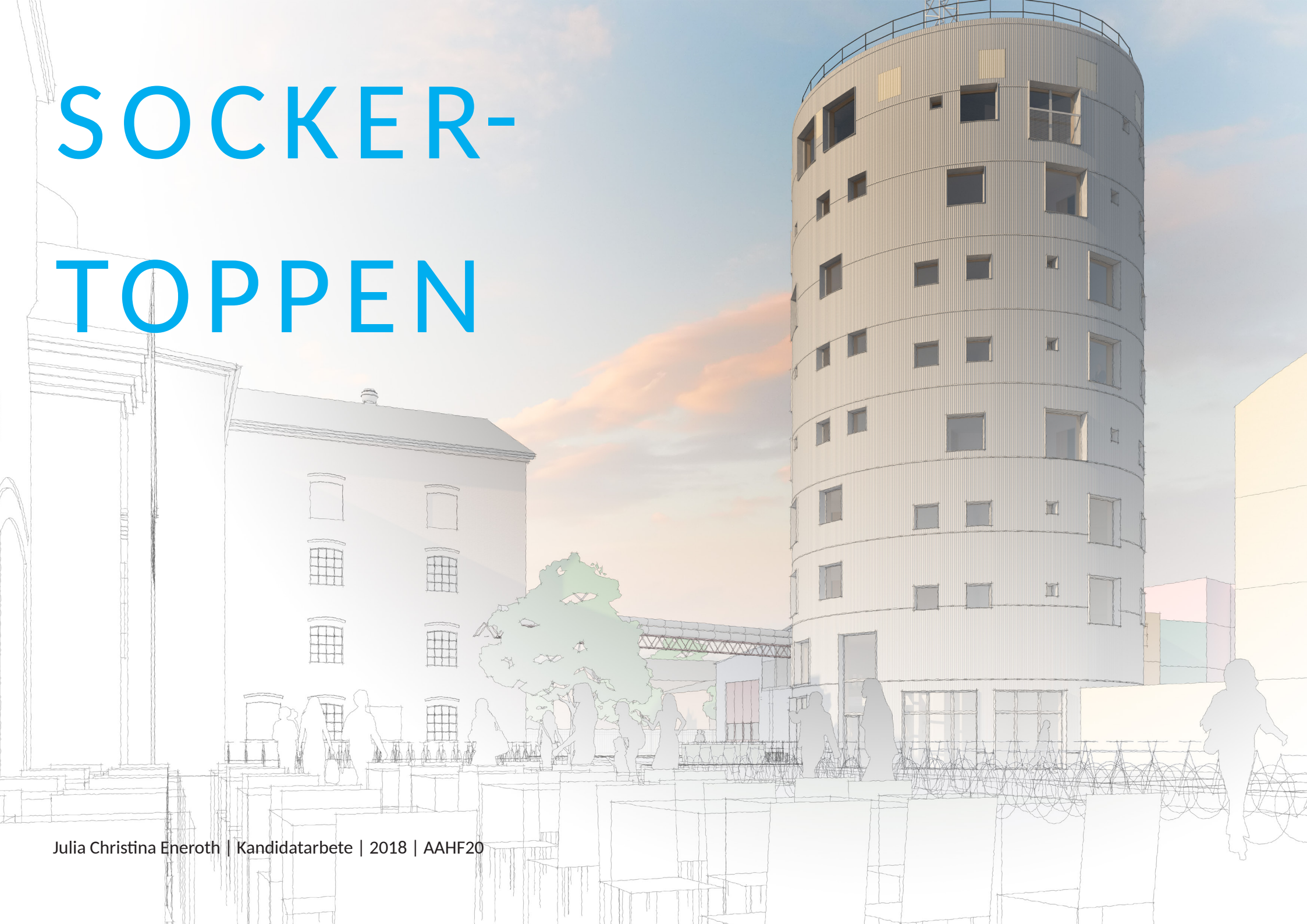
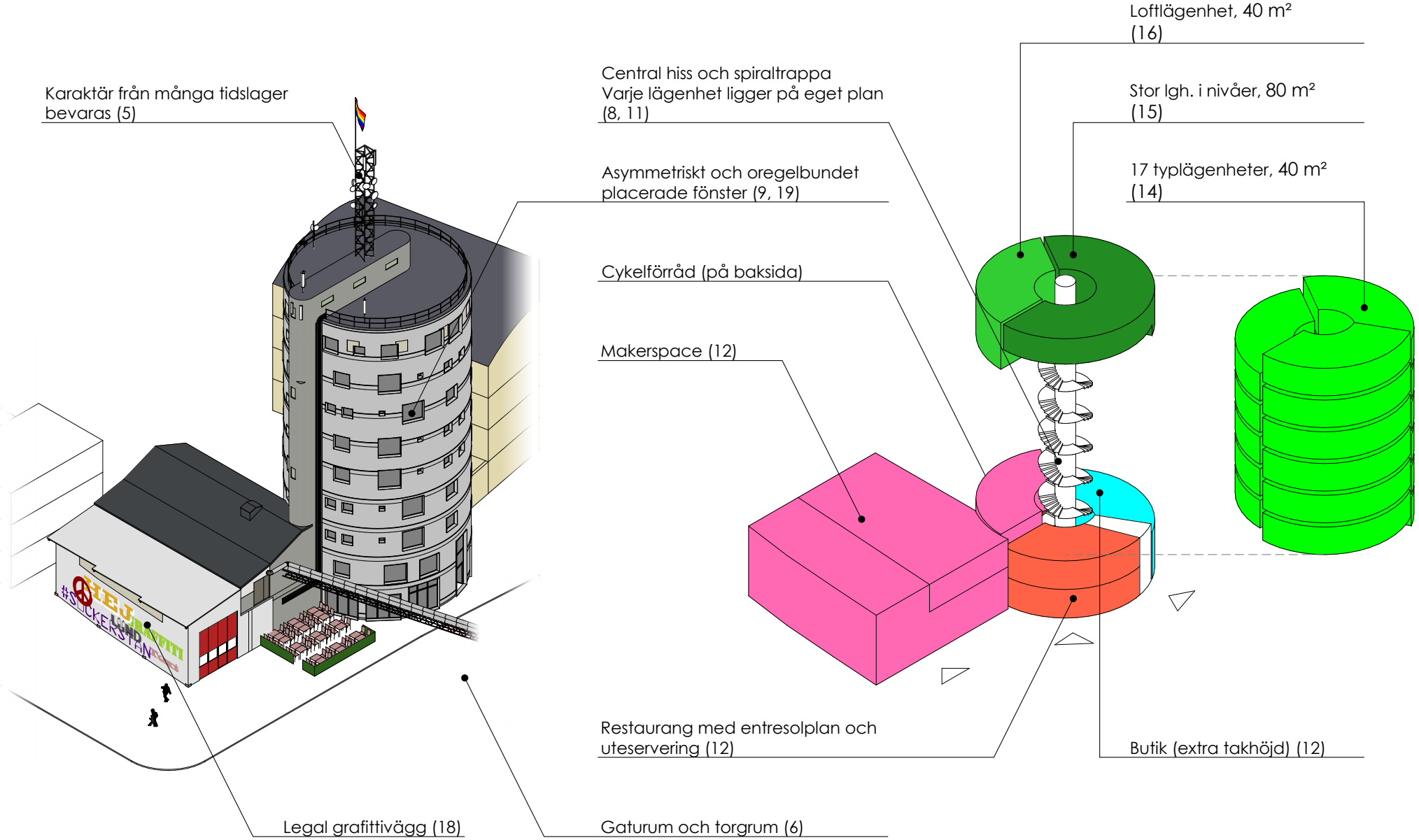
SOCKER-TOPPEN



Julia Christina Eneroth | Kandidatarbete | 2018 | AAHF20

INNEHÅLL

Innehåll ... 2
Axonometri ... 3
Sockerbruket ... 4
Sockertoppen ... 5
Gatu- och torgrum ... 6
Nivåer
  Princip ... 8
  Symmetri ... 9
  Numrering ... 10
Hiss ... 11
Verksamheter
  Plan 1 ... 12
  Plan 2 ... 13
Lägenheter
  Typlägenhet ... 14
  Stor lägenhet ... 15
  Loftlägenhet ... 16
Graffitivägg ... 18
Fönster ... 19
Takterrass ... 20
Verktyg ... 21
Sammanfattning ... 22
Referenser ... 23



Axonometri
1:500

SOCKER-BRUKET

Kandidatstudion Tid och rum arbetar detta år med transformation av Staffanstorps sockerbruksområde.

Det jag tycker är slående med Staffanstorps sockerbruk är mängden tidslager. Här har det lappats, lagats, byggts till och byggts på mer eller mindre kontinuerligt från brukets grundande 1885. Byggnaderna från 1880-talet är nästan samtida med ändringarna från 1890-talet som är nästan samtida med tilläggen på 1900-talet osv. ända till telekommasten från 1990-talet. Snarare än distinkta tidslager så syns en gradvis övergång från gammalt till (nästan) nytt.

I min mening gör denna kontinuitet i tid att det historiska framhävs; de många små stegen bakåt gör att dåtiden känns närmare.

Nu planerar Staffanstorps kommun, samma driftiga kommun som ligger bakom Jakriborg, att bygga stadsmiljö på sockerbruksområdet. Sockerstan, som de själva kallar det, ska bli en blandstad med mycket av allt. Mottot är just ”Både och - inte antingen eller” (Planprogrammet, 2015). Ett rutnät med stadsmässiga gaturum och ett försök till kvartersbebyggelse har planerats.

