkitekturen och jag ser arkitekturen som underordnad sin kontext.

Jag har därför kommit fram till att mitt förslag på Hverfjall kommer vara en kombination av kontrast och förening. Kontrast i den mening att byggnaden inte skall tonas in i landskapet utan istället förstärka landskapet genom kontrast. Förening i den mening att den rent materialmässigt smälter in på platsen och genom sin utformning tycks resa sig ur marken. Förslaget ska vara helt anpassat och utformat baserat på platsspecifika faktorer så som vind, sol, och topografi. Jag vill samtidigt jobba med en förhöjd kontrast genom ett avgränsat gårdsrum som förstärker skillnaden mellan det öppna yttre och det omslutna inre.

5. BRUKARE

För att få en tydligare bild över hur programmet bör utformas, skapade jag 5 fiktiva karaktärer som är troliga brukare av Lava-Java. Dessa karaktärer hjälpte mig utforma ett program för olika typer av brukare med varierande behov och förväntningar.

SOPHIE

Sophie är en äventyrare från Nederländerna som gillar att klättra och resa. Hon är på Island i 3 veckor under sommaren och har hyrt en campervan som hon åker runt i. Hon kommer till besökscentret med sin campervan och vill gärna kunna ladda sin delvis eldrivna bil på parkeringen. Dessutom vill hon enkelt nå toaletterna för att tömma sin toatank från bilen.

Efter att allt det praktiska är avklarat vill Sophie upptäcka Hverfjall och vandra i området. Hon tycker att hon får tillräckligt med information om Hverfjall på sin vandring upp på vulkanen så hon struntar i att besöka naturrummet. Hon är dessutom inte det minsta intresserad av caféet eftersom hon har eget kaffe i sin bil. Däremot slår hon sig gärna ner vid ett av borden på innergården för att dricka sitt eget kaffe. Skönt att det var tydligt att detta var tillåtet så att hon slipper skämmas för sin snålt tilltagna budget och kan få lite omväxling från att sitta i sin van.

CHRIS

Chris är från USA och besöker Europa för första gången på väldigt länge, efter att hon precis blivit pensionär. Hon hälsar bland annat på sin tyska väninna Antje och de bestämmer sig för att passa på att åka till Island när Chris ändå är i Europa. De bor på hotell i Akureyri och har köpt en dagstur i Mývatn-området tillsammans med 15 andra personer. De anländer till Hverfjall med buss som ett av många stopp under dagen. Chris vill gärna bestiga vulkanen men Antje har precis opererat sin höft så Chris går upp på Hverfjall medan Antje väljer att upptäcka Hverfjall genom informationen i besökscentret. Antje är dock inte superintresserad av vulkaner utan uppskattar istället att utställningen samarbetat med konstnärer för att göra det hela till en mer kulturell upplevelse. När Chris kommer ner från vulkanen har de en halvtimme på sig innan bussen går och de bestämmer sig för att ta en fika i caféet och diskutera vad de lärt sig i värmen från den öppna spisen.

JÓN

Jón kör turistbussar från Husavík till Mývatn-området. När turisterna upptäcker Hverfjall som han sett så många gånger passar han på att köpa kaffe från kaffeluckan ut mot innergården, han vill få lite frisk luft innan det är dags att hoppa in i bussen igen. Strax innan avgång går Jón på toa och han uppskattar att han kan nå dessa utan att behöva klampa in i caféet eller naturrummet först, det känns omständligt.

LIAM

Liam är 12 år och bor i Reykjavík. Han är på Hverfjall med skolan som en del av deras skolresa till norra Island. Liam är trött på alla jobbiga klasskompisar och framförallt på deras stränga lärare som har printat ut ett frågeformulär om vulkanen som alla måste svara på innan de åker vidare. Liam går runt i besökscentret och lusläser alla texter för att hitta svaren på frågorna. När alla är klara samlas klassen i hörsalen för att diskutera Islands sårbara och värdefulla natur.

HELGA

Helga kommer från Island och har studerat geologi i Danmark, men insåg att hon saknade Island mer än hon väntade sig. Hon jobbar nu på Hverfjalls besökscenter som guide. Helga har flyttat hem till sina föräldrar som bor i Reykjahlid ca 7 km från Hverfjall och hon joggar till besökscentret varje dag. Därför uppskattar hon att det finns en dusch på personaltoaletten. Helga är nära vän med de andra som jobbar på besökscentret och de gillar att sitta kvar i caféet efter sina jobbpass för att umgås. Helga har en liten bokklubb som dessutom brukar ha träffar i hörsalen på onsdagskvällar eftersom det är möjligt att låna lokalen även efter stängning, så länge man plockar undan efter sig.



6. REFERENSER

Som förarbete till gestaltningsdelen har jag satt mig in i 4 referensprojekt som, baserat på sina omdömen online, givit en inblick i vad riktiga brukare uppskattar och inte uppskattar med ett besökscenter. Utöver dessa 4 besökscenter har jag tre andra referensprojekt som är mer inriktade på arkitektoniska kvaliteter.

TROLLSTIGEN VISITOR CENTER

År:2010 Arkitekt: Reiulf Ramstad Architects Land: Norge



Foto: Rasmus Hjortshøj

Trollstigen Visitor Center ligger längs den populära turistrutten Trollstigen, och fungerar som besökscenter och restaurang. Arkitekterna bakom centret har lagt stor vikt vid att skapa tydliga övergångar mellan det byggda och naturen för att framhäva kontrasten som förstärker både landskap och natur. Det jag främst tar med mig från den här referensen är dels den genomtänkta materialpaletten som tar upp kringliggande naturs karaktär, men även hur byggnaden hanterar platsens topografi och förutsättningar som en tillgång snarare än begränsning.

Omdömen: Baserat på en mängd online-omdömen av Trollstigen besökscenter är det uppenbart att toaletterna är i fokus längst de norska bergen och fjordarna. Främst kommenteras att det är smutsigt och stökigt i lokalerna. Det uppskattas att man kan köpa små troll i den lilla souvenirbutiken som ryms i centret. Arkitekturen nämns ett antal gånger i recensionerna från besökare och då uppskattas framförallt utblickarna och hur byggnaden är integrerad i landskapet.

SNÆFELLSSTOFA VISITOR CENTER

År: 2010 Arkitekt: Arkís architects Land: Island



Foto: Sigurgeir Sigurjónsson

Det här projektet ligger på östra Island och fungerar som besöks- och informationscenter till Vatnajökulls Nationalpark. Jag har valt att ha med Snæfellsstofa Visitor Center som referens eftersom det är snarlikt uppgiften jag har tagit mig an, både när det gäller kontext, placering i landskap, program och syfte.

Det jag tar med mig från det här projektet är sättet som byggnadens placering är varsamt utstuderad baserat på utsikt, vind och dagsljus. Dessutom tas platsens naturliga topografi upp av byggnaden som använder detta i sin design. Från ena sidan sitter den stadigt i sluttningen och från den andra bröstar den upp sig och nästan hänger ut över sluttningen. Jag tar även med mig den medvetna användningen av lokala byggnadsmaterial såsom isländsk lärk.

Programmässigt inspirerades jag även att ha med ett litet bibliotek eller samlingslokal i byggnaden för gäster som vill stanna längre när exempelvis delar av sällskapet är ute och upptäcker naturen i området.

Omdömen: Det jag tar med mig från omdömena av Snæfellsstofa Visitor Center är att det viktigaste verkar vara rena och gratis toaletter. De som lämnat ett omdöme av besökscentret fokuserar nästan uteslutande på toaletter och vilken information som går att hitta i centret. Arkitekturen (utöver toaletterna) nämns bara någon enstaka gång i omdömena från besökare.

SKAMLINGSBANKEN VISITOR CENTER

År: 2021 Arkitekt: Cebra Land: Danmark



Foto: Adam Mørk

Skamlingsbankens besökscenter utanför Kolding på Jylland, är ett center dedikerat både den unika naturen men även platsens historia. Platsen har länge varit en politisk mötesplats och tanken med besökscentret är att upprätthålla denna symboliska plats som mötesplats. Jag har valt att ha med det här projektet eftersom det programmässigt och kontextmässigt liknar mitt. Jag tycker även att det är intressant att titta på hur sån här lite mer modern och experimentell arkitektur fungerar på den här typen av plats och hur den bemöts av besökare.

Jag tycker även att projektet har lyckats göra något spektakulärt som ändå inte tar fokus från den verkliga upplevelsen, naturen. Jag skulle säga att detta är ett bra exempel på hur man kan använda sig av metoden förening som diskuterats i tidigare avsnitt.

Omdömen: Trots att denna byggnad är mycket speciell var det inte många som kommenterade på arkitekturen i sina omdömen. De som gjorde det uppskattade att byggnaden var spektakulär och att den inte syntes så mycket från det kringliggande området. Det blev dock tydligt i omdömena att arkitekturen inte på några plan får kompromissa med byggnadens funktion. I det här fallet var det akustiken som inte fungerade i och med de runda rummen. Det var uppskattat att det låg ett café i byggnaden och att det fanns möjlighet att sitta ute om vädret tillät.

WADDEN SEA CENTRER

År:2017 Arkitekt: Dorte Mandrup Land: Danmark



Foto: Adam Mørk

Wadden Sea Center är också ett besökscenter/naturrum med fokus på att informera om naturlivet i och kring havet som ligger precis intill byggnaden. Centret innehåller utställningshall, rum för filmvisning, utbildningsrum samt café. Jag har valt att ta med det här projektet eftersom det dels hanterar mötet mellan mark och byggnad på ett intressant sätt men även varsamt och sparsamt använder dagsljuset i byggnaden för att fungera med utställningen.

Det jag framförallt tar med mig från det här projektet är dess sätt att kombinera traditionell byggteknik och material i ett modernt uttryck. Jag tycker dessutom att det är intressant att detta projektet upplevs som växt ur marken även om det har en så tydlig gestalt ovan jord, ett bra exempel på förening.

Omdömen: Wadden Sea Centre är den första referensen av de jag tittat på där arkitekturen är omnämnd i de allra flesta omdömen online. Det är tydligt att arkitekturen är uppskattad av nästan alla och då främst för sitt sätt att kombinera historisk byggteknik och modern arkitektur. Det poängteras även att det är eftersträvansvärt att som center tillhandahåll bord och stolar för medhavd matsäck samt, återigen, vikten av toaletter.

SERPENTINE GALLERY PAVILION 2011

År: 2011 Arkitekt: Peter Zumthor Land: Storbritannien



Foto: Georgi Pamukov

Peter Zumthor ritade 2011 Serpentine Pavilion i London. Trots att projektet inte är ett besökscenter, har jag inspirerats mycket av det i mitt gestaltade förslag. Serpentine Pavilion är ett tydligt exempel på den intensifierade kontrast som kan skapas med hjälp av ett omslutet gårdsrum, som tas upp i avsnitten xxx Placering av arkitektur i landskap.

Serpentine Pavilion är en svartmålad träkonstruktion som endast består av en smal korridor innanför den stängda fasaden, med en blomsterträdgård i mitten. Platsen ska enligt Zumthor själv vara en plats för reflektion och göra besökare till observatörer. Från det här projektet tar jag med mig sättet att jobba med förstärkt kontrast genom ett gårdsrum som i det här fallet kunde skapa en kontrast även mellan park och blomsterträdgård, två inte så vitt skilda världar. Jag plockar även med mig sättet att jobba med en mystik genom byggnaden exteriör som inte avslöjar vad som finns på insidan.

Omdömen: Peter Zumthors paviljong är generellt uppskattad och det är framförallt den avskärmade gården som kommenteras. Många upplever att den skapar en lugn zon inne i den annars stimmiga Hyde Park.

RIVERBED

År:2014-2015 Konstnär: Olafur Eliasson Land: Danmark



Foto: Louisiana Museum of Modern Art

Riverbed är ett konstverk av den isländske konstnären Olafur Eliasson som ställdes ut på Louisiana i Köpenhamn 2014-2015.

Som konstnär jobbar Olafur Eliasson mycket med att genom konsten få betraktaren att tänka till kring dennes syn på samhället, kultur och den naturliga miljö de vistas i. Många av hans konstverk är en kommentar på miljöförstörelse och klimatförändring men Riverbed är främst ett försök att sudda ut gränsen mellan det byggda och det naturliga. Det är till största del därför jag inspireras av denna installation. Jag ser detta som ett tillvägagångssätt när man genom arkitektur vill förstärka natur. Naturen blir mer av ett objekt som kan betraktas med andra ögon när den på det här viset tas in i ett rum.

