

WALLNER WEISS
Copenhagen
www.wallnerweiss.com

KULTUR DER BEVÆGER

ARBEJDSDOKUMENT OM KUNST OG KULTUR SOM
AKTIVERENDE DEL AF BYENS RUM

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Intro.....	3
1.1 Proces.....	3
2. Sammenfatning.....	4
2.1 Centrale tendenser.....	4
2.2 Inspirationskataloger.....	4
2.3 Bilag: Referat af workshoppen / LOA 20. januar 2012.....	4
2.4 Bilag: Et kvalificerings, evaluerings- og dialogbaseret redskab.....	4
2.5 Opfølgning.....	5
3. Indledende diskussion om byrum og bykultur.....	6
4. Kultur som driver i byudvikling.....	9
4.1 Byrum- Kontekst, beliggenhed og tilgængelighed.....	9
4.2 Tværkulturel-effekt i det kulturelle byrum.....	12
5. Kultur i byens rum.....	13
5.1 Ti markante tendenser.....	13
5.2 Byrumskultur – fire karakteristiske typer.....	16
5.3 Stoflighed og materialitet.....	19
5.4 Højt specialiserede rum/anlæg.....	20
5.5 Det sceniske rum.....	20
5.6 Mangfoldighed, inklusion og eksklusion.....	20
6. Inspirationskatalog.....	21
Concrete utopia.....	26
The Sharjah Museum Square “It’s in my way”, De arabiske Emirater.....	27
Diamanten, Odense.....	28
7. Bilag.....	58
7.1 Referat fra Visionsværkstedet fra Kulturtorvet.....	58
7.2 Evalueringsredskab.....	63

1. INTRO

Formålet med analysen er at:

Kortlægge ideer til program for "kulturtorvet" og levere input til udarbejdelsen af konkurrenceprogrammet for International Kunsthall København med særligt fokus på Kunsthallens udearealer og relationen mellem byrummet og udstillingsbygningen.

Indsamle international erfaring og udvikle viden omkring centrale tendenser, anvendelse og drift af kulturelle pladser og byrum.

1.1 PROCES

Notatet er udarbejdet på baggrund af international research på vellykkede og interessante eksempler på kulturelle byrum og pladser, og diskussioner og oplæg på Workshopen hos Lokale - og Anlægsfonden d. 20.01.2012

Nærværende notat indeholder nedenstående elementer:

- Sammenfatning: Diskussion af kulturbegrebet i relation til planlægning
- Analyse af de toneangivende, internationale tendenser i forhold til kulturelle byrum (med afsæt i workshopen og international best practice),
- Inspirationskatalog over internationale eksempler på kulturelle byrum.
- Referat fra workshopen hos Lokale og anlægsfonden d. 20. januar 2012
- "Scoreweb" - Udkast til et koncept-, evaluerings-, og dialogredskab til brug i forbindelse med kvalificering af kulturtorvsprojekter og i forbindelse med kunsthallen på Carlsberg.

2. SAMMENFATNING

2.1 CENTRALE TENDENSER

På baggrund af omfattende international research på vellykkede og interessante eksempler, har vi foretaget en analyse af hvilke tendenser, der er toneangivende i forhold til kultur i byens rum, herunder aktivering af torve og pladser. Vi fandt i denne analyse at følgende begreber er helt centrale hvis man ønsker at fremtidssikre kulturtorvet: Multifunktionalitet, foranderlighed, idræt og bevægelse, interaktion og inddragelse, stærkt visuelt udtryk, rekreation, mødestedskvaliteter, integration af byrum og bygning samt sæson.

2.2 INSPIRATIONS- KATALOG

I kataloget præsenteres en række eksempler på, hvorledes man i internationale sammenhænge har forholdt sig til de beskrevne tendenser. Inspirationskataloget er kategoriseret i forhold til disse tendenser for at tydeliggøre hvorledes eksempelvis multifunktionalitet, inddragelse, foranderlighed/midlertidighed, eller inddragelse af byrum og bygning har manifesteret sig i konkrete byrum.

2.3 BILAG REFERAT AF WORKSHOPPEN HOS LOA 20. JANUAR 2012.

I kataloget præsenteres en række eksempler på, hvorledes man i internationale sammenhænge har forholdt sig til de beskrevne tendenser. Inspirationskataloget er kategoriseret i forhold til disse tendenser for at tydeliggøre hvorledes eksempelvis multifunktionalitet, inddragelse, foranderlighed/midlertidighed, eller inddragelse af byrum og bygning har manifesteret sig i konkrete byrum.

2.4 BILAG ET KVALIFICERINGS, EVALUERINGS -OG DIALOGBASERET REDSKAB

På baggrund af analysen af de toneangivende, internationale tendenser i forhold til kulturelle byrum har vi udviklet til et redskab der kan medvirke til 1) at kvalificere koncepter inden for kultur i det offentlige rum, og 2) at kvalificere dialogen mellem den bevilgende myndighed og ansøgere. Herudover kan redskabet også medvirke til, at de enkelte ansøgere bliver mere skarpe på, hvilket projekt de ønsker at skabe, samtidig med at det giver et hurtigt visuelt overblik over projektet og dets profil.

2.5 OPFØLGNING

Drift og vedligehold af installationer og kulturfaciliteter i byens rum er ikke belyst i notatet, men er et afgørende parameter for realiseringen af flere kulturelt betonedede byrum, ikke mindst i dialogen med de ansvarlige forvaltninger og institutioner, der står som driftsejere.

Et andet afgørende element, der fortjener yderligere opmærksomhed er de forskellige organisationsformer og brugergrupper, der knytter sig til kulturel udfoldelse i byens rum.

3. INDLEDENDE DISKUSSION OM BYRUM OG BYKULTUR

Dette afsnit refererer og udfolder den diskussion af det overordnede tema, der har været undervejs i processen som kommentarer til rapportens foreløbige konklusioner.

I processen med udarbejdelse af dette inspirationskatalog har fokus bredt sig fra et snævert begreb om et kulturtorv/plads i byen til forskelligartede kulturelle aktiviteter til et bredere blik på kulturens rolle i byens udvikling og kulturen som intervention og redskab i en bypolitisk diskussion. Et centralt tema i den sammenhæng er en diskussion af byens udvikling i turisme- og oplevelsesøkonomiens tegn, herunder ændret kulturforbrug og vaner hos store dele af befolkningen. Spændet fra elitekultur til massekultur, og det vidt forskellige udbytte af de forskellige kulturformer, tematiseres i høj grad i de kulturelle aktiviteter, der iscenesættes i byens rum.

De socialutopiske modeller er en integreret del af den modernistiske planlægning og spiller måske en større rolle i dag, end de nogensinde har gjort. For de tidlige utopister i den situationistiske bevægelse spiller kulturen eksempelvis en rolle som løftestang for frigørelsen af mennesket, der gennem en legende udforskning i den kulturelle sfære realiserer sit potentiale/sig selv og vinder ny indsigt. Utopien om det frigjorte menneske, der utvungent udfolder sig i byens rum, lever i bedste velgående i kulturpolitikken.

I bypolitikken afvejes forskellige hensyn, ofte uden synderligt held. På den ene side står hvad nogen vil kalde kulturelitisternes tro på, at kulturen spiller en rolle for vores generelle dannelse, og at den derfor er en vigtig ingrediens i den demokratiske samtale, der foregår hver dag. På den anden side er der velfærdsurbanismens mere brede fokus på den brede befolknings sundhed, oplevelser og rekreation, udtrykt i fx kunstlegepladser, lommeparker og arkitektonisk/kunstnerisk iscenesættelse af aktivitetsrum. En central udfordring er derfor at slå bro mellem oplevelser (uforpligtende underholdning) og fordybelse. At opretholde et ideal om kulturen som beriger, der åbner verden med nye erkendelser samtidig med, at den mere rastløse kulturforbrugers behov stilles.

Arbejdet med kultur i byens rum er betinget af de rammer, der sættes administrativt, ligesom det er afgørende, hvilket virkefelt de aktive kulturudøvere, der agerer med projekter i byens rum føler, de har. Der er nogle specifikke normer for kultur møder, en indforståethed, der udtrykkes i kultur- og bypolitikken. Det udtrykkes helt konkret i, hvad der gives tilladelse til, men også gennem policyintitater og stærkt politisk fokus på eventkultur.

Byens rum som begreb er fortsat intimt forbundet med den vestlige civilisations historie. En grundbetingelse for udviklingen og konsolideringen af det liberale demokrati er den frie, uhindrede udveksling af ideer, information og holdninger, der traditionelt har fundet sted i det offentlige rum (fra "Drømmen om det offentlige byrum" af Kristoffer Weiss, Arkitekten) Ikke desto mindre er byens rum som vi kender det i dag under pres fra flere sider. I følge byteoretikeren Stephan Graham resulterer den omfattende liberalisering og markedsliggørelse af byerne i en overdeterminering af byens rum og skabelsen af monofunktionelle byområder. Herudover presses byernes offentlige rum af gated communities og andre former for udgrænsning af kulturer, som man opfatter som hindringer for flertallets gnidningsfrie velfærd. Selv om

Utopien om
det frigjorte
menneske,
der utvungent
udfolder sig i
byens rum, lever i
bedste velgående i
kulturpolitikken.

arkitekternes præsentationer altid illustrerer myriader af liv, børn med balloner i optimistiske renderinger, der fortæller historien om et levende fællesskab med omdrejningspunkt i vores fælles rum, så er der langt til virkeligheden med dynamiske offentlige rum af høj arkitektonisk kvalitet. Men drømmen lever.

Byens rum er med andre ord "centre stage" i fantasien om den kosmopolitiske by. Byens rum er stadig et samlingssted i forbindelse med ekstraordinære begivenheder. Men i hverdagslivet har vi ikke længere en kultur for at interagere med hinanden i byens rum. Det danske velfærdssamfund var, som professor Ove Knudsen dokumenterer det i bogen "Konkurrencestaten", som udgangspunkt både et økonomisk, politisk og kulturelt projekt. Det var i høj grad et dannelsesprojekt, der søgte at give borgerne mulighed for at realisere en højere grad af velfærd, herunder nye erkendelser og øget bevidsthed om kulturel værdi. Det prægede byplanlægningen og præger stadig vores ideer om, hvilken rolle kulturen spiller i planlægningen.

Dette afleder mindst to måder at tale om bykultur og dens rolle på. 1) Ideen om velfærdsbyen, der nu er transformeret til oplevelsesbyen, hvor borgerne forbruger kulturelle oplevelser. Kulturens oplevelsesøkonomiske rolle er fremherskende i megen planlægning, der sigter mod et nytteparadigme. 2) Som modsvar til dette udtrykkes ideen om, at kultur skal udfordre den monokulturelle tilstand, der præger mange byer. Det er et kritisk begreb om bykultur, der former sig som et opgør med byen som et stort shopping mall for middelklassen. I dette perspektiv handler bykulturen om at give plads til alternative livsstile og diversitet. Det er et begreb om bykultur, der rummer et demokratiseringsideal/imperativ. Samfundet BØR grundlæggende skabe rum til de svage grupper, der marginaliseres. Det bliver dyrere og dyrere at bo i byerne, hvilket skubber visse grupper i samfundet længer og længere ud af byen. Den blandede og mangfoldige by er de facto på vej ud og sætter de mange former for bykultur som vores byer ikke rummer under yderligere pres, fordi de opfattes som støjende eller forstyrrende for mainstream konsum.

Samfundet BØR grundlæggende skabe rum til de svage grupper, der marginaliseres

Det handler derfor grundlæggende om at skabe rum - i overført betydning i form af tolerance og interesse men også helt konkret.

Diskussionen kan sammenfattes i en række temaer og spørgsmål, der åbner for en yderligere diskussion af bykultur, og dermed af kultur som del af aktiveringen af byens rum:

1. Kvalitet i indsatserne er et gennemgående tema, der kræver en redegørelse for de forudsætninger, vi gør os, når vi taler om kultur. Er det muligt at operationalisere et begreb om kvalitet, der kan anvendes på tværs af projekter og indsatser?
2. Inddragelse og forankring er hjørnesten i arbejdet med at sikre succes med kulturelle projekter i byens rum. Spørgsmålet må være, hvordan man skaber en reelt inkluderende bykultur, der er i øjenhøjde med de mange forskellige befolkningsgrupper, og er det overhovedet en mulighed? Med andre ord byens rum som steder, der bryder med mainstream monokultur og giver plads til den skæve og mere kritiske kulturudfoldelse? Men er kulturpolitik virkelig det samme som socialpolitik?
3. Kan kommercialisering og modkultur trives side om side? I de større danske byer er det turisme og oplevelsesøkonomi, der sætter dagsordenen i de centrale bykvarterer. Kan der skabes en ny urban koreografi/scenografi baseret på andet end en udpræget, rastløs oplevelseskultur, der ikke levner plads til alternative kulturelle udtryk som andet end midlertidige indslag.