Enligt de nuvarande planerna (gestaltningsprogram 2017) bevaras de vackra gamla tegelhusen. Däremot så skonas inte de senare tidslagren. Under projektets gång har brandstationen från 1920- samt 1930-tal (Tyréns 2013) rivits.

Den silo från 1940-talet som finns på området och utgör ett av Staffanstorps få landmärken (Týrens) ser också ut att försvinna enligt gestaltningsprogrammet. Dock så föreslås att ersätta den med ett fristående stålskelett med lite klängväxter på.

Detta är i min mening högst sorgligt, då silon är en helt unik byggnad för Staffanstorp och en av de få byggnaderna från den här tiden på området. Dessutom är det direkt oärligt att ersätta en betongsilo med ett nybyggt stålskelett som de flesta nog skulle tro är en rest av den historiska byggnaden.

Staffanstorps sockerbruk från sydost. Brandstationen (byggnaden parallell med den stora vägen), cisternen framför möllan, de gula plåthallarna samt transportören är redan rivna. De senare tidslagren är nästan utplånade!

SOCKER-TOPPEN

I mitt projekt ska jag försöka ta tillvara de senare tidslagren och det som inte är det alldeles mest uppenbart värdefulla. Projektet ska sträva mot en fortsatt kontinuerlig transformation för att påvisa tid som en kontinuerlig process i Staffanstorp.

Nytt ska få läggas till utan att allt gammalt städas bort, vilket tyvärr så ofta sker när byggnader byter användning. Ett ledord genom projektet har varit ”lägg till, men ta inte bort”.

Byggnaden jag valt att arbeta med är just silon från 1940-talet med sin plåthall från 1970-talet. Programmet är bostäder, lokaler i bottenvåningen samt generella och flexibla lokaler för skapande.

I kombination med bevarande-konceptet utforskar jag även ett nivåkoncept jag länge varit nyfiken på (se sida 8).

Silon idag

Genom skissande, för hand och i dator, ska jag ge exempel på hur ett projekt baserat på ovan uppställda premisser kan se ut.

Lagerhuset i Eslöv efter renoveringen 2007. Inte mycket vittnar om att byggnaden faktiskt är från 1918. För den som inte vet hade det lika gärna kunnat vara nyproduktion i skojsig postmodernism. Silon i Staffanstorp ska inte gå samma öde till mötes.

GATU- OCH TORGRUM

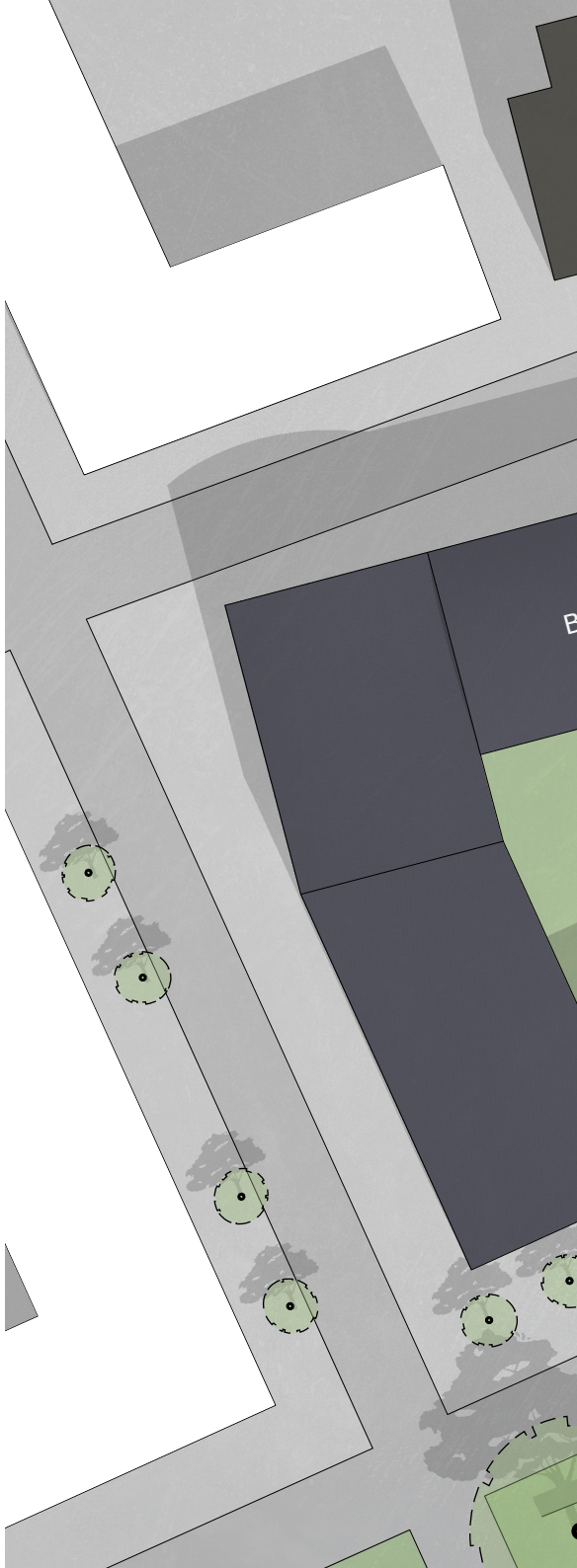
För att kunna omgestalta silon har först närområdet planerats och programmerats.

Planen baseras på Staffanstorps kommuns gestaltningsprogram från 2017 men vissa justeringar har gjorts. Alla flummiga shared spaces har ersatts med riktiga gator, riktiga gågator och riktiga trottoarer, så det är tydligt vilka platser som går att uppehålla sig på. Kvarteren sluts och definierar privata innergårdar för boende och verksamma i kvarteret medan stadslivet koncentreras till de stadsmässiga gatorna. Halvoffentliga gårdar med smitvägar igenom blir i praktiken ofta varken offentliga eller privata. Som besökare vill man inte vistas där för det känns som man inkräktar och som boende appropierar man inte rummet med egna möbler, odlingar eller tvätt på tork då det upplevs vara för offentligt. Istället för krokiga lamellhus, som det så ofta blir idag, föreslås en riktig kvartersstad med riktiga kvarter!

Även namnen på gator och torg justeras för att bättre passa projektet. Sockertoppsgatan, Sockertoppsplatsen och Sågtandsgatan är nya namn.

Sågtandshusen i norr programmeras som småbutiker med individuella entréer mot en gågata. Mitt emot, i fabrikens lågdel med sina fantastiska takfönster placeras ett snabbköp eller systembolag som drar folk till shoppinggatan. Betladan i söder hade varit bra som saluhall, men för att inte mätta marknaden föreslås istället sporthall av något slag. Sockertoppsplatsen aktiveras med kafé/restaurang i fabrikens bottenvåning samt entréer till de kulturverksamheter som förläggs på de över planen.

Kvarteret som silon ingår i utgörs främst av bostäder men i bottenvåningen läggs centrumverksamhet mot torg och gathörn.



Stor offentlig entré

Liten offentlig entré

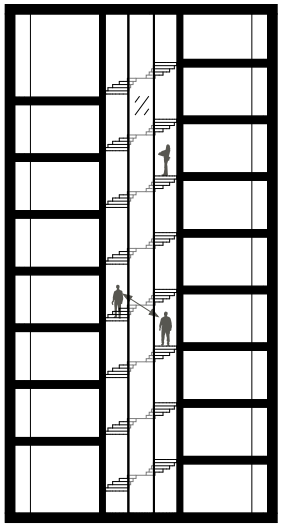
Privat entré

Situationsplan
25 maj 11:00
1:500

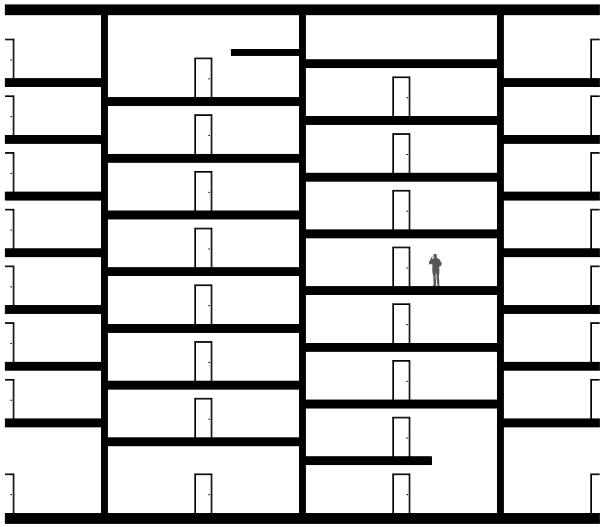
NIVÅER PRINCIP

Enda sedan barndomen har jag haft ett intresse för okonventionella nivåer i byggnader och sedan första året på arkitektskolan har jag velat testa att rita ett lägenhetshus där varje lägenhet befinner sig på en egen nivå och nås från ett eget vilplan i en centralt belägen spiraltrappa. Silon i Staffanstorp är med sin runda form en ypperlig byggnad att testa denna princip på och en chans jag inte vill missa.

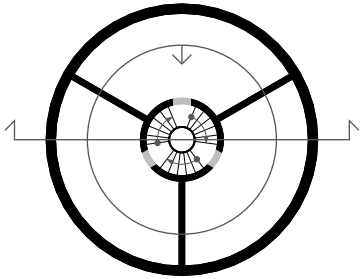
Den okonventionella nivåprincipen illustreras här med en kanske lika okonventionell tangentiell sektion.



