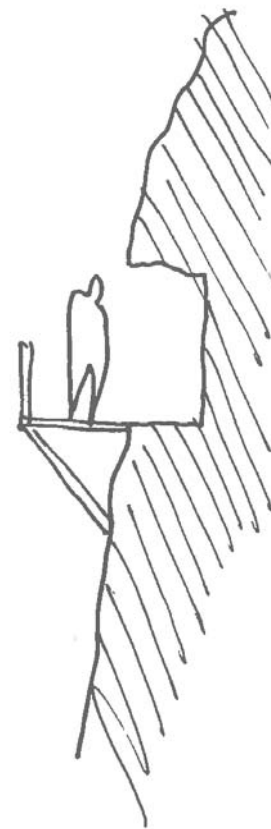


Pause

Nasjonalt turistvegprosjekt på Sjonfjellet i Nesna kommune

Prosess - Storskaret



Prosesshefte Storskaret
Diplomoppgave vår 2013
Astri Bang
Veileder Eileen Garmann Johnsen

Innhold

Storskaret

2	Skissemodellering
18	Videre skissering
30	Midtsemester
34	Etter påske
46	Detaljering

Skisse- modellering

Jeg lagde modellutsnitt i 1:500 av hvert område, og brukte en dag på hvert av stedene. Jeg gjorde en rekke modellundersøkelser for å se om noe kunne inspirere meg til å jobbe videre med.

Dette var ikke en nøye gjennomtenkt og kalkulert øvelse, men det handlet mer om prøve ut alt mulig uansett hvor usannsynlig det kunne virke, og på denne måten generere nye ideer.

Storskaret er et enormt hakk i fjellet ca.800 meter fra utsiktspunktet.

Utsiktspunktet tilbyr en fantastisk utsikt utover havet, og der handler det mer om de fjerne tingene, mens i Storskaret vil jeg fokusere mer på de nære tingene. Herfra har du ikke den samme utsikten utover havet, det er mer suget nedover som er i fokus, og de kraftige naturkreftene.

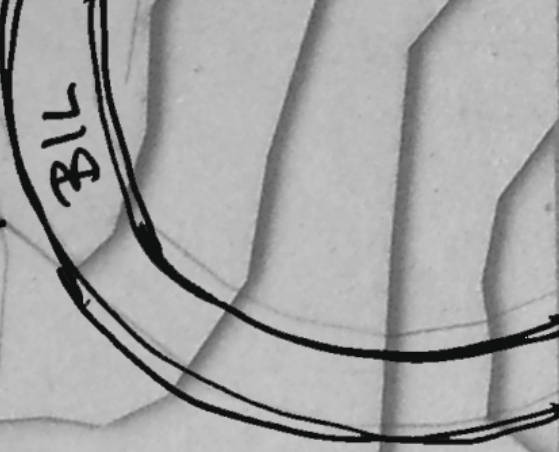
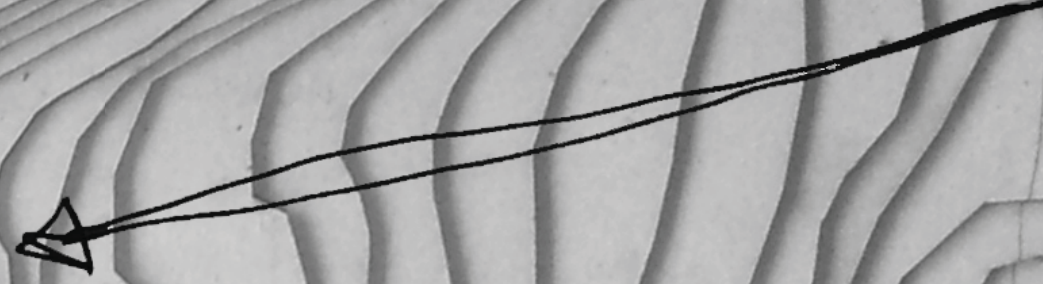
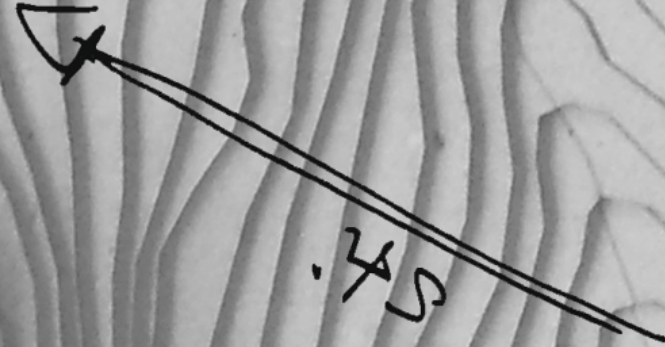
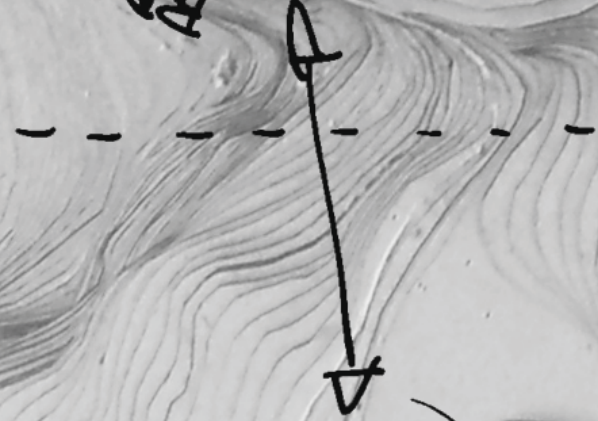
Her vil jeg forsøke å skape noe som tar deg tettere inn på naturen akkurat her, og satse mer på det taktile i steinen og de umiddelbare omgivelsene.



Utsikt over rett
over fjorden.

rett opp
rett ned
rett opp

rett opp
rett ned
rett opp





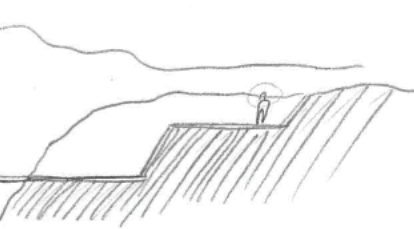
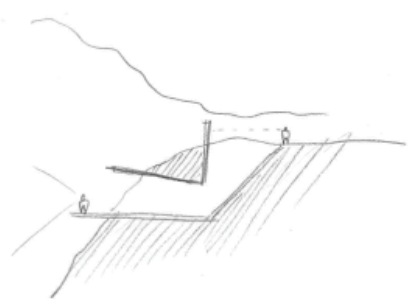
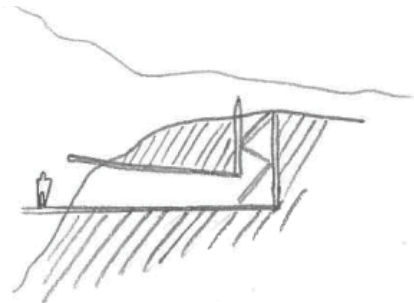
Man går inn og ned gjennom fjellet for så å komme ut midt i skaret. Nærhet til berget.

Når man kommer mot "inngangen" sperrer en vegg deg fra å se det bratte skaret. Dette oppdager du først når du kommer lenger nede i fjellet.



Over: Tadao Ando; Water Temple. Awaji, Hyogo, Japan (1991)

En trapp som tar deg ned til et nivå der hodet er i samme høyde som bakken. Gå langs denne veien og få et helt nytt perspektiv på naturen omkring.



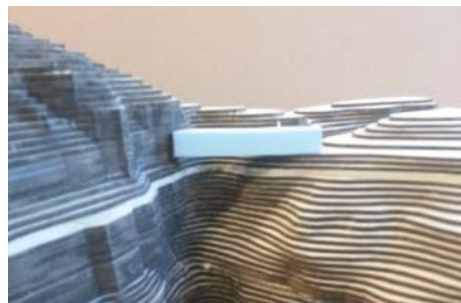
Et volum festet utenpå bergveggen. Et geometrisk fremmedlegeme som er en sterk kontrast til den naturlige fjellveggen, både i form og materiale.

Innervegg mot berget.

Inngang direkte inn fra bakken innerst i skaret, eller via ramper.

Det største problemet er skala. Dette er kun et sted å oppleve naturen, det er ikke noe større program her, noe som vil gjøre et slikt volum svært lite i forhold til skalaen på Storskaret. (Formen brukt i modellen er på ca 250 m²)





Et kontrasterende volum på tvers over skaret. Et gulv man kan se gjennom, (glass/rister).

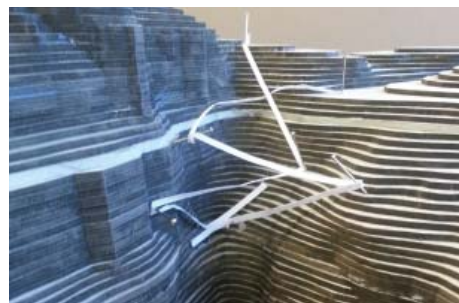
Det samme problemet med skala opptrer her, der jeg ikke har noe program å putte inn i et såpass stort volum. En mulig løsning kan være en helt enkel bro som strekkes over skaret og som ender i bergveggen.



En rampe som går rett ut i haket. Dette skaper ikke nærheten jeg ønsker, og du kommer ikke i taktil kontakt med noe annet enn selve rampen.



