



# Ei reise langs kanalen

Prosessbok - masteroppgåve i arkitektur

Av Tim Larsen Kvingedal og David Fjågesund

# Kontakt

David Fjågesund:

epost: [davidfjagesund@gmail.com](mailto:davidfjagesund@gmail.com)

mob: +47 47 6403 60

Tim Larsen Kvingedal:

epost: [timlarsenkvingedal@gmail.com](mailto:timlarsenkvingedal@gmail.com)

mob: +47 98 07 41 55

Vegleiarar: Bjørn Otto Braaten og Sami Rintala

# Innhald :

<b>Innleiing</b>	5
<b>Sandgruva</b>	
- Bakgrunn	13
- Utvikling	17
- Presisering	27
<b>Strauman</b>	
- Bakgrunn	39
- Utvikling	43
- Presisering	55
<b>Fjågesund</b>	
- Bakgrunn	69
- Utvikling	73
- Presisering	83
<b>Kvassodden</b>	
- Bakgrunn	95
- Utvikling	99
- Presisering	108
<b>Holman</b>	
- Bakgrunn	121
- Utvikling	125
- Presisering	131
<b>Hogga sluse</b>	
- Bakgrunn	143
- Utvikling	147
- Presisering	157
<b>Prosessdagbok</b>	169
<b>Kjelder</b>	186

Denne boka er eit samandrag av diplomprosessen vår.

Prosjektet vårt langs Telemarkskanalen har seks underprosjekt, med kvar sin individuelle prosess. I håp om å presentere stoffet på ein enkel og oversiktleg måte, har vi vald å legge fram kvart prosjekt for seg. For ei meir kronologisk framstilling av prosessen viser vi til prosessdagboka bak i boka.

**Innleiing:**

# Ei reise langs kanalen

Telemarkskanalen var, og er, eit ekstremprosjekt. I dag er det likevel få andre enn middelaldrande tyske sommarturistar som let seg rive med. Korleis kan det ha seg at vi har gløymd bort denne 105 kilometer lange skattekista?

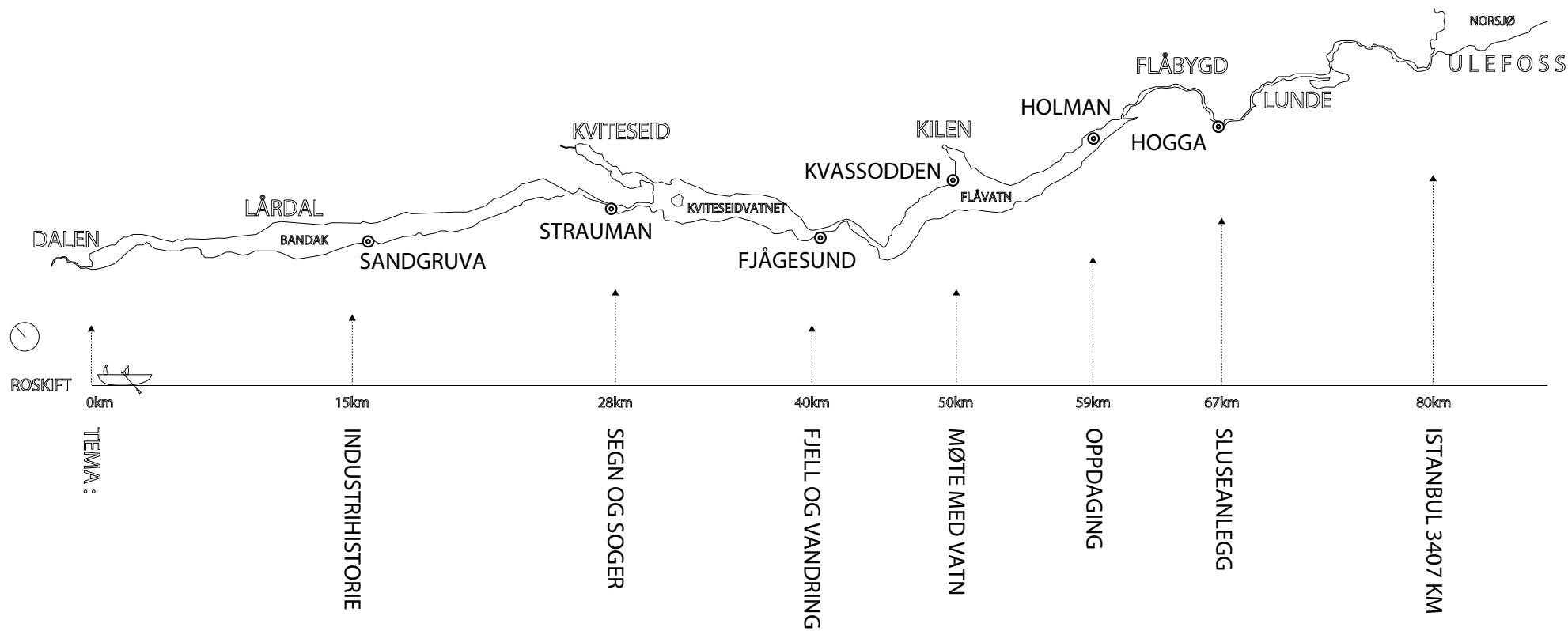
Då kanalen vart bygd for over 120 år sidan hadde prosjektet ein heilskapleg tilnærming. Med tida har ein slik tankegang gradvis vorte erstatta av kvar enkelt kanalbygd sitt ynskje om å styrke sin eigen identitet. Samarbeid på tvers av kommunegrensene har, til tider, vore vanskeleg å få til. Slik vi ser det, kan kanalen utviklast i to alternative retningar. Ei løysing er å halde fram med stadutvikling i kvar enkelt bygd. Denne løysinga søker å gjere bygdene meir attraktive, auke tilflyttinga og hindre fråflyttinga. Ei anna tilnærming er å fokusere på potensialet som ligg i å tenkje heilskapleg rundt kanalen, slik ein gjorde då kanalen vart bygd. Vi meiner kanalbygdene sin største ressurs er nettopp deira nære tilknytning til kanalen, og at eit tydeligare fokus på dette vil gagne alle.

Storparten av kanalen utfoldar seg i mellomromma, strekkjene mellom bygdesentruma. Ved å vidareutvikle kvalitetane som ligg her, trur vi at koplinga mellom kanalbygdene kan styrkast. Telemarkskanalen vert slik ein raud tråd som bind fylket saman.

Frå gammalt av var kanalen delt inn i såkalla roskift, 15 kilometerlange dagsetappar. Vi ynskjer å bygge vidare på denne tradisjonen, som delar opp Bandakskanalen i seks strekkjer. Kvar strekkje ber i seg ulike kvalitetar som skal danne grunnlaget for den arkitektoniske tilnærminga vår til prosjektet. Døme på slike kvalitetar er segn og myter, industrihistorie og særskilde landskapstrekk.

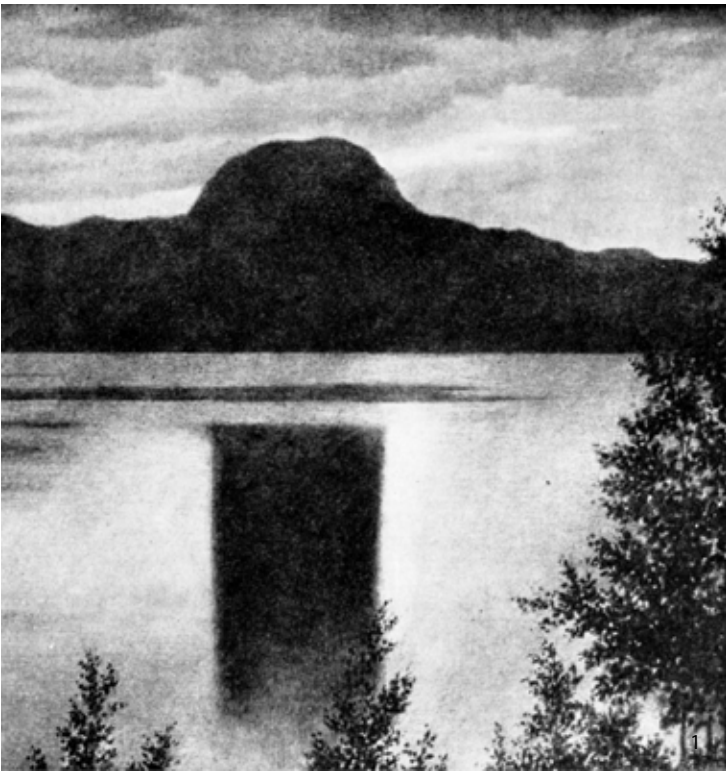
Gjennom vårt diplomarbeid ynskjer vi å utforske samspelet mellom fysisk arkitektur og dei immaterielle verdiane som oppstår i møte mellom folk og natur.



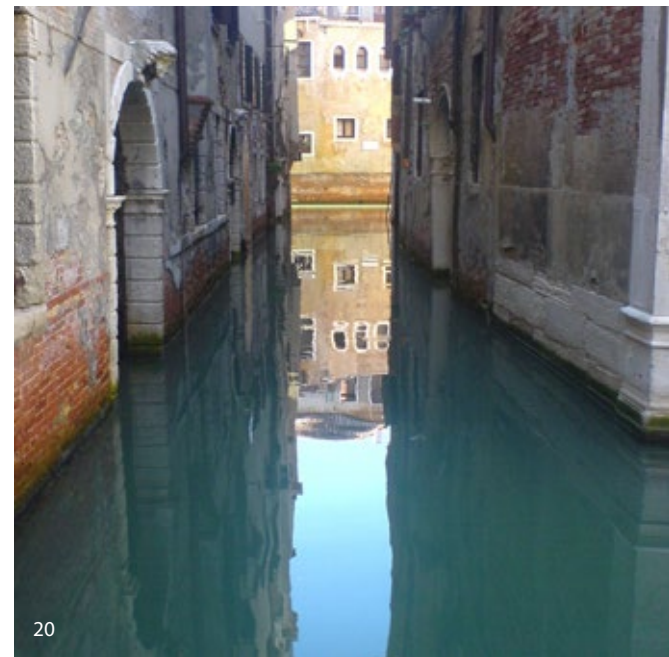
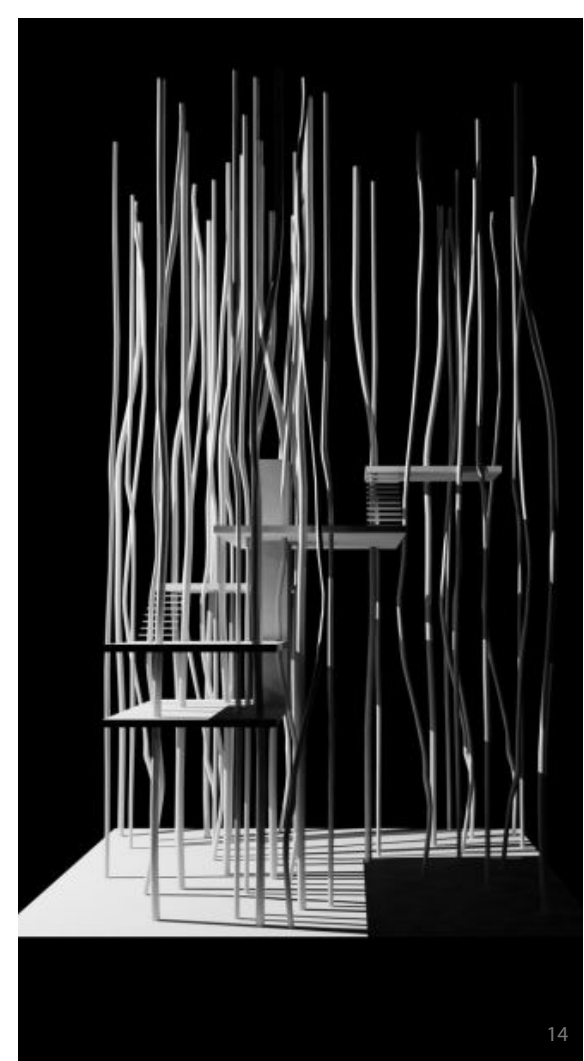


Inspirasjon:











Bakgrunn: Sandgruva

# Sandgruva

Industri, historiar, Bandak



M.o.h. 72 m

Avstand til Ulefoss: 65 km

Avstand til Dalen: 15 km



Sandgruva aust for Bandaksli er siste stopp før Dalen. Bratte fjellsider stupar ned i Bandaksfjorden, og når tåka ligg tjukk herskar det ein trolsk stemning her. Sandgruva, som i nyare tid har fungert som eit steinknusingsanlegg, representerer industrihistoria langs Bandakskanalen. Dette vil også vere temaet for vårt prosjekt her.

Heilt nede i vasskanten står ein forunderleg skikkelse av eit bygg. Ein stram og funksjonalistisk betongkonstruksjon, med eit flott forskalingsmønster, har tidlegare husa maskina som kunne knuse stein.

Femti meter aust ligg restane av ei betongbrygge som sikkert har vore flittig brukt medan produksjonen framleis var i gang. Vi vil ta tak i linken mellom brygga og bygget, og undersøkje korleis dette vesle komplekset kan få ein ny bruk.

På grunn av dei bratte fjellsidene kan Sandgruva berre nåast med båt. Ein mogleg ny bruk kan difor vere overnatting og rasteplass for reisande på vatnet. Rehabilitering av ein eksisterande konstruksjon, samt formidlinga av kanalen si industrihistorie vert fokus for dette prosjektet.



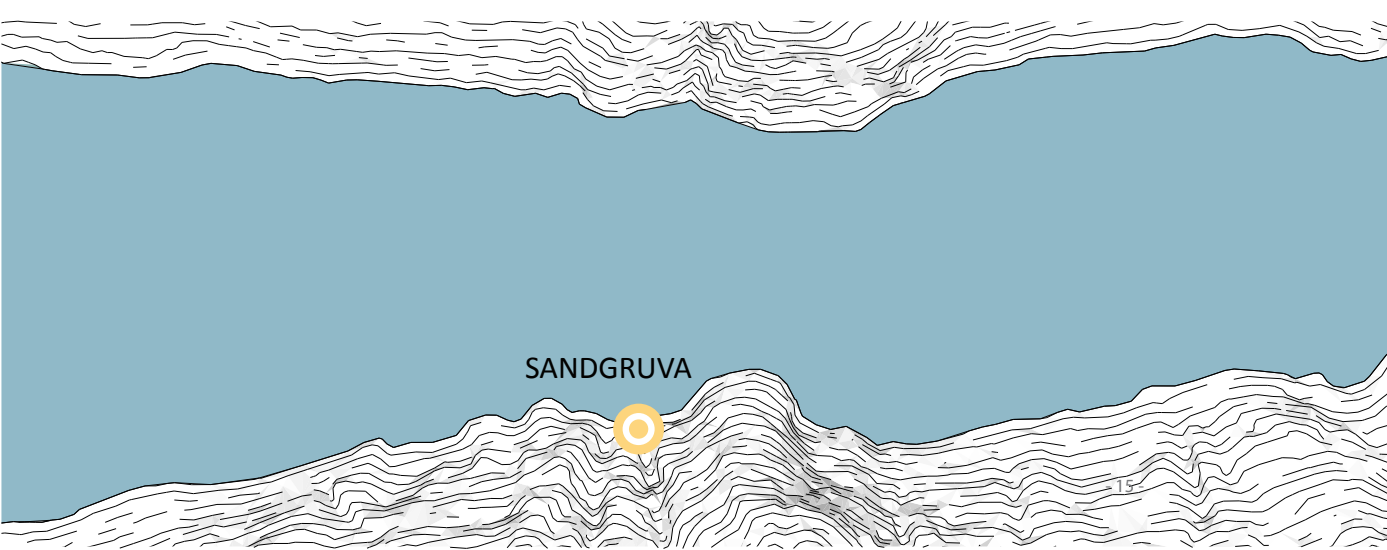
Frå Steinknusaren



Sandgruva



Eksisterande situation



Steinknusaren





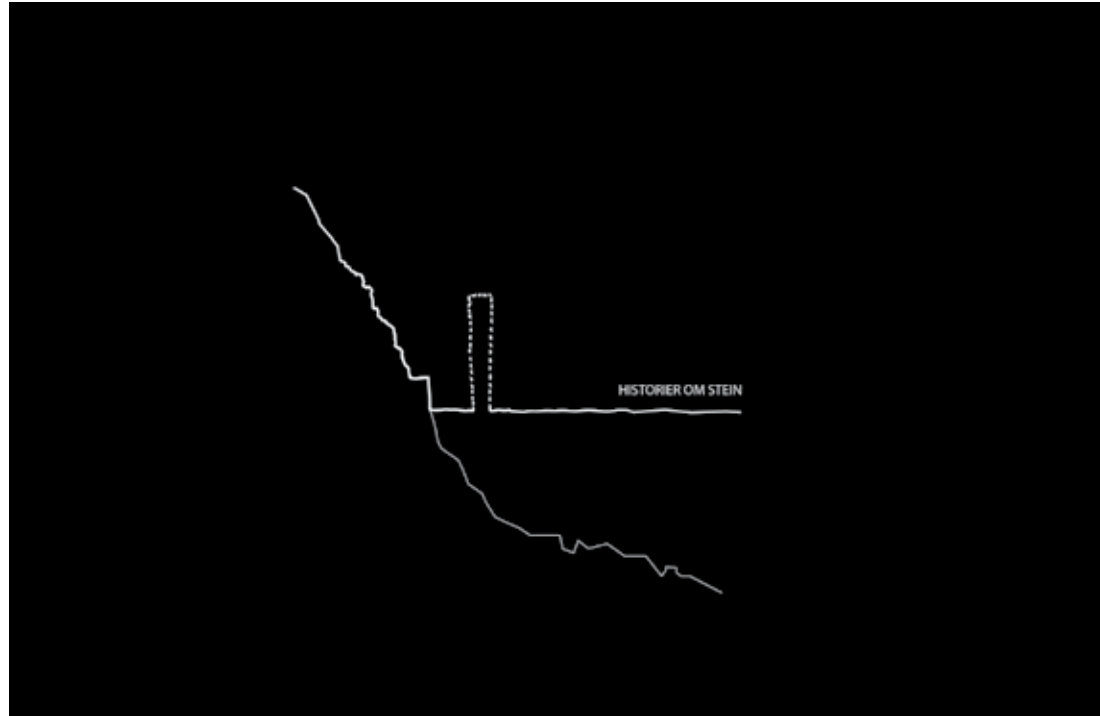
Utvikling: Sandgruva

PROSJEKT: SANDGRUVA

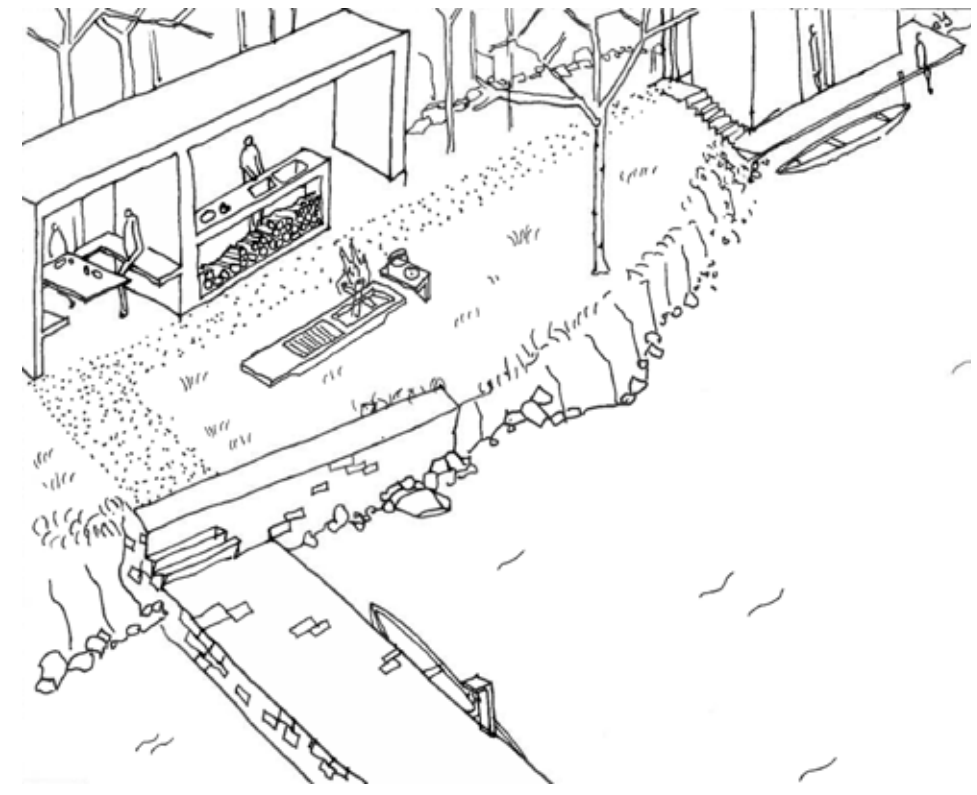
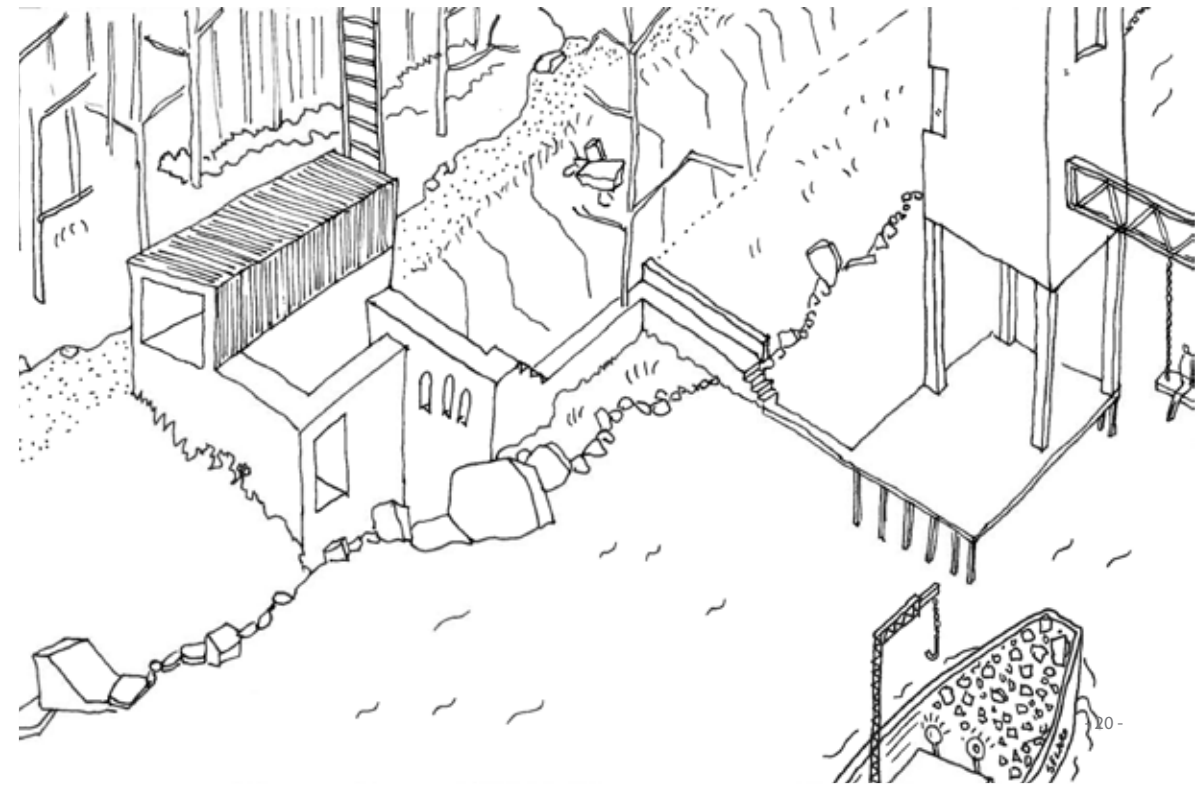
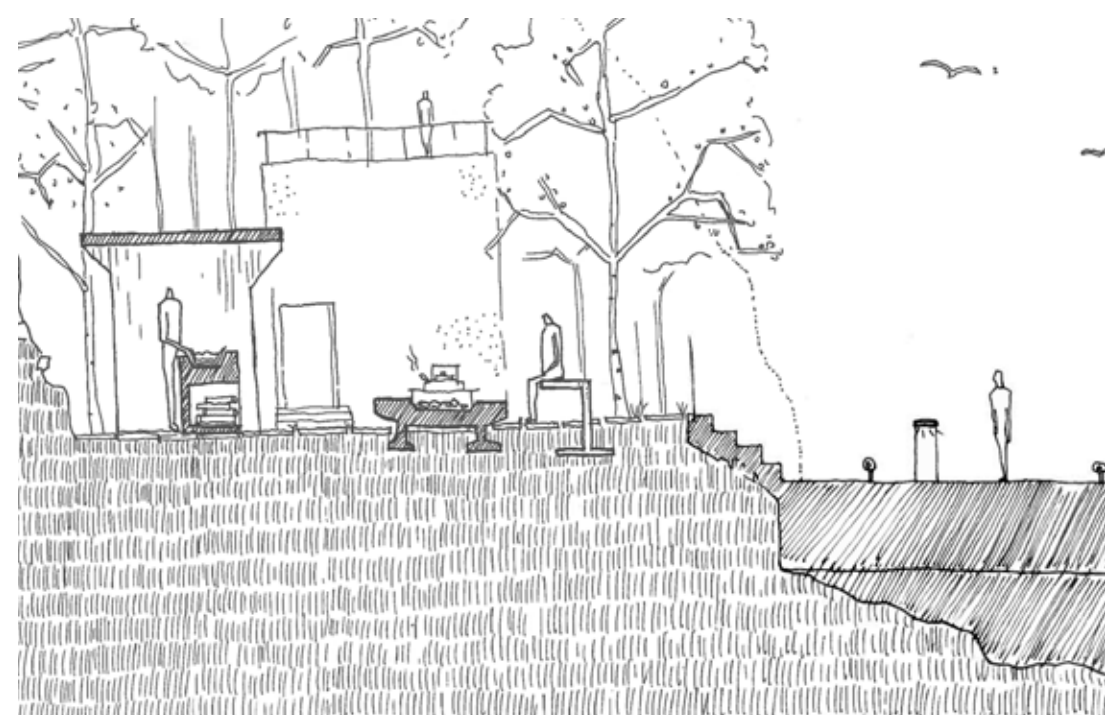
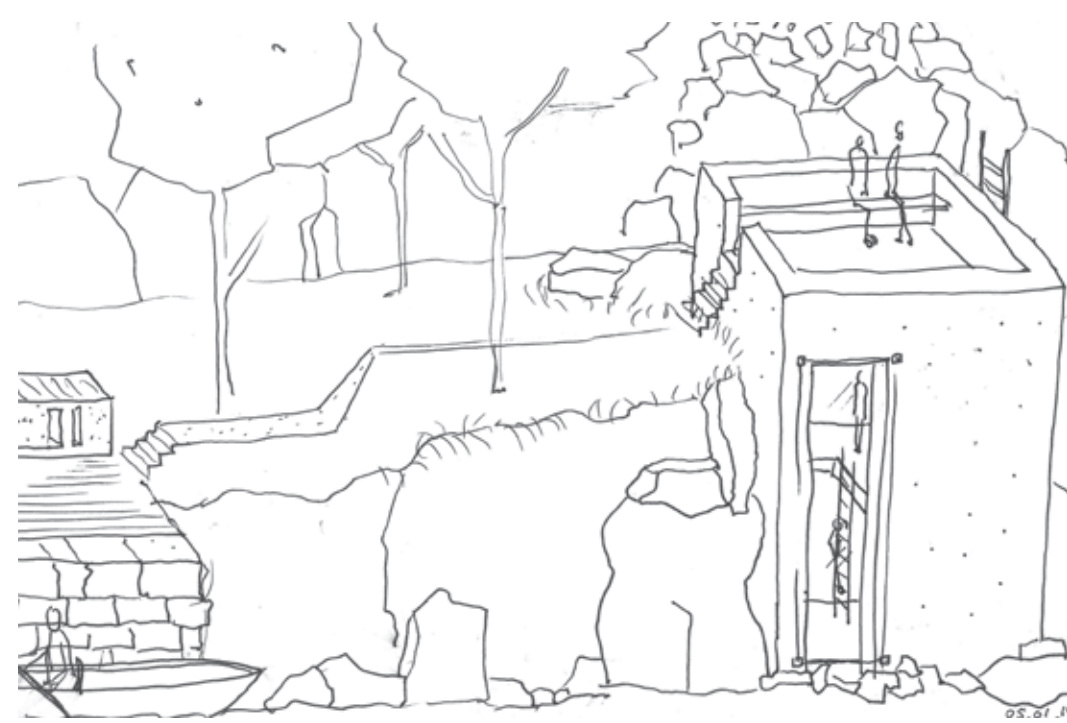
FYSISK LANDSKAP	MENTALT LANDSKAP	UTTRYKK	FUNKSJONALITET	TIDS-PERSPETIV
LANDSKAPS-ROM ↓	TEMA ↓	MATERIALITET ↓	SERVICE-FUNKSJONER ↓	100-ÅRS PERSPEKTIV ↓
BRATTE FJELLSIDER NED I BANDAK	HISTORIER OM STEIN	STÅL, DUK, TRE	LJOSSETTING, BÅLPASS, BRYGGE	STEINKNUSAR- RUIN
TOMTE-KARAKTER ↓	ENKEL/ KOMPLEKS ↓	KONSTRUKSJON ↓	PROGRAM ↓	BYGGEFASER ↓
STEINRØYS, DJUV, EKSISTERANDE BYGG	2 / 6	TRANSFOR- MASJON	RASTEPLASS, UDEFINERT	1 / 6
NATUR ↓	METAFOR ↓	FRAKT MATERIALER ↓	ANTALL BRUKARAR ↓	VEDLIKEHALD ↓
STEIN, GRUS, MOSE, LAUVTRE	TIMEGLAS	KUN TILGJENGELEG MED BÅT	4	1 / 6

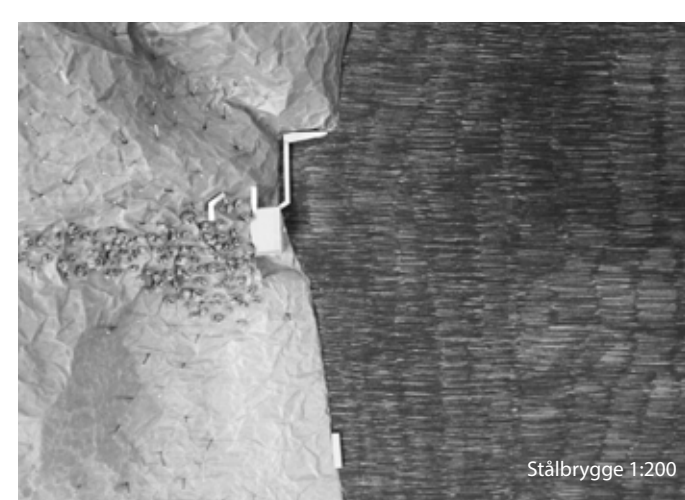


Prosjektstemning: "Farvel da mor" av Theodor Kittelsen 1898



Tema og karikatur av tomta

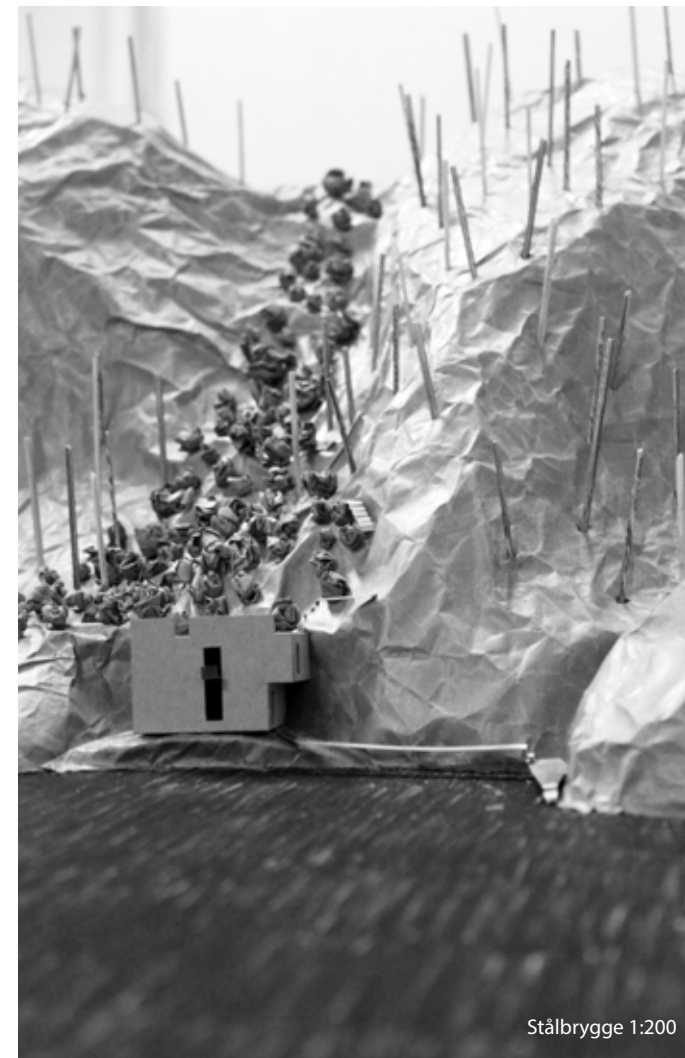




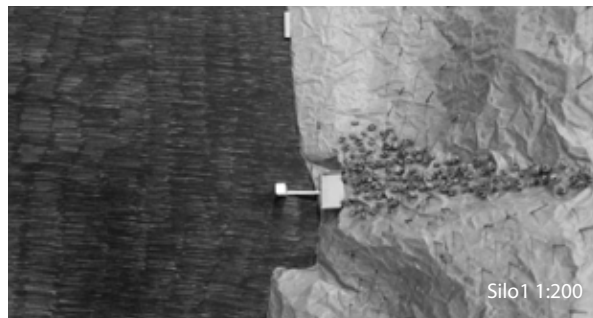
Stålbrygge 1:200



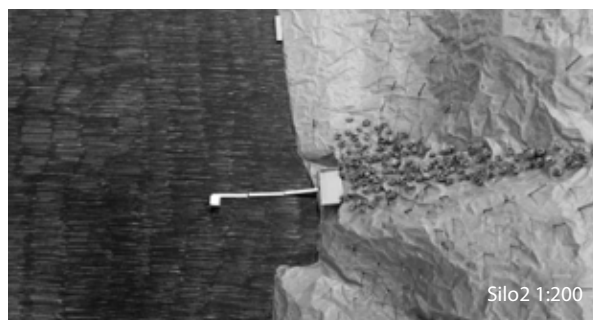
Frå steinbrotet



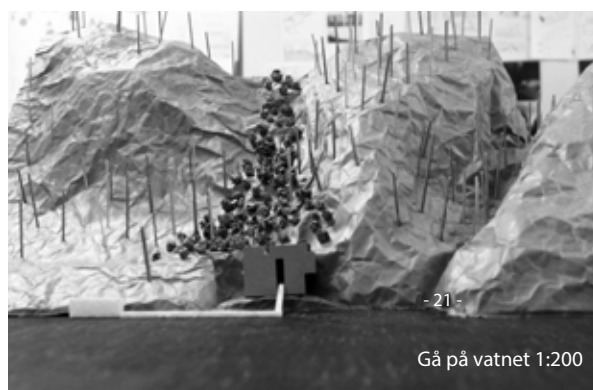
Stålbrygge 1:200



Silo1 1:200



Silo2 1:200

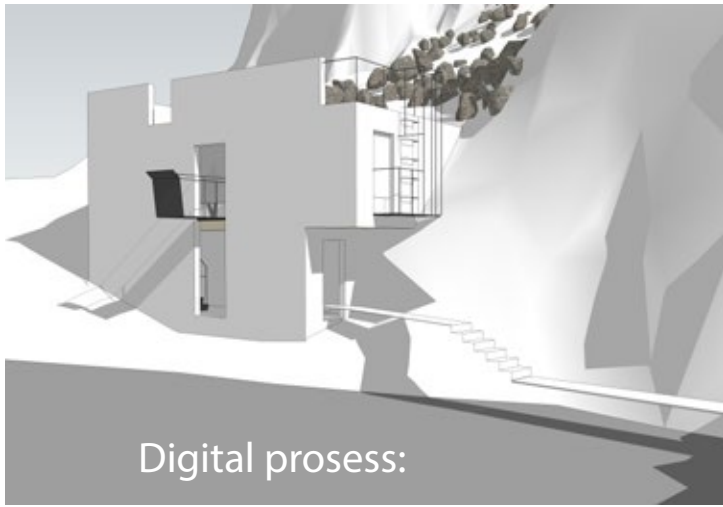


- 21 -

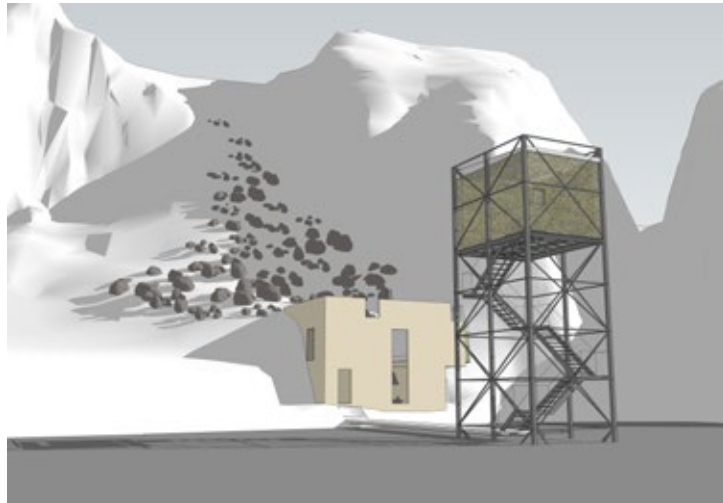
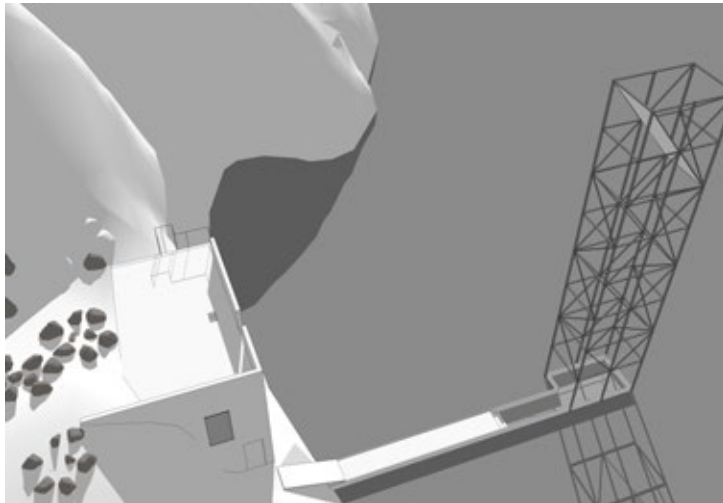
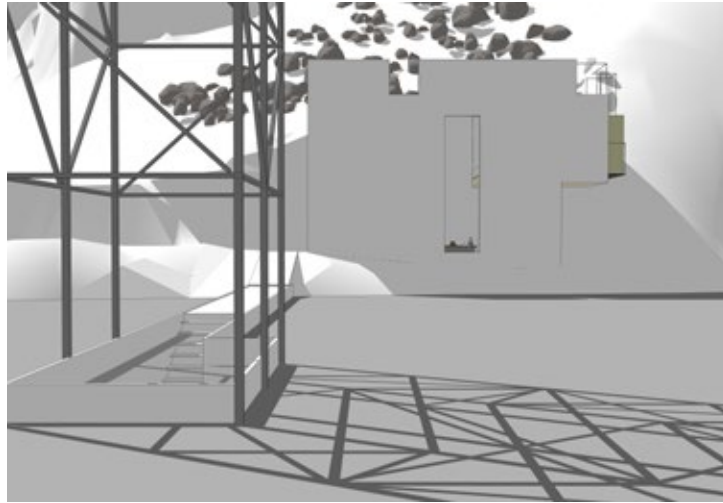
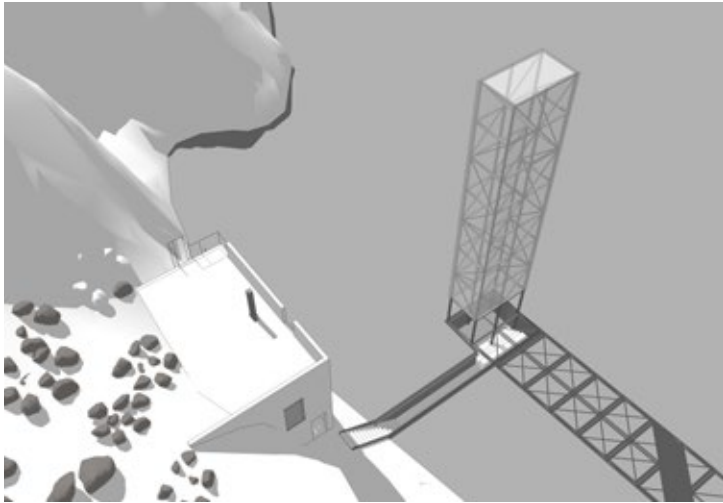
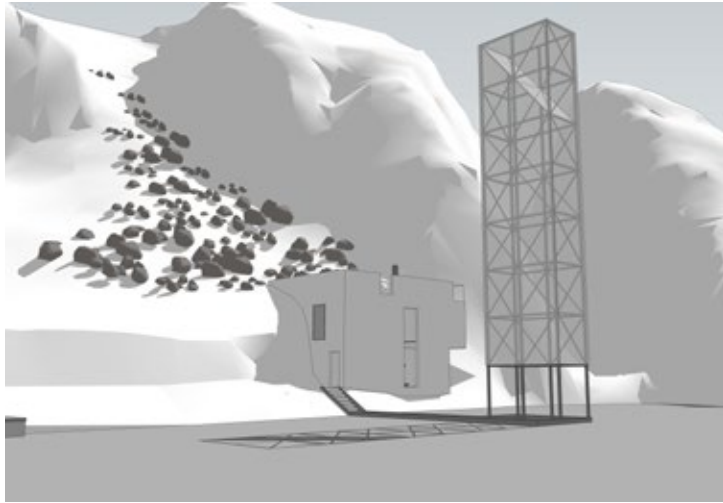
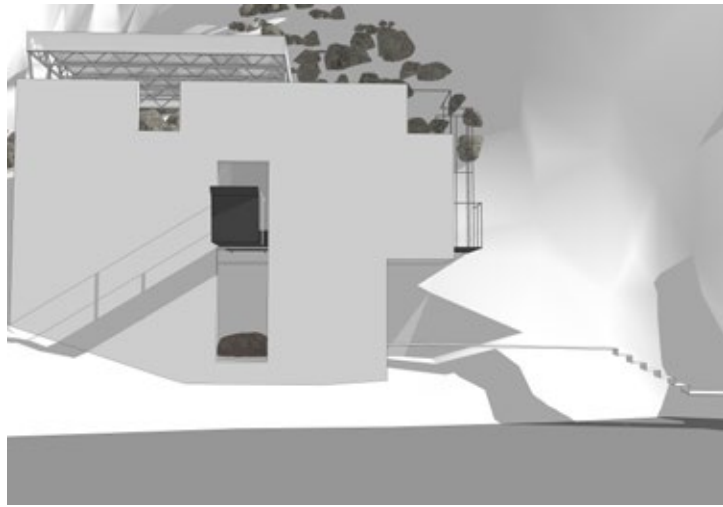
Gå på vatnet 1:200

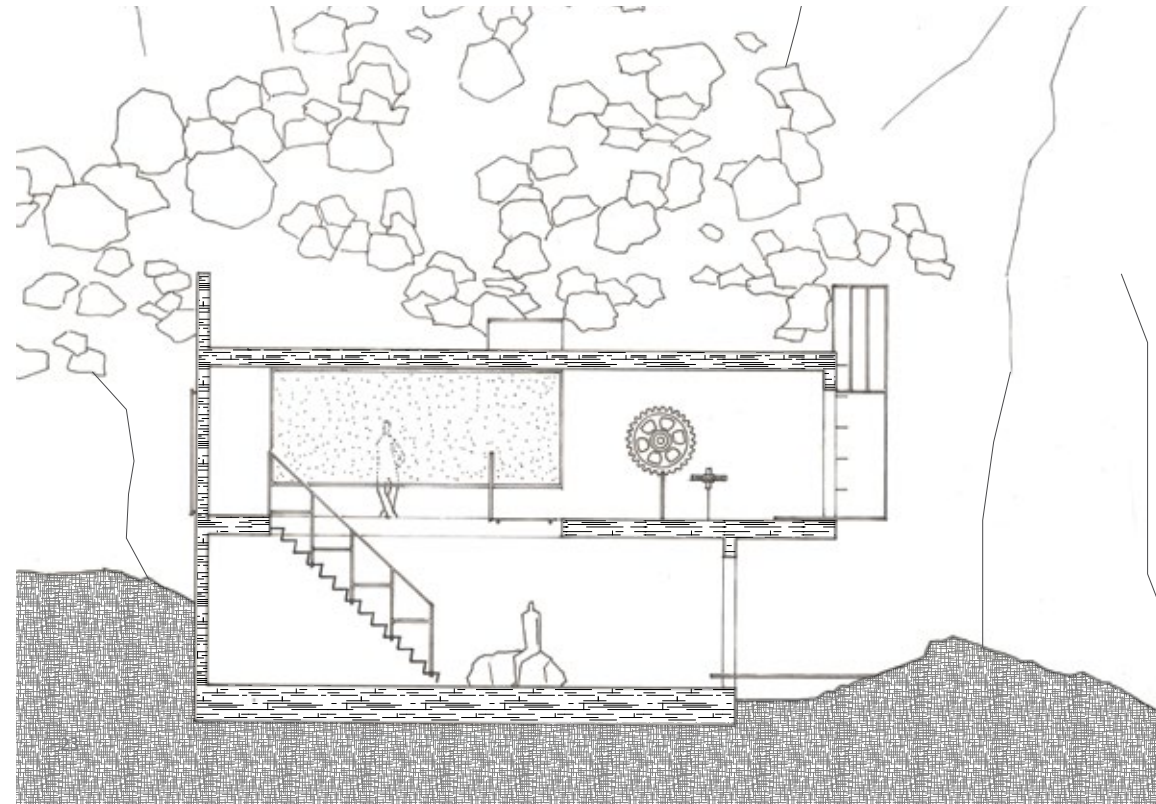
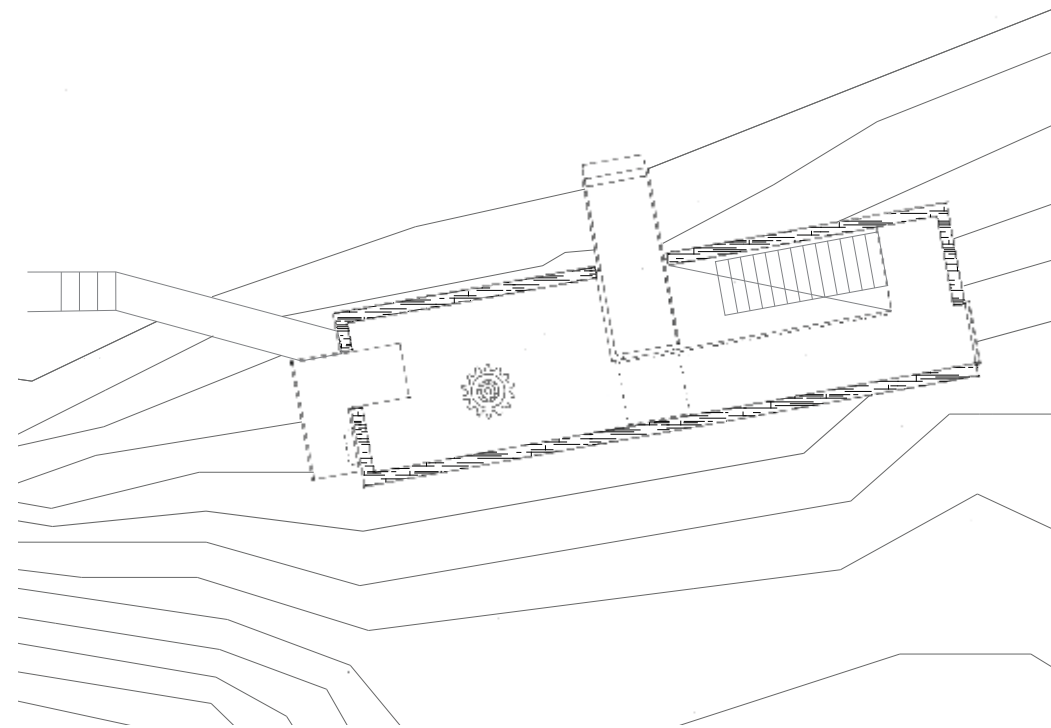
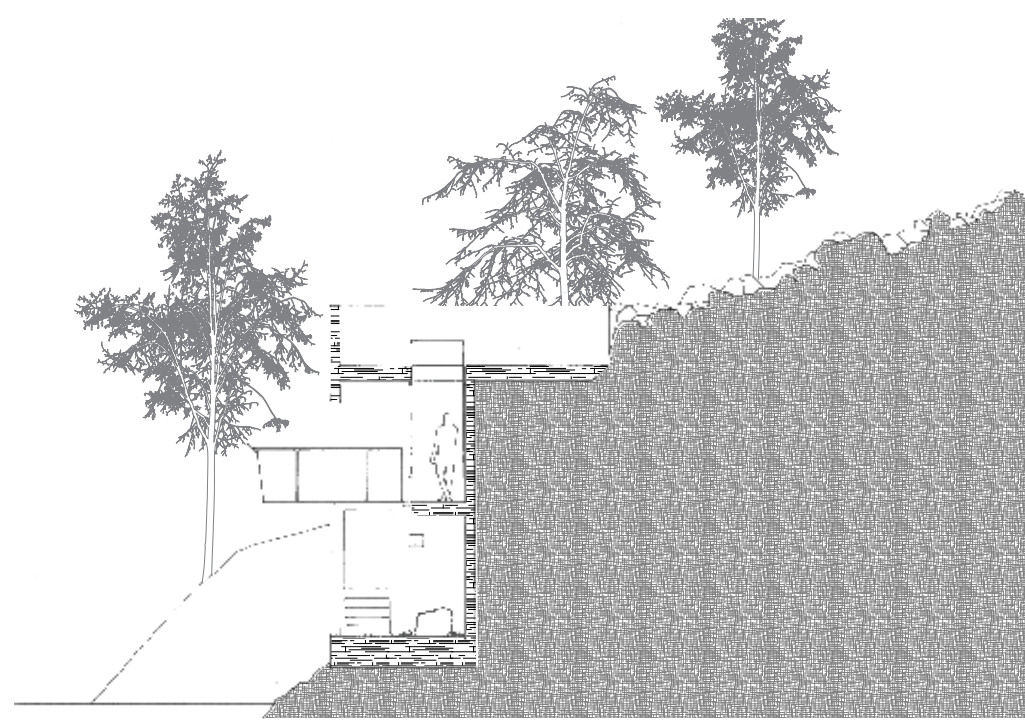
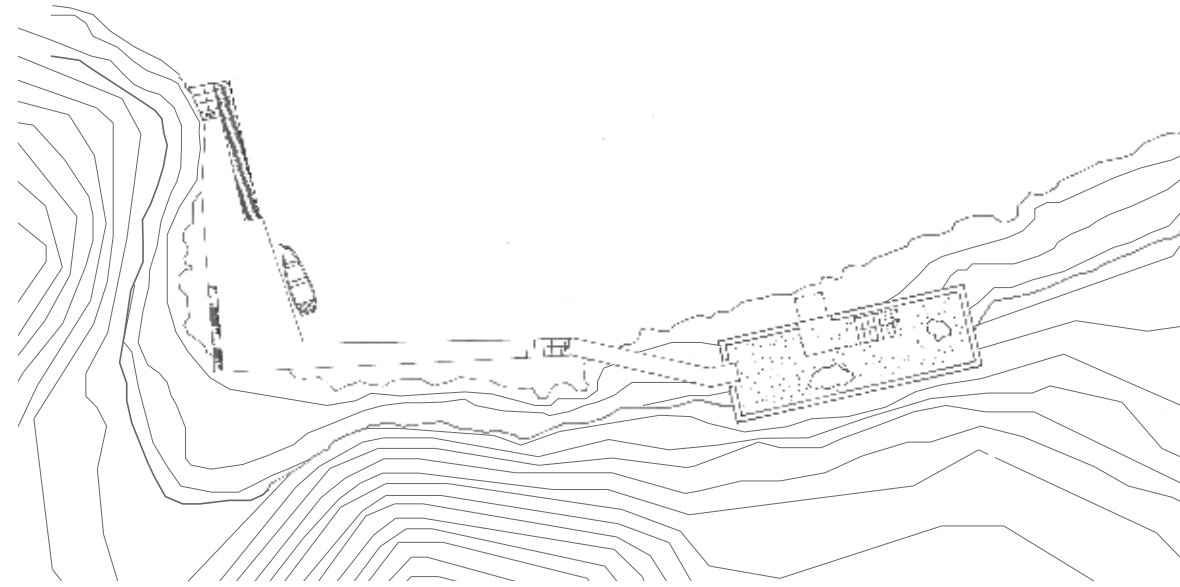


Silo 1:200



Digital proses:





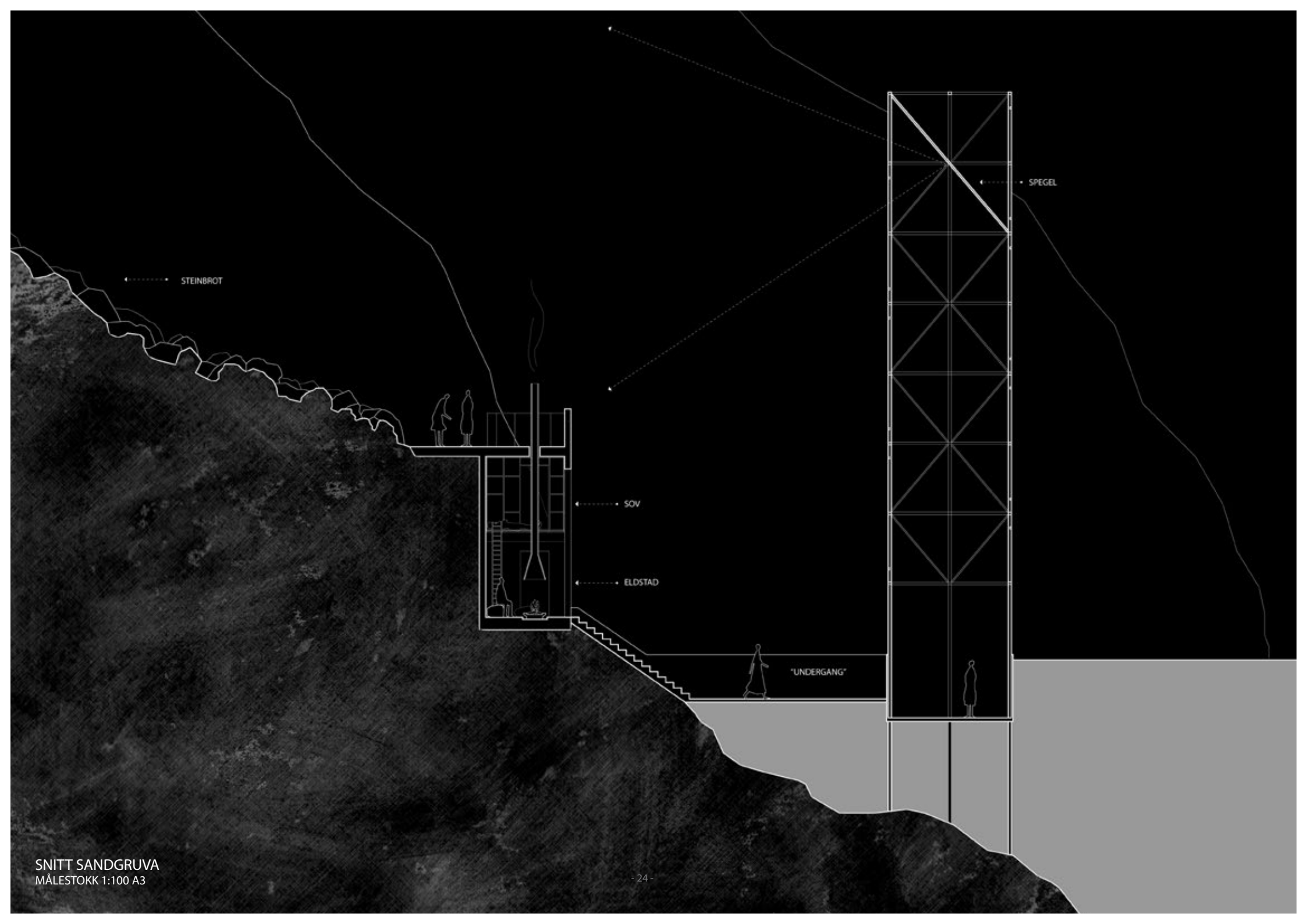
STEINBROT

SPEGEL

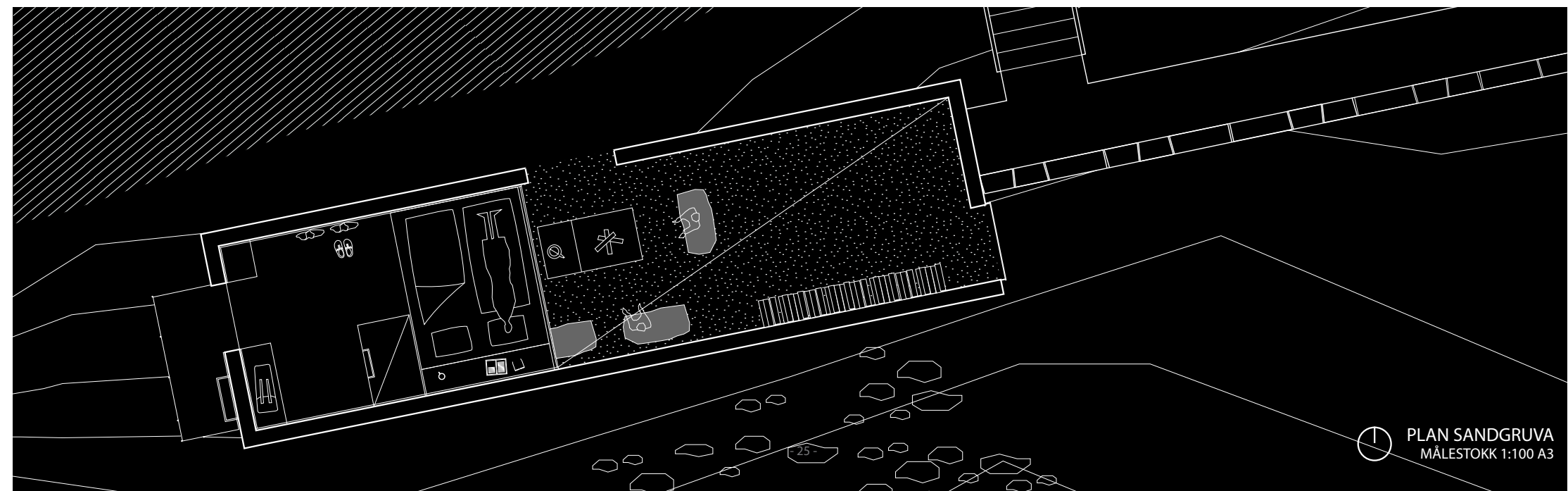
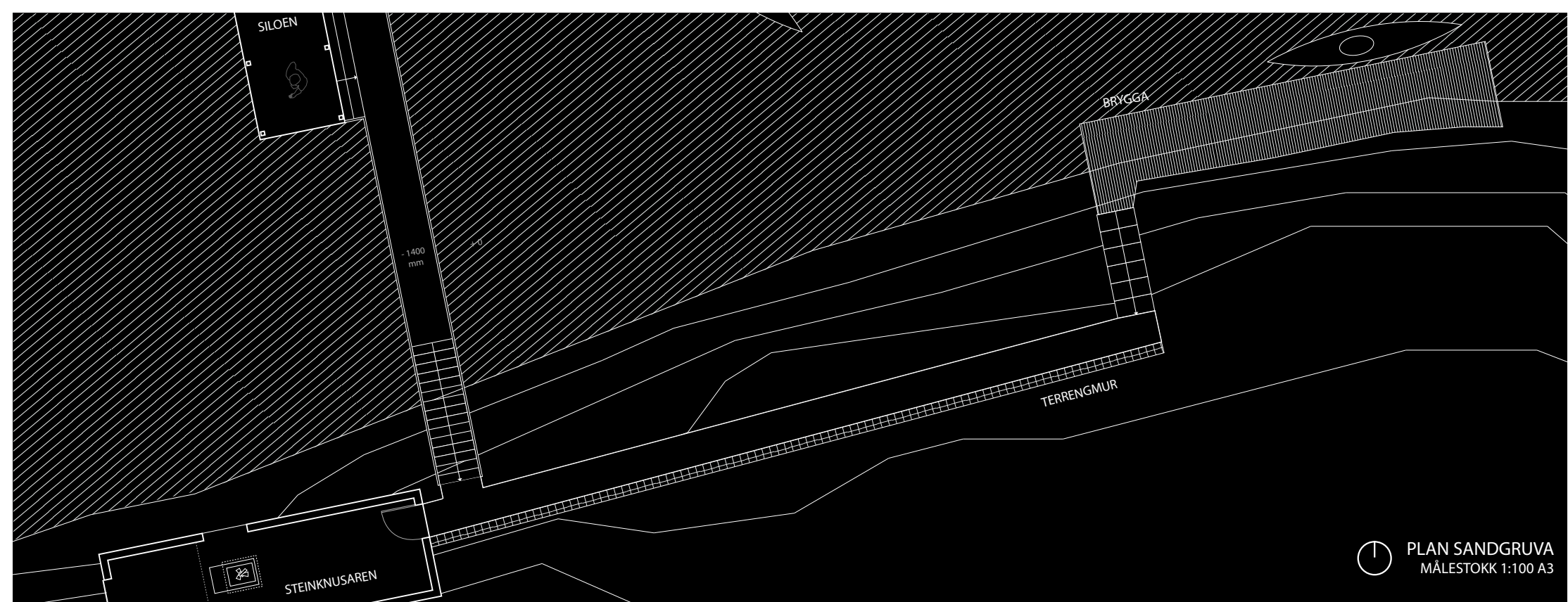
SOV

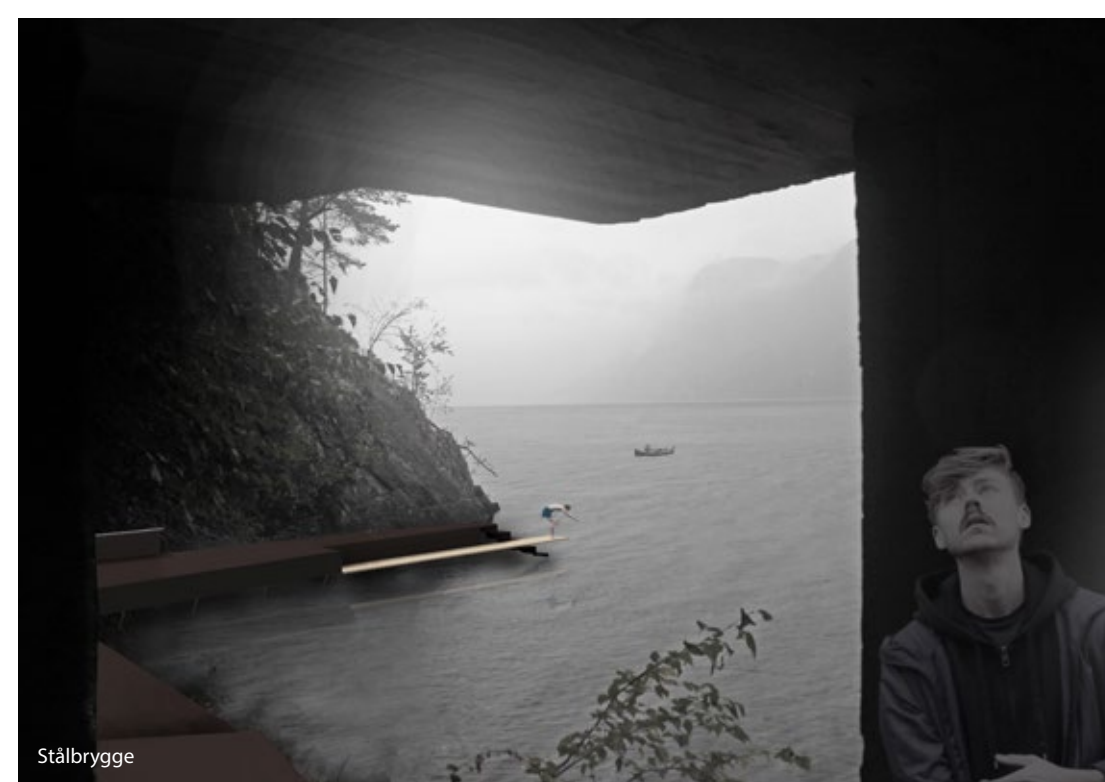
ELDSTAD

"UNDERGANG"