Radiell sektion
1:400

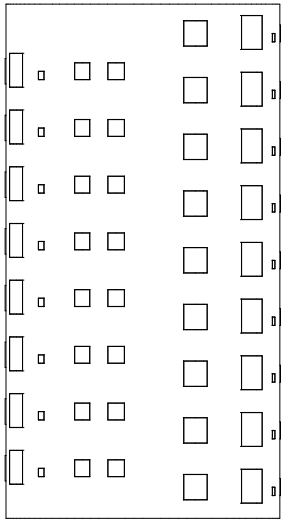


Tangentiell sektion
1:400

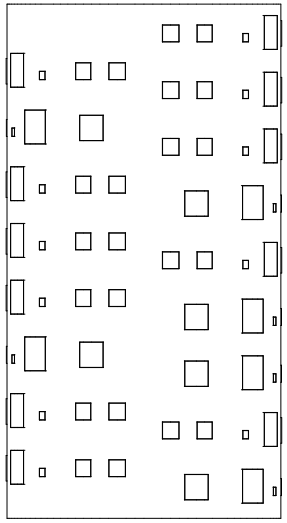


Plan
1:400

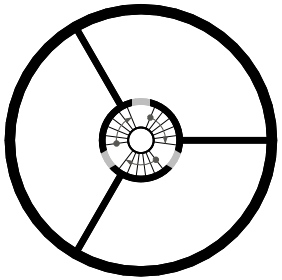
SYMMETRI NIVÅER



Statisk fasad (Ej använd)
1:400



Dynamisk fasad
1:400



Förskjutna lägenheter
(Ej använd)
1:400

En tangentiell förskjutning (vridning) mellan lägenheter och trapphus övervägdes då den asymmetrisk placerade entrén skulle kunna underlätta planlösningen. Det hade också kunnat ge en spännande “sutteränghuskänsla” om lägenhetens golv är lägre än trappan utanför, alternativt en lyxig känsla av att befinna sig högre upp i byggnaden om lägenhetens golv är högre än trappan utanför.

Symmetri har dock fördelen att det tillåter spegelvändning av lägenheterna. Spegelvänds slumpmässigt utvalda lägenheter skapas en intressant dynamik i fasaden, och tillägget speglar bättre vår tids stil. En mindre stel placering av fönster gör också, i min mening, att det blir lättare att tänka bort fönstren i huvudet för att läsa in byggnaden i sin tidigare skepnad. Slutligen tror jag att boende i huset kan uppskatta om vissa lägenheter speglas eftersom de då kan upplevas som mer unika och individuella.

Fördelarna med symmetriskt placerade entréer i kombination med ett lyckat försök på en sådan planlösning gjorde att detta alternativet valdes.

NIVÅER NUMRERING

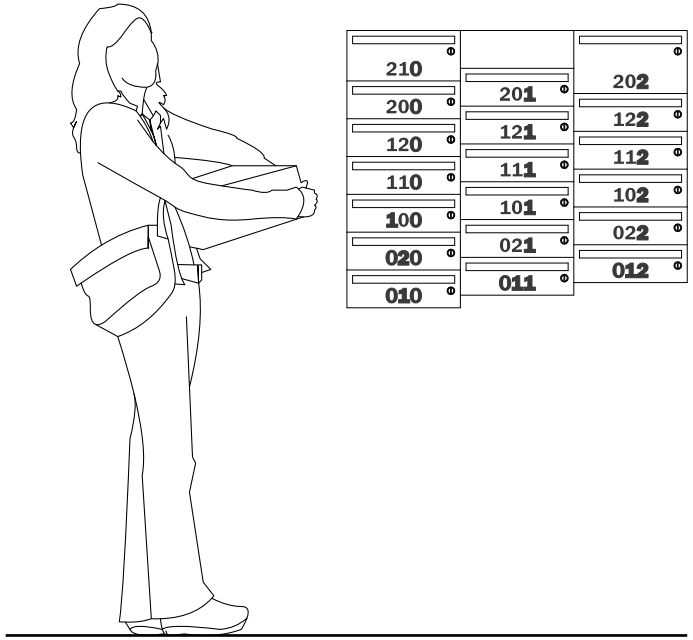
Det stora antalet nivåer som hissen stannar på kräver en speciellt utformad kontrollpanel för hissen. Ofta har varje våning en egen knapp, men i denna byggnad hade i så fall 24 knappar behövts. En sån panel är frustrerande att leta i, ser plottrig ut och gör det svårt att nå alla knappar om man är mycket lång, mycket kort eller rullstolsburen. Görs knapparna små slår det istället mot synskadade.

Ett alternativ är 10 sifferknappar (0-9) och en separat “kör”-knapp. Även detta använder dock fler knappar, och därmed en större panel, än vad som egentligen är nödvändigt.

Genom att uttrycka nivåernas nummer trinärt (med bas 3) istället för decimalt (bas 10) så räcker 3 siffror och en körknapp för att nå alla nivåer. Nu kanske du tycker att det låter jättekrångligt med trinära tal men det är faktiskt ganska enkelt. Eftersom basen är mindre än 10 kan man fortfarande läsa talen som om de var helt vanliga decimala tal. Enda skillnaden är att det upplevs vara hål i talföljden (0, 1, 2, 10, 11, 12, 100, 101, 102 osv).

Trinära lägenhets-/nivånummer har en till fördel. Eftersom det finns 3 nivåer på varje “våning” (varv) så kommer alla nivåer som slutar på samma siffra att linjera vertikalt. Detta är hur vi är vana vid att rumsnummer på t.ex. hotell fungerar och underlättar driften av byggnaden. Exempelvis kan ett stambyte påverka alla lägenheter vars nummer slutar med 2 men inte de som slutar på 0 eller 1.

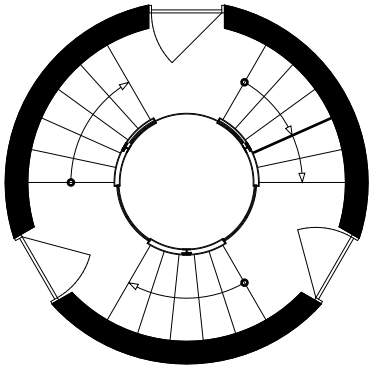
Då 3^3 är 27 räcker tresiffriga trinära tal för att uttrycka alla 24 nivåer i byggnaden, med marginal om fläktrum m.m. skulle tillkomma.



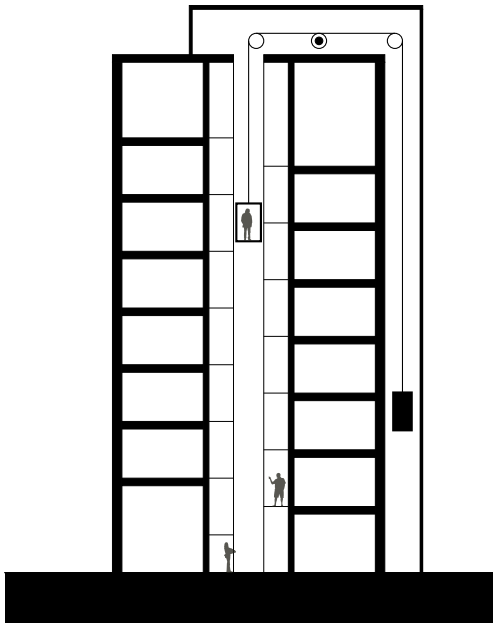
Postlådor 1:20

Postlådorna i trapphusets botten är också ett diagram över lägenheternas placering. Nivå 0, 1 och 2 är entréplan, restaurangens entresolplan respektive makerspacets datorsal och saknar postlådor.