HE, SHE & IT

År:2016 Arkitekt: Davidson Rafailidis Land: USA



Foto: Florian Holzherr, Georg Rafailidis

He, She & It är ett hus byggt med två separata men ändå sammankopplade studios för en konstnär och en keramiker. Byggnaden består av tre sammankopplade huskroppar, två separata studios och ett gemensamt växthus. Jag inspireras mycket av hur man har använt olika material och belysning för att differentiera de olika rumsligheterna i byggnaden.

7. PROCESS

Vissa delar av min process, speciellt de där jag inom litteraturen sökt svar på min frågeställning, har varit mycket betydelsefulla för mig, men mindre viktiga att redogöra för i detalj i denna slutliga rapport. Dessa undersökningar har i vissa fall inte burit någon frukt alls, och i andra lett till lösningar och beslut som följt med in i det slutgiltiga gestaltade förslaget.

I detta kapitel sammanfattar jag de mindre konkreta områden jag undersökt, och vad de har bidragit med i det gestaltade förslaget. Detta görs för att du som läsare ska få en insikt i vissa beslut som är förankrade i research men som man i de andra delarna av rapporten kanske inte förstår grunden till.

Genom *A guide to Icelandic architecture* (Jóhannesson Dennis, Scudder, B., & et al. 2000) fick jag i början av min process kött på benen vad det gäller Island och isländsk arkitekturhistoria. Detta ledde in mig på många olika spår i min skissprocess eftersom jag använde den historiska kontexten som stöd på en plats som saknar byggd kontext. Det enda man nu som läsare tillslut behöver veta för att förstå min gestaltning är hur viktig betongen har varit för den isländska arkitekturen, och att frilagd ballast är ett mycket vanligt fasadmateriell som blev populärt under 30-talet i och med funktionalismens intåg på Island.

Utöver konkret och matnyttig litteratur har jag även inspirerats av Ray Bradburys dystopiska roman *Fahrenheit 451* (1953) där jag främst tagit fasta på eldens symbolik. En fråga som ofta kommer upp när jag berättar om mitt examensarbete för andra, är om vulkanen är aktiv. Jag har därför genom *Fahrenheit 451* utforskat elden som symbol för både värme, hemtrevnad och samlingspunkt men även som kapabel till total förgörelse av dels materiella ting men även kunskap som är fallet i *Fahrenheit 451*. Eller i mitt fall, ett naturum som potentiellt kan slukas av en vulkan.

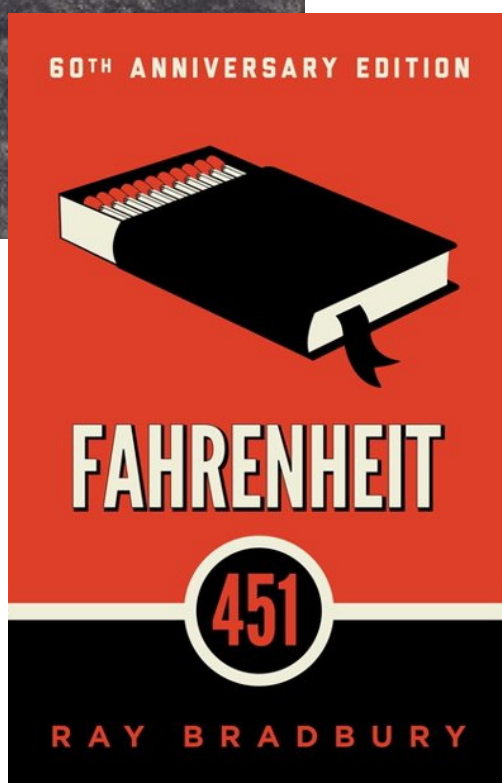
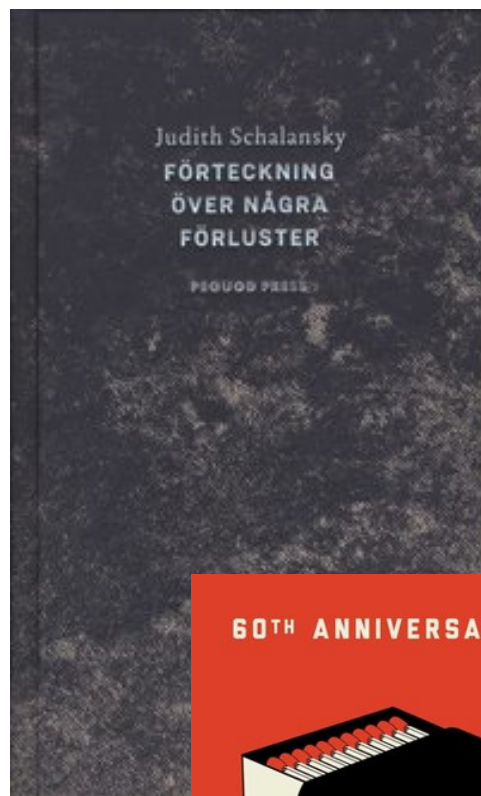
På den tråden spann jag vidare och damp ner i Judith Schalanskys bok *Förteckning över några förluster* (2020) som handlar om det kollektiva minnet, det vi förlorat och det vi aldrig får tillbaka. Rent konkret kan jag inte (som med frilagd ballast) peka på exakt var *Fahrenheit 451* och *Förteckning över några förluster* syns i mitt gestaltade förslag... men de har satt en ton i projektet och gett projekts bärande idéer mer stoft.

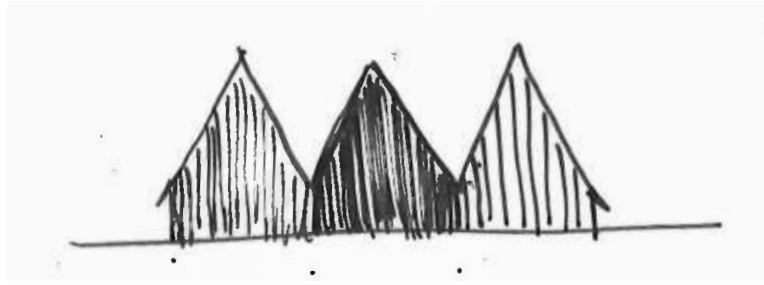
Förutom detta, har jag även undersökt den så kallade "Kritiska Regionalismen" och var i början av mitt arbete helt inne på att detta skulle vara en stor och viktig del av det slutgiltiga förslaget. Det har den också på sätt och vis varit, eftersom det är härifrån jag fått en av de bärande idéerna i mitt gestaltade förslag, de tre zonerna. Men jag har också allt eftersom arbetet förlöpt rört mig längre och längre ifrån den Kritiska Regionalismen för att nu tycka att det räcker med en kort sammanfattning här för att förstå min process och tankegång.

Kritisk Regionalism handlar om hur vi som människor har en kroppslig relation till rumsligheter och upplever dessa med hjälp av alla våra sinnen, inte bara synen. Till exempel har temperatur tillsammans med många andra faktorer en extremt stor påverkan på hur vi upplever ett objekt. Kritisk regionalism kan ses som ett förhållningssätt inom arkitekturen snarare än en arkitektonisk stil. Enligt Katja Grillner (1994), professor inom arkitektur, är anledningen till att man inte kan se den kritiska regionalismen som en arkitekturstil främst eftersom den inte avser utseende utan istället bakomliggande analys. Den kritiska regionalismen överger den symbolfixering som ofta finns i till exempel postmodernismen och strävar istället efter att ha associationsbärande element som berör brukaren mer omedvetet, genom kroppens alla sinnen.

Detta förhållningssätt till arkitekturen handlar alltså dels om att byggnaden blir en del av platsen och inte ett främmande objekt, dels att arkitekturen förmedlas och upplevs av kroppen med alla sinnen. Det går även ut på "att försöka brygga över klyftan bakåt i tiden utan att själv sugas med. I detta finns inbyggd en komplicerad motsättning mellan att lyfta fram och förstärka traditionen och regionen och att å andra sidan ta till sig världskulturen och låta sig utvecklas och inspireras av andra kulturer för att undvika stagnation och även regression." (Grillner, 1994)

Under tidiga skeden av min process fokuserade jag mycket mer på att ta vara på de byggnadstraditioner som finns på Island. Detta övergav jag nästan helt i mitt slutliga förslag och känner därför att den Kritiska Regionalismen inte är lika relevant som den först var. Däremot har jag tagit med mig mycket av de tankar som finns kring hur ett rum kan upplevas olika med hjälp av våra sinnen. Därför har jag använt mig av temperaturskillnader i mitt slutgiltiga förslag som är ett direkt resultat av mitt intresse för den kritiska regionalismen.





Tidig skiss med utgångspunkt i Kritisk Regionalism



Slanted House av Paradigma Ariadné,
Lekfullt exempel på Kritisk Regionalism
Foto: Attila Róbert Csóka

8. ÖNSKELISTA

- Använda traditionella isländska material: betong, lärk, korrugerad plåt, drivved, sten och torv.
- Attraktion i sig självt, högt besöksvärde även obemannat, förstärker platsens identitet
- Tillgänglighet
- Väl motiverad placering på tomt utifrån dagsljus, sol och vind och topografi
- Väl genomtänkt placering av byggnad i landskap.
- Café med uteplats
- Kombinera traditionellt bygge med modernt
- Lättskött
- Byggbarhet
- Väl utformade lokaler för både besökare och inte minst personal
- Väl gestaltade toaletter
- Orört landskap runtomkring
- Varsam användning av dagsljus i utställningshall
- Tankar för uppsamling av dagvatten
- Minst 100 kvm utställningsyta
- Samlingslokal för minst 25 personer
- Omsluten gård för ökad kontrast
- Värme utomhus i form av eldstad eller värmelampor
- Bord för medhavd mat i café och utomhus
- Skåp att låsa in saker i
- Laddstolpar som drivs av solceller på parkeringen

9. PROGRAM

ANTAL BESÖKARE: Max 200

TOTALAREA: ca 600 kvm

PUBLIKA YTOR

- Café: 70 kvm
- Naturum: 220 kvm
- Föreläsningssal: 50 kvm
- Toaletter
- Skåp eller möjlighet att hänga av sig
- Skyddad uteplats

PRIVATA YTOR

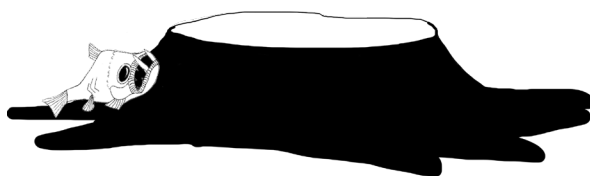
- Personalrum & kontor: 35 kvm
- Kök: 15 kvm
- Förvaring och återvinningsrum: ca 15 kvm
- Teknik och förvaring: 30 kvm





Satellitbild över Hverfjall med tävlingsområde markerat
Foto: Google Earth

10. GESTALTNING



Lava-Java pöser ut över landskapet med sin bastanta form som samtidigt tydligt blickar upp mot Hverfjall. Svansen är det enda som tillåts bryta den tydliga strukturen och öppnar istället cafédelen mot utsikten över Mývatn-sjön. Som jag föreställt mig Lava-Java är det ett klabbigt djur som storögt tittar upp på Hverfjall, likt ett avgudande husdjur till vulkanen. Hela den klabbiga kroppen är täckt av platsens svarta sand och lavastenar. Detta ses i projektets fasadmaterial, frilagd ballast där ballasten består av stenar från platsen. Den glansiga ytan skymtar bara på vissa delar, i form av glansiga fönsterrutor men även hos murstocken som tillåts skilja sig i textur i och med sin viktiga ställning i förslaget. Murstocken i glaserat tegel och de glansiga fönsterrutorna står i kontrast till den matta och skrovliga ytan på både tak och ytterväggar. Byggnaden som helhet smälter in i sin omgivning genom både färg och material.

Vid de stora öppningarna finner man betongplåtåer utanför med samma mått som öppningarna, som om man bara klippt upp hålen och fläkt ut skinnet. Plåtåerna fungerar som naturliga samlingspunkter där man till exempel kan påbörja guidade turer eller bara invänta sitt sällskap.



