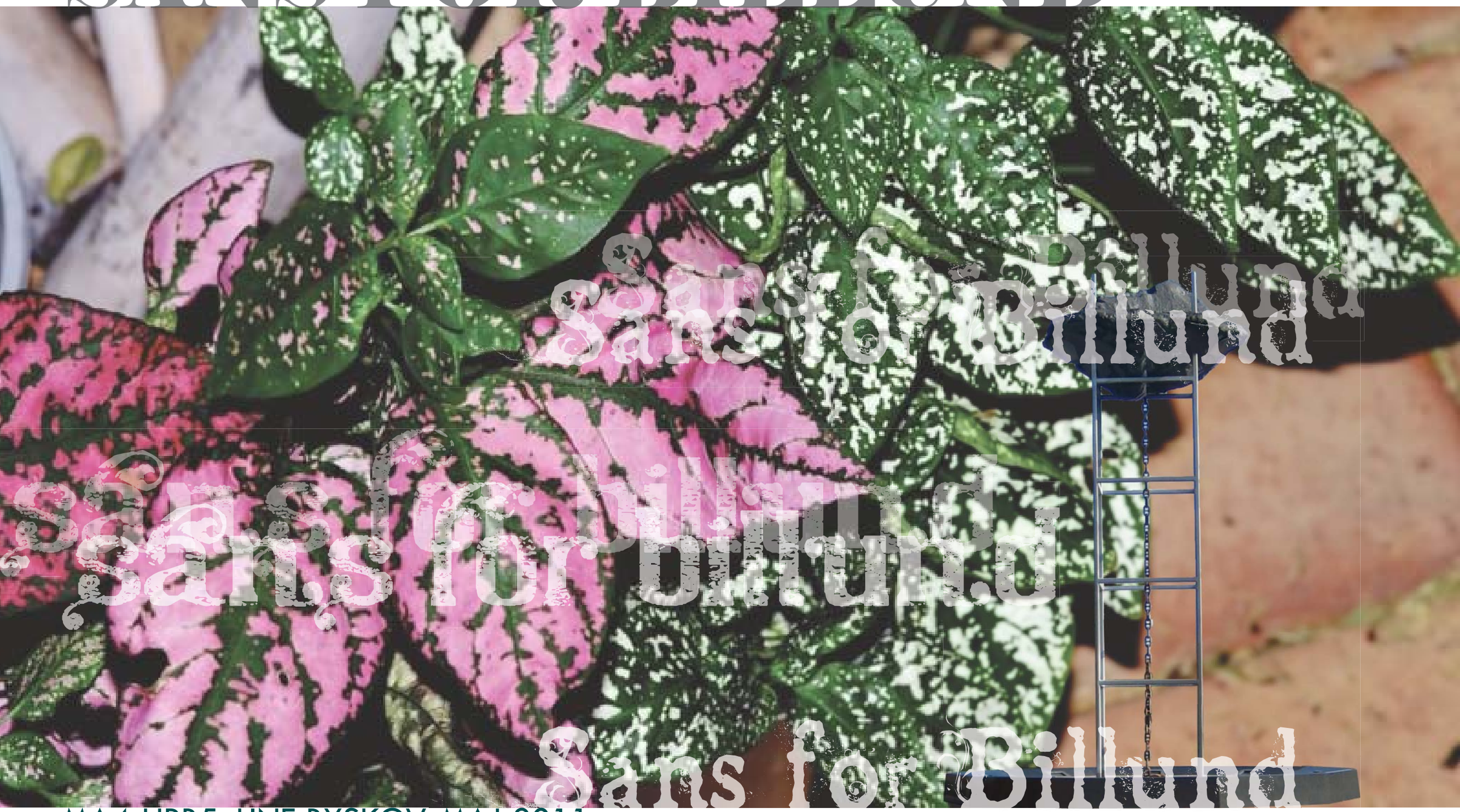
SANS FOR BILLUND



MA4-URB5, LINE BYSKOV, MAJ 2011

Titelblad

Projekttitel:	Sans for Billund
Afleveringsdato:	31. maj 2011
Projektperiode:	1. februar 2011 - 15. juni 2011
Vejleder:	Gitte Marling
Oplag:	4
Antal sider	89
Udarbejdet af:	Line Byskov MA4-URB5 10. semester Urban Design Institut for Arkitektur & Design Aalborg Universitet

Line Byskov

English Summary

This master thesis, Sense for Billund, entitles the Centrum of the Jutlandic town, Billund. All though, from a population point of view, it is defined as a smaller town (with its approximately 6.000 inhabitants) that with the LEGO-concerns headquarter, LEGOLAND, the new Lalandia Holiday Resort and Denmark's second largest airport, Billund Airport located in and around the town. It has to at large degree put its name on the map and on the Danes lips and is also a well known international destination. Billund is a unique example of a smaller Danish town, where outer factors play a significant but also different part in the development of the town. This is what makes this town's center an incredible exiting and unique case.

The project has its roots in Billund's idea competition for an 'overall plan'. Three companies where in the fall 2009 invited to participate in the competition to develop a future oriented vision for Billund, where the goal were to secure a continuous development of the town's center. It was at this point Årstiderne Arkitekter, in collaboration with Gehl Architects and MindFolio, that with the proposal 'Billund – Childrens Capital' won. The proposal is based on a thorough idea to redesign Billund to become the future international knowledge center for kids, and develop the city to a global Centrum for, about and with kids.

The master thesis 'Sense for Billund' takes the challenge to create a coherent Centrum for experiences to create a frame for the city's life, with both the inhabitant's and tourist's life at mind. This and the problems with parking spaces in the town's center and the existing centers poor experience environment – where the city's current existing attractions lay in secluded areas around the town will be processed from some certain urban design-strategies. The aim is to process the different urban areas around Billund Centrum, witch takes form from own registrations and ideas, and also have the municipality's wishes, with the winner proposal 'Billund – Children's Capital', in mind.

The idea is to make Billund's town center to an attractive place to be for both the daily inhabitants and for the many tourists, whom every year comes to the city to visit LOGOLAND, Lalandia and to use Billund Airport. In this tourism lays a large unused potential, by that tourists only seldom visit the town's center, because there aren't that much to visit. The wish is to create a unique identity and strong coherency in Billund town's center, which is to make a more vibrant city life, and in its design and out forming focuses on and appeal to kids and kid's families and the everyday user and tourists.

This project report entitles of both texts and illustrations and are with two physical models the final product result of the project.

Indhold

Indledning 6

KONTEKSTANALYSE 8
Fakta om Billund By 10
Billund i tal 11
Historisk oversigt 12
Kommunens vision 14
Billund - Børnenes Hovedstad 15
Planen med Børnenes Hovedstad 16
Eksisterende forhold 18
Bymidten vs. Legoland/Lalandia 26
Problemformulering 27

TEORI 28
Bedre Byrum 30
Performative Byrum 32
Leg & Læring 34
Teoriopsamling 36

REGISTRERING 38
At gå i cirkler 40
Projektområdet 46
Registreringsopsamling 48
Designparametre 49

VISION & KONCEPT 50
Vision 52
Overordnede koncepter 53

DESIGN 54
Ny Billund Bymidte 57
Snit: Hele området 58
De tre pladser 60
Ny bebyggelse 62
Nye programmer 64
Infrastruktur & Parkering 66
Forbindelsen 68
Sansetorvet 72
Snit: Sansetorvet 76
De 4 sansecirkler 78

AFRUNDING 82
Refleksion & Konklusion 84

FORMALIA 86
Kildeliste 88
Illustrationsliste 89

Indledning

Dette afgangsprojekt, Sans for Billund, omhandler bymidten i den jyske by, Billund. Selvom Billund ud fra indbyggertal defineres som værende en mindre by (med sine ca. 6.000 indbyggere), har byen, med LEGO-koncernens hovedkvarter, LEGOLAND, det nye Lalandia feriecenter og Danmarks næststørste lufthavn, Billund Lufthavn, liggende i og ved byen, formået at markere sig i så stor grad, at Billund i dag er solidt forankret i danskernes bevidsthed og også er en kendt destination internationalt. Billund er på den måde et helt unikt eksempel på en mindre dansk by, hvor ydre faktorer spiller en særlig, afgørende og anderledes rolle for byens udvikling. Dette gør byen og dens bymidte til en utrolig spændende og unik case.

Projektet har sit udspring i Billund Kommunes idékonkurrence om en 'Helhedsplan for Billund Bymidte'. Tre firmaer var i efteråret 2009 inviteret til at deltage i konkurrencen om at udvikle en fremtidsorienteret vision for Billund, hvor ønsket var at sikre en forsat udvikling af bymidten. Det var her tegnestuen Årstiderne Arkitekter, i samarbejde med Gehl Architects og MindFolio, der med forslaget 'Billund – Børnenes Hovedstad' løb med sejren. Forslaget bygger på en omfattende idé om at omdanne Billund til fremtidens internationale vidensklynge om børn – udvikle byen til et globalt centrum for, om og med børn.

Afgangsprojektet 'Sans for Billund' tager udfordringerne op med, hvordan der i Billund skabes en bymidte med sammenhæng og oplevelser, som vil kunne danne ramme om byens liv - med både indbyggernes hverdagsliv og byens turistliv for øje. Dette samt problemerne med de mange parkeringsarealer i bymidten og den eksisterende bymidtes oplevelsesfattige miljø - hvor byens nuværende oplevelser og attraktioner ligger i selvstændige områder i byens periferi - vil blive bearbejdet ud fra bevidste urban design-strategier. Målet er at bearbejde de urbane rum i Billund Bymidte med udgangspunkt i egne registreringer og idéer og derudover have kommunens ønsker samt vinderforslaget 'Billund – Børnenes Hovedstad' med i tankerne.

Idéen er, at gøre Billund Bymidte til et attraktivt sted at færdes både for indbyggerne i det daglige og for de mange turister, der hvert år kommer til byen for at besøge LEGOLAND, Lalandia og benytte Billund Lufthavn. I denne turisme ligger der et stort uudnyttet potentiale, idet turisterne kun sjældent bevæger sig ind til bymidten, da der ikke er så meget at komme derind efter. Ønsket er at skabe en unik identitet og stærk sammenhæng i Billund Bymidte, som tilskynder til et mere levende byliv, og som i sit design og udformning fokuserer på og henvender sig til børn og børnefamilier samt til både hverdagsbrugeren og turisten.

Denne projektrapport bestående af tekst og illustrationer er, sammen med to fysiske modeller, det endelige produkt, som er resultat af projektarbejdet.

ill. 1

BILLUND LUFTHAVN
LEGOLAND
BILLUND BYMIDTE
GRØNT OMRÅDE
LALANDIA FERIECENTER

KONTEKST

I det følgende præsenteres resultaterne af kontekstanalysen, som vil danne baggrund for det videre projektarbejde.

Kontekstanalysen indeholder i dette projekt fakta, tal og historisk information om Billund By. Derudover vil kommunens vision, projektet 'Billund – Børnenes Hovedstad' og den videre plan med projektet i Billund blive beskrevet. Forskellige eksisterende forhold og elementer i bymidten vil blive præsenteret, og bymidten vil blive holdt op mod LEGOLAND og Lalandia. Kontekstanalysen sluttes med problemformuleringen for projektet.

TANALYSE

Fakta om Billund By

Region: Region Syddanmark

Kommune: Billund Kommune

Indbyggertal: 6.059 (2010)

Størrelse: ca. 8 km^2 bymæssig bebyggelse

Beliggenhed: Inde i land, 13 km fra Grindsted og 27 km fra Vejle

Arbejdspladser: 2 pr. indbygger (i alderen 25-64 år)

Uddannelsesinstitutioner: Ingen videregående uddannelser

ill. 2

Billund i tal

Som en mindre by med kun omkring 6.000 indbyggere skiller Billund sig markant ud på nogle væsentlige områder – både set i forhold til andre byer og kommuner i Region Syddanmark og i forhold til resten af landet. I dette afsnit vil der blive gennemgået de mest iøjnefaldende og sigende afvigelser og tal for Billund By og Billund Kommune.

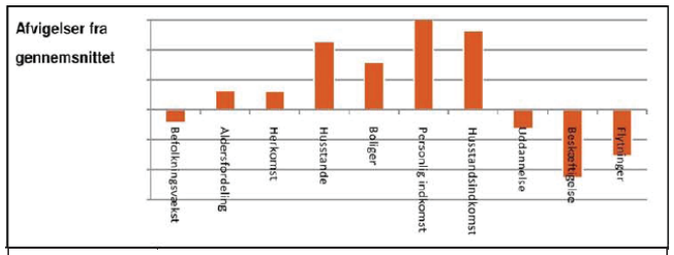
Demografi

Knap 60 % af Billunds befolkning er mellem 25 og 69 år, og ca. halvdelen af befolkningen er under 40 år. Til gengæld består over ¼ (27.3 %) af byens husstande af par med børn. Denne procentdel ligger over Region Syddanmarks gennemsnit, som er på 19 %. Over 20 % af Billunds befolkning er også mellem 0-14 år. Altså er Billund en by med mange børn og børnefamilier. [Byanalyse 2009- Demografi og flyttemønster]

Flyttemønstre og Uddannelse

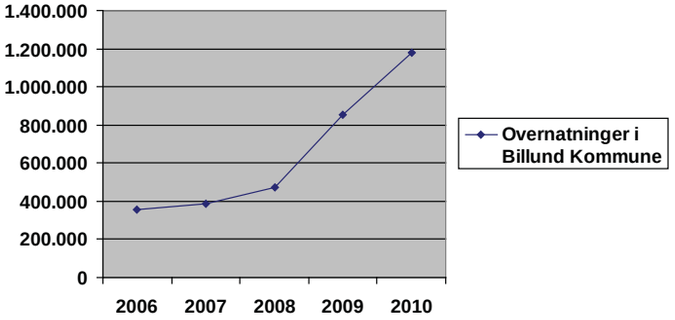
Billund har kun en svag negativ befolkningsvækst på -0,3 % (målt for år 2005-09), hvor regionens gennemsnitsvækst i perioden lå på +0,9 %. Samtidig har byen den næststørste fraflytningsprocent i forhold til indbyggertal i Region Syddanmark. Fraflytningerne lå i 2009 på -4,1 % hvoraf gennemsnittet for regionen havde 1,6 % tilflytninger.

