ELISABETH LÆRKE JØRGENSEN METTE THISGAARD KNUDSEN

VEJLEDER: RASMUS GRØN | SPECIALE | OPLEVELSESDESIGN
OKTOBER 2015 | AALBORG UNIVERSITET

KENDER DU ØSTRE HAVN?

- ET SPECIALE OM FORMIDLING OG OPLEVELSE

،

KENDER DU ØSTRE HAVN?

- ET SPECIALE OM FORMIDLING OG OPLEVELSE

Aalborg Universitet
10. semester
Oplevelsesdesign
19. oktober 2015

Typeenheder: 202.777
Normalsider: 84,5

Vejleder: Rasmus Grøn

Elisabeth Lærke Jørgensen _____

Mette Thisgaard Knudsen _____

FORORD

Dette speciale er et resultat af en arbejdsproces, der har været yderst lærerig på to punkter. 1. Vi har i udformningen af dette speciale fået en helt ny viden og forståelse af hvad ordet *proces* betyder i en designproces. Vi har været igennem en fantastisk udfordrende proces, som har lært os, at det ikke altid er et endegyldigt resultat der er målet, men ligeså meget processen. 2. Netop denne proces udgør et stykke arbejde, hvori vi har lært, hvor stor betydning det har, at vi i gruppen er forskellige og har hver vores styrker at byde ind med. Det har været lærerigt og spændende at opleve, hvordan proces, samarbejde og interesse er gået op i en højre enhed.

Kandidaten i Oplevelsesdesign, har været både spændende, lærerig, kreativ og udfordrende, og dette speciale er ligeledes et resultat af vores syn på oplevelsesdesignfeltet. Vi har arbejdet forståelsesorienteret med formidling og oplevelse i byrum. Og netop byplanlægning har været et felt vi er gået indtil med meget lidt erfaring. Det har været en spændende rejse hen imod forståelse af, hvordan sammenkobling af byplanlægning og oplevelsesdesign kan give nye indsigtsfulde perspektiver, og hvordan de to felter kan komplimentere hinanden.

Der skal lyde en stor tak til vores vejleder Rasmus Grøn, som har bidraget med konstruktiv og inspirerende vejledning helt fra første færd. Tak til Rasmus for at have givet os plads til at forfølge de interesser vi har haft og for at have tilpasset sin vejledning efter den type studerende vi er - det har haft en stor betydning for, hvordan vi har oplevet succes i processen med at skrive specialet.

God læselyst.
Lærke & Mette

INDHOLDSFORTEGNELSE

Abstract……1

KAPITEL 1

Indledning……2
- Det gyldne eksempel ……3
- Oplevelsesdesign ……..3
- Byplanlægning……..4

Hvad er problemet?……..5
- Den inkluderende by……..…5
- Den inkluderende oplevelse……..6
- Problemformulering……..7

Læsevejledning……8

Videnskabsteoretisk tilgang……..……9
- Verden som vi fortolker den……..9
- Fænomeners umiddelbare fremtræden……10

Metodisk tilgang……..……11
- Pyramidemodel……11
- Design Funnel……13
- Metodisk sammenspil……14

KAPITAL 2

Byplanlægningens teoretiske fundament……..…15
- Den demokratiske by……...…15
- Byens udvikling……..16
- Nutidens byfornyelse……...…18
- Rollen som oplevelsesdesignere……..…19

Borgerne i byrummet……..…20
- Undersøgelsesrunde 1……..21
- En tur på Østre Havn……..22
- Vurdering af oplevelsesmatricerne……..…23

Østre Havns oplevelsesmæssige potientiale…..…24
- Manglende/misvisende information……25
- Ikke velkommen……..……27
- Ekskluderet……..30
- Kontekst……..31
- Designkrav……..34

KAPITEL 3

Fremtidsværkstedet……35
- Værkstedets tre faser……..35
- Kritikfasen……...……36
- Fantasifasen……37
- Realiseringsfasen……38
- Metodisk opsamling……43

INDHOLDSFORTEGNELSE

KAPITEL 4

Fokusgruppeinterview……44

Konceptudvikling……..….45

Kontekst ……45

Fysisk design……..……...…47

Opsamling ……..…57

Koncept skitsering ……..…58

KAPITEL 5

Konklusion…… 60

Hvad så nu?……63

Litteratur……65

Bilag 1……I-VI

Bilag 2……..…VII-XII

Bilag 3……XIV

Bilag 4……XV-XIX

ABSTRACT

This master thesis is based on three areas of interest; experience design, city design and citizens. We seek to understand the potential that lies within an interconnection of the three areas. To understand this potential we have chosen an area in Aalborg that we will study in this thesis. This area is located on the waterfront and going through an urban renewal. We have experienced the renewal and located some issues. There is no information to be found about the renewal in the area in and around. This indicates that we are not supposed to know anything about the project and that it does not approach us. We are citizens in Aalborg and by virtue of that, we think that what happens in this city is in our interest. We want the opportunity to learn and experience the development the city of Aalborg is continuously going through.
City design has come to develop in a term where the citizen's needs and their wishes is now the most important factor whenever an urban renewal is implemented. Architects and city designers have come to understand the importance of the citizens because they are the once to live in and use the city every day. Their well-being is affected by the city and its design. Studies have shown that the city influences its citizens on a much higher level than what was once believed. Therefore, it is crucial that the citizens and their needs is considered when a city is designed. We know now that it can be of great use to involve citizens the design process, both to clear out their wishes and make them develop new elements or designs. They have other views and perspectives on city design and experience design, which adds new elements and ideas to the design process.
We want to study how to improve the relation between citizen in Aalborg and the new part of the city by using experience design as the main link between the two.

Theoretical approach

The theoretical approach will both concern city design and experience design. Furthermore, we will use best practice examples to understand the issues in which other projects has complied with design solutions. This will be an inspiration throughout the design process. We can learn from the principles that others have applied.

Empirical approach

Our primary approach lie within experience design because it is in the area we have the most experience. It is within the normal procedure to focus primarily on the user and the interaction and relation between user and design whenever we design experiences. Therefore, we have chosen to use a method where the users are involved in the design process. We explore both their experience with the area in Aalborg and furthermore they will be included in the evaluation of the experience concept we have designed using their feedback on the city. The concept will then be adjusted.

New findings

The outcome of this thesis is an experience concept, which complies the issues we have located in connection to the urban renewal in Aalborg. The building project does not inform the citizens about its visions. Therefore the citizens don't know anything about the urban renewal or the outcome of it. We complies this issue with an exhibition container, in which there will be information and experiences that approaches the citizens and inform them about the renewal.

KAPITEL 1

INDLEDNING

Nordkraft[1], Musikkens Hus[2], Utzon Centret[3] og Create[4] - vi er omgivet af spektakulær arkitektur og rekreative byrum som Oplevelsesdesignstuderende på Aalborg Universitet. Aalborgs nye profil som kultur-, studie-, og vidensby har i de sidste år slået sig fast, i form af udviklingen af den centrale havnefront (Aalborg Kommune). Når vi går på havnefronten og nyder de rekreative rum, der med hver deres formål og formidling vækker en interesse hos en oplevelsesdesigner, så bliver vi stolte af at bo i Aalborg.

DEN "NYE" HAVNEFRONT (RØNNOW, 2012)

Det er en fed fornemmelse, at vi som studerende får lov til at være midt i denne udvikling af byen. Vi oplever, hvordan industrihavnens historiske træk bliver blandet med ny arkitektur og en bæredygtig tankegang, samt hvordan der bliver skabt diversitet ved aktive og nuancererede byrum, og det har fanget vores fulde opmærksomhed (Lokalplan 2012).

Men hvor begejstringen over den centrale havnefronts udvikling går lige i vores oplevelsesdesign hjerter, så er vi stødt på en udfordring, som giver begejstringen en mavepuster. Den sidste etape af renoveringen af havnefronten er lige nu i gang på Østre Havn, hvilket i sig selv er en naturlig udvikling, fordi det er det sidste stykke af havnefronten tæt på midtbyen, som ikke er færdiggjort og det følger Planstrategien for Aalborgs vækst (Planstrategi, 2011). Det der får os til at reagere, er den måde, hvorpå byfornyelsen skaber en enorm kontrast til resten af havnefronten. Det er en larmende, støvende byggeplads, der ligger side om side med Musikkens Hus, som står med al sin pragt og skinner. Vi bliver mødt af en mur af byggeri, som er en stor kontrast, når vi kommer gående mod Østre Havn henne fra Create. Det giver sig selv, at skal havnefronten bygges færdig, så må vi finde os i byggepladsen og larmen, der unægteligt følger med. Der opstår en nysgerrighed hos os, når vi kommer til dette byggeri på Østre Havn, fordi vi netop kommer fra et område på havnen, der står færdigt, og hvor der ikke rejser sig spørgsmål om, hvad stedet bliver, for det ses allerede tydeligt. Byggeriet derimod rejser spørgsmål, men overlader ansvaret til os selv, i forhold til at finde de svar vi søger. Hvad skal der være her? Kommer det til at hænge sammen med resten af havnefronten? Hvornår står det færdigt? Hvor længe skal det larme og svine? Hvad kan vi glæde os til? Ingen af disse spørgsmål bliver besvaret. Vi bliver overladt til os selv, larmen, rodet og kontrasten. Denne oplevelse eller mangel på samme, danner rammen for de første skrid vi har taget hen mod udformningen af dette speciale.

1 Aalborgs forhenværende kraftværk, som i dag danner rammer om kultur, kunst, læring, sport, teater og erhverv (Nordkraft)

2 Nordjyllands nye musikalske samlingspunkt. Tegnet af det prisvindende østriske arkitektfirma COOP HIMMELB(L)AU. Musikkens hus danner rammer for bla. Aalborg Symfoniorkester, Det Jyske Musikkonservatoriums Aalborgafdeling, Aalborg Universitets musikuddannelser og Center for Dansk Jazzhistorie (Musikkenshus).

3 Tegnet af Jørn Utzon og sønnen Kim Utzon. Utzon Center er et kulturformidlings center bestående af bla. to udstillingshaller, et værksted for de studerende fra Arkitektur & Design på Aalborg Universitet, Utzon Library, Utzon Arkivet (Utzon).

4 Aalborg universitets lokaler på Aalborgs Havnefront. Huser bl.a. studieretningerne: Kommunikation og Digitale Medier, Arkitektur og Design.

Det gyldne eksempel

Vi bliver ofte mødt af større byggepladser, når vi færdes i storbyer. Det er et tegn på vækst og udvikling, og derfor en naturlig og positiv ting for os. Men byggepladser er æstetisk uskønne, larmer og sviner, og det tager lang tid, før resultatet står færdigt. Disse gener bliver der dog i højere grad taget hånd om, af de kommuner og bygherre, der står med disse problemstillinger. Vi har selv oplevet et eksempel, som netop imødekommer den problemstilling vi oplever på Østre Havn.

Metrobyggeriet i København har stået på siden 2011. Det er et omfattende, larmende, æstetisk uskøn byggerimidt i centrum af hovedstaden. Løsningen? Et hegn! "Byens hegn" er projektet blevet døbt og er siden 2011 blevet udsmykket med kunst, kreative legeplader og reklamer (Benner, 2011). Hegnet skal afskærme metrobyggeriet og forsøge at skåne borgerne i København, så meget som det er muligt, for den uskønne byggeplads, hvor støj, støv og store maskiner hærger bybilledet. I alt seks kilometer hegn er sat op omkring de 21 metrobyggepladser. Her er et kedelig hegn forvandlet til allemandseje og indbyder til kreativitet, formidling og underholdning (Metrobyggeri). Eksempelvis Happy Wall, som er lavet af kunstneren Thomas Dambo (Dambo 2014 & Happy Wall). Happy Wall opfordrer mennesker til kreativitet og interaktion både alene og sammen med andre. Ud over flotte farver og leg med ord og figurer, så står Happy Wall som et bindeled, der skal opbløde den kontrast metrobyggeriet medfører og som på mange måde skaber gener for byens borgere, i de år byggeriet står på. Byens hegn er i den forstand en farverig kontrast til det tunge og larmende byggeri.

Det er en måde at få mennesker til at engagere sig i, hvad der sker i byrummet og på den måde opfordre til deltagelse.

Det er et projekt, der har fanget vores interesse, da det er et godt eksempel på, hvordan der med invitation, kreativitet og engagement kan skabes oplevelser i et byrum, som kan forvandle "kaos" til kunst.

HAPPY WALL, BYENS HEGN (DAMBO, 2014)

Oplevelsesdesign

Som oplevelsesdesignere kommer vi med en del erfaring inden for det felt. Vi mener at Hegnet og Happy Wall er to gode eksempler på den type oplevelsesdesign, som interessere os. Primært, fordi det handler om at løse problemstillinger med formidling gennem **viden, oplevelse og interaktion.** Det er tre elementer vi mener er vigtige at have fokus på, når vi designer oplevelseskoncepter, hvis formål er at skabe merværdi for modtagerne. Vi er inspireret af de perspektiver, der fremlægges i borgen Oplevelsesdesign (Jantzen et al., 2012). Her beskæftiger Christian Jantzen, Julie Bourchet og Michael Vetner sig med tilrettelæggelsen af den unikke og merværdiskabende oplevelse. Det er oplevelser, der kan tilføre modtageren værdi i form af ny viden eller nye perspektiver. Vi ser mulighed i at designe et oplevelseskoncept, der kan have nogle af de samme effekter som Byens Hegn og Happy Wall. At gøre kontrasten mellem byggeri og borger mindre, ved at give borgere en oplevelse, der kan tilføre dem viden og give svar på de spørgsmål som rejste sig for os, da vi stod ved Østre Havn. Dette oplevelsesmæssige ideal vil være udgangspunkt, for den måde vi behandler begrebet oplevelse på (Jantzen et al., 2012). Den grundtanke der ligger i den måde vi arbejder med oplevelsesdesign på, er overvejende brugerorienteret. Det vil sige at vi har fokus på de mennesker vi designer til og på den oplevelse de skal have, samt hvad den oplevelse skal tilføre dem

(Jantzen et al., 2012). Det er et aspekt vi ønsker at arbejde med og derfor søger vi lignende tendenser inden for byplanlægning, som vi har kunnet se med Byens Hegn og Happy Wall. Her er der tænkt på borgerne og deres trivsel, imens byen udfordres af store byggerier (Metrobyggeri).

Byplanlægning

Ud over oplevelsesdesign feltet, så forholder vi os til byplanlægning, fordi det er ude i byen vi har oplevet en problemstilling og det er i forbindelse med et byfornyelsesprojekt. Byplanlægning er ikke et felt vi har specielt stort kendskab til, og derfor er det relevant for os, at danne os et udgangspunkt, som vi kan bruge i forbindelse med at udarbejdelse af et oplevelseskoncept. Vi skal forholde os til den kontekst vi designer i.

Der findes tendenser inden for det felt, som anerkender, hvor stor betydning byplanlægning har for borgernes velbefindende i byen (Bauman, 1999 & Gehl & Andersen, 2003). Udviklingen inden for feltet har bevæget sig i retningen af at tage et stadigt større hensyn til borgerne og at lave tilbud ude i byen, som borgerne kan få glæde af. Områder med plads til aktivitet og afslapning (Gehl, 2007). Det er blevet et centralt fokus inden for tilrettelæggelsen af byen at skabe oplevelser til borgerne, fordi det fremmer aktivitet ude i byrummene og den generelle trivsel (Nørregaard & Børresen, 2007 & Planstrategi, 2011).
Den videns tilegnelse vi har gjort os i form af at opleve en problemstilling ved Østre Havn, samt den viden vi har fra oplevelsesdesign feltet og den endnu begrænsede viden omkring byplanlægning, udgør vores nuværende forforståelse, som er den forståelse vi går til problemstillingen med.

HVAD ER PROBLEMET?

På baggrund af vores interesse og viden omkring Østre Havn, samt vores baggrund som oplevelsesdesignstuderende vil vi kortlægge de problemstillinger vi er stødt på. Det er vores egne observationer og interesser, som problemfeltet er bygget op omkring. Byfornyelsen på Østre Havn er et samarbejde mellem grundejer A. Enggaard A/S og Aalborg Kommune, Teknik- og Miljø forvaltningen (Polyform). Det er ikke vores intention i dette speciale at samarbejde med disse aktører, fordi vi ønsker, at det er vores egne og borgerne i Aalborgs interesser, der bliver varetaget i specialet. Vi ønsker at være tro mod vores oplevelsesdesign baggrund og ikke arbejde ud fra aktørernes agenda.
Østre Havn har fanget vores interesse, fordi det er et område i stor udvikling, og som i disse år gennemgår en total renovation. Østre Havn skal indgå i Videnbyen[1] som en bæredygtig og urban bydel, hvor industriel kulturarv og moderne arkitektur mødes (Lokalplan, 2012).

Problemstillingen opstår, da vi undrer os over den manglende formidling af byfornyelsen på Østre Havn. Det er specielt, når vi står i området og kan se på den aktivitet og det byggeri, der udføres, at vi ikke føler os velkomne eller inviteret ind til at se og forstå udviklingen. Det undrer os, at der bliver investeret så mange ressourcer på en attraktiv lokation i Aalborg uden at inddrage borgere eller i det mindste oplyse om projektet. Det eneste information, vi har kunne finde frem til, er en lokalplan og en webside (Aalborg Kommune, 2012 & A. Enggaard). Denne webside viser med et flot grafisk udtryk projektet, og det er muligt at tilgå generelle dokumenter angående Østre Havn (Ibid.). Desværre er samme grafiske udtryk og information ikke at finde ude i byrummet, hvor vi antager, at flere borgere vil se informationen og få glæde af det. Denne undring og antagelse får os til at overveje, hvordan vi som oplevelsesdesignere kan gå ind i projektet og afhjælpe den manglende formidling, der er omkring Østre Havns udvikling.

Den inkluderende by

Vores intention er at designe et oplevelseskoncept, der kan invitere borgerne til at opleve fornyelsen på Østre Havn. Målet med at designe en oplevelse er at skabe en bro mellem mennesker og projekt i et omfang, hvor det engagerer borgerne til at forstå og opleve byfornyelsen på Østre Havn. Borgerne skal inviteres ind og motiveres til at opleve udviklingen og fremtiden i den by, hvor de bor.
Konceptet skal kunne fange borgernes opmærksomhed og skabe en ramme omkring formidling af viden om Østre Havn. Det skal kunne appellere til borgerne, således de ikke føler informationen presset ned over hovedet på dem, men oplever det som en spændende formidling på deres egne præmisser.

Det offentlige rum i dag er et sted, hvor mangfoldighed hører til. Her vil vi gerne have en mening, om de rammer vi færdes i, og vi vil gerne som mennesker føle os inkluderet og trygge (Bauman, 1999). Vi synes, det er vigtigt, at vi som borgere bliver inddraget og oplyst, når "vores" by er i udvikling, så vi føler, vi bliver

1 Videnby: Aalborg Kommune har siden foråret 2007 været i gang med planlægningsprocessen omkring Østre Havn. Intentionerne er at skabe en "Videnby" med et særpræg af både nyt og gammelt (Lokalplan, 2012: 5). Formålet med den nye "Videnby" er at skabe et urban byliv, hvor den industrielle kulturarv møder nye moderne arkitektoniske tanker omkring byggeri og byliv (Ibid.).
"Videnbyen dækker over et større område, blandt andet Østre Havn, Ø-gadekvarteret, Havnepromenaden, Nordkraft, Musikkens Hus og de nye Universitetsbygninger på havnen. Østre Havn er således den "sidste" del af Videnbyen, som skal udvikles (Ibid.).

lyttet- og taget hensyn til. Kevin Lynch[2] mener, at byen skal være *"a work of art, fitted to human purpose"* (Lynch, 1991: 33). For at kunne tilpasse byen til borgernes brug, så skal de inddrages i processen, når der designes og udvikles i byen. Vi har ikke kunne finde nogen dokumentation for, at borgerne i Aalborg er inddraget i udvikling af Østre Havn.
Her skal det tages i betragtning, at det meste af Østre Havns ombygning allerede er fastsat (A. Enggaard). Hvor kan vi så gribe ind? Vi kan ikke love borgerne, at deres ønsker kan blive hørt så sent i processen, men vi kan forsøge at skabe en interesse for Østre Havns udvikling med formidling via oplevelse. Da Østre Havn allerede er i udvikling, så må vi afgrænse vores proces, således at vi bliver helt skarpe på, hvad der er realistisk at opnå i forhold til formidling af byfornyelsen, samt inddragelse af borgerne. Det er derfor væsentligt at vi undersøger Østre havns oplevelsespotentiale igennem borgernes øjne, for at klarlægge om de ser nogle af de problemstillinger vi selv har oplevet i vores undersøgelse af området.

Den inkluderende oplevelse

Vi vil arbejde med tre vinkler på problemstillingen: *viden*, *oplevelse* og *interaktion*. Koblingen af disse tre vinkler anser vi for at være yderst aktuelle for hinanden inden for oplevelsesdesign jf. indledning. I forhold til at skabe en oplevelse, der kan give borgerne merværdi i form af viden, så er alle tre faktorer meget relevante (Jantzen, 2012). Til sammen udgør det et felt, vi mener har stor relevans i forhold til den måde, vi oplever og færdes i bylivet i dag jf. Bauman. Vi vil blive klogere på, hvordan vi udformer et aktuelt og succesfuld oplevelseskoncept ved at undersøge følgende:

- Vi vil undersøge byrummet på Østre Havn for at finde ud af, hvilket oplevelsespotentiale rummet besidder set fra borgernes synspunkt. Vi vil undersøge, hvilken viden oplevelsesrummet besidder, og hvilken det mangler. Hvad er det for en viden, borgerne ønsker at få, og i hvor høj grad er det aktuelt for dem?

- Vi skal finde ud af, hvilke oplevelsesbaserede principper der er blevet brugt i andre lignende projekter som løsning på konkrete problemstillinger. Dette vil vi anvende som inspirationskilde i idégenereringen.

- Vi skal undersøge, hvordan vi får borgerne engageret i udviklingen af Østre Havn via interaktion. Vi vil gerne have borgerne aktivt i spil i forbindelse med formidlingen. Vi skal undersøge, hvilke elementer konceptets fysiske design skal indeholde for at imødekomme borgerne og få dem til at interagere med dette.

Målet med designet og det overordnede oplevelseskoncept er at få borgerne i Aalborg engageret og interesseret i udviklingen på Østre Havn. Vi vil skabe et oplevelsesdesign, som kan formidle information om byfornyelsen på en måde, hvor det ikke bliver trukket ned over hovedet på borgerne, men tværtimod giver dem mulighed for at blive oplyst på egne præmisser. Vi mener, det kan give et godt perspektiv på en ellers tung byggeplads at skabe et oplevelseskoncept som formidlingsværktøj til at skabe bro mellem borger og Østre Havn projektet.

2 Kevin Lynch(1918-1984) er en af de personer, der har haft stor indflydelse på bydesign og -planlægning. Han har forsket og undervist i emnet og har udgivet en lang række tekster og bøger (Lynch, 1991: Introduktion)

Problemformulering

Nu har vi klarlagt problemstillingen som vi anser den på nuværende tidspunkt og fremlagt de områder vi ønsker at undersøge. På baggrund af den fremlagte problemstilling, vores forforståelser og interessefelt vil vi arbejde ud fra følgende problemformulering:

Hvordan kan vi designe et oplevelseskoncept, som får borgere i Aalborg engageret i udviklingen på Østre Havn?

Østre Havn er et område i udvikling, og denne mangeårige proces kan bruges til at skabe kendskab til planerne, således at borgerne får kendskab til det nye havneområde, inden det står færdigt (Lokalplan, 2012). Der er god mulighed for allerede nu under opbyggelsen af Østre Havn at henlede opmærksomheden på, at der bygges en ny bydel. Vi ser det ligeledes som en mulighed for at give borgerne chance for at blive engageret i byfornyelsen og derved skabe kendskab til området.

Næste skridt er, at vi skal have fundet ud af, hvordan designprocessen skal se ud. Vi ved allerede nu, at vi ønsker en indledende undersøgelse, hvori vi kan inddrage borgernes syn på Østre Havn og et teoretisk aspekt, der primært omhandler byplanlægning. Vi ønsker at få en forståelse for byrum generelt og undersøge, hvad det kan have af betydning for dette speciale. Når vi har undersøgt Østre Havn via borgerne og blevet klogere på byrummet, vil vi fastlægge relevante og aktuelle designmål ud fra den viden, den indledende undersøgelse giver os. Det er vigtigt for os, at borgernes meningstilkendegivelser er med til at forme de endelige designkrav, således at de ikke kun er formet af vores egen viden omkring feltet. Vi ønsker at arbejde brugerorienteret, fordi det er borgerne i Aalborg, vi ønsker at skabe værdi for gennem et oplevelseskoncept.

LÆSEVEJLEDNING

I dette speciale har vi valgt at lave en hovedstruktur via kapitelopdeling. Dette skal give et overblik over delene i specialet, således at strukturen får den ønskede virkning – at give klarhed over den proces specialet repræsenterer. Vi ønsker, at denne læsevejledning skal styrke denne klarhed og give en bedre helhedsoplevelse af specialet. Vi vil her udlægge, hvad der kan forventes i specialets kapitler.

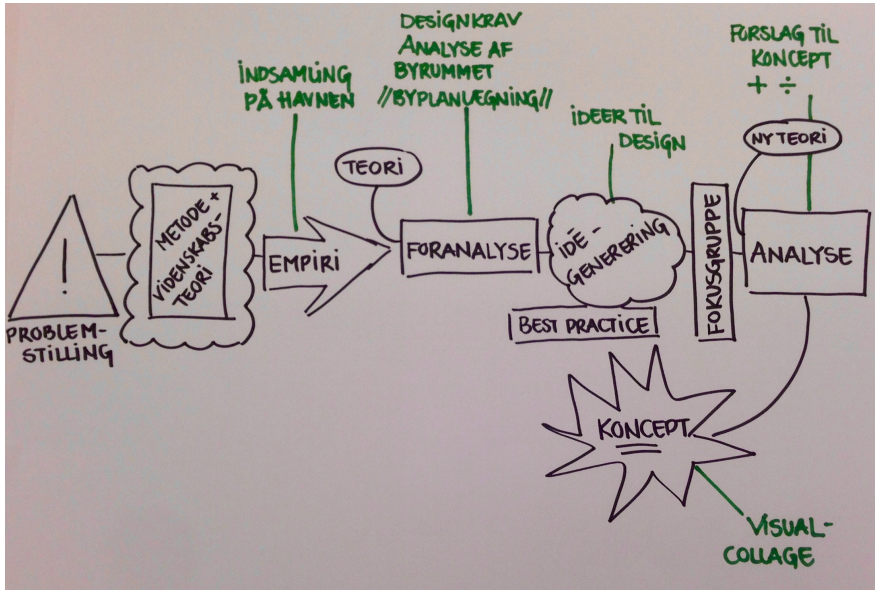
Kapitel 1 udgør den grundlæggende interesse og undren vi har for emnet. Kapitlet afspejler den interesse og det syn vi har på byfornyelsen i Aalborg, samt oplevelsesdesign. Udvalgte perspektiver afdækkes i problemfeltet, der leder frem til en problemformulering.
Dernæst belyser vi specialets metodiske fundering, der udgør tilgangen til undersøgelsesfeltet og er afgørende for specialets endelige form. Herunder vil det videnskabsteoretiske udgangspunkt blive fremlagt.

I **Kapitel 2** vil den indledende undersøgelse udgøre det primære indhold i kapitlet. Denne undersøgelse bygger på første undersøgelsesrunde lavet med udgangspunkt i Oplevelsesmatricerne, et teoretisk grundlag, samt analytiske bearbejdninger af den viden vi bliver tilført fra disse to kilder. Gennem undersøgelsen finder vi klare designmål, som oplevelseskonceptet skal designes ud fra.

Kapitel 3 indeholder idégenereringen i form af Fremtidsværkstedet, men inddragelse af best practice eksempler. Fremtidsværkstedet er baseret på den respons modtaget fra matricerne, samt vores egne ekspertudsagn. Designkravene fungerer som kriterier, for at styre fasen frem til konkrete ideer. Ideerne fremlægges for en fokusgruppe, med henblik på at få deres meningstilskrivninger af disse.

I **Kapitel 4** vil vi ud fra fokusgruppens respons, samt teoretiske indsigter udrede, hvilke ideer der har potentiale til at optræde i det endelige koncept og på hvilke præmisser. Herudover skitserer vi oplevelseskonceptet.

I **kapitel 5** laver vi en opsamlende konklusion og får svaret på problemformuleringen. Dernæst perspektiverer vi designprocessen og hvad der ville være det næste naturlige skridt i den videre proces.



EGEN STRUKTUR AF PROCESSEN

VIDENSKABSTEORETISK TILGANG

Vi tillægger det stor værdi, at vi som specialestuderende og konceptudviklere reflekterer over og synliggør vores tilgang til udarbejdelse af ny viden. Denne tilgang er med til at forme og styre den konkrete arbejdsmetode og influerer derfor vores til- og fravalg, som er med til at forme oplevelseskonceptet. Vi vil beskrive vores tilgang, som er baseret på to videnskabsteoretiske grene: Overordnet den hermeneutiske videnskab og undersøgelsesmæssigt den fænomenologiske videnskab.

Med det videnskabsteoretiske udgangspunkt får vi fokus på at strukturere en videnskabelig designproces og derved skabe et værdifuldt koncept.

Vi ønsker en videnskabelig fremgangsmåde, der kan tilføre dybdegående viden, derfor finder vi det relevant både at anvende den hermeneutiske tilgang og den fænomenologiske tilgang, fordi de to tilgange kan tilføre kvaliteter til hver dele af designprocessen.

Vi tager udgangspunkt i en række antagelser, som er dannet på baggrund af interesse for Østre Havn, byfornyelsen og feltet byplanlægning, samt oplevelsesdesign jf. Kapitel 1. Den viden som interessen har affødt er tilegnet via den hermeneutiske tilgang, hvor vi har opsøgt nye forståelser og fortolket dette ud fra vores forståelseshorisont. Vi har et ønske om yderligere at tilegne os en del, for os, ny viden omkring feltet, for derigennem at skabe nye fortolkninger og derved tilegne os en udvidet forståelse af feltet. Vi vil anvende vores forforståelse og antagelser i specialet og stille spørgsmålstegn ved og udfordre denne viden, gennem inddragelse af borgerne, samt teoretiske og metodiske funderinger. Det er den hermeneutiske tilgang, der gør sig gældende, fordi vi søger at *tilgå* og *forstå* problemstillingen gennem *fortolkning*. Denne vekselvirkning mellem forståelse og fortolkning udgør grundtanken i den hermeneutiske videnskab (Føllesdal et al., 1999: 90).

Verden som vi fortolker den

Den hermeneutiske tilgang er med til at klarlægge den ramme, hvorunder formulering og forståelse af nye antagelser og ny viden sker (Gadamer, 2004: 281). Vi har som nævnt specifikt udvalgt et felt indenfor: Viden, oplevelse og interaktion som genstand for vores interesse og yderligere undersøgelse. Vi har forforståelse[1], som vi ikke kan frigøre os fra, men som vi målrettet kan forholde os til og bruge bevidst (Føllesdal et al., 1999: 99). Vi er bevidste om, at vores forforståelse har indflydelse på den måde, vi fremadrettet tilegner os viden.

Vi ønsker aktivt via den hermeneutiske tilgang at bruge og anerkende vores forforståelse og samtidigt udfordre vores horisont til feltet, således at vi skaber nye forståelser. Dette bliver en vekselvirkning, som kendetegnes af den hermeneutiske cirkel[2] (Føllesdal et al., 1999: 96). Her veksles mellem forståelse for delene for at forså helheden og forståelse for helheden for at forstå delene. Ved at anvende hermeneutikken, ser vi på vores forståelse som noget, der altid kan udvides og tilføres indsigt, således at vi får en ny og eventuelt bedre forståelse (Zeller, 2007: 478).

1 For at vi som mennesker skal forstå den verden vi lever i, må vi hver dag hele tiden bruge vores forforståelse og de umiddelbare forståelser vi konstant gives, for at de daglige situationer giver mening. Det er særligt relevant i sociale relationer, hvor der forløber mange handlinger, som ikke umiddelbart er gennemskuelige, og hvor ikke alle meninger er eksplicitte (Højberg, 2004: 310).

2 Den hermeneutiske cirkel består af del og helhed, forforståelse og fortolkning. Det udgør en cirkulær vekselvirkning, hvor del og helhed er gensidigt afhængige af hinanden for at der kan skabes forståelse og fortolkning (Højberg, 2004: 312)

”The horizon is, rather, something into which we move and that moves with us” (Gadamer, 1989: 304).
Vores forståelseshorisont forandres i takt med, at vi forstår og fortolker ny viden og opnår mere indsigt i et felt (Højberg, 2004: 324).

Fænomeners umiddelbare fremtræden

”Det er et forsøg på en umiddelbar beskrivelse af vor oplevelse, som den er, og uden hensyn til dens psykologiske tilblivelse og de kausale forklaringer, som forskeren, historikeren eller sociologen kan tilbyde…” (Merleau-Ponty, 2009: VII).