Axonometrisk situationsplan skala 1:20 000 (A4)



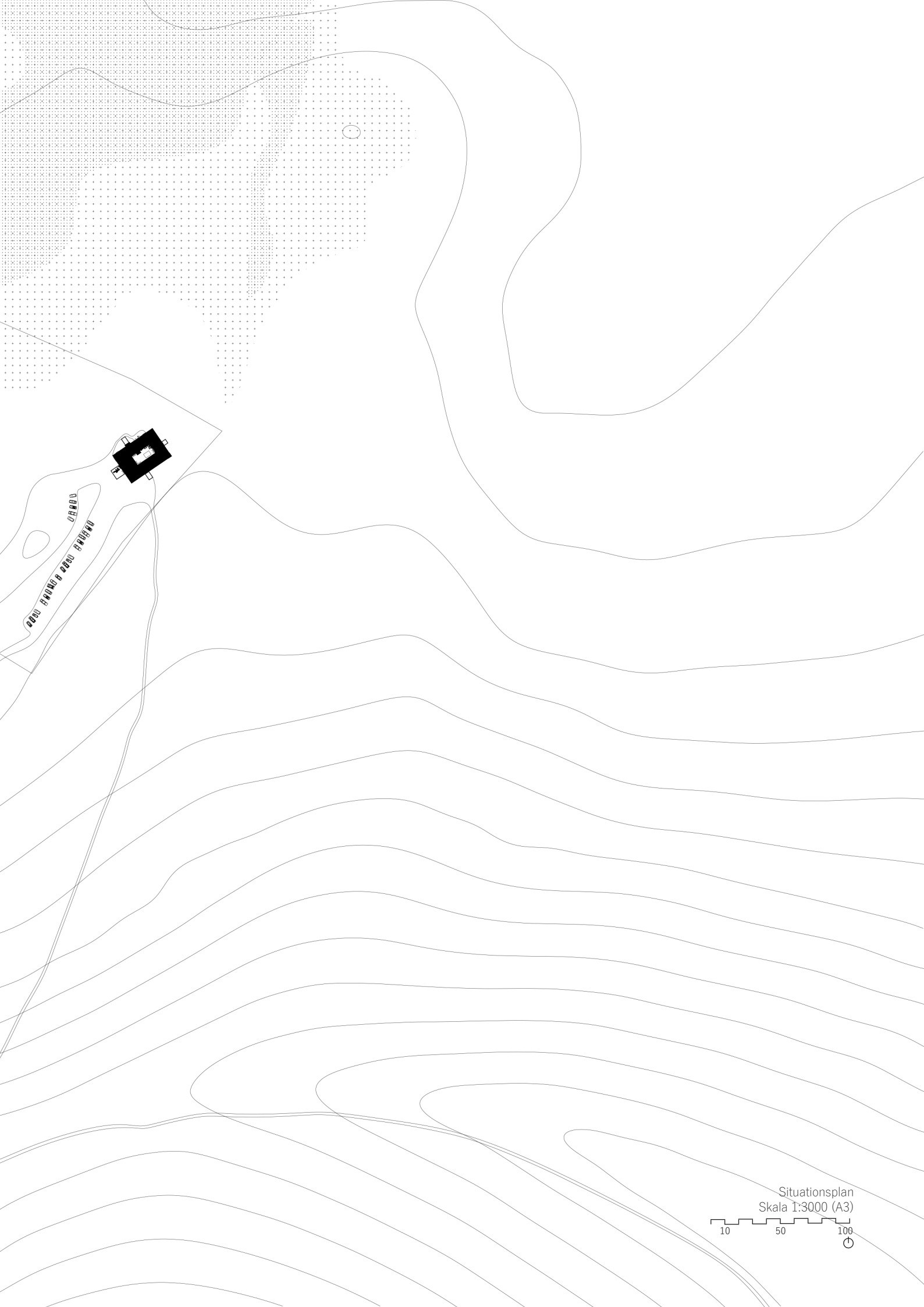
Bild från fysisk modell med bilväg, stig och siktlinjer markerade

10.1 PLACERING PÅ OMRÅDET

Byggnadens placering på området är baserad på en rad faktorer, bland annat solstudie, topografi och orientering men även vad som kändes rätt efter platsbesök. Solstudien som presenterades i tidigare avsnitt hade som sagt mindre betydelse än jag väntade mig, eftersom det mesta av området får sol under de månader man kan vänta sig flest turister på platsen. Dock blev det tydligt att den norra toppen av den avgränsade platsen får mest sol i och med att den skuggas minst av själva Hverfjall. Det är också vid det hörnet som parkeringen tar slut och stigen som man vandrar på upp för Hverfjall börjar. Det var därför naturligt att lägga sig i det läget som var i vad som upplevdes lite av ett hörn. Detta hörn förstärktes av ett tunt staket som löpte längst med området.

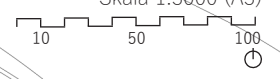
Genom den här placeringen blir Lava-Java en destination på platsen eftersom den ligger vid slutet av bilvägen och i början av vandringsleden. Vridningen gör att man från de båda parkeringsplatserna dras mot huvudentrén. Där kan man gå in för att sedan svänga in i naturrummet och sömlöst fortsätta ut genom den stora öppningen mot Hverfjall för att påbörja sin tur upp på vulkanen. Vridningen gör även att innergårdens kaffelucka och bänkar får maximalt med sol och det samma gäller för bänkarna vid huvudentrén som vetter mot sydväst. Dessutom får alla fyra huvudöppningar utsikt av helt olika karaktär. Från naturrummet har man utsikt direkt mot vulkanen medan man från caféet ser sjön. Från entrén får man istället en obruten siktlinje bort mot bergen i öst.

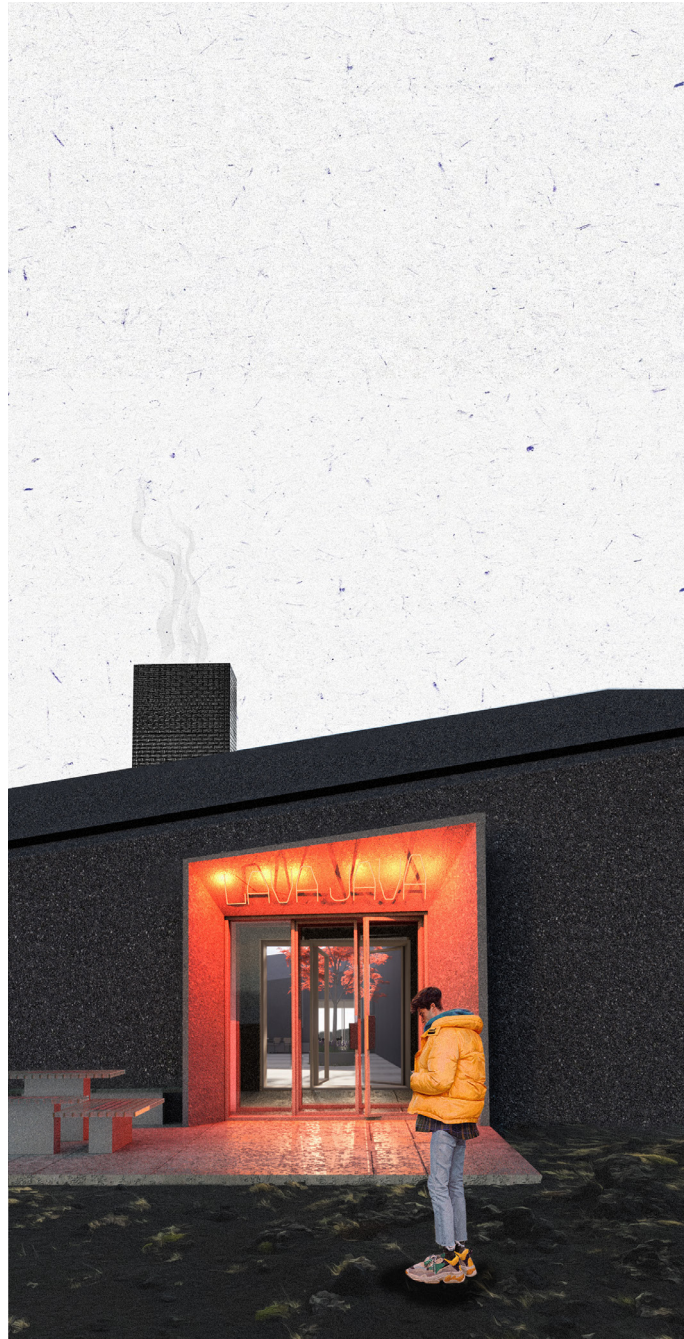




0800 0800 0800 0800 0800
0800 0800 0800 0800 0800

Situationsplan
Skala 1:3000 (A3)





Visualisering av huvudentré som vetter ut mot parkering

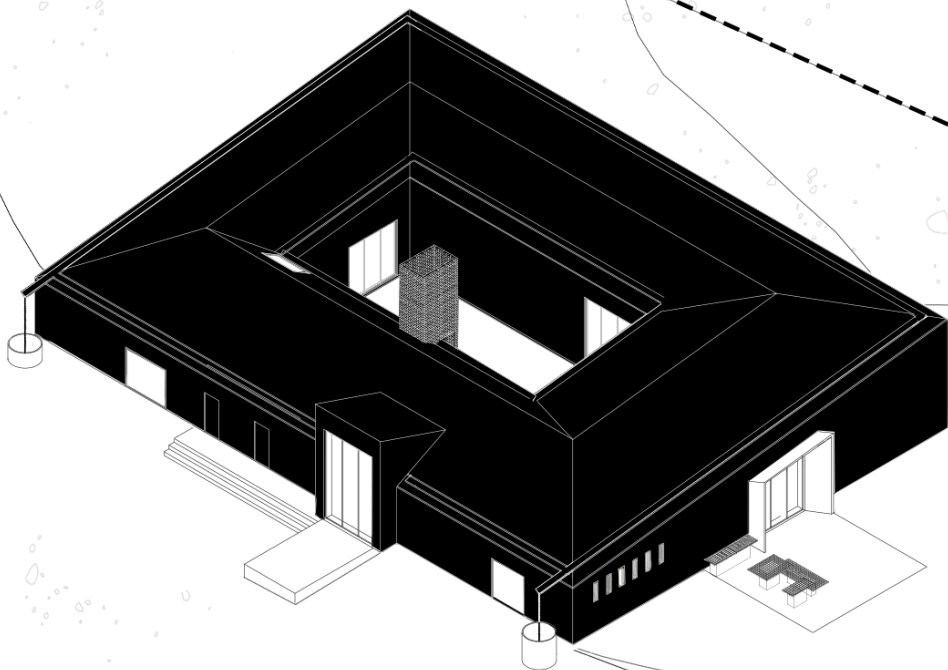


Lavastenarna på platsen
Foto: eget

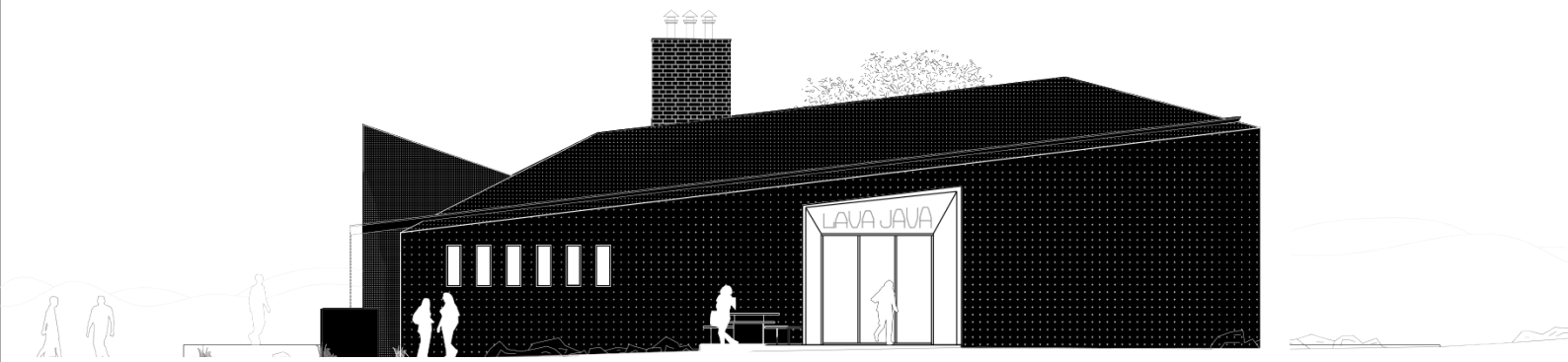
10.2 FASAD

Efter att ha varit på Island blev det tydligt att näst intill alla hus har antingen korrugerad plåt eller frilagd ballast som fasadbeklädnad. För att smälta in i omgivning har jag valt att ta upp den isländska traditionen med frilagd ballast och använda mig av platsens svarta små lavastenar som yttersta skikt i fasaden. Murstocken är murad i glaserat tegel. Ett mycket tjockt lager glasyr som påminner om trögflytande lava.