Der er mange arbejdspladser i Billund men ingen uddannelsesmuligheder, hvilket påvirker flyttemønstret. På trods af en høj indkomst og mange erhvervsaktive er der en lidt lavere procentdel af Billunds befolkning, som har en videregående uddannelse i forhold til gennemsnittet. Der er hverken videregående uddannelser eller ungdomsuddannelser i Billund. Uddannelsesmulighederne ligger i Grindsted, som er kommunens største by. Mange unge rejser derfor fra Billund By for at uddanne sig. Til gengæld er der mange erhvervsaktive i byen. Dette kommer til udtryk gennem en procentvis fordeling af brancher i Billund. Det ses tydeligt at handel, transport og industri er de mest betydningsfulde erhvervsbrancher i byen, og dette skaber mange arbejdspladser.



- *Befolkningsvækst*: Befolkningsudviklingen som indeks (indeks 100 = 2005)
- *Aldersfordeling*: Andel af befolkningen mellem 25 og 69 år
- *Herkomst*: Andel af befolkningen af dansk oprindelse
- *Husstande*: Andel par med børn
- *Boliger:* Andel parcelhuse
- *Personlig indkomst*: Personlig indkomst
- *Husstandsindkomst*: Andel af husstande i 3. og 4. indkomstkvartil
- *Uddannelse:* Andel med videregående uddannelse (kort, mellemlang og lang videregående uddannelse, samt bachelor)
- *Beskæftigelse*: Andel beskæftigede indbyggere i byen indenfor de to overordnede grupper
- *Flytninger*: Nettoflytningen til eller fra byen i forhold til indbyggertallet.

ill. 3 Diagram med forklaringer over afvigelser i Billund set i forhold til gennemsnittet i Region Syddanmark.



ill. 4 Diagram over overnatninger i Billund Kommune fra 2005-2010.

Arbejdspladser og Pendling

Tendensen i Danmark er, at bystørrelsen følger antal af arbejdspladser, men dette er ikke tilfældet i Billund. Her adskiller Billund sig fra andre danske byer ved at have to arbejdspladser for hver arbejdsdygtig indbygger (25-69 år). Billund er dermed den eneste by i Region Syddanmark med dobbelt så mange arbejdspladser som arbejdsdygtige indbyggere. Dette skyldes bl.a. at Billund, som ellers er en mindre by, har flere særdeles store arbejdspladser som Billund Lufthavn, Lalandia, LEGO A/S og LEGOLAND. LEGO-koncernen i sig selv har over 3.000 ansatte i Billund, hvilket svarer til ca. halvdelen af byens samlede indbyggertal. [Camilla Uhre Fog] I alt er der ca. 6.500 arbejdspladser i Billund By, hvilket svarer til at minimum 3.250 af de arbejdende i Billund kommer fra Billunds opland eller er indpendlere. [Byanalyse 2009 - Job- og uddannelsesmuligheder, 4]

Turisme og Overnatninger

Turismen har en enorm betydning for Billund Kommune og er hovedårsagen til byens udvikling og vækst. Omsætningstallet for overnatningssteder, attraktioner, lufthavnen og busselskaber var i 2010 1.032 mia. kr. I Billund Kommune kommer der årligt ca. 2,5 mio. besøgende. LEGOLAND alene har gennemsnitligt 1,6 mio. besøgende om året. Dette medfører, at Billund By, og dermed kommunen, har et højt antal af overnattende gæster i forhold til andre kommuner. Som det ses, ud fra grafen til venstre (ill. 4), er antallet af overnattende gæster i kommunen steget drastisk i de seneste 5 år. Den væsentligste årsag til dette er åbningen af det nye Lalandia Feriecenter i 2009, og at der fra kommunens og arbejdspladsernes side ligger et stort fokus på dette område. Fra 2006 til og med 2010 har der samlet været 3.250.094 overnatninger i camping, hoteller og feriecentre i Billund Kommune. Heraf har næsten en tredjedel af disse været udelukkende i år 2010. Over halvdelen af de besøgende er fra Danmark. Resten er fra udlandet - hovedsageligt Europa. De mest besøgende lande er Tyskland, Sverige, Norge og dernæst Holland og Storbritannien. Der er desuden tydelig forskel på høj- og lavsæson. Hovedparten af gæsterne i Billund By kommer i juni, juli og august måned, hvor byen betydeligt er mindre besøgt i vintermånederne og frem til marts. [VisitBillund]

Billund er alt i alt en by under forandring. Det stigende antal af turister og arbejdspladser, og ikke mindst den økonomiske vækst, giver grobund for en fremtidig udvikling af en by, hvor mange muligheder er åbne. En udvikling som allerede er i fuld gang.

Historisk oversigt

Billund har udviklet sig fra at være en lille landsby til at blive en af omegnens mest betydningsfulde byer. Byen har gennemgået en ganske usædvanlig forandring hovedsageligt pga. byens håndværksvirksomhed, også kendt som legetøjskoncernen LEGO. Billund har siden 1934 været hjemsted for LEGO og efterfølgende LEGOLAND, Danmarks næststørste turistattraktion. Billunds vækst siden 1960'erne skyldes næsten udelukkende LEGOs store succes. I det følgende afsnit er LEGOs historie og dets indflydelse på Billund By beskrevet i store træk på en tidslinje.

1862-7: Landevej gennem Billund anlægges i de daværende Grindsted-Grene sogn

1920: Grene sogn løsriver sig fra Grinsted sogn og bliver en selvstændig kommune

1932: Ole Kirk Christiansen (født 1891) starter produktion af stiger, skamler og legetøj. Han havde allerede i 1916 købt Billund Maskinsnedkeri og Tømmerhandel, og han fik sat gang i byggeriet i byen. Det var først i 1932 legetøjsproduktionen rigtig kom i gang, og fx yoyo'en blev produceret. I 1934 fik fabrikken navnet LEGO (som er skabt af ordene LEg GOdt)

1942-9: Under besættelsen nedbrænder LEGO, men bygges hurtigt op igen. LEGO køber sin første plaststøbemaskine, og i 1949 kommer den første LEGO mursten på markedet

I år 1950 er der 500 indbyggere i Billund by

1957-8: I 1957 bliver Oles søn, Godtfred Kirk Christiansen, administrativ direktør for LEGO, og i 1958 dør Ole Kirk Christiansen

1960-5: LEG
produktionen af træle
et på plastlegetøj. LE
produktionsmulighede
de næste mange årti
dvier LEGO en priva
lufthavn efter forhand
lund lufthavn bliver se

1
i Billund, o

I 1965
dem bor i Billun

: LEGO trævarelager nedbrænder i 1960, og
f trælegetøj ophører. Der bliver nu kun fokuser-
tøj. LEGO bliver en succes i Danmark, og både
ighederne og legetøjet udvikler sig drastisk i
ge årtier. Det samme gør Billund by. I 1962 in-
privat flyveplads. Denne bliver dog til Billund
orhandlinger med LEGO og indvies i 1964. Bil-
liver senere Jyllands internationale lufthavn

1968: Den nu verdensberømte park LEGOLAND åbner
lund, og bliver en af Danmarks største Turist attraktioner

1990: LEGO har nu 7100 ansatte i 36 selskaber. Heraf 3700 i Danmark. LEGO kommer på listen over verdens top 10 legetøjsfirmaer, som den eneste i Europa. Desuden får LEGOLAND over 1 mil. besøgende første gang

2009: Lalandia, stort ferie- og aktivitetscenter åbner i Billund

2007: Grindsted og Billund Kommune bliver sammenlagt til Billund Kommune under regionssammenlægningen, og bliver fra da af en del af Region Syddanmark

1970-8: LEGO's ekspansion starter og fabrikker skyder op overalt. I 70erne åbner fabrikker mange steder I Europa og i USA. I starten af 80erne spreder ekspansionen sig til Asien (Korea) og Sydamerika (Brasilien).

1995: Godtfred Kirk Christiansen dør. Billund har nu 6000 indbyggere, og LEGOLAND har 9000 ansatte, hvor ca. halvdelen af Billunds indbyggertal svarer til antallet af ansatte i LEGO-koncernen i Billund

1965 er der allerede 600 medarbejdere (281 af
i Billund) bare i LEGO-koncernen

1996: LEGOLAND sælges til Windsor

1979: Godtfreds søn, Kjeld Kirk Kristiansen, bliver administrativ direktør for LEGO

1980: Billundcentret og Rådhuscentret indvies

2011: Billund Kommune præsenterer visionen om Billund som Børnenes Hovedstad. Dette er et langtidsvarende vækstprojekt for Billund By, som skal omhandle hele børneområdet, turismen og erhvervsudviklingen i Børnenes Hovedstad

Kommunens vision

Turismen er et vigtigt element i Billund, og byen er, sammen med København, et af de få steder i Danmark, der oplever et stigende antal besøgende. Med LEGOLAND og Lalandia Feriecenter er byen en markant familiedestination i Danmark og også internationalt. Billund Kommune har en målsætning om at være oppe på 5 mio. besøgende gæster i Billund i 2012, da det forventes at turiststrømmen fortsat vil vokse. De 5 mio. er dog ikke et endeligt mål.
Kommunen ønsker, med den nødvendige infrastruktur, afvikling af trafikken i byen, parkering i nærområderne, generel byudvikling samt planlægning af byrum og aktiviteter, at skabe de bedst mulige rammer for en fortsat udvikling og planlægning af Billund som denne familiedestination. Dette gælder også udviklingen inden for handel, produktion og servicefagene, og der satses også fremover stærkt på familievenlige attraktioner. Billund Kommune har her stor fokus på, hvordan der kan bringes flere gæster ind til bymidten, og på hvordan disse gæsters behov dækkes bedst muligt året rundt. Ønsket er derudover at understøtte Billund Bymidte som et centrum, hvor turisme og byliv smelter sammen på harmonisk vis.

ill. 5

Som følge af denne vision og målsætning inviterede Billund Kommune i efteråret 2009 tre firmaer til at deltage i idékonkurrencen 'Helhedsplan for Billund Bymidte', hvor en fremtidsorienteret vision for Billund skulle udvikles. Konkurrencen blev vundet af tegnestuen Årstiderne Arkitekter, i samarbejde med Gehl Architects og MindFolio, der med forslaget 'Billund – Børnenes Hovedstad' viste en visionær helhedsplan, som indeholdte idéer, anvendelser og aktiviteter, der kunne fungere som inspiration i en fremtidig udvikling af Billund Bymidte. Konkurrencen havde til formål at belyse mulighederne for en fortsat samt alsidig udvikling og udvidelse af bymidten med nye funktioner og faciliteter inden for kultur, oplevelser, uddannelse, viden, service, handel, turisme samt boligmuligheder for både indbyggerne og de besøgende turister. [Helhedsplan for Billund Bymidte]
I det følgende afsnit vil der blive set nærmere på vinderforslaget.

Billund - Børnenes Hovedstad

Tegnestuen Årstiderne Arkitekters vinderforslag 'Billund - Børnenes Hovedstad' bygger på en idé om at udbygge og forstærke de allerede eksisterende styrker, der findes i Billund i dag. Her er det LEGOLAND og Lalandias omdrejningspunkt i attraktioner, der består i underholdning for børn, der ses som byens største styrke.
"Visionen og den bærende idé er at udvikle Billund til et globalt centrum FOR, OM og MED børn." [Billund Midtbyplan - Diskussionsoplæg, 2010: 9] Ønsket er at skabe et internationalt forsknings- og vidensmiljø omkring børn i Billund, hvor al den globale viden om børn er samlet på et sted. Billund skal være et sted hvor der både undervises, praktiseres, pioneres, produceres, konsulteres og eksperimenteres med fokus på børn. "Udover at bygge videre på det handels- og kulturliv, der allerede findes i Billund Bymidte i dag, forudsætter ideen udbygning af nye institutioner og attraktioner samt udvikling af en koncentreret midtby fyldt med interessante destinationer, som vil tiltrække såvel gæster som byens beboere." [Billund Midtbyplan - Diskussionsoplæg, 2010: 9] Af institutioner og attraktioner er der f.eks tænkt et akademi for børns udvikling og leg, et institut for unge, forældre og samfund, et forskningscenter, et børnehospital, en international skole, et hotel, en rekreativ rute, et businesscenter, et stort outletcenter, en biograf, et center for sundhed og ernæring m.fl. [Billund Midtbyplan - Diskussionsoplæg, 2010]
I det følgende afsnit vil der blive set nærmere på forslaget i forhold til realisering og kommunen og Lego's ønsker og planer for Billund som børnenes hovedstad.

ill. 6

Planen med Børnenes Hovedstad

For at give et lille indblik i situationen med Børnenes Hovedstad i Billund lige nu vil der i dette afsnit blive set nærmere på, hvad henholdsvis Billund Kommune og LEGO Fonden gør sig af tanker, overvejelser og konkrete tiltag i forhold til dette. Derudover vil der også blive set på, hvor langt udviklingen med færdiggørelsen af vinderforslagets plan for 'Billund – Børnenes Hovedstad' er.

Billund midtbyplan - diskussionsoplæg

På baggrund af Årstiderne Arkitekters vinderforslag for idékonkurrencen om en helhedsplan for Billund Bymidte, 'Billund - Børnenes Hovedstad' opstillede Årstiderne Arkitekter i august 2010 et diskussionsoplæg om midtbyen som del af konkurrenceforslagets bearbejdningsproces. Billund Kommune vurderede, at Årstiderne Arkitekters forslag indeholdt mange gode og visionære ideer, som Kommunen gerne vil se tegnestuen videreudvikle i samarbejde med planafdelingen i Billund. I konkurrencen var det vigtigt ikke at blive begrænset af eksisterende forhold. Så frem mod en endelig helhedsplan, der kan anvendes i den fysiske planlægning af Billund Bymidte, skal forslaget bearbejdes og debatteres internt i Billund Kommune. Forslaget har tidligere været til offentlig debat, hvor det var muligt for borgerne, virksomhederne og foreningerne i Billund at deltage i debatten om bymidtens udvikling.
Målet for visionen, om at udvikle Billund til et globalt centrum for, om og med børn, er også at skabe et fælles grundlag i Billund, hvor en gensidig synergi mellem de mange aktører i byen kan udvikles. [http://billund.instant.cohaesio.net/layouts/showfile.aspx?fileName=321022.pdf&acc=1.]

