

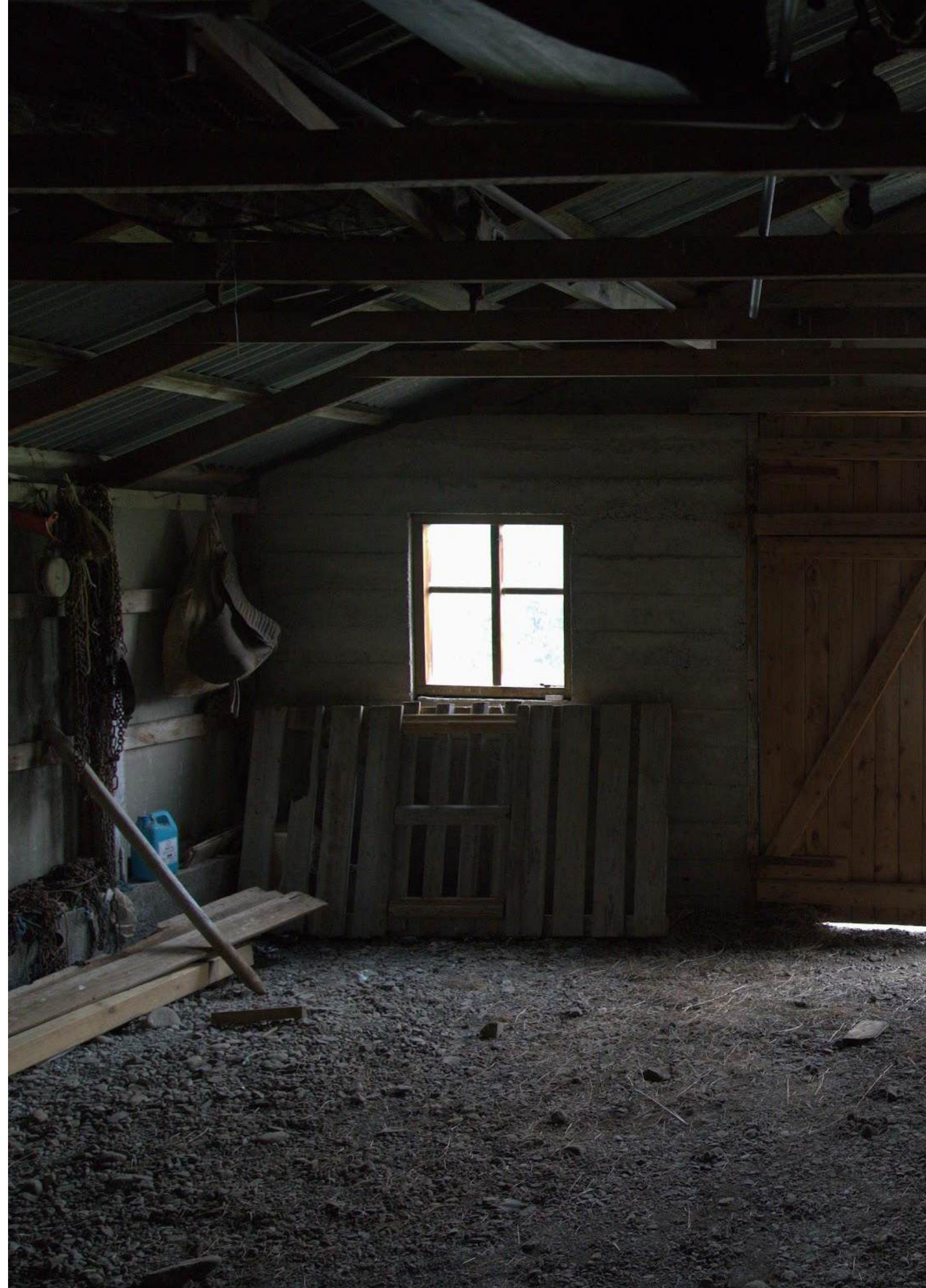
# Hraun í Öxnadal

*„Systir góð! Sérðu það sem ég sé?“*



# Yfirlit

3	Inngangur
5	Jónas
6	Markmið
9	Markhópar
10	Hönnunin
11	Svæðið
12	Landslagshönnun
14	Arkitektúr
20	Sýningin
21	Frásagnarþættir
23	Frásagnarleið
25	Efni & áferð - Úti
27	Útisýningaratriði
28	Sýningaratriði - Úti
31	Innisýning
36	Gagnvirk miðlun
43	Að sýningu lokinni
45	Hönnarteymið
46	Landslag
47	Kollgáta
48	Gagarín
49	Kostnaðaráætlun - Sýningar
50	Kostnaðaráætlun - Landslag
51	Kostnaðaráætlun - Byggingar







FÓLKVANGURINN

# 01. Inngangur

Árið 2007 var Hraun í Öxnadal friðlýst sem fólkvangur með því markmiði að vernda svæðið til náttúruskoðunar, útivistar og fræðslu. Mikilvægar minjar og fjölbreytt náttúrufar með mikið verndargildi, einkennir svæðið.

Bærinn Hraun í Öxnadal er þekktur sem fæðingarstaður skáldsins Jónasar Hallgrímssonar. Yfir bænum gnæfir hinn mikilfenglegi Hraundrangi og í Vatnsdalnum ofan við Hraun er Hraunsvatn.

Fyrirliggjandi uppbygging í fólkvanginum gerir ráð fyrir gestastofu með aðstöðu til fræðslu fyrir gesti og gangandi sem heimsækja staðinn.

Í þessu skjali er farið yfir verkefnið í heild og dregin upp mynd af nýjum áfangastað með fyrirtaks aðstöðu fyrir ferðamenn og nýrri sýningu.







## 02. Jónas

Jónas Hallgrímsson hefur einstaka þýðingu í hugum þeirra sem kynnst hafa snilligáfu hans sem skálds og vísindamanns. Áhrifa hans gætir enn og óhætt að segja að þessi framfarasinnaði róttæklingur eigi enn fullt erindi til nútímafólks og til komandi kynslóða.

Framlag Jónasar til tungumálsins og vísindanna er ómetanlegt, og það sama má segja um viðhorf hans til náttúrunnar og þjóðarvitundarinnar sem seinna varð eitt öflugasta veganestið í sjálfstæðisbaráttu Íslendinga.

Fæðingastaður Jónasar, Hraun í Öxnadal, er einstakur staður m.t.t. náttúrufegurðar og útivistar. Ástríðufullur hópur fólks hefur stofnað félag, Hraun í Öxnadal ehf. með því markmiði að koma staðnum í gott horf og hanna um leið nýjan áfangastað þar sem Jónas verður þungamiðja upplifunarinnar í samspili við umhverfið. Þar verða huglæg fyrirbæri tengd við hlutlægan stað.

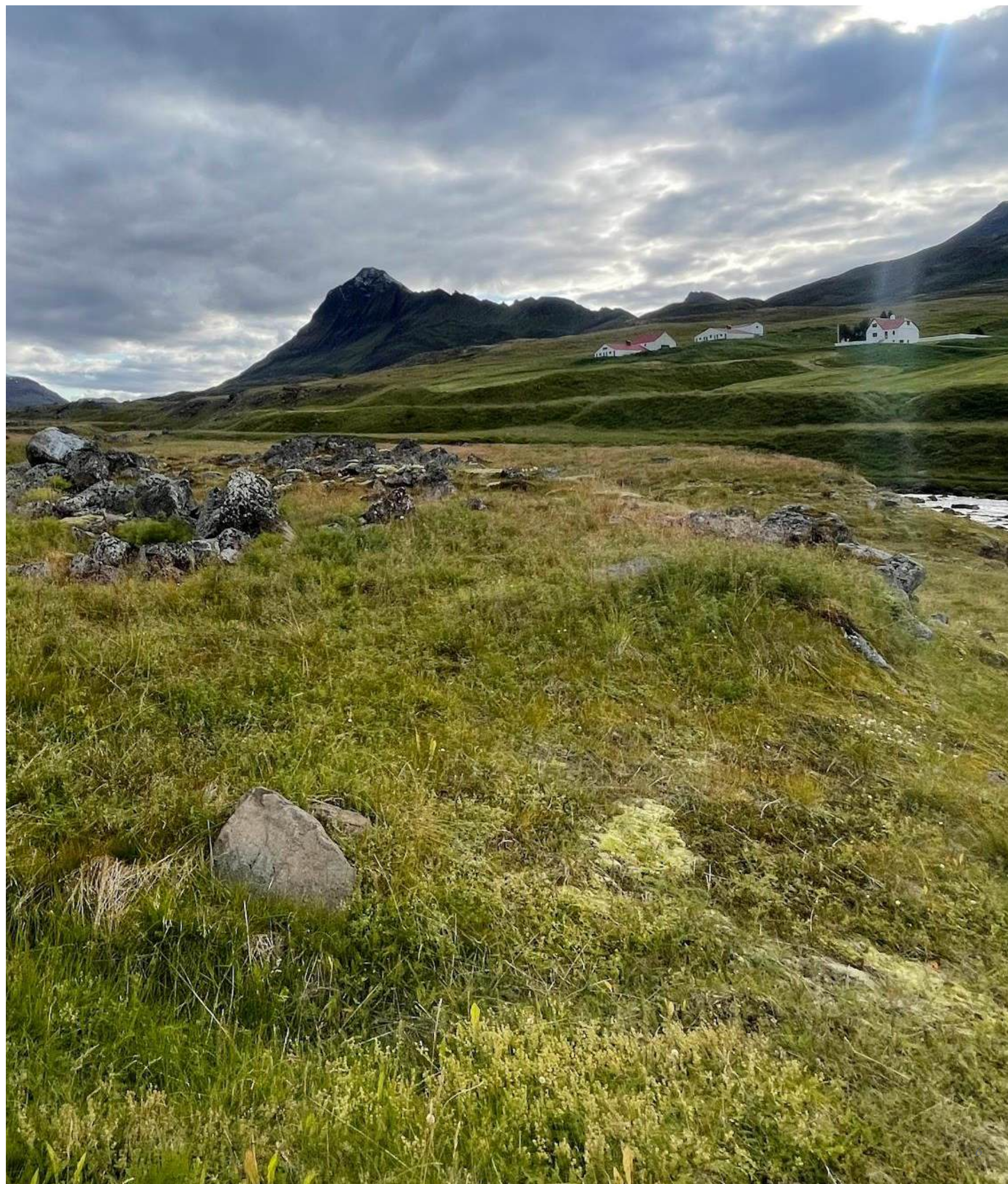




# 03. Markmið

Heimsókn í Hraun á ekki að vera bundin árstíðum og fólki á að geta komið og notið náttúrufrægurðar og útivistar, utan hefðbundins opnunartíma, allan ársins hring. Markmiðið er fræðsla og uppgötvanir í gegnum innihaldsríkar upplifanir, afþreyingu og tengingu við náttúruna.