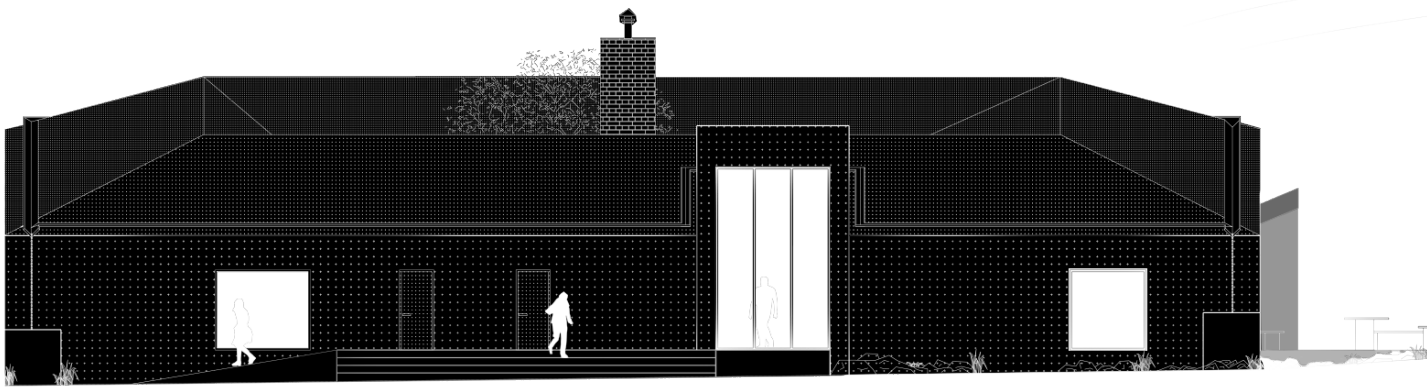
Fasadmaterialet täcker både ytterväggar och tak medan plåtarna samt ingången står ut med sin ljusa betong i kontrast till den svarta frilagda ballasten. Förslaget har infällda hängrännor för att inte störa byggnadens uttryck men de tillåts dras ut på den lägsta norrsidan där de förstärker byggnadens lutning och avslutas i två vattentankar som samlar regnvatten från byggnadens tak. Fönsterkarmarna är i trä för att ge en försmak på värmen som finns innanför den mörka fasaden.



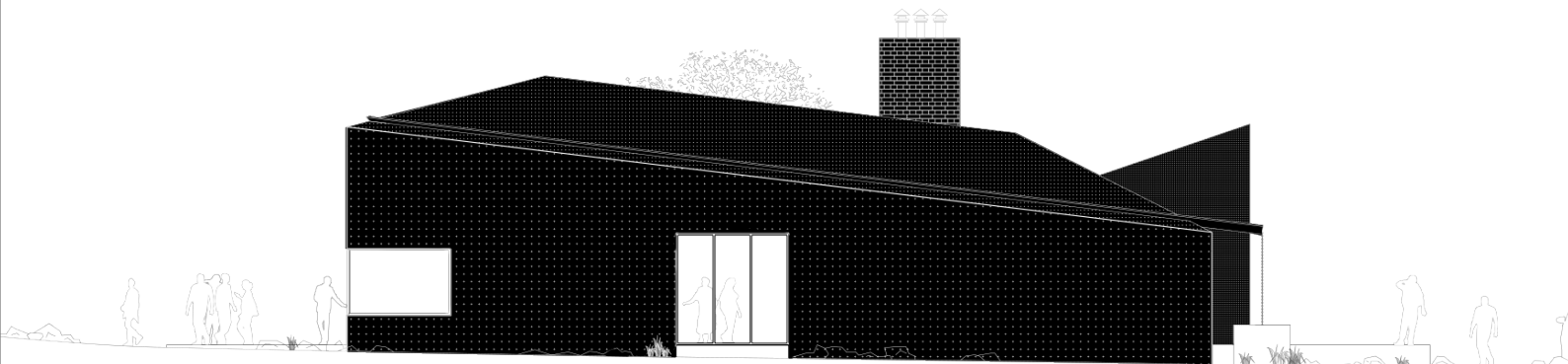
Axonometri sett från nordväst
Skala 1:400 (A4)



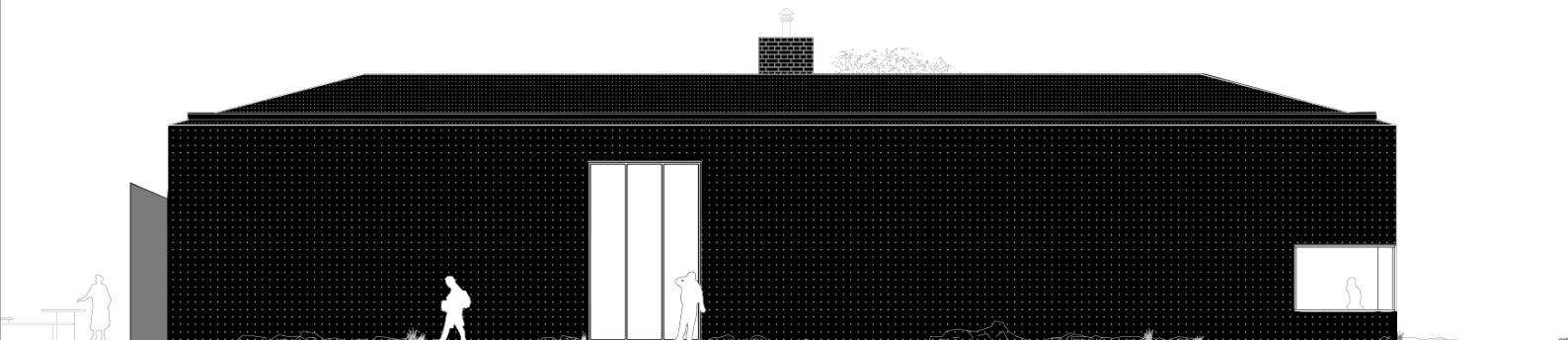
Fasad mot väster
Skala 1:200 (A4)



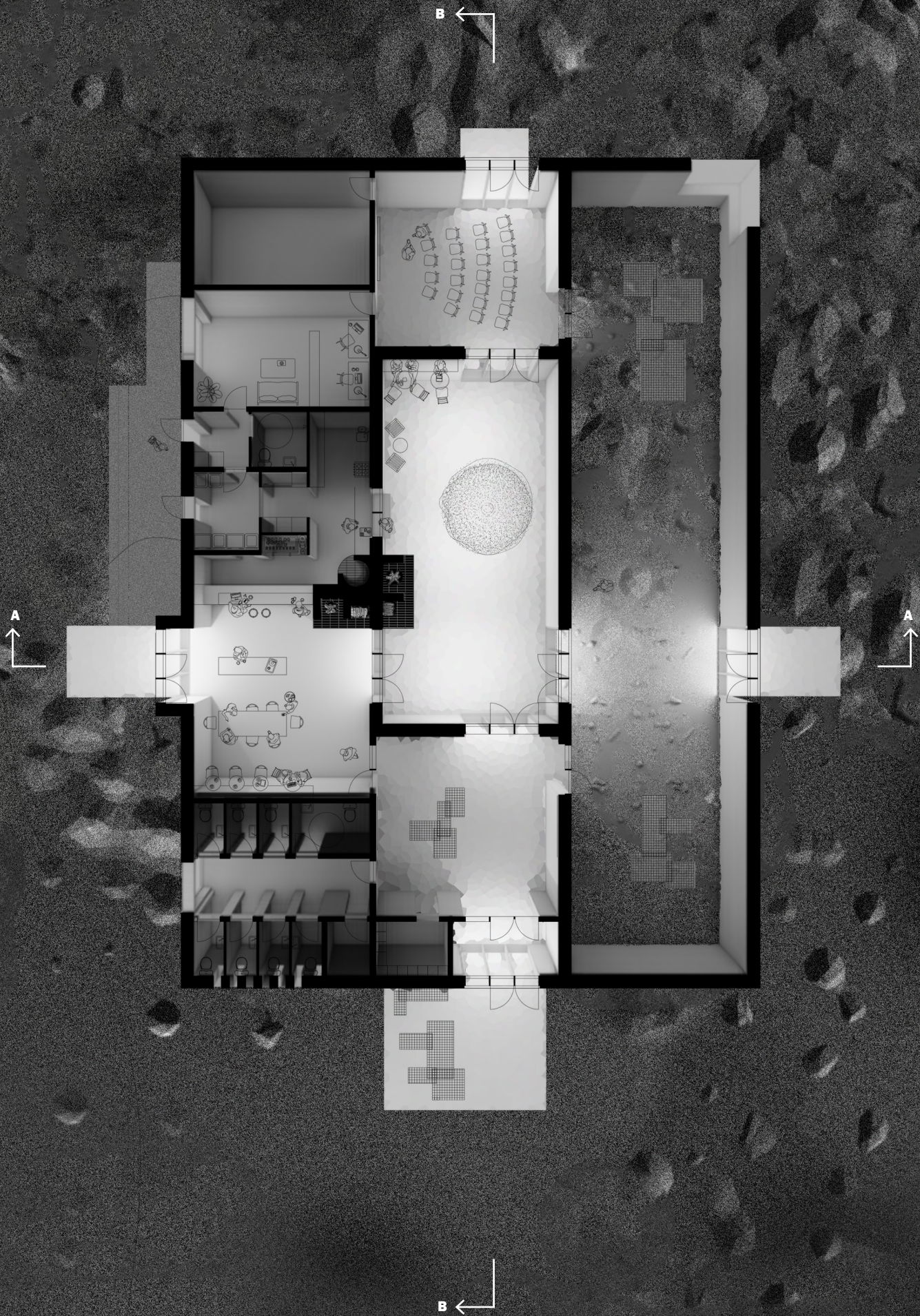
Fasad mot norr
Skala 1:200 (A4)



Fasad mot öster
Skala 1:200 (A4)



Fasad mot söder
Skala 1:200 (A4)

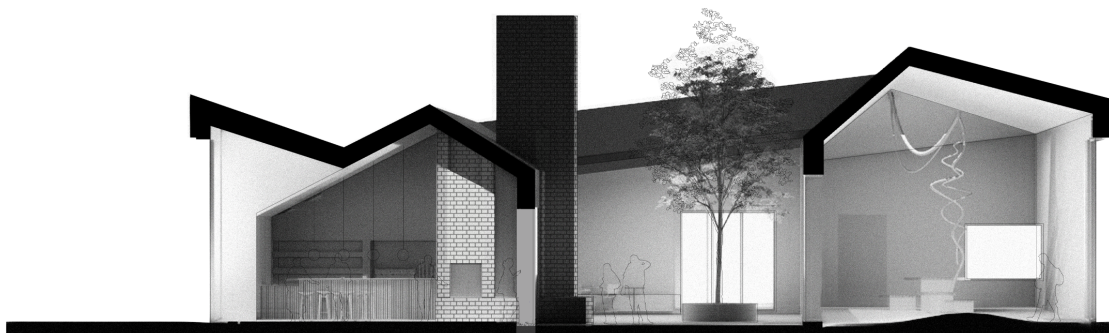


Plan
Skala 1:200 (A4)

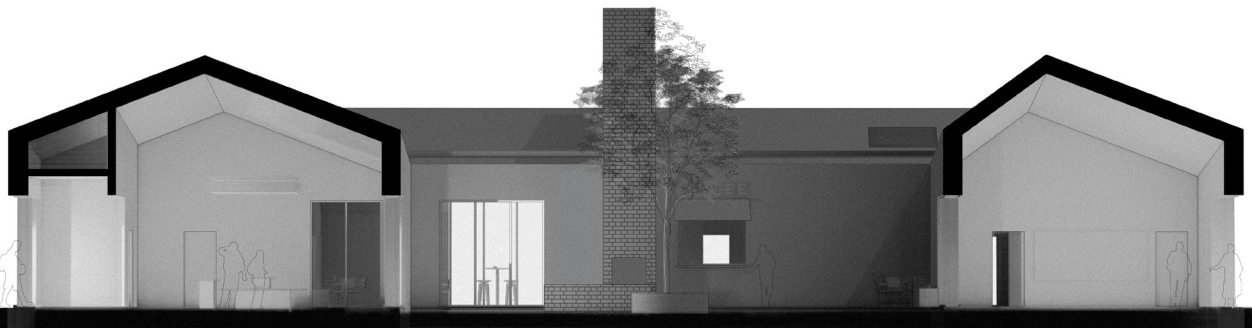


10.3 BÄRANDE IDÉER

Lava-Java bygger på tre huvudsakliga koncept. Den första handlar om de två axlar som löper tvärs över varandra. Dessa axlar ger upphov till två tydliga siktlinjer, en från ingången till bergen i öst, och en från Mývatn-sjön genom Lava-Java och ut till Hverfjall. Det andra handlar om elden som mittpunkt och centripetalkraft i projektet och det tredje om byggnadens uppdelning i tre zoner.