Det oplevede fænomen afhænger af den, der oplever det og kan derfor ikke adskilles fra denne person og vedkommendes forforståelse og livsverden (Zahavi, 2007: 131). Det er en anden forståelseshorisont, vi som forskerne i dette speciale, har til feltet, vi undersøger, end de mennesker, der ikke har beskæftiget sig med feltet i lignende grad. Det er derfor vigtigt at være opmærksom på, at personen, der oplever
fænomenet har indflydelse på, hvorledes det opleves. Dette kaldes *førsteperson perspektivet* i den fænomenologiske tilgangs termer (Ibid.: 125). Vi er bevidste om, at det fokus, vi har på viden, oplevelse og interaktion, påvirker vores måde at undersøge og forstå feltet på (Berg-Sørensen, 2010: 161).
Ved at anvende en fænomenologisk tilgang i empiristudierne, søger vi at se verden, som den optræder, ikke som vi opfatter, at den optræder. Vi lader andre mennesker være ”førstepersonen” til de fænomener, der optræder i det udvalgte byrum. Herved udfordrer vi vores egne antagelser omkring byrummet ved Østre Havn. Det er ikke meningen, at vi i denne proces skal fralægge os vores forforståelser eller anden teoretisk viden, men vi skal gennem den empiriske undersøgelse se byrummet, som det optræder for vores deltagere og ikke som det optræder for os, eller som vi forstår det (Zahavi, 2007: 124-132).

Fænomenologien søger at fralægge sig alle forforståelser, for at et fænomen kan træde uforstyrret frem for førstepersonen (Berg-Sørgensen, 2010: 161). Dette kritiseres af den hermeneutiske tilgang, hvor det ikke anses for at være muligt at være objektiv i sine observationer. Vi vil dog med den fænomenologiske tilgang søge at tilsidesætte vores egne forforståelser ved at teste byrummet ved Østre Havn på andre mennesker, der kender Aalborg, men som ikke har samme kendskab til vores problemfelt. Disse personer har ikke gennemgået samme proces, i forhold til at afsøge viden om feltet. Deltagerne har hver deres ”bagage” med sig i form af deres individuelle livsverden, men de er ikke påvirket af problemstillingen, på samme måde, som vi er. Vi får flere menneskers oplevelse at arbejde med, end kun vores egne observationer, som vil være påvirket af viden om feltet og den problemstilling vi arbejder med i specialet.
Ved at kombinere den hermeneutiske og den fænomenologiske tilgang i specialet, mener vi at kunne anvende vores forståelseshorisont konstruktivt ved at udfordre den gennem fænomenologisk funderet empiriske studier, der tilfører ny viden, som vi så gennem hermeneutisk funderet fortolkning søger at fortolke og forstå. Vi vil bevidstgøre os omkring, hvordan de videnskabelige tilgange tilfører værdi i de forskellige dele af processen i specialet.

METODISK TILGANG

Den videnskabelige tankegang styrer den måde vi tilegner os og anskuer ny viden. Videnskabsteorien udgør vores måde at tilegne os viden og metoderne styrer den måde vi tilgår arbejdet i designprocessen. Metoderne skal holde vores fokus skarpt på, hvilke kriterier der skal løses, for at skabe ny viden, der kan føre os videre i processen. Den nye viden udfordres af nye niveauer med nye kriterier som vi udfordre gennem teoretiske, empiriske og videnskabelige tilgange.

Vi har valgt nogle metoder, der giver en klar struktur, men vi ved fra tidligere erfaring at designprocesser ofte ikke forløber som en logisk proces. Et matematisk regnestykke udgør et eksempel på en logiske proces, hvor det hele tiden er muligt at regne næste skridt ud i processen, ud fra den viden man besidder. Vi vælger en abduktiv designproces, hvor vi indimellem må give kvalificerede gæt på, hvad næste skridt byder på, og hvordan dette kan løses, fordi et design ikke har et facit, men skal tilføre nogle modtagere nogle bestemte værdier. Derfor kan vi kun som designere give kvalificerede gæt på, hvordan modtagerne vil reagere på designet. De ideer vi fremsætter er kvalificerede gæt, i kraft af al den viden vi tilegner os igennem specialet og skal gerne være med til at ideen bliver modtaget på den måde vi fremsætter (Dorst, 2011, 523).

Pyramidemodel

Lerdahls pyramidemodel (se model på næste side) bruger vi som en metodisk tilgang for at få et helt skarpt fokus på designprocessens forskellige niveauer (Lerdahl, 2001: 101). Pyramiden skal hjælpe os med at tage højde for, hvilke kriterier der skal løses under hvert niveau (Ibid.: 100).

Vi vil sikre, at brugerne får en aktiv rolle i designprocessen, således deres behov er inkluderet og medtænkt. Det sikrer os, at borgerne er tænkt på i den endelige udformning af konceptet. Lerdahl har lavet modellen, fordi han mener, at de ”bløde” værdier er lige så vigtige i en designproces, som de ”hårde” værdier. Med de bløde værdier menes brugerne og deres interaktion, og den værdi et design kan tilføre dem i interaktionen. De hårde værdier repræsenterer det konkrete design, materialevalg, værdiskabelse for virksomheden, mulighed for salg og lignende. Det er de forretningsmæssige dele, der er vigtige for en virksomhed, fordi et nyt design eller produkt skal sælges. Det er ikke fokusset i dette speciale, om oplevelseskonceptet kan sælges, men udelukkende om det kan skabe værdi for de borgere, der interagerer med det (Ibid.: 101).
Arbejdet med de ”bløde” værdier i modellen skal sikre os at holde et brugerorienteret fokus.

Pyramiden består af fire niveauer og er en konceptuel visionsbaseret tilgang til udvikling af designs (Ibid.: 100). De to første niveauer anses for at være de “bløde” aspekter af et design, og de to sidste niveauer ses som de “hårde” aspekter (Ibid.: 100).

I specialet vil vi beskæftige os med de første tre niveauer og undlade det sidste realiseringsniveau. Inden for de rammer, vi arbejder under, er det udelukkende de tre niveauer; det spirituelle, det kontekstuelle samt det principelle, der er relevante at beskæftige sig med. Det er ikke et krav på uddannelsen Oplevelsesdesign, at vi skal føre vores koncept ud i livet, men vi skal kunne vurdere konceptets realitetsmuligheder i forhold til den kontekst, vi arbejder indenfor. Vi fravælger desuden det fjerde niveau, fordi vi inden for den tidsramme og det omfang specialet har, vurderer at vi ikke kan gennemarbejde så stor en del af designprocessen. Ligeledes så styrer vores brugerorienterede tilgang fokusset i designprocessen, som primært henvender sig på de to første niveauer (Ibid.: 101).

Vi er startet abstrakt på det spirituelle niveau, hvor vi arbejder med at fastslå værdier, formål, filosofi og intentioner som et grundindhold for konceptet jf. problemfeltet. Vi har en forforståelse af disse elementer i problemfeltet, men vil undersøge og fastsætte dem mere præcist i en indledende undersøgelse. I den indledende undersøgelse vil Østre Havns oplevelsespotentiale blive undersøgt ved inddragelse af borgere, hvis syn på Østre Havns værdisæt skal hjælpe til at fastsætte endelige formål og intentioner i form af designkrav til konceptet. Lerdahl udtrykker det som at fastslå en mission og en identitet til designet:

"This level has to do with the mission of the product, the "myth" and value the product builds up on. It will often be connected to the business philosophy of the company, the "mission statement" and identity the company is seeking to communicate through the product." (Ibid.: 101).

På det kontekstuelle niveau arbejder vi med interaktions vision, altså den måde, hvorpå konceptet skal formidle disse værdier. Hvilket miljø designet skal fungere i, og hvilke mennesker det skal målrettes til. Også relationer mellem borgere og design skal overvejes:

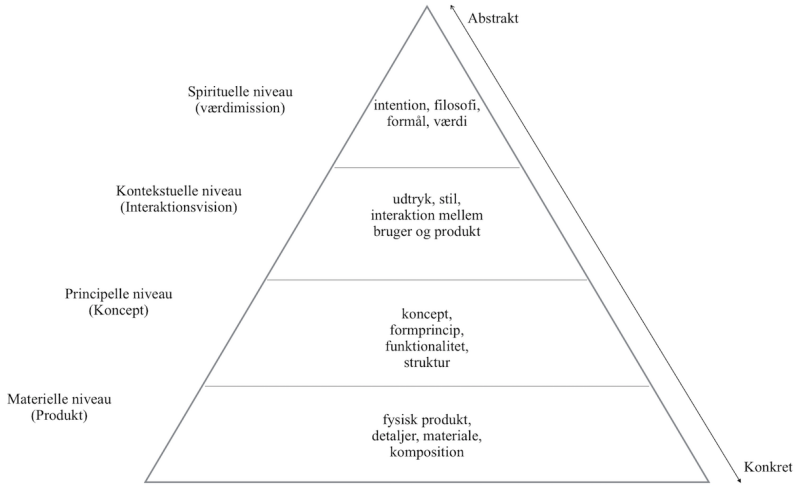
"On this level one is also looking at the overall staging of the interaction between users, the user interaction with the product, the style. Depending upon the social setting and intended story the staging will be different" (Ibid.: 101-102).

Det er her, vi skal have iscenesat et design, som skal formidle missionen og identiteten fra det spirituelle niveau. Det vil primært ske under idégenerering, hvor designkravene skal komme til udtryk i kreative forslag, som skal kunne formidle missionen.

Vi slutter af med et forslag til koncept på det principielle niveau, som skal fremstille elementer, der skal repræsentere og formidle de værdier, vi har fastsat på det spirituelle niveau (Ibid.: 100). Det er herunder de "hårde" aspekter skal udtrykkes i form af de funktionelle principper og den generelle form:

"*On the principal level one is looking at principal elements of the product, in terms of function and form. What are the main functional principles? What is the principal, generalform?"* (Ibid.:102).

Disse funktionelle principper, form og indhold forholder vi os analytisk til ud fra de kreative ideer, der opstår i idégenereringen. Her inddrager vi igen borgerne for at få deres meningstilskrivninger, således at borgernes interaktion med et design forbliver i fokus.

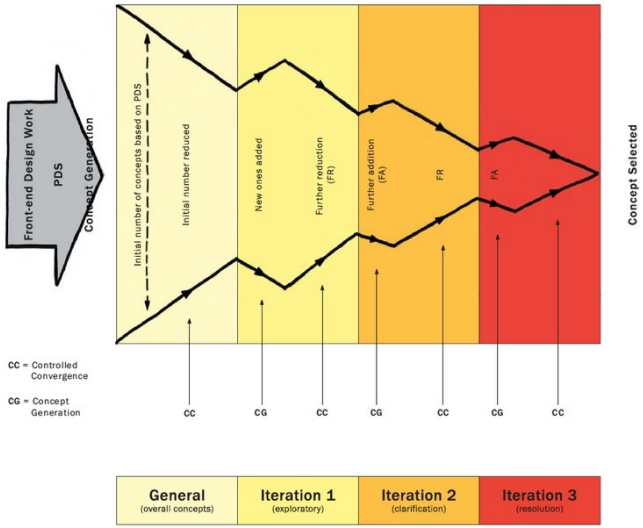


PYRAMIDEMODELLEN (LERDHAL, 200), EGEN OVERSÆTNING

Modellens tre niveauer skal ses som en guideline i designprocessen, men ikke som et værktøj, der skal følges slavisk. Vi kan bevæge os frit mellem niveauerne, hvis det er relevant i designprocessen. På nuværende tidspunkt har vi kun beskæftiget os med visionen og det spirituelle niveau i form af problemfeltet. Visionen og de værdier, vi beskæftiger os med i problemfeltet, er baseret på vores egen forståelseshorisont jf. hermeneutikken. Vi ønsker at inddrage borgerne i udformningen af designkravene og i de værdier (viden, oplevelse og interaktion), der skal være centrale i oplevelseskonceptet. Derfor er det først i den indledende undersøgelse, at vi endeligt kommer frem til designkravene.
Lerdahls pyramidemodel er den model vi bruger når vi arbejder nede i materien. Det er den model vi arbejder helt konkret med de elementer, der skal udgøre det endelige oplevelseskoncept.

Design Funnel

Vi vil anvende Bill Buxtons Design Funnel (Buxton, 2007: 148), som den metodiske tilgang til designprocessen. Vi anvender Design Funnel i samspil med Lerdahls pyramidemodel (Lerdahl, 2001: 101). Hvor vi med Pyramidemodellen arbejder ned i materien, så er Design Funnel styreredskab for den overordnede proces. Når vi bevæger os fra den abstrakte vision til et konkret koncept, så skal Design Funnel give os et fundament for, hvordan vi i iterationer arbejder med at åbne op for nye undersøgelser, udforsker, forslår og tilfører (concept generation), og hvordan vi indkredser, vælger fra, analysere og udvælger (controlled convergence) (Buxton, 2007: 147).



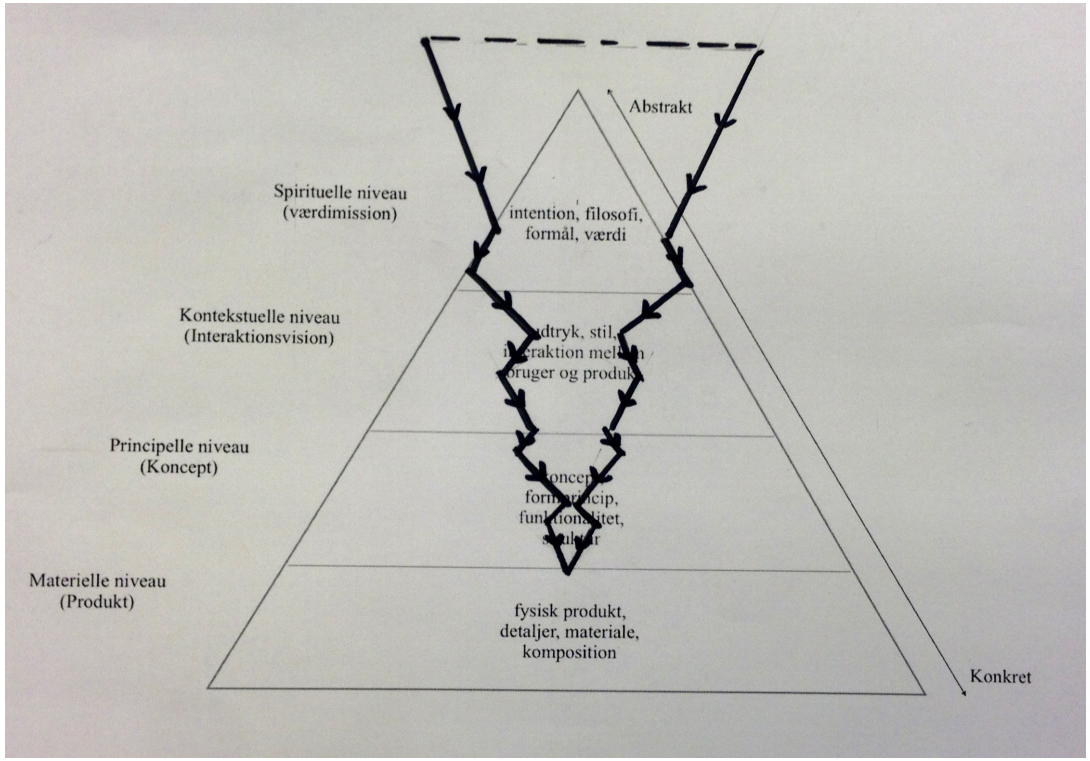
DESIGN FUNNEL (BUXTON, 2007)

Vi har valgt Design Funnel som en af de grundlæggende design metoder, da det giver os mulighed for at arbejde målrettet med til- og fravalg. Hvor Lerdahls pyramide anviser, hvilke niveauer vi skal ind og arbejde med, så er Design Funnel den konkrete arbejdsproces, vi arbejder med for at generere og konvergere indhold på hvert niveau. Det mener vi giver en god struktur til en kreativ proces, hvor mange overvejelser og beslutninger skal tages for at ramme det helt rigtig mål. I en kreativ proces som vi skal i gang med, er det vores erfaring, at det kan være svært at holde fokus og blive ved med at indkredse for at ramme plet med et koncept. Den udfordring kan Design Funnel afhjælpe, da den både giver plads til store armbevægelser og derefter helt konkrete beslutninger. Det er en metode, hvorpå vi kan udforske under hver iteration, afslutte ved at konvergere og efterfølgende gå videre til nye iterationer med nye formål.

Metodisk sammenspil

Det viden vi på nuværende tidspunkt besidder fra indledning og problemfeltet, der udgør starten af Design Funnel. Den første konvergens er taget i forhold til de valg vi har gjort i forhold til, hvad vi vil arbejde med jf. problemfeltet.

Vi mener at Pyramidemodellen og Design Funnel tilsammen giver os en struktureret og gennemarbejdet designproces, hvor der er plads til fordybelse i niveauerne, men også fokus på til- og fravalg. Pyramidemodellen sørger for at vi får arbejdet med alle relevante aspekter på hvert niveau i designprocessen og Design Funnel søger for at vi får konvergeret processen, så vi til sidst ender ud med et kvalificeret konceptforslag.



DESIGN FUNNEL OG PYRAMIDEMODEL
SPECIALETS METODISKE SAMMENSPIL
(EGEN MODEL)

KAPITEL 2

BYPLANLÆGNINGENS TEORETISKE FUNDMENT

Oplevelser er det centrale for os som studerende på Oplevelsesdesign. I forhold til oplevelser i byrum, så har vi gennem vores egne forudgående oplevelser før dette speciale fået øjnene op for, hvor stor betydning gode og velfungerende byrum har for borgernes trivsel og dermed deres daglige liv (Bauman, 1999). Vi kan være med til at afdække borgernes meninger omkring Østre Havn i Aalborg og derud fra udvikle et oplevelseskoncept, som kan afhjælpe problemstillingen manglende formidling omkring Østre Havn byfornyelsen jf. kapitel 1. Vi ønsker, at vi via et oplevelseskoncept kan engagere borgerne i at tage stilling til den by, de lever i.

Som oplevelsesdesignere er vores hovedfokus borgerne, deres interesser og behov. Vi designer primært til de mennesker, der skal bruge konceptet og tænker derfor relationen mellem bruger og koncept ned i mindste detalje. Vi designer ikke primært for at sælge vores koncept eller bruge det som et brand. Det væsentligste for os er at optimere nogle menneskers oplevelse med et specifikt emne. Vi vil kortlægge, hvad det er for nogle spilleregler, der er gældende når vi skal arbejde inden for byplanlægningsfeltet.

Jf. Design Funnel så fortsætter vi med at generere mere viden, da vi nu åbner op for, hvad byrumsdesign er. Processen befinder sig stadigvæk på det spirituelle niveau jf. Pyramidemodellen. Det er på dette niveau vi kortlægger værdier, filosofier og formål som ligger bag det felt vi arbejder med (Lerdahl, 2001: 101). Det gør vi med inddragelsen af byplanlægningsteori og historie.

Den demokratiske by

En storby giver mennesker mulighed for at mødes på tværs af forskelle, uanset om det er kulturelt, økonomisk eller baseret på andre vilkår. Det offentlige rum giver plads til nye fællesskaber og meningstilkendegivelser. Det er både muligt at mødes, men også at studere andre mennesker og få viden omkring det samfund, alle er en del af (Juul, 2009).

"Det er i det offentlige rum, at mangfoldigheden skal udfolde sit både inspirerende og dannende potentiale." (Bauman, 1999)

For at dette potentiale skal kunne udfolde sig i praksis i en by, er det nødvendigt at skabe åbne og inkluderende byrum, hvor mennesker ønsker at færdes og føler sig trygge (Juul, 2009).

Vi vil i specialet forholde os til byplanlægning, da det er en vigtig faktor for at forstå emnet og for, at vi har tilstrækkelig indsigt i, hvorledes en by tilrettelægges og afspejler samtiden. Vi ser ikke på byplanlægning før 1950, fordi de teoretiske funderinger i specialet ikke beskæftiger sig med tidligere tiders byplanlægning. En del af den teori, vi anvender er dog skrevet tilbage i halvtredserne og tresserne. Vi finder dette relevant, fordi det til stadighed er de principper, der bruges til byfornyelse i dag (Nørgaard & Børresen, 2007). Det var i de to årtier, særligt tresserne, at den demokratiske by for første gang blev beskrevet (Jacobs, 1965). Her kom borgerne og deres trivsel i fokus, samt involveringen af borgerne i byfornyelsesprocessen (Juul, 2009). Det er vigtigt at forstå udviklingen, for at vi kan gennemskue, hvad konsekvensen er, når borgerne ikke inddrages eller deres behov og trivsel ikke er i fokus, når der skal by fornyes. Det er vigtigt, at vi forstår betydningen af de valg, vi træffer, fordi vi ønsker at designe et oplevelseskoncept, som kan fungere ude i et byrum, og som borg-

erne i Aalborg vil interagere med og få en oplevelse ud af. Det skal engagere dem i byfornyelsen og give dem en relation til denne udvikling, således at de kan forstå de omgivelser, de færdes i på daglig basis.

Byens udvikling

For at sætte de sidste tres års byplanlægnings udvikling i perspektiv vil vi inddrage en del af de samfundsforskere, der har haft afgørende betydning for denne udvikling og bidraget med kritiske perspektiver til øvrige strømninger inden for byplanlægningsfeltet (Juul, 2009). Herigennem skal vi blive klogere på, hvordan vi kan designe et oplevelseskoncept ud fra de bedste forudsætninger, der kan være med til at opfylde problemformuleringen.

De samfundsforskere, vi tager udgangspunkt i, gør op med den modernistiske byplanlægning (Juul, 2009). Særligt Jane Jacobs (1965) og Kevin Lynch (1960) gør op med denne udvikling. Den modernistiske retning ønsker at opdele det offentlige rum, således at hvert rum eller område i en by er forbeholdt eksempelvis erhverv eller bolig. Denne retning, mente Jacobs, ville ødelægge de offentlige rum og skabe en opdelt by, frem for en pulserende by, hvor hvert byrum er kendetegnet ved, at forskellige mennesker og erhverv mødes. Det er efter hendes mening det, der skaber diversitet og gør en by ”menneskelig” og levende. Det er i hendes optik vigtigt, at hvert byrum indeholder stor diversitet, og at butikker og facader vender ud mod byrummet, således at der indirekte holdes øje med de mennesker, der færdes i rummet. Der skal ikke overvåges, men der skal dog være en bevidsthed som, at de handlinger, der finder sted i byrummet er synlige. Herved føler flere mennesker sig trygge og ikke alene, og det skaber større trivsel (Jacobs, 1965 & Juul, 2009).

Jan Gehl (2003) har opstillet tre generationer, der beskriver den udvikling, byplanlægningsfeltet har gennemgået de seneste tres år. Vi tager udgangspunkt i hans skildring af udviklingen, fordi det opridser nogle af de samme fokuspunkter, vi har, i forhold til at arbejde brugerorienteret og have fokus på, hvor stor betydning byens udformning har for borgernes liv og trivsel.

- Første generation (1960-1975) omfatter den udvikling, hvor byerne led under bilernes enorme indtog, hvis konsekvenser dog først stod klart efterfølgende. I kølvandet på disse, omlagdes gader til gågader, således at enkelte gader igen var fri for biltrafik.
- Anden generation (1975-1990) indbefatter udviklingen mod en tydeligere forståelse for vigtigheden af byrummets indretning og fremtoning. Udviklingen blev især påvirket af ønsket om at skabe gode salgsmuligheder.
- Tredje generation (1990-2001) indbefatter en erkendelse af, at byrummet udgør en stor offentlig værdi for de borgere, der færdes i byen. Af denne nye viden kom der større fokus på arkitektur og æstetik fremtoning. Byen bliver udformet med hensyntagen til, at borgerne får plads til sociale og fysiske aktiviteter (Gehl & Andersen, 2003, 8-10).

Disse tre generationer opridser en udvikling, hvor borgernes betydning bliver mere og mere accepteret og værdsat. Byen skal designes til borgerne, opfylde deres behov og understøtte deres trivsel. Det er nogle af de elementer, som Jacobs (1965) påpeger allerede i tresserne. Det er stadigvæk de principper, der er gældende i nutidens byfornyelse (Nørgaard & Børresen, 2007).

Der er stor værdi i at skabe byrum med stor diversitet, der vil fremme mange forskellige menneskers færden igennem et byrum. De mest dannende og meningsfulde byrum er der, hvor mange forskellige mennesker færdes og har et formål med at være. Det er her, der er grobund for nye sociale konstruktioner, og her vi lærer mest af hinandens forskellige kompetencer (Jacobs, 1965).

Kevin Lynch

Kevin Lynch (1960) har udviklet en række væsentlige fokuspunkter ud fra nogle store empiriske studier, han lavede i USA i halvtredserne. Det indbefatter blandt andet fokus på, at borgere i en by bruger kendetegn til at orientere sig både fysisk og mentalt. Kendetegnene og deres værdi har betydning for, hvordan borgerne identificerer sig med pågældende steder. Det er derfor vigtigt med nogle kendetegn og vigtigt, at byrum giver mening for borgeren. De skal kunne identificere sig med stedet, samt at det har en sammenhæng med omgivelserne og konteksten generelt. Eksempelvis er havnefronten i Aalborg et kendetegn for byen. Herfra kan man orientere sig og se en stor del af byen, fremfor når man står inde i en gade, hvor udsynet er meget mindre.

Hvis byrum bliver identitetsløse, da bliver det svært at forholde sig til dem og navigere rundt i dem. I kraft af Lynches egne store empiriske undersøgelser og inddragelse af borgerne, er han blevet en af forgangsmændene og fortaler for, at borgerne inddrages i arbejde med byplanlægning. Lynch mener, at borgerne kan fortælle noget om, hvad der rører sig i deres liv og i det samfund, der omgiver dem i hverdagen, samt hvilke tendenser, der er frembrydende på det givne tidspunkt. Herudover kan de beskrive deres ønsker og behov, hvorved det er lettere at imødekomme disse i et design (Lynch, 1960 & 1984, & Juul, 2009).

Jane Jacobs

Jane Jacobs udgav sit hovedværk *The Death and Life of Great American Cities* i 1965, hvor hun kritiserede den modernistiske byplanlægnings tankegang (Juul, 2009). Det er mange år siden, men en del af hendes kritik, samt de udspil til forbedringer hun kom med, har til stadighed sin relevans i dag. Det fremgår af planstrategien fra Aalborg kommune, at der ønskes mangfoldige byrum, med et stor flow af mennesker, hvilket allerede i tresserne blev etableret, som en væsentlig faktor i byplanlægning, for at opnå borgernes trivsel i byen (Planstrategi, 2011).

Jane Jacobs har opstillet fire gode råd til byplanlægning, som hun mener er væsentlige at have fokus på for at få skabt byrum, hvor der er et godt flow af mennesker med stor diversitet, og hvor borgerne føler sig trygge og har gode muligheder for at udfolde sig (Jacobs, 1965 & Juul, 2009).

- Funktionel diversitet: Med forskellige tilbud i hvert byrum eksempelvis i kraft af butikker eller virksomheder, vil dette tiltrække forskellige mennesker på forskellige tidspunkter af døgnet, hvilket skaber de bedste og tryggeste rammer. Der vil herved altid være et flow af mennesker i rummet, så der er tilstrækkeligt med mennesker til, at de aktiviteter, der udspiller sig i byrummet bliver set af andre mennesker (Ibid.).

- Blanding af nye og gamle bygninger: Dette giver forskellige virksomheder adgang til byområder, både nystartede, men også veletablerede virksomheder, da huslejen vil variere mere, end hvis det kun er ensartet byggeri. Herved skabes diversiteten, og der tiltrækkes forskellige mennesker og opstår et mere konstant flow i området. Det kan desuden give en flot æstetisk oplevelse, at de gamle historiske bygninger står i kontrast til nybyggeri, hvilket kan være med til at bevare byens autenticitet (Ibid.).

- Korte og åbne gadeforløb: Det giver åbenhed, uden at rummet bliver for stort og uoverskueligt. Hvis byrum bliver for store, vil det sprede mennesker ud og give meget afstand. Aktiviteterne og udbuddene vil desuden blive adskilt mere, således at oplevelsesværdien i rummet er fordelt ud på et stort areal, og herved vil borgerne ikke blive motiveret til at bruge rummet yderligere (Ibid.).

- Fortætning af mennesker: Der skal altid etableres boliger, hvilket sikrer at mange mennesker kommer og går i området jævnligt og på forskellige tidspunkter. Herudover vil det tiltrække butikker, da de kan se en gevinst ved at være lokaliseret i området på grund af salgspotentiale. Det er vigtigt med diversitet, det vil

sige, at det er nødvendigt med både boliger, erhverv, kultur og eventuelt industri (Ibid.).

Jacobs er meget bevidst omkring tryghed og derfor skarp i sin kritik af, hvorledes der tidligere blev bygget mange tunneller og smalle/afsidesliggende passager, der skulle løse trafikale problemer. Det skabte mange steder, hvor borgere følte sig direkte utrygge, fordi de var alene og følte sig udsatte. Her sker der ikke den naturlige overvågning, som Gehl fokuserer på skaber tryghed og tillid til byrummet i kraft af andre menneskers tilstedeværelse (Juul, 2009 & Jacobs, 1965 & Gehl, 2007).
Jacobs fokuserer desuden på, at det er væsentligt, at mennesker føler sig sikre på fortovene i byen, da det er byens vigtigste område i forhold til færdsel og menneskelig aktivitet. Gågader og fortove er de steder, hvor der er mest liv, hvilket gør det til de mest centrale steder, fordi flest mennesker færdes her (Jacobs, 1965: 39).
Jacobs fokuserer generelt meget skarpt på borgerne og deres trivsel. Hun mener, at trivsel må gå forud for alt andet. Hende perspektiver vil vi anvende som forståelsesramme indenfor byplanlægning.

Nutidens byfornyelse

Inden for feltet byplanlægning er der lavet en lang række rapporter, som skal udrede forskellige perspektiver af byplanlægning, eksempelvis hvad der giver bedre tryghed og trivsel i en by. En del af denne type rapporter er lavet via samarbejde mellem virksomheder, fonde og kommuner/offentlige instanser til konkrete byprojekter. En del af rapporterne har evalueret de byfornyelsesprojekter, der er gennemført, hvilket giver indblik i, hvilke parmetre, der virker ude i byrummet ved borgerne. Vi vil forholde os til en enkelt af disse rapporter, da vi mener, at den har nogle relevante aspekter inden for feltet, samt viden, som kan gavne vores forståelse af feltet. Rapporten ”Byrum for alle” bygger på en undersøgelse, hvor borgerne i fire byer er blevet inddraget og har givet deres mening til kende. Vi har læst en del rapporter, men har fundet denne mest givende, fordi den netop, til forskel fra de fleste andre rapporter, bygger på en empirisk undersøgelse, hvori borgerne er inddraget (Nørgaard & Børresen, 2007).
”Byrum for alle” er bygget op omkring en undersøgelse lavet af Det Kriminalpræventive Råd, som har undersøgt otte byrum i de fire største danske byer. Rummene er udvalgt på baggrund af en høj kriminalitetsrate sammenlignet med tilsvarende områder i byerne. Borgerne, politiet og kommunen er inddraget i undersøgelsen. Undersøgelsen fokuserer i høj grad på, hvad der er årsagen til kriminaliteten, og om byrummet har en del af årsagen, desuden om borgerne føler sig trygge i området. Der bliver dog også fokuseret på, hvad der kan fremme trivsel og tryghed i byrummet og nedsætte kriminalitet, hvilket er den del, der er relevant for vores problemstilling.
Rapporten er lavet af Helle Nørgaard & Sølvi Børresen (2007). Her beskrives det, at der arbejdes på at byen bliver mere oplevelsesrig og levende, således at den fremmer trivsel og aktivitet i byen. Kravene er lavet således, at byen gerne skal få mere succes og i kraft af denne succes flere besøgende. De fokuserer på, at det kan være vanskeligt at opfylde alles behov, men at der i stigende grad designes til flere forskellige mennesker i hvert byrum, for at mange interessenter (virksomheder, butikker, borgere og turister) har interesse i at bruge byrummet. Det er dog svært at opfylde alles behov, særligt da samtiden er præget af menneskers søgen efter det individuelle, hvilket skaber mange forskellige behov. En klar definition af, hvad byrummet skal opfylde af ønsker, behov og krav er derfor vigtig (Ibid.).
De fremhæver i rapporten, at der er nogle centrale faktorer, som øger borgernes trivsel. Det handler blandt andet om at mindske støj, og om at borgerne føle sig set i byrummet, dog ikke overvåget. Det er vigtigt at støj i byrummet ikke eskalere selvom det ønskes, at flere interessenter bruger rummet. Det er vigtigt, at mennesker færdes de samme steder, da de ellers på øde og forladte steder kan føle sig udsatte og alene, hvilket skaber utryghed. Det er altså vigtigt med en let og naturlig menneskelig ”overvågning” i et byrum. Det skal dog ikke være reel overvågning,

der er organiseret, og hvor borgernes privatsfære bliver overtrådt. Dette vil medføre mistro, hvorimod et naturligt flow af mennesker skaber tryghed og fælleskabsfølelse. *"De andre passer på mig eller tager sig af mig, hvis der alligevel skulle ske noget"* (Nørgaard & Børresen, 2007).
De overvejelser, der fremhæves her stemmer overens med nogle af de aspekter, som Lynch og Jacobs fremhæver (Juul, 2009). Her understreges det, at nutidens byplanlægning finder sine rødder tilbage i tressernes samtidsforskere og kritikere jf. Jacobs.

