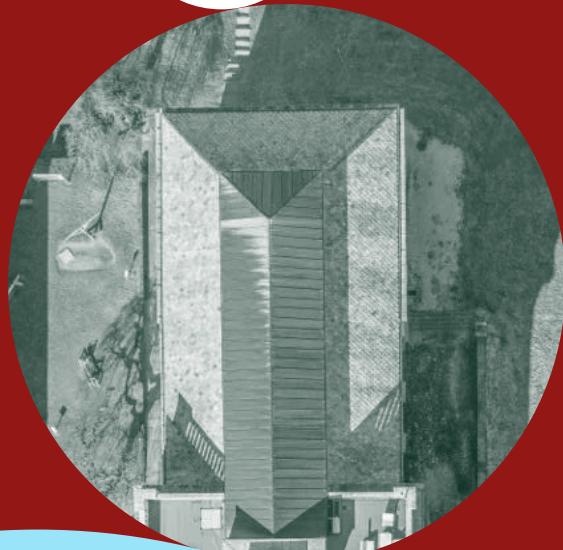
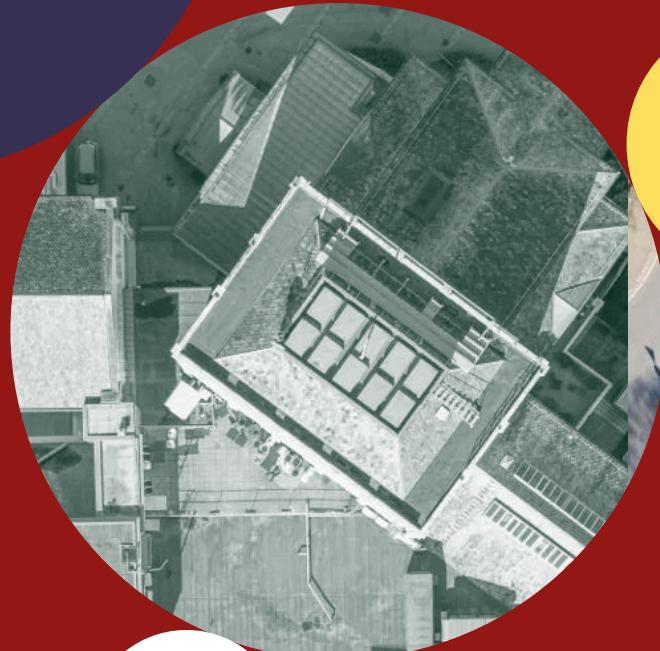


# MITTROMMET

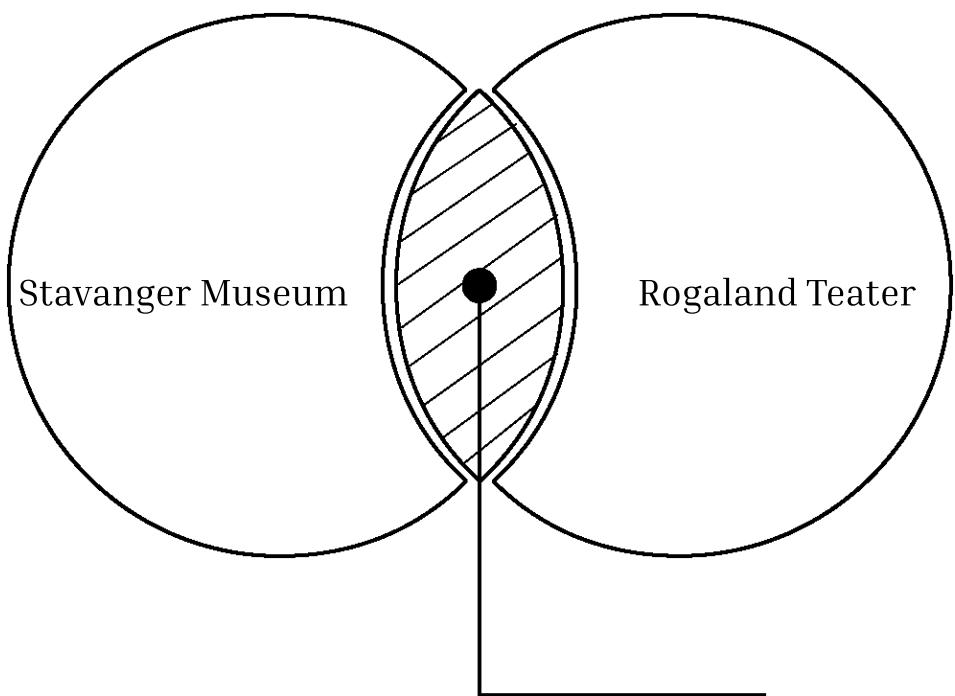
## Det tredje rommet

Omgivelsene/Stedet - Hvor



ROGALAND  
TEATER

MUST  
MUSEUM STAVANGER



**MITTROMMET**

# MITTROMMET

## Møtepunktet mellom institusjonene

**MITTROMMET representerer den overlappende sonen der institusjonene møtes. Det er et navn som skildrer den samlede prosessen fremover, og rommene i det ferdige bygget som skal inneholde delte funksjoner mellom teateret, museet og Stavangers mangfoldige innbyggere.**

Prosjektet introduserer konseptet MITTROMMET som den konkrete manifestasjonen av et tredje rom mellom teateret og museet. MITTROMMET er møtepunktet mellom de to institusjonene, plassert i skjæringspunktet mellom deres organisasjonsstrukturer, programmer og tjenester, og de fysiske miljøene som støtter dem. MITTROMMET oversetter innsiktene fra tjenestedesignprosjektet til en romlig og operativ idé som kan inneholde både hverdagsaktiviteter og målrettede initiativer for ulike grupper. Samtidig er MITTROMMET mer enn et fysisk miljø, det er en felles tankegang mellom Rogaland Teater og Stavanger museum, og en felles tilnærming til hvordan de møter byen og innbyggerne, nå og i fremtiden. Det senker terskelen for deltakelse, inviterer deg til å

komme som du er, og åpner for kunst og kunnskap på tilgjengelige, lekne måter. Ved å koble sammen to sterke institusjoner og gjøre samarbeid og eksperimentering til en normal del av arbeidet deres, blir MITTROMMET en langsiglig motor for kulturell endring, som former hvordan teateret, museet og byen utvikler seg sammen.

MITTROMMET er til stede i organisasjonenes eksisterende bygninger i dag, vil flytte ut i byen mellomtiden, og vil til slutt ta form i det nye bygget. På denne måten fungerer MITTROMMET både som en visjon og som et konkret, tredje rom i utvikling hvor folk kan være nysgjerrige, prøve ut ting, møte andre og oppleve kunst og kunnskap på nye måter, og samtidig føle at de hører til.

# Innhold

<b>Det tredje rommet: Et sted å bare være</b>	8
<b>Konsept</b>	10
<b>Nåtid</b>	14
• Bygg opp MITTROMMETS identitet	17
• Design MITTROMMETS framtid sammen med arkitektene	19
• Sett MITTROMMET på Kartet	21
<b>Mellomtid - Byen som lerret</b>	29
• POP-UP!	32
• Besøksshow	34
• Urban Takeover	36
<b>Nytid - Hva MITTROMMET skal bli</b>	39
• Familier i det nye bygget	42
• Studenter i det nye bygget	44
• Barn i den nye bygget	46
<b>MITTROMMET i Etter Eckhoff-forslaget</b>	48
<b>MITTROMMET som et vertikalt tredje-rom-system</b>	50
<b>Kriterier for utnyttelse av MITTROMMET</b>	52
<b>Scenarioer for MITTROMMET i bruk</b>	54

# Innledning

Dette dokumentet beskriver hvordan Stavanger museum og Rogaland Teater kan utvikle et nytt, felles hus - og et felles tredje rom - som oppleves åpent, relevant og brukt i hverdagen. Kjernen i arbeidet er MITTROMMET: både et konkret fysisk møtepunkt og en felles tankegang for hvordan institusjonene møter innbyggerne nå, i mellomtiden og i det nye bygget.

Dokumentet samler tre spor som må utvikles parallelt:

- Organisasjon (hvordan) - roller, ansvar, ledelse og endringsreise mellom nåværende og nytt hus.
- Tjenester og programmer (hvem og hva) - en idébank med konkrete konsepter, utviklet sammen med barn, unge, familier, studenter, ikke-brukere og ansatte.
- Det tredje rommet (hvor) - hvordan uteområder, foajéer og fellesarealer i «Etter Eckhoff» kan brukes, testes og justeres til å bli byens stue.

Rapporten er ikke en ferdig fasit, men et verktøy: en samling prinsipper, eksempler og testbare konsepter som kan brukes i videre planlegging med arkitekter, ansatte, partnere og publikum. Målet er at MITTROMMET gradvis skal vokse frem gjennom prototyper, små forsøk og faktiske møteplasser - slik at det nye bygget speiler reelle behov, og ikke bare tegninger.

# Det tredje rommet-

## Et sted å bare være

Det tredje rommet utgjør de **romlige opplevelsene** som kan oppstå mellom Rogaland Teater og Stavanger Museum når de samarbeider om aktiviteter, programmer og tjenester. Samlet sett peker innsikten vi har hentet inn på et behov for en relasjonell, sosial arena mellom hjem og arbeid/skole. Et tredje rom utgjør nettopp dette; et sted der innbyggere kan føle tilhørighet, som hverken er hjem eller syssellass.

Det tredje rommet defineres ikke primært av arkitektur eller aktiviteter, det handler i større grad om den helhetlige kvaliteten på oppholdet det tilbyr. Det er uformelt, tilgjengelig og lavterskel - folk kan være der uten å måtte kjøpe noe, ha kulturelle forkunnskaper eller innta en bestemt rolle. Det tredje rommet skal støtte under ulike væremåter samtid; venting, tilbaketrekking, tilfeldige møter, sporadiske aktiviteter, og så videre.

Gjennom innsiktssarbeidet har vi dokumentert flere gjentakende behov:

- Steder i sentrum av Stavanger der barn og unge kan oppholde seg trygt og fritt, uten at kvalitetsopplevelsene skal koste.
- Hverdagsaktiviteter der personer med flerkulturell bakgrunn kan føle en assosiasjon til tilbudene, delta og føle seg inkludert.
- Lavterskelrom hvor ikke-brukere og sporadiske besökende kan stikke innom uten å føle seg malpassert.