Sýning í Hrauni skal bjóða upp á fjölbreytt sjónarhorn Jónasar varðandi menningarleg og náttúruvísindaleg fyrirbæri sem skulu kveikja umræður og vekja fólki til umhugsunar um landið og samfélagið sem það býr í.





## Markmið

*Að gefa almenningi tækifæri á að kynnst hugmyndum og störfum Jónasar og upplifa áhrif hans á íslenska menningu.*

*Að vekja athygli á íslenskri tungu og benda á mikilvægi nýyrðarsmíðar við þróun tungumáls.*

*Að beina sjónum fólks að íslenskri náttúru í gegnum skáldverk og rannsóknir Jónasar.*



## Markmið

*Að búa til stað þar sem almenningur fær tækifæri á að kynnast persónunni Jónasi og framlagi hans til tungumálsins, náttúruvísindanna og skáldskaparins.*



# 04. Markhópar

Gestir sem koma að Hrauni í dag eru aðallega einstaklingar og hópar sem koma gagngert til að njóta útiverunnar. Aðstandendur verkefnisins munu leggja áherslu á að halda í þann hóp, en gera heimsókn í Hraun enn ríkari og skemmtilegri með nýrri miðlun og þjónustu sem laðar að mun stærri hóp.

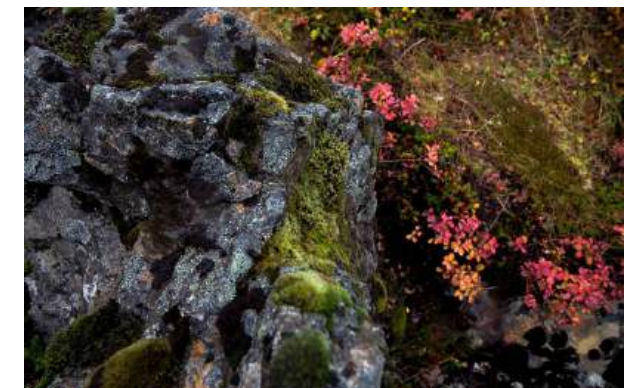
Við hönnun á „nýja áfangastaðnum“ verður áhersla lögð á að ná til markhópanna hér að neðan með því að taka til greina ólíkar þarfir og væntingar í gegnum ferlið.

## Aðal markhópar

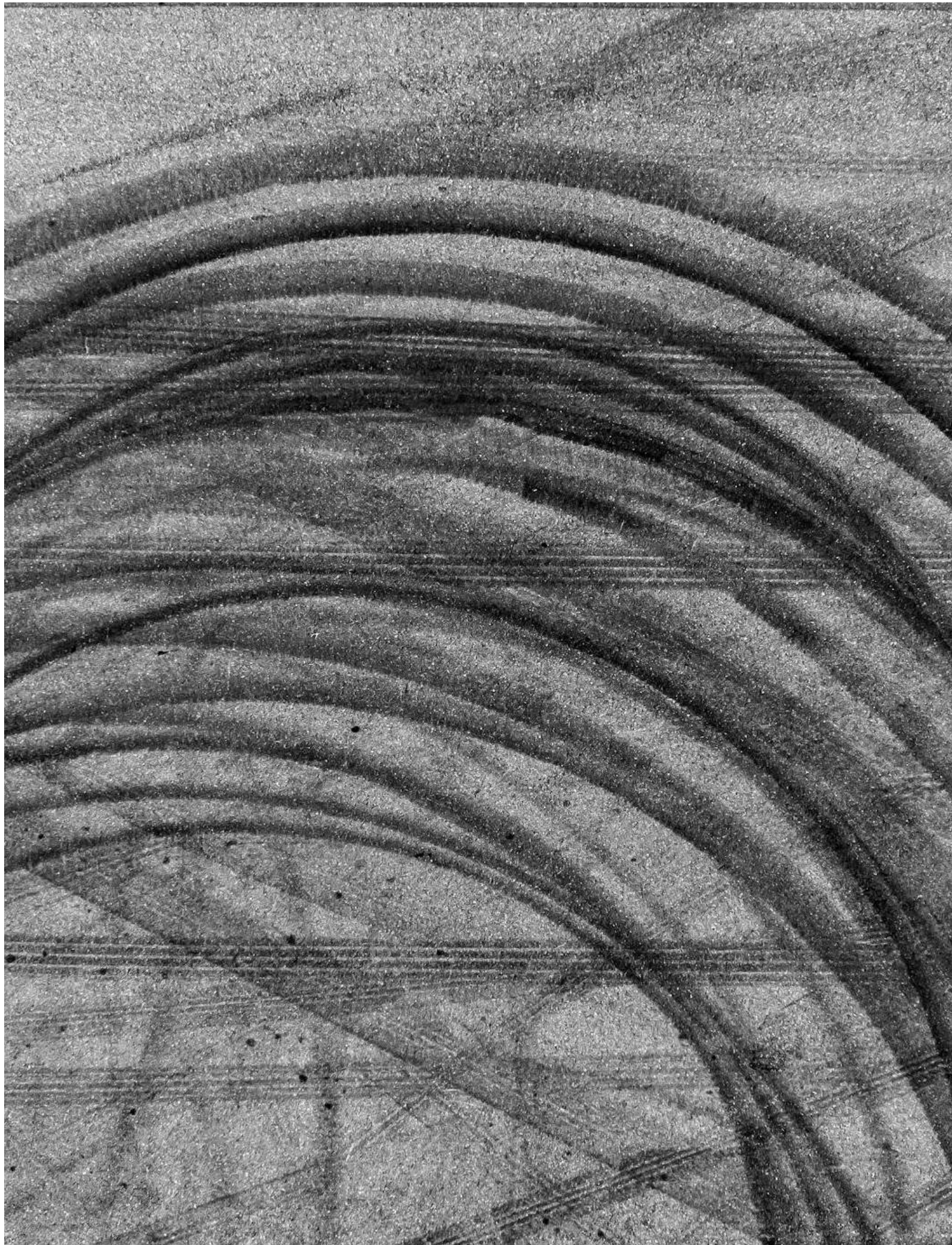
Skólahópar  
Íslenskar fjölskyldur á ferðalagi og heimafólk  
Útivistarfólk  
Erlendir ferðamenn á einkabíl

## Aðrir markhópar

Eldri borgarar  
Fræðimenn  
Rútugestir







HÖNNUNARNÁLGUN

## 05. Hönnunin

Aðstandendur Hrauns í Öxnadal hafi ráðið öflugan hóp hönnuða til verkefnisins. Þau vinna á sviði áfangastaðahönnunar, landslagshönnunar, sýningarhönnunar og margmiðlunar.

Hönnunarferillinn hófst í ágúst 2024 með vinnustofu verkefnisstjórnar, hagsmunaaðila og hönnuða, og hefur sú vinna verið lögð til grundvallar í hugmyndahönnuninni sem er fyrsti áfangi verkefnisins (konsept fasi).



# 06. Svæðið



## Í samtali við náttúru og sögu

Hraun í Öxnadal er íkonískur staður með einstaka náttúru allt um kring þar sem Hraundrangurinn gnæfir yfir sveitinni eins og verndari hennar og eins konar hápunktur sögunnar í landslaginu..

Bæjarhóllinn sjálfur er rúnum ristur af minjum sem skrifa söguna beint inn í huga þeirra sem sækja staðinn heim.

Upplifun gesta mun hefjast strax út við Djóðveg 1 þar sem listaverk og útsýnispallur blasa við vegfarendum og virkar sem hvatning til að stoppa og heimsækja Hraun.

Á bæjarstæðinu munu gestir fræðast í gegnum sérhannaðar innsetningar og þaðan mun sýningin teygja sig áfram út á fólkvanginn allt að Hraunsvatni.

Upplifunin öll verður hönnuð af mikilli virðingu fyrir þessu fallega umhverfi og mun þannig skapa eins konar samtali við náttúruna í kring.





## 7. Landslagshönnun

Nálgunin við landslagshönnun á svæðinu er virðing fyrir umhverfinu, náttúrunni og sögunni, það er að styðja við og styrkja staðinn og umhverfið með góðu skipulagi og hönnun sem tekur þó ekki athyglina frá stórbrotnu umhverfinu og fallega bæjarstaðinu.

Við útfærslu á bílastæðum er leitast við að loka á eða milda ásýnd þeirra frá þjóðvegi og víðar með mönum og landmótun sem fellur vel að umhverfinu.



# Landslagshönnun

Með því að skilgreina stíga og gönguleiðir á svæðinu er stuðlað að náttúruvernd því þannig fer aukinn fjöldi ferðamanna síður um ósnortna náttúruna og heldur sig að mestu á skilgreindum leiðum. Einnig stuðla góðir stígar og bílastæði að auknu öryggi ferðamanna og betra aðgengi. Þjónustuleið heim að gestastofu og bílastæði fyrir hreyfihamlaða þar tryggir aðgengi fyrir alla.

Náttúrulegar grjóthleðslur og steinlagnir eru gegnumgangandi þema í hönnuninni umhverfis byggingar, á áningarstöðum og víðar og er þar vísað í gamla íslenska arfleið. Gamlar grjóthleðslur má sjá á nokkrum stöðum umhverfis Hraun.

Gert er ráð fyrir áningarstað og dvalarsvæði við efri útihúsin ofan gestastofu sem munu víkja. Gólf og hluti útveggja útihúsanna verða nýtt eins og kostur er fyrir áningarstaðinn án þess þó að útsýni frá gestastofu að Hraundranga skerðist.



# 8. Arkitektúr



## Hið manngerða

Uppbygging húsa að Hrauni í Öxnadal miðar að því að nýta gömul fjárhús og hlöðu sem byggð voru um miðja síðustu öld.

Hlaðan er reisulegt hús sem verður uppfært til nútíma krafna en fjárhúsið er illa á sig komið og verður endurbyggt í sama formi.

Hönnun Kollgátu miðar að því að notast við íslenskar lausnir í efnisvali innanhúss og utan, auk þess sem öll húsgögn og lausir munir verða íslensk hönnun. Efnisval verður látlaust og jarðtengt með íslenskum náttúrulitum í aðalhlutverk. Þannig verður húsið að hógværum bakgrunni fyrir starfsemi hússins, bæði safn, sýningu og aðrar uppákomur sem þar verða.



