

Pause

Nasjonalt turistvegprosjekt på Sjonfjellet i Nesna kommune

Prosess - Utsiktspunkt

Prosesshefte Utsiktspunkt
Diplomoppgave vår 2013
Astri Bang
Veileder Eileen Garmann Johnsen

Innhold

Utsiktspunkt

- 2 Skissemodellering
- 19 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.

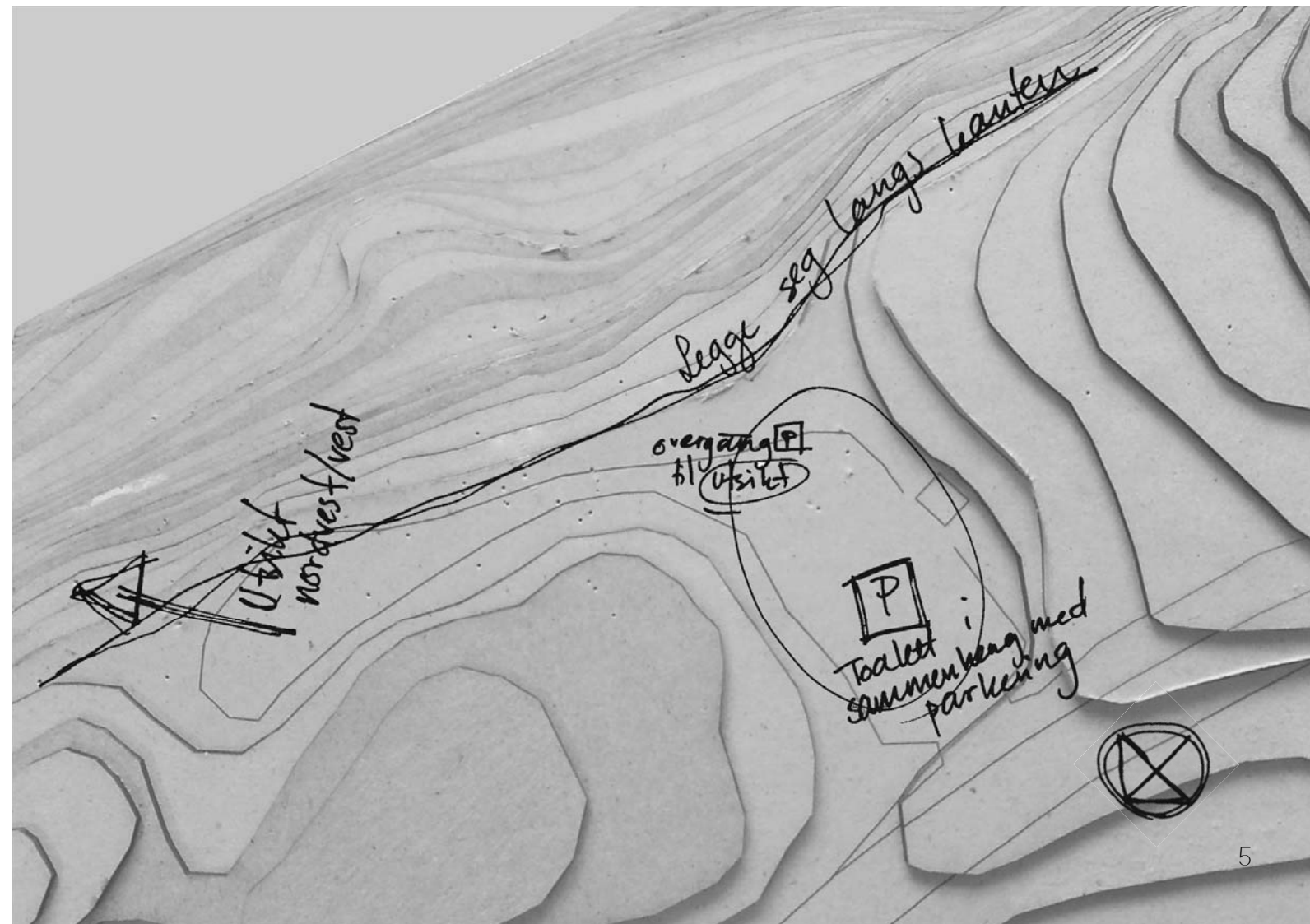


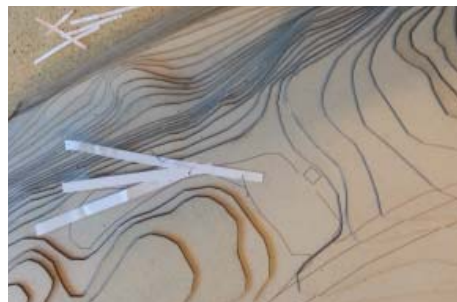


Utsiktspunktet er i dag en asfaltert rasteplass med et toalett. Dette er tenkt utbedret som en del av nasjonale turistveger, og det er den spektakulære panoramautsikten utover mot havet og øyene i vest som gjør dette stedet til et yndet stoppested. Hovedretningen og henvendelsen skjer vestover.



Det skal prosjekteres parkering for buss og bil, samt et publikumstoalett her. Ellers er det utsikten som skal spille hovedrollen på dette stedet, og siden kaféen kun befinner seg 400 meter unna vil jeg ikke gjøre for mye ut av dette punktet,





_01_Trapp

6

Tilrettelegge stedet slik at man gå nedover fjellsiden et stykke og utover mot utsikten. Dette kan man gjøre ved hjelp av systemer av trapper eller ramper i landskapet.

Trapper kan være fine offentlige områder der man kan sitte/stå/gå.

En slik gangvei kan også brettes for å skape rom under/ly for regn/toalett etc.



Øverst: Francesco de Sanctis & Alessandro Specchi; Spansketrappen i Roma (1726)

Over: y+Mdo; Stair House (2007) Oda-City, Shimane-Pref, Japan

Til høyre: Adalberto Libera; Casa Malaparte (1937) Capri, Italia



7

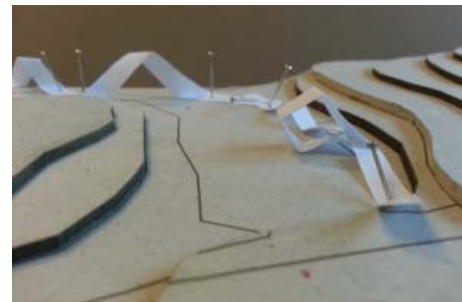


En lang rampe som brettes til volumer. Det kan være benker, kun tak, lukkede rom, vegger, rekkverk etc.

Knytter hele stedet sammen med en langsgående form. Fra innkjøring til ytterst på utsiktspunktet. Toalettet kan være en del av strimmelen.

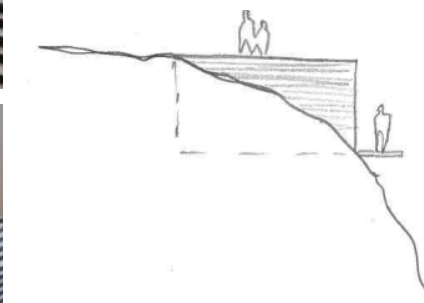


Til venstre: Alphaville; House Folded (2011) Osaka, Japan



Toalettbygg plassert i skrenten ut mot havet. Dette gir muligheter for å åpne opp mot en fantastisk utsikt fra toalettet. Det er ikke ofte man kan åpne opp et toalett med store vindu, men her trenger man ikke være redd for at noen kan se inn siden det blir liggende i et utilgjengelig terreng.

Nedgang fra en side, ned langs huset, eller ned gjennom taket.



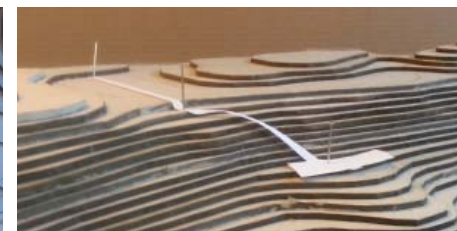
I skrenten_03_



En rampe som bøyer seg opp og utover mot utsikten. Forsterker utsikten og følelsen av å være ute i vind og vær.

_04_Geipende rampe

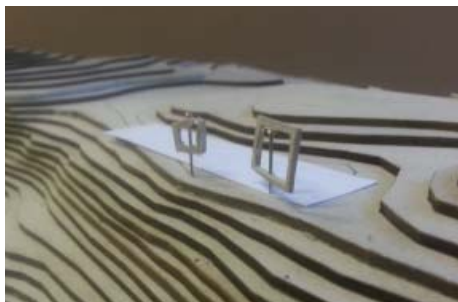
10



Plassere utsiktsplattformen nedenfor hovednivået. Man kan gå ned (trapper/ramper) til en konstruksjon som henger utenpå fjellet.

Balkong_05_

11



Ramme inn landskapet. Få folk til å fokusere på utsikten.

For å gjøre mer ut av plassen kan veien fra parkeringer rammes inn av konstruksjoner som leder besøkende fram til utsiktspunktet.



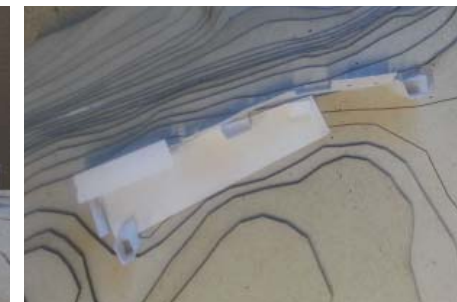
Markere punkt på bakken i forhold til de ulike rammene, og fortell om hva folk ser. (De ulike øyene).

Øverst til høyre: Innramming av landskapet ved Aukrustsentereit, (1996), i Alvdal

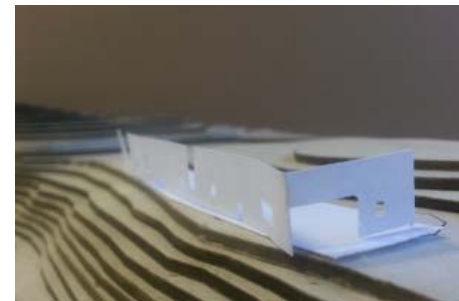
I midten til høyre: Enkle strektegninger på glass forteller om utsikten på observasjonsdekket på LVR Tower, (2006), i Köln i Tyskland.



Nederst til høyre: Siktetikkert i glass med navn på omkringliggende fjelltopper på Nedre Oscarshaug over Sognefjellet (1997)



Samme prinsipp som forrige utkast der utsikten rammes inn. Her er det en tett vegg med hull som gir besøkende små glimt av utsikten før man ledes ut gjennom konstruksjonen og får se hele panoramaet.

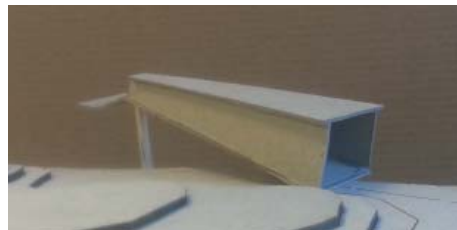
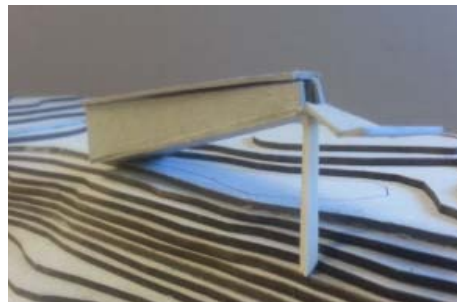
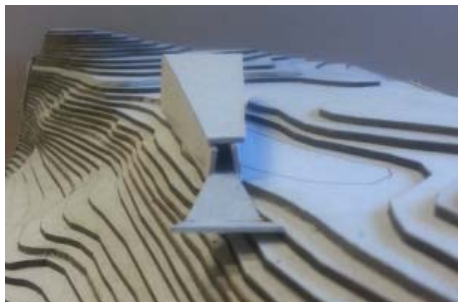
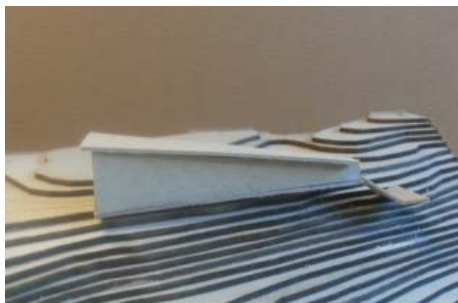


Veggen kan artikulere slik at noen av hullene kan være sittebenker etc.

Noen steder kan det være tak over/vegg og gulv/kun gulv osv.

Toalettet kan inkorporeres i veggen.