I Stavanger har konseptet om det tredje rommet klare implikasjoner for kultur og demokrati. Når et sentralt sted som Kannikhøyden tilbyr et åpent, gjenkjennelig og innbydende rom for folk flest, åpner dette for en større grad av daglig tilgang til kunst, kunnskap og offentlig debatt. Det nye teater og museumsbygget kan da fungere som en del av byens demokratiske infrastruktur: et sted hvor ulike perspektiver kan uttrykkes på en trygg måte i varierende kulturformater, og hvor mennesker øver seg på å leve sammen på tvers av forskjeller og behov. For å fungere som et troverdig MITTROM mellom de to organisasjonene på dette stedet, må det tredje rommet:

- Redusere terskelen for besøk gjennom tydelig skilting, synlig og imøtekommende bemanning, inkluderende språk og fleksible måter å bruke rommet på.
- Kombinere museets og teatrets forskjellige styrker. Museets kunnskap, samlinger og formidling med teatrets performative, deltakende og opplevelsesrike kvaliteter.
- Signalisere felles eierskap snarere enn institusjonelle skiller. Det skal ikke oppleves ikke som «museets lokaler» eller «teatrets foaje», men som et gjenkjennelig fellesområde på Kannikhøyden hvor begge er til stede og er helhetlig aktive.
- Støtte daglig, gjentagende bruk og fungere som et meningsfullt reisemål i hverdagene, ikke bare reisemål milepælskveldene.

# Konsept

Diagrammet viser hvordan de tre utviklingsområdene strekker seg over de tre fasene: Fra små tester og midlertidige løsninger, via eksperimenter i byen, til det fullt integrerte MITTROMMET i hjertet av det nye teater- og museumsbygget.

Forberedelse og samordning

Byggeperiode og overgang

Det tredje rommet (omgivelsene / stedet - hvor)

Tjenester/Programmer (menneskene - hvem)

Organisasjon (strukturen - hvordan)

Nåtid

Mellomtid

## Byggeperiode og overgang

**Nytid**

## Det tredje rommet (omgivelsene / stedet - hvor)

# Nåtid

I fase 1 tar de to institusjonene de første stegene mot et nytt samarbeid. I stedet for å vente på det nye bygget, starter samarbeidet med å bruke eksisterende rom for å oppnå visjonen om det tredje rommet. Det store uteområdet på Kannikhøyden blir en viktig ressurs: et sted som kan aktiveres og utvikles til et reisemål for barn, foreldre og andre nysgjerrige. Gjennom enkle tiltak som utendørsaktiviteter, familievennlige formater og invitasjoner til å delta og tilbringe tid, kan området tiltrekke seg nye målgrupper og støtte daglig bruk. Eksisterende konsepter som Museumsnatt blir plattformer for videre eksperimentering: flere fellesarrangementer og aktiviteter som bringer museet og teateret nærmere hverandre i praksis. Nåtid er preget av små, praktiske tester rundt hva et felles tredje rom kan være, ved å bruke det som allerede finnes her og nå og ved å begynne å bygge en felles MITTROMMET-tankegang blant de ansatte i begge organisasjonene.

# Mellomtid

I fase 2 er begge institusjonene midlertidig uten fast tilholdssted og derfor mindre bundet av tradisjonelle romlige begrensninger. Dette skaper en sjeldent mulighet til å behandle hele byen som et lerret og et testområde. Stavangerbyrommet blir stedet hvor man kan prøve ut nye lokasjoner, rom, konsepter og programmer, og nå publikum som normalt ikke besøker museet eller teatret.

MITTROMMET er i denne fasen et distribuert tredje rom, som er mer kjent for sine kvaliteter og formater på ulike lokasjoner enn ett enkelt sted det hører til.

# Nytid

I fase 3 flytter Stavanger Museum og Rogaland Teater inn i det nye Museums- og teaterbygget som foreslått i arkitektforslaget, med et felles, klart definert tredje rom i sentrum. Dette blir et tydelig, oversiktlig område hvor samarbeid og tidligere testing kommer sammen.

Det tredje rommet fungerer som en stue for byen, fasilitert av en dedikert koordinator som sikrer daglig flyt og kontinuerlig aktivitet. Det er åpent for kommersielle og ikke-kommersielle aktører og lett å navigere for besøkende i alle aldre. En kontinuerlig syklus av testing, prototyping og samarbeid med arkitektene og MITTROMMET-teamet vil vise hva som virkelig fungerer.

Rommet kombinerer permanente programmer med et skiftende lag av aktiviteter for barn og familier, unge, voksne og eldre, både brukere og ikke-brukere av museet og teatret. Gjennom de tre fasene blir MITTROMMET gradvis et kjent, lett tilgjengelig møtested der museum og teater overlapper hverandre, og som til slutt realiseres som et felles hjerte i det nye Museums- og teaterbygget.

# Nåtid

Organisasjon (strukturen - hvordan)

1

## Bygg opp MITTROMMETs identitet

Utvikle en tydelig, felles merkevare for MITTROMMET som gjenspeiler Stavanger Museum og Rogaland Teaters felles ambisjoner, verdier og rolle ovenfor offentligheten. Markedsføringsteamene lager en enkel visuell profil og en kommunikasjonsform som kan brukes i alle fellesaktiviteter.

Denne identiteten testes på ulike konsepter og tjenester og justeres basert på tilbakemeldinger. En enkel nettside og annen formidlende materiell forklarer den trefasede strategien, slik at publikum, partnere og interessenter forstår hva MITTROMMET er nå, i Mellomtid og i det fremtidige bygget.

Gjennom disse tidligfase trinnene begynner MITTROMMET-merkevaren og identiteten å bli noe folk kjenner igjen og kan forholde seg til. Når det nye bygget åpner, kjenner publikum, naboorer og partnere allerede til MITTROMMET. De flytter ikke bare inn i et nytt bygg, de flytter inn i et kjent tredje rom som har vokst sammen med dem over tid.

2

## Design MITTROMMET for fremtiden

Konkurransen har lagt de overordnede føringene for bygget, men samskaping, testing og prototyping i Nåtid og Mellomtid skal fortsatt forme det framtidige tredje rommet.

Gjennom små prototyper prøver organisasjonene ut nye måter å jobbe og møtes på, og ser hva som faktisk fungerer for både ansatte, dagens publikum og framtidige brukere - også ikke-brukere. Hver test blir en liten generalprøve på det nye bygget: man observerer flyt, hvor folk velger å sitte, samles, leke eller trekke seg tilbake, og hvilke aktiviteter som skaper liv og relevans.

Innsikten tas med tilbake til dialogen med arkitektene og brukes til å justere planløsning, forbindelser, terskler, møblering og program, slik at det tredje rommet til slutt er formet av reell bruk, ikke bare idéer om bruk.

# 3

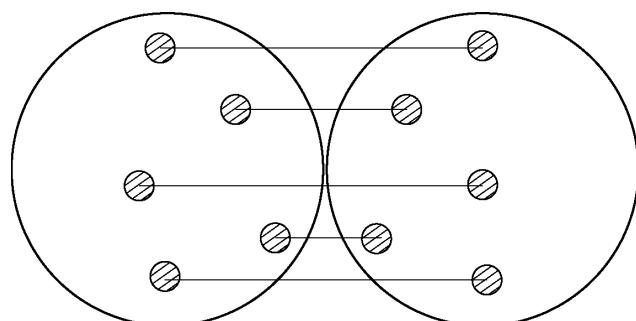
## Sett MITTROMMET på kartet (Her og nå)

For å støtte tidlig prototyping trenger Stavanger Museum og Rogaland Teater en klar felles oversikt over hvor aktiviteter kan finne sted, inne i bygningene, i ubrukte hjørner, i sirkulasjonsområder og utendørs.

Ulike dagsrytmer skaper muligheter: rom, foajeer, øvingslokaler, terskler, verksteder og til og med backstage-områder som står tomme på bestemte tidspunkter, kan reaktivieres som testområder for nye konsepter og daglig engasjement.

Det felles uteområdet kan fungere som en fleksibel offentlig arena, lekeplass, møteplass, uformell scene eller projeksjonsflate som gjør stedet til et kulturelt fellesrom etter det mørkner til. Den digitale MITTROMMET-idebanken (nettsiden) blir et sentralt verktøy i dette arbeidet: den tilbyr en meny med konsepter som kan tilpasses konkrete målgrupper og testes i virkeligheten. Hvis man ønsker ekte innovasjon, må man være villig til å utfordre både organisasjonen og publikum, prøve ut formater som kan føles ukjente i begynnelsen, og bruke responsen til å finpusse hva MITTROMMET skal være.

Ved å kartlegge disse mulighetene tidlig og knytte dem til ideer fra idebankens nettside, får organisasjonene et praktisk kompass for testing, læring fra innbyggere og oppbygging av en felles aktiveringskultur lenge før det nye bygget står ferdig.



ME  
WITH  
YOU  
MOM

1

# Bygg opp MITTROMMETS identitet

Den første fasen fokuserer på å skape en sterkt, tydelig og varig identitet for MITTROMMET. Markedsførings- og kommunikasjonsteamene fra Rogaland Teater og Stavanger museum samarbeider med MITTROMMET-koordinatoren for å utvikle et felles merke som uttrykker deres felles ambisjoner, verdier og rolle overfor publikum.

Identiteten skal omfatte et felles navn, et visuelt språk og en felles tone som kan brukes på tvers av alle kanaler. Den må brukes konsekvent i samarbeidsaktiviteter, arrangementer og kommunikasjon, slik at publikum raskt kjenner igjen at «Dette er MITTROMMET.» Over tid skal merkevaren signalisere en bestemt type opplevelse: åpen, eksperimentell, imøtekommende og et sted mellom museum og teater.

Identiteten bør behandles som noe som skal testes og finpasses, ikke som et ferdig produkt. Den bør prøves ut på tvers av ulike konsepter og tjenestetilbud (se arkiv over konsepter og tjenester): pop-up-arrangementer, workshops,

friluftsaktiviteter, pilotprosjekter på nye steder osv. Tilbakemeldinger og brukerrespons, både fra ansatte og publikum, brukes til å justere visuelt uttrykk, språk og budskap, slik at merkevaren oppleves som relevant og forankret i reelle erfaringer.