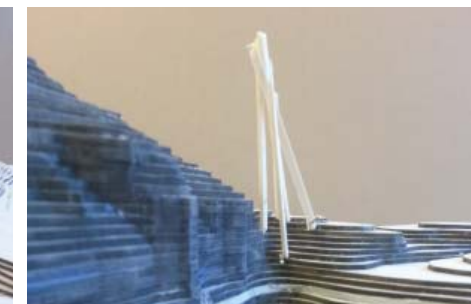
Grepet minner mye om Todd Saunders' utsiktspunkt Stegastein i Aurlandsfjellet, en del av nasjonale turistveger ferdigstilt i 2006.



Et system av trapper, ramper og repos nedover øverste del av Storskaret. Flere veier man kan bevege seg. Sløyfer. Tilgjengelig for alle.

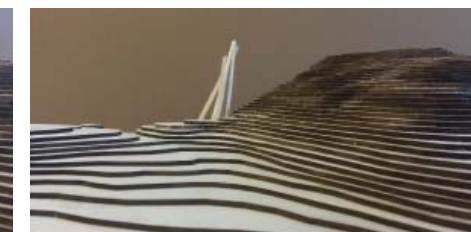
Noen steder kun for bevegelse, andre for pauser der man kan sette seg ned. Øyeblikk med nærhet til berget/lys/vann etc.

05_Stigespill

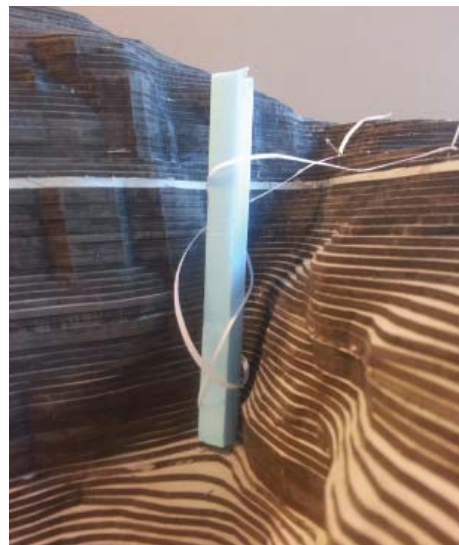
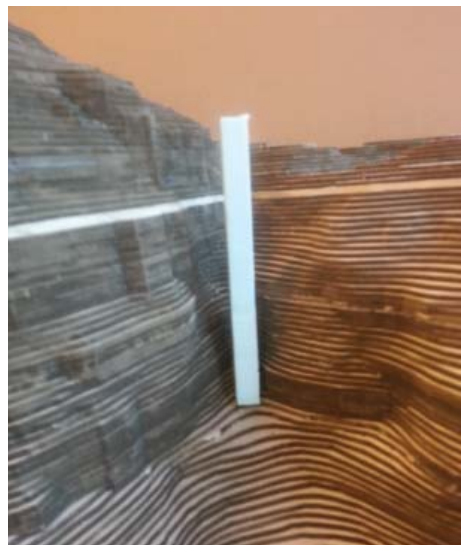
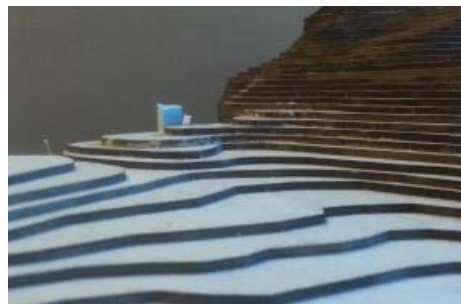


Et tårn som tar deg enda legger opp, og som krager ut over hakket for å forsterke suget nedover.

Det kan være både massivt eller en lettere åpen konstruksjon. Mer som et uklimatisert trappetårn.



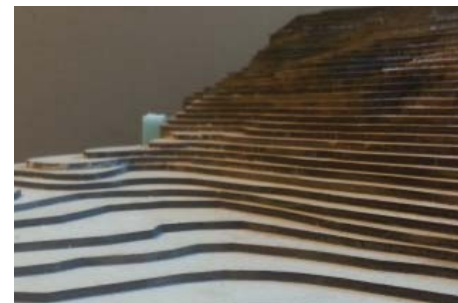
Det skjeve tårn_06_



En kjempehøy struktur nede i skaret. I modellen er den ca. 55 meter høy, men den vises knapt fra baksiden. Trappesjakt som tar folk ned i skaret, enten på utsiden eller inni,

07_Skyskraperen

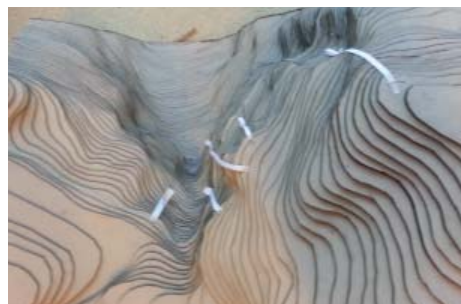
12



Skyskraperen er kortet av og hengt opp på bergveggen, (som forslag nr.02). Et trappetårn som tar deg ned til midt på den vertikale fjellveggen. Innervegg er bergveggen.

Påheng_08_

13



Inspirert av telt som kan henge på siden av en fjellvegg. Er det mulig å lage noen konstruksjoner som henger seg utenpå ned langs fjellsiden og som inneholder varierte funksjoner nederst? Utsiktsplattform, bål plass, enkel overnatting etc. De kan også knyttes sammen nederst med f.eks. ramper e.l.

En gangvei som går langs hele innersiden av skaret. Fra den slakke siden der man kan gå rett ut på gangveien, til der det blir brattere og brattere, og bergveggen går 90 grader rett ned. Overgang.

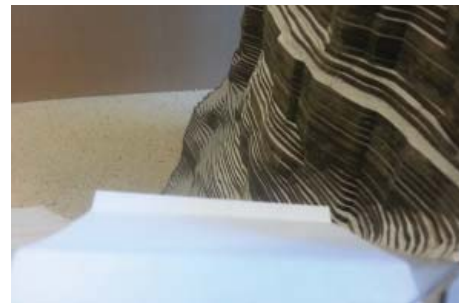
Man kan kun gå én vei, så snu og gå samme vei tilbake.





Trapp som går ned midt i skaret. Enten en alt for bratt trapp som følger landskapet, eller en "riktig" trapp som dermed løftes opp og ut av skaret.

11 Smal trapp



Trapp som går ned i skaret fra den slakke siden. Trappen ender i et repos der man kna stå og nyte utsikten.

Bred Trapp_12_

Videre skissering

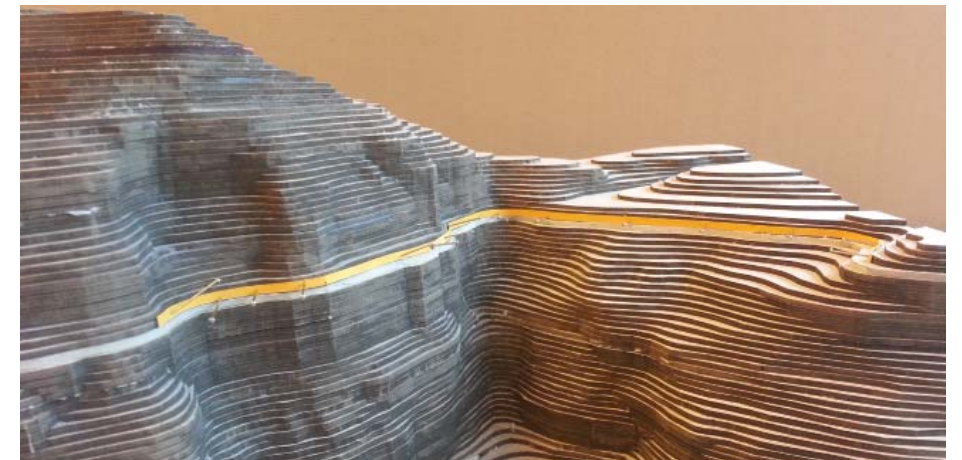
Videre i prosessen valgte jeg ut de forslagene fra skissemodelleringen jeg synes var mest interessante. Jeg prøvde å gå videre med dem for å se hva som kunne fungere.

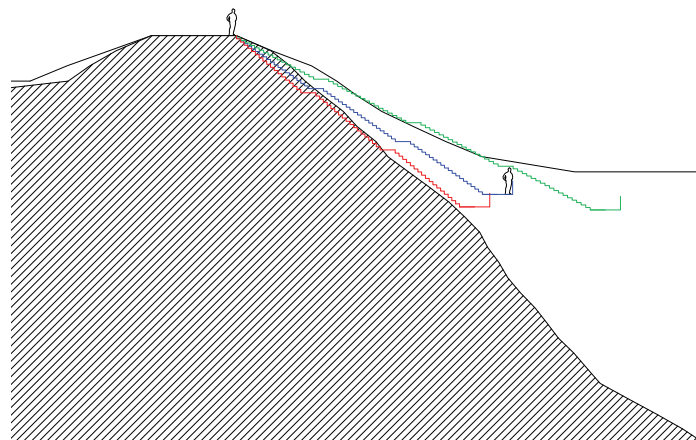
Samtidig prøvde jeg å tenke på materialer som kunne benyttes i de ulike forslagene.

Jeg ville jobbe videre med to modeller fra skissefasen; ei trapp som tar deg ned i skaret, og ei rampe som går langs skaret.