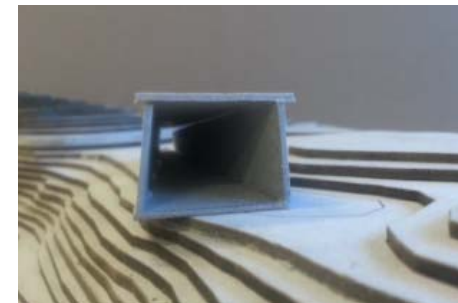
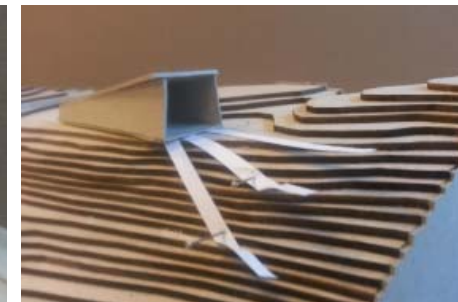


Lede folk gjennom en mørk tunnel før de når fram til den spektakulære utsikten. Tvunget perspektiv der utgangen kun er en liten åpning i forhold til inngangen. Her kan man gå ut på en bredere plattform.

Trompeten kan være hevet over bakken slik at folk blir ført opp og fram og kommer ut i frisk luft over bakken.

Trompeten kan snus slik at den store åpningen er mot utsikten. Man må gå gjennom denne for å komme fram til utsikten, men man ser ikke så godt hva det er som venter en før man har gått inn i tunnelen.

På andre siden kan det være noen ramper som tar deg enda lengre ut og fram.





Utgangspunktet er en bred gangsti som kan deles opp og foldes opp eller ned for å skape ulike bevegelser og rom over eller under. Sittebenker/steder å legge seg. Det blir som et stort lekeapparat der man kan utforske hva den kan brukes til.



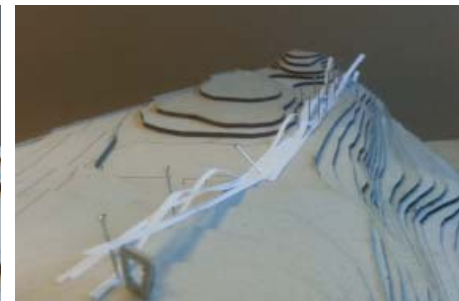
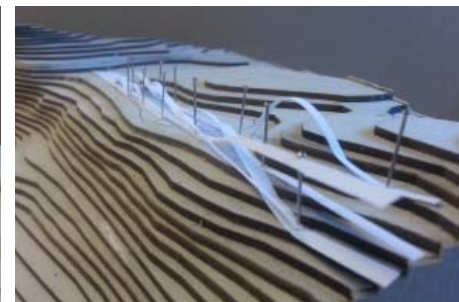
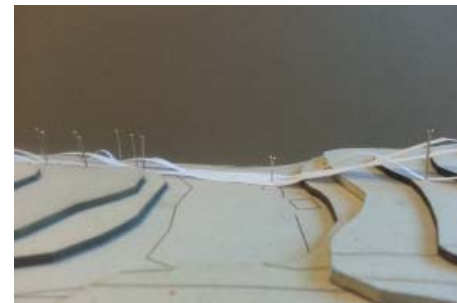
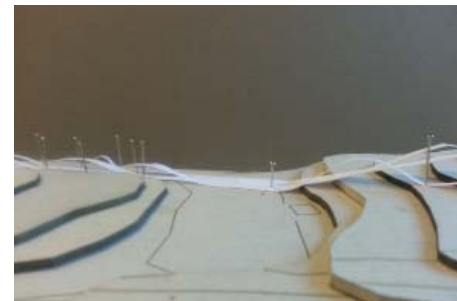
Den kan formes som én lang struktur som binder stedet sammen. Den kan gå over parkeringsplassen og fortsette oppover fjellet, eller den kan legges langs kanten og fortsette utenpå fjellet.



Oppe til venstre og i midten: Code Arkitektur; Nasjonale turistveger, Bergsbotn, Senja (2010)

Til venstre: Toyo Ito; fasaderenovasjon, Suites Avenue Aparthotel (2009) Barcelona, Spania

10 Opp & ned





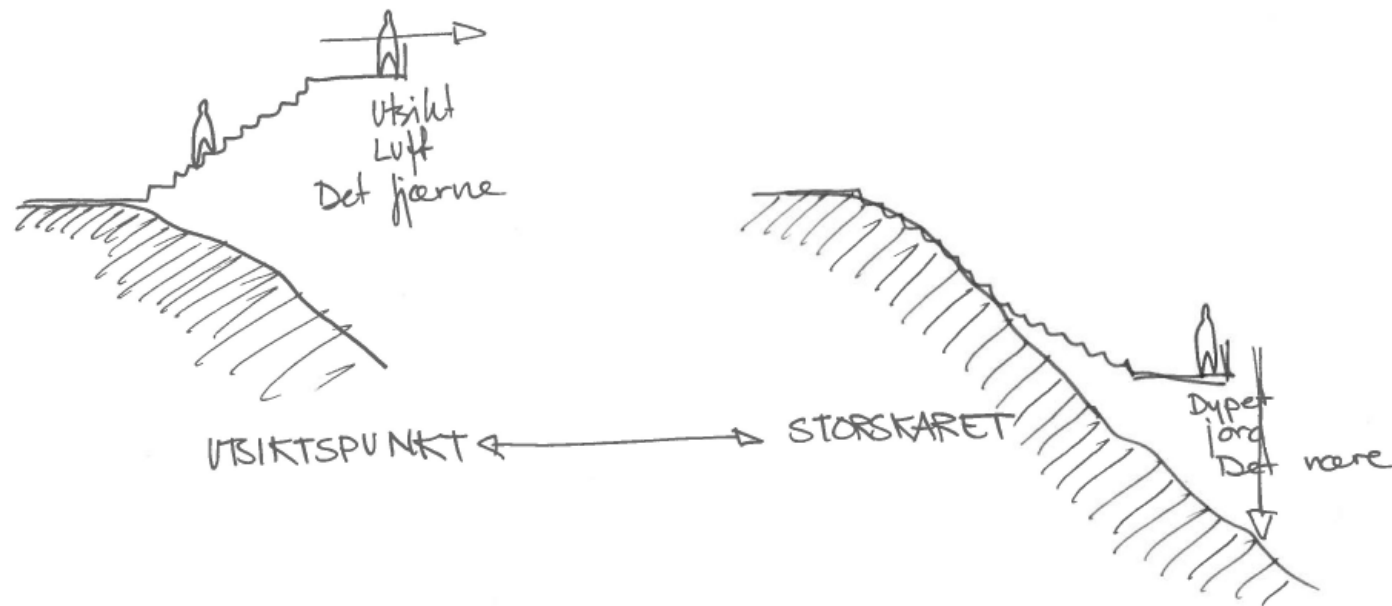
11 Stupeebrett

En plattform som går rett ut fra parkeringsplassen og krager ut over fjellsiden. Man kan også koble på flere slike plattformer nedover med trapper eller ramper.

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.

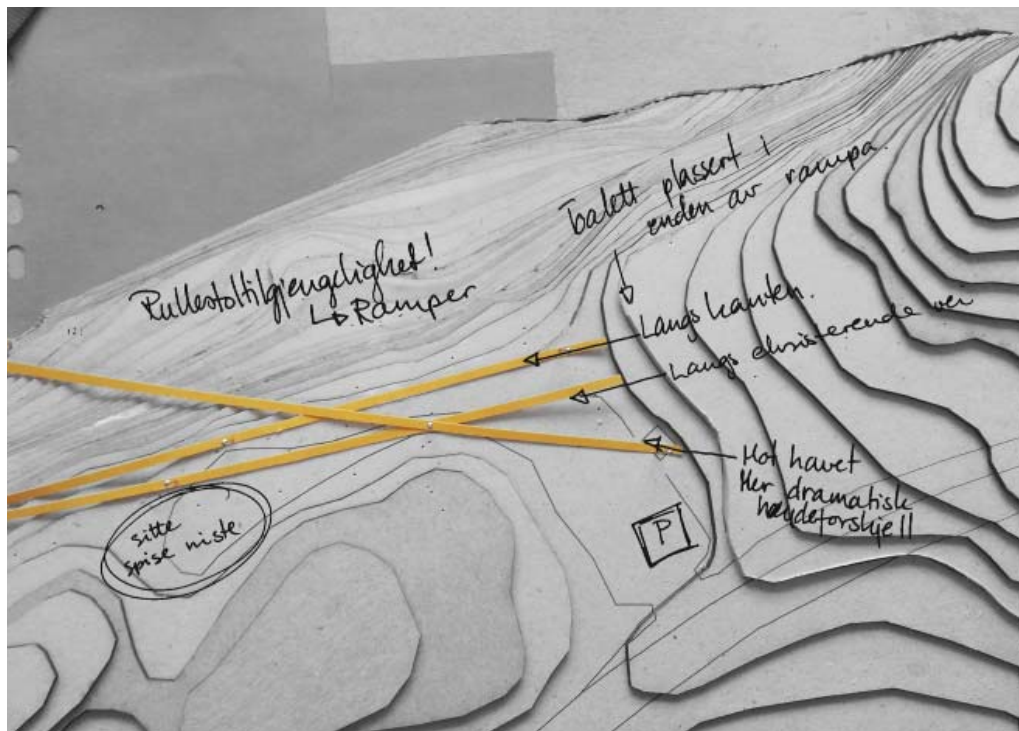


Hva som skiller utsiktspunktet fra Storskaret? Begge er steder oppe på fjellet, akkurat på kanten der fjellet stuper ned mot fjorden eller vika nedenfor. Hvilke kvaliteter har utsiktspunktet som skiller det fra Storskaret og vice versa?

Dette er et spørsmål jeg brukte litt tid på å tenke over siden jeg ikke vil ende opp med to steder som likner hverandre og fokuserer på de samme tingene.

Det jeg kom fram til er at utsiktspunktet fokuserer på utsikten, på horisonten langt der ute. Det fjerne. I Storskaret har du ikke den samme utsikten utover mot havet, men fokuset er nedover. Nedover den bratte fjellskråningen. Dypet, Suget i magen. De ville naturkreftene. Jorden. Det nære.

Det er disse kvalitetene jeg har tatt utgangspunkt i da jeg har jobbet videre. Utsiktspunktet skal strekke seg mot horisonten og utsikten, Det skal lette fra bakken og løftes opp i lufta mot nordvest og mot havet.

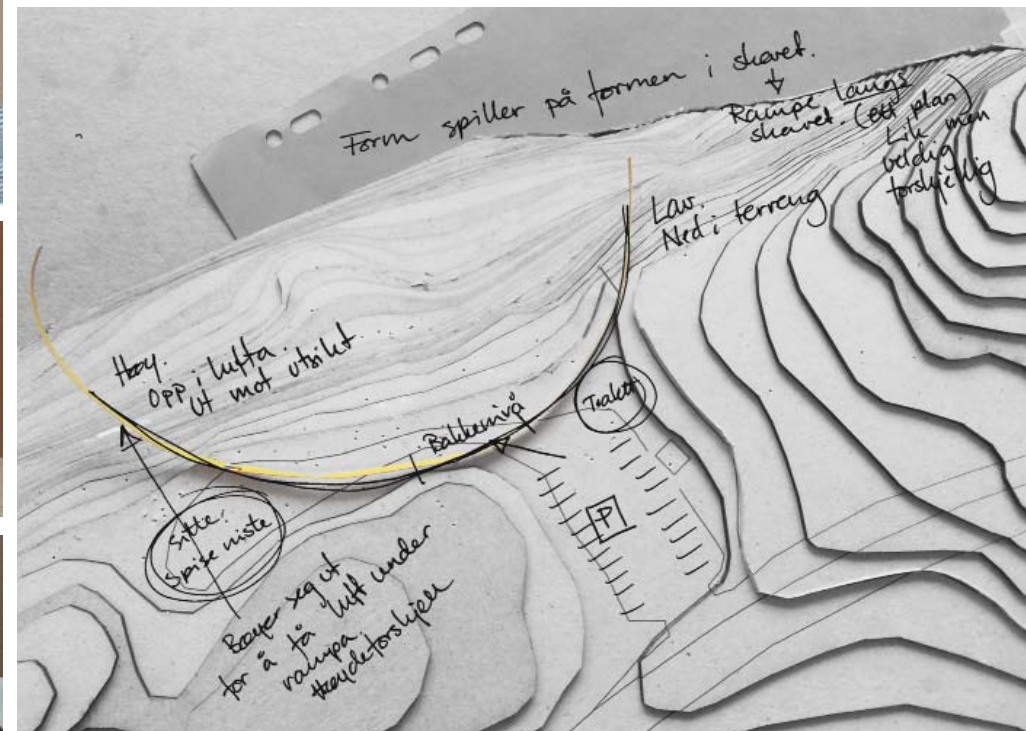
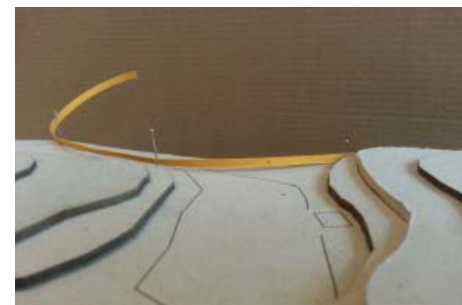