4. Velfærdsurbanisme. Har velfærdsbyen skabt en nivellerende monokultur? Og hvordan håndteres konkurrencestatens credo om, at alle tiltag sigter mod optimering: Borgerne skal være mere kreative, sundere, tolerante og oplyste? Dvs. det altid påtrængende spørgsmål om kulturens nytte.
5. Er de danske byer på vej mod at blive, glatte, rekreative utopier, og er det muligt at finde nye spændende måder at balancere behovet for både kreative og rekreative utopier?
6. Et aspekt, der trænges i baggrunden i diskussionen, er kultur som led i forskønnelse af byens rum. Bør der atter være fokus på kulturens rolle som inventar i byens ceremonielle rum og som en påmindelse om det samfund, vi lever i, og den fortid, der har produceret det?
7. Sammentænkningen af kunst og arkitektur, dvs. bygningsintegreret kunst, er i vækst. Det ses i forhold til helende arkitektur i sundhedsvæsenet, men bredes også ud til andre sfærer. Kan der vindes ved at lave alliancer mellem kunstnere/kulturproducenter, planlæggere og arkitekter tidligt i udviklingsforløb omkring nye byrum?
8. Kulturen som facilitator for demokratisk dialog, skaber rum om steder, hvor meninger og holdninger brydes, og hvor ideer og drømme udveksles? Et sted for provokation og byens rum som læringsrum, der kan inspirere til nytænkning og støtte op om idealet for dannelse og italesættelse af fundamentale menneskelige forhold?

4. KULTUR SOM DRIVER I BYUDVIKLING

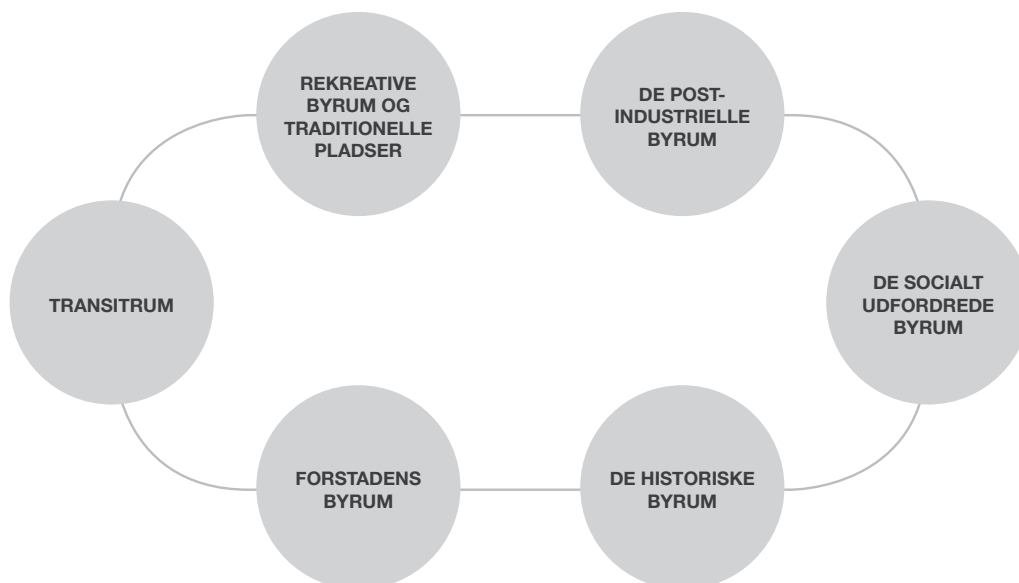
De forskellige kulturformer udfoldes i – og med – byens rum. Det har længe været kendt, at kultur kan spille en afgørende rolle som redskab i udviklingen af bykvarterer, både hvad angår konvertering af tidligere industriområder som fx Carlsberg-bydelen eller omdannelsen af Københavns havn fra infrastrukturalter til blå og grøn rekreation og bosætning. Ikke mindst samspillet mellem bygning og byrum er et væsentligt omdrejningspunkt for en udvidet forståelse af de muligheder, øget fokus på kultur i byens rum skaber.

Anvendelsen af kultur, kunst og arkitektur som katalysator i revitalisering og konverteringsprojekter rejser en række spørgsmål:

- Hvordan kan kulturen være med til at skabe nye steder (stedslighed) med stærk identitet, mødesteder for fysisk udfoldelse og kulturel indlevelse og øget interaktion?
- Hvordan kan kunst og kultur bruges målrettet til at iscenesætte byens rum og skabe synlighed i tiltrækning af nye brugergrupper?
- Hvordan kan kunst og kultur tilføre byrum identitet både i forhold til historiske referencer og i forhold til gamle byområders revitalisering som nye områder med højt niveau af rekreative faciliteter?

4.1 BYRUM – KONTEKST, BELIGGENHED OG TILGÆNGELIGHED

De indsatsområder, der kan være i arbejdet med byudvikling, præsenteres her i et katalog over forskellige byrumstypologier: De postindustrielle byrum, de socialt udfordrede byrum, de historiske byrum, forstadens byrum, transitrum og rekreative rum.



BYRUM – KONTEKST, BELIGGENHED OG TILGÆNGELIGHED

De postindustrielle byrum er byrum som "Tråden" i Varde, Musicon i Roskilde, Københavns Havn, Nordkraft i Aalborg eller Kødbyen i København. Byrummene kan karakteriseres som en form for "overskudslandskaber", skabt af samfundets udvikling og omstilling fra industrisamfund til viden og rekreation. De postindustrielle byrum er selvsagt ofte kendetegnet ved et rå udtryk, men også ved at stedet indeholder en stærk fortælling, identitet og historie, der kan bygges en robust udvikling på skuldrene af. De postindustrielle byrum egner sig godt til pionererne, iværksætterne, de selvorganiserende og de kreative miljøer. Det skyldes, at de rå bygninger ofte giver vide rammer for udfoldelse, er billige at leje og skaber mulighed for en meget forskelligartet brugergruppe, der kan nyde godt af stedets synergier. De postindustrielle byrum er dermed også byrum, der lægger op til midlertidige og uformelle events, og som har potentiale til at blive "en by i byen", det vil sige et område, der har sit eget lokalliv, og som "lever" af lokale, engagerede kræfter. I denne type byrum kan kunst og kultur fungere som en væsentlig konverteringsstrategi og medvirke til at løfte rummets visuelle karakter og tiltrække nye brugergrupper.



SOCIALT UDFORDREDE BYRUM

De udfordrede byrum er byrum beliggende i områder som Urbanplanen, Mjølnerparken eller Gjellerupparken. Det er byområder, der kæmper med den modernistiske byplans udfordringer, stor demografisk ulighed, relativt nedslidte byrum eller stor mangel på velfungerende offentlige mødesteder. Det er byrum, der ligger ofte øde hen, eller som overvejende bliver brugt af brugergrupper, der ikke giver plads til andre brugere. I de socialt udfordrede byrum kan brugen af kunst og kultur være et meget virkningsfuldt greb i forhold til at opgradere det fysiske miljø, men i høj grad også til at styrke beboernes ejerskab i forhold til området. Et styrket ejerskab til et byrum eller et område kan eksempelvis opnås ved at inddrage beboerne i udformningen, udvælgelsen, eller vedligeholdelsen af de kunstneriske elementer i området. Kunsten og kulturen kan medvirke til at give området nye mødesteder og samlingspunkter. Et kulturbegreb, der også indbefatter bevægelse og idræt vil være oplagt.



DE HISTORISKE BYRUM

De historiske byrum som Kongens Nytorv, Storkepringvandet, rådhuspladsen i København, Store torv i Århus, C.W. Obels plads i Aalborg, eller Amagertorv er karakteriseret ved en stærk fortælling, tradition og visuel identitet og ofte er de beliggende i meget tæt bebyggede områder. Det er byrum som generelt er meget livlige, men som også er præget af megen trafik, og som ofte bliver brugt som gennemgangsrum. De historiske byrum er ideelle til at understrege byens rum som et scenisk rum eller skueplads; et rum der giver mulighed for, at mangfoldigheden kan komme til udtryk, og hvor mennesker kan mødes og meninger udveksles. De historiske byrum vil ofte være scene for etablerede kulturelle events som fx Københavns Modeuge, der er meget tydeligt til stede med storskærme, opvisninger og debatter. Det er en udfordring at skabe improviserede kulturelle tiltag i områder, der har en fast funktion og identitet.

FORSTADENS BYRUM

De senere års store fokus på forstadens bygningskulturelle og planmæssige kvaliteter og udfordringer har skabt en debat om, hvordan og hvilken rolle kulturen skal spille i forstadens byrum. Den stærke funktionsopdeling og lave tæthed, der præger forstæderne, skaber et behov for at tænke forbindelser på tværs, ligesom det ofte er i forbindelse med rekreation, at man som indbygger mødes

TRANSITRUM

Transitrum er de byrum, som ligger i forbindelse med tog- og s-togstationer, lufthavne, parkeringspladser og supermarkeder, parkeringshuse, fortove og større vejanlæg etc.. Transitrum er karakteriseret ved at være flygtige overgangsrum, der ofte ikke appellerer til ophold, men som fremmer en målrettet og hastig bevægelse. Transitrum er ofte præget af stærk trafik og mange, meget forskelligartede brugere. I disse typer byrum kan kunst og kultur spille en rolle i forhold til at opgradere det fysiske miljø og dermed medvirke til at skabe et mere trygt og indbydende byrum. Herudover kan kunsten og kulturen fungere som en oase, idet den giver anledning til en pause i bevægelsen. Transitrum karakteriseres ofte som ikke-steder, dvs. som områder der er stærkt funktionelle, men som ikke rummer fortællinger eller historie, og som er fuldstændig generiske. I denne forbindelse kan kunst og kultur spille en central rolle i forhold til at forvandle transitrumets ikke-stedslige karakter til et egentlig sted, med en fortælling, en mening og en resonans.



REKREATIVE BYRUM OG TRADITIONELLE PLADSER

Rekreative byrum og traditionelle pladser er eksempelvis parker, idrætsanlæg og strandparker eller offentlige pladser så som Jomfru Ane Parken i Aalborg, Solbjergplads på Frederiksberg, Søndre Boulevard, Teaterpladsen i Holstebro og eller Superkilen på Nørrebro. Byrum og områder som disse danner ofte rammer om mange forskelligartede mennesker, formål og aktiviteter. Kunsten og kulturen i disse rum spiller en medierende rolle, idet den skaber et samlingspunkt, faciliterer nye møder på tværs af generationer, nationer, interesser og kultur. Det kan ske gennem overraskende eller provokerende elementer, der får folk til at stoppe op, som tænder folks nysgerrighed og opfordrer dem til at interagere med kunsten og hinanden. .

4.2 TVÆRKULTUREL-EFFEKT I DET KULTURELLE BYRUM

Et af nøgleordene i det moderne, fremtidssikrede byrum er multifunktionalitet. Det skaber hvad man kan kalde en tværkulturel-effekt i forhold til rummets karakter og formål, idet det moderne byrum ikke er et enten-eller, men i langt højere grad et både-og; det vil sige et byrum som ikke enten er et kunstnerisk rum, et idrætsrum, eller et legerum, men rummer elementer fra flere forskellige former for kulturelle aktiviteter. En af de helt afgørende tværkulturelleffekter i byrummet handler netop om integrationen af aktiv bevægelse og leg i kunsten. Det aktive og deltagende element i den fysiske aktivitet, kobles i mange sammenhænge tættere og tættere sammen med kunsten i takt med, at kunsten bevæger sig mod en langt mere inddragende og medskabende og legende formidlingsform.