Den 12. oktober 2010 var Teknik- og Miljøudvalget samt Økonomiudvalget i Billund Kommune samlet for at diskutere den kommende helhedsplan for Billund Bymidte ud fra Årstiderne Arkitekters diskussionsoplæg. Forslag til færdiggørelse af planen med udgangspunkt i diskussionsoplægget blev fremlagt og diskuteret, og delområderne samt den overordnede struktur og sammenhæng i bymidten blev behandlet.
Der var mange forskellige forslag og bemærkninger i forhold til færdiggørelsen af planen for bymidten. Fra mødet kan blandt andet nævnes:

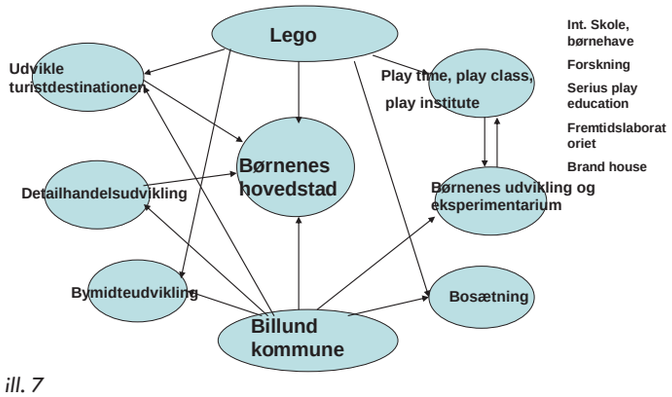
- Bilerne skal ud af bymidten
- Der skal arbejdes på at placere parkeringshuse
- P-pladser skal væk fra områder, hvor folk færdes
- Eksisterende vejforløb bevares som udgangspunkt
- Hovedgadens bebyggelse skal fortættes
- Centrum skal renoveres, fornyes og fortættes
- Parkering skal ske på tag eller i kælder
- Åbne facader i nyt butikscenter
- Ny byggemulighed nord for Butikscentret
- Rådhuspladsen skal ændres og antal p-pladser evt. reduceres
- Langs den nordlige side af Vejlevej skal bebyggelsen fortættes
- Nyere boligbebyggelse og gammel skolebygning skal bevares
- m.v.

De endelige beslutninger, der blev taget på mødet, omfattede blandt andet at:

- Der udarbejdes rammelokalplan for udvalgte delområder, hvor der fokuseres på det nuværende bycenter samt Vejlevej
- En arkitektguide udformes, så den dækker hele konkurrenceområdet
- Eksisterende vejforløb bevares som udgangspunkt, og der fokuseres særligt på, hvordan parkeringsforholdene løses i alle områder

[http://billund.instant.cohaesio.net/Teknik-%20og%20Milj%C3%B8udvalget/12-10-2010%20Referat%20af%20Dagsorden.aspx#1]

Det er nu aftalt, at Årstiderne Arkitekter viderebearbejder vinderforslaget i tæt konsultation med Billund Kommune. Ønsket er ved udgangen af året at have en færdig helhedsplan for bymidten, som kan danne baggrund for udarbejdelsen af rammelokalplaner for de enkelte delområder, hvorefter der løbende vil kunne udarbejdes lokalplaner for områderne. [Billund Kommune]



ill. 7

LEGO Koncernen

Kjeld Kirk Kristiansen, ejer af LEGO, er meget begejstret for både visionen og indholdet i vinderforslaget 'Billund – Børnenes Hovedstad'. Han ser store muligheder i at være Børnenes Hovedstad og den by i verden, hvor der kunne være mest viden samlet om børn og deres leg og læring, da LEGO har spidskompetencer i forhold til børn. Kjeld Kirk Kristiansen ser dog også store muligheder for Billund Bys udvikling. For ham skal det hele ikke kun handle om turisme, selvom han også sætter stor pris på den udvikling, turismen har, ønsker han at der sker en positiv udvikling af Billund som by, så Billund også er et godt sted at bo. LEGO Koncernen ansætter mange, og oftest bosætter de sig ikke i Billund men vælger f.eks. i stedet Kolding eller Vejle. Han mener, hvis byen kommer ind i en god udvikling, vil også flere have lyst til at flytte til. Billund er i dag nem at overse, så Kjeld Kirk Kristiansen mener, at byen skal åbnes op, så den både bliver attraktiv at bo i og gå rundt i. Iscær synes han om Årstiderne Arkitekters idé om en international skole, da bare LEGO

A/S i sig selv har 350 udenlandske medarbejdere ansat. LEGO Koncernen sætter pris på deres rødder i Billund, men har også altid tænkt internationalt, hvilket stemmer godt overens med visionen om at udvikle Billund til fremtidens internationale vidensklynge om børn. Af mulige tiltag i Billund nævner Kjeld Kirk Kristiansen eksempelvis et LEGO Museum, en åben fabrik og muligheder for at bruge Koncernens viden om leg og læring i nye undervisningsmetoder. [Artiklen 'Børnenes Hovedstad – for Billunds skyld' fra Jydske Vestkysten, 2010]

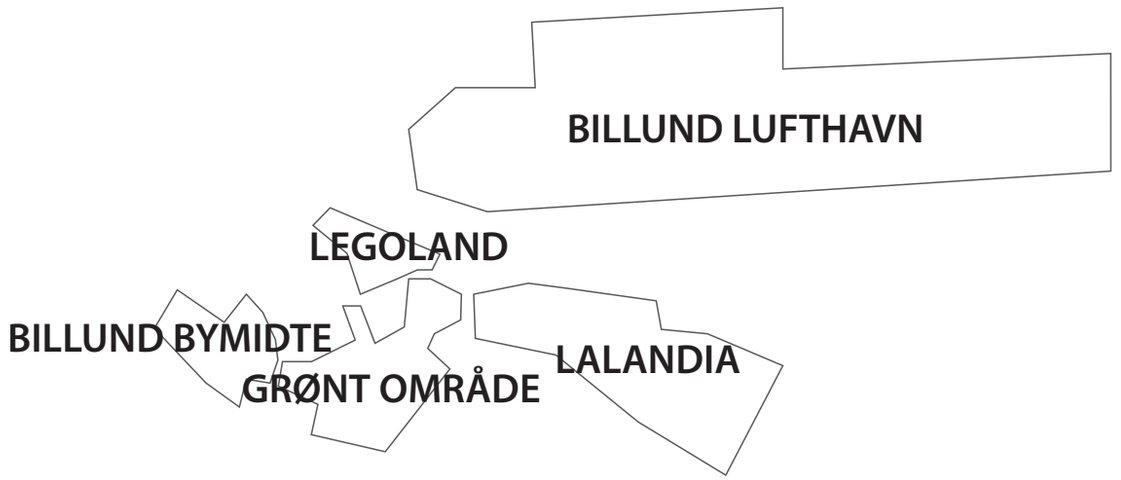
Camilla Uhre Fog blev i foråret 2010 ansat af LEGO Fonden til at stå i spidsen for 'Børnenes Hovedstad', da LEGO er meget begejstret for kommunens projekt og gerne vil arbejde aktivt for det. Hun er ansat som program-manager og arbejder i en gruppe mod at gøre Billund til verdens bedste sted for børn og børnefamilier i samarbejde med Billund Kommune. LEGOs udgangspunkt er leg og kreativitet og at dyrke den gode leg på alle niveauer. LEGO ønsker at Børnenes Hovedstad skal være for alle aldersgrupper og tager udgangspunkt i virkeligheden. LEGO har idé- og konceptudviklet siden efteråret og har indgået samarbejder på tværs af foreninger, erhverv og kommune. [Artiklen 'Børnenes Hovedstad rører på sig' fra Jydske Vestkysten, 2010]

Konkrete projekter

Kommunen er i samarbejde med LEGO Fonden fra 8. april i år gået i gang med de første konkrete projekter indenfor skole- og kulturområdet, der skal være med til at gøre visionen om Billund som Børnenes Hovedstad til virkelighed. LEGO Faglokalet på Søndermarkskolen, projektundervisning på alle Kommunens skoler med de nyeste digitale redskaber i samarbejde med Innovation Lab og samarbejde med Microsoft omkring et netværksbaseret kompetenceløft er alle igangværende projekter, hvor der fokuseres på nye undervisningsmetoder til børn. [http://www.billund.dk/cms/site.aspx?p=27&newsid=2018] Projektet om at udvikle Billund til Børnenes Hovedstad er i fuld gang. Kommunen arbejder med, på så mange forskellige planer som muligt, at lede byens udvikling i retning af at blive et globalt centrum for børn i fremtiden. LEGO er en afgørende spiller i denne udvikling, og koncernen arbejder ligeledes aktivt for, at 'Børnenes Hovedstad's vision skal lykkedes. Samarbejdet mellem LEGO og kommunen viser, at udviklingen af Billund er i gang.

ill. 8

ill. 9



ill. 10

Eksisterende forhold

3

I det følgende præsenteres Billund Bymidtes eksisterende forhold med kort og billeder.
Forholdene er isoleret og registreret enkeltvis i lag.

Idéhuset

Hovedgaden

Rådhuspladsen

Rådhuscentret

Hovedgaden

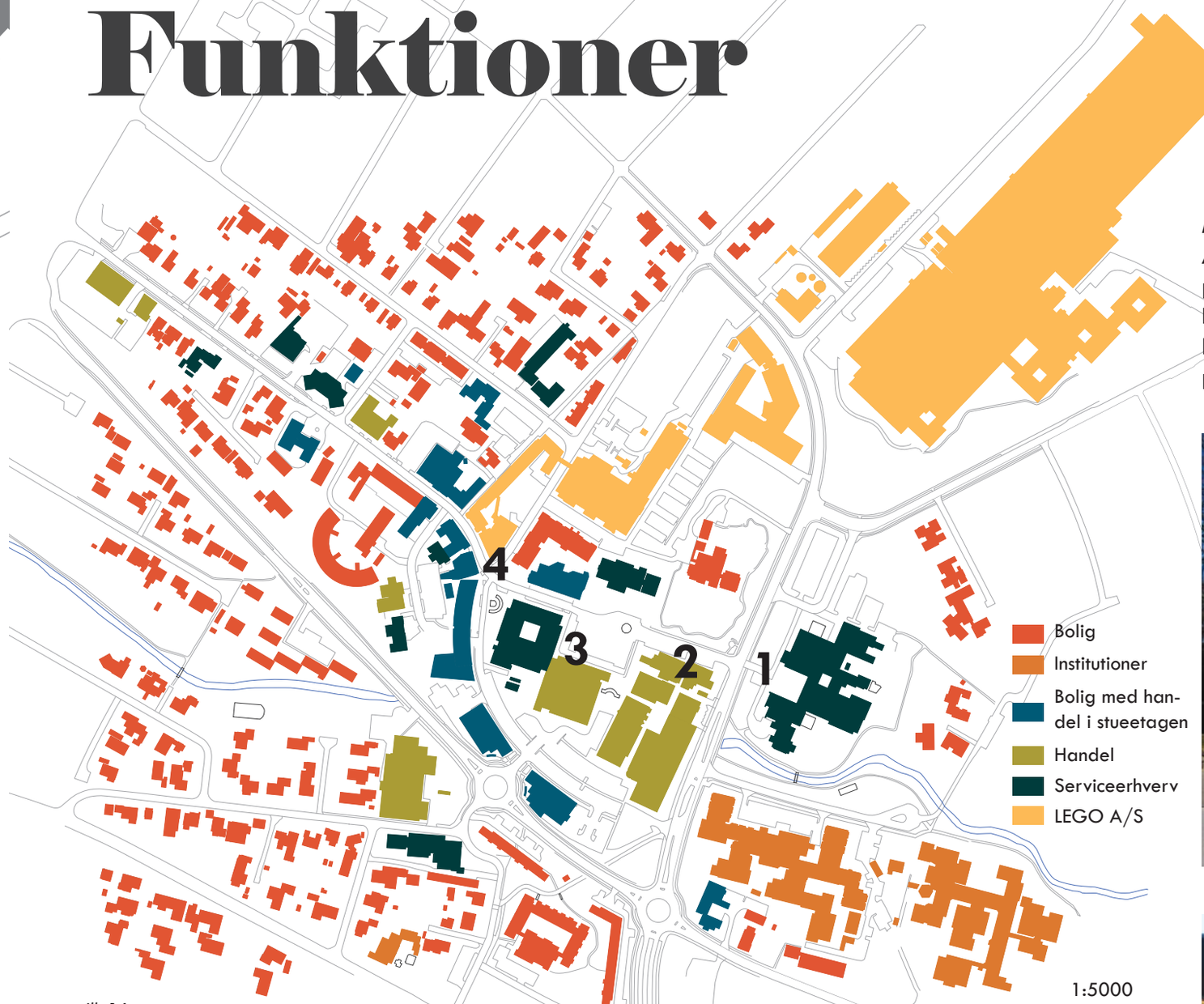
Billund Centret

Butikstorvet

Skulpturstien

ill. 11

Funktioner



ill. 16

Markant for Billund Bymidte er omfanget og den centrale placering af LEGO A/Ss bygninger. LEGO er en kæmpe virksomhed, som derfor optager meget plads i bymidten. Modsat fylder handlen i bymidten ikke det store.
Derudover er det også meget iøjnefaldende, at bymidten i Billund er meget lille, hvilket ses ved, at boligområderne begynder kun kort gang fra Rådhuspladsen.

ill. 12 Billundcentret indeholder flere forskellige serviceerhverv, her i blandt bibliotek, kirke, teater og musikskole. 1

ill. 13 Det eksisterende butikscenter består af et lille udvalg af butikker i gammel 1-etage- bebyggelse. 2

ill. 14 Rådhuscentrets ene halvdel huser kommunen, hvor den anden halvdel indeholder enkelte butikker. 3

ill. 15 LEGOs Idéhus ligger på Hovedgaden og indeholder en mindre LEGO-udstilling, som dog kun er åben for inviterede. 4

Infrastruktur

ill. 17

1:5000

Hans Jensens Vej, som ses på billede 1, er en trafikeret vej med en årsdøgntrafik på ca. 4.500. Hovedgaden løber fra Billundcentret, på tværs af Rådhuspladsen (billede 2) og videre i nordvestlig retning. Den har en årsdøgntrafik på omkring 2.700. [Helhedsplan, 2009: 4]
Skulpturstien, på billede 3, går fra Hans Jensens Vej gennem den grønne skulpturpark og ender ved Lalandia Feriecenter.