En enkel digital hjemmeside er avgjørende. En dedikert nettside (og/eller landingsside) med tydelig markedsføringsmateriell bør presentere den trefasede strategien på en måte som er lett å forstå:

- **Hva MITTROMMET er i Nåtid**
- **Hva det vil være i Mellomtid**
- **Hva det vil bli i Nytid (i nytt bygg)**

Dette gir publikum, partnere og interesserter et klart referansepunkt og bidrar til å forankre MITTROMMET tidlig som et langsigttig, felles prosjekt, ikke bare et midlertidig initiativ.

# Design MITTROMMETs nytid sammen med arkitektene

2

Konkurransen har fastsatt hovedprinsippene for hva bygningen skal være og hvordan den skal se ut. I midlertid kan og bør samskaping, testing og prototyping under nåtid og mellomtid fortsette å forme fremtidens MITTROMMET sammen med arkitektene.

Ved å prøve ut nye måter å jobbe på i dag, nye formater, nye publikumsopplevelser, nye måter å bruke eksisterende rom og byen på, får organisasjonene konkret innsikt i hva som faktisk fungerer for ansatte, kunstnere og ulike publikumsgrupper. Disse testene bør dokumenteres systematisk: hva som ble prøvd ut, hvem som kom, hvordan de brukte rommet, hva som skapte energi, hva som skapte friksjon, og hva folk ønsket mer av. Over tid blir dette et kunnskapsgrunnlag som kan oversettes til konkrete innspill for designteamet: hvilke typer rom mangler, hvilke må være mer fleksible, hvilke terskler må senkes, og hvilke møter bør bygningen aktivt tilrettelegge for.

Slik blir MITTROMMET et levende laboratorium for fremtidens museums- og teaterbygg, og testene er direkte knyttet til dets hovedmål: å senke barrierer, skape et felles «tredje rom» mellom teater og museum, og invitere en bredere gruppe mennesker til å føle seg hjemme med kunst og kunnskap.

Prototyper, piloter og midlertidige oppsett er ikke sideprosjekter, men en kontinuerlig oppgave for arkitektene. Gjennom tett dialog med dem kan Rogaland Teater og Stavanger museum utvikle rom som har reell betydning for de som skal bruke det, både innenfor organisasjonene og blant fremtidige publikum innen ulike demografier, inkludert dagens brukere og ikke-brukere.



# Sambruk, samhandling og samskapning





KI-GENERERT BILDE  
AI-GENERATED PICTURE

3

# Sett MITTROMMET på kartet

For å støtte tidlig prototyping trenger Rogaland Teater og Stavanger museum en klar og felles oversikt over hvor aktiviteter kan foregå, inne i bygningene, i ubrukte hjørner, i sirkulasjonsområder og utendørs. Dette er ikke bare en teknisk plan, men et levende kart over mulige situasjoner, flyt og atmosfærer.

Selv om bygningene er relativt begrenset i størrelse, skaper de ulike døgnrytmene muligheter. Rom som står ubrukt om dagen, om kvelden eller mellom produksjoner, kan bli testarenaer for nye konsepter, mikroformater og hverdaglig engasjement. Møterom, øvingslokaler, foajeer, utstillingsområder, verkstedsrom og til og med backstage-områder kan midlertidig aktiveres når de ikke er i bruk til produksjon. Hvert rom kan merkes med enkel informasjon: kapasitet, formalitetsnivå, akustiske egenskaper, tilgjengelighet, teknisk utstyr og typisk «stemning», noe som gjør det lettere å tilpasse konsepter til hvert sted.

I tillegg deler de to institusjonene et romslig uteområde som kan bli en fleksibel, utviklende offentlig arena. Dette felles uteområdet kan fungere som en lekeplass for barn, et samlingssted for unge mennesker, en arena for uformelle konserter og artistprøver, en plattform for spontane samtaler om natur og kultur, eller en scene for pop-up-performanceeksperimenter.

Ved å kartlegge disse mulighetene tidlig og oppdatere dem over tid, får organisasjonene et praktisk verktøy for å teste ideer, lære av virkelige publikum og bygge en felles aktiveringsskultur lenge før det nye bygget står ferdig. I praksis er denne kartleggingen det første trinnet i å sette MITTROMMET på kartet, å oversette det tredje rommet til konkrete situasjoner inne, ute og mellom teatret og museet, og vise hvordan hvert konsept kan tilpasses og skreddersys til de forskjellige rommene som omgir, går på tvers og forbinder de to institusjonene.



# STAVANGER AFTENBLAD.\*

Det nye rommet mellom Rogaland Teater og Stavanger Museum

\*Visualisering av potensiell nyhetsartikkel fra fremtiden

Tjenestekonsepter



Organisasjon



Det tredje rommet



## MITTROMMET: “Dine fine ting” - bruktmarked med historier.

STAVANGER 27. august 2026

“Dine fine ting” er MITTROMMETs egne bruktmarked: et lavterskelarrangement der folk tar med seg klær, bøker og småting, som stilles ut, fortelles om og selges.

Som en del av MITTROMMET er dette mer enn et loppemarked: det er et sosialt møtested hvor sirkulær økonomi, hverdagsliv og lokale historier møtes, aktivert av små bidrag fra museet og teatret (mini-forestillinger, opplesninger, historiekrok).

### Verdi for brukere:

Rimelig, bærekraftig måte å kjøpe og selge på. Et varmt sted å møte andre og kjenne seg igjen i andres liv gjennom delte historier.

### Verdi for MITTROMMET

Viser MITTROMMET som et åpent, hverdagslig sted å stikke innom. Skaper lokal forankring og jevn trafikk til det tredje rommet.

### Hva må være på plass?

Vilje til å åpne egne arealer for ekstern aktivitet, samt enkle tekniske løsninger for mobile visninger.

### Hvor starter vi?

Kjør et MITTROMMET “Dine fine ting” lørdagsekspperiment med et begrenset antall boder og én enkel regel: hvert objekt må ha en kort skriftlig historie.



Fasilitet

# MITTROMMET: Lek først. En utendørs test- lekeplass

STAVANGER 27. juni 2026

I går åpnet den midlertidige MITTROMMET-lekeplassen mellom Rogaland Teater og Stavanger museum. Med sklier, klatreelementer og benker for foreldrene ble området raskt fylt av barnefamilier.

- Vi kom bare i forbifarten, men nå vurderer vi både kafé og museumstur etterpå, sier mamma Julie (34).

- Jeg liker at jeg kan se scenen og museet mens barna leker. Det senker terskelen for å gå inn, sier pappa Thomas (41).

Også barna var fornøyde:

- Det er gøy at det plutselig kom en lekeplass her! sier Nora (6).

- Kan vi komme tilbake i morgen også? spør lillebror Emil (4).

Lekeplassen er en test for å se om enkel lekeinfrastruktur gjør at flere blir værende lenger i området og om flere finner veien videre til kafé, foajé, museum og teater. Erfaringene skal brukes i den videre utviklingen av MITTROMMET.



Arrangement

# Ungdom overtok Kannikhøyden: Første fredagsdisco på MITTROMMET ble en suksess

STAVANGER, 18. september 2027

Rundkjøringen utenfor Rogaland Teater ble fredag kveld gjort om til en utendørs miniklubb da MITTROMMET arrangerte sin aller første Fredagsdisco. DJ, enkel lysrigg og et livlig dansegulv fylte seg opp med ungdom mellom 16 og 20 år, helt alkoholfritt og gratis.

- Endelig noe som faktisk er for oss - og som ikke koster noe, sier Elias (17), svett etter flere timer på dansegulvet. - Det føles litt som en festival, bare midt i byen og uten at alt skal være så definert i forkant, sier venninnen Sara (18).

Flere var på området for aller første gang:

- Jeg har aldri vært på teateret før, men nå fikk jeg lyst til å sjekke det ut, sier Malin (19).  
- Kan dere please gjøre dette hver måned? Spør en 20-åring en tilstedeværende fra museet før siste låt. For Rogaland Teater og Stavanger Museum var kvelden en viktig test på hvordan å programmere for naturlig tilhørighet og deltaking blant ungdommer. Erfaringene fra Fredagsdiscoen tas nå inn i videre MITTROMMET-arbeid, med mål om flere lavterskel møteplasser der unge kan komme som de er, og faktisk føle at stedet er for dem.

# Mellomtid

Det tredje rommet (omgivelsene / stedet - hvor)

4

## Bruk byen som lerret

I denne perioden vil begge organisasjonene midlertidig flytte fra sine nåværende bygninger, og den nøyaktige plasseringen og innredningen av deres midlertidige lokaler er fortsatt usikker. I stedet for å se på dette som en begrensning, behandler MITTROMMET Stavanger som et utvidet kulturlandskap: parker, torg, skoler, biblioteker, kjøpesentre, nabologssentre og havneområder blir alle potensielle scener.

Under MITTROMMET-paraplyen identifiserer Rogaland Teater og Stavanger museum underutnyttede eller oversette steder, kartlegger grunnleggende forhold (tid, tilgang, sikkerhet, lys, regelverk) og knytter hvert sted og aktivitet til relevante målgrupper.

Denne felles kartleggingen blir et praktisk verktøy for MITTROMMETS programmering i Mellomtid og videre, og viser hvor og hvordan den sammenslattede institusjonen kan være til stede i byen og prøve ut nye måter å møte mennesker i deres hverdag på.



5

## Etablere nye partnerskap

Med byen som lerret bruker MITTROMMET overgangsfasen til å bygge og teste partnerskap med både offentlige og kommersielle aktører på tvers av disse ulike stedene. Rogaland Teater og Stavanger museum samarbeider med skoler, universiteter, kulturhus, ungdomsklubber, kafeer, kjøpesentre, festivaler, nabolagsinitiativer, bedrifter og kommunale tjenester for å være vertskap for aktiviteter og dele lokaler.

Partnerne bidrar med lokaler, lokal kunnskap og tilgang til lokalsamfunn, mens museet og teatret bidrar med innhold, metoder, synlighet og profesjonelle nettverk. Ulike samarbeidsmodeller, engangspiloter, sesongbaserte samarbeid, langsiktige avtaler og fellesarrangementer testes ut, og de som skaper mest verdi for publikum, byen og institusjonene, beholdes og skaleres opp.