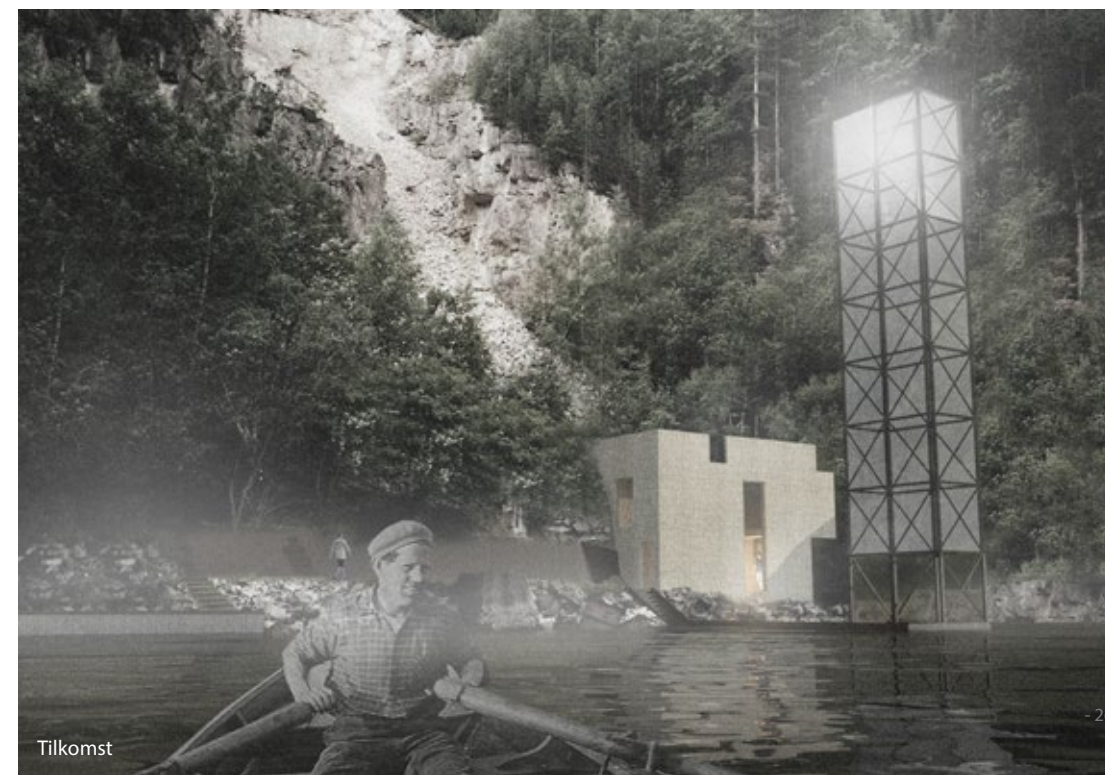




Stålbrygge



Undergangen

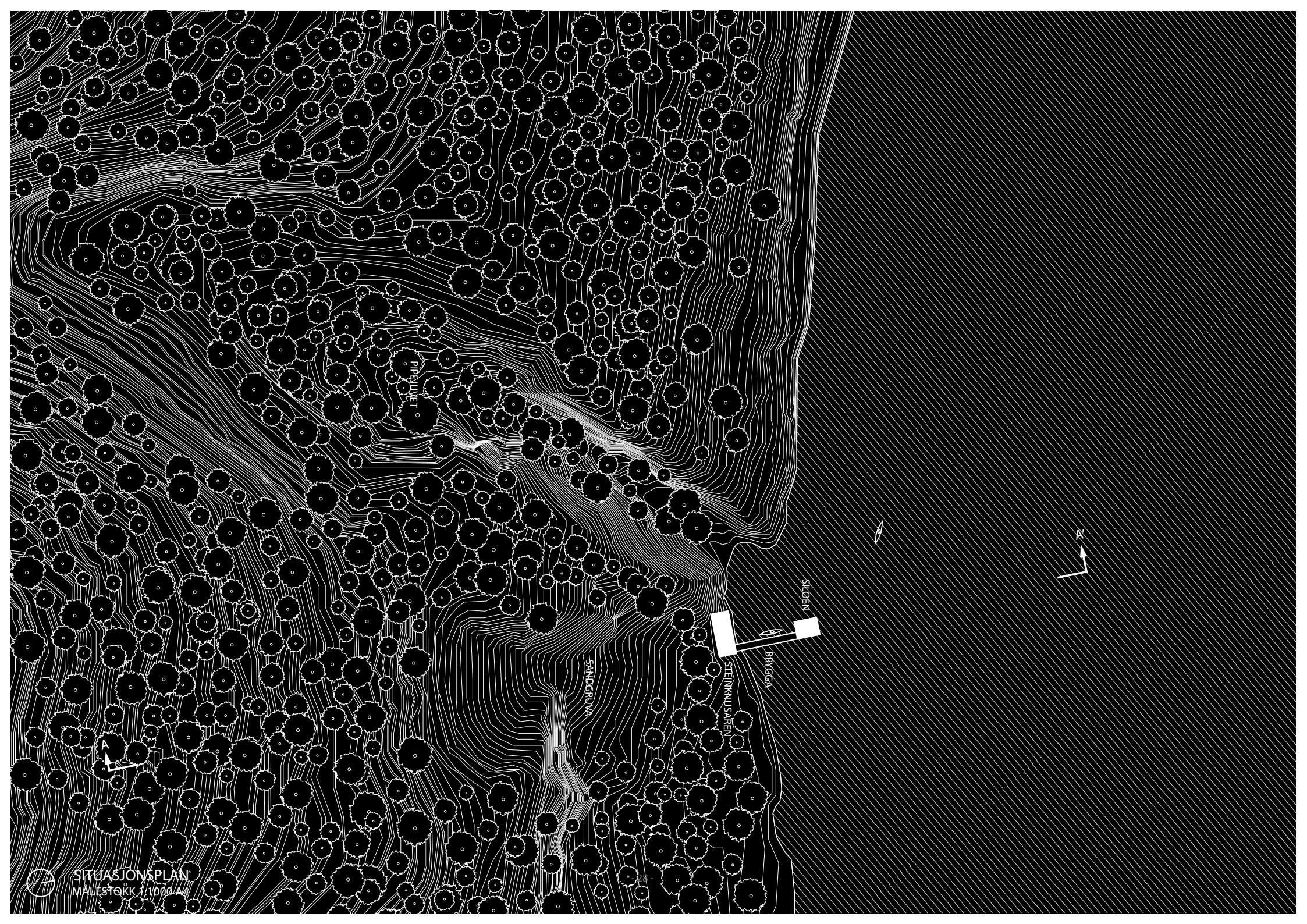


Tilkomst

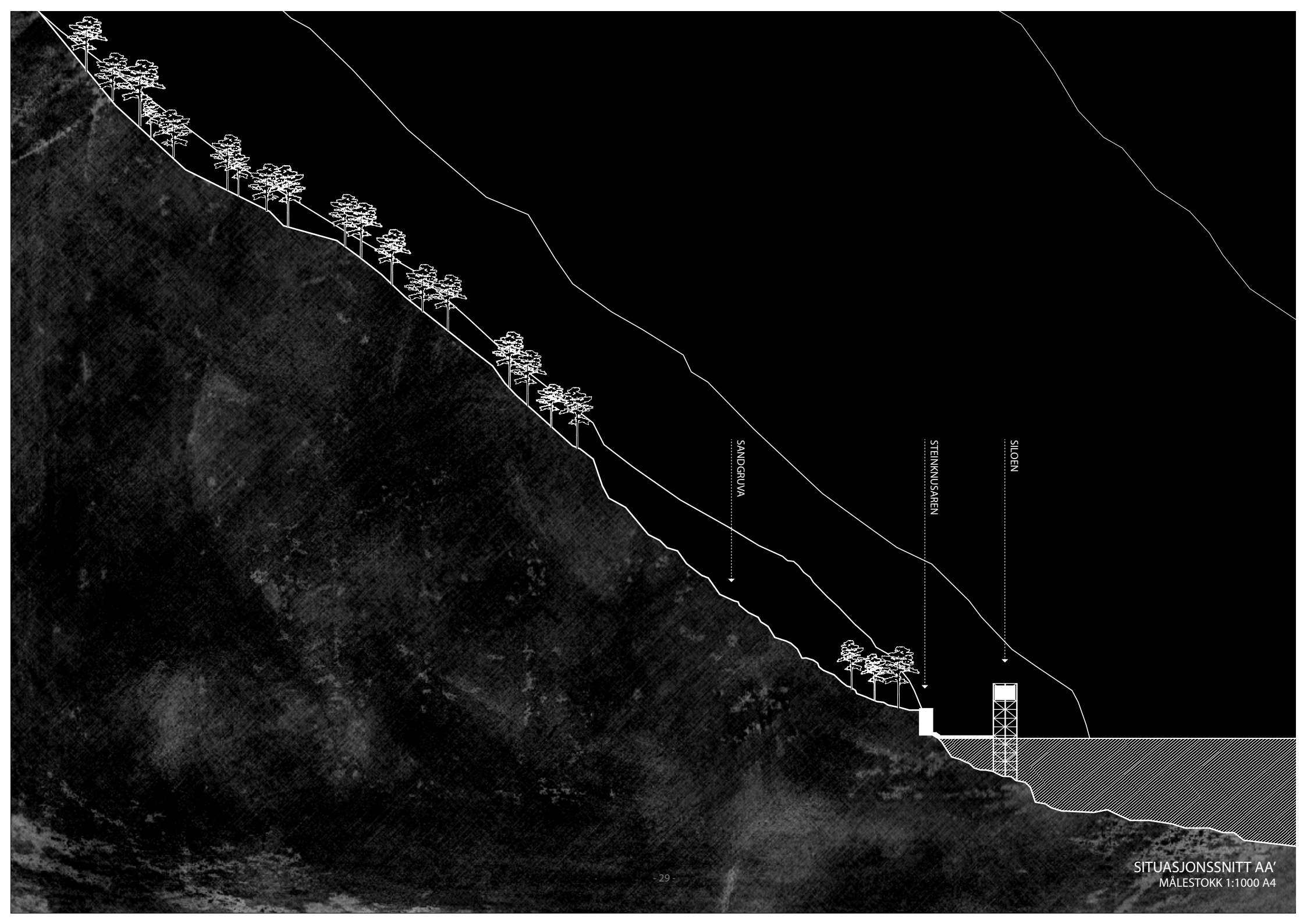


Spegling i toppen av siloen

Presisering: Sandgruva



SITUASJONSPLAN  
MAÅSTOKK 1/1000 A4



SANDGRUVA

STEINKNUSAREN

SILØEN

OVERNATTING  
TO PERSONAR

ELDSTAD

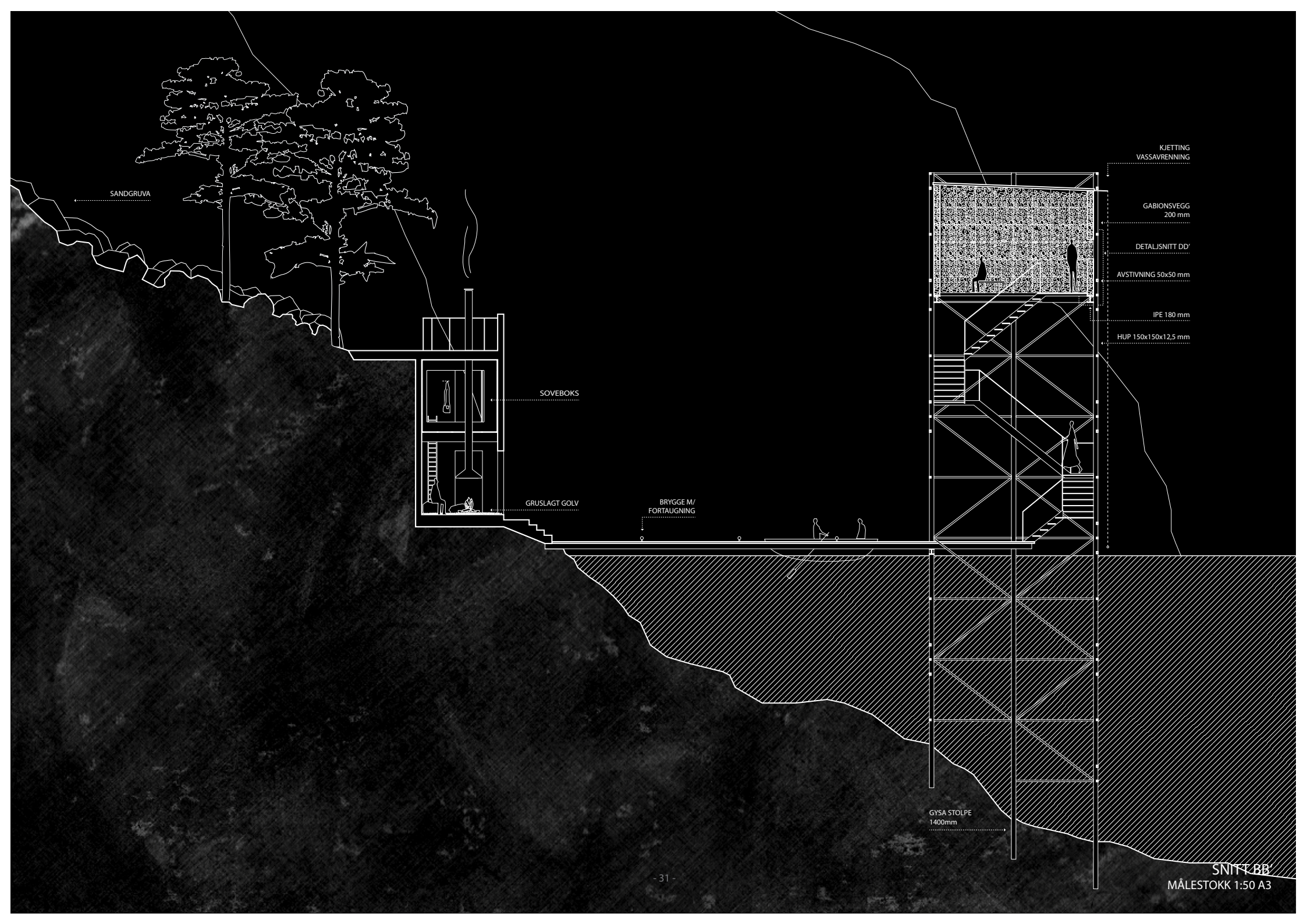
PERFORERT STÅLTRAPP  
OPP TIL SILOEN

BÅTBRYGGE  
PERFORERT STÅLPLATE

PUKK FRÅ SANDGRUVA

PLAN 2. ETASJE  
MÅLSTOKK 1:100 A4





SANDGRUVA

SOVEBOKS

GRUSLAGT GOLV

BRYGGE M/  
FORTAUGNING

GYSA STOLPE  
1400mm

KJETTING  
VASSAVRENNING

GABIONSVEGG  
200 mm

DETALJSNITT DD'

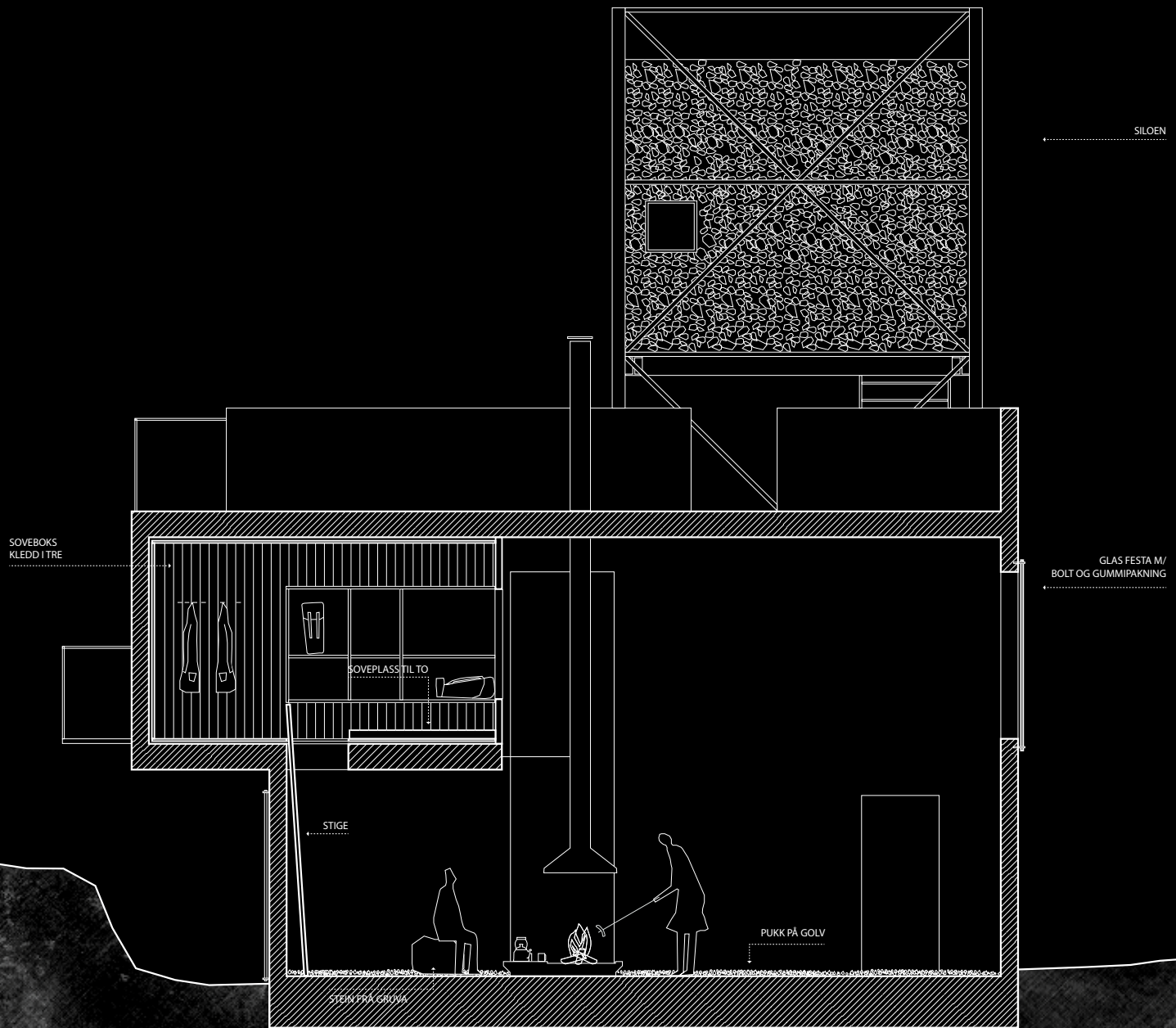
AVSTIVNING 50x50 mm

IPE 180 mm

HUP 150x150x12,5 mm

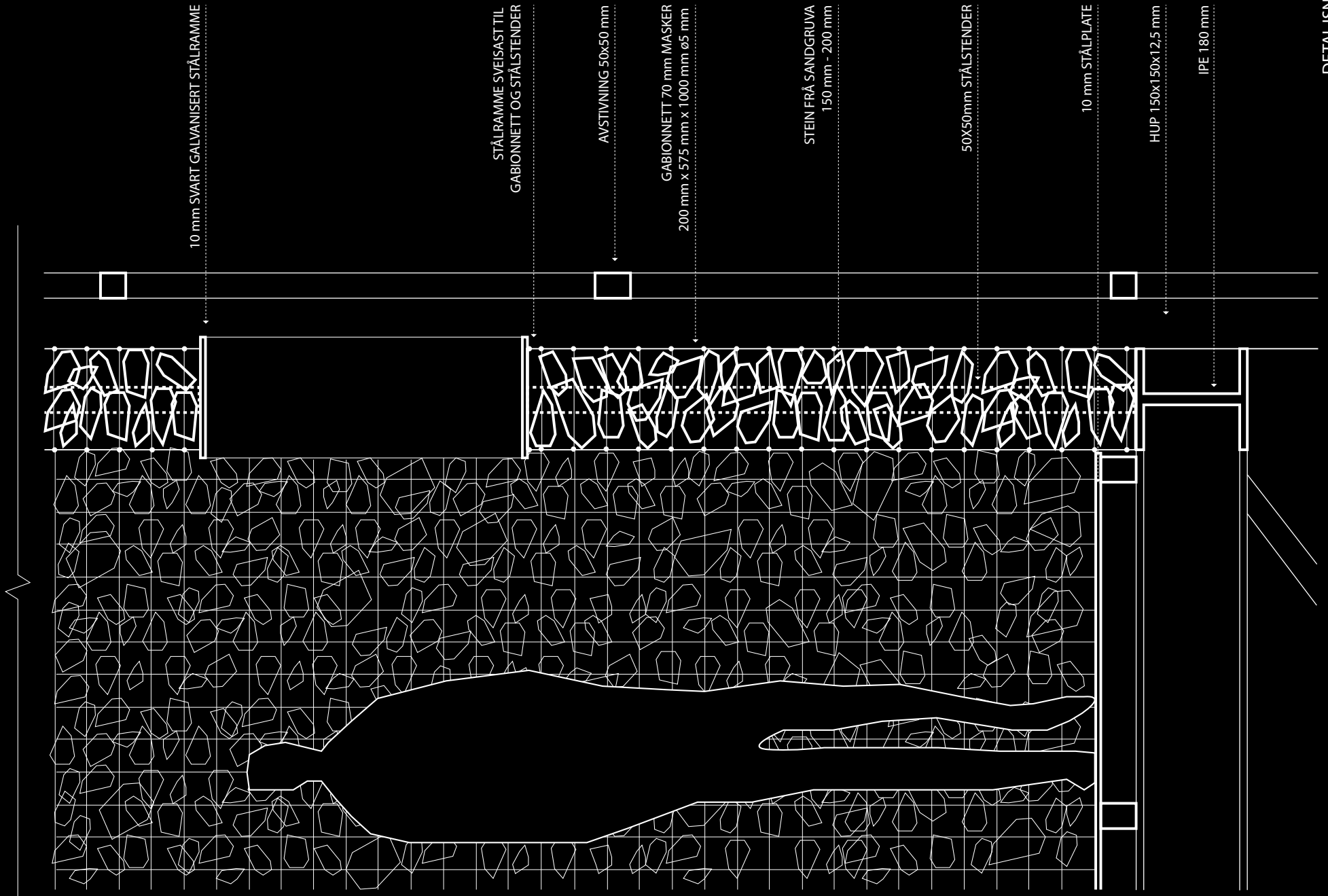
SNITT BB'

MÅLESTOKK 1:50 A3

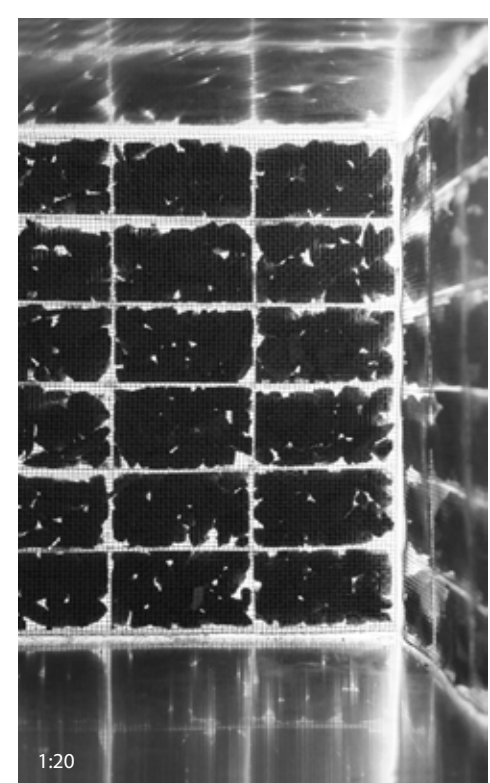


SNITT STEINKNUSAR  
MÅLESTOKK 1:50 A3





DETALJSNIITT  
MÅLESTOKK 1:10 A4



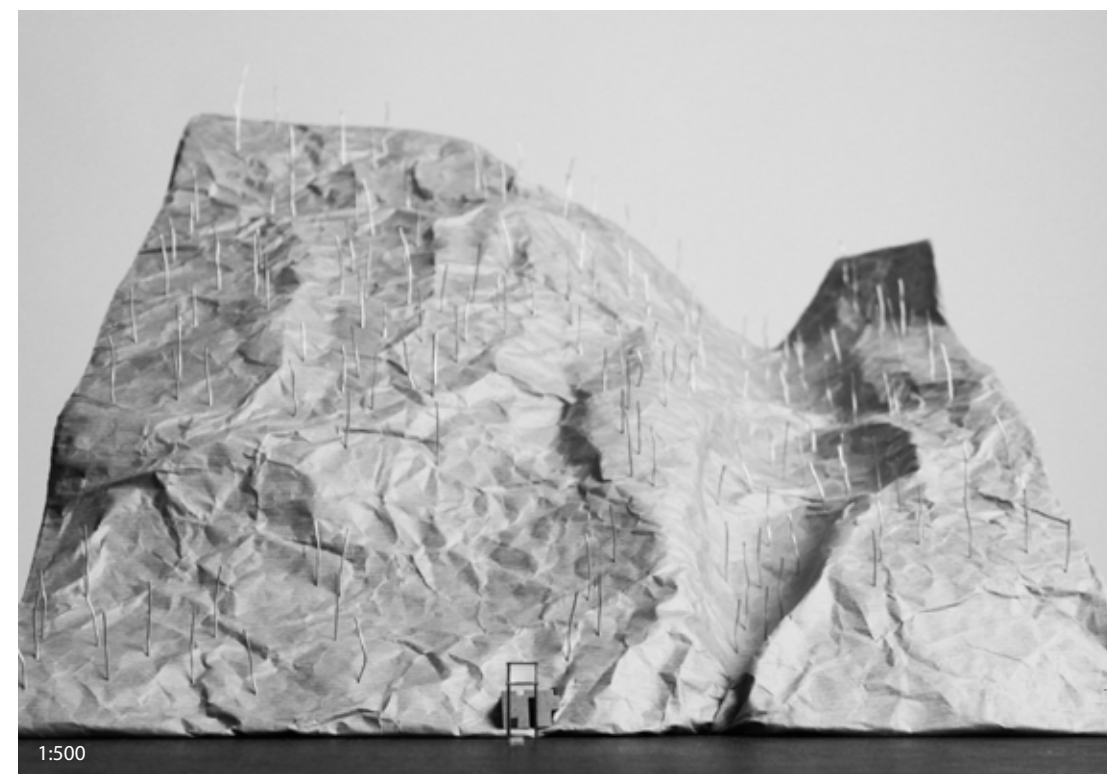
1:20



1:500



1:20



1:500

-34-



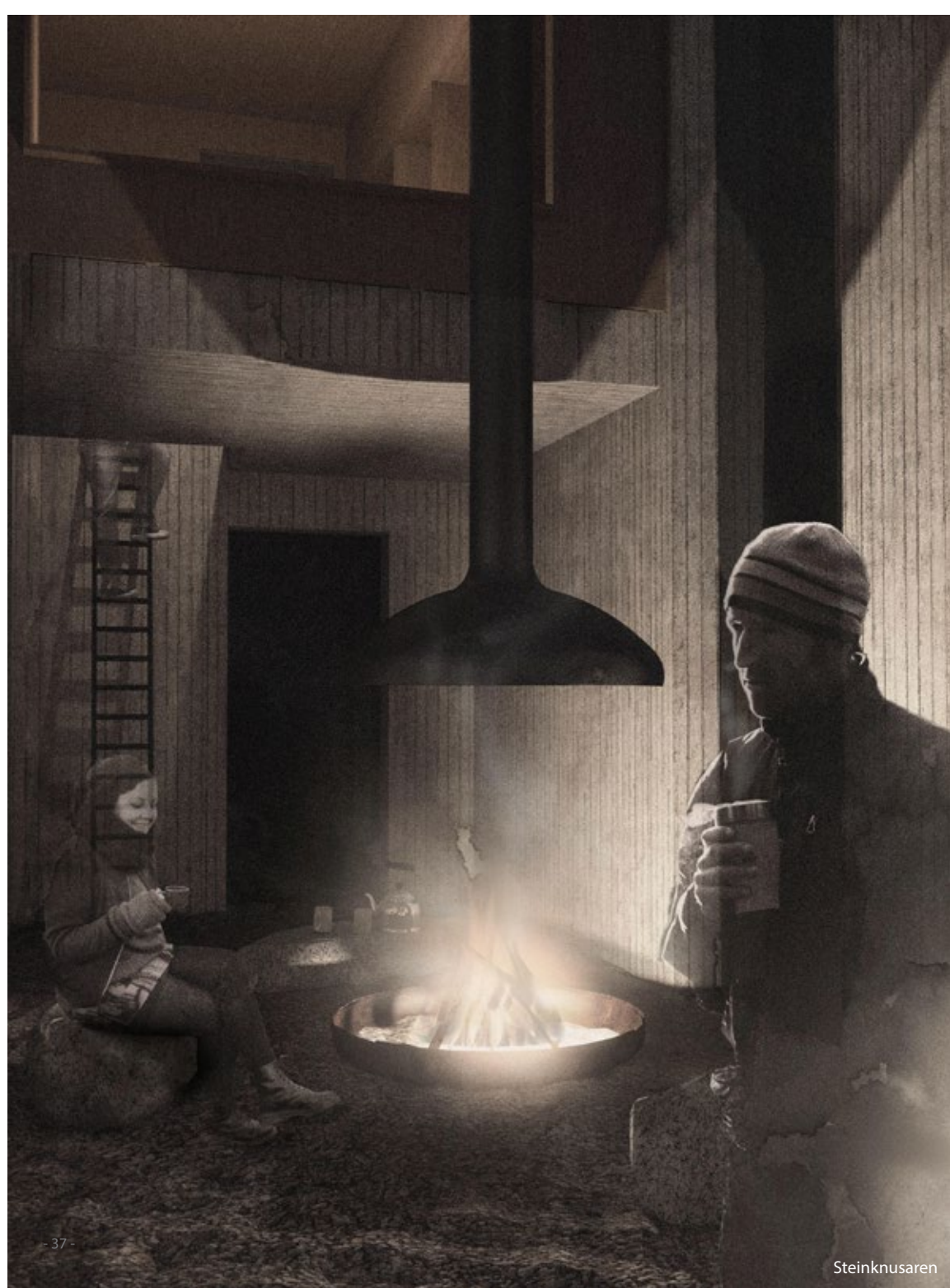
1:500







Gabionsrommet



Steinknusaren



**Bakgrunn: Strauman**

# Strauman

Overnatting, eldstad, historiar



M.o.h. 72 m

Avstand til Ulefoss: 52 km

Avstand til Dalen: 28 km



Strauman ligg i den smale kanalen mellom Bandak og Kviteseidvatnet. Det er spesielt to landskapstrekk som skil seg ut; på nordsida av kanalen finn ein fjellet *Geitpina* som stupar 300 meter loddrett ned i vatnet, medan terrenget på tomtesida skråar slakt nedover mot kanalen. Her står høge furutre, og skogbotnen er dekt av grøn og kvit mose. Like før skråninga møter kanalen dannar den ei lita flate.

Det høge fjellet og det mosekledde landskapet ligg som ein mjuk vegg rundt deg. Dei høge furutrea står tause og passar på deg. Ein føler seg skjerma og trygg.

I Strauman ser vi for oss at ein, som i dei andre prosjekta, vert møtt av ei brygge som snakkar same språk oppover kanalen. Frå brygga vert ein så leia opp til det flate platået. Her ser vi for oss ein eldstad. Eit samlingspunkt for dei reisande.

I skråninga med furutre tenkjer vi oss små soveboksar som svever over bakken og svaier i takt med dei langestrakte stammene. Ein annleis måte å sove på.

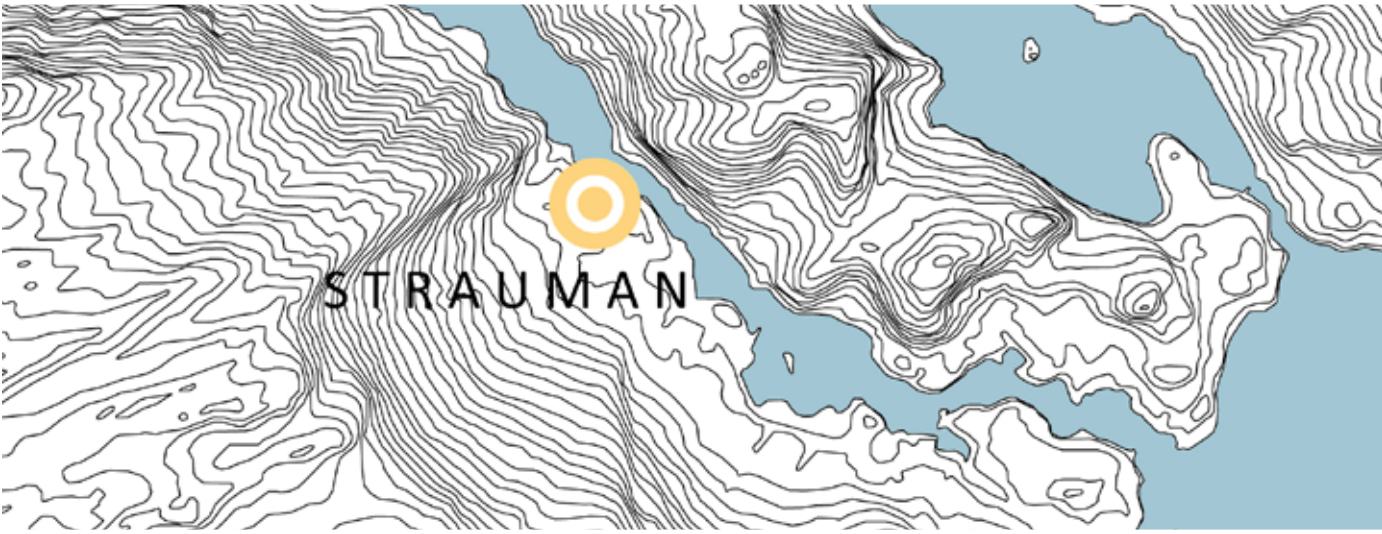


Frå kanalen



Geitpina 300 m



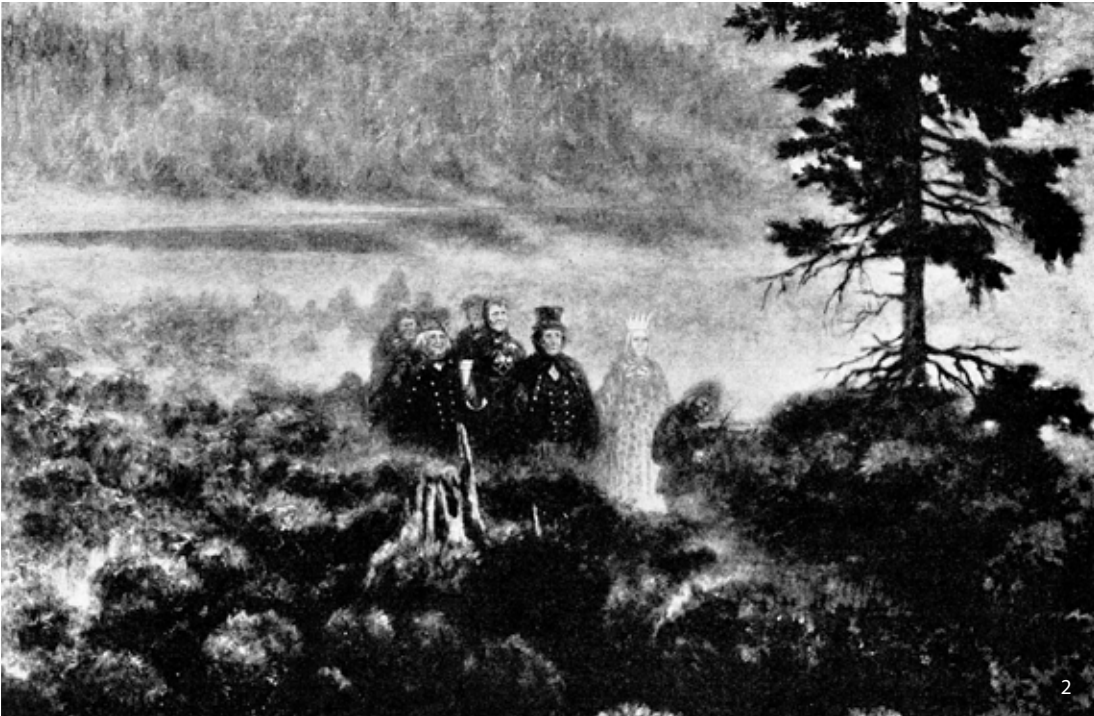




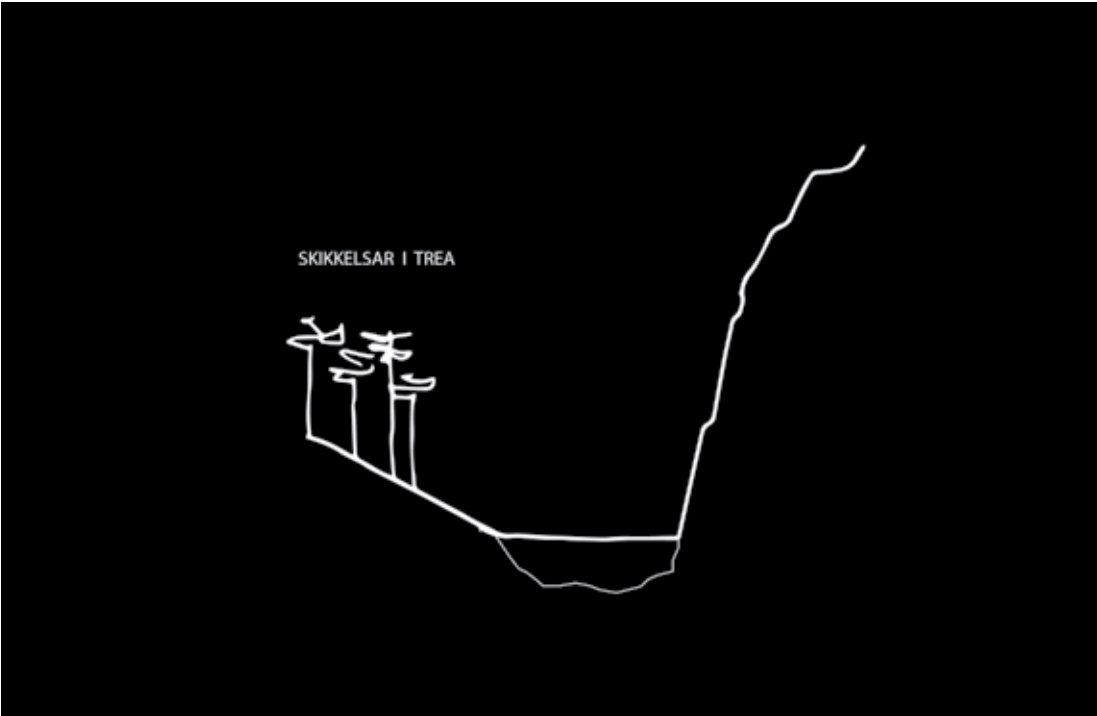
Utvikling: Strauman

PROSJEKT: STRAUMAN

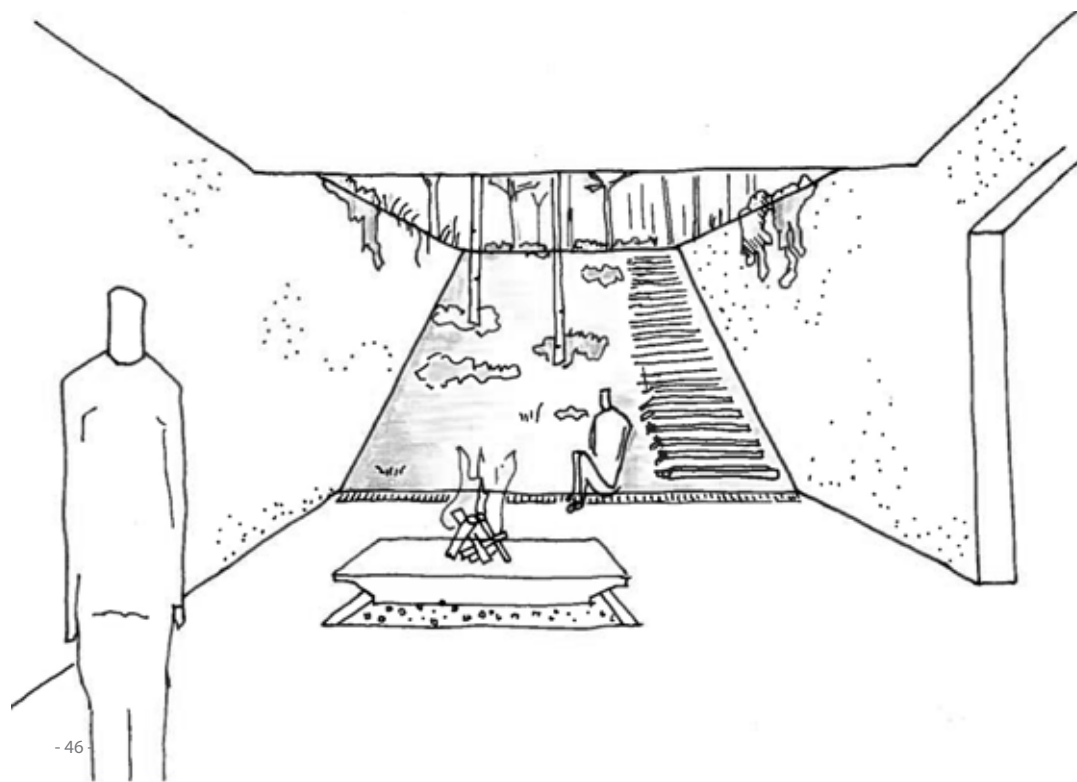
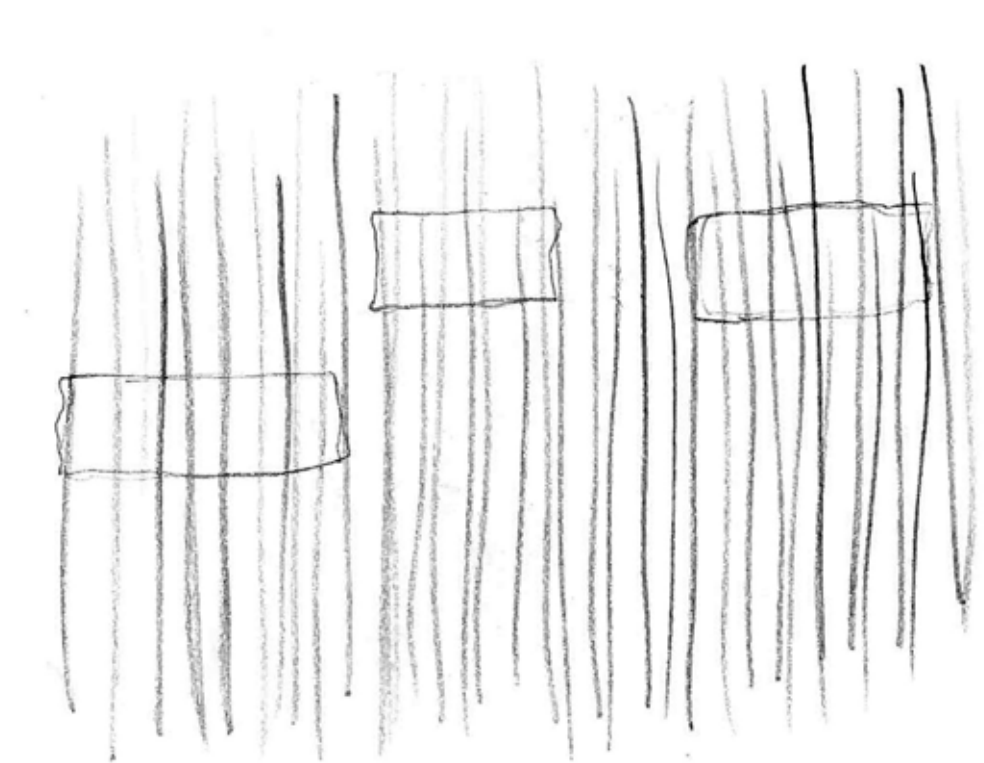
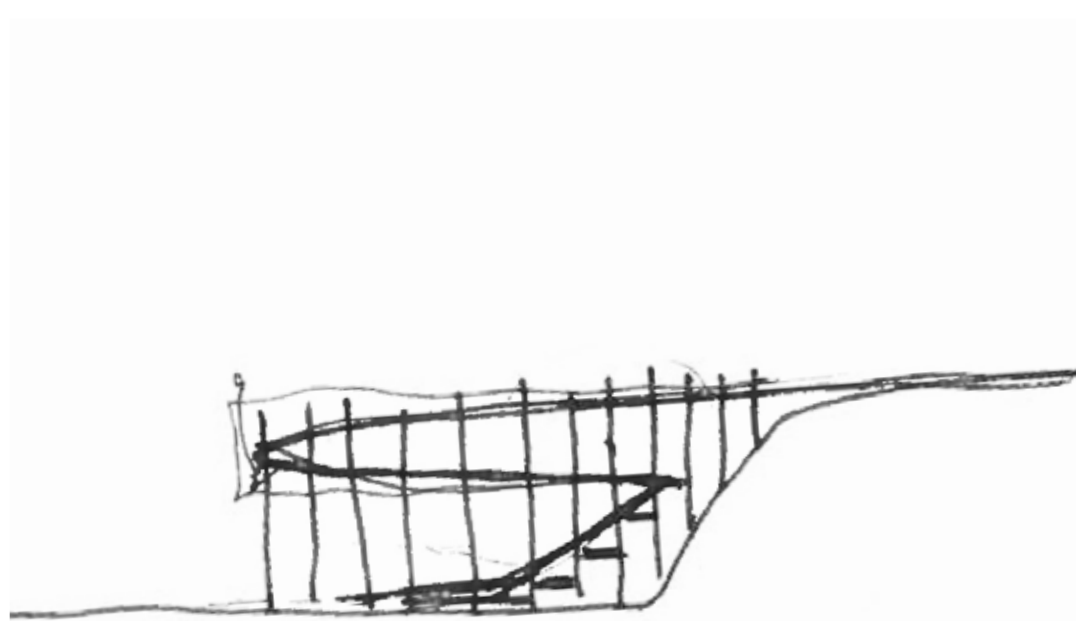
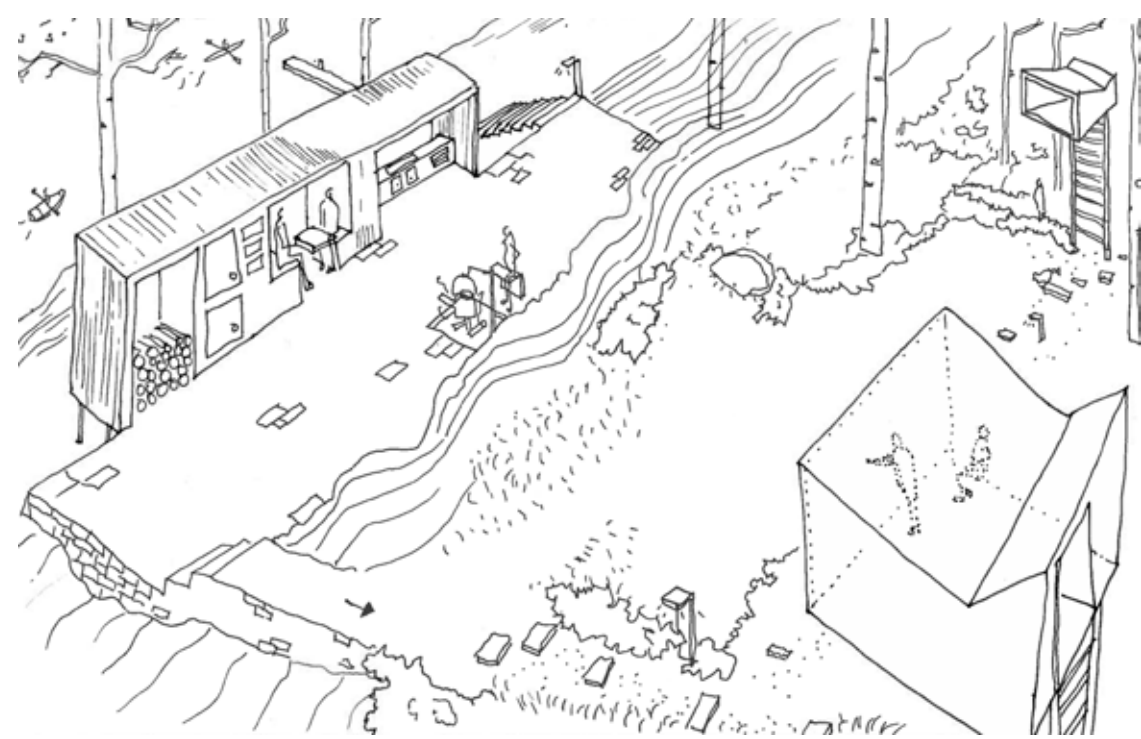
FYSISK LANDSKAP	MENTALT LANDSKAP	UTTRYKK	FUNKSJONALITET	TIDS-PERSPETIV
LANDSKAPS-ROM ↓	TEMA ↓	MATERIALITET ↓	SERVICE-FUNKSJONER ↓	100-ÅRS PERSPEKTIV ↓
FJELLVEGGEN, KANALEN, SKRÅNINGEN	SEGN	TRE, BETONG, DUK	OVERNATNING, TOALETT, BRYGGE, "BADEROM", LJOS-SETTING	"RUIN" OG NEDBRYTBART MATERIALE
TOMTE-KARAKTER ↓	ENKEL/KOMPLEKS ↓	KONSTRUKSJON ↓	PROGRAM ↓	BYGGEFASER ↓
SKRÅNANDE FURUSKOG	5 / 6	LETT OPPE TUNGT NEDE	OVERNATNING RASTEPLASS	4 / 6
NATUR ↓	METAFOR ↓	FRAKT MATERIALER ↓	ANTALL BRUKARAR ↓	VEDLIKEHALD ↓
MOSE-OG GRASBOTN, HØGE GRAN- OG FURUTRE, LANGGRUNT	SKIKKELSAR	TEILGJENGELEG MED BIL	8	5 / 6

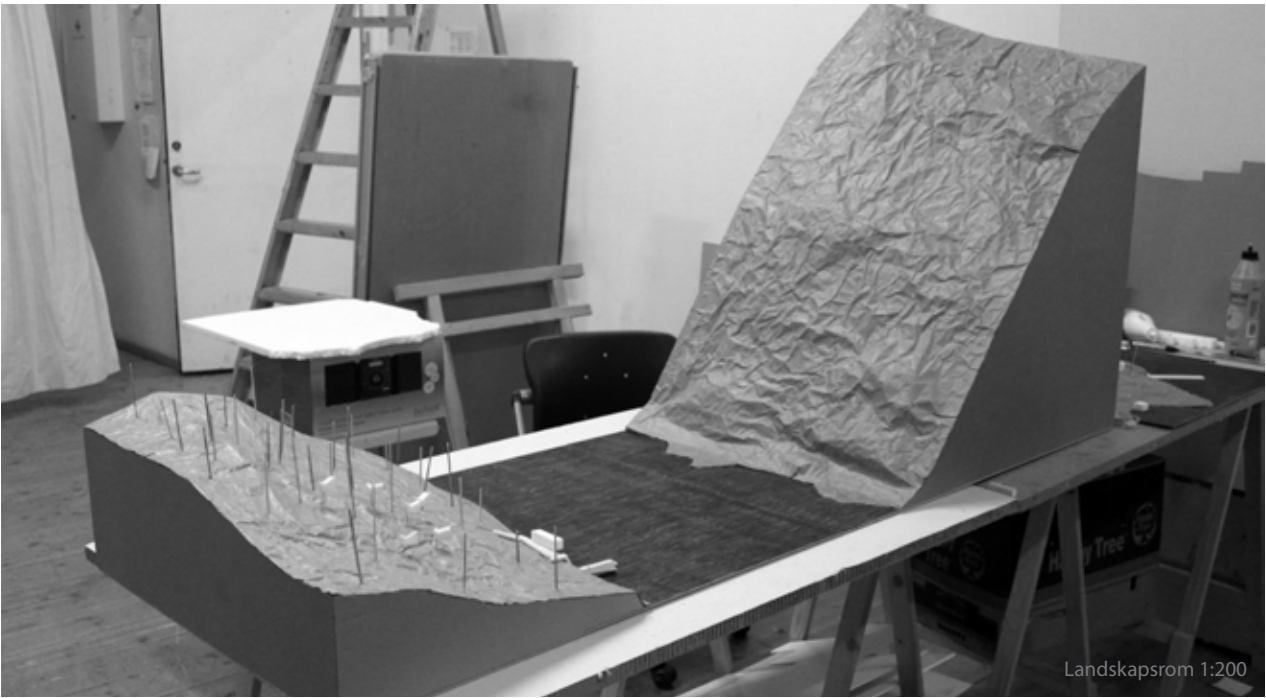


Prosjektstemning: "Tussebryllup" av Theodor Kittelsen

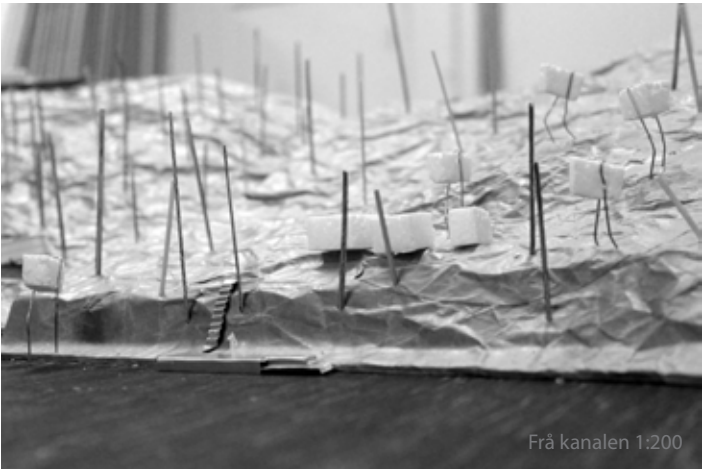


Tema og karikatur av tomta

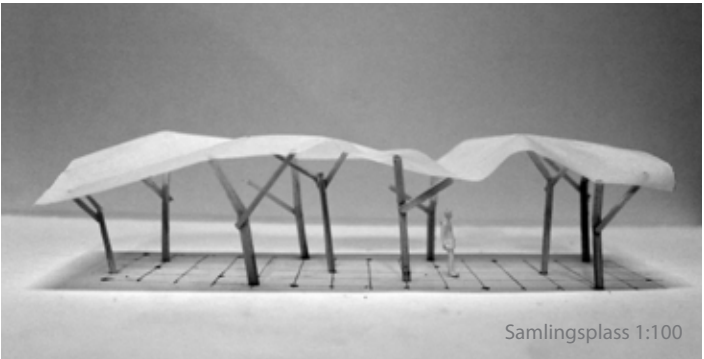




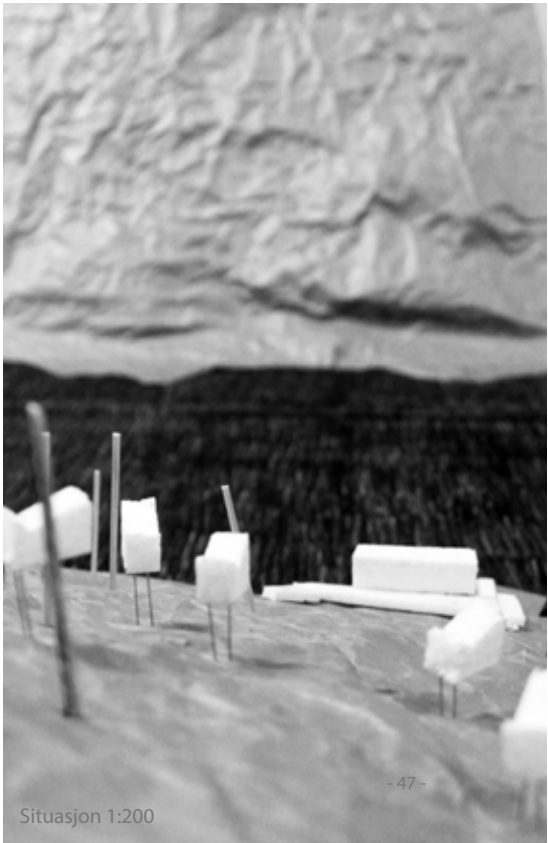
Landskapsrom 1:200



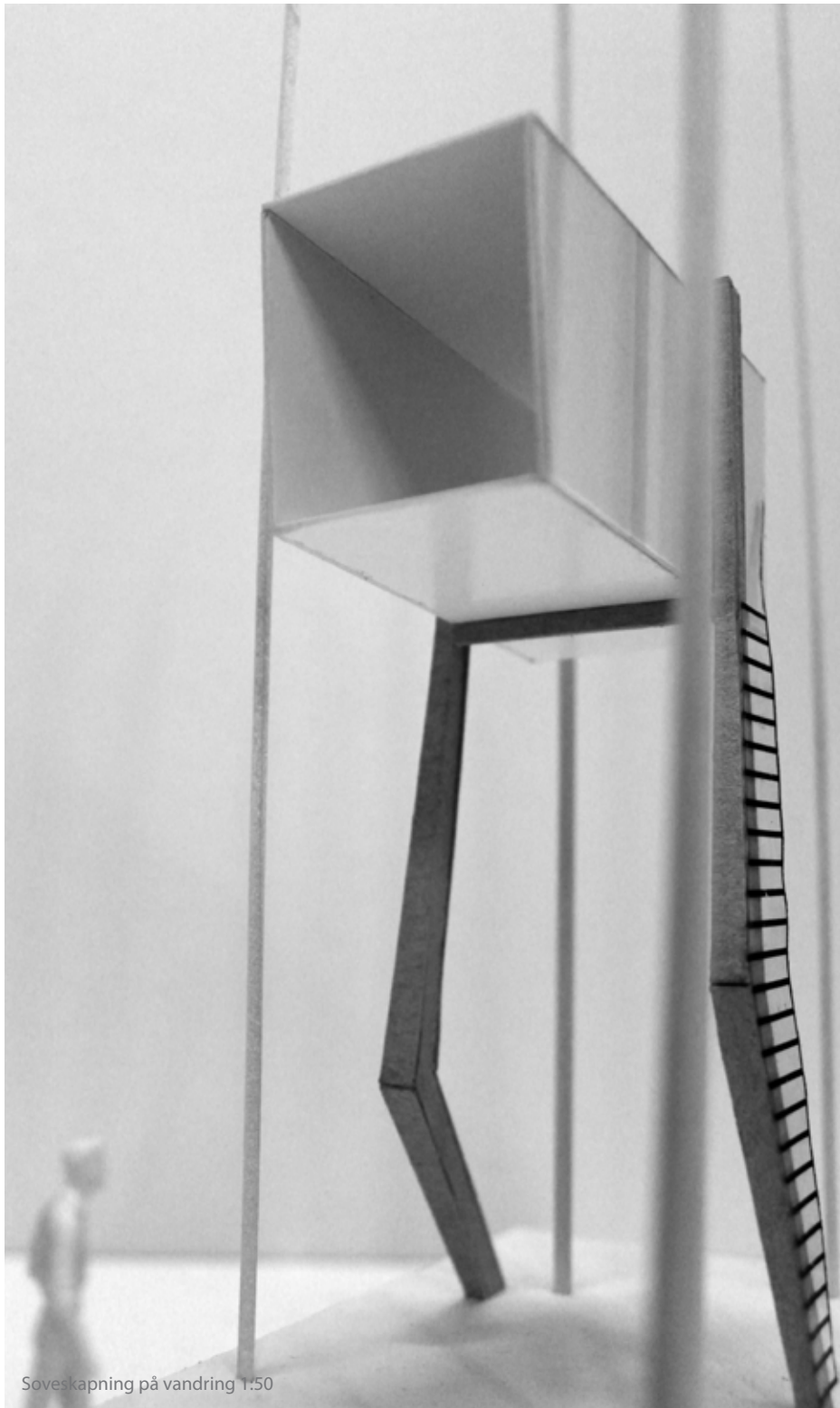
Frå kanalen 1:200



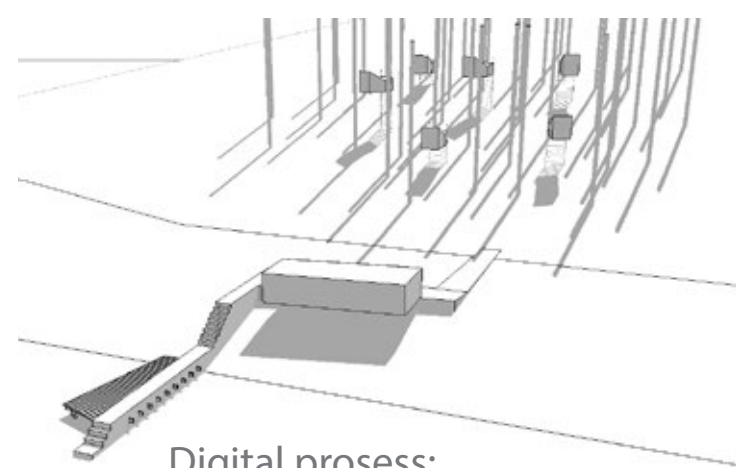
Samlingsplass 1:100



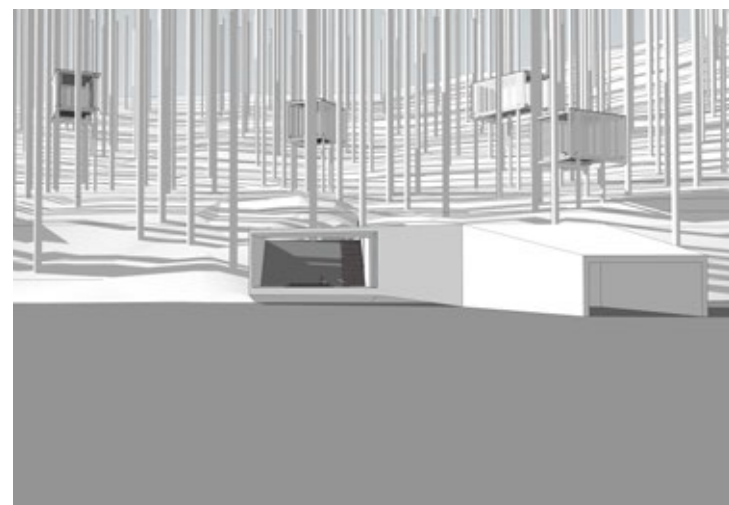
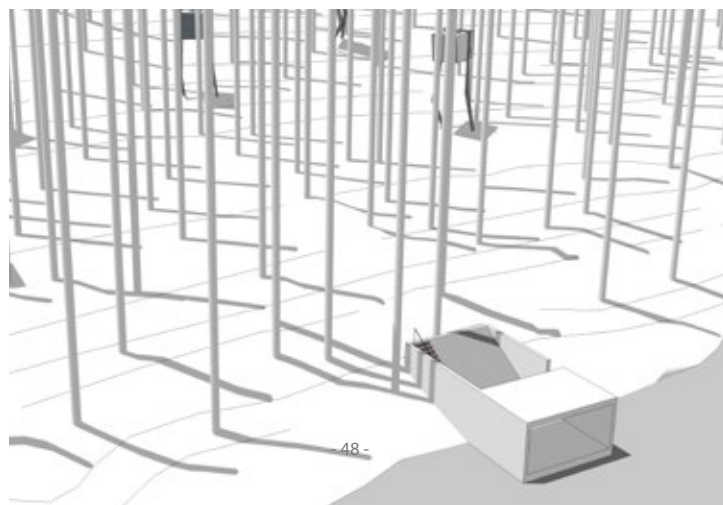
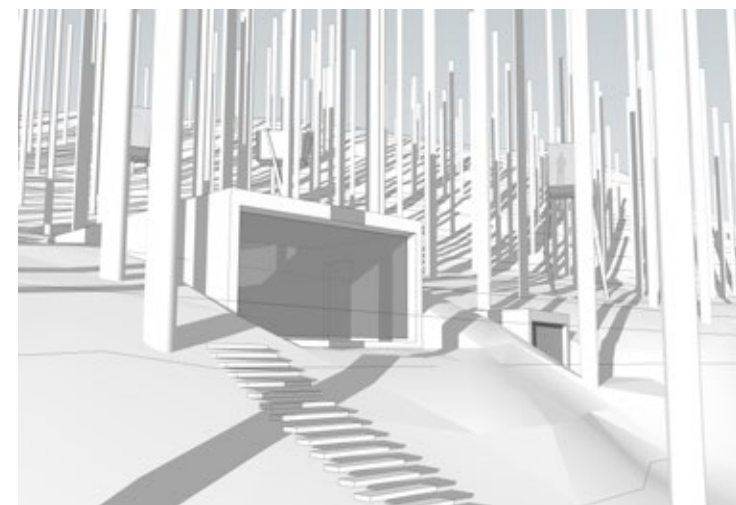
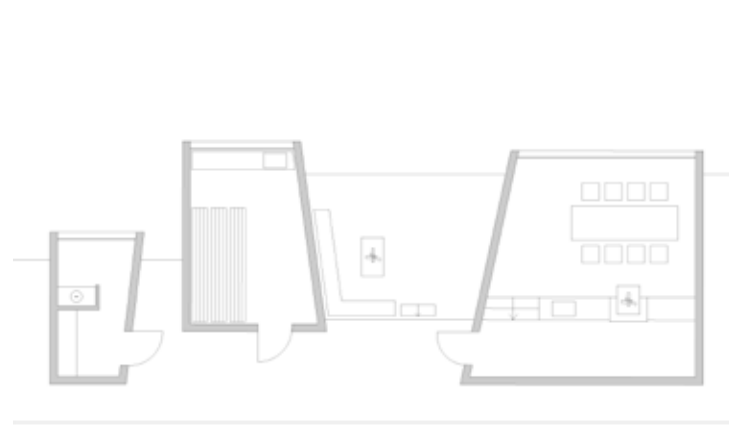
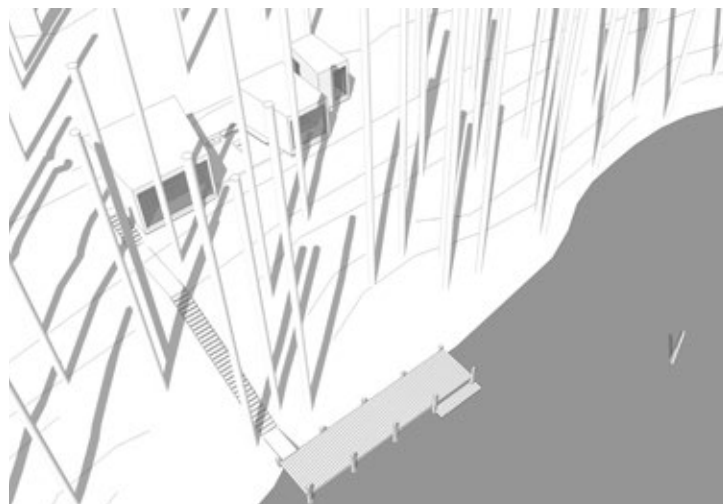
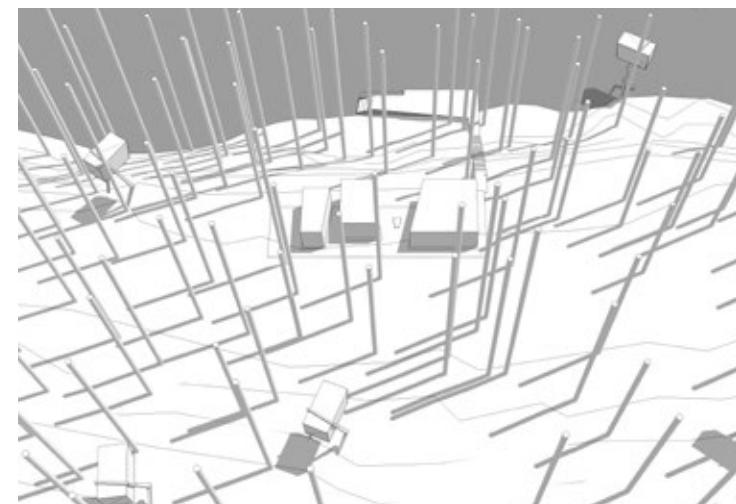
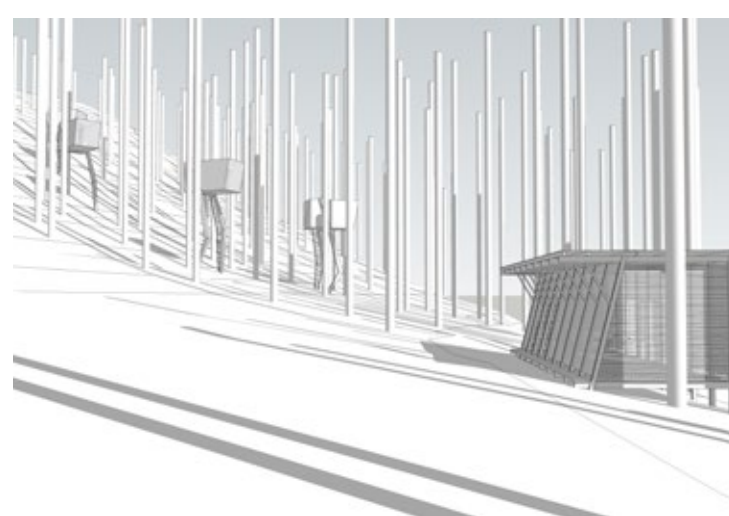
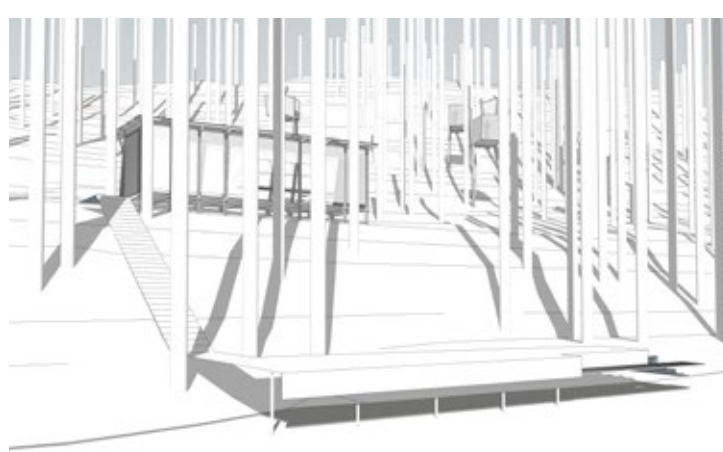
Situasjon 1:200