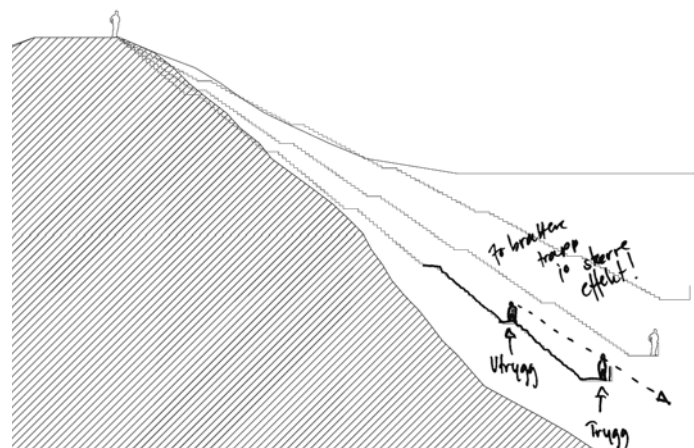
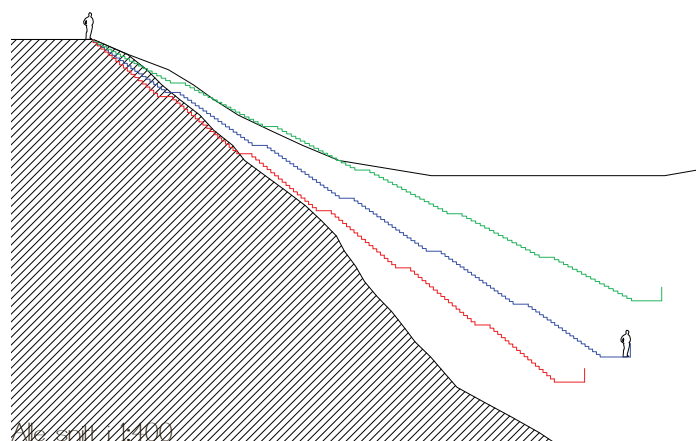
Rampa synes jeg er interessant fordi den tar deg fra vestkanten av skaret som er flatt og slakkere, mot øst der skaret gradvis begynner å gå loddrett nedover, og fjellveggen fortsetter oppover. Du beholder samme høyde og samme horisont, men skaret forandrer seg drastisk fra den ene kanten til den andre.

Trappa tar deg fra toppen av skaret og ned i sprekka. Dette grepet vil fremheve suget nedover, og når du står oppe i trappa vil du få en følelse av at om du faller i trappa kan du fortsette å falle ned hele skaret, Spenningsfølelse.



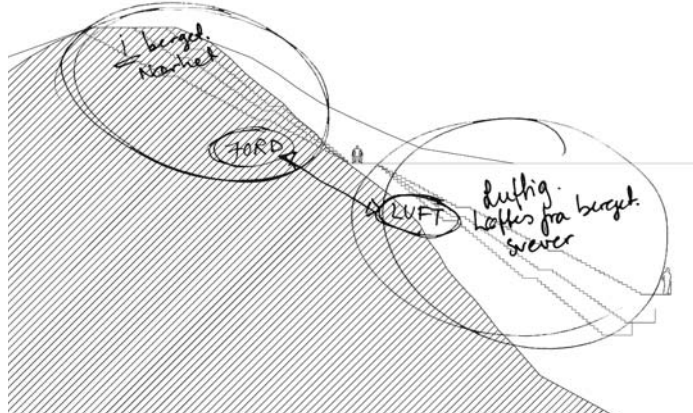
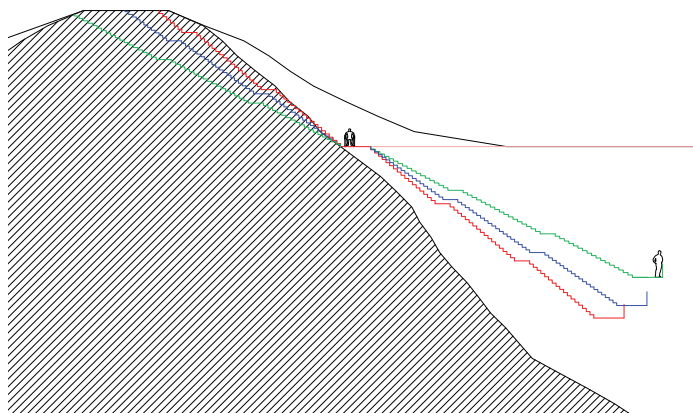
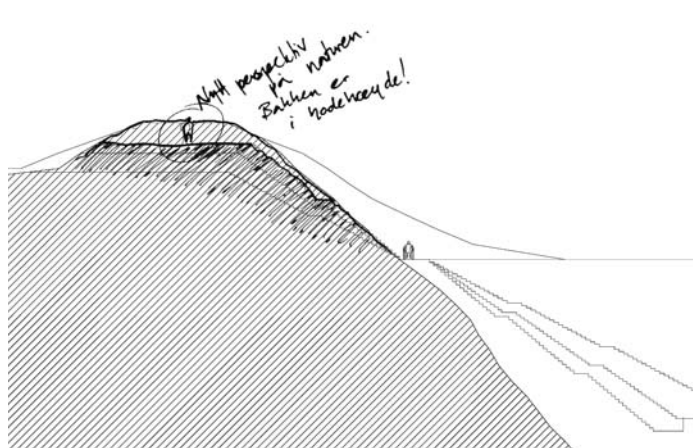
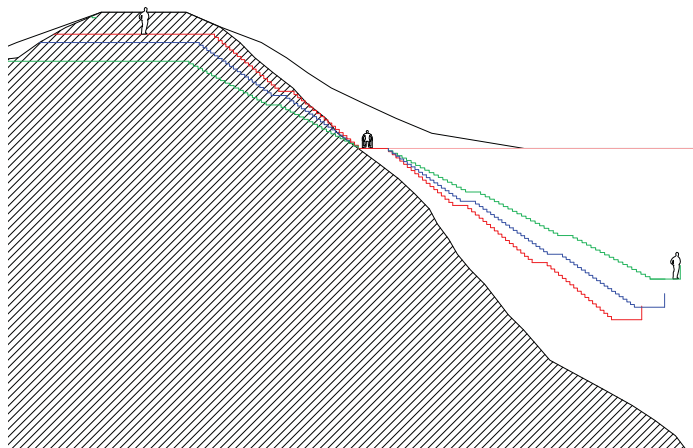


- Grønn trapp: inntrinn 300mm
opptrinn 160mm
28,1° helning, repos hvert 18.trinn
- Blå trapp: inntrinn 250mm
opptrinn 175mm
35° helning, repos hver 3,5 meter
- Rød trapp: inntrinn 250mm
opptrinn 210mm
40° helning, repos hvert 18.trinn



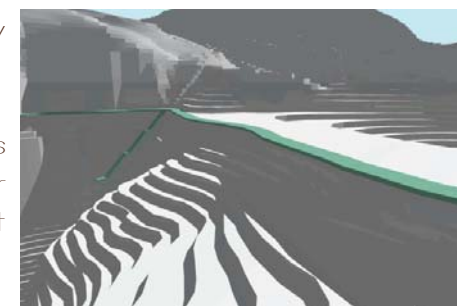
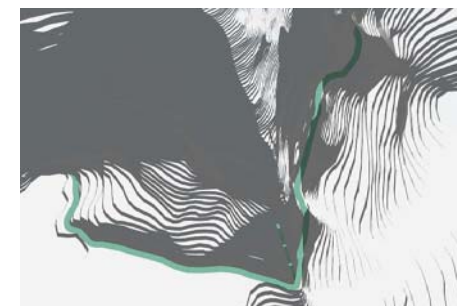
Snitt fra midt i skaret. Undersøkelser av hvor bratt trappa skal være, samt hvor lang. Jo brattere den er, jo mer effekt får du av suget nedover i skaret.