5. KULTUR I BYENS RUM

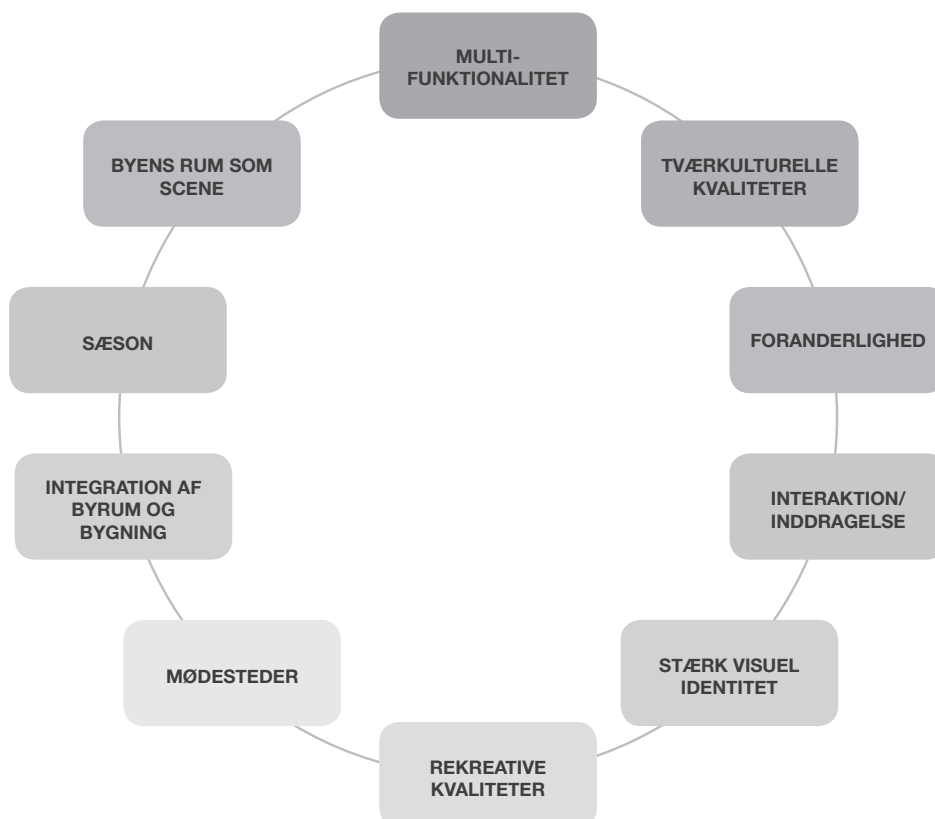
Med udgangspunkt i workshoppen (se bilag) og international research på vellykkede og interessante eksempler (se inspirationskatalog) er der foretaget en analyse af, hvilke tendenser der er toneangivende i forhold til kulturelle torve og pladser. Analysen er foretaget gennem komparativ analyse, herunder vurdering af projekternes kontekst. Hvert enkelt projekt, der indgår i analysen er gennemgået med henblik på at fremhæve særlige karakteristika. Projekterne er fundet ved desk research, interview af videnpersoner og gennemgang af magasiner og forskning på området.

Følgende elementer kan som resultat fremhæves:

- Ti markante danske og internationale tendenser
- Fire forskellige typer byrumskultur
- Seks arketyperiske byrumstypologier.

5.1 TI MARKANTE TENDENSER

Skal et kulturtorv ikke bare fremtidssikres, men også medvirke til at sætte nye standarder for kvaliteten af arbejdet med kultur og kunst i byens rum, kan følgende centrale tendenser indtænkes som inspiration i konceptudviklingen:



MULTIFUNKTIONALITET

Multifunktionalitet handler om muligheden for at forskellige kulturelle aktiviteter kan udfolde sig på kryds og tværs, døgnet rundt, hele året igennem. Multifunktionalitet kan medvirke til at skabe et levende og dynamisk byrum og tiltrække forskelligartede brugergrupper med vidt forskellige behov i udfoldelsen af kulturelle aktiviteter. Det multifunktionelle byrum kan medvirke til en øget social inklusion og opmærksomhed mellem grupper af borgere, der ikke normalt har en anledning til at mødes.

FORANDERLIGHED

Foranderlighed handler grundlæggende om, hvorledes byrummet hele tiden kan reaktualisere sig selv. Samfundsudviklingen, herunder udviklingen i kulturvaner og oplevelsesforbrug, sker i et højt tempo; hvad der er nyt og spændende nu, er måske glemt eller videreudviklet om et halvt år. Hvis indretningen af byens rum skal ske på en fremtidssikret måde, skal der gives plads og rum til udviklingen af nye tendenser, ideer og brugere, og dermed også til den midlertidige og spontane anvendelse af byens rum. Det stiller særlige krav til byrumsinventaret, der skal facilitere og give plads til foranderligheden. Byrummet skal således anses som noget processuelt – noget, der altid er i udvikling med samfundet og brugerne.

TVÆRKULTURELLE KVALITETER,

eller kultur på tværs, handler om at skabe rum, der ikke blot giver plads til idræt, bevægelse, leg og kunst, men som integrerer disse elementer i et og samme udtryk, der nedbryder skellene mellem kulturens elementer og dermed bryder grænserne for, hvordan vi oplever og interagerer med kunsten og det fysiske rum. Mødet og udvekslingen mellem den fysiske udfoldelse, kropslige oplevelse og kulturens mere klassiske, kunstneriske verden vil formentlig være et væsentligt element i udformningen af fremtidens levende og dynamiske byrum.

INTERAKTION/INDDRAGELSE

Den moderne forbruger og bruger vil ikke længere nøjes med at stå på sidelinjen og passivt kigge på. Den digitale revolution har påvirket brugeren i en sådan grad, at der er en klar forventning om at blive inddraget og om at kunne deltage og interagere med omgivelserne. Dette gælder ikke kun i den digitale verden, men også i den fysiske. Skal den moderne bruger inviteres til ophold, er interaktion og inddragelse således helt afgørende. Graden af interaktion og inddragelse afhænger naturligvis af konteksten og kan komme til udtryk på mange forskellige måder som en direkte invitation til deltagelse i forskellige formelle eller uformelle aktiviteter, som en opfordring til at stoppe op og give sin mening til kende, som en reaktion på lyd eller bevægelse i rummet, som en mulighed for medskabelse af rummet osv.

STÆRK VISUEL IDENTITET

Byrummets visuelle identitet kan være med til at definere brugen og aktiviteterne i byrummet ved at skabe en bestemt ramme og stemning og ved at tilbyde et særligt mulighedsrum, der kan åbne op for brugernes fantasi og kreativitet.

REKREATIVE KVALITETER

Det rekreative byrum med kulturen i centrum skaber et rum for både mental og fysisk rekreation.

MØDESTEDER

Rum for nye og gamle møder og udvekslinger på kryds og tværs mennesker imellem.

INTEGRATION AF BYRUM OG BYGNING

Integration af byrum og bygning sikrer, at byrummet bindes sammen med den kontekst, det er en del af, og forholder sig til overgangene mellem ude og inde og til tilgængeligheden til bygning fra byrum og omvendt.

SÆSON

I det danske klima er et afgørende parameter en effektiv udnyttelse og aktivering af byens rum, der sikrer, at et byrum benyttes hele året rundt. Det er fx muligheden for tørvejr, læ og varme om efteråret og vinteren, og skygge og afkøling om sommeren.

BYENS RUM SOM SCENE

Mødet med kunst og kultur i det offentlige rum er ofte spontant. Arbejdet med kultur i byens rum handler ofte om at facilitere det spontane og uplanlagte møde med kulturen og kunsten som et overraskende element i vores oplevelse af byens rum. Kulturen virker i bedste fald som en social mikser: Kulturen skaber ophold af kortere eller længere varighed, man møder hinanden gennem kulturen, og kulturen virker som facilitator for udvekslingen mellem mennesker. Fænomener som kunstlegepladser med rum til fysisk udfoldelse for børn, iscenesat af kunstnere har af samme grund vundet stor udbredelse og popularitet. Fænomenet ligger i krydsfeltet mellem leg, bevægelse og kultur.

5.2 BYRUMSKULTUR – FIRE KARAKTERISTISKE TYPER

Den kulturelle udfoldelse i byens rum bestemmes af de fysiske rammer. De udfordrer den eksisterende orden, fx boligkvarterenes monofunktionalitet, og tilføjer nye lag til livet mellem husene. Gadekultur, eventkultur, institutionskultur og hverdagskultur/kultur i hverdagen er fire kulturelle sfærer, der udfoldes i byens rum.

GADEKULTUR

Gadekulturen er præget af en høj grad af selvorganisering, og dens aktører befinder sig ofte i spændingsfeltet mellem amatører og professionelle. Det er en kulturform som ofte er præget af unge, frivillige, passionerede aktører. Gadekulturen er en kulturform der, i meget fysisk og konkret forstand, gør brug af byen, dens rum og faciliteter på improviserede måder. Gadekulturen opstår ofte, fordi dens aktører ikke har andre steder at udøve deres aktiviteter, men også fordi et "publikum" og interaktionen med dette er et afgørende element i gadekulturen. Gadekulturen er dermed også karakteriseret ved at være midlertidig, dynamisk og bevægelig. Eksempler på gadekultur er forskellige former for gadeteater, gøglere, musikanter, flashmobs, markeder, boder, skatere, parkour-udøvere osv. og ofte vil aktiviteterne foregå steder, der ikke er præget af normalisering. Det kan være steder, der er under transformation som fx tidligere industriområder eller bykvarterer under udvikling. Det er en udfordring at skabe rum til gadekulturen i mainstream byrum.



EVENTKULTUR

Eventkulturen kan karakteriseres som en kulturform der, i modsætning til gadekulturen, er mere organiseret. Dens aktører er ofte professionelle eller semi-professionelle, som har viden om diverse ansøgningsprocesser hos kommuner og andre statslige organer. Eventkulturen er således i stand til at skabe events, der kræver store set-ups, som er internationale, og som kræver en god økonomi. Eventkulturen er lige som gadekulturen også ofte præget af en grad af midlertidighed, men i modsætning til gadekulturen er eventkulturens arrangementer ofte længere og større. Eksempler på eventkultur er: Zulu Sommerbio, Outgames, Cph. Dox, Karneval, Distortion, motionsløb, Jazzfestivalen og andre musikfestivaler, flashmobs, modegule osv.



INSTITUTIONSKULTUR

Institutionskulturen er en kulturform, udspringer af forskellige foreninger og uddannelsesinstitutioner, såsom folkeskoler, gymnasier, børnehaver, og som ofte har formel eller uformel læring, udvikling og dannelse som det primære sigte. Det er en kulturform, som i høj grad er organiseret, og som ofte bliver en del af et længere, tilrettelagt forløb. Eksempler på Institutionskulturen er forskellige former for udendørs klasselokaler eller forsøglaboratorier for folkeskoleelever, der skal undervises i biologi, geografi eller fysisk, eller byrum som kan inddrages i idrætsundervisningen eks. parkourundervisning på Carlsbergs bobleplads eller idrætsstimer i Søndermarken

Eksisterende institutioner rykker ud i det offentlige rum og får fat i nye målgrupper. Fx AFUK, Dansens Hus, Det Kongelige Teater (ballet, opera)



CASE

EN INSTITUTION RYKKER UD I BYENS RUM

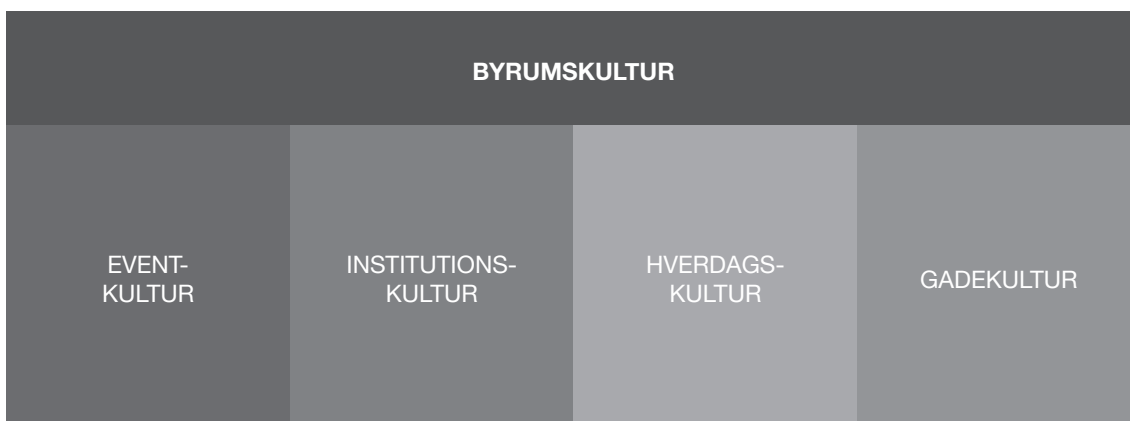
Dansens Hus har fokus på scenedansen. Hvis organisationen skal gøre brug af byens rum kræver det derfor:

- Et underlag man kan danse på. Det vil sige ikke beton
- Hævet sceneopbygning
- Mulighed for adgang til strøm lys og lyd
- Overdækket scene, da brugen af stedet ellers vil begrænse sig til meget få måneder om året.
- Hvis ikke det ligger i nærheden af dansehallerne selv, skal der også være mulighed for omklædning og opvarmning et sted

Dansens Hus er generelt meget interesseret i at rykke ud noget oftere i de offentlige rum, hvis faciliteterne er i orden. Omkostningsniveauet ligger på ca. 100.000 kr. for at opbygge en midlertidig scene og det er derfor meget begrænset, hvor ofte det lader sig gøre. Dansens Hus afholdt i foråret 2012 arrangementet Spring Dance, hvor danserne rykker uden for i byens rum, Dansens Dag.

HVERDAGSKULTUR / KULTUR I HVERDAGEN

De fleste menneskers hverdag er ofte præget af meget velovervejede logistiske bevægemønstre. Hverdagskulturen skal i denne sammenhæng forstås som er en kulturform der så at sige "bryder ind" i menneskers almindelige hverdag og skaber et overraskende og uplanlagt møde med kunsten eller kulturen i byens rum. Kulturen i hverdagen skaber således en lille forstyrrelse, pause eller oase i en ellers meget planlagt og genkendelig hverdag. Kulturen i hverdagen er derfor også ofte karakteriseret som et mødested, der skaber uformelle rammer for nye møder. Eksempler på kultur i hverdagen er forskellige former for gadeteater, happenings, gøgl, kunstinstallationer, lydinstallationer, gademusikanter osv.