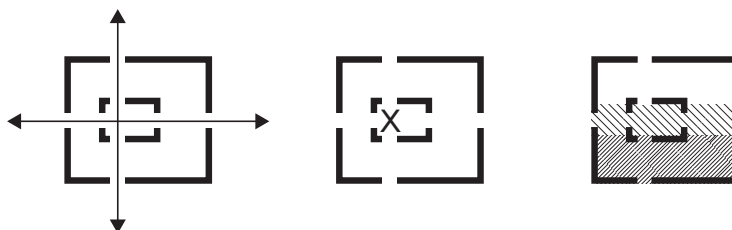
Sektion A-A
Skala 1:200 (A4)



Sektion B-AB
Skala 1:200 (A4)

AXLARNÄ

De två axlarna fungerar som projektets ryggrad. De är obrutna siktlinjer med fönster som skiljer sig från de andra. De andra fönstren och öppningar som finns, ligger i liv med fasaden för att synas så lite som möjligt. Den ena axeln löper genom de tre huvudsakliga rummen; caf et, g rden och naturrummet (se sektion A-A). Den andra axeln l per l ngst hela den neutrala zonen (se sektion B-B).  ppningarna l ngst axlarna g r n stan fr n golv till tak och i och med att  ppningen i caf et har samma h jd som den i naturrummet blir k nsulan att b de caf  och naturum sluttar in mot g rden,  ven om byggnaden som helhet bara sluttar mot Hverfjall.



ELDEN SOM MITTPUNKT

N r jag besteg Hverfjall, v l medveten om att det inte  r en aktiv vulkan k nde jag  nd  en liten men skavande besvikelse  ver att det inte var n gon lava eller spektakul r eld-explosion i mitten. Det finns  nd  n got inom en som letar efter gr dden p  moset i form av en klick lava... I mitt f rslag har jag d rf  valt att ta fasta p  elden som mittpunkt. Elden blir en symbol inte bara f r makt, f rst relse och kraft som hos en vulkan, utan  ven som symbol f r hemmets mittpunkt. Elden skapar en dragningskraft in mot centrum och hela projektet dras till den som insekter mot ljuset. Denna mittpunkt markeras av en framtr dande murstock i glaserat tegel som skiljer den fr n resten av exteri ren. Murstocken v nder sig  t tre h ll och ger v rme till g rden, caf et och blir till en vedeldad ugn i k ket. Fr n kaffeluckan i k ket kan man d rf  l nga ut nygr ddade pizzor till frusna  ventyrare p  g rden.

ZONERNA

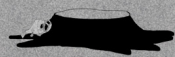
Jag ville tidigt i processen spinna vidare på den kontrast som jag initialt identifierade som en viktig del av projektet. Då var det främst kontrasten eller kanske motsägelsen mellan caféet och vulkanen som fängade mitt intresse, nu har jag utvecklat tanken om kontrast även inne i mitt gestaltade förslag. Planen är uppdelade i 3 delar, två extremer och ett mellanting som tonar in de två extremerna i varandra (se diagram på sida 66). Den första tredjedelen är den varma, livliga och högljudda; den mellersta är istället ljummen och neutral (se visualisering nedan) i sin karaktär för att förbereda besökaren på den sista tredjedelen som endast innehåller naturrummet. Det svala och stillsamma naturrummet som vänder sig inåt och tillåter besökaren att upptäcka Hverfjall på andra sätt än att bara bestiga det.



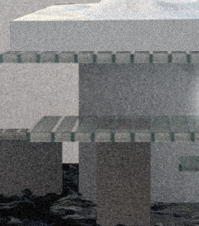
Visualisering från huvudentré, neutral zon, med vy mot gården



MÝVATN AREA



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



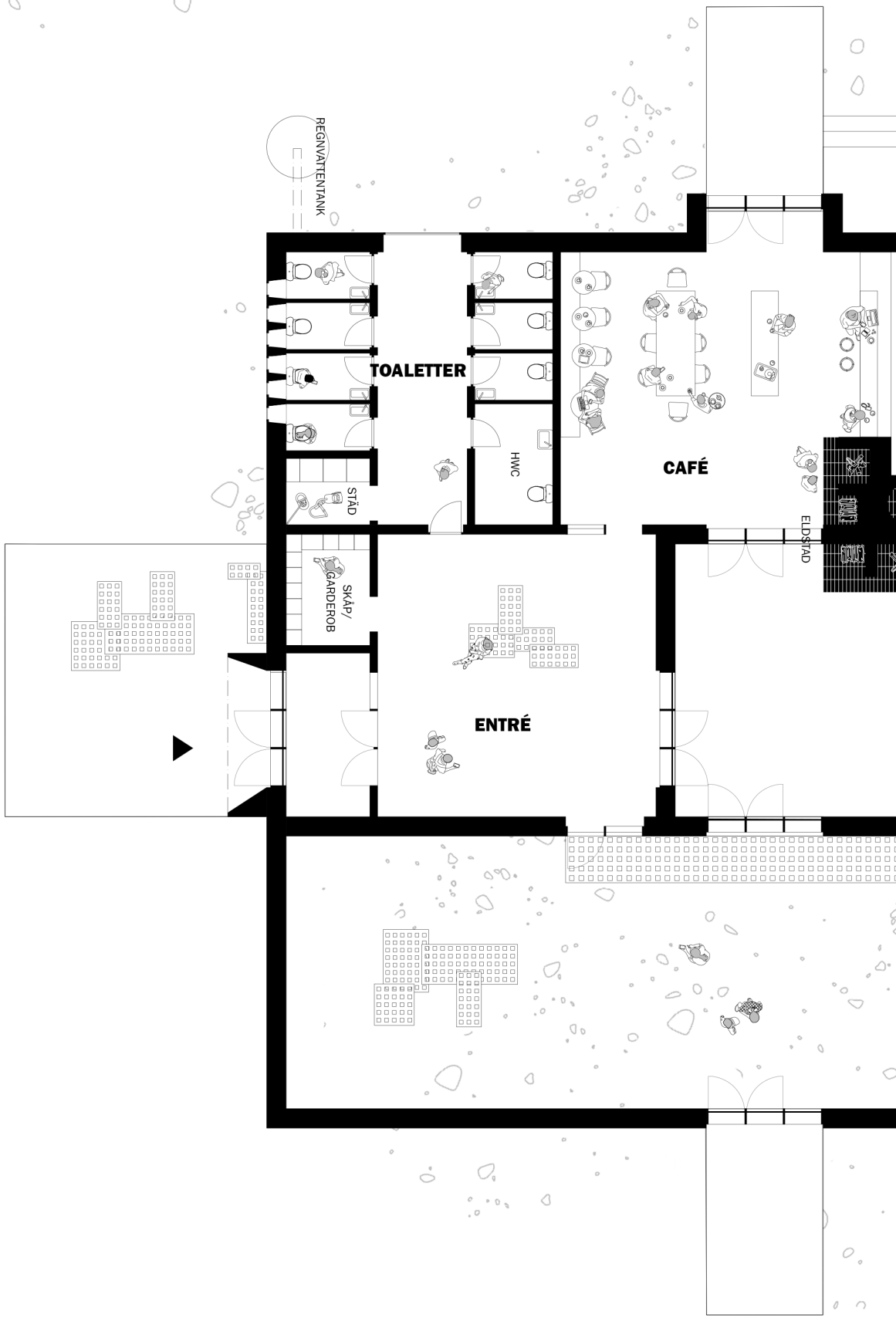


Naturummet, den svala och stillsamma zonen



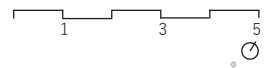


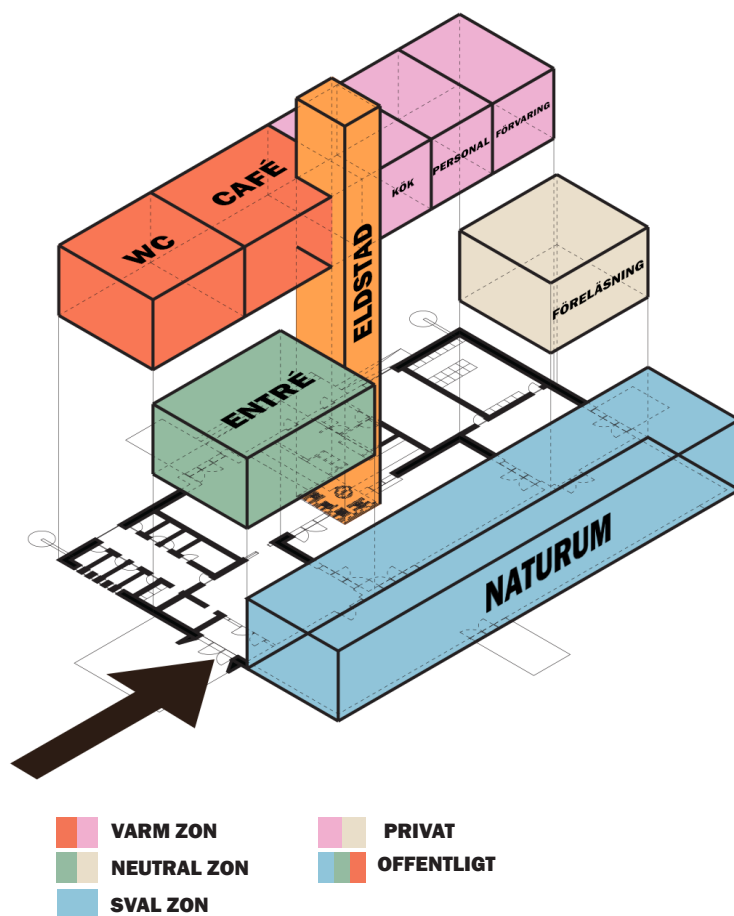
Caféet, den varma och livliga zonen





Plan
Skala 1:150 (A4)





10.4 PLANEN

De tre zonerna som byggnaden är uppdelad i och som utgör ett av de bärande koncepten i projektet skiljer sig åt på flera vis. Alla med avstamp i våra mänskliga sinnen. De skiljer sig främst i temperatur. Den norra delen är varm medan mitten ljummen och den södra sval. Detta är också ett sätt att minska behovet av uppvärmning i byggnaden eftersom det blir drygt 200 kvm som inte behöver värmas till rumstemperatur. Naturrummet är dock inte helt oskyddat, det är fortfarande klimatskyddat men temperaturen hålls nära den utomhus för att man ska känna en tydlig skillnad från cafédelen och kunna ha ytterkläder på sig när man besöker naturrummet. Detta förstärks med hjälp av skyltar i plexiglas som tycks "smälta" desto närmare öppningen till de varmare delarna de är (se visualisering sida 71).

Byggnad är helt kringbyggd en innergård som skiljer sig i karaktär från den omgivande naturen. Här är naturen tämjd och ett av få träd i området växer här. Här finns en kaffelucka och en solbänk som tar hand om de livsnjutare som vill sitta i lä med en kaffe medan de andra i sällskapet tar en långpromenad runt vulkanen. Innergården är ett omslutet litet torg som ger brukaren perspektiv på skalan på platsen och dess vilda råa karaktär genom att använda sig av Rainey's metod för kontrast vid placering av arkitektur i landskap. Gården har den tidigare nämnda centripetalkraften med elden som mittpunkt. På den här platsen krävs det nästan bara omslutenhet för att skapa en stor kontrast till det extremt öppna landskapet omkring. Jag har dessutom valt att differentiera gården genom markbeläggningen som är den samma som inomhus i den neutrala delen. En grovt behandlad betong som löper längst hela mittzonen

10.5 INTERIÖR

Insidan står, kanske inte längre förvånande, i kontrast till den yttre fasaden. Här är det ljust och materialen varierande. Naturrummet har helt kala vita betongväggar som ger ett eko och vänder blicken mot golvet som är samma som marken utanför. Jag tror att genom att ta in marken i ett rum med väggar och tak, tillåts man betrakta marken på ett helt nytt sätt och uppskatta den mer än när den är utomhus. Belysningen är kall och skarp.

I mellanrummet är golvet istället av betong med grov finish. Väggarna och taket är också vitt men med en mer finstämd finish och annan akustik. Den långa skylten i taket är av ljuddämpande material.

Caféet har ett polerat betonggolv som markerar att det är en annan zon jämfört med mittpartiet. Väggarna är delvis klädda i en träpanel av obehandlad isländsk lärk, ett av få träslag som finns tillgängligt på Island. Trots sina avskalade material upplevs caféet som mer ombonat jämfört med de andra två zonerna eftersom detaljerna är mycket mer genomarbetade här. Tunna träribbor som klär väggar och bardisk tillsammans med tunna mässingsrör som kantskydd i köket vittnar om att detta rum är mer bearbetat än de andra. Takhöjden är lägre och lågt hängande lampor tar ner skalan ytterligare. Belysningen är dessutom mycket varmare med många fler ljuspunkter. Eldstaden solar sig i centrum genom sin svarta

glaserade yta som även denna kontrasterar de andra invändiga materialen genom sin mörka kulör.

