The Urban Playground

Ma4-urb20-fall2011

Layout.indd 1

02-01-2012 07:39:18

SYNOPSIS

This project deals with the increasing issue of inactive teenagers. By turning the city space into an urban playground this project aims to increase the physical activities done by teenagers. The project focuses primarily on parkour, which has been used as both a programme, and the departure of a fusion between the urban and the built space. The urban and the built space are combined by thinking all horizontal areas as public spaces. These are accessed through the parkour programme which becomes the mean to reach the public spaces. The project also deals with the issue of connecting the project area to the city center by trough the programming of a new shopping road. Through the variant programming a diverse population is using the area which enhances the experiences in the open-minded spaces, and increases the possibility to do sports.

Layout.indd 2 02-01-2012 07:39:28

Arkitektur og Design
Aalborg universitet
4. semester master Urban Design - Afgang

Dansk titel:
Den urbane legeplads

Engelsk titel:
The Urban Playground

Vejleder:
Nicolai Steinø

Projekt periode:
01.09.2011 - 04.01.2012

Dennis Grønbæk Christensen

Oplag:
5

Sideantal

Layout.indd 3
02-01-2012 07:39:28

INDHOLDSFORTEGNELSE

Synopsis....2
Indholdsfortegnelse....4
Indledning....6

Teoretisk Ramme....10
Aktivitetsniveau blandt unge....12
Brug af byen til sport....13
Leg i byens rum....14
Påvirkningen på byens rum....16
Parkour....17
Open-minded Space....20
Plug n' play....20

Projektområdet....22
Projektområdet....24
Aarhus' strategi....25
Stedet i byen....26
Infrastruktur....27
Grøn strategi....27
Historie....28
Bygninger....29
Uderum....34
Kontekst....36
Flows....38
Indgange....40
Views....42
Lovgivning....44
Konklusion....44

Vision og strategi....46
Vision....48
Designstrategi....49

Layout.indd 4 02-01-2012 07:39:28

Masterplan **52**
Parkour som en del af byen - flow 58
Parkour som en del af byen - sammenspil mellem inde og ude 60
Parkour som en del af byen - Principper 64
Programmering - parkour 70
Overgange 72
Programmering - ophold 76
Belysning 78
Siddeelementer 80
Belægning 81
Bebyggelsesdesign 82
programmering - Bygninger 84
Facadekoncept 87

Konklusion og perspektivering **88**
Konklusion 90
Perspektivering 93

appendix **96**
Designprocess 98
Vægtning 100
Plads 102
bygning 104
Overgang 108
Pladsdetaljering 110
byrumsInventar 112
Facadedesign 114

Formalia **116**
Refferenceliste 118
Illustrationsliste 119

Layout.indd 5
02-01-2012 07:39:28

INDLEDNING

Målet med dette projekt er at sætte fokus på bevægelse I byens rum. Gennem designet prøver dette projekt at forbedre mulighederne for fysisk aktivitet i byens rum, ved at skabe en urban legeplads, hvor unge kan mødes og være aktive på en ny og underholdende måde. Den urbane legeplads er ikke en legeplads i traditionel forstand med gynger, sandkasser mm. men en legeplads hvor byens rum og elementer bliver brugt som redskaber i leg og aktiviteter til at udfolde sig fysisk. Den kan blive ved med at udfordre og motivere unge til at træne til sig op til at kunne nå nye mål.

Ved at lade det urbane rum flyde sammen med det bebyggede, opstår der en legeplads i forskellige lag i byen, og der opstår nye måder at bruge byens rum på. Sporten parkour, der er en bevægelsesmetode i byens rum, er i dette projekt blevet anvendt som metode til at lade det bebyggede og det urbane rum flyde sammen og skabe en sammenhæng mellem de to elementer. Det er en metode der kan anvendes til ikke blot at tænke det urbane rum i horisontale flader, men også i den vertikale, hvorved integrationen mellem de horisontale og vertikale flade begynder at forholde sig til hinanden på en anderledes måde.

Parkour er desuden blevet brugt som den egentlige aktivitet der kan aktivere unge i byens rum. Det er en aktivitet der giver unge mulighed for at udforske byen på en anderledes og spændende måde, og som altid bliver ved med at kunne udfordre på nye måder. Hver gang et mål nås kan der opstilles et nyt i form af, et nyt spring, en ny forhindring et nyt sted der skal udforskes. Ved at arbejde med en stigende sværhedsgrad og muligheden for konstant at sætte nye mål, sætter dette projekt en ny standard for hvordan byens rum kan bruges til fysiske aktiviteter.

Med det store frafald fra faste sportsaktiviteter blandt

Ill.1. Aktiviteter blandt børn er faldende

børn og unge, og den samtidig stigning i vægt er det nødvendigt at sætte fokus på dette emne, og finde nye måder at aktivere ungdommen på. Mellem 1998 og 2007 faldt antallet af børrn mellem 7 og 15 år der dyrker regelmæssig motion på hele 5 procentpoint. Men det er især når alderen når 13 år at den aktive deltagelse falder markant [Pilgaard, 2008].

Bliver der ikke grebet ind fortsætter den inaktive levestil livet igennem, hvilket kan have konsekvenser for ens helbred [Kiens mfl., 2007]. Det er specielt følgesygdomme som type 2-diabetis, hjerte-kar-sygdomme og forskellige kræftformer, der er større risiko for at få konstateret. Ydermere kan inaktivitet forværre sygdomme, og give længere sygdomsforløb [motion og energirådet]. Disse ting har stor påvirkning på både levestandarden for en selv, og kan medføre en tidlig død med op til 6 år [Politiken.dk].

Selvom der ikke er nogen tydelige følgesygdomme efter inaktivitet for børn og unge, viser undersøgelser alligevel at der kan være tidlige udgaver af de ovennævnte sygdomme allerede for en ganske tidlig alder. Det er derfor vigtigt at holde de unge aktive allerede fra teenageårene.

Udover de menneskelige konsekvenser har inaktiviteten også stor samfundsmæssig konsekvens. Alt i alt koster det samfundet 3 milliarder kroner om året i ekstra udgifter til sygehusvæsnet at behandle de ekstra patienter der kommer ind som følge af inaktivitet. Udgifterne kommer fordelt på 100.000 ekstra indlæggelser og 2,6 millioner ekstra besøg hos den praktiserende læge. Til gengæld sparer samfundet en lille smule på grund af den ofte tidligere død, end den resterende aktive befolkning [Politiken.dk].

Layout.indd 6 02-01-2012 07:39:28

Mange kommuner har indset vigtigheden af at øge sundheden og Aarhus kommune arbejder allerede på at forbedre sundheden i kommunen. Dette kan blandt andet ses på kommuneplanen hvor et af de tre hovedmål er at være en sund by. Derudover er der i kommunen arbejdet med en decideret sundhedspolitik der skal gøre det mere attraktivt og oplagt at leve sundt.

Et af de steder hvor det er muligt at gribe fat med stort resultat er i 13-15 års alderen når de unge falder fra foreningslivet. Undersøgelser viser at unge synes det er for kedeligt at blive ved med at dyrke motion i foreningerne, og dette projekt går derfor ind og arbejder med aktiveringen af denne gruppe.

Konkret tager projektet udgangspunkt i Centralværkstederne i hjertet af Aarhus, som har været under omdannelse de sidste 10 år. Den sidste etape skal planlægges, da DSB flytter deres sidste værksted til et andet sted i byen i starten af 2012. Komponent Værkstedet, der er den sidste tilbageværende fungerende bygning, bliver revet ned, og der bliver et areal ledigt til genanvendelse. Området, der allerede er delvist blevet byfornyet, rummer bl.a. Bruuns Galleri, der er Danmarks bedst besøgte city center og DGI-Huset, der er et fleksibelt sportscenter, hvor baner og hold kan tilmeldes som det passer brugeren.

I kommuneplanen for 2009 er området blevet fremhævet som et eksempel der skal følges i udviklingen af byen. Omdannelsen af området er en del af strategien om at fortætte byen, og omdanne de områder i byen der måtte blive ledige. Derfor er det yderst relevant at tage fat i den sidste del af området og gøre hele omdannelsen færdig. Den tætte forbindelse til både Bruuns Galleri, Stationen, og centrum i Aarhus, gør desuden området oplagt til et byfortætningsprojekt med fokus på unge mennesker der i høj grad allerede færdes i nærheden af området. Den tætte beliggenhed på DGI-Huset gør desuden at området allerede i en vis grad forbindes med fysiske aktiviteter, hvilket dette projekt drager nytte af og lader de fysiske aktiviteter indtage byens rum.

Området har allerede i dag status i kommuneplanen som en gågade, men den beskedne mængde butikker, og andre offentlig funktioner, gør at området ikke bliver brugt til meget andet end passage igennem området, og til af og pålæsning af brugerne af DGI-Huset og Bruuns Galleri. Men med sin status som gågade er der basis for at omdanne området til et nyt byområde der binder sig op på nærheden til centrum

Ill.2. Komponentværkstedet i Aarhus

Ill.3. DGI-Huset er en del af Centralværkstederne der allerede er omdannet.

Layout.indd 7 02-01-2012 07:39:28

Området hvor Komponent værkstedet er beliggende bliver i dette projekt omdannet til en urban legeplads ved at arbejde med byen i lag. Det er en legeplads hvor der er mulighed for at udfolde sig fysisk i en uorganiseret leg. Teenagere og andre unge mennesker bliver tiltrukket til området da det er et nyt og anderledes område der kan tilbyde nye og anderledes fysiske aktiviteter, end der hidtil er blevet tilbudt i Aarhus og omegn.

Den urbane legeplads kommer specielt til udtryk i samspillet mellem byens rum og bygningsmassen hvor parkour programmeringen er blevet brugt aktivt som parameter for designet. Bevægelsesmønstrene fra parkour er blevet nedbrudt til enkelte elementer og bevægelser, som er blevet undersøgt og samlet på ny. Dette er formgivende for byelementer og rummeligheder der er blevet indarbejdet i bygningen og byens rum. Derved opstår der muligheder for at bruge byen til at udøve parkour, uden at der er blevet lavet et decideret område kun til dette formål.

For at sikre at der ikke opstår konflikter mellem de der laver parkour, også kaldet traceurs, og de der bruger bygningerne er der blevet indarbejdet parkour elementer i et forløb på og omkring bygningen. Dermed opstår der nogle rammer hvor brugere ikke behøver frygte at have mennesker kravlende udenfor private vinder. Enkelte steder er der indarbejdet et sammenstød mellem bygningen og parkour elementer, så der opstår en mulighed for firmaer og butikker for at kunne være en del af parkour elementerne. Dette giver en branding mulighed ved at ens mærke kan forbindes med et sted hvor der er mulighed for at dyrke parkour.

Der er ydermere skabt forbindelse mellem det indre i bygningen og det urbane rum på bygningen ved at vinduer frame'er nogle af de indarbejdet parkour elementer. Dette skaber en øget fokus og iscenesættelse af bevægelse og bevægelsesmønstrene på og omkring bygningen.

Ill.4. Parkour er en bevægelsesform i byens rum

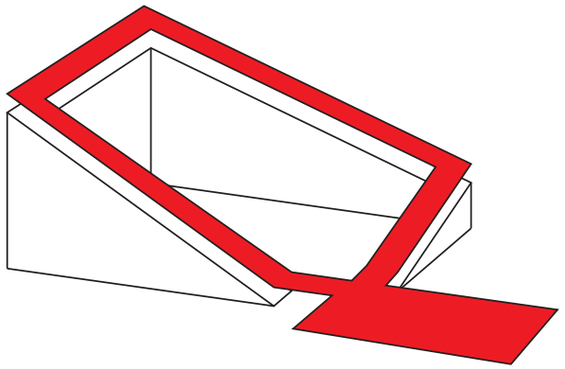
Byelementerne og rumlighederne der er dannet på baggrund af parkour bevægelserne er fordelt udover hele området, således at hele området bliver til en stor legeplads hvor unge teenagere hele tiden kan udforske nye steder og motivere sig selv til at nå nye mål. De mange varierede muligheder giver desuden en konstant variation i bevægelser og udfordring og gør det muligt at ændre udfordringen fra gang til gang. De bedre og mere trænede traceurs virker desuden som et forbillede for de yngre, der kan blive inspireret i deres træning og sætte nye mål.

Endnu et element dette projekt kommer omkring for at motivere teenagere til fortsat at være aktive er det sociale aspekt. Ved at give mulighed for at opholde sig i forbindelse med aktiviteterne kan udøvelse af parkour i højere grad blive til en social ting, der er sjov at lave sammen. Derved bliver det ikke en sur pligt at trænе, men det kan være en aktivitet der bliver lavet sammen med vennerne. Disse sociale opholdssteder kan desuden også anvendes af andre mennesker der bare ønsker at se på, og området bliver bl.a. derfor også for andre mennesker. For at det skal være relevant for andre at bruge området, er der desuden arbejdet med at området i højere grad skal blive en del af byen. Dette er der arbejdet med som en del af funktionerne i området, og i form af opholdsarealerne.

Layout.indd 8 02-01-2012 07:39:29

Projektet arbejder med tre koncepter, der sammen danner rammen om Den urbane Legeplads.

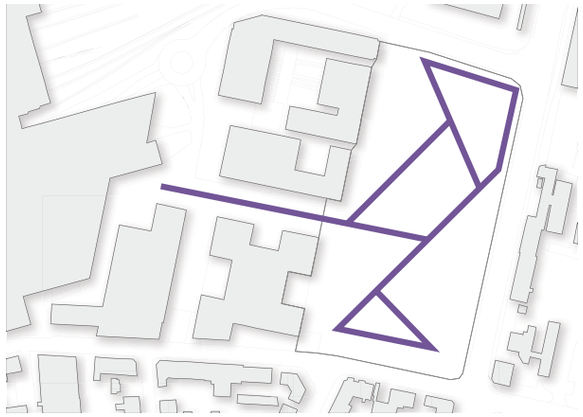
Byen i lag



Ill.5. Koncept nr. 1 binde sammen med midtbyen

Det første koncept arbejder med at lade byen og det offentlige rum smelte sammen og danne nye rummelige oplevelser. Konceptet lader det offentlige rum blive en del af bebyggelsen, og trækker det offentlige rum med op på bygningens tag, og udnytter alle de horisontale flader.

Parkourforløb



Ill.6. Koncept nr. 2 etablering af parkourforløb

Koncept nummer to er etableringen af et parkourforløb på området. Forløbet fokuserer på at få en bredere del at befolkningen til at anvende byen på nye måder og tænke en mere kreativ brug af byen ind. Det er især anvendelsen af byens rum til fysisk aktivitet der opfordres til.

Binde sammen med midtbyen

Ill.7. Koncept nr. 3 Binde projektområdet sammen med midtbyen

Området bindes op på bymidten for at tiltrække de mange unge mennesker der færdes i byen. Dermed kommer projektet til i højere grad til at kunne aktivere unge mennesker der ellers ville stoppe med at dyrke motion.

Layout.indd 9 02-01-2012 07:39:29

TEORETISK RAMME

Layout.indd 10 02-01-2012 07:39:33

Dette afsnit sætter den teoretiske ramme for dette projekt. Aktivitetsniveauet blandt unge undersøges, mens en breder diskussion af leg i byens rum, og muligheden for at programmere herfor danner den baggrundsviden projektet bygger på.

Layout.indd 11 02-01-2012 07:39:33

AKTIVITETSNIVEAU BLANDT UNGE

Med sport i byens rum som ramme for dette projekt er unges sportsvaner undersøgt for at klarlægge tendenser, og for at finde et relevant sted at gribe deres manglende aktivitet. Tendenserne er undersøgt gennem en undersøgelse af danskernes motionsvaner hvorefter grunden til disse tendenser undersøges. En diskussion af hvorfor det er relevant at se på sport i byens rum diskutere sportens indtog i byen, før en generel diskussion af leg og sport i byens rum danner rammen om en nærmere præcisering af hvad leg i byens rum er gennem de fire kategorier, Competition, Chance, Simulation og Vertigo. En beskrivelse af parkour og dens forhold til de fire kategorier af leg, samt parkours påvirkning på byens rum, danner rammen om en diskussion af hvorvidt det er muligt at planlægge aktiviteter som parkour. Sidst rundes der af med en beskrivelse Plug n play projektet i København, som netop har programmeret parkour.

Aktivitetsniveau blandt danske børn og unge.
Siden 1964 og frem til 2007 har Idrættens analyseinstitut lavet undersøgelser af danskernes sportsvaner. Disse undersøgelser sætter blandt andet fokus på hvor meget og hvilke aktiviteter der dyrkes.

Konklusionen, i den seneste rapport fra Idrættens analyseinstitut, omkring børn og unge er tydelig. Andelen af børn og unge der er aktive er faldende og det er specielt unge mellem og 13 og 15 år der står for denne tilbagegang. I alt var der84 % af de 7-15 årige der dyrkede regelmæssig motion ved undersøgelsen i 2007, hvilket er et fald på 5 procentpoint i forhold til 1998. Andelen af unge mellem 10 og 12 år der dyrker regelmæssig motion er ca. 88%, hvilket falder til omkring 77% for 13-15 årige [Pilgaard, 2008].

De unge falder typisk fra foreningslivet og da dette er en af de hyppige årsager til aktiviteter, falder mængden heraf også. Antallet af unge der har dyrket sport i foreningsregi falder således fra 91% ved de 7-9 årige til 85% fra for de 13-15 årige, mens andelen af aktiviteter der er arrangeret på egen hånd er nogenlunde ens på 63% for de 10-12 årige og 61% for de 13-15 årige.

Ill.8. Aktivitetsniveauet blandt unge er faldende.

En stor del af frafaldet skyldes at sporten i foreningen bliver for kedelig og ensformig og at interessen er mistet. Desuden er der en del af de der ikke dyrker motion, der bruger tiden på andre sociale aktiviteter, som at være sammen med venner eller familie. Det begynder at være tilladt for aldersgruppen at bevæge sig rundt i byen, hvilket er noget nyt og spændende og aktiviteterne flyttes fra de vante rammer [Pedersen mfl., 2009]. Desuden søges der i høj grad medbestemmelse, hvilket foreninger ikke kan tilbyde, da sporten her ofte er baseret på internationale standarder og regler [Pilgaard, 2008].

En tredjedel af de børn og unge der deltog i undersøgelsen om sportsvaner, mener at de ville dyrke mere idræt, hvis der var nogle andre aktiviteter til rådighed i nærheden. Tiden der bruges på at komme til og fra faciliteterne er desuden også en vigtig del for motivationen, og det er derfor vigtigt at faciliteter er let tilgængelige.

For at motivere de 13-15 årige til fortsat at være aktive, skal der altså kigges på hvordan sporten kan tilpasses til netop denne målgruppe. Her er det specielt et socialt aspekt der kan gribes fat omkring, da en af årsagerne er at de unge gerne vil bruge tid med vennerne [Pilgaard, 2008].

Layout.indd 12 02-01-2012 07:39:33

BRUG AF BYEN TIL SPORT

Aktiviteter der kan blive ved med at udfordre og samtidig giver mulighed for hele tiden at kunne sætte nye mål, gør det attraktivt for de unge, så de bliver motiveret til at fortsætte. Dette kan være svært i foreningens organiserede standardiserede regelverden at forandre og tilpasse sporten til de unge, så det fortsat er motiverende og udfordrende. Når fodboldbanen er løbet tynd gennem 6 års træning er der behov for variation, men de internationale regler fastsætter rammerne ned til hver detalje. Da omkring 60% af de unge selv kan tage initiativ til aktiviteter er der basis for at udvikle de uorganiserede rammer, for at i højere grad kunne holde de unge aktive [Pilgaard, 2008].

Ill.9. Sporten flytter ud i byen rum

Et at de steder den uorganiserede idræt kan finde sted er i byens rum. Her bryder sporten med de opstillede rammer og regler der er sat op efter internationale standarder. Ikke alle dimensioner passer ind i byens rum og sporten bliver derfor tilpasset hertil. Dette er allerede ved at ske, med en stigende streetsport kultur, ligesom sporten er ved at flytte ud i naturen og skoven, med små udendørs fitness centre, der frit kan benyttes på løbeturen. Men også i fitness centret er der med tiden blevet meget større fleksibilitet. Der er ikke længere det samme behov for at baner eller mål er tydeligt afgrænset så længe det hele eksisterer i brugerens hoved [Kural, 2010].

Hvor sport førhen var meget konkurrencepræget af det i dag mere præget af følelsen af at være sund og blive fysisk udfordret. Derfor betyder det ikke så meget om nogle regler i en sportsgren brydes eller bøjes så længe aktiviteten er fysisk udfordrende. I nogle af de nyere og mindre sportsgrene som parkour er det i lige så høj grad en livsstil, hvor det også handler om sammenhold, og om den kultur som sporten er en del af. Stedet for udfoldelsen sker et sted hvor udøveren finder det passende for det billede og den scene han gerne vil sætte. Derfor er der ingen steder der er sikret for, at der ikke sker aktiviteter [Kural, 2010].

Center for arkitektur og idræt forsker netop i hvordan sporten passer ind i byens rum og hvordan sporten derved bliver baseret på lyst i stedet for forpligtigelse. Et af projekterne der er arbejdet med er "Move Copenhagen", hvor en række sportsinstallationer blev stillet op i en række byrum. Her viste installationerne sig at have stor påvirkning på byens rum. Installationerne gav et nyt udtryk i byrummene og med den nye funktion også en ny brug. Installationerne dannede rammen om en ny social brug mens byrummet dennede rammen om installationen og sætter hele scenen for sporten. Generelt viser projekterne fra Center for idræt at Arkitekturen danner rammen omkring bevægelsen, og til gengæld trækker bevægelsen opmærksomheden til arkitekturen [Kural, 2010].

Layout.indd 13 02-01-2012 07:39:33

LEG I BYENS RUM

Tiden er til at sport og fysiske aktiviteter flytter ind i byens rum, som en tendens inden for sportens verden. Byens rum har dog altid dannet rammen for forskellige sociale aktiviteter som f.eks. leg. At lave en præcis definition på leg i byens rum kan være svært, da der den variere meget fra land til land og fra sted til sted i byen. Den ændres desuden konstant, da der indenfor de sociale rammer forhandles om hvad der er muligt, og hvad der ikke er muligt [Stevens, 2007]. Der er dog en række omstændigheder for handlinger i byens rum, der kan være med til at anskue hvad der kan anses som leg.

Leg kan anskues som en handling der er forskellig fra hverdagslivet. Det er en handlig der ikke er forventelig, normal praktisk, eller hvad der generelt udføres af funktioner i det offentlige rum. Leg ignorer systemet og bryder de opsatte rammer. Sættes det helt på spidsen udtrykker Huizinga [1970], sig med at: "play is freedom".

Kigges der på de to engelske udtryk play og leisure, distancere de fra hinanden, ved den ramme der er sat op for aktiviteten. Hvor play bryder rammerne i byens rum, er leisure i højere grad defineret af en fast defineret ramme som den sociale aktivitet holder sig indenfor [Stevens, 2007].

For at skelne mellem de mange forskellige former for leg der kan finde sted i byens rum har Caillois[1961] delt leg op i fire forskellige kategorier; competition, chance, simulation, vertigo. Ved at gennemgå/kigge nærmere på de 4 katagorier bliver det nemmere at forstå hvad leg er.

Competition

Denne kategori indeholder en række handlinger hvor der konkurreres imod hinanden. Det drejer sig om at bruge sin knowhow, fysiske styrke og sin intellekt til at overgå en modstander. Selvom målet for disse handlinger kan synes at være at vinde, handler det i højere grad om at udfordre kroppen og sætte nye grænser for sig selv. Disse aktiviteter har i høj grad også til formål at inspirere hinanden i jagten på at blive den bedste til en given aktivitet. Et eksempel herpå er dansere på promenader der kæmper mod hinanden for at trække tilskuere til. De kan lære af hinanden og blive inspireret til nye "moves" som de kan øve sig på for bedre at mestre dansens kunst. Denne kategori går ind under definitionen af leg, ved i høj grad at omhandle en konkurrence, der er defineret af regler som ikke er de samme i samfundet og bryder dermed normerne fra hverdagslivet.

Chance

Indenfor kategorien Chance handler aktiviteten ikke om at konkurrere på fysik eller intellekt, men er i stedet baseret på held. Alle evner og strategier er underordnet, da tilfældigheder afgør alle udfald. Denne kategori får mennesket til at bryde fri fra logikken og lade sig styre af tilfældigheder. Spændingen opstår i den risiko den legende tager ved f.eks. spil om penge, og chancen for derved at bryde den nuværende status for den vedkommende.

Simulation

Ved at lade som om verdenen er en anden, kan brugeren danne sine egne rammer og bryder dermed med normerne i hverdagslivet. De aktive, i funktionerne der falder under kategori, styre selv reglerne, og kan opfinde roller der kan overskride allerede opfattede sociale grænser [Sennett, 1971]. Ved at det hele sker som en form for rollespil er personer villige til i højere grad at bryde, også med deres egne normer for hvad der kan accepteres, og legen er dermed med til konstant at flytte sociale grænser. Det er denne kategori der i størst grad er afhængig af publikum til at overvære aktiviteten. Byen er et teater, hvor åbninger kan danne indgange til scener, siddepladser danner tilskuerpladser og et åbent rum kan danne scenen. Den udførsel af aktiviteten har desuden mulighed for selv at iscenesætte den situation personen gerne vil befinde sig i byen. Dette er bl.a. Den tendens der i højere og højere grad finder sted i byens rum, hvor sporten, og her også legen, bliver en livsstil som udøveren vil forbindes til [Stevens, 2007]

Vertigo

Den kropslige udfoldelse danner rammen om kategorien vertigo. Indenfor denne kategori fyldes kroppen med adrenalinen og "people escapes normal bodily experience and self-contol" [Stevens, 2007 s.41]. Muligheden for disse aktiviteter afhænger meget af byens fysiske omgivelser, da byen danner de risici og muligheder der skal til for at udfordre kroppen. Det er specielt højden, der danner disse muligheder, men fart og skala er også med til at danne rammen om disse aktiviteter. Det er aktiviteter der som ofte kræver en form for instrument, som rulleskøjter eller skateboards, mens parkour er et godt eksempel på en funktion, hvor det ikke kræves. Det er ved hjælp af de risiko byen kan byde på at der dannes mulighederfor at nå til et adrenalinstadie, hvor aktiviteterne formår at bryde løs fra byens normer [Stevens, 2007]. Personen laver "A world without rules in which the player constantly improvises… the person lets himself drift and become intoxicated through feeling directed dominated and posed by strange powers. To attain them, he need only abandon himself, since the exercise of no special aptitude is required. [Caillois 1961:75 ,78]. Spændingen ligger specielt I at udfordre selvkontrollen og holde nerverne I ro, mens kroppen presses ud I farligere og farligere situationer.

Disse fire former for leg, bryder alle med nogle af de regler der er stillet op i hverdagens brug af byens

Layout.indd 14 02-01-2012 07:39:33

rum. Men samtidig er de 4 kategorier også idealer vi tilstræber og prøver at få til at blive en del af hverdagen. Competition og chance handler i høj grad om at frigøre sig fra eksisterende magtstrukturer og prøve at udjævne en ulighed. I simulation og vertigo handler det det om at bryde dagligdagens regler, magtrelationer og normerne i brugen af byens rum. Ved at opstille en imagincær verden er det pludselig lovligt at opføre sig på nye måder.

Legen er basalt set bygget på at bryde rammerne fra hverdagslivet og gøre noget der ikke altid er normalt. Det betyder at legen kan tilbyde en ekstra social dimension til et byrum, i forhold til hvor der ikke foregår nogen legende aktiviteter og reglerne indenfor det sociale regelsæt overholdes til punkt og prikke.

Når to mennesker mødes på gaden, sker der automatisk en forhandling imellem dem. Der er en social interaktion i mellem dem for at bestemme hvilken vej de skal gå omkring hinanden for ikke at gå ind i hinanden. Dette er ikke verbal interaktion, eller en der nødvendigvis overhovedet bliver udført med vilje, Passerer en af dem derefter igennem et sted hvor der igennem en legende aktivitet midlertidig er opstillet nogle andre regler, er det ikke sikkert at den samme form for interaktion sker. Det kan såvel være en ”competition”-aktivitet hvor de aktive ikke er opmærksomme på udefra kommende, eller en ”simulation”-aktivitet hvor der internt i legen bliver interageret med de der kommer forbi. På disse måder kan legen nedbryde de sociale regler [Stevens, 2007]. Det er desuden nemmere at bryde de sociale rammer gennem leg, end ellers. Da leg i forvejen er baseret på en verden med andre regler, er det oftest nemmere at prøve at skubbe til reglerne, end at skubbe til de allerede fastsatte sociale konventioner.

Det er først når mennesker giver slip på den kontrollerede side og kaster sig ud på usikker grund, at det er muligt at gå på opdagelse kun i personerne omkring dem og deres værdier. Når der er for stor fokus på hvad der socialt er rigtigt, vil det hele være en lært tone der kommer frem, og det er ikke muligt at lære hvordan personer i virkeligheden er. Det kan dog være svært at bryde de sociale rammer, paradoksalt nok netop på grund af de sociale rammer. Leg anses ofte som noget for børn, og slet ikke noget voksne skal deltage i. Børn opfordres til at lege som en del af en lærdom, men når de når en hvis alder begynder andre regler at gælde og legen kommer i baggrunden. Derfor kan det ikke bare være svært at bryde rammerne, men i de værste tilfælde, kan der komme påtale fra andre om at det ikke er socialt acceptabelt at deltage i, eller starte en legende aktivitet [Stevens, 2007].

Layout.indd 15 02-01-2012 07:39:33

PÅVIRKNINGEN PÅ BYENS RUM

Når det urbane rum bliver brugt til legende aktiviteter der konstant bryder reglerne for byens rum, kan det være med til at skubbe til den generelle opfattelse af hvordan og hvad byens rum bruges til. Ved at bryde reglerne igen og igen, begynder reglerne at blive blødt op og det bliver mere acceptabelt at bryde disse regler [Stevens, 2007]. Dette kan blandt andet ses igennem nogle af de aktiviteter Center for arkitektur og Idræt har deltaget i. Fra at monumenter i byens rum har været historiske mindesmærker som Fredrik d. VII der sidder højt til hest foran Christiansborg, er de blevet mindre højtidelige som f.eks. hyldemor på kultorvet. Dette er en skulptur af et ældre par der sidder på en plint, og med et stykke af deres plint ledig, invitere det brugeren til at interagere med monumentet [Lamm, 2007]. Denne forskel kan være opstået pga. folk har brugt monumenter anderledes end den i første omgang er tænkt til.

Dette har været med til at gøre det mere acceptabelt at benytte skulpturer og monumenter til legende aktiviteter, og monumenter er endda blevet udviklet specielt til formålet. I forbindelse med projektet MO NU MENT, blev der udarbejdet en række nutidige monumenter, og her var det i høj grad interaktionen med byrummet der blev fokuseret på, og hvordan de kunne anvendes som katalysatorer for det sociale i byrummet. Dermed har der over en lang årrække været et skift i hvordan vi ser og bruger inventaret i byens rum [Lamm, 2007]. For at det bliver til en social konvention at det er okay at bruge f.eks. inventaret på nye måder skal der dog opnås en generel enighed om at det er i orden. Dette gør så at reglerne i mindre grad brydes ved denne form for leg, og den bliver derfor mere "institutionalized". Som svar på disse nye rammer, bliver legen videreudviklet og bryder nye regler. Det er præcis på denne måde, legen er med til at skubbe til reglerne for brugen af byens rum [Stevens, 2007].

Ill.10. En minigolf bane som skulptur, der blev udviklet i forbindelse med brojektet MO NU MENT

Ill.11. Kunstige bakker skaber nye sociale relationer i byens rum

Ill.12. Skulpturen Hyldemor på Kultorvet, hvor der er plads til at interagere med skulpturen

Layout.indd 16 02-01-2012 07:39:33

PARKOUR

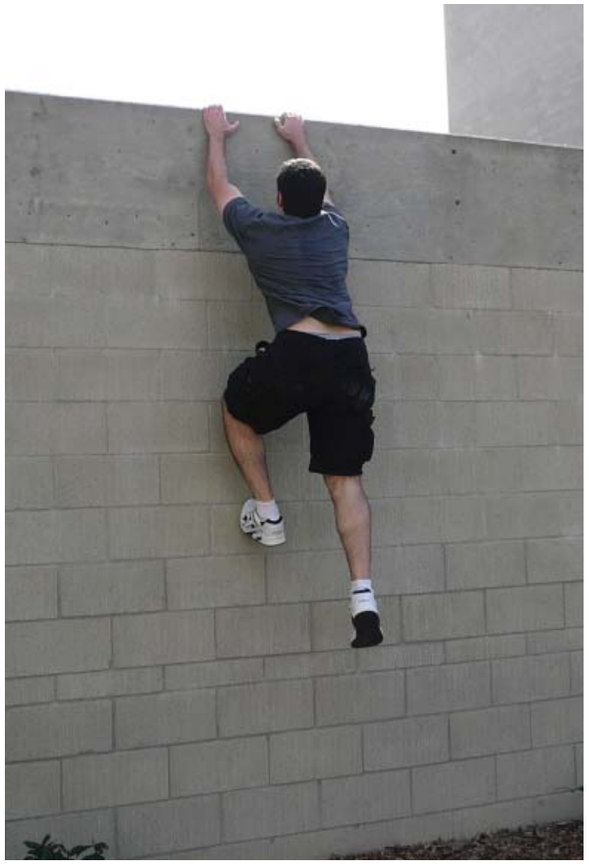
En af de aktiviteter i byens rum der er med til at skubbe til brugen af byen er parkour. Dette er en bevægelsesform der i sin oprindelige form handler om at bevæge sig hurtigst fra a til b kun med det der er nærmest, nemlig kroppen. Bevægelsesformen blev udviklet i Frankrig som en del af en militærtræning for soldater der skulle i krig i Vietnam. Ved at træne med byens udfordringer, kunne soldaterne lære at bevæge sig hurtigt gennem ukendte områder som i junglen.

I dag handler parkour ikke i så høj grad om at træne til at bevæge sig hurtigt gennem byen, men i højere grad om at bruge byen som ramme for at bevæge sig på nye måder. Det handler om at finde tilbage til barnet i sig selv og lege, og lade være med at tænke over de bestemte funktioner ting er lavet til, men i stedet have en kreativitet i legen [Schröder, 2010].

Skal parkour beskrives kort og helt firkantet, handler det om at hoppe fra sted til sted, bruge facader og inventar som forhindringer og balancere på. Men det er ikke en beskrivelse der dækker begrebet helt, da det både handler om at bruge hele kroppen og bevægelserne under udførelsen. De der laver disse bevægelser kan ifølge Laurent Piesmontesi, der en af de største indenfor parkour i Frankrig, beskrives som "surfers of the city". Denne sammenligning er baseret på de flydende bevægelser der bliver lavet i flowet igennem byen [Schröder, 2007].

Det er en sportsgren, der modsat så mange andre sportsgrene ikke går ud på at gå mod naturen, men i stedet gå imod de regler kulturen har sat op [Schröder, 2010]. I det perspektiv kan parkour i høj grad defineres som en legende aktivitet, set i lyset af den tidligere opstillede beskrivelse af leg. Parkour bryder netop med den sociale konvention om hvordan byens rum og byens inventar skal bruges. For Signe Højbjerre, der selv er parkour udøver, handler parkour netop om at bryde disse rammer

Ill.13. Parkouri byens rum



Ill.14. Parkouri byens rum

Layout.indd 17 02-01-2012 07:39:34

og ”insistere på at bruge hele byen som sin legeplads” [Schröder, 2010]. Hun er en af de få der bryder fri fra de sociale konventioner og de opstillede regler for at udnytte byen fuldt ud [Schröder, 2010].

Reglerne for brugen af byens rum bruges i bevægelsen gennem byen. Hvis det er hurtigere eller sjovere at hoppe over en mur, bliver der hoppet over muren, og hvis det er sjovere at løbe på et gelænder end på stien , som gelænderet afgrænser, løbes der på gelænderet. Det handler i det hele taget om at udnytte byens rum, og byens elementer til at udfordre kroppen. Hvorvidt der er planlagt en tydeligt defineret rute, bryder parkour med denne planlægning, og tager den rute der er mest optimal i forhold til træning.

Shelley Smith pointerer at der i de fleste rum i den moderne by, er opstillet konkrete regler, hvilket leder til en ensartet brug af byrummene. Dette medvirker til at vi oplever de samme mennesker, de samme steder og de samme regler, hvilket er med til at danne en fremmedgørelse af såvel de fysiske steder vi færdes og samfundet overordnet. Men selvom byen har mange muligheder, er det designet og det fysiske rum en stor barriere der skal overvindes. Igennem udøvelsen af parkour opfordrer udøveren de omkringværende mennesker til i højere grad at bruge og mærke rummet. Brugerne af rummet opfodres til at tage byen tilbage, og bruge den [Smith, 2009].

Den generelle opfattelse af byens rum er dog så forankret, at det ikke for alle er lige nemt at acceptere at byen bliver brugt på en anderledes måde. Således oplever folk der dyrker parkour en hvis form for skepsis, når de bevæger sig rundt i byen, og nogle får endda at vide at de skal lade være [Schröder, 2010]. Ryan Doyle formulerer sig således med at ”ideology says it is childish to climb threes. That’s because we are brought up in that society where, ‘get off that wall’, ‘get down off that bench’, ‘get out of that three’. ‘Grow up’, how old are you?’. Ryan Doyle er selv udøver af parkour og har selv oplevet at det er svært at blive accepteret. Derfor kan det være svært at få lov til at bruge byen fuldt ud som det ellers er ønsket.

Parkour kan dyrkes alle steder i byen. Bevægelserne indenfor parkour er så mangfoldige at der vil være mulighed for stort set altid at lave et par enkelte moves som minimum alle steder. Dette betyder dog ikke at alle rum er lige gode. Men det handler om at være tilstrækkelig kreativ til at kunne udnytte byrummet potentialer, og se mulighederne. Derfor får udøverne af parkour også en evne til at se byen på en anderledes måde. Travis Graves, der er fra American Parkour siger således: ”jeg ved ikke hvilken vej jeg bør gå. Jeg ser ikke en konkret sti. Jeg ser kun hvor jeg har lyst til at bevæge mig hen”. Ligeledes siger Zhang Si Long, der er kinesisk parkour udøver at: ”Når jeg ser på bygningerne, tænker jeg på, hvordan jeg kan udfolde mig på dem”, og bekræfter efterfølgende tesen om at rummet udfordrer ham [Schröder, 2010].

Der er ikke noget overordnet målmål som i så mange andre sportsgrene. Det hele er baseret på at have det sjovt og de udfordringer hver person stiller til sig selv [Schröder, 2007]. Derfor er det, det sjove i aktiviteten der driver motivationen, sammen med de adrenalin kick der opnås gennem bevægelsen. Til at starte med er det udfordrende at gå på line på streger på en parkeringsplads, men i takt med øvelsen bliver sværhedsgraden øget til kantsten og et gelænder. Når højden øges begynder psyken at spille ind, og der begynder at opstå fareelementer [Schröder, 2007]. Dette faremoment er nøjagtig hvad der er beskrevet i kategorien Vertigo i Caillois’ fire kategorier for leg. Faremomentet ved at springe fra forskellige elementer, balancere i store højder giver et adrenalin kick, og det udfordre psyken til at kunne holde fokus i stressede situationer. For selvom det kan lade sig gøre at lave et move med stående afsæt på jorden, kan psyken gøre at det ikke er muligt at lave samme move med løbende afsæt hvis det er i højden [Schröder, 2010]. Når kroppen vendes til presset, øges afstanden og kroppen bliver igen presset og nye adrenalin kick bliver opnået. På den måde bliver aktiviteten ved med at være spændende og udviklende, som definitionen af kategorien vertigo beskriver.

Ill.15. Parkouri byens rum

Layout.indd 18 02-01-2012 07:39:34

Ill.16. Parkouri byens rum

Ill.17. Parkouri byens rum

Ill.18. Parkouri byens rum

Layout.indd 19 02-01-2012 07:39:34

OPEN-MINDED SPACE

Leg som parkour har altså mange fordele for livet i byen. Men siden de der dyrker parkour ikke vil styres, og de konstant forsøger at bryde reglerne stiller det spørgsmålstegn ved om vi som planlæggere kan planlægge sådanne aktiviteter.

For at sætte rammerne op for hvad det er for en type rum der skal designes kan typen ses som et open-minded space. Dette udtryk dækker ifølge Michael Waltzer [1986] over et rum hvor folk er åbent overfor indtryk, og hvor der er plads til uventede aktiviteter, eller aktiviteter der kan følge med allerede planlagte aktiviteter. En plads i byen kan være open-minded via de forskellige programmeringer der findes omkring, hvis de består af en blanding af virksomheder, cafér, boliger og offentlige funktioner. Derved er der en bred befolkningsgruppe, der kommer og går, opholder sig ved cafeén, og der er plads til at uventede ting kan opstå. Da diversiteten er stor, er de sociale konventioner spredte og der kan opstå overraskelser i byrummet.