Rollen som oplevelsesdesignere

Vi gør os en del overvejelser omkring kombinationen mellem de to felter, fordi vi i kraft af uddannelsen Oplevelsesdesign er stærkest ud i disciplinen at designe oplevelser. Vi har derfor undersøgt en del omkring byplanlægning: Hvilke tendenser der gør sig gældende på feltet, den historiske baggrund og hvilke udfordringer der ofte opstår. I takt med at vi har fået større forståelse for, hvilke udfordringer vi kan forvente, så mener vi at det er relevant at se nærmere på Richard Sennett (1996). Han er uddannet sociolog og har ligesom Jacobs og Gehl studeret samfundsudviklingen og byplanlægning. Sennett kritiserer byrumsdesignere i forhold til deres tilgang til arbejdet med byrum. Han påpeger, at der har været tendens til, at borgerne er blevet glemt i arbejdet med byrum, og at deres ønsker er blevet overset eller ignoreret (Sennett, 1996: 7). Sennett fremlægger denne kritik i 1996, hvorfor vi må forholde os til at det er år tilbage, og at de eksempler vi har kigget på jf. indledningen inddrager borgerne og tager hensyn til dem i udviklingen af nye byrum. Vi finder dog hans kritik interessent og relevant, fordi den problemstilling vi fremhæver i problemfeltet netop omhandler manglende formidling af byfornyelsen på Østre Havn som A. Enggaard er ansvarsindehaver af. De har ikke haft tanke på at invitere borgerne ind i selve byggeprocessen, altså fortælle om området imens det bliver bygget op. Vi mener dog, at det er her vores oplevelsesdesignmæssige baggrund er relevant, fordi det er en problemstilling, hvor vi mener at vores kompetencer kan positionere sig, i kraft af den bruger- og oplevelsesorienterede tilgang.
Dette teoretiske fundament, skal fungere som en forståelse for feltet byplanlægning. Vi forholder os til, hvad vi som oplevelsesdesignere kan bidrage med i arbejdet med begge felter, for at få denne sammenkobling til at skabe værdi for løsningen til problemstillingen.

BORGERNE I BYRUMMET

På baggrund af det nyerhvervede viden omkring byplanlægning, samt vigtigheden af borgerinddragelse, ønsker vi at undersøge, hvordan borgerne i Aalborg ser og oplever Østre Havn. Et af de primære mål med dette speciale er at få borgerne engageret i udviklingen på Østre Havn, så derfor er det vigtigt at vi nu få borgerne på banen. Vi skal have undersøgt, hvordan borgerne oplever Østre Havn som byrum for at finde ud af, hvilket potentiale stedet besidder i forhold til at lave et koncept, som både kan formidle viden, inddrage borgere til interaktion og oplevelse og samtidigt passe ind i den rette kontekst. Vi har valgt at anvende metoden Oplevelsesmatricerne af Hird og Kvistgaard (2010).
En metode, der skal hjælpe os med at afdække oplevelsespotentialet i et åbent og ukontrollerbart rum. Respondenternes besvarelser vil, sammen med den teoretiske viden, fungere som fundament for undersøgelse og kortlægning af Østre Havn som ukontrollerbart byrum.
I forhold til vores metodiske rammeværktøjer, så arbejder vi på det spirituelle niveau med at sætte rammen for det udgangspunkt vi skal arbejde videre med, for at opnå aktuelle designkrav (Lerdahl, 2001). I Design Funnel er empiriindsamlingen den første iteration, hvor der bliver generet (concept generation) ny viden (Buxton, 2007). Det er i denne første del af iterationen at den fænomenologiske tilgang udspiller sig.
Hird og Kvistgaard tager udgangspunkt i Edmund Husserls fænomenologiske tilgang i deres udformning af Oplevelsesmatricerne (Hird & Kvistgaard, 2010). Den fænomenologisk tilgang er, når respondenterne beskriver de fænomener, der optræder for dem i et givent rum. Matricerne skal guide respondenterne til at nedskrive og forklare de fænomener, der umiddelbart optræder for dem i rummet, samt deres reaktion på fænomenerne. Dette fænomenologiske perspektiv fra borgerne er væsentligt for os, fordi vores forforståelse af problemfeltet og byrummet gør, at vi ikke kan tilsidesætte vores forståelse. Vores ekspertviden tillægger rummet nogle fænomener og problemstillinger som vi ikke med sikkerhed ved vil eksistere i den almene borgers oplevelse og forståelse af rummet.

Oplevelsesmatricerne er en metode, som kan anvendes til alle former for rum, hvor den adfærd, der udspiller sig kun i mindre grad kan kontrolleres, af designere, arkitekter, borgere eller kommunen. Et byrum er ikke skarpt adskilt fra andre rum ligesom et rum på et museum kan være det, med fire vægge og en dør som ind- og udgangsmulighed. Et byrum er mere flydende, og der er mange flere elementer, som kan påvirke borgernes adfærd. De naturlige elementer så som vind og vejr er svært at kontrollere og den flydende afgrænsning af byrummet giver mulighed for at mange forskellige mennesker krydser ind og igennem rummet (Hird & Kvistgaard, 2010).
Metoden består af to undersøgelsestrin. Metodens første trin hjælper os med en afklaring i forhold til byrummets fænomener og oplevelsespotentiale. Vi sender udvalgte respondenter ud til Østre Havn med en række spørgsmål, som skal hjælpe dem til at nedskrive det, de ser og føler i rummet lige nu og her. Andet trin omhandler et fokusgruppemøde med respondenterne fra først undersøgelsesrunde. Her skal besvarelserne diskuteres, og vi får mulighed for at præsentere en eller flere ideer og få respondenternes feedback herpå. Respondenterne i denne undersøgelse skal repræsentere et bredt udvalg af borgere i Aalborg. Vi har valgt en målgruppe, der skal repræsentere et bredt udsnit af borgerne i Aalborg. Den demokratiske og inkluderende tankegang i forhold til byplanlægning, hvor byen er for borgerne styrer vores målgruppevalg jf. indledning. Vi ønsker et koncept, der retter henvendelse til alle borgere og de skal finde konceptet gennemsigtigt, det vil sige forstå konceptet og det fysiske design, der skal repræsentere konceptet.

Undersøgelsesrunde 1

Til første undersøgelsesrunde indeholder metoden en række matricer, som respondenterne skal besvare. De skal være med til at afdække rummets oplevelsespotentiale og de værdier, som respondenterne oplever i rummet.
Metoden består af fem matricer, hvoraf vi bruger fire til første undersøgelsesrunde. Vi anvender ikke den sidste matrice, da den ikke har relevans for specialets problemfelt. Den omhandler vurdering af rummets økonomiske potentiale, hvilket ikke er et aspekt vi berøre i specialet, fordi vi ikke beskæftiger os med realiseringsfasen jf. Pyramidemodellen (Hird & Kvistgaard, 2010).

Matrice 1: Oplevelsesrummets fysiske karakter
Her skal respondenterne beskrive det, de ser i byrummet, det de lægger særligt mærke til og beskrive disse med værdier, de finder passende. Her viser det sig, hvilke elementer de lægger særligt mærke til, og hvilke værdier de tillægger dem (Ibid.: 87) & (Bilag 1: Skabelon).

Matrice 2: Oplevelsestyper i byrummet
Her beskriver respondenterne oplevelsestyper, de registrerer på Østre Havn. De skal forklare, hvad de finder interessant og frastødende ved oplevelserne. De kan ligeledes nedskrive, hvad de synes, der mangler i rummet, eller om de ser et potentiale for flere eller anderledes oplevelser (Hird & Kvistgaard, 2010: 88).
De fem oplevelsestyper er: underholdningsoplevelser, æstetiske oplevelser, nydelses oplevelser, læringsoplevelser, actionoplevelser. Her har vi ingen forventning om, at alle oplevelsestyperne vil vise sig, da store dele af Østre Havn er en byggeplads. Dette er ikke et krav i metoden, men Hird og Kvistgaard har andre intentioner med metoden end de præmisser, vi arbejder ud fra. Vi har ikke valgt Østre Havn, fordi det er det sted i Aalborg, vi mener har mest oplevelsespotentiale, men tvært imod, fordi vi selv oplever, at dette område kunne optimeres via oplevelsesdesign. Hird og Kvistgaard går benhårdt efter de rum, de vurderer har oplevelsespotentiale, men eventuelt kræver mindre justeringer, for til fulde at få udbytte af dem. De vurderer færdige rum og bruger ikke metoden til at vurderer rum, der er under opbyggelse. De vælger ikke et så ufærdigt og råt byrum, som vi har gjort i specialet. Vi mener dog, at metoden er god i forhold til at få deltagere til at vurdere rummet, ligegyldigt hvilken stand de er i, fordi det er her og nu indtryk og fænomener, der træder frem i deltagernes beskrivelser. Vi må så forholde os til, at deltagernes oplevelse med Østre Havn med stor sandsynlighed er påvirket af, at området er i udvikling, således at vi ikke ender med at vurdere området på de samme præmisser som hvis bydelen stod færdig (Ibid.).

Matrice 3: Sanserne i byrummet
Her beskriver respondenterne, hvilke sanser der kommer i spil, når de går på havnen, og hvordan og hvorfor netop disse sanser bliver påvirket. De bliver bedt om at give en samlet beskrivelse af den fornemmelse, de har nu og her i den situation, de befinder sig i (Hird & Kvistgaard, 2010: 91). Vi er bevidste om, at respondenternes sanseindtryk kan være påvirket af området, fordi det er under ombygning. Det er noget vi vil tage stilling til når vi bearbejder deres besvarelser, således at vi husker at vi anvender metoden på et ufærdigt byområde. Vi mener metoden kan give indblik i, hvad der påvirker deltagernes sanser både positivt og negtivt.

Matrice 4: Fortællinger i byrummet
Her beskriver respondenterne de fortællinger, de opfatter i rummet. Det kan være i form af konkrete skilte og lignende information, men også mere abstrakte historier såsom arkitektur, materialer og bygninger, der kan fortælle om havnen, og hvad den har været- og bliver brugt til. Her må respondenterne også komme med ønsker til historier, de finder potentielle i rummet, og som de mener, vil passe godt ind (Hird & Kvistgaard, 2010: 94).

En tur på Østre Havn

Før vi sender respondenterne ud for at opleve Østre Havn giver vi dem en introduktion til specialet, matricerne og byrummet. Efter undersøgelsesrunden samler vi op på respondenternes svar, så der ikke opstår misforståelser omkring besvarelserne.

Til at gennemføre Oplevelsesmatricemetoden anvender vi forskellige respondenter. De variere i alder, køn og baggrund, men har dog det til fælles, at de er borgere i Aalborg. De kender derved alle byen, nogle mere end andre. Respondenterne skal være med til at vurdere oplevelsespotentialet i Østre Havn i en by, de kender og oplever hver dag.

Respondenterne er sendt ud i grupper, således at de har haft mulighed for at snakke sammen undervejs i undersøgelsen. Vi har understreget, at det de skriver ned, skal være deres egne meninger og observationer, således at de prøver at lave en individuel besvarelse. Vi mener, at muligheden for at diskutere undervejs i besvarelserne kan tilføre flere elementer og overvejelser og sætte tanker i gang hos den enkelte, som ikke var opnået ved adskillelse. Her præsenterer vi de respondenter, som vi synes udgør et bredt udsnit af målgruppe og repræsenterer borgerne i Aalborg.

Gruppe 1: Veninder gennem en årrække.

Gudrun: Hun er 59 år og biblioteksleder ved VIA bibliotekerne i Aarhus. Hun bor i Hadsund syd for Aalborg og har arbejdet i Aalborg i mange år. Hun besøger ofte tidligere arbejdskollegaer og veninder i Aalborg, og disse besøg involverer altid brug af byen eksempelvis cafebesøg, museumsbesøg eller foredrag.

Lisbeth: 58 år og arbejder som pædagogisk konsulent hos center for døvblindhed og høretab. Hun bor i Aalborg og bruger byen flittigt, både til at gåture i og til sociale besøg/arrangementer. Hun interessere sig for byens udvikling og anerkender, hvor meget byens udformning og tilbud betyder for hendes trivsel og brug af byen. Hun finder kulturelle tilbud interessante.

Gruppe 2: Gift og bosat sammen i Aalborg.

Elsebeth: 61 år og gift med Finn. De er bosat i Aalborg. Hun arbejder som bibliotekar på Aalborg Universitetsbibliotek og har gjort dette i en lang årrække. Hun kender Aalborg meget godt og har fulgt byens udvikling. Hun bruger byens kulturelle tilbud.

Finn: 66 år og gift med Elsebeth. Han har boet i Aalborg i en årrække, sammen med Elsebeth, men kommer oprindeligt fra Fyn. Han har ikke oplevet byens udvikling i så mange år, men er meget interesseret i det og orienterer sig, når der bliver skrevet artikler om det i lokalavisen eller lignende lokale medier.

Gruppe 3: Studerende

Josefine: 21 år og bor i Aalborg i lejlighed. Hun er født og opvokset i Aalborg. Hun læser psykologi på Aalborg Universitet. Hun kender byen indgående og bruger den hver dag til flere formål, gerne sammen med hendes kæreste. Hun kan godt lide en by, hvor der er plads til aktivitet og mulighed for at bruge noget tid.

Lotte: 24 år og bor i lejlighed i Aalborg midtby. Hun har boet her i tre år og kender efterhånden byen. Hun læser fysioterapi. Hun bruger byen aktivt til sociale og sportslige ting. Hun interessere sig ikke specielt for byens udvikling.

Mads: 24 år og bor i Aalborg. Han læser fysioterapi. Han kommer fra København og har ikke boet så længe i Aalborg. Han kender ikke byen specielt godt, men kan godt lide at udforske byens kulturelle og sportslige tilbud.

Gruppe 4: Gift og bor i Aalborg

Marie: 30 år og gift med Jeppe. Bor i Aalborg. Hun arbejder som pædagog. Hun er gift og har et barn. Hun bruger byen sammen med hendes familie og kan godt lide at bruge en del tid i byen på gåture og lignende. Hun følger med i udviklingen.

Jeppe: 32 år og gift med Marie. Han er tømrer og arbejder i Aalborg og omegn. Han bruger byen med familien, men er ikke lige så interesseret i byens udvikling, som Marie.

Det er væsentligt, at vi har et retvisende billede af deres svar, da vi skal bruge svarene i den videre designproces. Vi sammenligner respondenternes matricebesvarelser og finder mønstre, som går igen ved besvarelserne (Hird & Kvistgaard, 2010: 82). Det tegner et overordnet mønster af, hvordan borgere i Aalborg oplever Øster Havn og os et billede af, hvilket oplevelsespotentiale vi har at arbejde med. Hird og Kvistgaard lægger stor vægt på, at der er en tydelig rød tråd fra det respondenterne observerer i første undersøgelsesrunde og til de, vi medtager i designprocessen til at forme designmålene (Hird & Kvistgaard, 2010: 115).
Vi anvender Oplevelsesmatricerne på den foreskrevne måde. I første undersøgelsesrunde lader vi respondenterne gå sammen. Vi forklarer dem, at de gerne må snakke sammen undervejs, men vi vil gerne have, at de besvarer matricerne individuelt. Vi mener, at det sociale aspekt, kan give anledning til yderligere refleksion og tanker, som ikke ville være opstået, hvis de alle gik alene. Vi har overvejet det i forhold til det byrum, de præsenteres for på Østre Havn, som langt fra står færdig. Vi er kommet frem til, at respondenterne gennem dialog kan hjælpe hinanden til at se og overveje flere oplevelsespotentialer i så ufærdigt og råt et rum. Herudover går vi selv med respondenterne rundt, således at de i alle tilfælde kan spørge os, hvis der opstår tvivlsspørgsmål undervejs.
Besvarelserne fra respondenternes tur på Østre Havn kan læses i bilag 2.
Undersøgelsesrunde 2 vil blive beskrevet i et senere afsnit, når fokusgruppen skal udføres.

Vurdering af Oplevelsesmatricerne

Vi arbejder med et rum, der er ukontrollerbart. Derfor er der en række faktorer som vi ikke har styring med, blandt andet vejret og de mennesker, der bruger rummet. Det er derfor et kontinuerligt foranderligt rum, hvilket kan påvirke resultatet af besvarelserne. Vi sender deltagere ud i rummet på et givent tidpunkt, hvorved vi ikke ved, hvordan rummet fremtræder. I tre af de fire runder vi har gået med respondenterne på havnen har vejret været dårligt med regn og blæst. Det giver den udfordring at kunne holde respondenterne engageret på trods af kolde hænder og gennemblødt tøj. En enkelt gang var det tørvejr, hvilket betød, at respondenterne tog sig god tid til at komme godt rundt på Østre Havn, hvilket har givet mere detaljeret respons end de grupper, der har svaret i dårligt vejr. Respondenternes umiddelbare observationer giver et indblik i byrummet i netop det øjeblik, de ser det, hvilket giver os det mest autentiske billede af området. Vi kunne godt have ønsket mere fyldige besvarelser, hvilket blev en udfordring for respondenterne grundet vejret.
Byrummet ved Østre Havn er i stor udvikling og vil derfor forandre sig løbende. Derfor kan metoden kun sige noget om byrummet i den periode, vi udfører undersøgelserne, og der kan ske ændringer selv i den periode.
Vi afslutter det spirituelle niveau jf. Pyramidemodellen. Vi har gennem problemfeltet har fundet de intentioner vi vil arbejde med i denne designproces. Den overordnede designprocessen skal bestå af iterationer jf. Design Funnel, i form af til- og fravalg, og vi er blevet klogere på, hvilke værdier vi vil arbejde videre med på det kontekstuelle niveau: Viden, oplevelse og interaktion, som skal udgøre konceptets identitet (Lerdahl, 2001: 101). På det spirituelle niveau har vi inddraget borgerne igennem matriceundersøgelse 1. Vi inddrager besvarelserne herfra i den indledende undersøgelse, samt den viden vi har tilegnet os inden for byplanlægningsfeltet. Det har gives os ny viden og en udvidet forståelse for feltet vi arbejder med jf. hermeneutikken.

ØSTRE HAVNS OPLEVELSESMÆSSIGE POTENTIALE

Denne indledende undersøgelse skal samle den viden vi har på nuværende tidspunkt, for at vi derigennem kan anvende denne viden aktivt til at kortlægge oplevelsespotentialet, for at finde frem til designkrav, der kan løse problemstillingen. Dette gøres igennem den viden, vi besidder fra problemfeltet, de besvarelser første testrunde af Oplevelsesmatricerne tilførte, byplanlægningsteori, samt en designmodel af Dorst (2011), der skal guide os til at definere klare designmål.
I den indledende undersøgelse vil vi konvergere den viden vi har fra byplanlægningsfeltet og matricebesvarelser (Buxton, 2007). Designprocessen bevæger sig ned på det andet niveau i Pyramidemodellen (Lerdahl, 2001). På det kontekstuelle niveau skal vi arbejde med at løse kriterier, såsom hvilket miljø designet skal befinde sig i, samt hvilke værdier og krav konceptet skal designes ud fra. På det kontekstuelle niveau vil vi senere idégenere, ud fra de krav vi analyserer os frem til i denne indledende undersøgelse.
Vi vil i den indledende undersøgelse, ligesom i den forgående teoriredegørelse, inddrage teoretiske perspektiver, som er tilegnet vurderingen af færdige byrum. Vi er bevidste omkring dette perspektiv, fordi vi netop beskæftiger os med et ufærdigt byområde, som på ingen måde kan leve op til alle de perspektiver, vi inddrager. Vi finder dog disse teoretiske perspektiver relevante, fordi vi mener, det er væsentligt for os at være bevidste omkring, hvordan et byrum optimalt indrettes, således at vi kan vurdere rammerne for oplevelseskonceptet. Vi ønsker, at rammerne, for at oplevelseskonceptet kan imødekomme problemformuleringen, er gennemtænkte, og at disse perspektiver får os til nøje at overveje, hvordan dette designmæssigt kan udføres. Det er væsentligt, at konceptet får de bedst mulige betingelser for at engagere borgerne i byfornyelsen på Østre Havn jf. problemformuleringen.

For at få skarp struktur, hvis udkom skal være at bevidstgøre os i udarbejdelsen af klare designmål, lader vi Dorst designmodel være rammen for strukturen i den indledende undersøgelse. Modellen ser således ud (Dorst, 2011, 523):

What + How = Value

What (Det konkrete design) + How (Frame, metode, arbejdsfelt (Oplevelsesdesign, Oplevelsesmatricerne, The funnel, Pyramidemodellen, hermeneutik og fænomenologi)) = Value (Værdierne som oplevelseskonceptet skal tilføre borgerne i Aalborg i form af endelige designkrav).
Modellen inspirerer ofte videnskabelige processer, hvorved *value* er udskiftet med *result*. Det er processer, der fra starten er resultatorienterede, hvor vi i dette speciale arbejder procesorienteret. I sådanne resultatorienterede processer søges et endegyldigt resultat eller eksempelvis et produkt, der kan skabe mersalg for en virksomhed. Det er ikke tilfældet i denne designproces, hvor vi vil skabe værdi for mennesker. Derfor er value resultatet i vores designproces (Ibid.). Dorst-modellen (2011) vil indgå de steder, hvor vi tillægger os ny viden om en af de tre elementer i modellen: What + how = value.
Med denne model in mente vil vi derfor nu sammenkoble den teoretiske baggrund i forhold til byplanlægning med respondenternes svar fra første undersøgelsesrunde. Teorien fremsætter mere generelle ting om, hvordan der skabes en by, der involverer borgerne og skaber grobund

for god trivsel og aktiv social adfærd i byrummet. Respondenterne kan sige noget om oplevelsespotentialet for netop det pågældende byrum ved Østre Havn, og hvilke elementer, der påvirker deres oplevelse. Herved kan vi knytte den mere generelle teori sammen med empirien fra det specifikke byrum ved Østre Havn.
For at lære det udvalgte byrum bedre at kende, vil vi derfor samle op på respondenternes besvarelser (Bilag 2). Der viser sig nogle gennemgående mønstre i besvarelserne, som vi ønsker at fremhæve, fordi de repræsenterer borgernes kritiske synspunkter på Østre Havn (Hird & Kvistgaard, 2010). Ud fra det indsamlede data, har vi samlet de mønstre der går igen til fire grundlæggende temaer. Temaerne er som følger;

- Manglende/misvisende information
- Ikke velkommen
- Ekskluderet
- Kontekst

Respondenternes udsagn bliver anvendt gennem den indledende undersøgelse, således at det ikke kun er vores fortolkning, der kommer til udtryk her. Besvarelserne er omdrejningspunktet for de fortolkninger og nye forståelser, vi fremkommer med i undersøgelsen. De sætter næste fortolkningsproces i gang, således at vi kan bruge den nye viden derfra til udformning af designkrav jf. hermeneutikken.
Temaerne vil udgøre den centrale struktur i undersøgelsen.

Manglende/misvisende information

Alle deltagere har pointeret, at det er svært at forstå det byggeri, der er i gang på Østre Havn, fordi der ikke er information omkring projektet. Det kommer til udtryk på forskellige måder gennem undren, spørgsmål eller direkte kommentarer. Blandt andet lægger de mærke til, at den sparsomme information, der findes på Østre Havn i en vis grad virker misvisende eller mangelfuld. Der er få skilte i byrummet, som henviser til Kulturfærgen, Aalborg og Stuhrs Brygge via pile – intet andet (Bilag 2). Der står ingen forklaring på, hvad Kulturfærgen og Stuhrs Brygge er, og hvor den/det findes. Dette fremhæver flere respondenter.
”Kort som ikke rigtigt fortæller, hvad der skal ske med området. Hvad er kulturfærgen? Hvad er stuhrs brygge?” (Bilag 2, Gudrun).

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN
(EGET FOTO)

”Der hænger nogle skilte, hvor der står Aalborg til højre. Er dette derved ikke en del af Aalborg? Det virker mærkeligt og misvisende. Lidt halvhjertet. Kulturfærgen findes ikke, hvorfor er der så et skilt. Der burde stå hvornår den kan ses, så man ikke går forgæves.” (Ibid., Marie).

De er uforstående over, at der er så lidt information, og at denne information virker misvisende eller meget mangelfuld. De er negativt stemte over for den misvisende skiltning, at det gør oplevelsen mindre troværdig, fordi de føler sig narret over at blive ledt hen til nogle tilbud, som så slet ikke er at findes.

”Manglende oplysninger om de forskellige industrianlæg. I tvivl om der er en samlet plan over arkitekturen.” (Ibid., Gudrun).

Gudrun sætter fokus på, at den manglende information får hende til at tvivle på, om der overhovedet er styr på noget, også på selve byggeriet og planerne for det. Det giver et meget rodet indtryk af hele byfornyelsen, fordi der ikke er gjort noget ud af at formidle det til borgerne. Det virker som om der ikke er en strategi eller en klar vision for stedet. Marie understøtter dette.

”Rummet giver ikke så mange oplevelser lige nu. Det virker rodet og uden en plan for området. Ikke særligt betryggende, da det virker tvivlende i forhold til om det nogensinde bliver

godt." (Ibid., Marie).

Den manglende information har derved ikke kun indflydelse på det umiddelbare indtryk af Østre Havn og byfornyelsen, men leder tankerne hen på, om der overhovedet er styr på noget i denne proces. Det giver ikke et troværdigt indtryk af stedet, byggeriet og de ansvarshavende. Elsebeth efterlyser også information i det hele taget og kommer selv med forslag til, hvorledes det kunne se ud.
"Det kunne være fint med plancher om planerne med billeder." (Ibid., Elsebeth)

Flere deltagere stiller mange spørgsmål til planerne, hvilke vi tolker som tvivlsspørgsmål, fordi der mangler svar. De bliver ved med at undre sig over byggeriet og planerne for det.

"Bliver der bygninger/områder til sociale og kulturelle oplevelser på sigt. Eller er det kun boliger." (Ibid., Elsebeth).

"Hvad skal den her bydel egentligt bruges til? Er formålet kun boliger? Man kunne godt have lavet en stor infotavle, hvor beboerne kunne læse om hvad der skal ske." (Ibid., Josefine).

"Hvad står havnen for i Aalborg? Hvad ønsker man med den?" (Ibid., Jeppe).

"Kunne man involvere byens borgere i det der skal skabes. Kunne man henvise til en hjemmeside, hvor vi kunne læse mere? Hvem bygger man til? Unge, gamle, handelsliv, forretninger?" (Ibid., Lisbeth)

På samme måde som Elsebeth, så kommer flere af deltagere med konkrete forslag til information i samme ombæring, som de kommer med spørgsmål til stedet. Det virker, som om de har andre forventninger til det stedet. Vi tolker det som om, de forventer at sådan et stort byfornyelsesprojekt vil blive formidlet bedre. De virker generelt meget uforstående over for den manglende information. Selve byggeriet imponerer en del af deltagerne, dog ikke alle. Indtrykket bliver rodet og misvisende, hvilket deltagerne reflektere over på selve byggeriet. Deltagerne er uforstående overfor, hvorfor de ikke bliver informeret eller "taget i hånden" og får vist planerne for stedet. Lisbeth foreslår endda en hjemmeside, hvilket allerede eksisterer (A. Enggaard). Det bliver dog ikke kommunikeret ud, så hvordan skulle deltagerne vide, at sådan et site findes?
Er det, fordi der ikke er styr på projektet, eller er de ligeglade med borgerne i Aalborg? Disse spørgsmål rejser sig pga. den manglende information og fremmer ikke umiddelbart relationen mellem Østre Havn og borgerne. Tvivlen bliver det, respondenterne fokuserer på, som leder til manglende troværdighed, hvilket ikke får dem til at engagere sig i projektet. De får en tvetydig oplevelse, hvor forventningerne til byfornyelsen ikke bliver understøttet af en sammenhængende formidling af projektet. Det står som en kontrast til resten af havnefronten, både fordi det ikke er lave færdigt, men også fordi borgerne ikke bliver inviteret ind i projektet til at forstå og undersøge meningen med byfornyelsen.

Ikke velkommen

Flere deltagere er i tvivl om de overhovedet må gå ind på området ved Østre Havn. Der er ikke spærret af, men det virker meget rodet og tillukket nogle steder, fordi der er sat hegn op langs byggepladsen, således at det ikke er muligt at stjæle byggemateriale og af sikkerhedsmæssige årsager, så uvedkommende ikke færdes steder, hvor der bygges. Der er dog plads langs havnefronten til at færdes, men det virker ikke indbydende. Elsebeth fremhæver den manglende vedligeholdelse af stien. Det får det til at virke sjusket og rodet. Ikke som et sted, hvor borgernes færden er tænkt ind.

"Stien kunne renses og gøres mere lækker, indtil området er færdigt. Bænke kunne være fint." "Ingen plads til fysisk aktivitet på nær gang og måske løb." (Ibid., Elsebeth).

Hun fokuserer på, at selv simple elementer ville gøre stedet mere imødekommende, end det er nu. Således at der er nogle få ting, der indikerer, at borgerne er velkomne. Som det fremstår nu, virker det nærmere som om borgernes færden ikke er ønsket. Gehl beskæftiger sig med denne type problemstilling, og hvad der skal til, for at mennesker bliver engageret til at bruge mere tid i et byrum. Det er væsentligt, at der er gå- og sidde-muligheder, men også mulighed for at give sig til noget i form af forskellige aktiviteter (Gehl, 2007: 114). Gehl fokuserer her på, at det er væsentligt med elementer, der henvender sig til, at borgerne er aktive i et byrum, fremfor at de passivt går videre (Ibid.). Som Elsebeth forslår kan det være en simpel ting som bænke.
Elsebeth nævner herudover en del elementer, som ikke optimerer hendes oplevelse med stedet.

"Betontårnet til sidst minder om Østeuropa eller kz. Koldt, blæsende og ikke kønt endnu." (Bilag 2, Elsebeth).

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN (EGET FOTO)

"Det er ikke et sted man umiddelbart har lyst til at hænge ud i. Her er koldt, mangler hygge og mennesker. Når man går langs havnen, så stopper man sjovt nok altid her og vender om." (Ibid., Mads).

Den manglende henvendelse til borgerne på stedet får en afskrækkende effekt. Selvom det er fysisk muligt at gå i området, så virker det mest af alt som en stor byggeplads, hvilket det er, men der er dog lavet plads til at borgerne kan gå rundt om byggepladsen langs vandet. Hvorfor åbne op for området, hvis de signalerer ikke at her er man velkommen til at færdes? Omkringliggende faktorer såsom vejret og de rodede områder med byggematerialer forstærker den afskrækkende effekt. Deltagerne konkluderer, at der intet er gjort for, at borgerne skal anvende eller færdes i området. Selvom der ikke ligefrem er gjort tiltag for at holde borgerne væk, så får den manglende invitation til stedet denne effekt.
Herudover fokuseres der generelt på, at stedet er meget råt og virker koldt, fordi der er meget gråt beton. Dette skyldes til dels at stedet er under ombygning og at der ikke er gjort noget for at tiltrække borgernes opmærksomhed. Området ligger ud til vandet, altså er der mange dage med blæsende vejr, hvor det ikke er muligt at komme i læ, fordi ombygningen er i gang. Det er et gammelt industriområde, hvilket de få bygninger, der er tilbage fra den tid, vidner om. Dette tilfører stedet et råt og uforarbejdet look, som kan virke meget ucharmerende på nogle borgere.

Gehl (2007) beskæftiger sig med de fysiske rammer i byrum, både de menneskeskabte og de naturskabte. Han forholder sig blandt andet til det Skandinaviske klima, som, han mener, har en stor betydning for, hvorledes byen bør struktureres og herudover byrummets fysiske rammer som en afgørende faktor for, hvordan det påvirker borgernes adfærd (Gehl, 2007). Store åbne gader giver distance mellem mennesker, og det

passer dårligt til vores klima med megen blæst. Det er svært at finde læ og udeaktiviteterne dør hen. Det er væsentligt at dimensionere gader og rum i forhold til, hvor mange mennesker, der antages at ville bruge dem. Det er vigtigt, at det hverken bliver for smalt eller for meget luft og brede gader, da det fjerner mennesker fra hinanden og gør afstanden stor. Det bliver derved både sværere at iagttage hinanden, få social kontakt, og aktiviteterne komme uden for sansernes rækkevidde. Ofte så intensiveres oplevelserne i et rum, når dimensionerne indskrænkes, da alt kommer inden for sansernes rækkevidde. Dette gør rummet mere attraktivt, fordi der er flere oplevelser for mennesker at få (Ibid.).
Da byfornyelsen ved Østre Havn ikke står færdig endnu er det svært at sige, om byrummet langs havnefronten bliver mere sammenhængende med resten af området. Lige nu er der hegn hele vejen langs havnefronten og kun en smal passage fri nede ved vandkanten.

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN (EGET FOTO)

Det giver et meget langt og åbent rum, hvor der kun er mulighed for at gå frem og tilbage. Det er ikke muligt at finde læ eller at sætte sig ned undervejs (Bilag 2). Deltagerne beskriver rummet som koldt og blæsende. Der er kun meget få andre mennesker ud over de personer, der arbejder på byggeriet. Det vil sige, at der ikke er sociale aktiviteter, og rummet understøtter heller ikke, at sådanne opstår. Det er et langt, åbent, men smalt rum, som ikke giver mulighed for at gå på opdagelse (Ibid.).

Gehl fokuserer på klimaet som en generel udfordring. I de nordlige lande inklusiv Danmark er sol og lys en meget værdsat faktor. Byrummet ved Østre Havn er meget åbent, hvilket tillader fuld sol og lys. Det er dejligt de dage, hvor vejret er flot og mildt, men på dage, som den, hvor vi lavede de første undersøgelser med deltagere, virker rummet alt for åbent og barskt. Der er ingen læ at finde mod blæst og regn. Det problem kan afhjælpes ved at skabe afgrænsede opholdssteder, hvor der eksempelvis kan findes læ. Der kan skabes et afgrænset rum i det store byrum (Gehl, 2007).

"På en forblæst dag som denne vil det være aktuelt med læsteder." (Bilag 2, Lisbeth)

Deltagerne fandt stedet koldt og blæsende, hvilket ikke tiltalte dem i forhold til at besøge området igen.