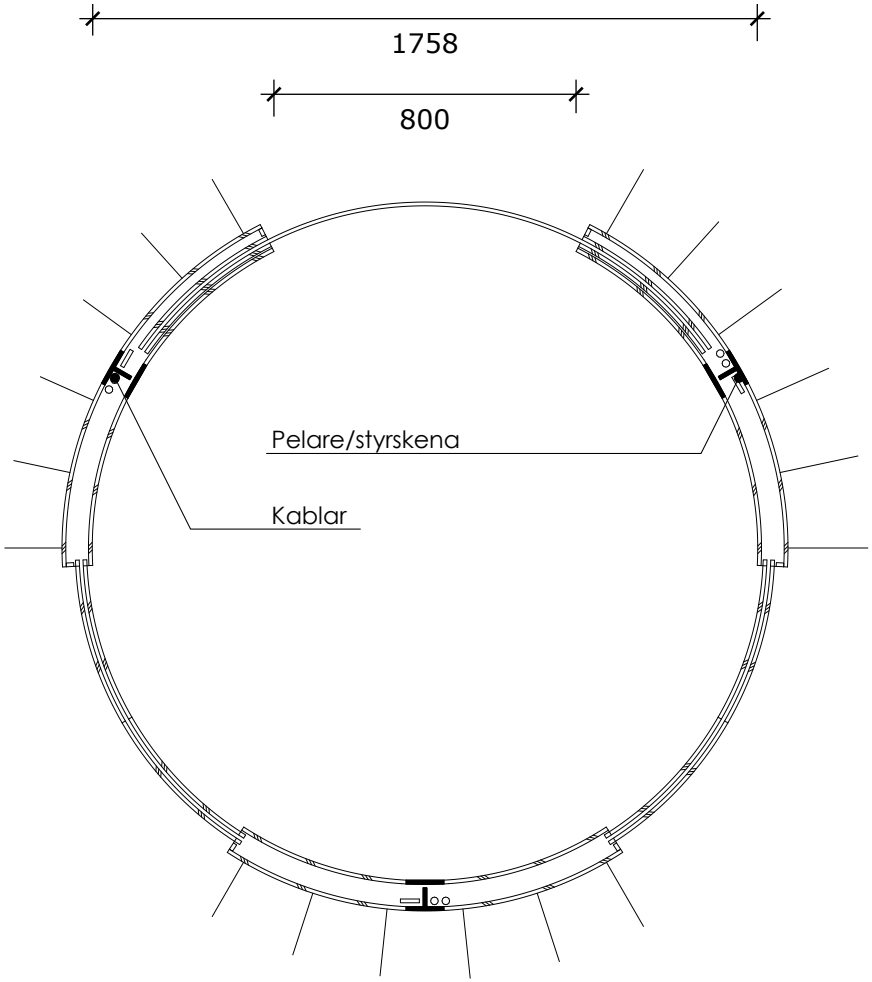
HISS



Plan, trapphus
1:100



Placering av motvikt
1:400

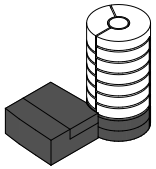


Plan, hiss
1:20

Denna speciella byggnad kräver en (minst) lika speciell hiss. Den runda hissen öppnas åt tre olika håll för att nå alla nivåer. Hisschakt och korgens väggar utförs i karmlöst glas för att binda samman trapphuset till ett rum, snarare än en hoprullad korridor, för att skapa kopplingar mellan nivåerna och för att få ner dagsljus. Det lätta schaktet bärs ifrån trapphusets betongväggar genom vilplanen.

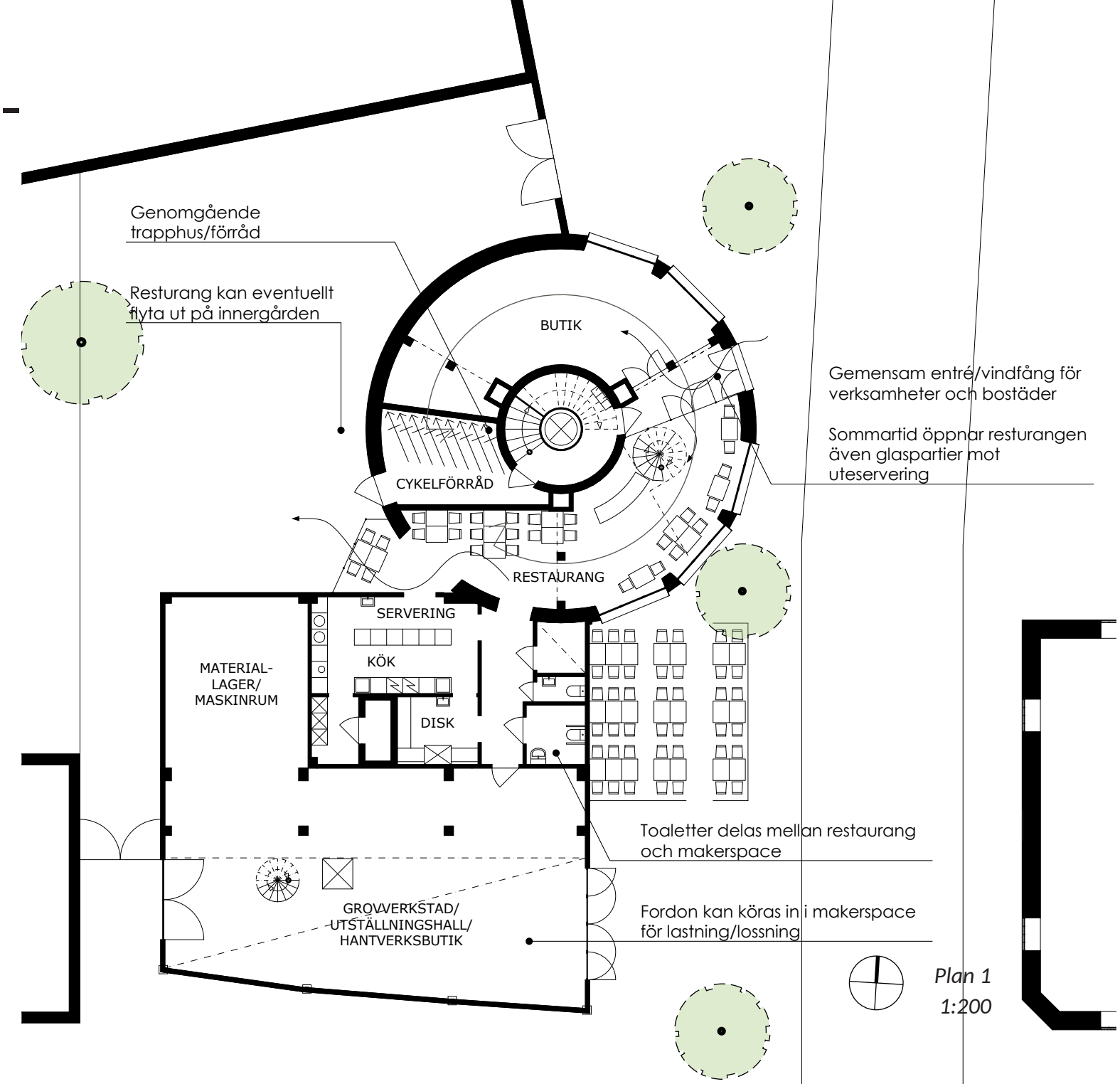
Mellan utrymmena de tangentiella skjutdörrarna upptar i öppet läge placeras en T-profil som används som styrskena och som bär glaset. Här finns också ett mindre utrymme för installationer. Hissens motvikten går i ett separat schakt i vad som idag är trapphuset.

VERKSAM-
HETER

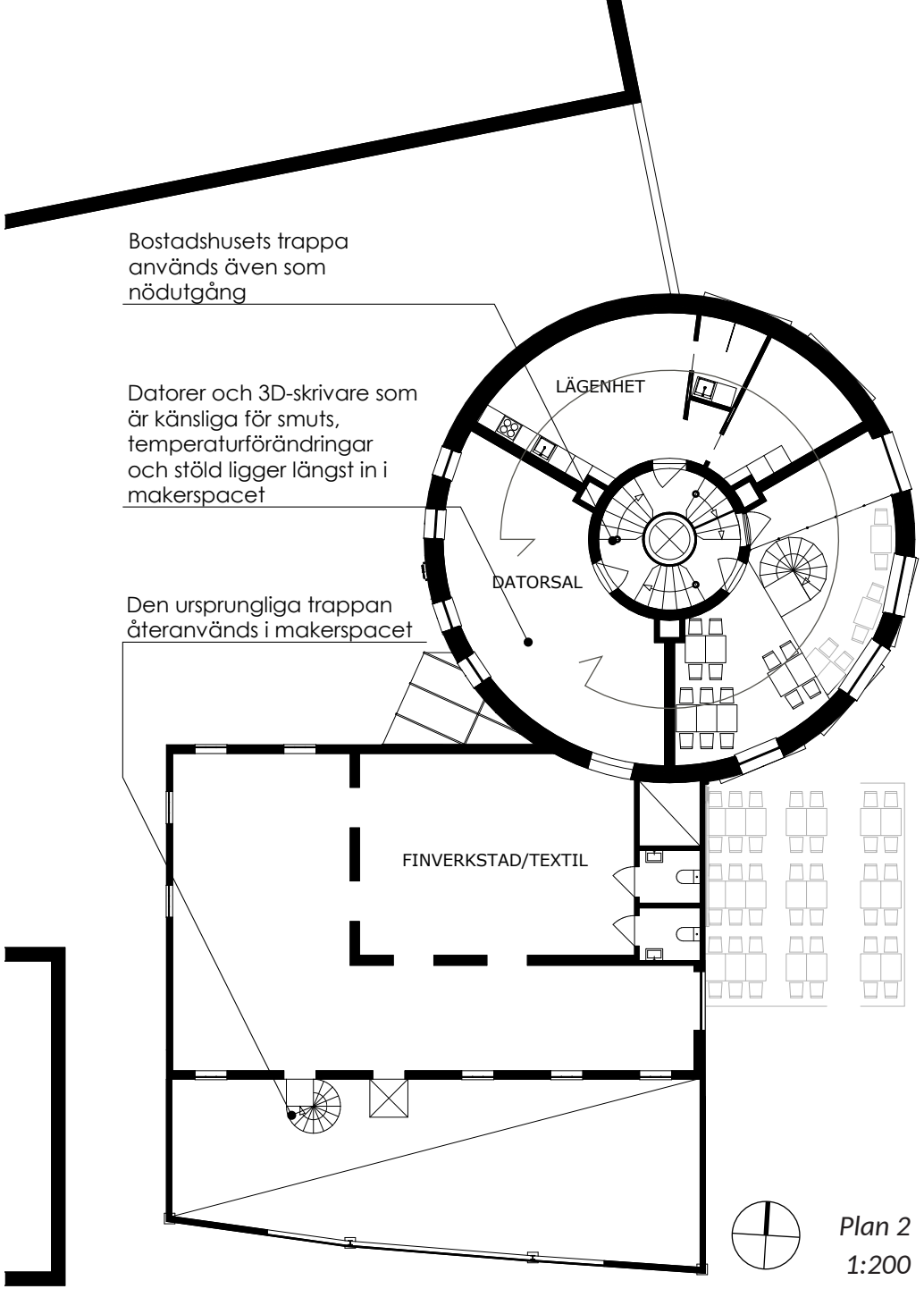


I byggnadens södra del förläggs en generell och flexibel lokal som nu programmeras som makerspace.
I denna del av byggnaden görs relativt små ingrepp vilket håller nere hyran och tillgängliggör lokalen för föreningsverksamhet.