6

## Prototype og teste nye formater

Basert på kartleggingen av steder og utviklede konsepter for ulike målgrupper, fortsetter MITTROMMET å teste midlertidige formater: pop-up-programmer, mobile installasjoner, utendørsforestillinger, mikroutstillingar, workshops i lånte lokaler og andre lavterskeltilbud. Aktivitetene spres i ulike bydeler og tilpasses barn, unge, familier, eldre, ikke-brukere og lokale miljøer. Hver aktivitet ses på som et eksperiment. Ansatte dokumenterer hvem som kommer, hvordan tilbuddet brukes, hvilken rolle institusjonene får i nabolaget og hvilke praktiske hindringer som oppstår. Erfaringene brukes til å forbedre, skalere eller avslutte formater og bygger gradvis en MITTROMMET-verktøykasse for arbeid utenfor den permanente bygningen, som igjen gir konkrete innspill til hvordan det tredje rommet i det nye bygget skal programmeres og brukes.

# MITTROMMET

NYTT  
MUSEUM  
S TEATER  
STRAANDER  
MØLLEREGÅRD  
2023



TALL

# Mellomtid

## Byen som lerret

Under MITTROMMET-paraplyen brukes Stavanger som et utvidet kulturlandskap. Parker, torg, nabolagssentre, biblioteker, skoler, kjøpesentre, havneområder og transportknutepunkter blir alle potensielle scener for felles utstillinger, aktiviteter og forestillinger. Rogaland Teater og Stavanger museum identifiserer underutnyttede eller oversette steder og utforsker hvordan felles kunstneriske, sosiale og pedagogiske formater kan aktivere dem, slik at kulturen blir synlig og tilgjengelig i hverdagen, og dette blir en kraftfull mulighet til å lære og engasjere nye publikum og partnere.

### Konkret, Rogaland Teater og Stavanger museum:

Lag et felles bykart over potensielle MITTROMMET-steder, inkludert underutnyttede eller oversette steder (for eksempel skolegårder etter skoletid, tomme butikklokaler, venteområder, havnekantene).

Noter grunnleggende forhold for hvert sted: årstid, ukedag og tid på døgnet (morgen, ettermiddag, kveld), typiske værforhold, samt tilgang, støy, sikkerhet, lys, strøm, værbeskyttelse, eierskap og eventuelle regulatoriske begrensninger.

Knytt hvert sted til relevante målgrupper: barn, ungdom, pendlere, familier, turister, spesifikke kretser osv., og identifiser hvilken type MITTROMMET-aktivitet som kan passe der.

Denne kartleggingen blir et arbeidsverktøy for MITTROMMET-programmering i Mellomtid og videre, en levende oversikt over hvor og hvordan den nye sammenslårte institusjonen kan være til stede i byen sammen, og hvordan byen selv kan fungere som et testområde for det fremtidige tredje rommet.

# Byen som lerret

1

2

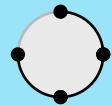


3





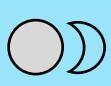
Mellomtid



Vår/  
Sommer/  
Høst



Helg



Dag

# POP-UP!



I 2028 gjemmer ikke det nye teater- og museumsbygget seg bak byggegjerdet. Med MITTROMMET Pop-up! tar vi en liten, mobil versjon av det nye bygget ut i byen. Ombygde containere, telt og fleksible rigger dukker opp ved byggeplassen, på torg, i parker og utenfor skoler, med korte innslag fra teater og museum: små forestillinger, mikrorutstillingar, ting å prøve, leke med og snakke om.

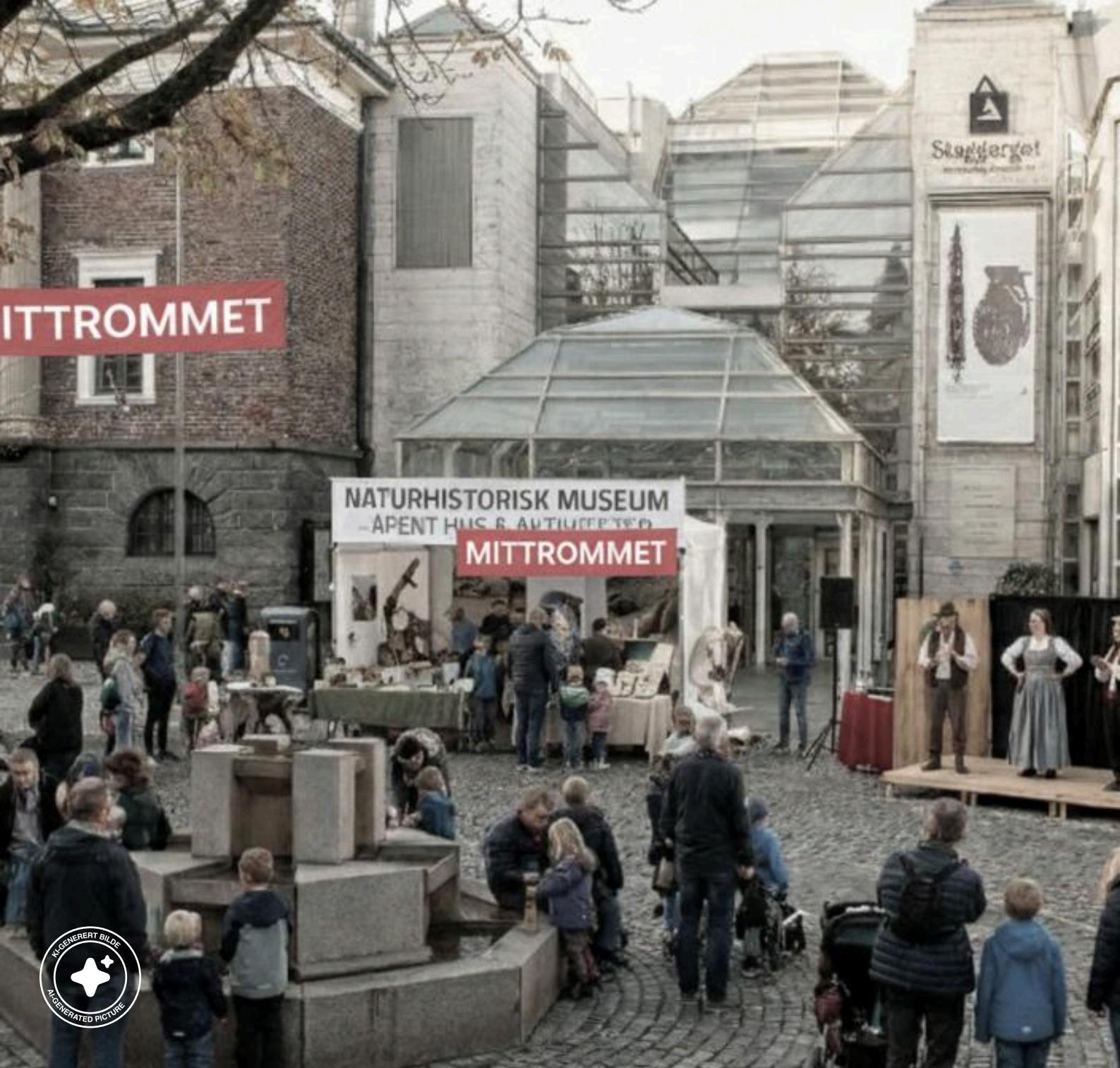
#### For folk i byen:

Lavterskel kultur midt i hverdagen uten billett, dresskode eller store planer. Du kan bare komme innom.

#### For organisasjonen:

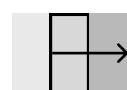
Vi holder oss synlige mens vi bygger, møter nye publikummere og tester ideer til det nye bygget i ekte situasjoner.

Slik viser MITTROMMET Pop-up! at bygget allerede er til stede, lenge før dørene i det nye bygget åpner.



# Besøksshow

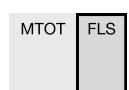
2028 - MITTROMMET Besøksshow på biblioteket



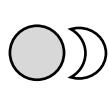
Mellomtid



Hele året



Helg



Dag

# 2

I 2028 tar MITTROMMET både museum og teater ut av egne bygg og inn på biblioteket for en helg av gangen. Deler av samlingen flyttes midlertidig inn i bibliotekets arealer, kombinert med korte innslag fra skuespillere: høytlesning, små scener, improvisasjon og samtaler.

Plutselig står du mellom bokhyller og møter gjenstander, historier og teaterliv der du vanligvis bare låner bøker.

**For publikum:**

Lavterskel kultur midt i hverdagsrommet sitt. Du kan snuble over en miniutstilling, en levende fortelling eller en liten scene uten å ha planlagt et museum- eller teaterbesök.

**For organisasjonene:**

Rogaland Teater og Stavanger museum bygger partnerskap med biblioteket, når nye publikumsgrupper og tester hvordan samling og scenekunst fungerer i andre typer rom.

I 2028 ser vi for oss noen få, tydelig annonserte Besøksshow-helger på utvalgte biblioteker i Stavanger-regionen: små, mobile «forløpere» til MITTROMMET i det nye teater- og museumsbygget.

# 3

Med Urban Takeover flyttes små teater- og museumselementer ut i byen og inn i midlertidige rom. Publikum kan oppleve det nye bygget i en bakgård, på et torg, i et tomt butikklokale, på biblioteket eller i andre uventede hjørner av byen

Hver «oppdagelse» er en liten skatt: en gjenstand med en historie, et lydklipp, en mini-installasjon, en tekst, en QR-kode eller et lite performativt innslag, knyttet både til det nye bygget og til byen som felles scene. Du får følelsen av å være på innsiden av noe som er i ferd med å bygges, og kan utforske i eget tempo med kart, spor og enkle oppgaver.

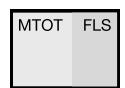
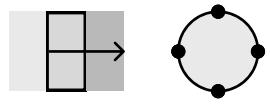
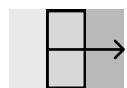
Rogaland Teater og Stavanger Museum blir mer synlige i flere nabolag, tester nye formater i liten skala og får erfaring med hvordan innhold fungerer utenfor egne bygg.

I praksis betyr Urban Takeover i 2028:

- En enkel, gjenkjennelig visuell profil og merking
- Kart (fysisk eller digitalt) som viser 3-5 «skatter» langs én rute eller i én bydel
- Lokale samarbeidspartnere som låner ut rom og uteområder

Vi starter med én rute, én helg - gjerne koblet til en eksisterende festival eller kulturnatt, og bygger videre derfra.