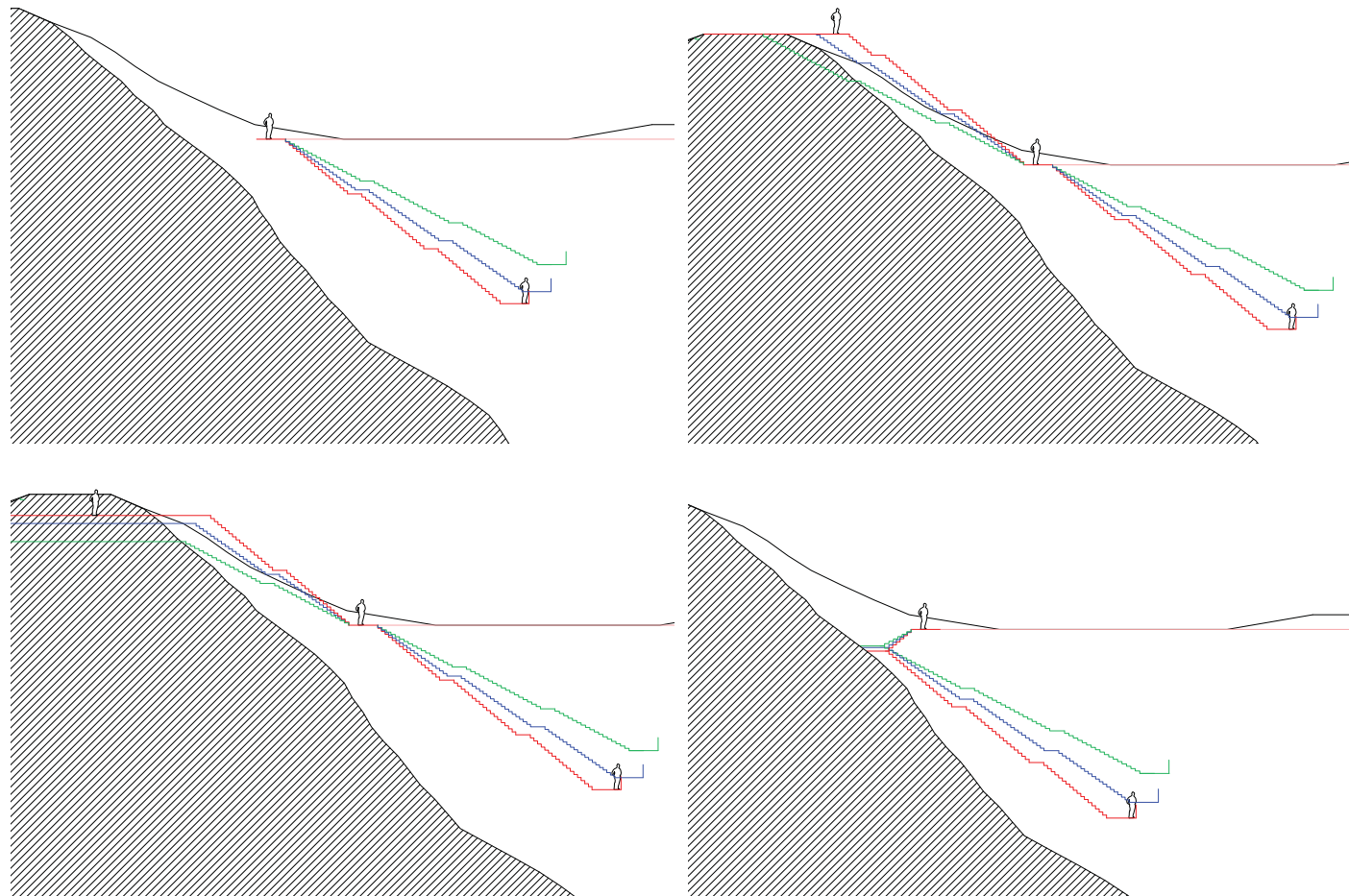




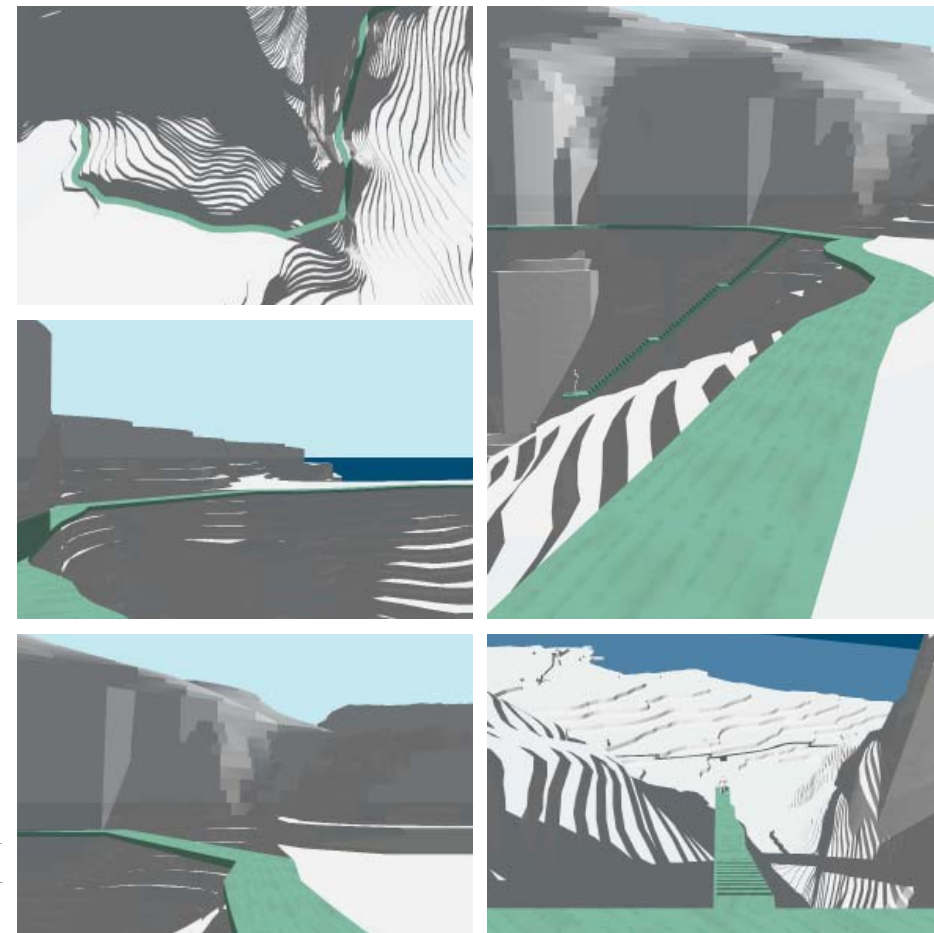
Kan trappa og rampa kombineres?
 Trapp fra toppen tar deg ned til
 ei rampe som går langs skaret.
 Eventuelt kan trappa fortsette ned i
 skaret, Dette blir litt rotete. Hva vil jeg?
 Hva er viktig? En kombinasjon av
 begge svekker begge konseptene.

Hvis trappa starter inni berget løftes
 den ikke så langt ut fra fjellet lenger
 ned. Overgang fra å gå inni berget
 til ut i lufta.



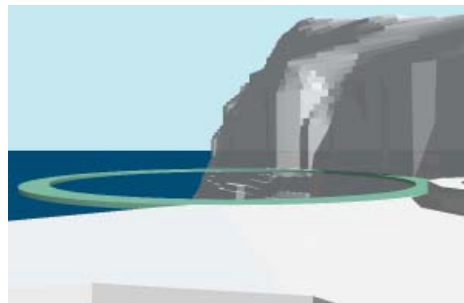
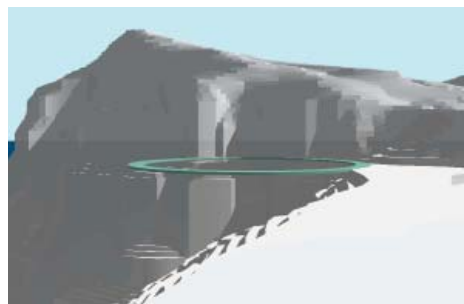


Hvis rampa ikke følger skaret innerst i hakket blir den som ei bru over skaret.

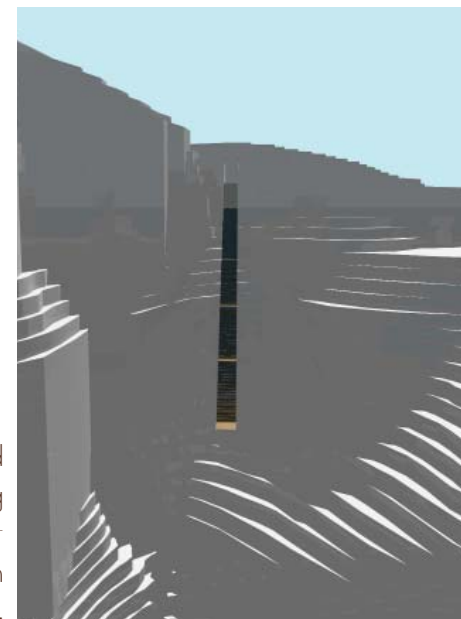




Over: MJR Architects; Grand Canyon Skywalk (2007) Grand Canyon, Arizona, USA

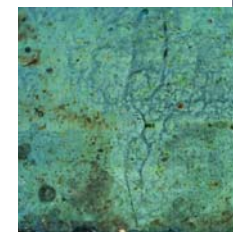
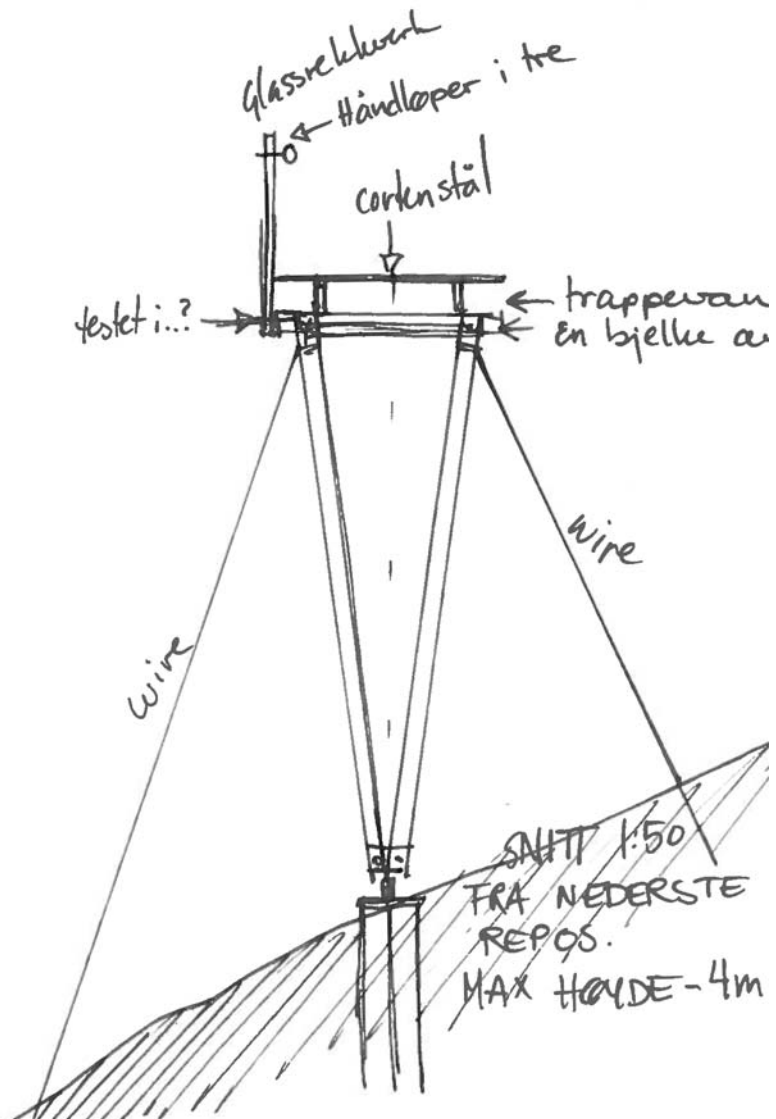


En annen versjon av rampa. Med utgangspunkt i brua over den innerste delen av skaret, er det trukket opp en sirkel som tar deg fra den delen av skaret som er lavere og slakkere, til ut i lufta over skaret, til den bratte delen som går loddrett oppover og nedover.