Programmeringen omkring pladsen er i høj grad med til at gøre pladsen til et open-minded space. Hvis programmeringen ikke er varierede, bliver diversiteten for lille og området ender i stedet som et single-minded space, der er en modsætning. Et shoppingcenter er et godt eksempel på et single-minded space da alt her er styret med regler, hvor ting skal holde sig indenfor. Der er regler for hvad man må medbringe af både fødevare, cykler og skateboards, hvornår der er åbent osv. Dermed levnes der ikke plads til at der kan opstå uventede situationer.

Dog er det ikke kun programmeringen der er med til at gøre områder til open-minded spaces. Både designet og karakteren af området kan være med til at fremhæve eller nedtone kvaliteterne i byrummet. Der kan f.eks. skabes ekstra opmærksomhed på aktiviteter, hvilket kan øge interessen for hvad der ellers sker. Personer der bevæger sig i byrum hvor der er andre mennesker opfører sig anderledes alt efter hvordan andre opfører sig. Derfor kan aktiviteter være med til at inspirere og igangsætte andre aktiviteter.

Selvom et open-minded space er baseret på en vis grad af diversitet, er det værd at bemærke at nogle af de mest fremhævede eksempler har "tilhørt" en mindre gruppe. Det er f.eks. et af Jane Jacobs favorit områder, "The italian north end of Boston", eller forummet i Rom, der tilhørte mænd [Waltzer, 1986].

Ved at fokusere på at rammerne for pladser skal være åbne, er det altså muligt at programmere for at der kan ske uventede ting, og gøre plads til at steder kan blive indtaget. At det uventede sker hvor der er plads til overs viser udviklingen af de moderne byer, fra industri til vidensbyer. I de områder hvor der ikke er noget planlagt og som bare ligger hen flytter f.eks. kunstnere ind i de gamle bygninger og omdanner dem til et kulturelt centrum. Her er der dog potentialer i forhold til at lokalerne er billige, så det er ikke udelukkende nok at have et ikke programmeret areal, men rammerne skal også kunne tilbyde noget.

PLUG N' PLAY

Et eksempel på det godt kan lade sig gøre at planlægge for en aktivitet som parkour er Plug n' play parken i Ørestaden.

Her By og Havn planlagt en større park med en række forskellige utraditionelle sportsgrene som bmx, speedskating og parkour. Funktionerne er placeret side om side og er med til at skabe et større sportsområde. Plug n´play parken er placeret på den yderste del af Amager som en del af et midlertidigt område der ligger hen mens det planlægges og udvikles.

Team Jiyo, der er en hold af parkour udøvere, har deltaget i udviklingen og designet af parkourparken sammen med et arkitektkontor, og har dermed kunne bidrage til at skabe et attraktivt parkouområde. Der har i arbejdet været fokus på at samle nogle af de bedste steder i verden og gøre det endnu mere brugbart funktionelt. Samlet set er det blevet en bane hvor der er mulighed for at træne alle sine evner et sted.

De mange forskellige elementer i parken er kombineret så der er variation i sværhedsgraden. Dette gør området attraktivt for udøvere på alle niveauer, og der er mulighed for hele tiden at udvikle sig og lave nye bevægelser. Et eksempel herpå er at der findes vægge i flere vinkler. En skrå væg er lettere at lave afsæt på end en lodret væg, så når den skrå væg mestres, kan sværhedsgraden øges ved en stejlere væg. Ligeledes er der lavet niveauer i flere højder, så det er muligt at lave udspring fra den højde der passer til den enkeltes niveau.

Vigtigt for parkourbanen og dens succes er at, det er muligt at variere forløb rundt på banen, og der ikke regler for hvordan og hvorledes området skal benyttes. Elementerne kan bruges enkeltvis til at øve en enkelt evne eller i sammenhæng til at øve et bevægelsesmønster. Der kan desuden varieres i kombinationen af bevægelser så

Layout.indd 20 02-01-2012 07:39:35

Ill.19. Børn leger i Plug n' Play parken på Amager

træningen i parken konstant varieres.

Parkourbanen og dens omgivelser giver mulighed for at samles om træningen og i højere grad tilføje en social dimension. Her er mulighed for at andre parkourudøvere på forskellige niveauer og inspirer hinanden, træne sammen og lærer af hinanden.

På trods af de mange kvaliteter på parkourbanen mener udøverne fra Team Jiyo ikke at den er en erstatning for byen. Færdighederne kan trænes på banen, men det at bruge og anvende dem finder stadig sted i byens rum. Det er her kroppen udfordres til det fulde, ved at finde nye kreative veje og bevægelsesmønstre. Det handler om at tilpasse kroppen til nye områder og det kan ske i byens varierede rum. Parkourbanen danner blot rammen om træningen ved at forbedre og finpudse evnerne.

At det er lykkedes at programmere for parkour viser en undersøgelse af plug n play parken fortaget af Hausenberg [www.orestad.dk]. Undersøgelsen viser at parkourparken bliver brugt over dobbelt så meget som nogen af de andre programmeringer på området. Inddragelsen af Team Jiyo i arbejdsprocessen har uden tvivl været med til at gøre parken funktionel og give en ejerskabsfølelse. Dermed bliver parken brugt af en stor gruppe udøvere allerede fra start, hvilket kan trække flere udøvere til banen. Banens placering gør at det er nødvendigt at gøre opmærksom på den, da parkour udøvere der bevæger sig i bymidten ikke selv vil opdage stedet.

Cases viser at det er muligt at programmere et sted til

Ill.20. Oversigt over Plug n' Play parken på Amager

udøvelsen af parkour uden at gå på kompromis med sportsgrenen. Stedet erstatter dog ikke brugen af byen, men medvirker blot som en del af træningen.

Set ud fra et perspektiv om at parkour er en sport der går ud på at bryde reglerne og insisterer på at lave egne regler, kan det være underligt at det er muligt at programmere det. I takt med at parkour er med til at skubbe til forestillingen om hvordan byen skal bruges, bliver det også mere og mere acceptabelt at dyrke parkour. Derfor bliver der også indenfor parkour verdenen en social forestilling om hvad der er acceptabelt. Der bliver løbende lavet regler og ændret regler, og til sidst ender sporten med i mere eller mindre grad at være institutionaliseret. Dermed er parkour ved at gennemgå en proces hvor det bliver mere acceptabelt og anerkendt, men på bekostningen af en del af den rebelske og regelbrydende ideologi. For at det skal kunne lade sig gøre at programmere, er det dog som i casen her, beskrevet at det er nødvendigt at området kan tilbyde noget ekstra, da det primært er byen der skal bruges til parkour.

Layout.indd 21 02-01-2012 07:39:35

PROJEKTOMRÅDET

Layout.indd 22 02-01-2012 07:39:36

Dette afsnit undersøger projektområdets kvaliteter og udfordringer, og opstiller designparametre til brug i den kommende designfase.

Layout.indd 23 02-01-2012 07:39:36

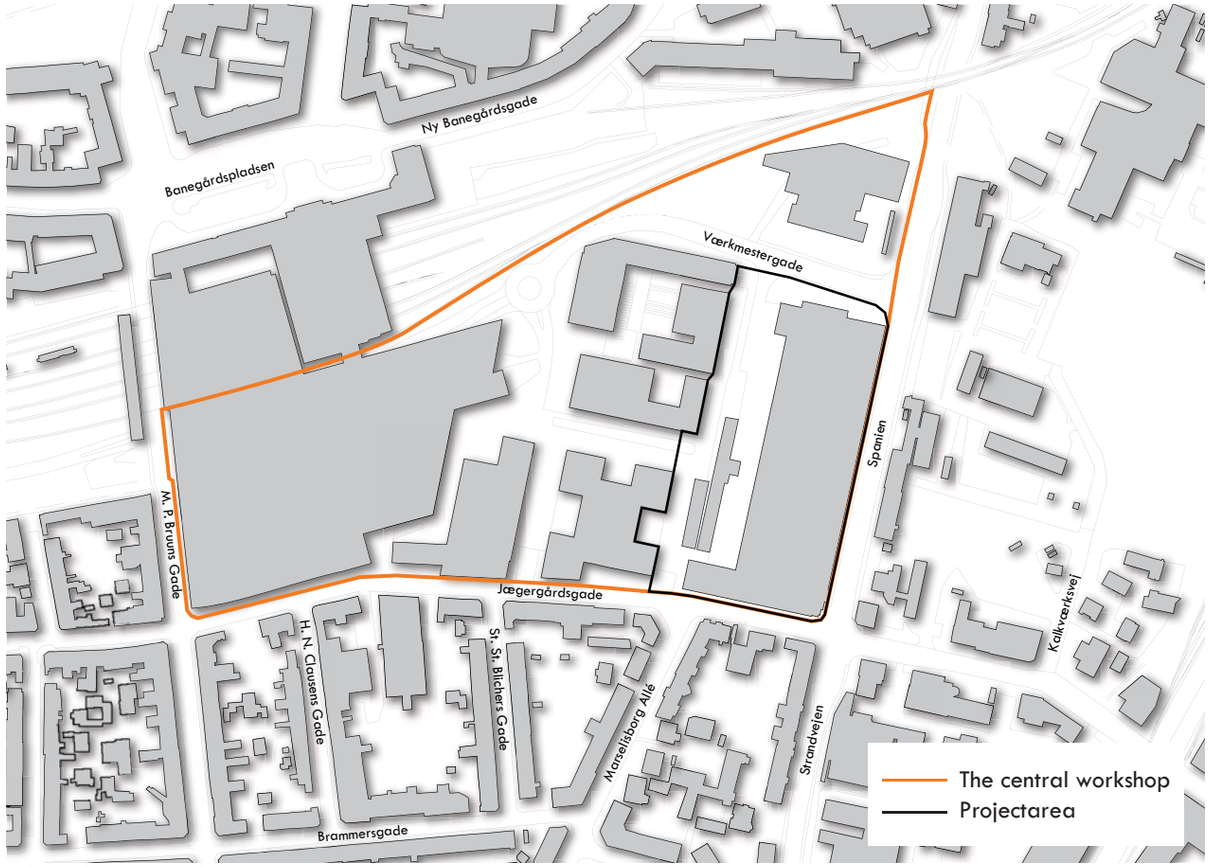
PROJEKTOMRÅDET

Projektet tager udgangspunkt i omdannelsen af centralværkstederne i Aarhus. Området er beliggende i den centrale del af byen lige ved siden af banegården. Området er allerede delvist omdannet, men en sidste del mangler, og det er denne del dette projekt omhandler.

Projektområdet om arealet omkring kan deles op i to dele. Områdets navn, Central værkstederne dækker over hele området som DSB har anvendt til værksted. Dele af dette område er som nævnt allerede omdannet og er ikke en del af projektområdet. Projektområdet dækker kun det areal der endnu ikke er omdannet, men stadig anvendes af DSB som Komponent værksted.

Analysen i dette projekt er fokuseret på hele området der er benævnt som Central værkstederne. Dette er nødvendigt for at forstå projektområdet som en del af en større omdannelse, og for at drage på de kvaliteter der allerede er blevet etableret. Designdelen vil blive fokuseret på projektområdet, men kan strække sig ud over, i det omfang det er nødvendigt og relevant.

Centralværkstederne er omkranset af M.P Bruuns gade, Jægergårdsgade, Spanien og togskinnerne i forbindelse med banegården. Værkmestergade er den eneste vej der passere igennem området, og danner den nordlige afgrænsning af projektområdet.



Ill.21. Oversigt over Centralværkstederne og projektområdet

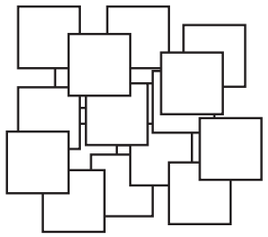
Layout.indd 24 02-01-2012 07:39:36

AARHUS' STRATEGI

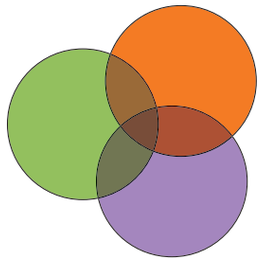
Aarhus er med sine 237.000 indbygere Danmarks anden største by, og den største i jylland. Dette gør at byen har status som hovedby i det østlige Jylland, og denne situation tager kommunen udgangspunkt i, i deres kommuneplan for 2009 [kommuneplan 2009]. Kommunen har som mål, fortsat at være attraktiv og "en go by for alle". Kommunen har sat fokus på tre udsagn der skal hjælpe den til at nå sin vision. Disse udsagn er:

En god by er en miljø- og energimæssig bæredygtig by
En god by er en sund by
En god by er en socialt bæredygtig by

Ill.22. Aarhus er østjyllands største by.



Ill.23. Designparameter: den kompakt by



Ill.24. Miks af forskellig programmering i området

En Miljø- og energimæssig bæredygtig by.

Aarhus kommune arbejder med den energi og miljømæssige bæredygtighed ved at sætte fokus på at genanvende områder og fortætte byen. Som et brownfield, er projektområdet oplagt at gribe omkring som et område hvor arealer genanvendes og fortættes. Nærheden til stationen, centrum og den offentlige transport gør det yderligere mere oplagt at gribe fat i projektområdet i henhold til kommuneplanen. Ved at fortætte byen minimeres co2 udledningen i henhold til en mindre transport, større tilgængelighed til den offentlige transport og et minimeret energiforbrug pr. bolig.

En Sund by

For at arbejde målrettet med at gore Aarhus til en sund by, har kommunen udviklet en sport- og fritidspolitik. Denne politik har iscær fokus på 13-16 årige unge, da undersøgelser viser at det er specielt denne målgruppe der falder fra foreningslivet. I sport- og fritidstidspolitiken indgår det blandt andet at nye aktiviteter skal tage udgangspunkt i de unges egne ønsker til aktiviteter og kulturer. Kommunen er derfor opmærksom på nye former for aktiviteter og forsøger at etablere faciliteter til aktiviteter der i dag ikke er tilgængelige for de unge. Ydermere arbejder kommunen med at øge sportsaktiviteter der forgår i byens rum, og har som en konsekvens heraf støttet forskellige former for street sport, som street basket, street foodbold og parkour.

En Social bæredygtig by

For at kunne tiltrække en varieret form for indbyggere er målet for Aarhus kommune at kunne tiltrække en varieret form for boliger. Med Østjyllands stigende befolkning er det vigtigt at boligtyper og udbud konstant tilpasses efterspørgslen.

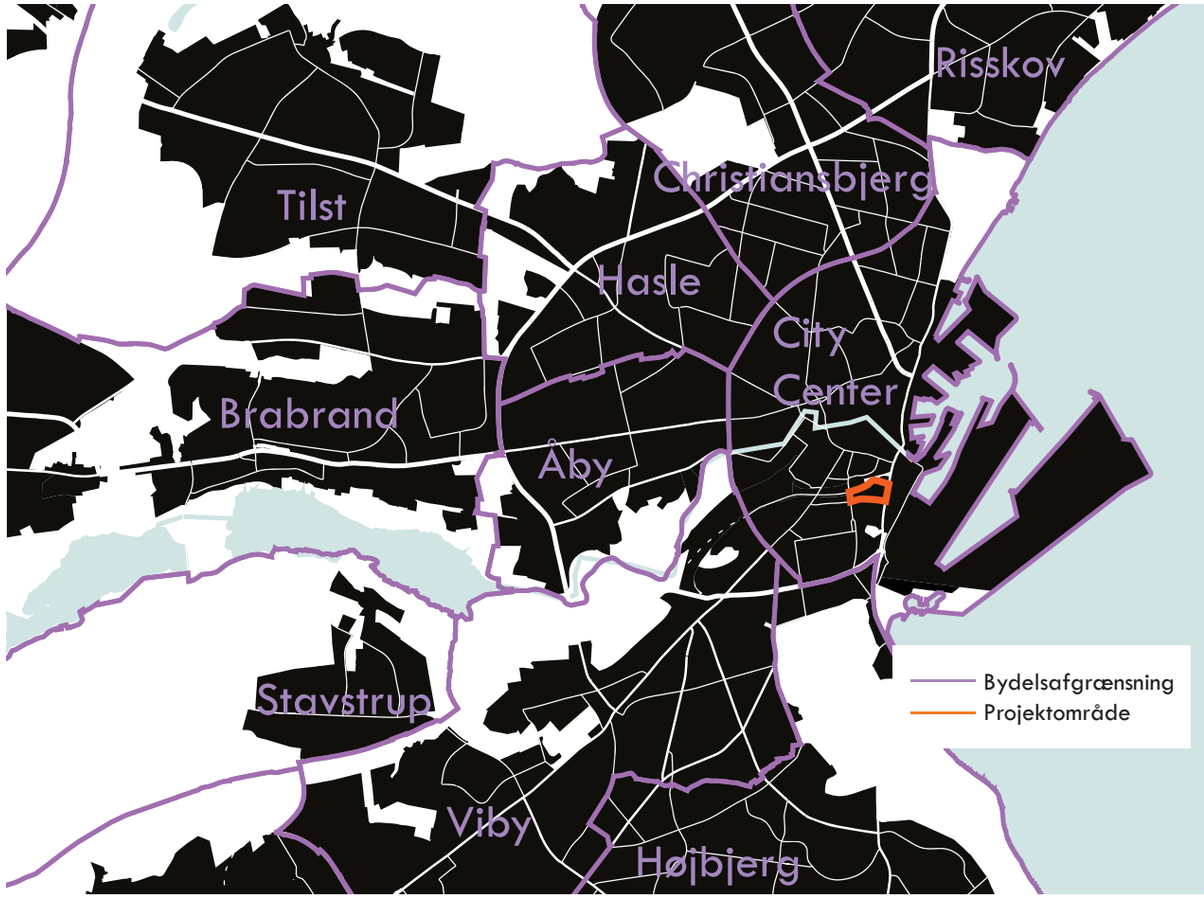
Det er ikke blot nødvendigt at etablere forskellige boliger, men de skal også blandes, så forskellige typer mennesker bor side om side. Desuden skal både boliger og erhverv blandes, for at undgå døde områder i byen der kun anvendes i arbejdstiden eller i fritiden. Dette miks skal ikke blot ske i henhold til boliger, men også i henhold til byens rum, hvor det skal være muligt at møde forskellige typer mennesker.

For at imødekomme kommuneplanens mål og udarbejde et projekt der er i overensstemmelse med Aarhus kommunes visioner og planer arbejder projektet, udover fysisk aktivitet som hovedtema, også med at mikse forskellige programmeringer, samt bygge en kompakt by.

Layout.indd 25 02-01-2012 07:39:40

STEDET I BYEN

For at klarlægge projektområdets placering, og forstå områdets sammenhæng med byens overordnede infrastruktur og grønne områder er disse blevet analyseret. Dette afsnit fastsætter desuden projektets rolle i forhold til overordnede grønne strategier og den overordnede infrastruktur.



Ill.25. Oversigt over Aarhus' bydele og projektområdet

Aarhus

Aarhus startede som en lille by ved siden af Aarhus å og blev en vigtig by i forbindelse med vandet. Udvidelsen af byen har bevæget sig delvist fra vandet og ind i landet, og de omkringliggende bakker, men også langs de rekreative strande mod nord og syd. Udviklingen er hovedsageligt sket langs de store veje mod Tilst, Brabrand, Risskov og Viby. Projektetområdet er placeret midt i byen tæt på vandet. Området er en del af et historisk industrielt område i centrum, der er under byomdannelse i takt med funktionerne flytter til andre placeringer [kommuneplan, 2009].

Området er placeret i centrum, midt i et område i udvikling

Layout.indd 26 02-01-2012 07:39:40

INFRASTRUKTUR

Ill.27. Oversigt over Aarhus' infratruktur

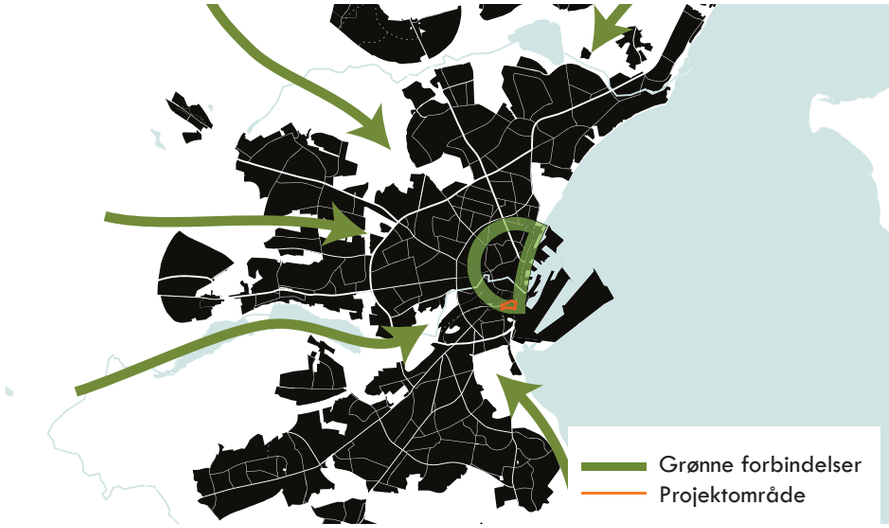
Infrastruktur

Som den største by i Jylland er det vigtigt at være forbundet til det overordnede netværk i Danmark og omverdenen. Aarhus er derfor tæt forbundet til motorvej E45, som løber på langs i Jylland og forbinder Jylland med både Tyskland, men med en forbindelse til Fyn, Sjælland og Sverige. Ydermere er der motovejsforbindelse til både Djursland og indenfor de næste par år også Herning og det vestlige Jylland. Fra motorvejen er der forbindelse til både Ringvejen, der løber rundt om Aarhus, og forbinder de store indfaldsveje til byen. Ligeledes forbinder Ringgaden i centrum af byen disse veje, og gør det sammen med Ringvejen muligt at komme rundt om Aarhus uden at skulle igennem byen. Projektområdet er gennem Værkmestergade forbundet til Ringgaden, hvilket gør området let tilgængeligt til resten af Danmark i bil.

En planlægning af en letbane i Aarhus vil over en årrække øge tilgængeligheden fra de omkringliggende mindre byer. Letbanen vil blive etableret som en del af M. P. Bruuns gade, og vil dermed også øge tilgængeligheden til projektområdet [kommuneplan, 2009].

Projektområdet spiller ikke en betydelig rolle i forhold til den overordnede infrastrukturplanlægning, da området allerede er let tilgængelig, og der ikke er basis for hverken en udvidelse af de omkringliggende veje eller etablering af nye veje.

GRØN STRATEGI



Ill.28. Grønne kiler er en del af Aarhus' grønne strategi

Grøn strategi

I kommuneplanen er den grønne strategi en del af at være en god by. Den grønne strategi har til mål at skabe en tæt kontakt mellem byen og det åbne land. Ved at lade grønne kiler komme helt ind byen gør den de grønne områder let tilgængelige for alle i byen. Det er specielt i den sydlige og vestlige del af Aarhus denne strategi er tydelig. I den indre by danner parker og grønne områder en indre grøn cirkel, der er med til at skabe nærhed til det grønne. Som en del af kommuneplanen der etableret grønne rekreative ruter i byen, der forbinder grønne områder [Kommuneplan. 2009].

Projektområdet er placeret i umiddelbar nærhed til den indre grønne cirkel, selvom projektområdet i dag ikke bærer præg af at være et grønt område. Der er basis for at gøre forbindelsen til den grønne cirkel mere tydelig ved at gøre området grønnere.

Ill.26. Designparameter: Etablering af grønt areal

Layout.indd 27
02-01-2012 07:39:41

HISTORIE

Ill.29. Oversigt over Centralværkstederne mens det var i funktion

For at opnå kendskab til områdets historie, og hvorfor Centralværkstederne er udviklet på den pågældende måde er baggrundenshistorien undersøgt. Først er historien om området ridset op, hvorefter det er forklaret hvorfor det er muligt at se dette som et byomdannelsesområde og hvorfor det er relevant.

Centralværkstederne har været en vigtig del af togbanenettet siden den første jyske jernbane blev etableret i Jylland i 1862. Værkstedet blev på dette tidspunkt etableret og da DSB blev grundlagt i 1880, blev værkstedet det centrale værksted for firmaets toge på Fyn, og i Jylland. I denne periode var der ansat i alt 300 mand, hvilket steg til næsten 1850 medarbejder efter anden verdenskrig, hvor mange jernbaner og tog skulle repareres. Siden da er der lukket en række jernbanestrækninger, og der er blevet etableret et andet DSB værksted i Aarhus, som løbende udvider. Desuden er en del af arbejdet blevet flyttet til DSB's værksted i København, hvilket også er en af grundende til at Central værkstederne i Aarhus er blevet mindre og delvist lukket i 1990. Den sidste del af Centralværkstederne er komponentværkstedet, som blev besluttet lukket i 2009 [www.aakb.dk].

Ill.30. Oversigt over Centralværkstederne mens det var i funktion

I 2001 udpegede Aarhus kommune 31 forskellige områder som mulige områder for byfornyelse. Centralværkstederne var en af disse områder og en del af området blev kort efter omdannet. DGI-huset og butikken Bolia blev etableret i to af de gamle bygninger, mens der i en tredje blev etableret kontorer. Bruuns Galleri, samt to kontorbygninger blev etableret som nye bygninger i områder. Værkmestergade er desuden blevet etableret som en vigtig del af infrastrukturen i midtbyen. I slutningen af 2011 blev der vedtaget lokalplan for området nord for værkmestergade, og byggeriet startede kort efter. Dette byggeri er dog ikke færdigbygget endnu. Komponent værkstedet er det eneste der mangler at blive planlagt for, men selvom der er ved at blive planlagt for området, er der endnu ikke vedtaget nogen planer for området. DSB har planlagt at flytte de resterende funktioner til deres andet værksted i starten af 2012, og området bliver derefter frit til genanvendelse [Kommuneplan, 2009].

Centralværkstederne har været en central del i Aarhus' jernbanehistorie, men området er nu ved at blive genanvendt til andre formål da DSB flytter funktionerne til andre steder i byen. Komponent værkstedet er det sidste område er ikke er planlagt for.

Layout.indd 28 02-01-2012 07:39:45

BYGNINGER

For at forstå bygningerne placeret på centralværkstedernes påvirkning af projektområdet er de undersøgt enkeltvis for at klarlægge hvordan deres funktion og fremtoning påvirker projektområdet.

Ill.31. 1-Komponent værksted, 2-DGI-Huset, 3-Bruuns Galleri, 4-Bevarede bygninger, 5-Kontorbygninger, 6-Kommune bygning, 7-Hotel

Ill.32. 2 DGI-Huset set fra Jægergårdsgade

Ill.33. 2 DGI-Huset set fra Værkmestergade

DGI-Huset

DGI-huset er placeret i en af de gamle bygninger på området, fra da området fungerede som værksted. DGI-huset er et af de resultater der er opstået af kommunens fokus på fysisk aktivitet og sundhed, og er et sports expermentarium og et lokalt sportscenter. Det er et sportscenter der er baseret på fleksibilitet, hvor det er muligt at tilmelde sig hold, eller leje baner fra gang til gang og så ofte som brugeren ønsker. Det hele er bygget op om et klippekort system, hvor der kan flekses mellem alle aktiviteter og tidspunkter. I DGI-huset er der en række forskellige sportsgrene som badminton, indendørs fodbold, fægtning og forskellige fitnesshold. Det er sportsgrene der på trods af fleksibiliteten alligevel kan klassificeres som organiseret sport, da der til fitness hold og en række andre sportsgrene er instruktørere, og da tider skal bookes i god tid [www.dgi-huset.dk].

En undersøgelse af brugerne i DGI-huset viser at brugeren af tilbuddene oftest også dyrker motion andre steder. En del af de aktive bruger sporten som en social generator og for sjov, mens den anden del har fokus på sundheden. For denne gruppe er det især fleksibiliteten der er afgørende for brugeren. Det er typisk unge mellem 20 og 30 år der studerer der bruger DGI-huset [www.loa-fonden.dk].

Layout.indd 29 02-01-2012 07:39:45

Komponent værkstedet.

Komponent værksteder er det sidste DSB værksted tilbage på centralværkstederne. 160 medarbejdere arbejder fortsat i bygningen, men funktionen og personalet vil blive flyttet til en anden lokation i byen i starten af 2012. Bygningen dækker næsten hele projektområdet og arealet vil kunne genanvendes når DSB har flyttet de sidste funktioner.

Bygningen består af en række forskellige rum til både værksted og kontor. Det største rum måler ca. 70x50m og 10-12m til loftet. Det bliver brugt til at skille bogierne fra hinanden og reparere mindre mekaniske dele. Rummet har derfor en industriel karakter med betongulve og togskinner. Togskinnerne anvendes til at fragte bogierne rundt, sammen med en kran der er etableret i loftet. Et par af de andre rum har samme højde, men et mindre grund areal. Disse bruges alle ligeledes til værksted, men til reperation af mindre dele, og fremstår derfor i mindre grad så grov. Langs Jægergårdsgade er der et langt rum på tværs af bygningen i alle etager. Disse rum, bortset fra nederste etage, er kontorlignede rum, der er åbne, med mindre industrielle arbejdsstationer. Karakteren af rummet skifter i graden af industriel karakter og tilstand, efter den skiftende funktion fra systue til elektronisk arbejde.

Bygningens generelle stand er ikke ret god. Bygningen er i de seneste år ikke blevet renoveret da den forestående flytning har været planlagt. Den falmede maling på betonvægge og gulve er med til at give et indtryk af en bygning der ikke er i særlig god stand. Bygningen har, på trods af sin industrielle karakter ikke en tilstand eller historisk værdi til at kunne bevares. Kommunens vurdering støtter op om konklusionen i denne vurdering

Ill.34. 1 I Komponentværkstedet findes der store haller hvor komponenter repareres

Ill.35. 1 På komponentværkstedet slibes togenes hjul

På komponentværkstedet arbejdes der med en del komponenter som bogier, hjul, støddæmpere, elektronik, beklædning af sæder og vedligehold af gearkasser. Disse elementer er en vigtig del af arbejdet og er med til at symbolisere områdets historie.

Ill.36. 1 På komponentværkstedet set fra Spanien

Ill.37. Den farvede og slidte beton er med til atgive bygningen e industrielt udseende

Layout.indd 30 02-01-2012 07:39:48

Ill.38. 3 Indgangen til Bruuns galleri er et stort glasparti med en lang trappe

Ill.39. 4 To bygninger er bevaret til kontorer og butikker

Bruuns Galleri

Bruuns Galleri er den største bebyggelse på området. Det er et butikscenter der er bygget sammen med togstationen og et 16 etagers højhus, kaldet KPMG bygningen. Butikscenteret ligger meget byncert og i umiddelbar forbindelse med gågaden, hvilket gør den oplagt at besøge i forbindelse med en shoppingtur i centrum. I 2010 havde centeret således over 11 millioner besøgende, hvoraf halvdelen var "unge" mennesker mellem 18 og 34 år, som brugte Bruuns Galleri som et mødested. Butikscenteret har en lukket facade mod projektområdet, med en indgang der består af et glasparti, og en stor trappe der forbinder på tværs af den store niveauforskel. Under butikscenteret findes en 3 etager stor p-kælder og en overdækket cykelparkering, der er i niveau med projektområdet. Størstedelen af flowet til og fra bygningen sker i forbindelse med togstationen, Jægergårdsgade/M. P. Bruuns gade og parkeringskælderen, og kun i mindre grad gennem projektområdet [www.dinby.dk].

KPMG bygningen er en bygning med blandet kontor og butikker. Butikkerne ligger dog med indgang i Bruuns Galleri, og påvirker derfor ikke miljøet i projektområdet. KPMG bygningen har indgang fra området men bidrager kun minimalt til antallet af mennesker i området, da der kun er en smal gruppe af brugere. Bygningsfacaden er udarbejdet i glas og er en del af Aarhus' skyline.

De bevarede bygninger

Udover DGI-huset er to historiske bygninger blevet bevaret. Den ene af bygningerne er blevet omdannet til kontorer, mens den anden er blevet omdannet til to butikker. Begge bygninger har beholdt deres historiske arkitektoniske fremtoning, som danner rammerne for spænende rummelige indvendige oplevelser [www.delinde.dk]. Området i mellem og omkring de to bygninger er blevet bevaret i en historisk stil, med historiske elementer og belægning, der bidrager til at bevare historien.

Layout.indd 31 02-01-2012 07:39:50

Ill.40. 6 Den første bygning i omdannelsen af centralværksterne var et nyt kontor til social- og beskæftigelsesforvaltningen

Ill.41. 5 I omdanneslen er der der bygget en kontorbygning

Ill.42. 7 Der er nord for Værkmestergade planlagt et hotel

Kontorbygninger

Den første bygning der blev opført som del af omdannelsen af centralværkstederne var et kontorbyggeri til kommunen. Med social- og beskæftigelsesforvaltningen placeret på området bliver der i begrænset omfang dannet et flow af mennesker og biler. Det er primært i forbindelse med at de arbejdende skal til og fra arbejde at disse flows opstår. Bygningen har både en indgang fra Jægergårdsgade og fra projektområdet, der fungere som hovedindgang. Indgangen er trukket tilbage mellem to elementer og der opstår et semioffentlig område med en anderledes belægning. Dette bevirker at bygningen distancerer sig fra området og ikke tager del i livet i området.

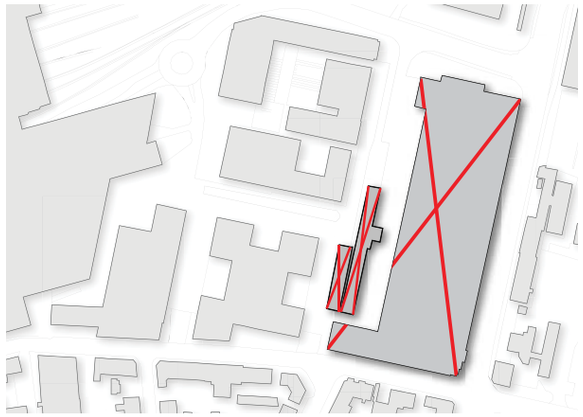
Den anden kontorbygning er placeret overfor kommunebygningen og indeholder jobcenter og andre private virksomheder. Stueetagen er dog pt. ikke lejet ud, og bygningen opfattes derfor i en vis grad tom. Bygningen er hævet op på en sokkel og distancerer dermed ligeledes fra området imellem de to bygninger. Indgang til bygningen sker dog fra området via en trappe der løber langs hele bygningsfacaden. Bygningen består primært af glas og bidrager en smule til at området virker livligt.

Hotel

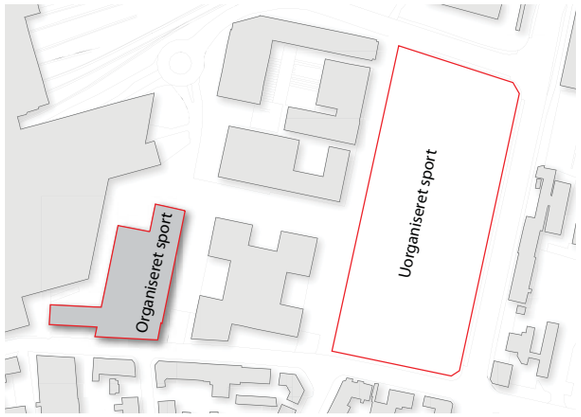
Området nord for Værkmestergade er endnu ikke blevet bebygget, men der er i efteråret 2011 blevet vedtaget en lokalplan for området, og byggeriet er startet I December. Lokalplanen planlægger for et hotel og kontorbyggeri på 25 etager med en enkelt penthouse på toppen. Projektet er designet med en base med parkering, lobby og konference, hvorpå to tynde skiver er placeret med kontorer og hotel. Mod Spanien er en trappe planlagt for at danne forbindelse mellem Spanien og uderummet omkring Hotellet. Der er desuden lavet plads i uderummet til at en fremtidig fodgængerbro over jernbanen kan lande ved hotellet [Lokalplan 905, 2011].

Layout.indd 32 02-01-2012 07:39:50

Programmeringen af området er primært kontorer, der ikke tiltrækker ret mange mennesker. DGI-Huset og Bruuns er hovedattraktorene og Hotellet kan i fremtiden også være med til at få folk til området. DGI-huset tiltrækker især unge mennesker der dyrker sport, og kan ligeledes fungere som en attraktor til projektområdet. Bruuns trækker mange unge mennesker til området, hvilket også kan spille en rolle i udviklingen af projektet. Komponent værkstedet er ikke bevarelsesværdig og kan derfor nedrives og gøre plads til et nyt projekt. Butikkerne der er programmeret i de gamle værkstedsbygninger kan indgå som en del af en programmering i dette projekt.

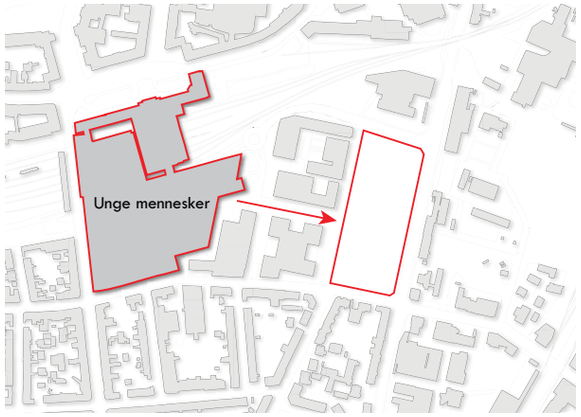


Ill.43. Designparameter: Komponentværkstedet nedrives



Ill.44. Designparameter: Planlæg uorganiseret sport, der kan komplementere DGI-husets aktive profil

Ill.45. Designparameter: Etablere en shopping-sløjfe



Ill.46. Designparameter: Træk unge mennesker fra Bruuns Galleri til projektområdet

Layout.indd 33
02-01-2012 07:39:51

UDERUM

For at fastslå eventuelle overordnede elementer eller karaktertræk der skal følges i området er belægning og byrumsinventar blevet undersøgt, og de tre relevante ting, belægning, siddeelementer og historiske elementer er beskrevet i det følgende.

Historiske elementer

De to bevarede bygninger, der er blevet omdannet til butikker, danner rammen for et uderum af historisk karakter. Her er flere historiske elementer blevet bevaret i byrummet, hvilket skaber en fornemmelse af den historie der har været på området. Blandt andet er der et af de hjul der er blevet vedligeholdt på området gravet halvvejs ned og fungerer som et skulpturelt element. Nogle af de gamle jernbanespor er ligeledes bevaret som et element, der fortæller historien om området. Sporene fungerer ikke kun som historisk element, men er også retningsgivende for parkeringen i området. Ligeledes er der flere lignende elementer mellem bygningerne der er med til at skabe den historiske stemning for området.

Bortset fra arealet mellem de bevarede bygninger er der ikke mange tegn på områdets historie. Den ene lidt skjulte henvisning ligger i belægningen, hvor striber er markeret som symboler på jernbaneskinner, mens den anden er en skulptur af et hjulsæt. Dette hjulsæt står på et skinne stykke, og er sat op som direkte reference til historien med et skilt der fortæller historien.

Ill.47. Historiske elementer er bevaret i området

Ill.48. Et hjulsæt er bevaret som en skulptur

Ill.49. Jernbanespor fortæller om områdets historie

Layout.indd 34 02-01-2012 07:39:57

Ill.50. Siddeelementer i området består af plinte

Siddeelementer

Siddeelementerne i området er på trods af at det er en standard plint, et skridt væk fra en dikterende udformning af byens rum. Plinten som element bevæger sig en smule væk fra den dikterende udfordring idet den ikke er retningsgivende, og at den i højere grad end en traditionel bænk kan bruges til alternative formål. Plinten ligner dog stadig for meget en bænk i formsproget til at den ikke er dikterende.

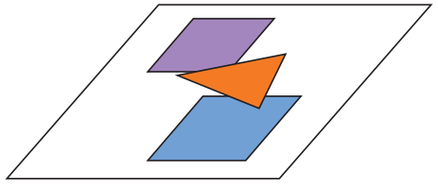
Plintene på området er placeret mellem kontorbygningerne og er de eneste siddeelementer i området. De bliver kun brugt i begrænset omfang, da området ikke indbyder til ophold.

Ill.51. Belægningen består af kvadratiske fliser, med markerede spor som refference til de tidligere jernbanespor

Ill.52. Flader er markeret med belægningsskift

Belægning

Den hårde belægning i området består af to størrelser kvadrate betonfliser i henholdsvis 20cm x 20cm og 40cm x 40cm. Fliserne findes både i en mørk og en lys udgave, hvor de mørke bruges som markeringer i belægningen. Markeringerne er blandt andet de føromtalte linier i overfladen der symbolisere jernbanesporende på området før det blev genanvendt. Derudover bruges de mørkere sten som markering af p-båse. Markeringen af de tidligere jernbaneskinner symboliseres ved brug af chaussesten i de linier der krydser et af de felter der er markeret med de mørke betonfliser.