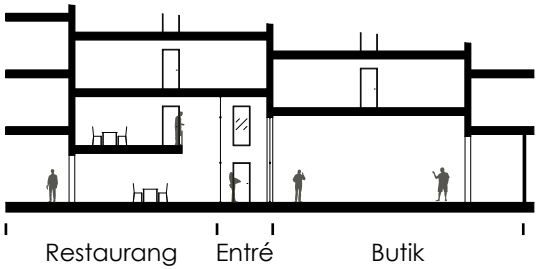
Byggnaden inrymmer även en restaurang med möjlighet till uteservering, både på gatan och innergården, samt en butik. Mellan restaurang och butik finns ett genomgående trapphus för boende i huset



Plan 1
1:200



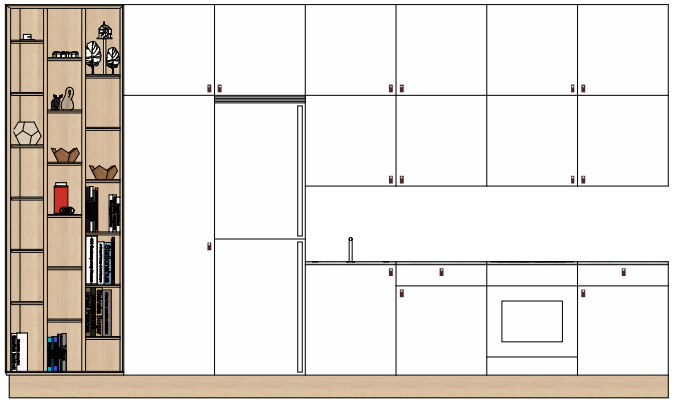
Plan 2
1:200



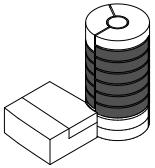
Tangentiell sektion
1:400

I silons bottenvåning separeras butik, gemensam entré och restaurang med glaspartier för att synliggöra byggnadens rundning. Även byggnadens unika nivåkoncept kan upplevas här som en trappning i taket och på sin spets som ett entresolplan.

LÄGENHET TYPLÄGENHET

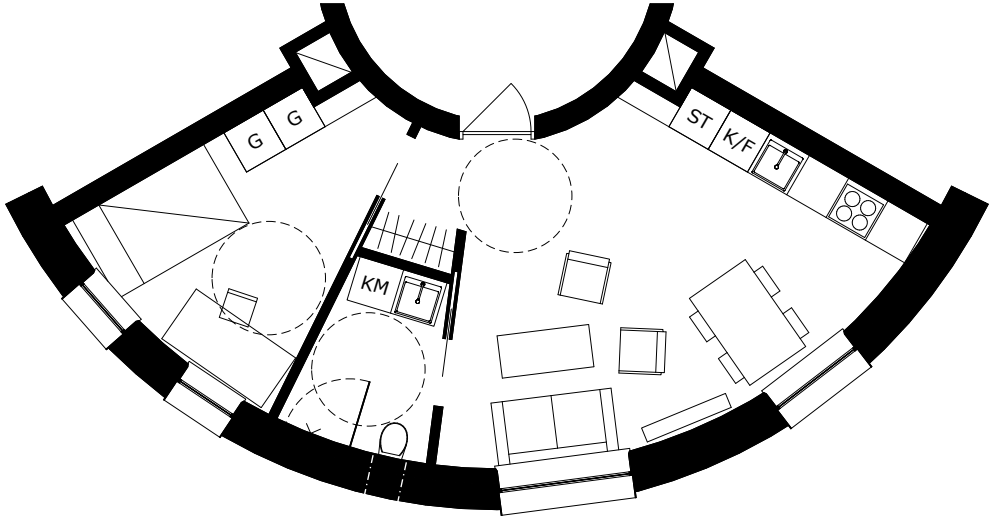


Köksinredning 1:50



Större delen av silon, 17 nivåer, utgörs av denna typlägenhet på 40 m². Lägenheten har ett generöst allrum på 22 m² med rogivande horisontella proportioner, ett sovrum på 10 m² samt ett badrum med egen tvättmaskin.

Den egna tvättmaskinen är inte bara praktisk utan kan också betraktas som en tillgänglighetsaspekt. I detta hus kan även personer som inte är bra på tid och datum leva och frodas.

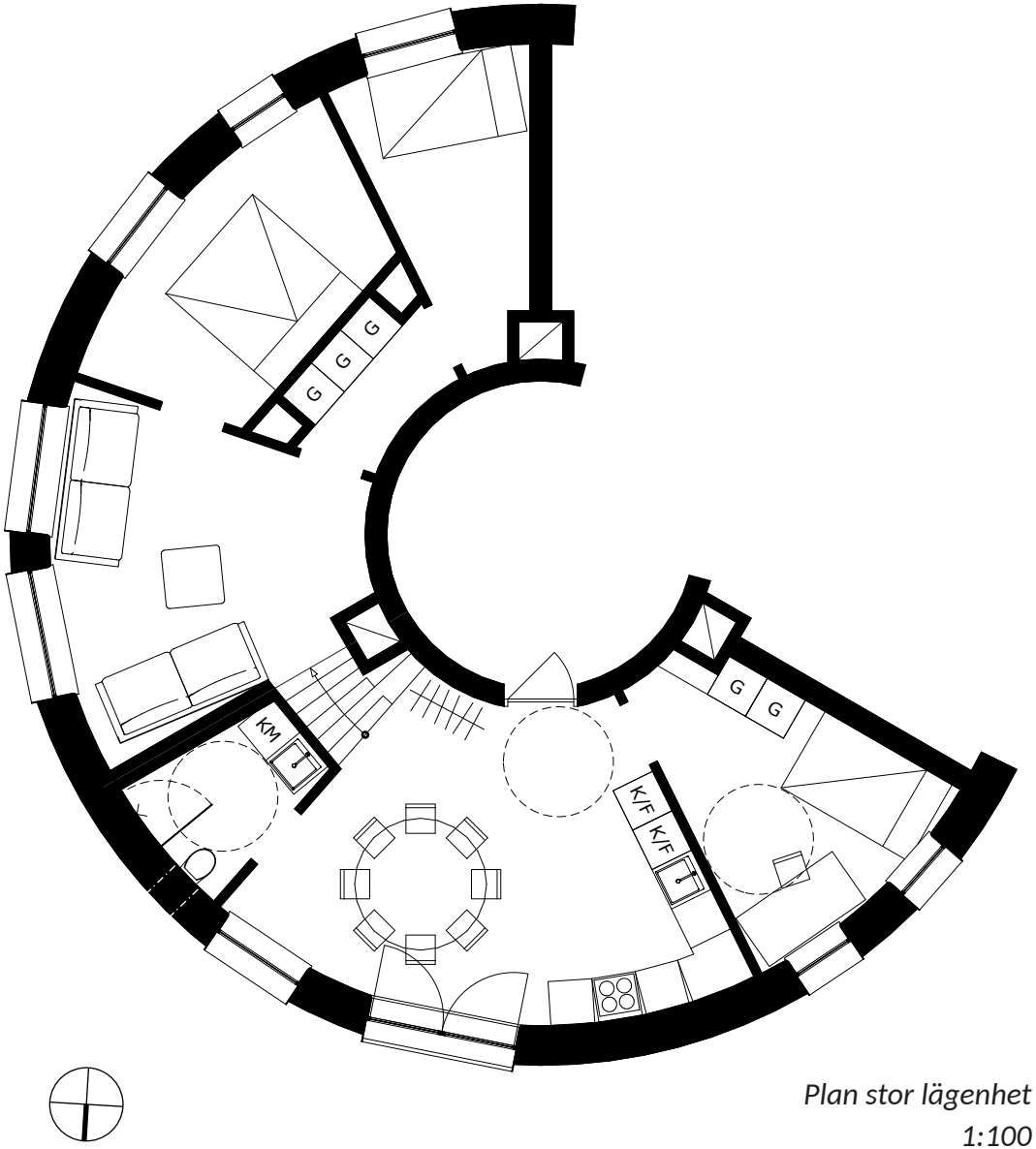


Plan typlägenhet 1:100

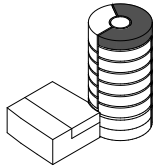
Fast inredning längs hela lägenhetens gavelvägg ramar in och skapar helhet. Inredning läses som en enhet och får rummet att kännas mindre plottrigt.

Specialbyggd hylla speglar husets nivåkoncept. Idémässigt uppstod hyllan ur behovet av ett installationsschakt i den lägenhetsavgränsande väggen.