Til midtsemester endte jeg opp med å presentere trappa som endelig forslag. En enkel trapp som starter inni berget og tar deg gjennom skaret og ut i lufta.

Forsøk på et detaljsnitt, (1:50), gjennom trappa. Jeg vil ikke at man skal kunne se hvordan den er innfesta når man står i trappa.



Jeg ønsker ei tynn og lett trapp, der noen av trinnene kan perforeres for å skape dette suget nedover.

Cortenstål innfrir disse kravene, og har samtidig den kvaliteten at fargen endres over tid, noe som gjør at uttrykket sakte men sikkert endres akkurat slik som naturen også gjør.

Midt- semester

På midtsemestergjennomgangen min presenterte jeg prosjektet så langt som jeg har kommet til nå. Veiledere var Barbara Matusiak og Fredrik Shetelig.

Her er notatene jeg gjorde meg under kritikken, sammenfattet med notater gjort under den første veiledningen med Eileen etter midtsemester.

- Nå er ulike funksjoner veldig spredt rundt omkring. Hvor kan man overnatte? BÅDE på kaféen OG i skogen. Badstue/stamp ved elv. Toaletter både på utsiktsplass, kafé, elv og skog?! Dette gir mange unødvendige utfordringer.
- Finn ett sted som har alle funksjonene. Hvor er dette? Hvilket sted passer best til dette?
- Gå mye mer ned i detalj. Hvor er naturopplevelsen? Skritt for skritt - meter for meter. Overgangen. Komprimert bevegelse. Buljongferninger av opplevelser.
- Hvor er øyet? Overganger. Terskler, Sjøkt. Går man rett på opplevelsen? Kommer man gradvis inn? Skrått?
- Detalj, detalj, detalj: materialitet/høyder osv.
- Prosess som foregår over en viss periode. Prosjekt som endres over tid. Materialer som endres? Farger? Funksjoner?
- Henger de fem punktene sammen på noen måte? Form/materialer/måter å bearbeide bakken på/

- konstruksjon/farger
- Drift og vedlikehold. Robusthet. Hvor røft er prosjektet?
- Driften og vedlikeholdet vil endres etter stedet. Ligger det perifert eller sentralt? Lettvint å komme til.
- Hvilke ulike brukergrupper skal stoppe og ta i bruk
- stedene? Busslast med japanske turister vil neppe gå hele turstien. Burde man da kunne kjøre og parkere på hvert sted? Hvorfor skal man ikke kunne kjøre til hvert enkelt sted? Jeg mener dette vil ødelegge noe av opplevelsen hvis man må kjøre et lite stykke, parkere, gå ut, sette seg inn i bilen igjen, kjøre 5 minutter til, parkere, gå ut osv. Vil man gå et stykke for å se de andre punktene, eller kjøre videre. Hvem er målgruppa?
- En parkeringsplass for buss/ flere biler, og mindre
- steder langs veien man kan parkere om man vil. Enkel. Ikke gå for mye inn på dette!
- Hva med parkering og opplevelse i ett og samme
- rom. (Som Jensen & Skodvins turistvegprosjekt Liasanden på Sognefjellet)

Direkte om Storskaret

- Naturbearbeiding i ekstremformat, (utsikt)
Er det riktig grep å legge ei trapp ned her? Skal det være noe menneskeskapt arkitektur her, eller holder det å for eksempel lage et hull i fjellet for å se gjennom når man står på et visst punkt? Skulpturlandskap Nordland: *Opus for himmel og jord* av Oddvar I. N. (1993) i Vevelstad kommune. (Materialforskjell!)
- 2 ulike ting: rampe og trapp. Kan de kombineres, men ikke treffe hverandre? Problematiske punkt der de møtes. Retningsendring. Kan de gå over/under hverandre slik at det ikke blir et veiskille? Skille mellom de "tøffe" og de "feige".
- Detalj for komplisert. Tenk enklere. Skive under som holder trappa oppe?

Nå...

...Er det snart påske og jeg reiser nordover. Undersøk stedene nærmere. Meter for meter. Hva ser du? Overganger etc.

Bestem plassering av funksjoner!

Forenkling!

Jobb videre med alle fem stedene gjennom påskeferien og gå deretter videre med tre (?) prosjekt, (Slik det ser ut nå blir dette kanskje skogen, Storskaret og utsiktspunktet)

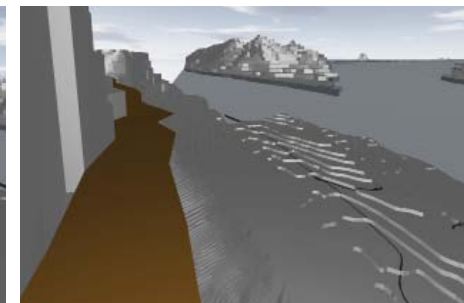
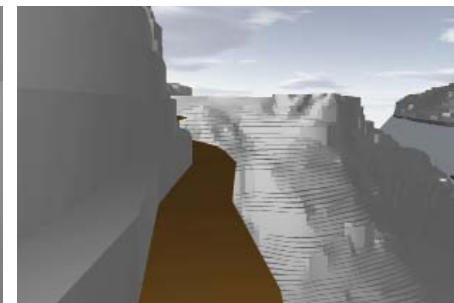
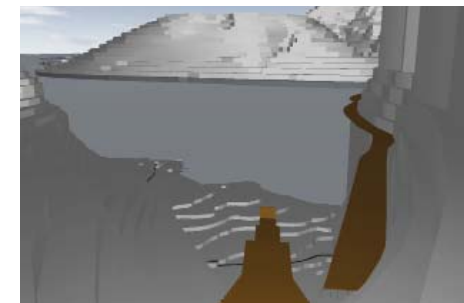
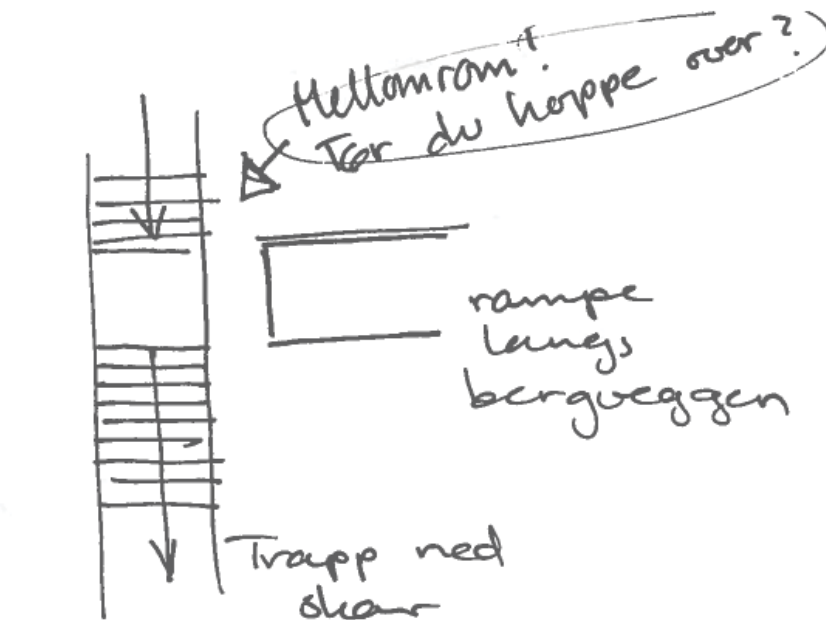
IKKE GLEM DEN STORE SAMMENHENGEN selv om jeg zoomer inn på hvert sted!

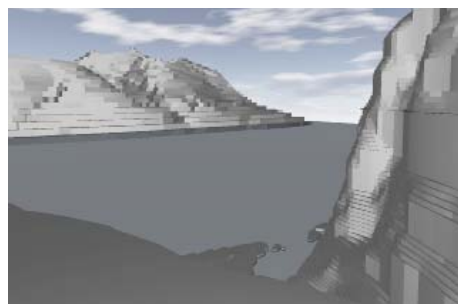
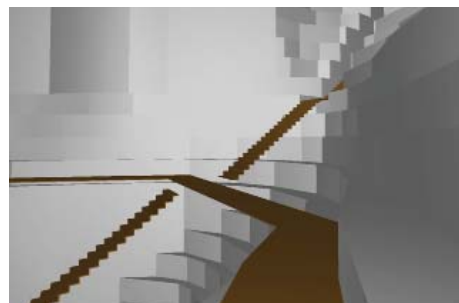
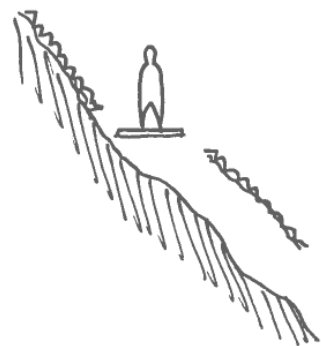
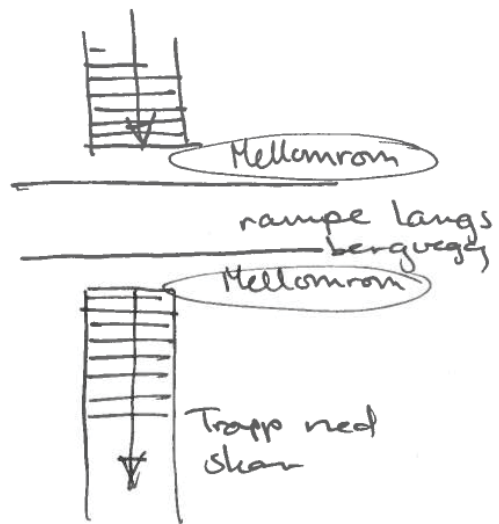
Etter påske

Etter midtsemester ble det påske, og jeg reiste nordover og tok en liten pause fra hele prosjektet. Nå er det på tide å fortsette, og plukke opp trådene fra midtsemester.