Ill.53. Designparameter: Skift i belægningen bruges til at markere flader

Der er tydelige spor efter historien i området. Dermed er områdets historie bevaret gennem den mest relevante arkitektur og elementer, og der er derfor ikke noget behov for at fortælle den samme historie, med mindre der er noget ekstra at tilføje. Det vurderes ikke at være nødvendigt med yderligere historiske træk i dette projekt.

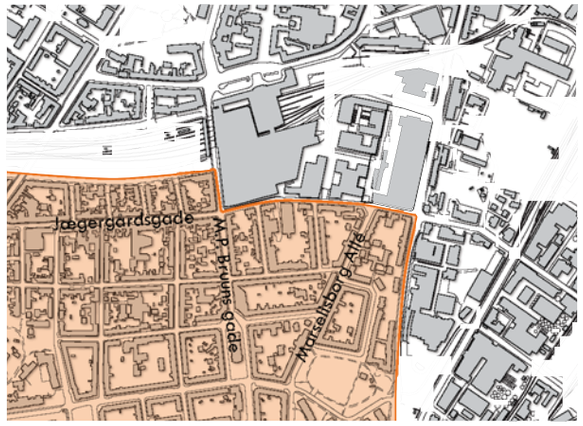
Der er i inventaret et dikterende design i brugen hvilket i henhold til teorien bør opløses på projektområdet. Det dikterende design er dog i en opblødt version. Dette bør opblødes endnu mere i projektet.

Flader er markeret med farveskift i belægningen. Dette princip kan videreføres omdannelsen af projektområdet

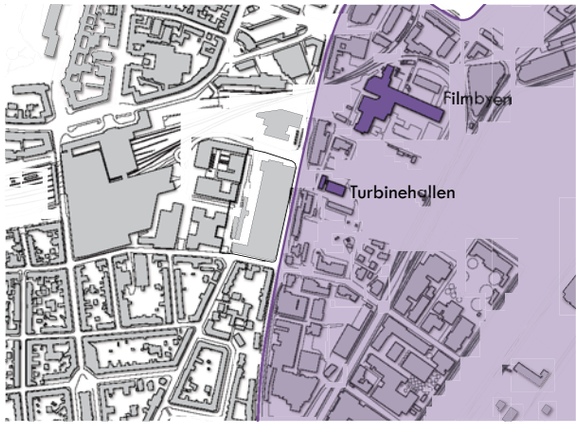
Layout.indd 35 02-01-2012 07:39:58

KONTEKST

Konteksten er blevet undersøgt individuelt i de tre omkringliggende områder for at finde deres karakter, og deres påvirkning på projektområdet.



Ill.54. Området Fredriksbjerg



Ill.56. Havneområdet

Frederiksbjerg

Området Fredriksbjerg ligger syd for projektområdet. Det er domineret af karré bebyggelse primært med lejligheder. Områdets forbindes til midtbyen af M. P. Bruunsgade og Bruuns bro, som bliver en form for hovedadgangsvej. Der er langs vejen en række butikker i stueetagen, som gør gaden mere livlig og til et vigtigt omdrejningspunkt. I Jægergårdsgade på den vestlige side af M. P. Bruunsgade er der også en del butikker og mindre bevværtninger i stueetagen, men dette stopper brat i mødet med M. P. Bruunsgade. Dette giver en roligere gade langs projektområdet. Adgang til projektområdet fra Fredriksbjerg vil enten ske via Spanien, Marselisborg Allé eller Jægergårdsgade.

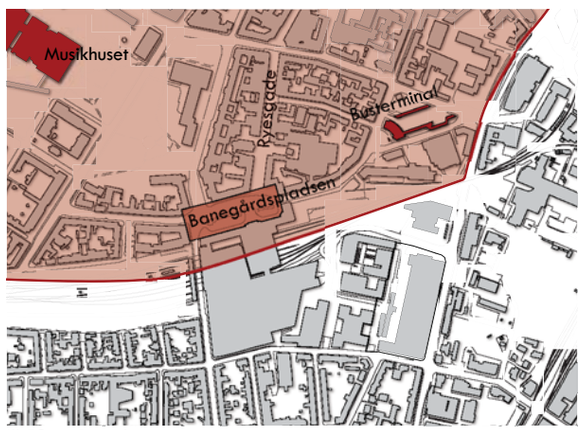
Ill.55. Kig langs M.P. Bruuns Gade mod Freriksbjerg

Havnen

havn ligger umiddelbart øst for projektområdet, og er den eneste afgrænsning mellem projektområdet og vandet. Havnen er domineret af store industrivolumener som siloer, haller og andre industribygninger. Området nærmest projektområdet er imidlertid åbent og fladt, før industribygningerne skyder i vejret. Området anvendes i dag mest til parkering, men der er lidt blandet programmering som et konference- og eventcenter i en gammel turbinehal. Ydermere er en af de store gamle industrivolumener omdannet til en filmby med 60 forskellige virksomheder med egen filmproduktion. Det industrielle, rå og hårde dominere stemningen i området, der ligger hen som et industrielt overskudslandskab, der venter på at blive bearbejdet. Store betonelementer er efterladt fra den tidligere produktion i området, og er blevet malet med graffiti der understøtter den rå stemning.

Layout.indd 36 02-01-2012 07:39:58

Ill.57. Arkitekturen på havnen består af store volumner



Ill.59. Bymidten

Ill.60. Ryesgade er en gågade der dagligt besøges af mange Aarhusianere

Ill.58. Arkitekturen på havnen består af store volumner

Bymidten

På modsatte side af jernbanen ligger centrum af Aarhus. Gågaden, Ryesgade, som ligger i umiddelbart forbindelse med togstationen, hvilket bl.a. er med til at give en stor menneskemængde, tæt på projektområdet. Gågaden ender i Banegårdspladsen som danner et knudepunkt af flows, forskellige programmeringer hvillket gør stedet til et af de allermest befærdede steder i Aarhus. I forbindelse med gågaden findes et miks af butikker, caféer, kontorer og lejligheder. Byens største attraktioner findes også i dette område, blandt andet kunstmuseet Aros og Aarhus musikhus, samt en række andre rekreative og kulturelle faciliteter.

Ill.61. Banegårdspladsen er Aarhus' største knudepunkt

Alle tre områder omkring centralværkstederne er anderledes bade fra hinanden men også fra projektområdet. Hver har de nogle kvaliteter de kan bidrage med. Fredriksbjerg giver nogle boliger og mennesker tæt på projektområdet, ligesom nærheden til bymidten spiller en stor rolle i forhold til at trække mennesker til projektområdet.

Layout.indd 37 02-01-2012 07:40:07

FLOWS

For at undersøge områdets rolle i byens flow, og nærhed til de omkringliggende funktioner, er afstanden i tid til de nærmeste funktioner undersøgt, mens flowet omkring projektområdet er klarlagt.

Ill.62. Afstande fra projektområdet målt i tid

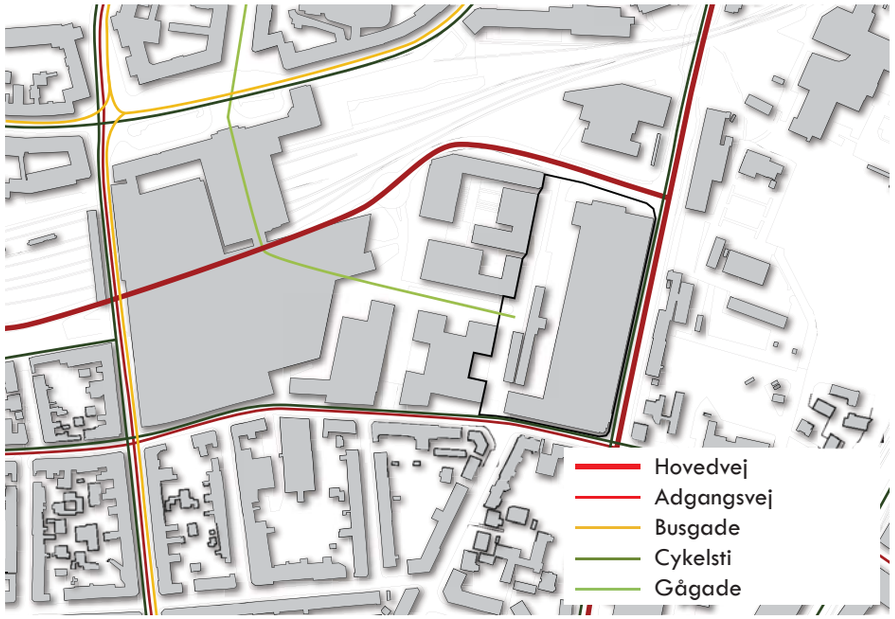
Afstand i tid

Ill.63. Afstande i tid

5 min. 10 min. 15 min.

Bruuns Galleri Togstationen Gågaden Park Allé /Busgaden Aros

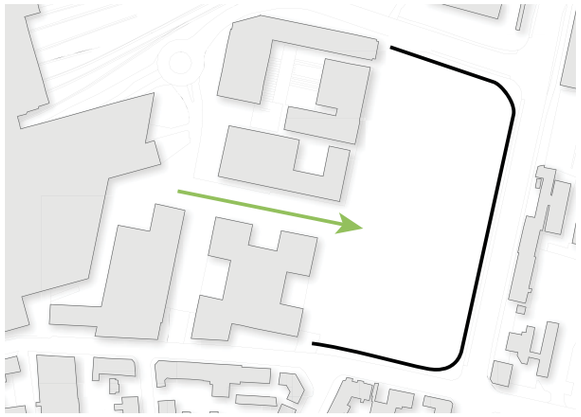
Layout.indd 38 02-01-2012 07:40:12



Ill.64. Flows omkring projektområdet

Flow i området

Med placeringen midt i byen er der mange forskellige flow rundt om projektområdet. Både Spanien og Værkmestergade er klassificeret som en adgangsvej, mens Jægergårdsgade og M. P. Bruunsgade kun er klassificeret som mindre fordelingsveje. Alle veje omkring projektområdet, bortset fra værkmestergade er desuden del af et større cykelnetværk, der gør det nemt for cykellister at færdes rundt i byen. Alle flows i området kører udenom projektområdet, bortset fra gågaden, der løber gennem banegården, Bruuns Galleri og ind på Centralværkstederne og projektområdet. På trods af sin status som gågade er der dog et mindre flow af biler ind på Centralværkstederne som er grundet de kontorer der ligger på området.



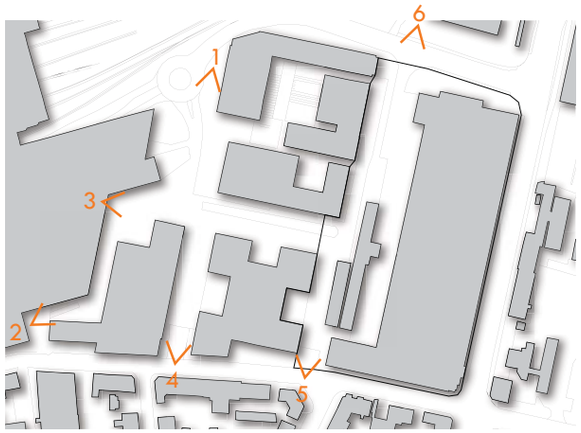
Ill.65. Designparameter: Luk af mod det omkringgående bilflow, men åben op indadtil for fodgængere

Flowet af biler og andre køretøjer er holdt udenfor projektområdet, hvilket giver en stille atmosfære på området. Dette forsøges bibeholdt, ved at afholde flow af biler på projektområdet, samt afskærme for trafikken. Projektområdet er placeret tæt på byens centrum og alle dens funktioner.

Layout.indd 39
02-01-2012 07:40:18

INDGANGE

Områdets indgange er blevet undersøgt for at klarlægge områdets tilgængelighed og forbindelser til konteksten



Ill.66. 1. Indgang nummer et er hovedadgangsvejen ind i området for biler, taxier og andre køretøjer. Indgangen er synlig fra Værkmestergade, med udsigt til DGI-Huset.

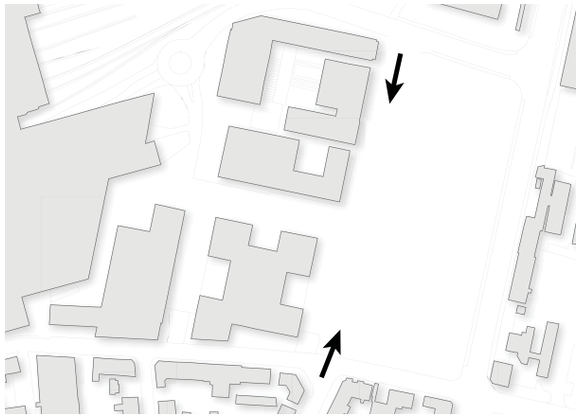
Ill.67. 2. Indgang nummer to er en lang trappe der er gemt væk fra Jægergårdsgade. Trappen er placeret ved et indhak i Bruuns Galleri der danner en plads ud til Jægergårdsgade. Trappen er lang og det er besværligt at bruge denne indgang hvis en cykel medbringes.

Ill.68. 4+5 Fjerde og femte indgang er begge en trappe fra Jægergårdsgade. Her er adgangen på tværs af niveauforskellen mellem området og konteksten ligeledes designet med en trappe. Her er trapperne dog mindre end indgang to og tre, hvilket øger tilgængeligheden. Dog er det stadig svært at medbringe f.eks. en cykel ind til området.

Layout.indd 40 02-01-2012 07:40:23

Ill.69. 3. Fra Bruuns Galleri dannes rammen om et udsigtspunkt over Centralværkstedsgrunden og hvilket gør projektområdet synligt. Her danner en trappe ligeledes en barriere til området, men denne bruges ofte som ophold af brugerne fra Bruuns Galleri. Terrassen foran indgang til Bruuns Galleri bruges som ofte til at ryge en cigaret, som en pause fra shoppingen.

Ill.70. 6. Indgangen fra Værkmestergade foran Bolia er sammen med indgang nummer et, den eneste i niveau. Derfor er det den primære adgangsvej til området på cykel. Ydermere er der adgang til komponentværkstedet i bil.



Ill.71. Designparameter: Øg tilgængeligheden fra Marselisborg Allé, og bevar indgangen fra Værkmestergande

Indgang nummer fem, fra Marselisborg Allé, *er en af de to nærmeste indgang til projektområde er i dag besværlig at benytte på grund af højdeforskellen. Der bør derfor arbejdes med at forbedre denne indgang til området, så tilgængeligheden øges. Ligeledes bør indgang nummer seks bibeholdes som en let anvendelig indgang.*

Layout.indd 41 02-01-2012 07:40:26

VIEWS

For at undersøge om nogle linier skal holdes fri af bebyggelse er der undersøgt forskellige views. Disse er ligeledes undersøgt for at klarlægge om der er kvaliteter i nogle af disse views.

(1) DGI-huset skaber sammen med de to kontorbygninger en akse, der bliver fremhævet af allé træerne og striberne i belægningen. Aksen løber fra indgangen til Bruuns Galleri til projektområdet og selvfølgelig modsatte vej. Fra Bruuns galleri er der en god oversigt over centralværkstederne og et godt udsyn til projektområdet, hvor fokus falder naturligt. (2) Modsatte vej ligger Bruuns Galleri som en monolit for enden af aksen som noget vigtigt og ophøjet.

(4-5) St. St. Blichers Gade og Marselisborg Allé er begge lige gader der går ind i Fredrikbjerg bydelen. Disse gader skaber et view ind i Fredriksbjerg, og danner dermed en visuel sammenhæng mellem projektområdet og bydelen.

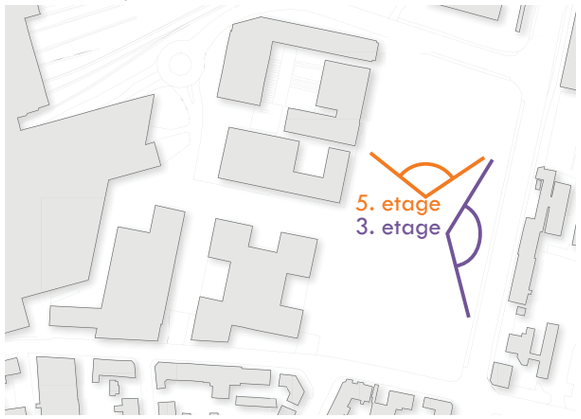
Layout.indd 42 02-01-2012 07:40:27

(7) I 5. etages højde er der udsigt over centrum, de bevarede bygninger og jernbanen. Der er desuden udsigt til domkirketårnet og store dele af havnen.

(6) I 3. etages højde er der udsigt ud over havnearealerne og vandet i baggrunden. De store kraner og volumener danner en stor kontrast til det flade område mellem projektområdet og havnebygninger. I morgentimerne vil udsigten ligeledes være domineret af solopgangen

(3) Et lille knæk på Jægergårdsgade sætter fokus på den ene facade på komponentværkstedet, og iscenesætter dermed også den ene side af projektområdet.

III.72. Designparameter: Anvend facaden langs Jægergårdsgade som et billede på aktivitet udadtil

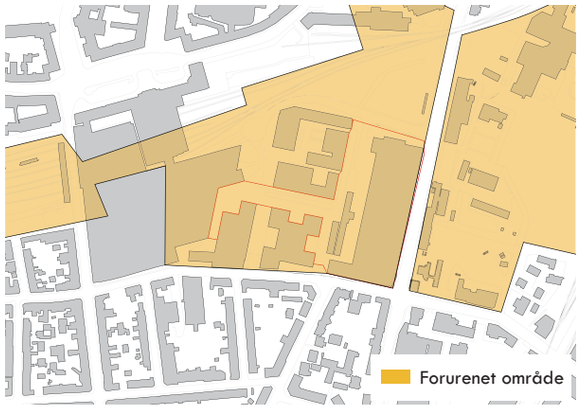


III.73. Designparameter: Udsigten mod havn og by kan anvendes som kvaliteter i etableringen

Langs Jægergårdsgade bliver siden af projektområdet et vigtigt billede udadtil. Mod Spanien er der fra 3. etage og op er udsigt mod havnen, og mod byen fra 6. etage og op. Disse udsigter bør der arbejdes aktivt med id designet, for at skabe en attraktiv beliggenhed. En akse mod Bruuns Galleri får butikscenteret til at virke som en vigtig og markant bygning.

Layout.indd 43
02-01-2012 07:40:32

LOVGIVNING



Ill.74. Projektområdet og det omkringliggende havneareal er forurenet i en klasse v2

Jordforurening

Jorden på projektområdet er forurenet i en klasse v2. Det betyder at jorden kan skade miljøet eller menneskets sundhed. Som konsekvens af denne forurening kan jord fra området ikke flyttes uden tilladelse fra kommunen, og da forureningen er sket før 1. januar 2001 kan der ikke ske påbud om at DSB betaler for oprydningen. Derfor kan der fra developerens side være en økonomisk fordel i at anvende evt. jord på projektområdet. [www.arealinfo.dk], [www.borger.dk]

Byzone og højhuspolitik.

Projektområdet er placeret i byzonen og skal i henhold til kommuneplanen programmeres med funktion i henhold hertil. De nederste etager er reserveret til offentlige funktioner som butikker og kontorer. De øvre etager er i første omgang reserveret til kontorer og liberale erhverv, og herefter lejligheder.

Bygninger i byzonen er som standard begrænset til en bygningshøjde på 6 etager, med en maksimal bebyggelsesprocent på 250%. Projektområdet er dog en del af et område hvor højhuse som udgangspunkt ikke afvises, og da både KPMG og det nye hotel nord for værkmestergade er langt højere end 6 etager, må det vurderes at være muligt at overstige den ellers generelle begrænsning [www.aarhuskommune.dk].

KONKLUSION

En del af centralværkstederne er allerede i dag omdannet, og det er kun området med komponentværkstedet der endnu ikke er planlagt for. I analysen er der en række kvaliteter og karakteristika som er vigtige for at forstå området. Nogle af de kvaliteter bør drages ind udviklingen og designet af projektområdet.

Centralværkstederne er et gammelt historisk industriområde. Historien er fortalt gennem bevarelsen af tre bygninger, heriblandt DGI-Huset. DGI-Huset er et bynært sportscenter der tilbyder en lang række organiserede sportsgrene og fitness hold med et nyt og fleksibelt klippekort system. Det er især unge mennesker der benytter dette tilbud.

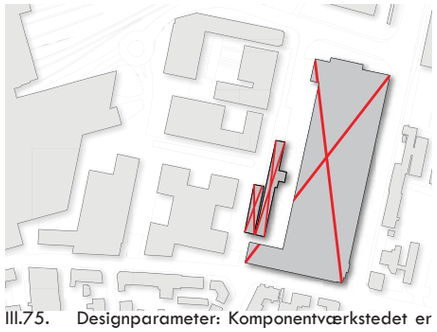
Mange unge mennesker besøger dagligt Bruuns Galleri og kan sammen med DGI-Huset tiltrække en stor mængde unge mennesker med fokus på sport og idræt til projektområdet. Denne kombination bør der drages nytte af i projektet.

Nærheden til centrum er ligeledes en faktor der gør området interessant for unge mennesker, men også attraktivt for lejligheder. Ligeledes er udsigten over havnen og byen med til at gøre stedet attraktivt for udbud af lejligheder og kontorer.

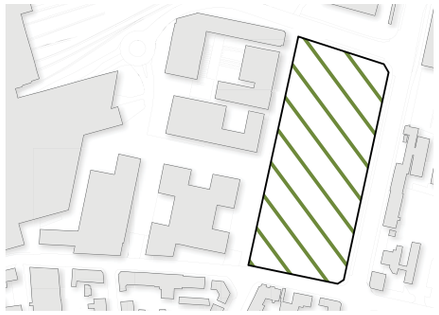
Ydermere er projektområdet forbundet meget tæt med offentlig transport da næsten alle bybusser, regionalbusser og toge kan nås indenfor et par minutter.

Tolv designparametre er løbende i analysefasen blevet opstillet, for at kunne inddrage de vigtigste ting kvaliteter og elementer i designet.

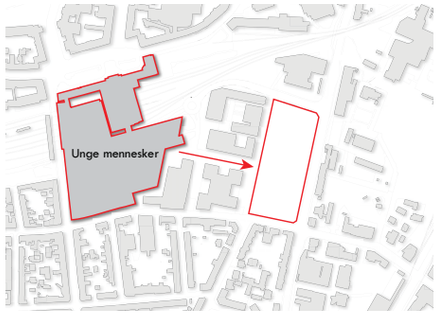
Layout.indd 44 02-01-2012 07:40:34



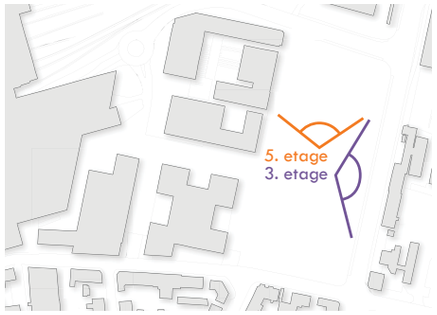
Ill.75. Designparameter: Komponentværkstedet er ikke bevarelsesværdig og nedrives.



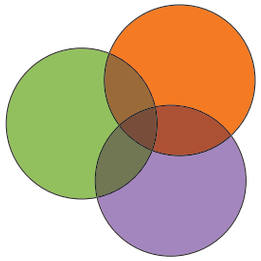
Ill.78. Designparameter: Området forgrønnes for at blive en del af den indre grønne ring.



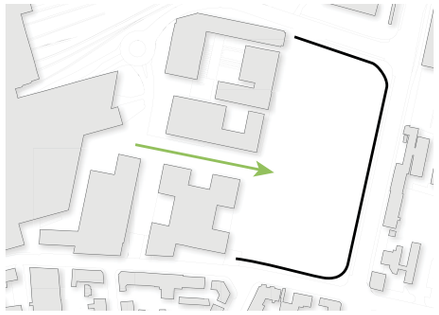
Ill.81. Designparameter: De mange unge mennesker i Bruuns Galleri trækkes ned på projektområdet.



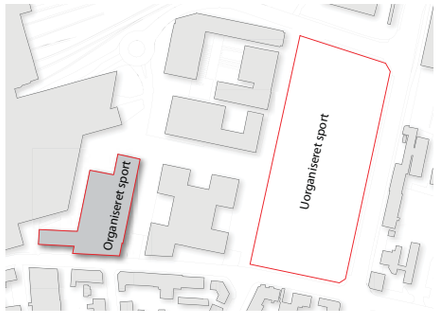
Ill.84. Designparameter: Udsigt mod havn og by udnyt-tes til at etablere attraktive lejligheder



Ill.76. Designparameter: Forskellige programmer mikses i by og bygninger for at opnå en større social bæredygtighed.

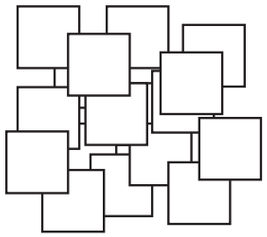


Ill.79. Designparameter: Flow fra biler holdes udenfor området, mens der åbnes for fodgængerflow.

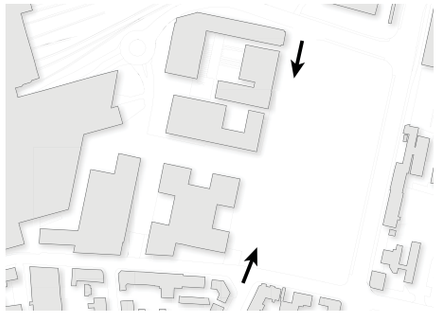


Ill.82. Designparameter: Med DGI-Huset som katalysator for den organiserede sport, skal projektet fungere som katalysator for den uorganiserede sport.

Ill.85. Designparameter: Udsigten langs Jægergårds-gade er vigtig for at gøre områdets aktiviteter synlige udadtil

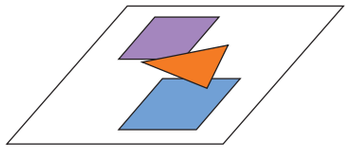


Ill.77. Designparameter: Området udvikles som en kompakt by, for at opnå en større miljø- og energimæssig bæredygtighed.



Ill.80. Designparameter: Indgangene fra Værkmestergade og Jægergårdsgade bevares og forbedres, for at øge tilgængeligheden i området.

Ill.83. Designparameter: Gågade flowet forstærkes i projektområdet med etablering af et butiksloop.



Ill.86. Designparameter: Skift i belægningen bruges til at markere specifikke områder.

VISION OG STRATEGI

Layout.indd 46 02-01-2012 07:40:45

Følgende afsnit opstiller ud fra analyse og teori en vision der gøres operationel gennem tre designkoncepter. Disse 3 koncepter danner den samlede strategi for omdannelsen af projektområdet for at opfylde vision for området

Layout.indd 47 02-01-2012 07:40:45

VISION

For at kunne aktivere unge er det overordnede mål for dette projekt at danne en **Urban legeplads.** Dette er blandt andet bundet op på visionen fra Aarhus kommune om at være en sund by. Mere specifikt har området mulighed for at gribe fat i visionen om at **skabe mere aktivitet i byens rum**. Sammen med DGI-Huset kan området udvikles til et sportscentrum for byens borgere, både når det gælder den organiserede og uorganiserede sport. Aktiviteter der foregår i byens rum er primært uorganiserede og komplimentere dermed DGI-husets mere organiserede sport godt. Den øgede aktivitet i byens rum er desuden med til at **flytte grænser for brugen af byen** og skabe nye tendenser for brugen af byen.

Områdets beliggenhed i det centrale Aarhus er desuden vigtigt for områdets fremtid. Området der har været et tidligere industriområde ligger blandt tre forskellige områder uden sammenhæng til nogle af dem. Derfor er det vigtigt at **binde byen sammen med de omkringliggende områder,** for at gøre det mere tilgængelig for befolkningen og således området ikke bliver en isoleret øde bydel.

Således er målene for dette projekt at:

- Skabe mere aktivitet i byens rum

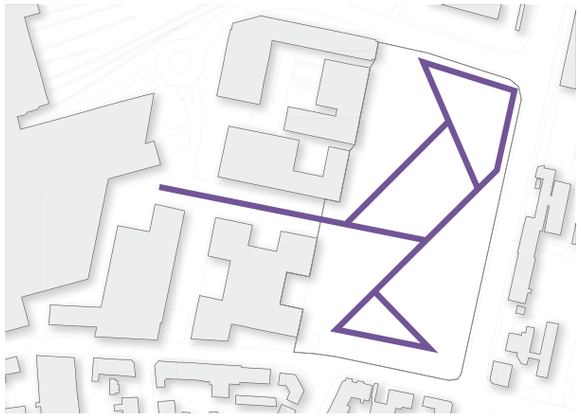
- Flytte grænser for brugen af byen

- Binde byen sammen med de omkringliggende områder

Layout.indd 48 02-01-2012 07:40:45

DESIGNSTRATEGI

Med baggrund i teori, analyse og visionen er der opstillet tre designkoncepter. Disse tre koncepter er Parkourstien, Sammensmeltning af by og bygning og Forbindelse med midtbyen. De tre koncepter danner rammen om udviklingen af den urbane legeplads



Ill.87. Koncept: Etablering af parkoursti

Parkourstien

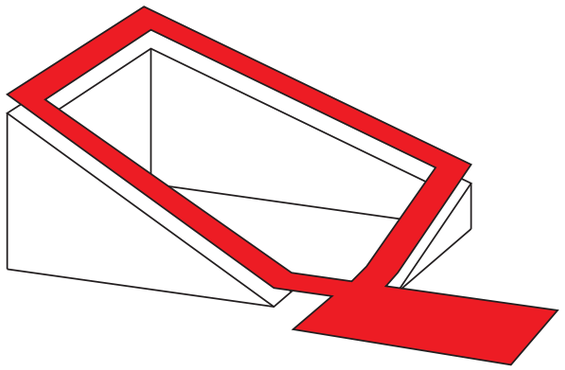
For at øge aktiviteten i byen blandt unge mennesker er det vigtigt at der er mulighed og motivation for at de bevæger sig mere. Parkour er tidligere i projektet blevet omtalt som en af de sportsgrene der kan motivere og engagere de unge. Et af værktøjerne til at aktivere de unge i dette projekt er derfor etableringen af en parkoursti på området.

Parkour kan som aktivitet være med til at motivere de unge, ved konstant at udfordre dem på nye måder. Det er individuelt og ufordrende, og der er ingen regler eller standarder der skal overholdes, og er derfor nemt at gå til på alle niveauer. Gennem den fysiske aktivitet og den konstante udfordring opnås der hele tiden adrenalin kick der kan være med til at motivationen bibeholdes. Parkour er en af de aktiviteter der går ind under kategorien Vertigo, men hvor der ikke er behov for et eller andet instrument for at udføre aktiviteten. Derfor skal der ikke nogen investeringer til før aktiviteten kan udføres, men det er muligt at gå i gang idet området passeres.

For at aktivere de unge i netop byens rum er parkour netop oplagt, da denne aktivitet ikke forgår andre steder. Når området bliver taget i brug, kan det også inspirere til at andre områder i byen bliver brugt til parkour, og området kan derfor påvirke hele byen. Når parkour bryder reglerne er det som tidligere nævnt med til at skubbe til normerne i byen. Derfor er det endnu mere relevant at området opfordrer til at udføre parkour, der kommer til at virke som en generator for den anderledes brug af byen. Med parkour følger nemlig en kreativitet, der får en til at se anderledes på brugen af byen. Det bliver muligt ikke blot muligt at se hvilken vej mennesker skal gå, men hvilken vej de kan gå. Således bryder parkour med de opstillede normer samfundet stiller op og bryder fri fra regelverden og udnytter ens egen kreativitet.

Som en uorganiseret sportsaktivitet spiller parkour godt sammen med DGI-husets organiseret sportsaktiviteter, og der bliver i fællesskab dannet et område der fungerer som et sportscenter i midten af centrum. Sportscenteret bliver derfor let tilgængeligt og afstanden bliver ikke et problem for motivationen

Layout.indd 49 02-01-2012 07:40:45



III.88. Koncept: Sammensmeltning af by og bygning

Sammensmeltning af by og bygning

Sammensmeltningen af by og bygning sker ved at lave det offentlige rum smelte sammen med bygningen og skabe steder på bygningen der er offentlig tilgængelig. Disse offentlige rum bliver til mål for brugeren af byens rum og parkour bliver et middel til at nå målet. Ved at sammentænke parkour med bygningen og ikke kun med byens rum, bliver der størrer muligheder for at arbejde med niveauforskelle. Dette giver mulighed for en mere varieret træning, hvor psyken kommer til at spille end større rolle end ellers.

Ved at tænke bygningens flader som offentlige rum bliver det muligt at udnytte et meget større areal og bygge en meget tættere by. Dermed skabes der nogle nye steder i byen som ikke ses i traditionelle områder i byen. Når toppen af en bygning bliver til et offentligt rum medfølger der en udsigt der ellers kun tilhører de dyre penthouselejligheder. Det giver en ekstra dimension til byrummet som ikke findes mange andre steder. Det bliver ikke bare muligt at kigge ned på området omkring, men der er også mulighed for at blive set et specielt sted. Dette gør sådanne byrum attraktive at blive set på, og der er dermed god mulighed for at iscenesætte sig selv. Stedet bliver dermed også attraktivt for parkourudøvere for hvem det er en livsstil og inspirere de andre til også at begynde med at dyrke parkour. Det kan være attraktivt at iscenesætte sig selv, ikke kun for parkourudøvere, men også for andre sportsgrene. Som tidligere nævnt er en lang række sportsgrene ved at flytte ud i byen hvor det netop handler om at iscenesætte sig selv og sportsudøvelsen.

Selvom disse alternative byrum på bygningerne er fuldt ud offentlige skubber det til folks opfattelse af hvad der er acceptabelt. Det kan i første omgang være underligt at kravle på bygninger, men med dette lille brud på hvad der er normalt, bliver det lettere at gøre andre steder også. Dermed de offentlige byrum på bygningen med til at skubbe til brugen af byen andre steder i byen, og på andre bygninger.

Layout.indd 50 02-01-2012 07:40:46

Ill.89. Koncept: Forbindelse med midtbyen

Forbindelse med midtbyen

Som et gammelt industriområde her centralværkstederne aldrig været tilgængelig for befolkningen. Dette er det først blevet indenfor de seneste 10 år hvor området er begyndt at blive omdannet. Området har ikke været en del af byens udvikling før nu, og det har betydet at området ligger for sig selv i midten af byen. Centralværkstederne er omringet af tre vidt forskellige områder, og hører ikke rigtig sammen med nogen af dem. For at området ikke skal blive isoleret og dermed ikke være en del af byen er det vigtigt at binde byen op på den nærliggende kontekst.

Det tredje koncept arbejder netop med at binde byen op på konteksten, nemlig midtbyen. Denne forbindelse giver mulighed for at trække en masse unge mennesker til området som derefter kan bruge byen til aktiviteter. Området bindes sammen med konteksten på flere måder. Først sikres en god tilgængelighed i overgangene. I dag er det svært at komme til området på cykel, da der er store niveauforskelle fra kontekst til projektområde. Ydermere etableres der en shoppingsløjfe der skal gøre det til en naturlig del af en shoppetur at besøge området og kigge i butikkerne. Andre city funktioner programmeres også for at der skal komme flere besøgende til området.

Alt i alt skal en varierede programmering være med til at trække en række forskellige mennesker til. Dette giver mulighed for at der opstår uventede ting, som dele af de besøgende ikke havde forventet. Denne programmering og effekt, er netop hvad der kræves for at designe et open-minded space. Dermed bliver programmeringen af city funktioner også et værktøj til at skabe et byrum, hvor der kan opstå uventede og uplanlagte ting.

Selvom området bliver bundet op på byen, og programmeret med city funktioner der kan trække en bred del af befolkning til området, er det vigtigt stadig at holde fokus i området på aktiviteten. Området skal først og fremmest være identificeret med et sted der bliver brugt til fysisk udfoldelse. Den varierede brugergruppe i området, danner blot muligheden for at flere deltager i de uventede og uplanlagte situationer.

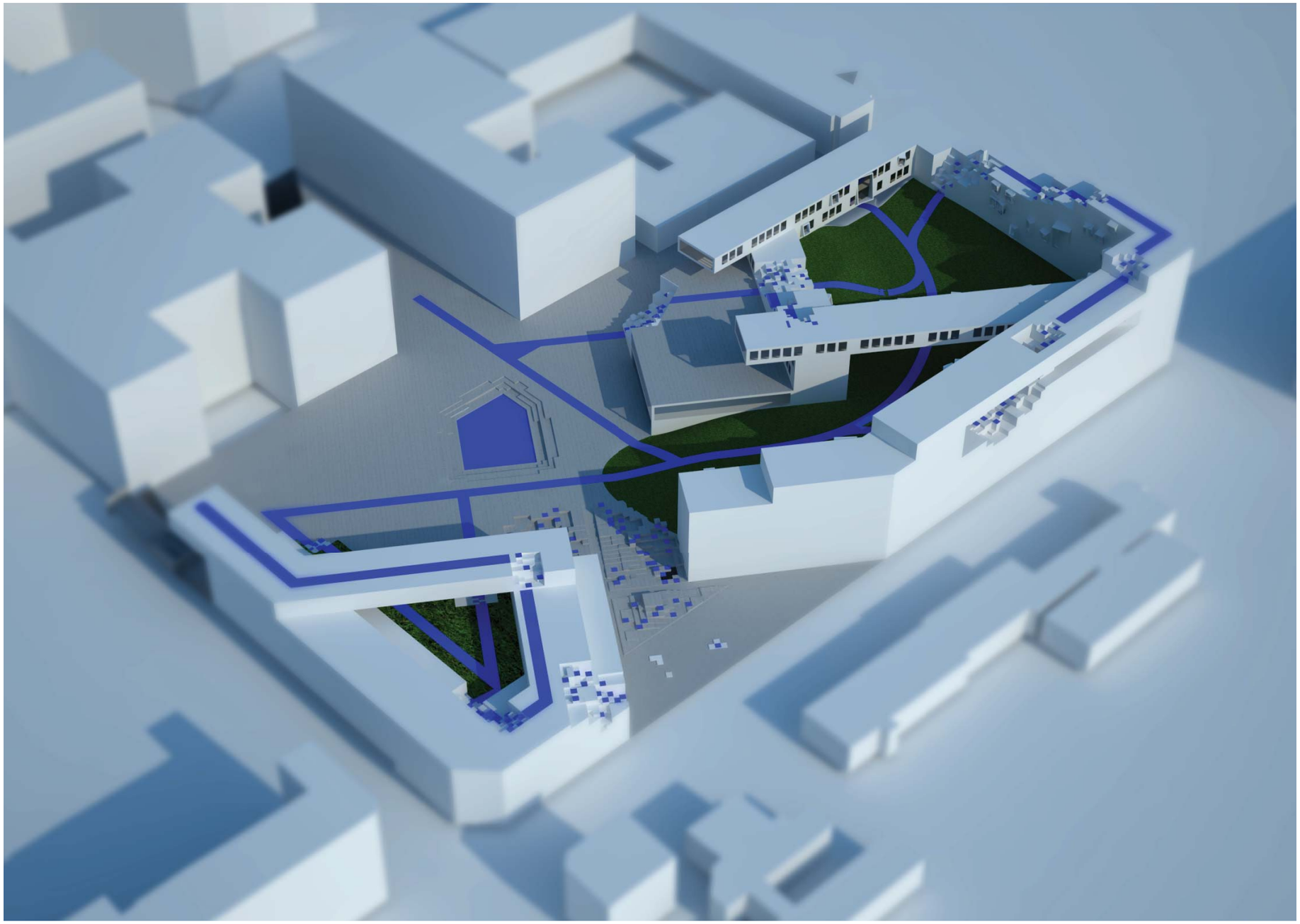
Layout.indd 51 02-01-2012 07:40:46

MASTERPLAN

Layout.indd 52 02-01-2012 07:40:49

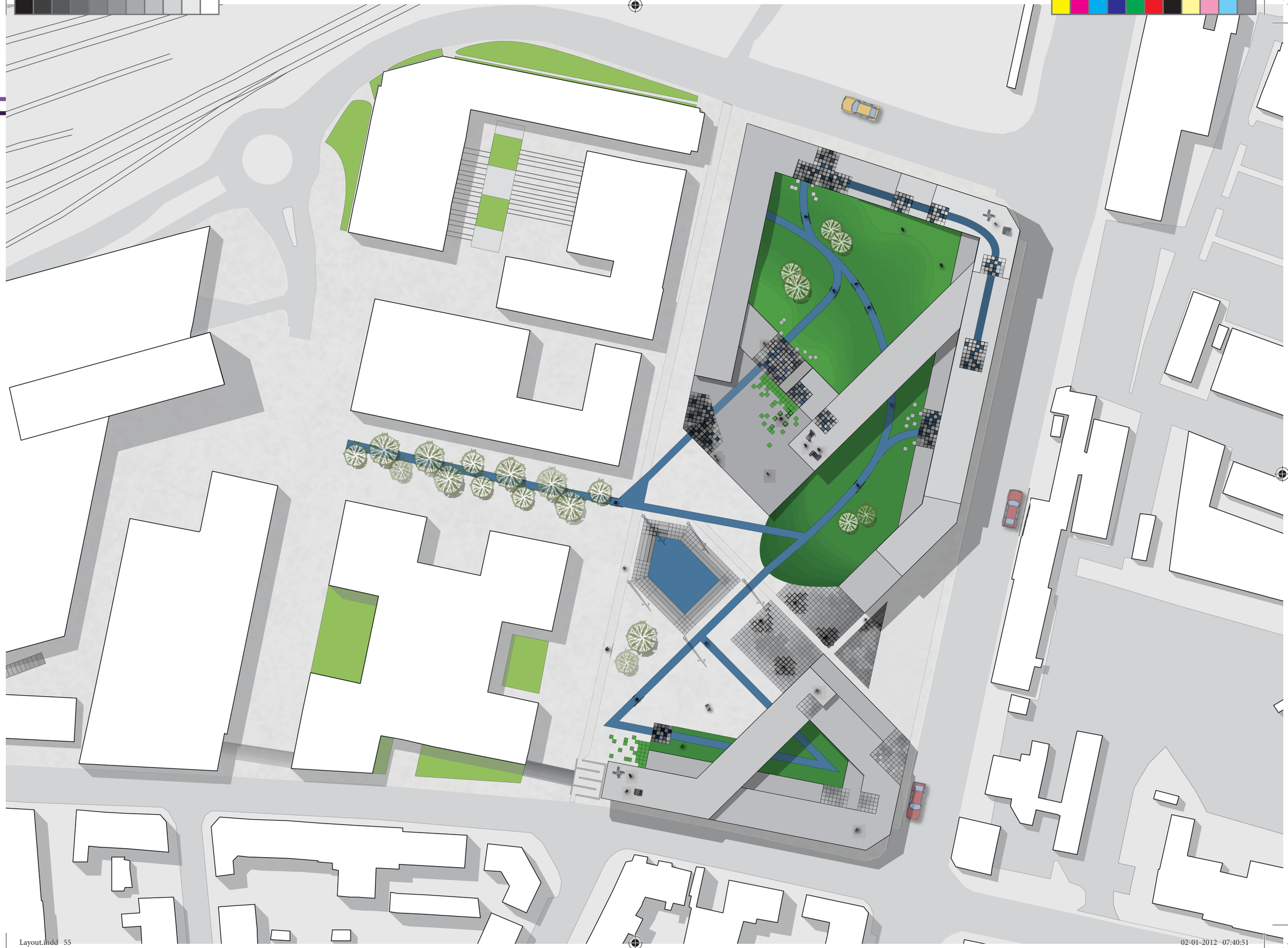
Følgende afsnit klarlægger og forklare hvordan designet af området er blevet udformet. Dette er gjort med baggrund i de tidligere opstillede design koncepter og designparametre fra analysen.