STOR LÄGENHET

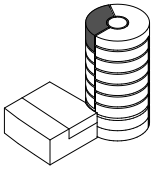


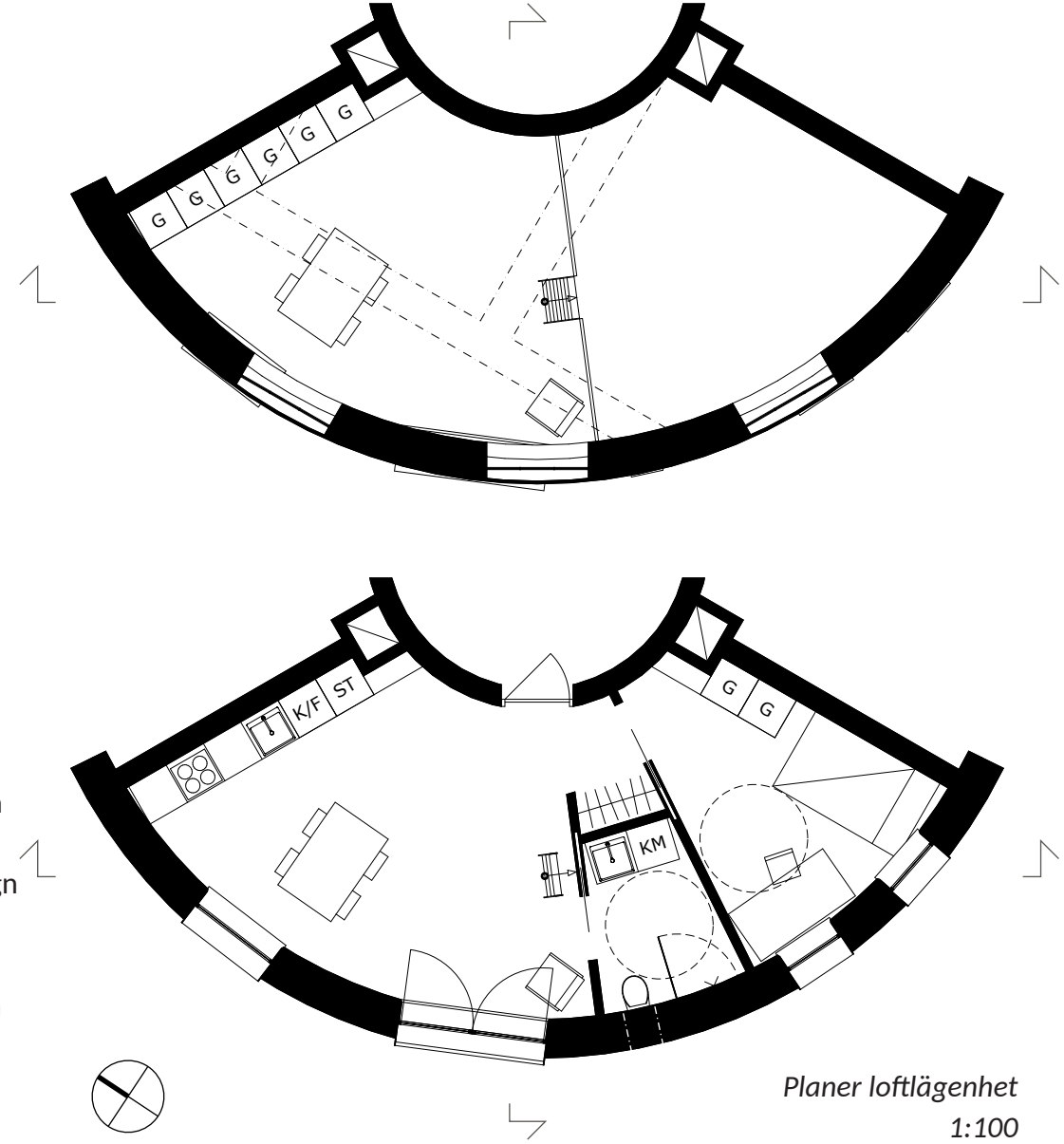
Plan stor lägenhet
1:100



De översta två nivåerna inne i silon utgörs av denna extra stora lägenhet på 80 m² med utsikt över bl.a. Lund, sockerbruksparken och den skånska landsbygden. Nivåskillnaden inom lägenheter och kontrasten i takhöjd skapar en rumslig spänning man ofta inte ser i lägenheter, samtidigt som nivåer kopplar starkare till varandra än de helt separata plan som man ofta ser i villor. Ett av sovrummen placeras i det tillgängliga planet tillsammans med badrum, kök och delar av den sociala ytan.

LÄGENHET LOFTLÄGENHET





Planer loftlägenhet
1:100

På tredje översta nivån finns en loftlägenhet, baserad på typlägenheten. Här kontrasterar ett vertikalt, ståtligt rum med ett horisontellt, ombonat rum. Betonggolvet på den lägre nivån kompletteras av ett mjukt trägolv på den övre. I detta krypin, delvis gömt bakom en betongbalk, kan man i lugn och ro avnjuta en god bok sittandes i en sackosäck medan psykadelisk rock ljuder från LP-spelaren. I denna fristad tränger inte omvärldens jäkt in.

Secret Studio av Fernando Abellanas - ett liten krypin byggt under en vägbro i spanska Valencia - har många likheter med mitt loft. Rumsligt är dock loftet mer horisontellt och inger i min mening en mer avslappnad stämning.

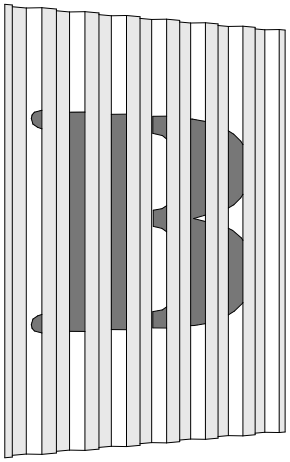
Sektioner loftlägenhet
1:100

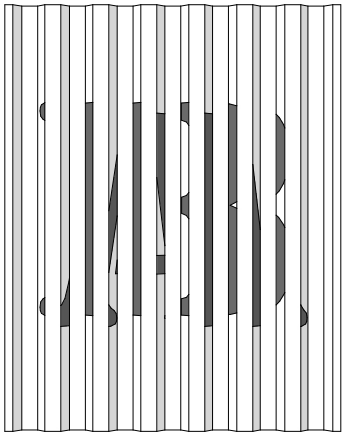
GRAFFITI-VÄGG

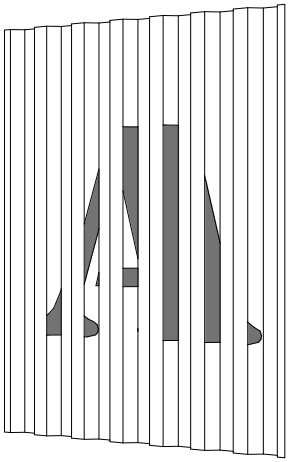
Byggnadens sydsida, riktad mot Bruksgatan invid hörnet mot Sockertoppsgatan, nyttjas som legal graffitivägg. Här materialiseras den kontinuerliga transformation som är central för projektet, samtidig som en idag “tråkig” plåtvägg från 70-talet kan bevaras.

Den trapetskorrugerade plåten vänds till en fördel genom att olika motiv målas på olika sidor. Detta skapar ett ytterligare lager av transformation då bilden ändras medan man rör sig förbi fasaden.

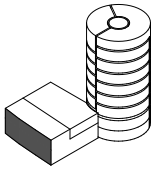
Avancerade verk med t.ex. forcerat perspektiv kan först modeleras på datorerna i makerspacet. I sockerstan kan man vara både cool och nörd!