Den eksisterende Skulptursti (billede 3) og den omkringliggende park er under omdannelse for at blive til en landskabspark for natur, kunst og læring samt blive et endnu mere attraktivt område som forbindelsesled imellem bymidten og turistområderne i den østlige del af Billund By.
[http://www.billund.dk]

ill. 18

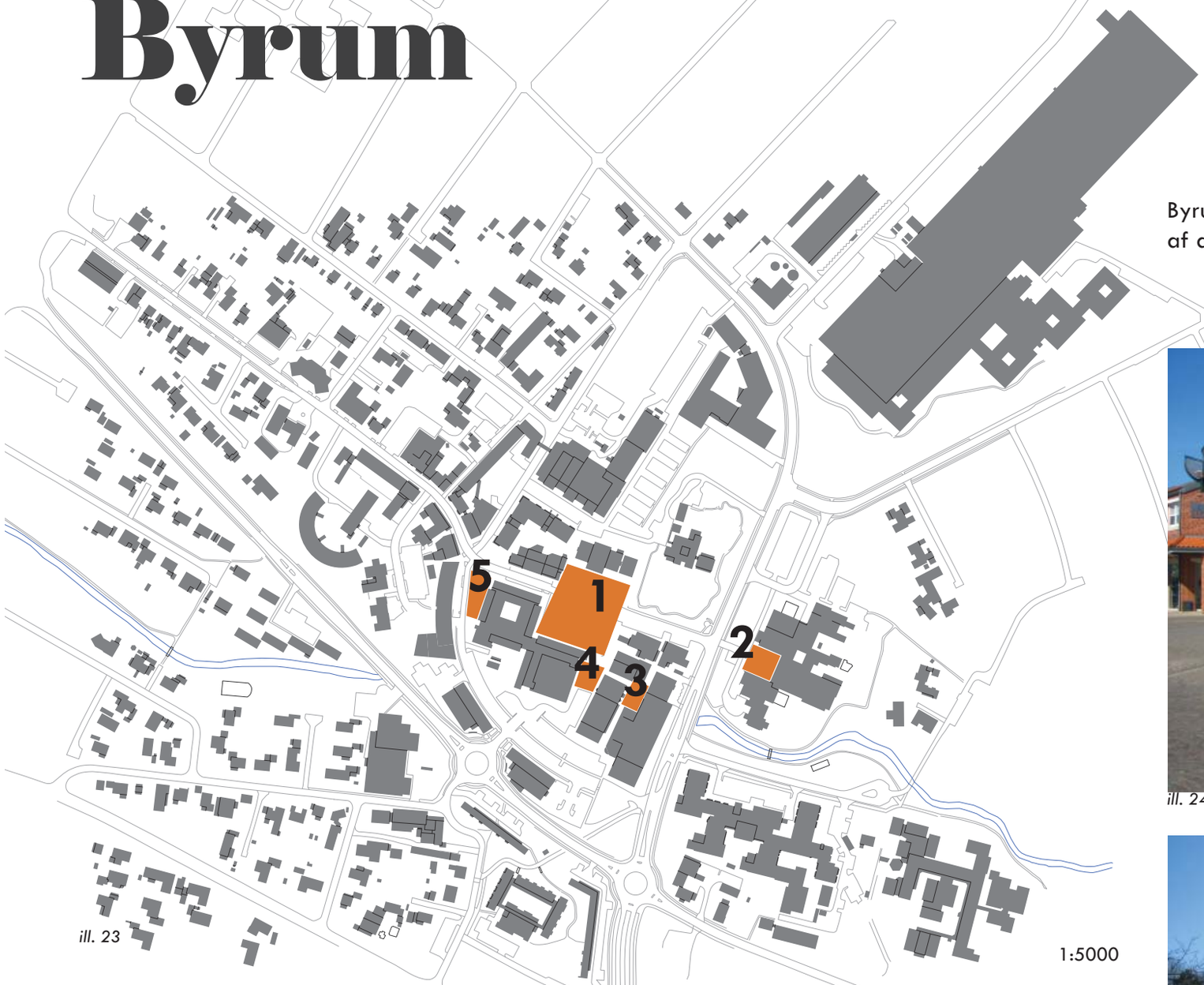
ill. 19

ill. 22

ill. 21

ill. 20

Byrum



ill. 23

1:5000

Byrummene her er alle områder, hvor mennesker færdes, og som defineres af den omkringliggende bebyggelse.

ill. 24

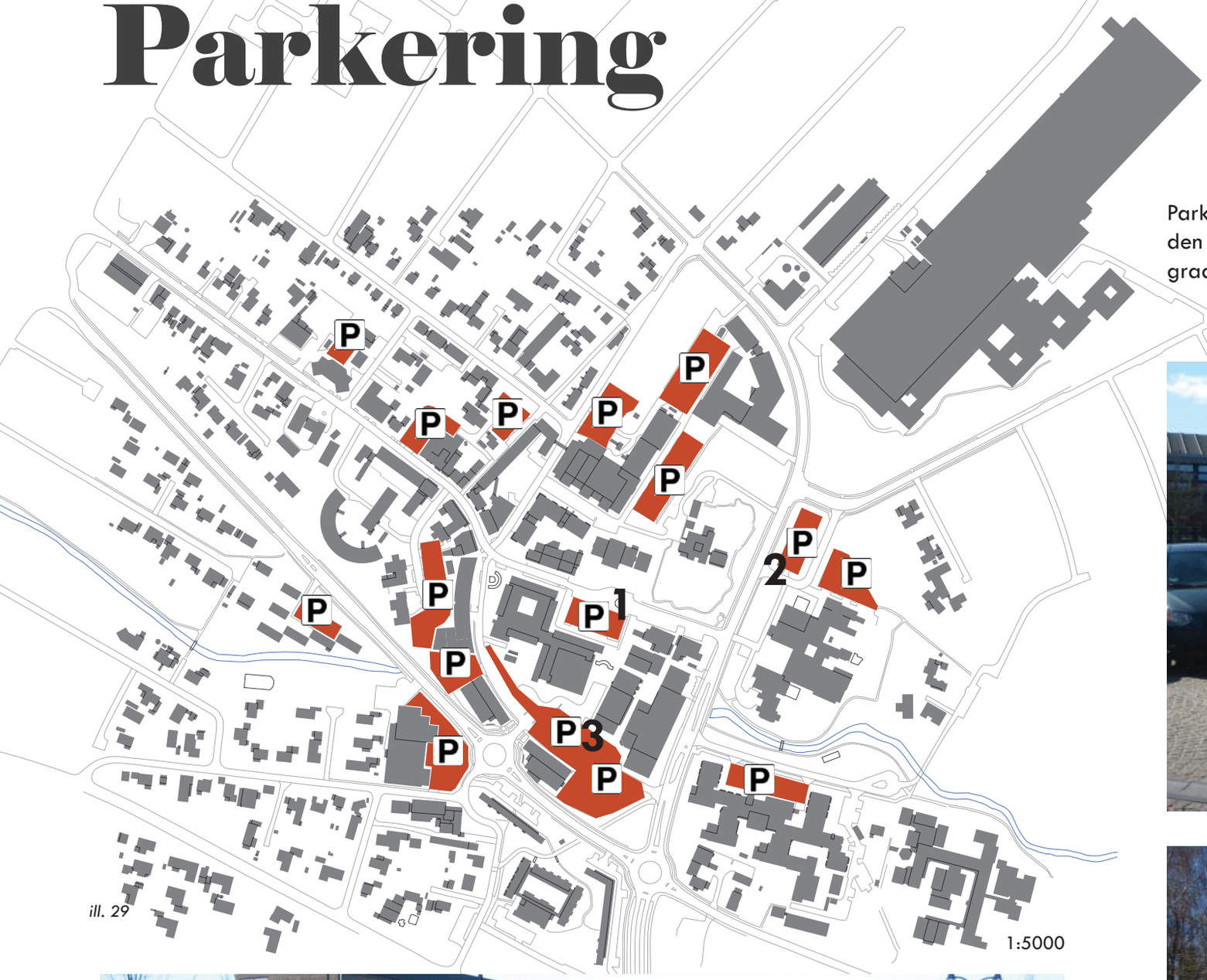
ill. 25

ill. 26

ill. 27

ill. 28

Parkering



ill. 29

1:5000

Parkeringspladserne dominerer i høj grad bybilledet i Billund Bymidte. Selv den største og mest centralplaceret plads, Rådhuspladsen, optages i stor grad af parkerede biler (billede 1).

ill. 30

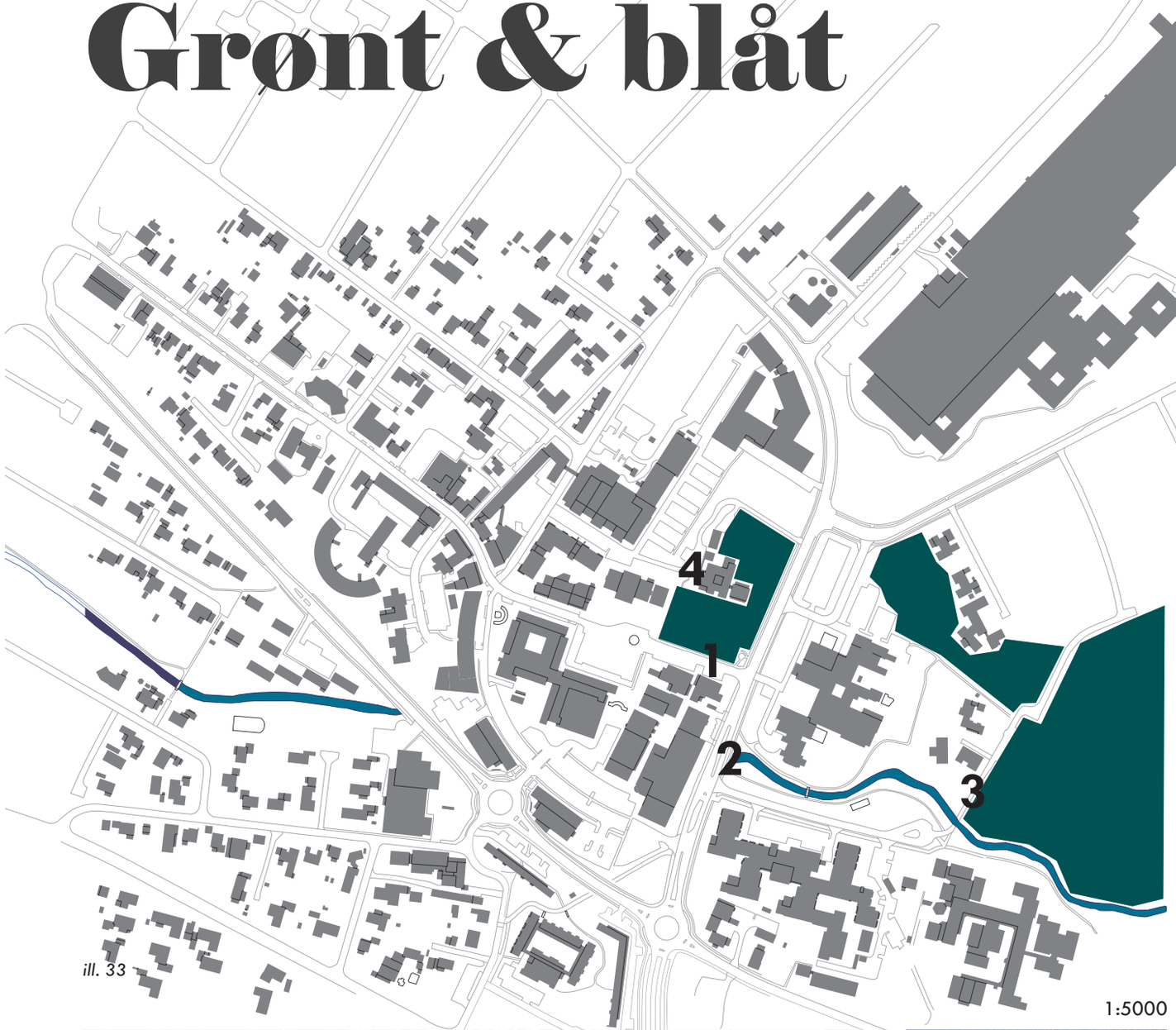
ill. 31

ill. 32

Grønt & blåt

Her defineres grønt som større beplantede områder, og blåt som vand i naturen.

ill. 34



ill. 33

1:5000

ill. 35

ill. 37

ill. 36

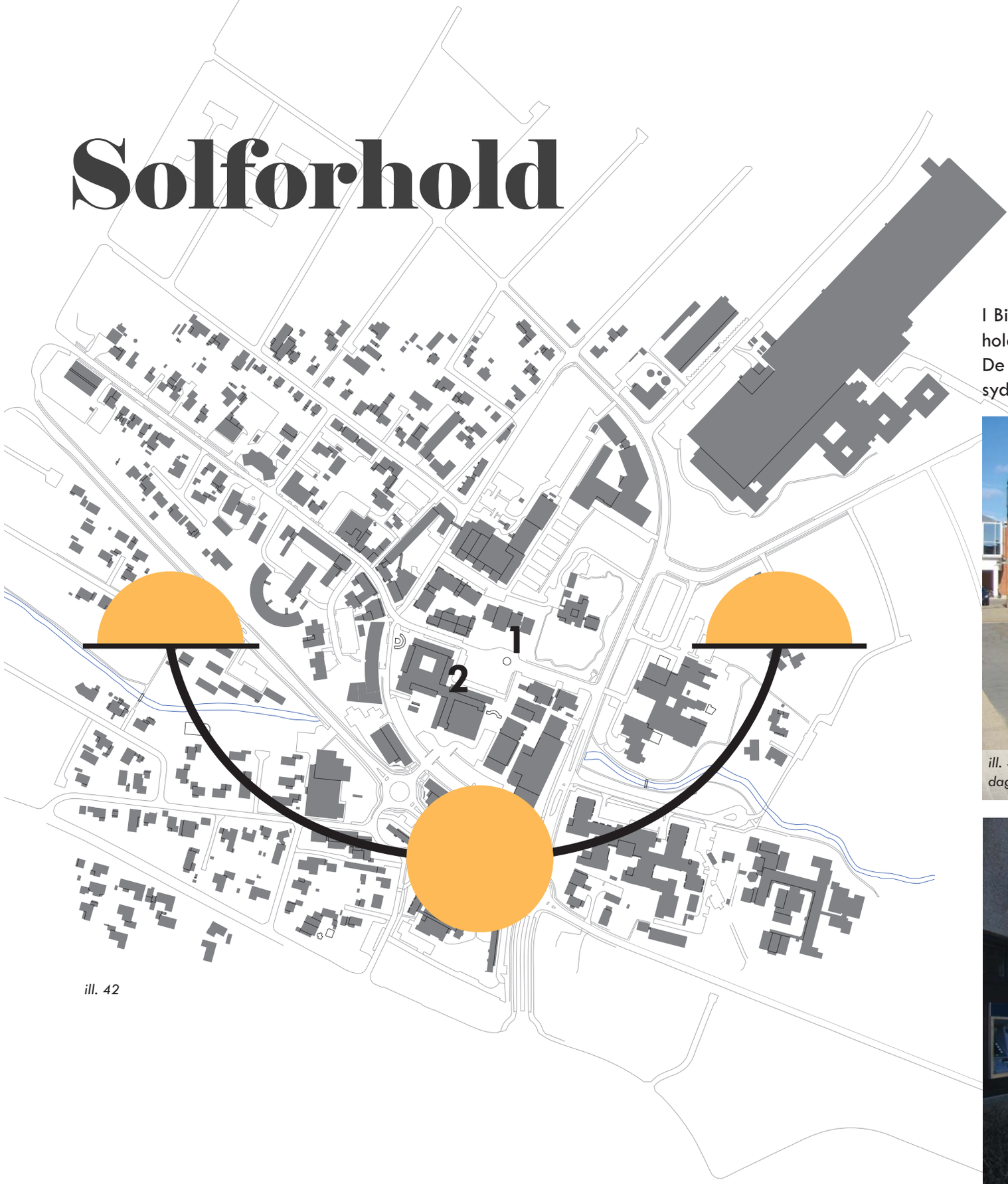
Vindforhold

Som det generelt forholder sig i Danmark, kommer blæsten i Billund også primært fra vest. Dog ses det på vindrosen, at det her også kan blæse en del fra sydøst og øst.