# Arkitektúr





# Arkitektúr





# Arkitektúr



Neðri hæð hlöðunnar - svið og útsýnisgluggi til norðurs og útsýni að hraundröngum í stigauppgöngu.



# Arkitektúr





# Arkitektúr



Horft til norðurs á efri hæð - gluggi og útgangur að brúnni, fram af svölum til hægri niður í sal neðri hæðar og út um gluggann til norðurs.



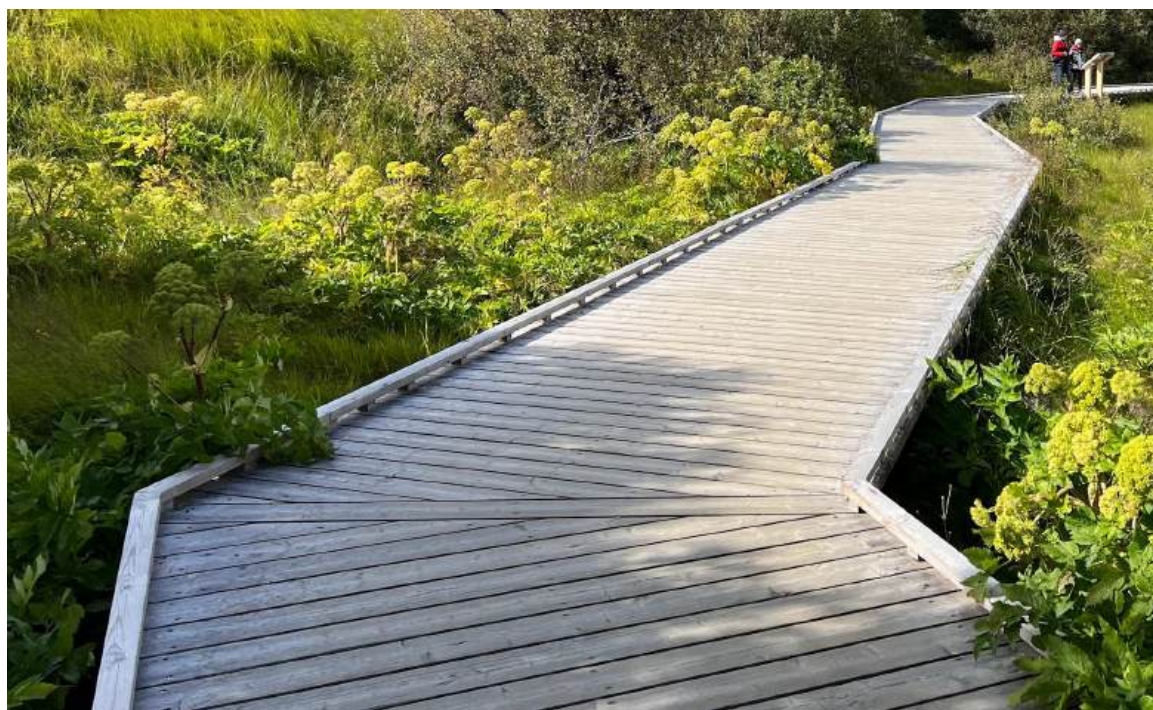
# 09. Sýningin

Sýningin mun hverfast um Jónas Hallgrímsson og hans lífsverk á sviði skáldskapar, vísinda og samfélags, en áherslan verður á að kynna efnið á óvenjulegan hátt í gegnum leik, gagnvirkni, þrautir, söng og fleira.

Sýningin verður í tveimur hlutum, annars vegar sýning utan dyra sem opin verður allan sólarhringinn og hins vegar innisýning sem sett verður upp í uppgerðum útihúsum, fjósi og hlöðu.

Leiðarstefið í upplifunarhönnuninni er að gera nútímalega, fjöruga og innihaldsríka sýningu sem ber virðingu fyrir umfjöllunarefninu.

Sýningin á að kveikja á forvitni fólks, virkja það til athafna og vekja upp samtál og spurningar sem fólk mun taka með sér heim af staðnum.





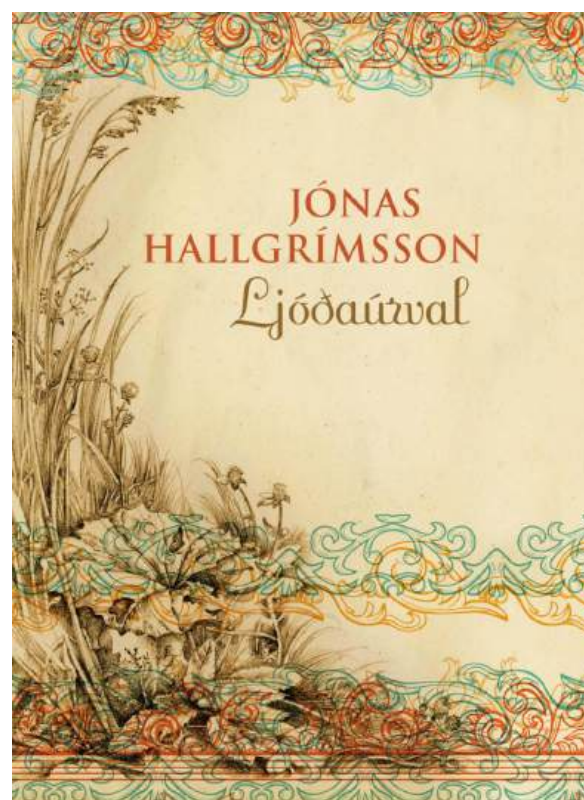
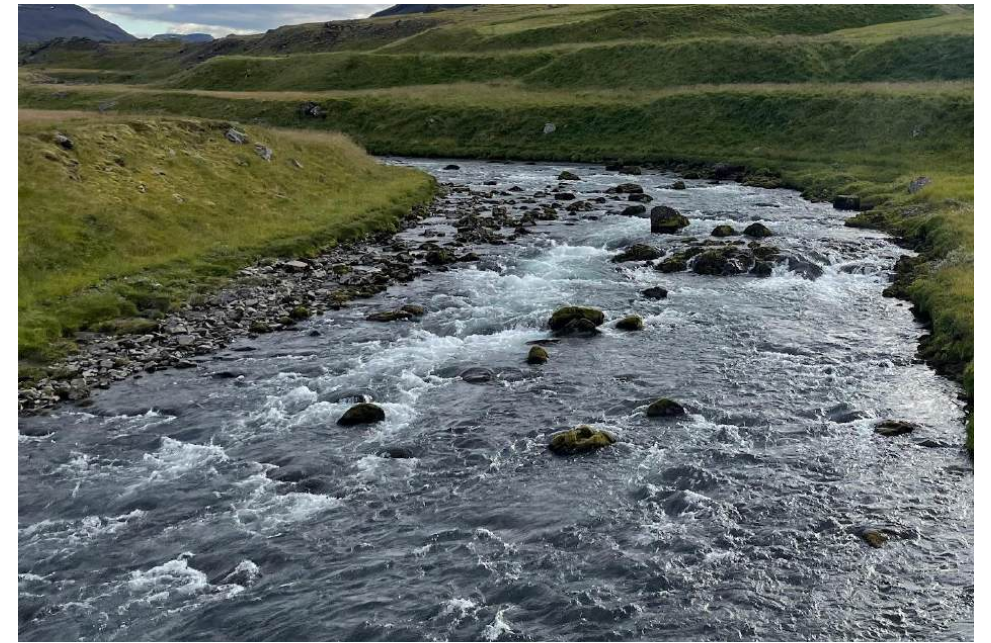
# 10. Frásagnarþættir

## Maður & Náttúra

Frásagnarþættirnir sem tengjast Jónasi og umhverfinu í kring eru fjölbreyttir sem mun gera heimsókn á staðinn og sýninguna ógleymanlega.

Náttúruunnendur munu fá innsýn í það besta sem íslensk náttúra hefur uppá að bjóða, allt frá stórbrotnum jarðfræðilegum fyrirbærum og stjörnufræði til hins smæsta sem finna má í fólkvanginum. Fjölskrúðugt dýra- og plöntulíf rammast þar á milli.

Menningarrisinn og manneskjan Jónas fléttast inn á sviðið á völdum stöðum og þar tengjast huglæg fyrirbæri við ápreifanlegan hlut eða hlutlægan stað.





# Frásagnarpættir

*Skáldamál: Fylla gesti af andagift í gegnum skáldskap Jónasar.*

*Náttúruvísindi: Fræða gesti um náttúrufræðirannsóknir, veðurfræðirannsóknir og stjörnufræðirannsóknir Jónasar.*

*Orðaþróun: Segja frá nýyrðasmíði Jónasar og hvernig hann lagði grunninn að tungumálinu í dag.*



# 11. Frásagnarleið

Sýningin mun hefjast út við Þjóðveg 1 þar sem hönnuð verður eins konar stoppistöð með útilistaverki og aðstöðu til að njóta útsýnisins yfir að Hrauni.

Tilgangur svæðisins er að vekja athygli ferðamanna á fólkvanginum, bænum og sýningunni, og að hvetja þá til að heimsækja staðinn.

Þegar inn á sýninguna er komið birtist nýr heimur. Þar fræðast gestirnir um náttúruvísindarannsóknir Jónasar og um óviðjafnanlega snilld hans á sviði tungu og skáldskapar.

Í bakgrunnum skynja gestir sýn Jónasar á sögu og menningu Íslendinga sem hann svo notaði til að byggja upp sterka menningarlega vitund sem kallaði á sjálfstæði til handa Íslendingum.





# Gönguleiðir

Þegar gestir hafa yfirgefið fararskjóta sína og tekið inn fagurt útsýnið yfir að Hrauni, og uppá Hraundranga, þá blasir við þeim upplýsingaskilti um mögulegar gönguleiðir.

Á sama stað má finna inngangsorð um Jónas Hallgrímsson, til þess að hefja frásögnina og einnig til að kynna hann fyrir þeim sem ekki hann þekkja. Allir skulu finna að hér er gaman að vera.