Figur 2. Fire karakteristiske byrumskulturer

5.3 STOFFLIGHED OG MATERIALITET

Megen kunst, arkitektur og design fokuserer, eller måske lige frem privilegerer, menneskets synssans. Men netop kunst, arkitektur og design har et stort potentiale til, i langt højere grad, at appellere til kroppen som helhed og de indtryk rummet kan formidle gennem alle menneskets sanser. Ved at skabe kunst eller arkitektur, der ikke bare henvender sig til synssansen, men også til høresansen, følesansen lugtesansen og måske endda smagssanse, opstår muligheden for at formidle en anden type erfaring end blot de bevidste, intellektuelle og reflekterede erfaringer. Det bliver muligt at formidle langt mere umiddelbare og almenmenneskelige oplevelser, indtryk og erfaringer. Ved at bruge kunsten og kulturen til at sætte større fokus på det sanselige og dermed umiddelbarheden, kan kunsten og kulturen således medvirke til at nedbryde en række af de ofte meget rigide og kontrollerede konventioner, der er opstået i forhold til social udveksling i de offentlige rum. Herudover kan fokus på kroppen som helhed også medvirke til, at kunsten, arkitekturen eller designet henvender sig til en meget bred brugergruppe, på tværs af opvækst, kultur, nationalitet, uddannelse osv. Det skyldes, at sanseerfaringer netop er alment menneskelige og derfor ikke forholder sig til faste kategorier og kulturelle normer.

Forskellige måder hvorpå sanseligheden i byrummet kan styrkes:

- Belysning der kan fremhæve eller ændre i forskellige materials udtryk og fremtoning.
- Brug af temperaturforskelle eller varmfølsomme overflader
- Lydinstallationer, der kan udløses af forskellige handlinger/aktiviteter
- valg af materialer i belægninger eller i inventar
- Duftoplevelser
- Brug af lege eller spil der udfordrer hele kroppen og som måske kombinerer brugen af både krop og hoved.

Eksempler kunne være Eventyrparken i NV, Stadt Lounge i st. Gallen, lydinstallationer på solbjergplads, sansehaver/dufthaver, den midlertidige vindinstallation ved amager strand der indgik i den Københavnske Kunstbiennale 2011, Olafur Eliassons regnbue på ARoS, udstillingen "Sculptures by the sea" osv.

5.4 HØJT SPECIALISEREDE RUM/ANLÆG

Rum hvis funktionalitet er meget specifik og som henvender sig til en meget konkret og afgrænset brugergruppe: eks. skaterparker, klatrevæg og teaterscener.

DET SCENISKE RUM

Et eksempel på et højt specialiseret rum er det sceniske rum. Kunst og kultur i byens rum kan skabe rammerne for og opfordre rummets brugere til selv at udtrykke sig kunstnerisk. Dette kan ske ved at lade arkitekturen forme et scenisk rum, og dermed giver brugerne en platform for udfoldelse og for observation. Det sceniske rum vil således opfordre til ophold og til at se og blive set. Et scenisk rum kræver tekniske anordninger så som:

- Bøsninger
- Øksner
- gøglerstik
- ”bagtæppe”
- en form for scene
- plads til publikum

5.5 MANGFOLDIGHED, INKLUSION OG EKSKLUSION

Lige som begreber som brugerinddragelse, medskabelse og multifunktionalitet, så er mangfoldighed og inklusion helt centrale begreber i det dynamiske og levende byrum. Men hvis mangfoldigheden skal kunne blomstre og inklusionen blive en realitet, er det afgørende at gøre sig overvejelser over hvilke virkninger et konkret byrum har: I hvilken grad ekskluderer eller inkluderer rummet bestemte brugergrupper? Hvordan er forholdet mellem det folkelige og det elitære? Og i hvor høj grad giver rummet mulighed for at imødekomme forskellige former for behov og brug?

6. INSPIRATIONSKATALOG

Inspirationskataloget rummer en række konkrete eksempler på, hvorledes man i nationale og internationale sammenhænge på forskellige måder har forholdt sig til de tidligere introducerede tendenser.

Inspirationskataloget har følgende struktur og indhold:

Multifunktionalitet

- Nicolai Kulturcenter, Kolding
- Centrum Pladsen, Ringe
- Teaterpladsen, Holstebro
- Prada Transformer, Seoul

Det tværkulturelle

- Concrete utopia, DK
- The Sharjah Museum Square, De Arabiske Emirater
- Diamanten

Foranderlighed/Midlertidighed

- Pole Dance, MoMA, New York
- The Moving Forest, Amsterdam

Stærk visuel identitet

- Vestled, Hvide Sande
- Jeppe Heins bænke, Århus
- Stadt Lounge, St. Gallen (Schweitz)
- Miroir d'Eau, Bordeaux
- Dining Room, Wanås (Sverige)

Interaktion og inddragelse

- Byens hegn, København
- Freestylebasen, Odense
- Nine Now, Odense
- Givrum.nu
- Darling Quarter, Sydney
- Urban Gameplays – spil og leg i byens rum
- Verdens første 3-i-1 legeplads, Vejle, Odense, Esbjerg
- Lovlig streetart, København NV
- Flash mobs
- Merida Factory Youth Movement, Merida (Spanien)
- Bahndeckel Theresienhöhe, München

Rekreation

- Byhaven 2200, København
- The High Line, New York City
- Hackney City farm, London

Integration af byrum og bygning

- EWHA Womans University, Séoul (Korea)
- Centre Pompidou-Metz, Metz
- Miami Beach Soundscape Lincoln Park, Miami Beach
- 21 st. Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa (Japan)

Sæson

- Forum, Sony Center, Berlin
- Halle du Toueur, Bourgogne

Byens rum scene

- Multi Mill, Amsterdam
- Piazza Taxingeplan, Stockholm

Mødesteder

- Jomfru Ane Parken, Aalborg
- Schouwburgplein, Rotterdam

MULTIFUNKTIONALITET

Nicolai Kulturcenter, Kolding



Design: Arkitekt Kristine Jensens Tegnestue

I forbindelse med realiseringen af Kulturcenter Nikolai i Kolding har arkitekt Kristine Jensen skabt et multifunktionelt byrum, der fungerer som en udendørs forlængelse af kulturhuset. Da kulturcentret har hjemme i en nedlagt skole, har arkitekten ladet sig inspirere af skolegårdens mange forskellige funktioner. Dette har resulteret i en række små rum i det store byrum - et aktivitetsrum, en scene, en fortællingshave og en byhave.

Kilde: http://byensrum.dk/netvaerk/kolding_tekst.php



Design: Land+

Centrumpladsen i Ringe er Danmarks 1. multifunktionelle parkeringsplads. Ved brug af pullerter der kan hæves og sænkes, transformeres parkeringspladsen efter kl. 18:00 og i weekenden, til et aktivt byrum med plads til boldspil, leg og kulturelle aktiviteter. Ved større events kan pladsen afspærres helt.

Centrum pladsen er inddelt i 4 områder.

1. Ungdommens plads/natpladsen: her kan byens unge nyde solen, eller hænge ud til langt ud på aftenen pga. af pladsens belysning,
2. Kroppens plads/ idrætslegeplads: her er der mulighed for forskellige former for boldspil og leg, både den organiserede og den spontane
3. Kulturpladsen: Kulturpladsen giver mulighed for afholdelse af markeder, koncerter, teater udstillinger og større events.
4. Den folkelige plads: Den folkelige plads inviterer byens borgere og turister til ophold, rekreation og hygge.

For at gøre det nye byrum levende og attraktivt har man nedsat en "pladsbestyrelse" der tilrettelægger den praktiske brug. I pladsbestyrelsen sidder repræsentanter fra Handelsstandsforeningen, restauratørerne på pladsen, børnehavederen, medarbejder fra biblioteket, unge fra 9.-10. klasse, unge fra Midtyns Gymnasium og repræsentanter fra idrætsforeningerne og fra folkeoplysningsudvalget. Der er i alt afsat 25.000 kr. om året de første 4 år til at understøtte livet på pladsen.

Kilde: <http://www.landplus.dk/land+.aspx>



Design: Schul Landskabsarkitekter

Teaterpladsen er beliggende i Holstebros bymidte og fungerer som en udendørs forlængelse af Musik Teatret og Dansens hus. Pladsen er indrettet med en række platoer der giver byens borgere mulighed for at nyde det ny-renoverede åforløb og stedets lysinstallationer. Herudover danner platoerne rammen om både en udendørs scene til brug for kulturinstitutionerne og byens borgere og en udendørs biograf. Musikteatret har installeret Danmarks største led-skærm på facaden ud mod teaterpladsen. Således er teaterpladsen blevet et kulturelt samlingspunkt, der henvender sig til en bred brugergruppe ved både at tilbyde forskellige teaterforestillinger og koncerter, men også live transmitterede fodboldkampe.

Kilde: https://www.masterpiece.dk/UploadetFiles/10582/36/BrochureII_10.2_WEB.pdf
<http://schul.dk/holstebro-teaterpladsen/>



Sted: Seoul / **Årstal:** 2008 / **Klient:** Prada / **Design:** OMA, Ellen van Loon, Alexander Reichert

Prada Transformer er en pyramideformet, midlertidig pavillon, der blev brugt til en række forskellige events i Seoul i 2008. Eksempelvis husede pavillonen kunststillinger, modeshows og filmfremvisninger. Pavillonens form og funktion kan ændres ved at rotere pavillonen således, at gulv bliver til loft og omvendt.

Kilde: <http://oma.eu/projects/2008/prada-transformer>

DET TVÆRKULTURELLE

Concrete utopia



I projektet Concrete utopia, beskæftiger billedkunstneren Elle Klarskov-Jørgensen sig med fænomenet SLOAP (Space Left Over After Planning). SLOAP refererer til det de tomrum eller mellemrum, der kan opstå mellem store bygningsmasser, og som ikke inviterer til nogen form for ophold. Klarskov-Jørgensen vil med projektet Concrete utopia udnytte potentialet i disse meget udefinerbare mellemrum ved at invitere skaterne ind i disse. Dette gør hun ved at udforme en funktionel skulptur, der skal fungere som et 4-dimensionelt billede; en stærk farvet skaterampe der muliggør 360-900 graders cirkulær udfoldelse.

Kilde: http://rum1.aarch.dk/fileadmin/userfiles/cc/UDSTILLING/INTRO__Elle_K_J_.pdf

The Sharjah Museum Square: "it's in my way", De arabiske Emirater



På pladsen uden for The Sharjah Museum har kunstneren Mainer Lopez skabt en fodboldbane, hvor pladsens bænke, lygtepæle osv. står i vejen og forstyrrer spillet. Pladsen er dermed en opfordring til at opleve offentlige steder på nye og anderledes måder.

Kilde: <http://openhousebcn.wordpress.com/2011/12/02/its-in-my-way-arab-emirates-football-mainer-lopez/>



Diamanten er en stor interaktiv legeplads designet til Risingskolen i Odense. Legepladsen kobler kunsten med fysisk aktivitet og den teknologi børn kender fra computerspillenes verden. Hovedgrebet på de tre pladser er de så kaldte satellitter som er indbyggede i det kunstneriske legemiljø. Satellitterne er en form for avancerede knapper der er udstyret med en touch-funktion og som både kan lyse, spille musik, sige lyde og som er internt forbundne. Diamanten inviterer dermed til leg, læring og fysisk aktivitet med kunsten.