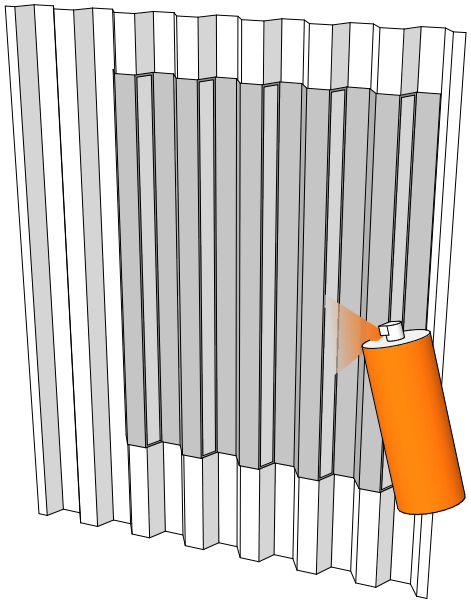


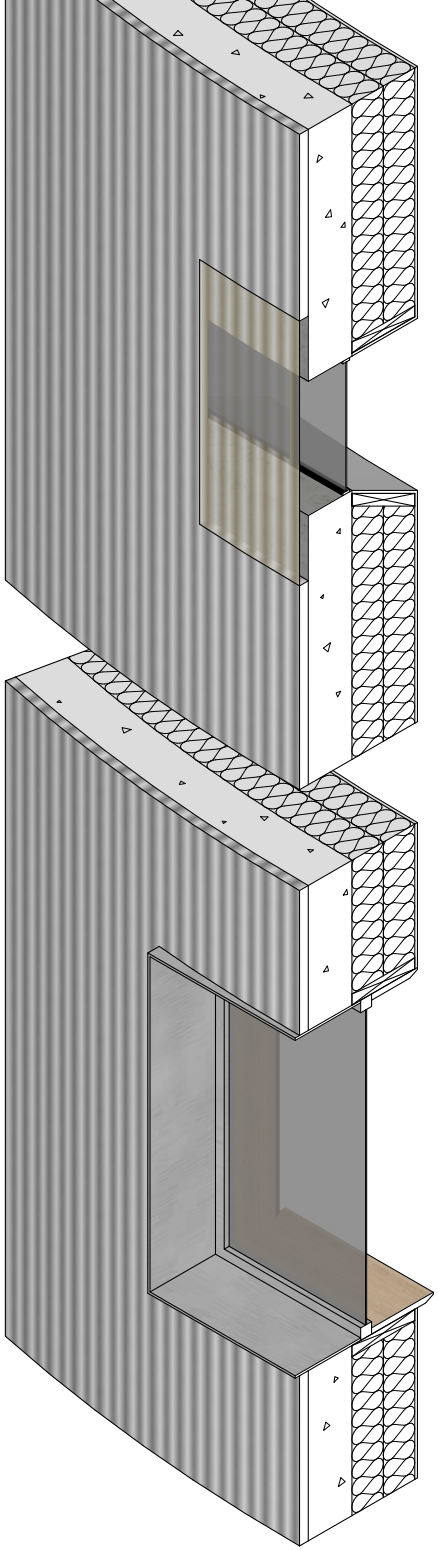


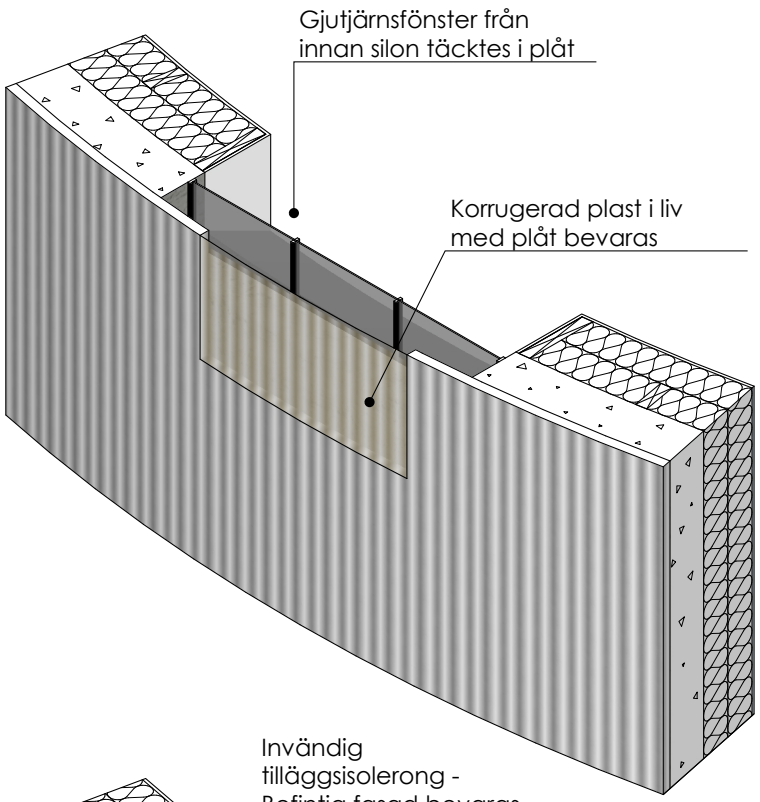
▲ *Samma trapetskorrugerade plåt uppvisar olika motiv beroende på betraktnings-vinkel.*

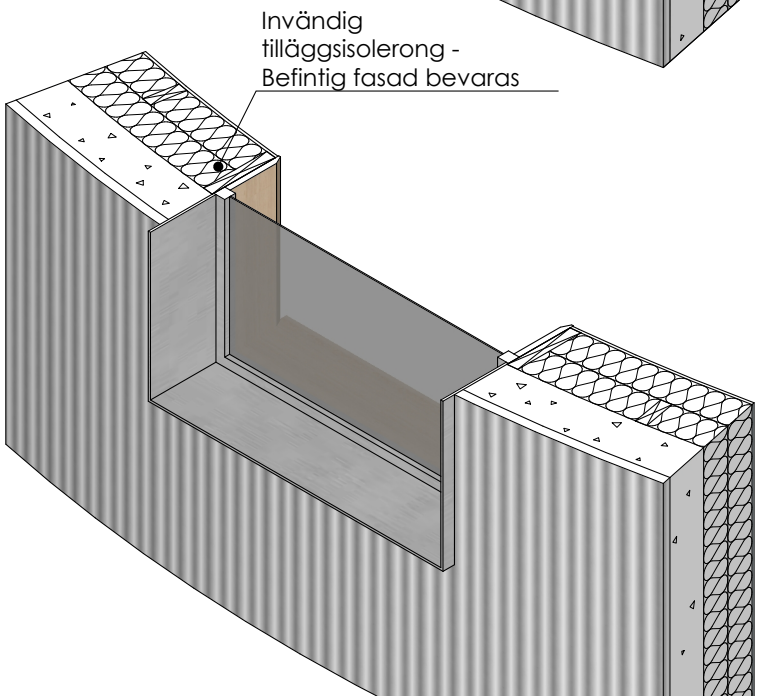


► *För att enklare kunna måla rätt ytor kan en stencil i samma plåt med utskurna slitsar användas.*









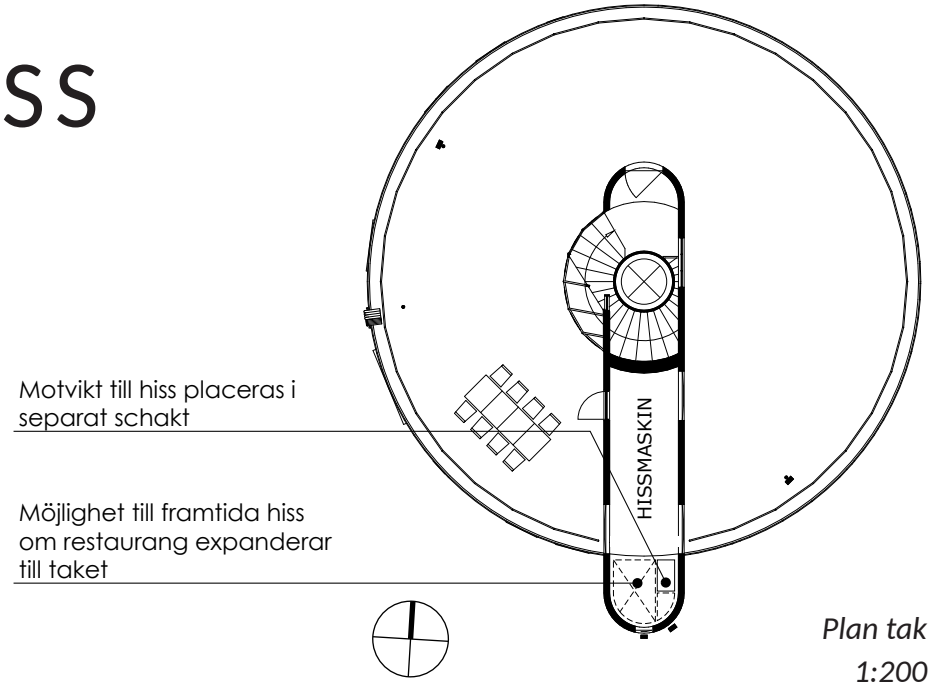
FÖNSTER

Fönster
1:30

Mycket av silons karaktär sitter i fönstren i toppen, täckta av korrugerad plast (asbest?) i liv med plåten. Dessa fönster bevaras (möjligen isoleras med extra glas) som överljus och till loft där utsikten inte är prioriterad. På den högsta nivån där dessa fönster är i normal höjd samt där väggar ansluter sätts de igen men den korrugerade plasten bevaras för det exteriöra uttryckets skull.

De nya fönstren ramas in av en svetsad låda som ”slår” sig ut genom den historiska fasaden. De skarpa och bestämda kanterna framhäver vad som är ett tillägg och gör det lättare att tänka sig hur byggnaden såg ut i sin tidigare form, lite som när man tittar på en växt med ett insektsangrepp och kan se framför sig hur växten hade sett ut utan. På sina ställen skär sig de nya fönstren rakt igenom de gamla för att tydligt bryta mot den tidigare fasaden.