Layout.indd 53 02-01-2012 07:40:49

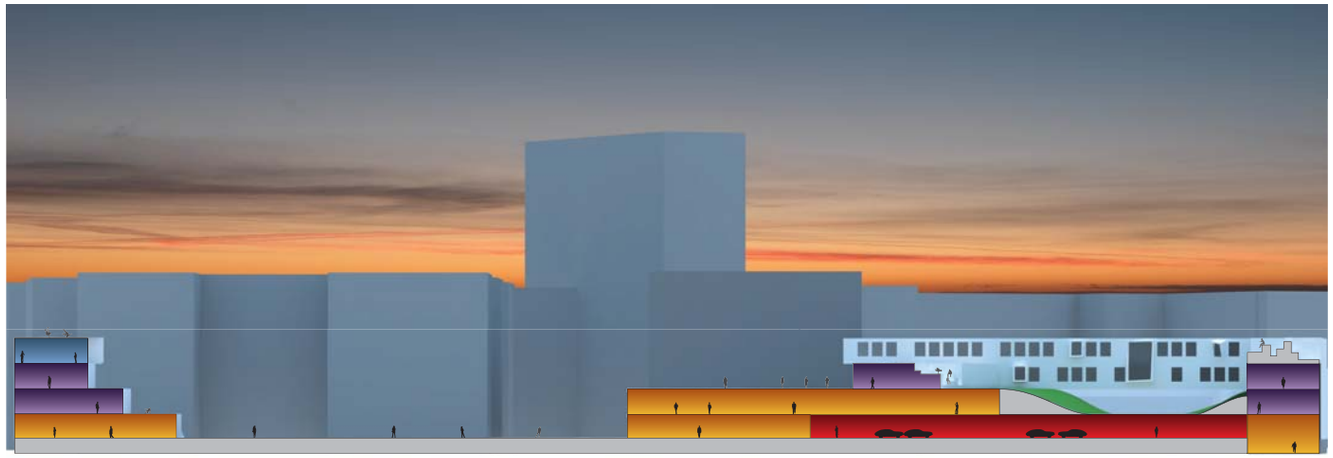


Masterplan 1:1000

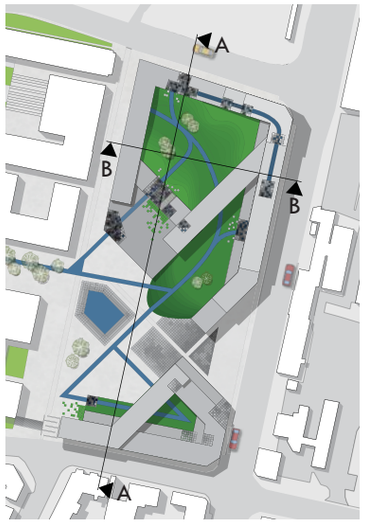
Layout.indd 54 02-01-2012 07:40:49

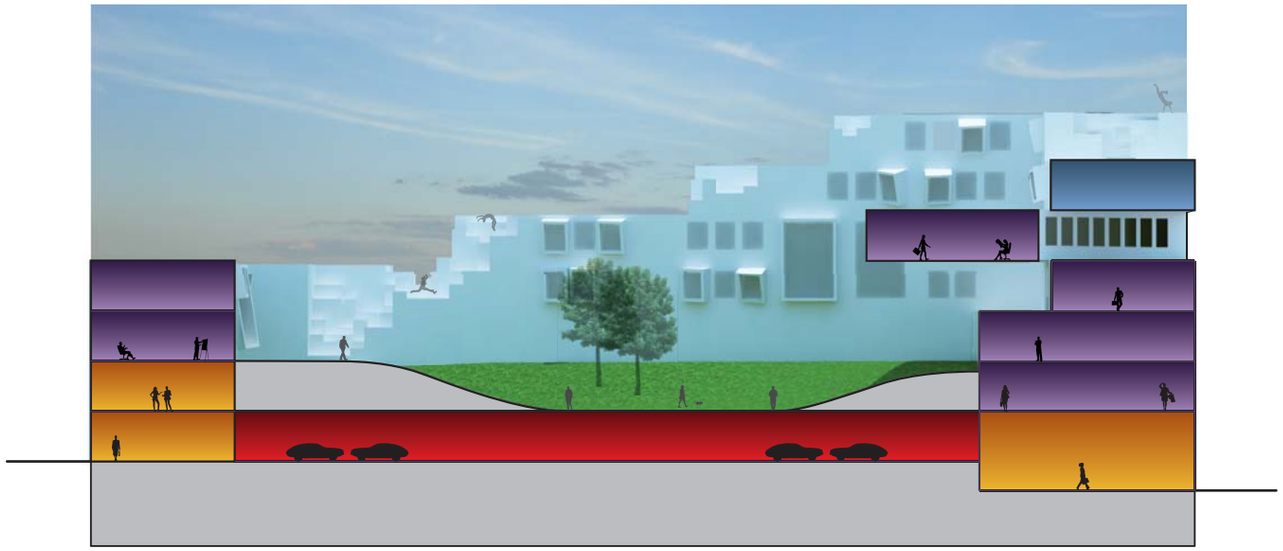


Layout.indd 55 02-01-2012 07:40:51



Snit A 1:1000





Snit B 1:500

Layout.indd 56 02-01-2012 07:40:53

Layout.indd 57 02-01-2012 07:41:04

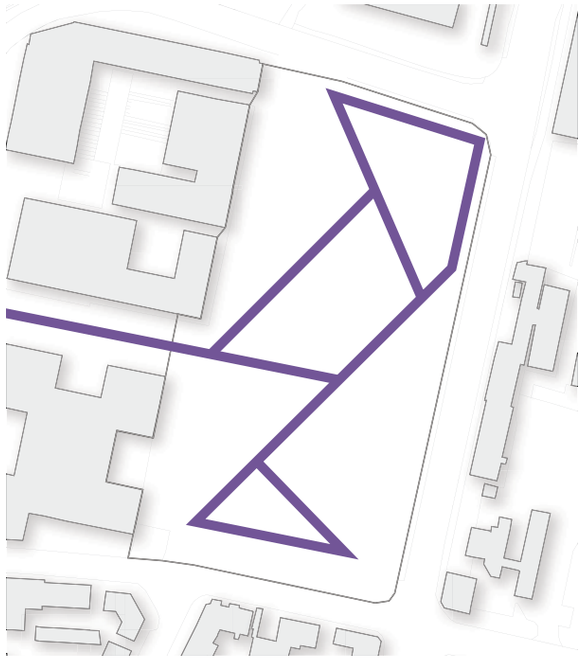
PARKOUR SOM EN DEL AF BYEN - FLOW

Parkour er blevet indarbejdet som en del af dette projekt, ved at etablere en rute gennem området. Dette gør at flere steder, som ellers ikke ville være tilgængelige, bliver tilgængelige og dermed også en del af det offentlige rum. Ruten forløber såvel på bygninger og flader i byen og bliver dermed en integreret del at hele området Der er arbejdet med parkour som en del af et flow, for at integrere aktiviteten i byens rum, og skabe aktivitet i hele området, og sikre at der er bevægelse i hele rummet som en helhed.

Flowet rundt i området er med til at binde enkelte funktioner sammen, så de bliver forbundet som perler på en snor. Der er arbejdet med flowet som en tænkt rute, men ikke som en endegyldig bane hvor der kan dystes på tid. De etablerede elementer i området kan benyttes i en hvilken som helst given rækkefølge, men er tænkt ind i området som et samlet flow.

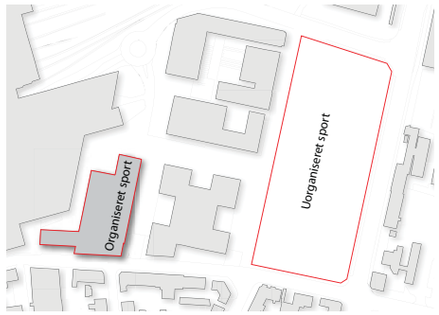
I flowet er der integreret forskellige elementer. Flere steder er elementerne overgange mellem niveauer der virker som grundbase for udøvelsen af parkour, mens andre steder fungerer som opholdssteder.

Parkourelementerne er udformet forskelligt i forhold til mødet med bygningen, og danner derfor helt naturligt rammen om forskellige øvelser. Elementerne er i de følgende afsnit uddybet, med baggrund i analyserede bevægelsesmønstre og moves. Opholdsstederne i bevægelsesflowet, kan både være en del af en pause i bevægelse men også et mål i sig selv så parkour aktiviteten bliver en nødvendighed for at nå det.



Ill.91. Koncept: Etablering af parkoursti

Der er arbejdet med forskellige sværhedsgrader i flowet for at der er en kontinuerlig udvikling i træningen. Dette gør at ikke alle steder er lige tilgængelige, og der skal derfor gøres en indsats hvis det skal være muligt at nå nogle af opholdsstederne, eller hele flowet skal være tilgængeligt. Flowet varierer gennem området og danner derved forskellige udfordringer og muligheder.



Ill.90. Parkour er en uorganiseret sport der kan virke som generator for anden aktivitet på området. Derfor spiller denne programmering godt sammen med den organiserede sport i DGI-Huset.

Layout.indd 58 02-01-2012 07:41:07

Layout.indd 59 02-01-2012 07:41:08

PARKOUR SOM EN DEL AF BYEN - SAMMENSPIL MELLEM INDE OG UDE

For at der ikke skal opstå spændinger mellem brugerne inde i bygningen og de der bruger bygningen til parkour, er det vigtigt at forholde sig til sammenspillet mellem det indre og det ydre. For at der skal være harmoni mellem det indre og det ydre, er det nødvendigt at alle brugerne får gavn af sammenspillet mellem by og bygning. Det er specielt i forhold til overgange mellem parkour og bygning det er vigtigt at arbejde med sammenspillet, da det er her der opstår størst gener. Derfor er der i dette projekt arbejdet med tre principper der er baseret på de fordele, både de udendørs og indendørs funktioner kan drage af hinanden

Ill.92. Parkour drager fordel af niveauspring i bygninger

Ill.93. Parkour drager fordel af niveauspring i bygninger

Udendørs

Parkour foregår som tidligere beskrevet både på bygninger og på fladen i byrummet. Der er i hver situation forskellige fordele og ulemper. En af fordelene eller udfordringerne ved bygninger er at der ofte er en stor højdeforskel. Ved at udnytte disse forskelle i højden er der meget større mulighed for at kunne variere forskellige bevægelser og udfordre dem på en anden måde end hvis der udelukkende blev programmeret i fladen. I arkitekturen kan der ligeledes være mulighed for en varierede overflade, der giver vertikale flader en anvendelsesmulighed til. F.eks. klatring. Bebyggelse er desuden med til at opstille rammen om det urbane miljø, som er en del af kulturen omkring parkour.

Layout.indd 60 02-01-2012 07:41:10

Ill.94. Mc donalds i Milano brander sig på sin belligehed ved siden af Louis Vuitton

Indendørs

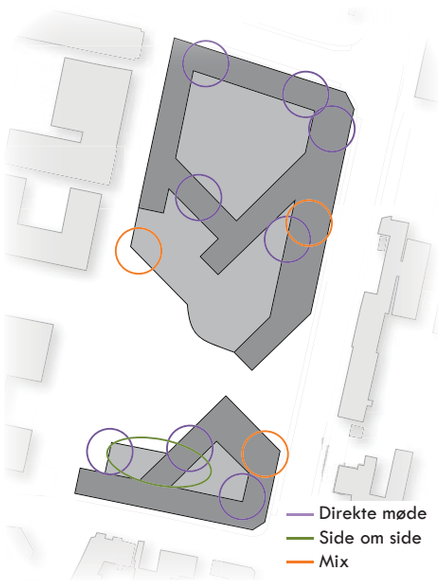
For den indvendige programmering findes der en række fordele i at være i en bygning som også anvendes til parkour. Den største fordel ligger for virksomheder i at være placeret et sted som kan blive identificeret med en streetkultur. Det kan have en positiv brandingeffekt at kunne identificeres med f.eks. et specielt bruger segment som streetkulturen. Virksomheder som er placeret i bygningerne på området, vil dermed kunne blive identificeret som enten en del af streetkulturen, eller i andre tilfælde blot som en del af et område hvor fysisk aktivitet er i højsæde. Størst vil brandingeffekten være de steder hvor parkourforløbet og facaden blandes sammen. Her kan overgangen i tale sættes som f.eks. Adidas-overgangen eller Adidas-springet, såfremt Adidas har lokaler det pågældende sted. Det er specielt sportsbutikker, og undergrundsbutikker der kan have fordel af at være placeret i området. Det kan både være salg af tøj og sko, men også udstyr til rulleskøjter eller skateboards. Af kontorer kan det være trendsættende virksomheder som kommunikationsvirksomheder, der ofte brander sig på beliggenheden, eller arkitektkontorer der vil brande sig på at være en del af et nyt koncept.

Gældende for alle funktioner i bygningerne og uanset placering vil en del af parkour forløbet være synligt fra vinduet. Dette giver en motivation til selv at begynde at bruge byen på en anderledes måde, og kan være en motivationsfaktor til selv i højere grad at dyrke motion.

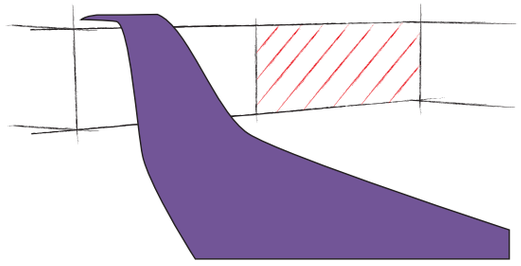
Et konkret eksempel på en beliggenhed der kan være med til at brande en butik, er en Mc Donalds beliggende i centrum af Milano. Her ligger en Mc Café side om side med en Louis Vitton og en Prada. Layoutet på skiltningen er i samme stil for alle tre butikker og der opstår derved en sammenhæng mellem butikkerne. Med en mindre ændring af konceptet fra Mc Donalds, til en Mc Café hvor fokus er flyttet til café stil med bedre og flere, kaffe og smoothie typer bliver Mc Donalds til et sted der er lige så fint som Prada og Louis Vitton.

Layout.indd 61 02-01-2012 07:41:10

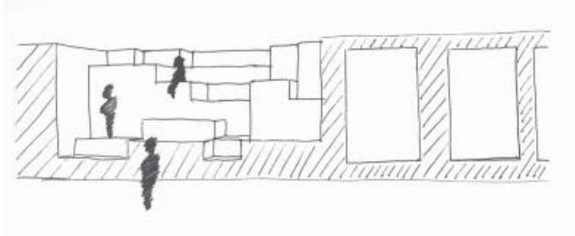
Der er ud fra de tidligere nævnte fordele opstillet tre forskellige koncepter for mødet mellem parkourforløbet og bygningerne. På hver sin måde får de det ydre og det indre til at spille sammen på forskellige måder, og fremhæver hver sine fordele, så der ikke opstår konflikter. Der er taget udgangspunkt i at facaden er privat, men at facaden kan brydes ned til en overgang de steder hvor parkourforløbet møder bygningen. De tre forskellige koncepter er fordelt ud over området, der hvor hvert koncept har størst potentiale.



III.95. Oversigt over hvor hvilke principper finder sted



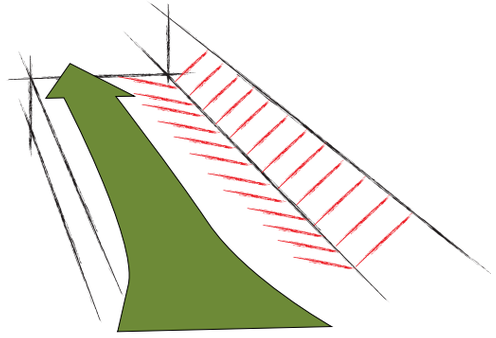
III.96. Mødet mellem parkourforløb og bygning kan ske direkte



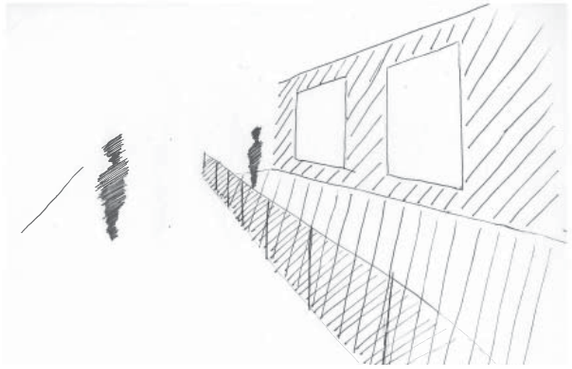
III.97. Eksempel på det direkte møde

Det direkte møde

Mødet mellem Parkour forløbet og bygninger kan ske i et direkte møde. Her møder stien bygningen i en nogenlunde vinkelret retning, hvilket. Dette møde har det formål at sikre at der ikke er nogen gene for brugerne af bygningen når stien møder bygningen. Ved at mødet sker direkte er det mulig at en privat facade er ved siden af overgangen.



III.99. Mødet mellem parkourforløb og bygning kan ske side og side

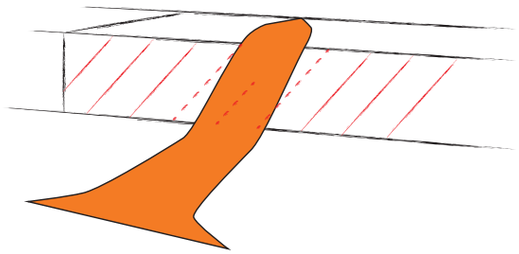


III.98. Eksempel Side om side princippet

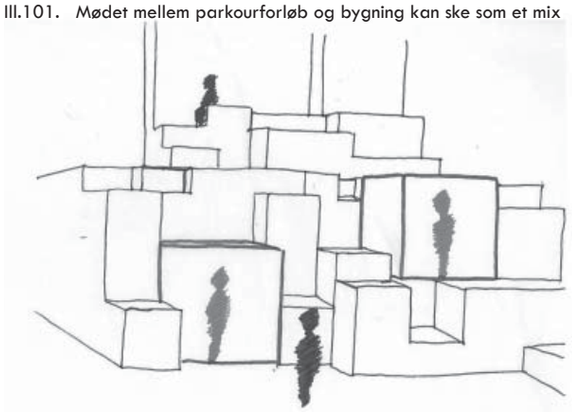
Side om side

Når parkour forløbet løber side om side med bygningen er det vigtigt at forløbet ikke genere programmeringen indendørs så der opstår uoverensstemmelser. Dette sikres ved at der etableres en distance mellem forløb og bygning. Desuden kan der etableres afgrænsninger i detaljering af projektet

Layout.indd 62 02-01-2012 07:41:11



Ill.101. Mødet mellem parkourforløb og bygning kan ske som et mix



Ill.100. Eksempel mix princippet

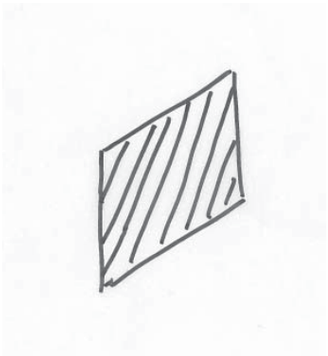
Mix

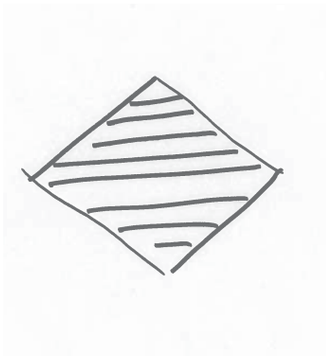
Ved at lade overgange mixe mellem den udvendige og indvendige programmering, opstår der en synergi hvor begge parter drager fordel af den anden. Disse mix er lavet ved at lade nogle offentlige facadeelementer indgå i formsproget fra parkour, og bliver derved en del af overgangen. Facade fra den indvendige funktion kan fortsat bruges til bla. fremvisning, mens den indgår som en del af parkourforløbet udvendigt.

Layout.indd 63 02-01-2012 07:41:14

PARKOUR SOM EN DEL AF BYEN - PRINCIPPER

For at forstå bevægelserne indenfor parkour er bevægelserne undersøgt og brudt ned til mindre principper. Herefter er de undersøgt og sat sammen på nye måder der kan implementeres i designet. Grundlæggende kan principperne deles op i tre overordnede kategorier: Vertikal, Horisontal og Stangen.





Vertical flade

Den vertikale flade er ofte præsenteret i byen som et niveauforskel mellem bygninger, byrum eller en mur. Denne kategori dækker situationer hvor en vertikal flade anvendes direkte i en bevægelse, eller der er en højdeforskel i forbindelse med en bevægele.

Horisontal flade

Den horisontale flade er ofte koblet sammen med parkour som en skarp defineret flade i byens rum. Kategorien dækker over situationer hvor der ikke er involveret afstande i højde, men kun i længden.

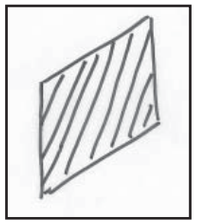
Stang

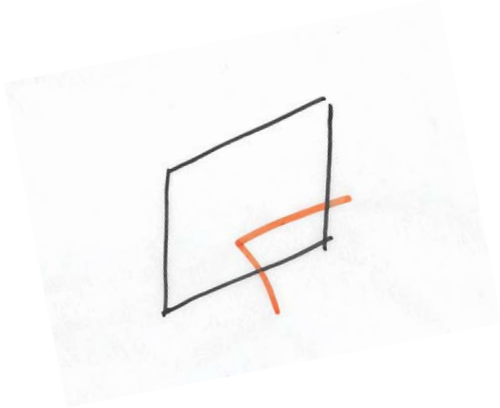
Stangen ses for det meste i byrummet som en del af en større struktur af andre stænger. Den er defineret ved en smal, eller tynd genstand der er mulig at holde om. Stangen kan både have en vandret og lodret retning

Layout.indd 64 02-01-2012 07:41:15

Den vertikale flade

Ud fra den vertikale flade er der opstillet tre grundlæggende bevægelser der kan finde sted i forbindelse med elementet.



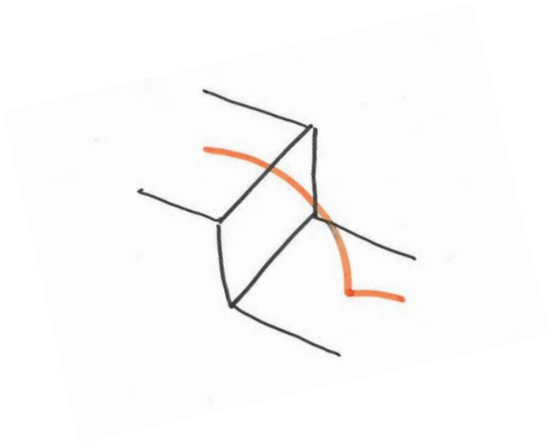


Afsæt

Den vertikal flade kan bruges som et ekstra afsæt i et spring og give ekstra kraft eller højde. Dette kan være en mur, facade eller lign.

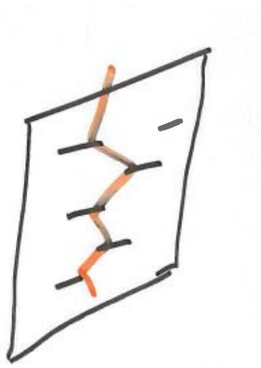
Ill.102. Afsæt

Ill.103. Hop



Hop

Den vertikale flade der danner et niveauforskel giver mulighed for et hop, enten op eller ned i højden. Gældende for hoppet er at der er signifikant forskel mellem niveauet hvorfra og hvortil der hoppes. Eksempler hvor et hop indgår kan f.eks. være en mur på en bygning, trapper eller broer.



Klatre

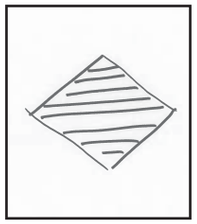
En niveauforskel i højden, og elementer på fladen gør det muligt at klatre op eller ned. Dette kan både være en opløst vertical flade, som et gelænder, en facade eller lign. Det afgørende er at det er muligt at kunne gribe fat i en struktur der kan give en opadgående kraft.

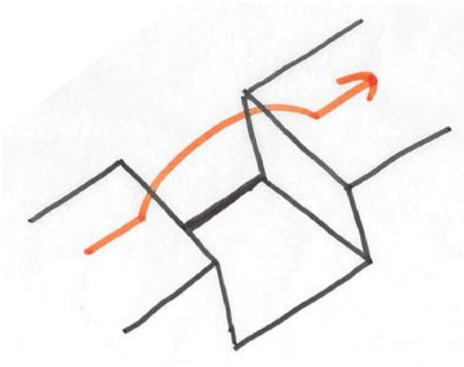
Ill.104. Klatre

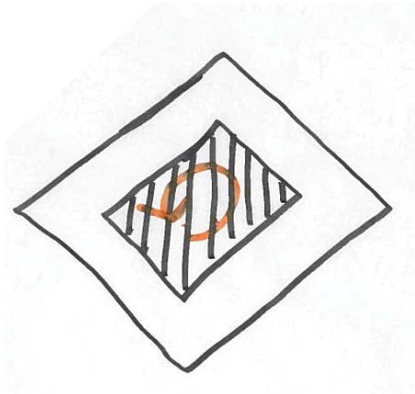
Layout.indd 65 02-01-2012 07:41:15

Den horisontale flade

Ud fra den horisontale flade er der opstillet to grundlæggende bevægelserder kan finde sted i forbindelse med elementet..







Ill.106. Spring

Ill.105. Showoff

Spring

Fladen kan fungere som et mellemrum der skal springes over. Dette kan både være fordi der fysisk er et hul, eller en defineret flade der skal passeres. Spring sker oftest i bevægelse, men kan forekomme uden tilløb for at øge sværhedsgraden. Eksempler på hvor spring kan forekomme, er i forbindelse med forhindringer som byrumsinventar, hegn og lign.

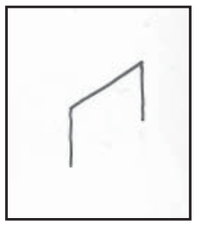
Showoff

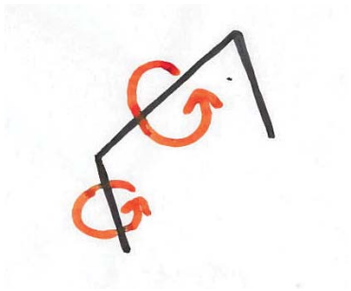
Fladen kan bruges som scene for bevægelse og dans. Dette kan være en veldefineret flade med plads til udfoldelse, eller et specielt sted, hvor bevægelser kan icenesættes for et publikum. Showoff kan ske på torve og pladser hvor der er plads til udfoldelse.

Layout.indd 66 02-01-2012 07:41:18

Stang

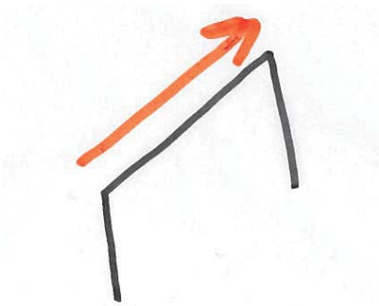
Ud fra stangen er der opstillet 2 grundlæggende bevægelser der kan finde sted i forbindelse med elementet.





Svinge rundt

En stang kan bruges som omdrejningspunkt for svingninger. Såvel horizontale som verticale svinginger. Dette kan være elementer som lygtepæle, gelændere eller lignende.



Balance

En stang kan bruges som linie, hvor balancen trænes. lementer der kan bruges til dette kan være et gelænder, en mur eller en kantsten.

Ill.107. Svinge rundt

Ill.108. Balance

Layout.indd 67 02-01-2012 07:41:20

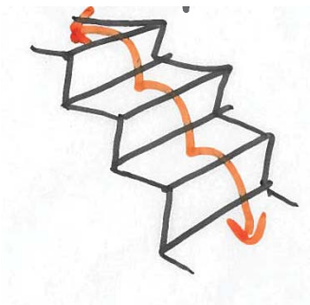
Kombination

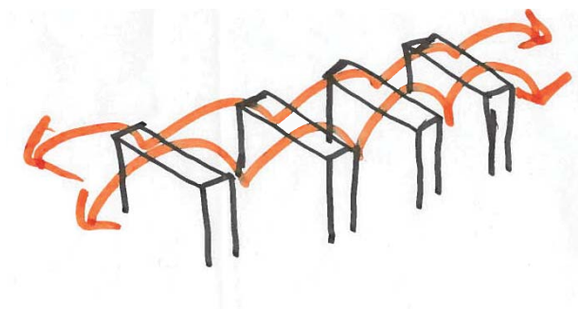
De beskrevne bevægelser kan kombineres i mange forskellige varianter, der kan gøre bevægelsesmønstret varierende. Det kan desuden være nødvendigt at kombinere forskellige bevægelser for at kunne nå nye steder i byen, og udnytte dens potentiale fuldt ud. Herunder er givet fem eksempler på hvordan bevægelser kan kombineres.

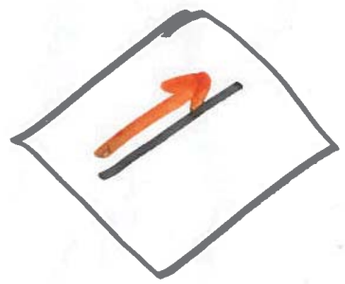
Ill.109. Hop + Hop på Bjerget

Ill.110. Spring+ spring

Ill.111. Flade + balance







Hop + hop

Ved at et hop gentages flere gange opstår et bevægelsesmønster eller et flow der kan følges. Der kan ved sådanne kombinationer opnåes stor afstand i højden på kort afstand.

Spring + spring

Ved bevægese igennem byens rum, kan flere forhindringer passers hurtigt efter hinanden ved at springe enten, over hvert element eller fra element til element.

Flade + balance

For nybegyndere kan det være nødvendigt at kombinere øvelser med fladen, for at opnå træning. Det kan være en stang der er defineret i fladen, så der ikke er risiko for at falde ned.

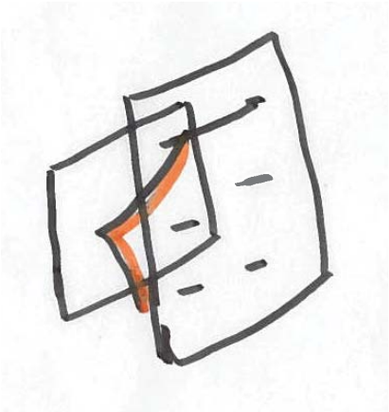
Layout.indd 68 02-01-2012 07:41:22

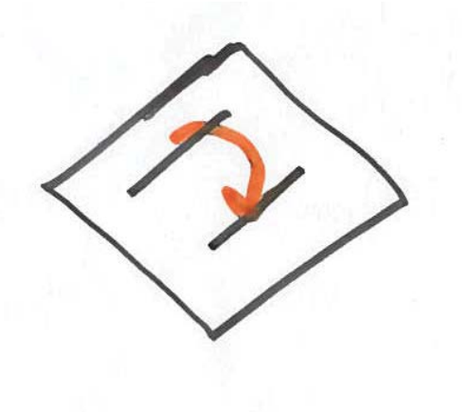
Ill.112. Afsæt + klatre

Ill.113. Hop + stang

Inddragelse af principper

Der er gennem studier af bevægelser opstillet en række principper for hvordan bevægelse kan foregå. Disse principper er løbende blevet tænkt ind i designet, på forskellige måder og de vil derfor løbende indgå i de følgende afsnit i forskellige grader og de forskellige situationer, hvor de er tænkt ind.





Afsæt + klatre

Ved at tage et afsæt for derefter at gribe fat i et element og klatre, kan store vertikale afstande overvindes på en gang. Afsættet giver en ekstra højde, og ved at klatre er det muligt at komme op, selvom der ikke er kraft nok på springet til at komme op i første omgang

Hop + stang

For at hoppe eller springe til en stang, er det nødvendigt at opnå en pæcision i springet eller hoppet, for at ramme stangen.

Layout.indd 69 02-01-2012 07:41:26

PROGRAMMERING - PARKOUR

Parkour - tre dele

Parkour forløbet rundt i området er bygget op af tre hoveddele, der har hver sit formål. Stien der er etableret rundt i området som en blå struktur, har til formål at binde funktionerne sammen, og danne rammen om parkouraktiviteten som et samlet forløb. Overgangene mellem niveauer i bygning og byrum, danner udfordringerne på stedet og kroppen udfordres. Ved scenen er der mulighed for at samles og iscenesætte bevægelser. Samlet giver de tre forskellige dele et samlet område der kan danne rammerne om en ny spirende kulturel bevægelsesform i Aarhus

Ill.114. Parkourforløbet rund i området

Layout.indd 70 02-01-2012 07:41:27

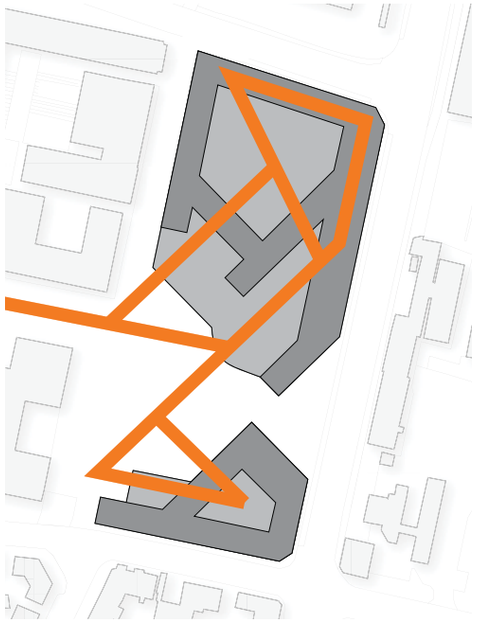
Stien

Stien i området har det primære formål at binde overgangene sammen. Stien viser den direkte vej mellem overgangene og bliver således en oplagt rute at bevæge sig på. På den måde er stien med til at lede folk rundt i området og vise hvor det er muligt at bevæge sig. Stien er udformet uden nogen ender, som et kontinuerligt forløb der kan gentages indtil en pause er påkrævet. Da stien krydser hinanden flere gange er der mulighed for at variere forløbet rundt i området, så træningen langs ruten bliver ved med at være spændende og udfordrende.

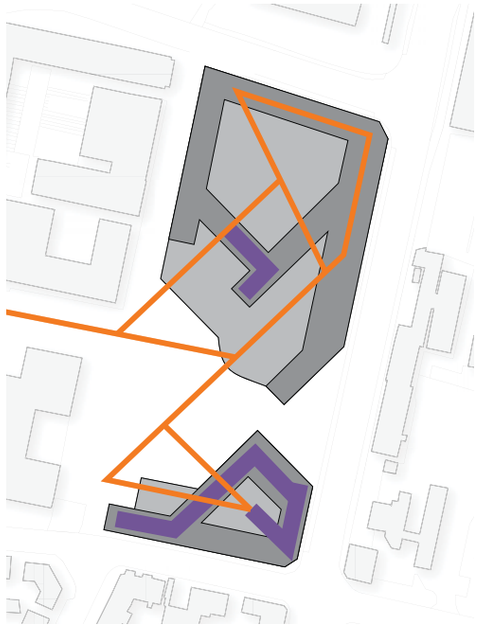
For nybegynderne, eller de der ikke kender området, kan stien være med til at få dem til at kravle op på overgangene. Når stien meget tydeligt går hen til en overgang er det med til at signalere, at her skal der hoppes og kravles, og det er okay at lege.

Da stien flere steder kan synes at indgå i flowet i byrummet er stien allerede af en offentlig karakter. Det er dermed ikke kun en sti for de der udøver parkour men også for den almindelige bruger af området. Dermed bliver det nemt at følge stien til en af overgangene og begynde at klatre og springe.

Selvom stien leder rundt i hele området er det ikke alle overgange der er bundet sammen af stien. Dette giver en mulighed for at bryde væk fra stien og selv gå på opdagelse i området for at finde andre steder der kan bruges til parkour. Disse gemte steder er synlige fra flere steder i området, og virker dermed lokkende.



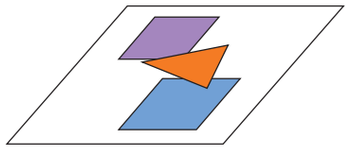
Programmeret sti



Alternativ sti

Selvom der er en tydelig markeret sti rundt i området er det ikke påkrævet at det er den rigtige vej. Overgange kan nemt kombineres på andre måder end i den sammenbundne rækkefølge. Derfor er der mulighed for at bryde reglerne, og bruge byrummet på sin egen måde.

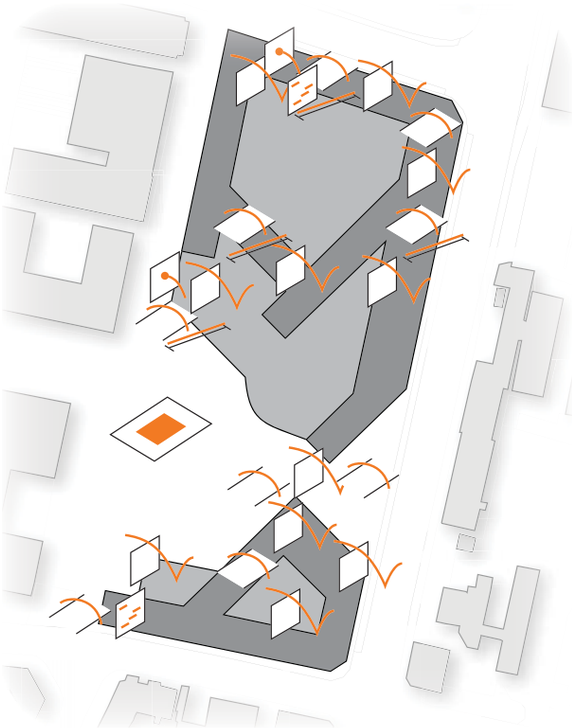
Ved overgangene er stien brudt op til mindre firkanter. På overgangene er der ikke et bestemt forløb der er fordelagtigt at følge, ligeledes er der heller ikke en rigtig og forkert vej. Derfor er stien brudt op så det er op til brugeren selv at finde sin egen rigtige vej op eller ned.