Kilde: http://www.sdu.dk/om_sdu/institutter_centre/ckv/aktuelle+og+kommende+aktiviteter/projekt+uderum/betondiamanten

FORANDERLIGHED/MIDLERTIDIGHED

Pole Dance

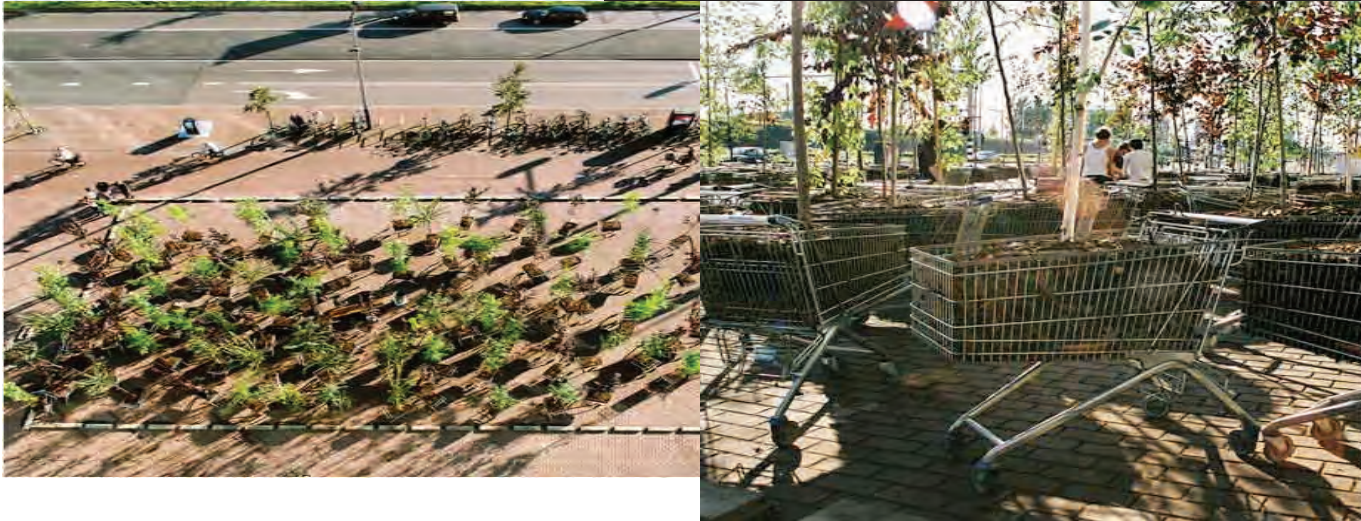


Sted: MoMA, New York / **Årstal:** 2010 / **Klient:** MoMA SP1 / **Design:** SO- IL

Pole Dance var en midlertidig installation opført i sommeren 2010 uden for MoMA SP1. Projektet var et forsøg på at undersøge arkitekturens potentiale til at skabe stærke sansemæssige miljøer frem for endelige og statiske former.

Kilde: <http://so-il.org/artifact/592>

The Moving Forest



Sted: Amsterdam / **Årstal:** 2008 / **Design:** NL Architects

The Moving Forest er, som navnet antyder, en mobil skov skabt ved at plante 100 træer i indkøbsvogne og skal ses som en reaktion på den manglende natur i det moderne bymiljø. Skoven blev lavet som en installation til The Urban Play Event i Amsterdam, hvorefter indbyggerne blev opfordret til at skubbe rundt med skoven eller til at adoptere et træ og tage det med hjem.

Kilde: <http://www.dezeen.com/2008/11/30/moving-forest-by-nl-architects/>

STÆRKT VISUEL IDENTITET

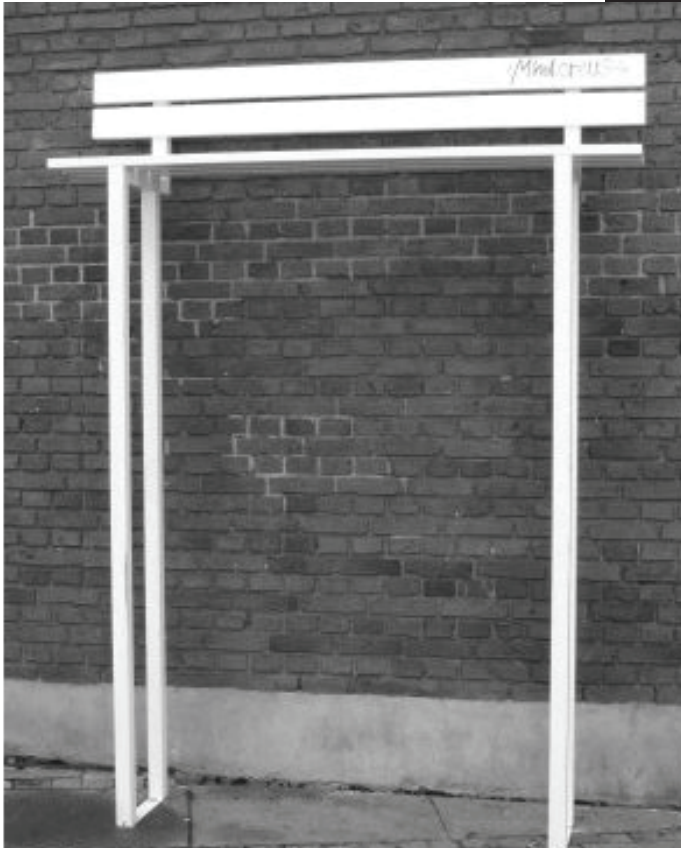
Vestled, Hvide Sande



Design: Billedkunstneren Marianne Hesselbjerg, professor Carsten Juel-Christiansen og landskabsarkitekt Torben Schønherr

Vestled ved Hvide Sande er et minimalistisk kunstværk, der giver adgang til stranden og skaber fokus på forbindelsen mellem by og hav. Hovedgrebet i værket består af en flade af røde teglsten, der strækker sig fra Hvide Sande by og rundt langs klitterne. Værket følger landskabet og lægger sig over klitterne som en stor rød sadde. Ud mod stranden har kunstnerne placeret en 28 meter lang bronzeskulptur kaldet Horisontlinjen. Skulpturen fungerer som en bænk, der bliver varm af solens stråler og indbyder til, at man sætter sig ned og nyder udsigten.

Kilde: <http://www.stedet-taeller.dk/viden-inspiration/cases-fra-ind-og-udland/vestled.aspx>



Som optakt til udstillingen "Sense City" opstillede ARoS i 2009 ti bænke i Århus midtby skabt af kunstneren Jeppe Hein. Bænkene var alle variationer over den velkendte, hvide parkbænk, men med deres finurligheder og humor trak de med ét beskueren ud af den selvfølgelig, velkendte hverdag og skabte mødesteder.

Kilde: <http://www.kunsten.nu/artikler/artikel.php?jeppe+hein+sense+city+mærkelig+bænk>

Stadt Lounge

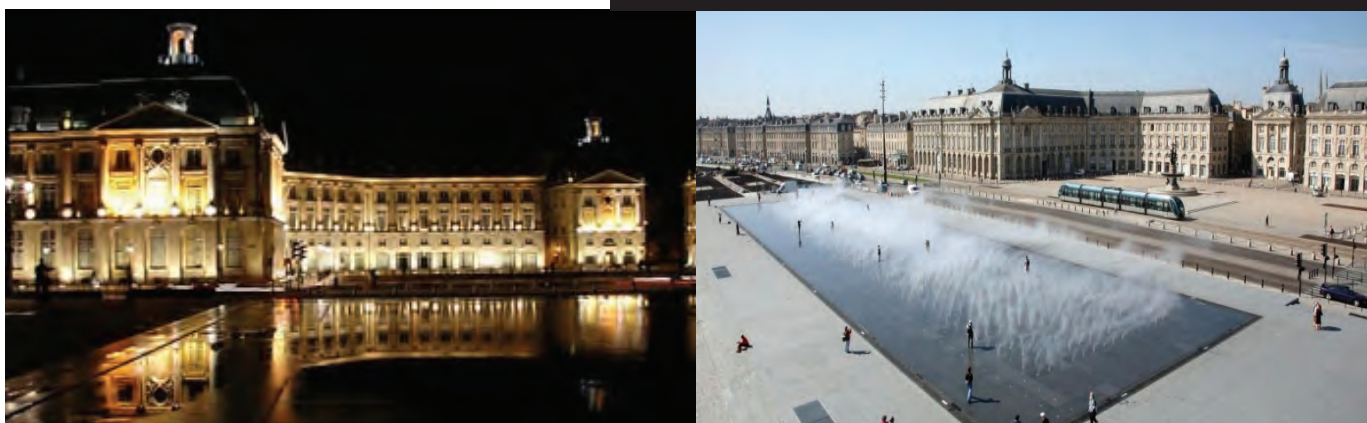


Sted: St. Gallen (Schweitz) / **Årstal:** 2005 / **Klient:** Raiffeisen Bank / **Design:** PippiLotti Rist og Carlos Martinez

Stadt Lounge er et område i byen St. Gallen indrettet som en hyggelig, uformel indendørs stue. Denne oplevelse har man skabt ved hjælp af et enkelt, men meget effektivt greb, nemlig ved at betække alt i området i et rødt gummi materiale, inklusiv bænke, springvand, biler osv.

Kilde: <http://landscapeisji.blogspot.com/2011/02/stadt-lounge-st-gallen-switzerland.html>

Miroir d'Eau



Sted: Bordeaux / **Årstal:** 2009 / **Klient:** Ville de Bordeaux – Communauté Urbaine de Bordeaux / **Design:** Michel Corajoud og Jean-Max Lllorca

Corajoud og Lllorca's vandspejl er med sine 130 meter verdens største og er blevet symbolet på det moderne urbane Bordeaux. Vandspejlet består af et granitfundament, der langsomt fyldes med et tyndt lag vand, der med tiden fordamper og tilfører pladsen en dynamisk og samtidig næsten teatralisk stemning. Når mørket falder på reflekterer vandspejlet facaderne på pladsens omkringliggende bygninger og skaber dermed et fascinerende kunstværk. På de varme sommerdage tiltrækkes mange mennesker af det kølige vand, og vandspejlet fungerer her som et uformelt og indbydende rekreativt område

Kilde: http://www.artsjournal.com/aestheticgrounds/2007/04/water_mirror_by_corajoud_in_bo.html

Dining Room



Sted: Wanås (Sverige) / **Årstal:** 2006 / **Design:** Melissa Martins

Dining Room indgik som en del af udstillingen "WANÅS 2006: Insight Out" og består af skelettet til en spisesstue, udstyret med stole, borde, vinduer, en dør og en kamin. Installationen er bygget op med hensyntagen til skovens træer, hvilket ses ved, at flere af stolene er bygget op rundt om stammen på et træ.

Kilde: <http://www.wanas.se/2009/02/melissa-martin/lang/en/>

INTERAKTION OG INDDRAGELSE

Byens hegn, København



"Byens hegn" er et projekt skabt i samarbejde mellem Metroselskabet, Københavns Kommune, Frederiksberg Kommune, lokale beboere, erhvervsdrivende, institutioner osv. Ideen er at anvende de 6 km. afspærring, der omkranser de 21 metrobyggeripladser til at skabe gode, interessante og kreative byrum, mens metrobyggeriet står på. Det gøres ved at invitere forskellige kunstnere, institutioner og lokalebeboere til at udsmykke de mange meter hegn. Værkerne er alle midlertidige installationer, hvilket betyder, at der ikke skal bruges penge til vedligeholdelse af værkerne og at hegnene vil forandre udtryk og løbende give rum for nye kunstneriske og kreative tiltag og ideer.

Kilde: <http://www.m.dk/#!/om+metroen/metrobyggeriet/byens+hegn>
[http://kulturogfritid.kk.dk/kulturanstalten/aktiviteter/vær-med-til-udsmykke-metroselskabets-\"byens-hegn\"](http://kulturogfritid.kk.dk/kulturanstalten/aktiviteter/vær-med-til-udsmykke-metroselskabets-\)



Design: Billedkunstner og skulptør Jens Munk Clemmensen og arkitekt og designer Mikkel Rugaard

Freestylebasen er en kunstnerisk legepladsplads, hvor kunst, leg, sport, bevægelse, rekreation og lokalhistorie går op i en højere enhed. Basen består af en række store hvide betonelementer, der først ligger spredte som perler på en snor og siden ender i en stor sammenhængende og tre meter høj skulptur. I tilknytning til hovedskulpturen er der placeret store hvide stålkonstruktioner der fungerer som klatrestativer. Selve formen på såvel betonelementerne som stålkonstruktionen giver associationer til den tidligere losseplads på grunden. Det hele er udformet, så det udgør ét stort kunstværk, der inviterer til fysisk interaktion med værket. Freestylebasens dobbelte funktion bryder dermed grænserne for, hvordan vi oplever og interagerer med kunsten og det fysiske rum omkring os.

Kilde: <http://www.odense.dk/Presse/Pressemeddelelser/Pressemeddelelser%202011/Ny%20Freestylebase%20giver%20baade%20leg%20og%20kunst%20til%20Stige%20e.aspx>



Design: Eva Koch

I Kongens Have i Odense ligger playspottet "Nine Now". Værket består af ni kobberbobler, der ved interaktion siger ordet "nu" på ni forskellige sprog med et sekunds mellemrum. Installationen indbyder dermed brugeren til direkte interaktion med værket og giver anledning til overraskelse hos de forbipasserende.

Kilde: <http://www.visitodense.com/danmark/da-dk/menu/turist/oplevelser/attraktioner/produktside/gdk004362/ninenow.htm?CallerUrl=1>



Givrum.nu er en organisation, der arbejder for at udnytte de ressourcer, der ligger i byernes tomme bygninger, i en tro på, at disse kan fungere som et vigtigt element i en kreativ og positiv byudvikling. Drømmen er at give mulighed for, at de tomme bygninger kan bruges som midlertidige kontorer, værksteder, atelierer, kulturhuse osv. indtil bygningerne skal restaureres eller rives ned. Givrum.nu støtter i denne forbindelse initiativrige borgere, der ønsker at tage de tomme bygninger i brug, i form af sparring og rådgivning omkring ansøgningsprocesser, finansiering, organisering og samarbejde mellem private og offentlige aktører.