- Aðal gönguleiðin leiðir gesti beint upp að sýningarhúsunum og vélageymslunni.
- Fræðslustígurinn veitir gestum góðan skilning á manneskjunni Jónasi og sögu hans áður en þeir koma inn á sýninguna sjálfa.
- Á fjölskyldustígnum er hægt að “veiða orð Jónasar” til að fá fjölbreytt sjónarhorn á manninn - og fara í ratleiki.
- Stígur niður að ánni leiðir gesti að hvíldarreitum við árnidinn.
- Leið að Hraunsvatni er síðan aðalgönguleiðin fyrir þá gesti sem elska útivist og áskoranir í léttri fjallgöngu.

■ Aðalgönguleið	150 metrar
■ Fræðslustígur	400 metrar
■ Fjölskyldustígur	250 metrar
■ Stígur að á	250 metrar
■ Leið að Hraunsvatni	3 kílómetrar





# 12. Efni & áferð - Úti



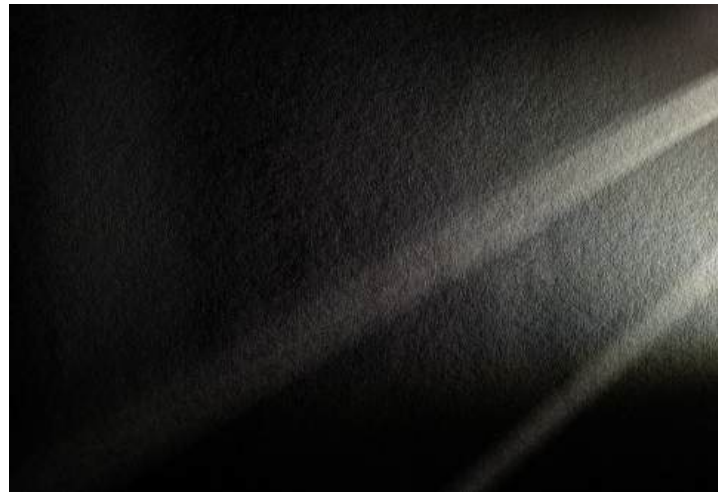
## Útisýning

Efni og útlit útisýningarnar munu kallast á við umhverfi hennar með því að nota byggingarefni sem nú þegar er að finna á svæðinu. Grjót, mosi, ryðjárn og viður munu þannig nýtt í miðlunina á þann veg að tilfinningin sé að sýningin hafi í raun staðið þarna í langan tíma - jafnvel allt frá tímum Jónasar.





# 13. Miðlun - Utandyra

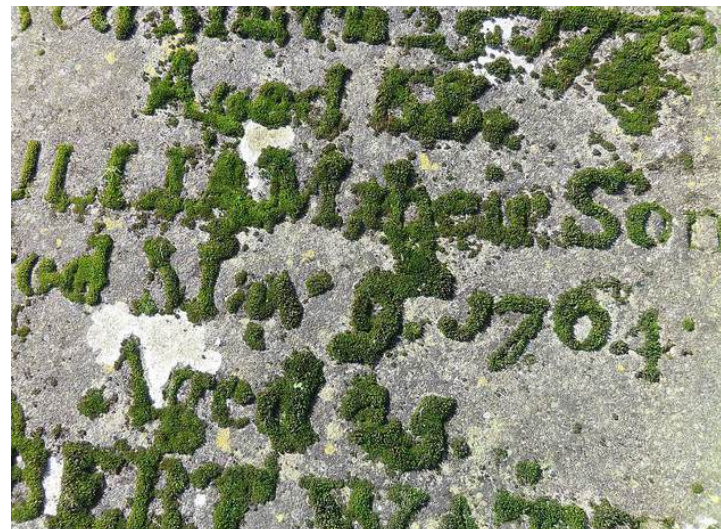


## Þátttaka & tækni

Miðlunarþættir sýningarinnar munu byggjast á áþreifanleika og oftast með falinni tækni sem töfra fram óvæntar upplifanir. Útlit atriðanna mun taka mið af umhverfi og tíðaranda, og mun tæknin verða því næst sem ósýnileg. Nítjándu aldar tækniútlit verður þó leyft.



# 14. Útisýningaratriði



## Upplýsingaskilti

Upplýsingaskilti verða sett upp á gönguleiðinni frá bílastæðum að bæjarhúsum. Í stuttum textum er saga Jónasar sögð og gestir munu kynna persónunni Jónasi og hvernig hann breyttist úr fátækum sveitastrák í heimsborgara. Jafnframt verður sýnt hvernig framfarasinnað hugsun hans tryggði honum sess sem einn merkasti Íslendingur sögunnar.



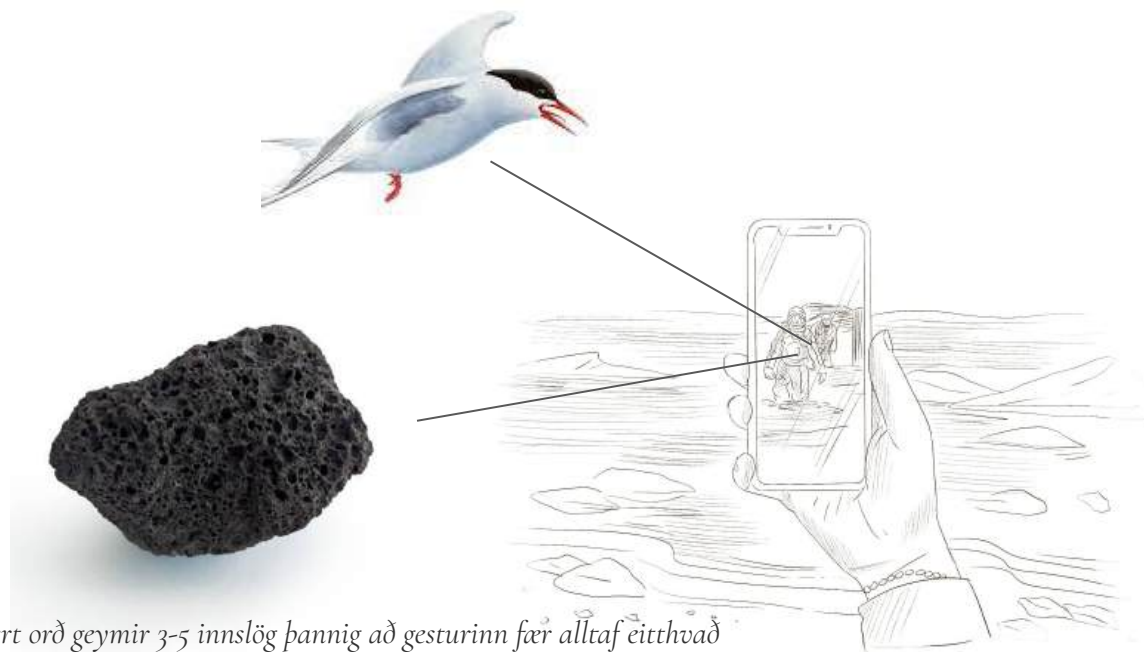
# Útisýningaratriði

## Orð Jónasar

Á völdum stöðum á heimajörðinni sjást orð sem falla fallega inn í umhverfið. Efnisval orðanna tekur mið af umhverfinu í kring þ.e. úr steini, járn, trjávið eða öðru nálægu efni.

Orðin eru úr nýyrðasmiðjum Jónasar.

Ef gestur skannar orð með síma sínum fær hann valdar upplýsingar, sem tengjast orðinu í formi viðbótarveruleika (augmented reality), í hljóði eða í myndfrásögnum þar sem fólk á öllum aldri, þverskurður þjóðar, miðlar sínum upplifunum af verkum hans\*.

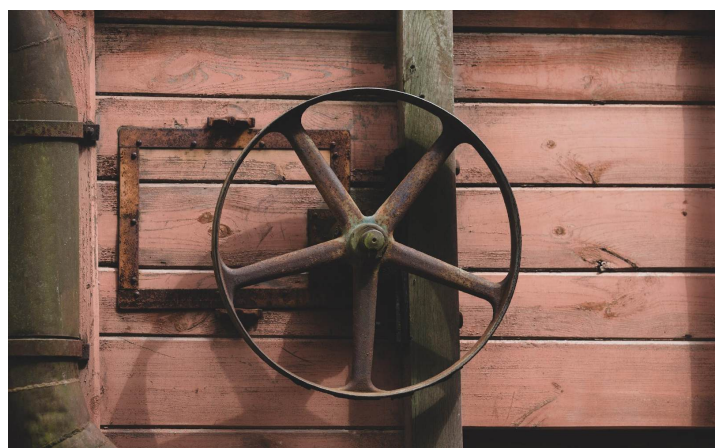
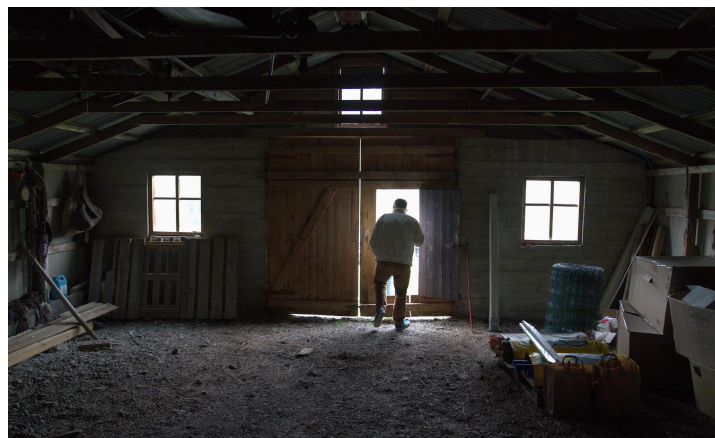
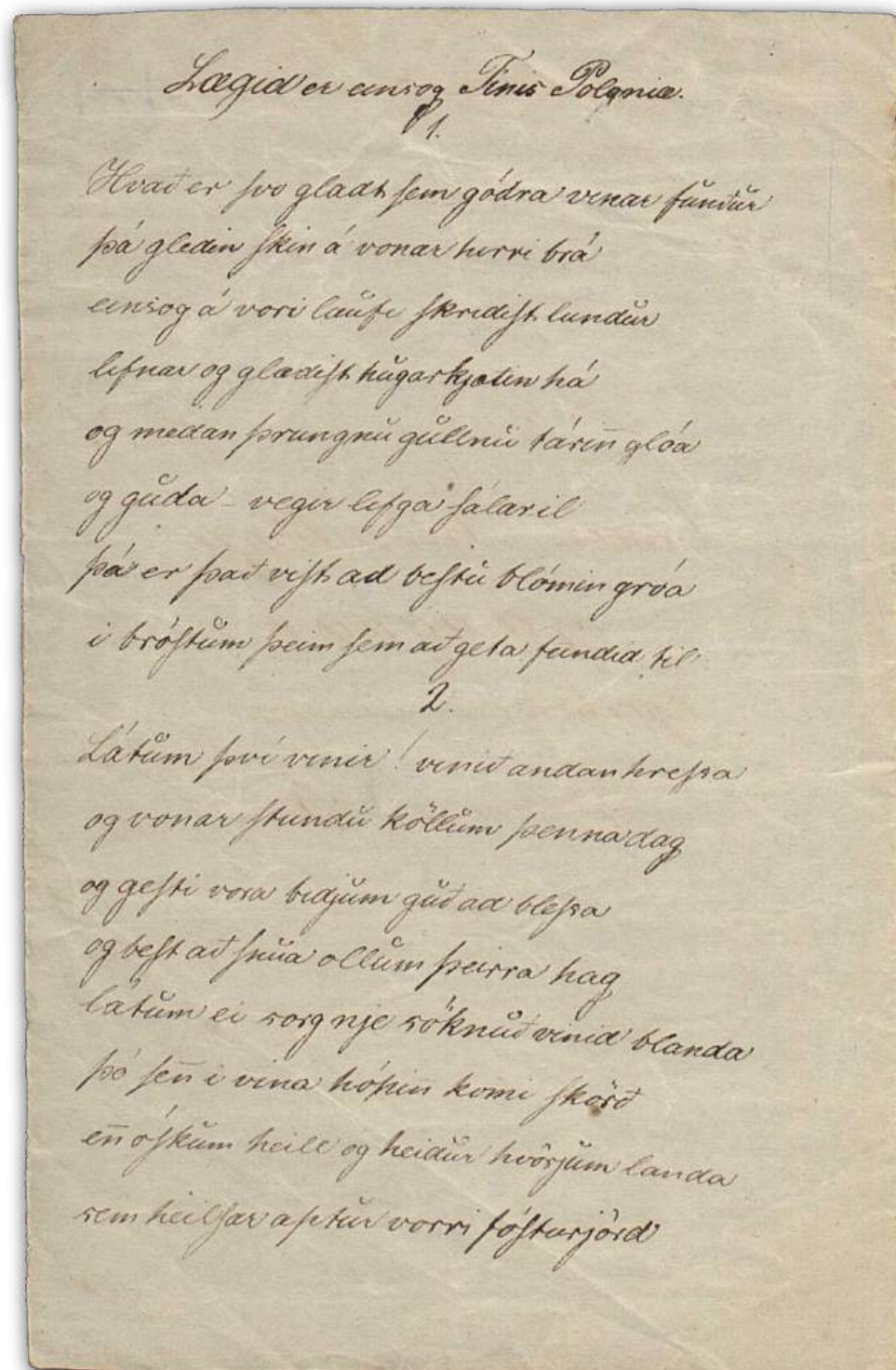