Gehl fokuserer på, at mennesker har en forholdsvis kort aktionsradius. Det vil sige, hvor langt vi er villige til at gå/ hvor langt vi går, når vi går i byen (Gehl, J., 2007: 90-94). Byrummet ved Østre Havn er meget langt og tillader ikke andre muligheder end at gå ned til enden og enten fortsætte rundt om Østre Havn eller gå samme vej tilbage til Musikkens Hus. Dette kan virke demotiverende, fordi der er langt at gå, men ingen mulighed for øvrige oplevelser undervejs. Ifølge Gehl vil borgere derved ikke være villige til at gå så langt uden et klart formål. Det er et aspekt vi skal tage stilling til, i forhold til, hvordan et oplevelseskoncept skal lokke borgerne ned til området.
Udover Gehl så berører Jane Jacobs også byrummets udformning og de elementer, der gør et rum tiltalende (Jacobs, 1965). Hun ridser nogle punkter op som skal give gode forhold for sociale aktiviteter, få mennesker til at føle sig godt tilpas og trykke i et rum.

- Der skal være tydelig adskillelse mellem, hvad der er private, og hvad der er offentlige pladser.
- Der skal være et konstant flow af mennesker, for at der er "øjne i/på gaden" og noget liv at se på, deltage i og liv der motiverer til at flere bruger gaden (Jacobs, 1965: 44-45).

Området ved Østre Havn er under udvikling, hvilket giver byrummet andre præmisser end et færdig byrum. Det er ikke muligt på nuværende

tidspunkt at opfylde de samme krav, som der findes til et færdigt byrum, som Jacobs opstiller her. Det er dog væsentligt for os at forholde os til deltagernes oplevelse med byrummet, holdt op imod Jacobs to opstillede punkter, fordi vi skal overveje, hvorledes konceptet eventuelt kan imødekomme nogle krav, som byrummet ikke formår. Det skal kunne afhjælpe nogle af de problemstillinger, som deltagerne opridser, for at vi kan få engageret borgerne i dette byfornyelsesprojekt. Som nævnt tidligere, så er flere deltagere usikre på, om de overhovedet må gå i området (Bilag 2). En del spørger ligefrem, om stedet er offentligt eller kun beregnet til de mennesker, der skal bo i lejlighederne. Lejlighedskomplekserne er det første, vi møder på den rute, vi går i første undersøgelsesrunde. Det er primært lejligheder, der er bygget færdigt, derfor er det tydeligt for deltagerne, at der skal bo mennesker i området, men ikke tydeligt, hvad der ellers bliver bygget.

"Hvad skal der være mellem bygningerne? Er det offentligt eller?" (Ibid., Gudrun).

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN (EGET FOTO)

Gehl fokuserer på vigtigheden i, at fællesrum i byen skal invitere borgerne ind. Der skal være let adgang fra private til offentlige rum. Flydende overgange mellem private og offentlige rum giver bedre mulighed for, at borgerne krydser grænsen på øvrige tidspunkter end der, hvor det er strengt nødvendigt, eksempelvis på vej til skole eller arbejde (Gehl, 2007: 107). Afstanden spiller igen her en stor rolle. For meget afstand sænker antallet af mennesker, der motiveres til at deltage og til at bruge byrummet (Ibid.: 109). Gehl og Jacobs fokuserer på dele af de samme ting. Det er elementer, som deltagerne fremhæver som problemstillinger i forhold til området ved Østre Havn. Der er både tvivl, om stedet er offentligt, og om det ønskes, at de færdes i området. Det er tvivl, der opstår, fordi området ikke inviterer borgerne ind ved hjælp af elementer, der leder til aktiviteter eller ophold i området. Vi kan se, at der i andre byer med byfornyelsesprojekter findes tiltag, der skal afhjælpe de gener, der følger i kølvandet på så store byggeprojekter, steder hvor der færdes mange mennesker hver dag. Eksempelvis er der i København lavet et tiltag, "Byens hegn", der afskærmer indtil metrobyggeriet, der forgår steder i byen, der på normalt vis fungerer som transitrum (Metro). Vi mener derfor, at selvom Østre Havn er en byggeplads på nuværende tidspunkt, så kan det godt lade sig gøre at lave tiltag, der mindsker genen for borgerne eller ligefrem inviterer dem til at interessere sig for denne ombygning. Vi er bevidste om, at Østre Havn ikke er et transitrum, men befinder sig mere afsides og derfor ikke skal imødekomme tusindvis af menneskers daglige rejse. Vi mener dog, at der kan være en vis idé i at skabe interesse for området, fordi dette eventuelt kan hjælpe området, når det står færdigt, således at borgerne kender området, mulighederne, og der er skabt interesse for benytte det.

Respondenterne fremhæver Østre Havn som et sted uden liv og mennesker, hvorved vi netop mener at området behøver formidling, for at borgerne vil interessere sig for området.

"Når man kigger til begge sider (øst og vest) ser det egentligt noget gråt og trist ud. Det hele virker noget dødt og kedeligt. Mon der bliver liv?" (Bilag 2, Elsebeth)

"Der er underligt nok løbere hernede. Området virker ikke tiltrækkende." (Ibid., Gudrun)

Gudrun virker ligefrem overrasket over, at vi møder to løbere, imens undersøgelsesrunden foretages. Hun understreger igen, at hun finder området meget lidt interessant, direkte uvelkommende.
Jacobs fokuserer på, at mennesker tiltrækker andre mennesker. Det er underholdning i sig selv at studere menneskers adfærd og aktiviteter (Jacobs, 1965: 46-47). Området ved Østre Havn indeholder hverken mange mennesker eller aktiviteter. En del af forklaringen skal hentes ved, at byggeriet er igangværende og vil være det lang tid endnu. En del af forklaringen skal derimod hentes ved de manglende tiltag for at tiltrække, oplyse og engagere borgerne i byfornyelsen, hvilket resulterer i, at stedet virker uvelkomne og som et privat område.

Jacobs sætter fokus på, hvad der skaber diversitet i et byrum – en faktor hun vægter meget højt i forhold til at skabe velfungerende rum. Der skal gerne være en god koncentration af mennesker i området naturligt, eksempelvis i kraft af boliger eller uddannelse (Jacobs, 1965: 162). Østre Havn opfylder ingen af de elementer på nuværende tidspunkt. Som opridset tidligere skyldes dette både, at byfornyelsen er igangværende, og som vores deltagere fremhæver, så mangler der tiltag, som kan engagere borgerne i byfornyelsen. Det totale fravær af information eller andre tilbud til borgerne medfører manglende troværdighed i forhold til, om der er styring med projektet, nu når der ikke er det med hensyn til information og borgerinddragelse. Herudover afskrækker det deltagerne, og de får en overvejende negativ oplevelse med området, fordi der mangler liv og tilbud, der tiltrækker deres opmærksomhed.

Ekskluderet

Det første deltagerne møder i første undersøgelsesrunde er to færdiggjorte lejlighedskomplekser. Flere deltagere påpeger, at disse lejligheder ser meget dyre ud i kraft af store terrasser og det generelle udseende med store glaspartier (Bilag 2). Derudover er der udsigt i de lejligheder, der ligger ud til vandet. Elsebeth påpeger, at det generer hende, at lejlighederne ligger så tæt på vandet. Hun mener, at de høje komplekser skygger for rigtigt mange andre borgere, der enten bor bagved. Hun tilføjer, at det virker trangt at gå forbi lejlighederne, fordi de ligger få meter fra vandet. Der er ikke ordentligt plads på stien og det virker privat, fordi det er muligt at gå og kigge direkte ind i de nederste lejligheder (Bilag 2).

”Første del forbeholdes dem der har råd til at bo i højhusene, skærmer for at andre kan opleve fjorden.” (Bilag 2, Gudrun)

Det er svært for deltagerne at finde ud af, om hele området bliver kun for mennesker med høje indkomster.

”Den nye arkitektur ser dyr ud. Det er kun for mennesker med meget gode lønninger. Området virker kun som om det er for disse mennesker.” (Ibid., Marie).

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN (EGET FOTO)

Flere påpeger ”Jamen hvem har egentligt råd til det i Aalborg?”. De eksklusive lejligheder er bestemt ikke et faktum, der tiltrækker respondenterne eller gør dem mere interesserede i området. De synes, at arkitekturen på lejlighedskomplekserne er flotte, men de ville også undre sig, hvis dette ikke var tilfældet, fordi det er nybygget. Deltagerne synes ikke, at det virker som et område, der bliver bygget for at tiltrække borgere, tvært imod så virker det ekskluderende for ”almindelige” mennesker, der ikke har råd til så fine adresser (Ibid.). Mads beskriver også det ekskluderende indtryk, dog med lidt andre ord og perspektiver.

”Som beskrevet i første matrice, så mangler rummet nogle underholdnings- og nydelsesoplevelser. Det virker bestemt ikke som et rum for unge og studerende, som vi ser der er på havnen mod centrum. Cable-parken er jo oplagt, men stykket mellem den og Musikkens Hus mangler noget hygge og liv.” (Bilag 2, Mads).

Han fremhæver, at det ikke virker som om havnefronten kommer til at hænge sammen, fordi det virker som om der bygges til andre formål på Østre Havn, end der er blevet det på Havnefronten ind mod midtbyen.

”Bliver hele området fyldt med private lejligheder, eller bliver der plads til andre mennesker eksempelvis studerende?” (Bilag 2, Lotte)

Problemet opstår her i, at Lotte ikke kender resten af planerne for Østre Havn, fordi der ikke bliver informeret omkring det ude i selve området, og byggeriet er ikke startet på de områder, hvor der skal være andet end lejlighedskomplekser. Det er muligt at danne sig et overblik over planerne på websiden Østrehavn.dk. Her fremgår det også, at der bliver reakreative områder, særligt henvendt til studerende, fordi der bliver bygget studieboliger (A. Enggaard).
Dette tema omhandler en del af de samme elementer som det forgående tema: Ikke velkommen. Vi mener dette tema: Ekskluderende frembringer den usikkerhed respondenterne har til, hvorvidt området bliver et offentligt rum for alle borgere. Det medfører at afstanden mellem borger og bydel bliver endnu større, fordi de vurderer byrummet udelukkende ud fra hvad de ser, fordi de ikke har anden viden at vurdere det ud fra. Den manglende information på stedet skaber en afstand til byfornyelsesprojektet, fordi indtrykket til stedet bliver misvisende, da området lang fra står færdigt, og det derfor ikke er muligt at danne sig et overblik over det færdige resultat. Denne problemstilling understreger behovet for formidling, hvis borgerne skal engageres i Østre havn og byfornyelsen.

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN (EGET FOTO)

Kontekst

Østre Havn er en byggeplads, derfor bliver det svært at lave området til et stille og ryddeligt område, imens denne udvikling står på. Området står i kontrast til resten af havnefronten, fordi Østre Havn er under opbygning, hvor den resterende havnefront er lavet færdig. Flere deltagere fremhæver dog, at kontrasten forstærkes af, at der er gjort så lidt for at gøre området indbydende gennem blandt andet formidling. Lisbeth fremhæver kontrasten, som hun mener forstærker de negative elementer af Østre Havn som en byggeplads.

”Fra broen og fem til Musikkens Hus er alt færdigt – stor kontrast mellem det og nybyggeriet. Overfor ses industri og dejlige grønne områder -> Kunne man trække ”det grønne” ind i kaos?” (Bilag 2, Lisbeth).

Hun foreslår, om der ikke kunne gøres noget for at bløde kontrasten op, her i form af grønne elementer. Også Gudrun kommenterer kontrasten.

”Virker ufærdigt – i forhold til området ved Musikkens Hus.” (Ibid., Gudrun).

Set ud fra vores egne perspektiver, så har vi andre forventninger til et sted, der ligger ”midt” i byen. Vi havde forventet, at der var gjort et eller andet for at få området til at harmonere mere med det omkringliggende område, enten i form

af information eller mulighed for på anden vis at føle sig inviteret ind.
Finn sætter fokus på, at der jo heller ikke er gjort noget for at tiltrække beboere til de lejligheder, der allerede er færdige.

"At bo på en byggeplads i mange år virker ikke tiltrækkende." (Ibid., Finn).

Der skal noget ekstra til for at tiltrække mennesker. Om der skabes liv i byrummet uden for lejlighederne afhænger stadigvæk af de omgivelser og muligheder, der er i byrummet. Gehl fokuserer på, at der kan laves tilbud i byrummet, som kan generere liv og tiltrække mennesker. Der er mange eksempler på, at forbedring af udendørsaktiviteter genererer mere liv, og folk føler sig mere trygge (Gehl, 2007). *"Hvor der skabes bedre fysiske muligheder, vil udeaktiviteterne have tendens til at vokse i antal, varighed og mangfoldighed"* (Gehl, 2007).
Gehl fremhæver både de naturskabte og menneskeskabte fysiske rammer som væsentlige at tage højde for, fordi det netop kan have afgørende betydning for, om mennesker bliver tiltrukket til byrummet. Det er derfor ikke nok at skabe flotte lejligheder og få mennesker til at bo i disse. Det skaber højst sandsynligt en vis tilstrømning til området, men det medfører ikke af sig selv, at de mennesker bruger de omkringliggende byrum. Der er ikke på nuværende tidspunkt så gode muligheder for at lave en lang række tilbud til borgerne i området pga. ombygningen, der fylder store dele af stedet. Det vil dog ikke være umuligt at lave formidling eller et oplevelsesdesign i området, fordi der er plads eksempelvis på den rute vi gik med respondenterne. Det vil være aktuelt at lave noget, der promoverer området, ud over de eksklusive lejligheder, således at flere bliver nysgerrige for byfornyelsen.

BILLEDE FRA ØSTRE HAVN (EGET FOTO)

Designkrav

For at skabe et overblik over de fire temaer og de overlap, der findes derimellem, vil vi nu opridse de pointer, som deltagerne er kommet med og de fortolkninger, vi gennem teori og forforståelse har lavet.

Et af hovedproblemstillingerne ved Østre Havn er ifølge deltagerne manglende information eller andre tilbud, såsom bænke eller mulighed for anden aktivitet. De mener, dette gør kontrasten mellem Østre Havn og resten af havnefronten større, end hvis der havde været noget information omkring byggeriet og dets vision. Projektet kommer til at virke rodet og utroværdigt, fordi der ikke bliver oplyst noget omkring det færdige resultat, eller hvad området skal bruges til. Deltagerne stiller sig tvivlende overfor, om der så er styr på resten af projektet, når det udefra virker så ustruktureret.

Den manglende information og øvrige tilbud skaber en stemning af, at området er privat, eller at borgernes færden ikke er ønsket i området. Ikke nok med at deltagernes sunde fornuft siger dem, at det ikke er normalt at færdes på en byggeplads, så bliver de ikke informeret omkring, hvorvidt det er tilladt at gå der eller ej. Der er ikke afspærret, men der er ej heller noget, som ligefrem leder borgerne ind i området eller gør dem nysgerrige. Det uvelkomne indtryk forstærkes af, at der ikke er ret mange andre mennesker i området. Teorien understøtter deltagernes indtryk, på den måde at der fremhæves en række parametre, som skal skabe liv og trivsel, tiltrække mennesker og aktiviteter. Ingen af disse parametre er dog imødekommet på området ved Østre Havn.

Ud over disse problemstillinger, så fremhæver deltagerne, at de eksklusive lejligheder, der som det eneste er bygget færdigt, virker ekskluderende. Det virker som et område, der kun er tilegnet mennesker med en ekstraordinær indkomst. Ikke som et sted for alle, hvilket deltagerne fremhæver, at resten af havnefronten er, eksempelvis med Jomfru Ane park og de grønne områder. Her er der taget hensyn til borgerne, og der er lavet plads til aktivitet og ophold. Igen fremhæver de kontrasten som en forstærkende faktor for, at de får en overvejende negativ oplevelse med byggeriet. De fokuserer på, at kontrasten kunne blødes op via information, grønne områder eller andre tilbud, der skaber plads til borgerne. De mener ikke, at det er nok med flotte lejligheder for at skabe liv i området, særligt fordi der bliver bygget i området langt ud i fremtiden, så beboerne skal leve med støj og rod.

Nu har vi via deltagernes observationer fået en større indsigt i, hvordan Østre Havn og byfornyelsen påvirker borgerne. En del af det, deltagerne fremhæver, er nogle elementer, vi selv lagde mærke til, da vi første gang gik i området. Vores antagelser i problemfeltet er derfor blevet bekræftet, men også udbygget med en del nye aspekter. Blandt andet det, at deltagerne tvivler på projektet og er kritiske overfor, hvem stedet henvender sig til, samt den store kontrast imellem Østre Havn og resten af havnefronten, som de fremhæver er negativt forstærkende. Det er vigtigt for os, at vi har fået andre borgere i Aalborg til at bekræfte de antagelser, vi selv har gjort os, men også vigtigt at vi kan nyde godt af de perspektiver, de tilfører vores forståelse af området. Det giver os en bedre forudsætning for at lave et oplevelseskoncept, som kan opfylde kravene og tilføre borgerne de ønskede værdier. Det er disse krav og værdier, specificere vi på baggrund af problemfeltet og den nye viden den forgående undersøgelse har tilført. Den forgående undersøgelse har skabt en ny problemstilling i forhold til at skal design et oplevelseskoncept, der skal stå på Østre Havn. Østre Havn som kontekst giver lige nu mange udfordringer og derfor er det væsentligt at vi i idéfasen overvejer hvordan vi kan imødekomme den udfordring med konteksten.

Med den nye viden og problemstillingerne in mente vil vi udfylde Dorst modellen for at skabe nogle klare designkrav (Dorst, 2011). Dette gøres ved at finde frem til de værdier, vi ønsker at give borgerne i et oplevelseskoncept. De ord, vi finder centrale i det, deltagerne efterspørger, er;

- information omkring stedet og visionen for byfornyelsen,
- at blive inviteret ind i området,
- at føle sig velkommen og taget hensyn til,
- plads til aktivitet og rekreative områder.

I problemfeltet har vi listet tre elementer op, som er rammen for udviklingen af et koncept; *viden*, *oplevelse* og *interaktion*. De tre elementer danner rammen og designkravene skal ses som mål, der skal løses ved et oplevelseskoncept. Designkravene bliver som følger:

Skabe information og formidle det tydeligt via et oplevelseskoncept, der skal tilføre borgerne viden omkring Østre Havn projektets vision.

Det skal formidles i en kontekst, hvor borgerne føler sig inviteret ind til at få en forståelse af projektet.

Disse to krav skal tilsammen skabe en spændende og relevant oplevelse for borgerne, som kan engagere dem i byfornyelsen.

Dorst modellen kommer til at se således ud på nuværende tidspunkt i specialet (Dorst, 2011):
What (ukendt) + **How** (Metodisk og teoretisk funderet forståelsesramme) = **Value** (Opfyldte designkrav)

Value er hermed fastsat, og herfra skal vi videre med næste faste – idégenereringen, hvor what skal findes i form af en designløsning. Her vil designkravene (value) blive medtaget som mål sammen med de mange perspektiver, deltagerne har tilført.

I idégenereringen arbejder vi stadigvæk på det kontekstuelle niveau, hvor vi skal genere ideer som skal besvare de kriterier niveauet fremsætter (Lerdahl, 2001). Hovedkriteriet for idégenereringen under det kontekstuelle niveau er: Hvordan skal vi opfylde vores designkrav?

KAPITEL 3

FREMTIDSVÆRKSTEDET

Vi benytter de designmål, vi har etableret i den indledende undersøgelse som mål for, hvorledes konceptet tager form. Som metode til idégenereringen har vi valgt Robert Jungks (1989) fremtidsværkstedet. Vi mener, at hans systematiske arbejdsmetode giver en god og gennemskuelig struktur i forhold til idégenereringens til- og fravalg. Ligeledes har Jungk et relevant syn på, hvordan der kan arbejdes med fremtiden på en brugerorienteret måde, som vi synes er egnet til den problemstilling, vi arbejder med i dette speciale. Vi anser fremtidsværkstedet for at være en metode, hvor vi kan arbejde kontrolleret med brainstorm. Vi har valgt fremtidsværkstedet, på baggrund af de mange kritiske aspekter som respondenterne i matriceundersøgelsens første runde fremsætter. Sammenspillet mellem matriceundersøgelserne og fremtidsværkstedet tilfører værdi, fordi fremtidsværkstedet giver os mulighed for at arbejde konstruktivt med kritikken, som matriceundersøgelsen har tilført. Fremtidsværkstedet er en metode, som imødekommer kritik og giver mulighed for, at vi kan for at forholde os til kritikken, og skabe nogle ønskescenarier og fantasier, som skal vurderes som løsningsforslag til realisering. I fremtidsværkstedet skal vi genere nogle ideer som kan imødekomme kriterierne på det kontekstuelle niveau (Lerdahl, 2001). Nogle af de kriterier der skal løses på dette niveau er udtryk, stil og interaktion mellem brugere og design (Ibid.). For at få løst kriterierne, så bruger vi fremtidsværkstedet som systematisk arbejdsmetode og designkravene som endelige mål. Processen vil være abduktiv, fordi vi fremsætter nogle kvalificerede ideer til designløsninger på baggrund af den viden vi har tilegnet os. Vi kan dog ikke være sikre på at disse ideer er de mest optimale, fordi vi først efterfølgende kan teste dem på brugerne. Vi kan ikke logisk forudsige, hvordan brugerne vil reagere på designideerne inden det bliver testet i fokusgruppen, derfor vil ideerne kun være kvalificerede gæt (Dorst, 2011). Igennem fremtidsværkstedet generere vi kritik og fantasier omkring et fremtidigt oplevelseskoncept op Østre Havn, som vi til slut konvergere til realistiske ideer jf. Design Funnel.

Ifølge Jungk så tilhører fremtiden alle, men det handler om at forstå, hvordan ønsker, ideer og forslag kan blive hørt (Jungk & Müllert, 1989: 13). Han mener, det er vigtigt, at vi som mennesker bliver hørt, sådan vi ikke føler os overrumplet og fremmedgjorte, men derimod ser os selv som medskabere af den verden, vi lever i (Ibid.: 13). Jungk mener, at det er altafgørende at involvere de mennesker, som lever i den verden, hvor fornyelsen sker. For at komme menneskers skepsis omkring forandring til livs, så skal deres ønsker og ideer hilses velkomne og lyttes til (Ibid.:11). Vi ønsker at inddrage borgerne perspektiver i fremtidsværkstedet, i form af den viden matriceundersøgelsen har frembragt. På den måde forholder vi os til og inddrager respondenternes perspektiver fra Østre Havn. Igennem den indledende undersøgelse har vi fremlagt nogle klare designkrav. Disse designkrav er de mål vi skal forsøge at imødekomme med kvalificerede ideer i slutningen af fremtidsværkstedet.

Værkstedets tre faser

Fremtidsværkstedet består af tre faser; kritikfasen, fantasifasen og realiseringsfasen (Ibid.: 56).

I kritikfasen går vi ind og er kritiske over for den nuværende tilstand på Østre Havn (Jungk & Müllert: 1989: 65). Herunder medtager vi den kritik respondenterne fra matriceundersøgelsen har ytret. Vi nedskriver alle klager og betænkeligheder, der er relevante for designkravene særligt formidling og kontekst jf. designkrav. Under selve kritikfasen diskuterer vi ikke kritikpunkterne, da der skal være et flow i nedskrivningen af kritikken, således det ene kritikpunkt kan fremkalde et andet (Ibid.: 66-68). Vi gør det således, at alle kritikpunkter bliver skrevet ned på post-its og sat op på en tavle for at holde overblik, og herefter arrangerer vi kritikken i små temakredse (Ibid.: 70). Som det sid-

ste i kritikfasen diskuterer vi kritikudsagnene i de forskellige temakredse, for at få nogle flere perspektiver i spil.
I fantasifasen er målet at fremsige alle de fantasier og ønsker, vi har for et oplevelseskoncept. Her får fantasi og kreativitet frit spil uden bekymringer om love eller andre "nødvendigheder" (Ibid.: 77). Jungk anviser vigtigheden i, at vi netop giver fantasien frit spil, fordi vi i denne proces ikke er underlagt almindelige begrænsninger, såsom økonomiske overvejelser (Ibid: 81). Alle fantasier skrives igen ned på post-its og temainddeles, hvilket vi gør for at skabe os et overblik over, hvilke forskellige temaer, der er i spil for at imødekomme designkravene. Vi arbejder kun videre med de temaer der er relevante for designkravene. De tematiserede udsagn diskuteres, og vi kommer med forslag til løsningsideer, som vi tilsidesætter i en idébank.
Den sidste fase er realiseringsfasen, her skal der udvælges hvilke ideer, der skal virkeliggøres. Det er nødvendigt at vende tilbage til virkelighedens begrænsninger, fordi vi ønsker et koncept, der er realistisk i forhold til de rammer vi arbejder under i specialet (Ibid.: 87). I realiseringsfasen skal det prioriteres, hvilke opgaver vi vil løse fra kritikfasen med ønsker fra fantasifasen.

Kritikfasen

For at kunne bevare et afgrænset fokus, har vi udvalgt tre emner, som ud fra den viden vi besidder nu, udgør vores største udfordringer med Østre Havn inden for de felter designkravene berører:
Formidling, kontekst og oplevelse.
Udfordringerne omkring formidlingen er primært, at den mangler nede på Østre Havn. Vi ved ikke, om vi må færdes i området, eller om det kun er forbeholdt de personer, som er tilknyttet ombyggelsen. Ligeledes er der som tidligere nævnt i den indledende undersøgelse ingen oplysninger om, hvad det er, der bliver bygget på Østre Havn og heller ikke, hvad projektet går ud på.
Konteksten har fyldt en stor del af kritikfasen. Kritikken går blandt andet på, at der kan ske ulykker, der er larm og rod, og at det er udfordrende at færdes i området. Det er meget udfordrende at bevæge sig rundt nede på ved byggeriet, og der er ikke henvisninger til om, og hvor man må færdes, hvilket gør det meget svært at gennemskue, hvad der er tilladt jf. Østre Havns oplevelsesmæssige potentiale. Larm og rod fra byggeriet er til gene, når man trods besvær bevæger sig rundt i området. Det er blandt andet til stor hindring, når vi netop gerne vil have folk til at udforske byfornyelsesprojektet.
En anden af udfordringerne går på, at gøre Østre Havn projektet til en spændende og relevant oplevelse for borgerne. I den indledende undersøgelse fremhæves det, at deltagerne føler sig ekskluderet, og at de ikke får det indtryk, at bydelen er for dem. Vi ved dog, at der bliver bygget studieboliger, så målgruppe er bredere, end det deltagerne antager på et meget sparsom grundlag, pga. den manglende formidling (A. Enggaard).
Vi har en stor interesse for Østre Havn projektet, fordi vi ser det fra en faglig synsvinkel, hvor vi ser mulighed for at designe et oplevelseskoncept, der kan afhjælpe de problemstillinger, som vi selv og deltagerne fremhæver jf. Østre Havns oplevelsesmæssige potentiale. Derimod har respondenterne ikke den store interesse for Østre Havn, før de bliver præsenteret for projektet af os (Bilag 2). Vi er derfor bevidste omkring, at oplevelseskonceptet skal kunne opfylde designkravene og gøre formidlingen til en relevant og spændende oplevelse, der engagerer borgerne i byfornyelsen jf. designkravene.
Disse tre udfordringer viderefører vi til fantasifasen, hvor vi med ønsker og fantasi vil idégenerere løsningsorienteret ideer, vi kan fremstille i realiseringsfasen, der kan inddrages i et endelig koncept.

KRITIKFASEN (EGET FOTO)

Fantasifasen

I fantasifasen tager vi de tre udfordringer fra kritikfasen med videre. Da vi skal designe et oplevelseskoncept, tilføjer vi også udfordringen fysisk design. Det gør vi, da vi mener, at det er et vigtigt emne at have med i fantasifasen, således vi får sat tanker i gang i forhold til, hvad vi ønsker, at designet skal opfylde, og hvordan det fysisk kan komme til udtryk. Fantasiudsagnene til de fire udfordringsemner diskuteres og det samme gør sig gældende for de forskellige løsninger på disse fantasier.

Kontekst

Under emnet kontekst ønsker vi at lave et koncept, som er i tråd med resten af havnefronten, både med hensyn til havnens historie og identitet som industrihavn, men som også passer godt ind i de nye omgivelser, havnefronten har fået de sidste fem år (Jørgensen et al., 160-163). Det skal være et moderne oplevelseskoncept med et autentisk udtryk af at høre til på havnen.

Et af fantasiudsagnene var, at det kunne være et "sted", hvor der kunne holdes aktuelle events i forhold til formidling af havneprojektet.

Et ønske var, at designet skulle have en relevant plads på havnen, så der er plads til, at borgerne kan gå lige til det og interagere med det uden at blive forhindret eller forstyrret jf. aktionsradius (Gehl, 2007). Ønsket om, at der skal være plads til designet på Østre Havn strider imod det, vi fandt ud af i matricebesvarelserne fra respondenterne, som ikke føler sig velkomne og, hvor flere nævner den støj, uro og manglende plads, der er på Østre Havn.

Fysisk design

I forhold til det fysiske design er det et stort og vigtigt ønske for os at designe et koncept, der tiltrækker borgerne, fordi det er den måde vi kan få formidling ud til dem på. Hvis de ikke tiltrækkes til konceptet, så ser de heller ikke resten af konceptet, eksempelvis formidlingen og derved kan vi ikke opfylde designkravene.

Det er et ønske at få lavet et design, som inviterer borgerne og engagerer dem. Vi ønsker, at designet skal kræve noget af borgerne, dvs. gøre dem til aktive medspillere i den oplevelse de får med konceptet. Om det er i en mere fysisk interagerende grad eller om det er mere på det mentale plan, afhænger af de øvrige dele af designet, og det fokusgruppen bidrager med, når den præsenteres for det foreløbige design. Det primære er, at det påvirker dem på et eller andet niveau, når de går forbi og oplever konceptet som helhed. Det ville være en succes, hvis alle borgere, der ser det, vil interagere med designet. Vi ved at det med stor sandsynlighed ikke bliver tilfældet, og forholder os i stedet for til, at borgerne kan få forskellige grader af oplevelser med oplevelseskonceptet alt efter, hvor meget tid de bruger, og hvor meget de interagerer og involverer sig i konceptet. Derfor ligger der en opgave i at designe noget, som også kan påvirke de borgere, som ikke involverer sig fuldstændigt med alle dele af konceptet. Det leder over til designets fysiske udtryk, som vi ønsker skal være opsigtsvækkende uanset kontekst som vejr og årstider. Det skal være uden den store vedligeholdelse, andet end opdatering af information. Til sidst er det et stort ønske for os, at designet indeholder bedre faciliteter og vilkår for borgerne, når de færdes ved designet end der er på Østre Havn på nuværende tidspunkt. Det kan være i form af eksempelvis bænke, ly for vejr og støj, som også var nogle af de kritikpunkter, respondenterne fra matriceundersøgelsen fokuserede på (Bilag 2).

Oplevelse og formidling

Det største ønske er at få designet et koncept, som på en spændende og positiv stemt måde får borgerne til at interessere sig for Østre Havn projektet gennem oplevelsesbaseret formidling. Et ønske er at kunne designe et koncept, der kan få borgerne til at føle et engagement over for byen, herunder Østre Havn byfornyelsen. Designet skal være imødekommende og byde borgerne og herigennem give dem en relation til deres omgivelser (Bauman, 1999). Det er også et ønske, at vi skal designe et koncept, som kan blive ved med at være spændende og aktuelt. Her har vi diskuteret vigtigheden i, at det har en levetid, som både sørger for, at så mange som muligt får det set, men som heller ikke står så lang tid, at det bliver irrelevant og uaktuelt. Det skal også indtænkes, hvordan designet i den valgte periode kan blive ved med at være aktuelt, eksempelvis ved at komme med nye tiltag eller informationer

i takt med byggeriets fremgang.
Vi ønsker, at designet vil blive delt på de sociale medier; facebook, twitter og Instagram, fordi det er en god måde at opnå gratis viral markedsføring. Det skal primært være op til borgerne at dele billeder og oplevelser af designet, som også kan være en del af den brugerinddragelse vi ønsker for konceptet. Det vil også være oplagt at få instanser som Aalborg kommune, Visit Aalborg, erhvervssammenslutninger og andre aktuelle interessenter til at dele information og billeder af designet på disses respektive platforme. Vi ønsker positiv omtale af designet via medier og mund til mund. Dog er det vigtigst for os, at budskabet omkring formidlingen af Østre Havn projektet bliver kommunikeret på selve havnen.
De fremsatte ønsker er primært fantasier, hvor vi er klar over, at vi ikke kan opfylde alle, hvilket er princippet i fremtidsværkstedet. Her har alle ønsker plads, fordi det generere flere ønsker og nye perspektiver, som ikke kommer frem, hvis vi kun tænker inden for en lille snæver boks. Fantasierne vil vi arbejde videre med i idéudviklingen og samtidigt forholde os til kritikken jf. kritikfasen.