Herudover har Givrum.nu blandt andet medvirket til at igangsætte følgende projekter:

Prags Boulevard 43

Givrum.nu har fået stillet en 6400 m² stor grund med 4 tomme bygninger til rådighed i 2-3 år. Efter at bygningerne har stået tomme i fem år er alle lokaler nu taget i brug af mere end 100 mennesker der har sin daglige gang på stedet, der lige nu rummer et cykelværksted, et træværksted, et galleri, et kontorfællesskab, et urbant laboratorium, et tekstiltrykkeri, et fotostudie, Københavns Fødevare Fællesskab osv.

Bolsjefabrikken i Københavns NV

Bolsjefabrikken danner rammen om kulturelle aktiviteter med en vægt på den kunstneriske profil. Stedet fungerer både som et udstillingssted for stedets kunstnere, som koncerthus, teaterscene og biograf, men stiller også forskellige øvelokaler og atelierer til rådighed for stedets brugere. Herudover har Bolsjefabrikken sin egen byhave og har flere gange lagt lokaler til lokale borgermøder. Bolsjefabrikken er åben for alle og sætter en ære i at inviterer kvarterets borgere og forbipasserende indenfor til kaffe eller øl i haven.



Design: Esbjerg: Syddansk Musikkonservatorium og skuespillerskolen, Vejle: Billedkunstner Morgen Stæde, Kenneth Balfelt og Lene Mirdal, Odense: Kunstnerkollektivet Illutron. Teknisk udvikling: Virksomheden PlayAlive

De tre byer Vejle, Odense og Esbjerg er gået sammen om at projektet "Robot Art Experience", et projekt de kalder verdens første tre-i-en legeplads. Legepladsprojektet er et fælles projekt hvor kunstnere via design og teknologi har skabt en legeplads i hver af de tre byer, der forbindes med hinanden via teknologi. De tre legepladser er skabt med inspiration fra børns computerspil, men kobler computerspillenes verden med børns

fysiske leg og udfoldelse. Hovedgrebet på de tre pladser er de så kaldte satellitter, som er indbyggede i de forskellige legemiljøer. Satellitterne er en form for avancerede knapper der er udstyret med en touch-funktion, og som både kan lyse, spille musik, sige lyde, og som er internt forbundne. Satellitterne har indkodet en lang række af meget forskelligartede spil og lege, som børnene selv kan vælge i mellem. Der er både lege der lægger op til individuel leg, og fællesleg, som handler om hurtighed eller om langsomme bevægelser, og lege, der centrerer sig omkring musik og rytme. Et eksempel er en leg, hvor to hold kan stiller op mod hinanden i et spil, der handler om at trykke på knapper de rigtige steder rundt i klatresystemer udformet som forskellige fabeldyr. Computeren, udformet som fabeldyrets hjerne, regner så ud, hvem der opnår flest point på kortest mulig tid. Udover de allerede udviklede spil giver legesystemerne også mulighed for, at børnene selv kan opfinde spil på deres egne computere, der derefter kan installeres i legesystemerne. De interaktive og forbudne legepladser i Esbjerg, Vejle og Odense åbner dermed op for kommunikation, læring, leg og fysisk aktivitet børnene og byerne imellem



Kilde: <http://www.nyheder.vejle.dk/Borger/Familie-boern-og-unge/Nyheder/Nu-kan-du-lege-med-en-usynlig-ven.aspx>
<http://www.playalive.dk/Byrummet/forside.htm>
<http://playalive.net/?id=139>



Graffiti og streetart er ofte noget, der skiller vandende. Men i Københavns nordvestkvarter har man valgt at give gadekunstnerne og graffitimalerne et frirum til lovligt at udøve og eksperimentere med deres kunst. Parkens mure er åbne for alle. Graffitiparken ligger på den gamle Skodagrund på hjørnet af Lygten og Frederikssundsvej og parken består i alt sin enkelthed af et grusbelagt hjørne med grønne beplantninger og, vigtigst af alt, en lang mur udgjort af store masonitplader. Graffitiparken blev i 2007 igangsat som et midlertidig projekt, men i 2009 besluttede kommunen at gøre parken permanent. I dag tilfører Graffitiparken liv og oplevelse til et ellers meget trist hjørne i midten af det Københavnske nordvestkvarter.

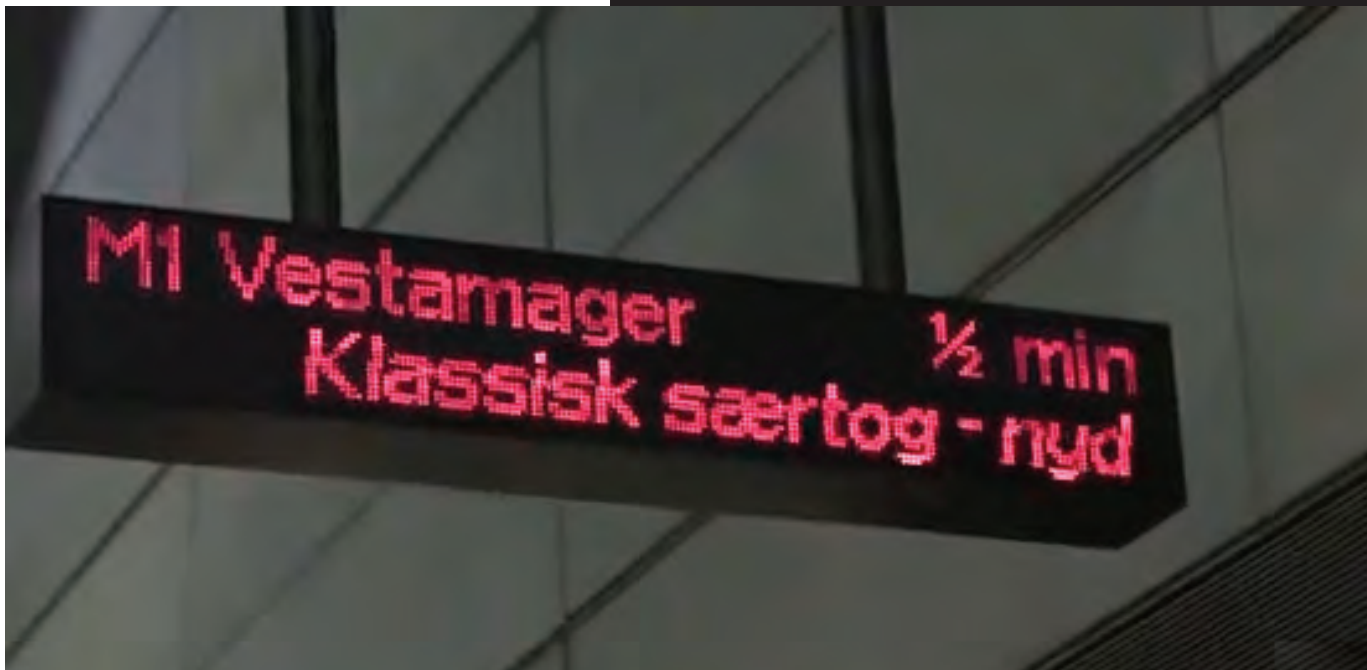
Kilde: <http://ibyen.dk/gadeplan/ECE388050/nordvest-faar-endelig-sin-graffitipark/>

FLASH MOBS

Flash mob fænomenet opstod som et socialt eksperiment i 2003 og fungerer i sin originale form som en slags performancekunst. En flash mob består af en gruppe mennesker, der organiserer sig på nettet og derefter forsamles på et offentligt sted for at udføre en eller anden form for fælles handling, der på forhånd er aftalt. Ofte forsvinder gruppen af mennesker igen, som om intet var hændt, så snart flash mobben er udført. En flash mob kan eksempelvis bestå af en pludselig dans, en pudekamp eller en såkaldt "freeze", hvor deltagerne fryser i den bevægelse, de er midt i. Fænomenet optages ofte og lægges efterfølgende på YouTube, hvorefter andre har mulighed for at se den pågældende performance.

Eksempler på danske flash mobs kunne være:

Klassisk musik i Metroen



denne flash mob træder Sjællands Symfoniorkester en morgen i myldretrafikken ind i metroen i København forklædt som almindelige passagerer. En tværføjte begynder at spille Edvard Griegs "Peer Gynt" og lidt efter lidt fisker resten af orkestrets medlemmer deres instrumenter frem og spiller med. Formålet med denne flash mob var ifølge musikchefen for symfoniorkestret at vise, at orkestret kan gøre sig relevant i mange forskellige kontekster og sammenhænge og ikke kun i den traditionelle koncertform.

Eksempel: http://www.youtube.com/watch?feature=endscreen&NR=1&v=_5oQRCIEpcm

Ballet i Metroen



I denne flash mob træder to balletdansere ind i hver sin metro i København. De to dansere laver forskellige øvelser og ligner nogen, der "varmer op", inden de skal danse. På et tidspunkt mødes de, og de står sammen af på stationen ved Kongens Nytorv. Flash mobben var en reklame for et samarbejde mellem Det kongelige Teater og Metroen, der tilbød billige såkaldte kulturture.

Eksempel: <http://www.youtube.com/watch?v=bUMv5L2c46M>

Hopenhagen Sunbathing

Flash mobben Hopenhagen Sunbathing blev i 2009 arrangeret af Københavns Kommune i forbindelse med Klimatopmødet i København. Flash mobben fandt sted en kold oktoberdag på Rådhuspladsen og bestod af en gruppe mennesker, der pludselig smed tøjet og, kun iført badetøj, lægger sig på deres håndklæder, ifører sig solcreme og solbriller og solbader. Flash mobben indgik som en del af en større kampagne kaldet Hopenhagen, der ønskede at gøre verdens ledere opmærksomme på at borgerne i København ønskede, at der blev indgået en egentlig aftale under Cop 15.



Eksempel: <http://www.youtube.com/watch?v=CMpqrCHR5s0>

Darling Quarter



Sted: Sidney / **Årstal:** 2011 / **Klient:** Lend Lease and Sydney Harbour Foreshore Authority
Design: ASPECT Studios

Darling Quarter er en offentlig plads og en innovativ, interaktiv legeplads, beliggende i et attraktivt område ved Darling Harbour. Arkitekterne bag pladsen har valgt at tage udgangspunkt i det centrale element i området, nemlig vand. Legepladsen opfordrer således både børn og voksne til at lege, lære og eksperimentere med vandet på forskellige måder.

Kilde: <http://www.landezine.com/index.php/2011/10/sydney-landscape-architecture-aspect/>

_URBAN GAMEPLAYS – SPIL OG LEG I BYENS RUM

“Urban gameplay”, eller spil i byens rum, gør byens rum til platform for forskellige former for spil og lege, med og uden brug af digitale medier. Ved at gøre byen til spillets platform gives spillets deltagere mulighed for at opleve byen på en anderledes måde, idet spillene ofte lægger op til nye former for bevægelse og interaktion i byrummet. I artiklen ”The rise of Urban Gaming” beskriver Keith Stuart, spilkorrespondent for The Guardian, hvordan computerspilkulturen og de mange tilbud om forskellige former for virtuelle samfund har påvirket vores måde at omgås den fysiske verden i en mere legende og eksperimenterende retning. Eksempelvis peger han på, at den populære gadeidræt pakour netop udspringer af mange computerspils opfordring til at interagerer med forskellige former for objekter i rummet. Fænomenet med Urban gaming er ifølge Keith Stuart netop et eksempel på, at den legende, eksperimenterende, spontane og ikke mindst interagerende kultur inden for computerspillenes verden overføres til den fysiske verden.

I det følgende gives en række eksempler på forskellige former for urban gameplays:

City Fire flies – et urbant computerspil



Cityfire er et urbant computerspil, der inviterer forbipasserende i byens rum til at spille med hinanden. Spillet foregår på en stor skærm der registrerer bevægelse fra Smartphones. Egentlige controlleres er ikke lette at administrerer i offentlige rum, men ved at gøre interaktionen med skærmen mulig gennem forskellige former for smartphones understøttes den spontane deltagelse i spillet. Skærmen viser en live optagelse fra pladsen foran skærmen således at deltagerne kan se sig selv og opgaven for deltagerne går i alt i enkelthed ud på at ”fange” ildfluer, der dukker op på skærmen ved at vifte og bevæge sin smartphone. Dermed er deltagerne i spillet samtidig med til at skabe en installation i sig selv, idet de lysende smartphones på afstand vil ligne små ildfluer der flyver rundt i mørket.

Eksempel: <http://www.fastcodesign.com/1665693/city-fireflies-an-urban-video-game-whose-screen-is-a-building>



Pac-Manhattan er et urbant spil der anvender området omkring The Washington Square park på Manhattan til at genskabe 80'ernes helt store computerspil Pac-man. Spillet spilles ved at en deltager, udklædt som Pac-man, løber rundt i parken for at indsamle så mange virtuelle mønter med sin smartphone som muligt. Fire modspillere, udklædt om spillets fire spøgelse, får så til opgave at "fange" Pac-man, inden han når at indsamle alle mønterne. Dette sker ved at spøgelserne "tagger" Pac-man via deres smartphones. Spillets deltagere skal anvende et særligt udviklet software gennem hele spillet, hvilket gør, at spillets "spøgelse" hele tiden følge med i om Pac-man er blevet fanget, og at andre kan følge spillets udvikling online.