ill. 39

ill. 38 Da Rådhuspladsen er en forholdsvis stor og åben plads, kan det her blæse en del. Dog skærer vejen ikke pladsen i en direkte øst-vest-gående retning, hvilket bevirker, at der ved færre lejligheder skabes en konkret vindtunnel gennem pladsen. **1**

Solforhold



ill. 42

I Billund Bymidte er det den eksisterende bebyggelse, der påvirker solforholdene i byrummene.
De byrum, der får mest sol, er dem som ligger fri fra bebyggelse i deres sydlige og vestlige retning.

ill. 40 Pga. Rådhuspladsens store, åbne flade har den nordøstlige del af pladsen sol hele dagen. **1**

ill. 41 Pga. Rådhuscentrets placering er solforholdene lige modsat i det sydvestlige hjørne af Rådhuspladsen, som ligger i skygge det meste af dagen. **2**

Bymidten vs. Legoland/Lalandia

ill. 43

ill. 44

ill. 45

ill. 46

Her ses Billund Bymidte stillet op overfor de to hovedturistattraktioner i Billund, LEGOLAND og Lalandia.
Hvor bymidtens byrum er afvisende og stort set menneskетomme, sprudler LEGOLAND og Lalandia af liv og farver.

vs.

ill. 47

Problemformulering

Problemformuleringen er udarbejdet på baggrund af analysearbejdet og lyder som følger:

> ***Hvordan skabes en stedsspecifik IDENTITET og stærk SAMMENHÆNG i Billund Bymidte, som, med fokus på BØRN og BØRNEFAMILIER, kan danne ramme om byens liv – med hensyn til både indbyggere og besøgende?***
>
> ***Hvordan kan dette endvidere løses, så det ved hjælp af andre VIRKEMIDLER, end brugt ved byens nuværende familiedestinationer, kan give brugerne en anden OPLEVELSE i bymidten?***
>
> ***Hvordan løses samtidig problemet med de mange biler og parkeringspladser, der optager bymidtens rum?***

Afgrænsning

I dette projekt benyttes der ikke bæredygtige principper - hverken klimatiske, sociale eller økonomiske.
Der ses generelt bort fra de økonomiske aspekter i forhold til tilblivelsen af designforslaget. Dog er der, i forhold til ønsket om at lave et realistisk projekt, foretaget vurderinger af løsninger og brugen af materialer.

TEORI

I det følgende diskuteres de tre forskellige byplan/urban design teorier, som projektet, med udgangspunkt i problemformuleringen, tager sit teoretiske afsæt i.
Først fremstilles og diskuteres byrumsteori omkring bedre byrum, med udgangspunkt i udviklingsprojektet 'Bedre Byrum's 8 relevante kvalitetsaspekter samt Jan Gehls 12 væsentlige kvalitetskriterier, i forhold til at skabe gode byrum og sammenhæng i byen.
Efterfølgende fremstilles og diskuteres forskellige teoretiske tanker omkring performative byrum med fokus på at skabe identitet og oplevelser i byen.
Til sidst, som en uddybning af en selvstændig kategori under performative byrum, fremstilles og diskuteres forskellige syn og vinkler på leg og læring i forhold til byen og dens rum med fokus på aktiviteter henvendt til børn.
Det er målet med disse tre forskellige teoretiske fremstillinger og diskussioner at sætte scenen for, hvad der videre skal fokuseres på i registreringsdelen og hvilke parametre og redskaber, der skal overvejes og bruges i udviklingen af designet.

Bedre Byrum

Udviklingsprojektet 'Bedre Byrum' fra 2002 af Fonden Realdania har haft fokus på kvaliteten af danske byrum. Jan Gehl og Stig L. Andersson var faglige rådgivere på projektet, som skulle bidrage til at skabe inspirerende og levende byrum i Danmark. Intentionerne med 'Bedre Byrum' var at udvikle en række projektforløb, hvor danske kommuner, faglige eksperter og byens borgere blev inddraget i en praksis omkring udformning og programmering af byens forskellige rum og landskaber. Landets kommuner blev inviteret til at deltage i en idéfase, hvor en vision for et bedre byrum skulle formuleres af hver kommune. Med medfinansiering fra Fonden Realdania blev 23 af oplæggene udvalgt til at blive videreudviklet til projektforslag over en periode på tre måneder. De udvalgte projekter blev derefter bedømt for at finde de forslag, som skulle udvikles og realiseres.
Det væsentligste kriterium, for at et byrum kunne deltage i projektet, var, at det var et sted, hvor byens borgere færdedes og opholdt sig. [Andersson, 2002: 3]
Projektets ønsker blev formuleret således: " 'Bedre Byrum' ønsker at fremme et andet syn på byens rum… Rum, som bringer bygning og omgivelser ind i en fælles vejrtrækning og indgår som forudsætningen for arkitektonisk sammenhæng i byerne. Rum, der giver brugerne oplevelser af sanselighed, af forandring, af natur og af stoflighed." [Andersson, 2002: 4]
I programmet for projektet var der opstillet 8 kvalitetsaspekter, som de forskellige byrumsforslag blev vurderet ud fra i forhold til, hvorvidt de tog stilling til disse aspekter og kombinerede dem på meningsfulde måder. [Andersson, 2002: 4]
Disse kvalitetsaspekter findes relevante i dagens byrumsdesign og vil, sammen med Jan Gehls '12 Væsentlige Kvalitetskriterier', være omdrejningspunktet for dette afsnit om bedre byrumsteori, hvor målet er at skabe byrum af god kvalitet.

De 8 kvalitetsaspekter fra 'Bedre Byrum' er her gengivet i en kort version:

Følelsen af samhørighed
Det bedre byrum refererer til socialt fællesskab og danner rammer om integration. F.eks. integration mellem ude og inde og mellem forskellige former for kulturel udfoldelse.

Imødekommenhed
Det bedre byrum udfordrer og åbner for forskellige typer af gøremål. Det er formet med omtanke, så det kan anvendes hele året, og så man føler sig veltilpas i det.

Foranderlighed
Det bedre byrum er dynamisk og tilbyder brugeren en forskellig oplevelse fra gang til gang, enten i kraft af dets evne til at rumme skiftende indhold eller i kraft af dets fysiske fremtoning.

Sanselighed
Det bedre byrum pirrer den menneskelige natur og giver en følelse af at noget særligt er på færde. Selv det mest sanseløve menneske bliver stimuleret og får sine sanser skærpet og inviteres til at tage stilling.

Synlige forskelle
Det bedre byrum skiller sig ud. Her kan forskellen have sit udtryk i noget rent fysisk, i form af skiftende materialer, eller den kan være en stemning, der gradvist aftager, jo længere man fjerner sig fra rummet.

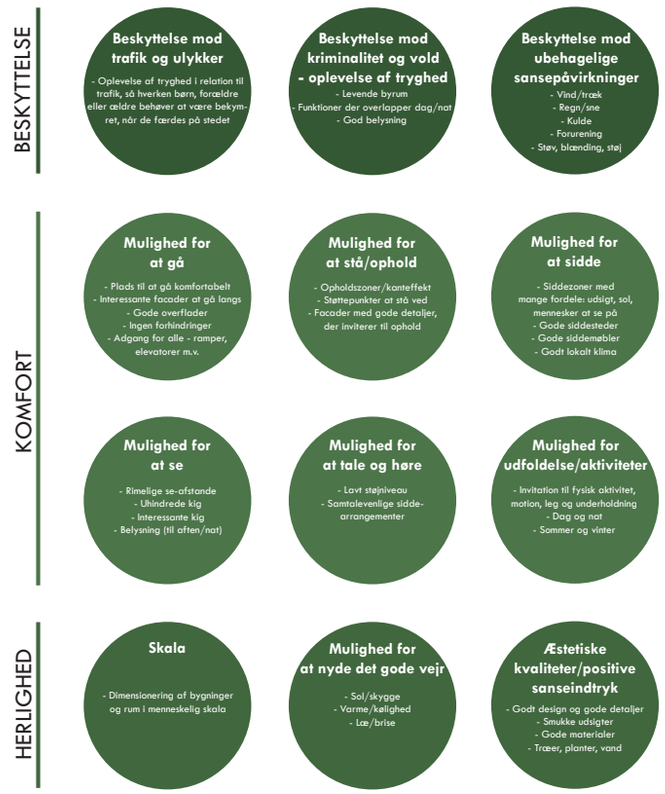
Naturens aflæselighed
Det bedre byrum maksimerer oplevelsen af natur ved vejrets, lysets, døgnrytmens og årstidernes indvirkning på dets elementer, så man fornemmer omgivelserne, luften, duftene, lydene, farverne og materialernes stoflighed. Naturen er til stede.

Umiddelbar forståelighed
Det bedre byrum manipulerer ikke, men er logisk. Brugeren ved, hvad han/hun har at forholde sig til og føler sig ikke snydt i sin oplevelse. Materialer og stofligheder tager sig ud som det, de er.

Noget på hjertet
Det bedre byrum udtrykker en syntese mellem tanken og handlingen. Det fremstår som en kollektiv løsning, der er båret af én idé frem for enighed.
[Andersson, 2002: 4-5]
Afhængig af hvilket slags byrum der ønskes, er disse 8 kvalitetsaspekter alle vigtige på hver deres måde. Nogen af aspekterne er dog ret forskellige. Er der et specielt budskab, der ønskes udtrykt gennem byrummet, ønskes det, at brugerne tager stilling til deres omgivelser eller får nye oplevelser fra gang til gang? Disse er ikke nødvendigvis ønsker og design, der spiller sammen. Fokus kunne eventuelt nøjes med at ligge på ét eller få af aspekterne.

Den danske arkitekt Jan Gehl har på baggrund af forskning og undersøgelser også opstillet en liste bestående af 12 væsentlige kvalitetskriterier for menneskers brug af byens rum. Se ill. 48.
De 12 kvalitetskriterier er inddelt i tre kategorier: Beskyttelse, Komfort og Herlighed. Under kategorien Beskyttelse vurderes der, hvor beskyttende et byrum er i forhold til trafik og ulykker, kriminalitet og vold og ubehagelige sansepåvirkninger. Næste kategori, Komfort, vurderer mulighederne for at gå, stå og sidde, se, tale og høre og for udfoldelse og aktiviteter i byrummet. Den sidste kategori, Herlighed, vurderer om bygninger og rum er dimensioneret i forhold til den menneskelige skala, om der er mulighed for at nyde det gode vejr, og om der er æstetiske kvaliteter og positive sanseindtryk til stede i byrummet.
Jo flere af disse 12 punkter, et byrum opfylder, jo mere kvalitet har et byrum i følge Jan Gehl. Han mener, at disse kvalitetskriterier er med til at skabe gode byrum, hvor folk gerne vil opholde sig, og dermed skabes der mere byliv. Enkeltvis er kvalitetskriterierne dog ikke nok til at opnå det gode byrum, da de helst skal samles til en smukt gennemarbejdet arkitektonisk helhed. [Gehl, 2006: 106]

Opsummering
Både projektet 'Bedre Byrum' og Jan Gehl har opstillet nogle meget konkrete kriterier for, hvad et godt byrum er og skal indeholde. Hvor Jan Gehl fokuserer en del på trykhed, gode og komfortable flader og elementer samt på skala og kun meget lidt på æstetik og sanseindtryk, har 'Bedre Byrum' i højere grad fokus på stoflighed, foranderlige elementer, sanselighed samt natur i byrummet.
I det følgende afsnit ses der nærmere på, hvordan en sådan sanselighed gennem performativ byrumsdesign eventuelt kan komme til udtryk som konkrete elementer i byrummet og samtidig skabe oplevelser.
I designet og planlægningen af det gode byrum skal det dog her til sidst huskes, at der aldrig er en fast facitliste med kun én rigtig løsning og, at disse kriterier og aspekter ikke nødvendigvis allesammen skal implementeres.



ill. 48

Performative Byrum

Med 'Performative byrum' menes der i denne sammenhæng byrum og byrumsdesign, der bidrager til og/eller skaber en form for interaktion, og som derudover giver grundlag for oplevelser og medvirker til at skabe et steds identitet.
Hvordan rum opleves, påvirker brugen af dem. Hvad en oplevelse er, og hvordan en oplevelse i et byrum både kan forstærke interaktionen mellem det og dets brugere, forstærke sanseoplevelserne samt give et byrum en klar identitet, vil der blive set nærmere på i dette afsnit, hvor forskellige teoretiske tanker omkring emnet vil blive fremstillet.

Oplevelser og sanserne
En oplevelse defineres som værende en hændelse eller begivenhed, en person enten deltager i eller er vidne til, eller hvor en person udsættes for en påvirkning. [ordbogen.com]
I 'Wienermelange: "Hjemlighed og Fremmedhed -den æstetiske tilrettelæggelse af oplevelser i byrummet' giver Christian Jantzen og Mikael Vetner en nærmere beskrivelse af 'oplevelsen'. De anser en oplevelse som værende et sammensat psykologisk fænomen med mange forskellige aspekter, som bevirker at vores sindsstemning ændrer sig, når vi f.eks. oplever noget glædeligt, sørgeligt eller overraskende. Derudover mener de, at en oplevelse er erfaringen af at være kropslig tilstede i en situation. At oplevelsen opstår, når man er i kropsligt nærvær, og ikke som betingede reflekser, da det er i den sansende krop at oplevelsen har sit udspring. Jantzen og Vetner definerer oplevelser som sanselige, emotionelle og kognitive ændringer i vores organisme, som er knyttet til den situation, hvori der opleves. [Jantzen og Vetner, 2010: 1-5]
Begrebet 'oplevelse' er meget bred i sin definition, men er ifølge Jantzen og Vetner forbundet med vores sanser og vores sansende krop. I byrummet vil lysscætning, beplantning, rumligheder, brugen af vand samt forskellige aktiviteter eksempelvis kunne medvirke til at brugernes sanser bliver skærpet og oplevelser dannes, som i større eller mindre grad gør brugerne opmærksomme på dem selv og deres omgivelser. Samtidig kan disse elementer have indflydelse på et byrums identitet.