\*Hvert orð geymir 3-5 innsög þannig að gesturinn fær alltaf eitthvað nýtt í næstu heimsóknum.

Sálarýlur, aðdráttarafl, noeturkyrrð, tunglmyrkvi, fallhraði, hringbraut, líkindareikningur, spendýr, himingeimur, skötuselur, ljósgjafi, einstaklingur, lýsingarorð, rafmagn, brosögur, fluggáfaður, miðflóttaafl, liðdýr, eldsumbrot, frelsishetja, sjónarsvið, sjónauki, staðvindur, stjörnuþjartur, snúningshraði, vepja, meltingarferi, hryggdýr, stjörnuþoka, svarthol, efnafræði, sporbaugur, jarðfræði, ljóshraði, veðurfræði, lindýr, fagurtær, upplitsdjarfur, brandugla, kankvís, fjöll, vonarstjarna, haförn, skjaldbaka, hrímhvítur, brekkusóley, heiðardalur, silungaá, sviþhreinn, uppsprettulind, sjávarhöfð, dauðleiður, mörgæs, fjadur magnaður, rennisléttur, sárþreyttur, þraelsterkur.



# Útisýningaratriði



## Sönglög og ljóð Jónasar

Í vélaskemmu verður aðstaða fyrir göngufólk þar sem hægt er að setjast niður með nesti, fylla á vatnsbrúsa og ýmist undirbúið ferðina upp á heiði eða slakað á eftir gönguferð.

Þar inni gefur að líta gamalt hjól/stýri ásamt gamalli texta-rullu með handskrifuðum texta.

Umhverfis stýrið eru nöfn á þekktustu sönglögum Jónasar.

Þegar stýrinu er snúið spilast valið lag sem hljómar um rýmið og sönglagatextinn rúllar með. Allir geta sungið með.

Í sama rými geta gestir fengið upplestur af völdum ljóðum Jónasar.



# Útisýningaratriði



## Útikíkir

Á bæjarhólnum verður kíkir sem gefur gestum kost á að kanna nánasta umhverfi. Þegar horft er í kíkin birtast ofan á landslaginu upplýsingar um fyrirbærin sem þar sjást og sem Jónas ýmist rannsakaði, orti um eða gaf nafn.

Þegar fyrirbærin eru mjög smá birtist „inndráttar-gluggi“ sem sýnir fyrirbærið í nærmynd ásamt upplýsingum.

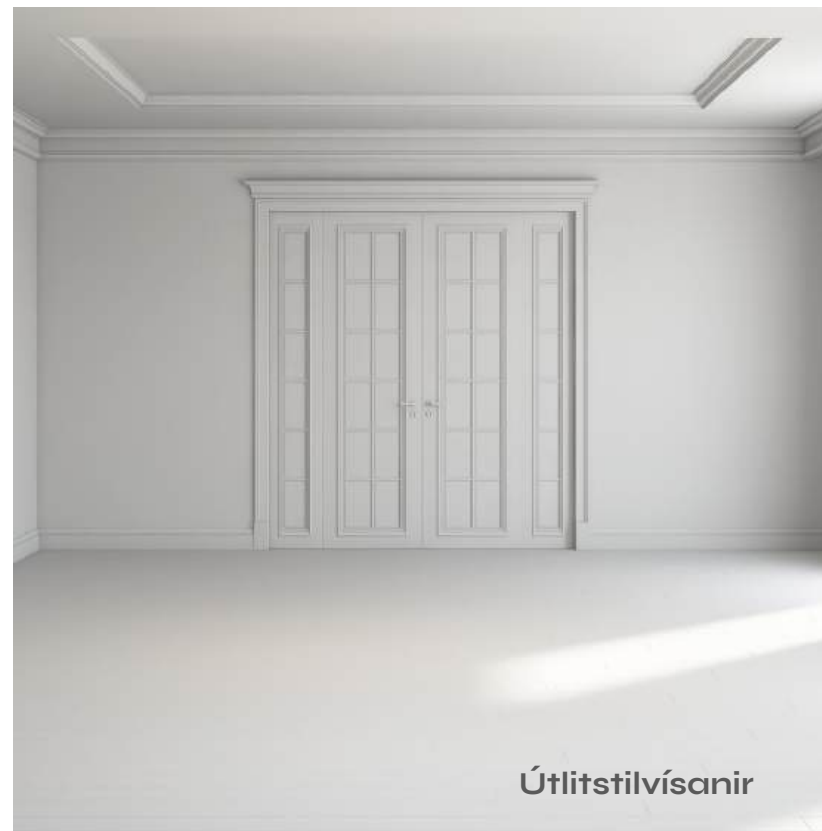


# 15. Innisýning



## Rómantísk framtíð

Þegar gengið er inn á innisýninguna stígur fólk inn í annan heim sem verður nútímalegur, jafnvel einskonar framtíðarsýn, en með sterka skírskotun til rómantíska tímabilsins - tíma Jónasar.



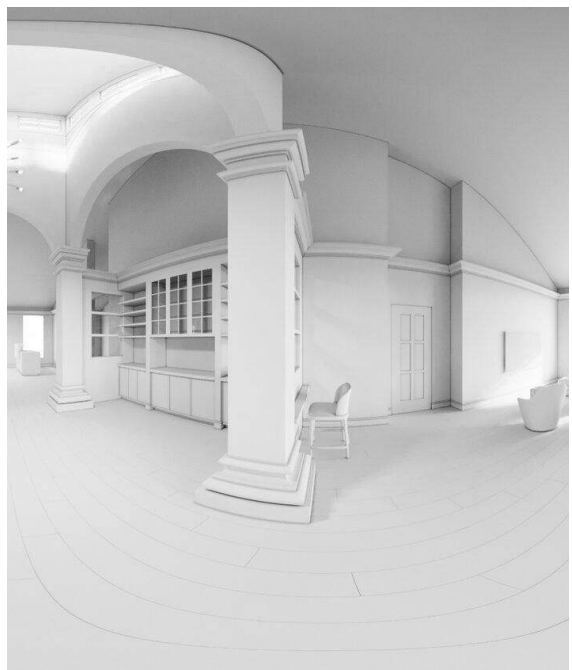
Útveggir rýmisins verða með grófri steypu áferð, en innréttingarnar, sem verða ljós gráleitar og minna á gamlan horfinn tíma, teiknast upp í fínleika sínum á móti steypunni.

Gráleitu og hvítu fletirnir verða sem hlutlaus bakgrunnur fyrir sýningar miðlunina því upplýsingagrafíkin, gripirnir og gagnvirka miðlunin verður í litum sem láta hana standa skýrt frammi fyrir gestum og mun leiða þá áfram í frásögninni.

Útlitstilvísanir



# Innisýning





# Innisýning



## Fjölbreytileiki og sköpun

Frásagnahátturinn og miðlunin í sýningunni verður afar fjölbreyttur og óvenjulegur.

Í sviðsmyndinni finna gestir tæki og tól sem vísa til rannsóknarstofu en eins verða fjölmargir gripir og sýnishorn úr náttúrunni aðgengilegir gestum sem þeir geta ýmist handleikið og/eða rýnt.

Frásagnarleiðin teiknast upp með grafískum innsetningum og textum sem leiða fólk áfram í heilsteyptri frásögn um Jónas og verk hans.

Inn í hana fléttast gagnvirkar stöðvar sem skerpa á umfjöllunarefninu um leið og þær margfalda upplifun gesta í gegnum skemmtun og sköpun.