Eksempel: <http://pacmanhattan.com/about.php>



The Big Urban Game blev arrangeret af Design Institutet ved universitetet i Minnesota. Formålet med spillet var at opfordre beboerne i de to byer Minneapolis og St. Paul til at se og opleve deres byer og indretningen af disse på en anderledes måde. Spillet fungerede ved at deltagerne fra de to byer blev inddelt i 3 hold - rød, gul og blå, der hver i sær fik til opgave at flytte en 9 meter høj oppustelig spillebrik gennem byen til en serie af checkpoints. Til hver af disse checkpoints var der knyttet en række opgaver, der skulle løses før brikken kunne transporteres til det næste. Ruten måtte deltagerne selv planlægge, men det hold der hurtigst kom gennem alle checkpoints med deres brik vandt spillet. Gennem hele spillet, der forløb over flere dage, bragte byernes aviser billeder af de forskellige steder, brikkerne befandt sig. Dermed var spillet med til at sætte fokus på en række forskellige områder i de to byer.

Eksempel: <http://www.decisionproblem.com/bug/bug2.html>



Som en del af The Great North Run Cultural Program i det nord-østlige England er den digitale kunstnergruppe KMA blevet bedt om at skabe en stor, inddragende High-tech atletik turnering. Gennem interaktive "Spilleplader" på byernes torv skal de tre byer Gateshead, Sunderland og Middlesbrough dyste mod hinanden. Spillepladerne er skabt af lys på en belægning, der reagerer på varme og menneskelig bevægelse. Selve spillet består af flere "levels" med stigende sværhedsgrad, men grundelementerne i spillet er grupper af røde og grønne lysbolde, der skal flyttes til bestemte steder på spillepladen ved, at deltagerne fysisk skubber til dem. Hvert spil består af fem omgange, og hver omgang tager 90 sekunder. Det hold, der har flyttet flest bolde til en bestemt lokation på spillepladen, vinder.

Eksempel: <http://www.designboom.com/weblog/cat/8/view/7775/kma-great-street-games.html>

Merida Factory Youth Movement



Sted: Merida (Spanien) / **Årstal:** 2011 / **Klient:** Junta de Extremadura / **Design:** Selgas Cano

Merida Factory Youth Movement er en skatepark, en koncerthal, en klatrevæg, et teater, en dansehal, en idrætsarena og et mødested med bredbåndsinternet, i én. Store dele af pladsen er overdækket af en omfattende termisk, oplyst konstruktion, der giver brugerne mulighed for at anvende pladsen hele året og døgnet rundt.

Kilde: <http://www.landezine.com/index.php/2011/09/youth-factory-landscape-architecture/>

Bahndeckel Theresienhöhe



Sted: München / **Årstal:** 2009 / **Klient:** City of München / **Design:** Topotek i samarbejde med Rosemarie Trockel og Catherine Venart

Bahndeckel Theresienhöhe er et offentligt, multifunktionelt byrum, der forbinder to bydele i München. Byrummet er anlagt oven på de gamle jernbaneskiner og består af en serie af såkaldte "play boxes", der til sammen danner et langstrakt byrum - en refleksion over stedets gammelt jernbane. Pladsen består af dele- et idræts- og legeområde lavet i gummi på en bund af sand, og en bred forhøjning beklædt med græs. Disse to områder giver byens borgere mulighed for boldspil, klatring, løb, trampolin-hop, leg og atletik, men også for afslapning i græsset.

Kilde: <http://www.topotek1.de/#/en/projects/chronological/69>

REKREATION

Byhaven 2200



”Byhaven 2200” er et grønt, socialt projekt startet i Nørrebroparken. Projektet har af Københavns kommune fået tilladelse til at omdanne et område på størrelse med en parcelhusgrund til en byhave. For få måneder siden var hjørnet mødested for parkens hash-handlere, men med ”Byhaven 2200” er området omdannet til en hyggelig, spraglet og levende lille oase. Alle er velkomne til at deltage i dyrkningen af grønsager, krydderurter osv., men projektet handler ikke bare om at give byboerne en mulighed for at udleve deres have-drømme. ”Byhaven 2200” ønsker at sætte fokus på det store madspil i Danmark og frem for alt skabe et mangfoldigt og inkluderende mødested for meget forskellige mennesker med forskellig baggrund og forudsætninger.

Kilde: <http://ibyen.dk/gadeplan/ECE1648955/graesroedder-anlaegger-koekkenhave-i-noerrebroparken/>

The High Line



Sted: New York City / **Årstal:** 2009 / **Klient:** Friends of the High Line og New York City Department of Parks & Recreation / **Design:** James Corner Field Operations, Diller Scofidio + Renfro og Piet Oudolf

The High Line er en offentlig park konstrueret på en af New Yorks gamle højbanestrækninger over Manhattan. Arkitekterne bag The High Line har bevaret historiske elementer så som de originale spor, men har samtidig tilført banen et stærkt moderne og nutidigt præg med nye grønne områder, madboder, rulleskøjtebaner osv. The High Line er en af Manhattans mest populære offentlige parker og besøges året rundt af både byens indbyggere og turister.

Kilde: <http://www.thehighline.org/about/park-information>

Hackney City farm, London



"Hackney City Farm" er en lille landsby i den nordøstlige del af London kaldet Hackney, der i mere end 20 år har arbejdet for at give byens borgere og turister mulighed for at opleve landbrugsdyr og den bæredygtige dyrkning af frugt og grønt. Ud over at være åben for besøgende tilbyder "Hackney City Farm" undervisningsforløb for skoler omkring mad, natur og miljø. De kombinerer bæredygtigt landbrug med social bæredygtighed igennem en række sociale projekter målrettet eksempelvis asylansøgere og flygtninge.

Kilde: <http://hacknecityfarm.co.uk/>

INTEGRATION AF BYRUM OG BYGNING

EWHA Womans University



Sted: Séoul (Korea) / **Årstal:** 2008 / **Klient:** Ewha Campus Center Project T/F
Design: Dominique Perrault Architecture

Arkitekterne bag EWHA Womans University har på bemærkelsesværdig vis formået at integrere universitetsbygningen med det omkring liggende landskab. Selve bygningen ligger som et stort tilgængeligt bjerg midt på pladsen og inviterer studerende og byens indbyggere til at bevæge sig op på tagkonstruktionen og bruge det rekreative område og stedets idrætsfaciliteter. En stor dal skærer bjerget igennem på midten og sikrer et stort lysindfald til universitets lokaler inde i bjerget. Hver ende af dalen er udstyret med en kæmpemæssig trappe, der fungerer som en indgang til Universitet og som et oplagt opholdssted for stedets mange studerende.

Kilde: http://www.perraultarchitecte.com/en/projects/2459-ewha_womans_university.html

Centre Pompidou-Metz



Sted: Metz / **Årstal:** 2010 / **Klient:** City of Metz / **Design:** Shigeru Ban Architects Europe and Jean de Gastines

Bygningens imponerende tag bringer æstetik, elegance og revolutionerende teknik sammen på en bemærkelsesværdig måde, i form af en stor træstruktur, dækket af en gennemsigtig membran. Valget af materialer og form gør, at bygningen leger med forholdet mellem ude og inde og åbner museet op for de forbipasserende og centrets omkringliggende haver.

Kilde: <http://www.centrepompidou-metz.fr/en/gardens>

Miami Beach Soundscape Lincoln Park



Sted: Miami Beach / **Årstal:** 2011 / **Klient:** City of Miami Beach / **Design:** West 8

Miami Beach Soundscape Lincoln Park er et stort grønt, rekreativt område i forlængelse af "The New World Symphony". Ud over at give skygge på de mange varme solskinsdage kan man i parken opleve en række koncerter og lignende blive projekteret op på symfoniens bygning. Parken bliver således en udvidelse af den klassiske indendørs koncertsal.

Kilde: http://www.west8.nl/projects/miami_beach_soundscape/



Sted: Kanazawa (Japan) / **Årstal:** 2004 / **Klient:** The City of Kanazawa / **Design:** SANAA

21st. Century Museum of Contemporary Art er først og fremmest kendetegnet ved sin åbenhed og transparens. Arkitekternes brug af glasvægge både inden i og uden på bygningen, bygningens runde form og de mange forskellige indgange betyder, at museet opleves som en let gennemtrængelig membran, både for de besøgende og for brugerne af museets udearealer. Museet åbner sig således op for sine omgivelser og lader skellet mellem ude og inde flyde ud.

Kilde: http://www.kanazawa21.jp/data_list.php?g=35&d=1&lng=e

Forum, Sony Center



Sted: Berlin / **Årstal:** 2000 / **Klient:** Sony AG and Speyer & Kajima / **Design:** Helmut Jahn

Forum, som den store plads i midten af Sony Center kaldes, er indrammet af otte forskellige bygningsværker, der huser en blanding af biografteatre, kontorer, restauranter, butikker osv. Den store variation af aktiviteter i de omkringliggende bygninger giver et naturligt flow og liv på pladsen det meste af døgnet. Forum er overdækket af et transparent og næsten skulpturelt tag, der gør det muligt at opholde sig på pladsen i al sags vejr.

Kilde: <http://www.sonycenter.de/en/center/architektur/wettbewerb>

Halle du Toueur



Sted: Bourgonne / **Årstal:** 2005 / **Design:** Jean de Gastines Architects

”Halle de Toueur” er en stor hvælvet hangar, bygget af kraftige paprør overdækket med et transparent lag polycarbonat. Dette giver konstruktionen et let og luftigt udtryk samtidig med, at konstruktionen giver ly og beskyttelse til udstillingen af en gammel, historisk slæbebåd der blev brugt i områdets kanaler.

Kilde: <http://www.jdg-architectes.com/en/pouilly-en-auxois.html>

BYENS RUM SOM SCENE

Multi Mill



Sted: Amsterdam / **Årstal:** Under realisering / **Klient:** Port of Amsterdam and Roos Burger & Yvon Yzermans
Design: NL Architects

Multi Mill er en multifunktionel scene, designet til at stå på havnen i Amsterdam. Multi Mill er konstrueret til at kunne rotere og giver dermed mulighed for at forskellige aktiviteter kan foregå ude over vandet. Scenen giver blandt andet mulighed for modeshows, teaterperformance, koncerter og filmvisning samtidigt med, at den giver publikum gode muligheder for siddepladser

Kilde: <http://www.dezeen.com/2010/08/17/multi-mill-by-nl-architects/>

Piazza Taxingeplan



Sted: Stockholm / **Årstal:** 2006 / **Klient:** ? / **Design:** International Festiva

Fra blot at være en trist parkeringsplads blev Piazza Taxingeplan i 2006 omdannet til en indbydende offentlig plads. Formålet med pladsen er fra designernes side at skabe et demokratisk, processuelt rum, der kan give Stockholms borgere mulighed for at mødes, udtrykke sig og for hele tiden at tilpasse pladsen til de aktiviteter, der udspiller sig lige nu. Pladsen er således udstyret med forskellige former for mobile møbler, eksempelvis et stort antal hvide plastikstole, et område, der kan bruges som en stor gadescene, og en høj trappe, der kan bruges som siddepladser til publikum eller blot til et afslappende opholdssted for de forbipasserende.

Kilde: <http://international-festival.org/node/28567>

MØDESTEDER

Jomfru Ane Parken, Aalborg



Som et led i ambitionen om “at give havnen tilbage til byen” har man på havnen i Aalborg skabt Jomfru Ane Parken. Parken er tegnet af Arkitektfirmaet C.F. Møller og består af en perlerække af mindre byrum med forskellige temaer og funktioner. Parken indeholder blandt andet en caféhave, et aktivitetsrum og en blomsterhave. Caféhaven er omgivet af spisesteder og rummer en utraditionel legepark med bløde, kurvede græsbrinker, gummibakker og blanke legeelementer i rustfrit stål med små, yndefulde træer og speciel belysning. Aktivitetsrummet er et legelandskab, der inviterer til motorisk udfoldelse med høje, skrå master, boldnet i rustfri stål-wirer og belægning i lys asfalt med et sort slynget mønster. Blomsterhaven er en frodig og farvestrålende oase for alle aldre - primært indrettet til stilfærdige sysler og som afslapningsplads. Herudover giver parken plads til gøgl, musik og forskellige former for optræden og events. Haverne er opdelt på tværs af de brede trædæk i talitree, som langs promenaden er foldet til brede, sydvendte siddetrin. For at skærme mod blæsten er haverne sænket ca. 60 cm og desuden afskærmet mod Strandvejen af en lang, sammenhængende bastion i glat, hvid beton, der også fungerer som siddeelement.