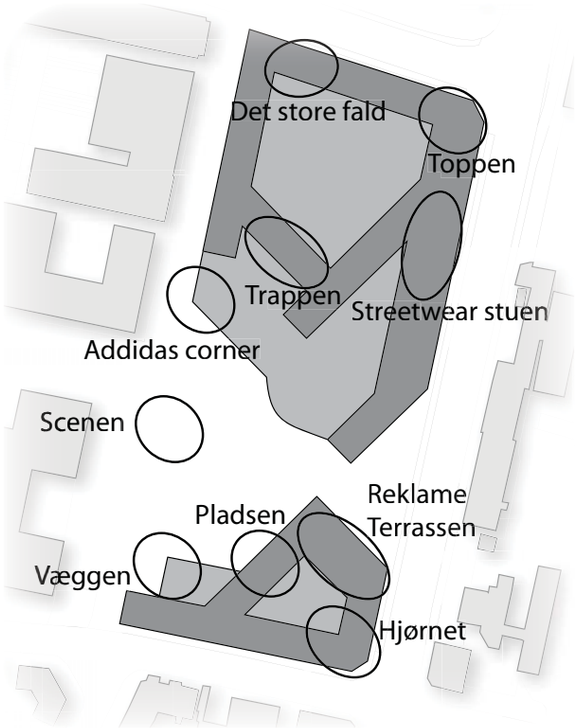
Ill.115. Stien bliver markeret med en anderedes og anden farvet belægning. Dette spiller godt sammen med den i forvejen etablerede designprincip på området

Layout.indd 71 02-01-2012 07:41:28

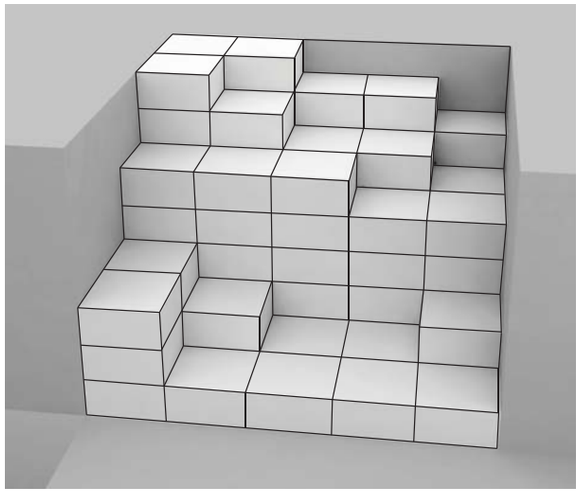
OVERGANGE



III.116. Parkourprincipper fordelt på området



III.117. Navne på steder på området



III.118. Overgangene er opbygget ved at kasser i et grid er opløst

Generelt

De forskellige principper er jævnt fordelt ud over hele området. Principper som hop og spring er hyppigere set end andre, da det er forholdsvis enkelte rummeligheder der skal til før at disse bevægelser kan udføres. Da hver overgang dog er tilpasset specielt til situationen, opstår der forskellige muligheder i hver enkelt situation. Overgangene byder hver på forskellige rummeligheder der kan udnyttes på forskellig vis, og det er op til den enkelte udøver at bruge sin kreativitet til at finde en udfordrende vej op og ned. Nye veje og stier kan konstant udfordres for at presse kroppen i det tempo kroppen udvikler sig til.

Ved overgangen er stien opløst og kun enkelte firkanter er markeret med den blå farve. Dette gør hele overgangen til en del af forløbet, og ikke kun en markeret sti der skal følges. I stedet må kreativiteten tage over og lede udøveren

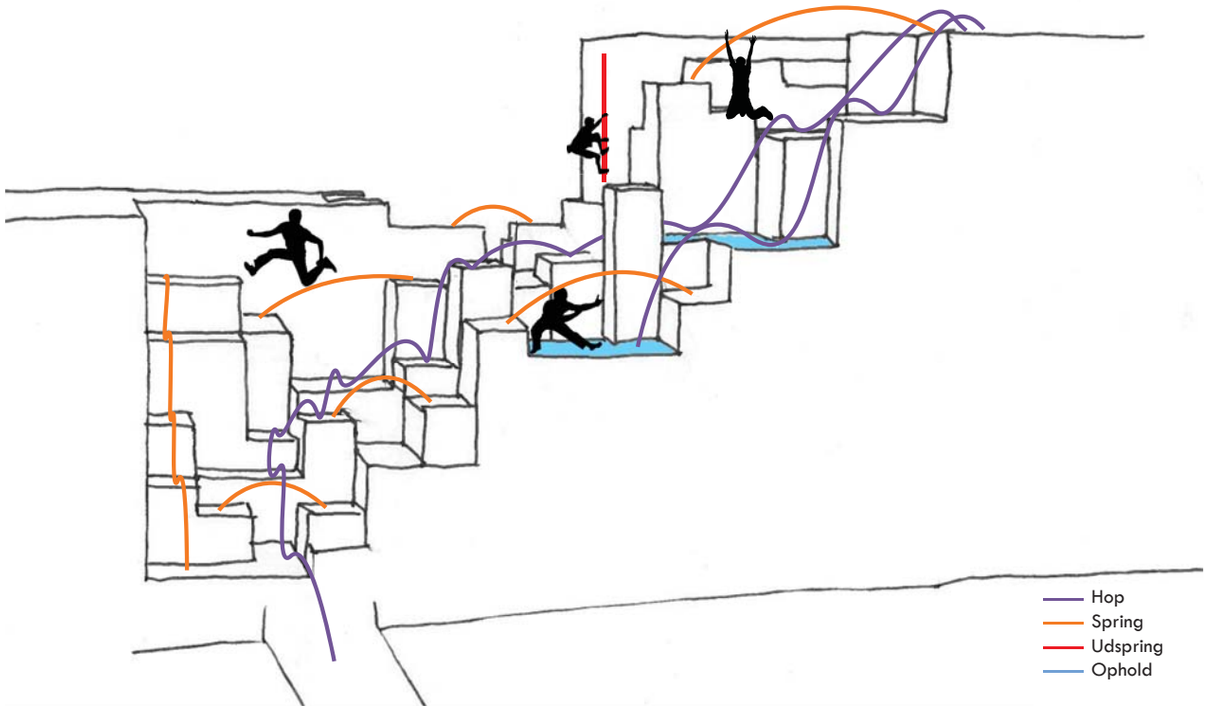
I det følgende vil enkelte overgange blive beskrevet med henblik på at forstå den generelle opbygning. Eksempler på bevægelsesmønstre er illustreret, men skal blot ses som nogle mulige veje. Mulighederne og kombinationerne er for mangfoldige til at ville kunne blive beskrevet i hvert enkelt tilfælde.

Konceptet

Overgangene er lavet efter et subtraktions koncept, hvor bygningen er delt ind i mindre felter der er opløst for at danne rummeligheder hvor parkour bevægelserne kan udføres. Hvert felt måler 1x1 meter og kan variere i højden fra 0-3,5 m med et 0,5 meters interval. Dette har dannet grundlag overgangende hvor principper er blevet indarbejdet.

Subtraktionen gør at overgangen bliver en del af bygningen og den ydre og indre funktion smelter sammen. Designet af det indvendige rum, vil blive påvirket af den ydre funktion og der opstår en forståelse indvendigt, hvad der sker udvendigt. Dette sker uden at den reelle programmering med parkour kommer til at påvirke brugen af det indvendige, når overgangen er i brug, men udelukkende påvirker designet af det indre rum.

Layout.indd 72 02-01-2012 07:41:29



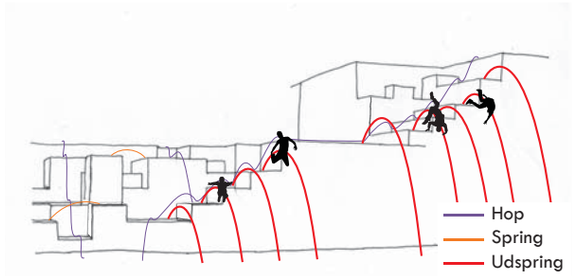
Ill.119. Eksempler på bevægelser

Det store fald

Det store fald er placeret i den nordvestligste del af området, og ligger ved siden af hjørnet i bygningen. Overgangen er en af de større overgange og vender både indad mod det indre grønne rum, og ud mod Værkmestergade. Overgangen har fået navn efter det store niveauspring der er mellem top og bund i overgange, på et forholdsvis kort stykke. Dette giver ekstra mulighed for at få højde på hoppene.

Ved denne overgang er der arbejdet med at etablere elementer på to af siderne, så der er mulighed for at klatre, og lave spring hvori dette princip indgår. Disse elementer er placeret på enderne hvor der er skåret i bygningen og gør dermed, de ellers passive sider aktive. Sammen med "væggen" er dette den eneste overgang hvor der er mulighed for at lave klatre bevægelser.

Ved denne overgang, og generelt i de større overgange, er der indarbejdet plateauer der kan danne rammen om et mindre ophold, eller en mulighed for at iscenesætte nogle tricks for tilskuere.



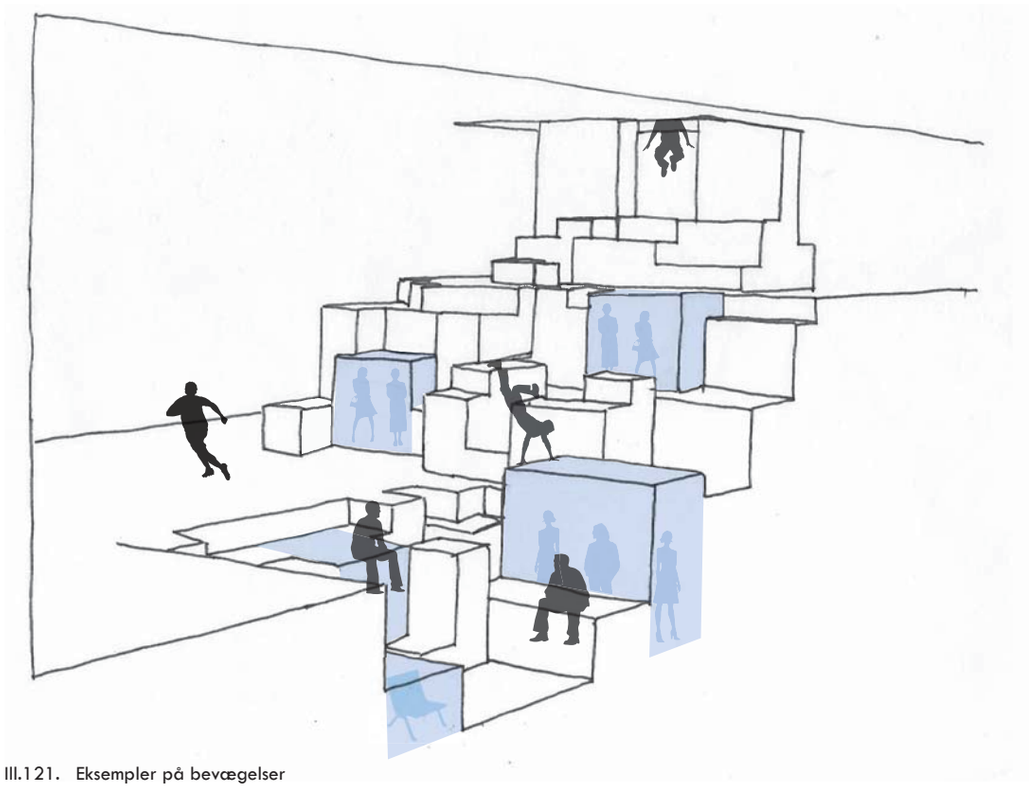
Ill.120. Eksempler på bevægelser

Trappen

Trappen er et af de steder hvor en kontinuerlig udvikling kan finde sted. Ved at hvert trin på trappen er udformet med en sådan brede at der kan laves udspring fra hvert trin. Dette gør det muligt at stige et trin op i takt med evnerne udvikles til at kunne lave større spring. Det er desuden muligt at lave udspring fra lige den højde der er påkrævet for at lave et ønsket spring.

Overgangen skiller sig ikke kun ud fra de resterende overgange pga. den designede trappe, men også ved at det er den eneste overgang der går tværs over en bygning. På overgangen er der desuden mulighed for at udføre diverse hop, spring og afsæt.

Layout.indd 73
02-01-2012 07:41:34



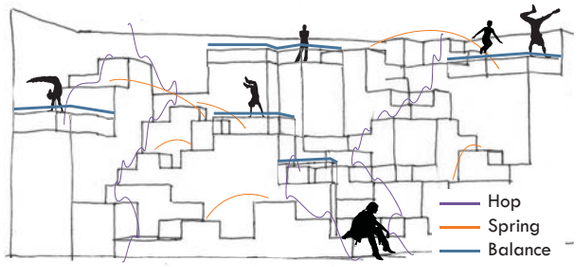
Ill.121. Eksempler på bevægelser

Streetwear stuen

Streetwear stuen er et af de steder på området hvor en overgang er mix'et sammen med den indre funktion. Navnet til overgangen er givet efter et tænkt eksempel hvor en eller flere butikker der sælger streetwear flytter ind i lokalerne. I overgangen er der indbygget udstillingsvinduer, hvor brugerne af området kan bruge vinduerne aktivt som parkourelement. Dermed bliver butikken en aktiv del af den ydre programmering. Overgangen ligger ud til Spanien hvor salgsvinduerne ligeledes har en reklameværdi.

Skævt af det direkte flow, er der blevet indarbejdet et større område, hvor der er mulighed for ophold, med udsigt over havnen. Deraf har overgangen fået tilnavnet stuen, hvor et uformelt møde mellem udøvere kan finde sted. Opholdet ud til spanien sammen med reklamevinduerne er med til at frame sammenhængen mellem parkourudøverne og firmaets produkter.

Overgangen udmærker sig også ved at der er gennemgang igennem bygningen for at forbinde med de øvre niveauer.



Ill.122. Eksempler på bevægelser

Addidas corner

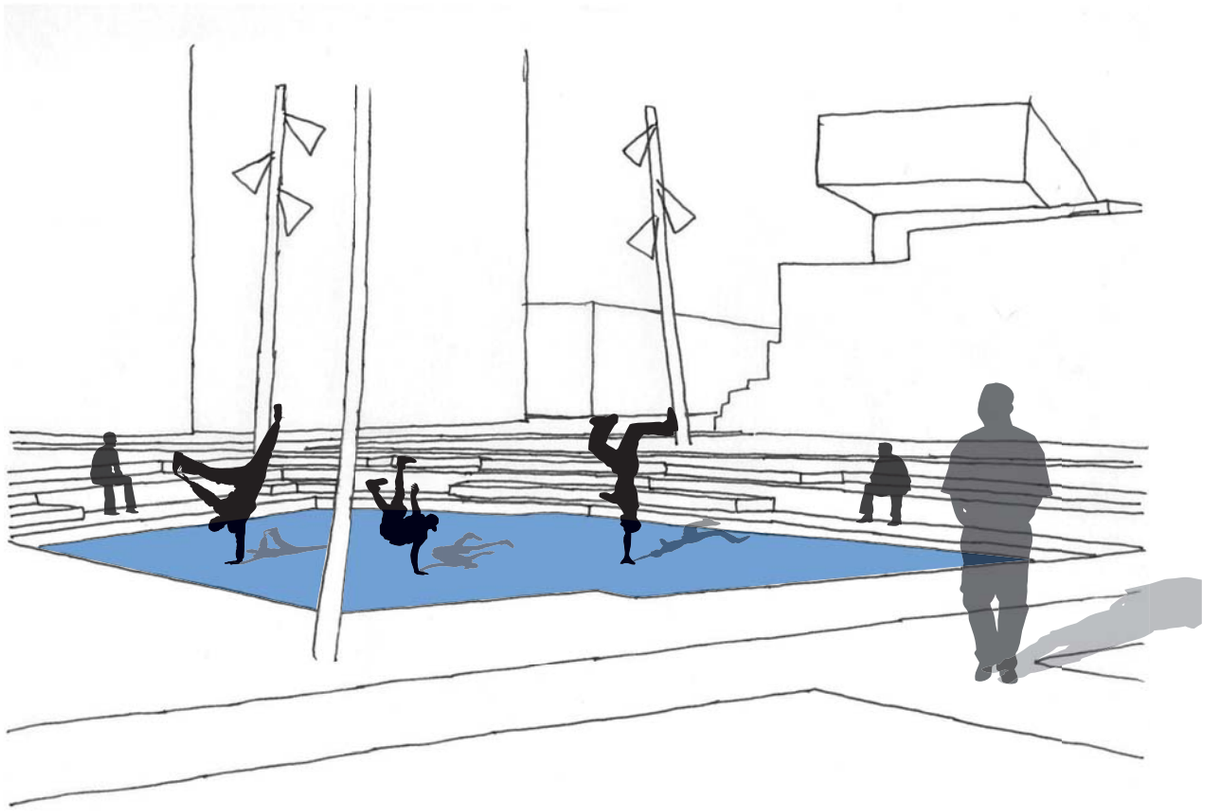
Addidas corner er et af de steder hvor der er implementeret gelændere. Dette er gjort både på grund af sikkerhed, men også for at give muligheder for nogle af parkour principperne. Da Addidas Corner er et af de lettest tilgængelige steder er det især her vigtigt at der er gelænder for at sikre mindre børn i ikke at falde ned. Derfor er der ved de større niveau forskelle, der er over en meter opsat et gelænder.

Da enkelte overgange kun er tilgængelige ved et spring på to meter, er der ikke ved alle overgange etableret gelænder ved niveauforskelle på over en meter, men der er generelt i overgangene taget hensyn til sikkerhed ved at afskærme med gelænder. Da gelænderet kan blive brugt som parkour element er det placeret et stykke fra kanten, så det er muligt at få fodfæste på den "forkerte" side af afskærmningen.

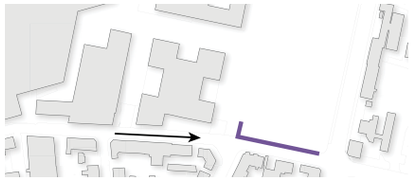
Layout.indd 74 02-01-2012 07:41:36

Scenen

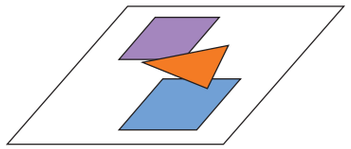
Scenen er en atypisk overgang, da den ikke er i forbindelse med en niveauovergang. Den dækker alligevel over et vigtigt parkour princip om at kunne iscenesætte bevægelsen og vise hvilke bevægelser man er i stand til at udføre. Scenen er placeret centralt, så der er mulighed for at alle kan samles, selv forbipasserende der ikke kender til parkour-programmeringen. Scenen er sænket et stykke ned i fladen, så der dannes siddemuligheder rundt i kanten, hvor tilskuere kan sætte sig og nyde forestillingen. Denne programmering drager tydelig sport til Caillous' definition af en simulation, hvor der opstilles en scene for forbipasserende som så kan kigge med, og være med hvis man vil. Scenen er ikke forbeholdt parkour programmeringen, men andre uventede og uplanlagte aktiviteter kan finde sted, og kan være med til at forandre området over tid.



Ill.124. På scenen er der plads til at udfolde sig og iscenesætte bevægelser til skue for forbipasserende



Ill.125. Ud mod Jægergårdsgade er der på en endefacade etableret en klatrevæg. Dette gør områdets aktive identitet tydelig for forbipasserende



Ill.123. Et område er blevet markeret med en farvet belægning og skiller sig derved ud. Dette er i overensstemmelse med det designprincip der allerede findes på området

Layout.indd 75 02-01-2012 07:41:37

PROGRAMMERING - OPHOLD

Ill.127. Canary Warf er en park i Londons finansdistrikt. Parken bliver i høj grad brugt af kontorfolk der besøger parken i frokostpausen, hvor de spiser deres mad, de har købt i et af de små madsteder i nærheden. Parken giver mulighed for at få en pause fra det hektiske arbejde.

Ill.126. Teardrop park, er en offentlig park på det sydlige Manhattan som er klemt ind imellem en række høje huse. Parken er lavet med flere bakker, der giver en variation og naturligt landskab med mindre områder inde i parken.

Parken

Parken er projektområdets grønne fællesareal, og udgør det indre gårdrum af den nordligste bygning. Det er en byncer park, på linie med andre parkområder i byen, der kan anvendes af offentligheden til varierende formål, som fodbold, ophold og hvad der ellers kunne tænkes.

Parken fungerer blandt andet som et offentligt udeareal i forbindelse med kontorer på området, hvor der er mulighed for at medbringe sin kaffe eller madpakke og bruge parken som kantine. Parken kan desuden bruges af rygere der kan stille sig ud i parken når der skal tages en kort rygepause fra arbejdet.

Parken består af flere niveauer som er med til at skabe mindre områder i parken af forskellig karakter. I siderne er parken hævet en etage, hvilket danner mindre og mere private områder. Niveauet i den nordlige del af parken ligger helt op af husmuren og der er dermed skabt et hjørne hvor der er læ, sol og mulighed for at distancere sig fra de resterende bruger af området, dog uden at være gemt væk. Skråningen op mod dette niveau kan bruges til at ligge på og nyde solen, stadig med en distance til stien og de mennesker der passerer gennem området. Den sydlige skråning er mere aktiv da stien løber her. Dette giver liv og aktivitet til denne del af området, også i forbindelse med overgangen på dette niveau. I det nederste niveau løber stien hele vejen igennem området, og er dermed mest henvendt til bevægelse.

Det grønne i parken flyder ud på pladsen og er sammen med stien, med til at invitere folk fra pladsen op i parken og invitere til at det grønne område bruges som en offentlig park for alle. Stien igennem parken fungerer både som almindelig sti, men også som en del af parkourforløbet. Dette gør parkourstien til en naturlig del af både parken og området.

Ill.128. Området er blevet en større del af den indre grønne kile ved at etablere et grønt område som en del af projektet.

Layout.indd 76 02-01-2012 07:41:40

III.129. Der er i forbindelse med kontorer etableret en tagterrasse på en lavere bygning ved BEC's domicil i Roskilde.

Terrasser

Der er i forbindelse med enkelte kontorer etableret terrasser på taget på den underliggende etage. Disse terrasser fungerer som ude areal til kontorerne, hvor de arbejdende kan spise frokost, eller tage en rygepause. De er af en privat karakter, men med området programmering taget i betragtning, kan de til tider blive en del af en parkourtræning.

Niveauforskellen og designet gør at der er distance mellem de offentlige arealer og terrasserne. Dermed er der mulighed for at stå og kigge på hvad der forgår på pladsen eller i parken, eller se rundt på bygningen hvor der dyrkes parkour.

III.130. Udsigt fra toppen af den sydlige bygning mod byen.

Ophold på bygningen

På toppen af den nordligste og den sydligste bygning, er der adgang via parkourovergangene. Disse to steder virker som et mål i parkourtræningen og kan kun nås med øvelse og træning. Begge steder er placeret i højden, hvilket giver en fantastisk udsigt ud over henholdsvis havnen, byen og selvfølgelig selve området.

Der er begge steder arbejdet med at ekstrudere enkelte firkanter i samme stil som i overgangene, for at danne opholdsmuligheder, træningsfaciliteter, eller hvordan elementerne nu måtte anvendes. Udover enkelte elementer er begge arealer holdt uden faciliteter af den ene eller anden slags. Disse områder er ikke ment som områder hvor ophold finder sted i flere timer, men blot som en længere pause fra træningen, hvor det kan nydes at et mål er nået.

Ved udkigspunktet og reklameterrassen er der ikke blot mulighed for at holde en pause, men i lige så høj grad mulighed for at iscenesæte sig selv. Her er man synlig for fodgængere på henholdsvis pladsen og fra Spanien, og der er derfor basis for at lave moves som skal ses af andre. Der er dog begge steder også mulighed for ophold i stil med de før nævnte opholdssteder.

III.131. I Hudson River Park er de gamle piers på Manhattans vestlige kyst udnyttet til parker der skyder ud i vandet. Hver enkelt pier er en perle på en snor af parker, og et mål i sig selv. Fra de forskellige pier er der en ny vinkel på udsigt der skal udforskes og det bliver et mål at komme hele parken igennem.

III.132. På The Highline er der i overgangen af 10th avenue udarbejdet et sceneri, hvor bilerne og flowet bliver iscenesat som en film eller et skuespil. På samme måde bliver tilskuerne et stilbillede på gæsterne i parken fra bilernes perspektiv idet de kører under parken.

Layout.indd 77 02-01-2012 07:41:42

BELYSNING

Belysningen i området består af tre forskellige elementer med hver deres fordel, og tilsammen giver det en samlet belysningsplan. De tre forskellige typer belysning er, stibelysning, generel belysning og spotlights. Stibelysningen bruges som navnet antydes i forbindelse med stier, mens spotlights'ne er brugt i forbindelse med scenen. Den generelle belysning er spredt ud over området. Belysningen i området gør der muligt at anvende funktionerne i området selv i vinterhalvåret, hvor det bliver tidligt mørkt.

Stibelysning

Stibelysningen bruges til at lyse stierne i området op. De er etableret i en lav højde, med en nedadrettet lyskegle der udelukkende lyser stien op. Lyset fokuserer derved på at lyse stien op frem for personerne der bruger dem. Disse elementer giver en jævn belysning af stien, uden mørke og lyse pletter.

Ved at belysningen holdes i jordhøjde bliver der ikke skabt nogen barriere effekt i forhold til det der befinder sig i mørket. Når ansigtet ikke lyses op, er det lettere at fokusere på hvad der er på den anden side af lyskilden, og belysningen synes derfor mere tryg. Denne fornemmelse øges da lyset ikke lyser personer på stien op og sætter dem derfor ikke fokus.

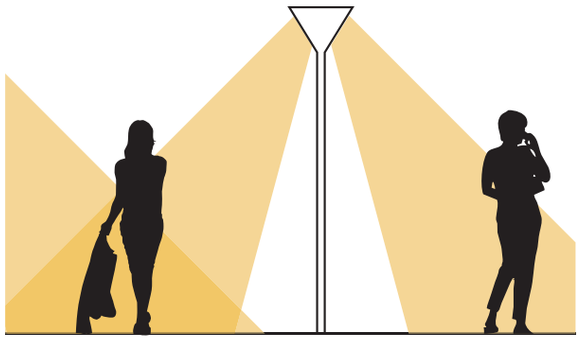
Da denne type belysning er tæt ved jorden kan den indgå som et element i den overordnede design strategi hvor elementer i belægningen ekstruderes. Derved indgår belysningselementet også som en del af et byrumsinventar der kan anvendes på alternative metoder, som siddeelement eller parkour.

Ill.133. Eksempel på belysning langs sti

Ill.134. Koncept for belysning langs sti

Layout.indd 78 02-01-2012 07:41:43

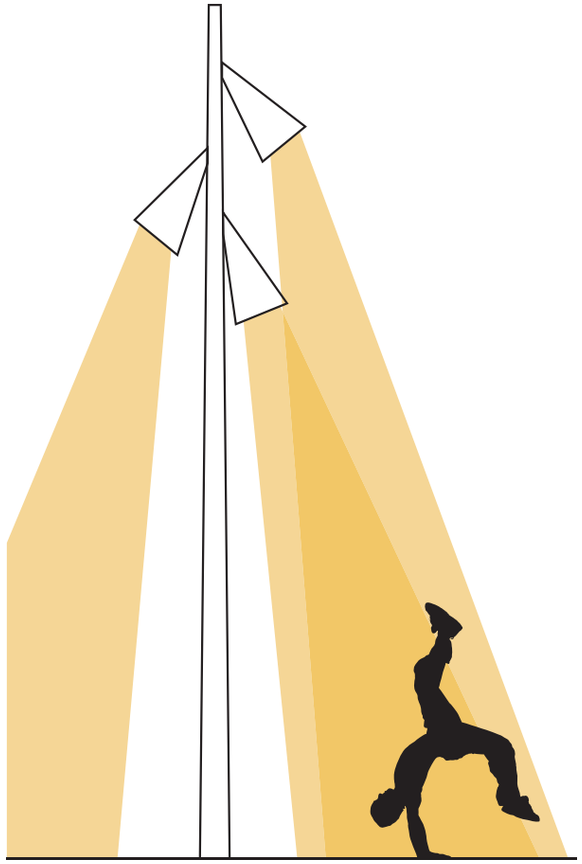
Ill.135. Eksempel på generel belysning



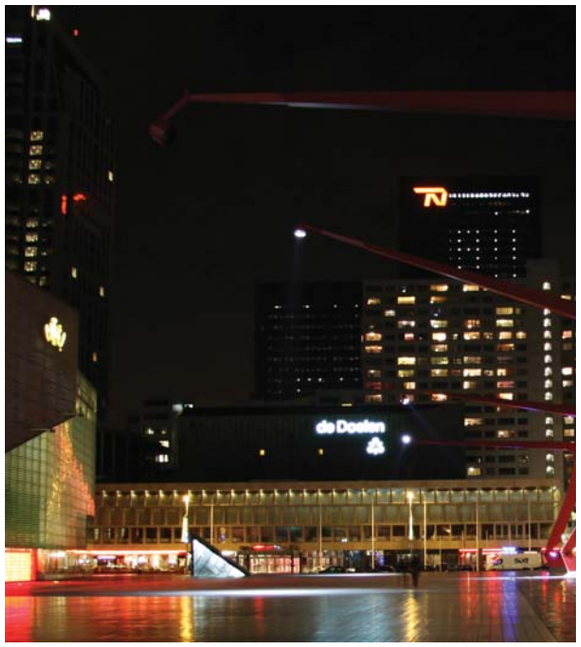
Ill.137. Koncept for generel belysning

Generel belysning

Den generelle belysning består af en række lamper der er spredt ud over området. Disse giver en bred belysning og lyser pladsen op, så der ikke opstår nogle mørke hjørner. Lamperne lyser med en dæmpet styrke for at give en baggrundsbelysning der ikke blænder personer på området. Lyset er nedadrettet for at mindske lysforureningen og udnytte lyset bedst muligt.



Ill.138. Koncept for spotlight



Ill.136. Eksempel på Spotlight

Spotlight

Den sidste type belysning er spotlights. Disse er anvendt i forbindelse med scenen, og giver en meget direkte og stærk lyskegle på scenen. Dette sætter fokus på scenen om aftenen og fremhæver stedet som et sted hvor man kan ses og er i fokus. Fokus er i høj grad på udøveren i området og der er mulighed for at iscenesætte sig selv og sine bevægelser. Belysningen giver mulighed for at området kan være et samlingssted selvom solen er gået ned, og det er blevet mørkt.

Layout.indd 79 02-01-2012 07:41:43

SIDDEELEMENTER

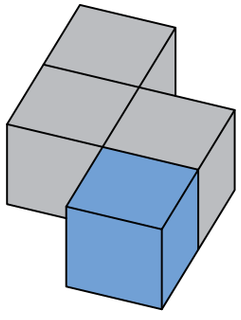
Der er til dette projekt udviklet specielle siddeelementer til området. Dette er sket i et forsøg på at komme væk fra den ellers dikterende form for planlægning der finder sted. I stedet er siddeelementerne udformet så de i højere grad kan indgå i andre aktiviteter i området, men også så de kan anvendes til at sidde på, på flere forskellige måder.

Siddeelementer følger det overordnede koncept med et gridded der er langt ned, hvor der dannes felter der kan trækkes op og bruges til parkour. I samme stil trækkes flader op og danner siddeelementerne i området. Dermed bliver siddeelementerne en del af områdets indretning og anden programmering, i stedet for blot at være en traditionel bænk der er placeret i en dikteret retning med et bestemt udsyn. For at skabe store variationsmuligheder, selv på trang plads er siddeelementerne udarbejdet efter et 50x50cm grid.

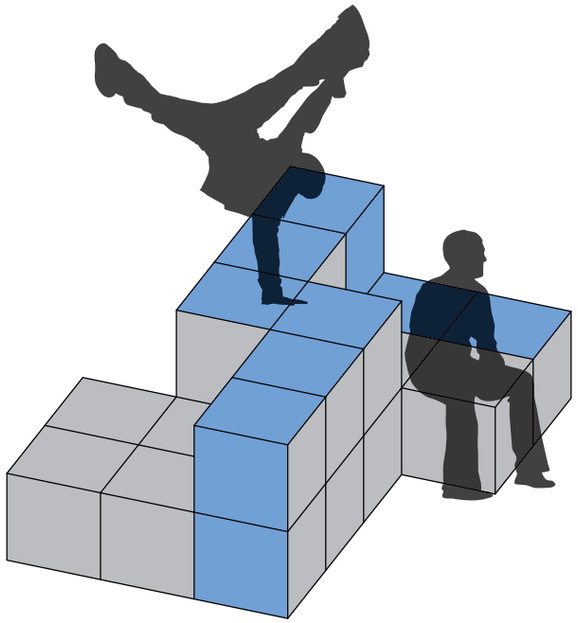
Elementerne kan tage sig ud på forskellige måder alt efter placeringen i området. Konceptet giver mulighed for at hvert enkelt siddeelement kan tage hensyn til parametre som udsigt, orienteringer, parkourforløb og andre ting relevante parametre. Dette gør hvert siddeelement unikt.

Da hvert siddeelement indgår i den øvrige programmering i projektet er enkelte flader på hvert siddeelement belagt med blå thermoplast. Denne belægning giver en association med parkourprogrammeringen og opfordrer til at også siddeelementerne skal anvendes til andet end at sidde på. Dermed opfodrer også siddeelementerne til at regler skal brydes og grænser skal flyttes.

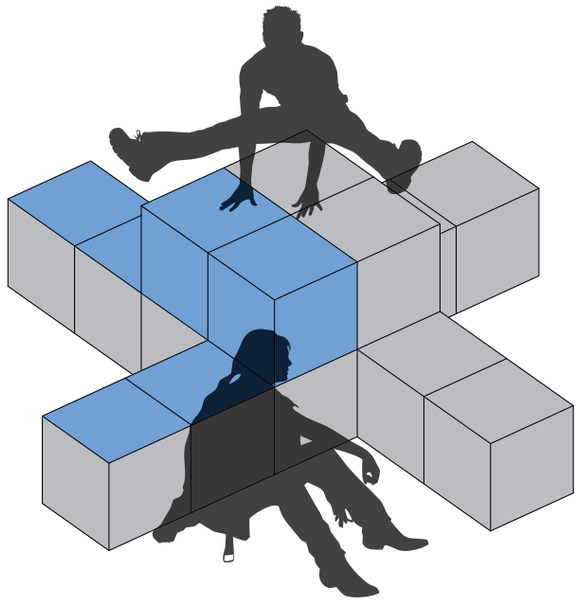
Da siddeelmenterne kan udarbejdes i præfabrikerede betonelementer, skal siddeelementerne ikke special laves selvom om de er forskellige. Dette er med til at holde omkostningerne nede til inventaret på trods af at det er specialdesignet inventar.



Ill.140. eksempler på siddeelement



Ill.139. eksempler på siddeelement



Ill.141. eksempler på siddeelement

Layout.indd 80 02-01-2012 07:41:45

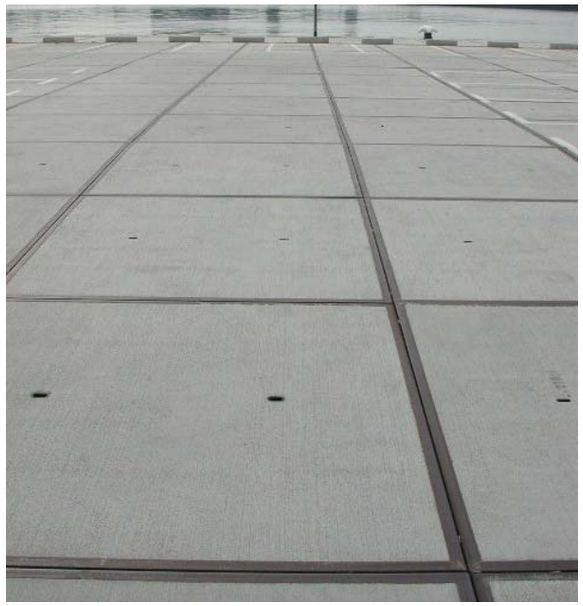
BELÆGNING

Belægningen i området varierer efter funktion og placering. Belægningen består af betonfliser, Termoplast og græs. Sammen danner de rammerne om områdets aktiviteter.

Ill.142. Græs

Græs

Indvendigt i gårdrummet i såvel den nordligste, som den sydligste del er belægningen domineret af græs. Disse områder danner rammen om et rekreativt område og derfor er der anvendt et blødt underlag. Da mindre områder er i delvis skygge, kan det være nødvendigt at anvende en græsblanding der ikke er særlig lyskrævende. Enkelte steder er relativt skrå og det kan ligeledes være nødvendigt at anvende en speciel hårdfør græsblanding. Dette tiltag kan forbygge steder med bare pletter og sikre en grøn flade. Der kan med fordel i anlægsfasen afskærmes for området, indtil græsarealerne er etableret, så de er mere hårdfører.



Ill.143. Betonfliser

Betonfliser

Den hårde belægning i området består ligesom den resterende del af Centralværkstederne af betonfliser. Hvor der i den nuværende situation findes to størrelse, introduceres der en tredje flise på 1x1 meter. Disse er lagt i et grid der løber parallelt med bygningsmurerne. Fliserne danner rammen for de felter der bliver hævet og sænket og er rumdannende i området. Fliserne er et prefrabrikeret element med en grov overflade, der ikke bliver glat i vådt vejr. Det er essentielt at overfladen ikke bliver glat i vådt vejr, af hensyn til områdets programmering med parkour. Hvis overfladen bliver glat er det for farligt at dyrke parkour, og området fravælges. Betonfliserne er ligeledes etableret på tilgængelige steder på tagende.

Ill.144. Termoplast

Termoplast

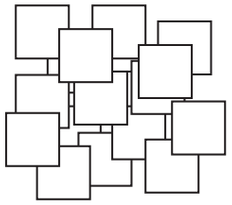
Stien er udført i mørkeblå termoplast der er pålagt den underliggende belægning. I de grønne områder er det nødvendigt at etablere et hårdt og fast underlag, før termoplasten etableres. Dette kan være af asfalt eller en lignende belægning.

Layout.indd 81 02-01-2012 07:41:45

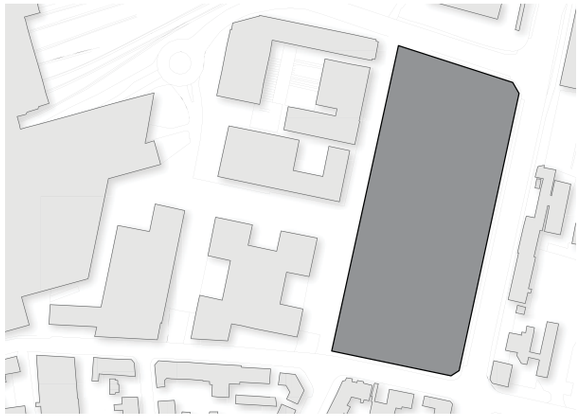
BEBYGGELSESDESIGN

Der er mangler elementer der spilder ind på bygningsdesignet, og det er en kompleks sammenhæng af mange forskellige parametre. For at forstå formen er den brudt ned til en række forskellige operationer der kan forklare bygningen. En del af operationerne er direkte konsekvenser af designparameter der er opstillet i analysefasen.

Ill.145. Designparameter: komponentværkstedet rives ned



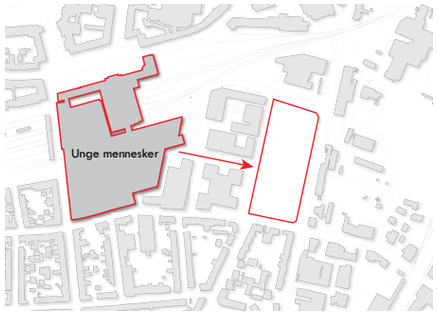
Ill.146. Designparameter: kompakt by



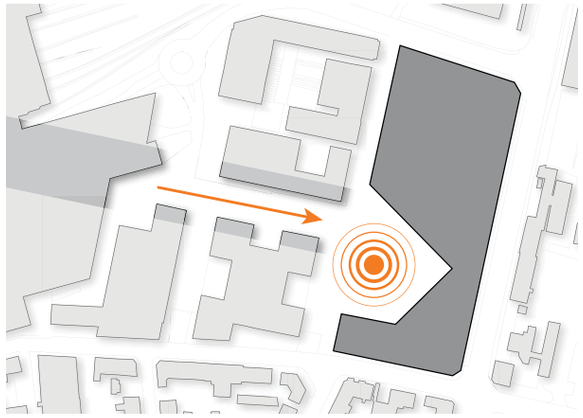
Ill.147. Der tages udgangspunkt i en bebygget masse

Bygningsmasse

For at kunne opnå en kompakt og tæt by anskues hele området i første omgang som mulig at bebygge. Dette er muligt da det i analysen blev fastslået at komponentværkstedet ikke var bevaringsværdigt. Med dette udgangspunkt i en bebygget masse er det muligt at skære steder fra der skal anvendes til andre formål og resultatet bliver til sidst det maksimalt mulige areal at bebygge.