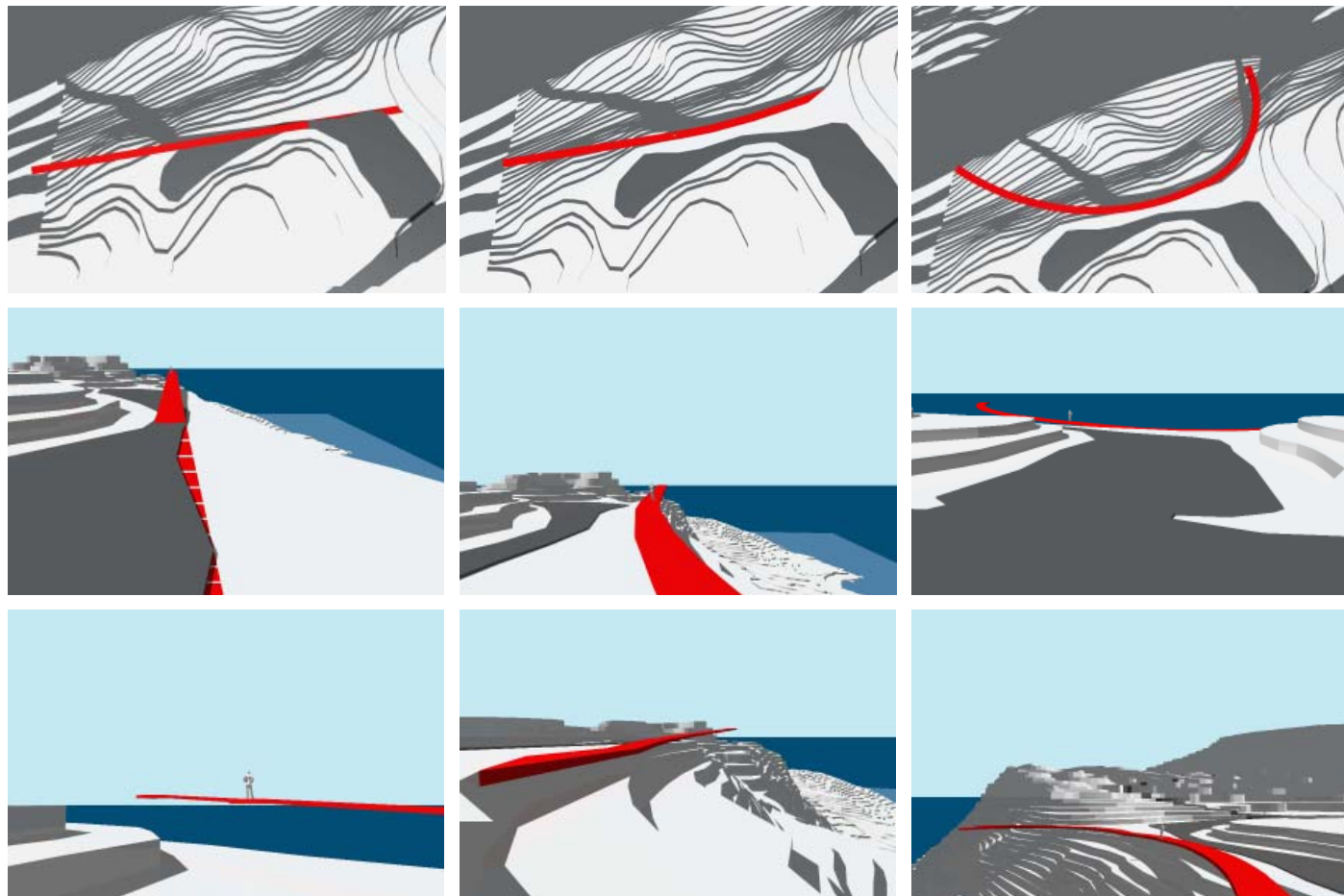
Parkering plasseres der den ligger i dag. Toalett i sammenheng med parkeringen, ikke ute ved utsikten.

Ramper som ligger i forlengelsen av parkeringen og som løftes utover mot vest.

Et lite område ute ved utsikten der man kan sitte på benker og bord og spise niste. Det blir viktig å beholde utsikten herfra også, og en rampe som løftes opp fra bakken og fortsetter rett fram vil blokkere denne utsikten. Hvordan unngå dette?

En rampe som svinger seg langs kanten?





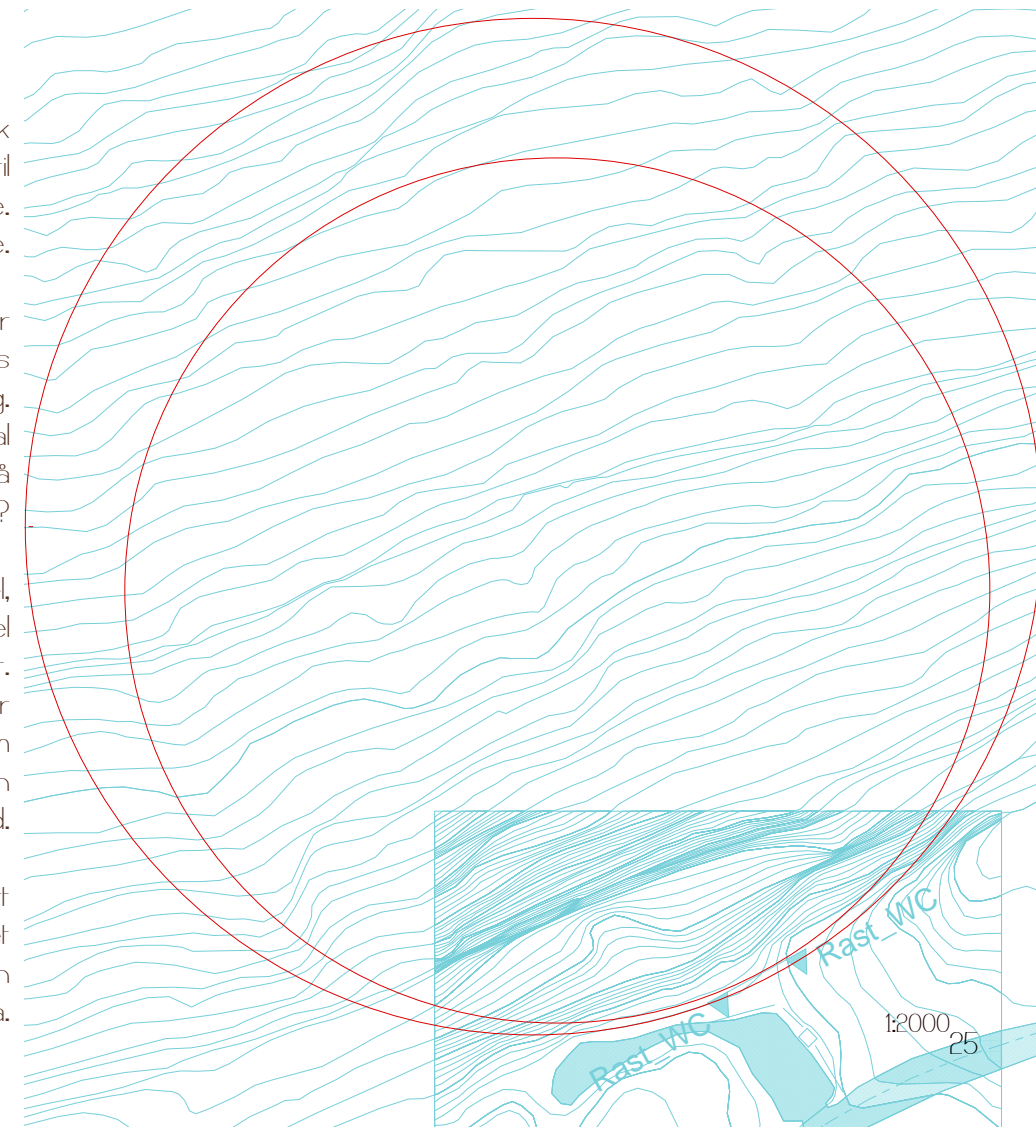
24

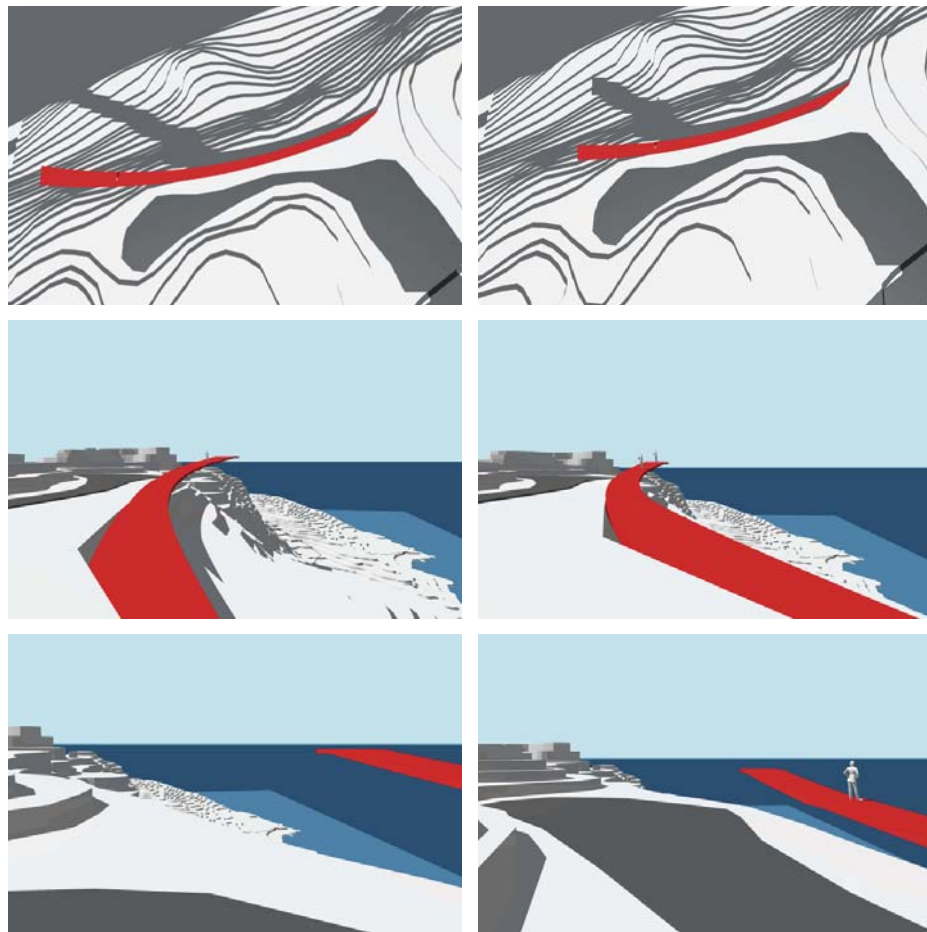
Til venstre er et utvalg med forsøk gjort i digital modell i forhold til skissene på de to forrige sidene. Rett rampe vs bøyd rampe.

Den rette rampa blokkerer i for stor grad utsikten fra bakken, mens den bøyde rampa virker for tilfeldig. Hvorfor er den bøyd? Hvor skal den? Hva gir det deg å gå ut på den i forhold til å stå på bakken?