Etter midtsemester ble noen ting mye klarere, og nå må jeg jobbe for å få alle prosjektene til å lande, og ende opp med et forslag på hvert sted. Andre ting derimot ble mer uklare, men nå er det viktig å bare bestemme seg for et grep, bli enig med meg selv og kjøre på for å komme videre med detaljering og bli ferdig.

Til midtsemester presenterte jeg kun trappa som endelig forslag, og sløyfet rampa som gikk langs bergveggen. Likevel forsøkte jeg fortsatt å kombinere de to på et vis. Det ble rotete og uklart om rampa kryssa trappa, og du endte opp med et veiskille midt i trappa, så jeg så på hvordan de to elementene kunne *nesten* møtes. Kanskje var det en overgang som skilte de tøffe fra de mer feige, der det krevde litt is i magen å komme seg fra trappa til rampa.

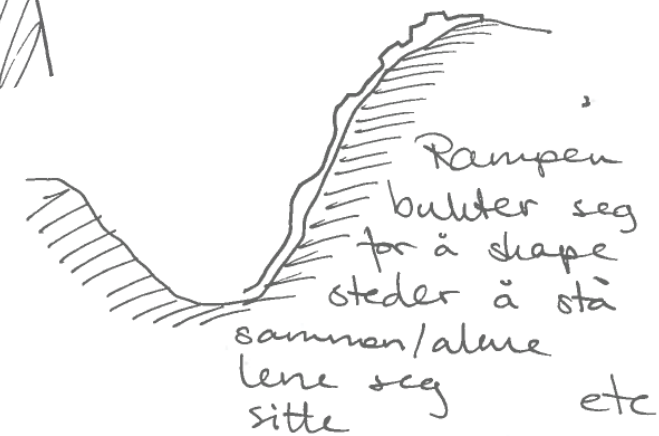


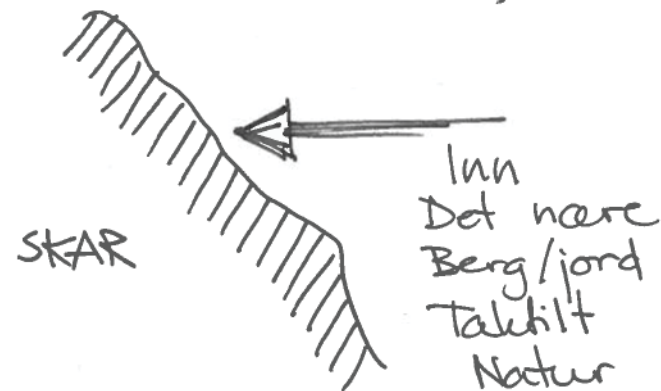
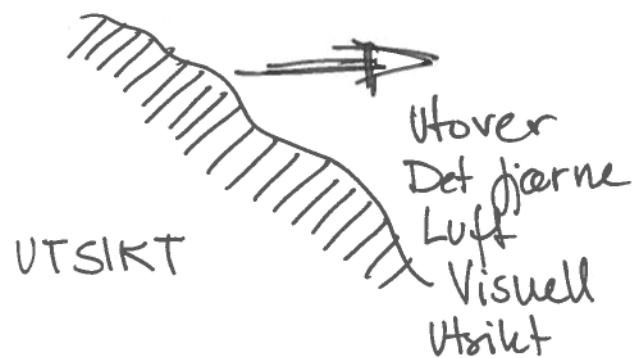
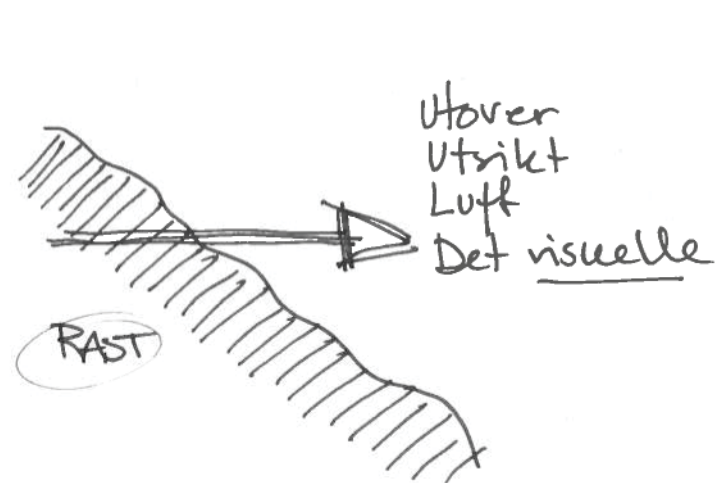


Jeg plagdes fortsatt veldig med denne knotete overgangen fra trapp til rampe. Skal man følge forskrifter blir det ganske tamt, og ønsket om å ha en litt skummel overgang forsvinner.



uthulninger i fjellet.
Rom langs rampa.



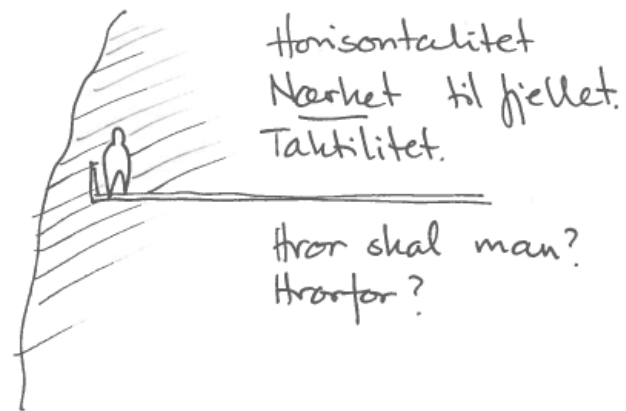
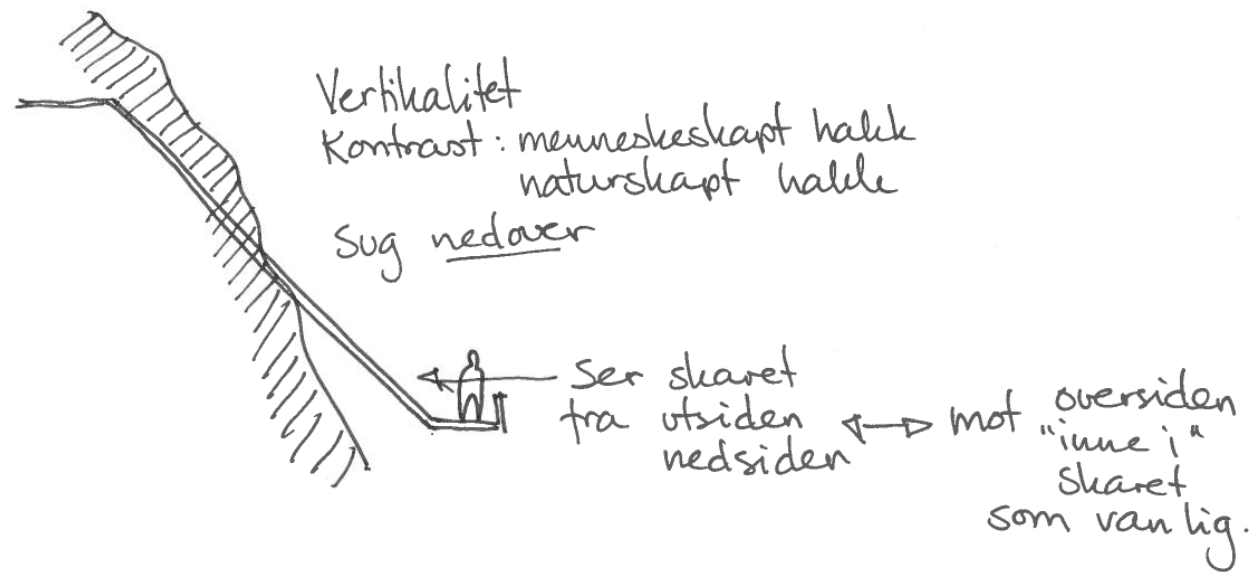


Etter at jeg endret utsiktsplassen fra å gå OPP i lufta til å gå NED, gikk jeg gjennom en liten identitetskrise i forhold til Storskaret. Jeg hadde tidligere sagt at utsiktspunktet skulle gå opp i lufta og henvende seg utover mot horisonten, mens Storskaret skulle gå ned og fokusere på berget/fjellet/det nære/naturen. Nå når utsiktsplassen også gikk ned, hva var den største forskjellen mellom de to stedene?