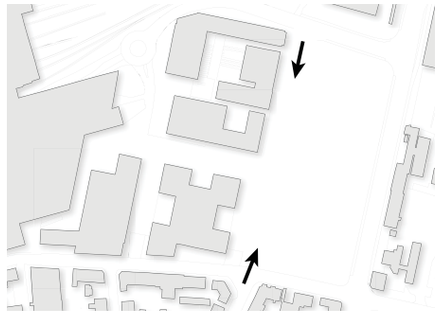
Ill.149. Designparameter: De mange unge mennesker i Bruuns Galleri trækkes ned på projektområdet.



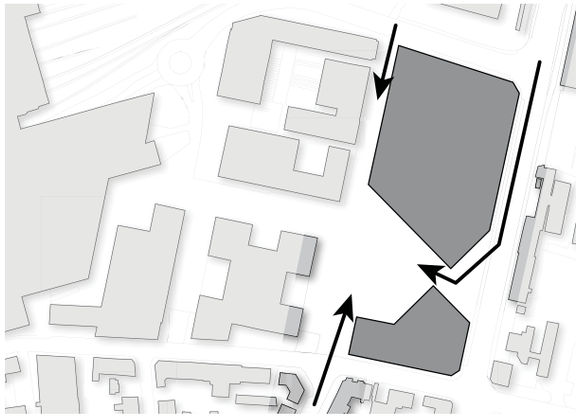
Ill.150. Der etableres et mødested

Mødested

For at trække unge mennesker til området er der etableret en plads hvor de unge kan mødes. Pladsen er placeret således at den er synlig fra Bruuns Galleri, hvilket gør det nemt at overskue, om der sker noget på pladsen. Pladsen fungerer også som et centrum for projektområdet og som et socialt mødested for andre brugergrupper end de unge.



Ill.148. Designparameter: Indgangene fra Værkmestergade og Jægergårdsgade bevares og forbedres

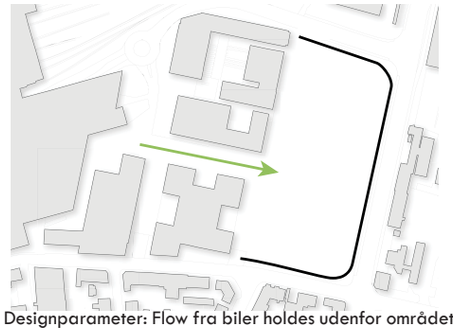


Ill.151. Tilgængeligheden forbedres

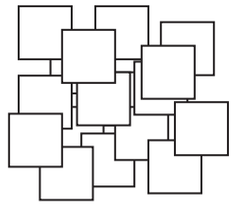
Adgangsveje

For at øge tilgængeligheden til området, er bygningsmassen skåret til, således at der er udsyn og direkte adgang til området fra Marselisborg allé. Ligeledes er der lavet gennemgang fra Spanien, så det er lettere for cykellister at få adgang til området. Ved dette indgreb dannes der desuden en lille forplads til området, og der kommer mere opmærksomhed på facaderne. Adgangsvejen er skåret i bygningsmassen således at der formes indsnævring der kan begrænse støjen fra Spanien på selve pladsen.

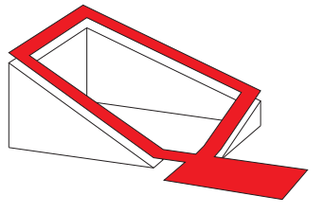
Layout.indd 82 02-01-2012 07:41:45



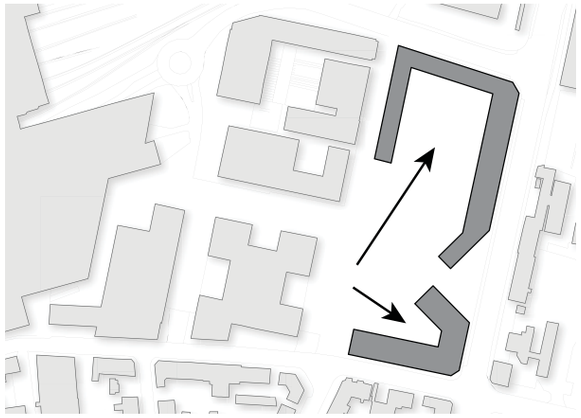
Ill.152. Designparameter: Flow fra biler holdes udenfor området, mens der åbnes for fodgængerflow.



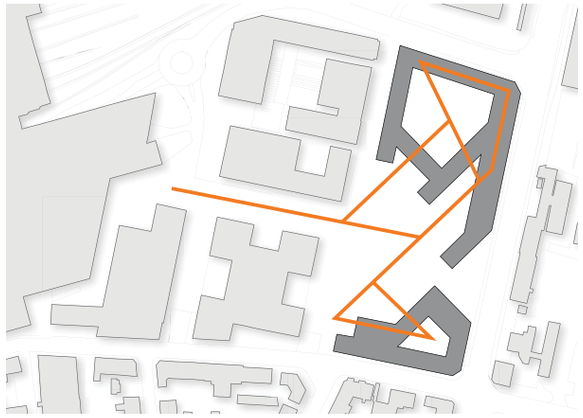
Ill.153. Designparameter: kompakt by



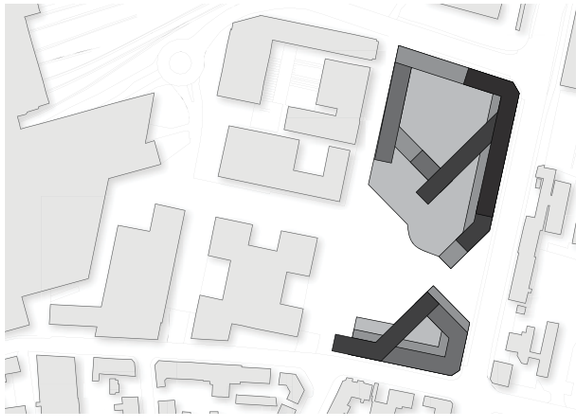
Ill.154. Koncept: Byen i lag



Ill.155. Der tages hensyn til lys og flow



Ill.156. Parkour bliver programmeret



Ill.157. Byen tænkes i lag

Lys og flow

For at sikre der kommer lys ind i bygningsmassen og at de indvendige rum er brugbare er der blevet skåret i bygningsmassen så der dannes en karré lignende struktur. Den er udformet således at der bliver dannet ryg til det omkringliggende flow, mens der opnås op ind mod fodgængerflowet i fra Bruuns Galleri.

Parkour

For at danne bedre muligheder for at etablere niveauforskelle i parkourforløbet brydes bygningsstrukturen op og danner en bygningskrop der skal passeres for at komme rundt i hele forløbet. Området brydes desuden op i mindre rum med forskellige former for privathed.

Byen i lag

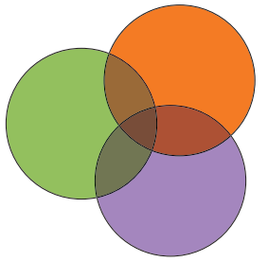
Ved at tænke bygningsmassen i lag bliver der endnu flere muligheder for at etablere niveauforskelle i parkourforløbet. Tænkes det sammen med en kompakt by, kan der genetableres områder der er mulige at bebygge, da områder der tidligere var skåret fra bliver mulige at bebygge i andre niveauer. Dermed bliver byen mere kompakt end ellers.

Layout.indd 83 02-01-2012 07:41:53

PROGRAMMERING - BYGNINGER

Programmeringen af bygninger er vigtigt i forhold til ikke bare at skabe et open-minded område, men også skabe et socialt bæredygtigt område. Der er derfor arbejdet med at blande butikker, kontorer og lejligheder i hele projektområdet. Ved at blande disse funktioner skabes et område hvor der er liv hele døgnet, og ikke kun i arbejds- eller fritiden. Når funktioner blandes mødes forskellige mennesker og lærer af hinanden, hvilket giver en bredere social bæredygtighed.

Funktionerne er placeret der hvor de er mest attraktive og kan få mest ud af kvaliteterne. Generelt er funktionerne placeret med butikker i bunden, da det er vigtigt at være tilgængelige og synlige. Kontorer der ikke behøver være så synlige er placeret ovenpå, mens lejlighederne er placeret øverst med den bedste udsigt.



Ill.158. Funktioner blandes på området

Ill.159. Funktioner blandes i lag

Ill.160. Designparameter: Shoppingsløjfe

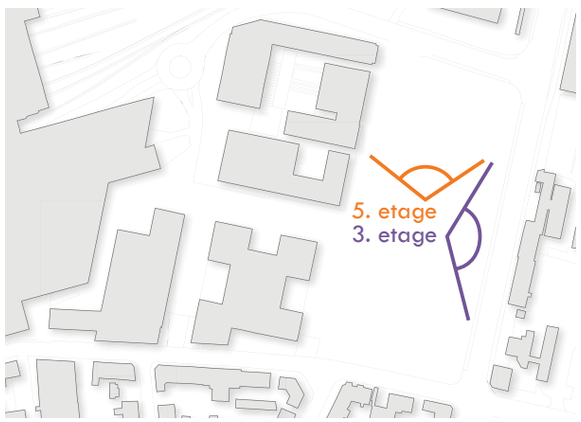
Butiksplacering

Noget af det vigtigste for placeringen af en butik er synlighed og tilgængelighed. Uden kunder er der ikke noget salg, og uden salg ingen butik. Derfor er butikkerne i området placeret i niveau med udearealerne dvs. mod pladsen og mod Spanien. Dermed bliver de synlige i den daglige færden i området og er på samme tid let tilgængelige. Projektet etablerer en shopping-sløjfe i forbindelse med Bruuns Galleri. Det vil sige at der igennem etableringen af butikker i området dannes en rute der forbinder Bruuns Galleri, de nyetablerede butikker og de allerede eksisterende. Dette gør det attraktivt at gå en runde fra Bruuns Galleri igennem området og tilbage igen, som en del af en shoppingtur. Desuden etableres der butikker mod Spanien hvor der er stor synlighed idet mange bilister passere hver dag. Da der er stor forskel på uderummet omkring Shopping-sløjfen og mod Spanien er det to forskellige typer butikker der bliver etableret.

Som en del af shopping-sløjfen bliver der etableret almindelige specialbutikker. Det kan være tøjbutikker eller lignende, der har mulighed for at bruge gaden til salgsstativer. Dette medvirker til at butikker giver liv i uderummet, og også liv i butikkerne. På den øvre etage er der udstillingsvinduer, der virker som en reklamesøjle, og som om natten giver lys og fornemmelse af liv i området.

Mod Spanien er der ikke så mange mennesker der kommer forbi til fods, men mange i bil. Derfor er butikkerne velegnet til butikker med større varegrupper som hvidevareforhandlere, elektronikforhandlere osv. Disse typer butikker behøver ikke tiltrække så mange kunder da de sælgere dyre varer og kan derfor nemt eksistere uden livet fra pladsen og de mange impulskøb kunder gør i specialbutikkerne.

Layout.indd 84 02-01-2012 07:41:56



Ill.161. Designparameter: Udsigt

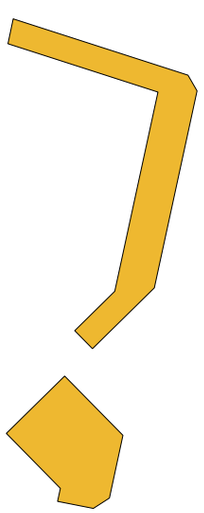
Lejlighedsplacering

Der er en række parametre der gør sig gældende for placeringen af attraktive lejligheder. For det første kan placeringen af lejligheder i den mest centrale del af byen gøre dem attraktive. Kombineres det derefter med en udsigt til vand bliver lejlighederne yderst attraktive. Placeringen tæt på byen er ens for alle placeringer på området, men ved at placere lejligheder på området øverst, hvor der er udsigt ud over havnen skabes der rigtig attraktive lejligheder. Det er desuden vigtigt at lejlighederne er at en ordentlig kvalitet og størrelse. Store byncere lejligheder med god udsigt tiltrækker et bestemt segment i befolkningen. For at kunne tiltrække forskellige grupper og skabe en større social bæredygtighed en del af lejlighederne i området studieboliger. Studieboliger er mindre og der vil derfor være flere der bor i bygningerne. Studieboligerne skal desuden være med til at sikre at området bliver brugt af de unge som projektet forsøger at aktivere. Der er i projektet ikke skelnet mellem hvilke typer lejligheder der er placeret hvor, men blot hvor lejligheder vil være attraktive.

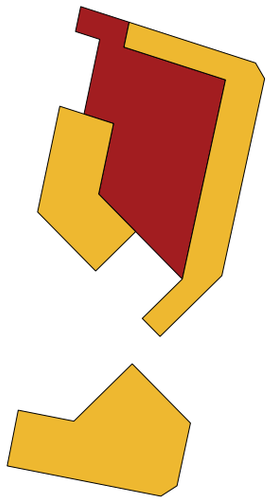
Kontorplacering

Kontorer kan ligesom butikker drage fordel af deres placering. Disse har dog ikke behov for direkte adgang, da deres placering er vigtig som en reklamesøjle. Ved at placere kontorer ud til Spanien hvor der er mulighed for at reklamere med logoer i vinduer med mere, kan et firma være med til at profilere sig selv. Derfor er specielt facaderne ud til forpladsen attraktive for kontorer da bilister får et næsten direkte syn på dem forbi området. Derfor er det også på netop en af disse facader der sker et clash mellem det ydre og indre så der er mulighed for at profilere sig som en del af parkourmiljøet. Lejlighederne er placeret mellem butikker og lejligheder og primært mod Spanien og Værkmestergade

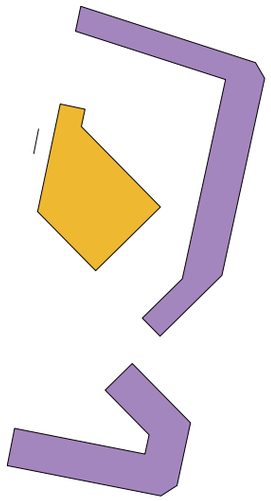
Layout.indd 85 02-01-2012 07:41:58



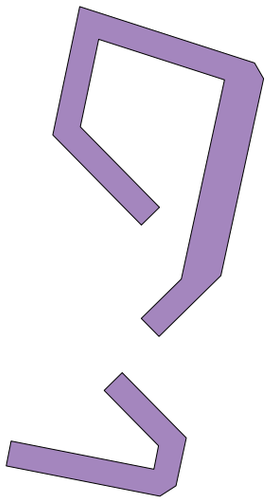
0. Etage



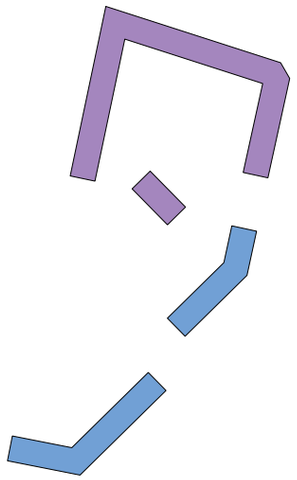
1. Etage



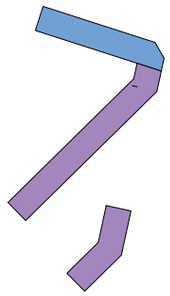
2. Etage



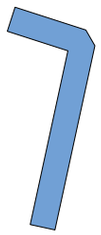
3. Etage



4. Etage



5. Etage



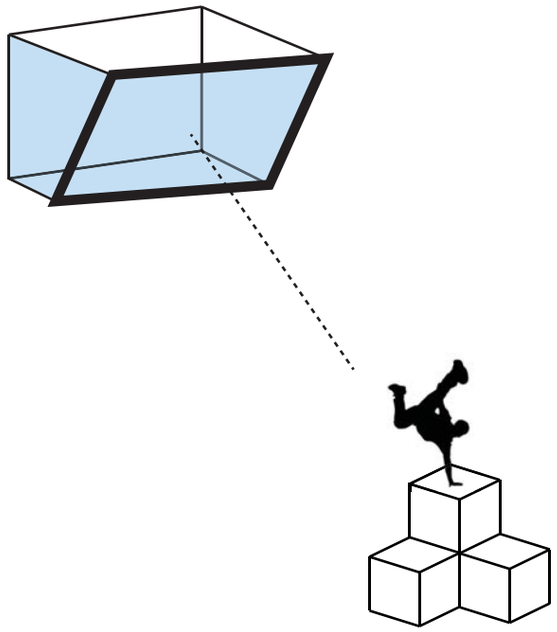
6. Etage

7. Etage

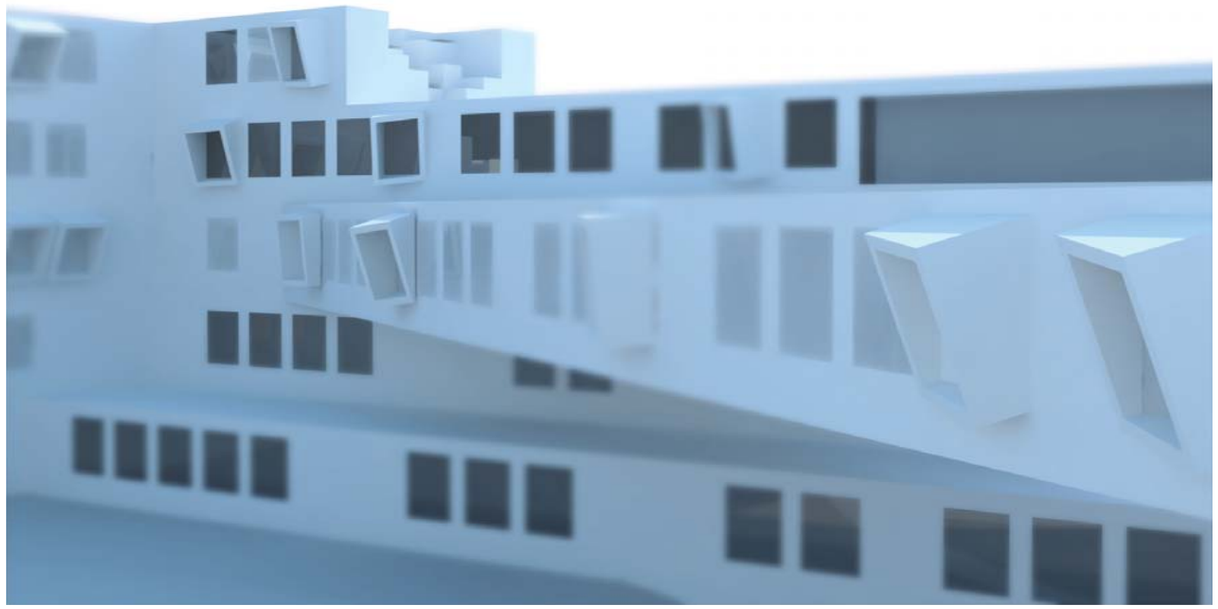
- Butikker
- Kontor
- Lejligheder
- Parkering

Layout.indd 86 02-01-2012 07:41:58

FACADEKONCEPT



Ill.162. Koncept vinduer



Ill.163. Eksempel på vinduer

Der er i arkitekturen arbejdet med at skabe at sætte fokus på parkour for brugeren af bygningen. Dette sker ved at vinduerne i fællesrum o.lign. er vinklet således at de peger direkte mod et af de steder hvor der udføres parkour. Vinklingen er med til at iscenesætte de bevægelser der finder sted i området og gør opmærksom på hvor og hvordan de finder sted. Det bliver en opdagelse at kigge ud af disse vinduer, som en film når overgangene eller elementerne bliver brugt. At følge med i brugen, giver en forståelse fra brugeren af bygningen for hvad bygningen bliver brugt til og det bliver nemmere at acceptere brugen. Dermed opstår en større tolerance for de ting der sker i området, og er med til at nedbryde grænser, regler og normer.

Da parkourprogrammeringen udelukkende finder sted på området betyder princippet af det kun er indadvendte vinduer der iscenesætter bevægelsen. Dermed opstår der to forskellige udtryk for bygningen indvendigt og udvendigt. Udvendigt vil facaden være flad og monoton, mens den indvendigt vil være brudt op at vinduer der stikker ud, og facaden vil bliver varierende og spændende.

Der er ikke i dette projekt arbejdet ydereligere med arkitekturen, da en detaljering af arkitekturen vil kræve større detaljegrad af den indvendige programmering, udformning af indre rum osv.

Layout.indd 87 02-01-2012 07:41:59

KONKLUSION OG PERSPEKTIV

IVERING

KONKLUSION

Der er i dette projekt arbejdet med at aktivere unge mennesker i byens rum. Gennem en række tiltag er dette forsøgt ved at omdanne Komponenværkstedet i Aarhus til en Urban Legeplads. Den Urbane legeplads er udformet som et område der giver frihed til at bruge byen, som brugeren selv ønsker. Der er kun i begrænset omfang forsøgt at styre brugerne, og kun til at styre brugeren til en anderledes brug, således at friheden fremhæves. Dette frihedselement er vigtigt for den urbane legeplads samtidig med at brugeren udfordres til at bruge sin egen kreativitet. Det er op til brugeren af legepladsen selv at finde elementer der kan bruges i legen og dermed få øjnene op for hvordan byen kan bruges, i stedet for hvordan den bør bruges. Arbejdet med den urbane legeplads har været helt central i dette projekt

Der er taget udgangspunkt i omdannelsen af Komponentværkstedet, da dette område står overfor en omdannelse som følge af en samlet byomdannelse af Centralværkstederne. Dermed er området yderst relevant at arbejde med, da Aarhus kommune selv har sat fokus på genanvendelse af gamle industriområder ved at udpege en række områder der kan omdannes. Heraf er Centralværkstederne også udpeget, og den allerede omdannede del er fremhævet som et eksempel der bør følges.

Projektet griber fat om et voksende problem i samfundet. En større del af unge stopper med at dyrke regelmæssig idræt og det er især de unge mennesker mellem 13-15 år, der står for en stor del af dette frafald. Derfor har mange kommuner allerede været ved at udarbejde forskellige sundhedsstrategier og projektet følger i sporende på disse strategier, med udarbejdelsen af et konkret design. Undersøgelser viser at frafaldet fra aktiviteter i alderen 13-15 år er et vedvarende frafald der følger personerne hele livet igennem. Derfor er det yderst relevant at gribe fat i netop denne målgruppe.

Fokus i projektet ligger på bevægelse byen, hvilket skyldes at en række sportsgrene og aktiviteter er ved at flytte ud i byens rum. Dette sker blandt andet pga. ønsket om en øget fleksibilitet og at en række sportsgrene i høj grad handler om at skabe en social kultur og iscenesætte aktiviteter. Derfor er det vigtigt i højere grad at etablere muligheden for fysisk aktivitet i byens rum.

At sporten flyttes ud i byen har en række konsekvenser for byens rum. Sport og leg kan anskues som aktiviteter der bryder med byrummets normer og regler, og forsøger at skabe sine egne regler. Dette kan blandt andet medføre, at byen bliver brugt på en anderledes måde og at personer åbner op for at byen kan bruges til andet, end hvad den er programmeret med. Legen kan ydermere være med til at få folk til at være åbne overfor andre. Dette sker da leg er baseret på at være anderledes end de ellers angivne sociale regler og dermed lukkes der ikke af for fremmede personer og ting. Dog kan det være svært at deltage i disse lege, der kan udvide den personlige horisont på grund af de sociale konventioner og det kan derfor være nødvendigt arbejde i designet, at nedbryde disse sociale grænser.

Tre skridt

For at aktivere de unge i byens rum og danne en Urban legeplads er der taget vigtige skridt, Programmering af en parkoursti, arbejde med byen i flere lag og binde området op på midtbyen. Disse tre skridt spiller i høj grad sammen med analysen og den teoretiske diskussion. Desuden er den helt i overensstemmelse med Aarhus kommunens plan for udviklingen af kommunen. Planlægningen af parkour er en del af arbejdet med at gøre det mere oplagt at bruge byens rum til fysiske aktiviteter, mens at arbejde med byen i lag er med til at lave en energi- og miljømæssig bæredygtig by. At binde området op på midtbyen og programmere for parkour, trækker forskellige mennesker til området og der dermed skabes en større social bæredygtighed.

Parkour

Hvis der kigges isoleret set på planlægningen af parkour, er dette programmeret for at aktivere de unge mennesker der falder fra aktiviteterne. Parkour er en af de sportsgrene der kan motivere og fascinere de unge mennesker, da der konstant er mulighed for at udvikle sig og sætte opnåelige mål. Da der ikke findes nogle regler indenfor parkour er det til at gå til, og ingen bestemmer hvad og hvorledes det skal gøres. Da der konstant er en fare ved de spring der udføres, bliver kroppen udfordret og der udløses adrenalin i kroppen. Dette er med til at der er en tydelig sammenhæng mellem parkour og de aktiviteter der af Caillois betegnes under kategorien Vertigo.

Parkour spiller desuden godt sammen med tendensen til at aktiviteter flyttes ud i byens rum og at der dannes en kultur omkring aktiviteterne. Det at parkour foregår i byen og at der dannes klubber omkring disse aktiviteter, er med til at understøtte tendensen og gør parkour til en nutidig aktivitet. Udøvere af parkour mener selv at der opnås et andet syn på byen i udøvelsen af parkour. Frem for at gøre hvad planlægningen opfordrer til, kigges der

Layout.indd 90 02-01-2012 07:42:00

med mulighedens øjne på byen og kreativiteten i brugen af byens rum øges.

Konkret i dette projekt er der arbejdet med etableringen af en parkoursti. Denne sti forløber rundt i området og forbinder elementer i arkitekturen der er designet til parkour. Denne sti fungerer som en motivation for såvel trænede parkourudøvere, der kan bruge stien som guideline til forbindelsen af elementer, som for nybegyndere der kan lokkes til at kravle på overgange og bygninger fordi stien opfordrer til at overgangen og bygningen overvindes. Der er arbejdet med overgangene i bygningen mellem to niveauer, ved at danne et landskab af kasser der giver muligheder for en række forskellige bevægelsesmønstre og spring. På overgangene er der ingen defineret sti, da overgangene er til fri fantasi hvorved der ikke findes noget rigtig eller forkert bevægelsesforløb. I stedet kan overgangene udforsket på forskellig vis efter den enkeltes evne. Overgangene varierer af karakter, størrelse og sværhedsgrad, hvilket giver mulighed for en varieret træning i området. Imellem overgangene og stier, er byrumsinventaret integreret i parkourprogrammeringen og der er mulighed for at interagere med disse elementer. Dermed er byrumsinventaret i mindre grad dikterende for brugen, men kan ligesom bygningen og overgangene udforskes til alternativ brug.

Projektet har gennem etableringen af stien formået at danne et godt grundlag for programmeringen af parkour. Dog er der mange detaljer i designet, der kan være afgørende for om det er lykkedes at planlægge parkouraktiviteterne. Da der stilles forskellige krav for nybegyndere og rutinerede parkourfolk, er der ikke sikkert at området er lige velegnet for alle. Dog er der basis for at projektet henvender sig til en bred målgruppe, da der er forskellige sværhedsgrader fordelt over området. Stiens tydelige opfordring til bevægelse kan desuden være med til at aktivere den unge målgruppe, og dermed øge antallet af aktive unge.

Byen i lag

Projektet har arbejdet med byen i lag af flere årsager. Det har blandt andet været et ønske at designe en kompakt by, der kan være en del af målet for at danne en klima- og miljømæssig bæredygtig by. Derudover har det at tænke byen i lag været med til at øge samspillet mellem parkour og bygningsmasse. Idet byen tænkes i lag bliver det i højere grad muligt at anvende parkour på bygningen, da det bliver en mulighed at færdes på tage. I det hele taget øges mulighederne for at danne en varieret parkourbane, der kan drage fordel af niveauforskellene i bygningen og give mulighed for spring der ikke ville være tilgængelige i byens rum ellers. Når der dannes rum specielle steder hvor der er mulighed for at blive ser skabes der desuden for at iscenesætte sig selv, bevægelsen og kulturen bag sporten. Som en del af at udarbejde en kompakt by, bliver der dannet tilgængelige rum på f.eks. tage. Dette giver det offentlige rum en udsigt, der normalt er forbeholdt penthouselejligheder. Dermed gives der en ekstra dimension til det offentlige rum. Samlet set er det at tænke offentlige rum i flere niveauer, med til at skubbe til forestillingen om, hvad det offentlige rum er og hvordan det bør udformes.

Konkret er der i projektet arbejdet med at tagflader bliver tilgængelige gennem etableringen af overgange til parkour. Dermed er størstedelen af de horisontale flader frit tilgængelige for offentligheden. I udformningen af bygningen er det ligeledes tænkt ind, at en horisontal flade er en offentlige flade, og der er igennem denne tankegang blevet etableret et grønt område ovenpå et parkeringsareal, og et andet grønt område på taget af en butik. Dette giver brugbare offentlige rum, mens en høj bebyggelsesprocent bibeholdes.

Det er i projektet lykkedes, at gøre de fleste horisontale flader tilgængelige. En del af disse flader er dog kun offentlige i forbindelse med parkourforløbet, så det er en begrænset form for offentlighed. Dog har den generelle tankegang bidraget med en række positive elementer til designet, så selvom der kunne ønskes flere offentlige arealer andre steder, er det lykkedes i projektet at implementere en tankegang, om at byen skal tænkes i flere lag.

Sammenhæng med byen

Der er i projektet arbejdet med at binde projektområdet op på midtbyen. Dette er blandt andet gjort for at trække unge mennesker til området. Da der er en stor gruppe af unge mennesker i midtbyen og i Bruuns Galleri, er disse forsøgt trukket ind på området for at blive aktiveret. At binde området op på midtbyen vil ikke blot trække unge til, men også en bred gruppe af mennesker til området. Dette vil give en varieret gruppe af mennesker, hvilket vil gøre det muligt at danne rammerne for et open-minded space. Dermed bliver det i højere grad muligt at få folk til at acceptere de anderledes regler for området, idet det er tilladt at kravle på bygningen. Ydermere har det været vigtigt at binde området op på byen, for ikke at danne et isoleret område, der ikke eksisterer i

Layout.indd 91 02-01-2012 07:42:00

folks bevidsthed. Da området ikke har været tilgængeligt for offentligheden, mens det har været et industriområde, er det nødvendigt at programmere således at der trækkes folk til området, da det ellers fortsat ikke vil anses for en del af byen.

For at trække folk til området er der etableret en shopping-sløjfe, der gør det oplagt at besøge området som en del af en shoppingtur i midtbyen. Ved at lave en naturlig rute fra Bruuns Galleri, ind på området og tilbage til Bruuns Galleri kan området besøges som en del af besøget i Bruuns Galleri. Dette kan lokke en del af Bruuns Galleris store besøgstal ind på området. Ved at etablere et stærkt sportsbrand der sammen med DGI-huset, kan danne en identitet for området som et sportscenter, er det desuden muligt at gøre området kendt som noget specielt i byen. Sidst er tilgængeligheden blevet øget, for at sikre at det er muligt og let at komme til området.

Projektet har dermed gjort noget aktivt for at trække unge mennesker til området, men da Bruuns Galleri er indadvendt kan det være svært at sikre at der også kommer et flow forbi projektområdet. Med programmeringen af butikker er der dog en sammenhæng i funktioner, hvilket kan gøre det oplagt at besøge området. At området har en identitet som et sportscenter kan dog tiltrække en del unge der allerede er aktive. Disse kan være med til at generere liv på pladsen og tiltrække flere og andre grupper.

Samlet set er der blevet dannet en Urban legeplads, der gør det muligt at bruge byen aktivt og kreativt til bevægelse. Dette er blevet uarbejdet med grundlag i de tre koncepter Parkoursti, Byen i lag og sammenhæng med byen. Designet opfordrer til at byen bruges til bevægelse og er dermed med til at aktivere byens borgere, som er målet for dette projekt, og samtidig er et af hovedmålene i Aarhus kommunes kommuneplan.

Layout.indd 92 02-01-2012 07:42:00

PERSPEKTIVERING

Et at de vigtigste elementer i dette projekt har været at forsøge at programmere parkour. Dette er der blevet arbejdet med på flere niveauer, både et overordnet niveau rundt i området, og en større detaljering i overgange mellem niveauer i bygningen. Den overordnede programmering af parkour, har primært været en del af projektet for at sikre at hele området kunne identificeres med parkour og for at lave et forløb der kunne følges. Detaljeringen af overgangene er vigtigt for at programmeringen fungerer rent funktionelt. Men hvad sker der når det forsøges at programmere parkour?.

At programmere parkour er ikke en let opgave for en planlægger. Ideologien for parkour er som beskrevet i den teoretiske ramme blandt andet at bryde med reglerne og det styrende design der findes i byens rum i dag. Det kan dog diskuteres om det er vigtigt at bryde reglerne, eller i stedet bryde fri og selv kunne bestemme hvilken vej man skal bevæge sig. Da der ikke er nogen regler indenfor selve parkoursporten og de der dyrker parkour i de fleste tilfælde ikke bryder loven, må det vigtigste element anses for at være at bryde fri fra andres bestemmelse.

Men når parkour så programmeres opstår der konflikter med ideologien. Så snart parkour bliver programmeret, bliver det dikteret at her er der mulighed for at dyrke parkour og her er faciliteter. Paradoksalt nok bliver det at bryde rammerne så, ikke at dyrke parkour, eller gøre det ved siden af. Men hvis parkouren udøves ved siden af faciliteterne er der ikke nogen grund til at placere dem i første omgang. Det er altså svært at programmere parkour.

Det samme er gældende hvis der ses på planlægningen af parkour på et mere generelt niveau, nemlig for legen i byens rum. Her er konklusionen ligeledes at det er svært at programmere leg, da det handler om at bryde fri fra normerne i samfundet. På Amager har det tilsyneladende kunnet lade sig gøre at programmere parkour. Dette endda med særlig stor succes. En af de vigtigste årsager til dette er at parkourudøvere har været en del af designprocessen. Dermed er der sat ekstra stor fokus på funktionaliteten og det er muligt at danne nogle faciliteter med ekstra gode muligheder. Ydermere har pakourklubben fået en ejerskabsfornemmelse og vil derfor gerne sikre sig at det bliver brugt, og bruger det derfor også selv.

At det er lykkedes at programmere parkour på amager ændre ikke på det faktum at det bør være svært at programmere hvis ideologien grundlæggende er ikke at gøre som der er programmeret. Derfor er det værd at spørge sig selv om ideologien forsvinder en smule ved at programmere parkour så tydeligt som der er gjort på amager. Ideologien er forsvundet mod at opnå en ekstra stor funktionalitet. Dette projekt har forsøgt at bibeholde det at træne i byen, men alligevel være programmeret i et begrænset omfang. Det må dog konkluderes, at så snart der tænkes at der skal være mulighed for at udøve parkour, er der allerede stillet krav til funktionalitet. Når der er stillet krav til funktionalitet er der også stillet krav til designet og dermed er parkour blevet programmeret. Det gælder lige meget i hvor høj grad parkour tænkes ind.
I og med planlæggere begynder at planlægge for parkour begynder aktiviteten altså at miste sin identitet. Derfor må der tænkes over hvordan parkour og byplanlægningen tænkes sammen, hvis det overhovedet skal det. En af fordelene ved at parkour er så tydelig programmeret i dette projekt er at det opfordre den brede befolkning til at tage del i sporten. Med stien der leder hen til overgangene er det meget tydeligt at "Bygningen skal betrædes". Dette åbner for en hel ny brugergruppe der måske ellers ikke ville have modet til at tænke ud af rammerne og begynde på parkour. For denne gruppe af nybegynder er det vigtigste element måske heller ikke ideologien, men mere det spændende i at bruge byen anderledes.

Der er derfor basis for i fremtiden at tænke parkour i to forskellige typer. Den første type er nybegynderen der endnu ikke kender til baggrunden til parkour, har erfaringen til at gå ud i byen og gå på opdagelse eller som har modet til at bryde helt fri af de sociale regler. Denne type kan betegnes som den programmerede parkour, hvor faciliteter hjælper til at finpudse øvelser og bevægelsesmønstre, og som er den mere styrede sportsgren. Her kan der være instruktører der hjælper med at vise øvelser og tekniker og skubbe kreativiteten på vej. Denne type parkour kan i høj grad sammenlignes med den traditionelle foreningssport.

Den anden type parkour er den vi kender i dag. Her kan udøverne, når de har trænet længe nok bevæge sig ud i byen på egen hånd. Med træningen i baghånden kan byen undersøges, bevægelsesmønstre prøves af, og den kreative indgangsvinkel til byrummet kan blive implementeret. Her bibeholdes både ideologi og brydningen med reglerne fra samfundet, da parkouraktiviteten fjernes fra hvor den høre til og tages ud hvor den ikke er planlagt.

Drages der parralleler med foreningssport som fodbold kan det groft anses som at det er muligt at gå til træning i klubben, hvor der er faciliteter og trænere på, der kan lære fra sig og forberede de unge på selv at skulle spille. I weekenderne hvor der ikke er fodboldtræning, kan en bold tages med up på vejen, hvor byen danner rammen om sporten et sted hvor den normalt ikke høre hjemme. Nøjagtig på samme måde bliver parkour en sport hvor man mødes i klubben og trænер, og i weekenden afprøves forskellige moves og tricks i byens rum.

Dette projekt er med til at skubbe parkouraktiviteten i

Layout.indd 93 02-01-2012 07:42:00

sådan en todeling. Området programmere parkour og gør det på en meget tydelig måde, der kan få man til at begynde at kravle på bygninger. Da der ligeledes er argumenteret for at overgangene kan bruges som en del af træningen er projektet meget velegnet til nybegyndere. Det er helt tydeligt hvor det kan lade sig gøre at klatre på bygnigen, hvilket gør området let at gå til.

For de mest avancerede udøvere spiller der andre ting ind, end størrelsesforskellen på et hop. De trænede udøvere bruger i højere grad mindre elementer som en ujævn facade til at udøver deres parkour. Den detaljegrad har dette projekt ikke været omkring, men hvis mulighederne tænkes ind, vil det få projektet til at have én endnu tydeligere profil, og endnu flere muligheder for alle niveauer og grupper. Projektet har dog arbejdet med en svingende sværhedsgrad der skulle gøre det muligt at udfordre de øvede i lang tid. Som øvede, vil det desuden blive mere og mere oplagt at bryde fri fra parkourstiens dikterende retning, og i stedet skabe sin egen vej gennem byens rum, fra det ene parkourelement til det andet. Derved har selv den øvede mulighed for at bryde fri fra de dikterende rammer og stadig udnytte områdets elementer til parkour.

Det skal altså overvejes i fremtiden om parkour overhovedet kan og skal programmeres, og hvilken rolle det skal spille. Skal parkour i højere grad være en folkesport og programmeres i sammenhæng med de fleste mindre haller, eller skal parkour fortsat være en undergrundssport de fleste er fascineret af, men de færreste dyrker.

En anden diskussion der er relevant at tage i forbindelsen med programmeringen af parkour er indgangsvinklen til det. Siden det handler om at finde sine egne veje og ikke lade sig styre af planlægningen kan det være svært at sikre en ordentlig planlægning, da der ikke er en konkret bevægelse af designe efter.

Projektet har arbejdet med at undersøge en række bevægelser, bryde dem ned i mindre elementer, og derefter sat dem sammen til sammenhængende bevægelsesmønstre. Der er konkret i designet arbejdet med parametre som at undgå mørke hjørner og steder at gemme sig, frem for at designe et specifikt mønster. Herefter er resultatet blevet undersøgt for at sikre en god funktionalitet og det er yderligere tilpasset for at opnå det bedste resultat.

Hvis der fokuseres på funktionaliteten og kun den, kan det blive meget oplagt at fokusere på enkelte bevægelser banen er optimeret til. Der vil hele tiden være ændringer der kan laves for at det ene eller andet løb bliver bedre, og dermed bliver der en rigtig, en næsten rigtig og en forkert vej. Den ene bevægelse vil være den det bliver styret af til sidst. Selvom det kan lade sig gøre at lave mulighed for en lang række forskellige kombinationer er der en risiko for at en tænkt bevægelse bliver for tydelig.