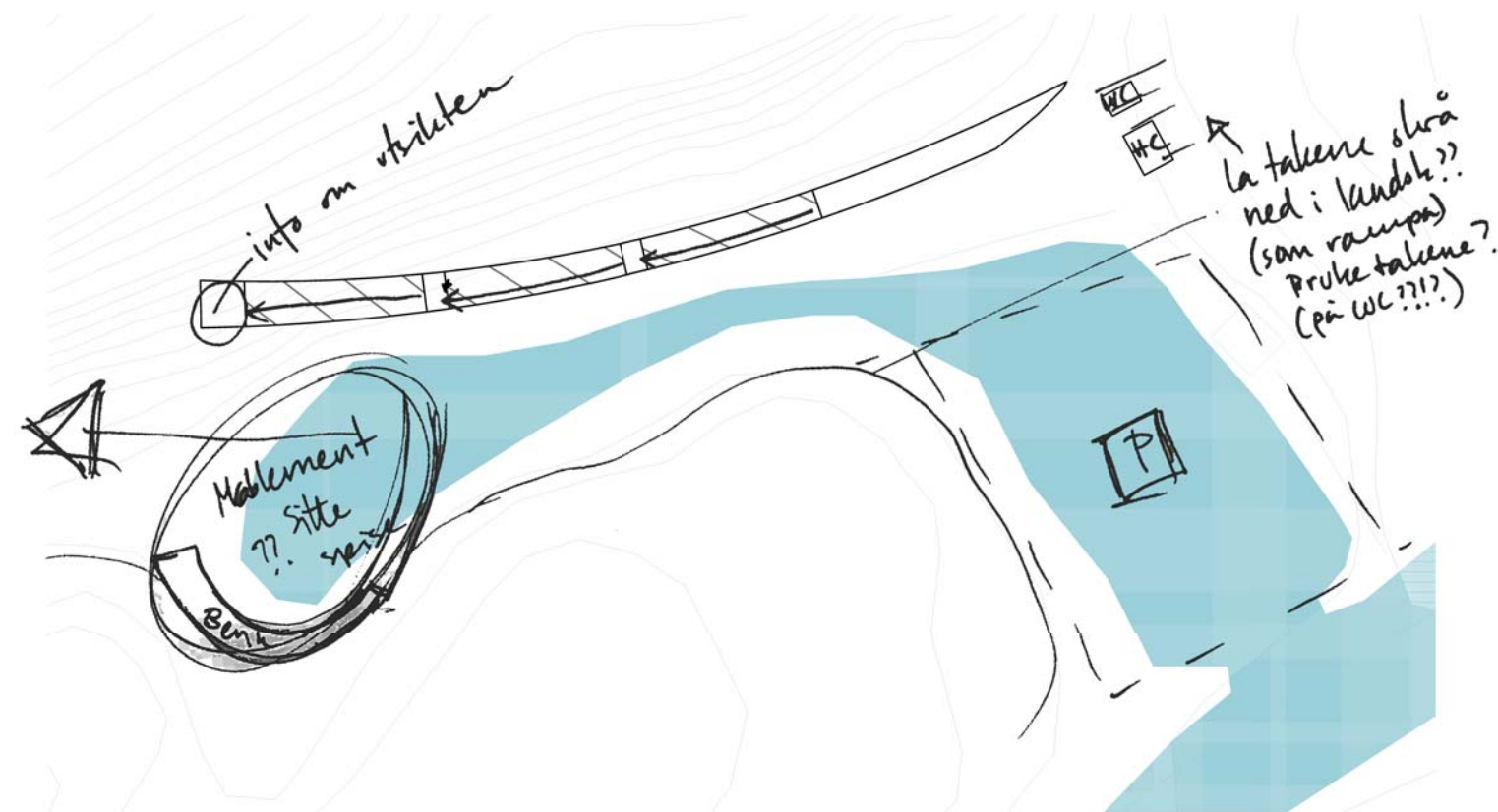
Tegninga til høyre viser en sirkel, (den ytterste), som følger en del av den naturlige kanten på fjellet. Å legge en rampe langs denne gir en mye slakkere krumming som oppfattes mer naturlig siden den følger fjellkanten i mye større grad.

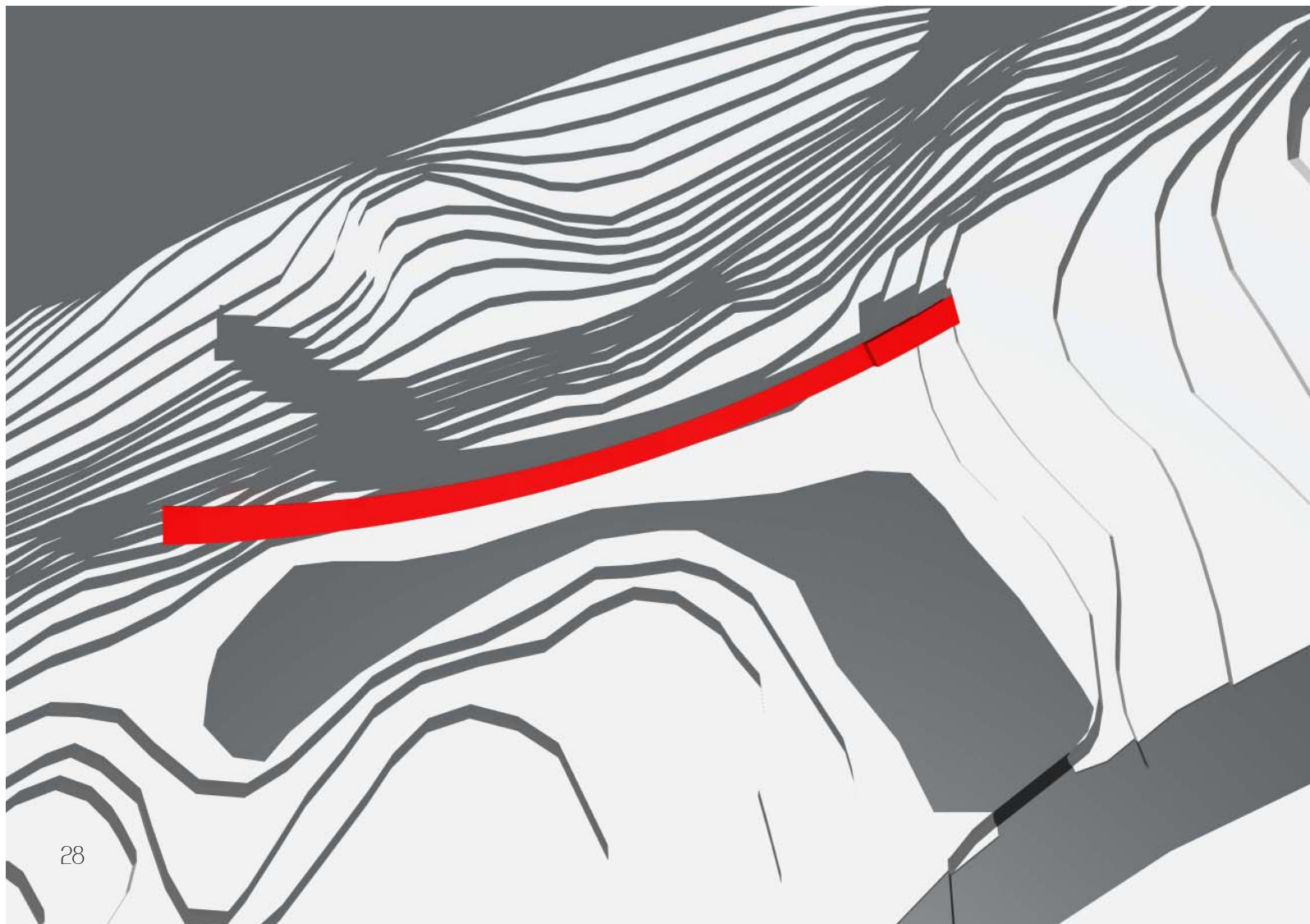
Ved å la rampa bli bredere etterhvert som man går oppover, får man et bredere repos for å nyte utsikten fra.





Forsøk i digital modell av lett skrånende rampe. Bildene lengst til venstre viser fire ledd på rampa, mens bildene nærmest til venstre viser tre ledd på rampa. Jo lengre rampe er, jo høyre kommer man seg, men med fire ledd begynner den å komme i veien for utsikten fra sitteplassene innenfor.





Toaletter i forlengelsen av rampa, plasseres inn i landskapet mot øst.

Utsiktspunktet er det stedet jeg så langt i oppgaven har plagdes mest med. Jeg er ganske usikker på om dette er riktig grep, og jeg føler det ligger mye motstand i det å løfte rampa opp av bakken siden den vil skygge for utsikten fra bakken uansett hva jeg gjør.

For ikke å skygge for utsikten fra bakken, må rampa være kortere og gjør mindre ut av seg, og da dreper konseptet seg selv.

Delte må jobbes mye mer med....

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. Buljongtjerner 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 utsiktspunktet

- Kompromiss mellom rampe som løftes, og punktet bak rampa - begge konseptene dør. Kan rampa legges innom "nisteplassen" og ta denne med seg? S-form,

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!

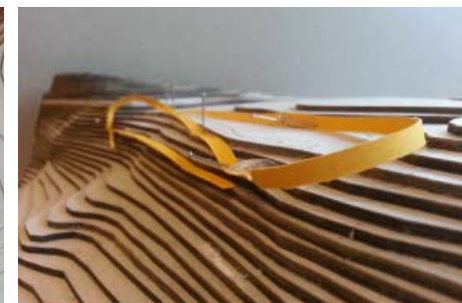
Etter påske

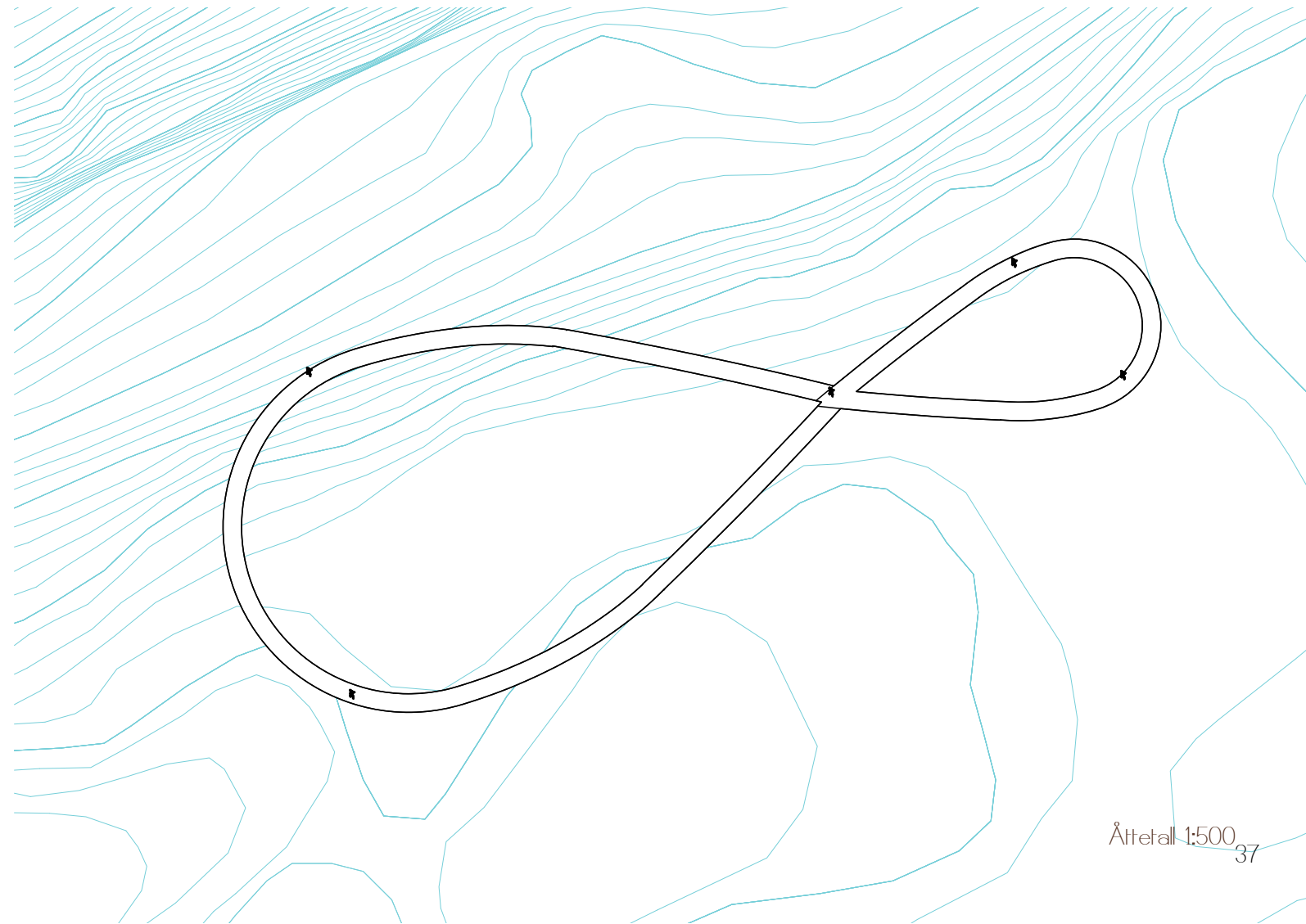
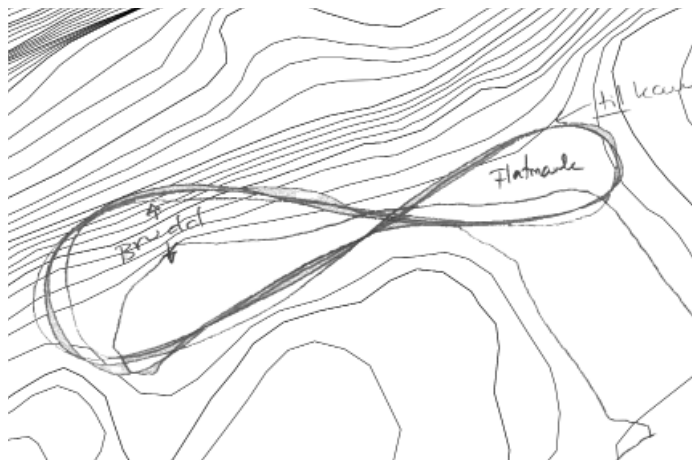
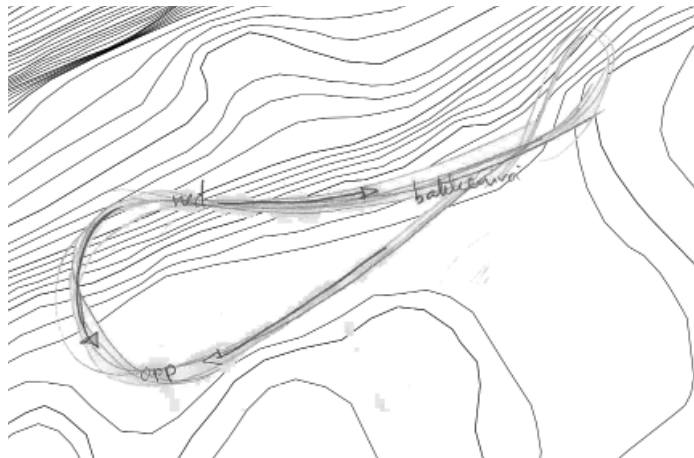
Etter midtsemester ble det påske, og jeg reiste nordover og tok en liten pause fra hele prosjektet. Nå er det på tide å fortsette, og plukke opp trådene fra midtsemester.