Om performative byrum og oplevelser står der i værket 'Experience City.DK' beskrevet: "Nye performative byrum udvikles, hvor fokus er at skabe aktivitet, bevægelse, leg og læring samt give sanselige og måske også spirituelle oplevelser, der giver anledning til refleksion og eftertanke." [Marling, Kiib og Jensen, 2009: 11] For det performative byrum er disse væsentlige elementer, hvori oplevelsen og det sanselige spiller en stor rolle, og det performative byrum har altså til mål at kunne benyttes i mange forskellige sammenhæng og til mange forskellige formål. Det performative byrum kan dermed tilhøre flere kategorier, i forhold til hvilken slags oplevelse byrummet ønsker at tilbyde brugerne. Kategorierne kan være følgende:

Læringsrum – her formidler byrummet eksempelvis historie og kulturel integration og kan danne rammerne for, at en læringsproces kan finde sted.

Bevægelses-/deltagelsesrum – her opfordrer byrummet til aktiv brug i form af leg og sport.
Sanse-/oplevelsesrum – her arbejdes der med lys, lyd, vand og kunst, og byrummet kan ofte også fungere som scene for optræden og forestillinger.
Interaktive rum – her kan facader og belægninger eksempelvis interagere via mobil- eller censorteknologi.
[Marling, Kiib og Jensen, 2009: 27-28]

Mange danske kommuner har i de seneste ti år etableret performative byrum. Her har det især været sanse-/oplevelsesrummet der er blevet vægtet højt. [Marling, Kiib og Jensen, 2009: 27] Om emnet skriver Gitte Marling: "… andre aspekter, som bliver mere og mere påtrængende, er at skabe oplevelser for alle sanser. Det kan være at skabe en oplevelse af ro og afslappethed, eller en oplevelse af bevægelse, fest og farver. Det kan også være oplevelser, der skærper vores nysgerrighed og undren." [Marling, Kiib og Jensen, 2009: 31-32]
Nye opdagelser og overraskende elementer i byrummet kan eventuelt være med til at forstærke grundlaget for disse oplevelser og skabe refleksion.

Oplevelsesbehov og hverdagsliv i byen

”Både i Danmark og på verdensplan er der en markant stigning i forbrugernes efterspørgsel efter oplevelser.” [Lund m.fl., 2005: 10] Den samme opfattelse, af hvad forbrugerne efterspørg og hvor udviklingen går hen af, har Dorte Skot-Hansen: ”Oplevelse er… blevet et stadigt stigende behov i et samfund, hvor overlevelse er sikret og oplysning blevet alment tilgængelig.” [Skot-Hansen, 2007: 11]

Dorte Skot-Hansen stiller også, i bogen 'Byen som scene – kultur- og byplanlægning i oplevelsessamfundet', det væsentlige spørgsmål: ”… hvordan kan man gøre byen til et oplevelsesrum for sine egne borgere, herunder også de mere marginaliserede eller svage grupper? Her tænker jeg ikke på udviklingen af egentlige temaparker eller tivolier, selvom de også er til glæde for de lokale, men snarere på udviklingen af offentlige, ikke-kommercielle rum med oplevelsesmæssige og æstetiske kvaliteter, der udfordrer borgerne i deres hverdagsliv.” [Skot-Hansen, 2007: 40] Og hun fortsætter: ”Byrummene må tænkes som en helhed, hvor behovene hos byens forskellige sociale grupperinger og segmenter medtænkes, og mulighederne for oplevelser på mange planer udfoldes – æstetisk, fysisk og socialt… Men iscenesættelsen kan også ske til glæde for beboere og besøgende på én gang, sådan som det f.eks. ses i Barcelona...” [Skot-Hansen, 2007: 47] Den optimale løsning, efter Dorte Skot-Hansens mening, er altså at skabe rammer for oplevelser i byen i form af iscenesatte oplevelsesrum, som både kan henvende sig til turister og beboere – skabe rammer hvori begge parters behov bliver tilgodeset.

I 'Følelsesfabrikken' skriver Jacob Lund også om oplevelsens rolle i byen - her dog i forhold til byen som bevægelsesflade: ”At bevæge sig gennem byen handler ikke længere kun om at komme fra a til b, men om at opleve undervejs.” [Lund m.fl., 2005: 79] Der er altså et ønske fra brugernes side om, at kunne kombinere den daglige færden i byen med mulighed for at få mange oplevelser.

Arkitekturens og designets rolle

I bogen 'Brandscapes –Architecture in the Experience Economy' kommer Anna Klingmann ind på Bernd Schmitts 'strategiske erfaringsmoduler', som kan anvendes både som kriterier i design af marketingskampagner og i en arkitektonisk designproces, for at inspirere til at arbejde med et bredt felt af oplevelser. Der nævnes fire moduler, som har hver deres fokusområde: Sanse, Føle, Tænke og Handle. Det femte modul, Relatere, er en sammenfatning af de fire første moduler. [Klingmann, 2007: 47-50] Disse moduler vil også kunne indtænkes i arbejdet med byrumsdesign, hvor især Sanse-modulet vil kunne bruges til at skabe sanselige byrum, hvor sanseoplevelser gennem syn, lyd, berøring og lugt kunne være i fokus.

Ifølge Anna Klingmann opstår en ”rigtig” oplevelse først der, hvor offentligheden bliver engageret på det sansemæssige plan. [Klingmann, 2007: 51] Hun bruger her Disneyland som eksempel på et “ucægte” område, som hverken giver plads til forandring eller sanselig og individuel fortolkning. ”The responsibility for architects today evidently lies in the creation of intense urban experiences that allow for the formation of collective experiences without the overdetermination and exclusivity that is so prevalent in the Disney projects.” [Klingmann, 2007: 80] I dette projekts kontekst er det LEGOLAND og Lalandia, der er Billunds 'Disneylands'. De er begge eksempler på det, Anna Klingmann omtaler som “ucægte” og overplanlagte områder. Hun beskriver yderligere behovet for det “ægte” i sin artikel 'Creative Brandscapes – Heroes with Flaws': ”… we are developing a growing hunger for the ”real”. Consumers in a world filled with deliberately and sensationally staged experiences -an unreal or fantasy world- increasingly make their purchases based on how real they perceive an offering to be.” [Kiib, 2010: 38]

Hvis ønsket ikke er at skabe et “Disneyland” skal der dermed gøres plads til spontane, sanselige og ikke-planlagte oplevelser i byrummet.

Den rigtige balance

Den rigtige balance mellem hverdagslivet og specielle events i byen er vigtig for et harmonisk byliv. Tracy Metz udtrykker her hendes skepsis vedrørende overfloden af aktiviteter i byen i forhold til udviklingen i Holland: ”Never before has the Netherlands had so many events and festivals, so many shopping Sundays, so many parties, second homes, ski slops, megacinemas, kids paradises and stadiums… The influence of all these activities on our environment is also becoming more visible.” [Metz, 2002: 8] Tracy Metz minder os derudover om at huske de daglige brugere i udviklingen af byens rum. ”Many cities seem to attach more importance to their new image as Event Cities targeting visitors, than to providing the basic amenities of life for the inhabitants they already have.” [Metz m.fl., 2007: 24-25]

Opsummering

Udbuddet af oplevelser og performative byrum i en by bør altså ikke kun målrettes turister, ved f.eks. at omdanne en by til én stor “ucægte” endagsforlystelsespark, men i særdeleshed også henvende sig til byens beboere og deres daglige liv. Gennem sanselige byrum kan der ved brug af lyd, lys, vand, beplantning, overflader m.v. skabes specielle oplevelser i byen, hvor brugeren kan have mulighed for at blive aktiveret og interagere med byrummet. Samtidig kan sanselige byrum medføre en stærk stedsidentitet, da de kan give brugerne specielle indtryk og oplevelser, som knytter sig til byrummene.

Leg & Læring

I forlængelse af det foregående afsnit, som omhandlede 'Performative Byrum', vil der i dette afsnit blive set nærmere på leg og læring og på aspekterne omkring denne performative underkategori i byrummet. I det forrige afsnit kom leg og læring i byrummet til udtrykt som henholdsvis 'læringsrum' og 'bevægelses-/deltagelsesrum', og Bernd Schmitts' moduler 'tænke' og 'handle', kan derudover også dække over leg og læring. I dette afsnit gennemgås leg og læring som en selvstændig, teoretisk tilgangsvinkel, hvor forskellige syn på emnet i forhold til byen og dens rum vil blive fremstillet.

Leg

Det kan først og fremmest slås fast, at udtrykket 'leg' har mange forskellige definitioner og skal forstås bredt, som Quentin Stevens også skriver i 'The Ludic City – Exploring the potential of public spaces': "Scholars and players use the term 'play' to describe a great variety of practices and objectives. The meaning and purpose of play differs between individuals and between situations." [Stevens, 2007: 26] Altså er det fuldstændig individuelt, hvordan et individ vil definere det 'at lege'. Derudover formulerer Quentin Stevens legens rolle i byen således: "Play is an important but largely neglected aspect of people's experience of urban society and urban space... Play reveals the potentials that public spaces offer." [Stevens, 2007: 1] Og byrummenes rolle i forhold til at lege beskriver han ligeledes: "The experience of urban space is characterised by multiplicity, ambiguity and contradiction, the unpredictable and the unfamiliar. In these ways, urban public space provides a special realm for play." [Stevens, 2007: 23] "Play concentrates attention on practices which have a dialectical relation to the order, fixity and functional and semiotic determinism of built form." [Stevens, 2007: 1] Ifølge Quentin Stevens kan selve et byrums natur og udformning i den grad lægge op til udfoldelse, kreativitet, leg og overraskelser.

I indledningen til bogen 'Idrættens fornemmelse for byrum' skriver formanden for Lokale- og Anlægsfonden, Hans Toft, at det er ønsket gennem idéer og inspiration at skabe "aktive" byrum. Han nævner herefter forskellige midler, der kunne tages i brug for at opnå dette: "Forholdsvis enkle foranstaltninger som belægning, belysning, afskærmning, overdækning og redskaber kan åbne for overraskende muligheder… hvis byrummet skal indbyde til idrætsaktiviteter og anden rekreativ udfoldelse." [Andersson, 2004: 7] Bogen som ellers er skrevet af Stig L. Andersson og Svava Riesto retter fokus mod, at borgerne ikke nødvendigvis ønsker store idrætsanlæg i byen men i stedet ønsker byrum, som kan rumme mange forskellige funktioner og aktiviteter, hvor alle har mulighed for at udfolde sig. [Andersson, 2004: 9] Det gode byrum, skriver de, udfordrer konstant brugerne. Udformningen af et byrum skal dermed være åben for tolkning og åben for, at forskellige aktiviteter kan finde sted. Dette mener Stig L. Andersson og Svava Riesto gøres ved at arbejde med overflader i form af belægning, belysning, kanter m.v. Deres undersøgelser viser også, at forskellige typer belægning og inventar er helt konkrete forudsætninger for de fleste byrumsidrætter og ofte fungerer som afsæt for aktiviteter i byen. [Andersson, 2004: 69-70]

Henning Eichberg bruger begrebet 'experiential spaces' (oplevelsesrum), hvorunder han beskriver tre typer idrætsrum i byen: Præstationsrummet, Det Rekreative Rum og Kropsoplevelsens Rum. Samme idræt kan udøves på tre idealtypiske måder med enten resultater, sundhed eller oplevelse i fokus. En nærmere beskrivelse af de tre rums indhold ses i hans diagram ill. 50, hvor det også fremgår, at Kropsoplevelsens Rummet dækker over leg samt sjove og sanselige aktiviteter i byen. [Andersson, 2004: 11]

I sin tolkning og arbejde med byen og dens rum har Jan Gehl også fokus på legen: "Byen er også et sted, hvor borgerne leger. Vand tiltrækker ofte børn… Byens bilfri gader, pladser og parker er fulde af muligheder for leg." [Gehl, 2006: 102] At tiderne og byerne har ændret sig, ser Jan Gehl tydeligt. "Der spilles, synges, danses, leges og dyrkes sport som aldrig før i byens rum." [Gehl, 2010: 168]
I forhold til planlægningen af sport og leg i byens rum skriver

han videre: ”Gode byer har indbyggede tilbud om leg og udfoldelse. De enkle løsninger er ofte de mest vellykkede.” [Gehl, 2010: 169]

Læring

I dette kapitel er det dog vigtigt ikke kun at se på legen i byens rum men også på mulighederne for læring i forbindelse med legen.

Ifølge bogen ‘Experience city.dk’ dækker ‘læringsrum’ over rum, hvor en formidling af historie, kulturel integration og/eller socialudveksling kan finde sted og er en beskrivelse af rum og steder, der er udformet og designet med fokus på at skabe rammer om en formel eller uformel læring eller en kombination af disse.

Undersøgelser viser, at ‘læringsrummet’ er dét af de tre slags byrum, hvor der gøres brug af vand, lys, musik e.l., som der findes færrest af i Danmark (‘sanse-/oplevelsesrummet’ og ‘bevægelses-/deltagelsesrummet’ er de to øvrige). [Marling, 2009: 27] Læring er altså ikke det, der er i fokus hos de danske kommuner, når nye byrum skal skabes.

Den amerikanske psykolog, Professor David Kolb, står bag ‘Kolbs læringscirkel’, hvor han beskriver læring som en cirkulær proces.