Designes der kun efter tilfældigheder for at undgå at fremhæve nogen som helst bevægelse risikeres det at funktionaliteten ikke er god nok. Selvom det i høj grad handler om at udfordre kreativiteten kan et design var så mangelfuld på muligheder at der findes andre alternativer for træningen. Dette projekt har anvendt en blanding af de to metoder, hvor der først designes efter andre parametre og derefter kontrolleres funktionaliteten, som også optimeres gennem en bearbejdning. Denne arbejdsmetode har dette projekt haft gavn af og har været anvendt konsekvent.

Layout.indd 94 02-01-2012 07:42:00

Layout.indd 95 02-01-2012 07:42:01

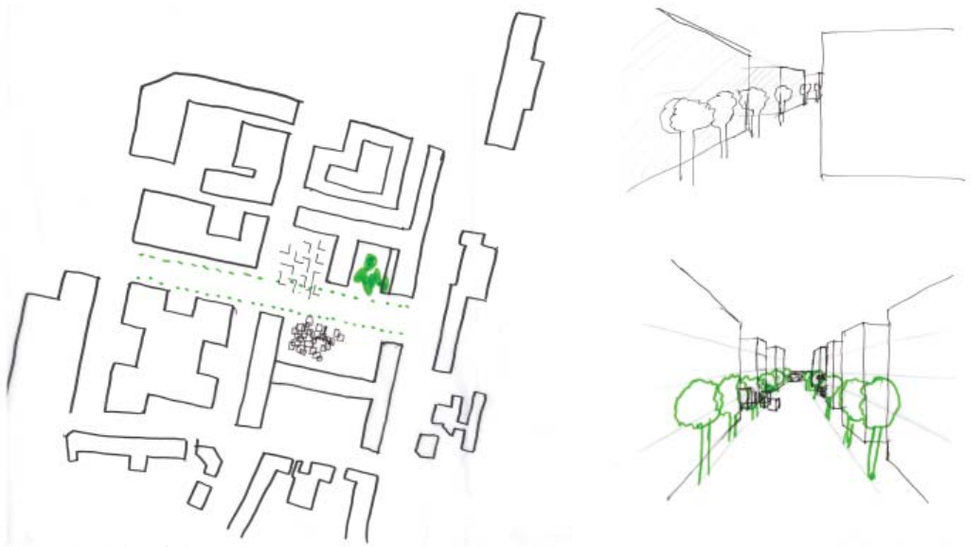
APPENDIX

DESIGNPROCESS

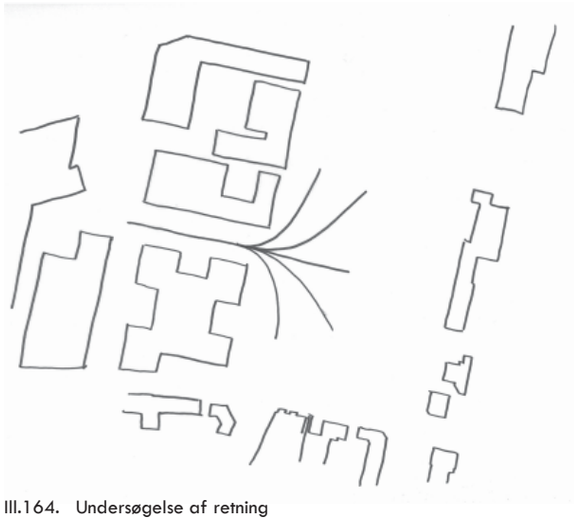
Der har igennem projektet været en løbende proces hvor forskellige problemstillinger er blevet undersøgt. Problemerne har alle en relation til hinanden og forløbet er derfor ikke helt liniært. Processen er dog for enkelthedens skyld forklaret linecært, gennem en række hovedpunkter der er blevet arbejdet med. Ved hvert punkt vil målet være beskrevet samt en retning der blev arbejdet videre i.

Retning

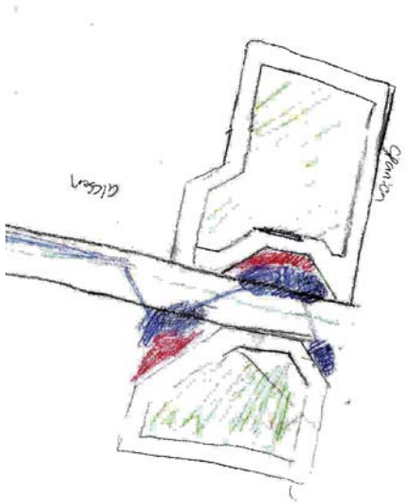
Der blev hurtigt i analysen fastslået at en akse løb mellem projektområdet og Bruuns Galleri. Denne akse blev undersøgt, sammen med en andre muligheder for en bevægelse der gik mere nordligt, eller sydligt. Alle forsøg blev undersøgt med det udgangspunkt at der skulle være sport i forbindelse med bevægelsen. Rummelig skitser var en vigtig del at værktøjet for at forstå oplevelsen af sammenhængen med Bruuns Galleri.



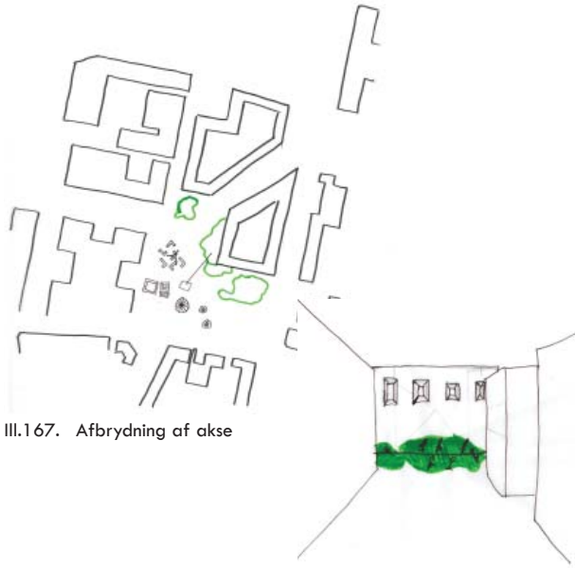
Ill.165. Styrkelse af aksen



Ill.164. Undersøgelse af retning

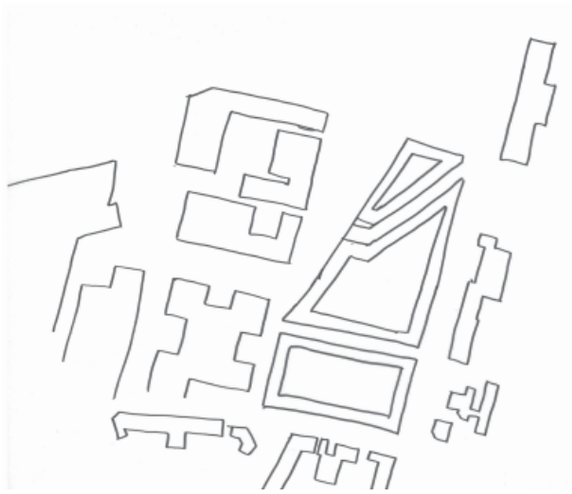


Ill.166. Styrkelse af aksen

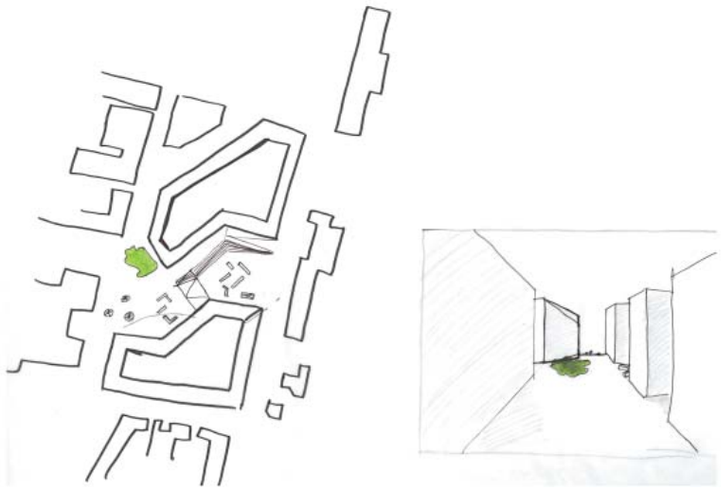


Ill.167. Afbrydning af akse

Layout.indd 98 02-01-2012 07:42:01



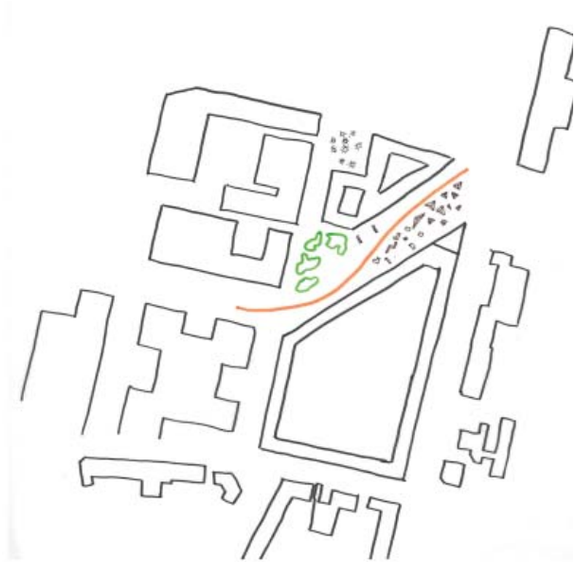
Ill.168. Afprøvning af skarp retningscændring



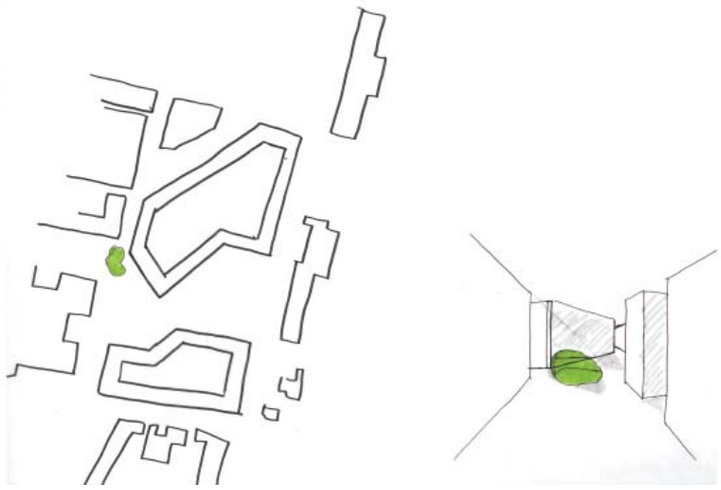
Ill.169. Afprøvning af retningscændring for den ene side, og fortsætning af aksen fra den anden

Konklusion

I tilfælde af en forstærkning af aksen ville det være nødvendigt med et vigtigt element for enden. Dette var der kun i ringe grad plads til på projektområdet, så en akse ville ende i ingenting. Der blev derfor arbejdet med at fortsætte aksen i den ene side, mens den anden blev brudt (se tegningen til højre). Derfor blev anderledes bevægelse undersøgt. I de tilfælde hvor en skarp drejning fandt sted var afbrydelsen af aksen meget brat, og der blev i stedet arbejdet med en blød drejning på projektområdet. Det blev i arbejdet desuden klart at denne drejning kunne foregå i forbindelsen ed etableringen af en plads.



Ill.170. Afprøvning af let retningscændrœning

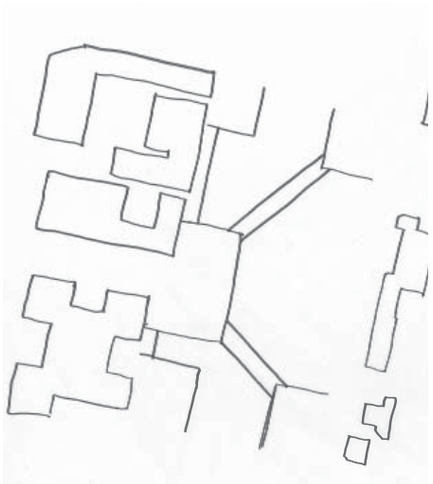


Ill.171. Afprøvning af let retningscændrœning

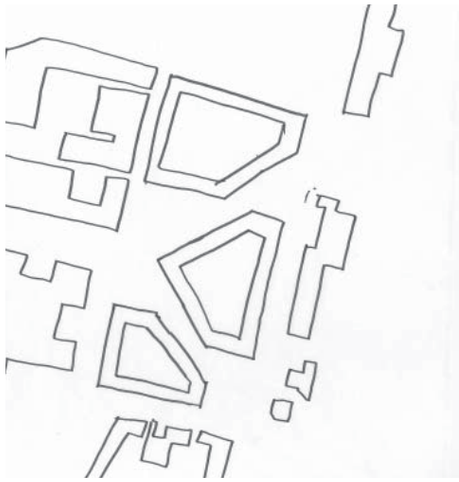
Layout.indd 99 02-01-2012 07:42:04

VÆGTNING

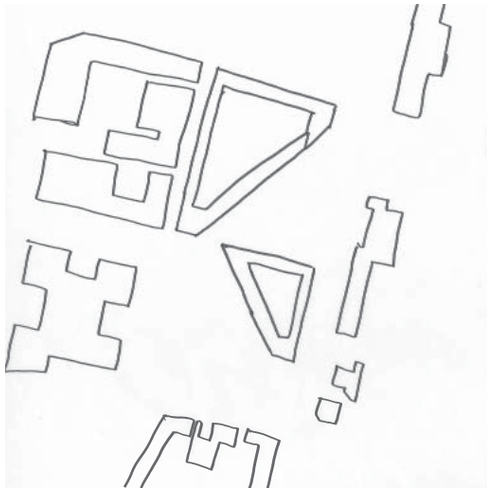
Der blev efter at have undersøgt at en retning arbejdet med hvorvidt denne retning skulle have et nord eller sydgående knæk, eller evt. begge dele. Den indbyrdes vægtning mellem de to retninger blev desuden undersøgt gennem etableringen af en "sportsplads".



Ill.172. Undersøgelses af vægtning mellem to retninger



Ill.173. Ligeværdig vægtning i mødet med en spids

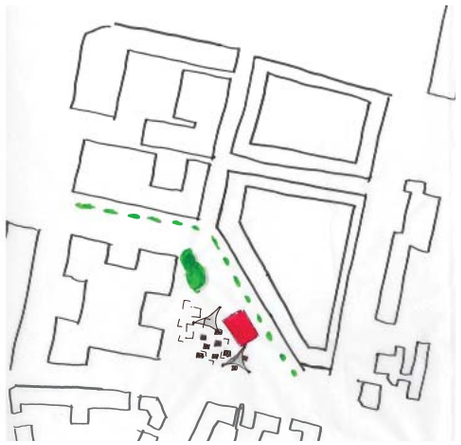


Ill.174. Hovedvægt på sydlig del, men en åbning åbner ind til en næsten lige så stor og vigtig plads

Ill.175. Hovedvægt på nordlig del med etablering af plads, men med en allé i både nord og sydgående retning

Ill.176. Hovedvægt mod syd, med etableringen af en plads, dog med en et rum mod nord, dog af mere privat karakter

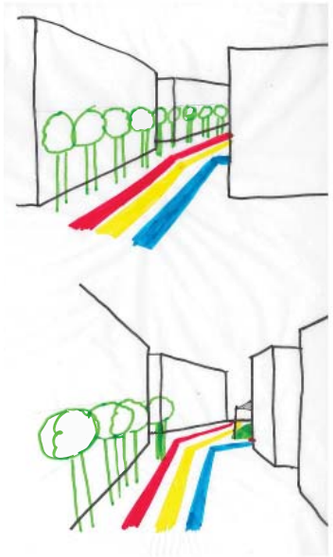
Layout.indd 100 02-01-2012 07:42:06



Ill.177. Hovedvægt på sydlig del, med etablering af plads, men uden adgang mod nord.

Ill.178. Undersøgelse af perspektiv ift. ovenstående løsningsforslag

Ill.179. Hovedvægt i midten, med etableringen af en mindre plads, hvor retningen bøjes en smule



Ill.180. Undersøgelse af perspektiv ift. ovenstående løsningsforslag

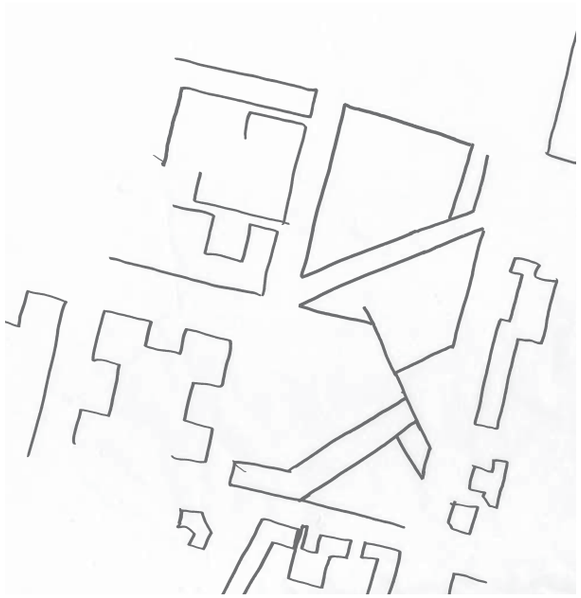
Konklusion

Der blev i denne del af processen besluttet at arbejde videre med en vægtning i midten i en let sydlig retning. Dette giver mulighed for at øge tilgængeligheden fra spanien med etableringen af en forplads. Desuden danner bygningen en afgrænsning fra pladsen mod de omkringliggende veje, der ikke vilde være opnået hvis en plads var gået helt til projektområdets grænse.

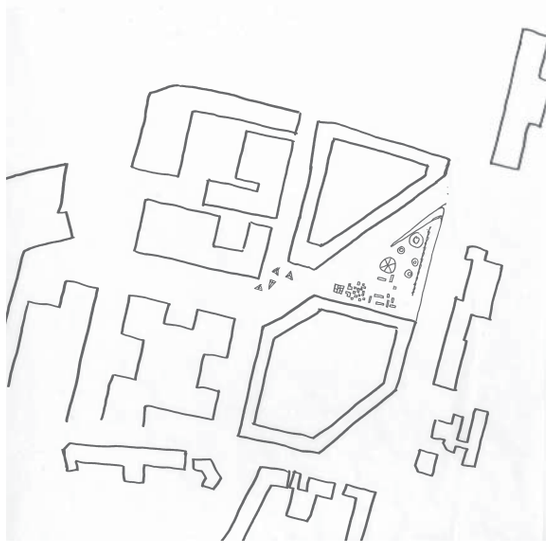
Layout.indd 101 02-01-2012 07:42:09

PLADS

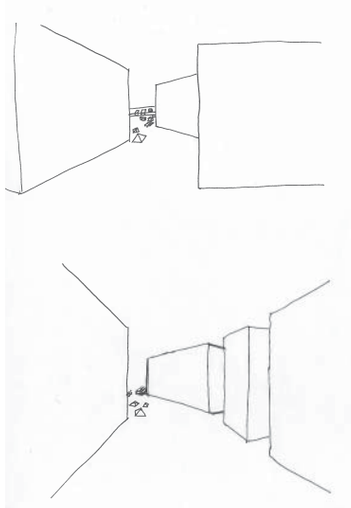
Med fastlægningen af en retning og vægtning, blev udformningen af en plads undersøgt. Denne undersøgelse var baseret på en todelt plads, som havde, som tidligere nævnt, en række kvaliteter. Disse undersøgelser var baseret på de tidligere ønsker om en retning i nedadgående retning, en vægtning med en plads i midten, og en todelt plads, med en åbning ud mod Spanien. Der var stor fokus på opdelingen og størrelsen af pladsen mod Spanien og den indre plads.



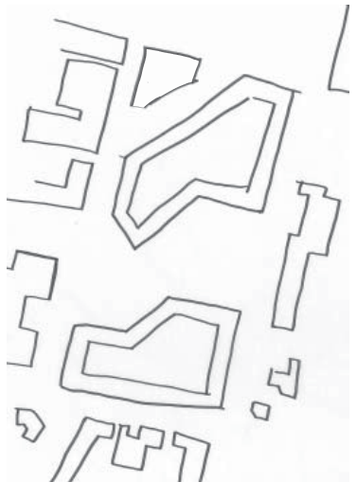
Ill.181. Undersøgelse af pladsen tog udgangspunkt i opdelingen af en indre og ydre plads



Ill.182. En lille indre plads leder til en stor åben plads ud mod Spanien.



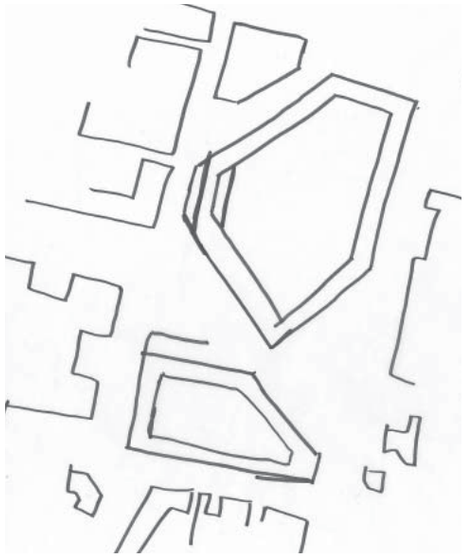
Ill.183. Rummelig skitse ift. den situationen beskrevet til venstre



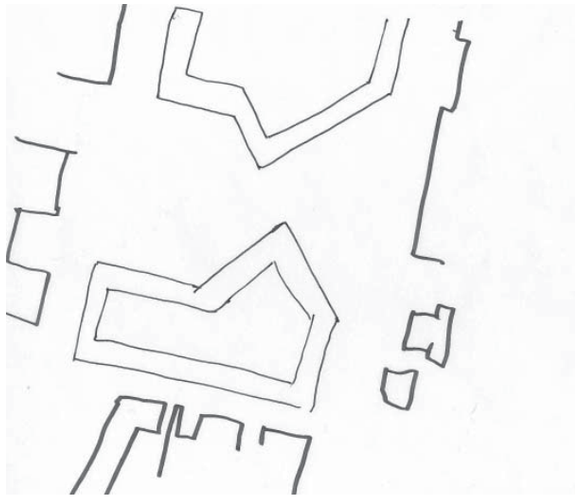
Ill.184. De to pladser er udformet ligeværdigt med stor sammenkobling, således pladsen kan anses som en stor plads

Ill.185. En tydligere afgrænsning mellem de to pladser, men stadig af samme størrelse og karakter

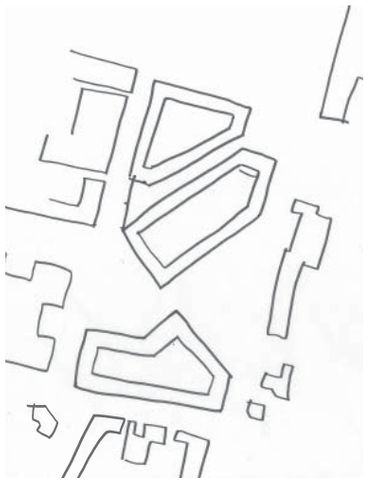
Layout.indd 102 02-01-2012 07:42:12



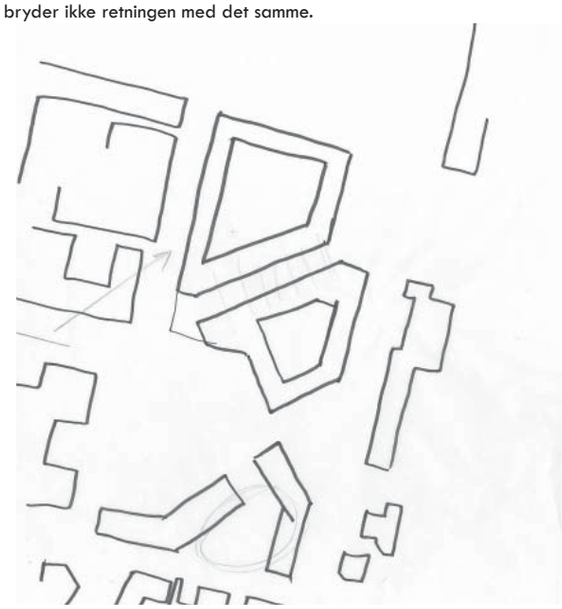
Ill.186. Endnu tydligere afgrænsning mellem de to pladser, men stadig af samme størrelse og karakter



Ill.187. En mindre ydre plads, giver mere plads og større vigtighed til den indre plads hvor der støjen er afskærmet. Den nordlige bygning bryder ikke retningen med det samme.



Ill.189. En vægtning og sammenkobling af samme stil som ovenstående, men et knæk på bygningen giver en mindre sammenhæng



Ill.188. En endnu mindre ydre plads, giver mere plads og større vigtighed til den indre plads hvor der støjen er afskærmet.

Konklusion

Det blev konkluderet at det var vigtigt at den indre plads var større og af en anden og vigtigere karakter end den ydre plads for at samle hovedvægten af aktivitet væk fra Spanien. Ved at lade bygningerne lukke sammen og kun danne en mindre åbning, minimeres generne af støj fra Spanien. Med etableringen af en lille forplads blev der åbnet op for flow og fodgængertrafik, men det blev også muligt at få glimt af aktiviteten på pladsen. Den lille forplads er med til at vække nysgerrigheden, da der også her kan forgå ting, dog i mindre grad. Ved ikke at bryde retningen med det samme er der mulighed for at skabe en større indre plads.

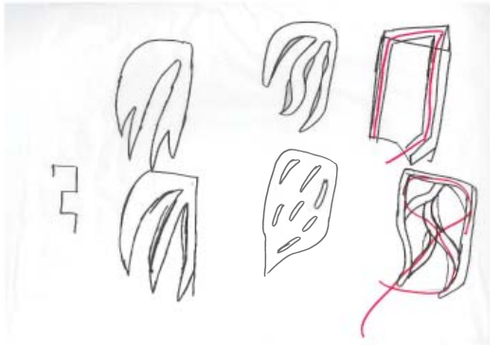
Layout.indd 103 02-01-2012 07:42:15

BYGNING

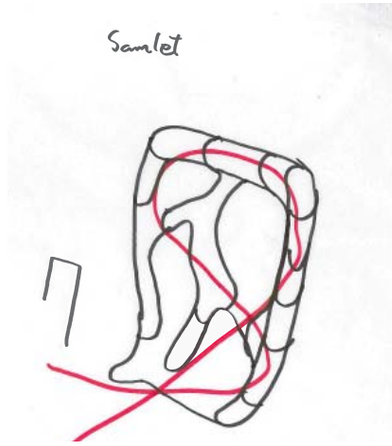
Der har i processen været stor fokus på at etablere en bygning hvorpå det er muligt at bevæge sig. I den forbindelse har anskuelses af bygningen som et massivt bjerg der skulle kunne bestiges. Der er dog blevet undersøgt nogle forskellige formsprog for at kunne klarlægge et overordnet formsprog.

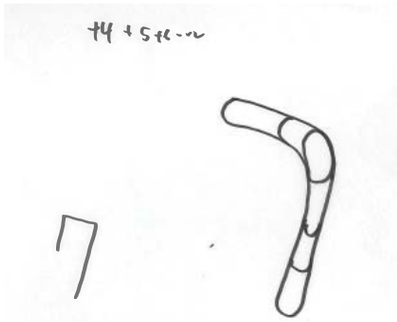
For at kunne skitsere på bygningen har det været nødvendigt at skitsere i forskellige lag, da to etager ikke er ens. Dette har medvirket at skitser for bygningsforslag er udarbejdet som enkelte skitser for hver etage, der samlet set giver en hel bygning. Det har som konsekvens af bygningsmassen været nødvendigt at tænke programmering ind hele tiden for ikke at danne rum der ikke kunne anvendes. Parkourstien er ligeledes blev indarbejdet i bygningen løbende for at sikre at en varieret sti kunne etableres.

Da den nordlige bygningsmasse har været størst og denne har givet anledning til flest komplikationer har fokus i designet i høj grad lagt på denne del af området. Her er udviklet et formsprog og designprincip, der har kunnet videreføres og tilpasses til den sydlige del. Bygningsdesignet er derfor forklaret gennem den nordlige bygning, selvom den sydlige bygning i lige så høj grad har været del af en samlet proces.

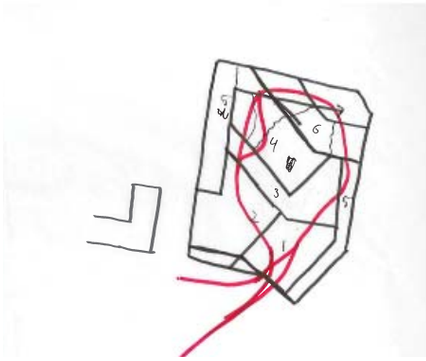


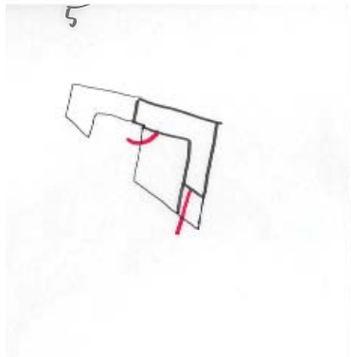
Ill.190. Forskellige overordnede formsprog har været undersøgt

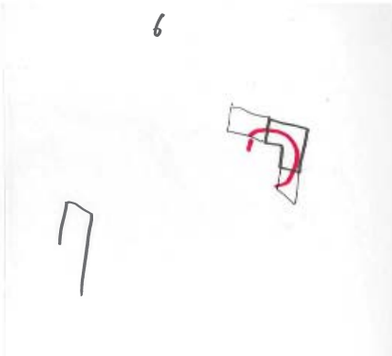




Ill.191. Bygningen anses som et bjerg i forskellige former, der kan bestiges

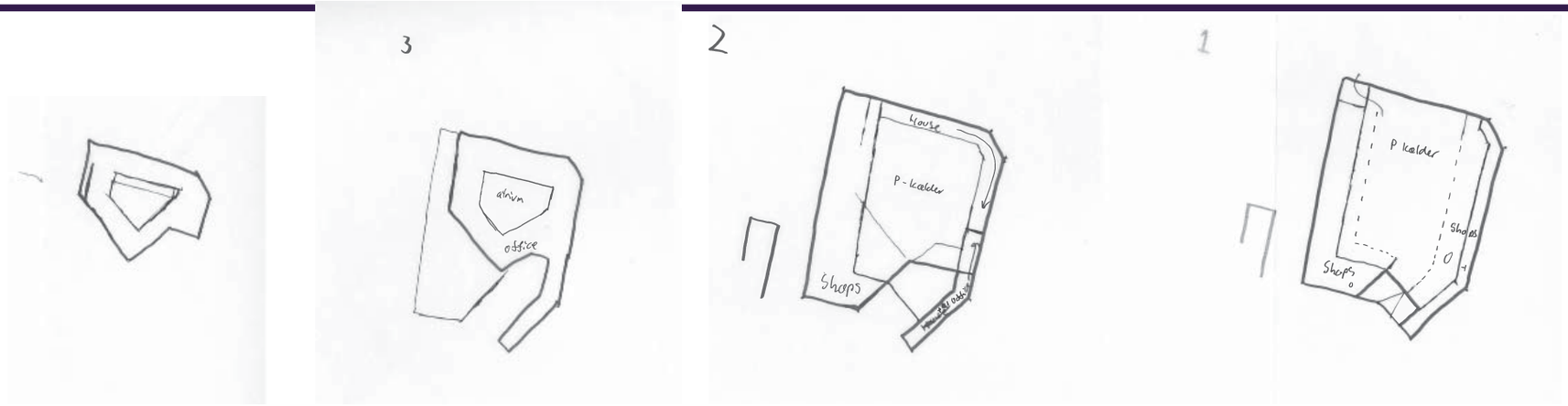




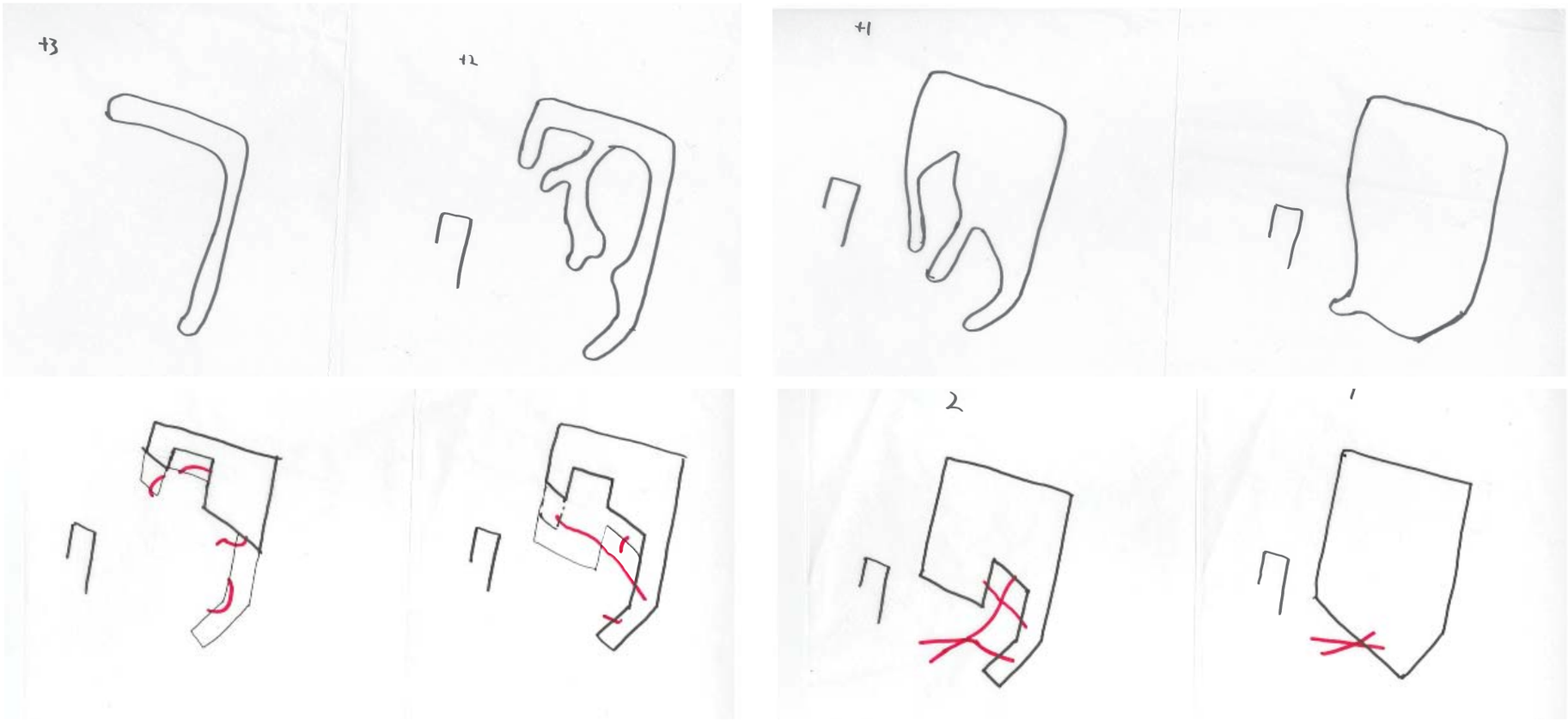


Ill.192. Bygningen anses som et bjerg i forskellige former, der kan bestiges

Layout.indd 104 02-01-2012 07:42:16

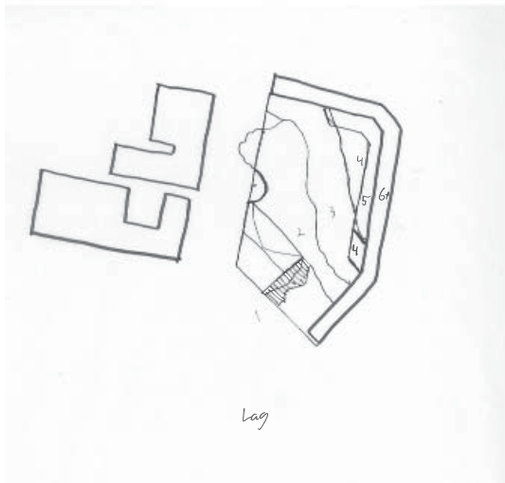


Ill.193. Bygningen anses som et bjerg i forskellige former, der kan bestiges. Der er her arbejdet med et atrirum sådeledes rummende i bygningen kan anvendes



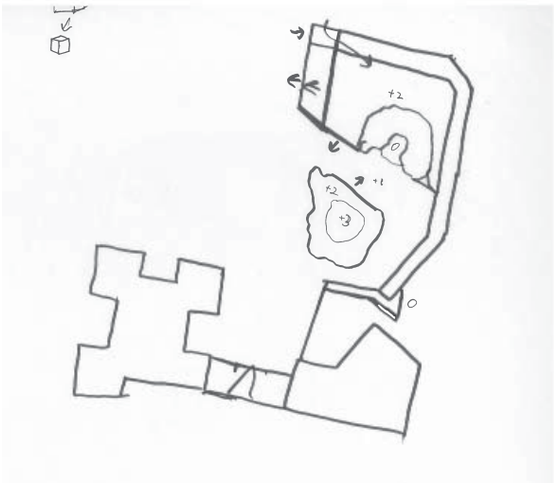
Layout.indd 105 02-01-2012 07:42:21

Efter en række forsøg med en meget massiv bygningsmasse, hvor lys var et af de store problemstillinger, blev bygning i højere grad brudt op. Forsøg med at bryde dele af bygningen fri og placere på pladsen blev afprøvet sammen med forsøg om i højere grad at lave terrasser på bygningen. Dette førte til sidst til en stor bygningsvolumen i bunden, med tyndere bygningselementer på toppen som kunne anvendes til parkourforløbet

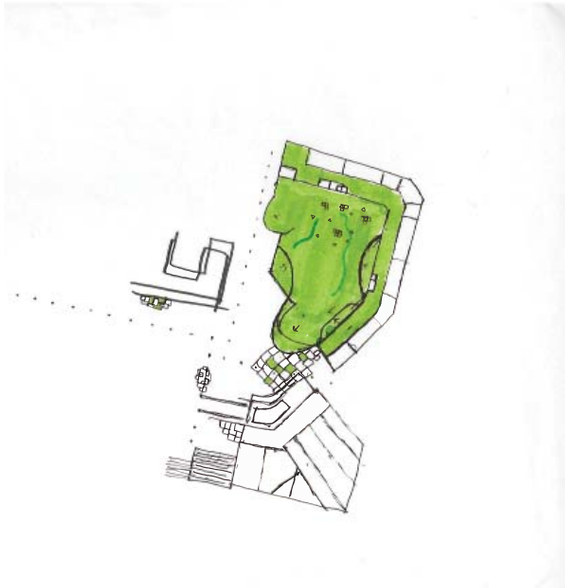


Ill.194. Bygningen som en bakke

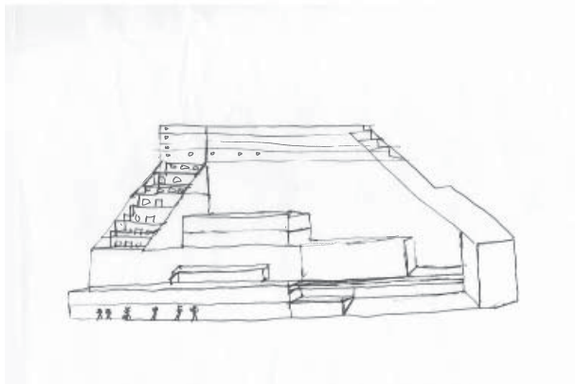
Ill.195. Bygningen som en bakke



Ill.196. opbrydning af bygningsmassen for at skabe rum med lys

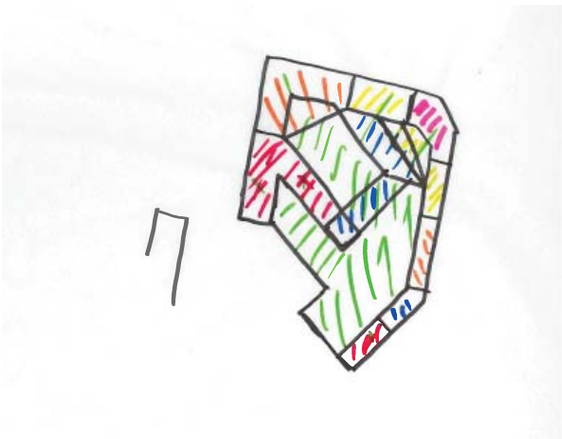


Ill.197. opbrydning af bygningsmassen for at skabe rum med lys



Ill.198. opbrydning af bygningsmassen for at skabe rum med lys

Layout.indd 106 02-01-2012 07:42:25

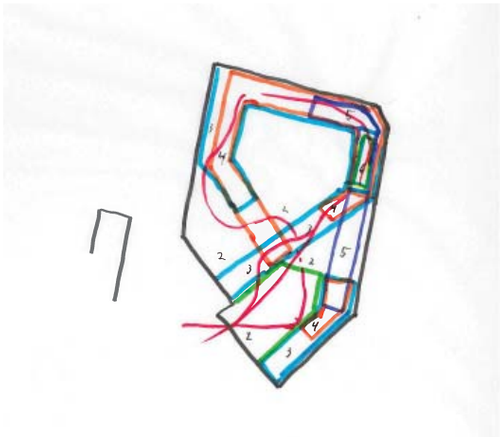


Ill.199. opbrydning af bygningsmassen for at skabe rum med lys

Konklusion

Fra designprocessen blev det konkluderet at det var nødvendigt at etablere en massiv base, hvor programmering kunne finde sted der passede til disse rum. I de højere etager hvor der ikke var programmering til at kunne danne så store lukkede rum blev bygningsmassen brudt op i mindre bygningselementer lignende en karréstruktur. For at imødekomme behovet for niveauspring, og offentlige tilgængelige arealer blev karréstrukturen brudt op så der opstod sådanne kvaliteter.