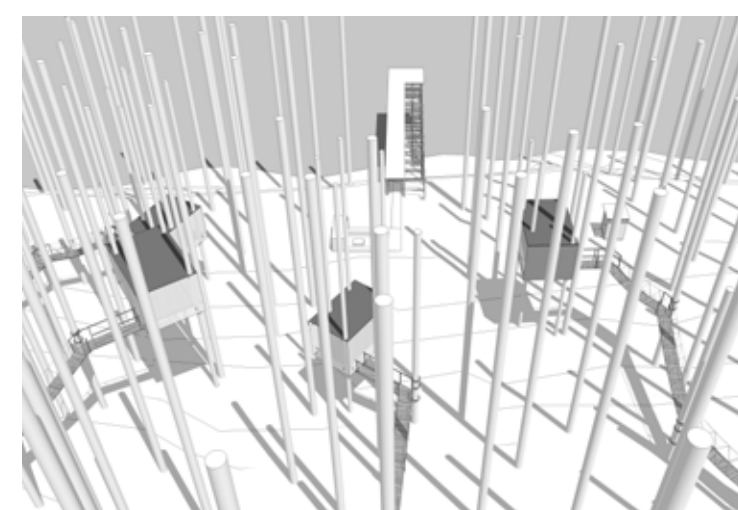
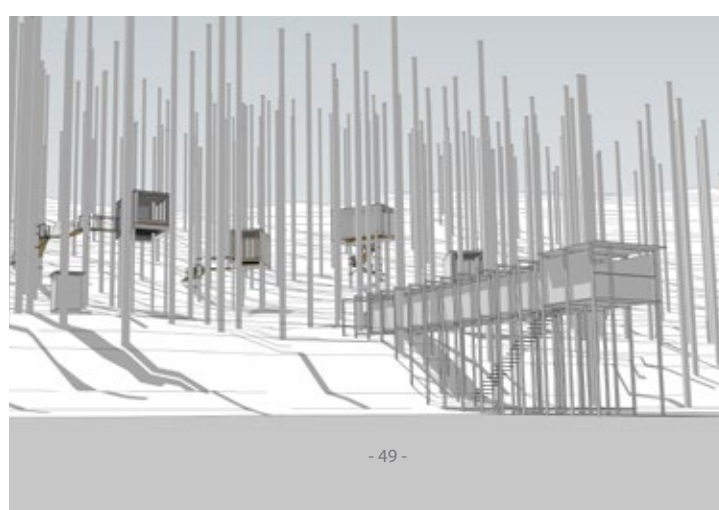
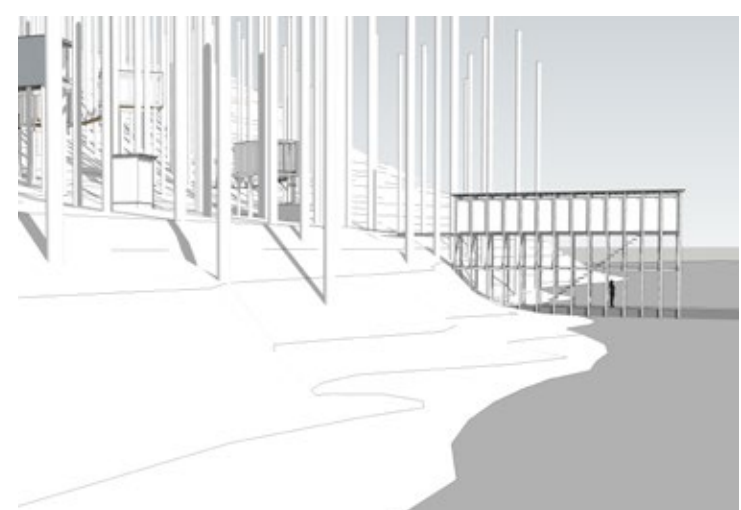
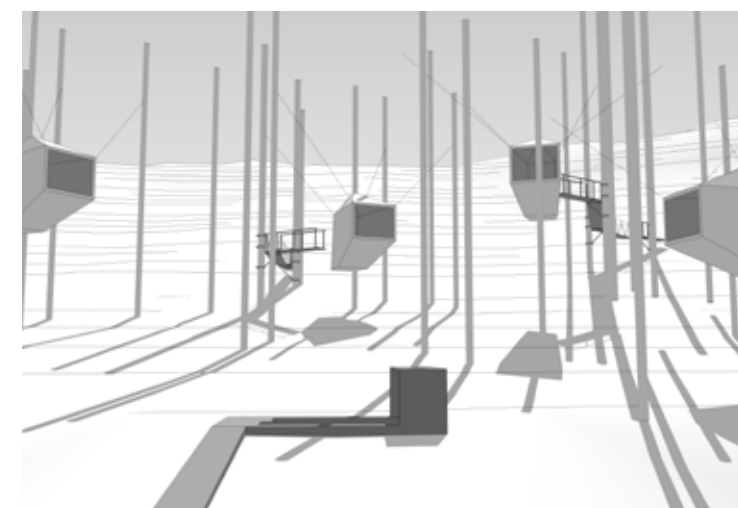
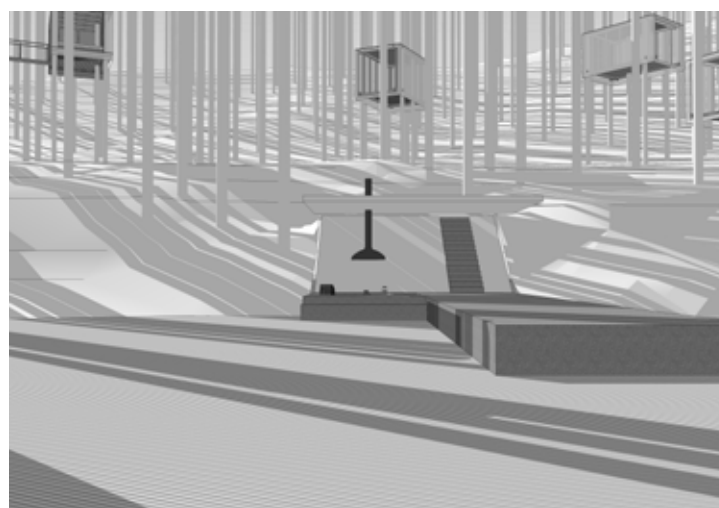
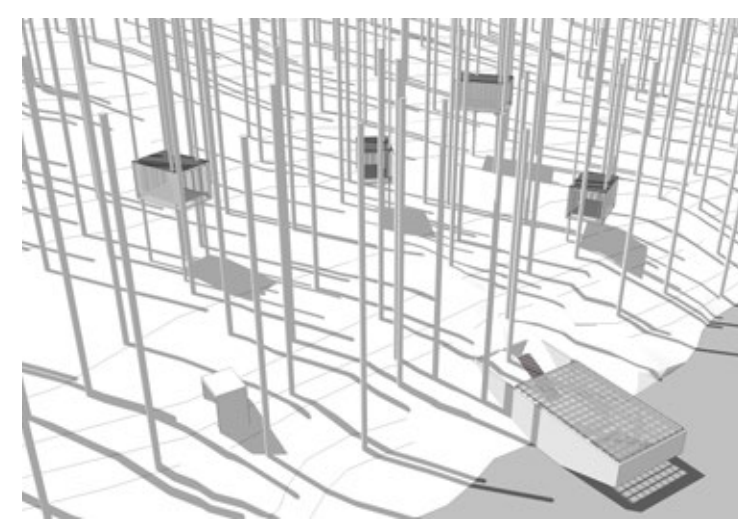
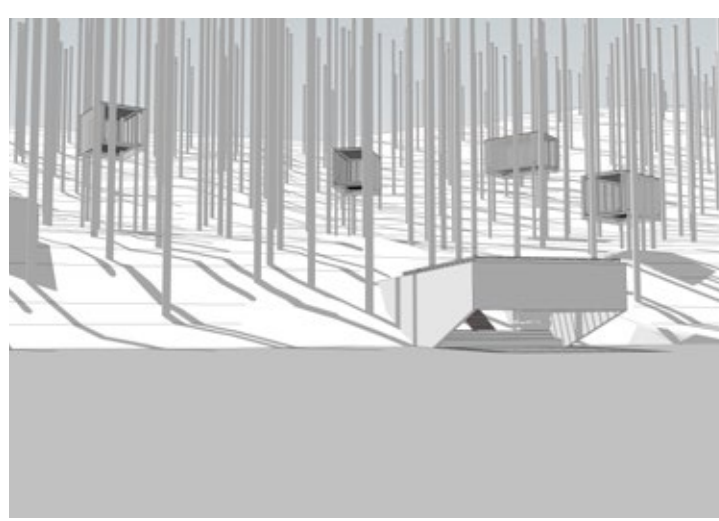
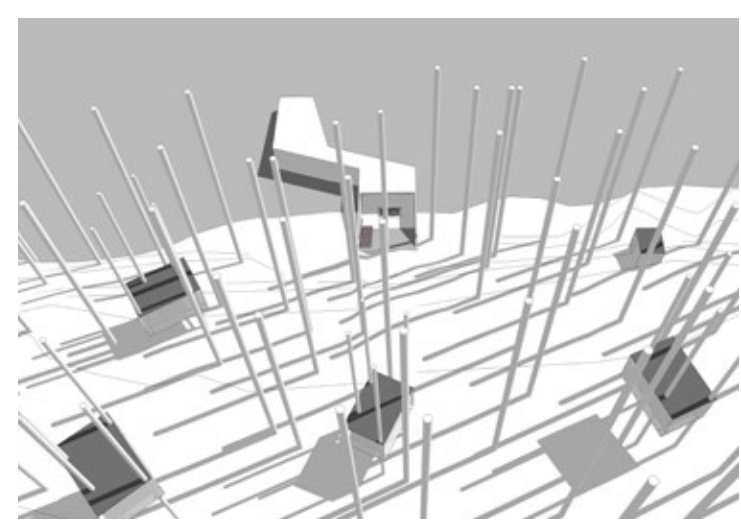
Soveskapning på vandring 1:50

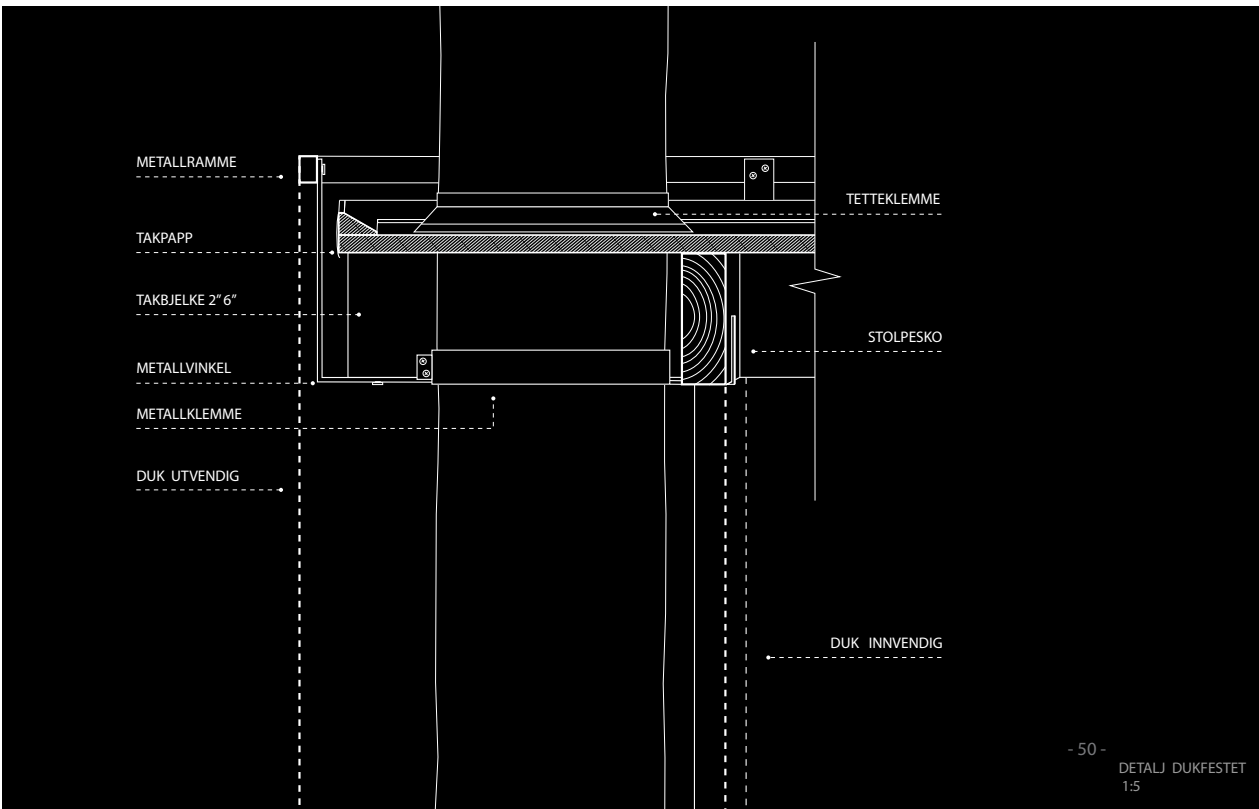
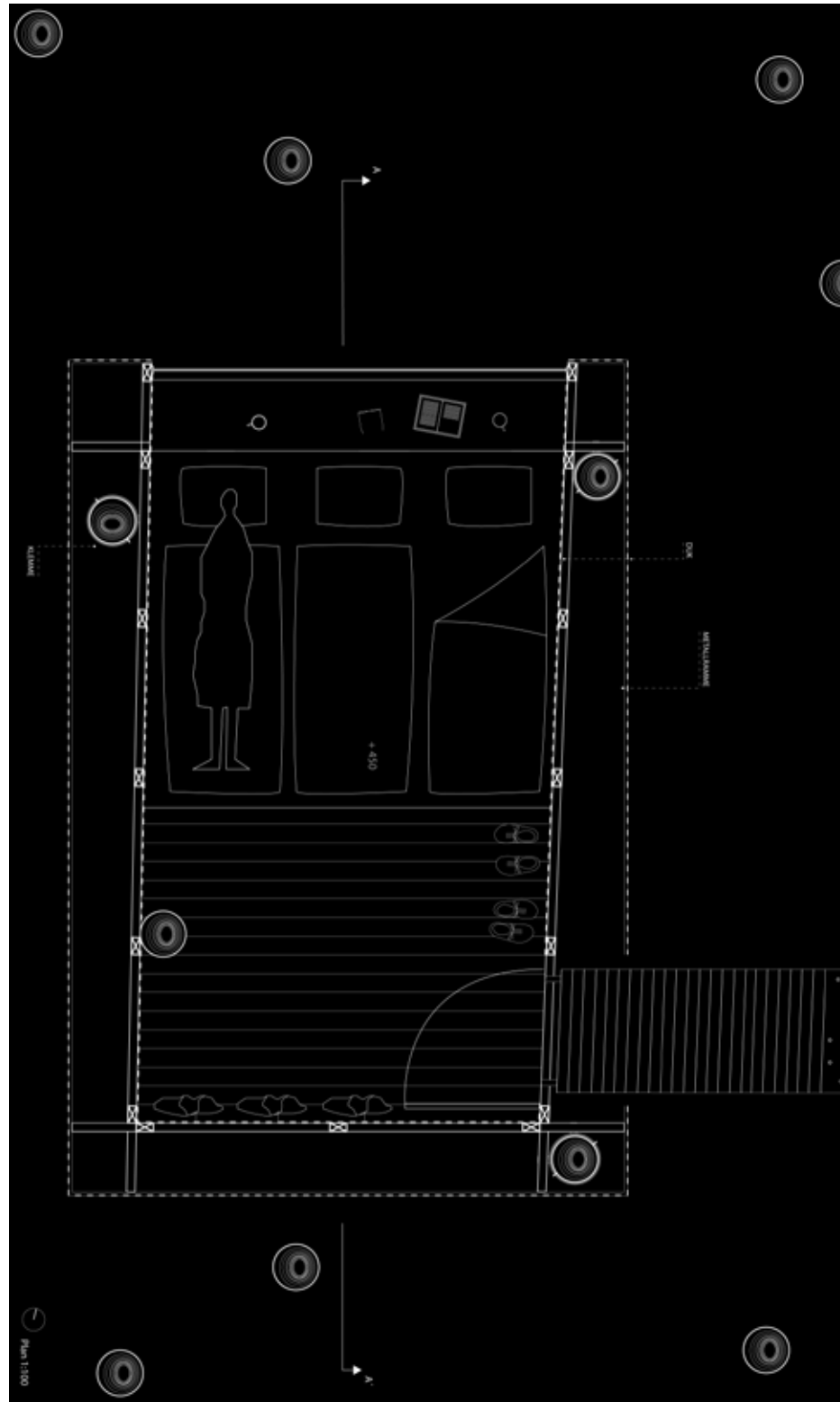
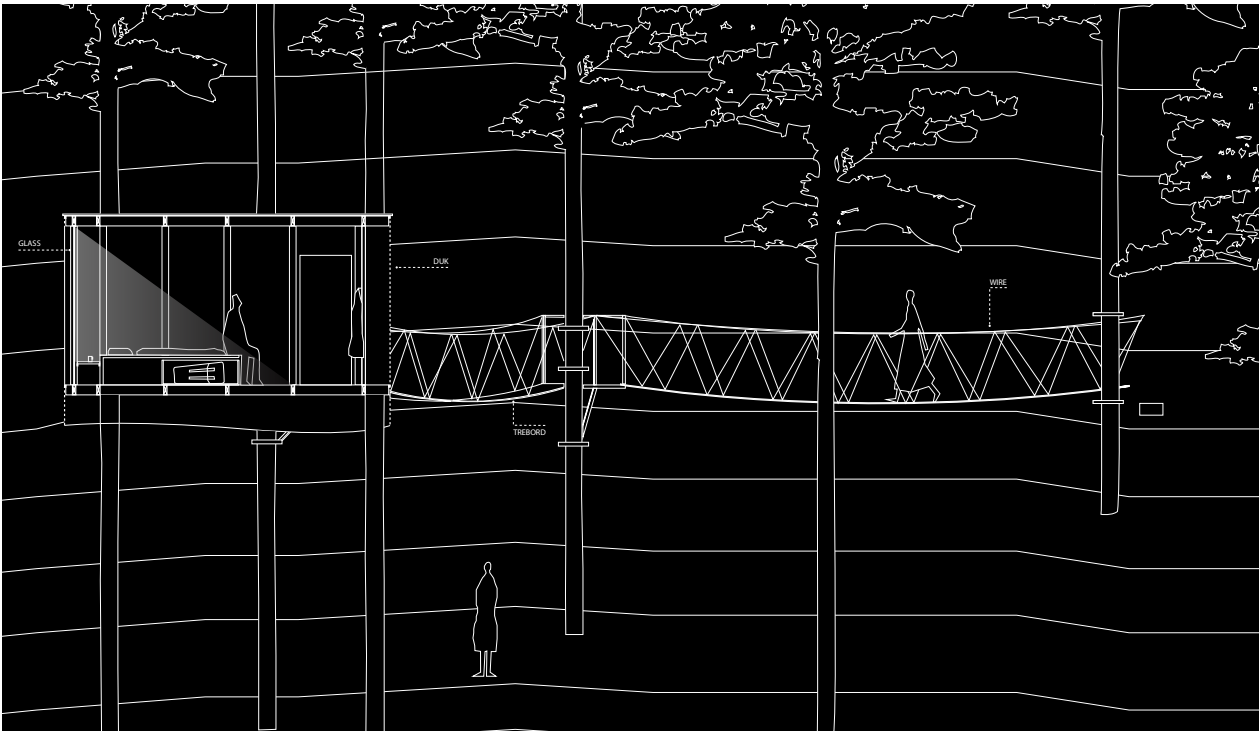


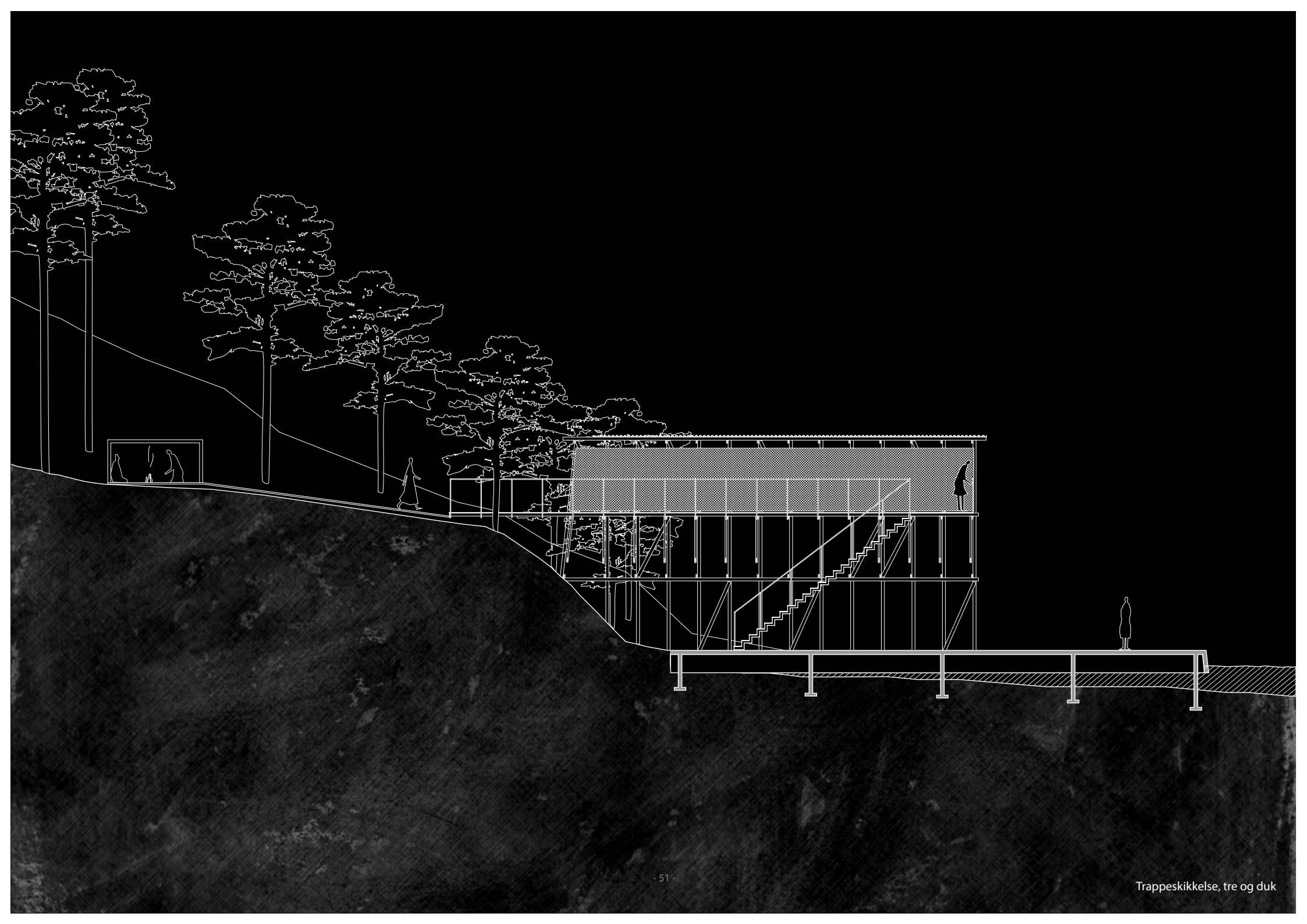
Digital proses:













Vandrande soveboksar



Vandrande soveboksar



Vandrande soveboksar



Nedgrave eldstad



Nedgrave eldstad



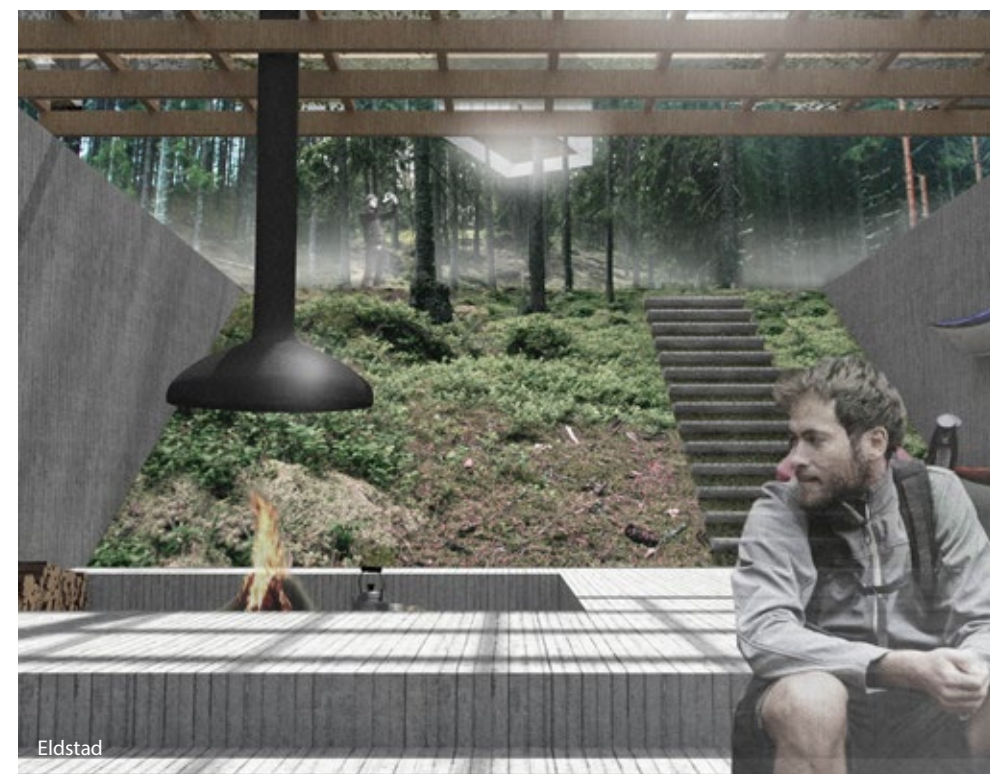
Spøkelse i trea



"Lysalvene fanger Skyggetussen" - tittel Kittelsen måleri



Svevebru

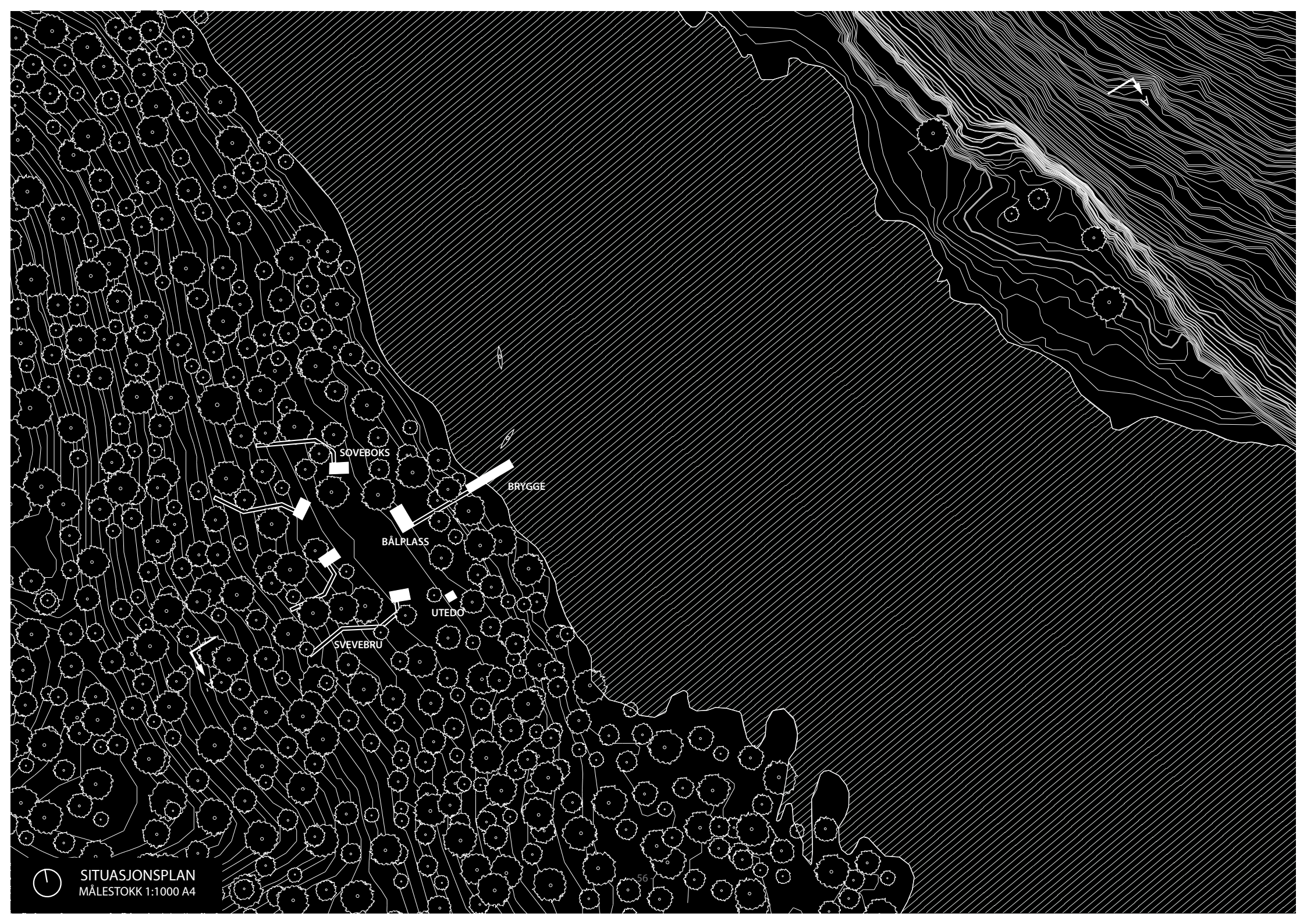


Eldstad



Skikkelsar i tree

Presisering: Strauman



SITUASJONSPLAN  
MÅLESTOKK 1:1000 A4

SOVEBOKS

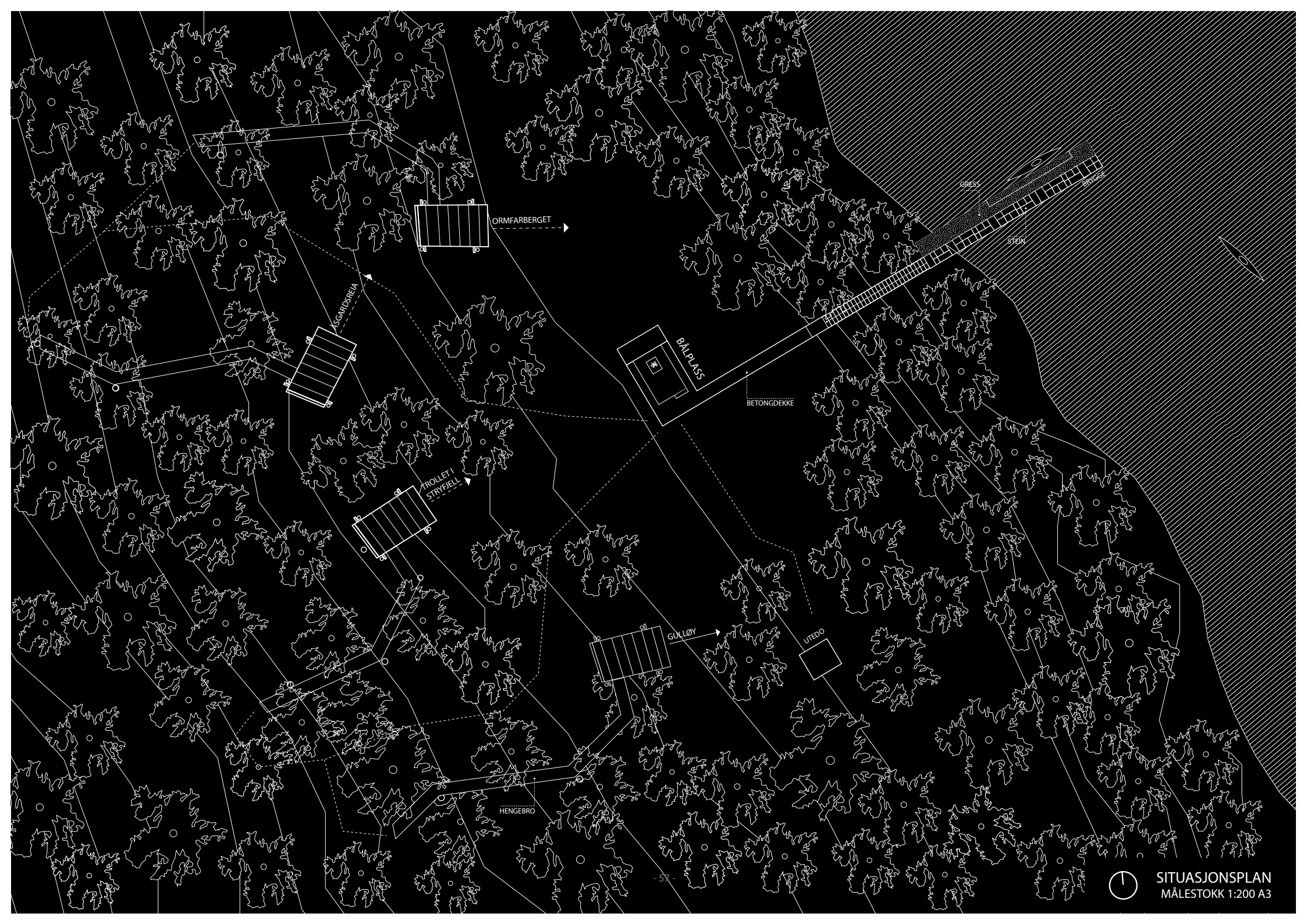
BRYGGE

BALPLASS

UTEDO

SVEVEBRU





ORMFARBERGET

KIGARDSHEIA

TROLLET I STRYFIELD

GULLØY

HENGEBRO

UTEDO

BALPLASS

BETONGDEKKE

GRASS

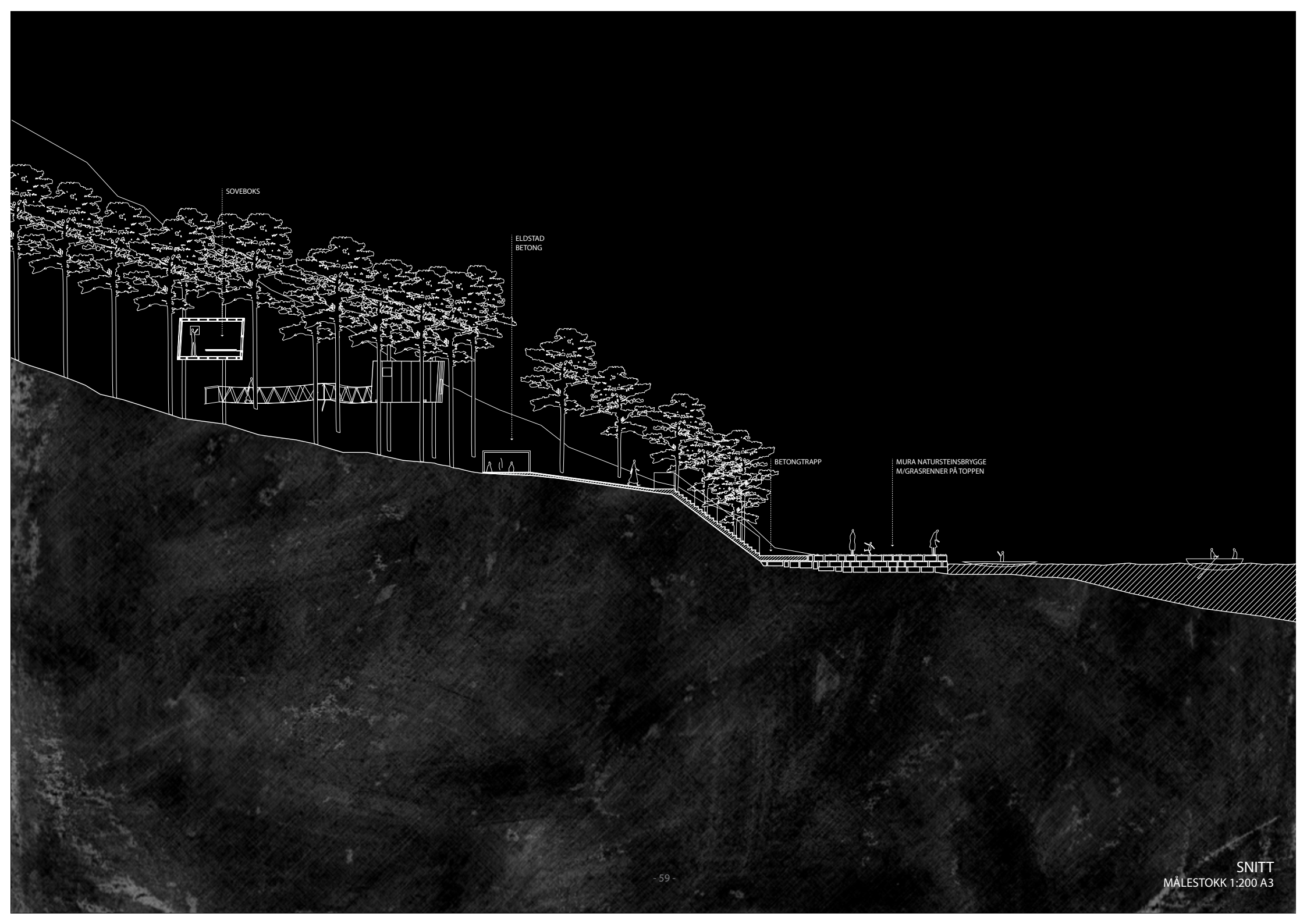
STEIN

BYGGERI





SITUASJONSSNITT AA'  
MÅLESTOKK 1:1000 A4

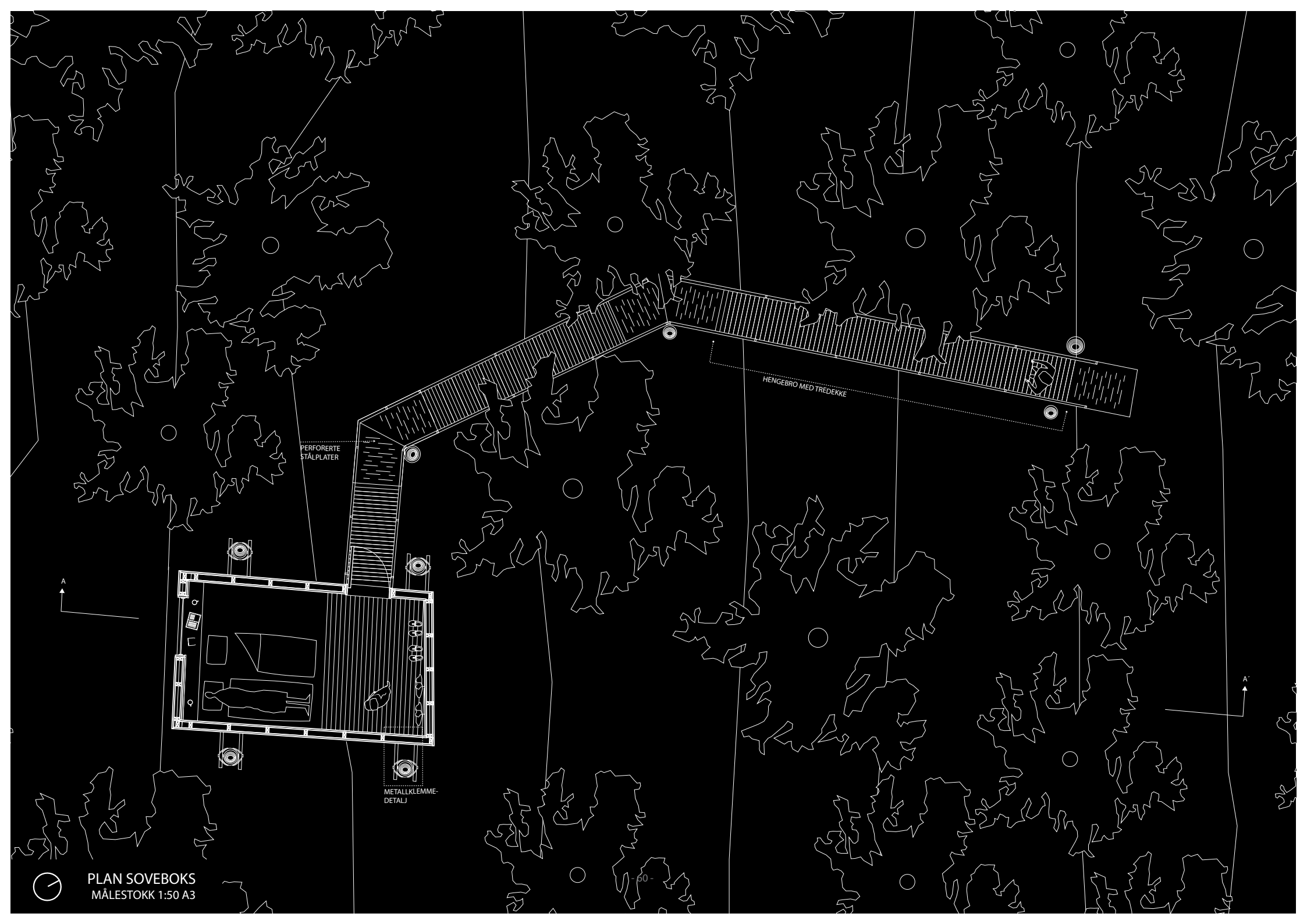


SOVEBOKS

ELDSTAD  
BETONG

BETONGTRAPP

MURA NATURSTEINSBRYGGE  
M/GRASRENNER PÅ TOPPEN



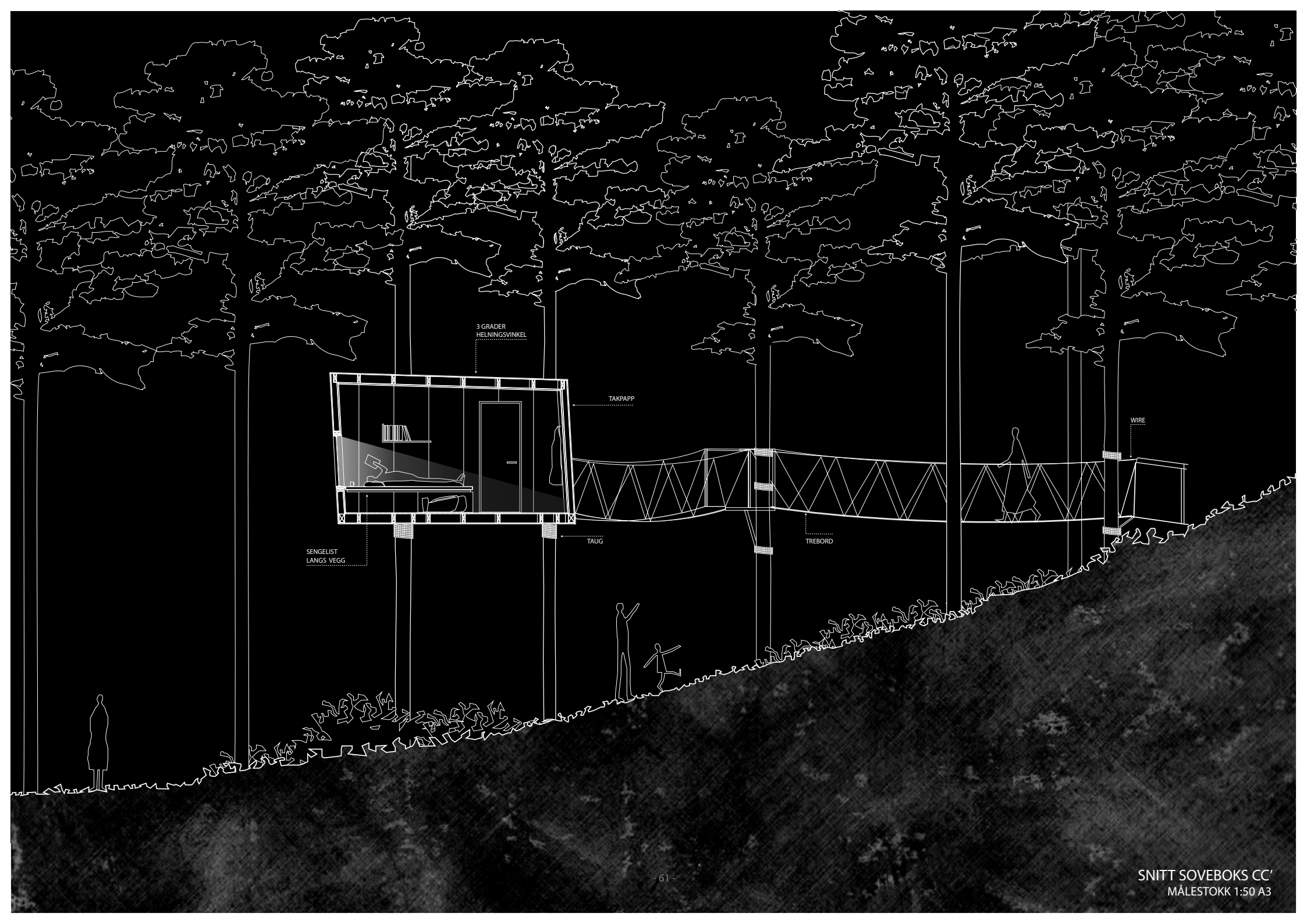
PERFORETE  
STÅLPLATER

HENGEBRO MED TREDEKKE

METALLKLØMME-  
DETALJ



PLAN SOVEBOKS  
MÅLESTOKK 1:50 A3



3 GRADER  
HELVINGSVINKEL

TAKPAPP

WIRE

SENDELIST  
LANGS VEGG

TAUG

TREBORD

STOLPESKO  
FESTET TIL  
METALLKLEMME

FURU 2"6"

TAKPAPP ETTLAGS-SVEISEBELEGG

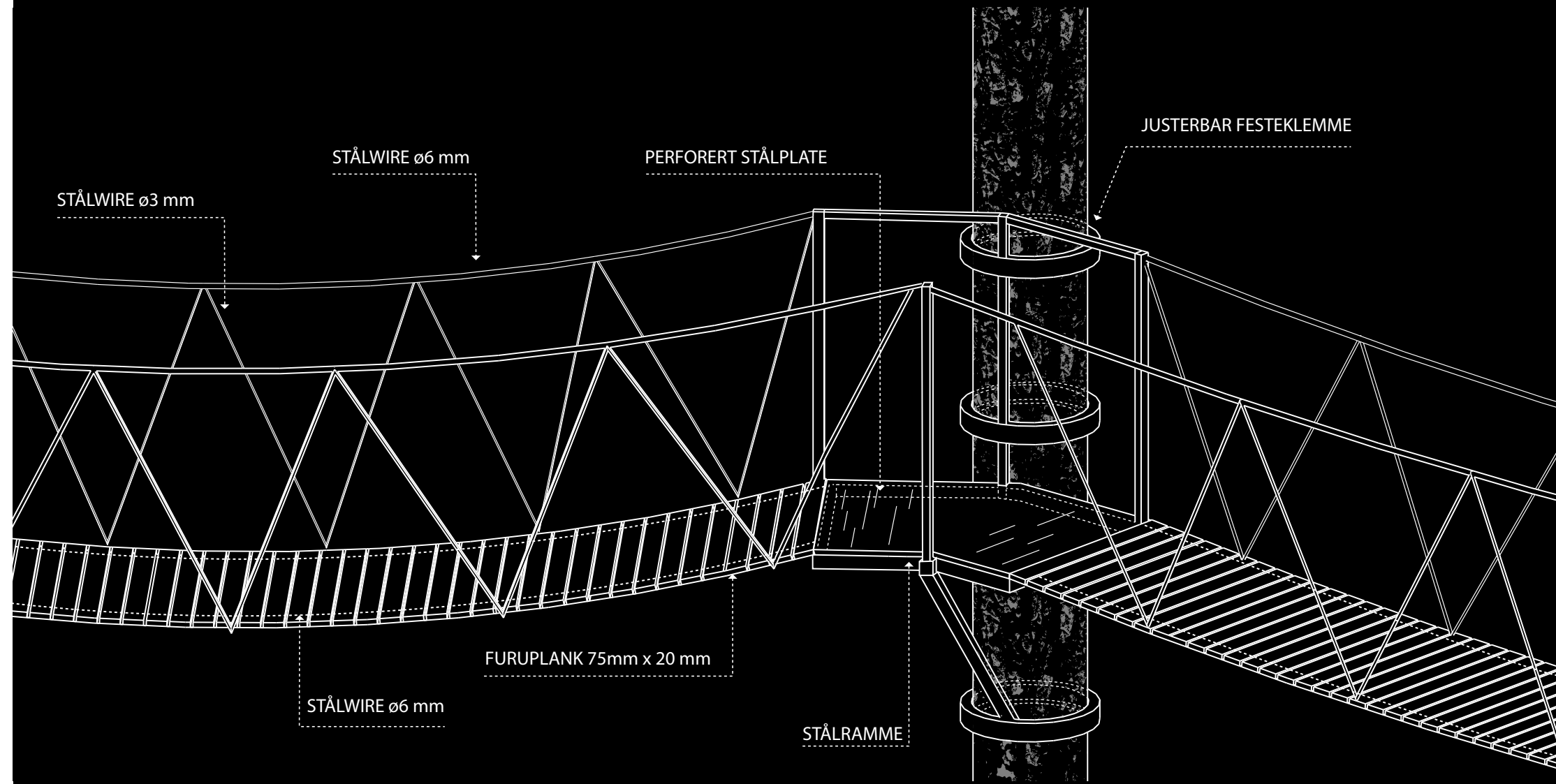
15mm KRYSSFINÉR

17,5mm PLANK

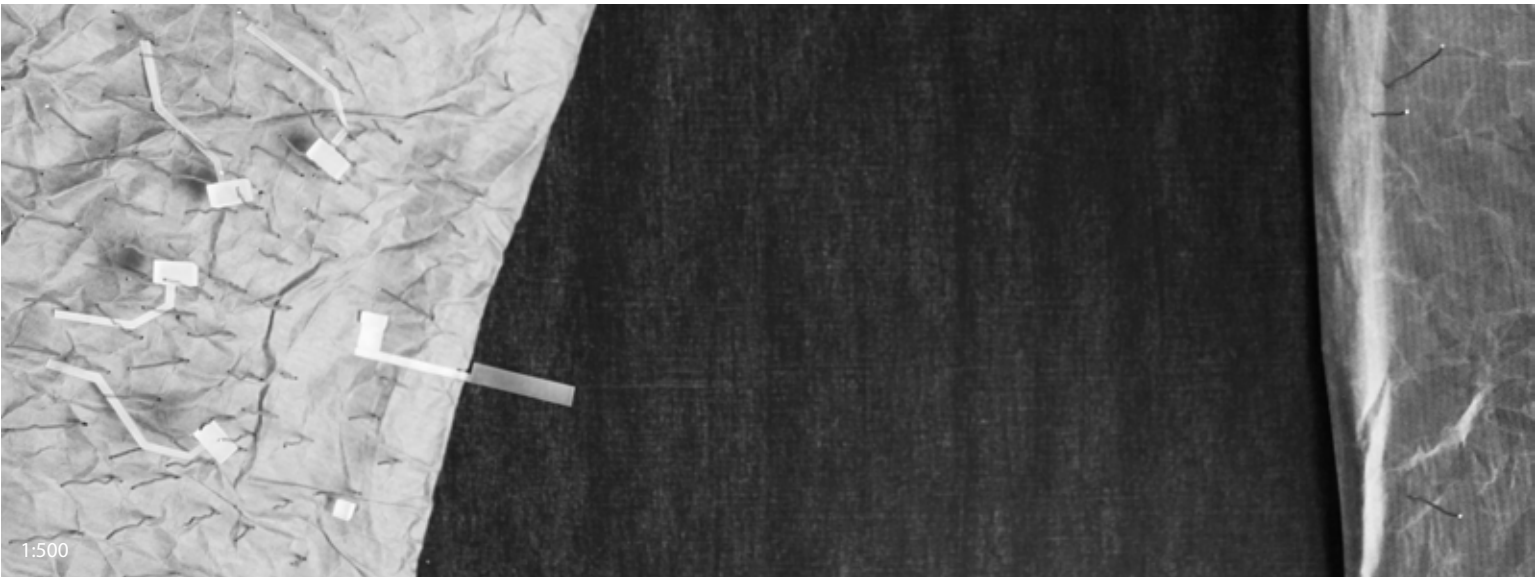
2 x METALLKLEMME  
FOR Å MULIGGJØRE  
JUSTERING VED VEKST

METALLBESLAG

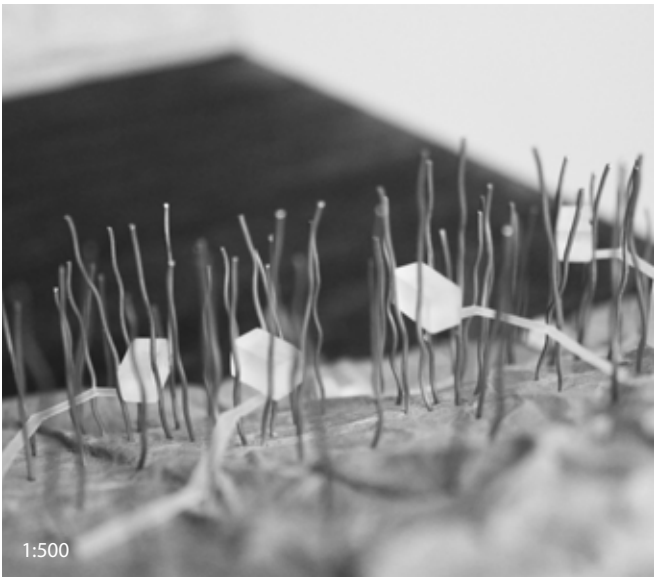
15mm VANNFAST SPONPLATE



PRINSIPP HENGE BRO UT TIL SOVEBOKS



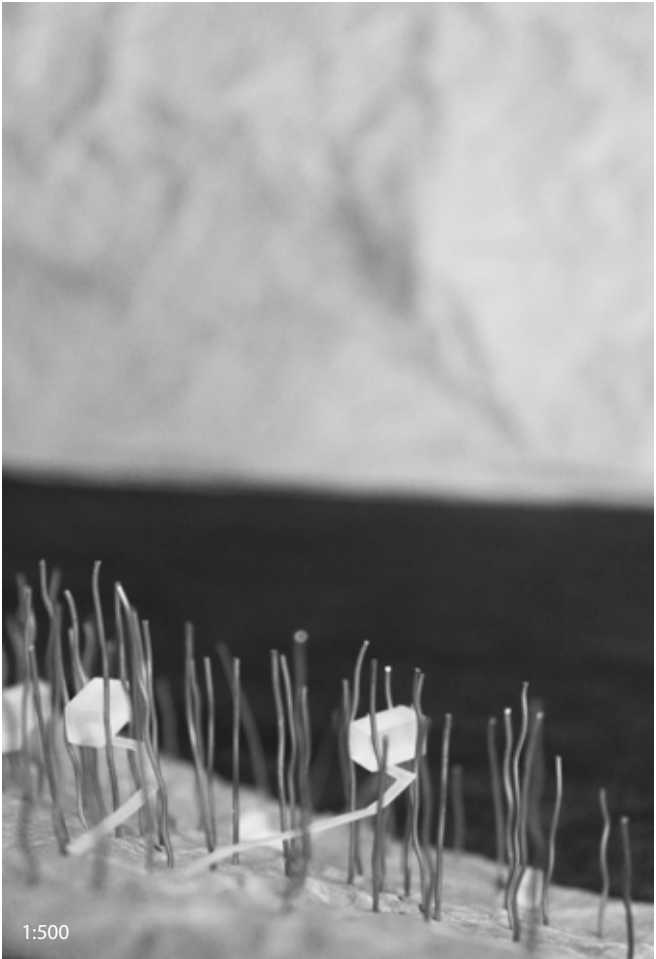
1:500



1:500



1:500



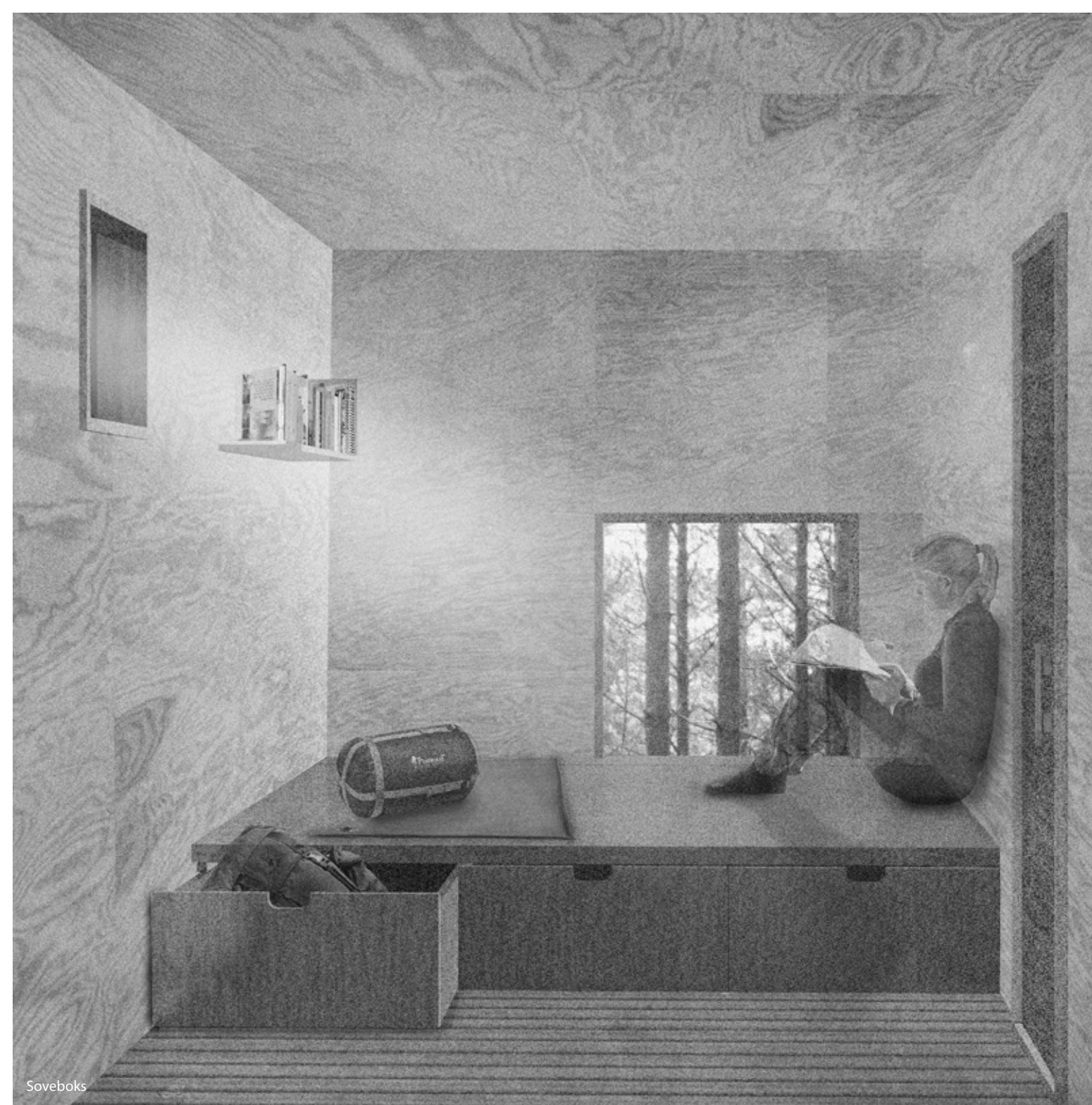
1:500











**Bakgrunn: Fjågesund**

# Fjågesund

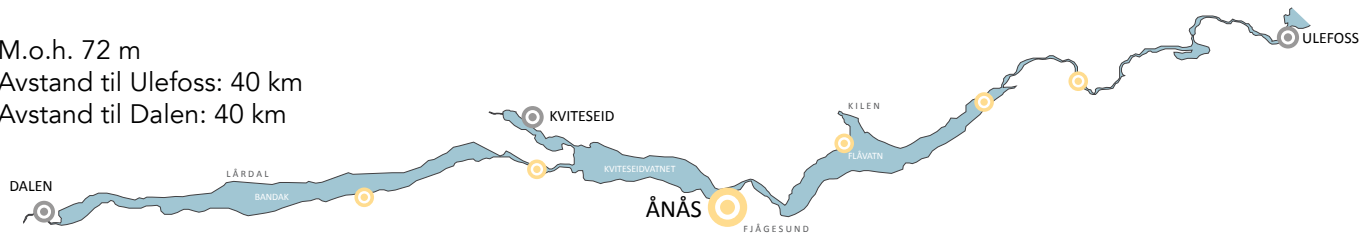
Fjelltur, segn, utsyn



M.o.h. 72 m

Avstand til Ulefoss: 40 km

Avstand til Dalen: 40 km



Fjågesund ligg midt mellom Dalen og Ulefoss. Det tydlegaste landskapselementet her er Ånås, ein 300 meter høg stupbratt fjellvegg som gjev flott utsyn nedover kanalen. I dette prosjektet ynskjer vi å gjere ei arkitektonisk utforsking av stien og vandringa gjennom eit landskap. Vestsida av Ånås skrar slakt nedover og møter kanalen ved eit svaberg i enden av Kviteseidvatnet. Her nede ynskjer vi å arbeide med ein arkitektur som etablerer ein overgang mellom reisa på vatn og reisa på land.

Fjågesundområdet, nærare bestemt Fjågesund gard er eldgamalt, med busetnad tidfesta til mellom Kristi

fødsel og år 500 e.Kr. Det finnst difor ei rekkje segn og soger knytt til plassen. Til dømes er ei av desse sogene, saga om Vonde Steinar Fjågesund, utgangspunktet for Welhaven sitt kjende nasjonalromantiske dikt "Koll med bilen". I Fjågesundprosjektet ynskjer vi å utforske korleis vandringa gjennom eit landskap kan forsterkast gjennom eit tydleg fokus på lokal forteljartradisjon.

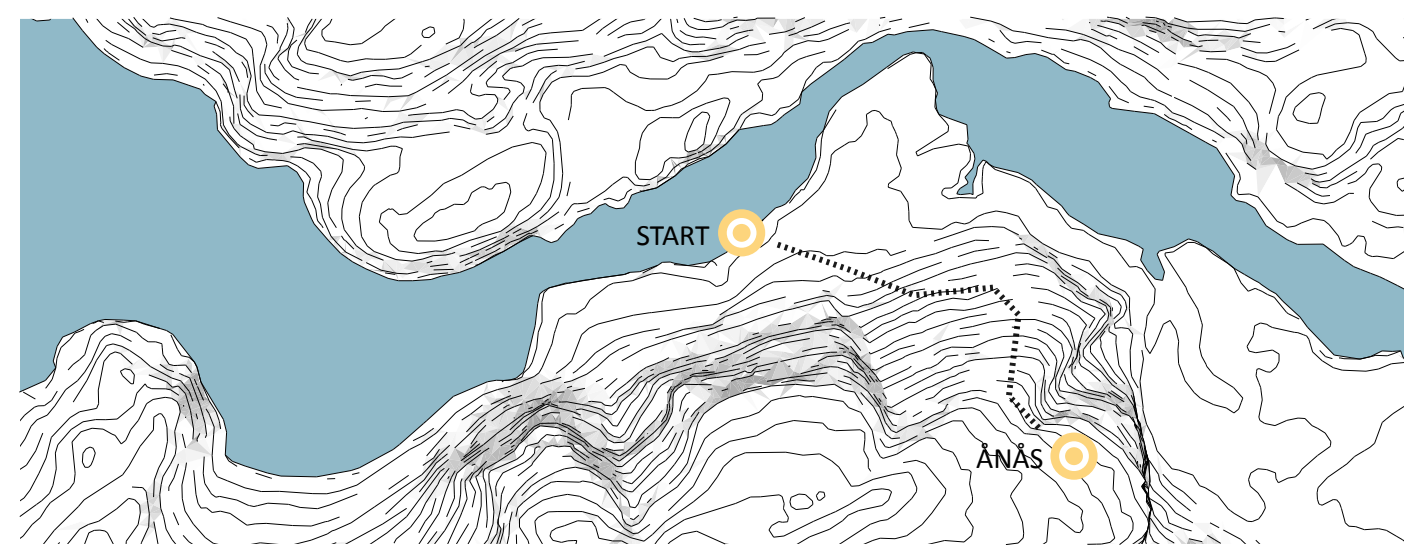
Meir konkret ynskjer vi å arbeide med brygga som møtet mellom stien og vassvegen. Korleis kan arkitektur lokke reisande innover i skogen og opp på fjellet? Korleis kan arkitektur fortelje historier?