Realiseringsfasen

I realiseringsfasen vil vi videreføre de emner, vi har behandlet i kritik- og fantasifasen. Ydermere vil vi forholde os til de designkrav, vi er kommet frem til i den indledende undersøgelse, da disse afspejler både teoretiske funderinger og borgernes holdning til Østre Havn. I realiseringsfasen tilfører vi metoden et nyt aspekt, da vi vil inddrage best practice eksempler. Vi arbejder med best practice eksempler, da vi mener, at det er en god måde at undersøge, hvordan lignende cases er løst via oplevelsesdesign. Best practice er en metode, vi benytter for at få inspiration og lære af, hvad andre har haft succes med og fejlet med. Vi finder nogle best practice eksempler frem, som vi mener har nogle aspekter, der kan være med til at løse kritikken og fantasierne og imødekomme designkravene, hvorved de kan hjælpe med fremstillingen af et design. Metoden er ikke som sådan videnskabeligt funderet, men bruges ofte af virksomheder, der udvikler nye produkter (Bogan & English, 1994). Vi mener dog at det er svært at ikke at anvende metoden i denne designudviklingsproces, fordi vi som oplevelsesdesignere har en del erfaring med andre oplevelsesdesigns. Vi bruger naturligt denne tidligere erfaring, når vi udvikler nye designs, fordi vi har dannet os en mening om de designs vi har oplevet jf. hermeneutikken. De best practice eksempler vi inddrager, er designs vi selv har oplevet tidligere.
Herunder deler vi igen processen op i de fire emner; kontekst, fysisk design, formidling og oplevelse. Ved hvert best practice eksempel diskuteres, hvorvidt kritikpunkterne kan løses, og hvordan vi eventuelt kan få opfyldt fantasierne.
De forslag, vi fremsætter her i realiseringsfasen, fremlægges for en fokusgruppe bestående af respondenterne fra matriceundersøgelsen for at få deres feedback i forhold til, om vi har løst nogle af de udfordringer, de har fremlagt i undersøgelsen, samt den kritik vi har arbejdet med her igennem fremtidsværkstedet. Efter fokusgruppen vil vi analysere på forslagene og perspektiver fra fokusgruppedeltagerne med inddragelse af relevant teori, for i sidste ende at kunne fremlægge en endelige idé til et oplevelseskoncept.

Kontekst

Vi har igennem den indledende undersøgelse og kritikfasen fundet ud af, at Østre Havn, som den fremstår på nuværende tidspunkt, ikke er hverken inkluderende eller indbydende at opholde sig i. Det er altså ikke et attraktivt sted at opholde sig (Jacobs, 1965). Et af de ønsker, vi har arbejdet med under fantasifasen, er at designet skal være let tilgængeligt og det mener vi ikke, at vi kan opfylde så længe, designet skal ligge på Østre Havn området.
Derfor har vi besluttet, at designet skal placeres et andet sted. Østre Havn er lige nu og de næste år en byggeplads, så vi mener ikke, det er optimalt at forsøge at få et design tilpasset den kontekst. Begrundelsen for dette er, at byggepladsen ikke har det store oplevelsespotientiale og hele

tiden er i forandring jf. Østre Havns oplevelsesmæssige potentiale. Da borgerne heller ikke mener, at de hverken er velkomne, eller at Østre Havn er hyggelig at færdes på, konkluderer vi, at der vil være for få mennesker, som vil opleve et design, hvis det står på Østre Havn. Deltagerne nævner selv, at der ikke færdes nogle mennesker, imens de er der, og det er samme menneske-tomme tendens, vi selv har oplevet, de mange gange vi har gået i området (Bilag 2). Det giver en helt ny situation, hvor vi skal finde ud af, hvordan vi kan formidle Østre Havns ombygning i en anden kontekst end i selve det specifikke område. Her vil vi inddrage et best practice eksempel som vi mener har haft succes med at formidle information på en oplevelsesrig måde i en anderledes kontekst. Eksemplet er
"VÆGGEN" af Københavns Museum (Københavns Museum).

VÆGGEN (SPILD AF TID)

"VÆGGEN er en 12 meter lang og 2 meter høj interaktiv væg af lysende plasmaskærme. Den interaktive væg er indbygget i en stor container, der kan åbnes op på langs. VÆGGEN kan opleves udendørs på forskellige pladser i København" (Ibid.).

"VÆGGEN startede som et led i museets formidling under de arkæologiske udgravninger i forbindelse med anlæggelsen af Københavns nye metro, Cityringen, men fortsætter sit liv i det københavnske gadebillede." (Ibid.)

Vi har valgt VÆGGEN som eksempel, da vi selv har oplevet og interageret med den i forbindelse med et studiebesøg i København. Det er hele princippet i at skabe et "rum" i et rum, som vi er fascineret af, og som vi mener, kan være relevant nu, når vi vælger at flytte designet væk fra Østre Havn, men stadigvæk ønsker at konceptet skal forblive ude i byens rum, for at mange borgere kan få glæde af det. Vi mener, at byen skal være demokratisk i den forstand, at byen skal være for borgerne jf. indledning. Deraf skal de tilbud, der findes, såsom oplevelseskonceptet, også være for den almene borger, som færdes ude i byen. Det vil sige en stor målgruppe af mennesker, der bruger byen hver dag. Vi har oplevet, hvordan Københavns Museum har skabt formidling af Københavns historie uden for museets faste rammer i en ny, men relevant kontekst med succes (Ibid.). VÆGGEN blev lavet i forbindelse med, at metrobyggeriet i København gik i gang. Her blev der fundet en lang række arkæologiske fund, som bliver formidlet via VÆGGEN (Ibid.). Det er netop de principper vi vil drage erfaring fra.

Designet af VÆGGEN er designet til at formidle på en oplevelsesbaseret måde ude i byrummet til den almene borger. I dette best practice eksempel har Københavns Museum skabt et koncept, som har til opgave at formidle historie med inddragelse af borgerne og valgt, at designet skal kunne opleves ude i selve byen. Det vigtigste aspekt her er den kontekst, de har valgt at eksponere VÆGGEN i. Ligesom VÆGGEN vil vi have oplevelseskonceptet ude i byen.
Vores bud på en god lokation er ved Utzon Centret1 på Aalborgs centrale havnefront. Vi mener, det er en realistisk placering, da det er en del af en velfungerende havnefront med offentlige rekreative områder (Jørgensen et al., 2010). Utzon Centret er et attraktivt sted, da det er et af Aalborgs store kulturvaremærker. Utzon beskæftiger sig ligeledes med design og formidling, specielt inden for arkitektur og byfornyelse og har bland andet arrangementer som "Aalborg havn i rivende udvikling" (Utzon). Den nye placering på den centrale havnefront ser vi også som værende i god tråd med Østre Havn, da begge områderne er en del af Aalborgs gamle

[1] *"Utzon Center i Aalborg er et eksperimenterende kultur- og videncenter, hvor arkitektur, design, kunst og formidling går op i en højere enhed. Centret er designet af den kendte arkitekt Jørn Utzon"* (Visit Aalborg).

industrihavn, og derved holdes konteksten tro mod den oprindelig lokation. Vi mener den nye lokation af designet kan opfylde mange af vores ønsker, samt løse den primære kritik både vi og borgerne har haft til Østre Havns nuværende situation som byggeplads. På billederne kan det ses, hvilken kritik der er løselig ved en ændring af lokation, bl.a. "at ingen ser designet", "larm og støv", "byggeplads", "pladsmangel", "beliggenhed". Vi mener at Utzonparken, det grønne område rundt om Utzon, skaber en kontekst der imødekommer mange af de problemstillinger som der fremhæves af respondenterne. Vi ønsker at oplevelseskonceptet er placeret ude i byrummet, både fordi vi er inspireret af VÆGGEN og fordi vi mener at konceptet skal være let tilgængeligt for alle borgere i Aalborg. Vi ønsker derfor ikke at flytte konceptet ind på Utzoncenteret, som en del af deres udstillinger. Vi mener at det kan gøre afstanden mellem borger og koncept stor, fordi Utzon som kulturinstitution ikke henvender sig til alle borgere. Det er borgere der søger de tilbud som Utzon udbyder, der vil gå derind og opleve det. Vi ønsker at konceptet retter henvendelse til alle borgerne i Aalborg. Det er ikke sikkert at alle er interesserede i det konceptet kan tilbyde, men alle skal have chance for at opleve det og det skal være en let tilgængelig oplevelse.

Fysisk design

I kritikfasen var emnet fysisk design endnu ikke koblet på den brainstorm vi var igennem, men i fantasifasen var en stor del af ønskerne målrettet konceptets fysiske design. Vi har valgt at fremhæve fire ønsker: "designet skal kunne tåle vind og vejr", "bedre faciliteter for borgerne f.eks. bænke og arrangementer", "borgerne skal inddrages og gøres aktive i konceptet" og herudover bevidstheden om at der er forskellige grader af oplevelser. Vi ønsker at give mange mennesker en oplevelse, også selvom de ikke alle får en lige indgående oplevelse. Disse ønsker har vi valgt at arbejde videre med, da vi mener, at ønskerne på hver deres måde kan bidrage til et godt resultat.

Nu står vi overfor at skulle komme med konkrete forslag til et koncept, der kan imødekomme designkravende og i sidste ende problemformuleringen. Dette på baggrund af den viden vi har tilegnet os indtil videre. Vi tager udgangspunkt i det første best practice eksempel VÆGGEN, hvis fysiske udtryk er en container (Københavns Museum). En container, der rummer formidling, kan tåle vind og vejr, og som falder i god tråd med lokationen ved Utzon på havnefronten. En container passer historisk godt ind i forhold til at formidle en gammel havns ombygning. På nuværende stadie mener vi, at en container er et autentisk udtryk for havnens identitet. Vi ser det også som en fordel, at containeren kan lukkes og låses af, så skærme og andre formidlingsredskaber ikke bliver udsat for tyveri og hærværk om natten. Ønsket er, at budskabet om ombygningen af Østre Haven skal nå ud til så mange borgere som muligt. Det kan kun opnås, hvis det, vi designer, kan skabe opmærksomhed. Vi tror på, at en container vil kunne vække en vis opmærksomhed hos forbipasserende borgere. Det er så herefter op til indholdet i og omkring containeren at kunne lokke dem helt ind i containeren og få dem oplyst og engageret i byfornyelsen.

Et ønske er også at kunne skabe bedre faciliteter for borgerne f.eks. bænke. Til den designudfordring har vi fundet et best practice eksempel, som vi mener løser dette på en god måde, som også er relevant for de ønsker vi har opsat. Det er igen et eksempel, vi selv har oplevet og interageret med, dog i en anderledes kontekst end der arbejdes med i dette speciale. Eksemplet er endnu en container designet af Aalborg virksomheden Made by Concept, som har udviklet og indrettet et koncept til mobilvirksomheden Telia. Konceptet er en pop-up container designet til at stå på Skanderborg festival (Made by Concept).

"Konceptet udspringer fra samarbejdet mellem Telia og Spotify, samt Telias ønske om, at skabe eksklusive områder midt i skoven til forskellige arrangementer. Projektet er bygget og designet ud fra ideén om, at Telias lilla bokse skal skabe en iscenesat fortælling – en fortælling, hvor den klassiske stil "Chesterfield" møder Telias moderne identitet." (Made by Concept).

Containerne og de omkringliggende tilknyttede områder blev en succes og muligheden for at sætte sig i sækkestole blev et trækplaster (Ibid.) Principperne, vi tager med fra dette eksempel, er, hvordan Made by Concept har fået skabt et rum, hvor festivalgæsterne kan komme og opholde sig.

TELIA CONTAINER PÅ SKANDERBORG
(MADE BY CONCEPT)

Det sociale aspekt i kan opholde sig sammen med andre mennesker i byrummet, trækker vi med fra byplanlægningsteorien. Gehl (2003) og Bauman (1999) fremhæver kvaliteterne ved de sociale aspekter. Ved at skabe et koncept der kan tiltrække borgere og holde på dem i længere tid, så vil dette være med til at trække flere borgere til og få flere til at blive nysgerrige i, hvad det er de andre borgere laver (Gehl 2003 & 2007). Vi tror derfor, at det kan være et trækplaster, hvis vi tilbyder borgerne et sted, hvor de kan sidde og nyde hinandens selskab eller havnens summen. Håbet er, vi kan lokke borgerne til med siddepladser ved containeren, og at de i større eller mindre grad samtidigt bliver opmærksomme på det, vi formidler omkring Østre havn. Telia og Made by Concept har haft stor succes med deres pop-up container, og muligheden for ophold har været en succes (Ibid.). Vi er spændte på at finde ud af, om fokusgruppen ser på det lige så positivt i den kontekst, vi arbejder med. Vi har selv oplevet, hvilken succes pop-up containerne har haft på Skanderborg, og netop sofaerne og sækkestolene var noget af det, vi hæftede os ved og også selv benyttede. Der skal arbejdes og analyseres på, hvordan vi kan få denne positive effekt, vi har mærket på egen krop, overført til den konkrete case, vi arbejder med nu. Derfor er fokusgruppen, som repræsentere borgerne i Aalborg vigtige, idet det er dem, vi designer til og ikke festivalgæster.

Et af vores mål med dette projekt er at formidle til borgere i Aalborg. Med den viden, vi besidder som studerende inden for oplevelsesdesign, så ved vi på nuværende tidspunkt, at et godt oplevelsesdesign bl.a. søger at gøre modtagerne aktive. Derfor har et af vores ønsker også været, at borgerne skal motiveres til at engagere sig i det konceptet præsenterer dem for bl.a. viden. For at kunne imødekomme det ønske har vi fundet et best practice eksempel frem, som på en lavpraktisk måde inddrager borgere og får dem aktivt involveret i et design. Eksemplet er fra, da Kunsten lukkede deres midlertidige udstilling på Aalborg banegård ned for at flytte tilbage til de ny renoverede lokaler på Kunsten (Kunsten). Arrangementet hed *Kunsten go home* og var en fest med musik, malende lysshow, poetry slam og en drømmevæg. Det er drømmevæggen, vi vil trække frem som et eksempel, der kan få borgerne i Aalborg ind i containeren og aktivt være en del af konceptet. Drømmevæggen er et lavpraktisk design, hvor gæsterne er blevet spurgt: "Når Kunsten åbner vil jeg opleve…", hvor de så kan svare lige, hvad de ønsker at opleve på Kunsten i fremtiden.

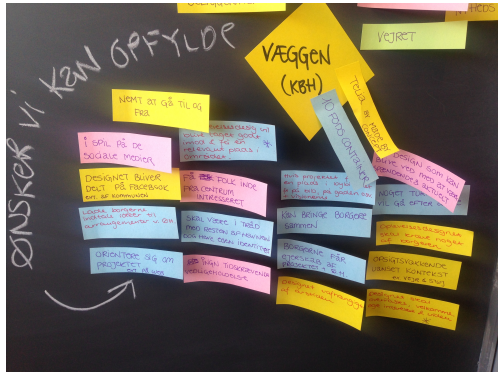
FRA "KUNSTEN GO HOME"
(KUNSTEN GO HOME)

Det er princippet i at få borgerne til at overveje og tage stilling til, hvad der foregår på Østre Havn, vi ser et muligt potentiale i, i forhold til at få dem gjort aktive og i håbet om, at de får en relation til byfornyelsen. Der skal gøres nogle

overvejelser omkring, hvorvidt det skal være så lavpraktisk som Kunstens eksempel, eller om det skal tænkes som et digitalt design. Det store spørgsmål er igen, om borgerne i fokusgruppen ville interagere med sådan et design? Ligeledes skal der findes den helt rigtige løsning for, hvordan det også kan formidle og skabe interesse for Østre Havn. Vi må desuden forholde os til at borgerne med stor sandsynlighed ikke kan få indflydelse på byfornyelsen, fordi mange af planerne for denne er fastlagt (A. Engggaard). Derfor er det vigtigt, at vi får fokusgruppens feedback på, om de vil bidrage med deres meninger, selvom det ikke får noget betydning for byfornyelsen, og hvordan vi kan spørge dem, så de bliver motiveret til at være aktive, selvom det ikke ændrer andet end eventuelt deres egen oplevelse. Det er et vigtigt aspekt, fordi vi netop ønsker at tage hensyn til borgerne med dette oplevelseskoncept og Jungk fremhæver vigtigheden i at designe med fokus på modtagerne (Gehl, 2003 & Jacobs, 1965 & Bauman, 1999 & Jungk & Müllert, 1989).

Formidling og oplevelse

I kritikfasen var både borgerne og vi selv meget kritiske over for den manglende formidling nede på Østre Havn. En kritik, som vi på nuværende tidspunkt mener, vi kan give et løsningsforslag til igennem udarbejdelsen af dette speciale, med de hensigter vi har om at skabe en oplysende og oplevelsesrig formidling af byfornyelsen på Østre Havn. Vi ønskede i fantasifasen bl.a. at konceptet skulle blive delt på de sociale medier af borgerne, samt at få interessenter til at gå ind i projekt ved at reklamere for konceptet gennem deres online platforme og at konceptet skal holdes aktuelt og interessant under hele byfornyelsen, således at konceptet opdateres sammen med udviklingen op Østre Havn. Disse to ønsker sparker vi til hjørne på nuværende tidspunkt, og prioriterer andre ønsker, der er mere relevante for vores designkrav. Derfor har vi valgt at fokusere på en oplevelsesbaseret formidling ude i byrummet frem for i den virtuelle verden. Vi finder det dog relevant at optage disse ønsker senere i designprocessen, som dog ligger uden for vores specialeramme. Netop fordi VÆGGEN benytter sig af sociale medier og de holder designet opdateret (Københavns Museum). Vi vælger i stedet at ligge alt fokus på et oplevelseskoncept, der kan imødekomme problemformuleringen ude i byen.



FRA FREMTIDSVÆRKSTEDET
(EGET FOTO)

FRA FREMTIDSVÆRKSTEDET
(EGET FOTO)

Metodisk opsamling

Efter arbejdet med fremtidsværkstedet er vi nu nået et skridt videre med at finde de tre elementer i Dorst modellem (Dorst, 2011). Idéfasen har tilført nogle løse bud på hvad **what** kan være i oplevelseskonceptet, dvs. den fysiske udformning af konceptet. Modellen kommer til at se således ud:
What (de fremlagte løse ideer fra arbejdet med fremtidsværkstedet) + **How** (Metodisk og teoretisk funderet forståelsesramme) = **Value** (Opfyldte designkrav).

Vi forlader nu det kontekstuelle niveau og bevæger os over på det principelle niveu i pyramidemodellem (Lerdahl, 2001). På dette niveau skal vi finde frem til mere specifikke ideer, der skal udgøre konceptet (Ibid.). De ideer vi har fremsat er kun med løse og dem tester vi nu på fokusgruppen, for derefter at bruge den viden de tilfører til fortolkning og ny forståelse jf. hermeneutikken, som kan føre os nærmere et kvalificeret på op et oplevelseskoncept.

Nu hvor vi har fremsat nogle løse ideer, vil vi afprøve disse på fokusgruppen og lade dem diskutere forskellige aspekter af ideerne. Det gøres for at vi kan få en fornemmelse af, hvad respondenterne, der repræsenterer borgerne, mener om ideerne, for at vi igen kan bruge det til at revurdere ideerne og komme med et mere kvalificeret bud på et oplevelseskoncept, der kan imødekomme problemformuleringen.

KAPITEL 4

FOKUSGRUPPEINTERVIEW

Her starter trin to i Matricemetoden (Hird & Kvistgaard, 2010). Deltagerne inddrages i en diskussion, en fokusgruppe. Her præsenteres de for de mønstre, vi har fundet i deres besvarelser fra første undersøgelsesrunde og får deres feedback på, om vi har forstået deres svar på den tiltænkte måde. Herved sikres det bedre, at det ikke ender med at være vores egne interesser eller meninger, der får plads, men rent faktisk det, deltagerne har observeret (Ibid.). Herefter fremlægger vi de ideer vi har arbejde os frem til gennem fremtidsværkstedet, med udgangspunkt i respondenternes besvarelser fra første undersøgelsesrunde og designkravene jf. Østre Havns oplevelsesmæssige potentiale. Herved kan de diskutere ideerne og komme med andre perspektiver, som vi kan bruge i den videre designproces.

Det er de mennesker, der bruger byen, der skal have indflydelse på den, og her træder vores interesse for projektet i baggrunden (Bauman, 1999 & Jungk & Müllert, 1989). Med denne inddragelse af borgere har vi mulighed for at målrette oplevelsesdesignet til en bred målgruppe, netop fordi vi har opnået indsigt i den måde, de ser Østre Havn på, og de ønsker, de har dertil (Ibid.).

I bilag 3 ses skabelonen, som vi anvender i fokusgruppen og som skal være med til at styre processen, således at vi får spurgt ind til de ønsker og ideer vi har fra arbejdet med fremtidsværkstedet. I bilag 4 findes lydfilen fra fokusgruppemødet og en udskrift af de udtagelser vi anvender til revurderingen af ideerne til oplevelseskonceptet.

KONCEPTUDVIKLING

Denne analyse vil indeholde overvejelser i forhold til oplevelseskonceptets fysiske udformning, således at det kan repræsentere de værdier, vi har opsat i problemfeltet; viden, oplevelse og interaktion. Herudover udfylde designkravene, der omhandler ønsker om oplevelsesbaseret vidensformidling, der inviterer borgerne ind til at få kendskab om byfornyelsen og herved forsøge at skabe bro mellem borgerne og Østre Havn. Dette skal i sidste ende være med til at forme et fysiske design som imødekommer problemformuleringen.

Vi videreführer elementer, som er fremhævet i fremtidsværkstedet; *kontekst, oplevelse, formidling og fysiske design*. Vi ønsker at skabe en rød tråd, der giver overblik og gennemsigtighed over for læseren, således at den proces vi har været igennem fremgår klart. Det er vigtigt for os, at de til- og fravalg, vi har taget, fremgår, og at argumenterne og overvejelser herfor er fremlagt.

I forlængelse af vidensgenereringen fra fokusgruppeinterviewet, så arbejder vi i denne analyse på det principielle niveau (Lerdahl, 2001). Herunder skal vi have løst de kriterier som niveauet fremsætter, hvor hovedfokus er at komme frem til et konceptforslag. I processen med at komme frem til et konceptforslag, så arbejder vi i iterationer, hvor vi både genererer og konvergerer idéelementer (Buxton, 2007). Vi genererer viden fra relevante teoretiske perspektiver og inddrager tilsagn fra fokusgruppeinterviewet, hvorefter vi konvergerer på ideerne ud fra den ramme af viden vi har opnået igennem hele designprocessen.

Ud fra vores ramme af viden vil vi sammenholde fokusgruppens feedback på den skitserede idé med teoretiske indsigter og med designkravene som mål. Denne del af processen skal ende ud med et mere gennemarbejdet fysisk designforslag. Citaterne fra fokusgruppeinterviewet er hentet fra bilag 4 og er navngivet.

Kontekst

Placeringen af oplevelseskonceptet har været en af de ting, der har ændre sig markant gennem designprocessen. I kraft af matriceundersøgelserne fandt vi ud af at området ved Østre Havn er så meget under ombygning, at det ikke er logisk at placere et oplevelsesdesign netop der. Deltagerne var generelt negative over for stedet, på baggrund af manglende tilbud og information, som leder mennesker derhen – ergo er der stort set mennesketomt. Det er ikke de mest optimale betingelser for at få et oplevelseskoncept til at løse problemstillingen. Vi har derfor lavet en vurdering af, at betingelserne for at få skabt et succesfuldt oplevelseskoncept er bedre, hvis det flyttes til en anden lokation. Vores empiriske undersøgelser1 har vist, at der er flere elementer i området ved Østre Havn, som vi ikke kan påvirke med et oplevelsesdesign. Blandt andet støj, rod og manglende plads. Det er udfordringer, der ligger langt ud over vores kompetencer og interesse at løse. Det vil ikke give mening at placere designet på Østre Havn, da der ofte er mennesketomt og vores problemstilling vil derfor ikke kunne løses.

(28:25) "Der var ikke et øje før jeg kom hen til Cablepark, hvor nogle unge skulle i gang på vandet" (Lisbeth).

Det vil være endnu en faktor, der kan vise sig svær at finde en løsning på, netop fordi området ikke er tiltalende på nuværende tidspunkt jf. de empiriske undersøgelser. Vi ser derfor, at der er bedre muligheder i en anden placering. Vi må ud og finde borgerne der, hvor de i forvejen færdes. Her er havnefronten omkring centrum blevet et centralt sted, netop efter en stor byfornyelse af området. Her færdes og opholder borgerne sig, da der findes kulturelle tilbud. Her findes bl.a. rekreative områder med plads til aktiviteter eller

[1] Matriceundersøgelse 1 og fokusgruppen.

muligheden for at nyde fjorden og den gode udsigt (Jørgensen et al., 2010). Vi ønsker at skabe et oplevelseskoncept, der tager hensyn til omgivelserne, og som virker autentisk i det miljø, hvor designet placeres. Heraf fandt vi placeringen ved Utzon Centeret naturligt, fordi centeret formidler og underviser i byplanlægning og –fornyelse (Utzon). De faciliterer arkitektur- og designstuderende, som har "værksted" der til kreativ udfoldelse, hvor de laver skitser og udstillinger. Derudover har Utzon Centeret skiftende udstillinger omkring byplanlægning og arkitektur (Jørgensen et al., 2010).

Vi startede selv i specialefasen med at se en udstilling omkring Aalborg kommunes planer for byen netop på Utzon Centeret. Utzon ligger tæt på den del af havnefronten, som ligger ud for midtbyen også kaldet den centrale havnefront. Der færdes en del mennesker i området, fordi det fungerer som transitrum i kraft af tilstrømningen til Create, Nordkraft og Øgade-kvarteret, og der findes store grønne arealer eksempelvis Jomfru Ane Park. Vi synes derfor, det er en oplagt mulighed at placere oplevelseskonceptet på sådan en lokation. Området er desuden ikke under ombygning og fremstår som et byrum, der fungerer i en helhed. Det er muligt at se ned til Østre Havn og se byggeriet, og vi befinder os stadig nede på havnefronten, hvilken vi finder relevant, fordi det er havnefornyelsen vi vil formidle og skabe relation til.

Placeringen af oplevelsesdesignet blev præsenteret for deltagerne i fokusgruppen. Deres meninger var overvejende positive.

(26:20) "Det vil nok være en god idé dernede ved Utzon Centeret, hvor der alligevel er meget liv. Mellem Utzon og Jomfru Ane Park er der meget liv. Og så med en pil derudaf (Østre Havn)" (Josefine)

(26:50) "Vi har givet udtryk for, at det ikke var interessant at komme derhen, og derfor kommer jeg ikke derhen, så det skal da stå et sted, hvor man kommer, så lige der ved Utzon, det er det rigtige sted og så forlænger man sin tur, hvis man får noget inspiration" (Finn)

(28:05) "Det er da også kun, fordi I leder os derhen ellers går man jo ikke derned af sig selv (Østre Havn). Det er ikke noget man tør gå ind i, så det er helt genialt at det skal være et andet sted" (Josefine)

Deltagerne bekræftede herudover vores formodning om, at flere borgere vil se oplevelseskonceptet, når det placeres udenfor i de grønne områder ved Utzon, fremfor hvis det skulle være en udstilling inde på Utzon.

(55:48) "Jeg tror heller ikke det skal være derinde (Utzon), for så er der mange der ikke vil se det" (Elsebeth).

Derved vil der være risiko for, at det overvejende kun er de mennesker, som i forvejen besøger Utzon, der ser konceptet. Afstanden mellem borger og oplevelseskoncept bliver længere, fordi borgeren skal bevæge sig ind på Utzon og derved bevæge sig væk fra byrummet for at opleve konceptet. Ved at have konceptet placeret ude i byrummet ligger det mere frit tilgængeligt. Når man går ind på Utzon, kan borgerne være mere beredt på, at det er noget, der tager mere tid, og det bliver opfattet som et helt besøg eller begivenhed. Det kan endda med stor sandsynlighed være noget, som bliver planlagt i forvejen, inden man tager hjemmefra. Hvis konceptet placeres ude i byrummet, så kan det være noget borgerne ser og så spontant går hen og interagerer med. Forventningen bliver en anden, fordi det ikke umiddelbart opfattes som et planlagt besøg.
Det er ikke vores intention, at konceptet skal give en fornemmelse af at gå på museum, netop fordi tilbud som denne kræver tid, og det tager borgeren væk fra byens rum og ud af kontekst. Vi vil skabe en fornemmelse af, at her er der lavet en pop-up udstilling, som spontant kan fange borgernes opmærksomhed og vække deres nysgerrighed. Samtidig er det en udstilling, der prøver at påvirke de borgere, der ikke umiddelbart er interesseret i byen til at blive engageret i, hvad det er for en udvikling Aalborg gennemgår. Pop-up effekten kan give borgerne en fornemmelse af, at det er en udstilling de skal tage sig tid til at opleve, når de går forbi, fordi den ikke giver indtrykket af at være en permanent udstilling.

Ude i byrummet kommer der alle slags mennesker, og det kan lettere fange flere menneskers opmærksomhed og interesse. En container vil stå ud som noget spændende i konteksten, fordi der ikke til dagligt findes andre lignende tilbud på det område af havnefronten. Samtidigt er Utzon kendt for at være en kulturel institution, så der kan være forventning til, at et sådan sted kan lave anderledes udstillinger, der går ud over de gængse rammer.

Deltagerne responderer overordnet positivt på placeringen ved Utzon, hvor de erfarer, at der findes og passere en del mennesker, og der er plads til, at en container kan blive opsat. Herudover kommenterer de også tilgængeligheden i, at konceptet placeres uden for Utzon. De mener ikke, konceptet vil rette henvendelse til borgerne i Aalborg, hvis det placeres inde på Utzon, men kun til de mennesker, der i forvejen ser udstillingerne på stedet. Det indsnævrer målgruppen kraftigt, både i antal og i, hvilke segmenter af mennesker, vi rammer. Det er vi ikke interesserede i. Vi ønsker at inkludere den almene borger og invitere alle interesserede eller nysgerrige ind til at blive oplyst om den by, de med stor sandsynlighed bor i og er en del af.

Fysisk design

Her beskæftiger vi os med, hvordan konceptet fysisk skal udformes. Strukturen er følgende; Først beskæftiger vi os med valget af containeren, dernæst har vi valgt at lave strukturen efter, hvordan borgerne skal opleve konceptet. Vi starter derfor med at analysere de elementer, der skal tiltrække dem. Dernæst, hvilken formidling vi skal have i konceptet, for at borgerne bliver oplyste i forhold til byfornyelsen. Til sidst slutter vi af med den interaktive del, der skal engagere borgerne til at bidrage med deres mening i forhold til Østre Havn projektet. På denne måde prøver vi at følge det forløb, vi ønsker borgeren skal gennemgå i forhold til oplevelseskonceptet, fra de bliver opmærksomme på, at det eksisterer og til de, hvis alt går vel, går derfra en oplevelse rigere, tilført mere viden og interesse for byfornyelsen. Vi bygger strukturen i forhold til det forløb, som Christian Jantzen m.fl. (2012) definerer som: Oplevelsens psykologiske struktur, samt John Deweys (1934) skitsering af den unikke og merværdiskabende oplevelse.

Oplevelsesdesign

Vi vil designe oplevelser, der tilfører modtageren noget ekstraordinært – skaber merværdi i form af viden og engagement. Det skal være en oplevelse, som får modtageren til at reflektere over, hvad vedkommende er blevet præsenteret for. En oplevelse, som modtageren husker i kraft af denne refleksion. En sådan oplevelse kræver, at modtageren rives ud af sin daglige ”rytme” og overraskes (Jantzen et al., 2012).

Vi tager udgangspunkt i John Dewey (1934) i vores forståelse af en unik oplevelse og inddrager Jantzen, Bouchet og Vetners (2012) perspektiver på oplevelsens psykologiske struktur. Dewey beskriver fire afgørende steps, som borgeren skal igennem for at få en unik og værdiskabende oplevelse.

- Borgeren skal være bevidst om at vedkomne oplever noget. Der skal være et element af tilstedeværelse og refleksion.

- Den unikke oplevelse kræver sit eget udstående moment, således at den ikke flyder ud i alle andre hverdagsoplevelser. Den skal stå tydeligt frem for sig selv, for at det er muligt for modtagerne at huske det senere.

- Den unikke oplevelse afhænger af om borgerne opnår et stadie af flow, hvor alt udefrakommende bliver sorteret fra, og der er fuld fokus og medindlevelse i oplevelsen, eller om borgeren lader sig distrahere af omgivelserne.

- Oplevelsen skal have evnen til at påvirke borgeren, der går i sin daglige verden og rytme. Det er væsentligt, at oplevelsen kan bryde dette mønster og fange borgeren ind i oplevelsens verden (Dewey, 1934: 36-37).

Hvert menneske er forskelligt både i kraft af det, vi har arvet fra familiens tidligere generationer, og i kraft af den erfaringsbagage vi bærer med os overalt. Vi oplever alting individuelt, fordi vi tolker indtryk forskelligt i kraft af de personlige erfaringer, vi har gjort os igennem vores liv. Derfor vil borgerne få forskellige oplevelser med det samme design (Jantzen et al. 2012). For nogen kan en koncert være vidunderlig, hvorimod det for andre kan opfattes som en dissideret negativ og frastødende oplevelse. Det er "smag og behag", hvilke afhænger af, hvad borgerne har erfaret i deres liv, og hvilke andre mennesker de bliver påvirket af. Borgernes livsverden og erfaringsbagage er altafgørende for, hvorledes de opfatter oplevelsen. Fordi oplevelser opfattes forskelligt, så er det væsentligt for os at overveje forskellige nuancer i det fysiske design, for at de fleste borgere får en god og engagerende oplevelse, fremfor en forvirrende eller kedelig oplevelse.
Jantzen m.fl. beskæftiger sig med oplevelseskoncepter og definerer de unikke oplevelser med følgende proceslinje:
Oplevelser forandrer – forundrer og forvandler (Jantzen et al., 2012).