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.

Det ble ikke sagt noe spesifikt om utforminga av utsiktsplassen på midtsemester, men det jeg følte selv var at jeg hadde noen regler som kranget med hverandre.

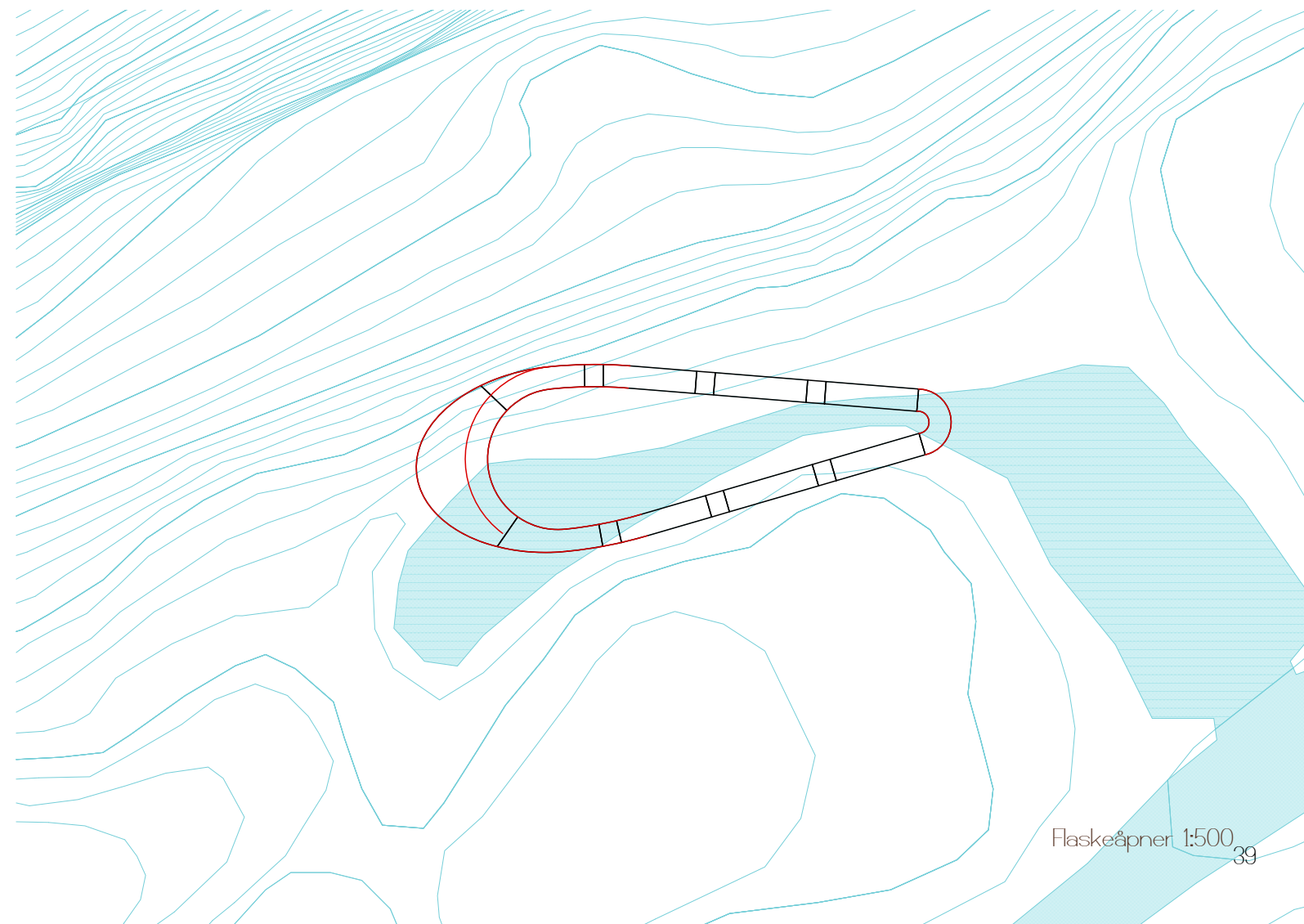
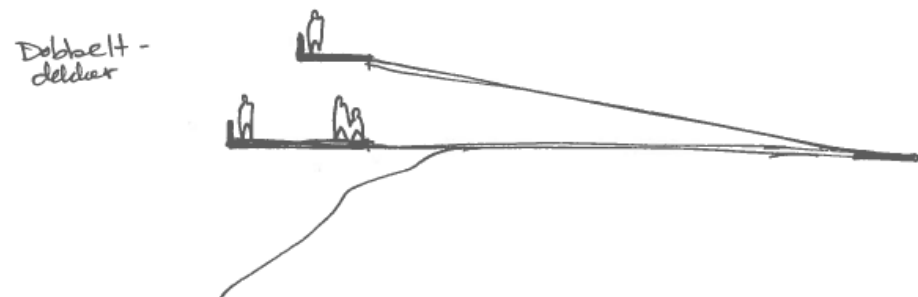
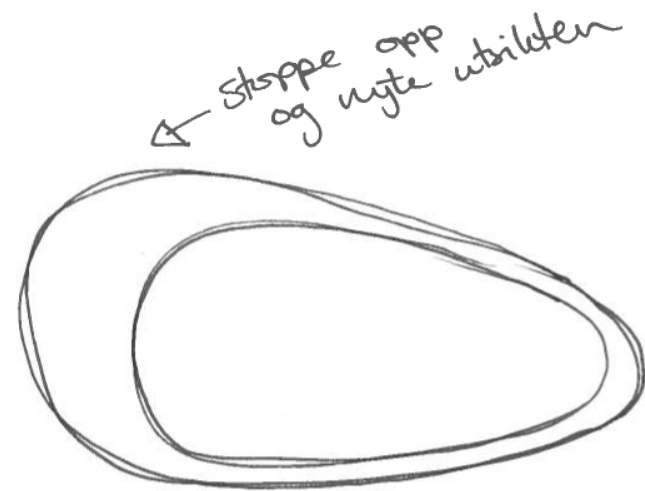
En ting jeg tenkte mye på var hva som skjer når du først kommer ut på platået. Ingenting? Du snur og går tilbake? Jeg fant ut at jeg ønsket å lage en kontinuerlig vandring. En vandring fra bakken og ut i lufta, og tilbake igjen, men en annen vei. Dette var første utgangspunkt for den videre prosessen,

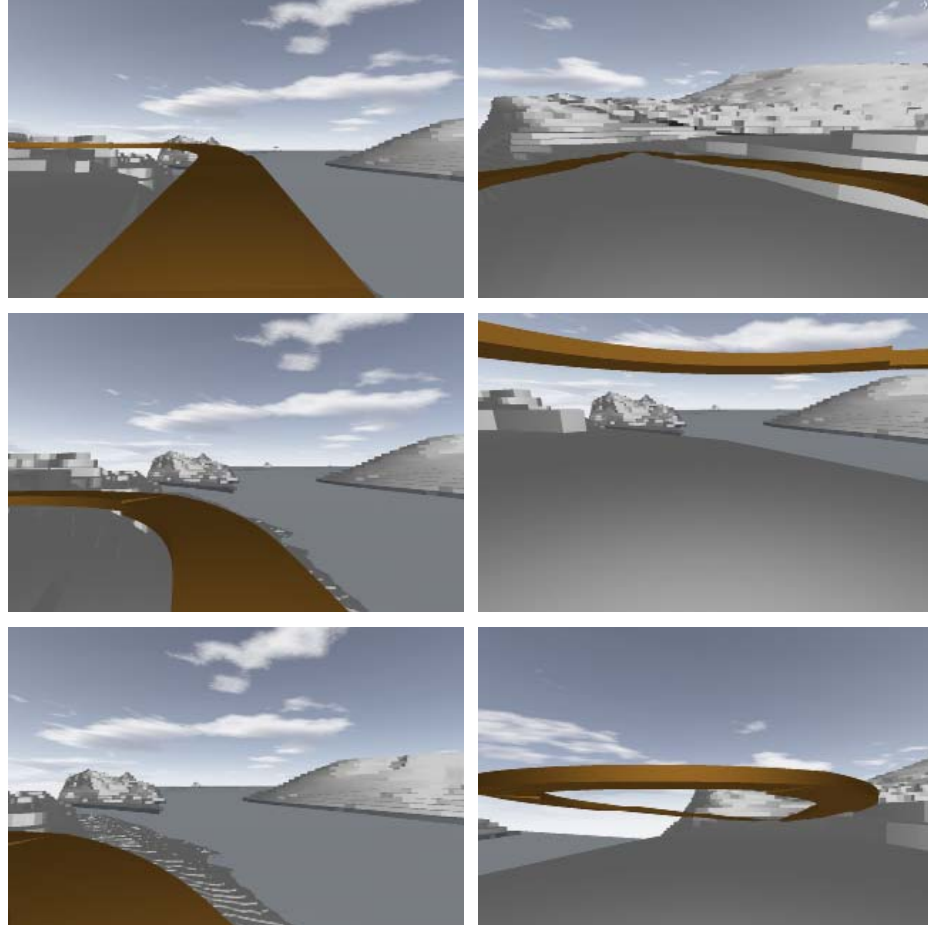




Tanken var at åttetallet på forrige side skulle gå opp og ned i terrenget slik at man kunne bevege seg ikke bare mot utsikten, men også i høyden oppover i lufta og ned utenfor fjellsiden. Med ramper på 1:20 ble dette svært vanskelig, og jeg syns selv at størrelsen på hele konstruksjonen ble alt for stor,

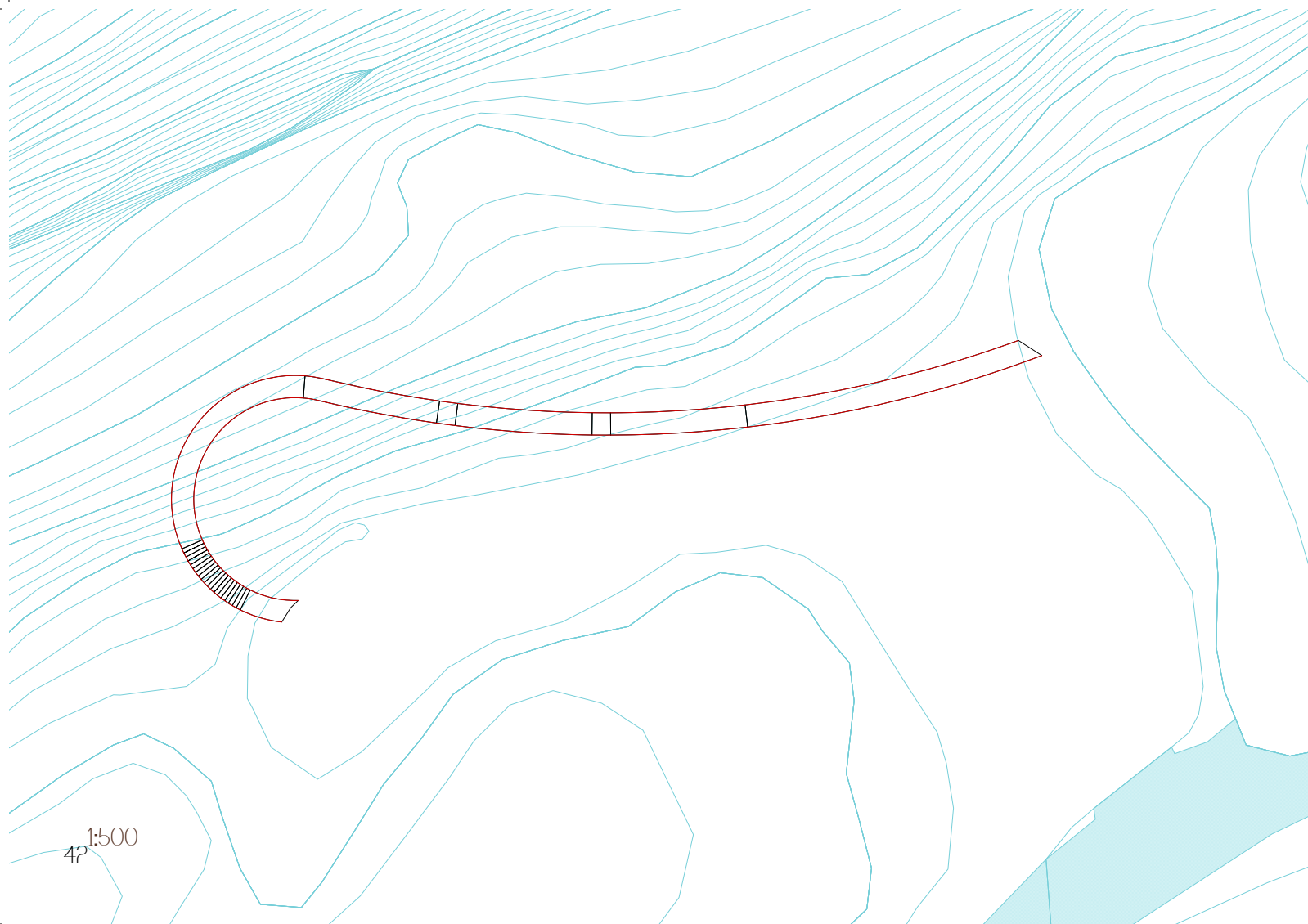
Jeg gikk derfor videre med et "halvt åttetall".