Toppen av Ånås



Frå kanalen

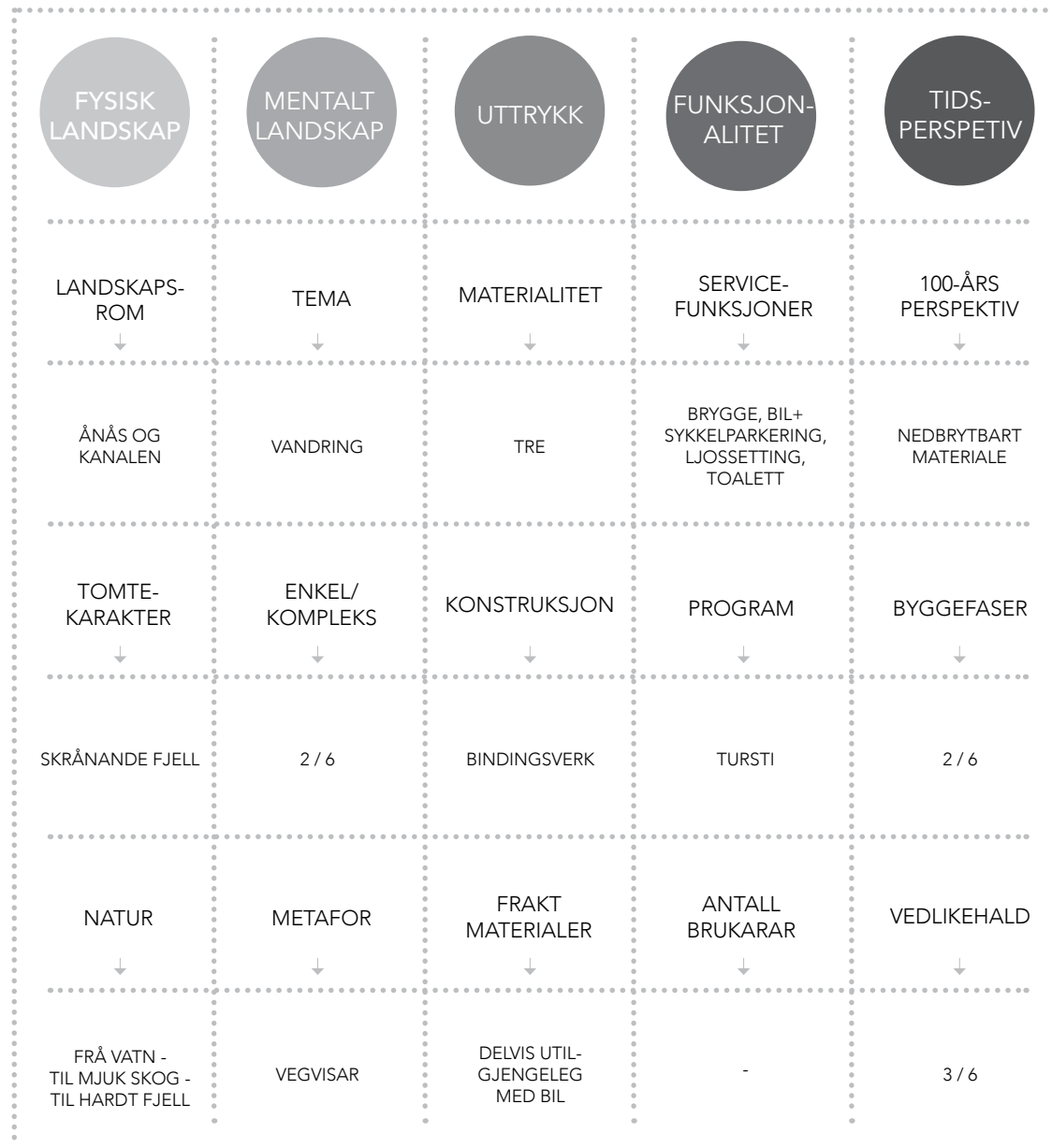






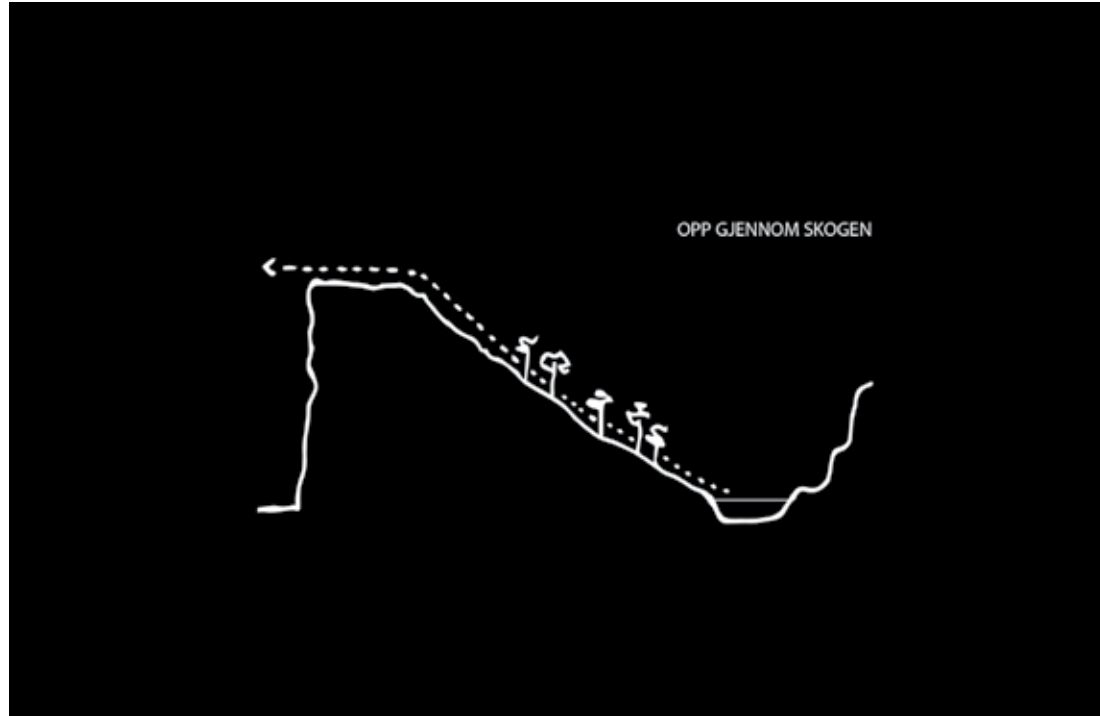
Utvikling: Fjågesund

PROSJEKT: FJÅGESUND

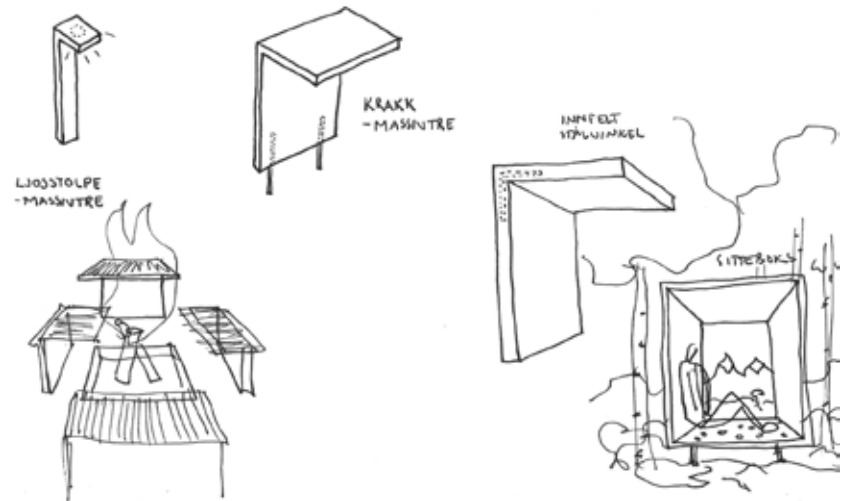
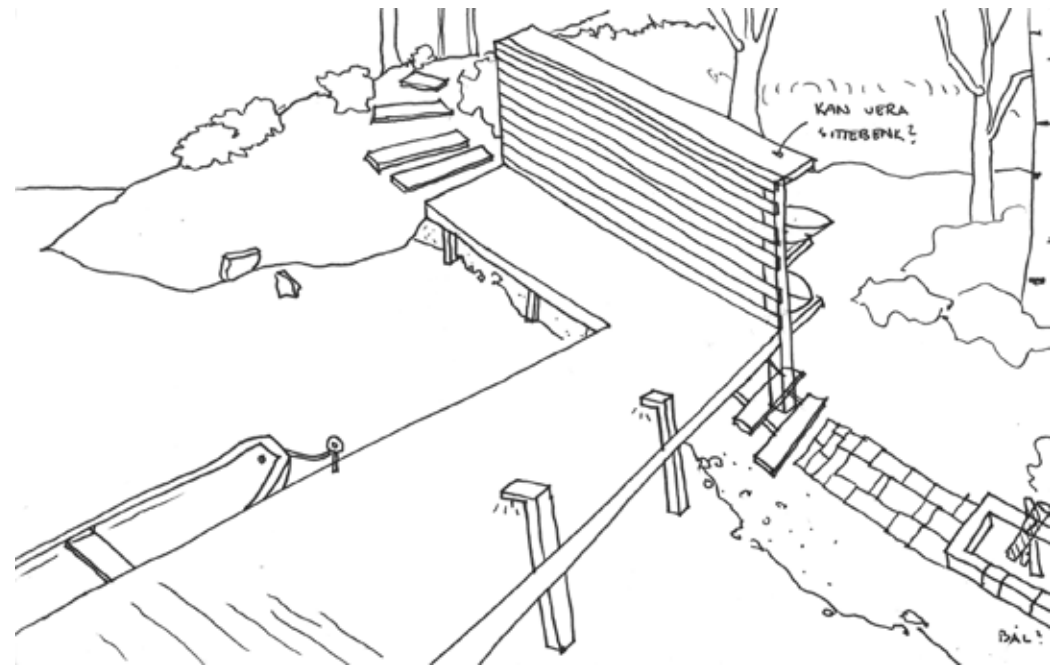
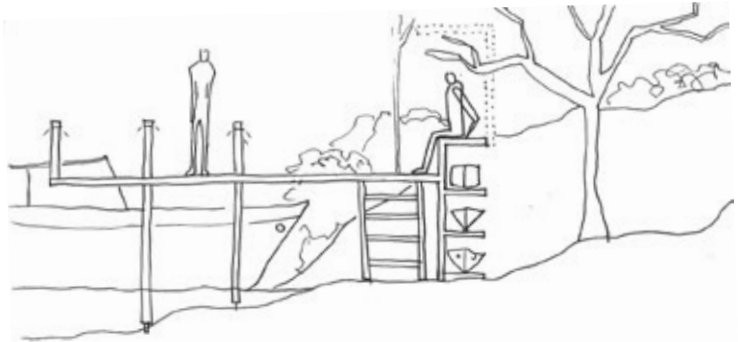
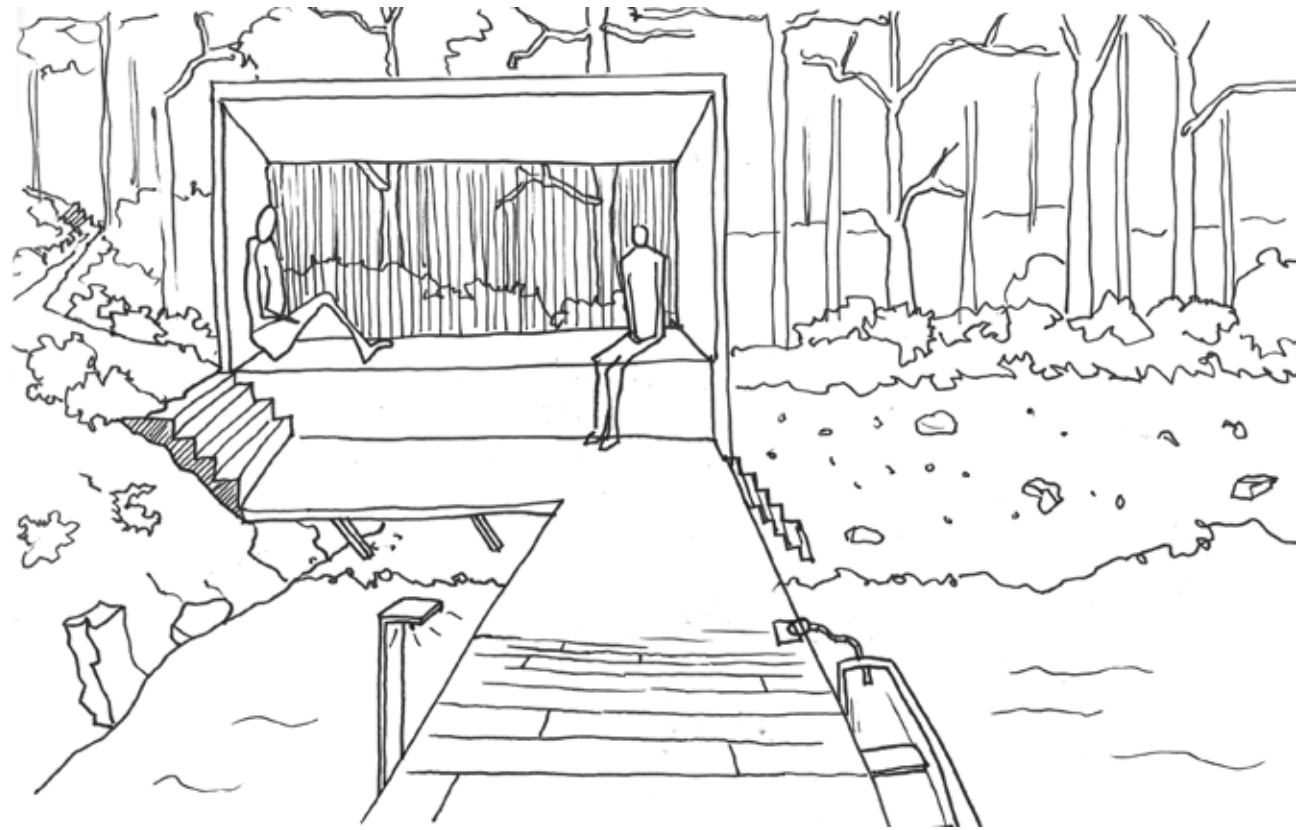


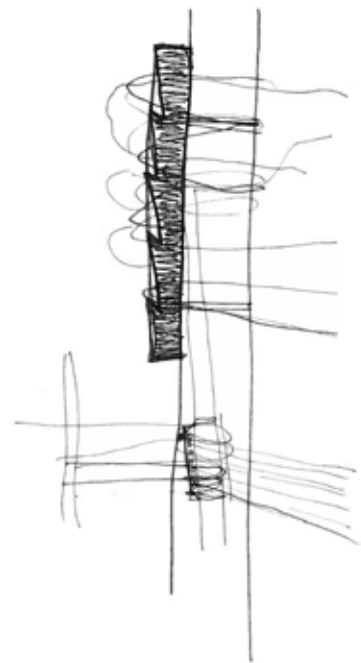
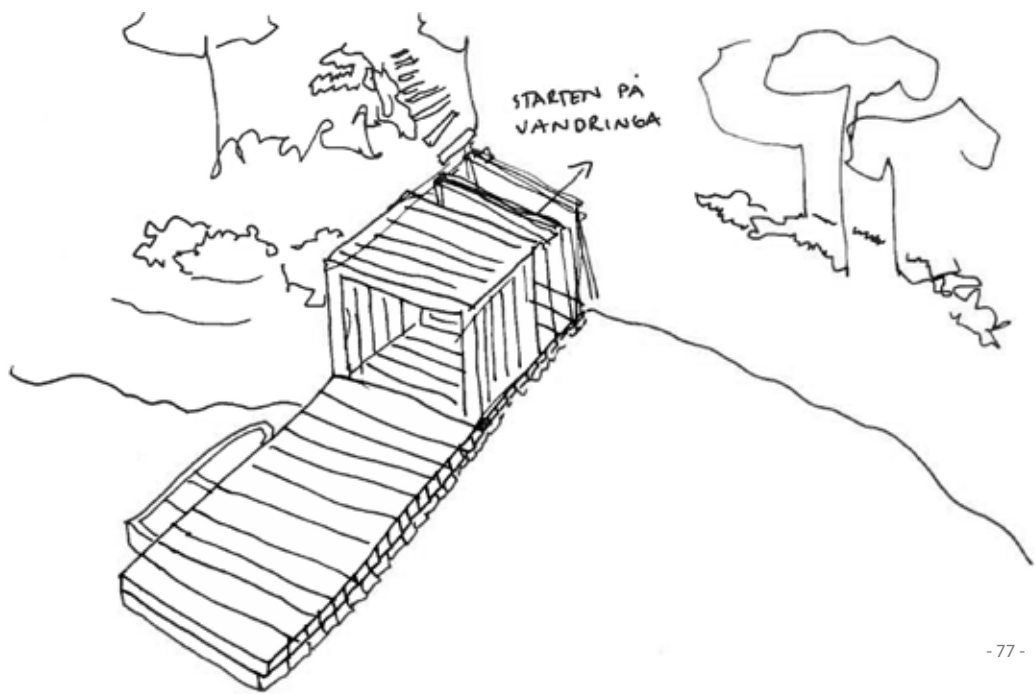
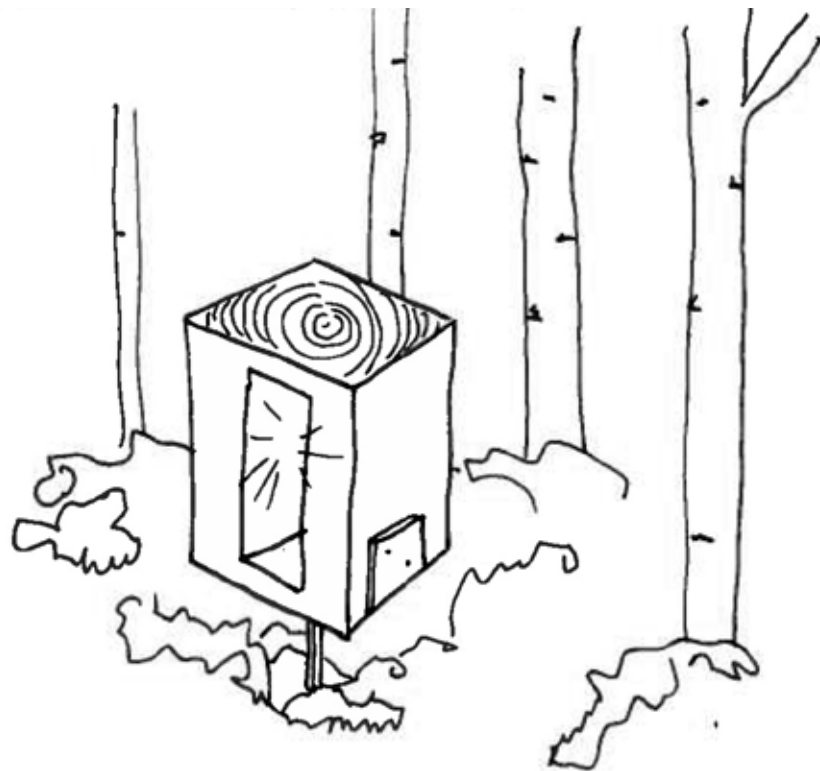
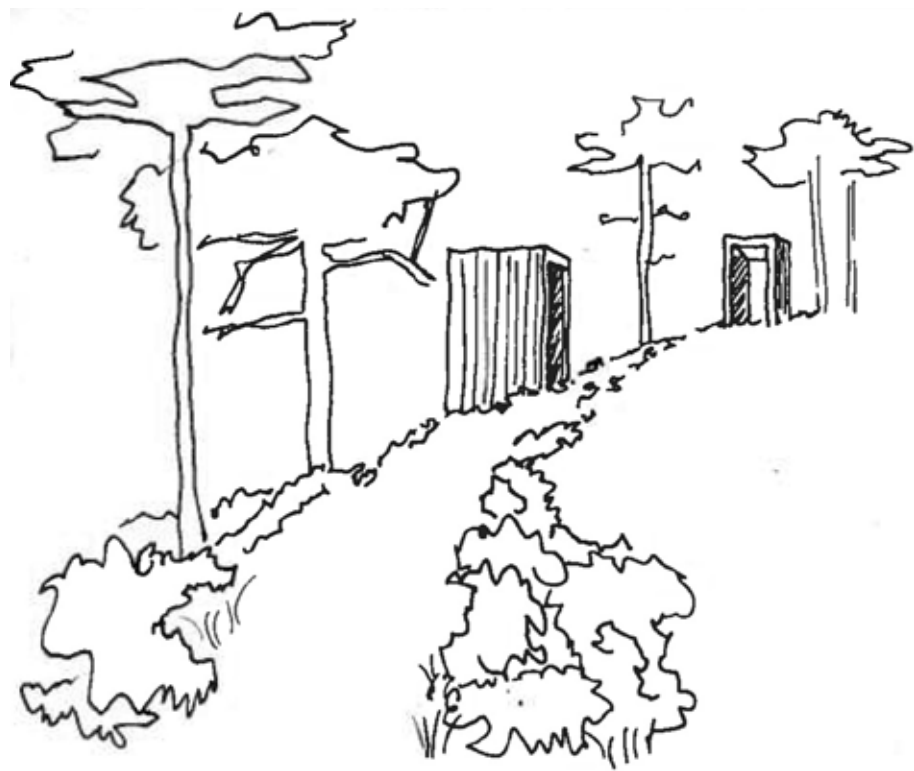


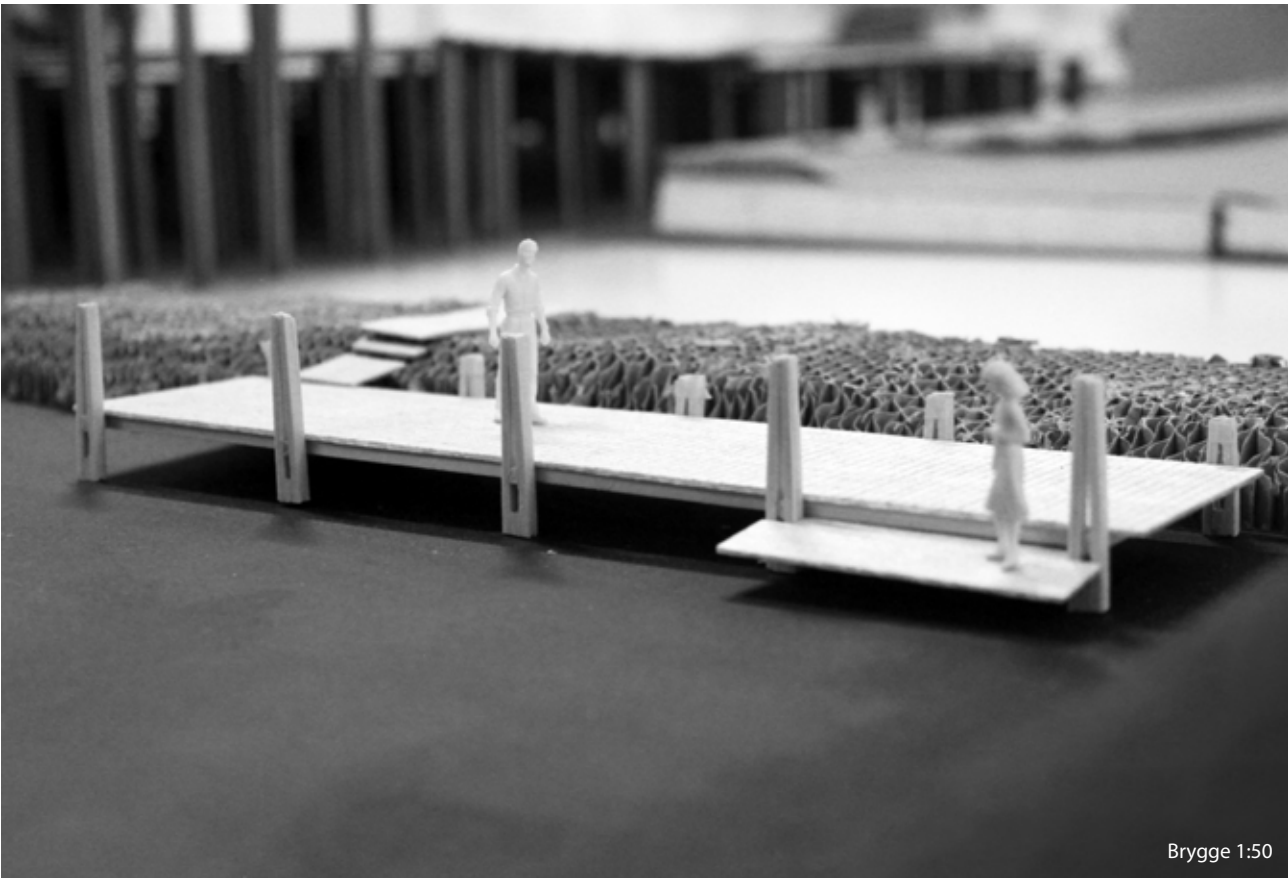
Prosjektstemning: "Det rusler og tusler, rasler og tasler" av Theodor Kittelsen 1900



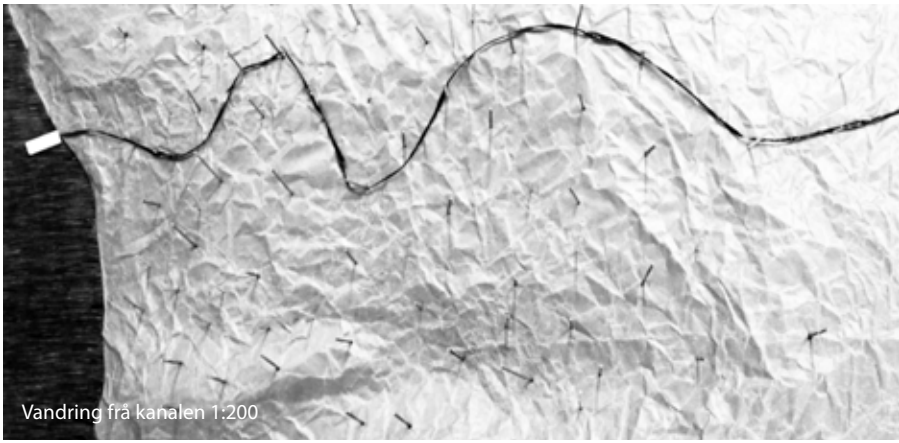
Tema og karikatur av tomta



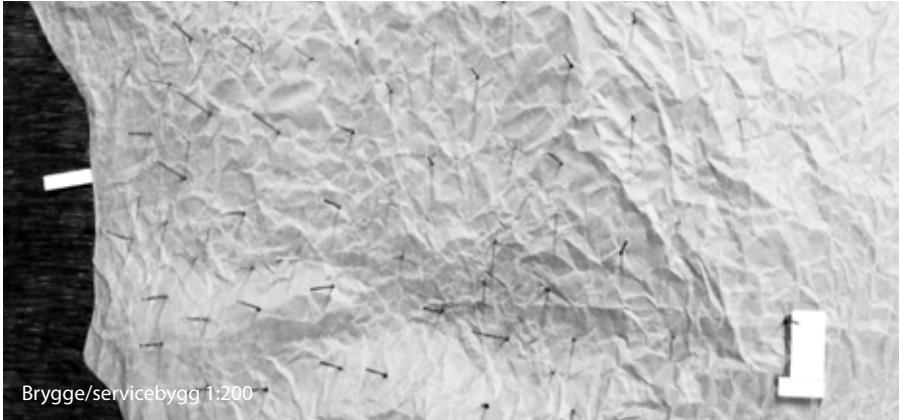




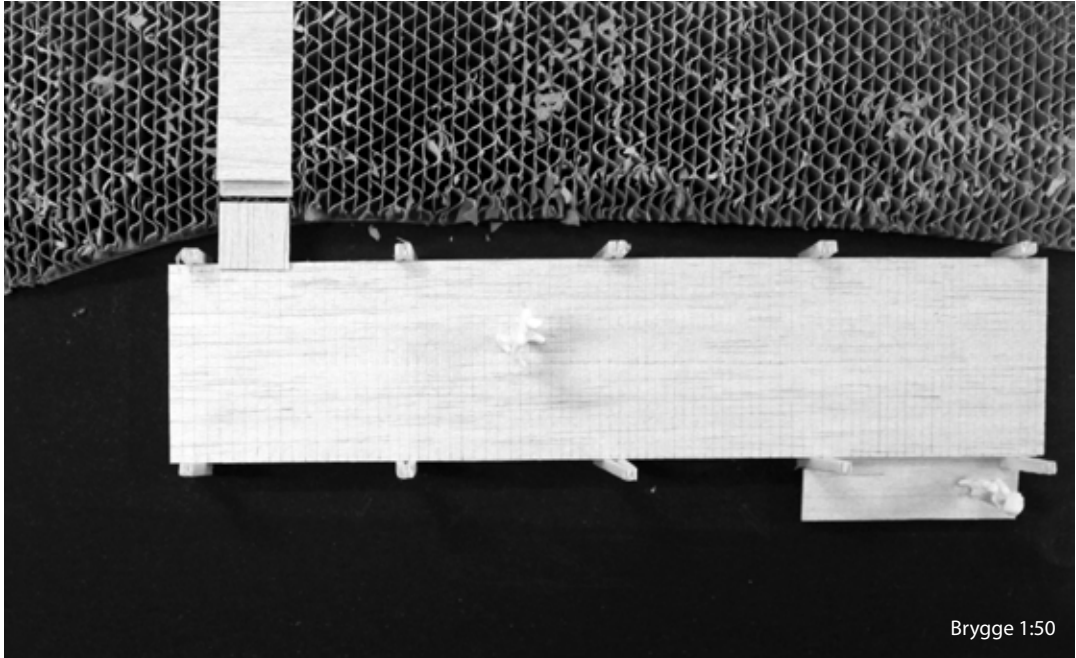
Brygge 1:50



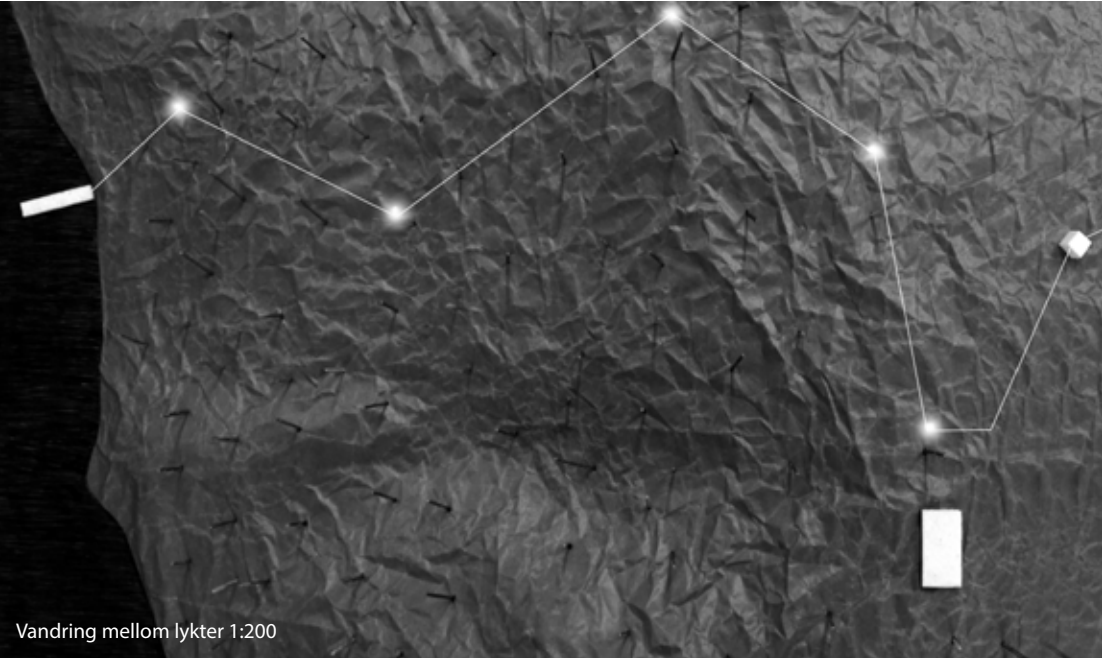
Vandring frå kanalen 1:200



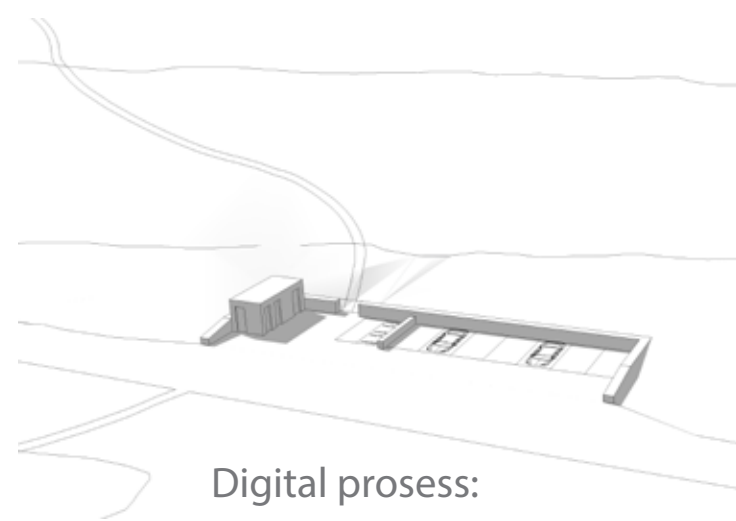
Brygge/servicebygg 1:200



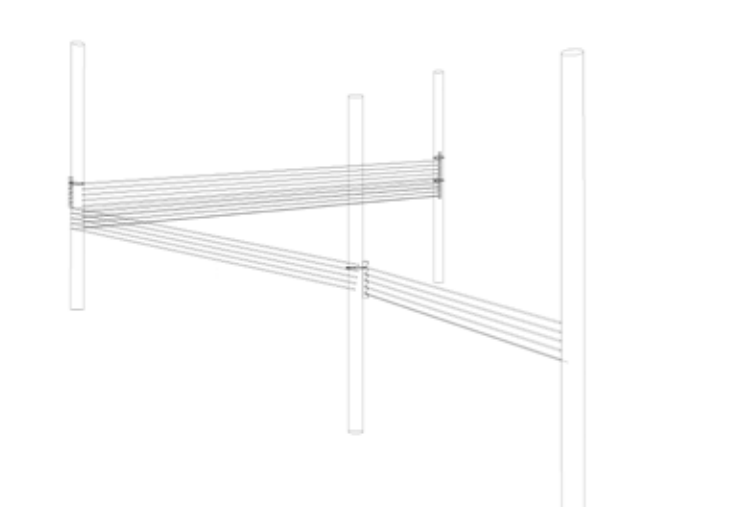
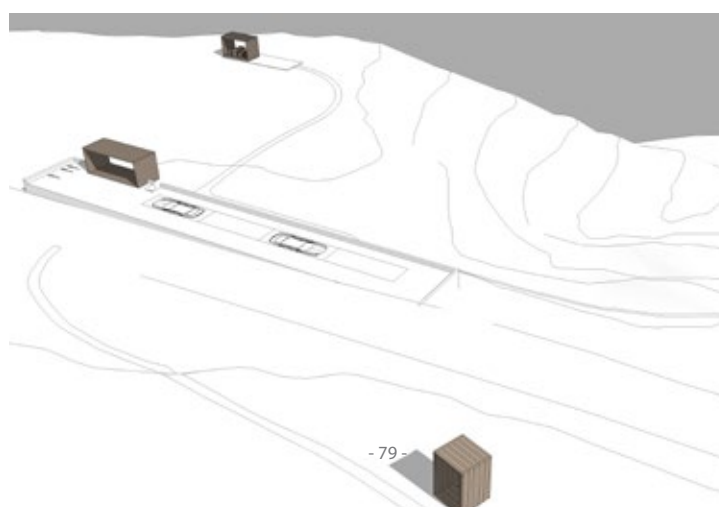
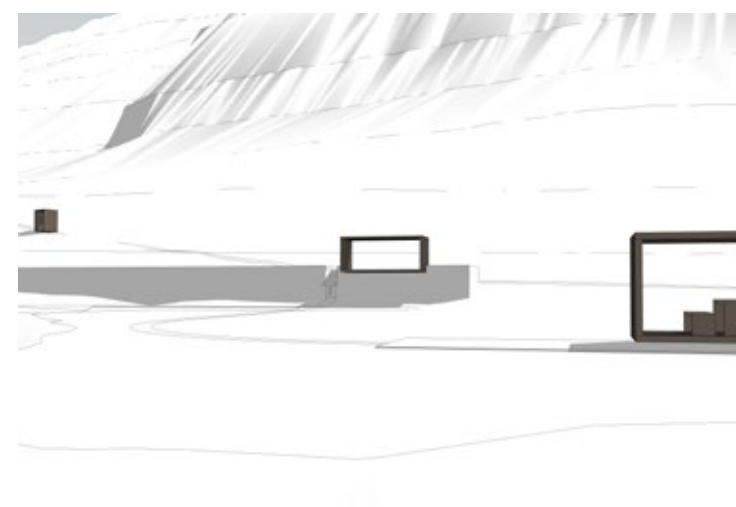
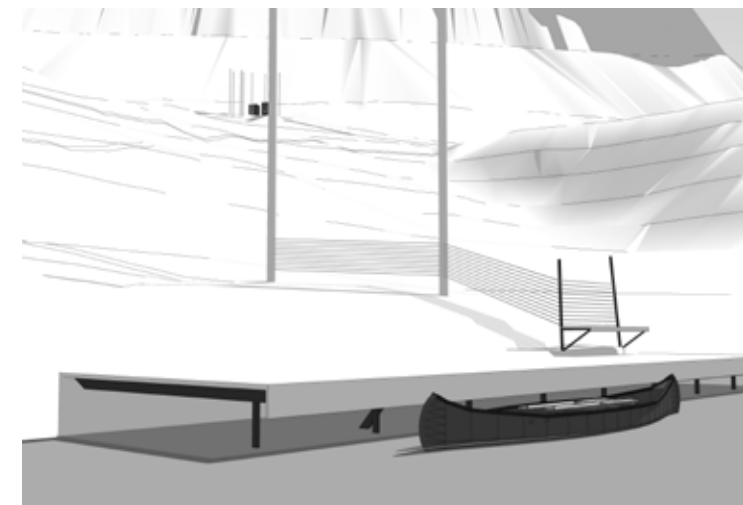
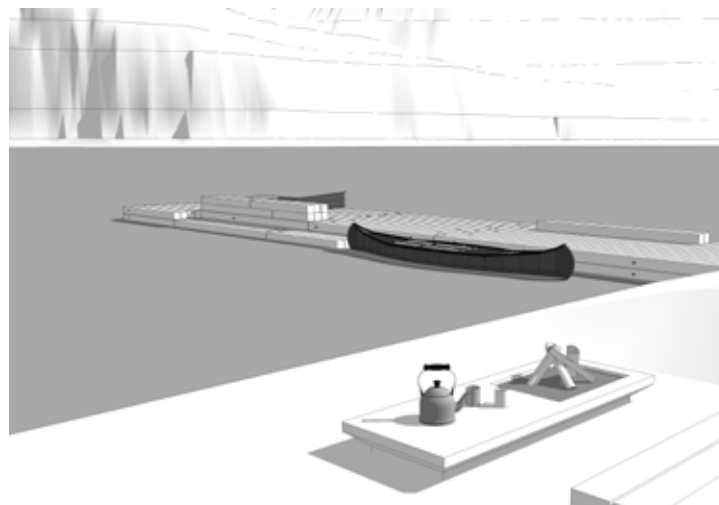
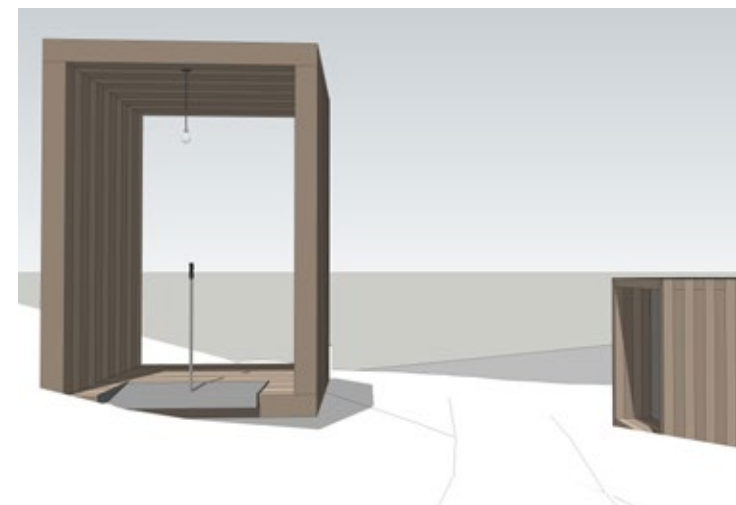
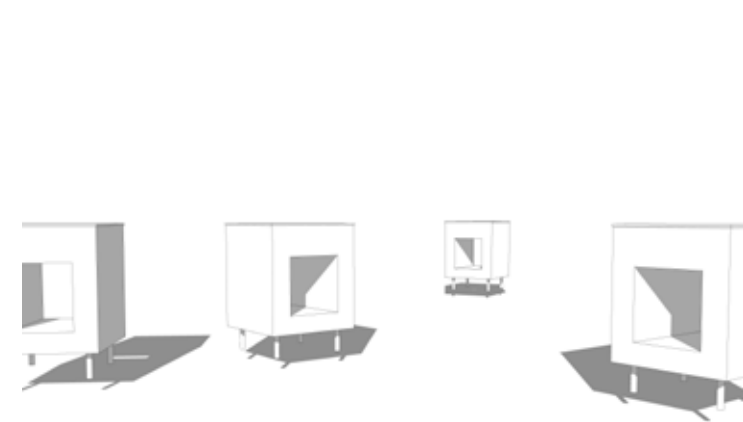
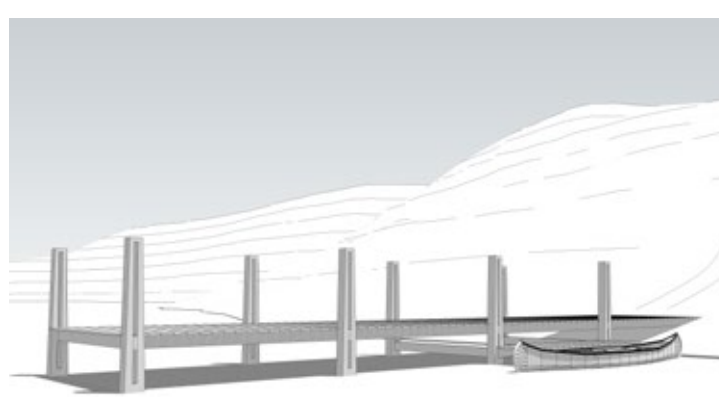
Brygge 1:50

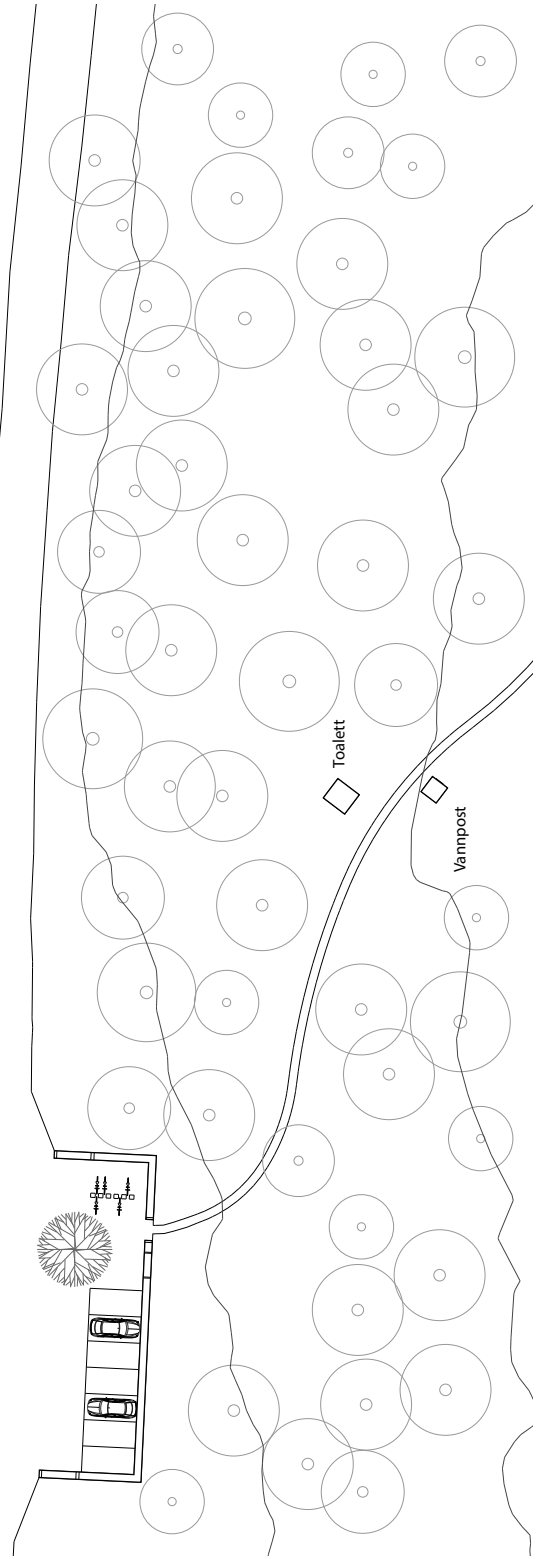
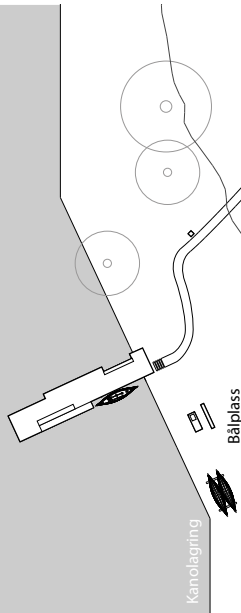


Vandring mellom lykter 1:200

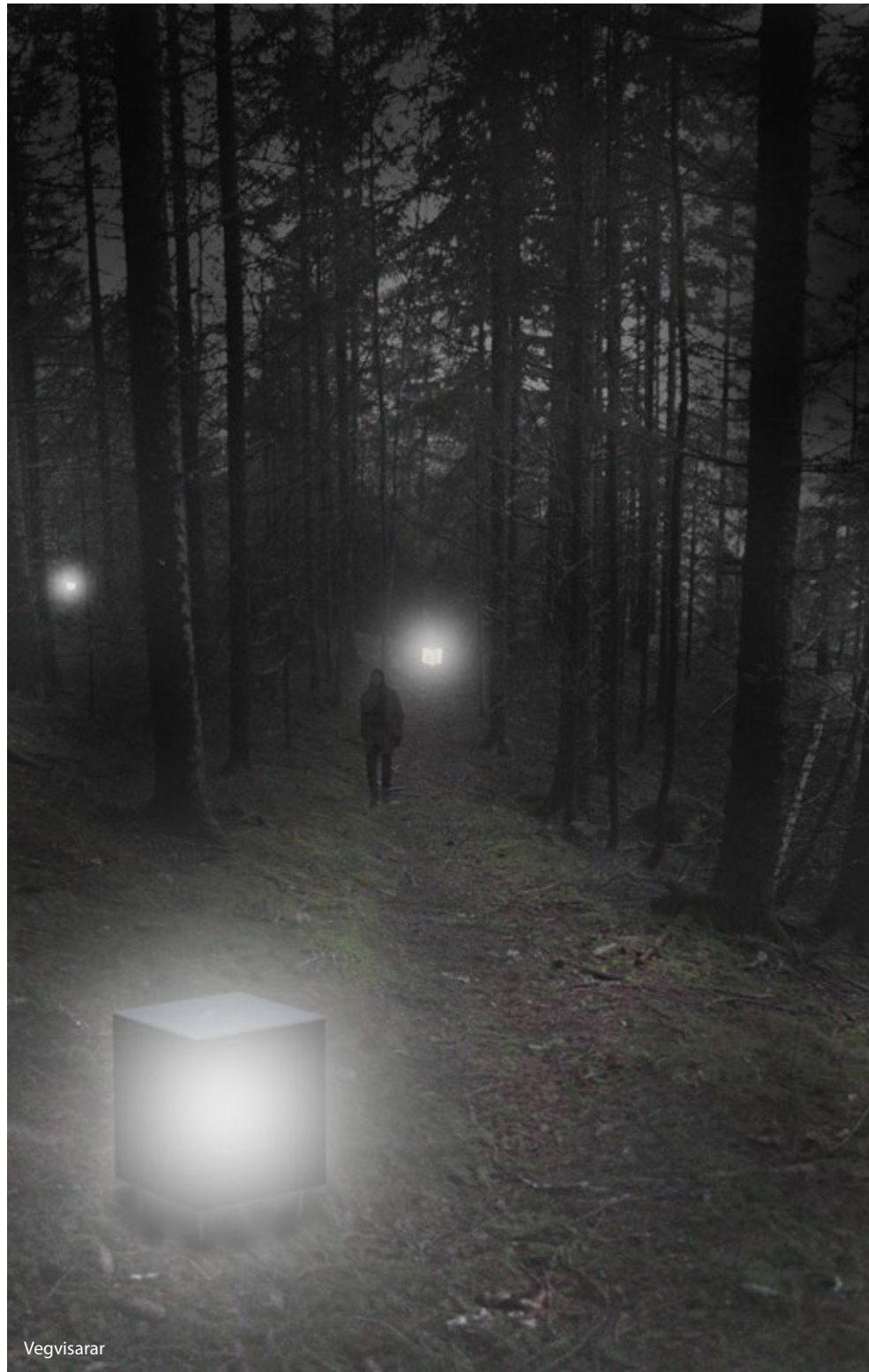


Digital proses:





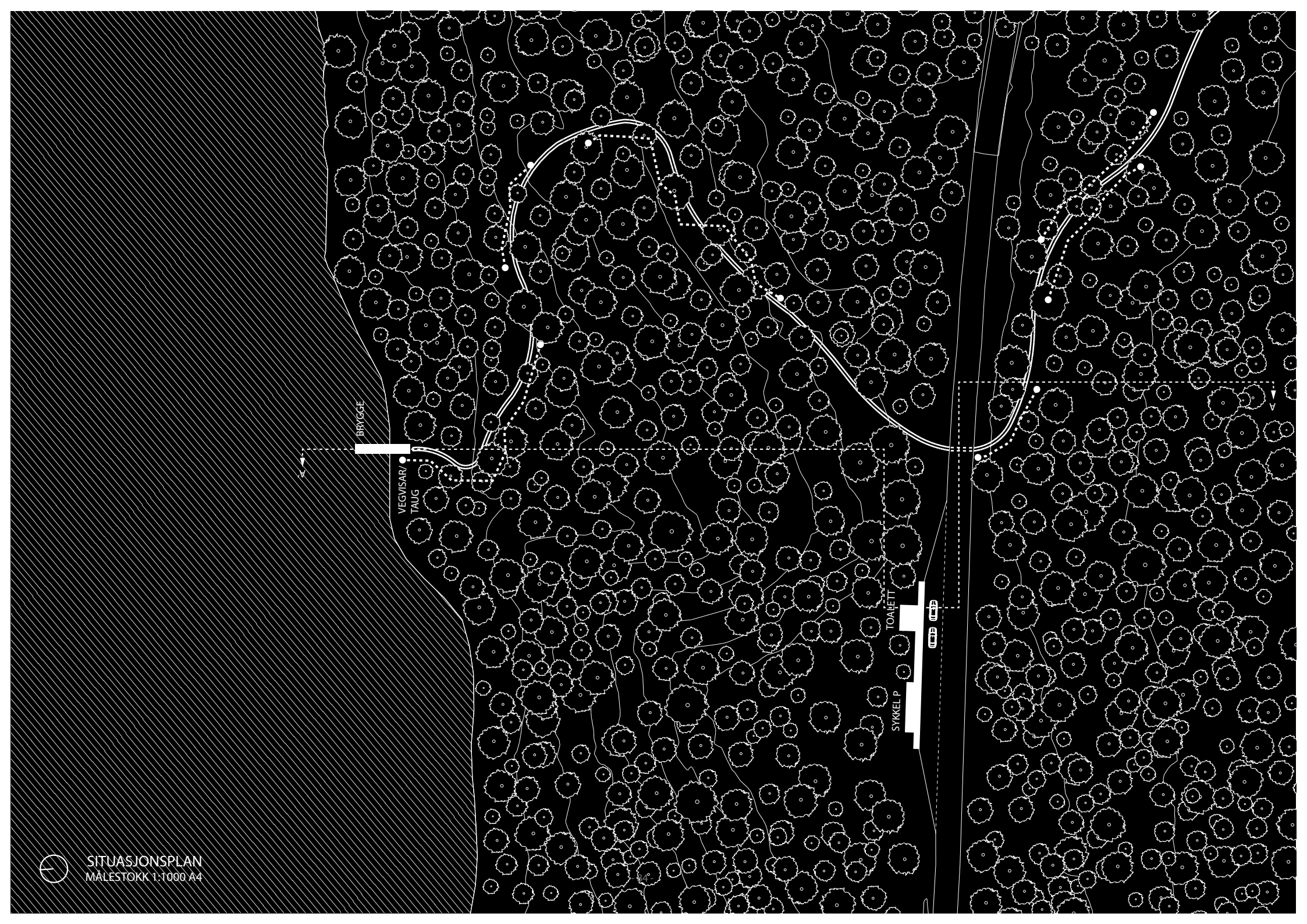






Samanbunta tømmerbrygge

Presisering: Fjågesund



BRUGGE

VEGVISAR/  
TAUG

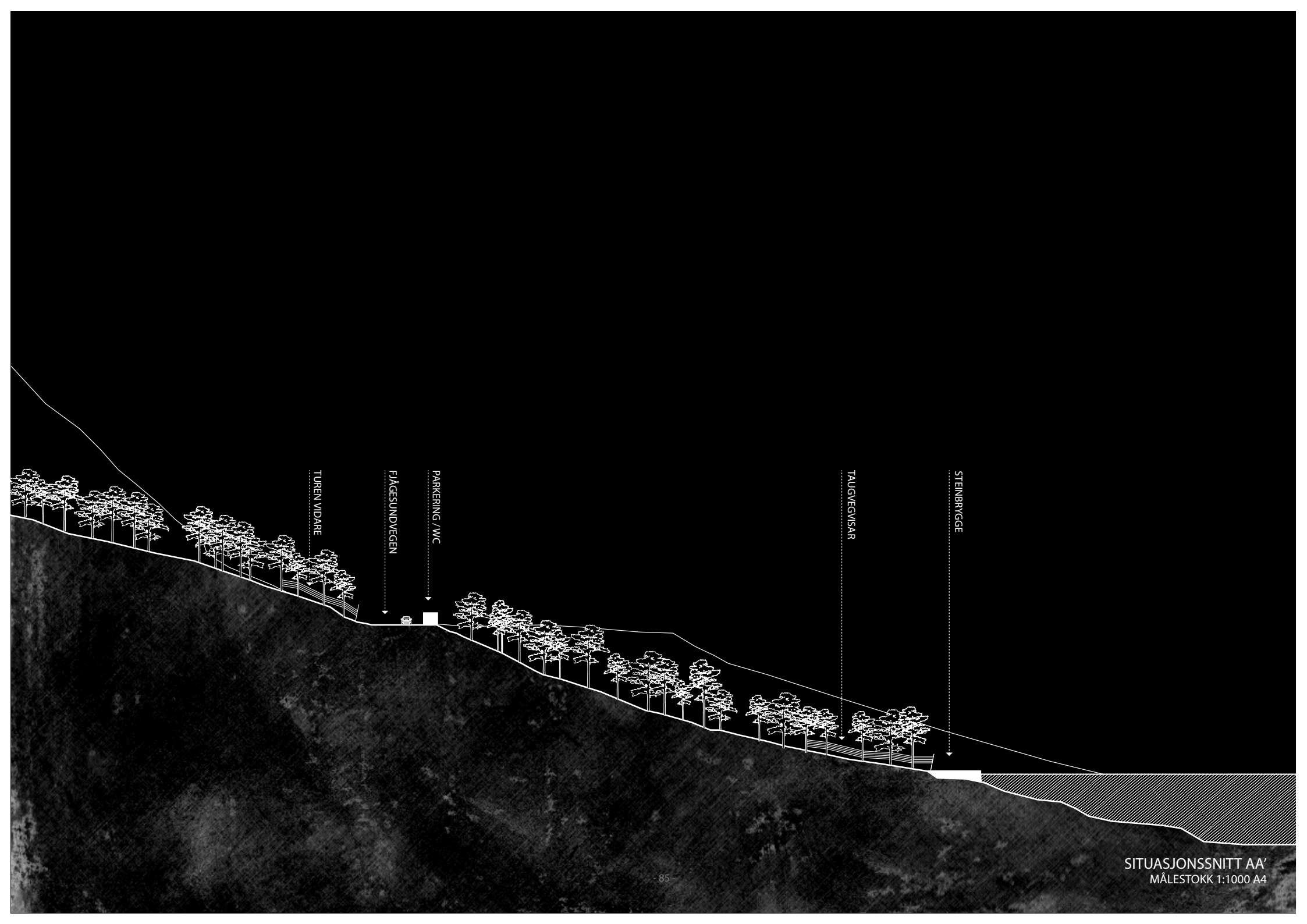
TOILETT

SYKKEL P.

VEG



SITUASJONSPLAN  
MALESTOKK 1:1000 A4



TJUREN VIDARE

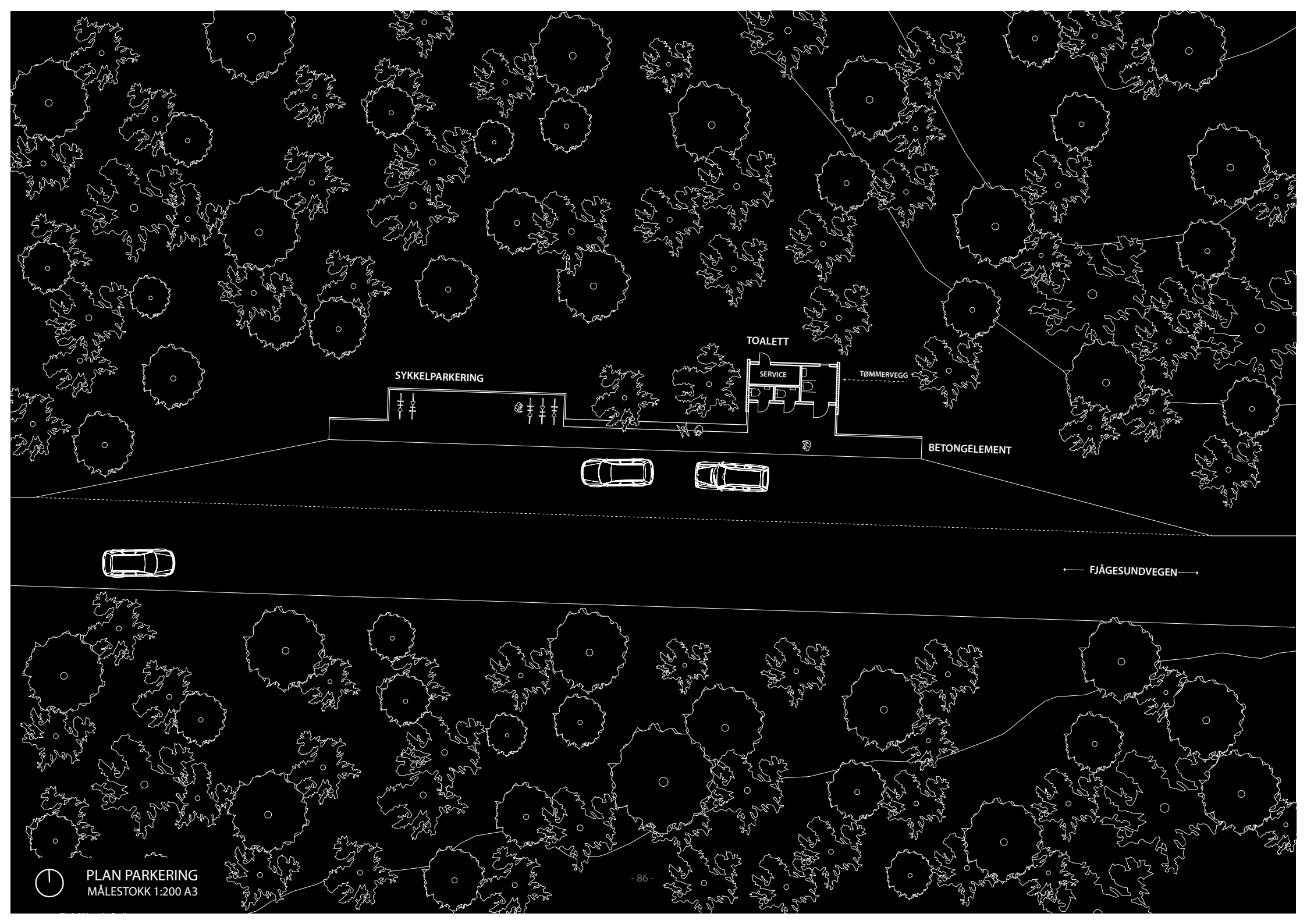
FLÅGESUNDVEGEN

PARKERING / WC

TAUGVEGISAR

STEINBRYGGE

SITUASJONSSNITT AA'  
MÅLESTOKK 1:1000 A4



SYKKELPARKERING

TOALETT

SERVICE

TØMMERVEGG

BETONGELEMMENT

← FJÅGESUNDVEGEN →



PLAN PARKERING  
MÅLESTOKK 1:200 A3

TURSNITT BB'  
MÅLSTOKK 1:20 000

BRYGGA: 0 m

PARKERING : + 40 m

ÅNÅS : + 360 m



TAUGFESTE I  
FURU, LINOLJE

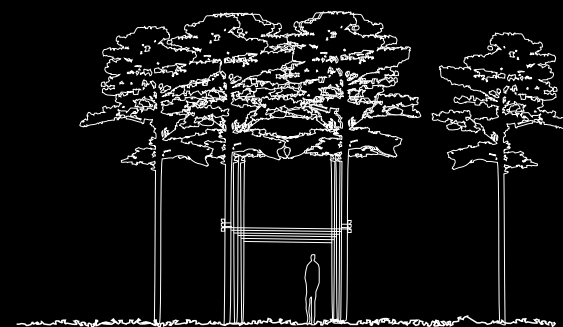
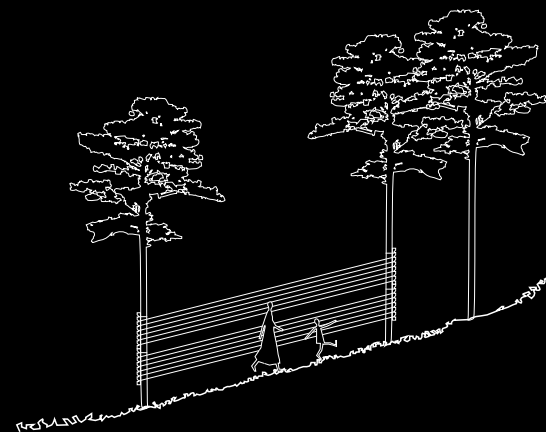
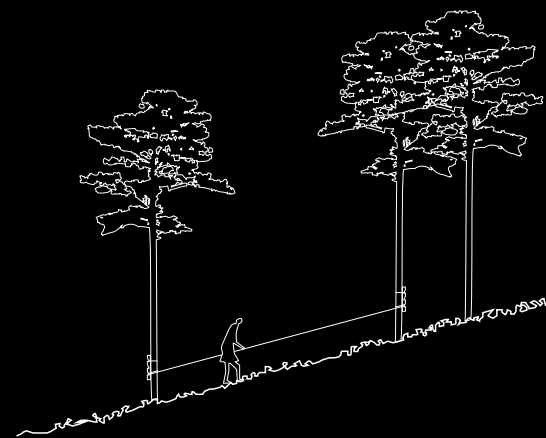
SKRUEFESTE

METALLKLEMME

HAMPETAU 4-SLÄTT Ø15mm

DETLAJ TAUGFESTE  
MÅLESTOKK 1:5 A4

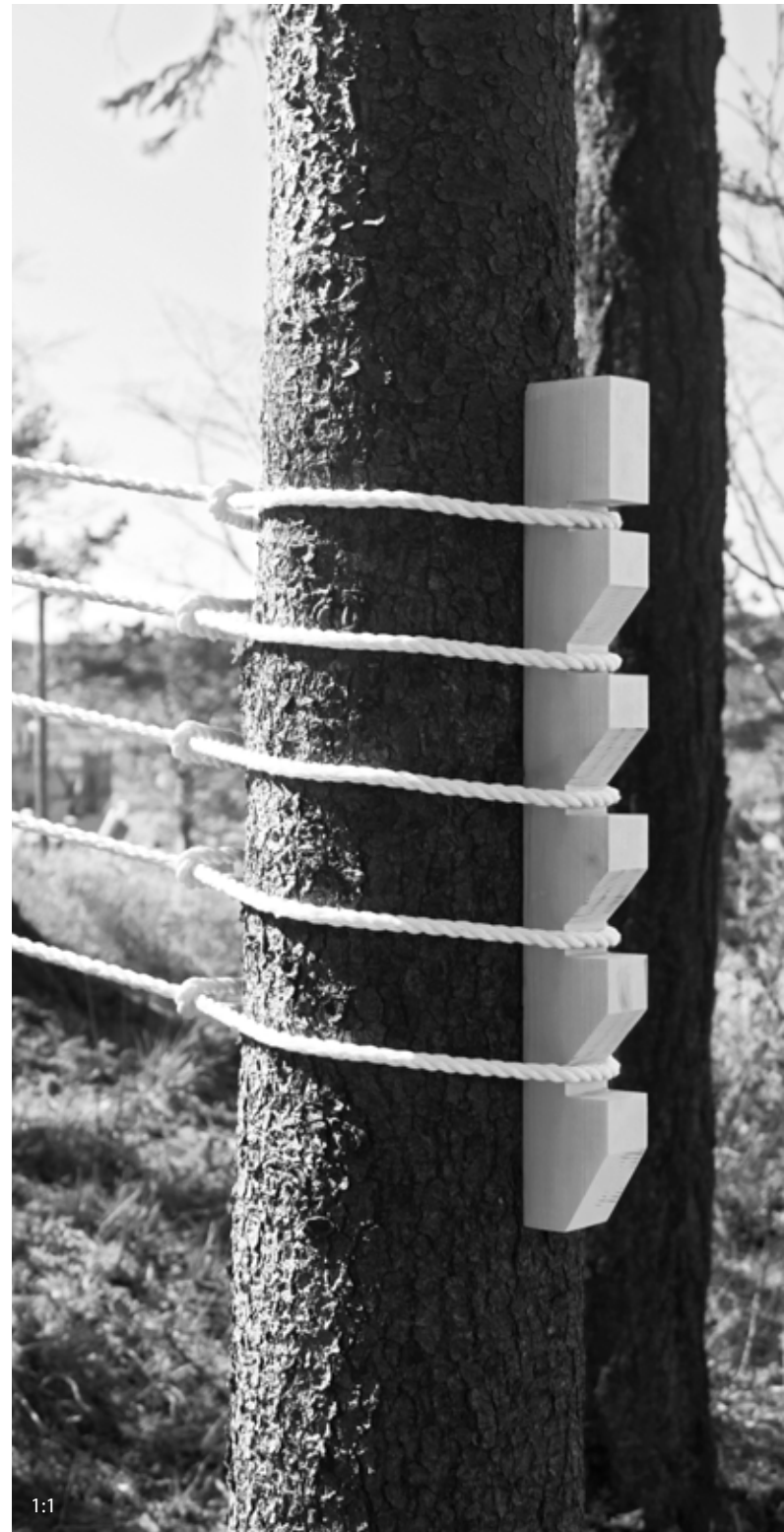
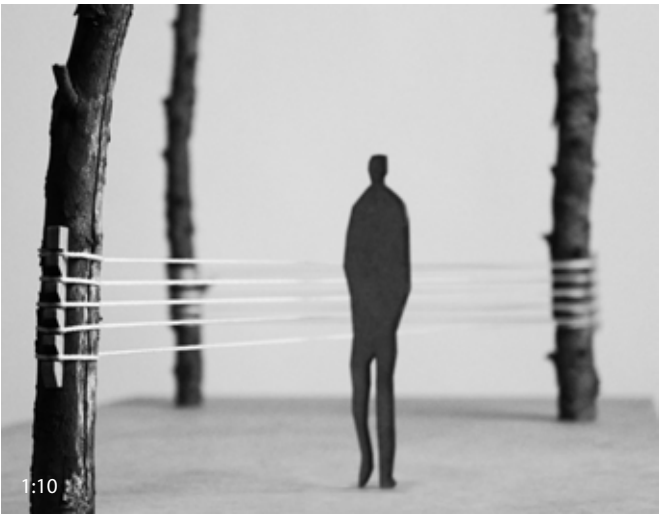
- 88 -

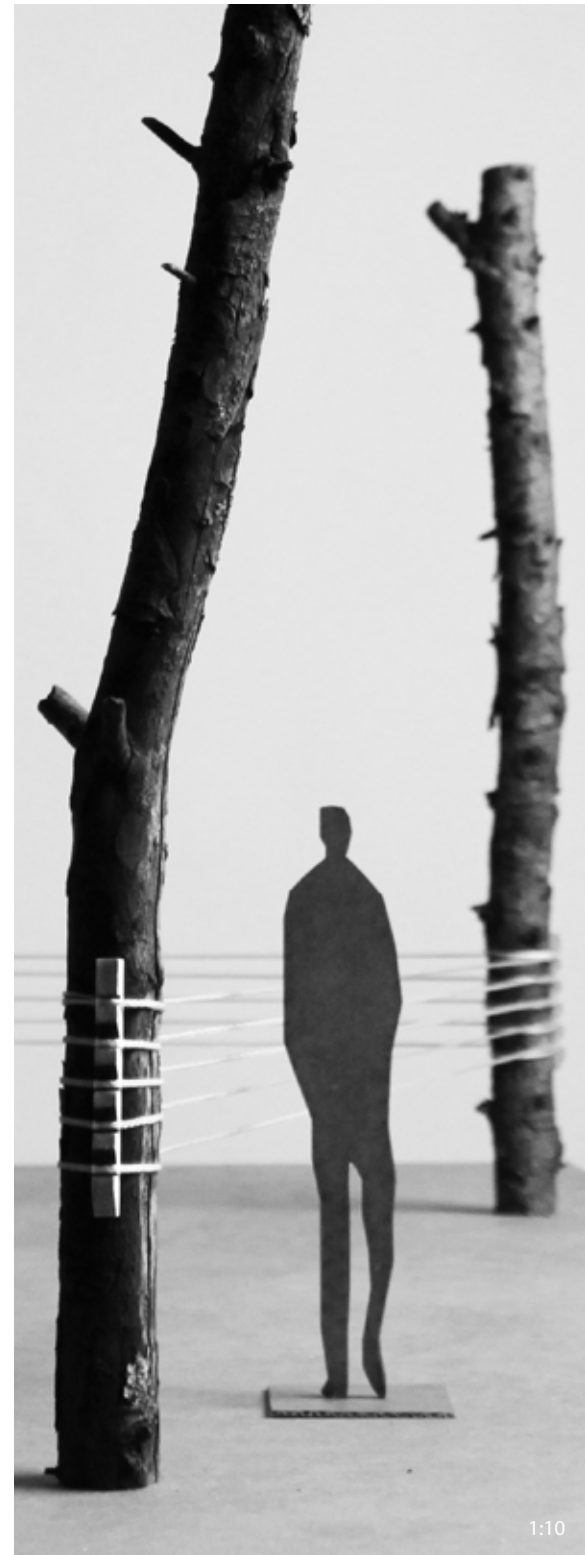
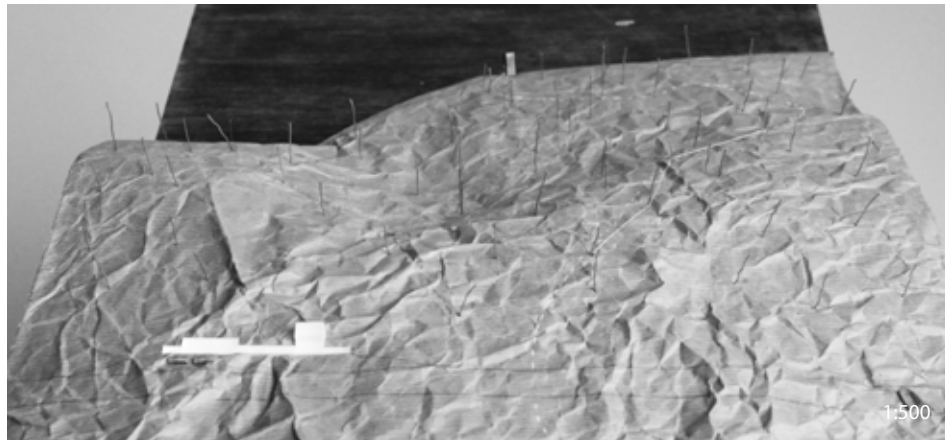


TAUGPRINSIPP











Parkering



"Hjelpar i skogen"



Tauktak



Frå toppen av Ånås





Bakgrunn: Kvassodden

# Kvassodden

Sauna, bading, segn



M.o.h. 72 m

Avstand til Ulefoss: 30 km

Avstand til Dalen: 50 km



Kvassodden ligg midtvegs i reisa over Flåvatn og er lett å få auge på om ein kjem vassvegen. Som namnet tilseier karakteriserast plassen av eit spisst svaberg som glir ut i vatnet, med eit tilhøyrande flatare platå som er trekt inn mot furuskogen i bakgrunnen. Landskapet er kupert og skiftar mellom stein, mjuk skogbotn og sand. Den omlag 50 meter lange sandstranda ligg på austsida av svaberget og vender mot sør.