# Innisýning

## Flæði sýningar

Vísindi

Orðasmiðja / Nýyrði

Skáldskapur

Innréttingar

Punktalína = gönguleið





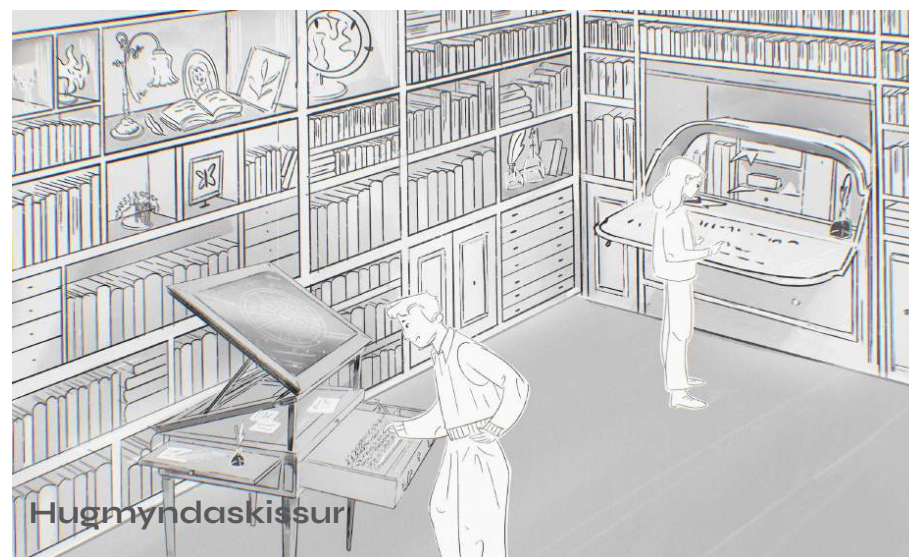
# Innisýning

## Rannsóknarstofan

Í rannsóknarstofunni munu gestir kanna náttúruheiminn, skáldaheiminn og íslenska tungu. Þar munu þeir setja sig í spor Jónasar og fá sýn hans á alla þrjá þætti.

Á bak við 19ndu aldar form sýningarinnar leynist nútíma tækni. Með henni munu gestir glíma við fjölbreyttar gagnvirkar lausnir í fróðleiksleit sinni um leið og þeir taka þátt í sköpun sýningarinnar.

Áherslan er á að gera efnið aðlaðandi í gegnum gagnvirkni og leik.



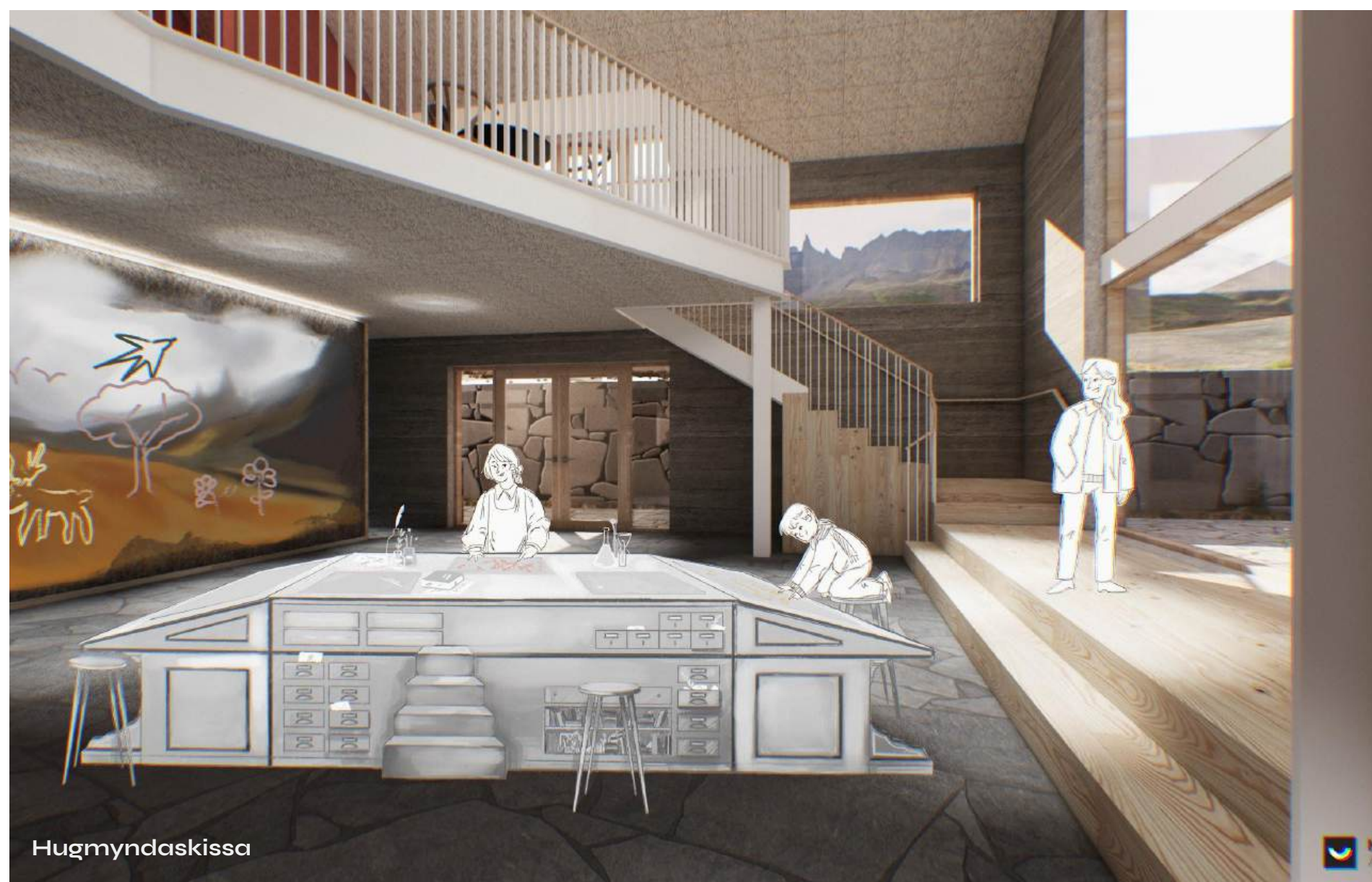
Hugmyndaskissur



Útlitstilvísun



# 16. Gagnvirk miðlun



## Íslandsferðirnar/ Náttúrusýn

Það fyrsta sem mætir gestum þegar inn er komið er stór veggur sem sýnir teikningu af íslensku landslagi.

Á „rannsóknareyju“ í miðju rýminu fræðast gestir um náttúrurannsóknir Jónasar og eru þeir hvattir til að teikna og lita valin náttúrufrýrbæri sem hann rannsakaði.

Þegar gestur skannar eigin teikningu „flýgur“ hún upp á vegginn og verður hluti af landslagsmyndinni. Fífill verður að fífillbrekku, birki að birkiskógi, rjúpa að rjúpna hóp o.s.frv.

Gestir munu teikna upp fjölskrúðuga náttúru Íslands.

Hver mynd fær tiltekinn líftíma áður en hún dofnar og loks hverfur sjónum svo aðrir geti skapað nýja náttúrusýn.



# Gagnvirk miðlun



Útlitstilvísun



Hugmyndaskissa

## Ljóðin

Í “Ljóðahorni” geta gestir kannað ljóðaheiminn eftir tveimur leiðum/viðmótum.

Í þeirri fyrri gefst gestum kostur á að dýpka ljóðaskilning sinn með því að para valdar myndir saman við valin ljóð. Áskorunin gefur nýtt sjónarhorn á ljóðatextann þegar mynd túlkunin er til hliðsjónar.

Í öðru viðmóti býðst gestum að teikna mynd út frá völdu ljóði. Við skil á myndinn sjá gestirnir hvernig aðrir túlkuðu sama ljóð og fjölbreytileiki tungunnar og túlkunarinnar í skáldamálinu opnast fyrir gestum.



# Gagnvirk miðlun

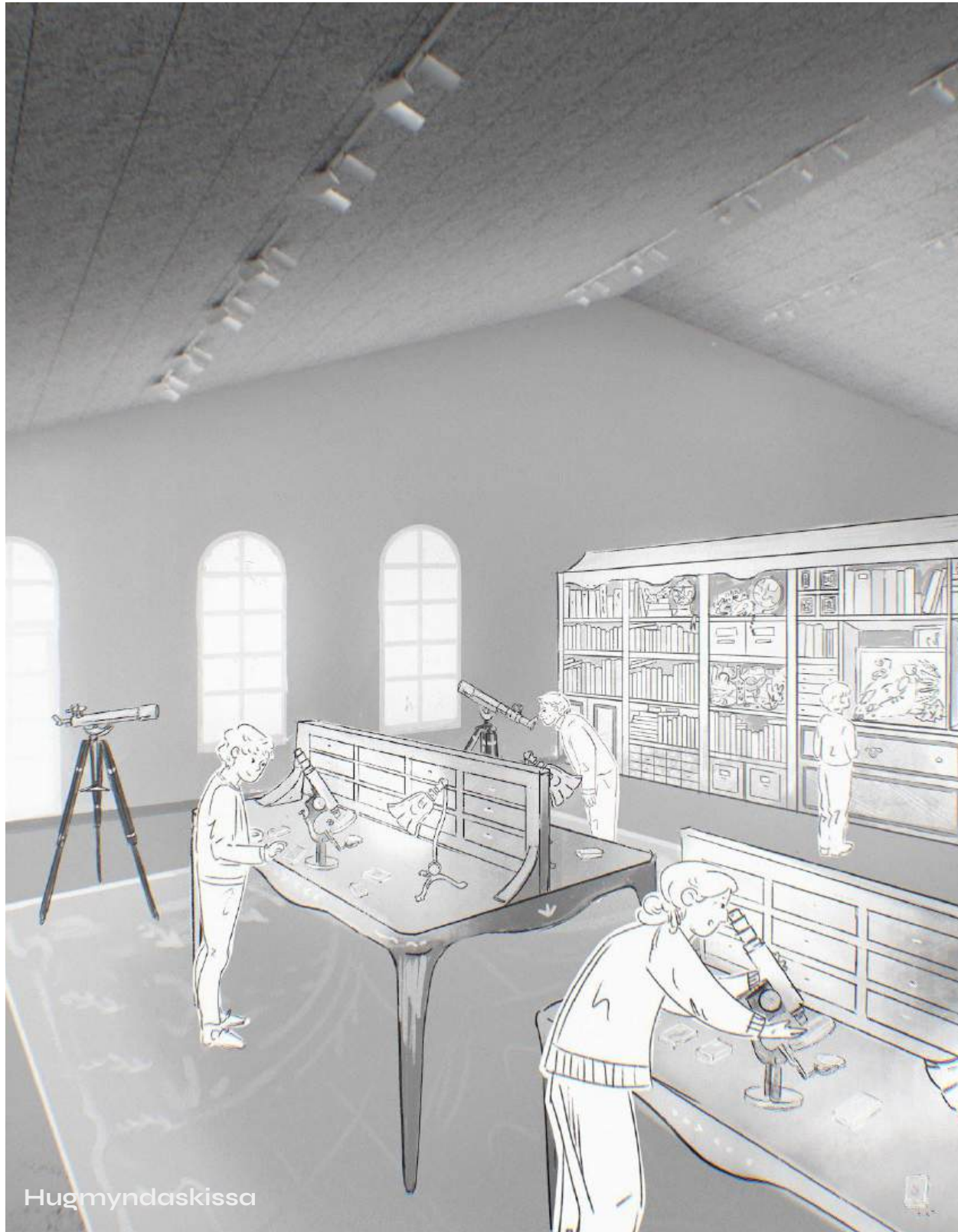


## Ljóðin II

Á völdum svæðum í byggingunni flæða ljóð Jónasar um rýmið. Rólegar hreyfingarnar kalla á athygli og umræður hjá fólki sem nýtur andartaksins og samverunnar í sýningunni og í veitingarýminu.