Caféet, gården och naturrummet är de tre viktigaste rumsligheterna som också skiljer sig mest åt i karaktär. Caféet var utgångspunkt och premiss för hela tävlingen, gården ett sätt att förstärka kontexten och naturrummet ett sätt att motivera det naiva programmet. Utöver dessa har även mycket tanke lagts på de andra rummen i byggnaden.

KÖKET

Köket har ett stort sop- och återvinningsrum med egen ingång, för att kunna ta hand om allt avfall som väntas produceras i ett café. Innanför återvinningsrummet ligger diskmaskin i direkt anslutning till förvaring. Längst in ligger ett stort kök med pizzaugn och kaffeluckan mot gården som även fungerar som ljusinsläpp i köket. Kaffemaskinen har en hedersplats på en inbyggd arbetsbänk där den står lättillgänglig från både baren i caféet och kaffeluckan i köket.

PERSONALRUM

Personalen är viktig att ta hänsyn till i alla projekt, men lite extra viktig när det gäller att uppnå naturrumsstandard. I det här förslaget har personalen en egen ingång och ett stort badrum med tillgång till dusch. Personalrummet ligger ihop med kontoret eftersom det troligen inte är så många fler än de på kontoret plus någon i köket som kommer jobba här. Den ena halvan, som är personalrum, ligger med utsikt mot Mývatn-sjön och nås först från ingången. Längre in i rummet ligger två kontorsplatser med ljusinsläpp från taket. Från personalrummet kan man även nå hörsalen och förvaring/teknik.

HÖRSAL

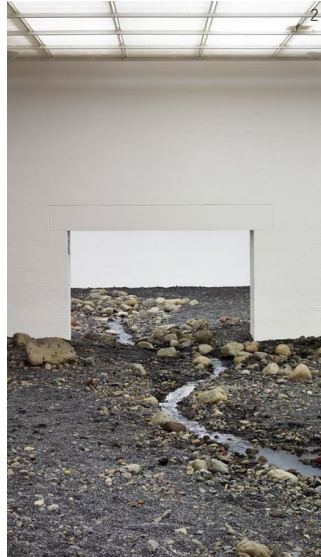
Hörsalen är placerad i den neutrala zonen och är en viktig del av projektet för att kunna uppnå naturrumsstandard. Hörsalen nås från gården eller naturrummet och fungerar som samlingslokal för större grupper som besöker centret. Rummet är kvadratisk med högt i tak för att vara så flexibelt som möjligt.

TOALETTER

Baserat på alla de omdömena av befintliga besökscenter som jag tagit del av i researchfasen för det här projektet blev en sak väldigt tydlig. Det var att toaletterna är det som absolut flest kommenterar på i sina omdömen online. Därför har jag placerat toaletterna lättåtkomliga från huvudingången eftersom det i ärlighetens namn troligen kommer vara en stor del av besökare som bara går in här och vänder.

Från korridoren mellan dem har man utsikt mot Mývatn-sjön och så många som möjligt har ljusinsläpp, dels för att det är trevligt men även för att få in ljus under strömavbrott som man ändå kan räkna med på en så avlägsen plats som Hverfjall. Toaltdelen har ett innertak som gör att det känns lite mer intimt här och även ger plats åt teknikutrymmen ovanför.





- 1: Glaserat tegel i Borrego House (USA) // Foto: Lisa Porter
- 2: Riverbed på Louisiana // Foto: Louisiana Museum of Modern Art
- 3: Svart frilagd ballast // Foto: Arborescence
- 4: Träpanel på Love Coffee i Lund // Foto: Johan Sundberg Arkitektur
- 5: Sittplatser på Dorrell Coffee (Sydkorea) // Foto: Mo Studio



Visualisering från naturum med "smältande" skylt



Visualisering från gården som visar kaffeluckan



Visualiseringar av material i cafédel

11. DISKUSSION

Något man kan diskutera är sättet som jag använt mig av referenser för att genom befintliga besökscenter få en bild av vad brukare uppskattar. Detta var ett sätt att få in en lite vidare syn på vad ett bra besökscenter är, för att undvika att det bara var mina egna åsikter. Ett problem med detta är dock att det egentligen blev jag som valde att fokusera på de "rätta" åsikterna i omdömena. Till exempel förbisåg jag helt en mängd kommentarer som tydde på att souvenirbutiker är mycket uppskattade i besökscenter. Jag utgick istället från mina personliga åsikter om att man inte bör varken lämna något på Hverfjall eller ta med sig annat än minnen och fotografier hem. Den här metoden kan absolut diskuteras eftersom att ta in andras omdömen kom från en vilja att göra förslaget mer demokratiskt medan det tillslut kanske mer blev ett sätt att förstärka det som jag redan hade bestämt mig för.

Detta gällde även arkitekturstil. Många av de kommentarer man kunde läsa handlade om att en mer traditionell arkitektur ofta uppskattades. I början ledde detta in mig på Kritisk Regionalism men allt eftersom kändes det som att platsen krävde en annan typ av arkitektur. Det blev tydligt att platsen tålde mycket och att en traditionell hustyp kändes fel i kontexten.

En annan del av min process som jag har funderat mycket kring är hur jag valt att fördela min tid. Jag kan å ena sidan tycka att jag lagt för mycket fokus på insidan av byggnaden och på det grafiska materialet istället för att till exempel utveckla fasad och inte minst den direkta kontexten som ändå var en viktig del av "önskelistan" jag utgått ifrån. Det jag dock har kommit fram till är att tiden var begränsad och jag gjorde de avvägningar jag gjorde eftersom det ändå var ett tävlingsförslag och jag anser att det visuella är en viktig del av arkitekturtyrket, att kunna kommunicera sina idéer. Om jag däremot hade haft mer tid, hade jag velat utveckla idéer kring hur man skulle kunna tillgängliggöra Hverfjall för fler än bara turister, jobba igenom mötet mellan byggnad och mark samt förfina rutten upp på Hverfjall som en del av mitt förslag. Jag hade även gärna velat lägga mer tid på den tekniska aspekten som kommit i skymundan till följd av uppgiftens utformning som tävlingsbidrag på ett lite mer konceptuellt plan.

TACK!

Jag skulle vilja tacka min examinator Lars-Henrik Ståhl för sitt stöd i mitt arbete. Jag vill även tacka min handledare Monika Jonson för sin förmåga att förstå precis åt vilket håll jag vill, och knuffa mig i rätt riktning.

Jag vill även tacka Rasmus som följde med mig hela vägen till Hverfjäll och såg på när jag hoppade runt, stegade upp och samlade stenar; utan att rynka på näsan!



Exteriör visualisering från stigen upp på Hverfjall

12. KÄLLFÖRTECKNING

Björnsson, H. Jonsson, T. (2003) *Climate and climatic variability at Lake Myvatn* Icelandic Meteorological Office, Reykjavik

Grillner, K. (1994) *Från postmodernism till kritisk regionalism - En längtan efter meningsbärande arkitektur?*
Nordisk Arkitekturforskning, <http://arkitekturforskning.net/na/article/viewFile/722/667> (Hämtad 2022-04-20)

Johannesson, D. (2000) *A Guide to Icelandic Architecture* Association of Icelandic Architects

Jonevret, J., Egrelius, Å., Gunnerhed L., Hansmann, H., Hovstadius, A., Skarve, M., Ericson, Å., (2016) *Hållbar naturturism och ekoturism på landsbygden - Förstudie Naturturismprogram september 2016* <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/images.corporate.visitsweden.com/documents/Foerstudie-Naturturismprogrammet.pdf>
(Hämtad 2022-04-20)

Larsson, S., (2011) *Byggnader i landskap – och bilden av människans natur* Fakulteten för Landskapsplanering, trädgårds- och jordbruksvetenskap Område Landskapsarkitektur, Sveriges Lantbruksuniversitet (SLU), Alnarp

Lowenstein, O (2020) *Introducing infrastructure into Iceland's epic landscape demands a relationship with architects*, The Architectural Review, <https://www.architectural-review.com/essays/introducing-infrastructure-into-icelands-epic-landscape-demands-a-relationship-with-architects> (Hämtad 2022-03-02)

Naturvårdsverket (2015) *Riktlinjer för naturum* <https://www.naturvardsverket.se/globalassets/media/publikationer-pdf/ovriga-pub/978-91-620-6696-3.pdf> (Hämtad 2022-03-03)

Rainey, R. (1988) *Architecture and Landscape: Three Modes of Relationship* <https://placesjournal.org/assets/legacy/pdfs/architecture-and-landscape-three-modes-of-relationship.pdf> (Hämtad 2022-04-21)

Sturkell, E., Skelton, A., Wästeby, N., Stockman, G., Sturkell, C. (2017) *Fälthandbok för Norra Island* Meddelanden från Stockholms Universitets Institution för Geologiska Vetenskaper No 366

BILDKÄLLOR

Hverfjall, Robin Nuber,
https://www.reddit.com/r/VisitingIceland/comments/75v6q4/hverfjall_volcano/ (Hämtad 2022-05-17)

Central Park, Robert Scott, <https://www.nationalgeographic.com/travel/article/everything-to-know-about-central-park> (Hämtad 2022-05-31)

Fallingwater, Robert P. Ruschak, <https://franklloydwright.org/happy-150th-birthday-frank-lloyd-wright-can-celebrate-legacy/fallingwater-robert-p-ruschak-courtesy-of-the-western-pennsylvania-conservancy/> (Hämtad 2022-05-31)

Villa d'Este, European Route of Historical Gardens
<https://europeanhistoricgardens.eu/en/portfolio-item/villa-deste-2/#:~:text=Villa%20d%27Este%2C%20a%20masterpiece,the%20mannerist%20and%20baroque%20styles.>
(Hämtad 2022-05-31)

Trollstigen Visitor Center, Rasmus Hjortshøj, <https://divisare.com/projects/349244-reiulf-ramstad-arkitekter-rasmus-hjortshoj-coast-trollstigen-visitor-centre> (Hämtad 2022-05-30)

Snæfellsstofa Visitor Center, Sigurgeir Sigurjónsson, <https://divisare.com/projects/270370-arkis-sigurgeir-sigurjonsson-snaefellsstofa-visitor-center> (Hämtad 2022-05-30)

Skamlingsbanken Visitor Center, Adam Mørk, <https://www.archdaily.com/975768/skamlingsbanken-visitor-center-cebra>
(Hämtad 2022-02-10)

Wadden Sea Centre, Adam Mørk, <https://www.archdaily.com/868361/wade-sea-centre-dorte-mandrup-a-s> (Hämtad 2022-02-10)

Serpentine Gallery Pavilion 2011, Georgi Pamukov, <https://oudolf.com/garden/serpentine-gallery> (Hämtad 2022-02-10)

Riverbed, Louisiana Museum of Modern Art,
<https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK108986/riverbed> (Hämtad 2022-02-10)

He, She & It, Florian Holzherr, Georg Rafailidis, <https://www.archdaily.com/957496/he-she-and-it-workspaces-and-greenhouse-davidson-rafailidis> (Hämtad 2022-03-15)

Slanted House, Attila Róbert Csóka, <https://www.archdaily.com/950780/slanted-house-paradigma-ariadnle/5fa1db9263c017b1b40002f9-slanted-house-paradigma-ariadnle-photo> (Hämtad 2022-05-30)

Hverfjall, Google Earth, (Hämtad 2022-04-01)

Glaserat tegel, Lisa Porter, <https://thelisaportercollection.blogspot.com/2011/08/geronimo.html> (Hämtad 2022-05-31)

Love Coffee, Johan Sundberg Arkitektur, <https://www.johansundberg.com/> (Hämtad 2022-05-31)

Dorrell Coffee, Mo Studio, <http://frgmnt.kr/portfolio/dorrell-coffee-6z4/> (Hämtad 2022-05-30)

Frilagd ballast, Arborescence, <https://www.arborescencesudouest.com/produit/terrazzo-sb106-nero/> (Hämtad 2022-05-31)

BILAGA: TÄVLINGEN

ARCHITECTURE COMPETITION

ICELAND VOLCANO COFFEE SHOP

COMPETITION CONDITIONS

Partners:

Landeigendur Voga ehf
(Landowners of Vogar farmland)



Contents

3	INTRODUCTION
4	MÝVATN REGION
5	HVERFJALL VOLCANO
6	THE COMPETITION
	ICELAND VOLCANO COFFEE SHOP
7	BUILDING PROGRAMME
7	PROJECT PROPOSAL REQUIREMENTS
8	THE COMPETITION SITE

12	PRIZES
15	COMPETITION SCHEDULE
16	REGISTRATION FEES
16	DISCOUNTS FOR ARCHITECTURE STUDENTS
17	SUBMISSION REQUIREMENTS
17	RECOMMENDED SUBMISSION CONTENT
18	PRESENTATION DELIVERABLES SET
19	JURY
20	TELL THE WORLD YOUR STORY! VIDEO AND INTERVIEW
21	ELIGIBILITY
21	COMPETITION DOCUMENTATION
21	MEDIA PARTNERS

Bee Breeders Architecture Competition Organisers,
in partnership with
Landeigendur Voga ehf (Landowners of Vogar farmland),
have prepared this document for the
Iceland Volcano Coffee Shop
architecture competition.