På motsatt side, i vestleg retning, finn ein Gråsvoll. Plassen er oppkalla etter Olav Graa som ifølgje segnet hadde rømt frå sylvverket på Kongserg etter å ha utnytta sylv ulovleg. Han hadde ei stove nede

ved vatnet kor han oppheld seg om dagen, men om natta hørde folk at han hakka i fjella. Det heitest at han hadde ei sylvgruve i Gråsvollbergi, men ingen har funne den. Segn om skjulte sylvgruver går att fleir e stader i Telemark.

Vi ser for oss eit prosjekt som strekk seg frå bilvegen og omlag 120 meter ned til Flåvatn, ei vandring mellom furutre og mosekledd skogsbunn. Nede ved Kvassodden; eit rom for historiar og sanselege opplevingar knytt til vatn. Ein sauna vil kunne passe godt inn i dette prosjektet.

Kan du høyre Olav Graa hakke i fjella?



Ut mot Kvassodden

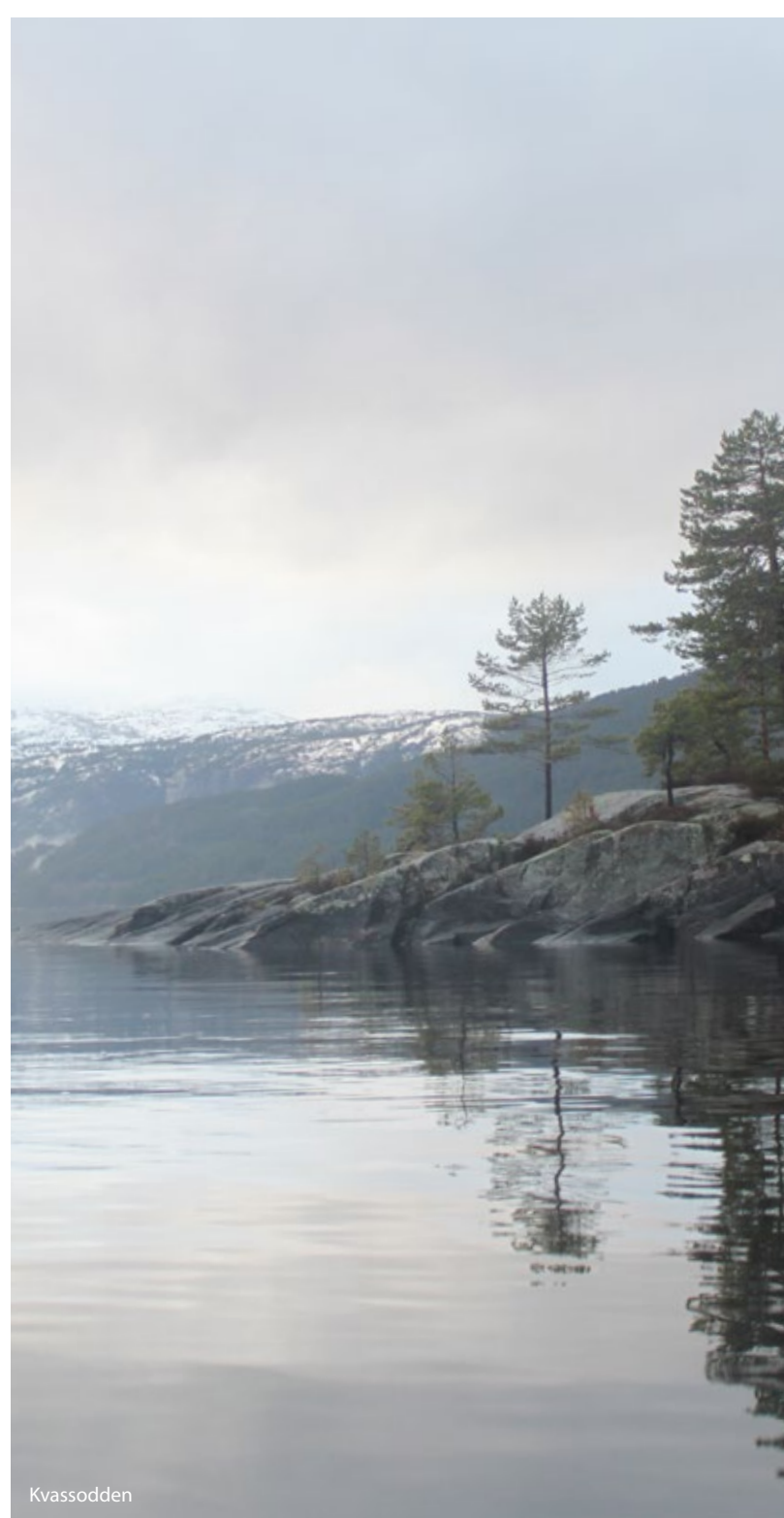


Frå skogen





KVASSODDEN

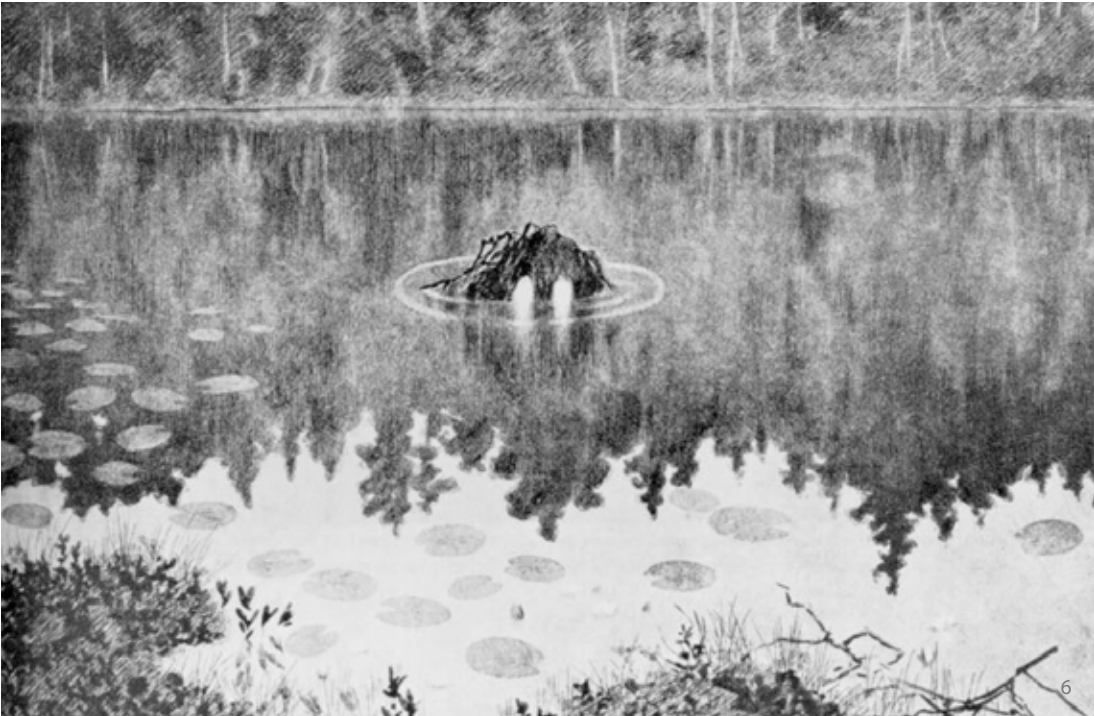




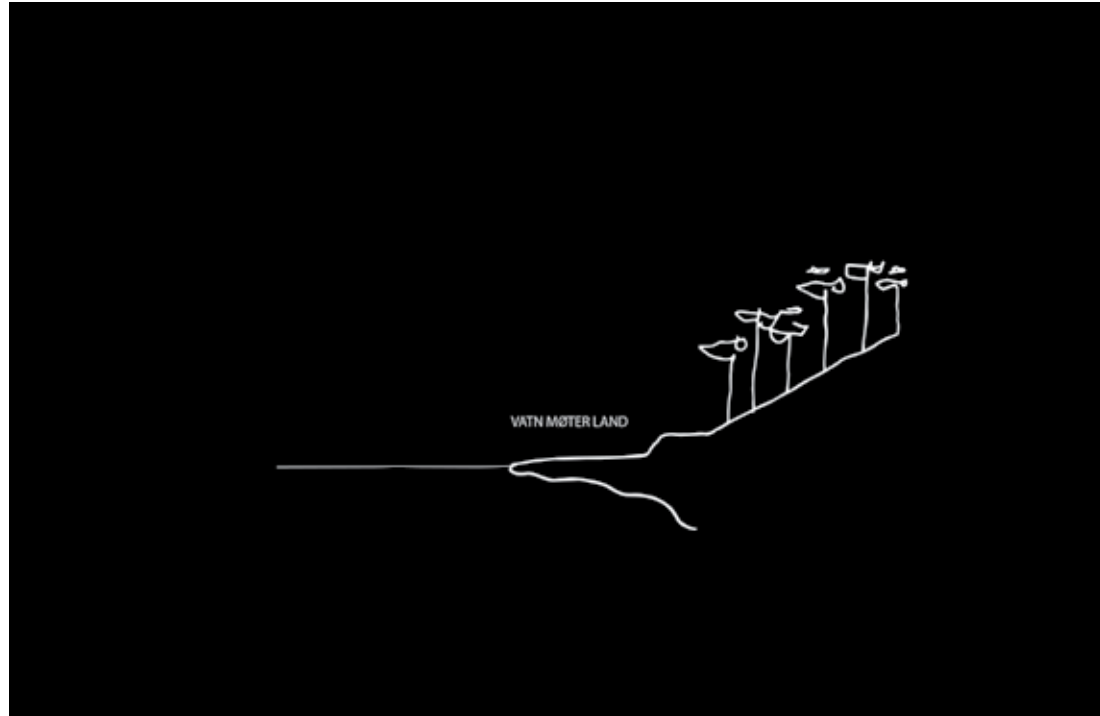
Utvikling: Kvassodden

PROSJEKT: KVISSODDE

FYSISK LANDSKAP	MENTALT LANDSKAP	UTTRYKK	FUNKSJONALITET	TIDS-PERSPETIV
LANDSKAPS-ROM	TEMA	MATERIALITET	SERVICE-FUNKSJONER	100-ÅRS PERSPEKTIV
FJORDPANORAMA, TETT SKOGVEGG I BAKKANT	MØTET MELLOM VATN OG LAND	TRE, TAUG, BETONGTRINN	OVERNATTING, SAUNA, BÅLPASS, TOALETT, BADING, PARKERING	REKKVERK/TRINN STÅR ATT, ALT ANNA BRYTAST NED
TOMTE-KARAKTER	ENKEL/KOMPLEKS	KONSTRUKSJON	PROGRAM	BYGGEFASER
VANDRING FRÅ MOSEDEKT SKOG-BOTN TIL MJUKE SVABERG	4 / 6	STENDERVERK	SAUNA/OVERNATTING	5 / 6
NATUR	METAFOR	FRAKT MATERIALER	ANTALL SOVEPLASSAR	VEDLIKEHALD
LYNG OG MOSE, BARNNÅLTEPPE, MJUKE SVABERG MØTER VATNET	NØKKEN	TEILGJENGELEG MED BIL	6	4 / 6

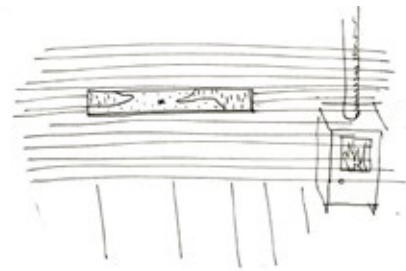
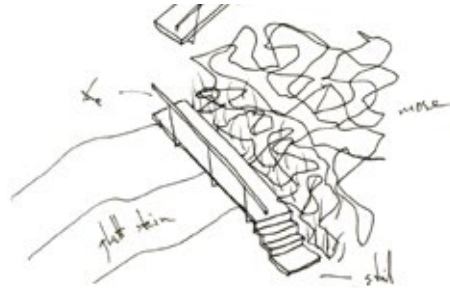
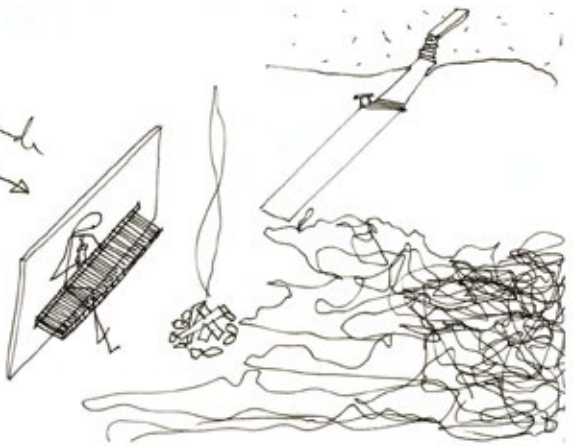


Prosjektstemning: "Nøkken" av Theodor Kittelsen 1892

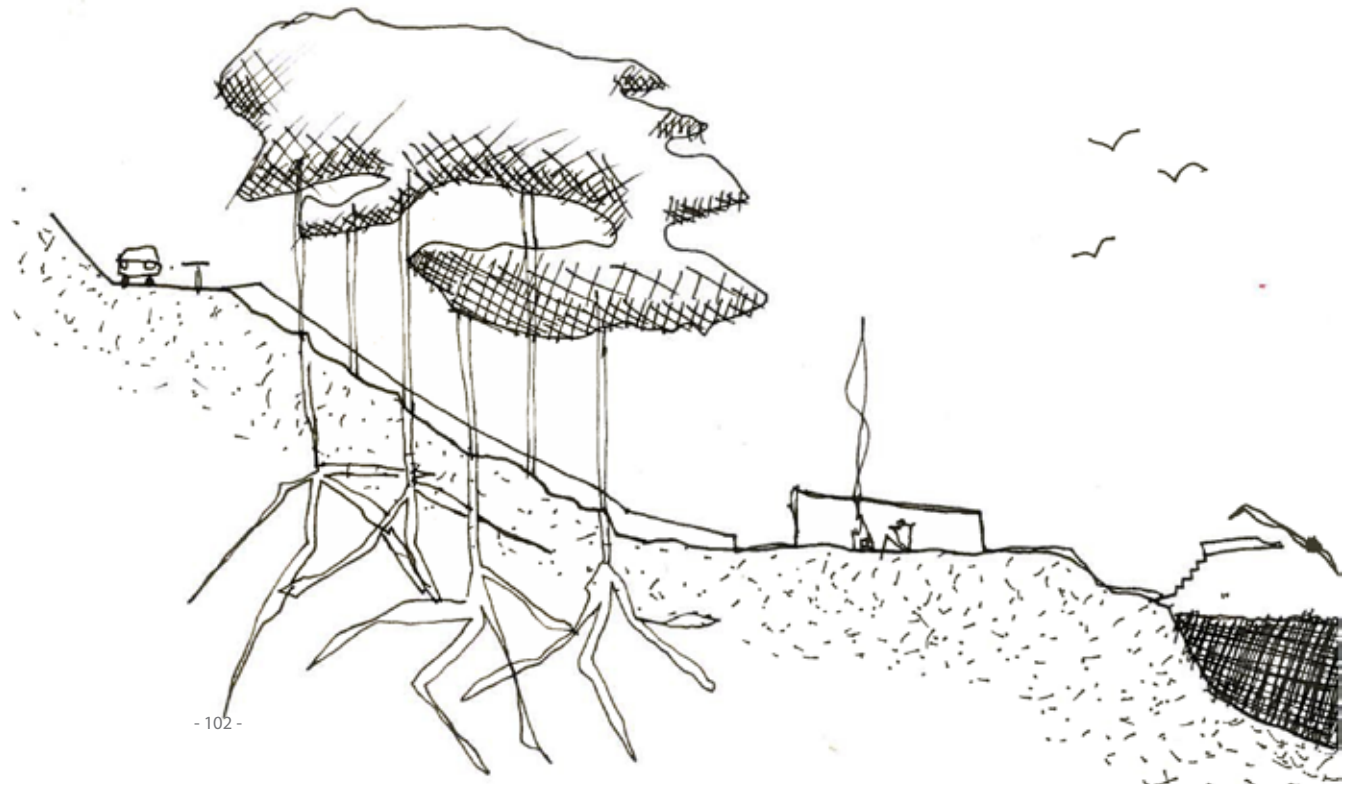
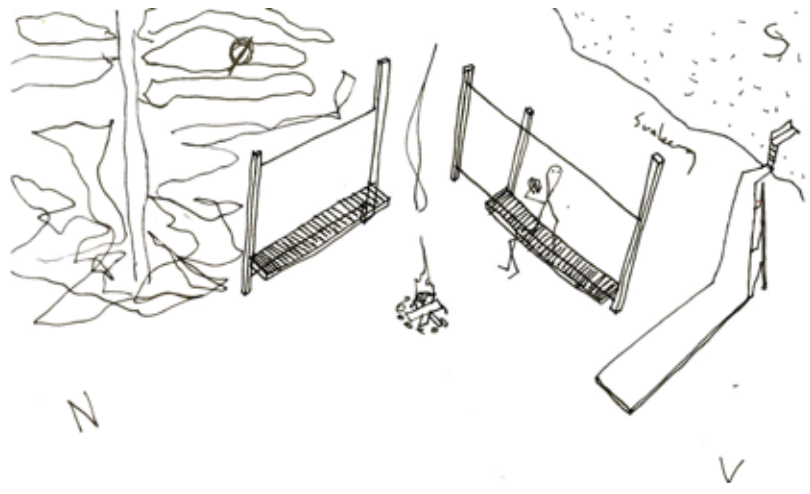
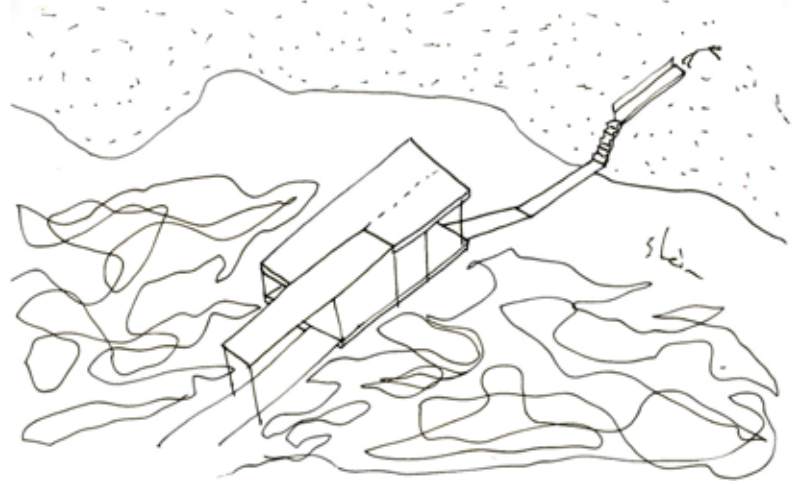
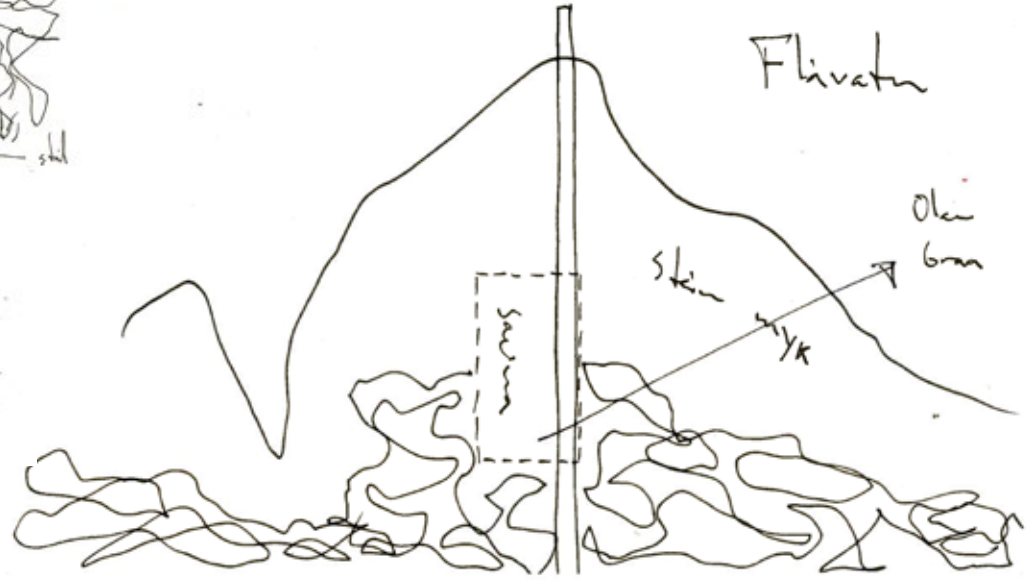


Tema og karikatur av tomta

Franshokandi  
vind →



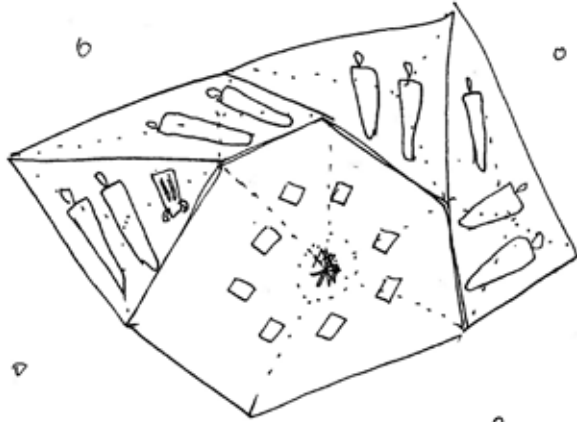
Flivatn



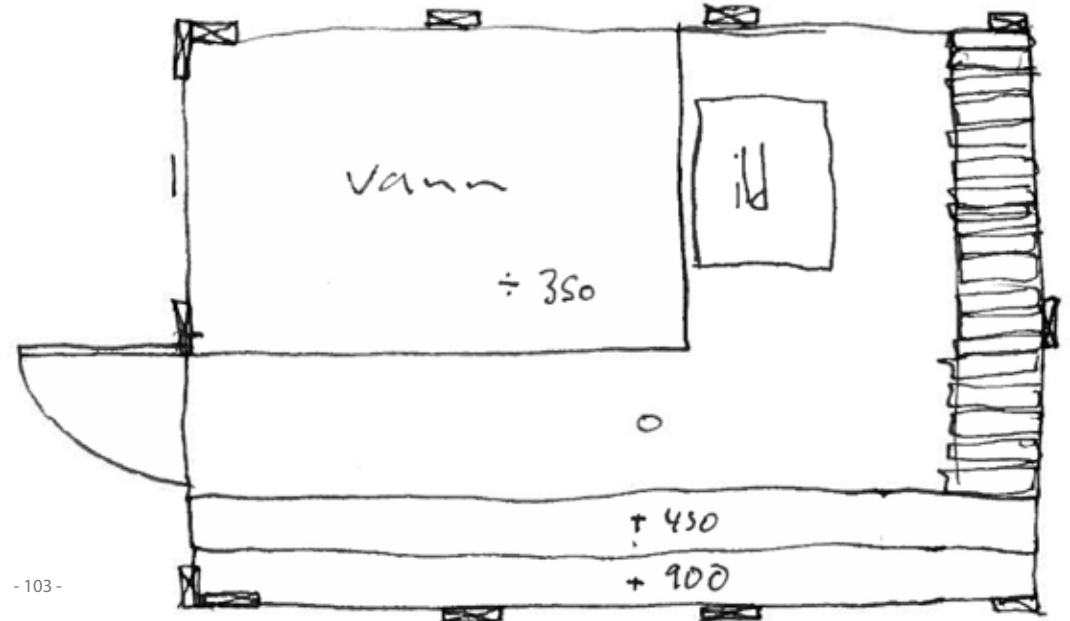
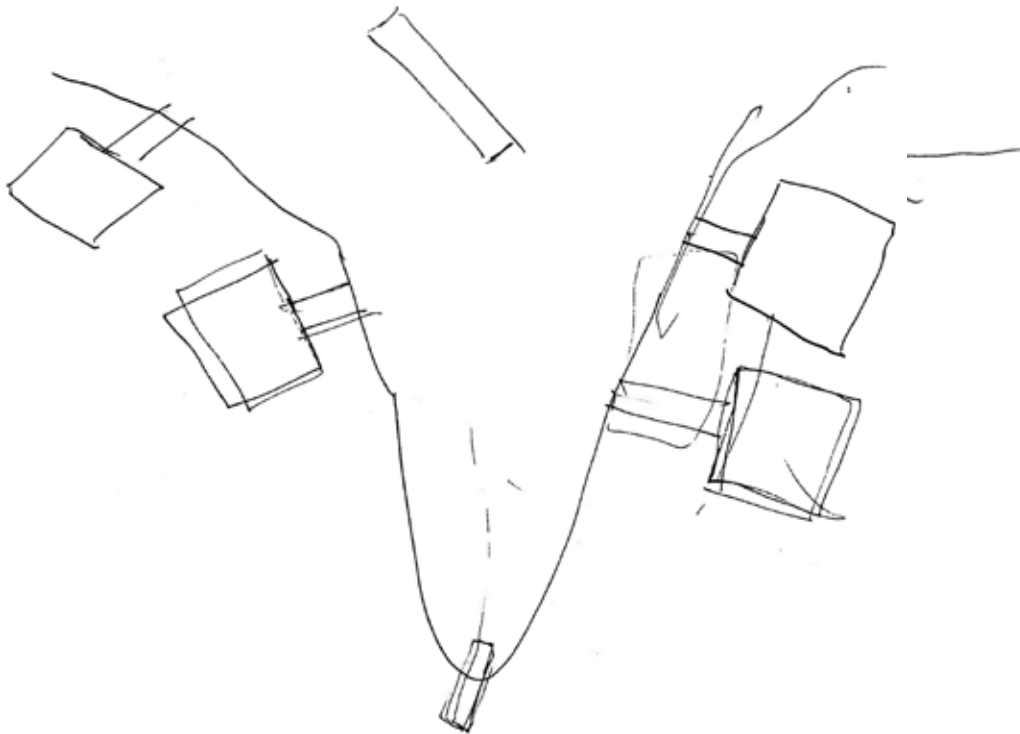
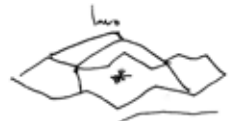
bygglet

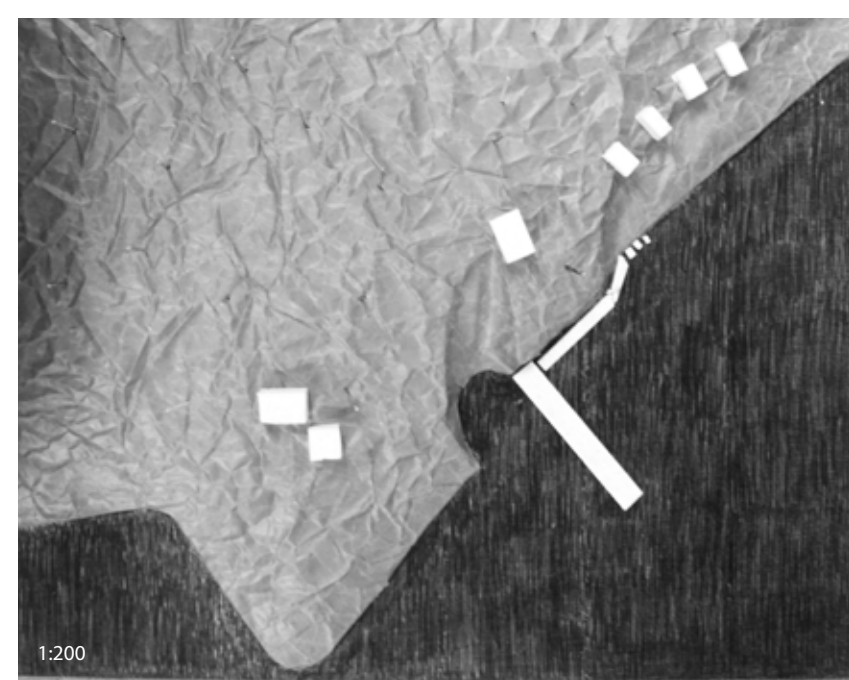
senket rundt kilet

bestaler

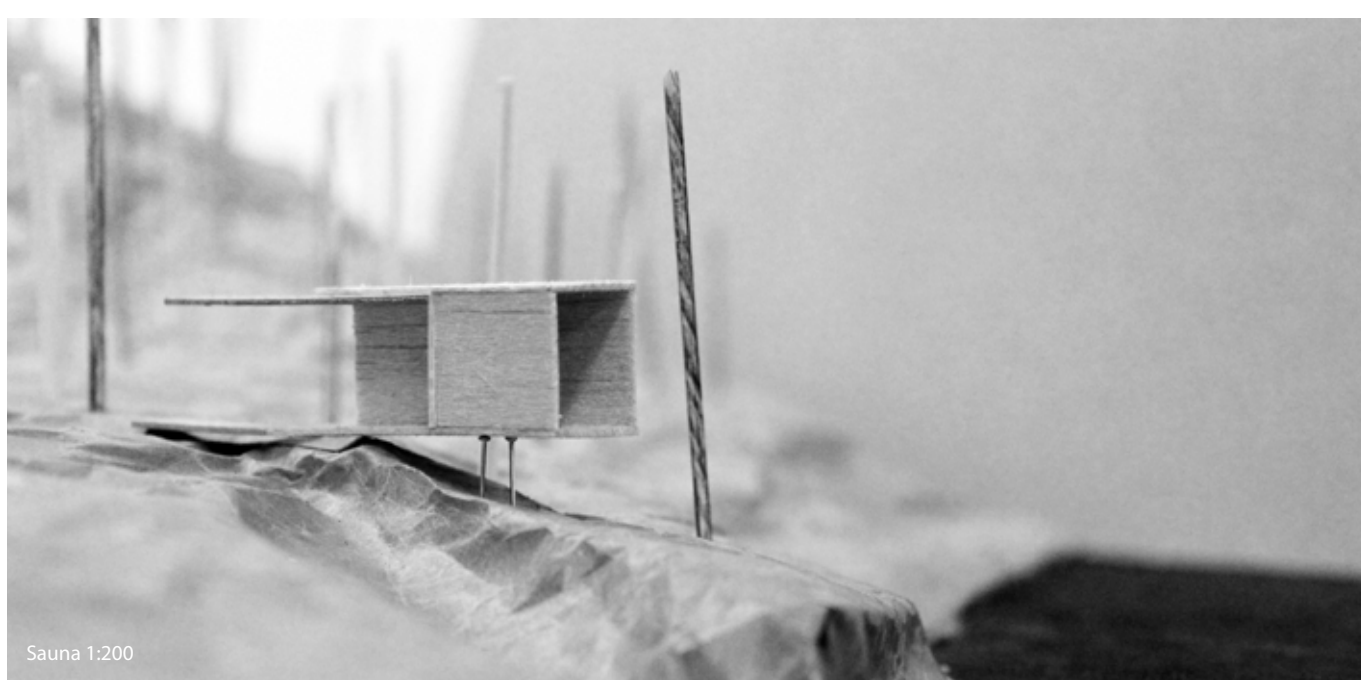


masin





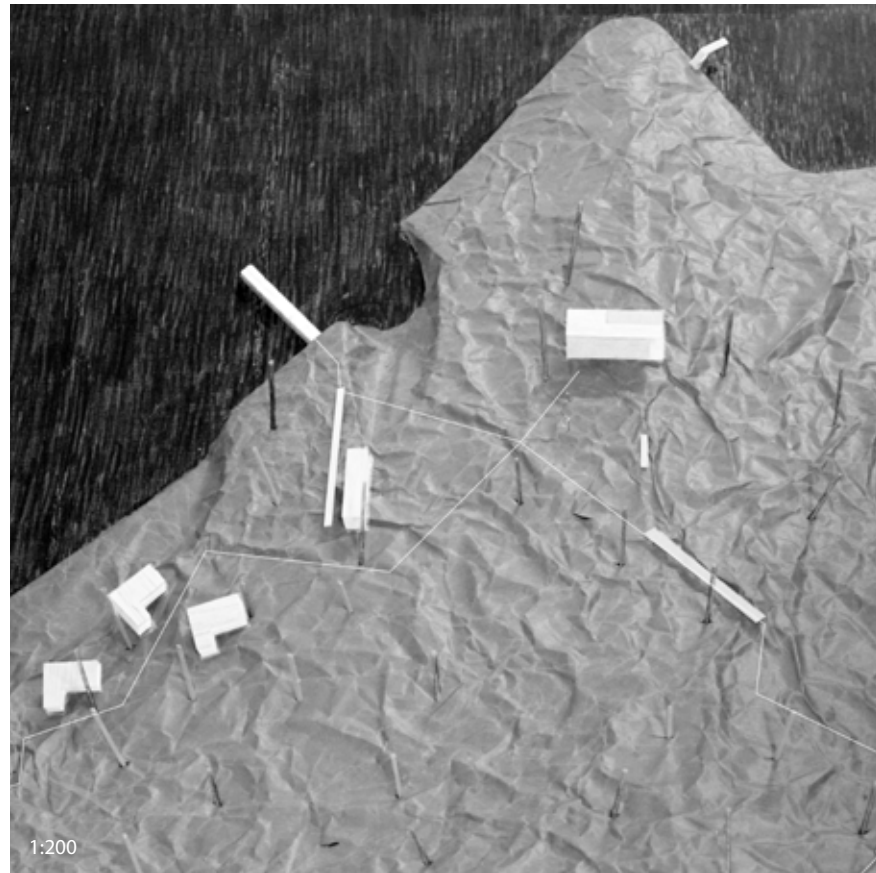
1:200



Sauna 1:200

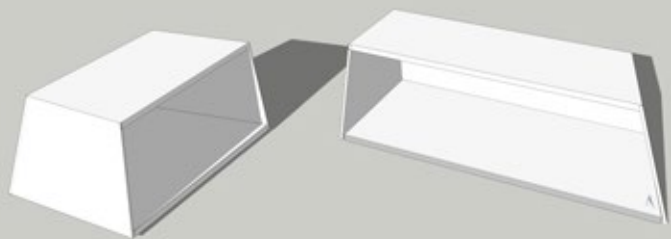


1:200

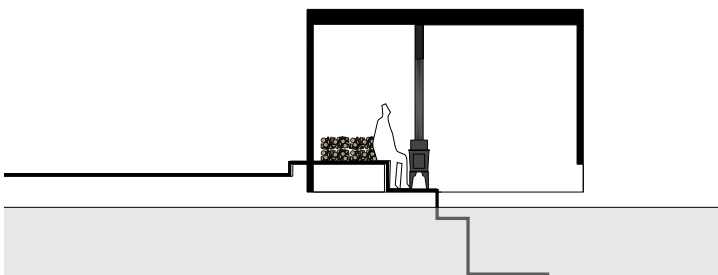
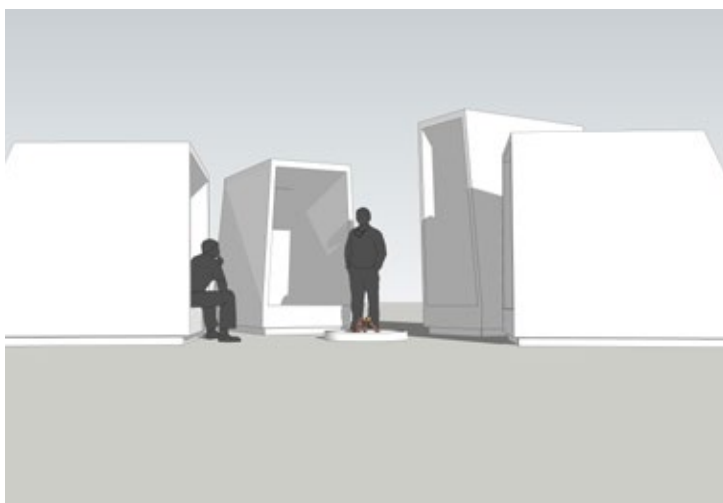
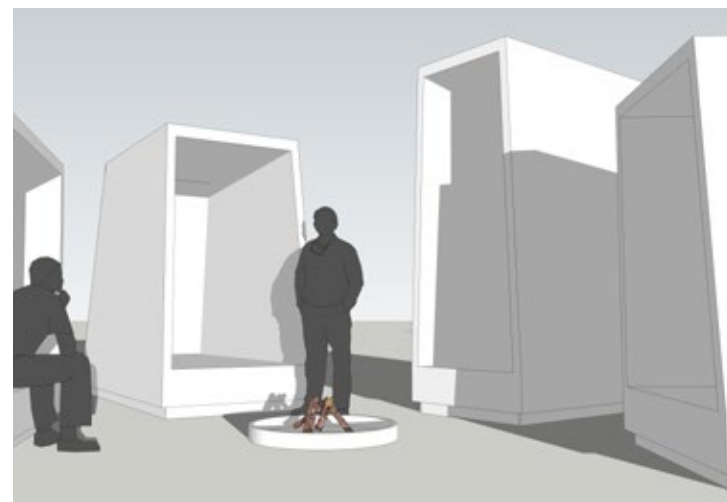
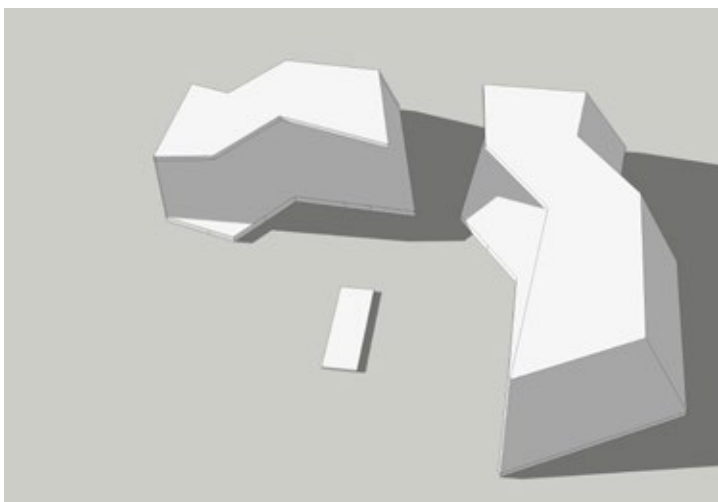
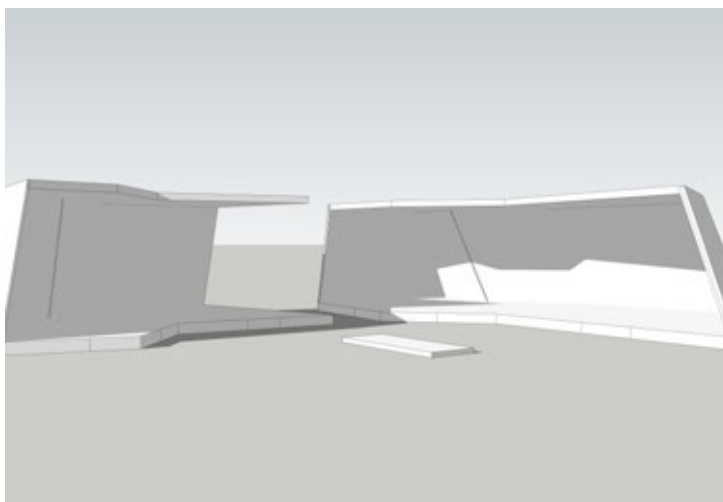
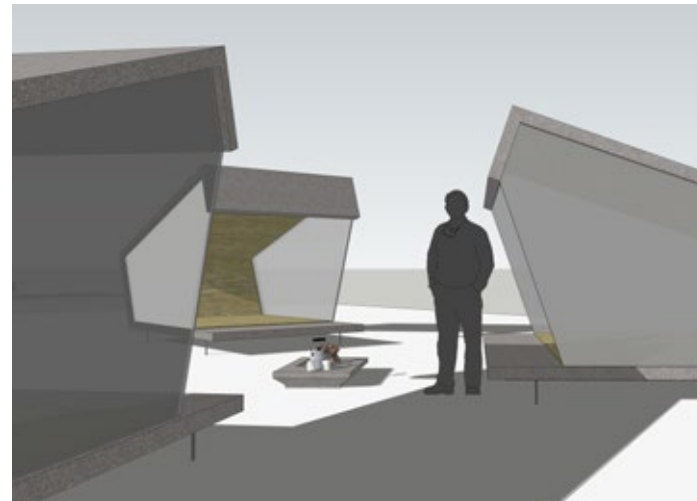
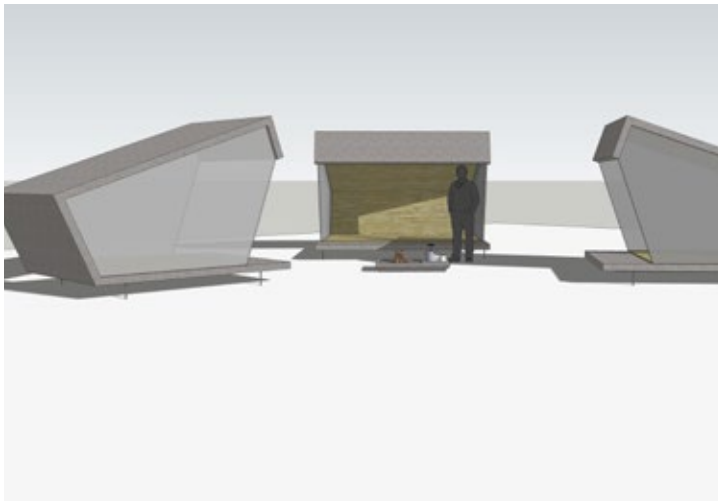


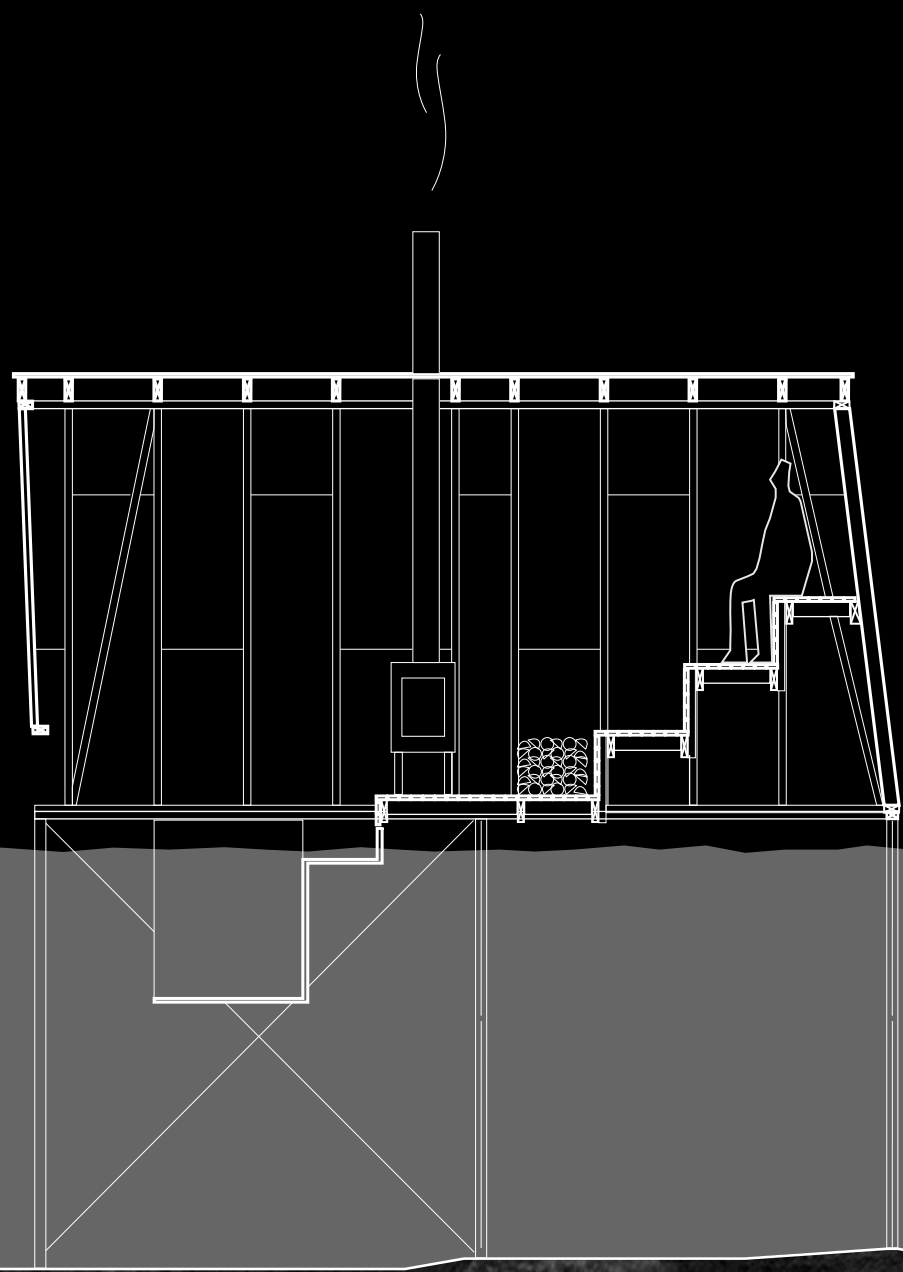
1:200





Digital proses:





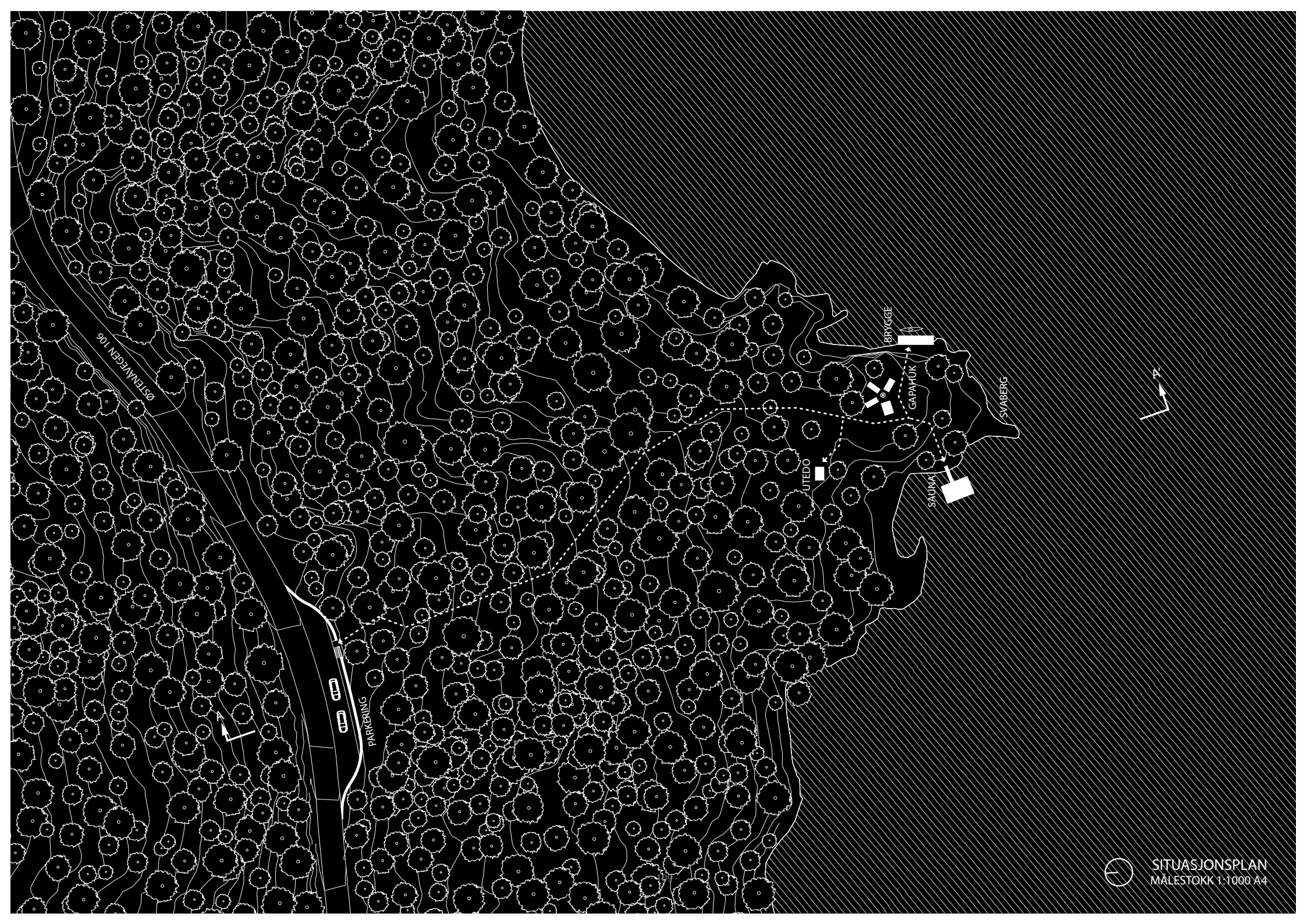


Gapahukflokk

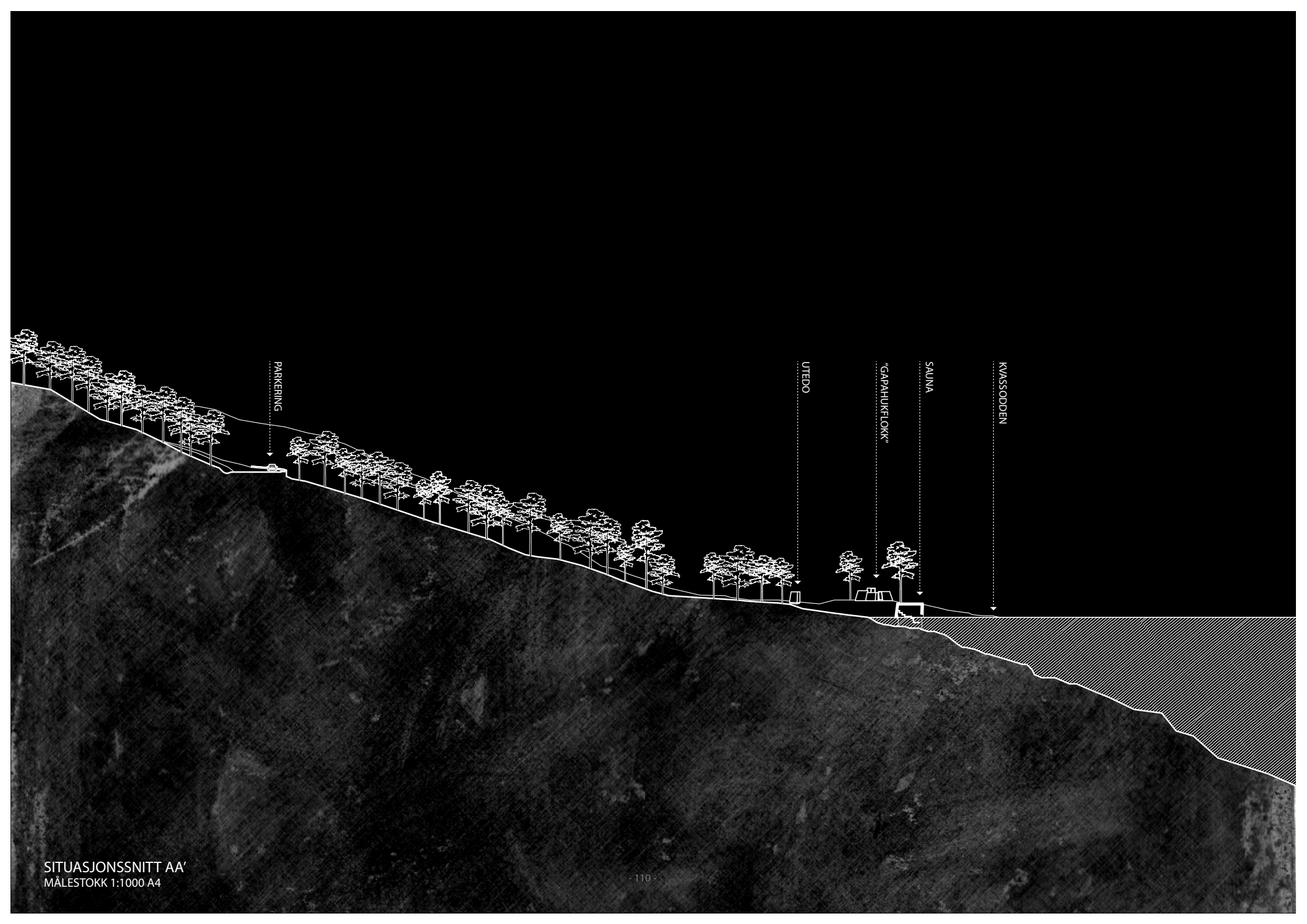


Sauna

Presisering: Kvassodden



SITUASJONSPLAN  
MÅLESTOKK 1:1000 A4



PARKERING

UTE DO

"GAPAHUKFLOKK"

SAUNA

KVASSODDEN

100 mm x 175 mm SPON  
10° HELLING

16 mm VANNFAST SPON

MASSIVTREELEMENT

MASSIVTREELEMENT

TAPESKJØT

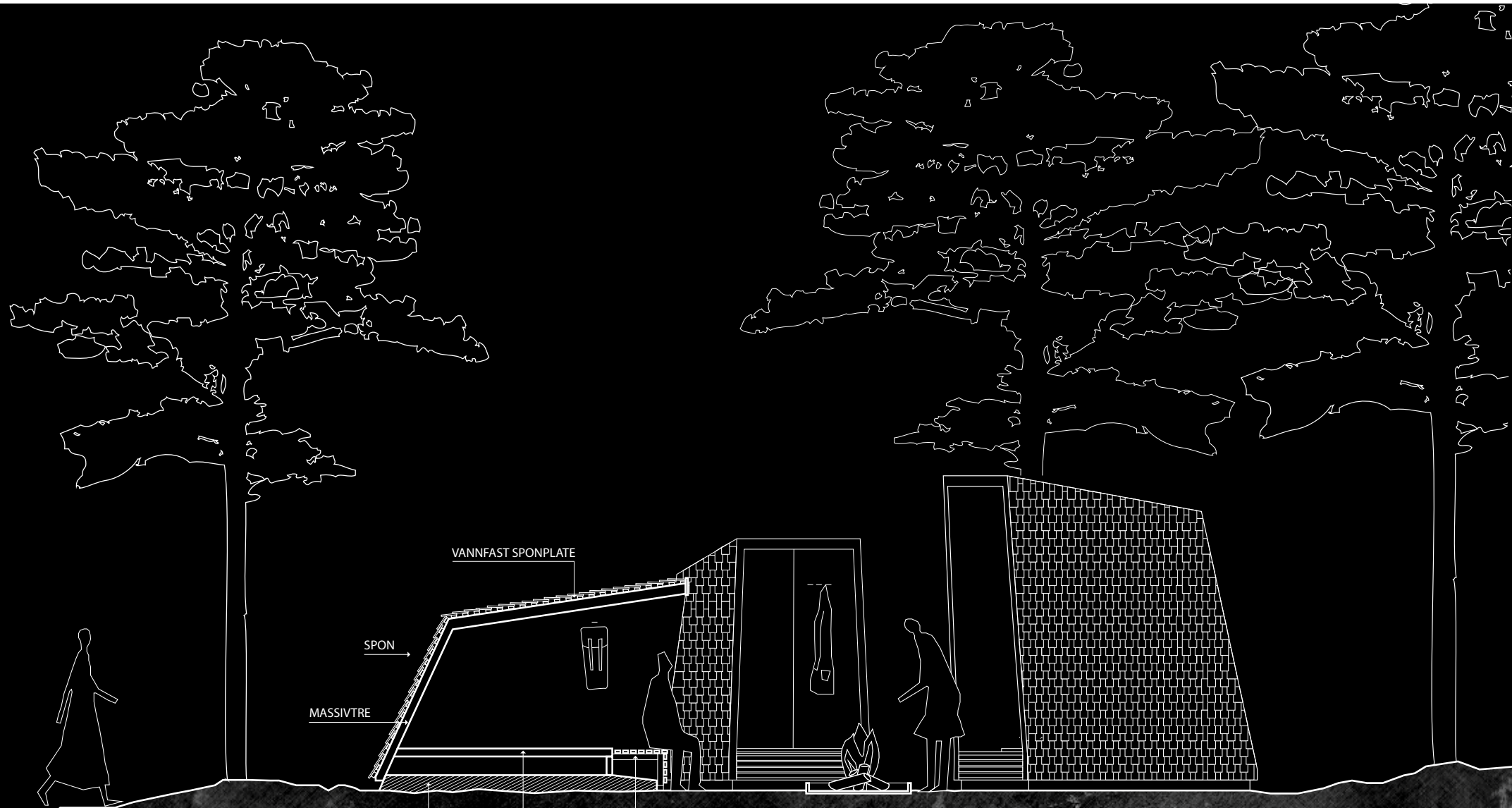
23x48 mm FURU

48x48 mm FURU

VASSAVRENNING

PLASSTØPT BETONG  
PÅ SVAVERG

DETALJ GAPAHUK  
MÅLESTOKK 1:5 A4



VANNFEST SPONPLATE

SPON

MASSIVTRE

PLASSTØPT  
BETONG PÅ  
SVABERG

MASSIVTRE

SPILEKLEDNING



PARKERING

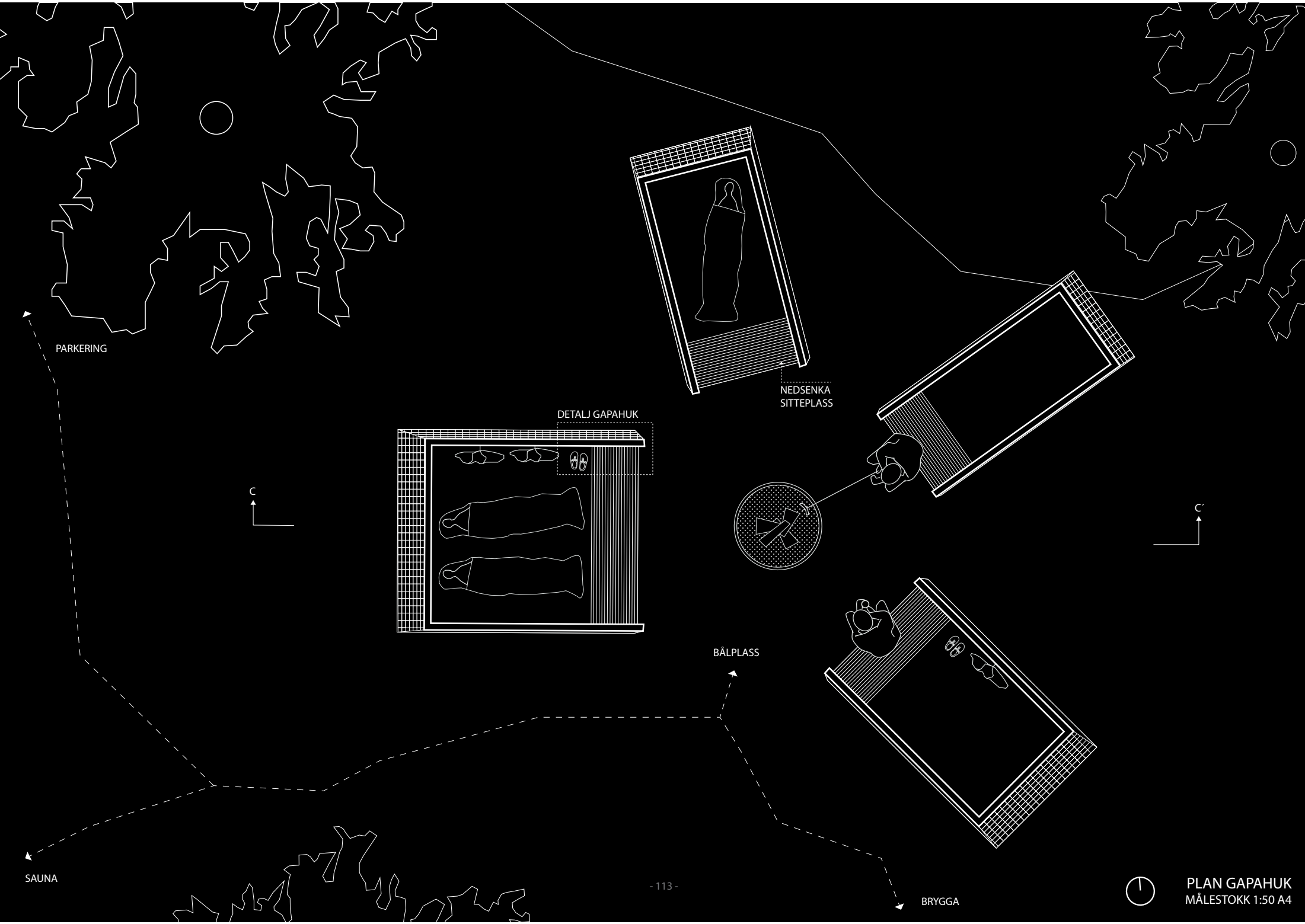
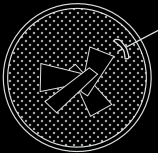
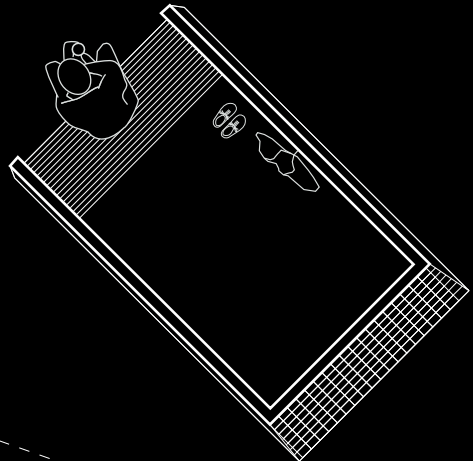
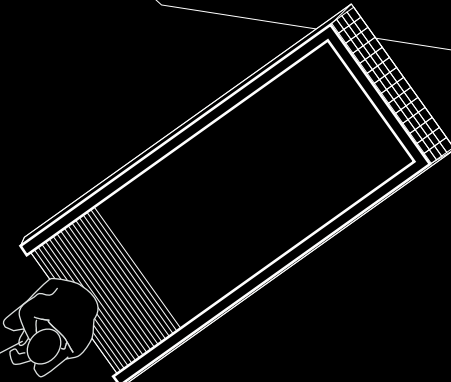
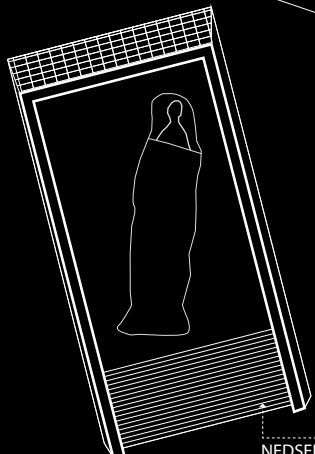
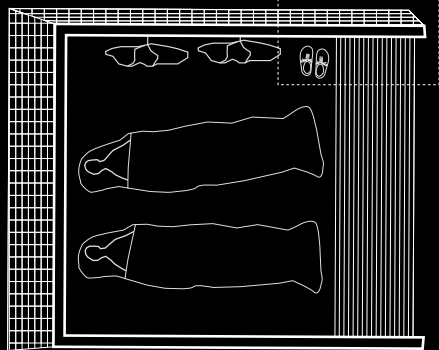
DETALJ GAPAHUK