# Gagnvirk miðlun



Hugmyndaskissa



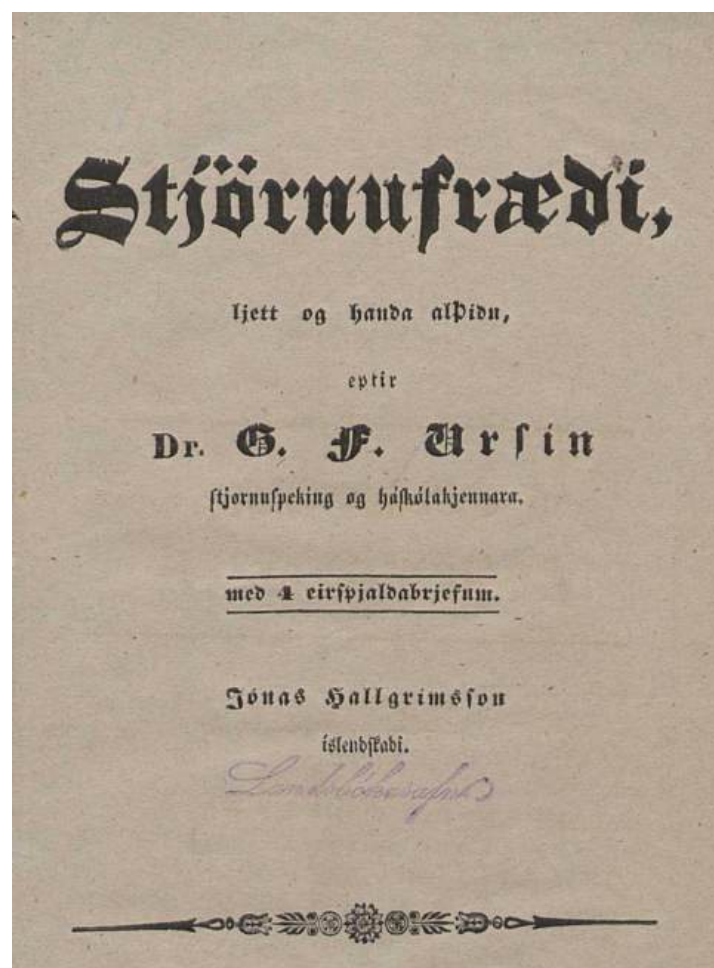
## Smásjá

Á rannsóknarstofunni verða settar upp smásjár þar sem gestir geta rannsakað tiltekin náttúrufríbæri sem Jónas rannsakaði og skráði.

Þegar sýnishornin eru sett undir stækkunarglerin spilast frásögn um fyrirbærið, sem byggð verður á skráningum Jónasar. Eftirtektarverðir og einkennandi hlutir sýnisins verða útskýrðir fyrir gestinum og náttúruskilningarvit hans munu vakna.



# Gagnvirk miðlun

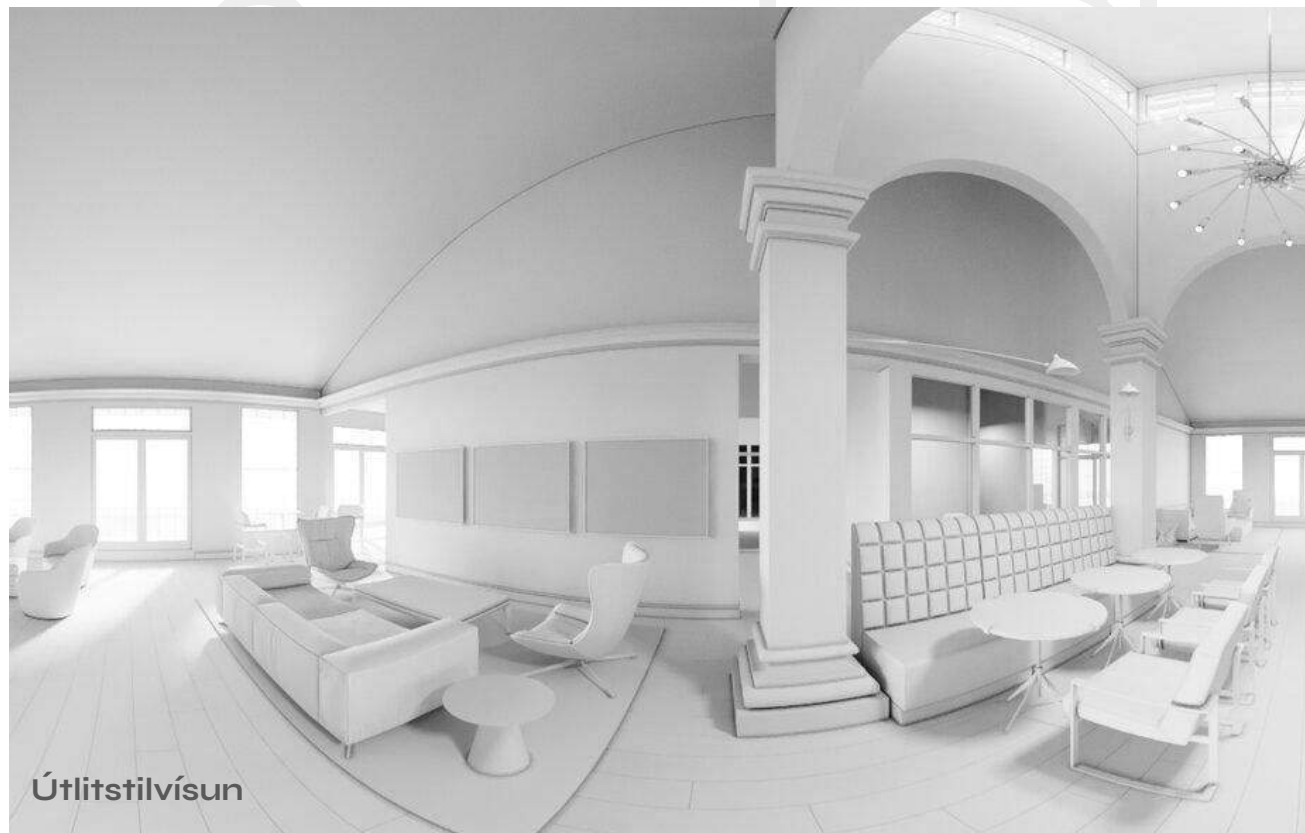


## Stjörnukíkir

Með því að horfa í gegnum stjörnukíki í sýndarveruleika geta gestir rannsakað himingeiminn með augum Jónasar.

Með hliðrun (pan) og nærdrægni (zoom) geta gestir ferðast um óráviddir sólkerfisins og fengið sjónarhorn og lýsingar Jónasar á því - eins og hann skráði það á sinn einstaka hátt.





Útlitstilvísun



Hugmyndaskissa

## Orðasmiðjan

Í Orðasmiðjunni skemmta gestir sér við orðasmíði um leið og þeir fræðast um afrek Jónasar á því sviði.

Gagnvirku viðmótin í Orðasmiðjunni er tvö.

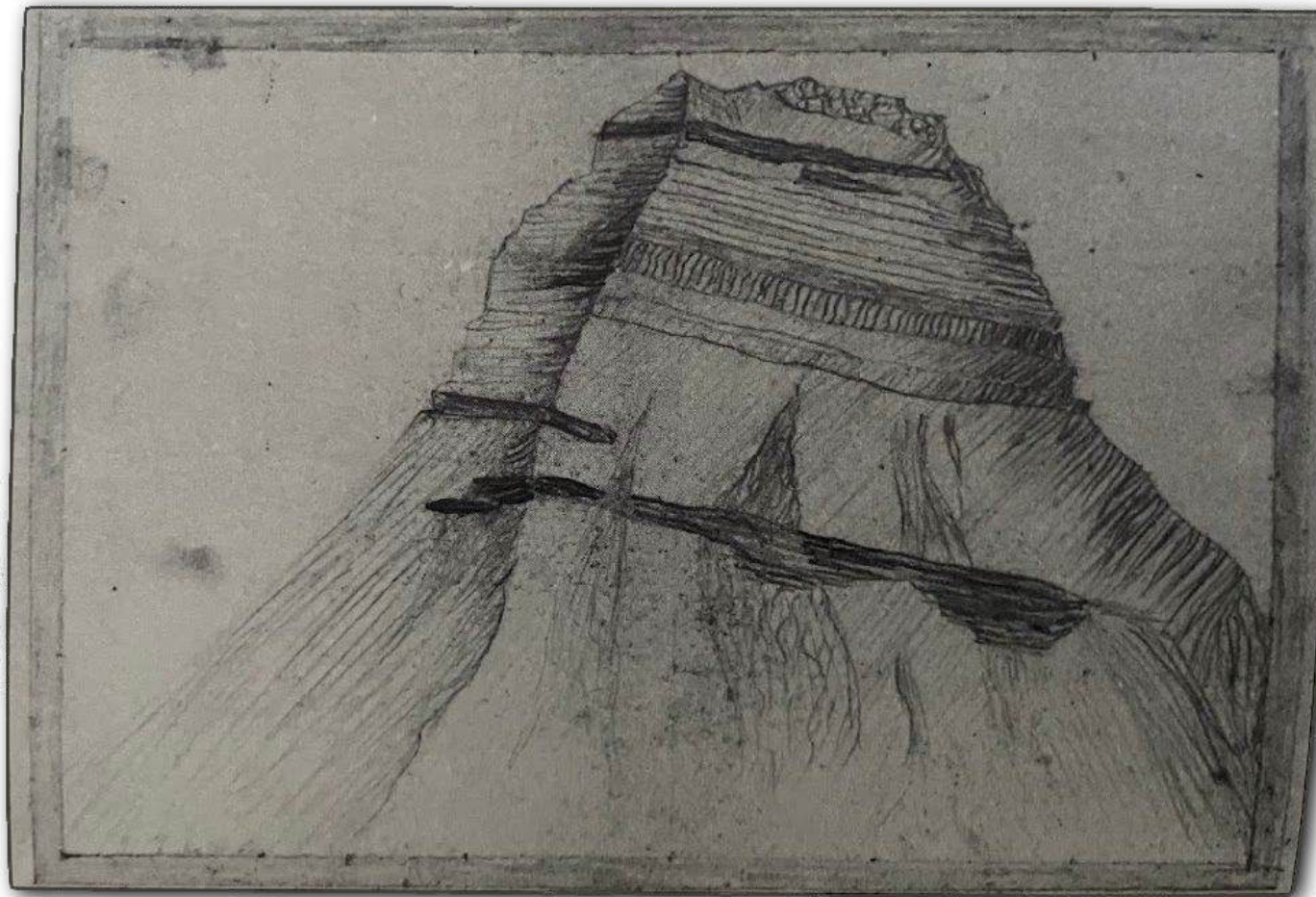
Í öðru þeirra sér gesturinn mynd af fyrirbæri sem hann er beðinn um að gefa nafn. Þegar gesturinn skilar orðinu útskýrir gervigreind fyrir honum hvað orðið stendur fyrir, án þess þó að vita hvað myndin sýndi.