Kilde: <http://www.aalborgkommune.dk/Nyheder/Presse/2011/Sider/indvielse-af-jomfru-ane-parken.aspx>

Schouwburgplein



Sted: Rotterdam / **Årstal:** 1996 / **Klient:** City of Rotterdam / **Design:** West 8

Schouwburgplein ligger i et af Rotterdams kulturelle centre og er omgivet af byens teatre, koncertsale og biografer. Pladsens visuelle udtryk reflekterer over byens industrielle historie, mens multifunktionalitet er nøgleordet for pladsens brug. Selve pladsen er hævet en smule over det omkringliggende og udgør således en oplagt scene for teaterforestillinger, koncerter og alternative performere. Herudover giver pladsen mulighed for plug n' play, forskellige former for streetmovement, markeder osv.

Kilde: <http://www.west8.nl/projects/schouwburgplein/>

7. BILAG

7.1 REFERAT FRA VISIONSVÆRKSTED FOR KULTURTORVET.

D. 20. januar hos Lokale - og Anlægsfonden.

Deltagere:

- Claus Bøje, Lokale og Anlægsfonden
- Per Schulze, Lokale og Anlægsfonden
- Oliver Vanges, Lokale og Anlægsfonden
- Lena Bruun Jensen, sekretariatsleder i Danmarks Rock Museum
- Kristine Gottlieb, kultur- og fritidschef i Varde kommune
- Kristoffer Weiss, International Kunsthall København
- Agnete Schimmell Raakjær, International Kunsthall København
- Charlotte Bagger Brandt, kurator i Råderum
- Rosan Bosch, kunstner/direktør i Rosan Bosch ApS
- Lars AFUK

Formål med workshoppen

Lokale - og Anlægsfonden har tidligere arbejdet med 'idrætstorvet', det aktiverende byrum og idrætslegepladsen og ønskede nu at undersøge mulighederne i en kulturel pendant til disse koncepter. Formålet med visionsværkstedet var derfor at undersøge, hvad et kulturtorv er, hvorledes et kulturtorv kan blive et aktivt og dynamisk sted og hvilke tendenser og megatrends, der er afgørende i arbejdet med det kulturelle byrum.

Introduktion til projekter

Dagen indledtes med en kort præsentation af tre udvalgte projekter:

- Rockmuseet Musicon v. Lena Bruun Jensen, sekretariatsleder
- Stålværksområdet i Varde v. Kristine Gottlieb, kultur- og fritidschef
- International Kunsthall København v. Kristoffer Weiss, projektudvikler

Oplæg

Oplæg ved Charlotte Bagger Brandt

“Kulturtorvet som det generøse byrum”:

- Byrummet skabes af vores handlinger og ikke af arkitekturen
- aktiviteterne på torvet skal sætte rammen for arkitekturen
- byrum uden centrum og periferi, men med forskellige zoner, der lægger op til forskellig brug
- passagen: et centralt element i torvet. Gør rummet tilgængeligt, skaber møder og udveksling

“Kulturtorvet som det fremmede rum”:

- mødet med den Anden - mødet med det/den fremmede
- rummet som en demokratisk proces, dvs. et sted hvor man møder mange forskellige slags mennesker
- en forudsætning, at man er åben over for den Anden

VALG MELLEM TO FORSKELLIGE GREB I FORHOLD FORMGIVNINGEN



1 STÆRK FORMGIVNING

Torvets æstetiske og visuelle udtryk kan sagtens betones, selvom aktiviteterne går forud for arkitekturen. Eks. Stadt Lounge i St. Gallen eller Dining Room i Wanås. I disse byrum defineres der igen specifikke aktiviteter, men der gives en ramme hvor inden for fantasien får frit spil.



2 SVAG FORMGIVNING

Skaber et mulighedsrum. I stedet for at bruge ressourcerne på mursten bruges de på aktiviteter, der med tiden former rummet. Dette kan understøttes af eks. gratis udlån af torvet. Rum med svag formgivning er ofte relativt enkle rum, som gør, at når vi træder ind i rummet, så sker der noget med os. Et drømmende univers som tager os et andet sted hen. Eks. Maider Lopezs torv i Sharjah eller Piazza Taxingeplan, Stockholm.

—

Hvilket af de to greb man skal vælge afhænger af hvilket udtryk, der ønskes, hvilke aktiviteter, brugergrupper man vægter, og hvilken stemning og oplevelse man ønsker at formidle.

Oplæg

Oplæg ved Rosan Bosch

“Betydning af begrebet ”kulturtorv” => kultur + torv => fælles aktiviteter + møde/udveksling”

Byrummet skal altså inspirere til:

- Interaktion med hinanden og med byrummet
- at skabe forandring
- at deltage og medskabe

Invitation forholder sig til en eller anden form for tiltrækningskraft.

- den primære tiltrækningskraft ligger i andre mennesker
- Mennesker tiltrækker mennesker
- Det er altså mennesker der skaber torvet
- Det er handlinger, der skaber torvet

Drift:

- det nytter ikke, at der kun er midler til bygningerne.
- Hvis man vil skabe liv i et rum, må der være midler til drift, så der er nogen til at skabe liv og gøre synergier mulige.

Helt praktisk skal byrummet stille faciliteter til rådighed, men det skal også medvirke til at nedbryde de vante normer og konventioner for, hvordan man bør opføre sig.

- det skal få folk til at stoppe op, tænke og bevæge sig i nye baner.

Byrummet skal facilitere nye møder på kryds og tværs:

- ingen målgruppe! Men et rum der henvender sig til mange forskellige brugergrupper
- skabe mulighed for et fysisk møde, der kan inspirere mennesker på en ny og overraskende måde – noget, som ikke sker på samme måde i den digitale søgning, hvor man søger mere specifikt.

Virkemidler:

- lys på et afgrænset sted skaber mødesteder
- mulighed for ”beskyttelse” af kroppen/tryghed - der skal være en form ramme

Uformel læring:

- skab forbindelser til skoler, foreninger og institutioner => integrer dem i rummet. Disse skaber liv, hvilket tiltrækker nye brugere



Oplæg

Oplæg ved Lars Gregersen, GLIMT

To overordnede spørgsmål:

1. Hvordan kan man helt konkret gøre midlertidige forestillinger mulige? Lavpraktisk, men ikke desto mindre er det vigtigt, at:
 - der er muligheder for at fæstne liner og kroge rundt omkring
 - der er adgang til strøm
 - vide hvor der løber vandvær så man ikke ødelægger noget
 - der er et ordentligt underlag
 - der er plads til en form for scene (6 x 6 m., el. 8 x 8 m.)
 - der er plads til publikum - mulighed for at mange kan se, evt. ved at lave siddepladser i flere niveauer.
 - der er en god baggrund, eller mulighed for at sætte en baggrund op.
2. Hvorledes tiltrækker man liv til pladsen?
 - ved at gøre torvet multifunktionelt
 - indtænke torvet i menneskers hverdag: de skal hente børn, købe ind, gå til fritidsaktiviteter, spise, drikke kaffe osv.
 - skabe en god kontakt til foreningslivet således at disse er med til at skabe liv og et naturligt flow på torvet.

Omverdensanalyse

Deltagerne blev inddelt i to grupper og bedt om at analysere og diskutere fremtidens stærkeste tendenser og udpege de tendenser, de anså for de vigtigste. De to grupper pegede på følgende:

Inddragelse/interaktion: Den moderne forbruger og bruger vil ikke længere nøjes med at stå på sidelinjen og passivt kigge på. Den digitale revolution har påvirket brugeren i en sådan grad, at der er en klar forventning om at blive inddraget, om at kunne deltage og interagere med omgivelserne. Dette gælder ikke kun i den digitale verden, men også i den fysiske. Skal den moderne bruger inviteres til ophold, er interaktion og inddragelse således helt afgørende. Relevante spørgsmål i forhold til inddragelse og interaktion er: Hvornår? (under vejs realiseringen, i selve byrummet?) Hvorfor? (pga. legitimitet, medejerskab, medborgerskab, medvind til projektet?) og hvordan? (hvorledes inddrages brugerne bedst, og hvilken form for interaktion ønskes der?)

Foranderlighed: Udviklingen i det moderne samfund sker i et højt tempo; hvad der er nyt og spændende nu, er måske glemt eller videreudviklet om bare et halvt år. Hvis indretningen af byens rum skal ske på en fremtidssikret og meningsfuld måde, skal der gives plads og rum til udviklingen af nye tendenser, ideer og brugere og dermed også til det midlertidige. Byrummet skal således anses som noget processuelt – noget der altid er i udvikling med samfundet og brugerne. Det foranderlige aspekt kan således være medvirkende til at kulturtorvet hele tiden kan være med til at reaktualisere sig selv.

Multifunktionalitet: Muligheden for at forskellige aktiviteter kan udfolde sig på kryds og tværs, døgnet rundt, hele året igennem er afgørende, hvis man ønsker et levende og dynamisk byrum. Det multifunktionelle aspekt er medvirkende til at tiltrække en forskelligartet brugergruppe, til at sikre et mangfoldigt liv og dermed også et naturligt flow i byrummet. I forlængelse heraf kan det multifunktionelle byrum også medvirke til en øget social inklusion og til at understøtte byrummets demokratiske rolle.

Hverdag og fest: For at sikre at kulturtorvet bliver et levende og dynamisk sted skal kulturtorvet både være et naturligt element i brugernes hverdag og samtidig levere de optimale rammer for fejring af forskellige højdepunkter og festligheder

Demokrati: Kulturtorvet skal være et demokratisk sted. Det vil sige et sted hvor vi kan møde den Anden (det fremmede) og interagere med nye mennesker og kulture.

Organisation/drift: For at sikre at kulturtorvet bliver et interessant og dynamisk sted i det daglige, er det helt centralt, at der findes midler til drift. Driftsmidlerne er med til at sikre at brugerne oplever, at der er nogen der tager værtskabet på sig. Herudover er den daglige drift også afgørende, hvis man vil skabe og opretholde synegier mellem forskellige brugergrupper og aktiviteter, som er afgørende for livet på torvet.

Læring/formidling: Kulturtorvet kan spille en vigtig rolle i forhold til den formelle og uformelle læring og formidling. Der findes flere internationale eksempler på, hvorledes man bruger offentlige rum som et åbent læringsrum, eksempelvis ved at skabe noget, der mest af alt minder om det danske Experimentarium i det fri.

Kreativitet og vækst: Kreativitet og innovation er to helt centrale elementer i det danske samfunds overordnede dagsorden. Det er derfor oplagt at undersøge hvorledes Kulturtorvet kan gøre sig selv relevant og indskrive sig i den kreative og innovative dagsorden.

7.2 EVALUERINGSREDSKAB. ET KVALIFICERINGS-, EVALUERINGS- OG DIALOGBASERET REDSKAB

På baggrund af ovenstående er der udarbejdet et såkaldt "scoreweb".

Det er et kvalificerings- og evalueringsredskab og et dialogredskab, der har både en intern og en ekstern funktion. Redskabet er baseret på en erkendelse af, at konteksten for implementering af et kulturtorvskoncept er vidt forskellig. Derfor er der brug for et værktøj, der kan åbne diskussionen og pege på forskellige aspekter af kulturtorvskonceptet.

Redskabet bidrager til at:

- Skabe et visuelt overblik over det enkelte projekt/koncept.
- Tydeliggøre succes- og evalueringskriterier, både internt og eksternt .
- Kvalificere den interne diskussion og den eksterne dialog.
- Tydeliggøre forskelle mellem bevilgende myndighed og ansøgernes ønsker.
- Styrke indholdet i de enkelte projekter og skabe en klar profil.

Scoreweb opsummerer diskussioner, research og erfaring i et overskueligt redskab, som konceptudvikler, tilskudsgiver og interessenter kan bruge i deres dialog.

Det er et velkendt redskab – dialogplatform – der fungerer ved, at otte temaer indtegnes i figuren, hvorefter projektholderen giver point (1-5) alt efter, i hvor høj grad konceptet opfylder de krav, temaet dækker (fx graden af interaktion). Derefter trækkes en linie mellem point-punkterne, og en grafisk repræsentation fremkommer, der kan danne udgangspunkt for en evaluering og diskussion.

1. Internt: Internt kan **scoreweb** medvirke til at kvalificere dialogen i forhold til hvilke projekter der er støtteværdige, hvilke tendenser, man ønsker at fremhæve, eller hvilken profil, et projekt ønskes at have. Redskabet vil ikke give konkrete svar, men derimod være med til at åbne op for diskussionen, kvalificere de interne beslutninger og give et klart visuelt overblik over, hvilke krav og forventninger, der er generelt og til det konkrete projekt.

2. Eksternt: Eksternt kan **scoreweb** medvirke til at kvalificere dialogen, eksempelvis ved at lade ansøgere udfylde **scoreweb**. Redskabet kan på den måde medvirke til, at de enkelte ansøgere bliver mere skarpe på, hvilket projekt de ønsker at skabe samtidig med, at det giver et hurtigt visuelt overblik over projektet og dets profil. Er der uoverensstemmelser mellem ansøgers og bevilgende myndigheds ønsker til et eventuelt projekt, hjælper **scoreweb** til at tydeliggøre disse.