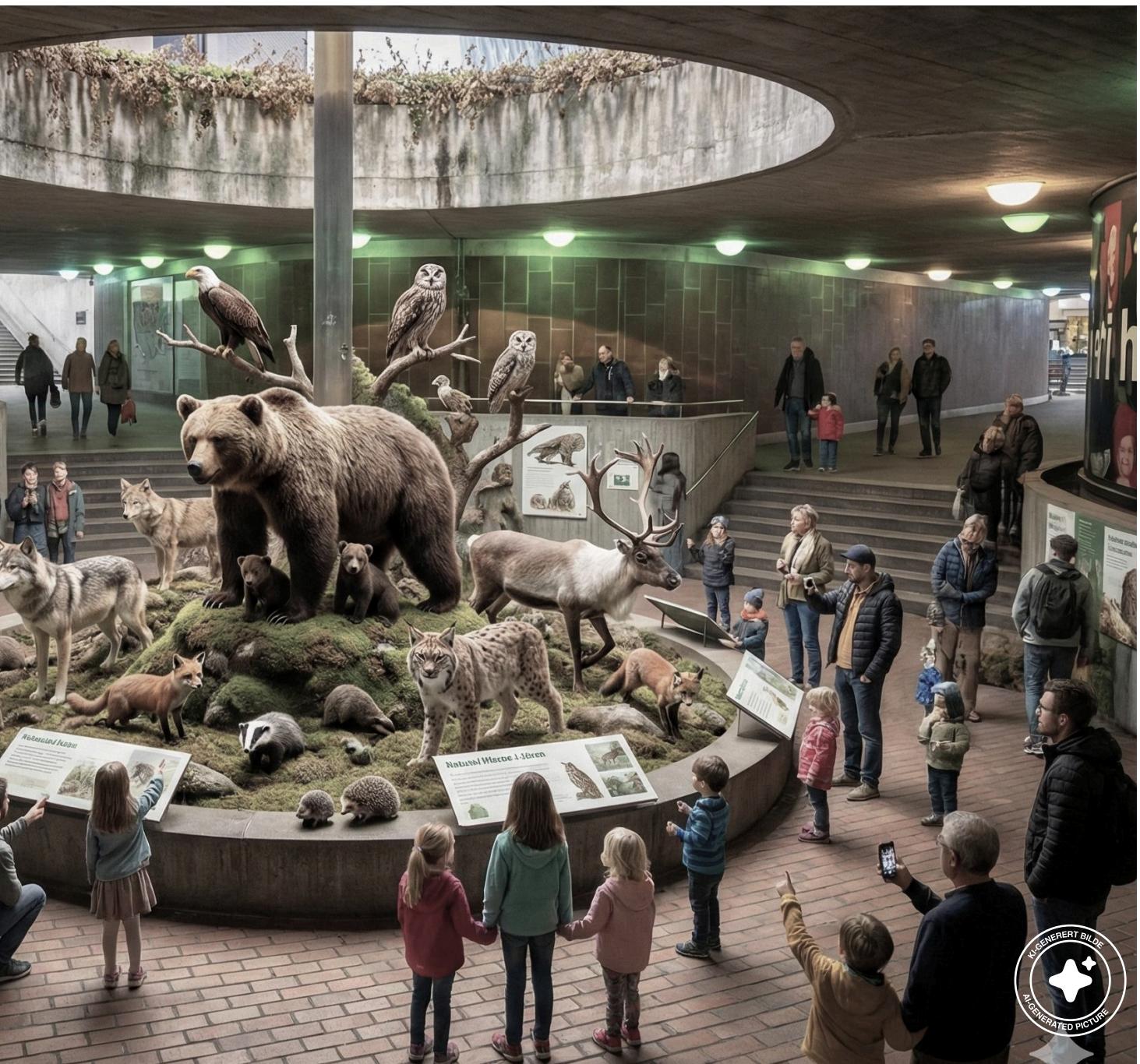


Mellomtid

Hele året

Hele uken

Hele døgnet



# Urban Takeover

2028 - MITTROMMET Urban Takeover



ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by  
Lundhagem Arkitekter, bearbeidet ved bruk av KI



# Nytid

## Hva MITTROMMET skal bli

I "Nytid" vil Nye Rogaland Teater og Stavanger museum flytte inn i deres nye felles bygg, som er vist fram i det siste arkitekt-forslaget: "Etter Eckhoff" av Lundhagem Arkitekter. Dette forslaget legger opp til et sterkt og tydelig romslig rammeverk. I løpet av denne fasen vil prosjektet videreutvikles til en optimal bygning og MITTROMMET bli en plass hvor disse ambisjonene tar form: Et tredje rom i hjertet av bygget som knytter sammen foajéer, multifunksjonelle rom og, samlingsrom, restauranter og hagen til én felles helhet.

Dette tredje rommet vil fungere som hele byens stue, lagt opp og koordinert til å av en dedikert MITTROMMET-utvikler, som vil sørge for kontinuitet, tydelig daglig rytmefor kontinuerlig aktivitet.

Gjennom årstider, uker og dager og til alle døgnets tider vil aktiviteter planlegges så rommet alltid er i bruk; fra rolig ukedagsmorgener og familieorienterte ettermiddager til student-fokusert lesing og levende kvelder.

Målet er ett rom som ønsker alle velkomne på en inkluderende og lavterskel måte, og, hovedsakelig, utstråler at alle kan være seg selv. MITTROMMET er, i tillegg til et bygg, et tankesett, felles for teateret og museet. En delt tilnærming til å møte byen med åpne armer, både nå og fram i tid.

Det senker terskelen for deltagelse, inviterer deg som du er og viser fram nye måter å oppleve kultur og læring på. Ved å knytte sammen to av byens mest betydningsfulle institusjoner og gjøre eksperimentering til en del av den daglige praksisen, blir MITTROMMET en langvarig motor for kulturell endring. Det vil da forme hvordan teateret og museet utvikler byen sammen.

# Nytid

## Det tredje rommet (omgivelsene / stedet - hvor)

7

### Åpne MITTROMMET som byens stue

Når det nye felles teater- og museumsbygget åpner, blir MITTROMMET etablert som et tydelig og tilgjengelig tredje rom i hjertet av byen. Dette betyr faste åpningstider, uavhengig av utstillinger og forestillinger og et program som fyller hele dagen, hele uken. Det betyr også tydelig skilting som viser at man kan gå inn uten billett.

Målgrupper som barn, familier, ungdom, studenter, tilflyttere og de som ikke har benyttet seg av teateret og museet tidligere, skal eksplisitt påvirke hvordan ulike soner formes og tilrettelegges. Slik skal alle kunne være seg selv, uten å måtte føle seg malpassert. Åpningen vil markeres som en rekke åpningsuker hvor folk inviteres til å delta i og teste ut rommene sammen, i små, hverdagslige formater, samt større arrangementer.

8

### Ett team, ett rom

I det nye bygget vil MITTROMMET trenge en klart definert, delt vertsfunksjon og operasjonsmodell som reflekterer de to sammenslattede institusjonene. Dette betyr ett multidisiplinært MITTROMMET-team med vertsskap, koordinatorer, teknikere og operatører fra begge de tidligere organisasjonene, som blir ansvarlige for hele rommet, ikke bare individuelle arrangementer.

En viktig del av deres rolle vil være å senke terskelen for førstegangsbesøkende og de som ikke bruker rommet fra før. Dette må gjøres ved å skape intuitiv flyt, tydelige forventninger og ulike måter å bruke rommet på. Delte rutiner, skift og møteplasser for personale, sørger for at MITTROMMET blir opplevd som ett samlet sted, ikke to lobbyer, side om side. Tydelige prinsipper for bruk gjør det lett å invitere eksterne aktører uten å miste retningen i bygget.

**9**

## Kontinuerlig læring og justering

Med en gang MITTROMMET er oppe og går, vil det fortsette som et laboratorie for hvordan det tredje rommet kan fungere optimalt. Alle aktiviteter, både de rolige og de livlige, må sees på som en mulighet til å lære; hvem kommer, hvordan blir plassen utnyttet, hvem mangler, og hva tar de som kom med seg? For hver målgruppe (familier, studenter, eldre, turister osv.) må personale oppfatte hvordan de faktisk opplever bygget, hvor lenge de blir og hvor komfortable de virker.

Den felles test metodologien, beskrevet på side 24 i dokumentet Tjenester/Programmer, vil justeres direkte ut ifra tilbakemeldinger og observasjoner. Over tid vil det gjøre MITTROMMET til en plass som konstant tar pulsen på byen og reflekterer det.

**10**

## Felles påvirkning og holdte løfter

Gjennom alle tre fasene vil læringspunkter fra MITTROMMET gjøres synlige til personale, styret, eiere og resten av byen. Historier, data og eksempler fra piloter og hverdagsliv i det nye bygget blir delt på enkle, tilgjengelige måter: korte rapporter, visuelle sammendrag, offentlige foredrag og utstillinger. Ved å jevnlig vise MITTROMMETS utvikling samt hvem som bruker det, vil institusjonen holdes kontinuerlig ansvarlig for løftet det har gitt.

Denne felles historiefortellingen bygger eierskap blant publikum og partnere, og vil vise at MITTROMMET er en integrert del av byens demokratiske infrastruktur. Over tid vil organisasjonens identitet befeste seg i byens hverdagsliv, så det ikke blir kun ett nytt bygg, men en fortsettelse av det tredje rommet det har skapt og nå skal flytte inn i.

# Fra ønsker til behov og fra behov til rom

## Familier i MITTROMMET:

### Nærhet og avstander

Innsiktsarbeidet viser et klart skille mellom hva folk sier de ønsker og hva de faktisk trenger for å kunne bruke et kulturelt bygg til hverdags. Barn spør om trampoliner og gaming, studenter om sofaer, hjørner og ”plasser som Sølvberget, bare ikke så fullt”, foreldre om kaffe, lagringsplass og ”en plass å lande”. Om dette skal tolkes bokstavelig, blir det en lang liste som blir vanskelig å oppfylle. Analytisk tolket derimot, peker disse poengene mot et mindre sett underliggende behov; Følelsesmessig trygghet, sosial tilhørighet, forutsigbar logistikk, økonomisk tilgjengelighet og en følelse av at ”folk som meg” er ønsket og forventet.

Denne seksjonen viser frem nøkkelfunn oversatt til konkrete, arkitektoniske resultater som skal testes i MITTROMMET.