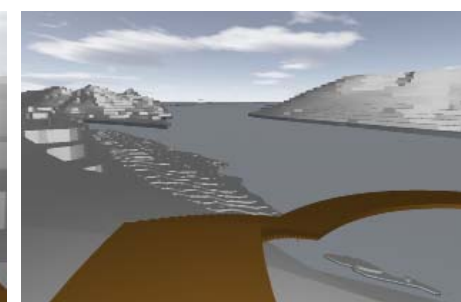
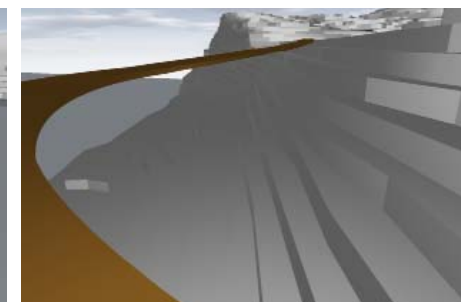
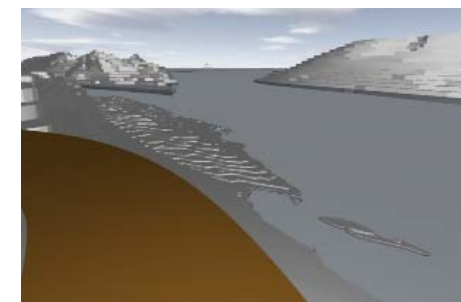
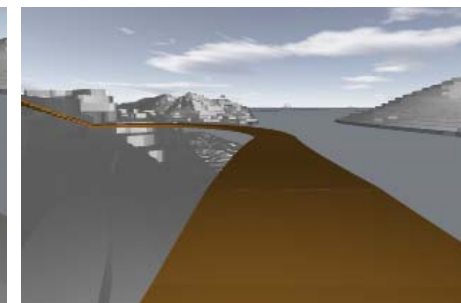
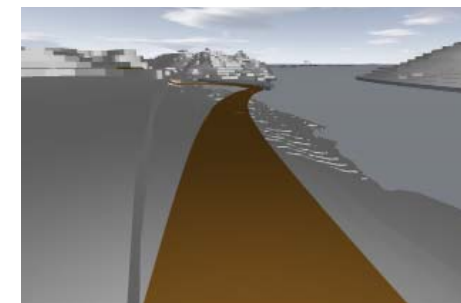


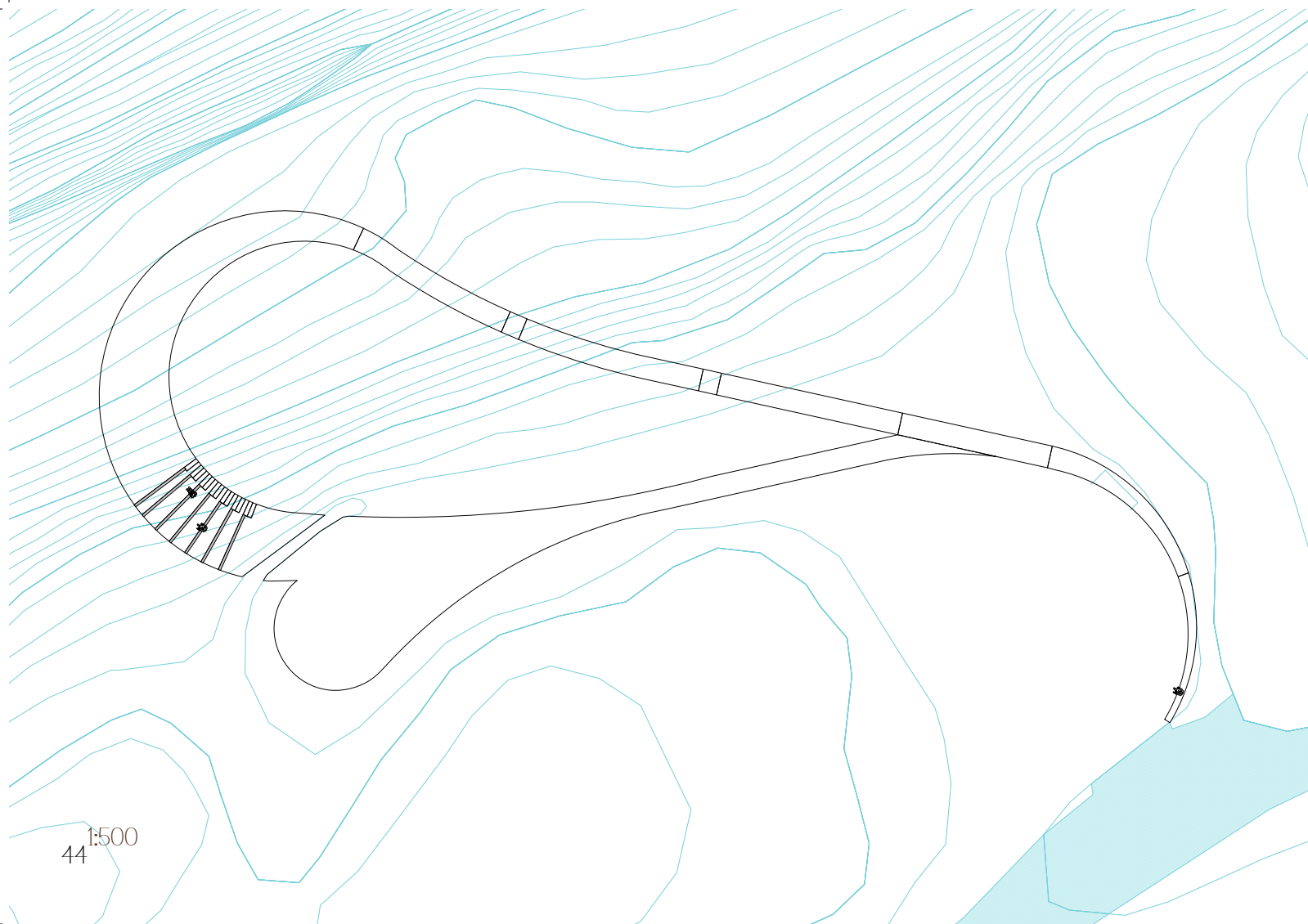
Jeg har hele tiden sagt at forskjellen på utsiktsplassen og Storskaret har vært at utsiktsplassen går opp i lufta og strekker seg ut mot horisonten og utsikten, mens Storskaret har gått ned i fjellet og forholder seg til berget og steinen.

Etter veldig mye motstand uansett hva jeg gjorde på utsiktsplassen bestemte jeg meg til slutt om at konstruksjonen her ikke kan gå opp. Uansett hvor jeg legger den blir den i veien for noe annet. I utgangspunktet gjør det kanskje ikke noe. Man må jo ikke ha utsikt fra overalt, men noe skurret uansett hva slags løsning jeg prøvde meg på. Jeg gikk til sist bort fra min opprinnelige "regel" og sa at kanskje må man ikke gå opp her. Man kan gå ned og fortsatt ha flott utsikt!



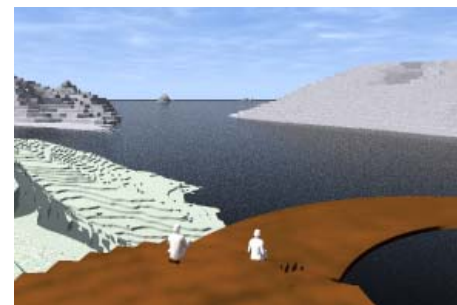
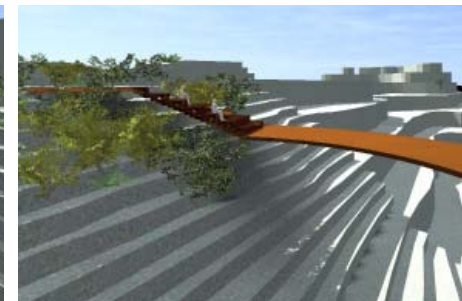
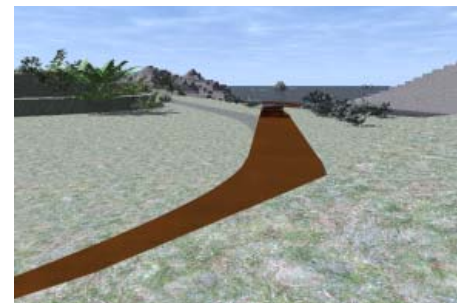
Den nye rampa starter som mange tidligere forslag langs kanten av fjellet og følger denne et stykke før den løsriver seg og fortsetter i retning ut mot utsikten. Her svinger den før den går opp igjen mot ytterkanten av det flate platået som utgjør utsiktsplassen i dag. Her har jeg lagt en trapp siden denne stigningen blir mye brattere. Dette grepet knytter plassen oppe på platået sammen med en konstruksjon som strekker seg mot horisonten.





Jeg jobbet litt mer med det forrige forslaget og gjorde rampen bredere mot utsikten slik at denne blir mer en plattform der man kan stå og oppholde seg. Dette gjorde også trappen bredere og her kan det være sitteplasser der man kan sitte og spise nisten sin og drikke kakao mens man nyter utsikten. Kanskje holder Ida Maria, (artist fra Nesna), en akustisk konsert ute på plattformen mens publikum sitter i trappa og hører på. For de som ikke tør å gå ut på plattformen beholder platået på bakken utsikten, og her kan man også sitte på trygg grunn.

Mot parkeringen løftes rampen opp fra bakken og smalner inn for å danne en sittebenk og en avgrensning for parkeringen.



Detaljering

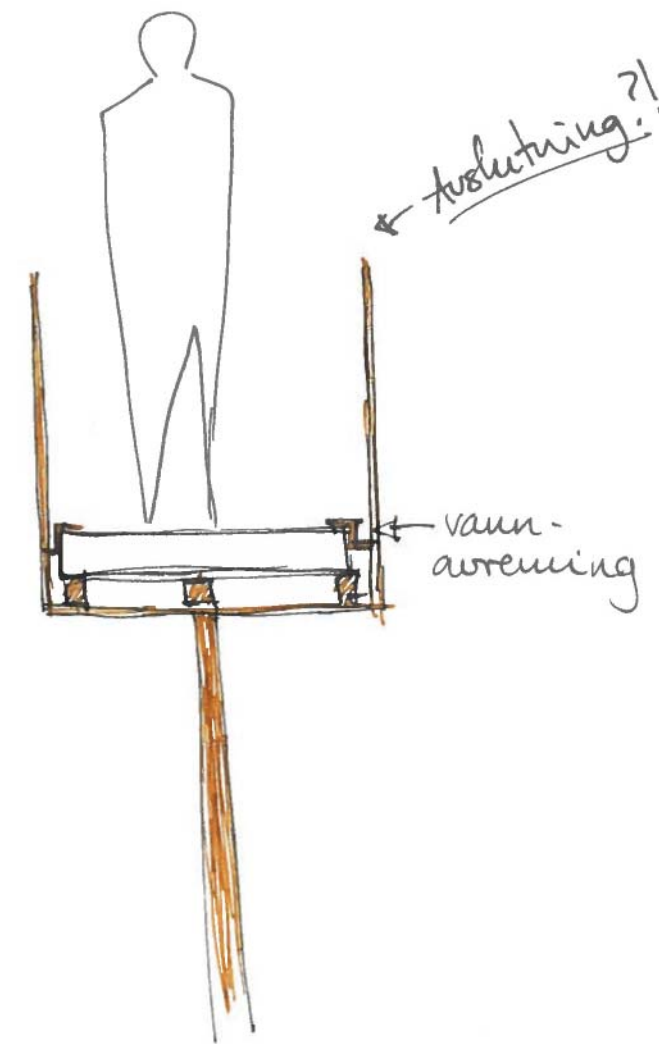
Endelig ble jeg enig med meg selv, og jeg gikk videre med forslaget fra forrige side. Rampa var 1.8 meter bred for at to rullestoler skulle kunne passere hverandre, men dette vil oppleves som veldig bredt, og for å forsterke følelsen av at plattformen utvides mot utsikten, smalhet jeg denne inn til 1.2 meter.