Om læring siger han: “Når vi lærer noget, gør vi det igennem forskellige aktiviteter. Vi indhenter viden gennem oplevelser eller ved at blive præsenteret for forskellige begreber og modeller, og vi omdanner denne viden ved at tænke over den eller ved at prøve den i forhold til vores omverden.” [lillearden.dk/paed/teori.htm]

Ifølge David Kolb indeholder læring følgende fire elementer (se også ill. 49):

- Konkrete oplevelser og erfaringer
- Refleksion/eftertanke og observation
- Abstrakt begrebsliggørelse
- Aktiv afprøvning/eksperimenteren

Læring er bl.a kendetegnet ved at:

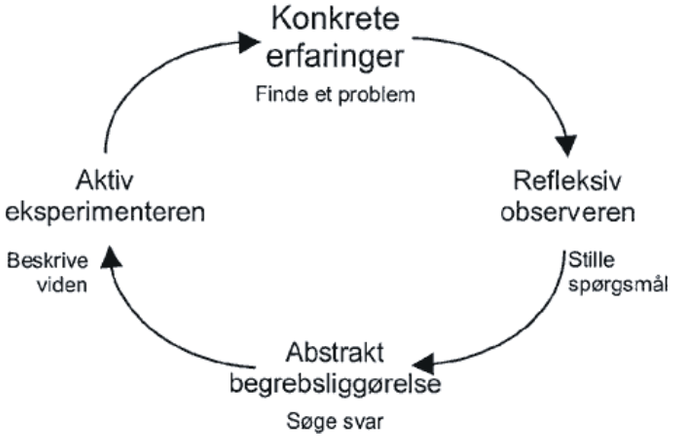
- være en sammenhængende proces, der er baseret på erfaring
- involvere udveksling mellem person og omgivelser
- være en helhedspræget tilgang til verden, som derfor både omfatter følelse, tænkning, perception og handling
- være en proces, der udvikler erkendelse

[lillearden.dk/paed/teori.htm]

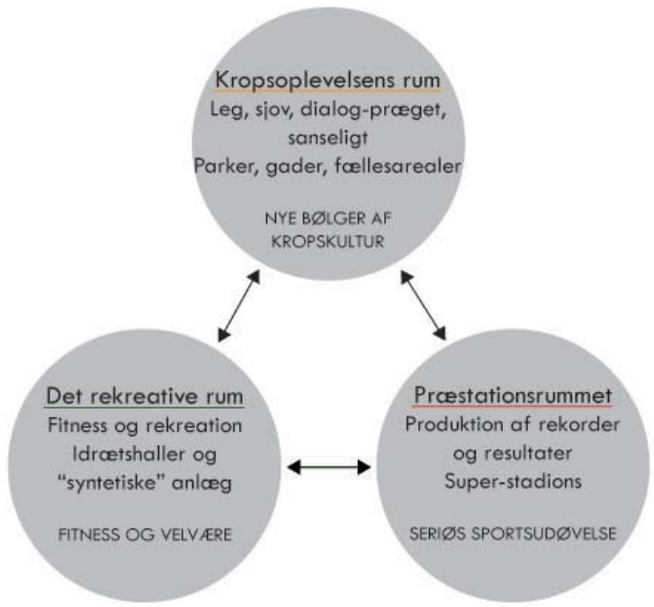
I læringsprocessen sker der altså en form for interaktion, hvor vores forskellige sanser og følelser blandt andet inddrages.

Opsummering

Leg kan altså forstås bredt, og her som indbegrebet af de oplevelser man kan få i det offentlige rum af både aktiv og mindre aktiv karakter. Byrum bør inspirere til disse oplevelser. Læringen i forbindelsen med legen ligger i den legende tilgang til at danne sine egne erfaringer og oplevelser, reflektere over dem og prøve dem af. Et byrum skal kunne rumme mange forskellige typer brugere og skal skabe rum for uforudsigelighed og kreativitet. Det skal kunne indtages af disse brugere og benyttes som de ønsker, for på den måde at kunne gøre det til deres frirum og legeplads, hvor kreativitet og oplevelse er i fokus.



ill. 49



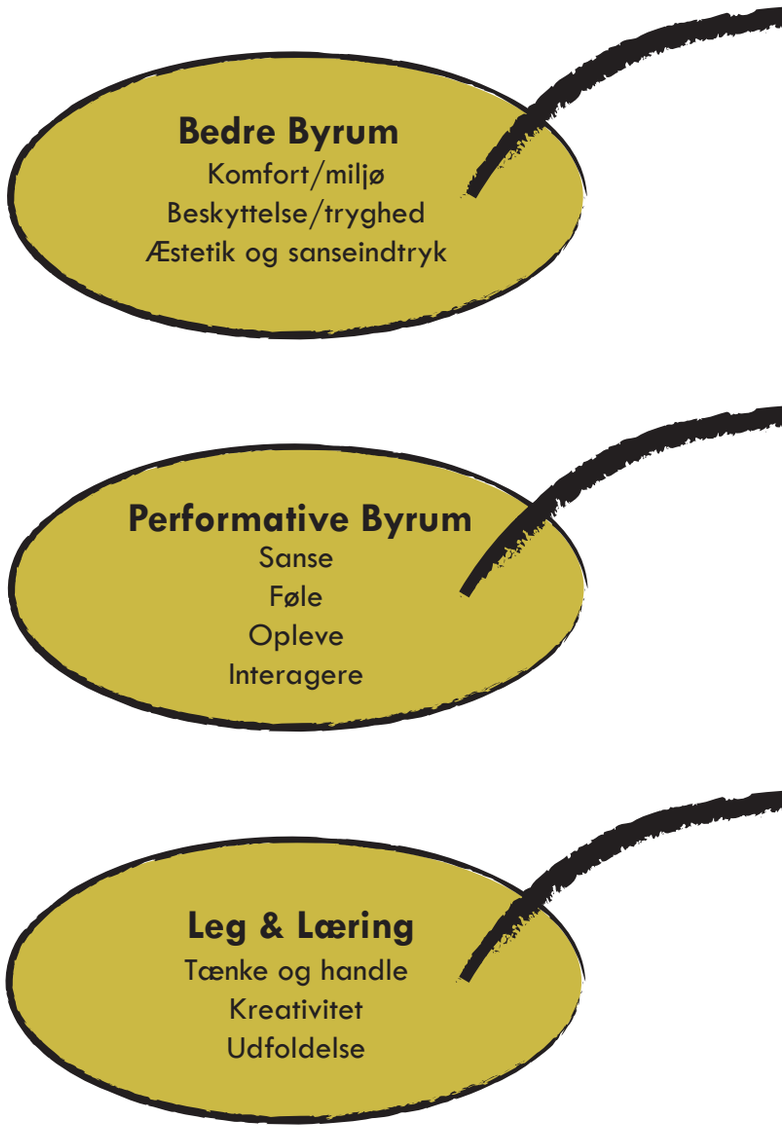
ill. 50

Teoriopsamling

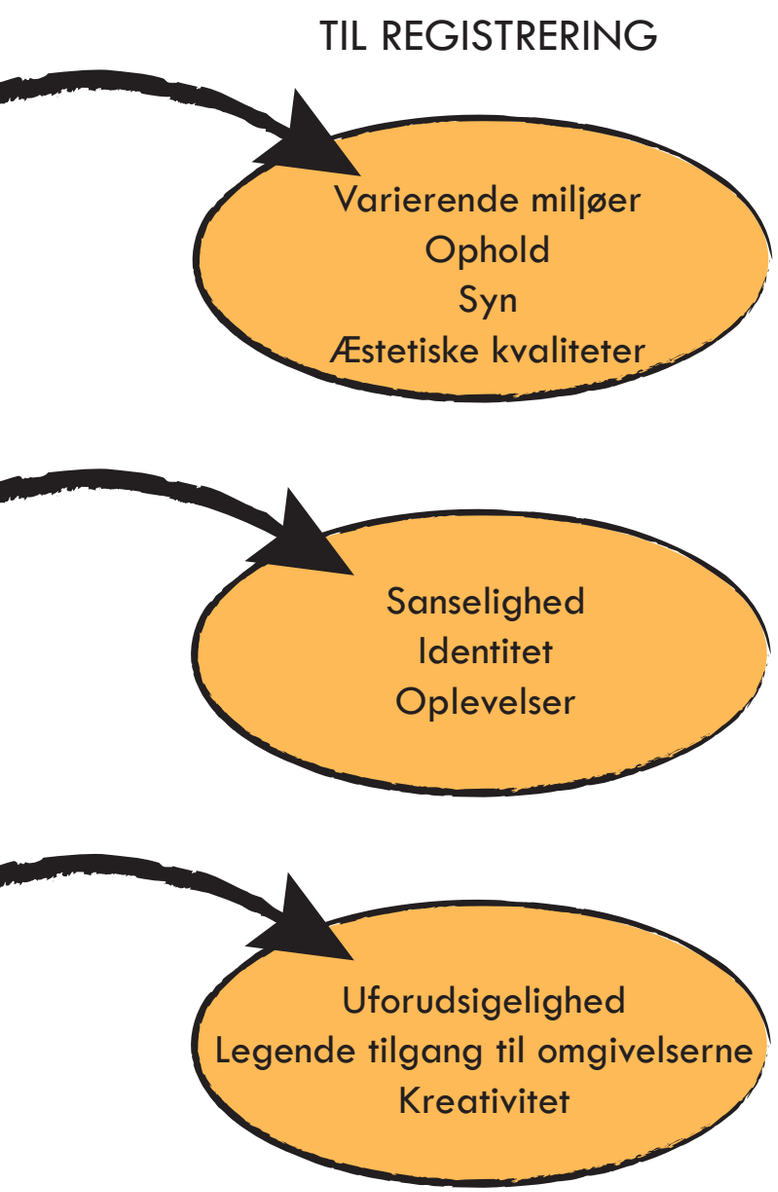
Ud fra de tre teoretiske fremstillinger og diskussioner videreføres de væsentligste aspekter fra teorien til registreringsdelen.

I 'Bedre Byrum'-afsnittet blev der opstillet flere relevante kriterier for, hvad et godt byrum er og skal indeholde. Flere af disse forskellige aspekter kan tages med videre i en nærmere registrering af Billund Bymidte. Her er det især de mere æstetiske kriterier, fra udviklingsprojektet 'Bedre Byrum', som Imødekommenhed, Foranderlighed og Naturens Aflæselighed, der, i forhold til at bringe skiftende funktioner og elementer i spil i byrummene, findes spændende og aktuelle at arbejde videre med. Derudover vurderes Jan Gehls syn på gode løsninger indefor ophold, mulighederne for at se og æstetiske kvaliteter i byrummet også at være væsentlige at videreføre i registreringsdelen for at fokusere på at skabe gode detaljer, kig, opholdsmuligheder og sammenhænge.
I afsnittet 'Performative Byrum' blev det klart, at sanselighed ofte er en hovedingrediens i dét at skabe anderledes oplevelser i byrummet for brugeren. Sanserne og sanselighed er derfor vigtige at videreføre herfra, da disse også både kan føre til en stærk steds-identitet og mulighed for interaktion.
Leg og læring i byrummet kommer af oplevelser af en mere specifik karakter indenfor disse to felter. Fra 'Leg & Læring' skal der videre fokuseres på programmer og aktiviteter i byrummet, som giver mulighed for at lege og have en legende tilgang til dét at opleve og lære. Der skal gøres plads til denne form for aktiviteter, hvor uforudsigelighed, udfoldelse samt kreativitet får lov at spille en større rolle i byen.

FRA TEORI



ill. 51



Diagrammet her skal ses som en model for, hvordan opgaven, med at løse projektets problemformulering, gribes an og føres videre til registreringsdelen på baggrund af det teoretiske afsæt.

I det følgende præsenteres resultaterne af registreringer foretaget i Billund Bymidte. Registreringerne tager udgangspunkt i metoden 'at-gå-i-cirkler', hvor der undervejs fokuseres på de udvalgte aspekter videreført fra teoridelen.
Registreringerne leder til projektområdet, der ønskes at arbejde videre med.

REGIS

STRERING

At gå i cirkler

‘At-gå-i-cirkler’ er oprindelig en metode af Richard Long fra hans bog ‘Walking in Circles’ fra 1991. Metoden er her benyttet for at opleve og se områder i Billund Bymidte fra en anden vinkel.
Metoden fungerer ved, at der indtegnes en cirkel på et kort, hvorefter denne cirkel-rute følges så præcist som muligt. Dette bevirker, at alternative ruter opdages, og at et anderledes billede af et område ofte opstår, da “bagsiden” af de oplagte og “ligetil” steder og ruter pludselig opleves og kommer til syne.
Tre cirkler er her blevet indtegnet på et kort over Billund Bymidte, hvorefter ruterne er blevet fulgt så godt som muligt i byen. Undervejs blev områderne og deres stemninger registreret med fokus på varierende miljøer, ophold, syn, æstetiske kvaliteter, sanselighed, identitet, oplevelser, uforudsigelighed, legende tilgang til omgivelserne samt kreativitet. Har områderne i stedet potentiale for nogen af de ovennævnte, registreres dette også. Hver cirkel-rute er vist med tilhørende fotos, hvorved registreringerne af de ovennævnte aspekter er placeret.

1:5000

ill. 52

ill. 53

1:1000

CIRKEL 2

ill. 54

CIRKEL 3

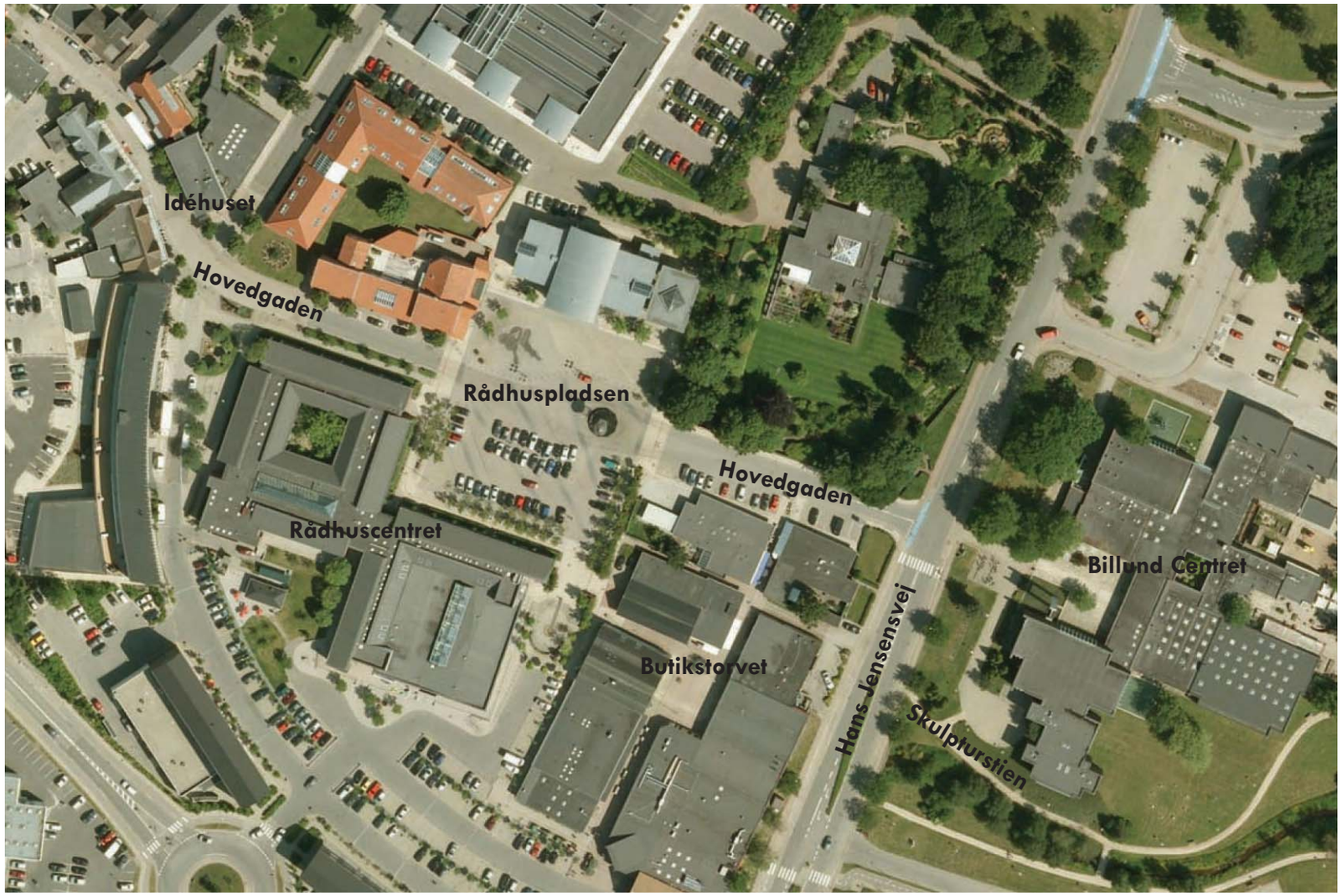
ill. 55

Projektområdet

Området der arbejdes er valgt på baggrund af kontekstanalysen og registreringer foretaget under 'At-gå-i-cirkler". Området dækker over byrummene omkring pladsen foran Billund Centret, den nordligste del af Butikstorvet, Rådhuspladsen ved Rådhuscentret samt pladsen ved vejkrydset på Hovedgaden mellem Rådhuscentret og LEGOs idéhus.