- Korte, intuitive avstander mellom inngang → garderober → toaletter/ skifteplasser → barnevognparkering → kafé → kjernesoner i MITTROMMET.
- Familievennlige ruter som unngår flaskehals og bratte passasjer med barnevogner og små barn.
- Tydelig informasjon som: «Mens barnet ditt er i aktivitet X, er det ting du kan gjøre i nærheten» - med reelle muligheter for å sitte, jobbe, lese eller møte andre innen synsvidde eller kort gangavstand.



## Ankomst og terskler

- Trinnfrie, sjenerøse innganger dimensjonert for barnevogner og grupper.
- En tydelig overgang utenfra → ankomst → MITTROMMET, med direkte visuell adkomst fra døren til garderober, barnevognparkering, toaletter (med stellefasiliteter) og heiser.
- En rolig, tydelig «landingssone» som fortsatt fungerer i tider med mye familieaktivitet.

## Soner og atmosfære

- Åpne, tilgivende områder der støy og bevegelse er akseptabelt, romlig isolert fra de stilleste sonene.
- Små kroker og «reir» hvor forelder og barn kan omgruppere seg eller roe seg ned uten å forlate byggets hovedstrøm.

## Flerbruksrom og arealer

- Fleksible flerbruksrom nær hovednivået på MITTROMMET som raskt kan byttes mellom:
  - Familieworkshops
  - Små forestillinger og historiebaserte aktiviteter
  - “Venterom med formål” hvor barn har strukturerte aktiviteter mens foresatte er i nærheten.

Studenter mangler tilrettelagte, attraktive steder å lese samt gjøre gruppearbeid. De ønsker plasser som er “én del campus, én del stue og én del kulturell lekeplass” og det må passe til deres tidsskjema og lommebok.

## Studenter i MITTROMMET:

### Tilrettelagt kapasitet for studier

- Enkelt identifiserbare studie-soner innenfor MITTROMMET, med bord tilpasset gruppearbeid og individuelt arbeid, samt nok strømnettak.
- Gode siktlinjer gjennom arealer, så det å sitte alene føles komfortabelt og trygt.

### Akustisk og romslig lagfordeling

- Akustisk fordeling mellom dedikerte fokusplasser og sosiale områder, gjort via distanse, takbehandling, rominndelere og møbler.
- Visuell tilknytning oppretthold slik at ”stille” og ”livlig” føles som deler av et felles økosystem.

### Tilhørighet og sosiale og kulturelle koder.

- Tydelige kommunikasjonsmilder, det være visuelt språk, type møbler, tilrettelegging av ulike soner eller andre typer ”mykt språk” som gjør MITTROMMET imøtekommende for alle, ikke kun småbarnsfamilier, turister e.l.



## Dag/Kveld-tilpasning

- Lyssetting, mæbler og teknisk infrastruktur som muliggjør både aktiviteter både på dagen og kvelden. (Foredrag, debatter, filmvisninger, studentarrangementer e.l., uten behov for mye rigging.
- Enkle måter å dele opp, åpne for-, stenge av eller dimme ulike deler av bygget, avhengig av tid på døgnet.

## Integrt med maten

- Noen plasser ment for studier bør være lagt nære caféer/restauranter og hovedsonene i MITTROMMET for å støtte ”lese → møte → bli”-mønster.
- En planlagt miks av plasser hvor det er forventet at man skal kjøpe noe og åpenbare soner hvor det er ment å kunne oppholde seg uten å bruke penger.

## Programmer og samarbeid

- Sammensatte Stavanger Museum + Rogaland Teater-arrangementer som foredrag, debatter og tema-kvelder, lagt til student-vennlige tider.
- Co-design av studiearealer og arrangementformer, samt tydelige justeringer basert på studenters tilbakemeldinger, så MITTROMMET vil oppleves som ”vårt plass i byen” for studentene.

Fra workshops og samtaler beskriver 10-13-åringar og folk som ikke bruker bygget nå, at kulturbygg ofte oppfattes som steder med mange usynlige regler, hvor det er lett å «gjøre noe galt». Det de ber om er enkelt, men krevende: å være sammen med venner, bevege seg rundt, snakke og «bare slappe av» uten å føle seg sett, dømt eller i veien. Sosial og kulturell trygghet - følelsen av at «folk som meg hører hjemme her» - er mer avgjørende enn arkitektur alene.

## Barn i MITTROMMET:

### Tydelige ankomst- sekvenser med lav risiko

- Fra nordvestgående retning bør fasaden, inngangen og første trapp allerede kommunisere: "Dette er veien inn", "Dette området er offentlig", "Du har lov til å komme hit."
- Fra inngangen bør det være en tydelig visuell forbindelse til minst ett åpenbart oppholdsområde, slik at barn umiddelbart ser «sin» plass.

### Plasser å henge som en del av designet

- Bevisste ungdomsvennlige soner (sofaer, trinn, kanter, vindusplasser) er integrert i MITTROMMET-kjernen, i stedet for å bli dyttet inn i venstre eller bakre hjørner.
- Disse sonene bør ha nok dybde og en følelse av «rygg» slik at brukerne er synlige (trygge), men ikke fullt ut eksponerte.

### Fleksibel mikro- programmert infrastruktur

- Strøm- og datauttak, projeksjons- og pin-up-vennlige veggger og åpne gulvplasser som enkelt kan huse spillbord, små forestillinger eller popup-aktiviteter.
- Nærliggende lagring slik at midlertidige ungdomsformater kan dukke opp og forsvinne med lav logistisk innsats.



## Delte flyter med andre brukere

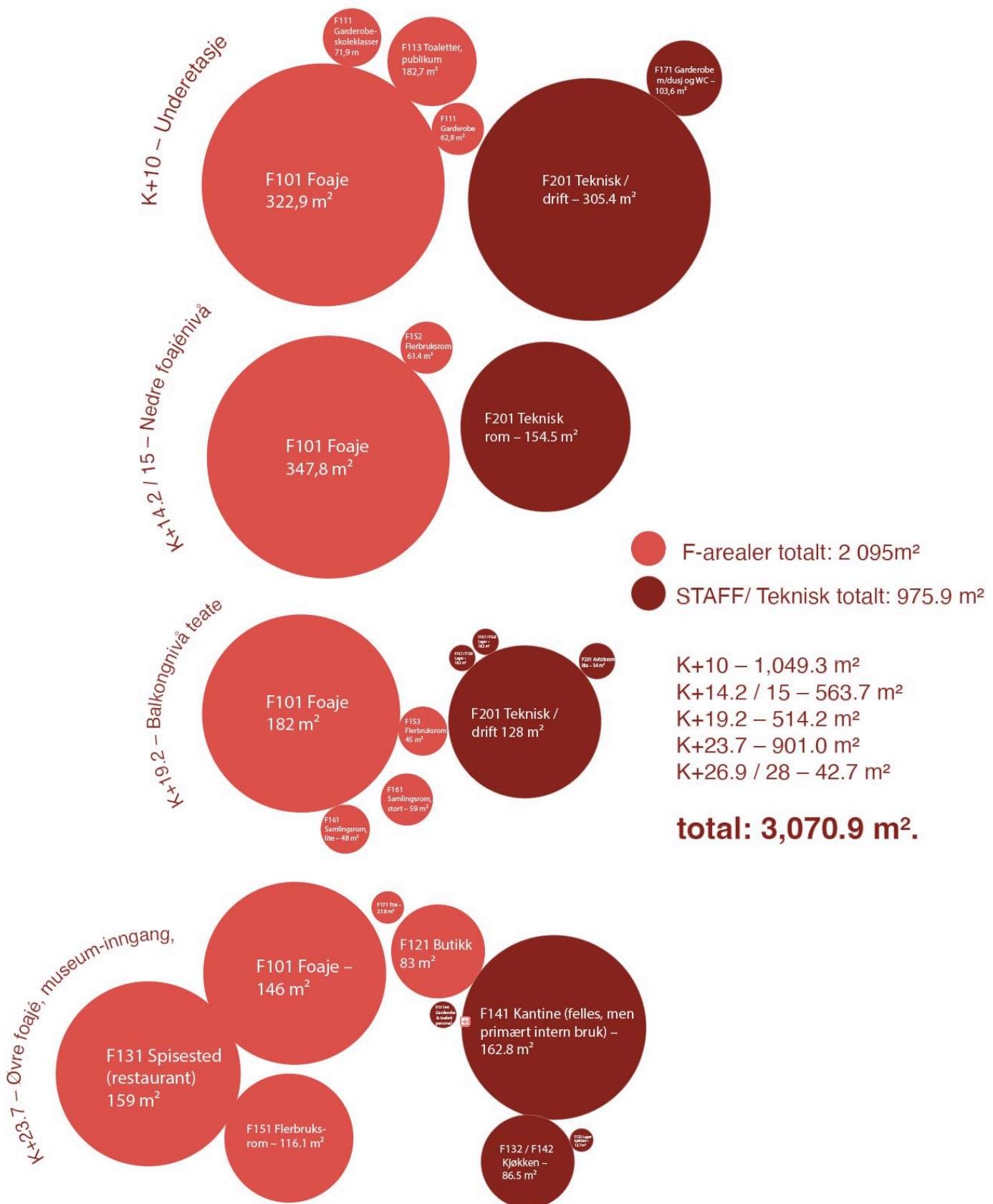
- Sirkulasjonsruter som lar barn og unge tenåringer bevege seg mellom uteområder, MITTROMMET-kjernen og aktivitetsetasjer uten å stadig krysse de mest formelle eller stille sonene.
- Tilstrekkelig bredde og alternative stier for å redusere konflikt mellom grupper med svært ulikt tempo (for eksempel ungdom som henger sammen kontra eldre besøkende som beveger seg sakte).

## Lavterskel kultur

- Innenfor ungdomssonene bør arkitekturen tillate lett fysisk aktivitet og fantasifull lek: kanter å sitte på, trapper å sitte/samle seg på, steder å bevege seg litt, ta på ting, prøve enkle installasjoner, ikke bare «sitte stille og se».
- Kulturelt innhold veves inn i miljøet i barnehøyde og øyehøyde, f.eks. små utstillinger, interaktive elementer, kostymer eller rekvisitter som kan prøves på, slik at 10-13-åringar kan utforske kultur på sine egne premisser.