Videre bestemte jeg meg for materialer, konstruksjon og detaljer.

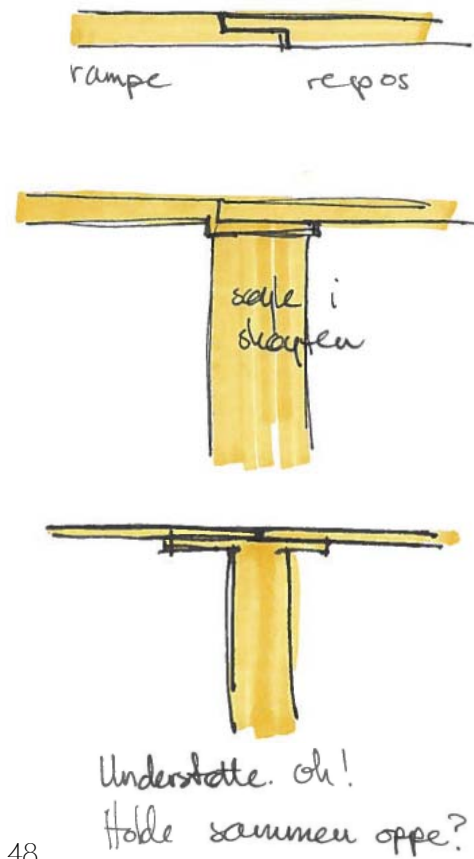
Det første som ble bestemt var materialer. Som følge av dette kom jeg fram til et tverrsnitt av rampa.

Jeg har hele tiden ønsket å bruke cortenstål. Fargen endres over tid, noe som gjør at selv når prosjektet ferdigstilles vil det fortsette å endre utseende. Selve konstruksjonen kan også være nettere og ta mindre vekk fra utsikten og stedet.

Cortenstål er derimot ikke så behagelig å gå på, så derfor har jeg planlagt litt grove trebjelker som dekke. Rakkverk og det bærende gulvet er bøyd cortenstål, og dette vil virke som en stiv bjelke. Formen på rampene bøyes, og det vil være aktuelt å bruke teknikker fra båtbyggerindustrien.

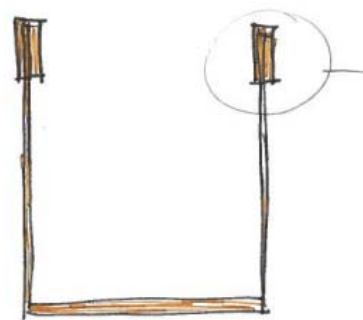


sammenkopling



Når det kommer til sammenkoblingen av segmentene er det ulike måter å gjøre dette på, men jeg ønsker å plassere søylene under disse skjøtene. Da vil innfestingen til søylene også funke som et feste mellom rampe/repos.

Delene må også festes i hverandre i rekkverket, og en måte å gjøre dette på kan være en langsgående kant av cortenstål som er bretta rundt hele øvre del av rekkverket, og som fungerer som basen til en håndløper.

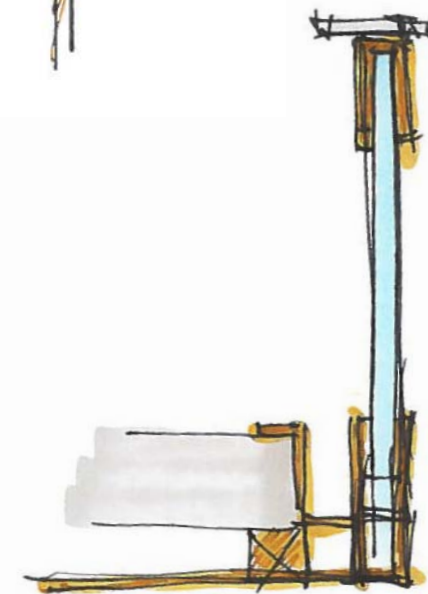


"dist" som klemmes rundt kanten. Håndlist i tre oppå.
(Brettes rundt kanten)

Rekkverket vil være helt tett, men ute på plattformen, mot vest vil jeg ha glassfelt for å åpne opp mot utsikten.

Sikkerhetsglasset vil være tykkere enn cortenstålet, og dette byr på litt utfordringer i forhold til overgangen mellom disse.

Hvordan feste dette i konstruksjonen på en grei måte?

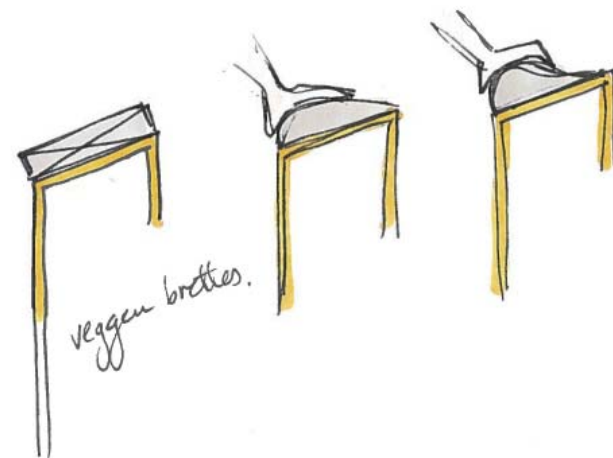
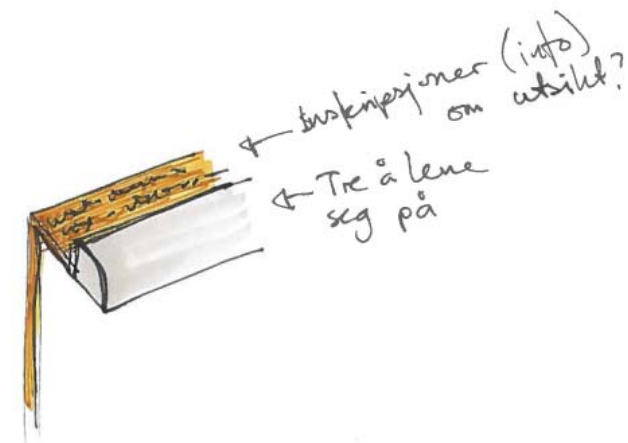


Klemmelisten går rundt glasset og beskytter dette.

Glasset settes ned i cortenstål



Bedre å
lene seg
inntil! (Avrundet)

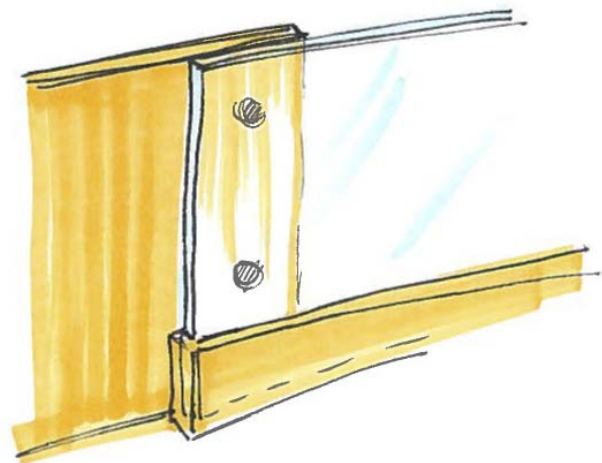


Rekkverket må ha en håndløper øverst for at det skal være behagelig å lene seg på. Her vil jeg også bruke treverk. Det blir en gjentakelse av materialet i dekket, og treverk føles mye mer behagelig i hånden.

Cortenstålet kan brettes opp og ende i treverk. For at håndløperen skal bli bred nok vil det være aktuelt å brette stålet og legge en litt bred treprofil oppå.

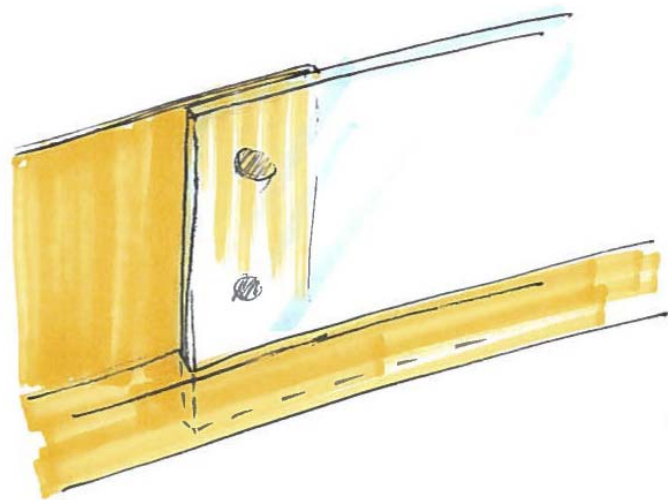
En mulighet er å la denne bretten i stålet være bredere enn selve håndløperen, og benytte denne ekstra plassen til å ha informasjon om utsikten/stedet.

Hvilken type profil føles bra i hånden? Og hvilken form vil være god å lene seg inntil?



glass utpå
cortenvegg?

Kant for å
holde det
på plass!



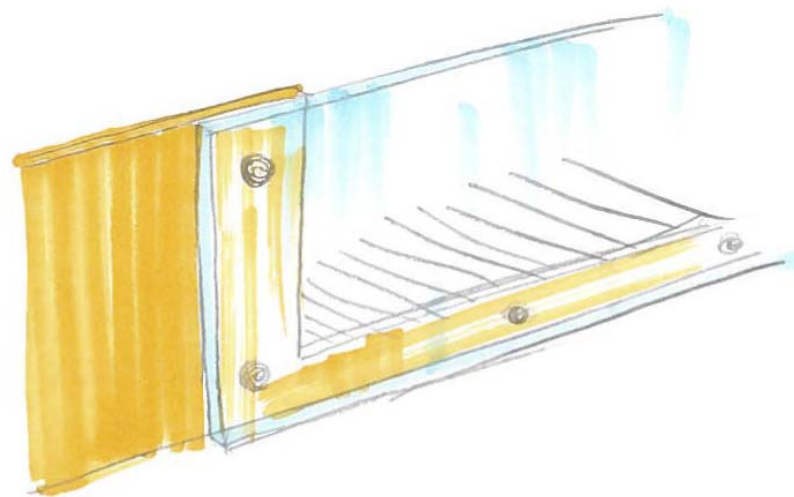
Overgang corten - glass.
Cortenstålet kan brettes rundt nedre
kant av glasset slik at glasset står
inni her og kanten beskyttes.

Det må i tillegg være en øvre list
med håndløper. Tanken er at den
løsningen jeg ender på angående
håndløper på rekkverket av corten
kan fortsette over til glassrekkverket
og dermed blir det stål som også vil
beskytte øvre kant av glasset.

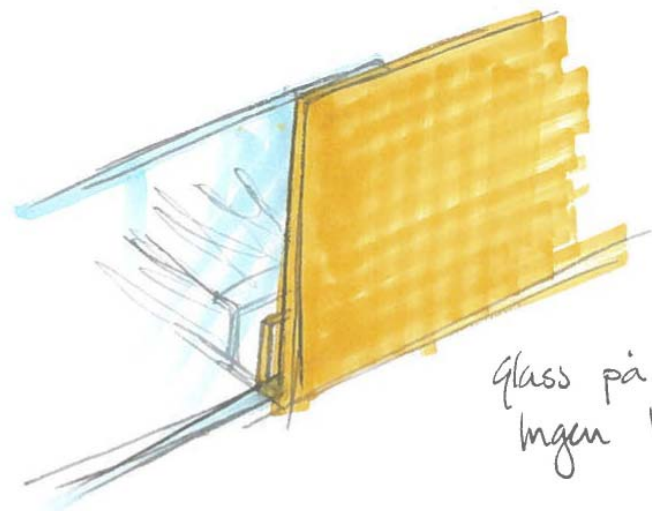
Rampesegmentene kan festes
sammen med en langsgående "list"
som festes inn under bretten på
rekkverket.