I designprocessen blev det afprøvet med forskellige formsprog i det indre grønne rum, hvor der blev etableret en landskabelig tilgang til området. Dermed bliver der gået til formgivning af det indre rum med et mål om landskabelige bevægelser og naturlige kurver.



Ill.200. opbrydning af bygningsmassen for at skabe rum med lys

Ill.201. opbrydning af bygningsmassen for at skabe rum med lys

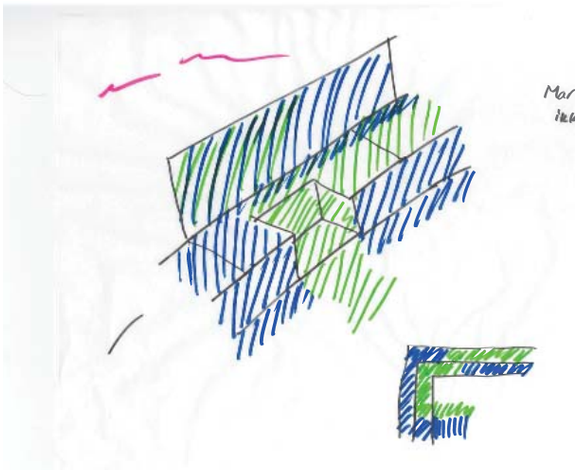
Layout.indd 107 02-01-2012 07:42:28

OVERGANG

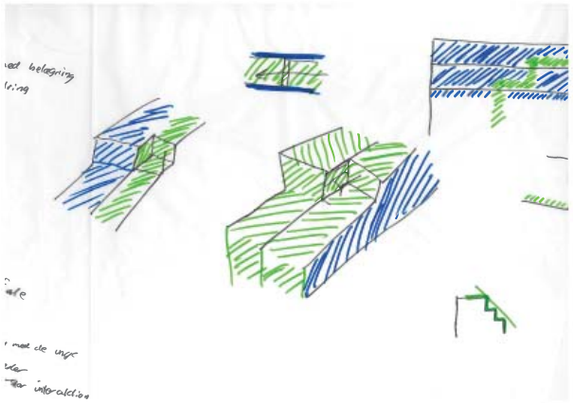
I samspil med bygningsdesignet blev parkourstien indarbejdet og muligheden for overgange mellem niveauer. Dette forløb har løbende skiftet udseende i processen i sammenspil med udviklingen af bygningsvolumenerne, og mødet mellem bygning og parkour forløb er løbende blevet skitseret. For at sikre en overensstemmelse mellem brugerne af bygningen, både udvendigt, og indvendigt er der løbende blevet arbejdet med offentlige og private overgange.

For udformningen af overgangene har det været vigtigt at der ikke har været bestemte korrekte og forkerte veje. Derfor designet af overgangene været baseret på en mindre organiseret tilgang, og en tilgang baseret på at der skulle være variation. Desuden har der været parametre inde over designet, som at minimere mørke hjørner. Overgangene har løbende været tænkt ind i arkitekturen som subtraktioner i bygningsmassen i forskellige udformninger.

Computerprogrammet sketchup har været et vigtigt arbejdsværktøj hvor det er muligt hurtigt at danne rummelige billeder af designet. Der er blevet opstillet designforslag i programmet, som derefter er blevet efterprøvet for mulighederne for parkour. Der har selvfølgelig i etableringen af forslagene været tænkt mulige bevægelsesmønstre ind, men for at sikre en stor variation og funktionalitet er alle overgang blevet undersøgt for mulige bevægelsesmuligheder.

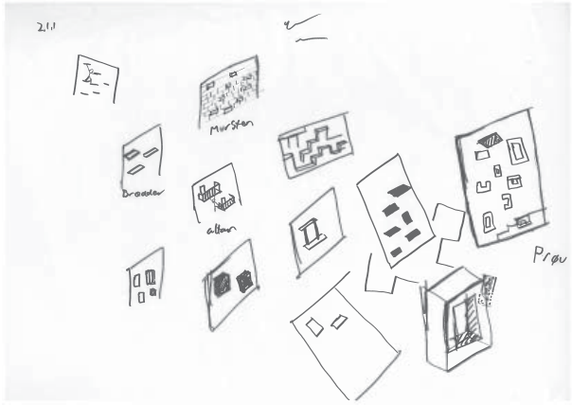


Ill.202. Der er løbende arbejdet med offentlige og private facader



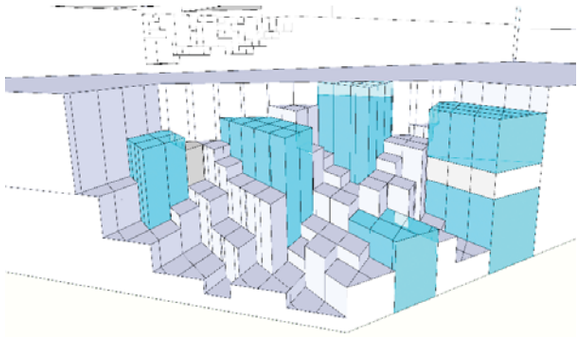
Ill.203. Der er løbende arbejdet med offentlige og private facader

Ill.205. Parkourforløbet er løbende blevet tænkt ind i bygningen som subtration af facaden.



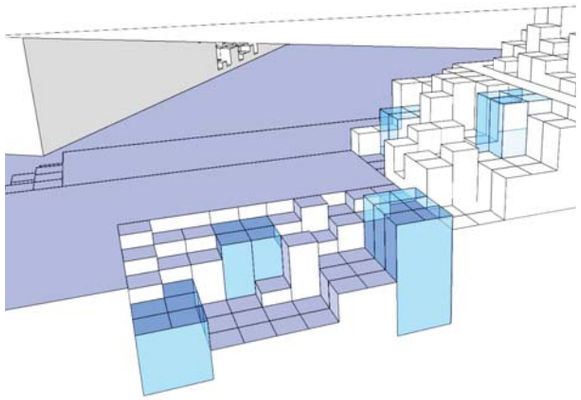
Ill.204. I arkitekturen er der arbejdet med mange forskellige former for aktiverende facader og måder hvorpå bygningen kan indgå i parkourforløbet

Layout.indd 108 02-01-2012 07:42:31



Ill.206. Eksempel på et forslag til en af overgangene

Ill.208. Eksempel på analysen af en overgang



Ill.207. Eksempel på et forslag til en af overgangene

Ill.209. Eksempel på analysen af en overgang

Layout.indd 109
02-01-2012 07:42:36

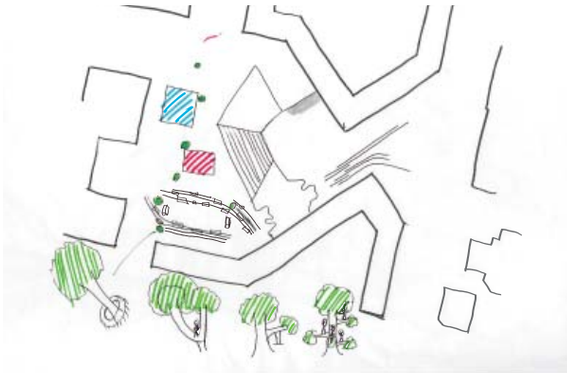
PLADSDETALJERING

Detaljeringen af pladsen er primært sket af to omgang. En gang før detaljeringen af bygningen og en anden gang efter detaljeringen af bygningen. Dette er sket for at bygningen først og fremmest skal være påvirket af hvad sker i uderummet, da livet på området programmeres før livet i bygningen. Det er dog vigtigt at de to ting spiller sammen, og i særlig stor grad i dette projekt. Derfor blev der udarbejdet løst med pladsen på et forholdsvis højt detaljeniveau, før pladsen endelig design blev passet helt sammen med bygningerne.

Det har været stor betydning for detaljering af pladsen at håndtere det store niveauspring der findes mellem projektområdet, spanien og værkmestergade. Derfor er der blevet arbejdet meget intenst med hvordan disse højdeforskelle kunne give kvaliteter til både rummelighederne på pladsen, men også til udarbejdelsen af et område der kan udnyttes til parkour. Derfor er arbejdet meget med trapper og ramper gennem hele processen. I den første detaljering af pladsen var der desuden fokus på at etablere historiske elementer i området, sammen med programmeringen af andre sportsgrene.

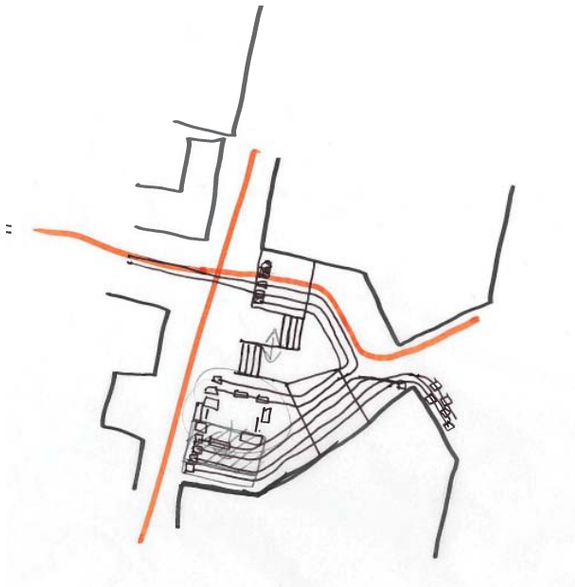
I anden omgang af detaljeringen var det blevet slået mere fast i analysen at det ikke var nødvendigt i så høj grad at anvende historiske elementer, da historien var fortalt i området, og det ville blot være den samme historie, med elementer af mindre historisk værdi. Fokus lå derfor i højere grad på hvordan parkourstien forløb på pladsen, og hvordan principper som scenen kunne indarbejdes. Mængden af sport var ligeledes blevet nedtonet, for at fremhæve fokus på parkourforløbet og sammenspillet med bygningerne.

1. iteration

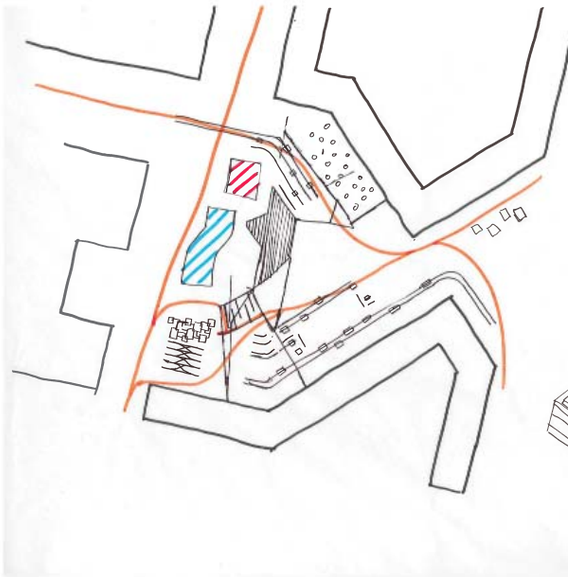


Ill.210. Fokus på niveauabsorbering gennemetablering af trapper og skrå flader.

Ill.211. Fokus på niveauabsorbering gennemetablering af trapper og skrå flader.



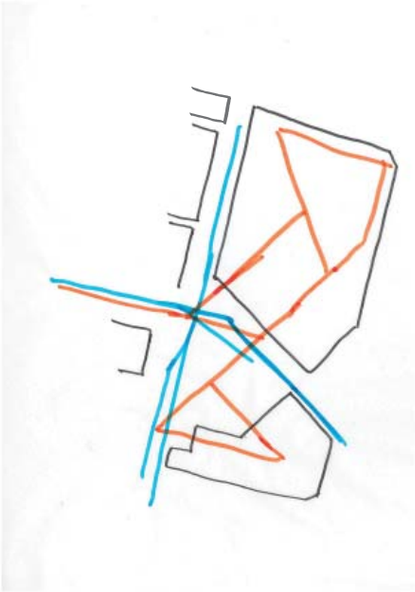
Ill.212. Fokus på etablering af jernbanespor som et historisk element



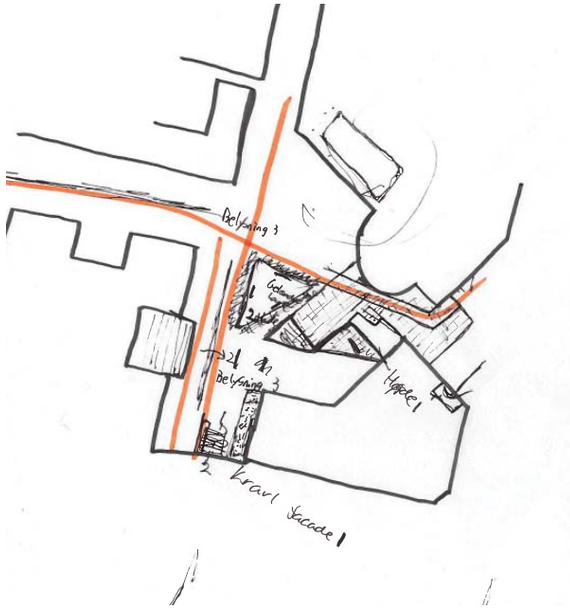
Ill.213. Fokus på etablering af jernbanespor og andre sportsfaciliteter

Layout.indd 110 02-01-2012 07:42:41

2. iteration



Ill.214. Fokus på parkourforløbet og sammenhæng med bygningerne



Ill.216. Fokus på parkourforløbet og parkour på pladsen

Ill.217. Fokus på parkourforløbet og parkour på pladsen

Ill.215. Fokus på parkourforløbet og sammenhæng med bygningerne og de grønne offentlige arealer herpå

Layout.indd 111 02-01-2012 07:42:46

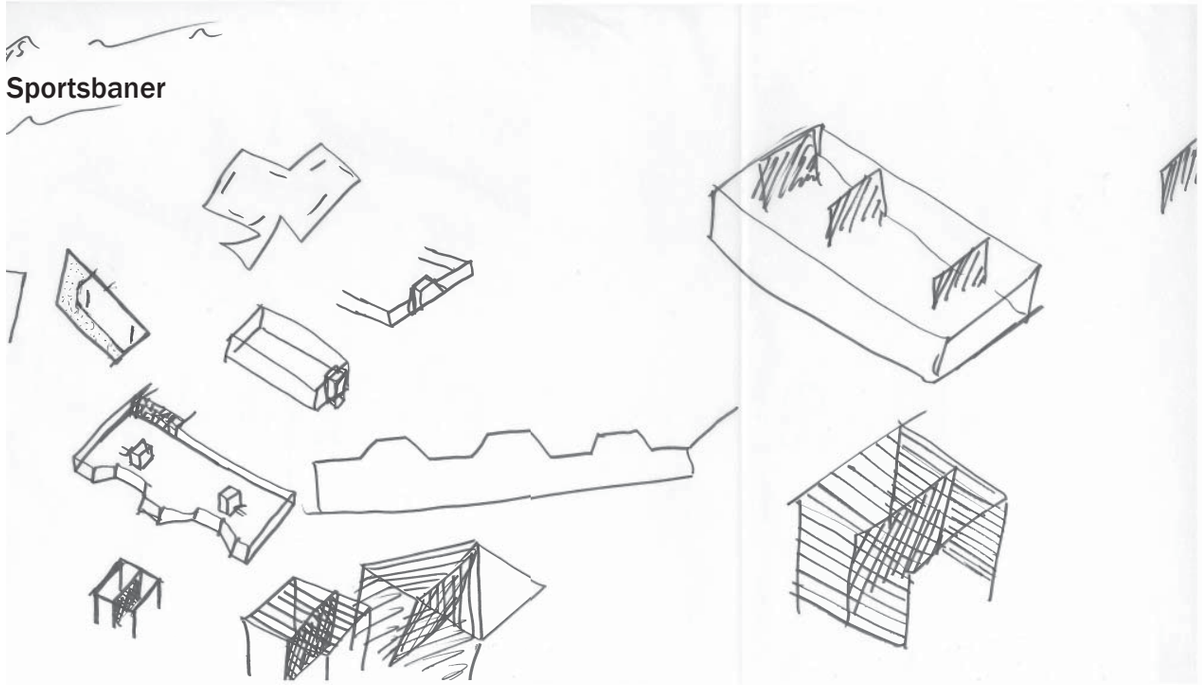
BYRUMSINVENTAR

Der er løbende i projektet blevet arbejdet med byrumsinventar af forskellig karakter. I begyndelsen af projektet hvor der blev arbejdet med at bibeholde en del af historien på området, var der stor fokus på at anvende dele af komponenterne fra komponentværkstedet i designet på området. Dette kom til udtryk ved at bibeholde nogle af de bogier der blev repareret på værkstedet, eller at etablere nogle rullende kasser der kunne køre på skinnerne, som skiftende programmering. Disse kasser kunne både være bander i boldspil, siddeelementer og del af parkourtræningen.

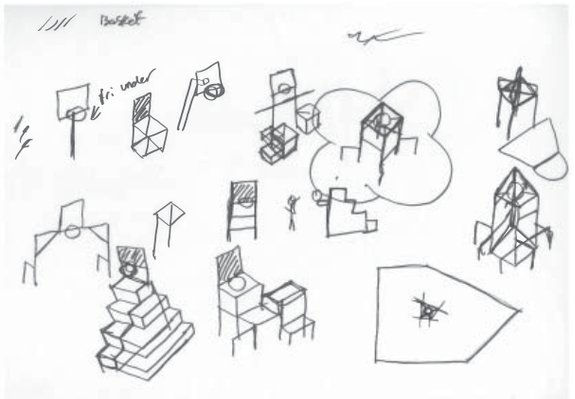
Under en del af den tidlige del af projektet var det desuden aktuelt at etablere flere sportfaciliteter. Disseskulle ligesom parkour ikke være bundet af de normale regler, og blev derfor designet til på forskelig vis at spolere reglerne. F.eks. blev fodboldbaner med flere mål udhviklet, eller en bane med målene der står ryg mod ryg. Basketballkurve blev designet med flere kurve eller som en del af inventar til andet formål som parkour.

Belysningen på pladsen har løbende været tænkt ind på forskellig vis. Disse har hovedsageligt været på møder hvorpå armaturet kunne inddrages i den øvrige programmering såsom parkour. Det er blandt andet eksemplificeret ved belysning i et gelænder der var indarbejdet i parkourforløbet, lygtepæle der slog knuder for at gøre det muligt at klatre i dem eller lign. Byrumsinventaret er til sidst tænkt ind på forskellig vis hævningen af firkantede kasser som er dominerende på pladsen

Sportsbaner

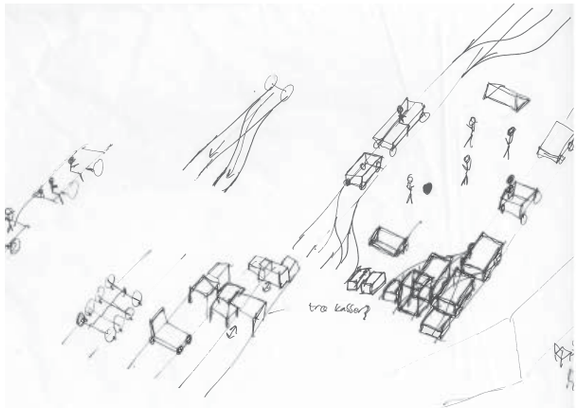


Ill.218. Boldbaner designet så det ikke er muligt at udføre almindelig sport



Ill.219. Boldbaner designet så det ikke er muligt at udføre almindelig sport

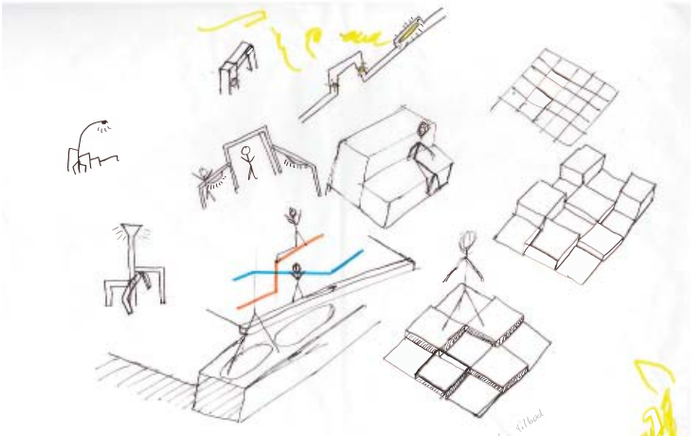
Historisk elementer



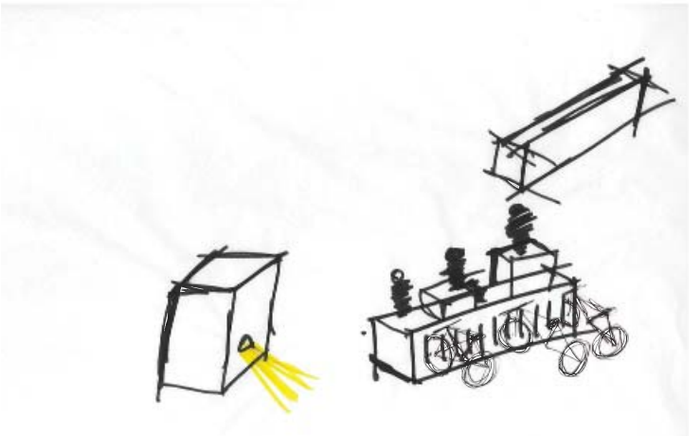
Ill.220. Jernbanespor bevaret med rullende elementer som en del af bevarelsen af historien

Layout.indd 112 02-01-2012 07:42:51

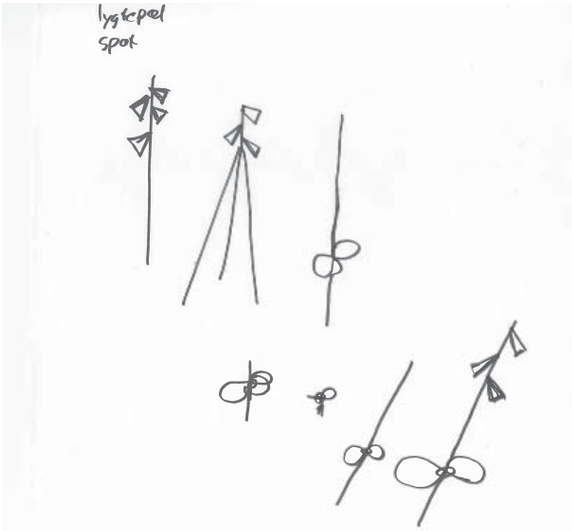
Belysning



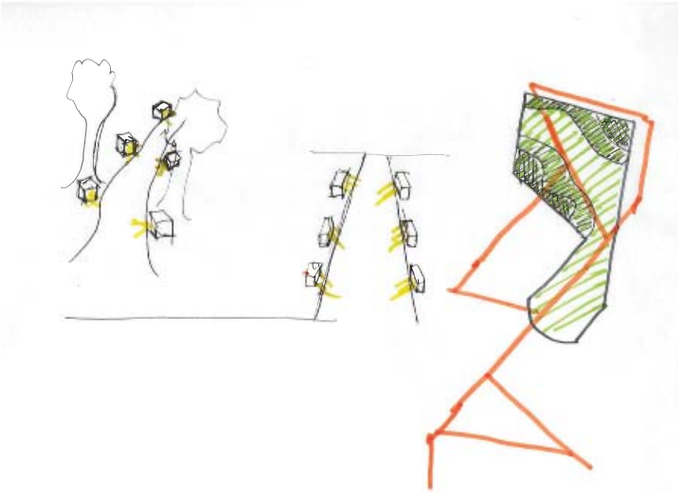
Ill.221. Forskelligt belysningsinventar



Ill.223. Byrumsinventar tænkt ind i pladsen koncept med hævet kasser



Ill.222. En lygtepæl der slå knuder så den kan bruges til parkour



Ill.224. Byrumsinventaret tænkt ind i andre situationer

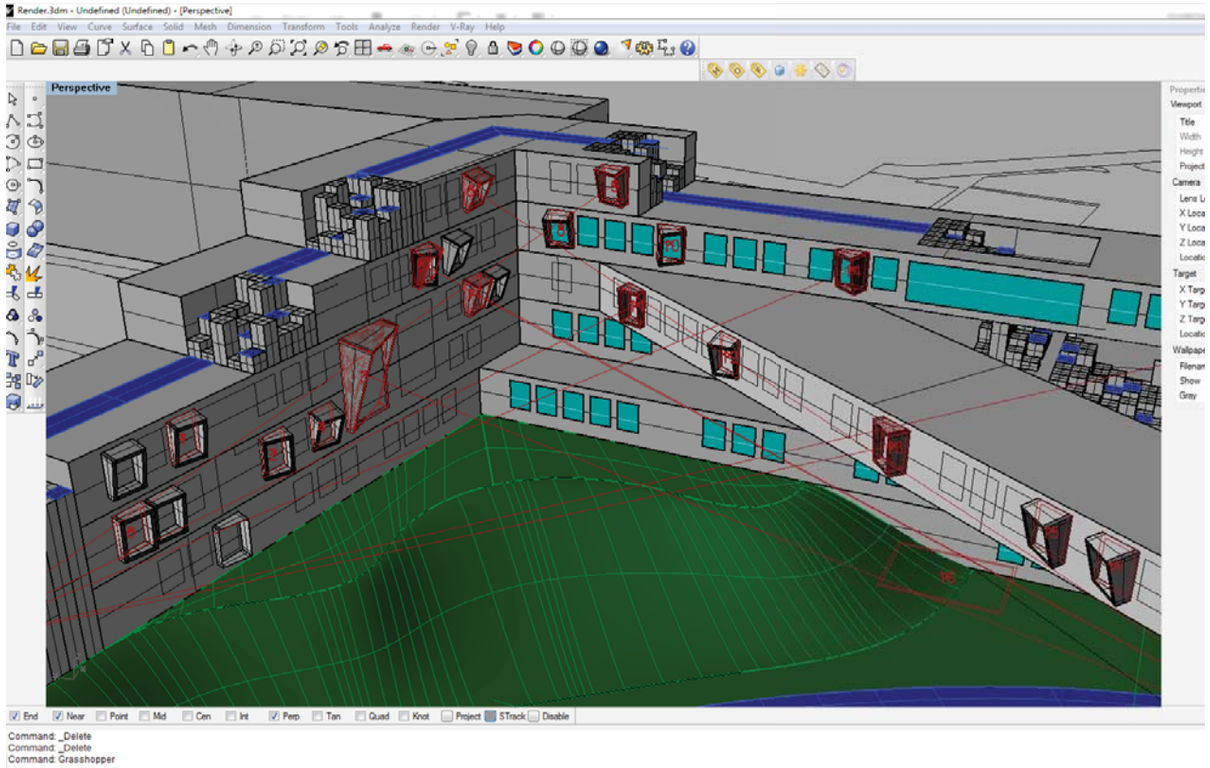
Layout.indd 113 02-01-2012 07:42:55

FACADEDESIGN

Der er til designet af facaden opstillet et koncept med at frame parkour. For at kunne afprøve dette koncept i forskellige udseender er der blevet udviklet en parametrisk model der kan generer mange forskellige udseender ved få justeringer i inputet. Dermed er der mulighed for let at lave forskellige iterationer hurtigt, og enkelt. Model er udarbejdet i grasshopper, som er et tillægsprogram til Rhino.

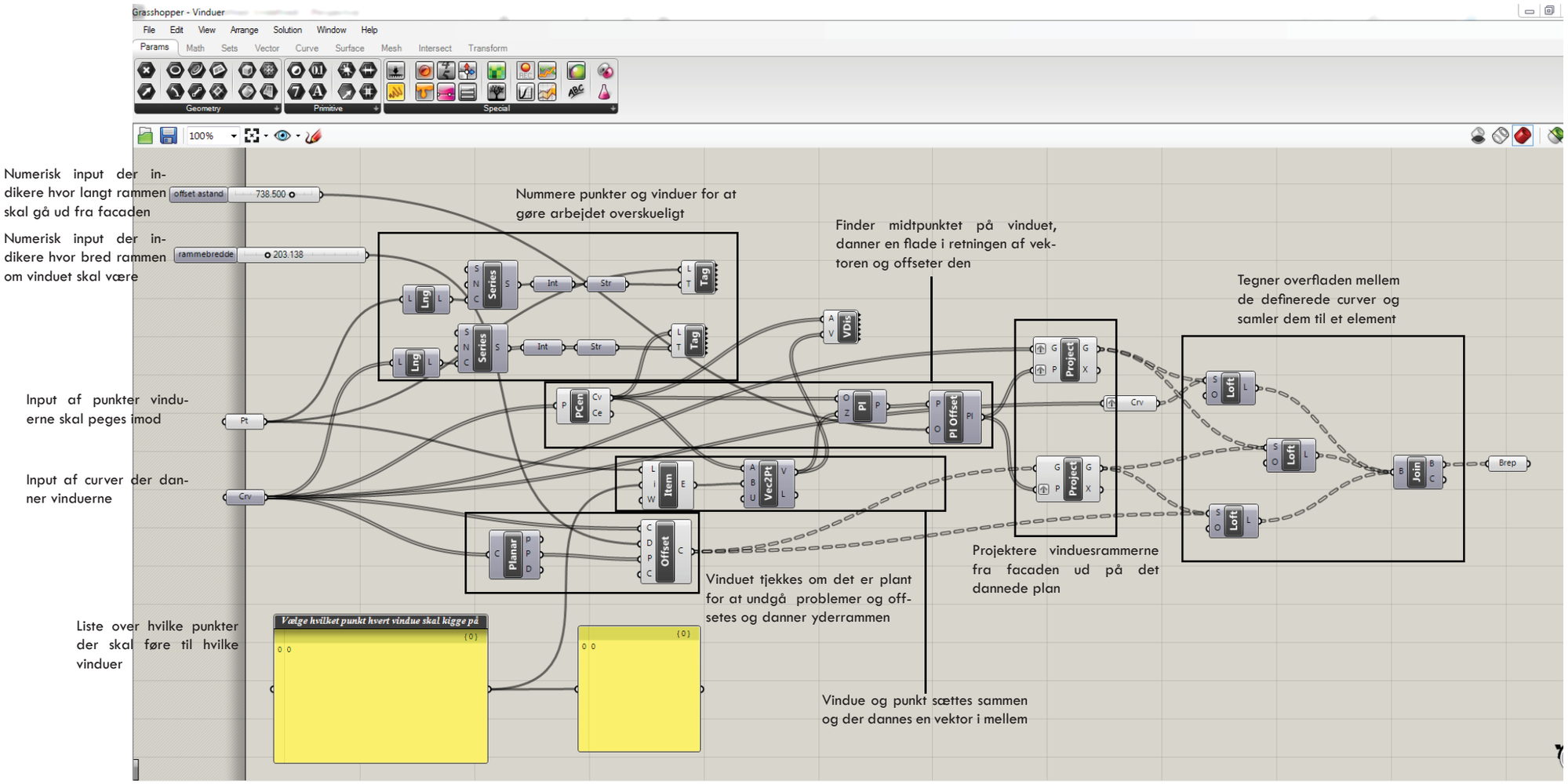
Model er opstillet med fem forskellige input. Først loades de curves der er tegnet på faceden hvr vinduet starter, og derefter de point hvor vinduerne skal pege hen. Derudover er der to forskellige numeriske inputs der fortæller rammebredden på vinduet og hvor langt fra muren vinduet skal gå. Desuden er der en liste som input der fortæller hvilke vinduer der skal kombineres med hvilke steder.

Modellen beregner en vektor mellem vindue og punkt som danner en vektornormal til et plan der dannes. Dette plan offsetes den ønskede længde ud, der er angivet ved et af de numeriske input. Derefter projekteres den oprindelig vinduscurve ud på denne flade. Herefter udspændes der en flade mellem den oprindelige og den projekterede flade. Samme proces sker for en den curve der danner ydersiden af rammen. Denne er dog først blevet offsetet i forhold til den ønskede rammebredde.



Ill.225. 3d modellen i rhino når der arbejdes med Grasshopper. De røde linier indikere de elementer der er genereret af rhino. De røde linier der løber på tværs af af området er den vektor der er dannet mellem vindue og punkt

Layout.indd 114 02-01-2012 07:43:00



Ill.226. Grasshopper patch.

Layout.indd 115 02-01-2012 07:43:01

FORMALIA

Layout.indd 117 02-01-2012 07:43:01

REFFERENCELISTE

[Stevens, 2007] - Steven, Quentin, The ludic city, 2007,New york: Routledge, ISBN13 978-0-415-40179-1, 1. udgave
[huizinga, 1970] - Huizinga, j, Homo ludens: a study of the play element in culture, london: temple smith
[Caillois, 1961] Caillois, R, Man, Play and games, New york: free press of glencoe
[Sennett, 1971] - Sennett, r, The uses of disorder: personal identity and city life, harmondsworth: penguin.
[Pilgaard, 2008] - Pilgaard, Maja, Danskernes motions- og sportsvaner 2007, 2008, Buchs, ISBN - 978-87-92120-04-5
[Kural, 2010] - Kural, Rene, Changing space for sports, Sport in society vol. 13 nr. 2 march 2010, 2010, New york: Routledge
[Lamm, 2007] - Lamm, Bettina, PLayscapes - bevægelsesinstallationer i by- og landskabsrum, Inlæg ved symposium - Landskab og Lanskabsarkitektur, 2007, Arkitektskolen Aarhus og Nordisk Forening for Arkitekturforskning.
[Kiens mfl., 2007] Kiens, Bente, Fysisk inaktivitet – konsekvenser og sammenhænge, 2007, Motion- og energirådet.
[Smith, 2009] Smith, S 2009, 'A Hop, Skip and a Jump Away: 'The Art of Movement' - examining the experiential potential in contemporary public space', AD Files, nr. 30, s. 347-352.
[Waltzer, 1986] Waltzer, Michael, Pleasures and Costs of Urbanity, 1986
[Pedersen mfl., 2009] Pedersen, Bjørn Borbye, Indsigt i leg, 2009, Rosendahls
[Kommuneplan, 2009] Aarhus kommuneplan hovedstruktur 2009.
[Lokalplan 905, 2011] Aarhus kommune lokalplan nr. 905
[Sport og fritid, 2009] Sport- og fritidspolitik, Aarhus kommune, 2009
[Schröder, 2010] Shröder, Astrup Kaspar, My Playground, 2010, Kasparworks
[Schröder, 2007] Shröder, Astrup Kaspar og Streetmovement, City Surfers, 2007
[Politiken.dk] http://politiken.dk/tjek/sundhedogmotion/familieliv/ECE326828/dovne-danskere-koster-samfundet-milliarder/
[www.aakb.dk] http://www.aakb.bib.dk/lokhist/aarhleks/r00590.htm
[www.delinde.dk] http://www.delinde.dk/aviva/media/sider/centralvaerkstedet/prospekt/18.003_drejerv%C3%A6rkstedet_115_kvm__.pdf
[www.arealinfo.dk] http://kort.arealinfo.dk/
[www.borger.dk] https://www.borger.dk/Emner/miljoe-og-energi/forurening/Sider/forurenet-jord.aspx
[www.orestad.dk] http://www.orestad.dk/da-DK/NyhederOgPresse/Nyhedsbreve/2011/~/media/News/Hausenbergrapporttilweb.ashx
[www.loa-fonden.dk] http://www.loa-fonden.dk/media/6723/dgihuset_evalueringsrapport.pdf
[www.dgi-huset.dk] http://www.dgi-huset.dk/content/view/61/126/
[www.dinby.dk] http://dinby.dk/solbjerg/vi-elsker-bruuns?minby=dragoer#minby:dragoer
[www.aarhuskommune.dk] http://filer.aarhuskommune.dk/filer/H%F8jhuspolitik/hh06.pdf

Layout.indd 118 02-01-2012 07:43:01

ILLUSTRATIONSLISTE

Alle inllustrationer der ikke findes på nedenstående liste
er egne fotos eller illustrationer

Ill. 1 http://www.bui-fodbold.dk/data/768/imagedb/25027.jpg;
Ill. 4 http://www.wallpaper4me.com/images/wallpapers/parkourjump-335328.jpeg;
Ill. 8 Jensen, Jens Ole, Rum der bevæger børm, 2009, lokale- og anlægsfonden
Ill. 9 http://www.alamocrossfit.com/wp-content/uploads/2009/10/AnjoLift.jpg;
Ill. 10-12 Lamm, Bettina, PLayscapes - bevægelsesinstallationer i by- og landskabsrum, Inlæg ved symposium - Landskab og Lanskabsarkitektur, 2007, Arkitektskolen Aarhus og Nordisk Forening for Arkitekturforskning.;
Ill. 13 http://www.urbanfreeflow.com/wp-content/uploads/jj_cat_to_pre_parkour.jpg;
Ill. 14 http://asinglebound.com/parkour/large/P1000333.JPG;
Ill. 15 http://asinglebound.com/parkour/large/IMG_0050.jpg;
Ill. 16 http://www.urbanfreeflow.com/wp-content/uploads/chima_surrey_quays_wallrun_parkour.jpg;
Ill. 17 http://www.urbanfreeflow.com/wp-content/uploads/jj_running_cat_montage_parkour.jpg;
Ill. 18 http://www.pcdesktopwallpaper.com/albums/wallpapers-sports/Parkour-005.jpg;
Ill. 19 https://lh3.googleusercontent.com/-YP2ubUdl0FU/TILUt01NcVI/AAAAAAAArIw/vF_qt2fqm00/s912/IMG_1269.JPG
Ill. 20 http://2.bp.blogspot.com/_vaehrlsyi-A/SboscJO5VvI/AAAAAAAAA8E/USbHmjwBxso/s400/park_parkour.jpg;
Ill. 29-30 http://www.danskebilleder.dk;
Ill. 42 Aarhus kommune lokalplan nr. 905
Ill. 63 http://www.aarhusportalen.dk/files/Nyheder/2011/gaagaden-esprit-agr.jpg;
http://b.bimg.dk/node-images/545/3/800x600-u/3545833-ung-kvinde-pkrt-p-park-all--.jpg;
http://multimedia.pol.dk/archive/00546/aros_26-05-2011_F4B_546374a.jpg;
Ill. 92-93 Schröder, 2010, Astrup Kaspar, My Playground, 2010, Kasparworks
Ill. 94 http://kekmiller.files.wordpress.com/2011/07/img_0260.jpg;
Ill. 102-110 Schröder, 2010, Astrup Kaspar, My Playground, 2010, Kasparworks
Ill. 111 Schröder, 2007, Astrup Kaspar og Streetmovement, City Surfers, 2007
Ill. 112 Schröder, 2010, Astrup Kaspar, My Playground, 2010, Kasparworks
Ill. 113 Schröder, 2007, Astrup Kaspar og Streetmovement, City Surfers, 2007
Ill. 128 http://www.landezine.com/index.php/2009/07/teardrop-park/;
Ill. 131 http://www.byggeri.dk/maned/08-12/img/005.jpg;
Ill. 133 http://www.arup.com/Projects/Hudson_River_Park/~/media/Images/Projects/H/Hudson_River_Park/hudsonriverpark_900x600_3.ashx?mh=800&mw=1000;
Ill. 134 http://0.tqn.com/d/manhattan/1/0/u/Y/highline17.jpg;
Ill. 135 http://lysdesign.ramboll.dk/pdf/portfolio/UrbanLighting.pdf
Ill. 137 Hansen & Henneberg, 2009 “Håndbog for kommunernes vej- og byrumsbelysning”
Ill. 138 http://static.zoom.nl/04EA04030B44EBFC8D579B8B36C6421A-schouwburgplein-rotterdam.jpg;
Ill. 146 Andersen, Rasmus B, Aktiverende arkitektur, 2009, Indenrigs- og Socialministeriet

Layout.indd 119 02-01-2012 07:43:01

Ma4-urb20-fall2010

Layout.indd 120 02-01-2012 07:43:01