Í öðru viðmóti semur gesturinn nýtt orð og útskýrir jafnframt fyrir hvað það stendur. Aðrir gestir greiða atkvæði um bestu orðasmíðina.

Hraun verður nýr og spennandi vettvangur fyrir nýyrði í íslenskri tungu.



# Gagnvirk miðlun



Kirkjufell - Teikning Jónas Hallgrímsson

## Önnur atriði...

Ævi og störf Jónasar bjóða upp á óendanlega möguleika til þess að fræða, skemmta og vekja forvitni. Sýningin mun því verða rammi utan um langtímasýn þar sem hægt verður að bæta við og vinna með efniviðinn í fleiri atriðum eftir aðstæðum og áhuga.

Hugmyndir að öðrum atriðum sem kviknuðu í hugmyndaferlinu, og munu verða greind betur í fyrsta áfanga eru:

- Leiklestur á bréfaskriftum, til dæmis milli Konráðs og Jónasar til að veita innsýn í persónuleg samskipti þeirra.
- Minnisspil um blóm: Samstæðuleikur fyrir börn sem byggir á íslenskum jurtum.
- Hlutverkaleikur þar sem gestir undirbúa leiðangur Jónasar, safna sýnum, lenda í óveðri og komast aftur heim.
- Kynning á öðrum skáldum frá sama tíma og á skáldum af svæðinu, eins og Ólöfu frá Hlöðum.
- Leikur um veðurspá: keppni í skráningu um veðrið, vísun í veðurskráningar Jónasar.



# 17. Að sýningu lokinni

Heimsókn á Hraun mun verða gefandi upplifun fyrir alla sem þangað koma. Staðurinn mun áfram laða að sér útivistarfólk sem ganga vill á fjöll, en hann mun einnig verða ákjósanlegur staður fyrir einstaklinga, fjölskyldur og hópa sem vilja njóta verunnar á bæjarhólnum með öllum þeim upplifunum sem þar verða í boði.

Verkefnahópurinn hefur nú þegar teiknað upp hugmyndir að fjölmörgum viðburðum sem kalla á endurteknar heimsóknir, en eins liggja fyrir hugmyndir að styttri gönguleiðum fyrir yngstu hópana sem vilja kanna svæðið frekar. Þar verða settar upp einfaldar og áþreifanlegar stöðvar sem leiða krakkana áfram í einskona ratleikjum sem gera ferðalagið að skemmtilegu ævintýri.





# 17. Að sýningu lokinni



Ein af núverðandi gönguleiðum upp að Hraunsvatni verður styrkt með stikum, upplýsingaskiltum og áningarstöðum. Valin gönguleið er um 3 km að lengd og er þægileg yfirferðar. Leiðin liggur um fallega náttúru, m.a. stórgrýti og björg á miðri leiðinni þar sem verður áningar- og útsýnisstaður í nálægð við náttúruna og náttúruöflin.

Við enda gönguleiðar við Hraunsvatn verður annar áningarstaður á fallegum stað með útsýni yfir vatnið og upp að Hraundranga. Útfærsla áningarstaðanna verður lágstemmd þannig að náttúran og umhverfið fái sín notið og verði ávallt í fyrsta sæti.





## 18. Hönnunarteymið

Hönnunarteymið sem er ábyrgt fyrir hönnun verkefnisins kemur úr ólíkum geirum hönnunar s.s. landslagsarkitektúr, áfangastaðamótun, sýninga- og upplifunarhönnun og margmiðlun.

Reynsla hvers aðila fyrir sig nær yfir marga áratugi og eru þau öll leiðandi á sínu sviði.



# 19. Landslag

Landslag er rótgróin og leiðandi teiknistofa á sviði landslagshönnunar og skipulags með mikla og breiða reynslu á öllum sviðum fagsins.

Markmið og hlutverk Landslags er að bæta umhverfi og samfélag með vönduðum, metnaðarfullum hugmyndum og hönnunarlausnum.





# 20. Kollgáta

Kollgáta arkitektúr hefur frá stofnun árið 2004 unnið að fjölbreyttum verkefnum allt frá smáum íbúðarhúsum upp í stór opinber verkefni.

Á Kollgátu er leitast við að hanna byggingar sem taka mið af umhverfi sínu og þörfum fólks á látlausan og yfirvegaðan hátt, með vönduðum og metnaðarfullum lausnum.





# 21. Gagarín

Gagarín er leiðandi hönnunarstofa á sviði upplifunar sem hefur brennandi áhuga á að umbreyta upplýsingum og fræðslu í sannfærandi sögur sem hafa varanleg áhrif á gesti.

Með áratuga reynslu, og sterkt skapandi ímyndunarafl starfsmanna, hefur fyrirtækið hannað fjölda margverðlaunaðra innsetninga og sýninga um allan heim.





# 22. Kostnaðaráætlun - Sýningar

## Framleiðsla & hönnun sýningar

Við hönnun og framleiðslu sýningar að Hraunum gerum við ráð fyrir blöndu af bæði einföldum og flóknum útfærslum með því markmiði að gera upplifun gesta sem allra besta.

Ofuráhersla verður lögð á að “tala inn í umhverfið” utandyra, þannig að menningarminjarnar og náttúra Íslands fái að njóta sín til hins ítrasta, en einnig viljum við skapa óvenjulegan og spennandi heim innandyra.

Kostnaðaráætlunin hér til hliðar innifelur í sér hönnun og framleiðslu á bæði inni- og úti sýningu.

Áætlunin gerir ráð fyrir að gönguleiðir og lagnir séu tilbúnar utandyra og að húsnæði sé tilbúið með lögnum, rafmagni, brunakerfi, vinnulýsingu og öðrum þáttum sem ekki teljast til hinnar eiginlegu sýningargerðar.

Hönnun, handrit og ráðgjöf	30,000,000
Smíðar, veggir og innréttingar	15,000,000
Prent	3,000,000
Leikmunir og sérlausnir	7,500,000
Útiskilti	6,000,000
Ljósabúnaður	9,000,000
Ljósmyndir og kvikmyndir	500,000
Hugbúnaður	45,000,000
Vélbúnaður	18,000,000
Uppsetning	8,300,000
Ferðir og hótél og fleira	900,000
ÓVISSA	10,500,000
<b>ALLS</b>	<b>150,700,000.- án vsk</b>



# 23. Kostnaðaráætlun - Landslag

## Forkostnaðaráætlun Landslags

Forkostnaðaráætlunin nær til bílastæða og landmótunar umhverfis þau, áningarstaðar við bílastæði sem og gönguleiða og fræðslustíga á svæðinu.

## Jarðvinna

Bílastæði og landmótun umhverfis þau	44.000.000
Áningarstaður við bílastæði	10.000.000
Gönguleiðir og fræðslustígar	66.000.000
Hönnun	8.000.000
Óvæntur kostnaður	10.000.000
<b>ALLS</b>	<b>138.000.000 með vsk</b>



# 24. Kostnaðaráætlun - Gestastofa

## Jónasarstofa-forkostnaðar áætlun

Forkostnaðaráætlunin miðar við fullkláraðar endurbætur núverandi hlöðu og nýbyggingu fjárhúss, bæði innanhúss og utan þannig að húsin séu tilbúin til uppsetningar á sýningu og móttöku gesta í kjölfarið. Í því felst einnig frárfir á eldra fjárhúsi og hlöðu sem nú standa ofar í brekkunni.

Þá eru einnig innifaldar allar jarðvegsframkvæmdir og fullnaðarfrágangur landslags, stíga, bílastæða og gróðursetning í kringum byggingarnar þannig að starfsemi geti hafist.

Niðurrif gamla fjárhúss	6,000,000
Niðurrif eldri fjárhúss og hlöðu	6,000,000
Jarðvegsframkvæmdir	13,200,000
Uppbygging hlöðu (88m <sup>2</sup> )	57,200,000
Uppbygging hlöðu (57m <sup>2</sup> )	42,750,000
Nýbygging fjárhúss	140,250,000
Frágangur landslags utanhúss	38,850,000
Hönnun	32,525,000
Eftirlit og byggingarstjórn	6,505,000
Heildar byggingarkostnaður	343,280,000
Óvæntur kostnaður	34,328,000
<b>Áætlaður heildarkostnaður verks</b>	<b>377,608,000*</b> með vsk

\* Ef ráðist verður í viðgerð og endurbætur á tækjaskemmu bætist kr. 21,000,000.- við þessa áætlun.



A gravel path winds through a lush green field. In the distance, a group of people is visible on the path. The text is overlaid at the bottom of the image.

*„Systir góð! Sérðu það sem ég sé?“*