## Hverdaglig «etter skole»-rytme

- MITTROMMET bør være romlig og operasjonelt tilpasset til «etter skoletid», med soner som er tydelig åpne, opplyste og signalisert som ungdomsvennlige.
- Sitteplasser, lys og tilsyn er ordnet slik at det føles naturlig å stikke innom med venner etter skoletid: nok bord og stikkontakter til lekser, pluss mykere hjørner for bare å slappe av.



# MITTROMMET

## i Etter Echhoff-forslaget: - En felles romlig kjerne

I det nye bygget gir Etter Echhoff-forslaget MITTROMMET en tydelig definert kjerne på ca. 3000m<sup>2</sup>, delt inn i:

- 2,000 m<sup>2</sup> offentlig delt rom.
- 1,000 m<sup>2</sup> delt teknisk areale og støtteareal inkludert en felles kantine.

Sammen vil disse arealene forme den hverdaglige interaksjonen mellom Rogaland Teater og Stavanger museum, den dedikerte plassen til MITTROMMET.

Det 2000 m<sup>2</sup> store offentlige fellesområdet består av foajeer, flerbruksrom, samlingsrom og andre frontområder på flere nivåer.

Tilgang og sirkulasjon er organisert slik at:

- Museum og teater har separate, men koordinerte hovedinnganger
- Begge innganger fører direkte inn i fellesområder, ikke inn i isolerte foajeer som kun er for museum eller teater.
- Nivå K+23.7 fungerer som felles hovedetasje, som binder sammen museumsinngangen, teaterfoajeer, flerbruksrom, restaurant, kantine og en sammenhengende MITTROMMET-sone.

• Utendørs plasser ved inngangen og omkringliggende byrom behandles som forlengelser av denne sonen. Den vil skape et tredje rom som flyter mellom inne og ute.

Det delte tekniske og interne rommet på 1000 m<sup>2</sup> inkluderer kjøkken, lager, personalfasiliteter og felles kantine.

**Offisielt fellesareal med rom for vekst**  
De 3070 m<sup>2</sup> som er tildelt MITTROMMET i den nye bygningen er det formelt dedikerte fellesarealet. En felles kjerne der museum og teater møtes hver dag. Denne felles kjernen er et utgangspunkt, ikke en grense, for hvor mye mer av bygget de to organisasjonene kan velge å dele etter hvert som samarbeid, tillit og felles programmering utvikler seg over tid.

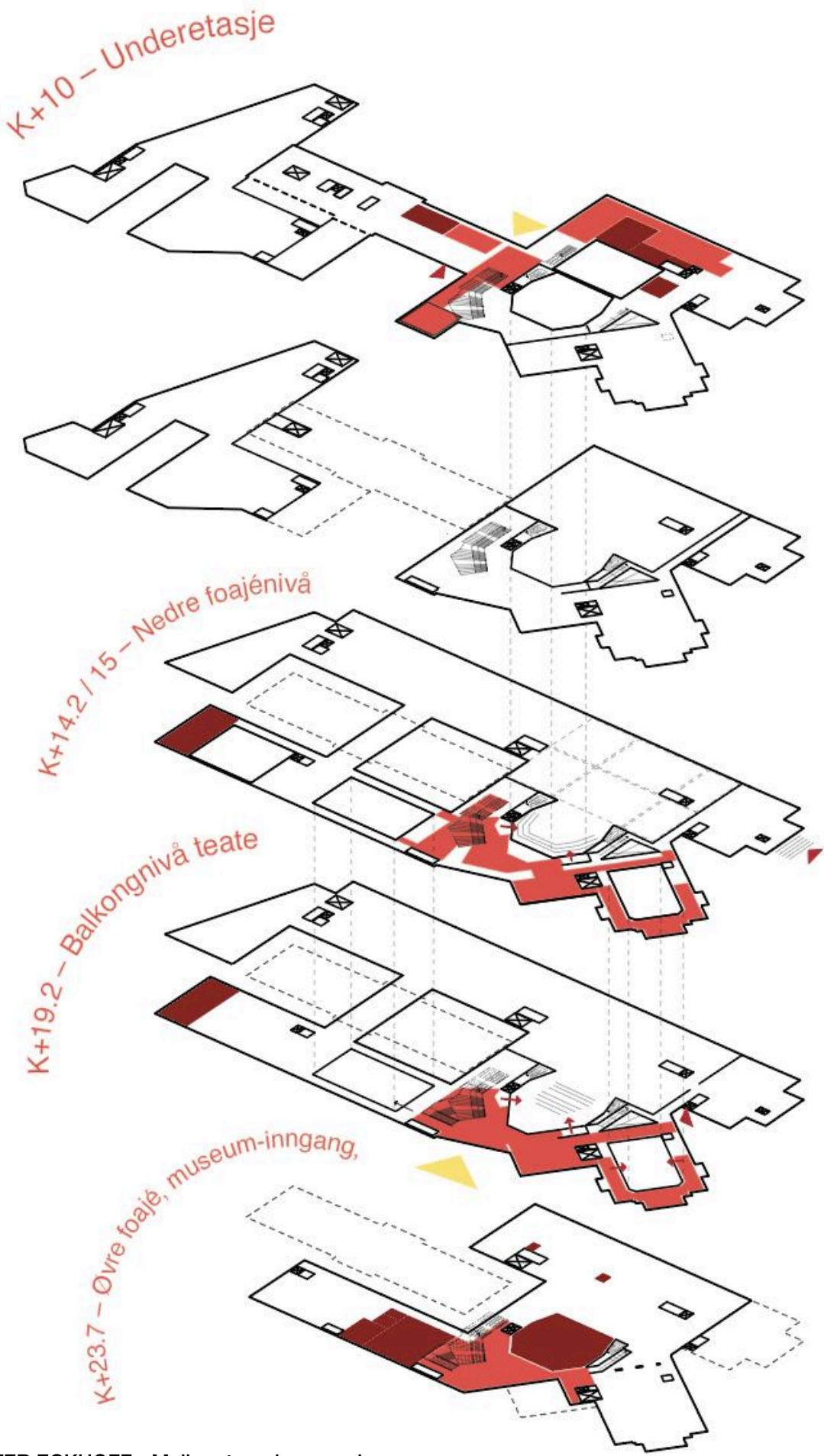
# MITTROMMET som et vertikalt tredje-rom- system

I vinnerforslaget: "Etter Eckhoff - Mellom trær, bygg og by" er MITTROMMET konseptualisert, ikke som et enkelt rom, men som vertikalt orienterte "tredje-rom-system". På tvers av flere nivåer er romslige og sosiale funksjoner fordelt for å støtte hele besøksforløpet; fra ankomst og orientering, via deltagelse og engasjement, til refleksjon og tilbakevendende hverdags bruk.

På K+10 utgjør ankomstbasen i bygningen garderober, toaletter og den nedre foajeen som muliggjør effektiv ankomst, omorganisering og avreise for heterogene brukergrupper.

På K+14.2 / 15 fungerer aktivitetsfeltet som et høyenergisk produksjons- og arrangementsgolv, hvor publikum bringes nært kreative prosesser gjennom festivaler, workshops og «work in progress»-formater.

- På K+19.2 fungerer refleksjonsringen som en mellomliggende sone mellom kunstnerisk innhold og publikum, og tilbyr dedikerte rom for introduksjon, bearbeiding, dialog og kunnskapsdeling før og etter forestillinger og utstillinger.
- På K+23.7 er hovednivået MITTROMMET - med den høyeste konsentrasjonen av fellesarealer - ment å fungere som byggets daglige midtpunkt: en urban stue som kan brukes uavhengig av billettbelagte arrangementer, som møtested, familiebase og lavterskel inngangspunkt til både museum og teater. Sterke visuelle og fysiske forbindelser til grøntområder og utendørsfasiliteter i hagen har potensial til å utvide dette tredje rommet til det omkringliggende landskapet og bystrukturen.



# Fra innsikt til rom - Kriterier for utnyttelse av MITTROMMET

I den videre design- og planleggingsprosessen kan ambisjonene for MITTROMMET styrkes ved å omsette vårt innsiktsarbeid med barn, unge, studenter, familier, ikke-brukere og ansatte til tydelige kriterier for testing og forbedring. En sentral oppgave i neste fase er å utforske hvordan de foreslalte rommene støtter behovene til de identifiserte målgruppene og programtypene. Dette inkluderer å vurdere om:

- Planlegging og sonering er fleksible nok til å støtte parallelle aktiviteter - familier, studenter, unge, naboer - uten betydelig gjensidig forstyrrelse.
- Akustiske forhold, materialrobusthet og møbelkonfigurasjoner muliggjør både langvarig stille lesing og mer ekstrovert, sosial bruk innenfor samme romlige system.
- Lagringskapasitet, tilgang bak bygget og teknisk infrastruktur er tilstrekkelig til å støtte hyppig omkonfigurering, sesongvariasjoner og fremtidige formater som ennå ikke er spesifisert.
- Lesbarhet og veibeskrivelse gjør det mulig for førstegangsbesökende og ikke-vanlige besökende umiddelbart

å forstå hvor de kan sitte, bevege seg, vente, studere, leke eller bare være.

- Tilgjengelighet og inkludering fungerer i praksis for barnevogner, rullestoler, ulike kropper og brukere med sensoriske sensitiviteter, utover ren formell etterlevelse.
- Kapasitet og publikumshåndtering forblir robust under toppbelastning, uten at miljøet tipper over i støy, trengsel og stress.
- Forholdet mellom kommersiell mat-/kafédrift og ikke-kommersielle sitteplasser gjør det mulig å forbli i rommet over tid med et begrenset budsjett, uten å oppleve sosial eller økonomisk ekskludering.
- Programmering og aktiviteter fra både museum og teater kan legges lagvis på tvers av tider på dagen, ukedager og årstider uten å erodere MITTROMMETs funksjon som et åpent, hverdagslig tredje rom.
- Vertskapspraksis og synlighet for ansatte støtter en MITTROMMET-tankegang - preget av velkomst, veiledning og lytting - snarere enn overveiende kontrollorientert atferd.