TAK-
TERRASS

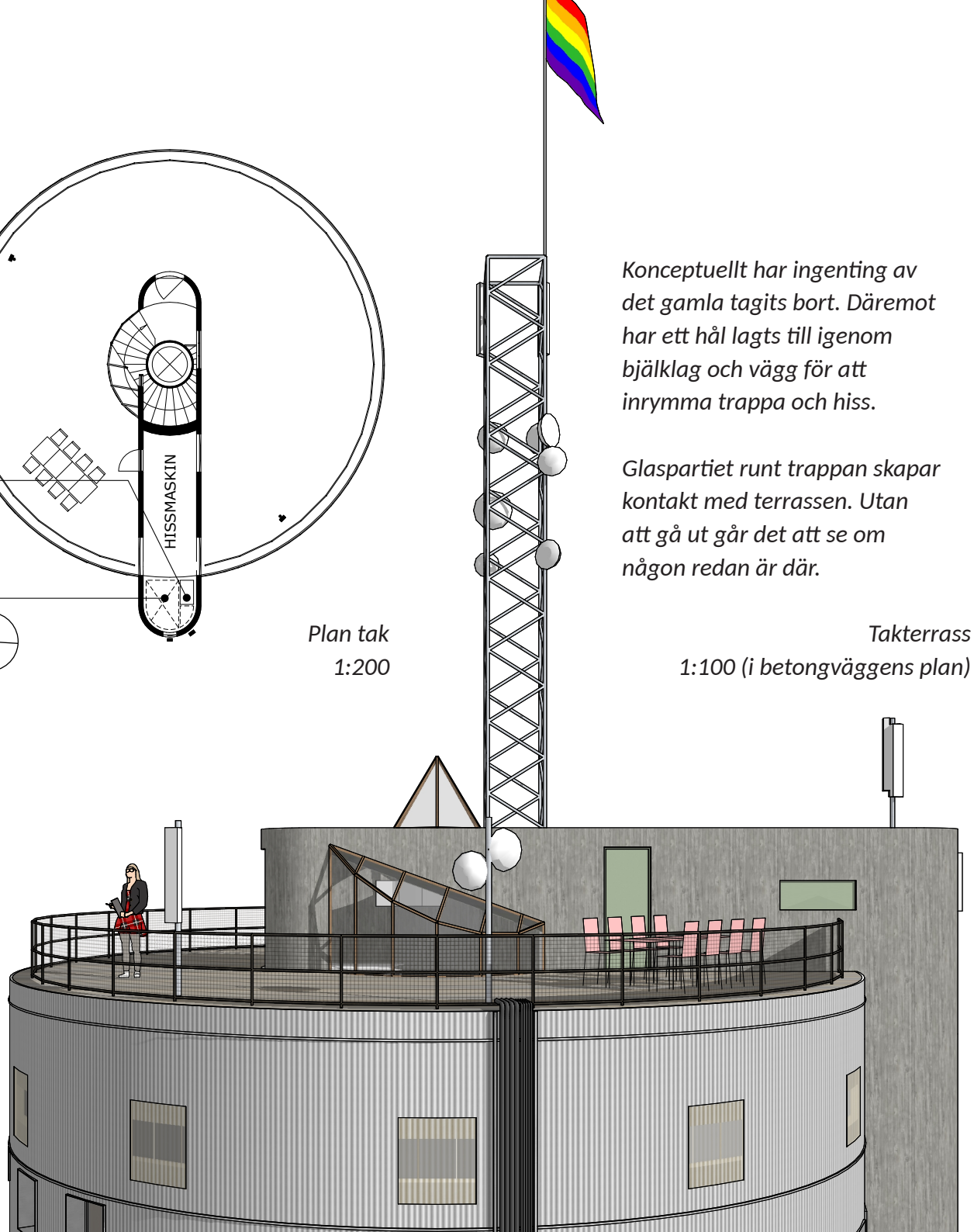


Plan tak
1:200

Konceptuellt har ingenting av det gamla tagits bort. Däremot har ett hål lagts till igenom bjälklag och vägg för att inrymma trappa och hiss.

Glaspartiet runt trappan skapar kontakt med terrassen. Utan att gå ut går det att se om någon redan är där.

Takterrass
1:100 (i betongväggens plan)



På toppen av silon blir det takterrass för boende i huset. Här kan man umgås i kvällssol till en magnifik utsikt över bl.a. den vackra staden Lund, Malmö och det öppna skånska landskapet.

Här finns också möjlighet att i framtiden bygga en klimatskyddad gemensamhetslokal eller utöka restaurangen från byggnadens bottenvåning.

VERKTYG

Projektet är ritat I SketchUp. Mycket av skissarbetet har också skett I SketchUp även om de första skisserna för varje idé alltid har varit handritade med stiftpenna (0,7 mm) i mitt A4-block.

SketchUp är i sig ett enkelt program fritt från störande brus I form av funktioner man inte använder, men samtidigt kraftfullt då det tillåter att nya funktioner läggs till i form av plugins. Här följer ett urval av de plugins som varit extra viktiga för det här projektet, varav en stor andel är mina egna:

Eneroth Reference Manager
Hanterar länkning till externa filer, t.ex. lägenheterna.

Eneroth View Scale
Skapad för detta projekt. Hanterar synlighet av detaljer som bara ska visas på bestämda skalor, t.ex. dörrhandtag (> 1:100), handtag på köksskåp (> 1:50) eller hela lägenheter (> 1:300). Hjälper även i skissarbetet genom att visa modellen i en exakt skala på datorns skärm så det blir lättare att tolka det man ser.

Eneroth Scaled Perspective
Hjälper till att skapa perspektivvyer med en given skala i ett givet plan. Använts bl.a. till sektioner genom lägenheter.

Eneroth Copy Between Components
Kopierar och klistra in på samma plats relativt de lokala koordinatsystemen. Använts till att kopiera återkommande delar mellan olika lägenhetstyper.

Eneroth Relative Copy
Placerar en kopia på samma plats relativt originalet som originalet har relativt ett referensobjekt. Använts till spiraltrappa och placering av lägenheterna.

Eneroth Random Selection
Markerar slumpartade objekt. Använts till att välja vilka lägenheter som ska spegelvändas.

Eneroth Flip Multiple
Speglar alla markerade objekt längs sina lokala koordinataxlar, ej de globala. Använts till att spegla lägenheter.

Eneroth Layer Painter
Plockar upp ett objekts lager med en pipett och "målar" lagret till andra objekt.

Eneroth Layer Visibility Control
Snabbar upp hantering av synliga lager.

Eneroth Align Face
Ritverktyg som projicerar en yta till ett plan och fortfarande bibehåller angränsade ytors plan.

Eneroth Solid Tools
Som SketchUps egna Solid Tools (boolean tools) men bättre integrerat i SketchUp. Bl.a. så redigerar dessa verktyg befintliga objekt och behåller deras data snarare än skapar nya.

Solid Inspector²
Thomas Thomassen
Hittar hål och andra fel i som hindrar objekt från att definiera slutna volymer.

CleanUp³
Thomas Thomassen
Städar upp modellen från överbliven geometri och annat skräp.

Alla dessa plugins finns att hämta på http://extensions.sketchup.com.

SAMMAN-FATTNING

Det finns mycket som hade kunnat bearbetas eller omarbetas om tiden varit obegränsad.

Jag hade gärna ritat ett konkret förslag på en gemensamhetslokal ovanpå silon. Jag hade skisser som jag presenterade under en delgenomgång men blev aldrig tillräckligt klar med det för att kunna ta med det i slutpresentationen, mer än att det omnämns i text.

Lägenheterna hade kunnat genomgå en till iteration i syfte att flytta toalettdörren ifrån vardagsrum till hall samt se över tillgänglighetsmått runt dörrar. Den stora lägenheten längst upp hade också mått bra av en ytterligare toalett samt möjligheten att göra om delar av den sociala ytan till ett extra sovrum.

Det ska också nämnas att uppmätningen p.g.a. bristande tid och begränsat tillträde inte kunnat bli särdeles precis. Området silon ligger på har under projektets gång varit avspärrat p.g.a. bygget av vårdhemmet strax norrut. Vissa mått har i efterhand fått uppskattas ifrån minne eller foton. Då måtten inte varit tillförlitliga känns det onödigt att lägga alltför mycket tid på att få till de perfekta planlösningarna. Man ska också ha i åtanke att projektet utforskar idéer snarare än ger exakta förslag på hur de ska implementeras; var den enskilda dörren sitter är inte det mest centrala i projektet.

Vad det gäller nivåkonceptet är det svårt för mig att utvärdera. Egentligen borde en maskiningenjör med praktisk erfarenhet av hissar och en exploatör diskutera huruvida priset och mödan för en så speciell hiss vägs upp av nyttan den ger i form av identitet för byggnaden och insparad yta jämfört med ett konventionellt trapphus. Det jag däremot kan säga utifrån min kompetens är att jag tycker det är en rumsligt intressant byggnad och att detta varit ett roligt experiment att göra. Jag hoppas att personer ur ovan nämna yrkesgrupper också kan finna projektet intressant och inspireras av det, även om det kanske inte är jätterealistiskt.

Gällande strategin för bevarande så kanske jag har varit alltför ortodox till min egen lära. Att istället isolera stommen utvändigt och återskapa en snarlik plåtfsad, snarare än behålla den nuvarande fasaden och isolerat invändigt, hade minskat mängden köldbryggor och ökat den termiska massan. Risken finns också att fasaden måste bytas oavsett då den är i ganska risigt skick.

Projektet hade även bli starkare om jag kunde motivera mer varför enskilda saker bevaras, t.ex. hittat en ny användning för rören som binder ihop silon med fabriken.

I det stora hela tycker jag dock att strategin har fungerat förvånansvärt bra och har varit intressant att jobba med. Jag hoppas att jag genom det här projektet kan uppvärdera förbisedda kvaliteter i den byggda miljön och i förlängningen hindrar riktiga byggnader att drastiskt byta karaktär då de byter användning.

REFE-
RENSER

Staffanstorps kommun. (2015). *PLANPROGRAM FÖR SOCKERSTAN*. Staffanstorp.

Staffanstorps kommun. (2017). *Sockerstan Gestaltningsprogram*. Staffanstorp. https://staffanstorp.se/sockerstan/files/2017/09/GestaltningsprogramSockerstanGodkandavkommunstyrelsen20170529.pdf

Tyréns. (2013). *Analys av kulturhistoriska värden, byggnadsteknisk status samt framtida användningsmöjligheter för SOCKERBRUKET I STAFFANSTORP*.

Bilder:

Skånekarta (s. 4): Baserad på bild av Glenntamara. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Skanes_jarnvagsnat_Vastkustbanan.svg

Silo (s. 5): Emma Radler. 2018-04-19.

Lagerhuset (s. 5): Hakandahlstrom. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lagerhuseteslov.jpg

Secret studio (s. 17): Archdaily. https://www.archdaily.com/878113/hidden-studio-beneath-a-busy-bridge-provides-creative-solitude-for-its-designer

Ordlista:

Radiell - Riktning längs radien.

Skojsig - Som skojig fast mer lekfullt och med lägre grad av seriositet.

Tangentiell - Riktning vinkelrät mot radien.

Trinärt tal - Tal uttryckt med basen 3, dvs. i ett talsystsem med 3 siffror. Jmfr. *binärt tal* (basen 2; siffrorna 1 och 0) och *decimalt tal* (basen 10; siffrorna 0-9).