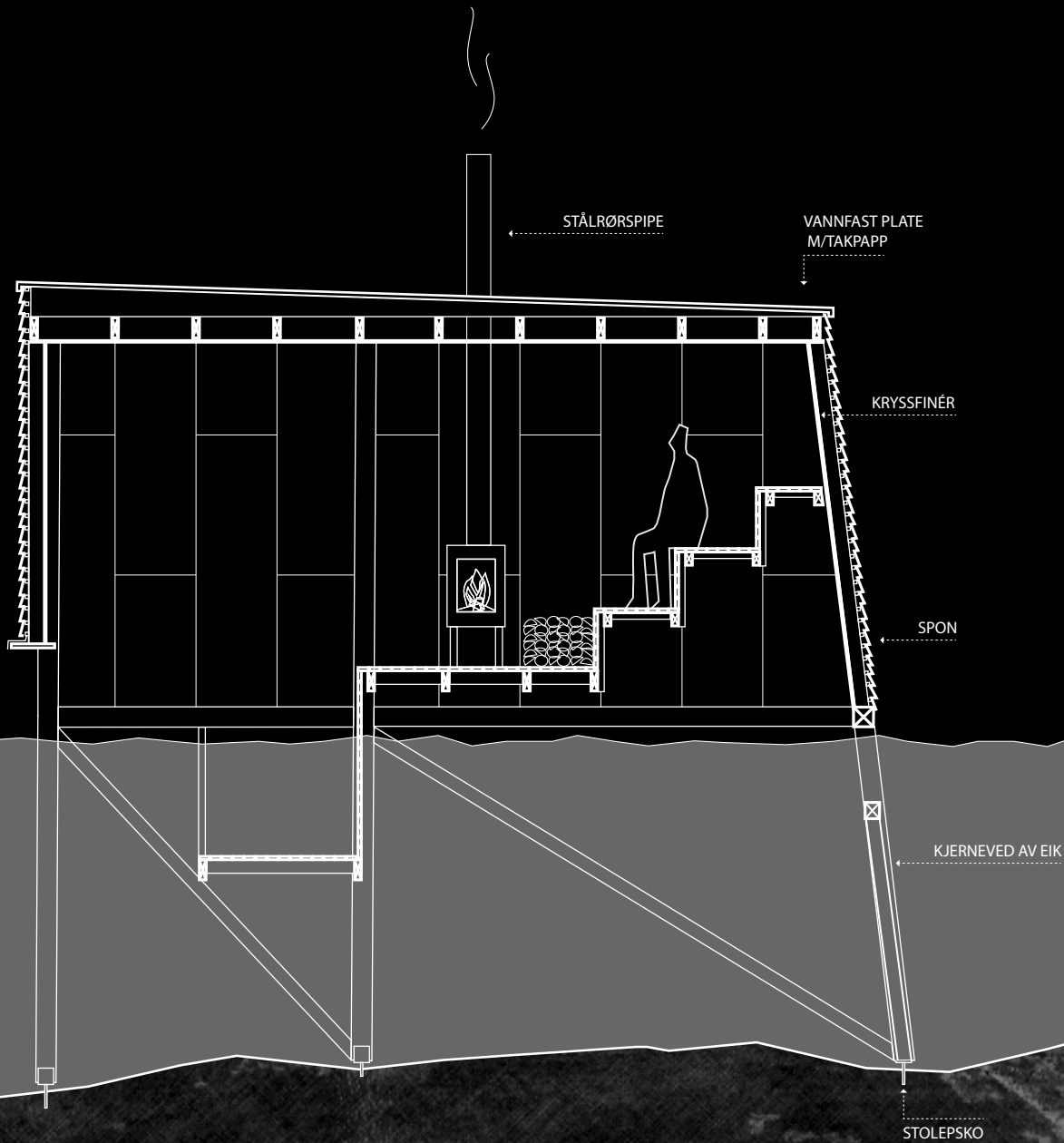
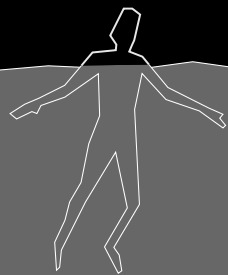
NEDSENKA  
SITTEPLASS

BÅLPLASS

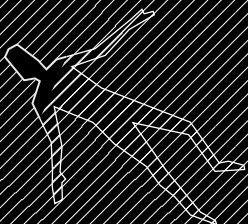
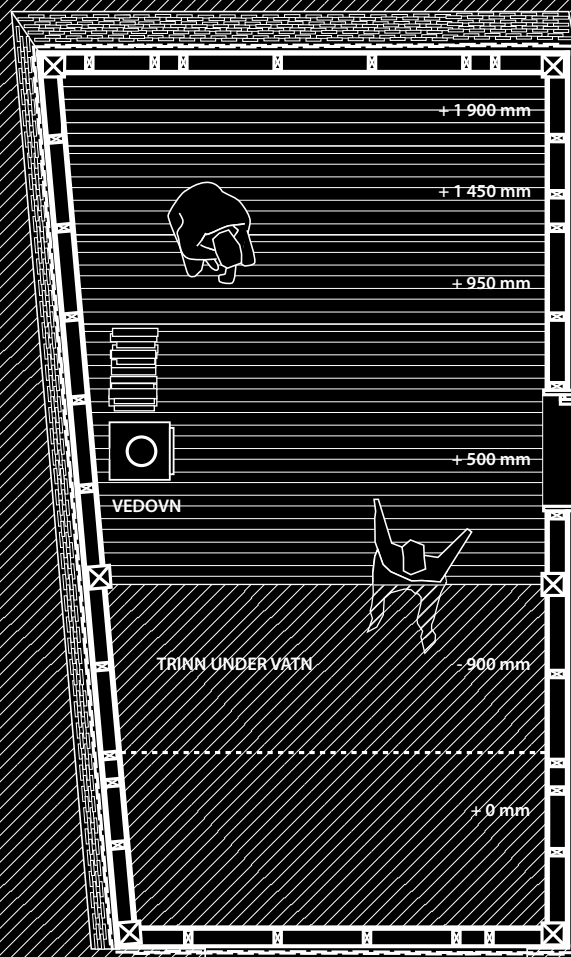
BRYGGA

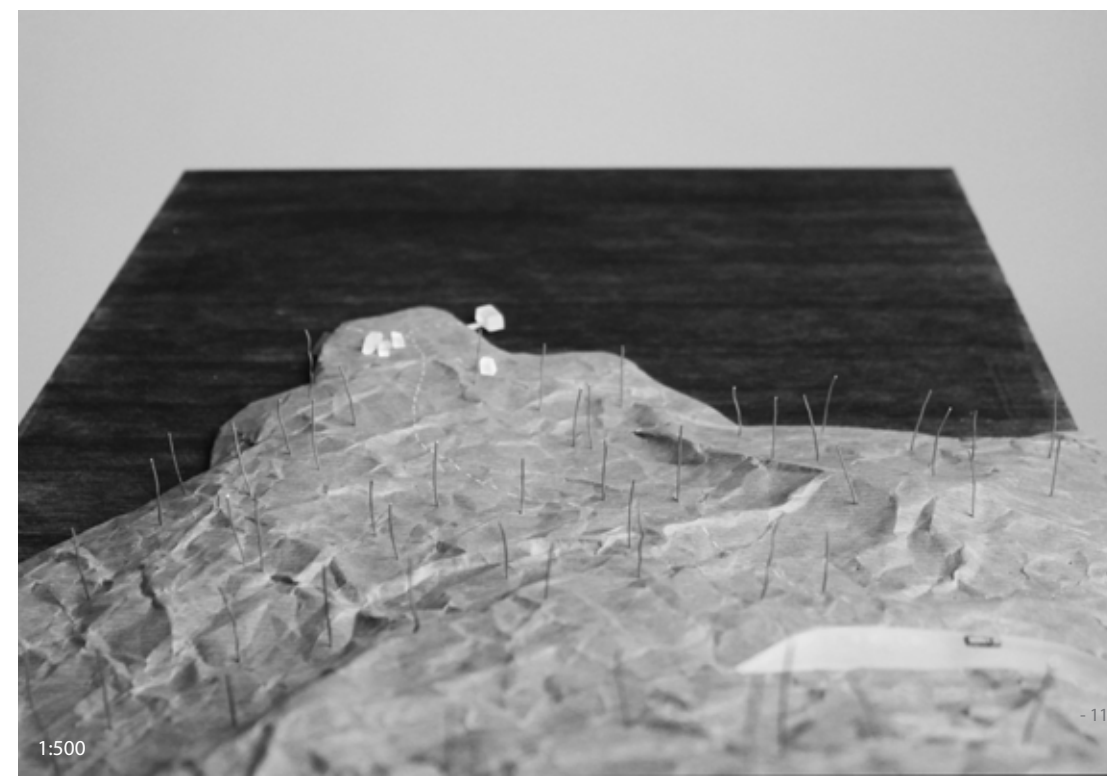
SAUNA





SNITT SAUNA  
MÅLESTOKK 1:50 A4















Bakgrunn: Holman

# Holman

Eldstad, bading, den hemmelege hola



M.o.h. 72 m

Avstand til Ulefoss: 23 km

Avstand til Dalen: 57 km



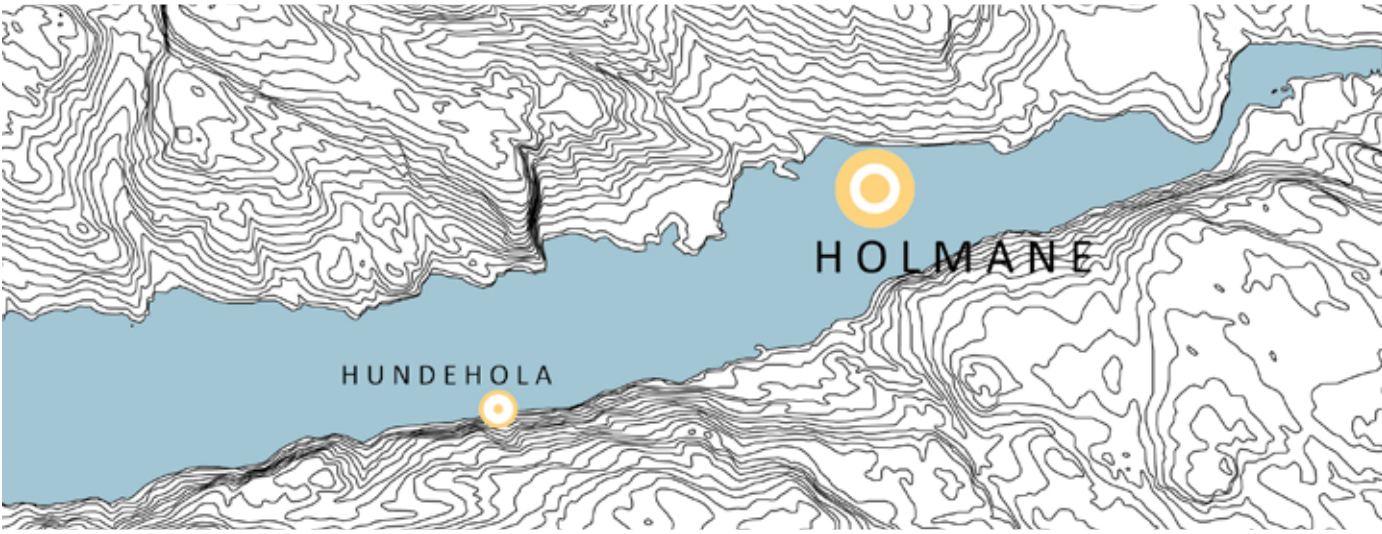
Holman ligg i austenden av Flåvatn og består av to små øyer med eit grunt sund mellom seg. Den største av øyene kan fint romme 2 familiar utan at det vert trangt om plassen. På vestsida av øya glir glatte svaberg langsamt ned i kanalen og danner fine moglegheiter for bading. Øya er kledd med furuskog.

Landskapsrommet rundt er åpent med svakt skrånande fjellsider som møter kanalen, kun avbrutt av den karakteristiske fjellveggen ved Omnes ein drøy kilometer i vestleg retning, som stupar ned i Flåvatn. På motsatt side av Omnes finnast ei lita hola

som ein kan kome til med båt. Den er omlag 15 meter djup og 3 meter høg. "Hundehola" skal ha fått navnet sitt frå ei segn der ein hund forsvann inn i hola for så å dukke opp i ei bygd på andre sida av fjellet.

I dette prosjektet ser vi for oss eit mindre arkitektonisk inngrep, då øya er lita og mykje av kvalitetane allereie ligg der i form av det naturlege. Det vil vere snakk om heilt enkle element som kan fungere som sitjeplassar og mogleg skjerming for vind. Vi vil også sjå nærare på å binde saman øyene med eit flytande element.





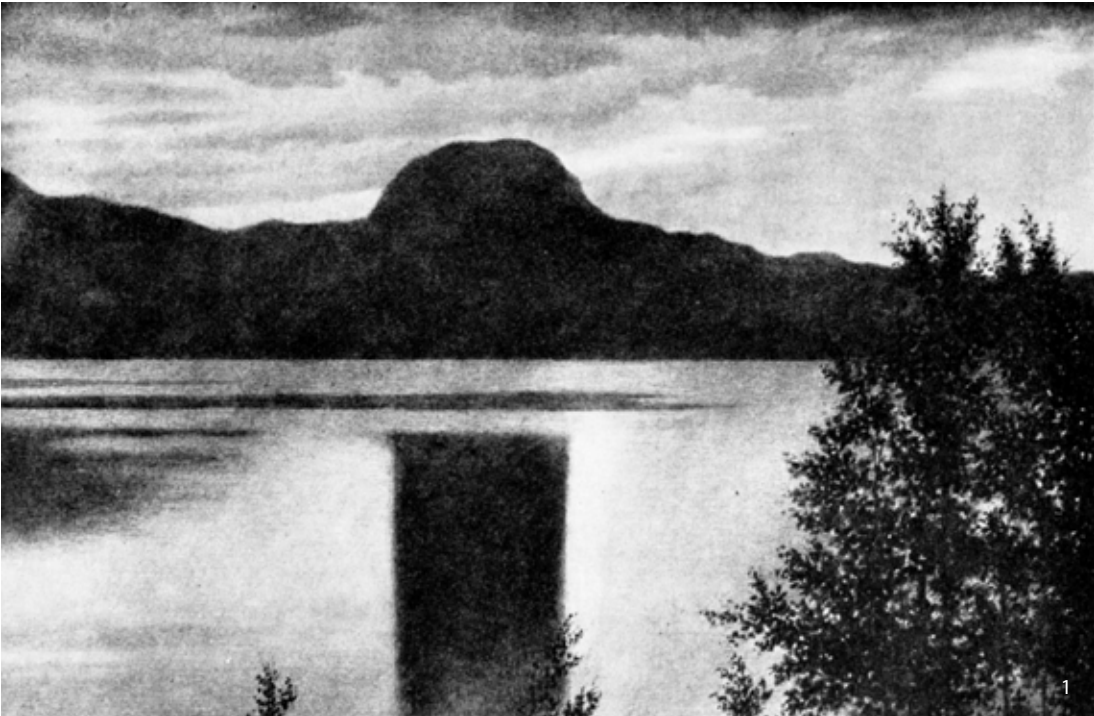
Hundehola



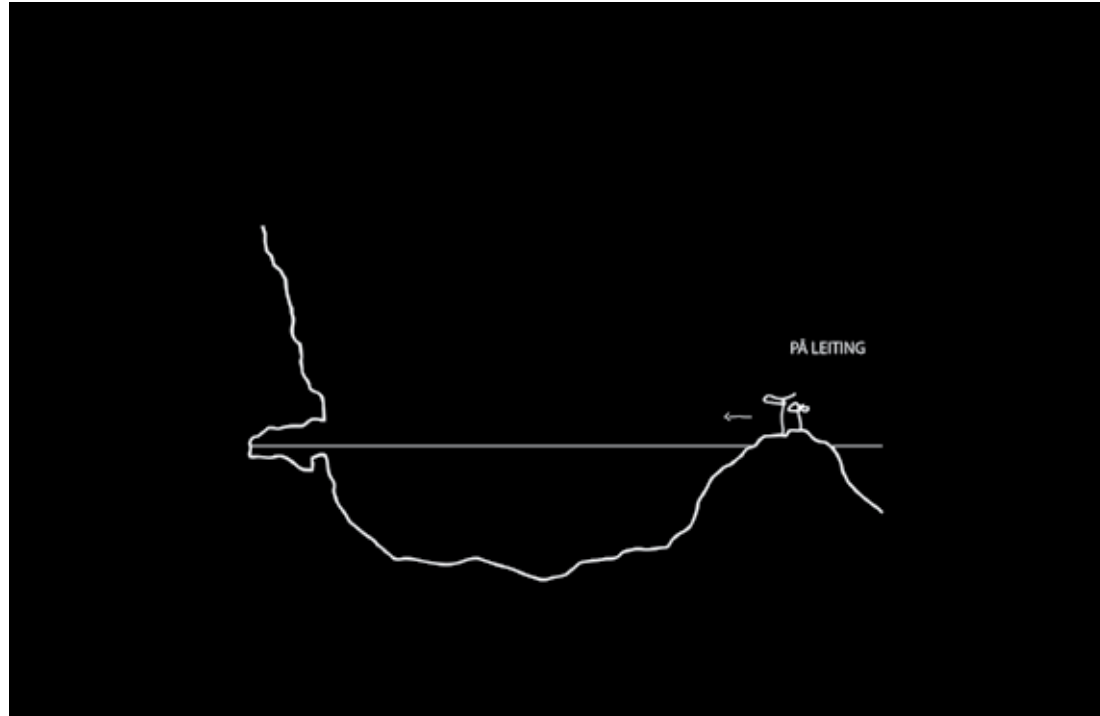
**Utvikling: Holman**

PROSJEKT: HOLMAN

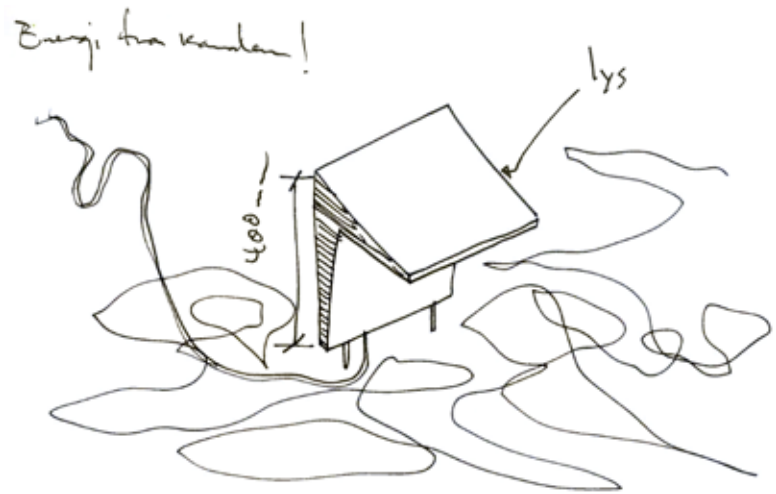
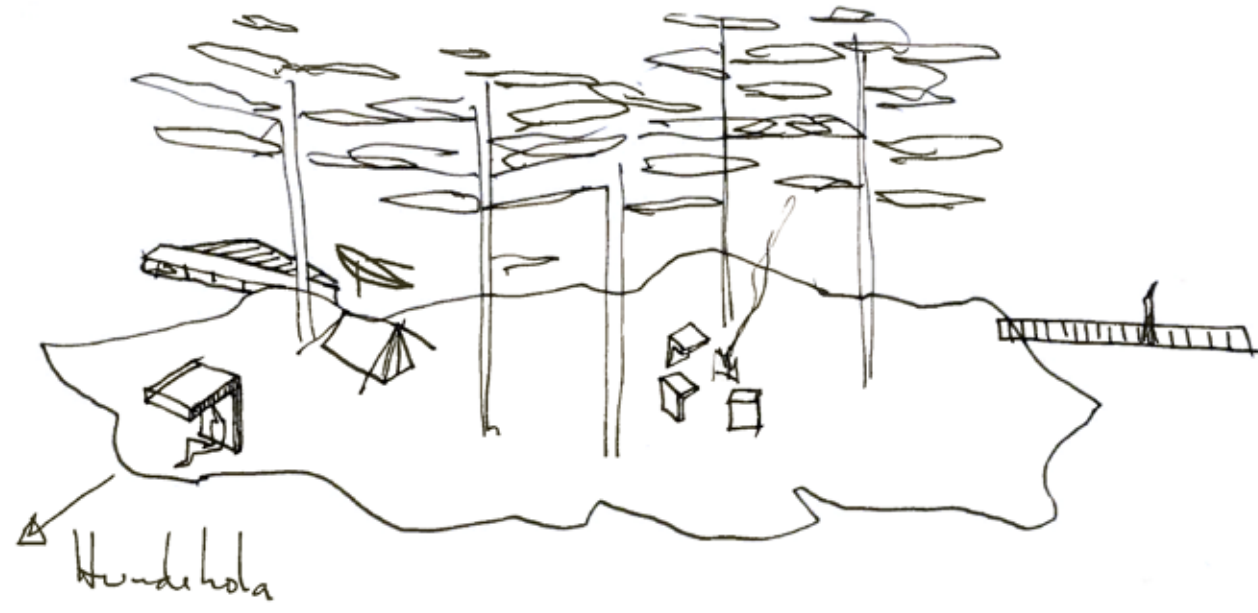
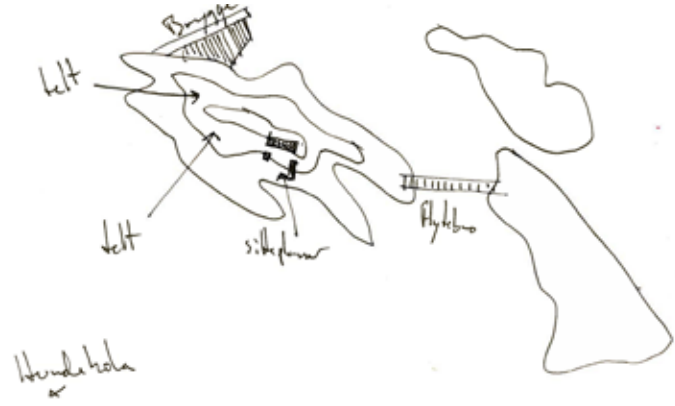
FYSISK LANDSKAP	MENTALT LANDSKAP	UTTRYKK	FUNKSJONALITET	TIDS-PERSPETIV
LANDSKAPS-ROM ↓	TEMA ↓	MATERIALITET ↓	SERVICE-FUNKSJONER ↓	100-ÅRS PERSPEKTIV ↓
KLYNGE MED 3 ØYER PÅ ÅPENT VATN	PÅ LEITING	TRE	BÅLPASS/ OVERDEKT SOVEPlass	NEDBRYTBART MATERIALE/ TUNGT BÅL
TOMTE-KARAKTER ↓	ENKEL/ KOMPLEKS ↓	KONSTRUKSJON ↓	PROGRAM ↓	BYGGEFASER ↓
ØYENE HAR SMÅ FLATER PÅ ULIKE NIVÅ	1 / 6	RAMMER	UTSIKTSPUNKT	3 / 6
NATUR ↓	METAFOR ↓	FRAKT MATERIALER ↓	ANTALL BRUKARAR ↓	VEDLIKEHALD ↓
SVABERG, LYNG OG MOSEFLATER, FURUTRE	GÅTE	KUN BÅT	4	1 / 6



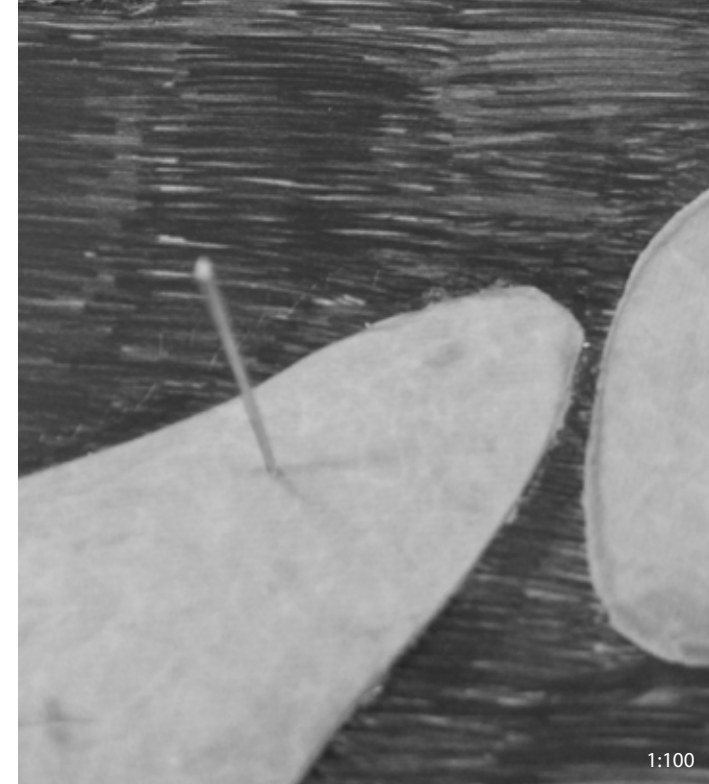
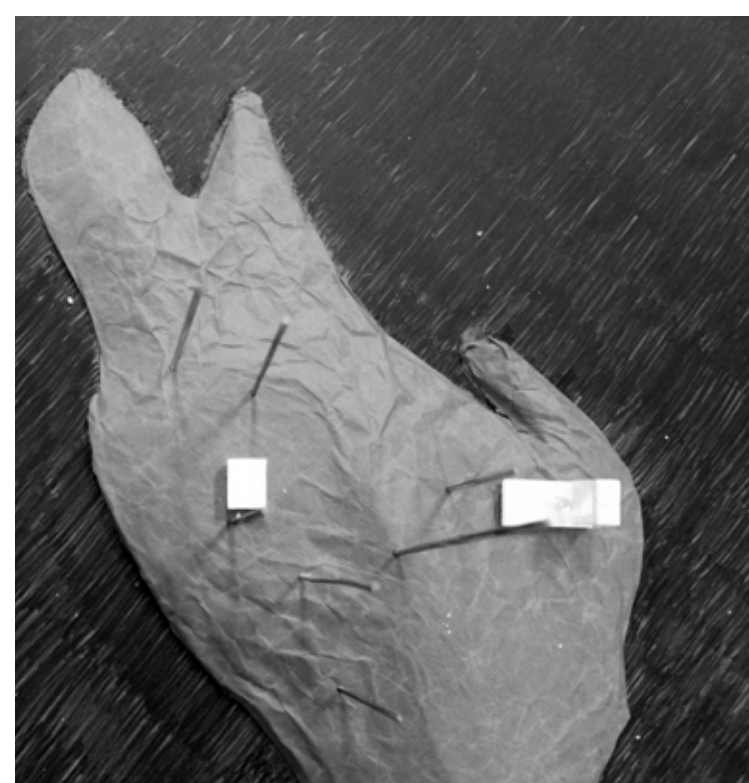
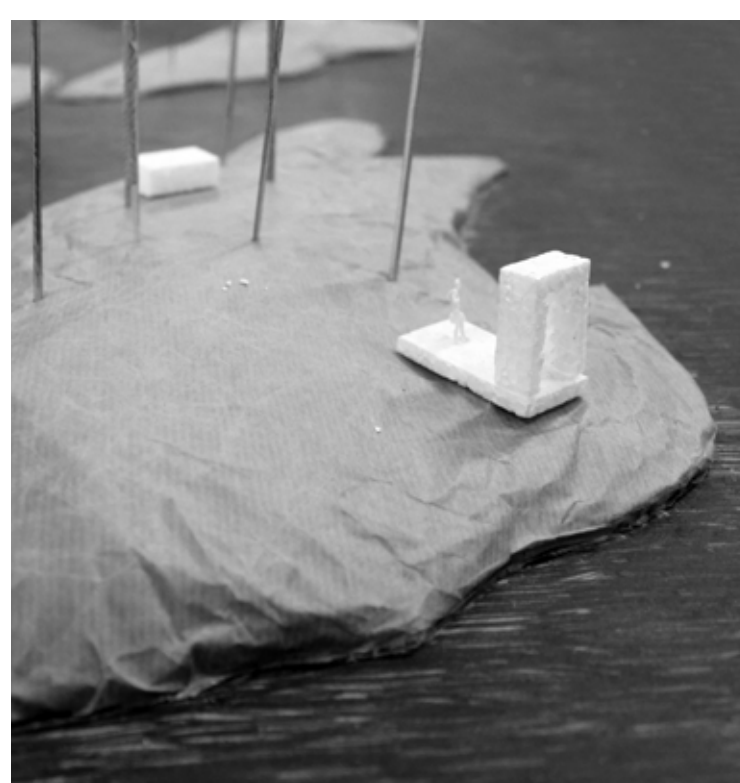
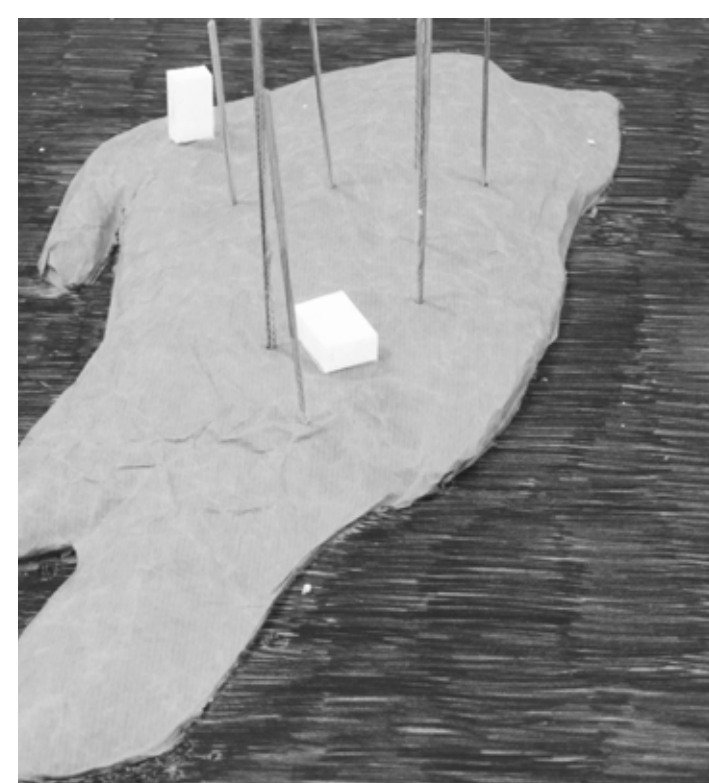
Prosjektstemning: "Andersnatten" av Theodor Kittelsen



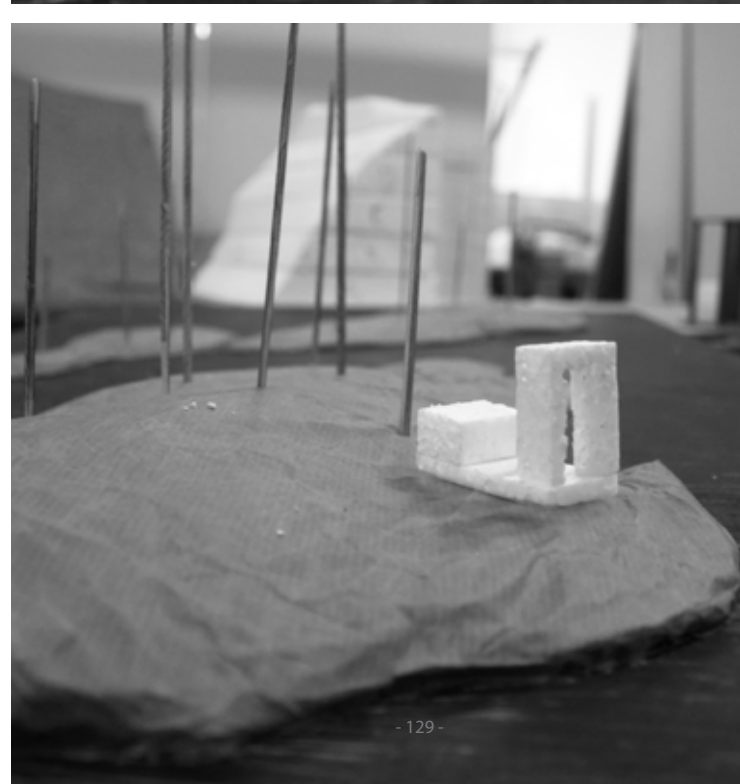
Tema og karikatur av tomta







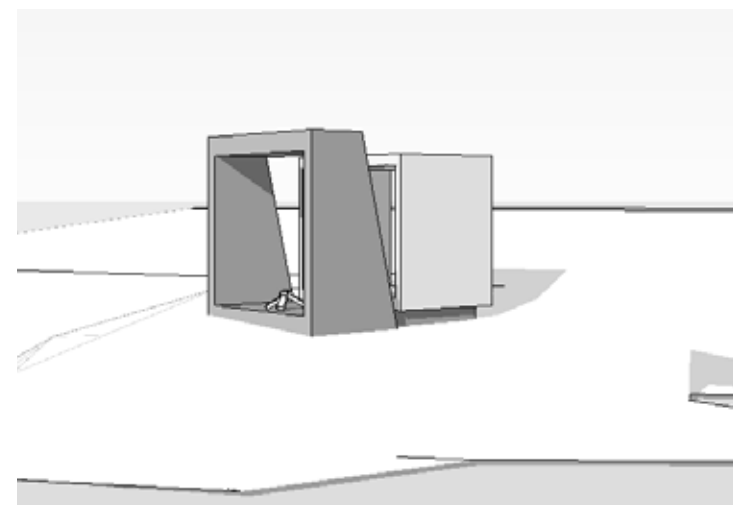
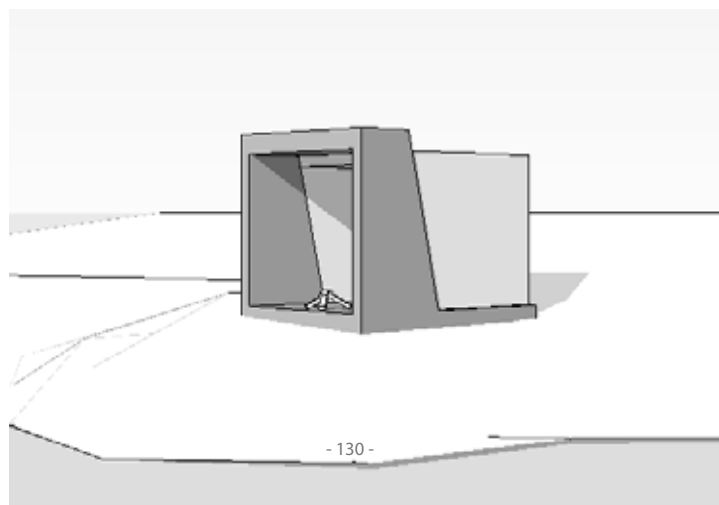
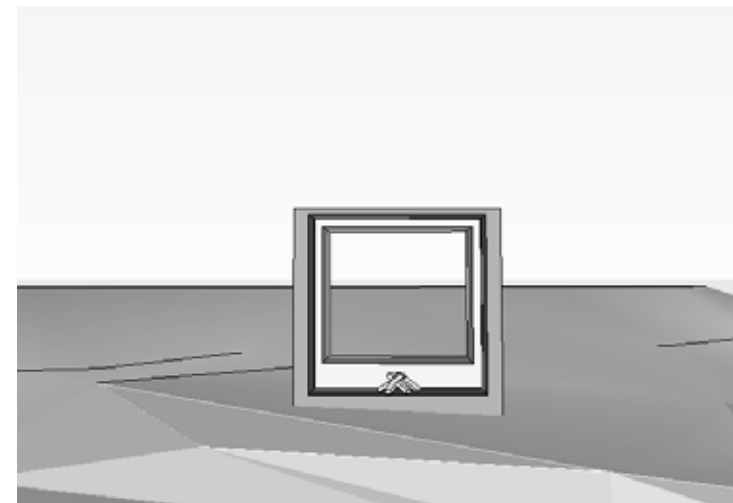
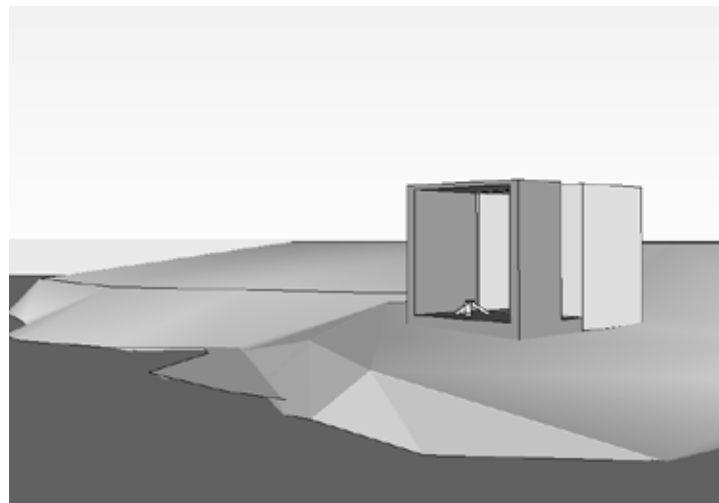
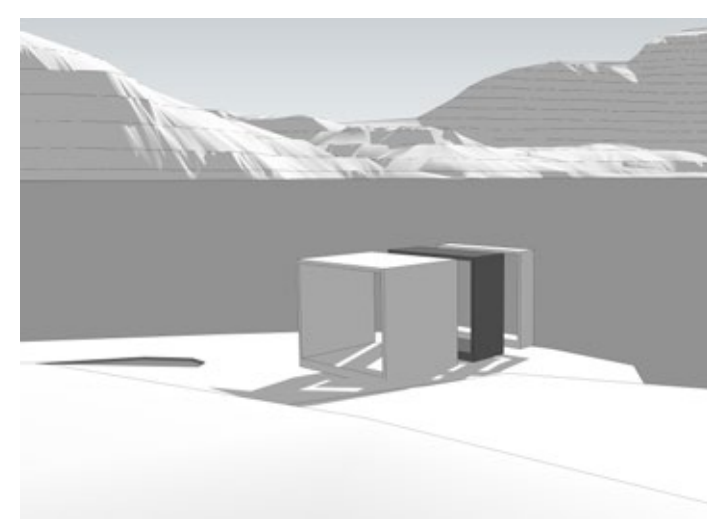
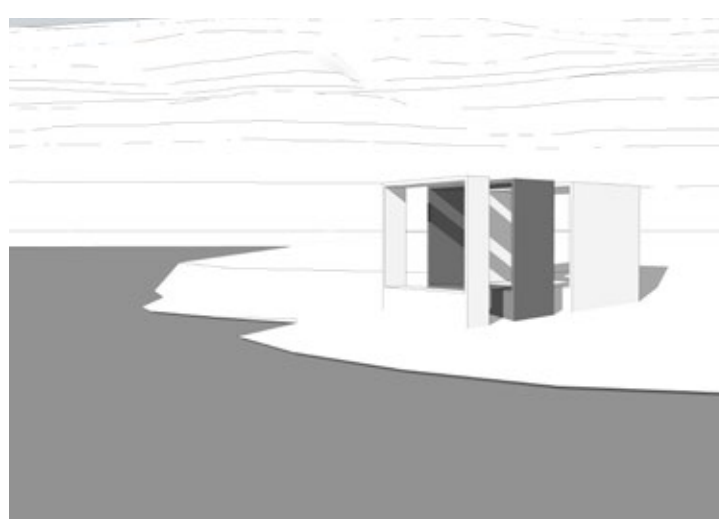
1:100



- 129 -



Digital proses:



Presisering: Holman



FUNDFOIA

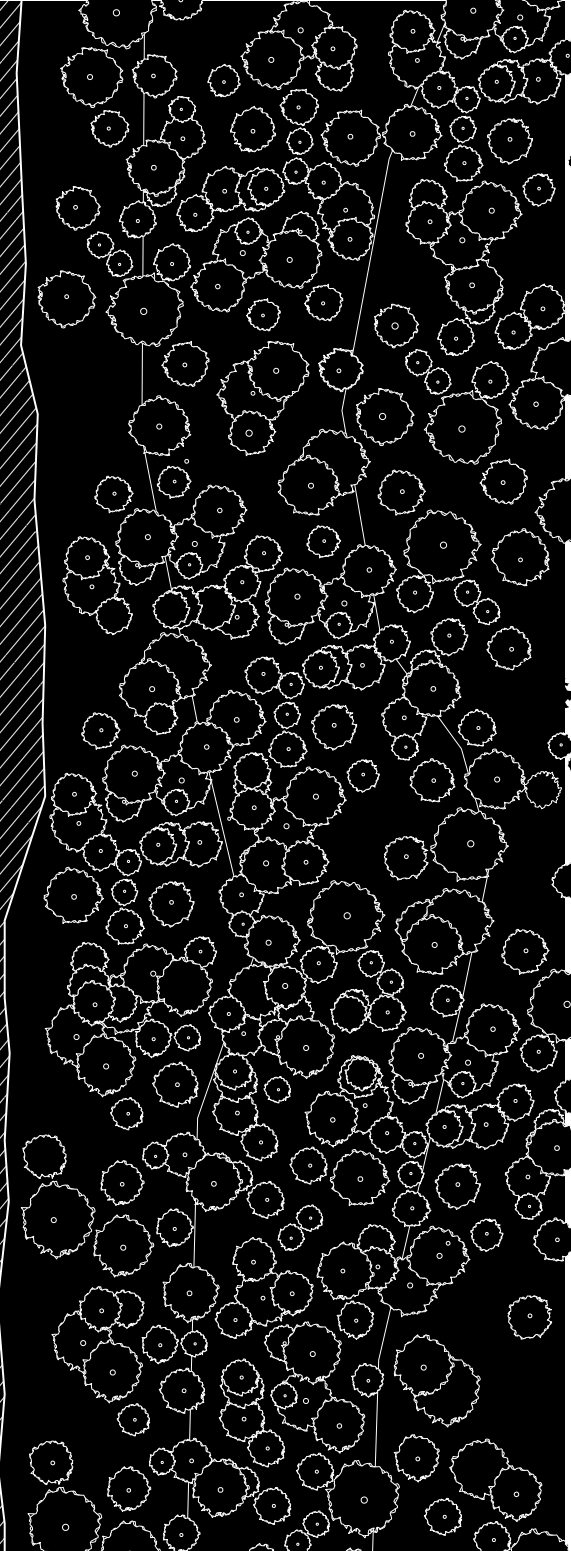
BALPLASS

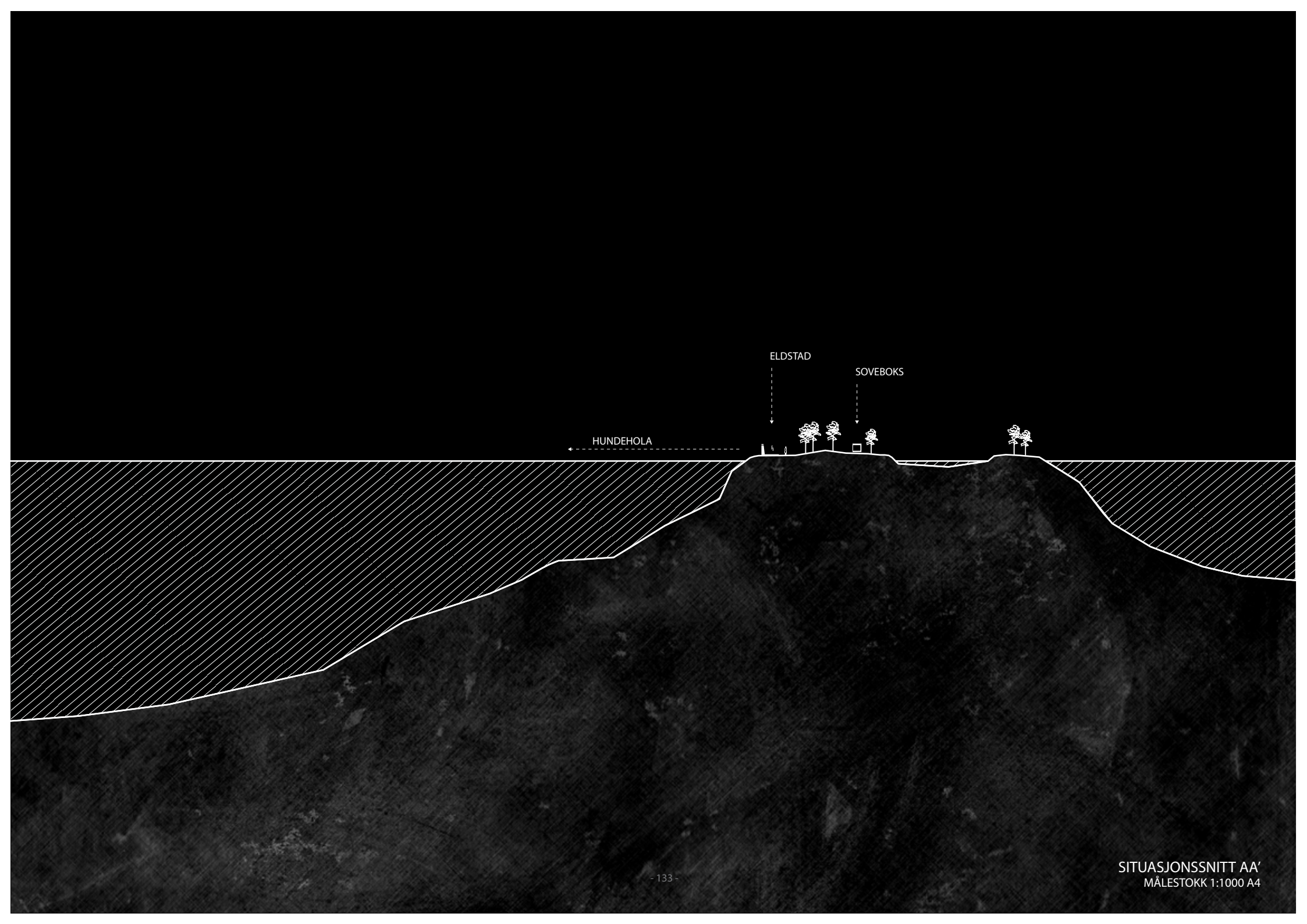
GAPAKUK

HOLMAN



SITUASJONSPLAN  
MÅLESTOKK 1:1000 A4

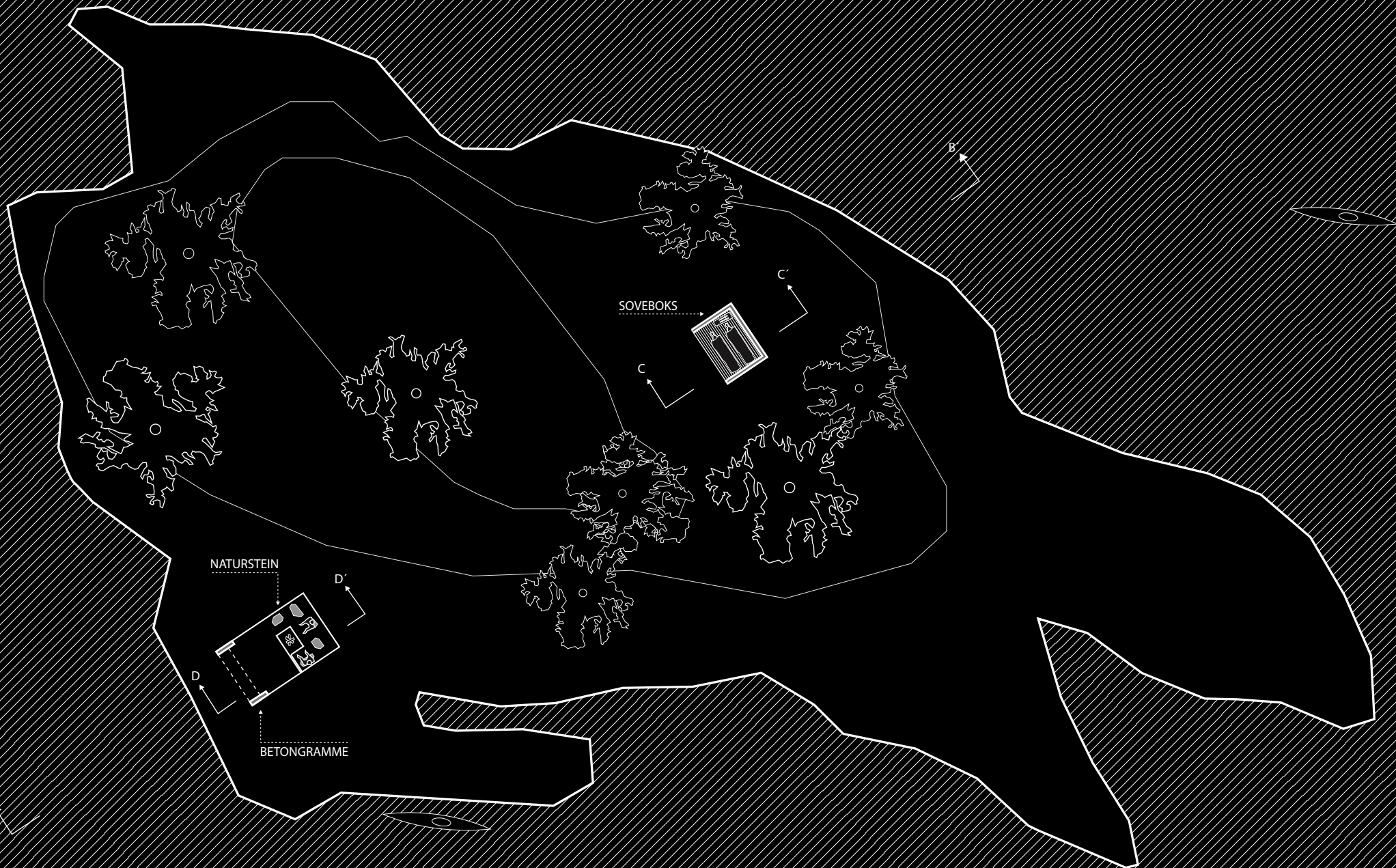




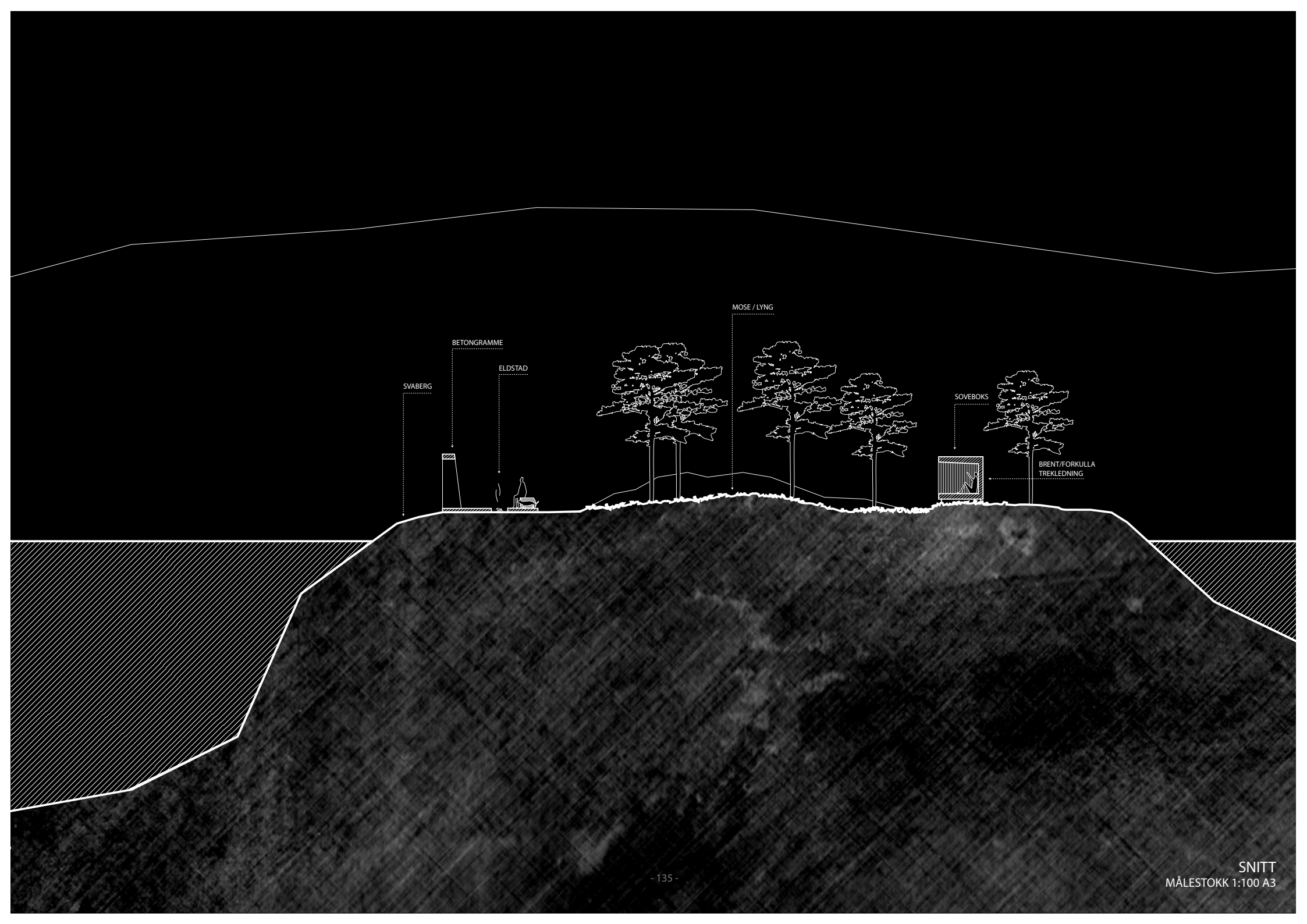
HUNDEHOLA

ELDSTAD

SOVEBOKS



PLAN  
MÅLSTOKK 1:200 A4



SVABERG

BETONGRAMME

ELDSTAD

MOSE / LYNG

SOVEBOKS

BRENT/FORKULLA  
TREKLEDNING

220mm ARMERT PLASSTØPT BETONG

15mm STØPERILLER

NATURSTEIN

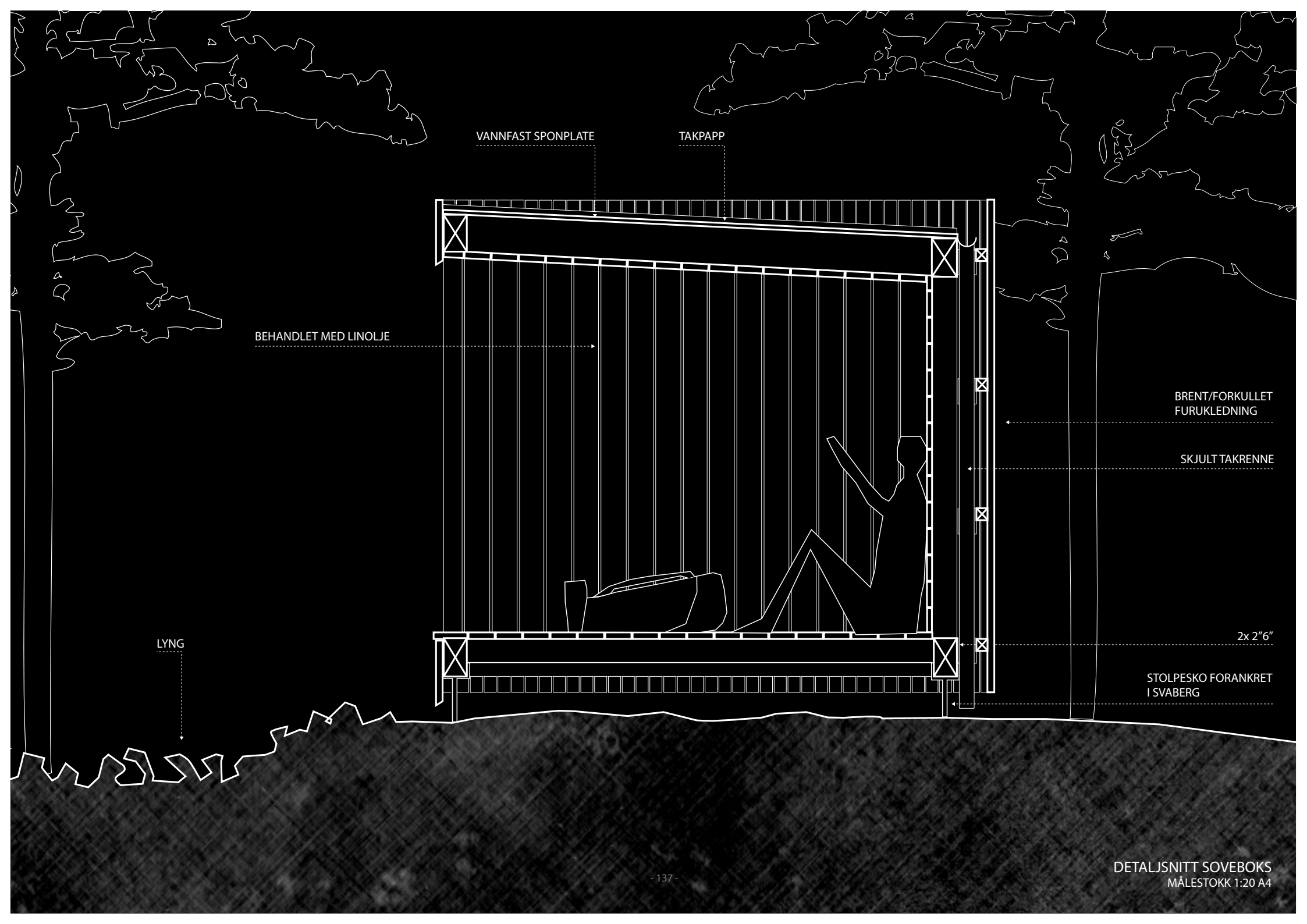
LYNG

DRENERING VANN, 150mm

DETALJSNITT ELDSTAD  
MÅLESTOKK 1:20 A4







VANNFAST SPONPLATE

TAKPAPP

BEHANDLET MED LINOLJE

LYNG

BRENT/FORKULLET  
FURUKLEDNING

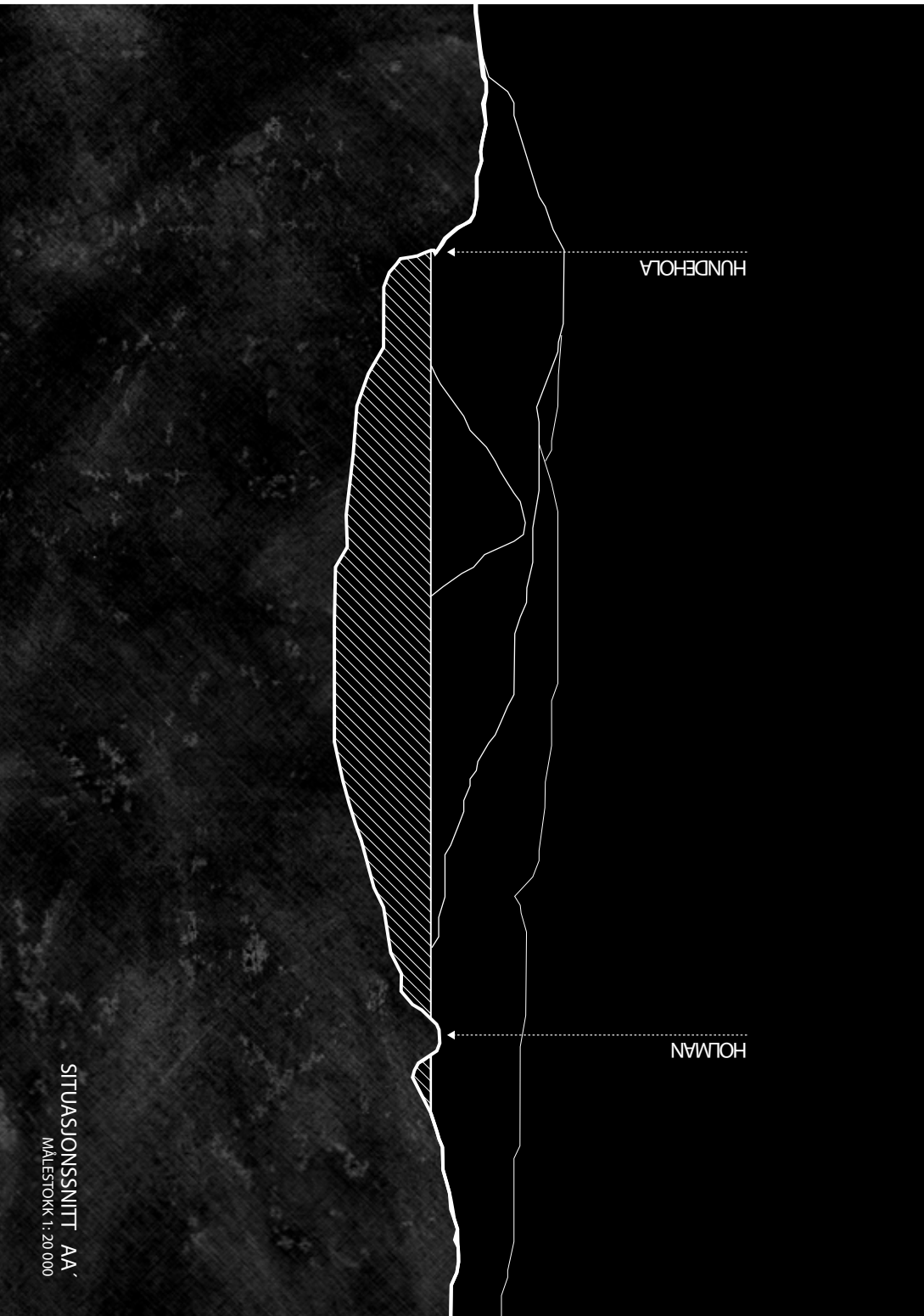
SKJULT TAKRENNE

2x 2" 6"

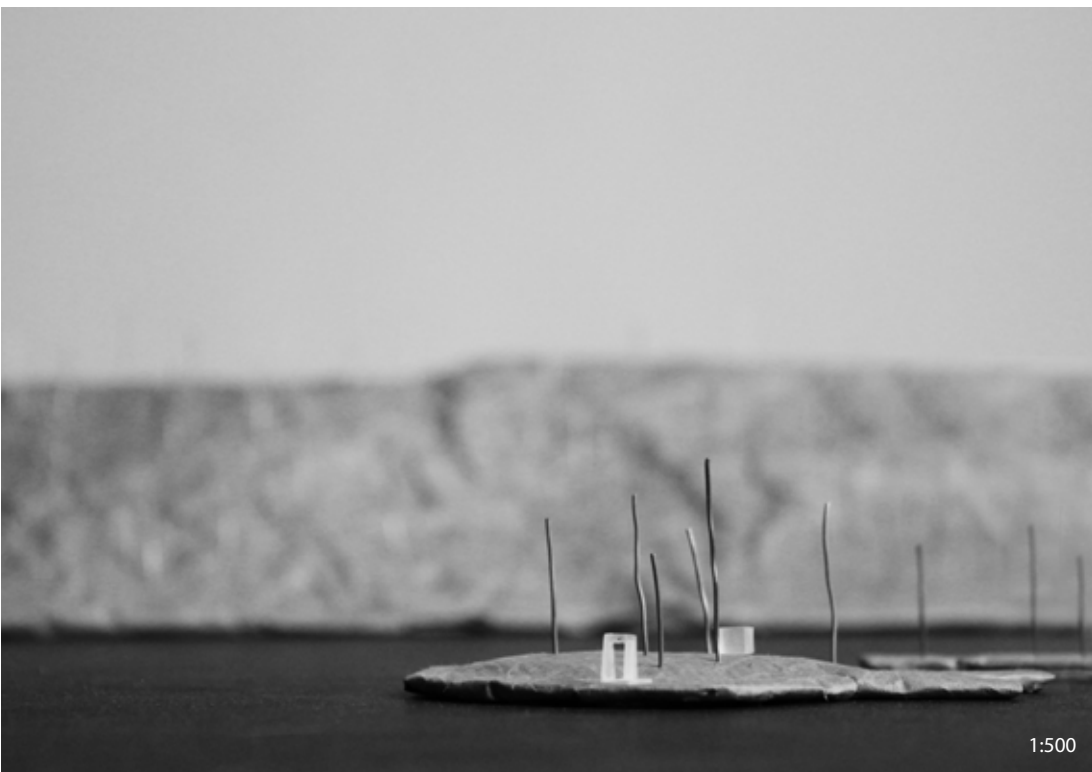
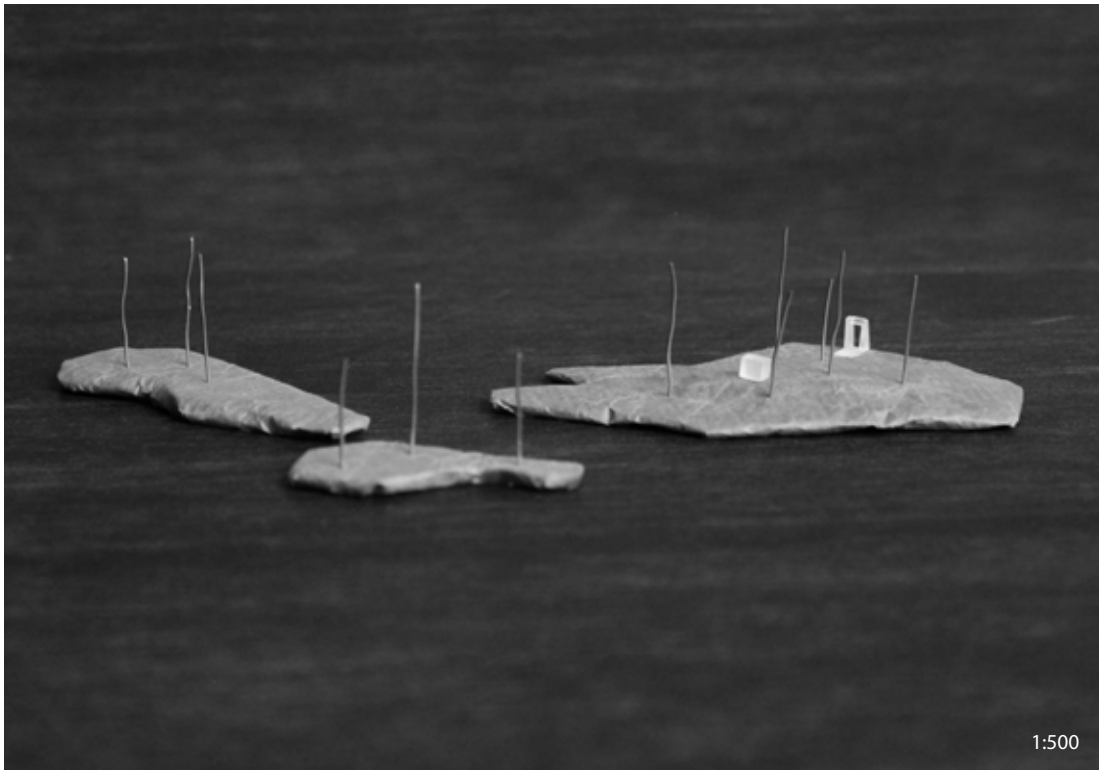
STOLPESKO FORANKRET  
I SVABERG



SITUATIONSSNITT  
MÄLSTÖKK 1:20 000



SITUATIONSSNITT AA'  
MÄLSTÖKK 1:20 000



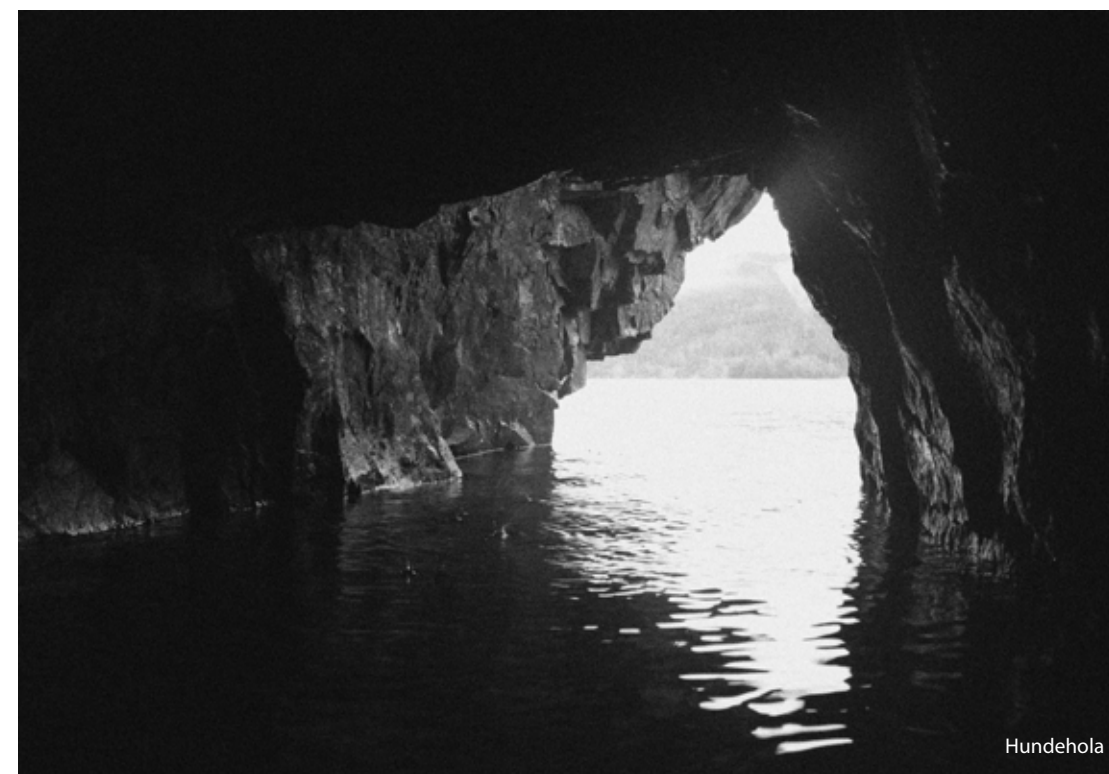




Ramme og gapahuk



Betongramme



Hundehola



Hundehola



Bakgrunn: Hogga

# Hogga sluse

Møteplass, kanalhistorie, sletta



M.o.h. 65 m

Avstand til Ulefoss: 15 km

Avstand til Dalen: 65 km



Hogga Sluse er det øvste sluseanlegget i Bandakskanalen. To slusekammer utgjør ei samla lyftehøgde på sju meter. Sluseanlegget på Hogga er framleis intakt, med slusevoktarbustad, vaktstove og driftsbygningar. I motsetnad til størsteparten av Bandakskanalen er landskapet rundt Hogga relativt flatt. Sjølve anlegget ligg på ei stor grassletta ned mot kanalen med høge bjørke- og furutre.