**MITTROMMET kan slik bli ikke bare et arkitektonisk konsept, men en felles prosess: ett sett med rom som blir kontinuerlig testet og justert sammen med de som bruker det.**

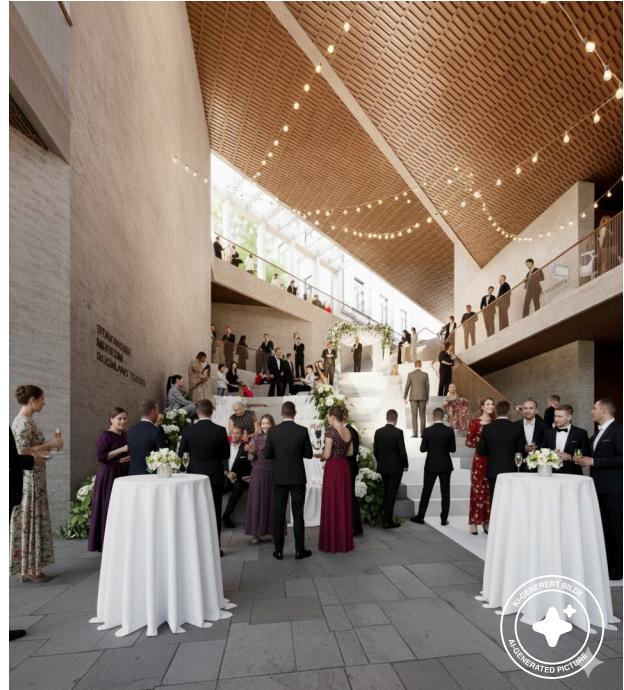
# Fra rom til praksis - Scenarioer for MITTROMMET i bruk

På de neste sidene ser vi for oss hvordan ideen til MITTROMMET, fra vinnerforslaget ETTER ECHOFF, mellom trær, bygg og by av Lundhagem arkitekter kan bli brukt i framtiden, både i formelle og hverdagslige scenarioer.

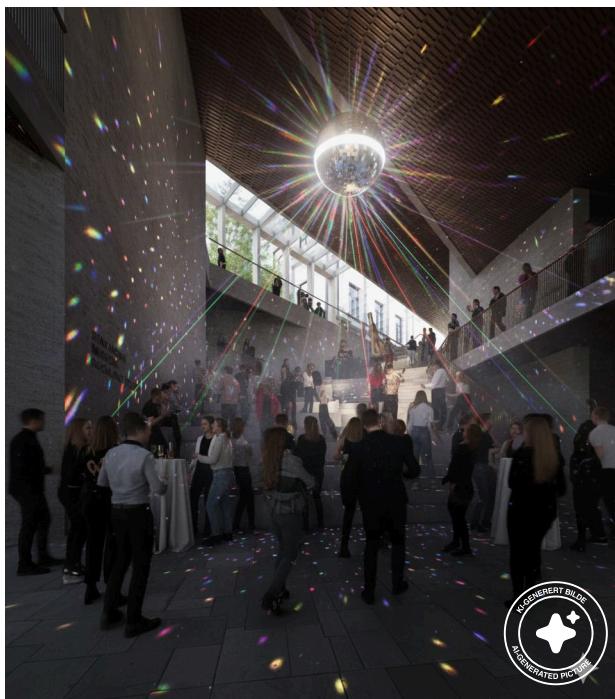
Gjennom konkrete eksempler viser vi hvordan dette tredje rommet kan endre funksjon, fra lesesal til familieworkshop, fra stille tilfirluksted til levende nabologsscene. Det viser hvordan fleksibelt samarbeid mellom teater og museum kan gjøre arkitektur til en levd praksis og gjenkjennelig del av hverdagen.



"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by", Lundhagem Arkitekter - hovedlobby som presentert av arkitektene under konkurransen.



"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by", Lundhagem Arkitekter - Hovedlobby sett for seg som et rom som kan være vertsskap for formelle arrangementer som bryllup; en monumental mulighet til å samle folk, kultur og sermonier.



"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by", Lundhagem Arkitekter - Hovedtrappen visualisert som en festsal som kan ha feiringer døgnet rundt, fra daglige samlinger til klubb-lignende arrangementer.



"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by", Lundhagem Arkitekter - Hovedtrappen forespeilet som et rom som kan ha midlertidige installasjoner og utstillinger. Dette vil tilgjengeliggjøre museet og føre det nærmere et større publikum, samt presentere viktige tema på nye måter.



"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by, Lund Hagem Arkitekter - på nivå K+19.2, Refleksjonsringen fungerer som mellomliggende sone.

"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by, Lund Hagem Arkitekter - på nivå K+19.2, Refleksjonsringen fungerer som mellomliggende sone, her vist som et rom hvor studenter kan jobbe, møtes og tilbringe tid i løpet av dagen.

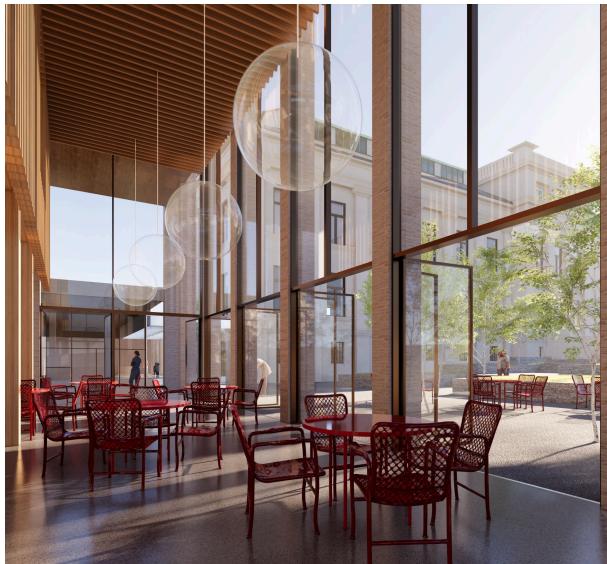


KJEGENERERT BILDE  
AI-GENERATED PICTURE

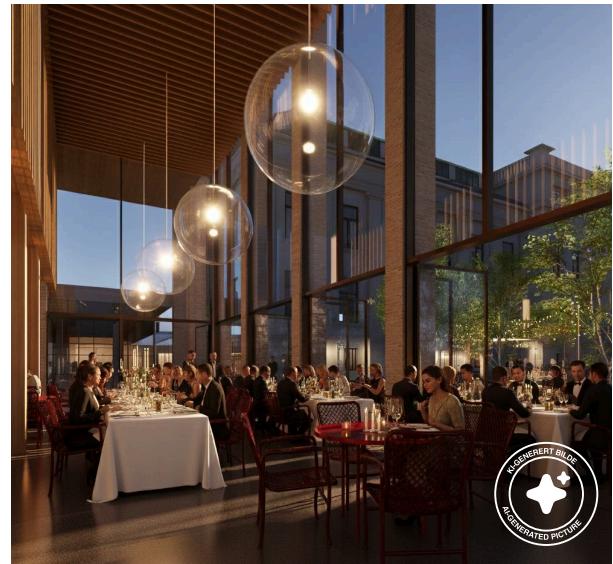


KJEGENERERT BILDE  
AI-GENERATED PICTURE

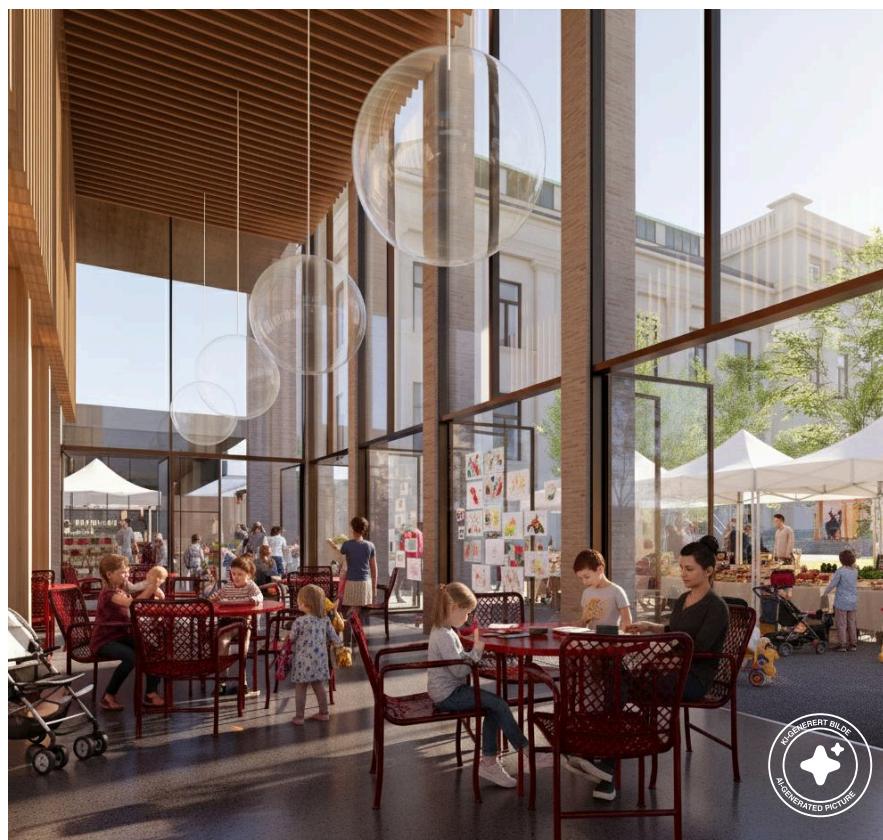
"ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by, Lund Hagem Arkitekter - på nivå K+19.2, Refleksjonsringen fungerer som mellomliggende sone. Her vist som et rom hvor teateret og museet kan ha en felles utstilling om Hamlet.



“ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by, Lund Hagem Arkitekter” - Hovedrestaurant og kafé”



“ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by”, Lund Hagem Arkitekter - Restaurant og kafé som vertskap for en bryllupsfest som har fortsatt fra trappene i lobbyen.



“ETTER ECKHOFF - Mellom trær, bygg og by, Lund Hagem Arkitekter - Restaurant og kafé, her vist som en plass hvor familier kan bøtes for søndagsfrokost og delta i en sommerfugl-workshop, mens det er brukmarked utenfor.”

**Vi ønsker å takke alle som har satt av  
tid til å delta i prosessen. Vi har  
involvert så mange vi har klart, og ser  
frem til at flere vil involveres i årene  
fremover. Nye Rogaland Teater og  
Stavanger museum vil leve i lang tid,  
og prege Stavangers historie og  
innbyggere. Takk for at vi har fått bidra!**



M  
I  
R  
O  
M  
E  
T

Comte Bureau •

cande