Full Competition Terms & Conditions:
architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop/terms

© Bee Breeders
Architecture Competition Organisers
info@architecturecompetitions.com
architecturecompetitions.com



Introduction

The Iceland Volcano Coffee Shop competition is tasking participants with designing a coffee shop to be located at the base of the Hverfjall volcano in northern Iceland. Working in partnership with Landeigendur Voga ehf (Landowners of Vogar farmland), Bee Breeders is calling for submissions for a visitors centre that would offer visitors a place to grab a drink, a snack, and learn a little more about the history of the incredible volcanic crater looming above their heads.



Mývatn region

Mývatn is the spectacular region in the north of Iceland that is home to some of the country's most awe-inspiring natural wonders and is considered the Northern Lights Capital of Iceland. The lake region is home to Iceland's fourth largest body of water, Lake Mývatn, which is 36.5 square kilometers in size and is home to a wealth of natural wonders and wildlife.

Making up part of the Diamond Circle – a popular travel route in the north of Iceland – Lake Mývatn and the surrounding region are an idyllic location to go birdwatching or fishing, or to relax in the natural hot springs and explore the eerily beautiful lava fortress of Dimmuborgir. Of course, one of the most spectacular sights to see are the Northern Lights themselves, which are spotted more often in the northern region of Iceland.



Hverfjall volcano

Hverfjall in northern Iceland is a tephra cone or “tuff ring” volcano. Located to the east of the volcanic Lake Mývatn, the volcanic explosion crater is 1 km wide and roughly 140 meters deep, and is a popular hiking destination. Visitors can easily access many parts of the crater via public hiking trails, where its ridges can reach up to 200 meters in height.

Believed to have been created during a volcano eruption, Hverfjall is almost perfectly symmetrical, apart from a landslide that took place several years ago, and its dark, captivating colours make it a popular tourist attraction and photography spot. The site is protected, so visitors can only use the two approved hiking trails to access the crater, with all other areas restricted.



The competition

Iceland Volcano Coffee Shop

For the Iceland Volcano Coffee Shop competition, Bee Breeders architecture competition organisers have partnered with **Landeigendur Voga ehf (Landowners of Vogar farmland)** as part of a series of competitions based in Iceland. For this competition, architects and architecture enthusiasts are called to submit designs for a coffee shop that would be located at the base of the Hverfjall volcano. The new coffee shop would need to include facilities for a new visitor center and a small exhibition room that would give visitors information about the volcano's history. Participants may propose a complete demolition of the existing visitor's centre or include it as part of the new structure.

Winning designs will be put forward for construction, so they should strike a balance of practical ideas and creative design that is sustainable, unique, and in keeping with the landscape.



Building programme

GENERAL GUIDELINES:



Maximum visitor capacity 200 people



Recommended building area: 400–600 m²

PUBLIC:



Coffee shop



Visitor centre / information stand
(1 workstation)



Small volcano exhibition hall/zone (40 m²)



Toilets

PRIVATE:



Office (2 workstations)



Storage (20–30 m²)

SERVICE AREAS:



Internal and external circulation spaces must be explained

The BUILDING PROGRAMME is flexible, open for modifications and improved development strategies.

Project proposal requirements



Cost-effective construction for remote areas



Resistant to heat, cold, rain, snow, and wind



Environmentally responsible and energy-efficient



Low maintenance in terms of effort and costs

The project qualities listed above are minimum requirements; the competition brief is open to adaptation and improved development strategies.

The competition site

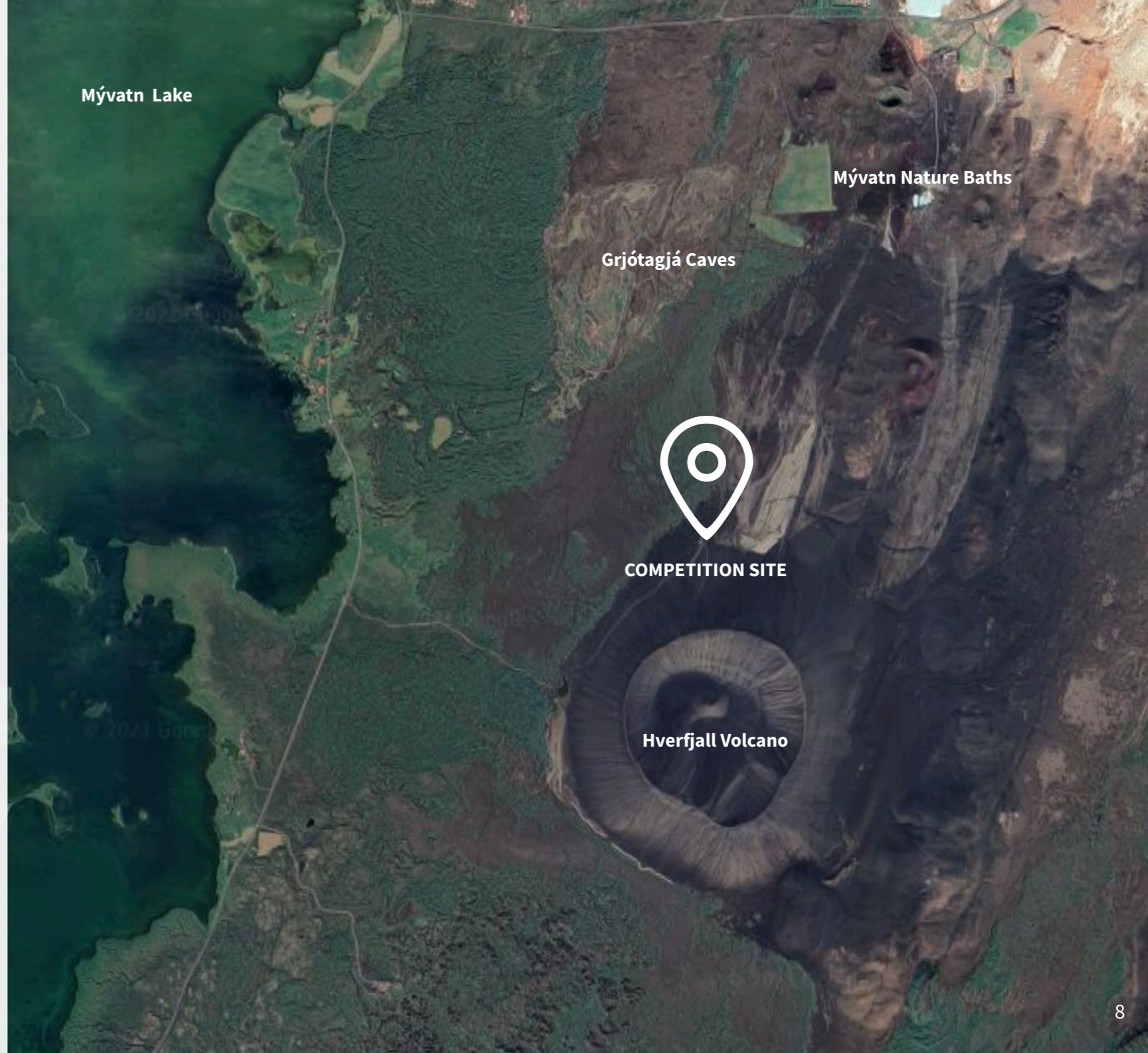
The site is positioned on the northern side of the crater. Participants may propose a complete demolition of the existing visitor's centre or include it as part of the new structure.

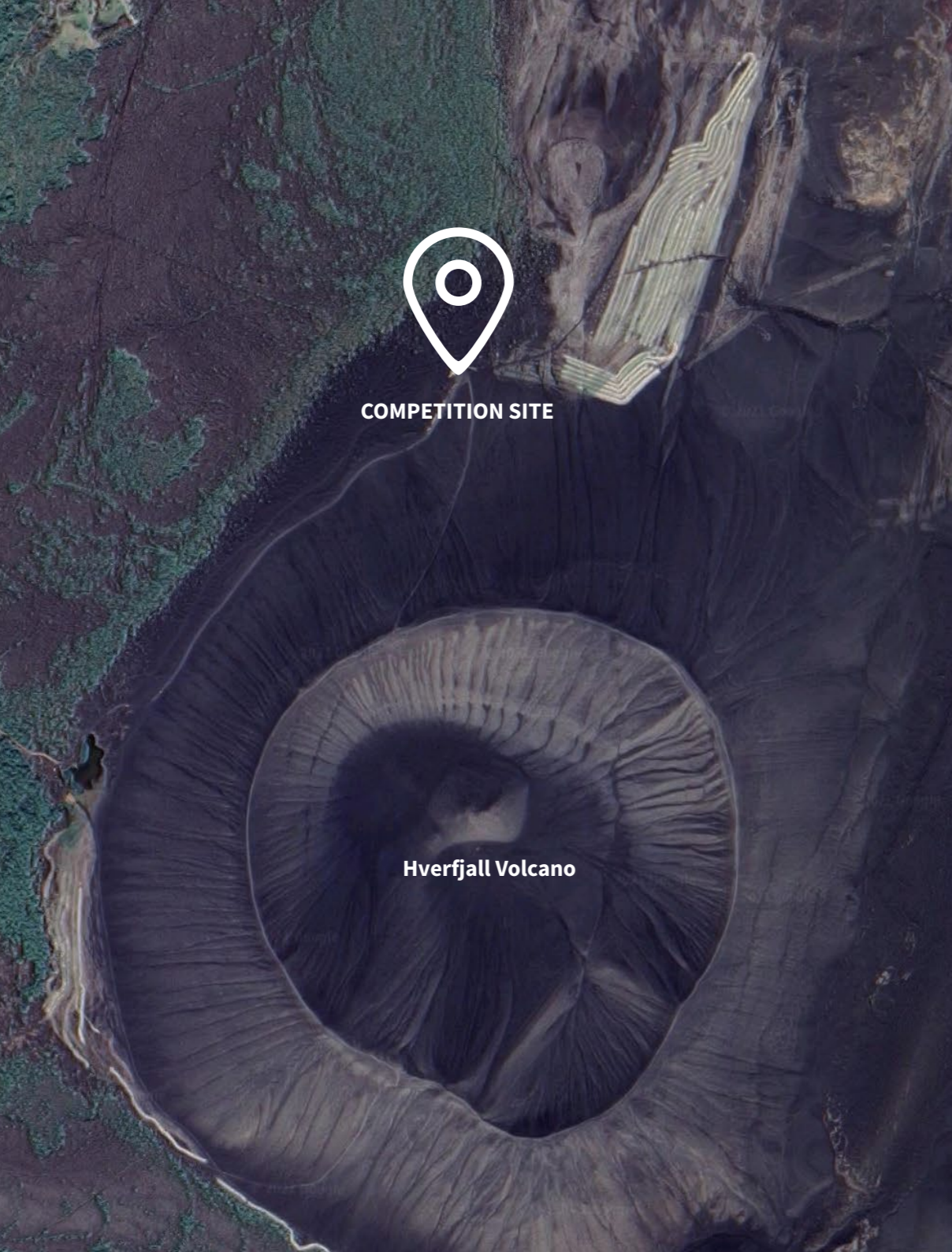


SITE COORDINATES:

@65.6134976,-16.8749279

CAD, PDF SITE PLAN, PHOTOGRAPHS AND VIDEO ARE
AVAILABLE FOR DOWNLOAD AT
ARCHITECTURECOMPETITIONS.COM/VOLCANOCOFFEESHOP

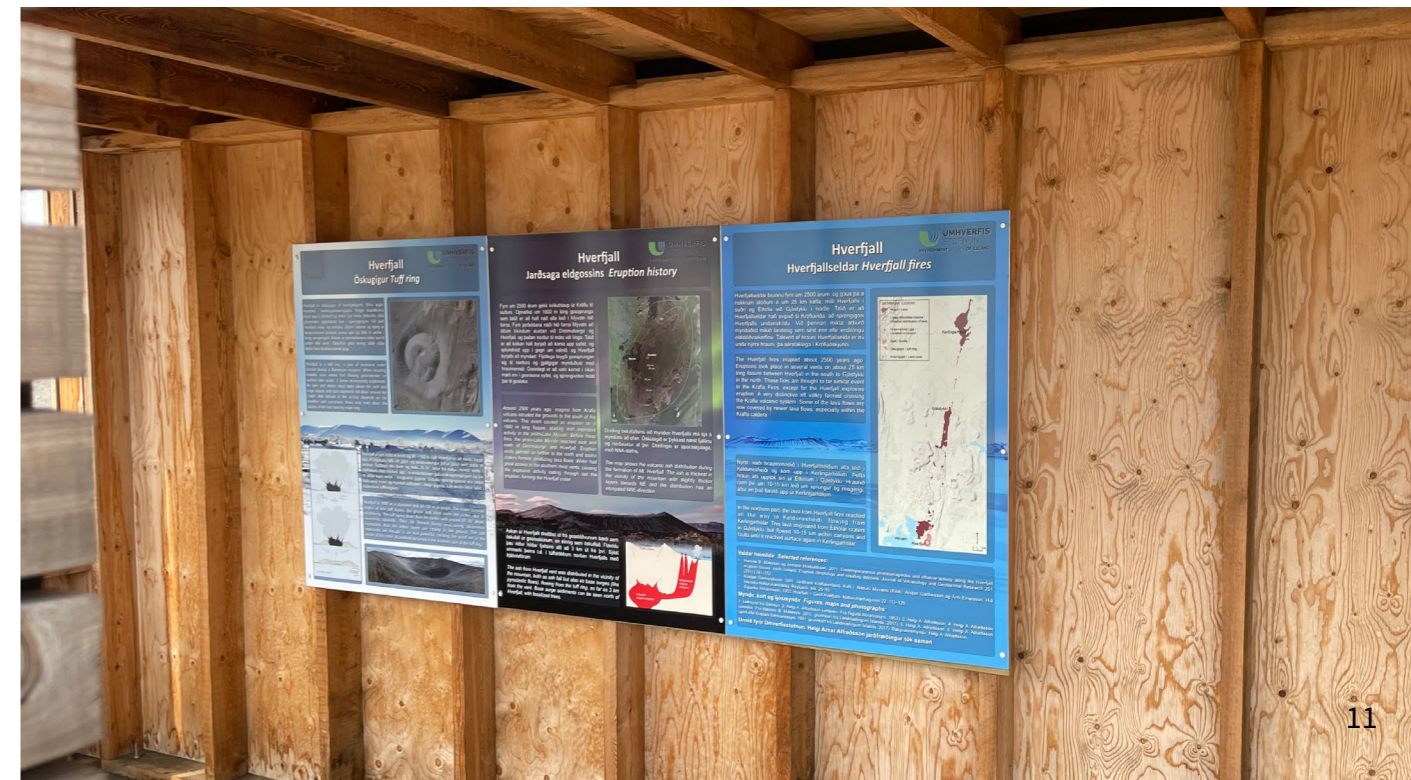








CAD, PDF SITE PLAN, PHOTOGRAPHS AND VIDEO ARE AVAILABLE FOR DOWNLOAD AT ARCHITECTURECOMPETITIONS.COM/VOLCANOCOFFEESHOP



Prizes

Monetary awards

Total prize fund

10,000 €

3 winning proposals, 3 special award recipients and 6 honourable mentions will be selected. Bee Breeders will award a total of 10,000 € in prize money to competition winners as follows:

1st Prize
5,000 €

2nd Prize
2,000 €

3rd Prize
1,000 €

ARCHHIVE STUDENT AWARD

500 € Cash prize +
50 € ARCHHIVEBOOKS.com gift card

CLIENT'S LANDEIGENDUR VOGA EHF FAVOURITE AWARD

1,000 €

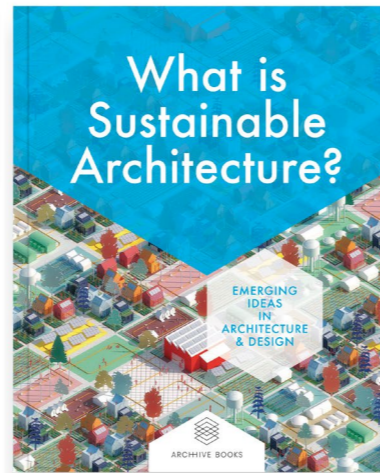
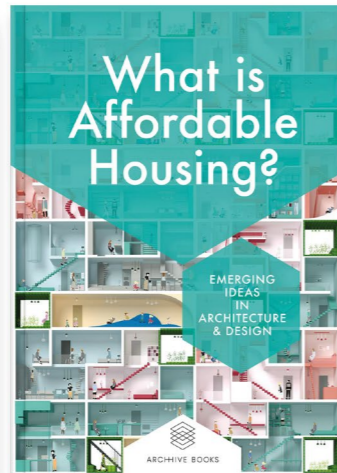
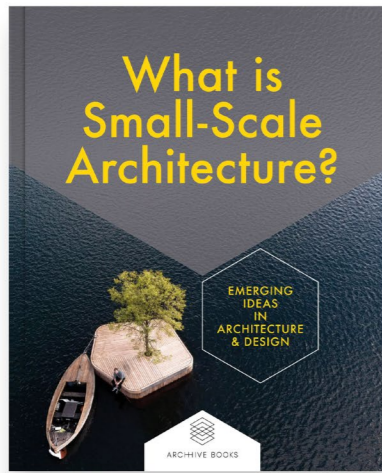
AAPPAREL SUSTAINABILITY AWARD

500 € Cash prize +
50 € AAPPAREL.com gift card

+ 6 honorable mentions

Prizes

Special awards



ARCHIVE STUDENT AWARD

500 € Cash prize +
50 € ARCHHIVEBOOKS.com gift card



ARCHIVE BOOKS

AAPPAREL SUSTAINABILITY AWARD

500 € Cash prize +
50 € AAPPAREL.com gift card



aapparel.com

More information about the special awards at
architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop

Prizes

Construction

Winning designs will be put forward for construction, so they should strike a balance of practical ideas and creative design that is sustainable, unique, and in keeping with the landscape.

Publications

The winners will get international art and design media coverage and will be featured on the Bee Breeders website.

A full list of media partners who have committed to present the competition winners in their publications can be found at architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop

Certificates

Bee Breeders will acknowledge the outstanding performance of all winners and honourable mentions with Certificates of Achievement.



Competition schedule

Preliminary registration deadlines

🚩 Early Bird Registration
NOVEMBER 16 – DECEMBER 7

🚩 Advance Registration
DECEMBER 8 – JANUARY 26

🚩 Last Minute Registration
JANUARY 27 – APRIL 20

It is still possible to participate in this competition after the preliminary deadlines, however, a higher late registration fee will be charged.

🗨️ Closing date for questions & answers
APRIL 27, 2021

In order to guarantee equal opportunities to all competition participants, no new questions will be answered after this deadline!



Closing date for registration
APRIL 20, 2022



Closing date for submission
MAY 25, 2022 (11:59 p.m. GMT)



Announcement of the winners
JULY 6, 2022

Registration fees



Please find registration fees listed at
the competition website
architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop

Discounts for architecture students

Bee Breeders Architecture Competition Organisers would like to hear from representatives of universities, schools, and colleges offering architecture/design studies.

Contact us to receive special student rates for group registration (discount applies for 3+ registrations from one university/school), as well as further information and support to get your students involved in architecture competitions.

Send us a request from your university email address along with basic information about you and your university/school. Please note that only recognized university staff can apply for the reduced student rate.

Bee Breeders Architecture University rankings

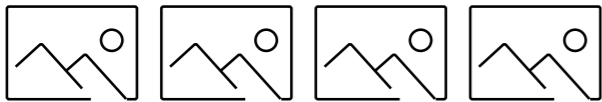
Explore the Bee Breeder's list of the world's 1000+ most competitive architecture universities –

architecturecompetitions.com/architecture-university-rankings

Submission requirements

- **Participants are required to upload **four (4) A2 landscape-orientated presentation boards** (must not exceed 5MB per jpg) with sketches, renderings, plans, sections, elevations, diagrams, and/or other presentation tools to explain their proposal.**

up to 4 panels



- No video files are accepted.
- All information provided in writing must be in English.
- All submissions must be uploaded via the architecturecompetitions.com upload panel. Access information and instructions on how to upload the presentation boards will be issued to participants via email immediately after successful registration.
- Presentation boards must not indicate any information related to an individual's/team's identity.

Participants who do not comply with the requirements will be disqualified without refund.

Recommended submission content

- Visualisations and artist impressions to illustrate how the proposal fits in with the quality, value, and significance of the context.
- Concept designs which highlight that all aspects of the design are of the highest quality and in keeping with the design brief and the proposed site.
- The main points of proposed plans and sections, multiple perspectives demonstrating the spatial quality of the structure, as well as operational needs, and accessibility requirements.
- Demonstration of project feasibility in regards to environment, climate conditions, life-cycle, and responsible use of materials.
- Demonstration of project construction, materials, functions, management and maintenance; approach to environment and sustainability.

Presentation deliverables set

- Context plan (suggested scale 1:500 or 1:1000)
- Elevations (suggested scale 1:50)
- Primary section/s (suggested scale 1:50)
- Primary plan/s (suggested scale 1:50)
- Enlarged sections and elevations highlighting key spaces or relationships (suggested scale 1:10)
- Axonometrics providing information on building systems or illustrating key architectural concepts
- Details (suggested scale 1:5):
 - Envelope
 - Key materials
 - Site or landscape
- Perspectives
 - Primary interior spaces
 - Primary site locations
- Diagrams
 - Circulation
 - Public versus private space
 - Lighting
 - Landscaping
 - Energy systems

Please note the PRESENTATION DELIVERABLES SET listed above is a suggestion only. Participants can choose to use the entire list, a selection from it, or propose a completely different set that would explain their design in the most efficient manner.

Jury

The jury panel members list and biographies are published at

architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop

Participants are advised to research both the working site and previous similar case studies as part of the design process. For each competition, 6–9 jury panel members are selected. Bee Breeders reserves the right to add/remove the jury panel members at any moment.

Jury members shall under no circumstances be contacted by competition participants or their representatives. Participants who attempt to contact jury members shall be disqualified. All competition-related communications should be carried out solely with Bee Breeders staff. For any questions, please contact us at info@architecturecompetitions.com

Iceland Volcano Coffee Shop is a competition which encourages participants to test or redefine the boundaries of architecture. The jury may choose to reward projects that show a high degree of creativity, even if they breach competition guidelines, as long as this is justified.

Bee Breeders is committed to selecting the most qualified industry professionals to comprise its jury panels. Jury panels consist of architects, in addition to professionals from other professional backgrounds that are relevant to the competition topic, to guarantee the most objective competition results.

You may find the invited jury list from previous competitions here – architecturecompetitions.com/guest-jury

Tell the world your story!

Video and interview


Shortly prior to the results announcement, selected competition winners and honorable mentions will be contacted and asked to answer a series of interview questions (**in writing**) and submit a video about themselves. These will be published with the competition results.

There is a tight deadline to announce the winners on time, therefore interview questions will need to be returned within **2 days**, and videos submitted within **2 weeks** of being requested. Hence, we advise participants to consider ideas for their video and answers to their questions in advance so that they are able to submit the relevant material on time.

Please note – both the interview and video submission is **OPTIONAL**. However, we do recommend that all participants submit as much material as possible in order to maximise the publicity and media attention their work will receive.

Read more about:

 [The interview – architecturecompetitions.com/interview](https://architecturecompetitions.com/interview)

 [The video submission – architecturecompetitions.com/submit-movie](https://architecturecompetitions.com/submit-movie)

Explore the movies received from Bee Breeders' architecture competition winners and honourable mentions here - vimeo.com/channels/1648488

Eligibility

The competition is open to all. No professional qualifications are required. Design proposals can be developed individually or by teams (4 team members maximum).

People who have direct personal or professional relationships with jury panel members or organisers may not participate in this competition.

Competition documentation

The following information is available for download at architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop :

- Full competition brief
- Site and context photographs
- CAD and PDF site plan

All information can be downloaded as often as required; no additional information or materials will be provided after registration.

The brief and all associated documentation for this competition are created for the sole purpose of an academic exercise and are not legal documents.

The provided materials, or alternatives, can be used, created, or sourced at the participant's discretion.

Media partners

A full list of media partners who have committed to present the competition winners in their publications can be found at architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop

For potential media partners who are also interested in covering the present competition and its winners, please contact us at info@architecturecompetitions.com

Competition press kit (in English) and banners are available at architecturecompetitions.com/VolcanoCoffeeShop/press