Av dei seks utvalde prosjekta våre er Hogga sluse det som knyt seg sterkast til historia om den menneskeskapte Telemarkskanalen, noko som er viktig å formidle. Ser ein på landskapet, vert Hogga

det siste ordentlege stoppet før møtet med den meir ville og storslåtte Telemarksnaturen.

Hogga er lett å kome til med bil, båt, sykkel og til fots. Av den grunn ynskjer vi å etablere ein møteplass for reisande langs kanalen her. Vi ser for oss eit noko meir kompleks bygg, med funksjonar som overnatting, matlaging, verkstad, informasjonspunkt og utleie av diverse utstyr.

Meir konkret tenkjer vi oss eit bygg med ein funksjonsvegg i bakkant som serverer eit meir ope, fleksibelt rom ut mot kanalen.

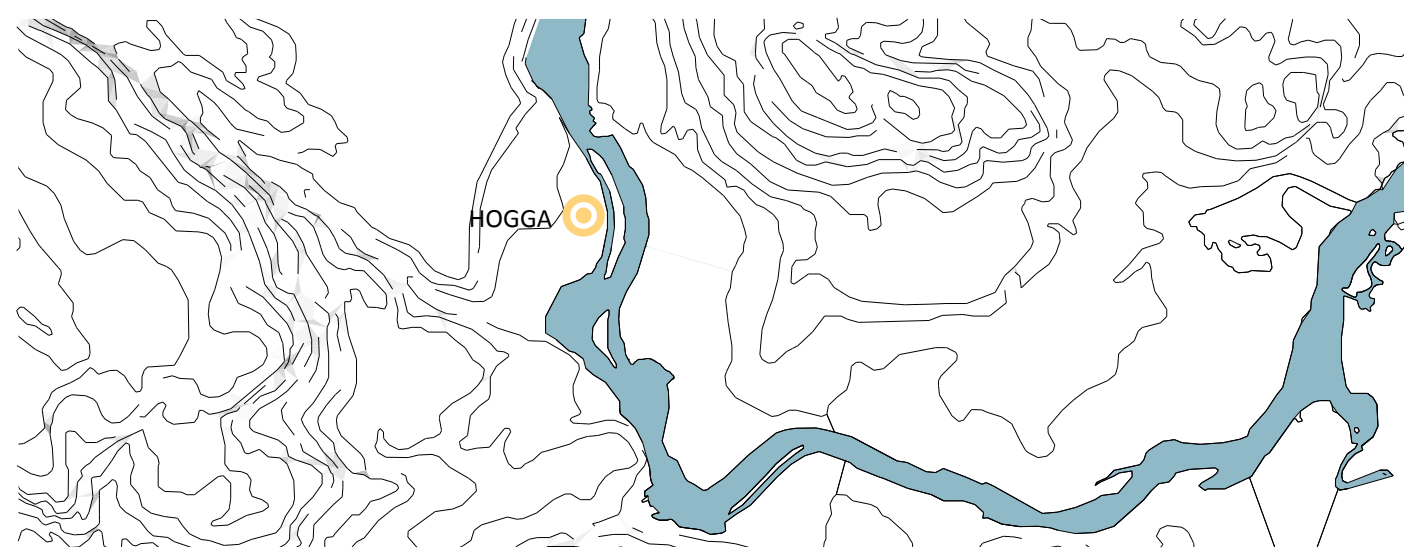


M/S Victoria



Kanalen





Frå slusa



Utvikling: Hogga

PROSJEKT: HOGGA

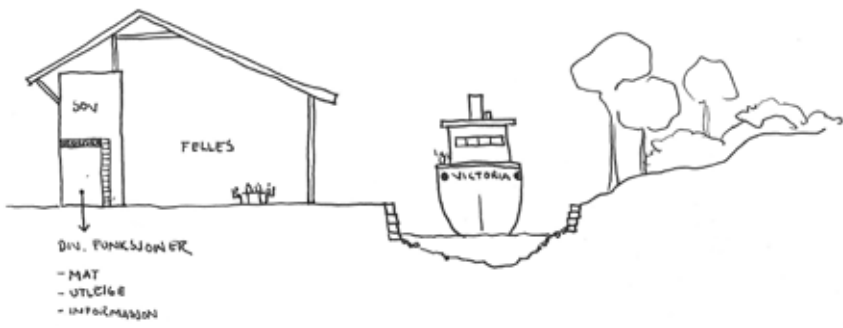
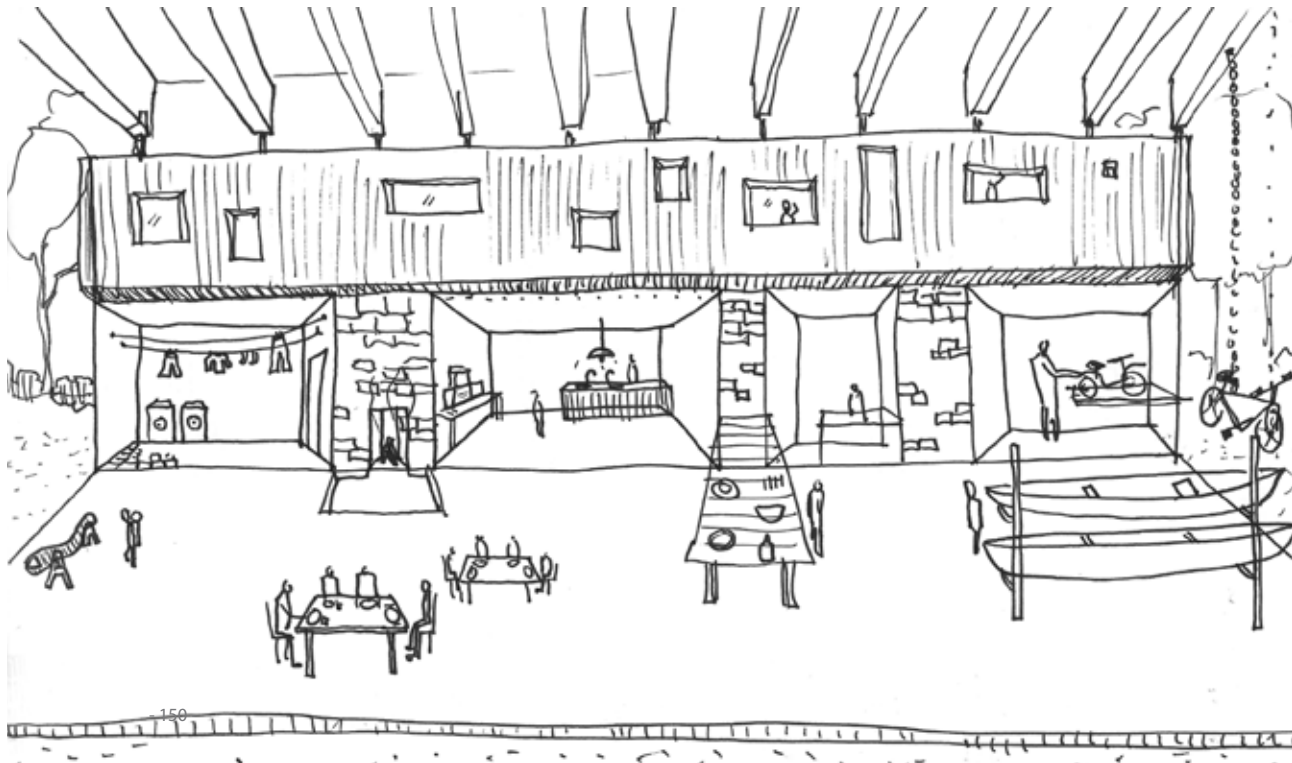
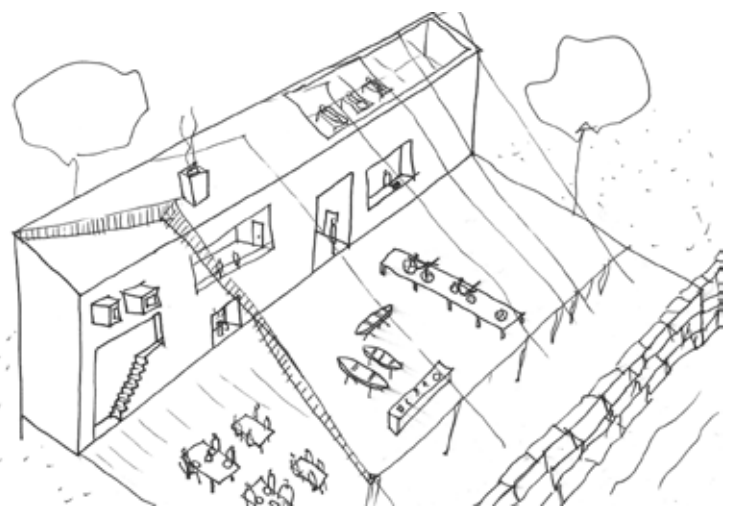
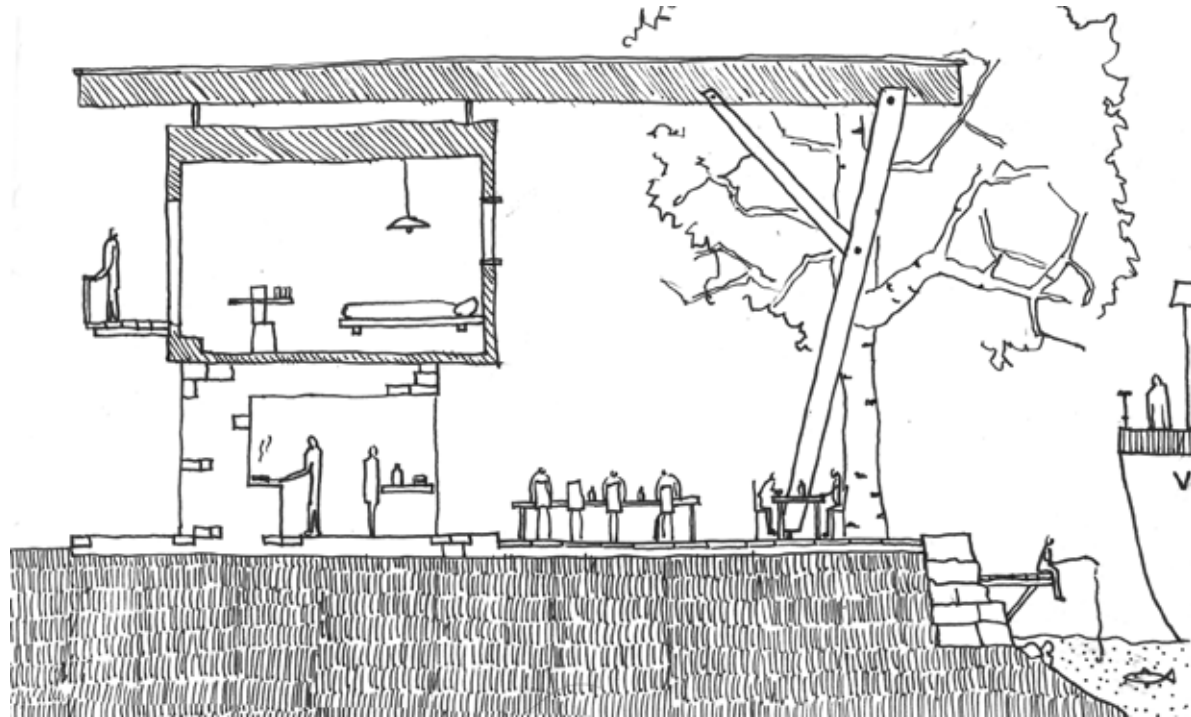
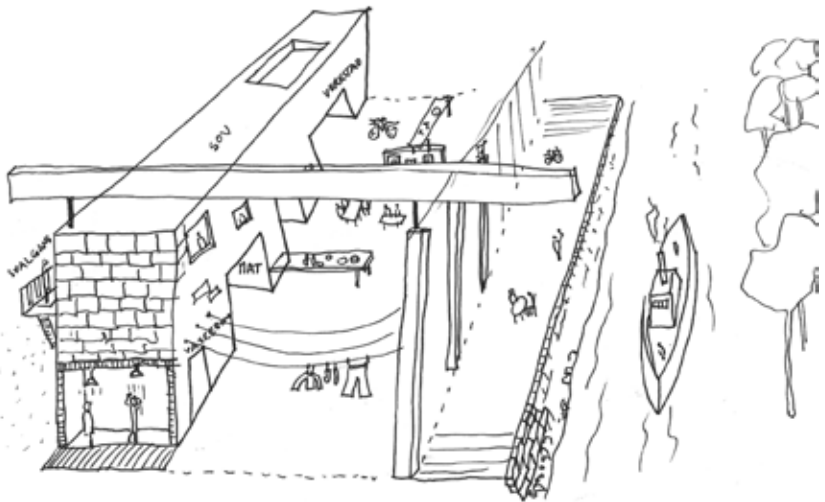
FYSISK LANDSKAP	MENTALT LANDSKAP	UTTRYKK	FUNKSJONALITET	TIDS-PERSPETIV
LANDSKAPS-ROM ↓	TEMA ↓	MATERIALITET ↓	SERVICE-FUNKSJONER ↓	100-ÅRS PERSPEKTIV ↓
SLETTA/ KANALEN	MØTE	BETONG OG TRE	OVERNATTING, VASKEROM, RESEPSJON, KJØKKEN, UTLEIGE?, VERKSTAD	"RUIN" SOM DEL AV SLUSEANLEGG
TOMTE- KARAKTER ↓	ENKEL/ KOMPLEKS ↓	KONSTRUKSJON ↓	PROGRAM ↓	BYGGEFASER ↓
SLUSEANLEGG	6 / 6	TUNG BASE/ LETT OVER	OVERNATTING/ SERVICEBYGG	6 / 6
NATUR ↓	METAFOR ↓	FRAKT MATERIALER ↓	ANTALL BRUKARAR ↓	VEDLIKEHALD ↓
GRAS/MOSEFLATE GAMLE BJØRKETRE	SLUSEVOKTAR	TILGJENGELIG ALL TRANSPORT	10 SOV	6 / 6

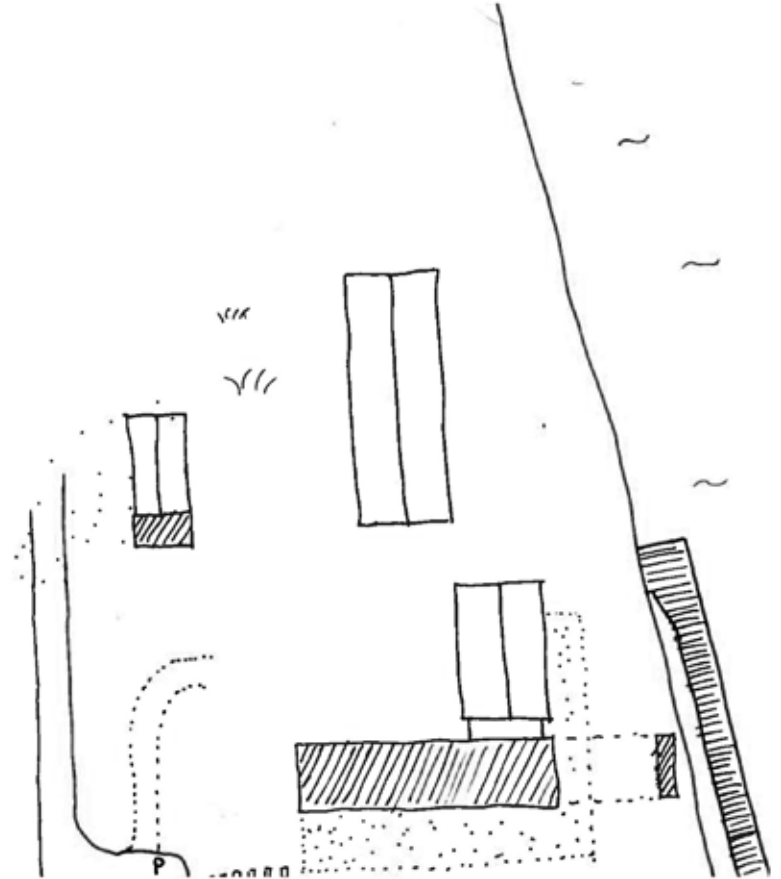
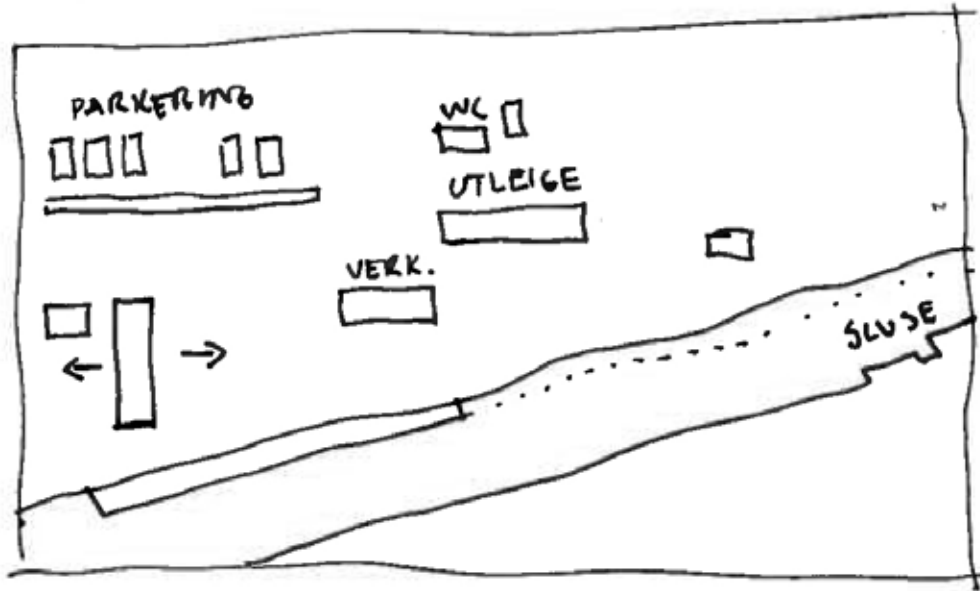
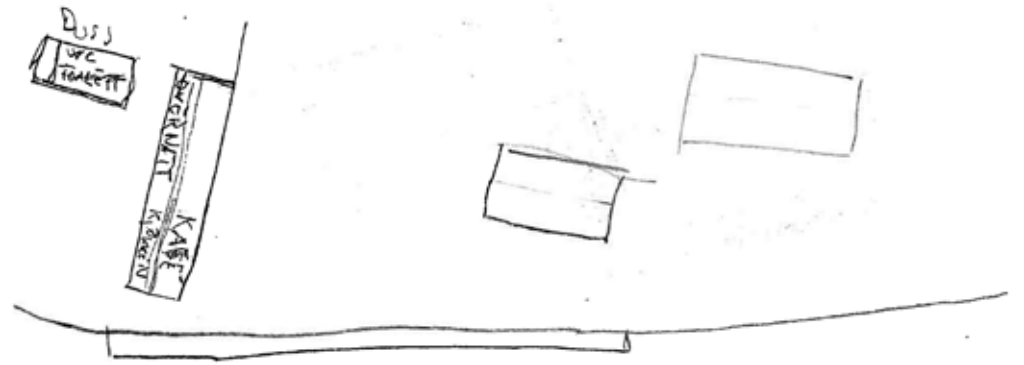
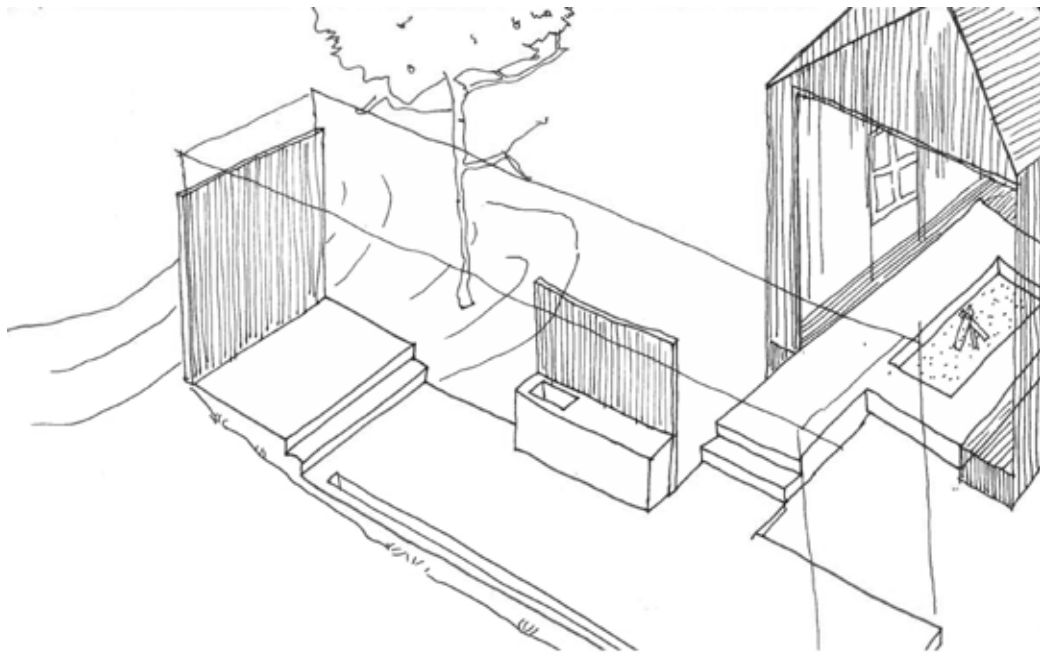


Prosjektstemning: "Møtet - Per Gynt" av Theodor Kittelsen 1890

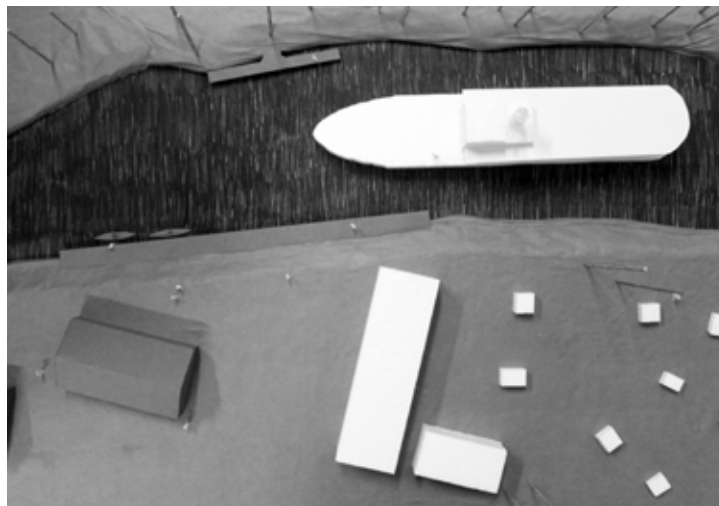
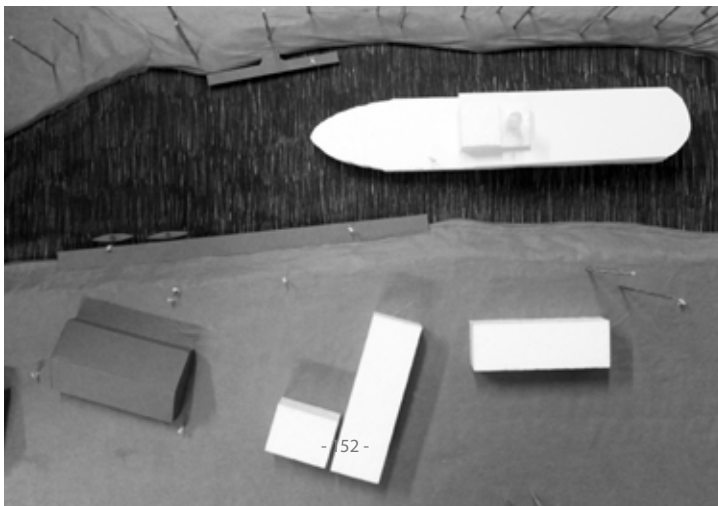
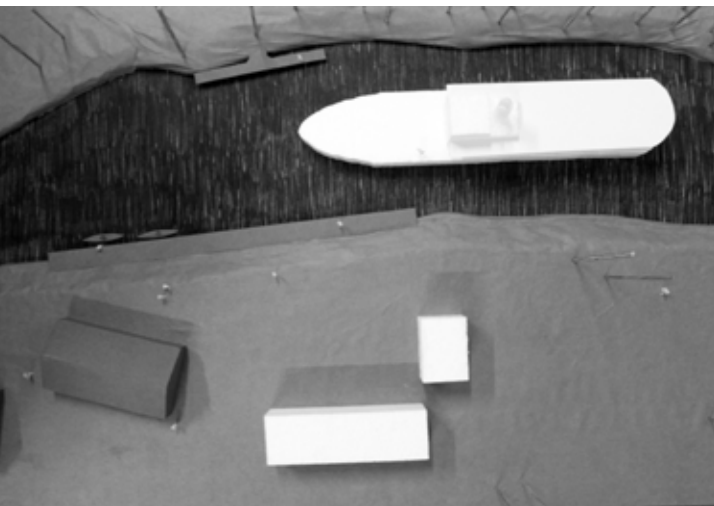
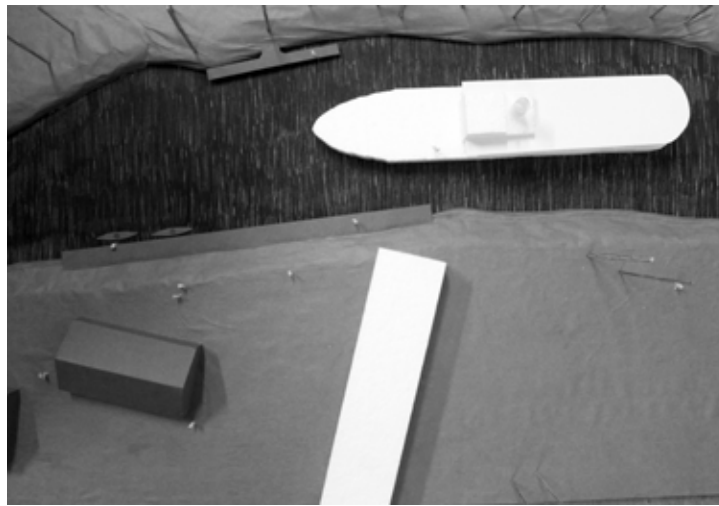
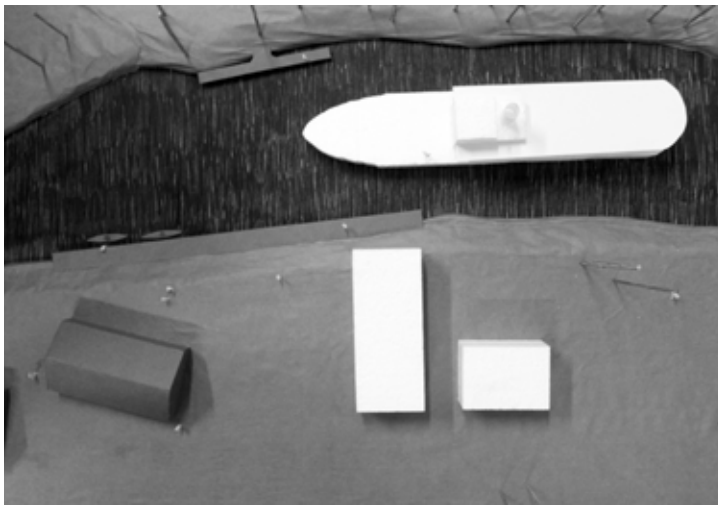
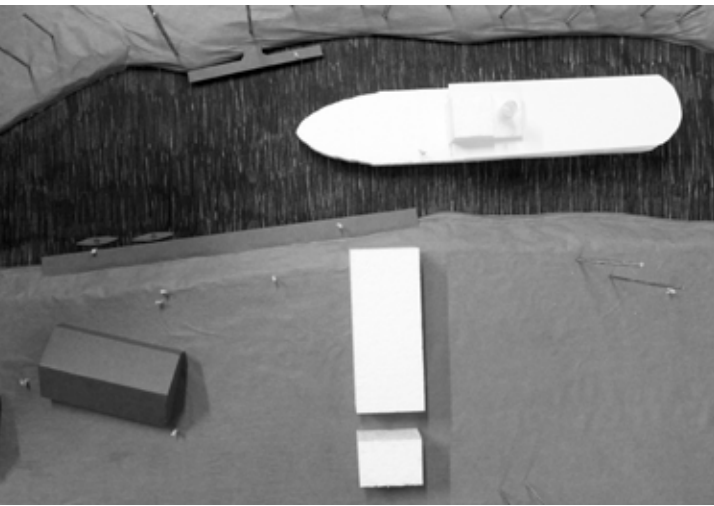
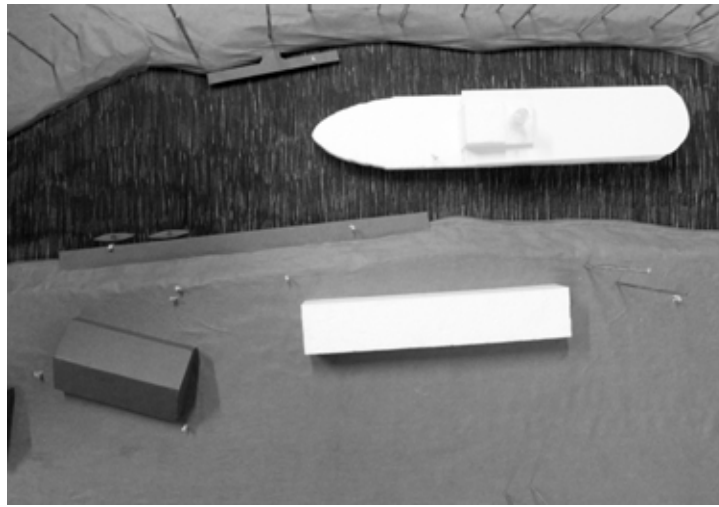
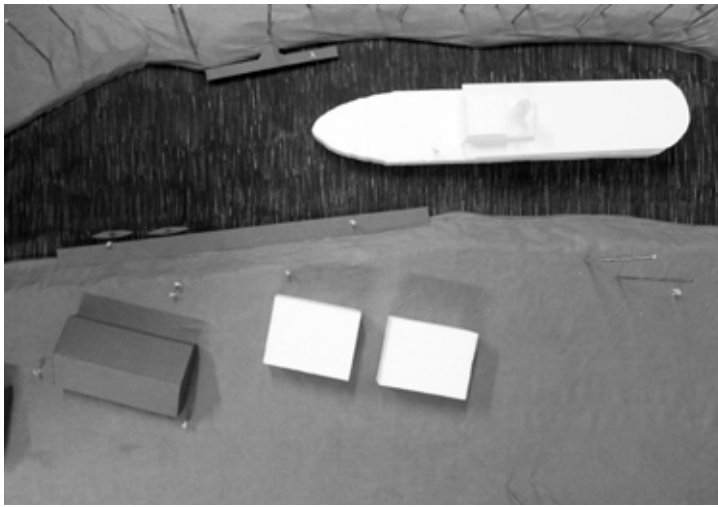
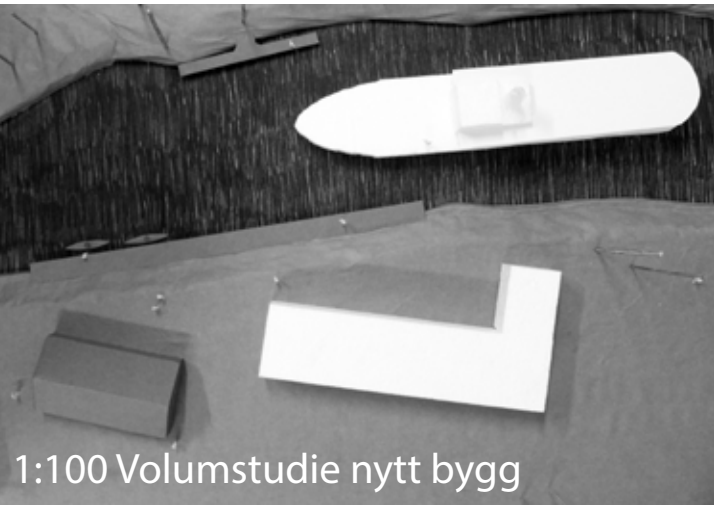


Tema og karikatur av tomta

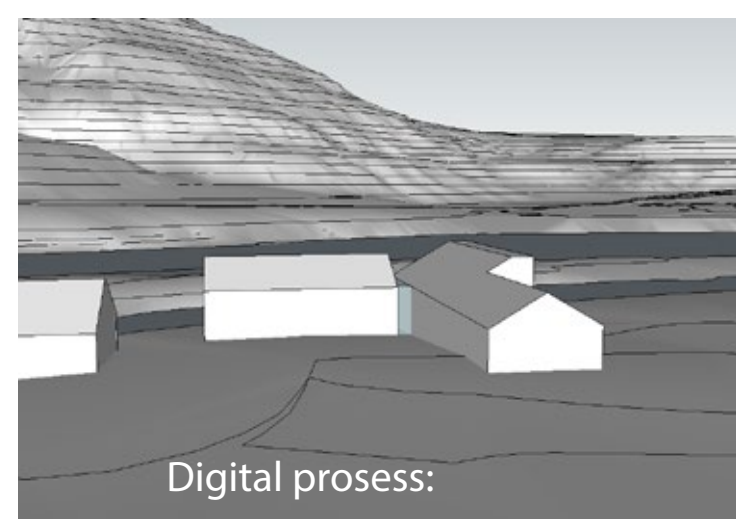




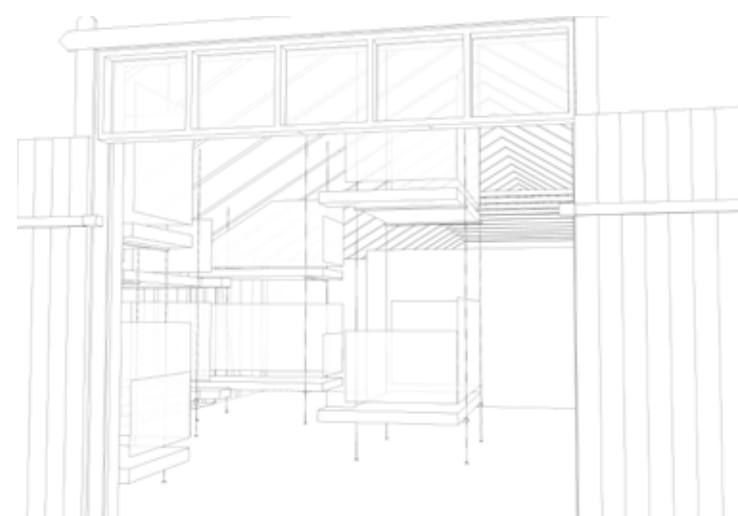
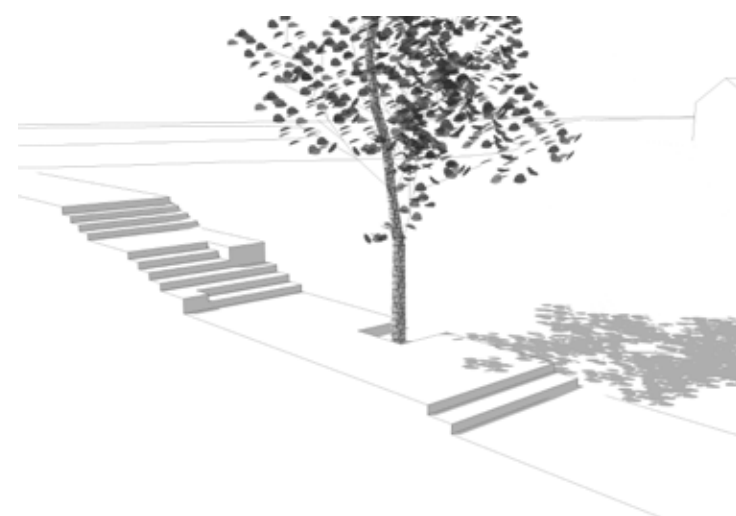
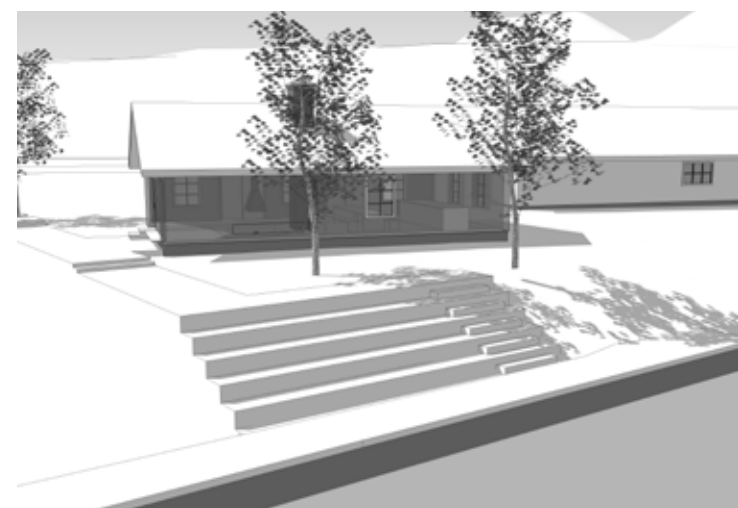
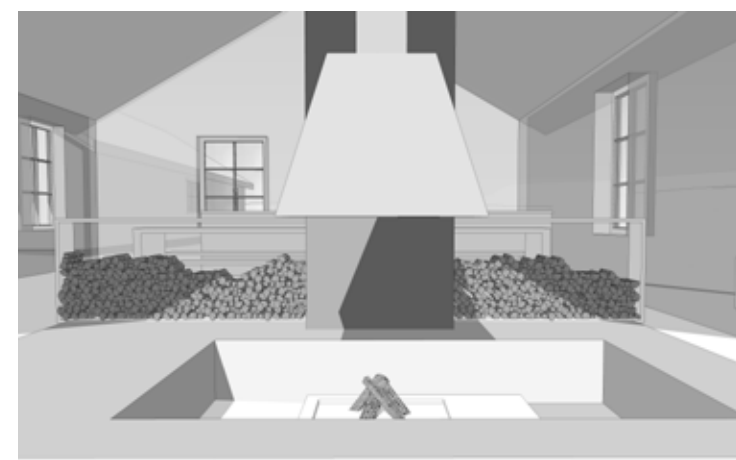
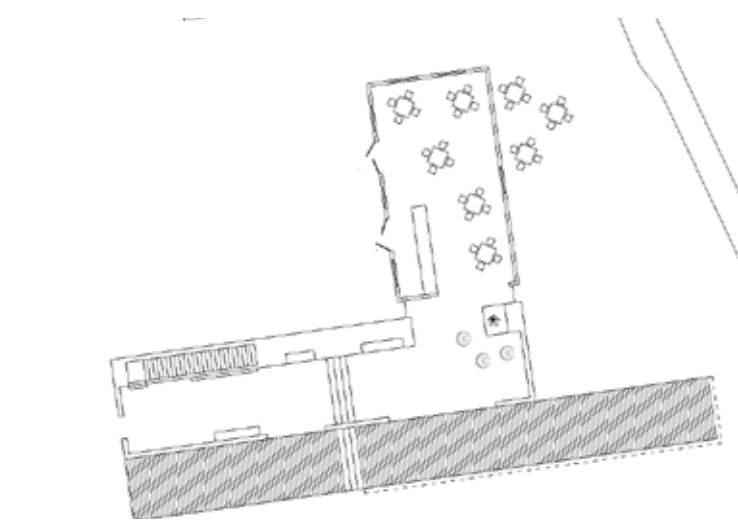
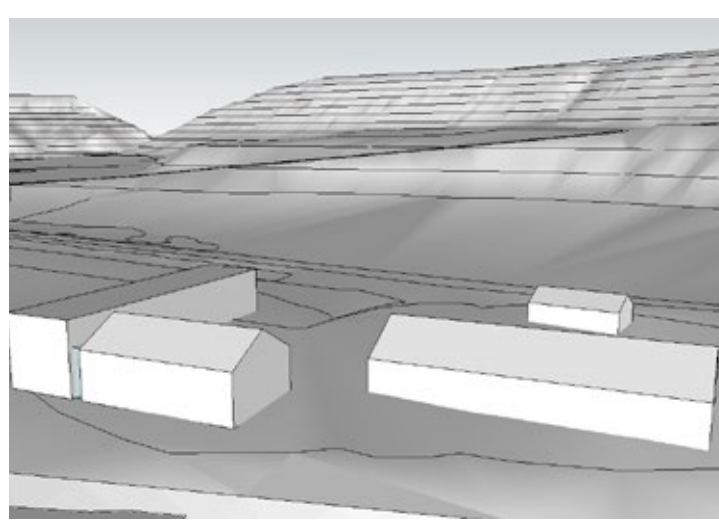
1:100 Volumstudie nytt bygg

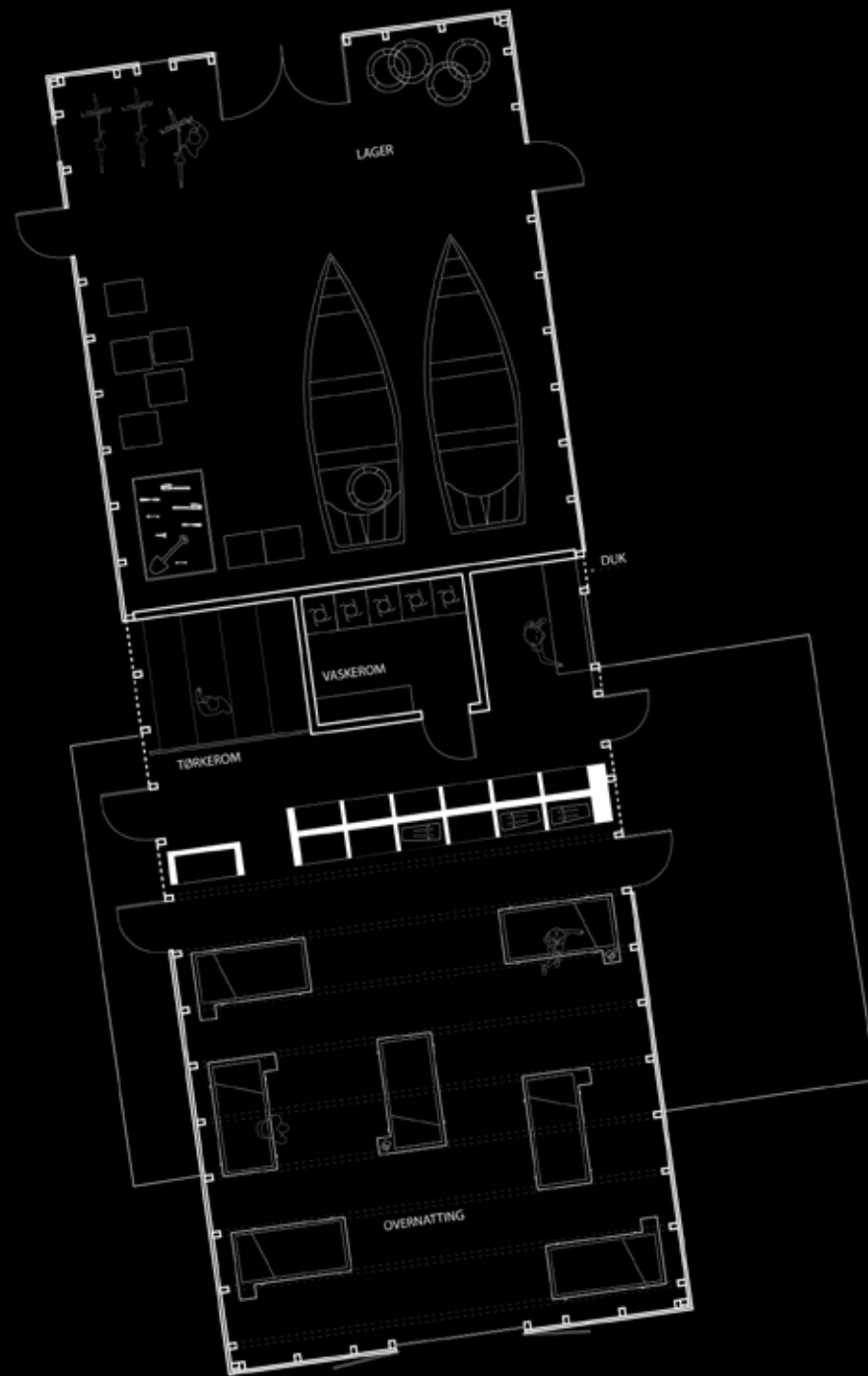
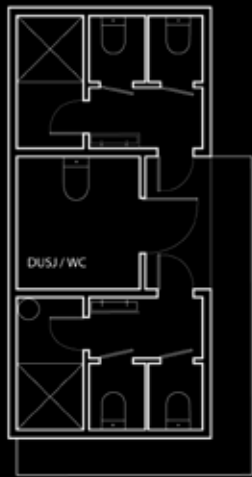






Digital proses:







Frå kanalen



Frå parkeringa



Nedsenka eldstad



Sovelandskap

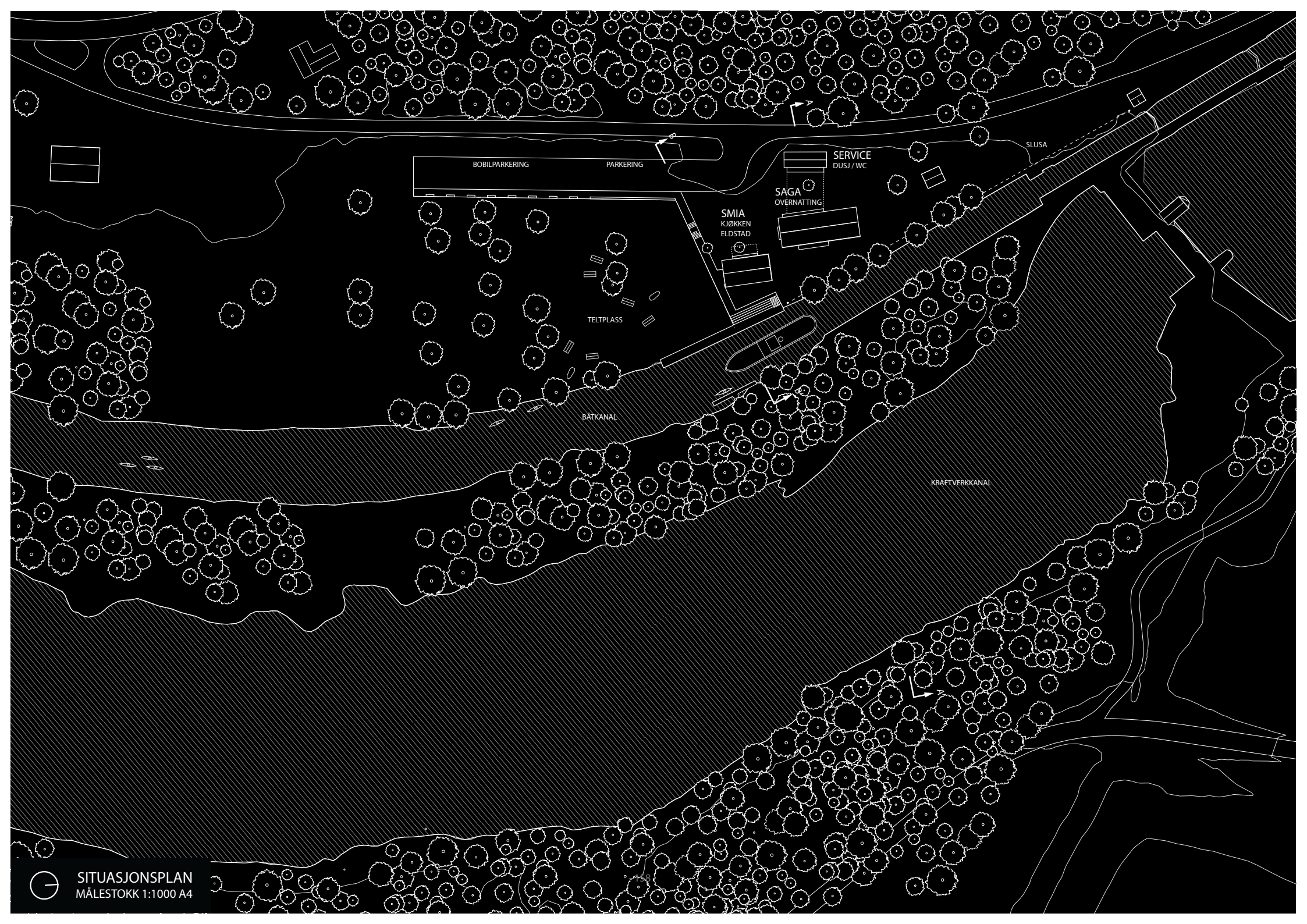


Utforsking av amfi



Utforsking av amfi

Presisering: Hogga



BOBILPARKERING

PARKERING

SERVICE  
DUSJ / WC

SLUSA

SAGA  
OVERNATTING

SMIA  
KJØKKEN  
ELDSTAD

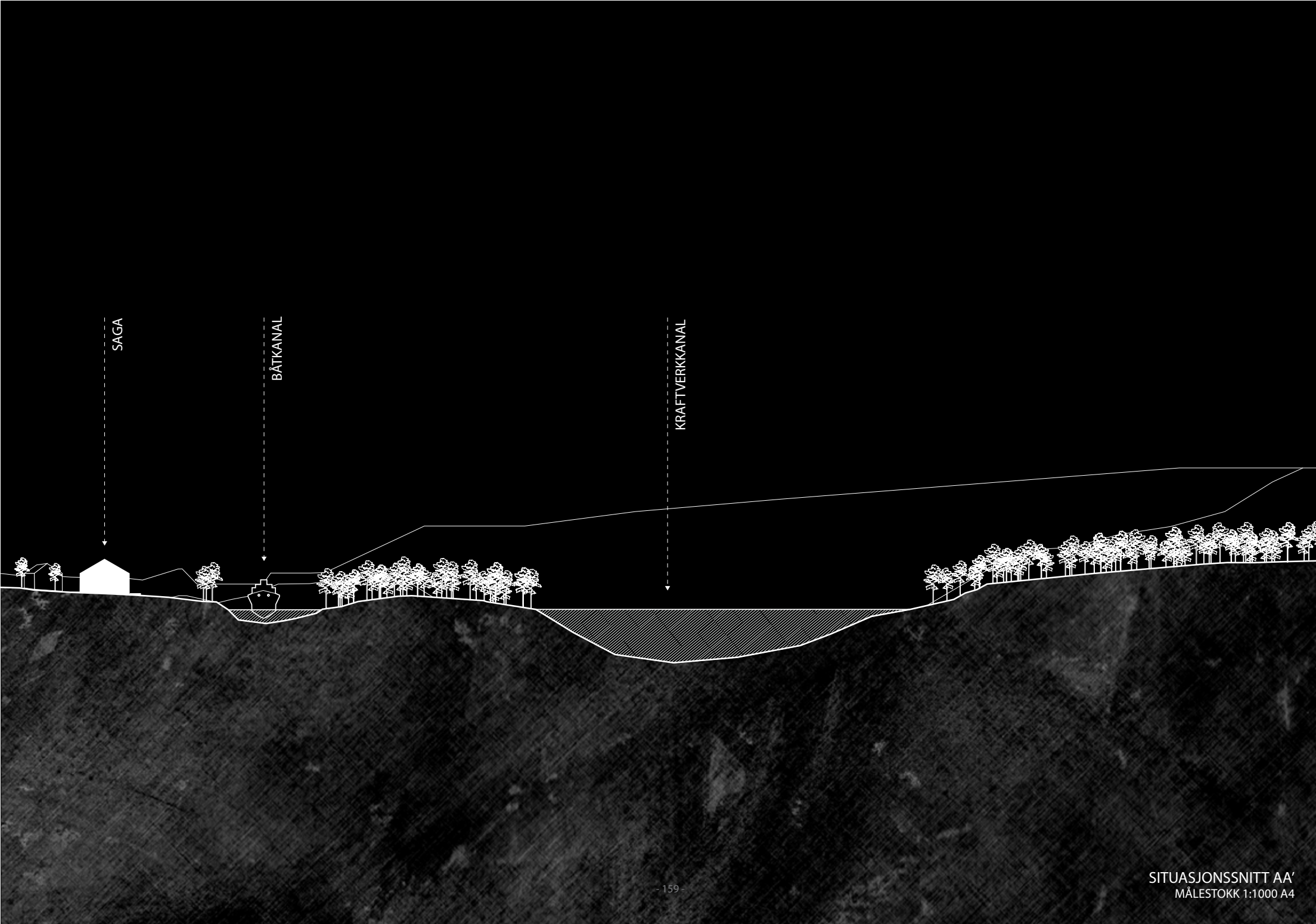
TELTPASS

BÅTKANAL

KRAFTVERKKANAL



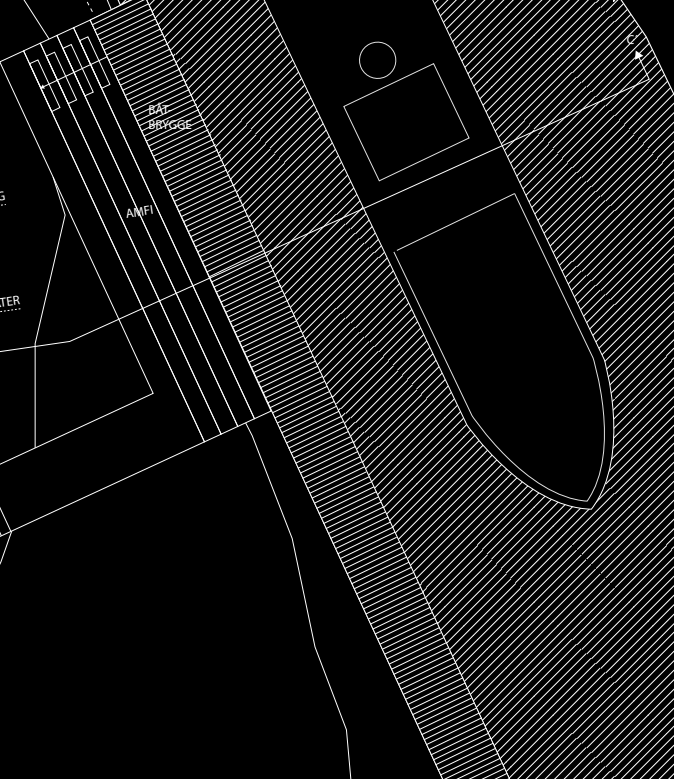
SITUASJONSPLAN  
MÅLESTOKK 1:1000 A4



SAGA

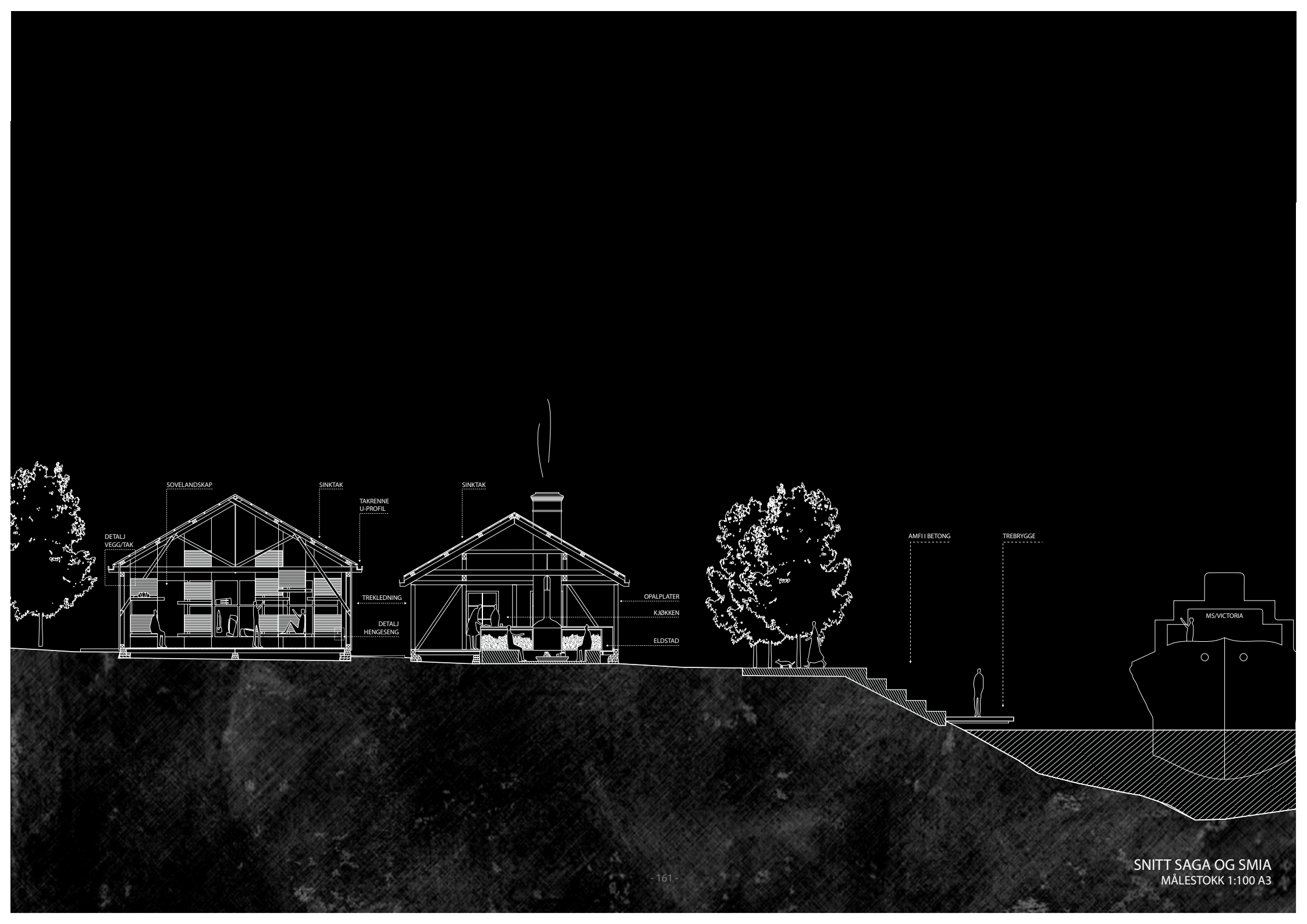
BÄTKANAL

KRAFTVERKKANAL




**PLAN SMIA OG SAGA**  
 MÅLESTOKK 1:200 A3

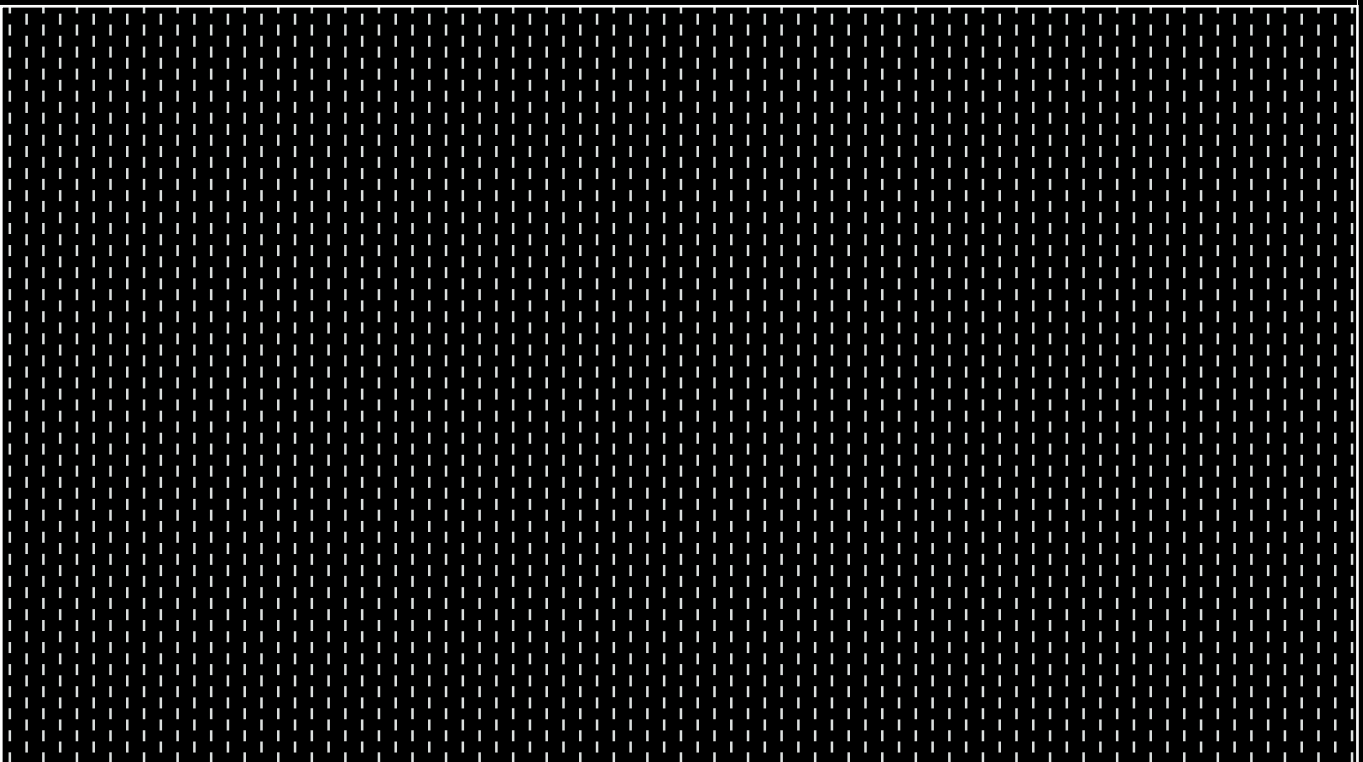




SOVELANDSKAP  
SINKTAK  
TAKRENNEN  
U-PROFIL  
SINKTAK  
OPALPLATER  
KJØKKEN  
ELDSTAD  
DETLJ VEGG/TAK  
TREKLEDNING  
DETLJ HENGSENG