Oplevelser laver et brud på modtagerens daglige kropslige og mentale rytme. Det skal sætte modtagerne i en overraskende situation, hvor de skal reflektere over det, de er blevet præsenteret for (Ibid.). Denne refleksion skal så få dem til forholde sig til det, de er blevet præsenteret for i oplevelsesdesignet eksempelvis viden, og den skal få dem til at huske oplevelsen efterfølgende. Dewey og Jantzen fokuserer på en del af de samme elementer i forhold til, hvad der skal til, for at en oplevelse kan påvirke modtageren, og hvordan de påvirkes (Ibid. & Dewey, 1934). Vi mener derfor, det giver god mening at følge den struktur, vi ønsker oplevelsen skal føre borgerne igennem, først med tiltrækningen til oplevelseskonceptet, dernæst vidensformidling omkring Østre Havn og slutteligt interaktion, som skal føre til engagement og give borgerne en merværdiskabende oplevelse.

Containeren - et autentisk oplevelsesrum

En af årsagerne til, at vi vurderer, at en container passer godt som det rum, der skal danne ramme om oplevelseskonceptet, er, fordi den kan fungere som et autentisk oplevelsesrum. En container bruges den dag i dag stadig over hele verden til at transportere gods via skibsfragt. Det er ikke mange år siden, Aalborg havnefront så en del anderledes ud og fungerede som industrihavn (Jørgensen et al., 2010). Selvom det i dag virker som noget fra en glemt fortid, så står containeren stadig, for os, som en fast del af en fungerende havn. Vi mener derfor, at det vil virke mere autentisk end eksempelvis et træhus. Deltagerne i fokusgruppen havde ikke ret meget feedback på, at det var en container, vi havde valgt. De fremhævede fordelene ved, at den giver læ og er overdækket, nu når konceptet befinder sig udendørs. De var meget neutrale i forhold til containeren, hvilket kom lidt som en overraskelse, men vi har oplevet, at det kan fungere i de best practice eksempler, vi er inspireret af og selv har oplevet. De er begge omtalt som succesfulde, også i kraft af den opmærksomhed designsene har fået fra borgere og festivalgæster (Made by concept & Københavns Museum).

Vi søger efter autenticitet i designprocessen, fordi det er et vigtigt element i oplevelsesdesign (Jantzen et al., 2012). Heraf mener vi også, at containeren kan fungere, som ramme for den formidling, der skal være af projektet. For oplevelsesdesign er autenticitet en vigtig faktor, og det skal overvejes nøje, hvis ønsket er at skabe en unik oplevelse (Ibid.). Det er ikke, fordi designet skal være af forhistorisk karakter, eksempelvis behøver vi ikke at anvende en gammel container, der netop er blevet brugt på Aalborg havn. En autentisk oplevelse handler i høj grad om at skabe en gennemført og troværdig oplevelse, hvor denne ikke på noget tidspunkt falder til jorden. Modtageren skal på alle tidspunkter tro på oplevelsen, og den skal virke vedkommende (Ibid.: 107). Jantzen m.fl. (2012) har opsat ti kriterier, som, de mener, er væsentlige for en succesrig og unik oplevelse, der tilfører borgerne merværdi eksempelvis viden eller nye perspektiver. Det er væsentligt, at der er en god og meningsfyldt struktur, og at de ting, modtageren præsenteres for, fungerer og virker troværdige. Det er det, der skaber den autentiske

oplevelse (Ibid.).
Vi ønsker netop at bygge bro mellem borgerne og Østre Havn via et seriøst og oprigtigt oplevelseskoncept. Vi ønsker, at oplevelseskonceptet kan løse nogle af de problemstillinger, som deltagerne påpegede, der er i området, netop fordi det er under opbyggelse. Vi ønsker, at den information, borgerne præsenteres for, virker engagerende, troværdig og gennemført. Det er væsentligt for os, at oplevelsen er god fra start til slut. De skal ikke opleve, at konceptet ikke er gennemarbejdet og veludført, men opleve at denne udstilling vil give et godt indblik i den byfornyelse, der netop er i gang. Autenticitet er derfor et gennemgående tema i oplevelseskonceptet og vedrører alle de valg, vi tager i forhold til design.

Det fysiske udtryk

Udover at vi vurderer, at containeren kan være en autentisk ramme for konceptet, så har vi set, at en container fungere fint som en "pop-up" udstilling i best practice eksemplerne fra Telia på Skanderborg Festival, samt VÆGGEN i København. En 20 fods container kan sagtens stå ved Utzon. Praktisk er den let at stille op og fjerne igen. Containeren skaber effekten "et rum i et rum", som vi mener er yderst relevant, fordi konceptet formidler Østre Havn projektet, i den samme kontekst som projektet befinder sig i. Som tidligere fremlagt mener fokusgruppen, at denne effekt er relevant, fordi den potentielt rammer og tiltrækker mange flere mennesker, end hvis det placeres indenfor på Utzon. Denne tiltrækningskraft bekræftes, som nævnt igennem best practice eksemplerne VÆGGEN og Telia, hvor det tydeligt fremgår i den feedback, der har været, at begge koncepter er en succes med mange besøgende (Made by concept & Københavns Museum).

Jantzen m.fl. (2012) bruger udtrykket Landmark, om et oplevelsesdesign, der formår at skille sig ud fra sine omgivelser og gøre opmærksom på sig selv, i kraft af den overraskende effekt, det kan have, når et design ikke umiddelbart passer ind i konteksten (Jantzen et al., 2011: 114). Som beskrevet tidligere, så er en container et symbol på skibsfragt, hvor havnen spiller en afgørende rolle. Ved at havnefronten i Aalborg ikke er fungerende industrihavn længere, mener vi, at containeren kan skabe opmærksomhed, men virke autentisk, fordi den tidligere havde fast plads der.

(33:50) "Jeg forestiller mig at containeren kan tiltrække en masse opmærksomhed i sig selv og i forhold til at give noget information synes jeg det er helt genialt (Josefine).

Vi har en formodning om, at containeren i sig selv kan give de forbipasserende en overraskelse og vække deres nysgerrighed til at se nærmere på, hvad det er, sådan en container kan indeholde. Det er ikke kun væsentligt for os at tænke på, at det, der findes i containeren, fungerer, men også, at vi kan få borgerne gjort opmærksomme på konceptet og samtidigt få dem gjort tilstrækkeligt nysgerrige til, at de går hen og ser nærmere på det. Det hjælper ikke meget, at vi laver nogle gennemførte designs inde i containeren, hvis borgerne aldrig kommer derhen og oplever det. Vi finder det derfor relevant, at vi er opmærksomme på et begreb som Landmark, fordi det netop fokuserer på, at et oplevelsesdesign skal have tiltrækningskraft, gerne i form af at skabe overraskelse eller en ude-af-kontekst-fornemmelse hos modtageren (Ibid.).
Ud over disse perspektiver i forhold til oplevelseskonceptets fysiske udtryk, så har deltagerne fra fokusgruppe tilført nye perspektiver. Vi præsenterede dem for ideen om at lave siddepladser uden for containeren for at skabe et loungeområde, hvor borgerne kan slappe af, drikke kaffe eller spise madpakken. Vores primære intentioner med denne idé er at skabe aktivitet omkring containeren, fordi mennesker tiltrækker flere mennesker (Gehl, 2007). Herudover har vi en formodning om, at hvis borgerne bruger noget tid ved containeren, så kan der være større sandsynlighed for, at de ser det, der findes inde i containeren og får lyst til at undersøge det nærmere. Deltagerne var ikke umiddelbart enige i alle perspektiver, men understøttede nogle af dem.

(33:50) "Jeg tror ikke jeg ville sætte mig der. Jeg forestiller mig at containeren kan tiltrække en masse opmærksomhed i sig selv og i forhold til at give noget information synes jeg det er helt genialt. Men det kunne måske være fint nok, fordi det visuelt kan give indbydelse med siddepladser. Men jeg ville nok ikke bruge dem ligesom Telia-containeren, fordi der kunne vi oplade mobilerne. Nede på Havnen har man ikke brug for et sted at sidde i sammen grad som til festival, fordi der er så mange andre tilbud… Det kan være at når man går forbi, at man alligevel vil bruge det. Jeg ved ikke hvor meget socialt der vil opstå." (Josefine)

Josefine fremhæver, som vi har henvist til tidligere, at hun tror, containeren vil skabe opmærksomhed, men hun er ikke sikker på, om hun vil bruge det som et opholdssted, fordi havnen rummer mange andre muligheder for at sætte sig. Hun bliver dog ikke ved med at være så afvisende overfor, at andre borgerne eventuelt vil benytte muligheden.

(41:05) "Altså det der med siddepladser, jeg tror ikke det skal være det primære, men det kan være udadtil for at se lidt indbydende ud, det skal bare ikke være lige så meget. Hvis vejr og vind er til det, så skal der noget ud af containeren. Fra de fleste sider ser containeren lukket ud og så skal man helt hen foran for at se det og så tror jeg ikke der er så mange der synes det er indbydende. Billeder eller plancher kan virke indbydende" (Josefine)

Hun tror, at et loungeområde kan virke indbydende på borgerne, særligt hvis vejret er dejligt. Det kan gøre det lettere på længere afstand at se, at det er meningen, at man kan opsøge containeren, og at det ikke er en lukket udstilling eller opbevaring.
Deltagerne kommer med andre forslag til, hvad der kan tiltrække borgerne. Finn tror mere på, at information omkring containeren kan skabe opmærksomhed, end siddepladser vil gøre det. Han er primært interesseret i at få information og ikke at få mulighed for så meget andet.

(35:10) Jeg tror man skal tænke udelukkende på information, at den trækker mig derind og når jeg så har taget den så går jeg igen" (Finn)

Finn påpeger, at der kan være noget information på de sider af containeren, hvor den er lukket, således at den fremgår, hvad det egentligt er, og hvordan man kommer derind og ser det. Så man retter henvendelse til borgerne på alle sider, ikke kun på den åbne langside.

(42:02) "I det mindste; Østre Havns fremtid eller hvad man nu kan skrive, så når man kommer fra den forkerte side, så kan se, at det er der jeg skal om" (Finn)

(42:00) "Det er oplagt at bruge ydersiderne af containeren for at trække folk til" (Lisbeth)

(42:12) "Det der store billede på den store bagside (fra Østrehavn.dk)" (Josefine)

Lisbeth tror dog ikke rigtigt på, at det er nok med information. Hun tror, der skal være nogle mennesker og aktivitet for at tiltrække borgerne.

(44:12) "Der skal være nogle mennesker, jeg tror ikke, det er nok med plakater" (Lisbeth)

(47:27) "Fordi når der er nogen, så kommer der altid flere" (Lisbeth)

Det kan derfor være en idé at kombinere ideerne, således at der er siddepladser, som kan invitere borgerne ind og kan ses fra lang afstand og samtidigt sørge for, at der på alle sider af containeren rettes henvendelse til borgerne i form af billeder eller tekst enten på selve containeren eller på fritstående plancher. VÆGGEN havde navnet til at stå på bagsiden med stor skrift, således at det fremgik, at det ikke er en opbevaringscontainer (Københavns Museum).

Siddepladser og plancher er ikke vores primære idé i konceptet, men vi finder det væsentligt at overveje, om det kan have betydning for, hvor mange borgere der bliver tiltrukket af konceptet og faktisk bevæger sig hen for at opleve det. Vi vil ikke gå mere i dybden med dette på nuværende tidspunkt, men lade deltagernes input fungere som retningslinje, indtil designet

eventuelt skal testes igen, hvis processen senere føres videre på det materielle niveau jf. Lerdahl.

Formidling og oplevelse

En af de væsentligste elementer i forbindelse med arbejdet med denne case er, at betydningen af formidlingen af flere omgange kommer til udtryk. Vi har selv undret os over, at der ikke findes nogen form for information rette direkte til borgerne ude i bybilledet, der omhandler byfornyelsesprojektet ved Østre Havn jf. indledning. Herudover har respondenterne fra empiriindsamlingen efterspurgt information, fordi de ikke forstår ombygningen, og det giver en afstand til stedet. Det giver misforståelser og unødig mistillid til, om denne bydel bliver attraktiv for alle borgere. Deltagerne fremhæver, at stedet indeholder særlige kvaliteter, fordi det er en del af havnefronten og at Cableparken[2] ligger i området, hvilket give muligheder, som ikke findes andre steder i Aalborg.

Formidling og relation mellem bydel og borger er centralt i specialet, og derfor mener vi også, at det er omdrejningspunktet for, hvorledes problemformulering og designkrav kan imødekommes. Vi mener, at en oplevelsesbaseret formidling kan bygge bro mellem borger og bydel, fjerne en del af mistilliden eller i hvert fald oplyse omkring visionen for det færdige resultat. På det grundlag kan borgerne bedre vurdere, om bydelen bliver et sted, de kan bruge fremadrettet, og de kan få en forståelse for den udvikling Aalborg er i, særligt gennem de store forandringer, der er og bliver gennemført på havnefronten.

Vi ønsker både at engagere, imødekomme, invitere, oplyse og skabe en oplevelse gennem formidling. Det har været væsentligt for os at spørge fokusgruppen omkring, hvilken type formidling, de finder interessant og engagerende. Herudover hvad de vil bruge tid på, og hvad de føler, de får noget ud af. Vi kom selv med en række udspil i fokusgruppen på forskellige måder at formidle på. Vi har fokus på den oplevelsesbaserede formidling, fordi det er i vores interesse at skabe en god oplevelse for borgeren. Vi præsenterede et best practice eksempel for dem, Kunsten Go Home, samt forslag til, hvad der skal formidles helt konkret i containeren. Vi spurgte om der skal være oplysning om bolig, erhverv eller aktiviteter. Deltagerne kom med en del perspektiver, som vi finder interessante og meget relevante for vores case.

(01:55) "De har ikke gjort sig den anstrengelse at skrive en beskrivelse af hele projektet, for det er der nogen stedet og det kan være ret rart at se, hvor det går henad." (Finn)

Finn påpeger problemstillingen med den manglende information, hvilket er blevet sagt adskillige gange. Han tilføjer dog en væsentlig detalje, at han ville finde det interessant at blive informeret omkring det færdige projekt. Selvom han ikke har intention om at skal bruge området, så vil han gerne vide noget om projektet, fordi det er en stor del af byen, og han finder det relevant at vide noget om byens udvikling. Han er den af deltagerne, der giver mest udtryk for at følge med i byen og dens udviklingen, samt de beslutninger, der bliver taget omkring fremtiden for Aalborg.

(17:32) "Jeg synes, det er dejligt at se en arkitekttegning, eller hvad det nu kan være, så man kan se, hvordan det kommer til at se ud og så en tekst, der er så kort, at jeg gider læse den" (Finn)

Han understreger igen, at billeder vil være interessant, og at han gerne vil læse lidt tekst, det skal være kort og relevant. Lisbeth kommer med et andet forslag end tekst; lyd. Hun mener dette kunne være en relevant løsning, der også kan fange opmærksomhed. Det giver samtidigt mere selvbestemmelse i forhold til, hvad den enkelte finder relevant at høre noget omkring.

(35:21) Der kunne godt være nogle højtalere, der fortalte om noget derinde ud fra nogle billeder. Der er rigtigt mange, der bruger de der liggestole og lignende på havnen, men for mig ville jeg gå ind, fordi det er dårligt vejr. Det

[2] Cableparken er en del af havnebassinet og tilbyder vandsportsaktiviteter bl.a. wakeboard og vandski (Aalborg Cablepark).

kunne være fint med øredytter, så man selv bestemmer, hvornår man skal høre noget" (Lisbeth)

Vi spørger deltagerne, om de finder Kunstens tiltag med "Kunsten Go Home" spændende. Et eksempel, der udspiller sig på banegården i Aalborg (Kunsten). Her kan borgere skrive, hvad de godt kunne tænke sig at opleve, når Kunsten åbner igen. Det er på papir, at disse forslag skal skrives. Finn inddrager også tavlen i Nørregade i den forbindelse (Nørregade).

(44:35) "I har nok set den tavle i Nørregade. Jeg synes ikke, det ser særligt seriøst ud, det der bliver skrevet. Man skal nok introducere det der med, at du skal give din mening til kende ret grundigt, for ellers får man nok bare sådan noget, man ikke kan bruge til noget" (Finn)

Finn stiller sig kritisk overfor om et så simpelt design kan få borgerne til at skrive nogle velovervejede tanker ned. Desuden mener han, at det er væsentligt at spørge om nogle ting, der er gennemtænkte, så det afspejles i responsen fra borgerne.

(45:45) " Jeg tror ikke, jeg vil skrive på en tavle, men jeg ville gå ind i containeren og opleve alle de ting, der er og se og høre, og hvis der er noget, man aktivt kan gøre eller trykke på. Det er sådan en lille feature, der kan få folk til at gøre noget aktivt og så huske det bedre. Så det der med at få de forskellige elementer ind i containeren, det tror jeg er en rigtigt godt ide og det tror jeg helt klart jeg vil gå ind og opleve" (Josefine)

(46:24) "Og nogen vil jo hellere skrive på en computer end de vil skrive på et stykke papir. Måske i kan få flere kommentarer på den måde" (Elsebeth)

Josefine og Elsebeth understøtter, at et simpelt design måske ikke er så interessant, hvor imod et digitalt design er mere tiltalende, og det er det, vi er vant til at omgive os med i dag i kraft af smartphones og lignende teknologi. Det giver flere anvendelsesmuligheder, og de mener, at det giver mere inspiration, fordi de så også, hvis det gøres offentligt, kan se, hvad andre borgere har skrevet. Det giver mulighed for en grad af selvbestemmelse, som Lisbeth fremhævede med lyd-muligheden, og det inddrager borgerne, hvilket deltagerne fremhæver som en både inspirerende og engagerende faktor. Josefine mener ligefrem, at det kan være afgørende for den oplevelse, man får i containeren. De andre deltagere understøtter;

(05:45) "Jeg tror det kommer til at betyde noget fremadrettet for, hvordan man bruger rummet. Hvis man var blevet inddraget i processen, havde man måske også en anden interesse allerede, når det står færdig. Så er man inde i, hvad kan jeg bruge rummet til. Det kan jeg ikke nu, så skal jeg selv ned og opsøge det og så er det måske ikke lige sådan mig, de indbyder til. Det ved jeg jo ikke" (Josefine)

(07:28) "Jeg tænker i al almindelighed at når jeg bliver inddraget i en proces, så forpligter det også, så er jeg mere nysgerrig på det end hvis jeg ikke bliver inddraget, så tænker jeg, nå det har ikke noget med mig at gøre. Men hvis jeg har noget at skulle have sagt, så vil jeg også opsøge det og det vil forpligte mig som person" (Gudrun)

(07:50) "Så hvis de vil have nogen der skal være aktive i det område, så tror jeg det er vigtigt at blive inddraget" (Gudrun)

De mener, at inddragelse generelt er en positiv ting, ikke kun i selve designet, men generelt at der bliver lavet noget formidling, som inviterer borgerne ind til at se, hvad byfornyelsen skal ende med, og som skaber forståelse for området. De fremhæver muligheden for at bidrage, gerne med konkrete forslag til byfornyelsen, men også med meninger eller som besvarelse på spørgsmål, der kan stilles i containeren lidt ligesom "Kunsten Go Home" eksemplet.

Vi vil nu gå mere i dybden med dette inddragelses- og interaktions element, fordi det har stor betydning for hele den demokratiske tankegang, vi har i dette speciale, hvor vi har fokus på, at byen skal være for borgerne, og der-

for også tage hensyn til deres behov og ønsker (Bauman, 1999). Vi beskæftiger os kun med en lille del af et stort emne, men ikke desto mindre er det tankegangen bag specialet, og det, der driver vores interesse for de konkrete problemstillinger. Interaktionselementet som deltagerne i fokusgruppen selv tager fat i, har desuden stor betydning for den tilgang, vi har til oplevelsesdesign jf. oplevelsens psykologiske struktur.

Motivation

Vi ønsker at skabe et engagement for Østre Havn hos borgerne. De skal gøres til en aktiv spiller i den formidling, vi opsætter i oplevelseskonceptet. De skal have mulighed for at bidrage eller komme med meningstilkendegivelser, fordi det giver dem en anden og mere nær rolle overfor Østre Havn. Hvis borgerne forbliver passive i forbindelse med oplevelseskonceptet, da bliver det en svær opgave at få dem engageret i bydelen. Vi ønsker, at de skal føle ejerskab over deres deltagelse og huske oplevelsen bedre gennem deres aktivitet. Derfor kræver det, at vi sætter oplevelsesdesignets redskaber i spil og forholder os til nogle af de elementer, der kan imødekomme disse ønsker (Jantzen et al., 2012).

Et interaktivt element, kan bruges som et værktøj til at få borgerne, i spil ved, at det kræver interaktion for at få udbytte af it-elementet, eksempelvis en interaktiv skærm, hvilket lige er blevet understøttet af fokusgruppen jf. formidling. Interaktion er en meget væsentlig faktor for at skabe optimale rammer for, at en modtager kan få en oplevelse, der skaber merværdi, i form af viden eller nye perspektiver (Jantzen et al., 2012). Vi ønsker at skabe en refleksion hos borgerne i forbindelse med oplevelseskonceptet, igennem inddragelse og interaktion, således at de med større sandsynlighed kan huske den viden, vi tilfører dem gennem formidlingen. Fokusgruppedeltagerne giver udtryk for, at interaktion og medbestemmelse kan give dem en følelse af ejerskab og relation til Østre Havn jf. formidling. Deltagerne beskriver netop, at muligheden for interaktion kan skabe en følelse af inddragelse og invitation, som skaber engagement i forhold til den viden, der præsenteres og til byfornyelsen generelt jf. formidling.

For at komme nærmere nogle konkrete og fysiske designforslag vil vi nu redegøre for, hvordan vi mener, at et interaktivt design kan struktureres, for at den i denne konkrete case kan opnå det ønskede engagement hos borgerne.
Vi inddrager i den forbindelse relevant user experience og human computer interaction (HCI) teori, fordi det kan give indblik i, hvordan vi kan få borgerne til at interagere med designet, og hvordan vi opnår en engagerende effekt af denne interaktion.
Hazel Hall (2001) berører udfordringerne i at få mennesker til at tilføre eller dele information på forskellige platforme. Det er en problemstilling, vi skal forholde os kritisk til, fordi vi ønsker at give borgerne mulighed for at interagere med eksempelvis en skærm, hvorpå de kan skrive deres mening omkring Østre Havn projektet eller på anden vis forholde sig til det. Den interaktive skærm kan netop både fungere som en oplysende platform med viden omkring Østre Havn, men også som en interaktiv platform, hvor der kan laves plads til, at borgerne kan bidrage med egne meninger eller lignede information. Vi er inspireret af vores egen oplevelse med VÆGGEN i København, som er en stor interaktiv skærm (Københavns Museum). Her er der både mulighed for at få oplysninger omkring byens historie, men det er også muligt selv at lægge information eller billeder op på skærmen og derved være medskaber af viden, andre efterfølgende oplever (Ibid.).

Som deltagerne i fokusgruppen understreger, så mener de, at det kan være en fin idé, at der er lavet plads til at kan give sin mening til kende. De er desuden mere interesserede i en sådan skærm, frem for et stykke papir eller en tavle, netop fordi en skærm kan fungere interaktivt. De mener nemlig, at det vil være af stor betydning og inspiration at se, hvad andre mennesker har skrevet.

(47:55) "Hvis i putter de fire værdier ind og spørger, hvad er jeres forventninger i forhold til det her, nå jamen det kunne jeg da godt forholde mig til og lige præcis, hvordan det skal være – et papir er måske ikke så inspirerende. Vi ser jo på

nettet, at nogle kommenterer på alt, så hvis man havde stående på sådan en skærm, hvor du skrev din kommentar og så efterhånden kan man køre op og ned. Det kunne godt være inspirerende, fordi nå så kan man se de andres og ligesom være enig eller uenig. Så pludselig kommer der en dialog ud af det uden at det er en rigtig dialog. Det kunne være givende." (Finn)

(49:10) "Nogle af tingene har jeg ikke tænkt så langt, så jeg synes også det kunne være spændende at se, hvad andre mener. Det kan give stof til eftertanke" (Gudrun)

Deltagerne påpeger, at det kunne give dem større motivation at skrive deres egen mening på platformen, hvis andres meninger er tilgængelige, fordi det sætter deres egne tanker i gang. Det kan være en inspirationskilde for en borger, der ikke umiddelbart ved, hvad vedkommende vil skrive. Borgeren kan få lyst til at skrive noget, fordi vedkommende bliver inspireret eller uenig i noget af det, andre borgere har tilført. Det er dette perspektiv, som Hall forholder sig til. Det er dog i forhold til intranets, men selvom det ikke er et intranet, vi vil skabe, så bliver det en platform, der gerne på sigt skal indeholde borgernes meninger. Dette kræver deres deltagelse og engagement. Hall påpeger, at brugere til et intranet ikke føler et engagement til at dele eller bidrage med viden, før der eksisterer viden på intranettet (Hall, 2001: 139).

Herudover ønsker brugerne ikke at bruge tid på at dele viden, hvis de ikke kan se, at det kommer nogen til gavn (Ibid.).
For at få borgerne engageret i at give deres mening og tanker til kende, kan det derfor være en idé at producere noget viden, som allerede fra konceptets start eksisterer og bliver vist på skærmen. Fokusgruppedeltagerne forholdt sig netop til den form for formidling.

(56: 48) "Kunne man have filmet noget, som fortæller noget, bare nogle få udsagn, som sådan for at få sat nogle tanker i gang, for at gøre det mere levende end skrevet tekst?" (Elsebeth)

(57:15) "Vi har sådan en tutorial, der hedder stop plagiat nu og der er forskellige forskere, der siger, hvad de forstår ved det og så er der selvfølgeligt den almindelige opdragende tekst, hvordan I skal gøre det, men så er der også forskerne af kød og blod, der fortæller og det synes jeg det har en helt anden effekt end hvis man bare læser, hvor man tænker det er bare det der kedelige bibliotekshalløj, men det bliver anderledes når det er mennesker, der siger noget" (Gudrun)

De mener, at hvis vi formår at gøre formidlingen mere personlig, så engagerer og interesserer den i langt højere grad, end hvis det bare står sort på hvidt. Vi kan bruge interessenter fra kommunen eller A. Enggaard til at fortælle omkring deres vision for byfornyelsen, for derigennem engagere borgerne til at give deres mening til kende omkring dette. Hall opridser et par mere teknisk funderede aspekter, der skal opfyldes, for at brugere vil bidrage. Det skal være let og enkelt at bidrage, altså skal skærmen være let at bruge, og det skal give god mening, hvorfor borgerne skal bidrage (Ibid.: 140). Herfor er det væsentligt for os at diskutere, hvad borgerne skal bidrage med og hvorfor.

Borgernes bidrag

Hvad skal være rammerne for borgernes bidrag til oplevelseskonceptet? Vi ønsker interaktion mellem borger og skærm, fordi det kan give borgerne en anden og mere nær oplevelse, da de selv kan bidrage til designet. De får derved en vis grad af medbestemmelse eller ejerskab.

(49:50) "Der er stor respekt over for bidragsyderne og hvis man kan finde sin egen tilkendegivelse, så kan det give en snert at ejerskab og det er altid godt" (Lisbeth)

Selvom deltagerne nævner dette aspekt som noget positivt, og vi som designere bifalder det, fordi vi mener det giver større chance for at give flere borgere en unik og gennemført oplevelse, så diskuteres det også i fokusgruppen, at det er vigtigt at præmissen ligger klart for borgerne.

(53:25) "Jeg synes i hvert fald at det er vigtigt, at hvis folk engagere sig dybt og inderligt, at de i hvert fald ved, at det ikke er sikkert, at det bliver til noget, for eller kan man blive skuffet, ligesom på ens arbejde, hvis man bliver hørt, men beslutningen er allerede taget. Det kan godt være kommunen vil bruge det sidenhen selv, men i hvert fald så man ikke stiller det til skue, at her har man noget at skulle have sagt og så har man det ikke, for det er jeg i hvert fald ret overfølsom overfor. Præmisserne skal være klare, for at det ikke får modsatte effekt for mig" (Gudrun)

Det viser, hvor vigtigt det er, at der er klare linjer for, hvad det er borgerne deltager med og hvorfor, og hvad denne information skal bruges til, hvis den overhovedet skal bruges.
Vores primære formål med at lave et design, der engagerer borgerne til at interagere og bidrage med deres mening, handler om ønsket om at skabe en relation mellem borger og Østre Havn byfornyelsen. Vi vil både gerne formidle og oplyse, men også bygge bro, fordi deltagerne netop tidligere har markeret, at manglende information giver en stor afstand til projektet på Østre Havn. Det skubber borgerne mere væk og resulterer i mistillid. Vi ønsker at give borgerne en følelse af, at der er tænkt på dem i forbindelse med denne byfornyelse, og at der bliver taget hensyn, i den form, at de oplyses via af oplevelseskonceptet. Desuden vil vi give dem muligheden for at få deres egen stemme i denne sammenhæng, så de føler, de bliver hørt.

Vi kan ikke love dem mulighed for at være medbestemmende i forhold til, hvordan Østre Havn kommer til at se ud, eller hvad der bliver afholdt på stedet i fremtiden. Vi kan hellere ikke garantere, at kommunen vil bruge deres mening som erfaringsgrundlag til fremtidige projekter, som en af deltagerne eller selv foreslår.

(54:22) "At det måske kan få betydning eller ikke, til næste gang der er et eller andet kommunen kan bruge de erfaringer til. Det er meget vigtigt at man ved hvor lang I har lovet noget, for det kunne jeg godt blive vred over ellers" (Gudrun)

Vi har valgt at lave specialet med fuld frihed til at undersøge de problemstillinger, vi finder interessante og derefter justere efter, hvad respondenterne har sagt. Vi valgte bevidst at undgå at få A. Enggaard eller Aalborg kommune som rekvirent, fordi vi tidligere har oplevet, at det så bliver rekvirentens interesse, der tager styringen for opgavens undersøgelsesfelt. Vi ønskede at have fuld fokus på egne interesser og dernæst have borgernes ønsker som vigtigste mål. Det er det, vi som Oplevelsesdesignere mener, er vores væsentligste opgave at kunne designe brugerorienteret, frem at kunne sælge designs, der lever bedre op til virksomhedens ønsker end til de mennesker, der skal bruge designet. Dette valg har dog også den konsekvens, at vi ikke har et tæt samarbejde med nogen interessenter, hvorfor vi heller ikke har mulighed for at lægge noget ansvar på borgerne eller forpligte en interessent til at tage borgerens ønsker med i overvejelser i den fremadrettede planlægning. Vi kan kontakte kommunen eller A. Enggaard og spørge, om de kunne være interesseret i borgernes meninger og eventuelle forslag til byfornyelsen. Eventuelt som materiale, de kan bruge til at udvikle de kvarterer, der ikke er fuldt fastsat ved Østre Havn eller til fremtidige projekter (A. Enggaard). Dette kan gøres, inden færdigudviklingen af det konkrete interaktive design, således at det formes efter, hvad borgernes bidrag skal bruges til, og om det skal bruges. Herudover, hvordan dette skal formidles til borgernes, således at vi ikke lover dem noget, vi ikke kan opfylde.
Vi vil her komme med nogle forslag til, hvad vi kan spørge borgerne omkring, som ikke forpligter os på nogen måde, men som udelukkende skal fungere som et engagerende spørgsmål, der giver borgerne en følelse af deltagelse og nærværd til byfornyelsen.
Et eksempel på et spørgsmål:
- Hvad kunne I forestille jer at bruge området ved Østre Havn til?
- Hvad mener I omkring byfornyelsen på Østre Havn?

Det er væsentligt, at vi informere borgerne om, hvilken rolle deltagerne har. Vi kan skrive, at vi ønsker at skabe et diskussionsforum, hvor meninger er velkomne, fordi vi ønsker at sætte fokus på byfornyelsen ved Østre Havn. Lige meget, hvad vi spørger borgerne om eller lægger

op til, at de kan bidrage med, så skal præmissen være klar, men stadigvæk engagerende. Det er vigtigt, at vi ikke taler deres deltagelse ned, således at ingen gider at bidrage. Det er derfor en balance, som på nuværende tidspunkt kræver mere undersøgelse og test på borgerne. Det er væsentligt, at den egentlige interaktion testes for at se, hvad borgerne vil deltage i, således at ideen ikke kun testes med et stykke papir, fordi det vil give et helt andet indtryk, som vores deltagere også har fremhævet.

Vi vil nu give et mere indgående indblik i interaktionens eventuelle opbygning, og hvilken betydning det har. Forlizzi og Battarbee (2004) har lavet et skema, der viser deres opfattelse af, hvilke interaktionsformer, der fremkalder forskellige emotioner og oplevelser. Vi finder deres opdeling interessant, fordi de mener, der er stor forskel på, hvad modtagerne får ud af forskellige interaktionsformer (Forlizzi & Battarbee, 2004: 261). De har henholdsvis tre brugerorienterede interaktionstyper og tre oplevelsestyper (Ibid.: 263).
De ser en forskel imellem de tre interaktionstyper og de tre oplevelsestyper. De mener, at oplevelsestyperne påvirker brugeren i en anden grad end interaktionstyperne. De mener, at oplevelsestyperne, hvor man interagerer med et design og producerer mening, giver en oplevelse, der påvirker brugeren mere, netop fordi de reflekterer og skaber noget nyt. Interaktionstyperne kan ikke give den samme oplevelse, fordi man ikke får mulighed for at skabe ny viden eller bidrager med meninger (Ibid., 264).
Herudover understøtter Forlizzi og Battarbees syn på, hvad der skaber en oplevelse, det vi selv tror på ud fra den oplevelsesdesigntilgang vi har jf. oplevelsens psykologiske struktur, og deltagerne støtter op omkring, at inddragelse og mulighed for at bidrage med meninger i designet vil give en ekstra dimension til konceptet. Det, at designet giver mulighed for, at borgerne kan producere ny viden i form af deres egne meninger vil med stor sandsynlighed give dem en stærkere oplevelse, fordi de skal reflektere over den viden, de præsenteres for, for så at bidrage med deres egen mening.