Jeg tror jeg har hengt meg litt opp i selve definisjonen av plassene. Selv om begge konstruksjonene går ned i landskapet gir de to helt ulike uttrykk. Utsiktsplassen går slakt nedover langs ramper, og den henvender seg veldig utover mot utsikten. I Storskaret går man også ned, men fokuset er helt annerledes siden man går ned en relativt bratt trapp, og ikke retter

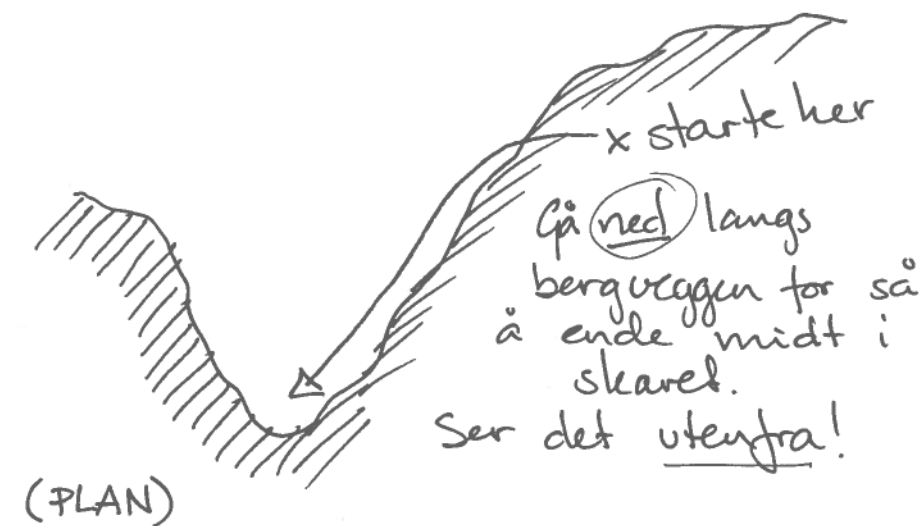
oppmerksomheten mot utsikten,

Jeg ønsker at man i Storskaret skal ha et forhold til steinen og naturen, og de veldig suget nedover. Hvordan oppnår jeg dette, og hva har trappa og rampa slags styrker i forhold til å fremme disse følelsene?

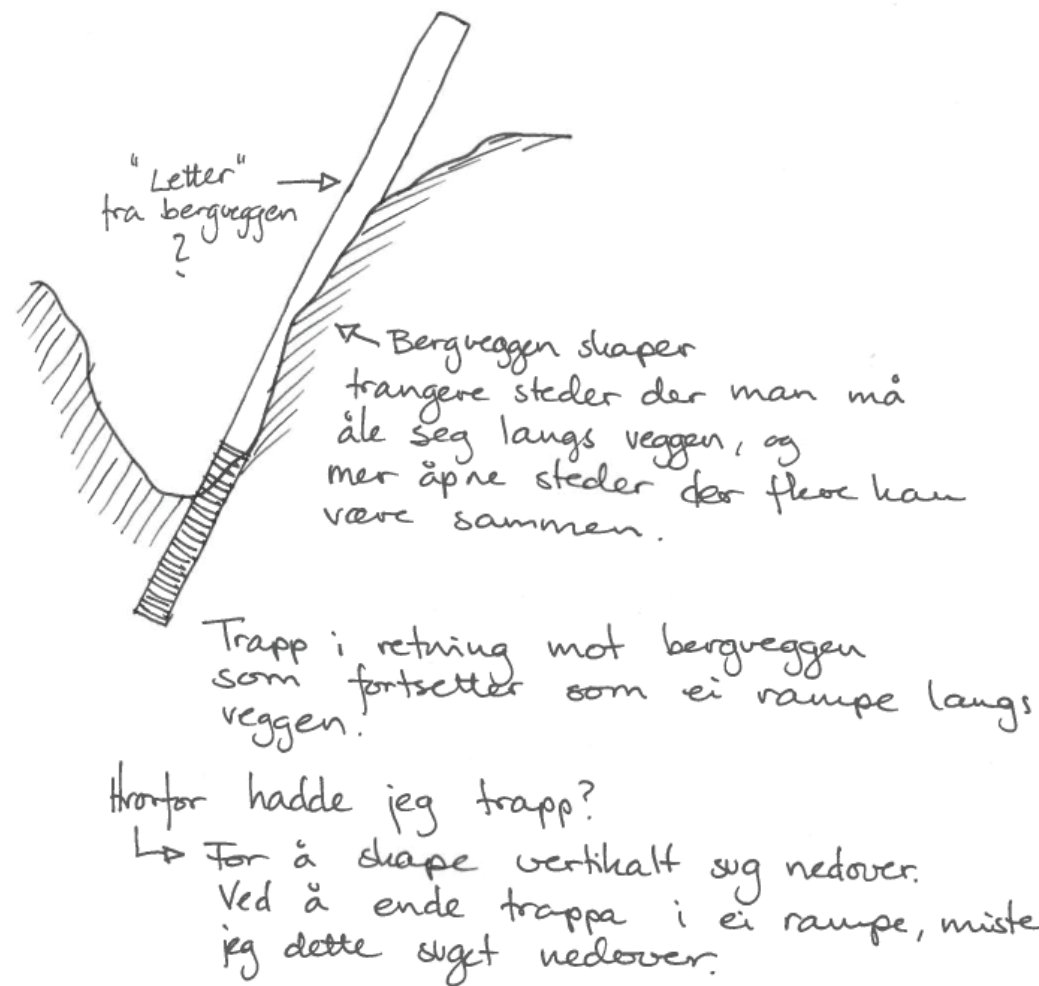


Trappa forsterker suget nedover i skaret, og man får oppleve den store kontrasten av å være inne i fjellet i et menneskeskapt hakk i fjellet, og å komme ut i selve skaret og oppleve det store naturskapte haket. Når du står nederst i trappa får du sett Storskaret fra en ny vinkel: fra utsiden og nedsiden, i motsetning fra det du vanligvis vil ha opplevd - å være i skaret og oppleve det fra oversiden.

Rampa tilbyr derimot en annen viktig kvalitet; nemlig taktiliteten jeg svært gjerne ønsker å oppnå. Her må du hele tiden forholde deg til bergveggen når du beveger deg langs denne. I rampa kan man utforske bredder og rom langs bergveggen, noe som av og til kan tvinge publikum til å åle seg langs fjellveggen og virkelig oppnå kontakt med denne.

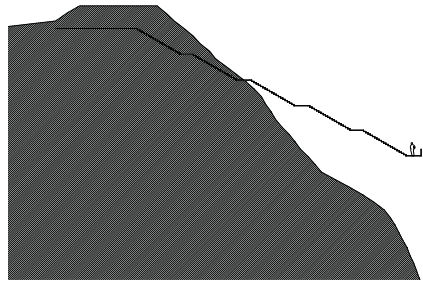


Over er ei skisse som foreslår å legge ei trapp ned langs bergveggen fra det høye punktet i øst for så å gå ned mot den innerste delen av skaret. Dette gir en opplevelse av bergveggen samtidig som man ser skaret utenfra hele veien.

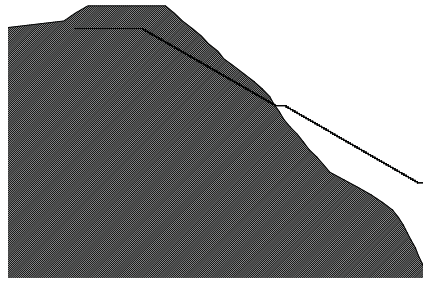


Av de to grepene synes jeg fortsatt trappa gir meg mer i forhold til det dramatiske som jeg ønsker. Rampa tilbyr denne taktiliteten som jeg virkelig vil ha, så hvordan kan jeg få denne kvaliteten inn i trappa??

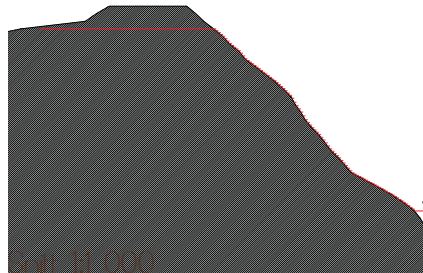
Her er et forslag som gir meg både trapp og taktilitet, men likevel mister jeg den kvaliteten som jeg i utgangspunktet likte ved trappa. Ved å la trappa ende i ei rampe mister jeg dette suget nedover som oppnås ved å la trappa slutte i "ingenting", og at skaret fortsetter bratt nedover i forlengelsen av trappa.



Det øverste snittet viser trappa slik som jeg har prosjektert den så langt; 170mm opptrinn, 295mm inntrinn, og med repos for hver 3,5 høydemeter.



Men hva om jeg dropper reposene og kun har ett repos midt i trappa? (Snitt i midten). Ikke helt forskriftsmessig men... Et repos som markerer overgangen fra det å bevege seg nedover inne i fjellet, til å komme ut i lufta og gå ned på utsiden av skaret. Kan jeg dyrke det taktile i denne overgangen?



En ekstremversjon av trappa er jo å la hele trappa følge landskapet. (Nederste snitt). Dette blir mer en ekstremsport kun for de spesielt interesserte, og er mer på linje med prosjekter som The Haiku Stairs på Hawaii, eller Angels landing i Zion National Park i Utah.