Helte
segmentene
sammen
uten at det
vises..



glass festet
på utsiden!

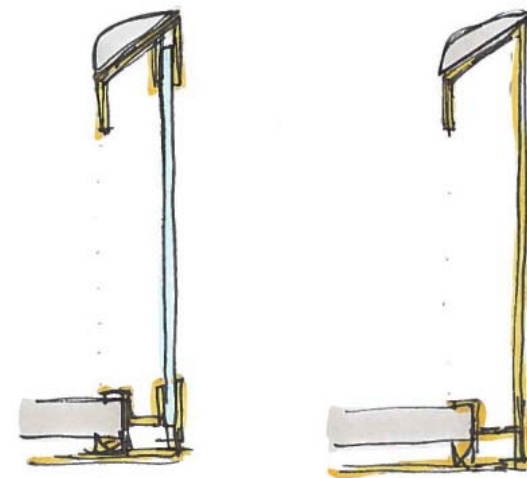
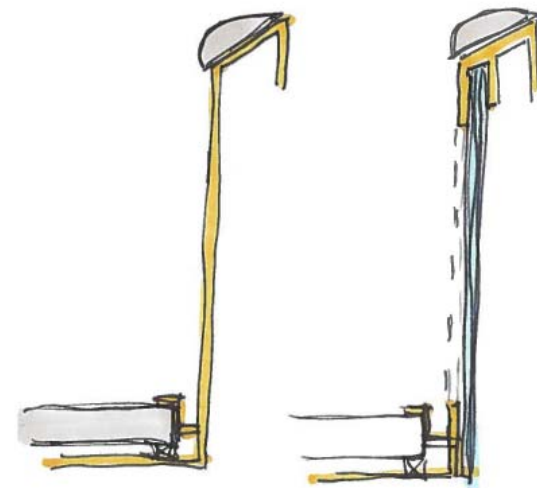


glass på innsiden.
Ingen kant nede!

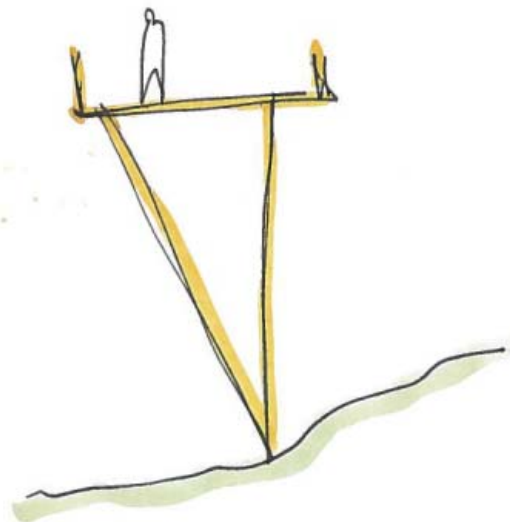
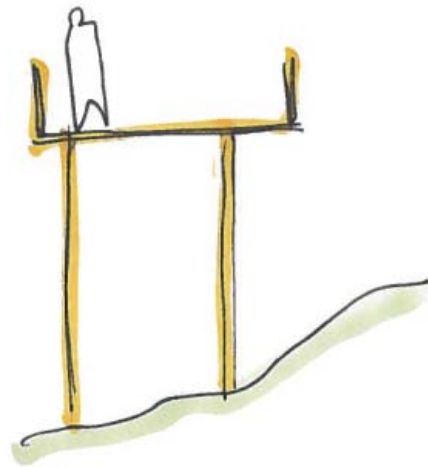
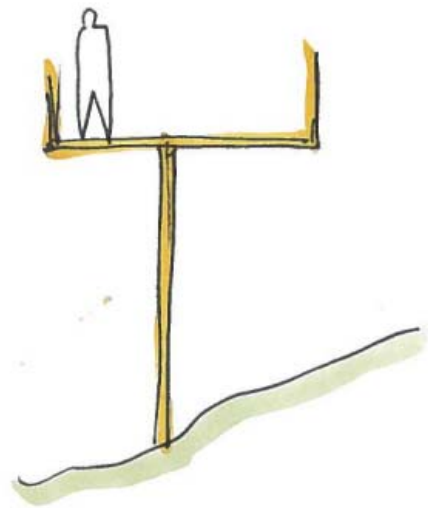
For å unngå at det blir en kant nede på cortenrekkverket kan glasset henge utenpå konstruksjonen med fester gjennom glasset og inn til stålet. Dette beskytter derimot ikke kanten på glasset.

Plasseres glasset på innsiden av cortenrekkverket kan det ligge i stålet og støttes av dette, samtidig som man slipper en kant på utsiden. Det vil bli en ekstra kant på innsiden, men dette vil fungere bedre siden det allerede er satt av plass til vannavrenning her.

Øvre del av rekkverket vil da snus slik at cortenstålet kan gå opp langs rekkverket for dermed å bøyes innover istedet for utover,



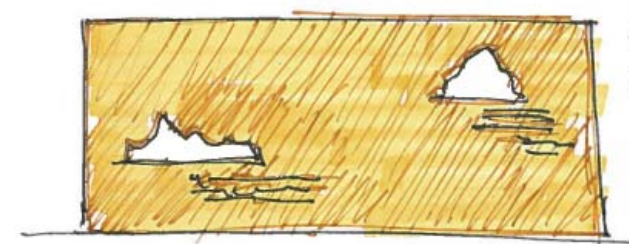
Glass på innsida:
håndløper bøyes
innover



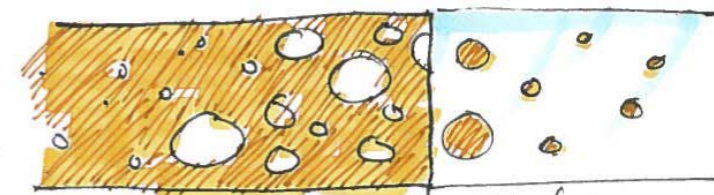
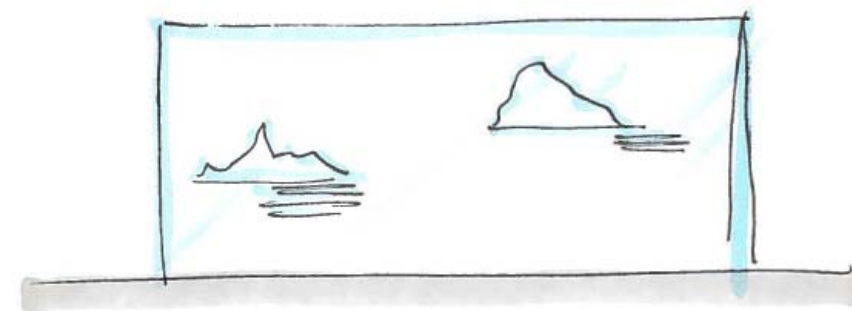
Siden konstruksjonen er i cortenstål vil bli såpass stiv, vil det holde med én søyle under midten av rampene. Når man kommer ned til plattformen som blir mye videre, vil det bli nødvendig med to søyler. For å få et smekrere uttrykk lar jeg den ene av disse søylene skrå innover.

For å fortelle om utsikten eller stedet kan man ta hull i, eller gravere i stålet. Man kan også gravere eller tegne på glasset. (Se eksempel på s.12 fra LVR Tower i Køln).

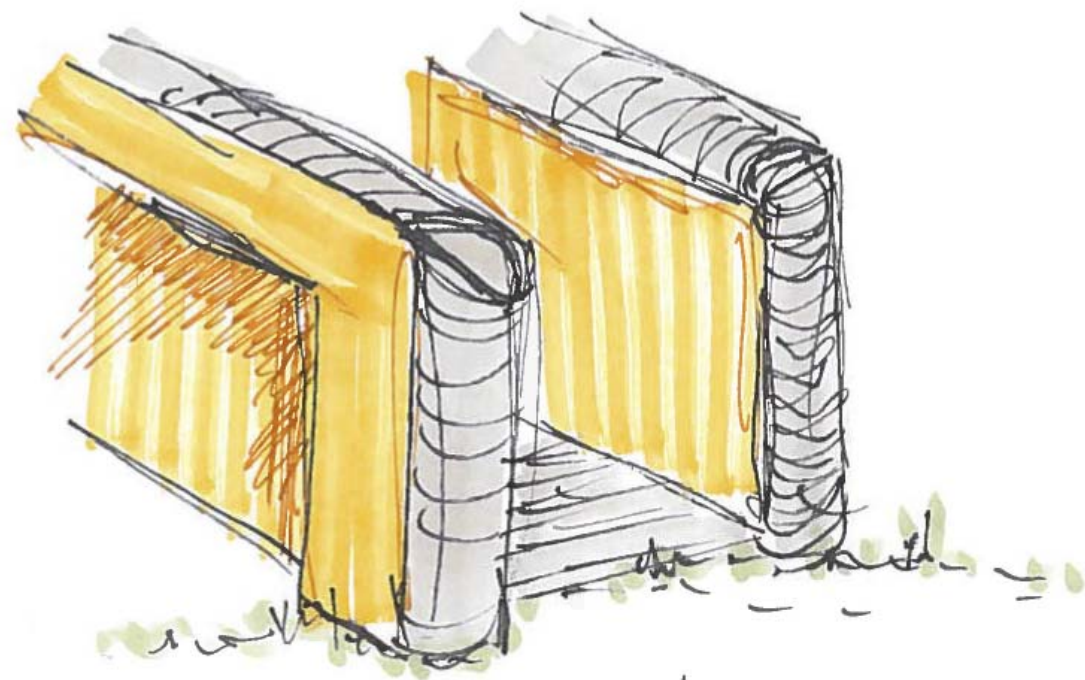
Dette er en detalj jeg neppe får tid til å utforske videre, men som jeg syns kan være spennende.



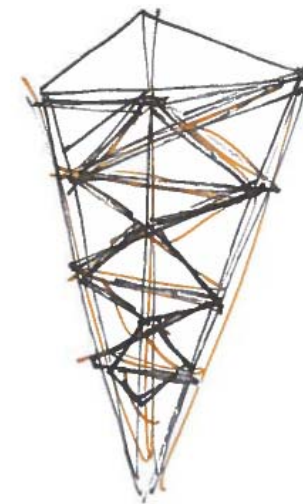
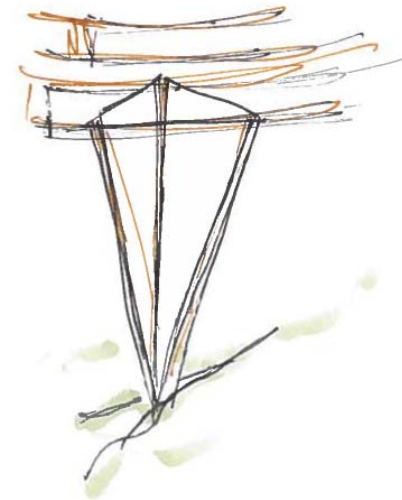
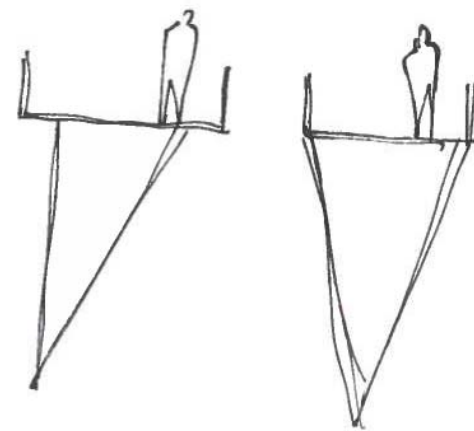
Hull/inskripsjoner som forteller om utsikten /øyene/ info om stedet.



gradus hulltaking - > oppløsning



Arslutning. Kant
Brettes rundt



Jeg begynte med to søyler som møttes ved bakken. Dette ble videreutviklet til tre søyler som møttes ved bakken og dermed dannet et fagverk. Idéen virket bra, men da jeg prøvde dette ut i

modell ble det tydelig at denne lette, intrikate konstruksjonen ved bakken ikke passet særlig bra overens med det massive, tette uttrykket til selve rampa. Tilbake til tegnebordet!



Søyler → sliver
som følger den
avrundede formen
til rampa.



Søyler → sliver
som går på
TVERS av den
avrundede formen.

Jeg gikk over til bærende vegger,
(søyler), som fulgte rampas
bevegelse, men kom fram til at den
beste løsningen var slike vegger
som gikk på tvers av bevegelsen.
På denne måten skapte de ikke like
stor visuell barriere.



Hvordan henger glasset på stålet?
Kommer det en stålskive ut gjennom
glasset for å bryte opp, og dermed
forsterke buformen? Jeg endte
opp med det andre forslaget etter
å ha prøvd begge i datamodellen.
Denne virket renere og enklere.