Ud over de forgående perspektiver på interaktion og inddragelse, så vil vi inddrage Fogg (2003), som behandler emnet fra en persuasiv vinkel. Fogg definerer persuations teknologi som følgende; *"I define persuation as an attempt to change attitudes of behaviors or both*" (Fogg, 2003: 15). Foggs definition mener vi, er relevant for den måde vi ønsker, at en interaktiv skærm skal kunne påvirker borgerne. Det skal give dem lyst til at interagere med designet, netop i den måde det retter henvendelse til borgerne på. Vi vil ikke gå ned i lange diskussioner om de konkrete teknologiske løsninger og det eksakte design på skærmen. Vi bevæger os kun til tredje niveau i Lerdahls pyramidemodel (Lerdahl, 2001: 101). Vi skal ikke realisere designet til et konkret produkt, der er klart til udstilling i byrummet, men vi mener, at det er væsentligt, vi gør os nogle overvejelser omkring, hvordan vi indtænker user experience og human computer interaction (HCI) elementer, fordi det kan være med til at engagere borgerne til faktisk at interagere med skærmen og få dem til at reflektere over den viden, vi tilfører dem, hvorefter de selv kan bidrage med deres egen mening. Den persuasive teknologi kan ifølge Fogg bruges til at overtale borgerne til at ændre adfærd og få lyst til at gå fra at være passiv observerende til at blive aktiv interagerende og reflekterende. Fogg
påpeger, at det er vigtigt at den persuasive teknologi anvendes til frivilligt at påvirke og ændre menneskers adfærd og ikke som noget, der pålægges dem af gøre det (Fogg, 2003: 15). Fogg bruger begrebet *Captology,* der fokuserer på at gøre brugere til aktive deltagere i forbindelse med et interaktivt design. Det kræver, at det interaktive design er en aktiv spiller i interaktionen mellem borger og design (Ibid.: 16-17).

I forhold til den idé, vi tidligere diskuterede, hvor respondenterne mener, at ved at bruge mennesker til at formidle information, eventuelt i form af film med interessenter, da gøres det mere personligt og spændende. Det kan overvejes, at man i en sådan film kan få de interviewede til at slutte af med at stille borgerne et spørgsmål, hvorefter borgerne så kan svare. Herved lægges der op til, at borgeren kan blive en aktiv medspiller i interaktionen, og selv komme på banen med overvejelser eller meninger, fremfor at stå passivt og

kigge på. Den personliggørelse, der sker ved, at det er en person, der spørger, mener deltagerne selv er en motiverende faktor. Hvis det så samtidigt gøres synligt, hvad andre borgere har skrevet, så det kan studeres, inden man selv afgiver et svar, så kan det være endnu en inspirationskilde.

Den interaktive skærm skal, som designideen ser ud nu, formidle viden omkring Østre Havn og byfornyelsen, gerne via en person, der har stor tilknytning til byggeprojektet, og så skal borgerne engageres til bidrag via spørgsmål og finde inspiration i andres meninger. Det kan være aktuelt at få en testgruppe, ligesom vores fokusgruppe, der kan repræsenterer borgere, til at lægge meninger ind på den interaktive skærm, og således kickstarte funktionen, således at andre borgere ikke møder en tom skærm. Dette kan overvejes, hvis konceptet skal føres videre i designprocessen efter dette speciale.

Opsamling

Denne uddybende analyse har givet os flere aspekter og ideer til konceptet som kan bruges videre i designprocessen. Vi når ikke videre end dette principielle niveau, med et skitseret koncept jf. pyramidemodellen. Vi medtager derfor de ideer vi har redegjort for til den samlede skitse af konceptet.

Vi har konvergeret den viden, der er blevet tilført i analysen via teoretiske aspekter og fokusgruppens perspektiver til en række ideer, vi mener er kvalificerede til yderligere at skal gennemarbejdes og testes (Buxton, 2007). Ideerne udgør konceptets nuværende form og er den value vores designproces har ført os frem til (Dorst, 2011). Dorst modellen ser nu således ud:

What (Konceptets fysiske design) + **How** (Oplevelsesdesign, Oplevelsesmatricerne, The funnel, Pyramidemodellen, hermeneutik og fænomenologi) = **Value** (Formidling via et oplevelsesdesign, der inviterer borgerne ind til forståelse af Østre Havn projektet og derigennem skaber engagement og bygger bro mellem borgerne og Østre Havn).
Modellens tre elementer kan ikke fastsættes klarere på nuværende tidspunkt i designprocessen. Konceptet er ikke færdigudviklet, men vi har givet det først bud på et oplevelseskoncept, som kan afhjælpe de problemstillinger vi har lokaliseret.

KONCEPT SKITSERING

På baggrund af det teoretisk fundament, borgernes meninger, Østre Havns oplevelsespotentiale, idegenerering og konceptudvikling, så er vi nu klar til at fremlægge et konceptforslag som det ser ud på nuværende niveau i designprocessen.

Konceptets fysiske ramme består af en 20 fods container, som skal placeres ved Utzon. Den skal placeres således at den kan ses af de borgere, der går på havnefronten, således at det er muligt at stå ved containeren og se ned på Østre Havn. Borgerne skal i kraft af containeren få en nysgerrighed, fordi containeren skiller sig ud fra resten af det område vi placerer den i, men er autentisk, fordi den tidligere hørte til på havnen, dengang området stadigt blev brugt til industri. Det skal fange deres opmærksomhed og engagere dem til at opsøge containeren jf. oplevelsens psykologiske struktur (Jantzen et al., 2012: 130).

Ud over at container skal skabe opmærksomhed og interesse, så skal der være billeder og tekst uden for containeren, som skal indikere hvad containeren kan tilbyde og at det er en udstilling for borgerne. Eventuelt kan containerens sider tages i brug til billeder eller skrift jf. VÆGGEN.

Herudover skal der dannes et loungeområde omkring containeren, som skal invitere borgerne ind og danne ramme for et sted, hvor borgerne kan slappe af og nyde havnefronten og samtidigt blive informeret omkring Østre Havn projektet.

Inde i containeren skal borgeren blive beriget med information via en interaktiv skærm. Skærmen skal indeholde forskellige emner eksempelvis vision, bolig og erhverv. Ud over emnerne kan der afspilles korte film med interessenter, der fortæller omkring emnet eksempel visionen for Østre Havn. Interessenterne i filmene skal desuden engagere borgerne til at bidrage med deres mening til den information de er blevet præsenteret for, eksempelvis kommentere visionen for Østre Havn.

Herudover skal containeren indeholde billeder og korte forklarende tekster, hvilket også skal fange borgernes opmærksomhed når de går på havnefronten. Informationen og særligt den interaktive skærm skal engagere borgerne til aktivt at interagere ved enten at læse andre borgeres meninger eller selv bidrage med deres meninger, hvorved de skal få refleksion omkring den viden de får stillet til rådighed og som de selv herefter skal tage stilling til. Herved skal denne refleksion give dem en oplevelse de bedre kan huske fremadrettet, fordi de bliver påvirket til at tage aktivt stilling til det de bliver præsenteret for og skal overveje, hvad de bidrager med (Ibid.). Dette skal give en tættere relation til byfornyelsesprojektet, fordi de nu ved mere om projektet og er blevet opfordret til også at have en holdning til det jf. oplevelsens psykologiske struktur (Ibid.: 130).

Den visuelle collage på næste side viser de elementer, der er konceptforslagets ramme på nuværende stadie.

VIDEN

OPLEVELSE

INTERAKTION

Projekt

ØSTRE HAVN

anno 2015

KAPITEL 5

KONKLUSION

Her i den afsluttende del af specialet, kan vi se tilbage på processen med ny viden inden for de to felter vi har koblet: Oplevelsesdesign og byplanlægning. Det borgerorienterede perspektiv og anvendelsen af oplevelsesmatricerne har ud over de to felter generet ny viden, som har komplimenteret designprocessen med mange brugbare perspektiver. Den tilgang har tilført meget ny og spændende viden, som vi med stor respekt har omsat til designideer. Vi har fået en bedre forståelse for det potentiale, der ligger i at kombinere de to felter og samtidigt designe med et stort fokus på modtagerne. De empiriske undersøgelser har givet os indsigt i de mennesker vi designer til, samt en forståelse for, hvad der er væsentligt at have in mente, når et byrum skal fungere og der skal skabes oplevelsespotentiale. Det er en viden vi ikke have erfaring med, da vi gik ind til denne designproces, men det har åbnet nye perspektiver, som vi finder relevante for koblingen mellem byplanlægning og oplevelsesdesign feltet. Den viden vi har genereret i designprocessen har givet os en forståelse for, hvilke elementer der skal i spil, for at designe et koncept, der kan imødekomme de ønsker og krav vi har opsat.

De tre elementer viden, oplevelse og interaktion opsat i problemfeltet, repræsenterer ønsker vi har for konceptet og den oplevelse, vi gerne vil give borgerne. Designkravene fra den indledende undersøgelse er krav til konceptet, som har skulle sørge for at konceptet kommer til t repræsenterer de værdier og oplevelseskvaliteter.
Designkravene har gjort det muligt at holde fokus på begge de felter vi kobler, således at vi imødekommer problemstillinger fra begge områder.

Skabe information og formidle det tydeligt via et oplevelseskoncept, der skal tilføre borgerne viden omkring Østre Havn projektets vision.

Det skal formidles i en kontekst, hvor borgerne føler sig inviteret ind til at få en forståelse af projektet.

Disse to krav skal tilsammen skabe en spændende og relevant oplevelse for borgerne, som kan engagere dem i byfornyelsen.

Det har været et givende styringsværktøj, fordi vi har indset, at der ligger et potentiale i koblingen af felterne, som vi ikke tidligere har oplevet. Vi forholder os til den kontekst vi designer til, fordi byplanlægningsfeltet har fokus på selve byrummet. Det er yderst væsentligt i denne case, fordi vi retter henvendelse til borgerne og fordi den problemstilling vi arbejder med findes ude i byrummet. Koblingen med det borgerorienterede fokus har givet et mere skarpt fokus på konteksten vi designer til, fremfor kun at have fokus på oplevelseskonceptet som design.

Den indsigt designprocessen har beriget os med, har gjort det muligt for os at fremsætte nogle kvalificerede designideer og et overordnet skitseret koncept.

På baggrund af den viden vi har tilegnet os gennem teoretiske, metodiske og empiriske funderinger, så han vi nu give et svar på problem-

formuleringen, der afspejler sig i det niveau vi er på i designprocessen:

Hvordan kan vi designe et oplevelseskoncept, som får borgere i Aalborg engageret i udviklingen på Østre Havn?

Besvarelsen på problemformuleringen vil bære præg af den abduktive designproces, hvor vi på baggrund af tilegnet viden er kommet med nogle kvalificerede idéforslag.
Inddragelsen af respondenter, har givet os et lille indblik i borgernes syn på Østre Havn og oplevelsespotentialet i området. Da designprocessen afsluttes på tredje niveau i pyramidemodellen, så bliver vores ideer foreløbige forslag, som skal testes og viderearbejdes for at vi med fuldstændig sikkerhed kan svare på problemformuleringen. Vi må derfor konkludere, at vi har opstartet en designproces, som har ført os hen til et kvalificeret bud på et oplevelseskoncept, der kan imødekomme problemformuleringen.

Det kontekstuelle fokus som oplevelsesmatricemetoden har tilført har ændret vores indgang til designprocessen. Undersøgelse af Østre Havns nuværende oplevelsespotentiale gav os en indsigt som førte til en forflytning af konceptet. Vi ønsker at nå ud til den almene borger i Aalborg, hvilket gør det nødvendigt at vi forholder os til konteksten. Kravene til oplevelseskonceptet er væsentlige for os at opfylde, fordi de er styrende elementer for, at konceptet imødekommer problemformuleringen. Derfor skal der en anden kontekst til, for at vi kan lave et design, som faktisk opfylder kravene. I respondenternes beskrivelse af Østre Havns potentiale var der ikke noget at tage fejl af. De understregede den overvejende negative oplevelse, vi selv havde med området og konkluderede at byfornyelsen ikke bliver formidlet, hvilket giver en afstand til projektet, sammen med byggepladsens larm og rod. De understreger at det er mennesketomt i området. Ved at placere konceptet ved Utzon, hvor der kommer mennesker forbi, så giver vi oplevelseskonceptet bedre betingelser for at få succes med at engagere borgerne i Østre Havn. Herved skal konceptet ikke kunne trække mennesker helt ned til Østre Havn, men fange borgernes opmærksomhed, når de går forbi ved Utzon.

I forhold til konceptets design- og oplevelsesmæssige del, så mener vi at der er tydelige indicier for, både fra respondenterne, teoretiske perspektiver og best practice eksempler, at containeren kan fungere som rammen for et autentisk oplevelsesrum, der skaber opmærksomhed på havnen og tiltrækker borgerne. Herudover kan formidlingen uden for containeren og siddepladser skabe en inviterende stemning, der kan gøre borgerne nysgerrige.
Den interaktive skærm, med de korte film med interessenter, kan tilføre borgerne viden omkring Østre Havn og engagere dem til at tage stilling til den viden de præsenteres for. Opfordrende spørgsmål fra de filmede interessenter kan give borgerne lyst til at bidrage med deres mening og muligheden for at læse andre borgeres meningstilkendegivelser kan virke motiverende.
Vi mener derfor at vi kan konkludere at oplevelseskonceptet som det er formet på nuværende tidspunkt i designprocessen, må siges at være på vej i en kvalificeret retning, i forhold til at nå et endeligt og realiseret koncept, der kan løse alle de problemstillinger, der findes i

forbindelse med løsningen af problemformuleringen. At konceptet ikke er endelige gennemtestet og klar til realisering ved enden af dette speciale, mener vi at have argumenteret for, gennem vores metodiske tilgang jf. Lerdahl. Vi mener dog at vi i designprocessen tager nogle velargumenterede valg, og fremsætter nogle kvalificerede konceptideer, som understøtter og imødekommer en lang række af de problemstillinger der er i forbindelse med at finde en løsning på problemformuleringen.

HVAD SÅ NU?

Der hvor specialet overlader designprocessen til andre at føre videre. Vi har hele tiden arbejde ud fra vores oplevelsesdesign baggrund, men byplanlægningsfeltet har også i høj grad påvirket designprocessen og udkommet af denne. Designprocessen vil naturligt bevæge sig videre ned på det materielle niveau i pyramidemodellen, hvorfor flere oplevelsesdesign elementer skal overvejes. Det handler om at få gennemarbejde det sidste design, således at designet kan tilføre borgeren den ønskede oplevelse.

Konceptet som det står skitseret nu befinder sig på det principielle niveau i pyramidemodellen. Det er de overordnede strukturer i konceptet, samt måden hvorpå værdierne skal tilføres borgerne, der har været i fokus. At konceptet kan give borgerne en autentisk, engagerende og oplysende oplevelse i forhold til Østre Havn, som skal medføre at de får et kendskab til byfornyelsen. Det er altså principperne i, hvordan borgerne tilføres den ønskede oplevelse, og at den har det ønskede udkom, som er i fokus, mere end de konkrete elementer, der skal til for at konceptet kan realiseres. Vi har ikke beskæftiget os specielt med materialevalg eller andre specifikke fysiske elementer.

Vi vil i denne perspektivering reflektere over, hvad for nogle faser i designprocessen, der kan overvejes for at komme nærmere et koncept, der er klar til realisering.
Overordnet som vi ser det, så er næste step i processen, tests på flere borgere, inddragelse af interessenter, samt mere oplevelsesdesignorienteret fokus i forhold til udformningen af containeren til et oplevelsesrum. Herudover at udvikle en prototype, der kan kan bruges til tests i uden for Utzon.
Ved at anvende fokusgruppemetoden som testrunde, har vi ikke testet konceptideerne under virkelighedsnære forhold. Det vil sige, at vi ikke har haft respondenterne med ude i byrummet og vist dem en container eller vist dem, en interaktive skærm. Det er et væsentligt perspektiv at få med, fordi konteksten for testen influere den oplevelse borgerne får i sidste ende.

Det vil være afgørende at få testet den interaktive skærm, fordi det er væsentligt at interaktionen mellem skærm og borger testes i en ægte situation, for at kunne vurdere om den interaktive skærms funktioner, såsom film, opfordrende spørgsmål samt andre borgeres meninger, vil virke motiverende og engagerende. Desuden for at finde ud af om det giver en oplevelse, som fører til at borgerne får mere viden omkring Østre Havn og får en form for interesse i byfornyelsen. Herudover at få testet, hvordan præmissen for borgernes deltagelse skal designes, for at det fungerer som en god oplevelse og ikke noget der leder til at borgerne bliver skuffede eller får en dårlig oplevelse. Her ligger der en vigtig proces i at få testet forskellige motiverende spørgsmål og spørge testepersonerne, hvordan de opfatter dem, således at misforståelser undgås.

Det vil være væsentligt at teste om en container vil skabe opmærksomhed og tiltrække borgerne, samt om siddepladser og formidling uden for containeren vil invitere borgerne hen til containeren, og om et loungeområde kan generere flere mennesker.

Vi mener, at det på dette stadie vil være relevant at overveje at inddrage interessenterne i den videre designproces, fordi nogle af ideerne er bygget op omkring deres deltagelse, både de korte film, men også i forhold til om borgerne kan få indflydelse på byfornyelsen eller på de aktiviteter, der eventuelt kan laves når Østre Havn står færdigt. Det kan også være kommunen kan være interesseret i at få nogle meningstilkendegivelser fra borgerne til senere brug i andre sammenhæng, som erfaring fra dette store byfornyelsesprojekt. De kunne eventuelt være interesseret i sådant materiale, for at skabe gode rammer for borgerne, hvis der skal bygges andre steder i Aalborg. Det kunne desuden skabe mulighed for at få konceptet økonomisk støttet af bygherren eller Aalborg kommune, hvis de kan se fordelene i at bygge bro mellem byfornyelsen og borgerne.

Den videre designproces skal bestå af flere forskelligartede testrunder, som kan være med til at forfine og tilpasse konceptet, indtil det vurderes at alle løselige problemstillinger er elimineret og imødekommet, og konceptet derfor er klar til realisering. Vi mener, at vi har lavet et forarbejde i designprocessen, som skaber grundlag for, at det er muligt at føre designprocessen videre med det skitserede koncept vi har fremlagt.

LITTERATUR

A

A. Enggaard(u.å). Østrehavn. Lokaliseret den 4.8.2015 på http://oestrehavn.dk/omraader

Aalborg Cablepark. (2012). Lokaliseret den 15.9.2015 på http://www.aalborgcablepark.dk/

Aalborg Kommune. (2012). Lokalplan1-4-106, Boliger og erhverv, Østre Havn, Ø-gadekvarteret, Nellemann & Bjørnkjær.

Aalborg Kommune. (2011). Norddanmarks vækstdynamo, Planstrategi.

Aalborg Kommune. (2013). Aalborg Midtby. Lokaliseret den 20.9.2015 på http://www.aalborgkommuneplan.dk/kommuneplanrammer/midtbyen/aalborg-midtby/default.aspx

B

Bauman, Z. (1999). Urban space wars: On destructive order and creative chaos. *Citizenship Studies, 3*(2), 173-185. I Juul H. (2009). Byens rum 2: Det kendte i det fremmede, København : Fonden til udgivelse af Arkitekturtidsskrift

Benner, T. (2011). *Seks kilometer kulørt hegn skal forskønne København.* Politiken. Lokaliseret den 20.8.2015 på http://politiken.dk/kultur/ECE1303308/seks-kilometer-kuloert-hegn-skal-forskoenne-koebenhavn/

Berg-Sørensen, A. (2010). Hermeneutik og Fænomenologi. I M.H. Jacobsen et al., *Videnskabsteori – i statskundskab, sociologi og forvaltning* (s. 147-196) København: Hans Reitzels Forlag

Bogan, C. E., & English, M. J. (1994). *Benchmarking for best practices: winning through innovative adaptation.*

Buxton, B. (2007). *Sketching user experiences: Getting the design right and the right design: Getting the design right and the right design.* Morgan Kaufmann.

Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. *Thesis eleven*, *36*(1), 113-126.

D

Dambo, T. (2014). Happy Wall. Lokaliseret den 15.9.2015 på http://thomasdambo.com/happy-wall/

Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking'and its application. *Design studies*, *32*(6), 521-532.

F

Fogg, B. (2003). *Persuasive technology: Using computers to change what we think and do.* Morgan Kaufmann.

Forlizzi, J., & Battarbee, K. (2004). Understanding experience in interactive systems. In *Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* (pp. 261-268). ACM.

Føllesdal, D. et al. (1999). *Politikens bog om moderne videnskabsteori.* Filosof. København: Politikens Forlag

G

Gadamer, H.G. (2004). *Sandhed og Metode. Grundtræk af en filosofisk hermeneutik.* Århus: Systime A/S

Gadamer, H. G. (1989). Truth and method (J. Weinsheimer & DG Marshall, trans.). *New York: Continuum*.

Gehl, J., & Andersen, S. L. (2003). *Fremtidens bedre byrum*

Gehl, J. (2007). *Livet mellem husene : Udeaktiviteter og udemiljøer*. Kbh.

H

Hall, H. (2001). Input-friendliness: motivating knowledge sharing across intranets, SAGE

Happywall. (2014). Lokaliseret den 10.9.2015 på https://www.youtube.com/watch?v=X_VLmpG9Byw&index=17&list=PLTPX-tJoHq099ucaXRQqMvRe0D1

Højberg, H. (2004). Hermeneutik: Forståelse og fortolkning i samfundsvidenskaberne. I Fuglsang, Lars & Olsen Poul Bitsch (red.), *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne: På tværs af fagkulturer og paradigmer*. Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag.

Hird, J., & Kvistgaard, P. (2010). *Oplevelsesrum*. Academica.

Husserl, E., Sheehan, T., & Palmer, R. E. (1997). *Psychological and Transcendental Phenomenology and the Confrontation with Heidegger (1927–1931): The Encyclopaedia Britannica Article, the Amsterdam Lectures,Phenomenology and Anthropology', and Husserl's Marginal Notes in Being and Time and Kant and the Problem of Metaphysics* (Vol. 6). Springer Science & Business Media.

J

Jacobs, J. (1965). *The death and life of great American cities*. London: Penguin

Jantzen, C., Vetner, M., & Bouchet, J (2012). *Oplevelsesdesign.* Kbh.:Samfundslitteratur.

Jungck, R., & Müllert, N. (1989). *Håndbog I fremtidsværksteder*. Kbh.:Politisk Revy

Juul H. (2009). *Byens rum 2: Det kendte i det fremmede*, København : Fonden til udgivelse af Arkitekturtidsskrift

Jørgensen, A., Hvidt, A., Jensen, E. & Partoft, M. (2010). *Byplanlægning – et product af tiden.* Narayana Press

K

Kunsten. (2015). Lokaliseret den 10.9.2015 på http://www.kunsten.dk

Kunsten Go Home. (2015). Lokaliseret den. 10.9.2015 på https://www.facebook.com/events/1664385383799153/

Københavns Museum. (2011). Lokaliseret den. 19.9.2015 på http://www.copenhagen.dk/dk/det_sker/vaeggen1

L

Lerdahl, E. (2001). *Staging for creative collaboration in design teams*. Fakultet for ingeniørvitenskap og teknologi.

Lynch, K. (1960). *The image of the city* MIT press.

Lynch, K. (1984). *Good city form* MIT press.

M

Made by concept. (2015). Lokaliseret den 15.9.2015 på http://www.madebyconcept.com/portfolio/telia-popup/

Merleau-Ponty, M. (2009). *Kroppens fænomenologi* (2nd ed.). Helsingør: Det lille Forlag.

Metro. (2015). Lokaliseret den 18.9.2015 på www.m.dk

Metrobyggeriet. (2015). Lokaliseret den 18.9.2015 på http://www.m.dk/#!/om+metroen/metrobyggeriet/byens+hegn

Musikkens Hus. (2014). Lokaliseret den 20.9.2015 på http://www.musikkenshus.dk/om-os/profil/om-musikkens-hus/

N

Nordkraft. (2009). Lokaliseret den 20.9.2015 på http://nordkraft.dk/nordkraft-historien.aspx

Nørregade. (2015). Lokaliseret den. 15.9.2015 på https://www.facebook.com/noerregade9000

Nørgaard, H., & Børresen, S. K. (2007). *Byrum for alle...: Udfordringer, konflikter og indsatser* Det Kriminalpræventive Råd; Statens Byggeforskningsinstitut, Aalborg Universitet.

P

Polyform. (2013). *Dispositionsforslag for Østre Havn.* I Aalborg, Byrum og Landskab, Polyform Arkitekter

R

Rønnow, V. (2012).VRL. Lokaliseret den. 15.9.2015 på http://www.vibekeroennow.dk/page8.html

S

Sennett, R. (1992). *The uses of disorder: Personal identity and city life* .WW Norton & Company.
Spild af tid. (2010). Lokaliseret den. 1.10.2015 på http://www.spildaftid.dk/vaeggen

U

Utzon. (2015). Lokaliseret den 15.9. 2015 på: http://www.utzoncenter.dk/dk/besoeg/afholdte_udstillinger/fremtidens_havnefront_vidensbyen_aalborg.htm

V

Visit Aalborg. (2015). Lokaliseret den. 19.9.2015 på http://www.visitaalborg.dk/danmark/utzon-center-gdk596163

W

Wang, N. (1999). Rethinking authenticity in tourism experience. *Annals of Tourism Research, 26*(2), 349-370.

Z

Zahavi, D. (2007). *Fænomenologi.* I F. Collin, & S. Køppe, *Humanistisk videnskabsteori* (s. 121-138).2. udg. København: DR Multimedie

Zeller, J. (2007). *Information, Medie, Kommunikation. En faglig videnskabsteori.* Aalborg: Aalborg Universitetsforlag

BILAG

Instruktion – hvorledes Oplevelsesmatricerne skal anvendes.

- Skriv gerne meget ned; alle overvejelser, indtryk, oplevelser, værdier, sanseindtryk.
- Skriv både det ned du finder interessant/spændende og det du finder uinteressant/frastødende/ kedeligt.
- Vær ærlig i dine besvarelser. Hvis du finder noget negativt/frastødende/kedeligt, så er det vigtigt for os at vide det.
- Bevæg dig godt rundt i rummet - gå gerne flere gange de samme steder, således at du får tid til at få et grundigt indtryk af rummet og den måde det påvirker dig på.
- Besvar ikke matricerne slavisk i rækkefølge, men hop gerne frem og tilbage alt efter, hvor du er henne i dine studier af oplevelsesrummet.

Der er i alt 4 matricer der skal besvares.

Bilag 1.

Matrice 1.	Oplevelsesrummets karakteristika
Eksempel	Hvordan tænker og opfatter du rummet? Hvilke værdier vil du tillægge rummet? Har rummet særlige kendetegn?

Bilag 1.

Matrice 2.	Oplevelsestyper i oplevelsesrummet
Eksempel	Beskriv de forskellige oplevelsestyper du støder på i rummet. • Æstetiske oplevelser. • Underholdningsoplevelser. • Actionsoplevelser. • Læringsoplevelser. • Nydelsesoplevelser.
Noter	

Bilag 1.

Matrice 3.	Sanserne i oplevelsesrummet
Eksempel	Beskriv hvilke sanser rummet aktiverer hos dig og hvordan? evt. din mavefornemmelse omkring rummet
Noter	

Bilag 1.

Matrice 4.	Fortællingerne i oplevelsesrummet
Eksempel	Beskriv hvilke fortællinger rummet indeholder, hvordan de påvirker dig positivt/negativt. Giver de dig nogle associationer til andre ting du har oplevet eller kender i forvejen?
Noter	

Bilag 1.

Noter	

Matriceundersøgelse på Østre Havn.

Her vil vi reflektere over de besvarelser som undersøgelsesrunderne har givet, samt den måde hvorpå vi har gennemført undersøgelsen. Dette gøres for at vurdere, om der er elementer som skal tilpasses anden runde, for at empirien bliver hensigtsmæssig i forhold til det vi ønsker at bruge det til.

En del deltagere går meget op i arkitekturen, hvilket ikke ligger specielt inden for vores rækkevidde i dette speciale. Vi kan ikke ændre den arkitektur, som er bestemt for bygninger og lignende.
Vi studerer, at nogle deltagere har lagt meget fokus på det de ser, fremfor hvad de mener generelt, og hvilke følelser de har i forhold til området og det de studerer. Det er vigtigt for os, at tydeliggøre, at vi har brug for deres generelle overvejelser, frem for detaljerede beskrivelser af, hvad de ser. Det er nødvendigt med deres holdninger til det de ser, før det har værdig for os. Nøgterne beskrivelser giver os en fornemmelse af, hvad de lægger mærke til, hvilket i nogle tilfælde er fint, men i andre tilfælde går det ud over det område, som vi operere indenfor. Begge elementer skal indgå, men det er vigtigt at vi fortæller, hvad vi har brug for uden at påvirke besvarelserne for meget. Vi skal ikke give vores egene meninger til kende i forhold til Østre Havn, da det kan påvirke deltagerne. Vi laver undersøgelserne for at få be- eller afkræftet det vi selv mener om ØH og den udvikling, der er under opbygning, sat formidlingen af denne.
Deltagerne har været gode til at stille spørgsmål, som giver os en fornemmelse af, hvad de interessere sig for, hvad de ikke forstår, og hvad der ikke giver mening eller er gennemskueligt i området.

Testrunde 1, midt juni 2015:

Deltagere fire personer i alderen 50-65år.

Deltager 1: Lisbeth

Matrice 1:

Rodet, kaotisk. Skummelt når det bliver mørkt. Charmerende, grimt. Selv kl 17:35 er der larm. Forskellige stilarter – nyt, højt byggeri og en kæmpe silo = ingen sammenhæng.

Fra broen og fem til Musikkens Hus er alt færdigt – stor kontrast mellem det og nybyggeriet. Overfor ses industri og dejlige grønne områder -> Kunne man trække ”det grønne” ind i kaos?

Rummet er stort og højt, fylder meget i forhold til afstanden til vandet, ingen afskærmning.

Matrice 2:

Hvis højhusene skal være;

1 – lyst

2 – grønt

Ellers bryder jeg mig ikke om det.

Men på den anden side – vandet/fjorden er fantastisk. Kunne man lave havnerundfart?

Mulighed for vandski, kanosejlads?

Når jeg bevæger mig forbi højhus 1, ser jeg en vis symmetri i bygningerne.

(lille tegning af bygninger) Plads til koncerter? Udendørs selvfølgeligt.

Matrice 3:

Efter det sidste smalle højhus – en plads med græs til motionsredskaber, bålplads osv.

Mangler miljø… - plan over området.

Kunne man involvere byens borgere i det u… der skal skabes.

Kunne man henvise til en hjemmeside, hvor vi kunne læse mere?

Hvem bygger man til? Unge, gamle, handelsliv?, forretninger.

Hvad er der i de mange blå skurvogne?

På en forblæst dag som denne vil det være aktuelt med læ-steder.

Når jeg står efter den grønne kran – virker som et område med den ene store byggeklods efter den anden.

Her virker koldt – grå beton. Flere mursten ville lune i billedet.

Matrice 4:

Tja, ordet ghetto dukker op i hovedet, men dette her – i den absolut dyre ende.

Hvem skal have glæde af det?

De d.. – store skulpturer i området.

Børn – legepladser.

Gamle – hyggekroge med borde og stole.

Unge – jvf tidligere

Over for afslutningen på området ligger en gammel ruin, der trænger til en meget kærlig hånd. Kunne man bygge bro over til det sted og …

Andre noter:

Rundt om området ser man nyt og gammelt. Nytid, fortid, fremtid.

Dejligt vandområde som er attraktivt i sig selv, når der skabes rum til at nyde det. Stilleområder – zen.

Opsamling:

Byggeriet på Østre Havn: Kaotisk, for smalt område, mangler natur, overvældnde højder, manglende information om området, stemning (forskel på start og slut), historie, vand/fjord.

Deltager 2: Finn

Matrice 1:

Meget høje bygninger med …

Ubrugelige altaner de fleste dage pga vind og skygge.

Det indre havnebassin med trækbane er en mulighed ofr aktivitet, men kun for få ad gangen.

Udsigten over fjorden er flot og varieret.

Naturen er helt fraværende.

Boligerne … foreløbigt kun til indeliv. Vinden sætter de fleste dage store begrænsninger for at føle det behageligt ude.

Matrice 2:

Bygningernes arkitektur er tiltalende, men bygget alt for tæt.

De opdeler beboerne, de runde siloer, virker nu helt malplaceret i sammenhæng med højhusene.

Sammenspillet med den rektangulære silo kan muligvis blive flot og i hvert fald fortælle lidt om områdets industrielle fortid.

For mange mennesker rummer siloer og havne… ikke fortællinger uden forklaringer på plancher eller lignende.

Det sociale liv skal foregå inden døre. Håber der kommer fælles arealer, måske i form af glashuse, så luft og udsigt bevares.

At bo på en byggeplads i mange år virker ikke tiltrækkende.

Matrice 3:

De første bygninger har godt farvevalg og pæne linier i arkitekturen.

Udsigten over fjorden er fin, men resten af området ser frygteligt ud.