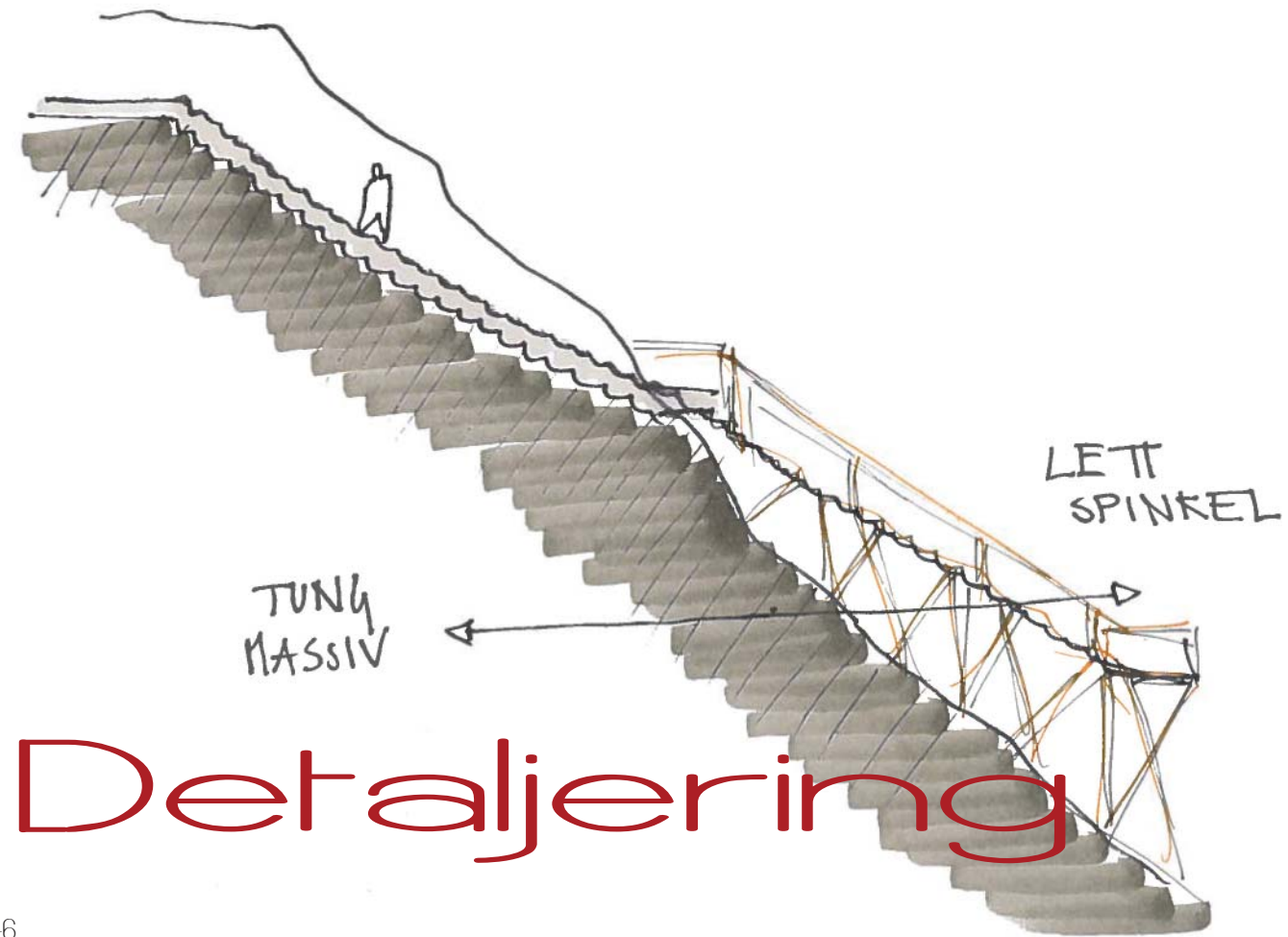
Nede til venstre: The Haiku Stairs, eller The Stairway to Heaven (1942, med noen utbedringer på 50-tallet) O'ahu, Hawaii, USA. Ikke åpen for offentligheten grunnet sikkerhet, men er fortsatt et populært turistmål.

Nede til høyre: Angels Landing (1926) Zion National Park, Utah, USA.



Jeg tror at ved å fjerne alle reposene, men kun beholde det som ligger i overgangen mellom berget og lufta, vil jeg få noe å jobbe mer med i forhold til å dyrke det taktile akkurat i denne overgangen.

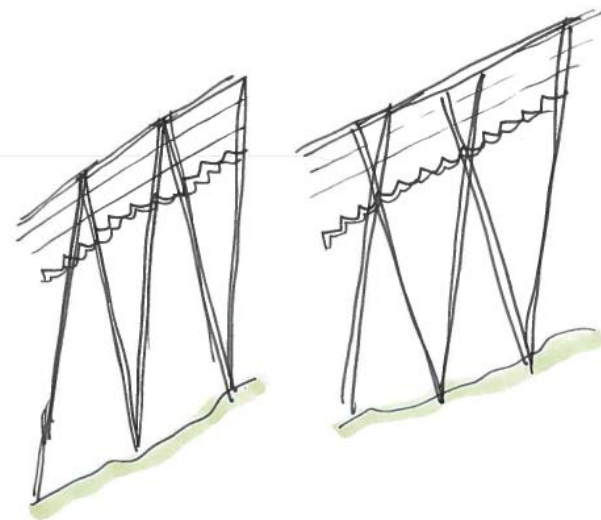


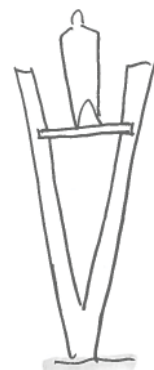


Detaljerings

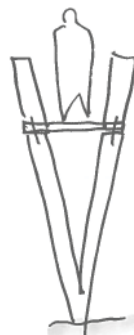


Søyene føres opp
og videre som
et rellework.

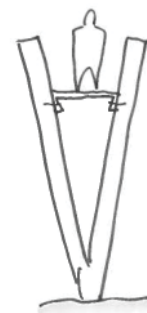




gulv i søyler



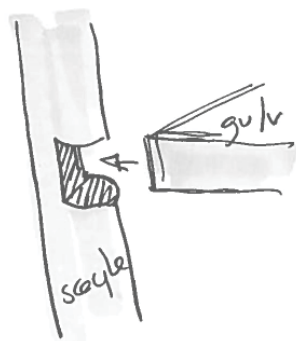
søyle-
-gulv-
-reklærør



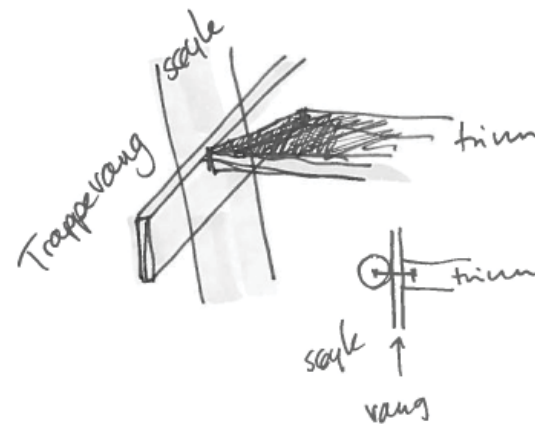
gulv festes
på søyler



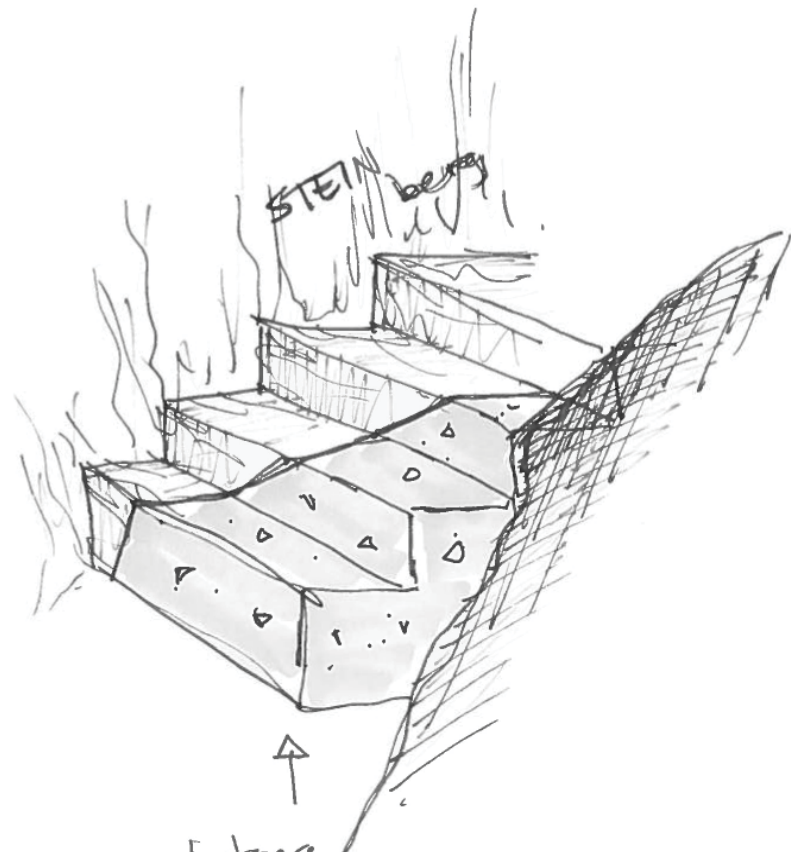
wire.
Tynn.
Lufthig
Skummet



Reklærør
ser ut som
fortsettelse av
søyle, men
står bare på
gulvet og bærer
trindløper.



Kun ett punkt
på søyla der
vangen tangerer.
Ellers må man
"jukse til..."



Beton
 støpes for å
 fortsette massiviteten
for ståltrappa



Må fortsatt ha noe å holde i
 her!

Rekkverk
 ender der
 hullet
 blir heyt
 nok.