AMFI I BETONG  
TREBRYGGE

MS/VICTORIA



KALESJEKNAAPPAR

DUK AV ULL

STÅLWIRE Ø4mm

STÅLRAMME 15mm  
FOR FESTING AV DUK

MISSIVTRE 1000x2100x60mm

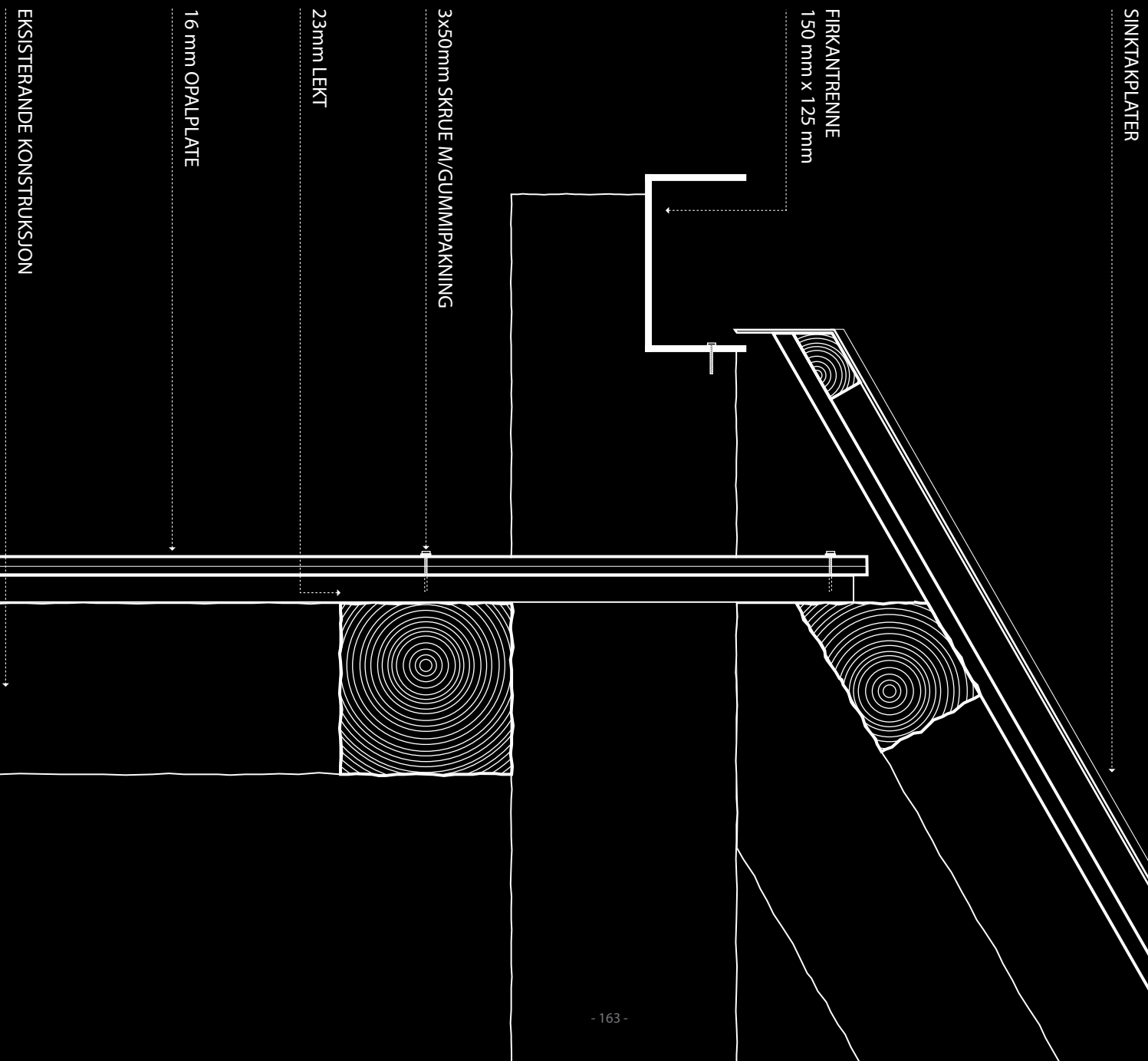
STRAMMESKRUE 3x25mm

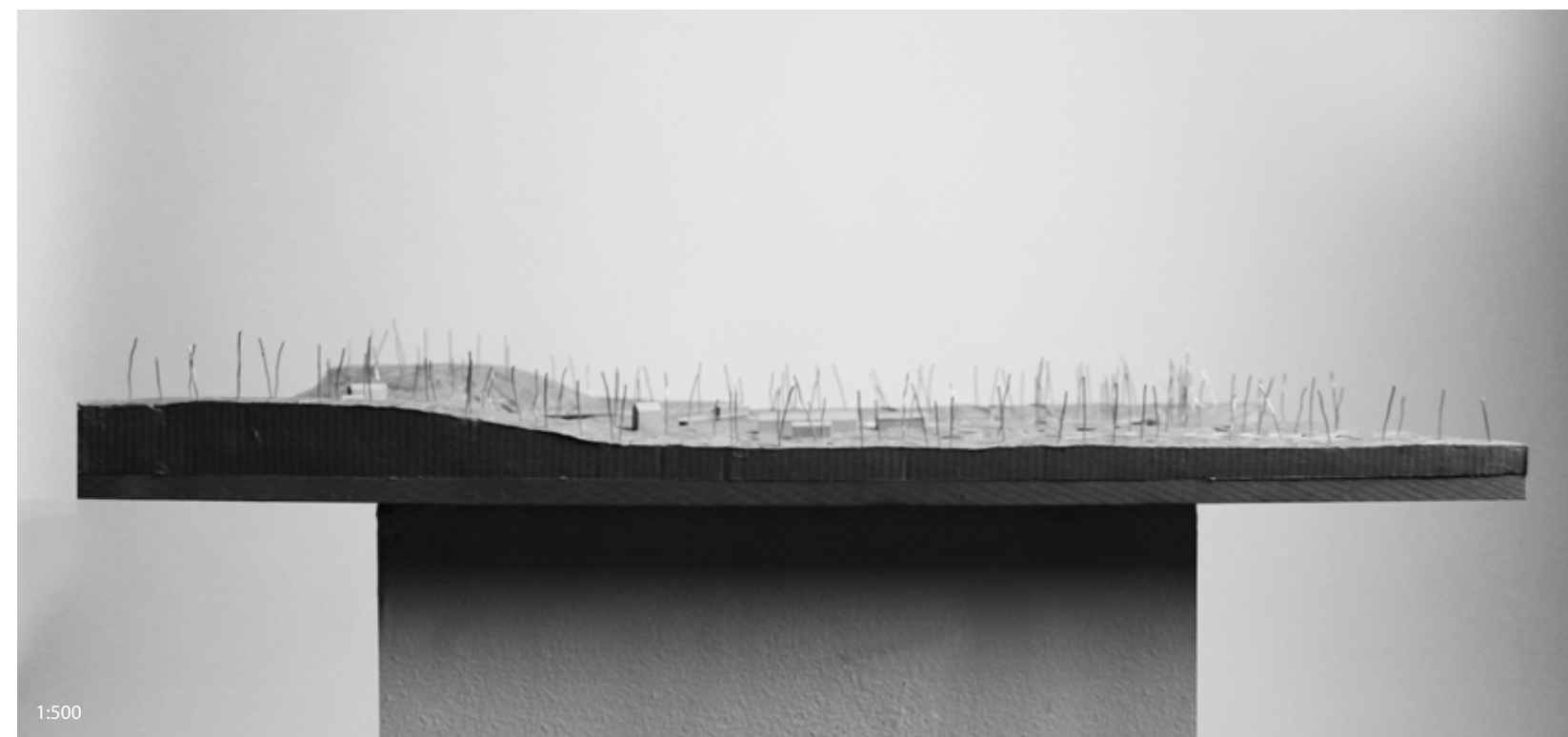
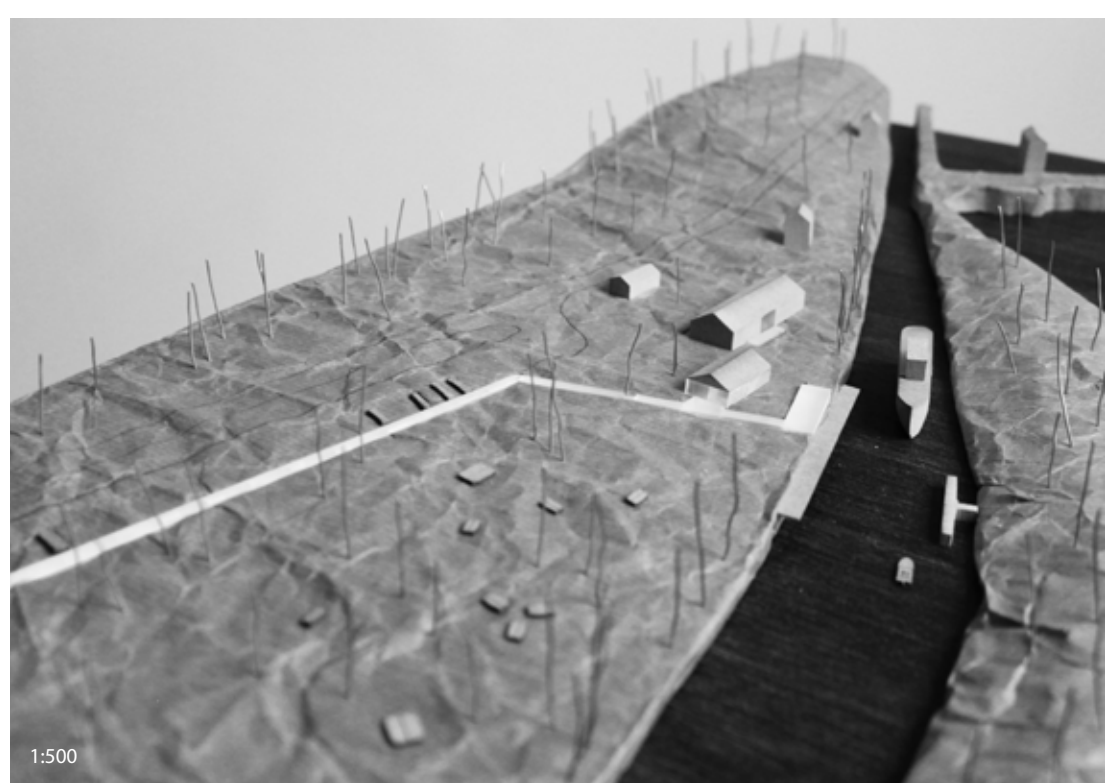
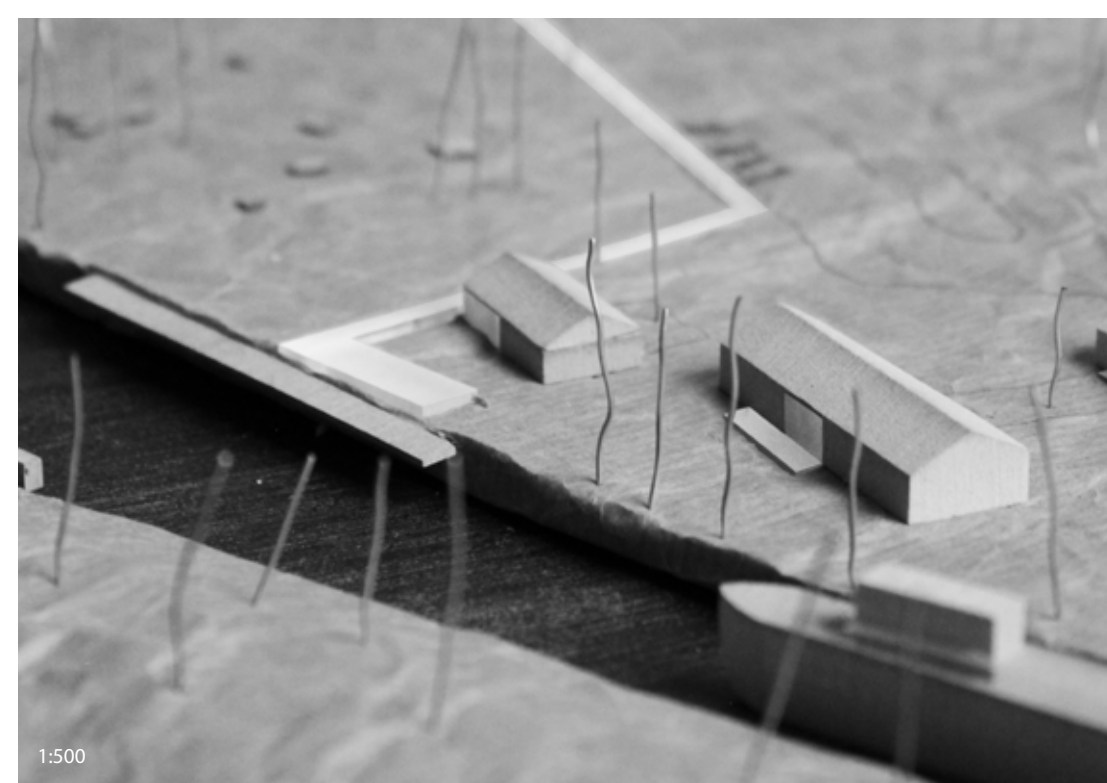
MASSIVT STÅL  
25x20xmm

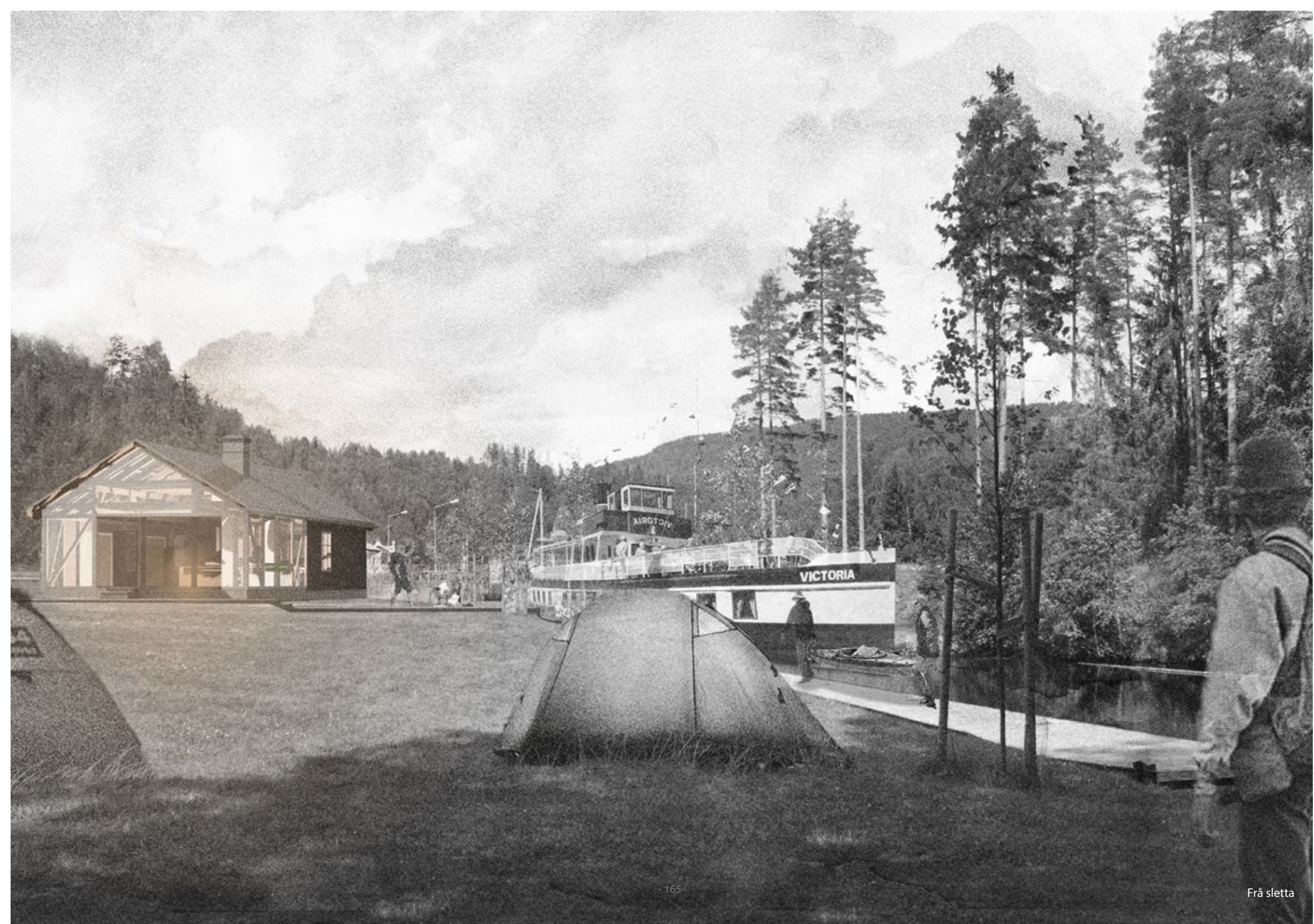
WIREFLEMME

3x35mm SKRUE

DETALJ HENGSENG  
MÅLESTOKK 1:2 A4















Prosesdagbok

## VEKE 1

Denne veka har vi vore på synfaring langs Bandakskanalen, som er den øvre delen av Telemarkskanalen. Målet med turen var å få ein kickstart på prosjektet og å finne tomtene vi vil jobbe vidare med.

Dette er andre gong vi ferdas med båt på kanalen i samband med diplomoppgåva. Tidligare i haust vitja vi den øvste delen, frå Fjågesund til Dalen, medan ferda denne gong går frå Fjågesund og nedover til Hogga sluse. Været er som det var ved sist vitjing, regn, lett tåke og nokre få plussgrader, og den trolske stemninga i landskapet styrkast av dette.

Den fyrste dagen ute på vatnet gav oss mange svar. Vi fann to tomter vi vil jobbe vidare med. Kvassodden og Holman. Kvassodden ligg ved Flåvatn. Odde har eit slakt skrånande svaberg som ender opp i ein spiss ute i vatnet. Det fyrste vi tenkte på då vi var der, var at dette kunne vera ein fin plass å bade.

På veg mot Holman køyrde vi langsmed ein bratt fjellvegg på sørsida av Flåvatn, og plutseleg dukka det opp ei hole som førte oss femten meter inn i fjellet. Det var heilt mørkt der inne og ein kunne høyre det dryppe frå taket. Vi fann seinare ut at hola heiter "Hundehola", etter eit segn om ein hund som forvilla seg inn i fjellet. Rundt to km lengre aust fann vi Holman. Holman er ei lita øygruppe med ei stor, og to mindre øyer. Øya har glatte svaberg og furuskog. Den visuelle kontakten til Hundehola verker interessant.

Neste dag køyrer vi båten opp til Fjågesund og inn i ein trongare del av kanalen. Vi bit oss merke i ei opning i den tette skogen og legg til land. Det kan verke som det ein gong har gått ein sti her. Den er delvis grodd att, men tydeleg nok til at ein kan fylgje den eit stykke oppover. Ein tanke som slår oss er at dette kunne vore starten på ei vandring opp til Ånås, det karakteristiske fjellet i Fjågesund med ein 300 meter loddrett fjellvegg som ragar over bygda. Frå toppen kan ein sjå langt nedover kanalen.

Siste dag av ekskursjonen, og vi køyrer med bil frå Fjågesund og oppover mot Kviteseid. Vi tek av frå hovudvegen og køyrer innover ein grusveg i håp om å finne interessante tomter. Etter rundt ti minutt kjem vi til Strauman og vi får auge på ein slak furdledd skråning som går ned mot kanalen. På den andre sida av kanalen stupar eit 280 meter høgt fjell ned i vatnet. Denne tomte vil vi arbeide vidare med.



## VEKE 2

Denne veka har vi arbeidd med tre prosjekt kvar. På kvar tomt har vi skrive ein tekst som oppsummerar tomta sin karakter. Vi har også laga eit oppsett med tomtefoto, kart og tidlege skisser som viser moglege inngrep.

Under synfaringa sist veke søkte vi å finne plassar langs kanalen som er nært knytt til dei eldgamle roskifta (frå vikingtida av vart vatna delt opp i dagsetappar). Det var også viktig å finne tomter med ulik karakter. Etter å ha fått arbeidd med inntrykka frå synfaringa og starta på skisseringa, føler vi at vi har lykkast med dette; på nokre tomter verkar det naturleg å gjere små prosjekt i store landskapsrom, medan andre prosjekt inviterer til å gjere større grep, både som transformasjon og som addisjon av nye bygningsmasser.

Målet for neste veke er å kome godt i gang med prosjekteringa på utvalde tomter, samt å lage landskapsmodellar i 1:200 for Kvassodden, Strauman og Sandgruva.



Tursti Fjågesund

## VEKE 3

Måndag gjekk med til å installere seg på KIT.

På tysdag sette vi i gang med bygging av landskapsmodell for Kvassoddeprosjektet. Det var fint å gå i gang med noko konkret med ein gong. Vi fekk opp landskapet i løpet av nokre timar, og starta deretter med enkel skissemodellering. Vi bestemte oss for 1:200 skala. Dette var fyrst og fremst for å få ei forståing av landskapsrommet, men skalaen fungerer også til rask modellering av prosjektet på eit meir overordna plan. Parallelt med modellbygginga klargjorde ein av oss kartfiler for dei seks tomtene.

Onsdags morgon starta vi på landskapsmodell for Strauman. Modellen vart til slutt 1,2 m x 0,6 m, men på ny følte vi det var viktig med ein stor modell i forhold til å forstå landskapsrommet vi skal arbeide i. Mesteparten av dagen gjekk med til landskapsmodellen.

På torsdag arbeidde vi med skissemodellering av Kvassodde og Strauman. Vi fekk ganske raskt opp to forslag, basert på tidlegare skisser. Parallelt med dette arbeidde vi med kartgrunnlag i 3D. I løpet av dagen gjorde vi ferdig digitale landskapsmodellar for alle seks tomtene. Dette var godt å få på plass.

På fredag arbeidde vi med skisser og i modell. Vi konsentrerte oss i hovudsak om Kvassodde og Strauman, men snakka også ein del om korleis dei seks prosjekta kan utfylle kvarandre. Mellom anna snakka vi ein del om balansegangen mellom det stadspesifikke og det generelle – korleis oppnå ein raud tråd, men samstundes tilpasse seg tomta. Vi starta også å sjå på korleis prosjekta kan spele på lag med immaterielle aspekt ved tomta, som til dømes segn og soger.

Tankar for neste veke

- Lage landskapsmodell av Hogga og Sandgruva.
- Utvikle prosjekta i modell (1:100 på Hogga).
- Klargjere presentasjon for Bjørn Otto.
- Finne spørsmål til Bjørn Otto.
- Vidareutvikle ideen om "funksjonsveggen".



Kvassodden 1:200



Strauman 1:200

## VEKE 4

Måndag hadde vi vegleiing med Bjørn Otto. Vi fekk melding om at dei seks tomtene vi hadde vald fungerte bra – ikkje ta vekk, og ikkje legg til tomter. Vi diskuterte vidare kva retning vi ynskjer å ta prosjektet. Ein ting er å lage seks estetisk fine prosjekt, men vi bør arbeide mot eit meir overordna mål for prosjektet. Kva vil vi med prosjektet? Kan vi få fram ei djupare meining? Kva skal prosjektet forklare? Treng vi eit *statement*?

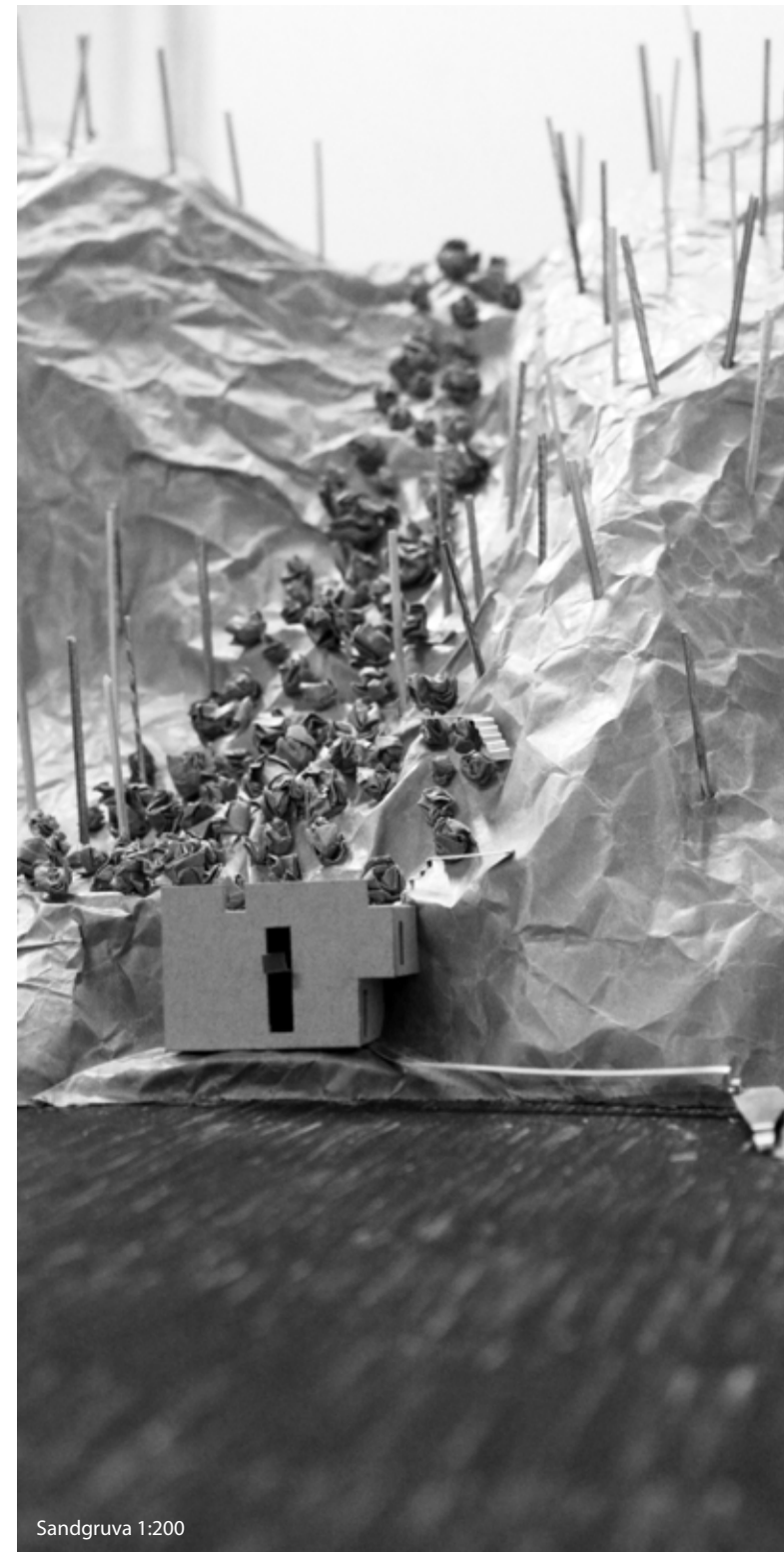
Vi har gått vekk frå ideen om den massive steinbrygga, og ser no på stål som eit alternativ. Stål er eit meir moderne materiale, og står meir i kontrast til eksisterande brygger langs kanalen. Vi ynskjer også at inngrepa ikkje skal bli for store, og slik sett er stål meir passande. Stålet kan også lettare bli dratt med vidare inn i dei ulike prosjekta og vil slik sett styrke heilskapen i prosjekta.

Denne veka har vi gjort eit forsøk på å fordjupe oss i eit av prosjekta, Sandgruva. Gjennom arkitektur ynskjer vi å fortelje staden sin historie. Korleis kan ein formidle ei historie utan bruk av ord, forklarande plansjar, og liknande. Vi gjekk ganske konkret til verks og tok tak i temaet *stein* (Sandgruva er eit nedlagt steinknusingsanlegg). Ved å, til dømes, legge grus på golvet inne i steinknusaren får brukaren eit sanseleg møte med steinen. Det knasar under føtene. Ute på golvet står ein stor stein ein kan setje seg på og sjå utover der grusen vart frakta vidare før i tida. Denne sanslege tilnærminga til arkitektur, kombinert med eit fokus på staden sine immaterielle kvalitetar er noko vi ynskjer å utforske vidare i prosjektet. På Straumanprosjektet er vi i gang med å utvikle overnattingsplassar oppe mellom furutrea i form av sogeskikkelsar, trolliknande vesen som "vandrar" rundt i skogen og kikkar i retning av ulike soger.

Tankar for neste veke

Neste veke har vi vegleiing med Sami. Vi ynskjer å høyre litt om kva han tenkjer om måten vi har tilnærma oss prosjektet på, samt korleis vi kan spisse problemstillinga vår om reisa og forteljinga.

- Undersøkje konstruksjonsprinsipp for soveboksane på Strauman.
- Arbeide vidare med Sandgruva 1:50
- Om me får tid: landskapsmodell av Holmane.



Sandgruva 1:200

## VEKE 5

Denne veka hadde vi vegleiiing med Sami for fyrste gong. Dette er noko av det vi fekk tilbakemelding på:

- Foreslår ei liste med parameter, spelereglar for prosjektet
- Tenk praktisk i forhold til bygging og gjennomføring av prosjekta, rekkefølge på bygging, korleis kan ein frakte material til tomta, osv.
- Løys praktiske hensyn som t.d. toalett, korleis ein kan hente vatn, ljossetting, ved til bål, osv.
- Kan materialsamansetning og konstruksjon gi prosjektet ein eigen karakter? Korleis skape arkitektur som får brukaren til å undre seg over kva dette er.
- Ikkje bruk metaforen om skikkelsar i skogen for konkret. Prøv heller å hinte meir.
- Stigen opp til soveboksane kan byttast ut med stiar mellom tree – dra nytte av terrenget.
- Sandgruva manglar noko varmt.
- Jobb med livsløpet til prosjektet 100-års perspektiv).
- Jobb med tre på nye måtar – bruk moderne teknologi.

Vi føler vi er i ferd med å nærme oss det temaet vi ynskjer å arbeide med. Korleis kan arkitektur fortelje plassen sin historie? Korleis kan arkitektur fungere som ein link mellom det fysiske og mentale landskapet?

Vi har arbeidd fram to prosjekt meir i detalj denne veka: Strauman og Sandgruva. Vi håpar spelereglane vi har laga oss vil kunne hjelpe oss i den vidare utviklinga av prosjektet.

Denne veka har vi også sett på Theodor Kittelsen, og korleis han arbeider i grenselandet mellom det fysiske og mentale landskapet.

Tankar for neste veke

Neste veke kjem vi til å halde å fokusere på materialitet samt konstruksjon for Strauman-prosjektet. Om vi får tid vil vi også starte å sjå på Fjågesund, og vandringa opp til Ånås.



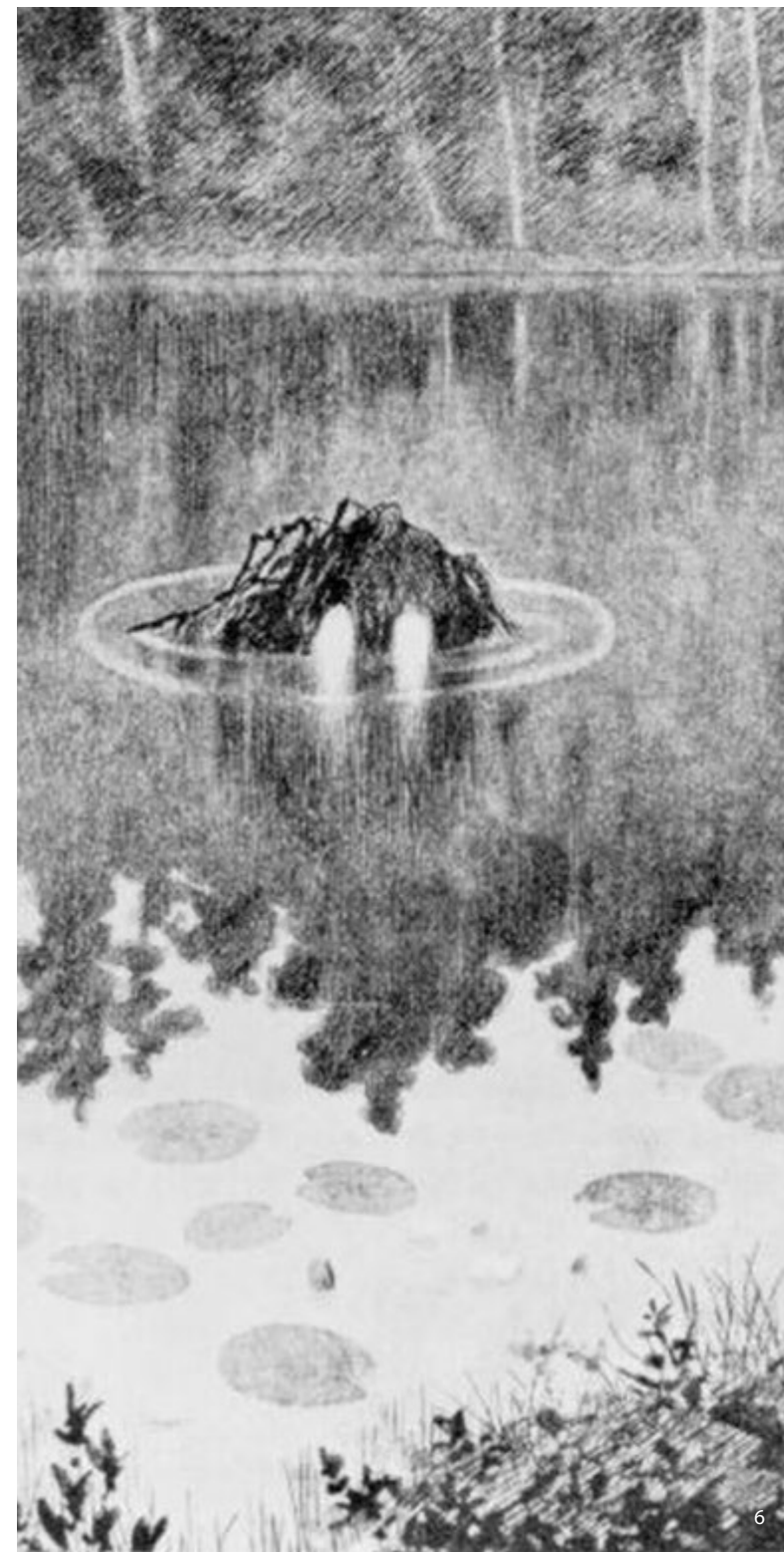
## VEKE 6

Vi har fokusert på Straumanprosjektet heile veka. Vi ynskjer gjennom dette prosjektet å utvikle ein strategi for korleis vi arbeider med dei resterande fem prosjekta. Overordna arbeider vi med ei reise gjennom eit landskapsrom, konkret på kvar tomt arbeider vi med ei fenomenologisk tilnærming kor tomta og området sitt særpreg, ofte av immateriell karakter, tydeleggjerast gjennom arkitektur. Straumanprosjektet er sogelandskap. Her hentar vi inspirasjon frå Kittelsen, og måten han skildrar landskap ved hjelp av skikkelsar som til dømes Nøkken. I metaforisk forstand er Nøkken eit bindeledd mellom det som skjer over og under overflata. Kan arkitektur ta utgangspunkt i ein slik type metafor?

I staden for å primært fokusere på fysiske aspekt ved landskapet, som til dømes innramming av ein utsikt, ynskjer vi å skape stadspesifikk arkitektur som fortel historia om landskapsrommet ein reiser gjennom på fleire nivå. Vi ynskjer å etablere eit arkitektonisk spekter som strekkjer seg frå det reint konkrete og funksjonelle til det oppdagbare og eksistensielle. For dei som ynskjer det, vert kanalreisa ei reise gjennom eit fysisk og mentalt landskap.

Tankar for neste veke

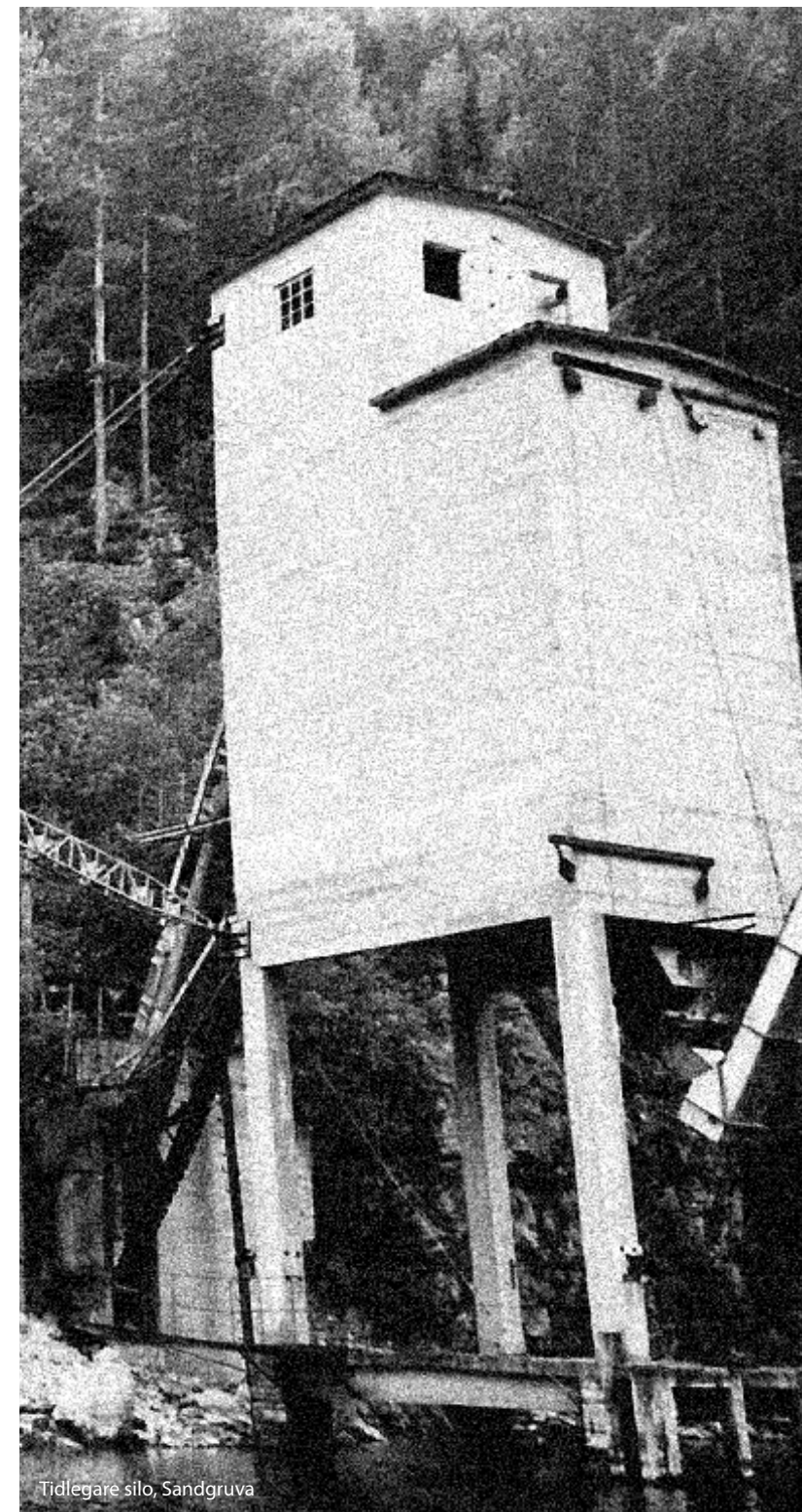
Neste veke skal vi ha vegleiing med Bjørn Otto. Målet vårt vil vere å formidle ein tydleg strategi for utviklinga av Straumane, som også er generell nok til å overførast til resten av prosjekta.



## VEKE 6

Tilbakemelding Bjørn Otto (veglear) 19.02.14

- Ein generell diskusjon ein må ta stilling til er forholdet mellom det abstrakte (metaforen) og det konkrete. Skal ein abstrahere prosjektet så mykje at ein ikkje instinktivt kjenner igjen metaforen? Kva nivå vil ein ligge på?
- Nøkken bør ligge i vatnet – over/under vasskorpa. Kanskje kan brygga inngå i denne strukturen, kanskje også vask/toalett?
- Hoggaprojektet bør ikkje bli viktigare enn dei andre fem prosjekta. Gi alle like mykje plass (følg ein mal).
- Brygga treng kanskje ikkje vere lik for alle prosjekta. Kanskje tømmerstokken i vatnet kan vere det som bind prosjekta saman?
- Kanskje det visuelle uttrykket er det som bind prosjekta saman.
- Ta metafortankegangen meir på alvor. Korleis kan ein uttrykke ei vandring arkitektonisk (vegen, porten, osv). Kan toalettbygget vere noko som ligg lenger opp i skogen og hintar? Ikkje avslør alt på parkeringa.
- Bruk skjemaet til å forklare metoden på midtsemester.
- Kan bålet vere eit element som går att på alle prosjekta?
- Sandgruva må ha funksjonar som gjer at "vanlege folk" kan sette pris på det óg – ikkje bare arkitektstudentar. Ein varm stein? Noko uventa?
- 1. Noko som "mannen i gata" kan relatere seg til, til dømes eit bål, noko funksjonelt.
- 2. Eit meir symbolsk, immaterielt nivå, som dei som vil kan fordjupe seg i.
- Fjågesund: kan vandringa bli meir omfattande? Ref. Hjerkin.



Tidlegare silo, Sandgruva



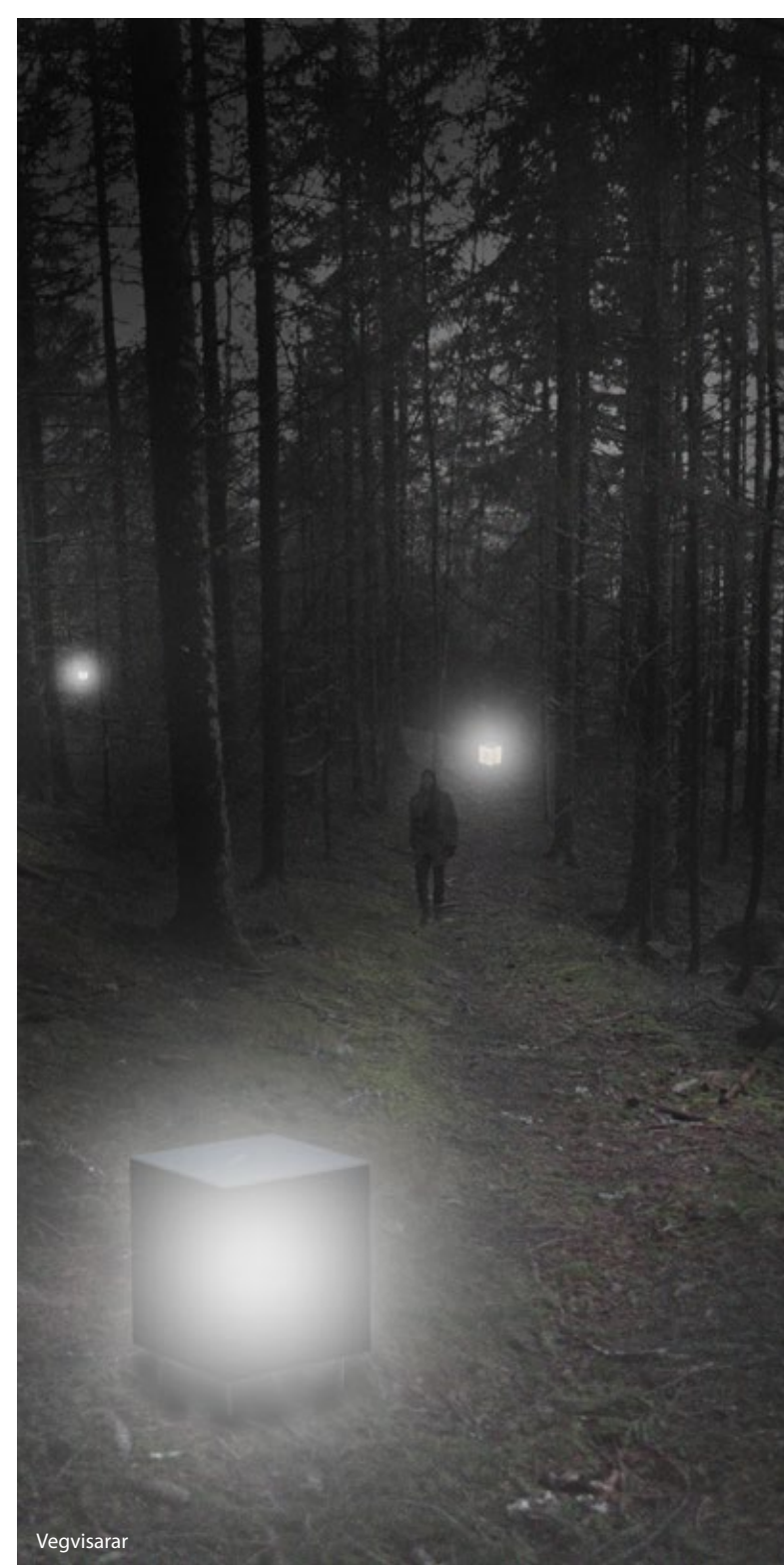
## VEKE 7

Denne veka har i hovudsak gått med til å utvikle eit konsept for Fjågesundprosjektet. Etter vegleiinga med Bjørn Otto har vi gått litt vekk frå tanken om ein felles bryggetype for alle prosjekta, og på Fjågesund har vi difor sett på moglegheitene av å konstruere ei brygge av samanbunta tømmerstokkar. Vi ynskjer å arbeide med tømmerstokken, som tidlegare vart fløta nedover kanalen, på ulike måtar i Fjågesundprosjektet. Tømmer kan stablast, laftast, kuttast opp i bitar, osv. Tømmeret, saman med temaet "vandring"/"vegvisar", skal danne grunnlaget for prosjektet på Fjågesund. Korleis kan vi bruke arkitektur til å hinte, til å lokke vandraren opp frå kanalen og inn i skogen og vidare opp på Ånås? Vi er også interessert i korleis vi kan legge til fleire lag til vandringa opp på fjellet. Kan vi gjennom arkitektur fortelje ei historie som vandraren kan ta del i? Fokuset vert altså å ta metaforen om "vegvisaren" på alvor, og utvikle prosjektet på bakgrunn av dette.

Når det gjeld den overordna prosessen vår, føler vi at vi ligg relativt godt an. Vi prøvar å ta i bruk flest mogleg verktøy for å finne svar. Vi har hatt godt utbytte av å lage illustrasjonar/renderingar tidleg i prosessen. Tidlegare i studiet er dette noko vi har venta med heilt til slutt, men som eit diskusjonsverktøy har det vore nyttig å få visualisert eit arkitektonisk uttrykk tidleg i prosessen. Dette er noko vi kjem til å halde fram med.

Tankar om neste veke:

Vi kjem til å la Fjågesundprosjektet ligge litt, og hoppar heller til Hogga neste veke. Vi har sett av heile neste veke til å utvikle eit forslag for anlegget ved Hogga sluse.

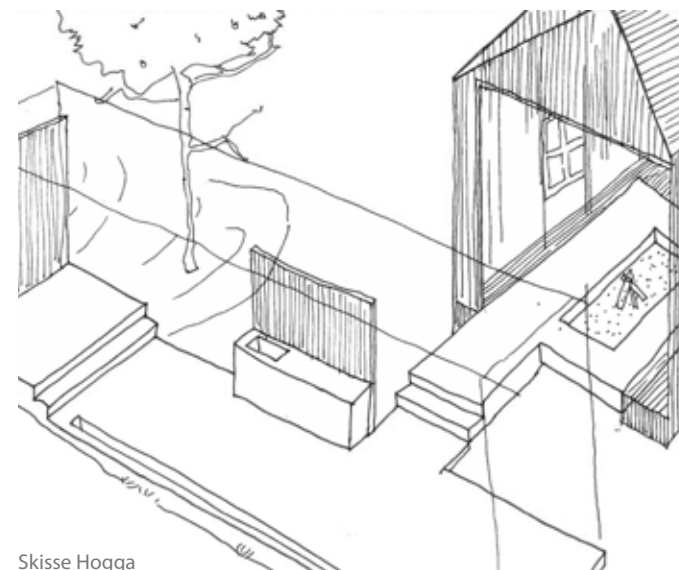


## VEKE 8

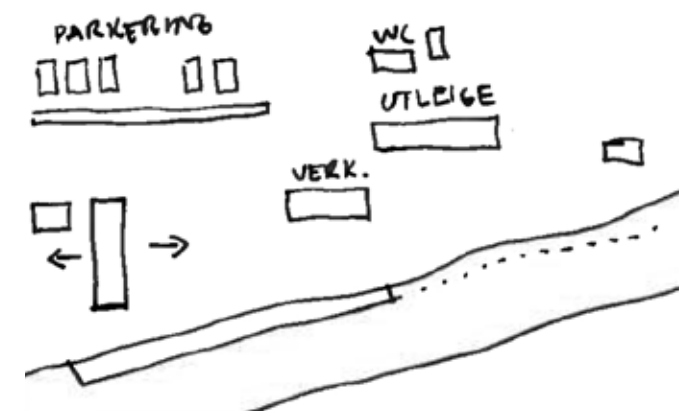
Vi har jobba med Hogga heile veka. I og med at Hogga er eit meir definert landskapsrom, bestemte vi oss for å lage landskapsmodellen her i 1:100. Dette gjorde vi også som ein konsekvens av at vi i utgangspunktet hadde sett for oss eit noko meir komplekst prosjekt her, med høgare grad av detaljering. På starten av veka var vi bestemt på at vi skulle teikne eit nytt bygg som skulle supplere det eksisterande anlegget på Hogga. Vi starta med eit bygg i to etasjar på 6m x 30 m. Etter å ha testa ut dette i landskapsmodellen såg vi raskt at dette var alt for voldsomt. Hogga er i utgangspunktet ein fantastisk plass, og vi kom fram til at ein kanskje ikkje trong eit stort inngrep for å heve kvaliteten på plassen. I staden retta vi fokuset mot dei eksisterande bygga på tomta. Desse bygga står meir eller mindre ubrukte, og har slik sett eit stort potensiale for transformasjon. Temaet for Hogga er "møtet". Det eine av dei eksisterande bygga på Hogga er eit gammalt eldhus, og vi definerte difor dette som prosjektet sitt midtpunkt. Her kan ein møtast rundt bålet, lage mat og dele historier.

Tankar for neste veke:

Det er litt over ei veke til midtsemester, og vi har som mål å presentere tre av seks prosjekt (Hogga, Strauman og Sandgruva). Neste veke vil difor gå med til å produsere materiale til presentasjonen. Vi treng eit par dagar på vidareutvikling av "Nøkken", og Sandgruva er heller ikkje heilt i boks. Vi treng også ein dag eller to på å finne fram til ein oversiktleg måte å formidle det overordna konseptet for prosjektet vårt.



Skisse Hogga



Skisse Hogga

## VEKE 9

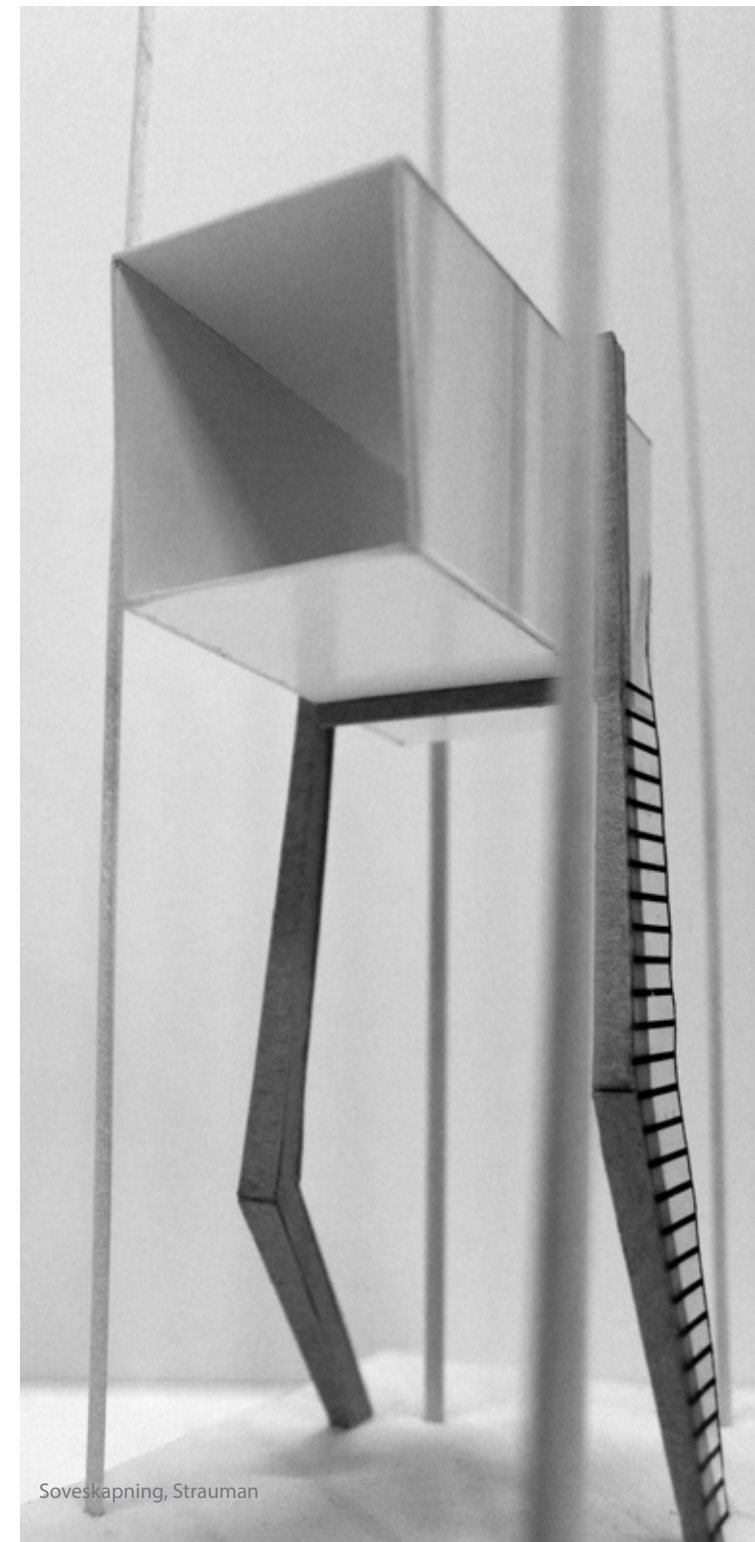
Denne veka har vi satt av til produksjon av materiale til midtsemester, samt utviklinga av eit noko meir omfattande forslag på Sandgruva. Vi har også slitt ein del med å få samlingspunktet på Strauman til å fungere slik som vi ynskjer. Det er framleis ikkje i hamn.

Vi opplever at prosjekta gradvis tek meir og meir form ettersom vi vert tvinga til å illustrere dei meir i detalj. Det er spennande korleis kvart prosjektet vidareutviklast ved hjelp av ulike teikningar. Sandgruva har vorte eit typisk snittprosjekt, medan Hogga handlar mykje meir om planet. Strauman er renderingsprosjektet.

## VEKE 10

Denne veka var midtsemesterveke, og all tid har gått med til produksjon og framstilling av prosjektet. Vi presenterte tre av seks prosjekt langs kanalen til midtsemester. Responsen frå sensorane var god. Vi fekk inntrykk av at vi burde fortsette i same spor. Den mest interessante kritikken for vår del var at vi må vurdere graden av virkemiddel i kvart prosjekt. Sandgruva prosjektet vart av ein av sensorane oppfatta som litt "over the top". Kanskje kan ein oppnå mykje av det same med mindre effektar.

Ellers var midtsemester særst verdifullt i den forstand at det tvinga oss til å illustrere historia vår gjennom ulike teikningsformer. Vi fann også fram til ein presentasjonsform som vi håpar å nytte oss av til den endelege sensuren. Eit moment som vart nemnt i samband med presentasjonen vår var at vi kan vere enda tydelegare i starten av presentasjonen på kva det er vi eigentleg arbeider med. Kva er prosjektet vårt sagt i ein setning?



Soveskapning, Strauman

## VEKE 11

Denne veka har vi jobba med prosjektet på Kvassodden. På midtsemester uttrykte sensorane at vi burde halde fast på tilnæringsmetoden vår til tomt og landskapsrom. Vi starta difor med å fylle ut skjemaet vårt med spelereglar, og på bakgrunn av dette summere opp prosjektet i ein abstrakt metafor/tema. Kvassodden skal handle om sanslege opplevingar knytt til vatn. Frå Kittleesen vart vi inspirerte av måleriet *Nøkken*, og dette vart utgangspunktet for arbeidet vårt med ein sauna ute på vatnet. I tillegg til saunaen vil vi etablere ein liten "flokk" av små gapahukar oppe på land. Vi skal også arbeide med åtkomsten frå vegen, i form av ein sti gjennom skogen.

På onsdag hadde vi vegleiing med Bjørn Otto. Han gav uttrykk for at prosjektet er inne i ein god fase, og at vi må halde fram med det vi driv på med. Han tipsa oss også om at det kan vere lurt å starte utviklinga av konseptuelle detaljar for kvart prosjekt. Slik får ein vist fram realismen i prosjektet, og ikkje berre dei meir svevande aspekta. Bjørn Otto nemnte også at det kunne vere lurt å ha ei vegleiing med nokon ein veit vil stille kritiske spørsmål.

Denne veka har vi også starta arbeidet med å klargjere filer for 3D-fresing av ein 3,6 m lang landskapsmodell av kanalen.

Tankar for neste veke:

Neste veke skal vi utarbeide eit forslag for Holmane, samstundes med vidareutvikling og ferdigstilling av Kvassodden. Vi håpar også å få ferdig ein test av landskapsmodellen.



Gapahukflokk, Kvassodden

## VEKE 12

Denne veka har vi halde fram med å presisere prosjektet på Kvassodden. Vi har sett for oss ei vandring frå parkeringa oppe på vegen, ned til bålplassen, og til saunaen i vatnet. Metaforen "Nøkken" har vore viktig i utviklinga av saunaen, både plasseringa ute på vatnet, men også sjølve utforminga av dei innvendige benkane som strekkjer seg opp til taket og heilt ned under vasskorpa, slik at ein kan senke seg ned i vatnet frå innsida og symje ut frå saunaen.

Gapahukane ("Flokken") og saunaen skal kledast i spon, for å få fram ein tekstur som kler opplevinga vi følte tomta hadde under synfaringa. Reint praktisk er det også lett å skifte ut den nedste delen av sponkledinga på saunaen som til tider vil vera i kontakt med vatnet, då spesielt om våren og hausten.

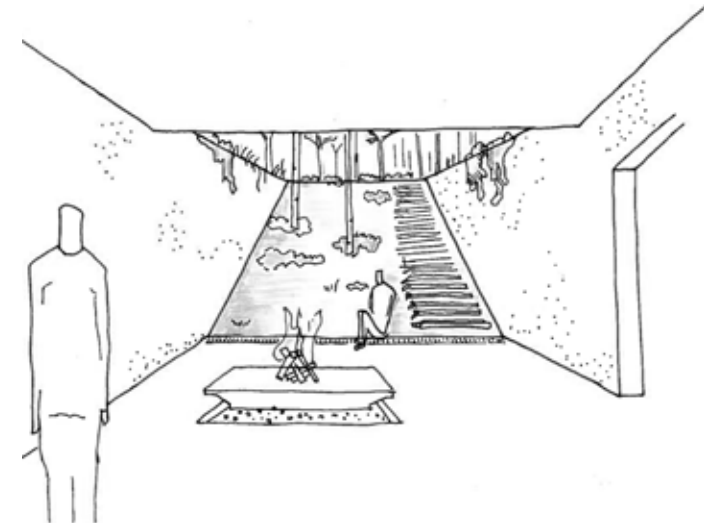
På Strauman føler vi at soveboksane i trea passar godt inn på tomta, medan åtkomsten og bålplassen ikkje har satt seg heilt enno. Ynskje vårt er å gje den reisande ei kjensle av å segle inn under noko tungt. Vi har utvikla mange ulike forslag, men har framleis ikkje funne noko vi er 100% nøgde med.

Neste veke fokuserar vi på å ferdigstille Strauman.

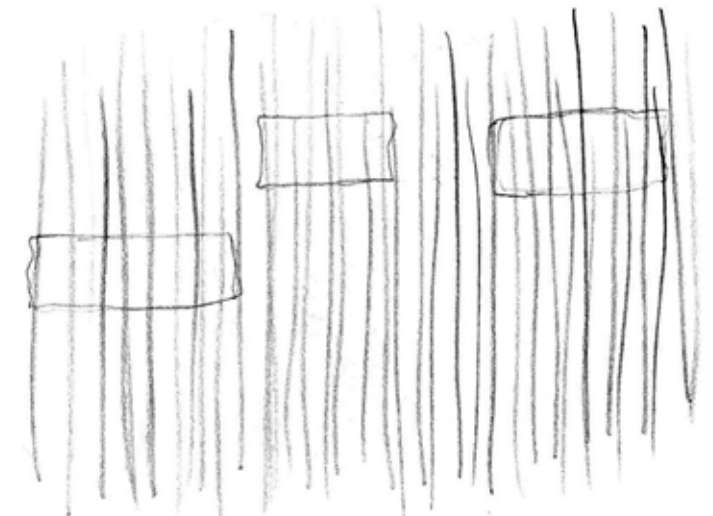
## VEKE 13

Denne veka har vi gjort nokre val som endrar ein del av åtkomsten på Strauman. Det store betongvolumet som vi har plundra med lenge er borte. Det vart for tungt og trongt, og åtkomsten opp til plataet med soveboksane baud på fleire problem. Den nye strukturen er ein lett trestruktur som skyt ut frå den tette skogen langs kanalen, med ei betongbrygge under seg. Eit hint om at noko skjer bak skogkanten. Frå betongbrygga vert ein tatt opp ei ståltrapp. På toppen av trappa rammast utsikten av fjellet på andre sida av kanalen inn. Vidare førast ein inn i skogen att og ein får auge på soveboksane i trea. Bålplassen har vi plassert på det flatare partiet mellom brygga og soveboksane. Den nye lette strukturen verkar å passe betre inn på Strauman enn kva forgjengaren gjorde.

Neste veke har vi vegleining med Sami Rintala, kor vi skal vise presentasjonen vi hadde til midtsemester.



Bålplass, Strauman



Spøkelse i trea, Strauman

## VEKE 14

Denne veka har vi arbeidd med Strauman og Holman. På Holman har vi fulgt tanken om å knytte øya saman med "Hundehola" på andre sida av vatnet. Vi har prøva å gjere eit prosjekt kor den reisande ikkje vert informert med tekstoppslag om at hola eksisterer på andre sida, men får istaden små hint gjennom arkitektoniske grep. Ei betongflate som dannar ein bålplate, med ei betongramme som peiker i retning av "Hundehola" er plassert nede ved vatnet. I bakkant, mellom trea lengre inn på øya, tenkjer vi å ha ein liten gapahuk for enkel overnatting. Gapahuken er like brei, og peikar i same retning som ramma. Saman dannar dei ein link til hola.

Sami Rintala verkar positiv til måten vi har framstilt prosjektet på, og til korleis vi bygger opp historia. Ei tilbakemelding var å sjå nærare på korleis soveboksane i trea kan bli endå meir robuste, sidan detta prosjektet er det som i størst grad legg opp til overnatting. Slik han ser det kan det gå i to retningar; ei retning kor skikkelsane i trea vert superlette, hengande dukkonstruksjonar; eller meir robuste bygningskroppar.

## VEKE 15

Denne veka har vi arbeidd med Strauman og Holman. Etter mykje skissering av sovesituasjonen på Strauman har vi vald å gå for ein meir robust løysing enn vi har hatt tidlegare, men uttrykket og konstruksjonen er ganske lik den vi presenterte på midtsemester. I staden for duk, som vi heile semesteret har etterstreba å få til, har vi kledd soveboksen med takpapp på alle flater. Ein litt uortodoks måte å bruke dette materialet på, og vi føler at dette er med på å forsterke den litt rare skikkelsen vi prøver å skape.

På slutten av veka har vi starta med å produsere dei endelege teikningane til alle prosjekta.



Skikkelsar i trea, Strauman

## VEKE 16

Denne veka har vore ei rein produseringsveke. Vi har bestemt oss for det endelige uttrykket på teikningsmateriale, samt font, skriftstorleik og teikningsskala. Vi har også vald å tone ned fargebruken i illustrasjonane i forhold til uttrykket vi hadde på midtsemester. Dette er noko vi føler er meir i tråd med korleis vi har jobba og stemninga som kanalen ber i seg.

Vi har også tatt eit val i forhold til den store landskapsmodellen vi hadde tenkt å lage. Jobben med å få til ein slik modell vil ta svært lang tid og i praksis vil den ikkje vise stort meir enn kva eit kart gjer. Vi har derfor bestemt oss for å heller lage ein landskapsmodell i 1:500 til kvar tomt med ein plakett i framkant som visar plasseringa langs kanalen. Om tida strekk til vil vi også lage ein detaljmodell i 1:20 eller 1:10 til kvart prosjekt.

Neste veke har vi som mål å vere ferdig med alle teikningar og illustrasjonar, samt å starte på prosessheftet.

## VEKE 17

Nok ei produseringsveke er omme. Alt av teikningsmateriale og illustrasjonar er ferdig. Arbeidet med prosessheftet er i gang, og det har vore interessant å kikke attende på korleis dei seks prosjekta har utvikla seg. Etter ei samtale med Bjørn Otto sist veke har vi bestemt oss for å vise store delar av dei ulike stega kvart prosjekt har vore gjennom. Vi meiner dette er viktig for å vise korleis vi har resonnerert oss fram til dei ulike svara vi presenterer som det endelige produktet. Nokre prosjekt har vorte mindre, medan andre vart større enn kva vi lenge hadde sett for oss.

Slik vi ser det, har vi to moglegheiter når det gjeld val av papir vi skal trykke på; Kvite teikningar på svart bakgrunn eller svarte teikningar trykt på brunt pakkepapir. Vi har bestemt oss for å prøve brunt papir for at ikkje plansjen skal bli for tung, og fordi det passar godt til modellane som er laga i same materiale.

I kveld skal vi ha ein prat med August Schmidt angående nokre av konstruksjonsdetaljane våre.







# Kanalen

av Odd Børretzen

Ingen andre kanalanelegg jeg har sett,  
har så rent vann, så uberørte bredder  
og så mange stillferdige lyder av rennende,  
plaskende vann.  
Det blir nok aldri mer bygget kanaler i Norge.  
Det er for sent. Dette er en tid som ikke tåler kanaltempoet.  
Og, som sagt, Kanal-byggerne er borte.  
De forsvant fra Jordens overflate.  
Sånn som andre eventyrlige vesener  
forsvant av uforklarlige grunner.  
Men Telemarkskanalen er der.  
Den er der. Et langt, vått spor etter en utdødd dyreart.  
Telemarkskanalen er et av minnene vi har  
om en tid da man hadde sans for båter,  
vann, stillhet og langsomhet i landet.

Måtte hun forbli her til evig tid.

# Kjelder

## BILDE:

1. <http://kittelsen.efenstor.net/displayimage.php?pid=222>
2. <http://uploads8.wikipaintings.org/images/theodor-severin-kittelsen/tussebyllup.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>
3. <http://uploads4.wikipaintings.org/images/theodor-severin-kittelsen/peer-gynt-10-1890.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>
4. [http://uploads3.wikipaintings.org/images/theodor-severin-kittelsen/farvel-da-mor\(2\).jpg](http://uploads3.wikipaintings.org/images/theodor-severin-kittelsen/farvel-da-mor(2).jpg), <https://www.google.com/blank.html>
5. [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Theodor\\_Kittelsen\\_-\\_Det\\_rusler\\_og\\_tusler\\_rasler\\_og\\_tasler,\\_1900\\_\(Creepy,\\_Crawly,\\_Rustling,\\_Bustling\).jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6e/Theodor_Kittelsen_-_Det_rusler_og_tusler_rasler_og_tasler,_1900_(Creepy,_Crawly,_Rustling,_Bustling).jpg), <https://www.google.com/blank.html>
6. <http://www.angelfire.com/un/theodorkittelsen/Theodorkittelsen/nokken.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>
7. <http://ad009cdnb.archdaily.net/wp-content/uploads/2008/05/03.jpg>, <http://www.archdaily.com/1004/element-house-sami-rintala/attachment/03/>
8. [http://static.dezeen.com/uploads/2010/09/dzn\\_ThamandVidegaradsq01.jpg](http://static.dezeen.com/uploads/2010/09/dzn_ThamandVidegaradsq01.jpg), <https://www.google.com/blank.html>
9. [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/89/Memorial\\_Walter\\_Benjamin\\_Portbou\\_008.JPG](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/89/Memorial_Walter_Benjamin_Portbou_008.JPG), <https://www.google.com/blank.html>
10. <http://weirdfictionreview.com/wp-content/uploads/2013/07/tarkovsky.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>
11. <http://news.buzzbuzzhome.com/wp-content/uploads/2013/09/aloni-3.jpg>, <http://news.buzzbuzzhome.com/2013/09/underground-hidden-homes.html>
12. <http://joegalm.files.wordpress.com/2012/08/ai.png>, <https://www.google.com/blank.html>
13. [https://d1smm65ga1y0vk.cloudfront.net/images/variants/cropresize/0/48/745/448/Sami\\_Lavvo\\_Norway.jpg](https://d1smm65ga1y0vk.cloudfront.net/images/variants/cropresize/0/48/745/448/Sami_Lavvo_Norway.jpg), <https://www.google.com/blank.html>
14. [http://24.media.tumblr.com/tumblr\\_m0mup2JUfp1qm4bu8o1\\_500.jpg](http://24.media.tumblr.com/tumblr_m0mup2JUfp1qm4bu8o1_500.jpg), <http://futureproofdesigns.tumblr.com/post/58049636079/displaced-astoria-laurence-pinn-2010>
15. [http://31.media.tumblr.com/74b2ed8c9d1724cb082498b1c5ceb7b1/tumblr\\_mk1hu44owi1r5mmhlo1\\_1280.jpg](http://31.media.tumblr.com/74b2ed8c9d1724cb082498b1c5ceb7b1/tumblr_mk1hu44owi1r5mmhlo1_1280.jpg), <http://futureproofdesigns.tumblr.com/post/47732044540/the-shape-of-the-air-katy-gilmore-photography-by>

# Kjelder

## BILDE:

16. [http://25.media.tumblr.com/2bc953fc28969943190e679b0f31ef95/tumblr\\_mwpjshph1p1qie8fko1\\_500.jpg](http://25.media.tumblr.com/2bc953fc28969943190e679b0f31ef95/tumblr_mwpjshph1p1qie8fko1_500.jpg), <http://futureproofdesigns.tumblr.com/>

17. <http://wallpaperskd.com/wallpapers/2012/02/strange-modern-interior-design-architecture-900x1440.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>

18. [http://1.bp.blogspot.com/-C3NPAuLkB38/TiY4P1OXZ-I/AAAAAAAAACck/w9ERuPFirXw/s1600/stalker\\_alone1.png](http://1.bp.blogspot.com/-C3NPAuLkB38/TiY4P1OXZ-I/AAAAAAAAACck/w9ERuPFirXw/s1600/stalker_alone1.png), <https://www.google.com/blank.html>

19. [http://intoform.files.wordpress.com/2011/12/tree\\_hotel001-528x297.jpg](http://intoform.files.wordpress.com/2011/12/tree_hotel001-528x297.jpg), <https://www.google.com/blank.html>

20. <http://gagern.files.wordpress.com/2010/10/spiegel-schmal-1.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>

21. <http://img10.imageshack.us/img10/4941/15167816.jpg>, <https://www.google.com/blank.html>