Sandsynligvis vil der være støjgener i flere år.

Matrice 4:

Havnekajen giver mindelser om fortidens skibstrafik, men er endnu ikke udformet til nutiden.

Siloerne rummer muligheder, men til hvad?

Opsamling:

Byggeriet på Østre Havn: Tiltalende arkitektur, industriel fortid (historie), støjgener, manglende natur, vejret.

Deltager 3: Gudrun

Oplevelse – en byggeplads, afskærmning, ikke velkommen, holdes ude.

Høj bebyggelse, ikke god til de grå siloer, hænger ikke sammen.

Høj bebyggelse, fine altaner, bryder facaden.

Kort som ikke rigtigt fortæller, hvad der skal ske med området. Hvad er kulturfærgen? Hvad er stuhrs brygge? Smuk udsigt over fjorden ind mod broen.

Smal gangplads, inden afskærmning, hvis man har børn med.

Tæt på beboelsen, måske for privat.

Grøn høj bygning, skal den forblive grøn?

Hvad skal der være mellem bygningerne? Er det offentligt eller?

Mod front mellem bygningerne – virker underligt med de gamle siloer.

Virker ufærdigt – i forhold til området ved Musikkens Hus.

Manglende oplysninger om de forskellige industrianlæg.

I tvivl om der er en samlet plan overarkitekturen.

Matrice 3:

Rod, i starten, høj byggeri, nul plads til udfoldelse, kommer til en mere åben plads med udsyn.

Gammel vægt – bygninger – skal de bevares?

Mere plads til aktiviteter, her kan der skabes plads til aktiviteter.

Håber ikke det altid blæser så meget hernede.

Både nyt byggeri og gammelt byggeri blandet.

Mere lyst og venligt nede mod bassinet.

Kedeligt byggeri det nye, men det kunne være fint, hvis man bevarede den gamle industribygning og fik den sat i stand.

Siloerne for enden giver indtryk af en havn i funktion, hvad arbejder det med.

Et område i proces.

Badestige, må man bade i bassinet?

Advarselsskilt med bil, advarsel om at køre i havnen, men man må ikke køre her?

Ny og gammel belysning, ufærdigt indtryk.

Store brosten, hvad skal de bruges til?

Container, beboelse for arbejderne?

Matrice 4:

Første del forbeholdes dem der har råd til at bo i højhusene, skærmer for at andre kan opleve fjorden.

Der er underligt nok løbere hernede.

Området virker ikke tiltrækkende.

Opsamling Gudrun:

Generelt skæmmer byggerodet på den måde, at det ikke virker velkommende. Der skabes tvivl om, hvorvidt man må færdes på stedet. Stedet er generelt smalt/ trangt pga. at byggeriet ligger tæt på havnekanten og husene er høje.

Hun stiller mange spørgsmål i forhold til, hvad der skal være på området, hvad meningen er med det = mangel på information. Meget undren: manglende sammenhæng, manglende forståelse, afstand mellem borger og by/byggeriet.
Manglende forståelse mellem besvarelse
sammenspillet mellem nyt og gammelt.
Misvisende kort på hegnet dernede.

Bilag 2

Citater:

- ”Ikke velkommen – holdes ude”
- ”Kort, som ikke rigtigt fortæller, hvad der skal ske med området”
- ”Smal gangplads – ingen afskærmning, hvis man har børn med”
- ”Manglende oplysninger om de forskellige industrianlæg”
- ”Mere plads til aktiviteter”
- ”…højhusene skærmer for, at andre kan opleve fjorden”

Østre Havn (Byggerod og uvelkommende): ikke velkommen, misvisende/manglende information, mere plads til aktiviteter, ingen gennemskuelighed/sammenhæng, manglende forståelse for områdets planer, trang passage = manglende sikkerhed.

Deltager 4: Elsebeth

Matrice 1:

Rod til den ene side.

Smal gangsti, lidt lukket pga. hegn.

Flot fjord.

Flot med industribygningerne forud.

Boligbygninger er flotte, men for tæt på vandet. Det skæmmer både vandet og bygningerne. Bygningerne er nok for høje. Passer ikke til siloen.

Dejligt med grønt på Nørresundbysiden.

Stien kunne renses og gøres mere lækker, indtil området er færdigt.

Bænke kunne være fint.

Af hensyn til andre borgere i byen bør fjorden ikke gemmes væk bag høje bygninger.

Containere m.m. skal naturligvis være der, men det er ikke kønt.

Matrice 2:

Det kunne være fint med plancher om planerne med billeder.

Fint, hvis der kunne være bænke.

Ingen plads til fysisk aktivitet på nær gang og måske løb.

Siloerne pynter ikke mellem boligerne.

Går eller ind for at bevare nogle af industribygningerne, da de er en del af Aalborgs historie.

Når man kigger til begge sider (øst og vest) ser det egentligt noget gråt og trist ud.

Det hele virker noget dødt og kedeligt.

Mon der bliver liv?

Bliver der bygninger/områder til sociale og kulturelle oplevelser på sigt. Eller er det boliger.

Det grønne kranstillads ser deprimerende ud med knuste ruder og rust. Ligner et forladt Klondyke.

Betontårnet til sidst minder om Østeuropa eller kz.

Matrice 3:

Ingenting til lugt, smag.

Koldt, blæsende og ikke kønt endnu.

Føles ikke rart.

Matrice 4:

Fortæller at Aalborg er industriby. Og som forsøger at få liv på havnen med boliger. Men boligerne udtrykker ikke meget liv og det er et spørgsmål om den snævre plads kommer til at give rum til det.

Måske lidt typisk for Aalborg, at man ligger boliger og andet for tæt på vandet. Kun til dem der bor i første parket får glæde af vandet.

Opsamling Elsebeth:

Helhedsindtryk:

Generelt er der rodet og der er ikke gjort noget ud af at holde gangstien eller gøre den indbydende. Den er smal.

Både nye og gamle bygninger er flotte, men de nye tager meget udsigt og ligger meget tæt på vandet.

Bænke ville passe til stedet. Mere information om områdets planer og billeder. Der mangler plads til aktiviteter. Der mangler liv og hun tvivler på, at der bliver plads til dette senere. Området virker forladt og opgivet pga. de forfaldne bygninger indtil Kabelpark. Området signalere at Aalborg har været en industriby. Hun mener, at der bliver taget for lidt hensyn til alle borgere i Aalborg, fordi der bliver bygget højhuse helt nede ved vandet.

Citater:

- ”Fortæller at Aalborg er en industriby”
- ”Og som forsøger at få liv på havnen med boliger. Men boligerne udtrykker ikke meget liv. Og det er et spørgsmål om den snævre plads kommer til at give rum til det”
- ”Måske lidt typisk for Aalborg, at man ligger boliger og andet for tæt på vandet. Kun dem, der bor i første parket får glæde af vandet”
- ”Det kunne være fint med planche om planerne inkl. billeder”
- ”Ingen plads til fysisk aktivitet”
- ”Det hele virker noget dødt og kedeligt”
- ”Mon der bliver liv?”
- ”Området opgivet for videre udvikling”
- ”Smal gangsti – lidt lukket pga. hegn”
- ”Bænke kunne være fint”
- ”Stien kunne renses”

Østre Havn (uden liv og plads): smal gangsti, historie, opgivet og forladt, bænke, kun få får glæde af vandet, manglende plads til socialt liv, manglende vedligeholdelse, mere information, industriby.

Testrunde 2, midt juni 2015:

Deltagere 3 personer i alderen 21-24 år.

Deltager 5: Josefine

Matrice 1:

Måske der skulle have været lidt flere grønne pladser til aktivitet. Nogle af de nye bygninger virker til indbyde til de rige. Det er ikke til at se om der kommer plads til at dem der ikke bor her kan sidde/opholde sig i rummet. Det er ikke en info jeg som beboer i Aalborg har fået. Hvad er en kulturfærge? Manglende information. Hele vejen hen ad havnen hvor der bare står nogle hegn, kunne man godt lave nogle billeder af hvordan det skal blive så det kan være interessant for beboerne i Aalborg at komme og kigge på.

Matrice 2:

Første hvide bygning giver for mig god mening med hensyn til designet af den. Rummet inde mellem bygningerne virker fedt, moderne og som et lækkert sted at opholde sig. Fedt med en vej langs kanten af havnen hvor man kan gå og både opleve Limfjorden og byrummet. Super fedt med Kabelparken! Det kunne være fedt, hvis der kom flere aktiviteter som denne, da den indbyder folk til at komme her ud i området.

Matrice 3:

Limfjorden kan man høre og lugte.
Mågeskrig kan man høre.
Lyde fra Kabelpark.
Lyde fra byggeriet.

Matrice 4:

Jeg kan godt lide at man har vedligeholdt nogle af de gamle bygninger og alt ikke kun er nyt.

Noter:

Jeg synes det er fedt og spændende med en ny bydel. Håber mangfoldigheden kommer til at føle sig velkommen her. Håber der bliver ting, events osv. for de unge og studerende i byen.

Hvad skal den her bydel egentligt bruges til?

Er formålet kun boliger?

Man kunne godt have lavet en stor infotavle hvor beboerne kunne læse om hvad der skal ske.
Det kunne være fedt hvis der ikke blev bygget på det yderste stykke ved kabelparkindgangen.
Det kunne være fedt hvis der blev nogle madfestivaller eller lignende hernede inspireret af Århus eller KBH.
Det kan være lidt svært at sige noget om stedet da jeg ikke ved hvad det skal ende op med og det kan være svært at forestille sig hvordan det bliver.

Deltager 6: Mads

Matrice 1:

Selve bygningerne ser er meget æstetiske og moderne ud. Dog virker det ulogisk, at den forreste bygning ”skygger” for den bagi. Rummet ud til fjorden fremstår ikke særligt indbydende. Kan godt fremstå som et rigmandskvarter, hvor man ikke har lyst til at socialisere.

Særlige kendetegn: koldt, moderne, æstetisk, rigmandskvarter, pensionist/pensionat.

Her mangler noget grønt og nogle siddesteder, evt. badested, som indbyder til socialisering og aktiviteter.

Matrice 2:

Som beskrevet i forreste matrice, så mangler rummet nogle underholdnings- og nydelsesoplevelser. Det virker bestemt ikke som et rum for unge og studerende, som vi ser der er på havnen mod centrum. Cable-parken er jo oplagt, men stykket mellem den og musikkens hus mangler noget hygge og liv.

Matrice 3:

Det er ikke et sted man umiddelbart har lyst til at hænge ud i. Her er koldt, mangler hygge og mennesker. Når man går langs havnen, så stopper man sjovt nok altid her og vender om.

Matrice 4:

Man kunne godt ønske sig nogle informationer om hvordan rummet vil se ud i fremtiden.

Deltager 7: Lotte

Matrice 1:

Nyt og moderne. Jeg vidste ikke hvad der var her eller hvad der skal være! Hyggelig atmosfære, behagelige farver.

Matrice 2: Action/underholdning ved Cablepark. (Derudover føler jeg mig ikke underholdt.)

Æstetiske opleveler med ”arkitekturen”.

Nydelsesoplevelse at være så tæt på vandet og have udsigten over fjorden.

Matrice 3:

Lukket rum – med de høje bygninger – vandet åbner det lidt.

Bliver hele området fyldt med private lejligheder, eller bliver der plads til andre mennesker eksempelvis studerende?

Matrice 4:

Ferielejligheder i udlandet. Storbys vibe – nye bygninger – gamle havnebygninger.

Minder mig lidt om Rotterdam (Holland).

Testrunde 3, midt juni 2015:

Deltagere 2 personer i alderen 30-35 år.

Deltager 8: Marie

Matrice 1:

Rummet er åbent, men rodet. Der er ingen information omkring hvad der er gang i i området. De er svært at gennemskue om stedet bliver flot til sidst, da der ikke står noget om det. Jeg ved ikke noget om området og færdes her ikke normalt. Der virker rodet og stien langs fjorden er ikke vedligeholdt, som resten af havnefronten. Den nye arkitektur ser dyr ud. Det er kun for mennesker med meget gode lønninger. Området virker kun som om det er for disse mennesker.

Der hænger nogle skilte, hvor der står Aalborg til højre. Er dette derved ikke en del af Aalborg? Det virker mærkeligt og misvisende. Lidt halvhjertet. Kulturfærgen findes ikke, hvorfor er der så et skilt. Der burde stå hvornår den kan ses, så man ikke går forgæves.

Matrice 2:

Rummet giver ikke så mange oplevelser lige nu. Det virker rodet og uden en plan for området. Ikke særligt betryggende, da det virker tvivlende i forhold til om det nogensinde bliver godt. Det er svært at genemskue om der bliver plads til aktivitet. Forbliver Kabelparken der, eller fjerner man alt?

Det ville være fint med områder til mennesker, hvor de kan nyde Kabelparken. Det er et område der lægger op til aktivitet. Vandet er roligt og der er mere læ. Det er knapt så barskt, som helt ude ved fjorden, særligt når det blæser.

Matrice 3:

Jeg er meget i tvivl omkring området, fordi der er så ligt information. Jeg håber det bliver godt og for alle, men tvivler i forhold til det jeg ser lige nu. Det virker ikke som et projekt for borgerne, men som et projekt, nogle få har siddet og besluttet, fordi de har fået en fiks ide.

Matrice 4:

Jeg håber de får de gamle og bevarede dele i området fremhævet. Således at noget identitet fastholdes. Den flotte udsigt til Portland kan de jo under alle omstændigheder ikke tage væk.

Deltager 9: Jeppe

Matrice 1:

Overraskende at mange af lejlighederne er lejet ud – det står jo ikke færdigt. Udsigten er fantastisk. Man kommer til at bo i et kulturmæssigt centralt område.

Hvordan kommer man til at bo her?

Der er lidt New Yorker stemning med de tætte blokke og industri lige op af (siloerne).

Må alle færdes her? Er det for alle.

Værdier: kun for de rige.

Bliver der opholdsarealer?

Hvordan kombineres det peronlige med erhverv? Hvordan har beboerne med at der sker noget de ikke er en del af?

Hvad står havnen for i Aalborg? Hvad ønsker man med den?

Historisk perspektiv?

Glemt del af Aalborg (Cablepark?) Den lille havn..

Fokusgruppe interview 8.9.2015

I er vores kloge panel - ALT hvad i siger har stor værdi for os.
Bryd gerne ind under vejs - det er ligeså meget dem der styrer interviewet som det er os.

Opsamling af matriceundersøgelsen på Østre Havn.
Det vi ville finde ud af med undersøgelsen, var om der var et oplevelsespotientiale på Østre Havn.

I. I synes det var meget en byggeplads og der var ikke gjort noget ud af at formidle hvad man stod midt i.

II. I følte jer ikke velkommen
   A. I have fornemmelsen af at i ikke måtte opholde jer i rummet
   B. I følte det var "reserveret " til nogle bestemte folk - det er få mennesker der får glæde af det.

III. I synes der mangler information, og derfor forstår i ikke hvad der sker med området på Østre Havn.
   A. Ingen skiltning eller information

IV. I synes det er et interessant projekt, der forgår dernede: arkitekturen, bevarelse af det gamle,

Opsummering - det har vi fundet ud af.

- Det fedt projekt der foregår dernede, men der mangler formidling.
- Det er en byggeplads, med fysiske udfordringer, den ændre sige hele tiden, derfor er det svært at skulle lave et design som fysisk kan befinde sig dernede.
- Vi vil gerne lave et oplevelsesdesign som befinder sig i bybilledet, for at holde det i kontekst, og et sted hvor der befinder sig mennesker som ville opleve det.
- Ovenstående betyder at vi konkluderer at designet ikke skal stå på Østre Havn.
- Vi vil gerne formidle projektet og gøre det spændende, og skabe en kontakt mellem projekt og borgere - MEN det er ikke vores opgave at sælge området.
- Vi vil gerne formidle Ø:Hs værdier for området på en klar og spændende måde, med fokus på hvordan borgerne kan få noget ud af projektet under og efter den nye bydel står færdigt.

Opsamling: Hvordan synes i det lyder og er der kommentar til det?
Præsentation af ideen

Ideen:
En 20 fods container, indrettet med plads til at hygge sig og opsøge information om projektet på Østre Havn.

Lokation:
Vi forstiller os at containeren skal stå ved Havnefronten, evt. på pladen ved Utzon Centret (Utzon parken), der er græsplæne.

Indhold:
Containeren skal være autentisk coutainer-look - således den er i kontekst med havnens industrihistorie. Den skal åbnes på langsiden så der bliver et langt lyst rum "lidt a la en stue".

Formidling:
Ø.Hs 4 grundværdier skal være overordnet 4 temainddeling af formidlingen i containeren. Værdierne er: Sociale relationer, omtanke for naturen, moderne arkitektur, aktivt byliv.

Sociale relationer: Der skal skabes plads til at kunne sætte sig, hygge sig, opholde sig, snakke med hinanden. sofaer, borde, sækkestole (bæredygtige møbler)

Moderne arkitektur: En skærm, hvor man kan kigge på de forskellige kvarter der er i gang med at blive bygget. Touch så man nemt kan trykke sig ind under. (Relevant for både privatpersoner og erhvervsinteresseret)

Aktivt byliv: Lav en tavle hvor borgere kan komme med ønsker til et aktivt byliv på Ø.H. (inddragelse af borgere i projektet)

Fokusgruppe interview

Fokusgruppe interviewet ligger som lydfil, i fuld længde, på vedlagte USB nøgle.

Fokusgruppe citater

Herunder er udvalgt og udskrevet citater fra fokusgruppe interviewet.

Fysisk placering

(26:20) ”Det il nok være en god ide derned ved Utzoncenteret, hvor der alligevel er meget liv. Mellem Utzon og Jomfru Ane Park er der eget liv. Og så med en pil derudaf” (Josefine)

(26:50) ”Vi har givet udtryk for at det ikke var interessant at komme derhen og derfor kommer jeg ikke derhen, så det skal da stå et sted hvor man kommer, så lige der ved Utzon, det er det rigtige sted og så forlænger man sin tur, hvis man får noget inspiration” (Finn)

(27:10) ”Så knyttes I jo heller ikke så meget til Enggaard” (Elsebeth)

(28:05) ”Det er da også kun fordi I leder os derhen ellers går man jo ikke derned af sig selv. Det er ikke noget man tør gå ind i, så det er helt genialt at det skal være et andet sted” (Josefine)

(28:25) ”Det var ikke et øje før jeg kom hen til Cablepark, hvor nogle unge skulle i gang på vandet” (Lisbeth)

(55:48) ”Jeg tror heller ikke det skal være derinde (Utzon), for så er der mange der ikke vil se det” (Elsebeth)

Relevans

(02:50) ”Er det til de studerende eller til dem med penge på kontoen, der skal have en fed lejlighed nede ved havnen? Hvad for nogle grupper er der plads til?” (Josefine)

(03:50) ”Også generelt, hvad for noget aktivitet skal der være der? Det er ikke kun hvad for type mennesker det er til, men også om der kun bliver plads til at bo eller er det et sted, hvor der skal være aktiviteter?” (Josefine)

(05:25) ”Sådan som jeg ser det, så går Enggaard ind og siger, vi bestemmer og de har ikke brug for at inddrage nogen. De inddrager sådan set kun nogle økonomiske overvejelser
formodentligt.
Hvad kan vi tjene penge på?” (Finn)

(06:23) ” I og med at det ikke er et offentligt rum, så kan man jo ikke forvente at blive inddraget. Det er jo kun hvis ejeren synes der er nogle grupper de gere vil have fat i. Hvad for eksempel naboerne naturligvis? (Finn)

(09:30) ”Og det er også meget anderledes det der er lavet her end det fra Toldkammeret og herud synes jeg, fordi der er helt anderledes plads. Der er jo ingen plads dernede. Tænk hvis man har små børn med, de skal jo i snor. Tænk hvis de vælter ud over kanten” (Lisbeth)

(14:44) ”Har kommunen gjort noget, lavet debataftener, hvor dem der bor her omkring eller forskellige interessenter kan komme med input, fordi det har jo stor betydning, det er jo ikke bare lige den her lille del, det har jo stor betydning for Aalborg synes jeg, fordi jeg opfatter det der område ved havnen som et fælleseje og jo især for dem som bor her allerede og har gjort det i mange år. Deres forhold ændres jo ret meget ved det der sker her. Har de været i spil, for det synes jeg måske at de burde” (Elsebeth)

(15:28) ”Jeg synes man lukker byen af for vandet. Altså man oplever jo ikke, hvis man ikke går nede ved vandet, at man bor i en fjordby kan man sige, i en stor del af centrum” (Elsabeth)

(16:15) ” Jeg tænker på hvor meget rum har vi behov for og lyst til, fordi nu er det jo nogle år siden de byggede vestbyen helt ud til kanten også og der har jeg bestemt ikke lyst til at gå. Jeg cykler forbi engang imellem, men der er så koldt og der er altid skygge og det bliver der nu her derovre. Der bliver skygge på havnefronten, men jeg har så den der kilometer imellem som jeg kan bruge” (Finn)

Synes i projektet er interessant?

(18:15) ”Det jeg umiddelbart kunne se, så var det ikke interessant, fordi jeg ikke ved hvad der skal ske.” (Finn)

(18:55) ”Der er muligheder, jeg kan bare ikke se dem” (Finn)

(19:00) ”Jeg synes der er synd at bruge det byrum i Aalborg på boliger, fordi der ikke er ret mange byer som har sådan en havnepromenade” (Josefine)

(19:30) ”Jeg synes det er helt fantastisk at vi har det stykke ved havnefronten og det ville ikke gøre noget at få lidt mere og så endda i forbindelse med den Cablepark synes jeg det kunne være genialt at lave et grønt område…. Der ville være flere som fik gavn af sådan et område. Så på den måde synes jeg ikke der er så spændende et projekt, fordi det ikke taler til mig. Jeg kommer ikke til at bo der foreløbigt. Så kan jeg kun se en masse bygninger i området” (Josefine)

(20:53) ”Vi ved der bliver lavet nogle offentlige rum og hvis ikke man har lavet en analyse der er rigtig, så ser man jo at det står totalt gabende tomt og det kunne jeg forstille mig kunne blive med området, fordi det er vindomsust og det ligger ikke lige på vejen. Vi har jo også kildeparken og det skal vi bevare, fordi det er til de områder hvor det ikke er rart at sidde nede ved fjorden” (Finn)

Formidling

(01:25) ”Det var også en oplevelse af vi ikke havde noget at gøre der. Man vidste egentligt ikke helt om det var ok at vi gik videre, det var nok min første tanke – nå er det her I er ved at undersøge noget. Det kan jeg huske tydeligt og så de smukke huse – nå det er nok ikke for os.” (Gudrun)

(01:55) ”De har ikke gjort sig den anstrengelse at skrive en beskrivelse af hele projektet, for det er der nogen stedet og det kan være ret rart at se, hvor det går henad.” (Finn)

(04:55) ”Det kunne være spændende at spørge nogen der har oplevet den forandring der er sket fra Toldkammeret og herud. Der er jo sket en kæmpe forandring i løbet af de sidste fem-syv år. Hvorfor ikke gå ind og samle ind på nogle erfaringer på det og så lade folk byde ind på hvad kan man så udvikle det her til yderligere i stedet for at det bare er blankt.” (Lisbeth)

(05:15) ”Der er ingen information. Man får ikke lyst til at gøre noget. Det virker bare så kaotisk” (Lisbeth)

Betyder det noget for jer at I bliver inddraget?

(05:45) ”Jeg tror det kommer til at betyde noget fremadrettet for hvordan man bruger rummet. Hvis man var blevet inddraget i processen, havde man måske også en anden interesse allerede når det står færdig. Så er man inden i hvad kan jeg bruge rummet til. Det kan jeg ikke nu, så skal jeg elv ned og opsøge det og så er det måske ikke lige sådan mig de indbyder til. Det ved jeg jo ikke” (Josefine)

(07:28) ”Jeg tænker i al almindelighed at når jeg bliver inddraget i en proces, så forpligter det også, så er jeg mere nysgerrig på det end hvis jeg ikke bliver inddraget, så tænker jeg nå det har ikke noget med mig at gøre. Men hvis jeg har noget at skulle have sagt, så vil jeg også opsøge det og det vil forpligte mig som person” (Gudrun)

(07:50) ”Så hvis de vil have nogen der skal være aktive i det område, så tror jeg det er vigtigt at blive inddraget”

Hvad for noget information ønsker I – i hvilken form?

(12:40) ”Jeg tænker altid at det er dejligt, at det er noget man kan gøre nu og her. For at skal gå hjem og gøre et eller andet, det er der mange der ikke får gjort” (Lisbeth)

Design

(12:50) ”Kunne der nu være sådan et lille skur man kan gå ind i og så en stander man kan trykke på en knap og få at vide at sådan skal det være. Det havde været fint for mig.” (Lisbeth)

(13:00) ”Hvis det er et sted man vil bo, så er det fint at det er på nette, så man kan søge. Så er det egentligt meget rart at det er der, men eller vil jeg give dig ret i at hvis man går derned og er nysgerrig, så skal det ikke være sådan noget med at man skal hjem, for så får man det aldrig gjort.” (Gudrun)

(13:45) ”Jeg synes det kunne være sjovt at bruge det hegn der skærmer for byggerodet, så kunne man godt hænge billeder op langs op der rundt. Det synes jeg at jeg har oplevet andre steder. Hvor man kan se nogle billeder af hvordan kommer det til at se ud, måske se en lille tekst om, en lille appetitvækker og alligevel noget info. Så er det nemt og lige til tilgængeligt. Så er det bare i den tur jeg går der, så skal jeg ikke ind og opsøge nogle steder og det vil måske være nemmere end at skulle ind i et skur og så har man billederne der hvor der alligevel bare er byggerod. Så kan der ved indgangen være et stort skilt eventuelt med plantegningen og en lille tekst omkring hvad der skal ske her” (Josefine)

(15:45) ”Hvis der er sådan nogle plancher, så tror jeg at man ville føle sig mere velkommen og man ville ikke være på samme måde i tvivl om at det er ok at gå forbi, fordi det er en appetitvækker. Det er sådan ok så må jeg godt gå her. Altså det synes jeg sådan at jeg var virkeligt i tvivl om, men siden I havde inviteret os der ned, så ok” (Gudrun)

(16:05) ”Man får måske selv lyst til at gå videre hvis der er noget at gå efter, at det ikke bare er kaos” (Lisbeth)

(17:32) ”Jeg synes det er dejligt at se en arkitekttegning eller hvad det nu kan være, så man kan se hvordan det kommer til at se ud og så en tekst der er så kort at jeg gider læse den” (Finn)

(22:05) ”Omkring Cablebanen kan man jo sagtens lave en helt masse, selvom det kun er få der kan bruge banen. Men man kunne lave andre aktiviteter” (Finn)

Steder at sidde:

(32:32) ”Man kan åbne containeren og bruger rummet udenfor” (Josefine)

(32:47) ”Eller pallemøbler” (Lisbeth)

(33:50) ”Jeg tror ikke jeg ville sætte mig der. Jeg forestiller mig at containeren kan tiltrække en masse opmærksomhed i sig selv og i forhold til at give noget information synes jeg det er helt genialt. Men det kunne måske være fint nok, for det visuelt kan give indbydelse med siddepladser. Men jeg ville nok ikke bruge dem ligesom Telia-containeren, fordi der kunne vi oplade mobilerne. Nede på Havnen har man ikke brug for et sted at sidde i sammen grad som til festival, fordi der er så mange andre tilbud… Det kan være at når man går forbi, at man alligevel vil bruge det. Jeg ved ikke hvor meget sociale der vil opstå.” (Josefine)

(35:10) Jeg tror man skal tænke udelukkende på information, at den trækker mig dering og når jeg så har taget den så går jeg igen” (Finn)

(35:21) Der kunne godt være nogle højtalere der fortalte om noget derinde ud fra nogle billeder. Der er rigtigt mange der bruger de der liggestole og lignende på havnen, men for mig ville jeg gå ind fordi det er dårligt vejr. Det kunne være fint med øredytter, så man selv bestemmer hvornår man skal høre noget” (Lisbeth)

(38:40) ”Det betyder at det hele er projekteret” (Finn)

(39:35) ”Så skal det være rette mod området, ikke bredt” (Finn)

(40:35) ”Jeg tror helt sikkert på aktivitet, fremfor hvem den bolig lige er til. Jeg tror det rammer et bredere publikum. Hvad det aktive byrum kan ende op med at være. Det skal der helt sikker være” (Josefine)

(41:05) ”Altså det der med siddepladser, jeg tror ikke det skal være det primære, men det kan være udadtil for at se lidt indbydende ud, det skal bare ikke være lige så meget. Hvis vejr og vind er til det, så skal der noget ud af containeren. Fra de fleste sider ser containeren lukket ud og så skal man helt hen foran for at se det og så tror jeg ikke der er så mange der synes det er indbydende. Billeder eller plancher kan virke indbydende” (Josefine)

(42:00) ”Det er oplagt at bruge ydersiderne af containeren for at trække folk til” (Lisbeth)

(42:02) ”I det mindste Østre Havns fremtid eller hvad man nu kan skrive, så når man kommer fra den forkerte side så kan se at det er der jeg skal om” (Finn)

(42:12) ”Det der store billede på den store bagside” (Josefine)

(42:20) ”Måske noget med de fire værdier, fordi det fortæller lidt bredt om hvad man tænker” (Lisbeth)

Vil I bruge tid på det?

(44:12) ”Der skal være nogle mennesker, jeg tror ikke det er nok med plakater” (Lisbeth)

(44:35) ”I har nok det den tavle i Nørregade. Jeg synes ikke det ser særligt seriøst ud det der bliver skrevet. Man skal nok introducere det der med at du skal give den mening til kende ret grundigt, for eller får man nok bare sådan noget man ikke kan bruge til noget” (Finn)

(45:45) ” Jeg tror ikke jeg vil skrive på en tavle, men jeg ville gå ind i containeren og opleve alle de ting der er og se og høre og hvis der er noget man aktivt kan gøre eller trykke på. Det er sådan en lille feature der kan få folk til at gøre noget aktivt og så huske det bedre. Så det der med at få de forskellige elementer ind i containeren, det tror jeg er en rigtigt godt ide og det tror jeg helt klart jeg vil gå ind og opleve” (Josefine)

(46:24) ”Og nogen vil jo hellere skrive på en computer end de vil skrive på et stykke papir. Måske i kan få flere kommentarer på den måde” (Elsebeth)

(46:35) ”Kunne man ikke invitere nogen derned efter tur fx arkitekturstuderende. Man kunne gøre noget målrettet” (Lisbeth)

(47:27) ”Fordi når der er nogen, så kommer der altid flere” (Lisbeth)

(47:55) ”Hvis i putter de fire værdier ind og spørger hvad er jeres forventninger i forhold til det her, nå jamen det kunne jeg da godt forhold mig til og lige præcis hvordan det skal være – et papir er måske ikke så inspirerende. Vi ser jo på nette at nogle kommenterer på alt, så hvis man havde stående på sådan en skærm, hvor du skrev din kommentar og så efterhånden kan man køre op og ned. Det kunne godt være inspirerende, fordi nå så kan man se de andres og ligesom være enig eller uenig. Så pludselig kommer der en dialog ud af det uden at det er en rigtig dialog. Det kunne være givende.” (Finn)

(49:10) ”Nogle af tingene har jeg ikke tænkt så langt, så jeg synes også det kunne være spændende at se hvad andre mener. Det kan give stof til eftertanke” (Gudrun)

(49:50) ”Der er stor respekt overfor bidragsyderne og hvis man kan finde sin egen tilkendegivelse, så kan det give en snert at ejerskab og det er altid godt” (Lisbeth)

(50:15) ”I kan jo ikke være sikre på at det de kommer er noget der bliver lyttet til. På en eller anden måde skal folk jo vide at det ikke er sikkert at det er noget som bliver brugt” (Elsebeth)

(53:25) ”Jeg synes i hvert fald at det er vigtigt, at hvis folk engagere sig dybt og inderligt, at de i hvert fald ved at det ikke er sikker at det bliver til noget, for eller kan man blive skuffet, ligesom på ens arbejde, hvis man bliver hørt, men beslutningen er allerede taget. Det kan godt være kommunen vil bruge det sidenhen selv, men i hvert fald så man ikke stiller det til skue, at her har man noget at skulle have sagt og så har man det ikke, for det er jeg i hvert fald ret overfølsom overfor. Præmisserne skal være klare, for at det ikke får modsatte effekt for mig” (Gudrun)

(54:22) ”At det måske kan få eller ikke, til næste gang der er et eller andet kommunen kan bruge de erfaringer til. Det er meget vigtigt at man ved hvor lang I har lovet noget, for det kunne jeg godt blive vred over ellers” (Gudrun)

(54:50) ”Nu er der jo meget udstillingsplads i Aalborg. Jeg har indtryk af at Utzon nærmest leder efter noget at udstille, så hvorfor skulle der ikke være plads til jer der” (Finn)

(56: 48) ”Kunne man have filmet noget som fortæller noget bare nogle få udsagn, som sådan for at få sat nogle tanker i gang, for at gøre det mere levende end skrevet tekst” (Elsebeth)

(57:15) ”Vi har sådan en tutorial der hedder stop plagiat nu og der er forskellige forskere der siger hvad de forstår ved det og så er der selvfølgeligt den almindelige opdragende tekst, hvordan I skal gøre det, men så er der også forskerne af kød og blod, der fortæller og det synes jeg det har en helt anden effekt end hvis man bare læser, hvor man tænker det er bare det der kedelige bibliotekshal-

løj, men det bliver andreledes når det er mennesker der siger noget" (Gudrun)