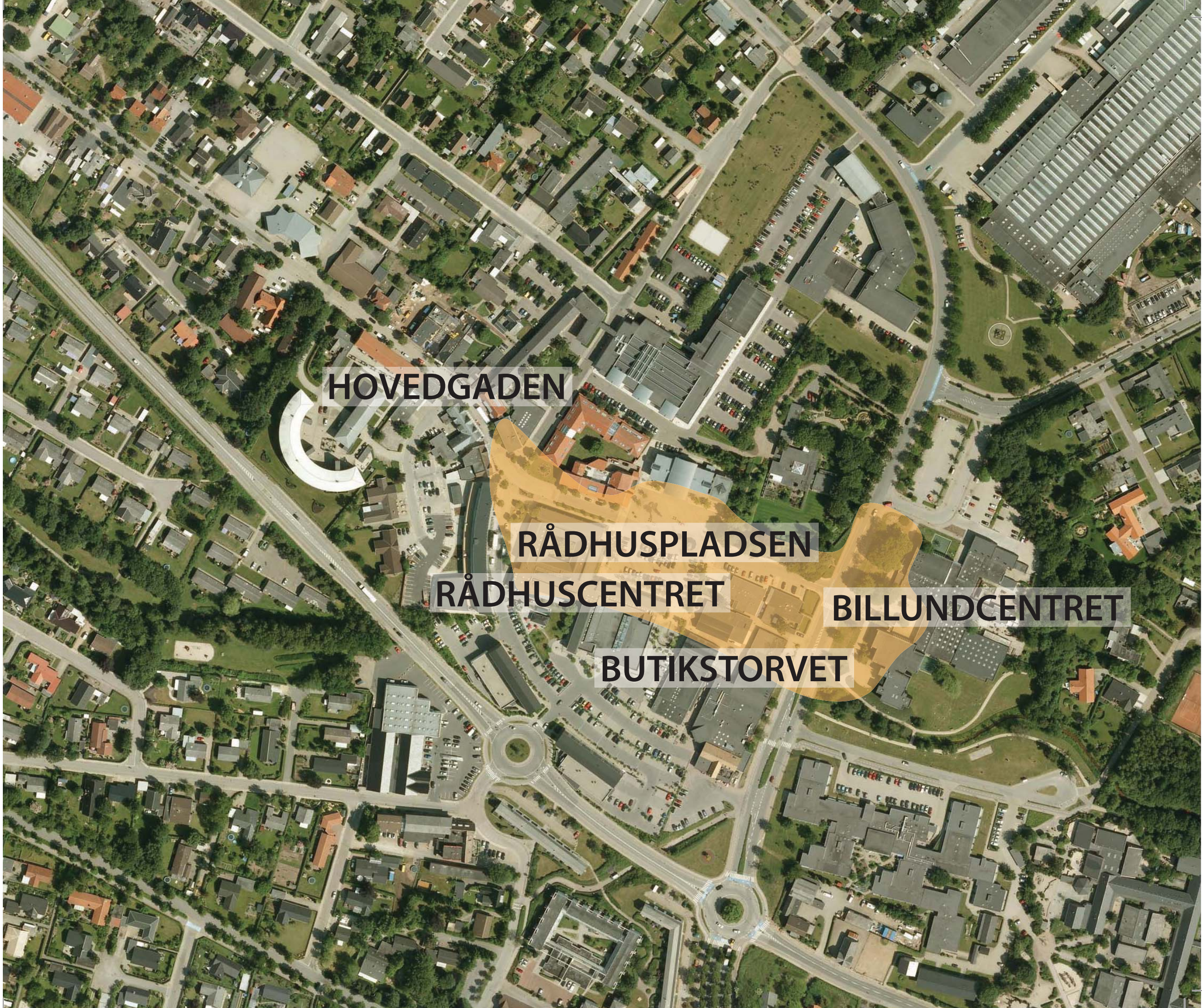
ill. 56

ill. 57



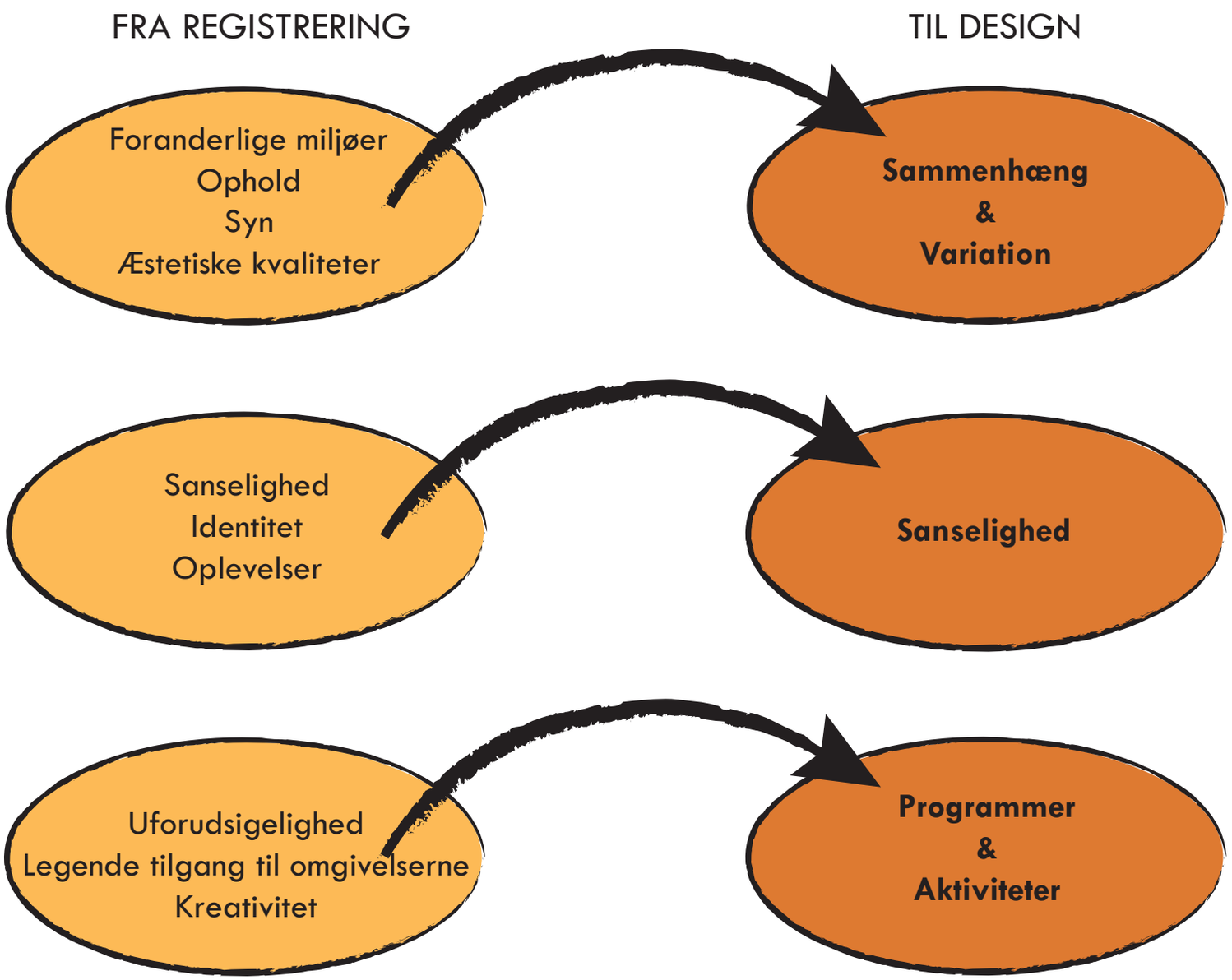
ill. 58

ill. 59


HOVEDGADEN
RÅDHUSPLADSEN
RÅDHUSCENTRET
BILLUNDCENTRET
BUTIKSTORVET

Registreringsopsamling

Som følge af registreringen og præciseringen af projektområdet har de 10 fokusaspekter, uddraget fra de tre teoriafsnit, ført til konkrete designparametre, der ønskes inddraget i den videre designproces. De tre designparametre er der fundet frem til ud fra problematikker og potentialer set i Billund Bymidte.



ill. 60

Designparametre

Sammenhæng & Variation

Ved brug af byinventar og flader at skabe sammenhæng, men samtidig variation, i projektområdet - med byens forskellige brugere for øje

Sanselighed

Gennem sanselige elementer i byrummet at give oplevelser og skabe stedsidentitet og mulighed for interaktion

Programmer & Aktiviteter

Gennem en legende tilgang til programmeringen af byrummet at henvende sig til børn og andre, der ønsker et frirum at udfolde sig i

VISION &

KONCEPT

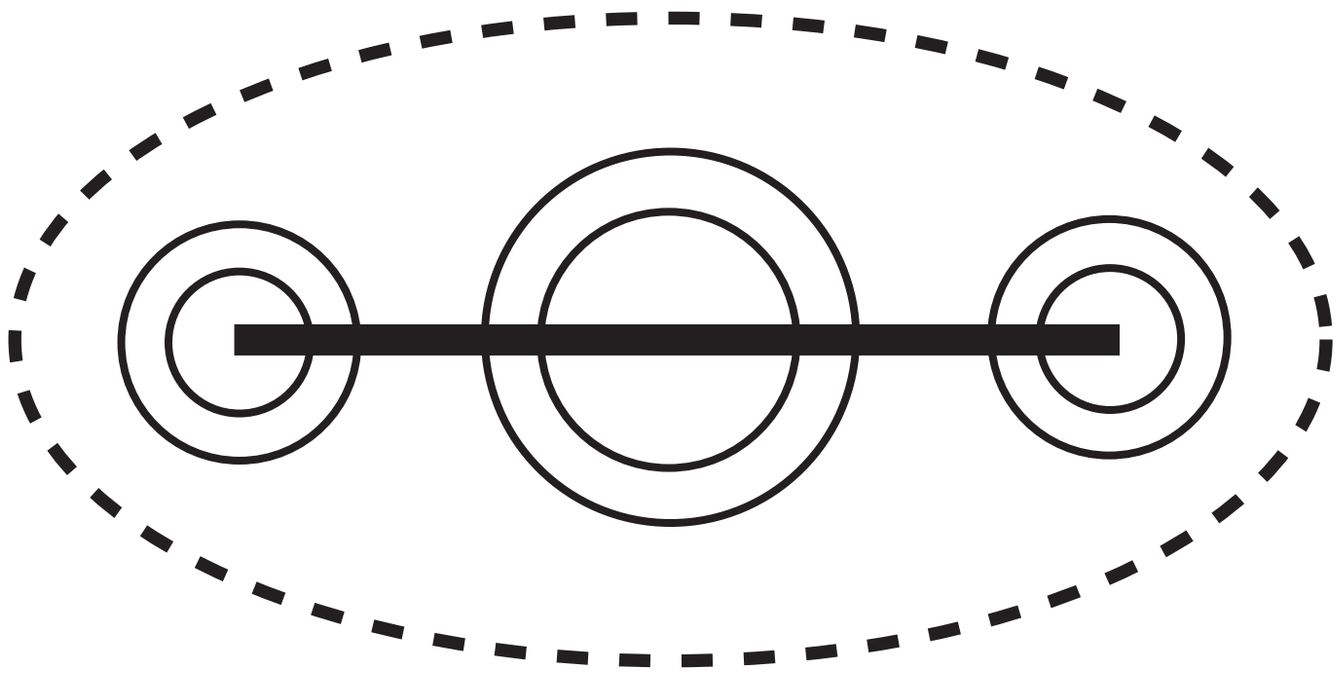
Vision

Planen for området i Billund Bymidte er at bearbejde BYRUMMENE, så der skabes en klar FORBINDELSE og SAMMENHÆNG mellem de tre pladser for at bidrage til en fornemmelse af et mere samlet centrum.

Med fokus på at BEARBEJDE Rådhuspladsen er ønsket at give Billund By et konkret og centraltplaceret CENTER med sin egen IDENTITET, der ved hjælp af rumlige og programmatiske virkemidler giver brugerne OPLEVELSER af forskellig art via PERFORMATIVE og SANSELIGE elementer i byrummet.

Med Billund som "Børnenes Hovedstad" for øje er ønsket derudover at lægge vægt på BØRN og BØRNEFAMILIER i valg af programmer og aktiviteter, men i DESIGNET også tage hensyn til, at Bymidten skal være et sted, hvor mødet mellem turister, de arbejdende og beboere kan finde sted, i omgivelser som både den besøgende og den daglige bruger kan finde INTERESSANTE og VARIERENDE.

Overordnede koncepter



ill. 61

Det ene overordnede koncept binder de tre hovedpladser i projektområdet sammen i en stærk forbindelse.

Bymidten ≠ Legoland/Lalandia →

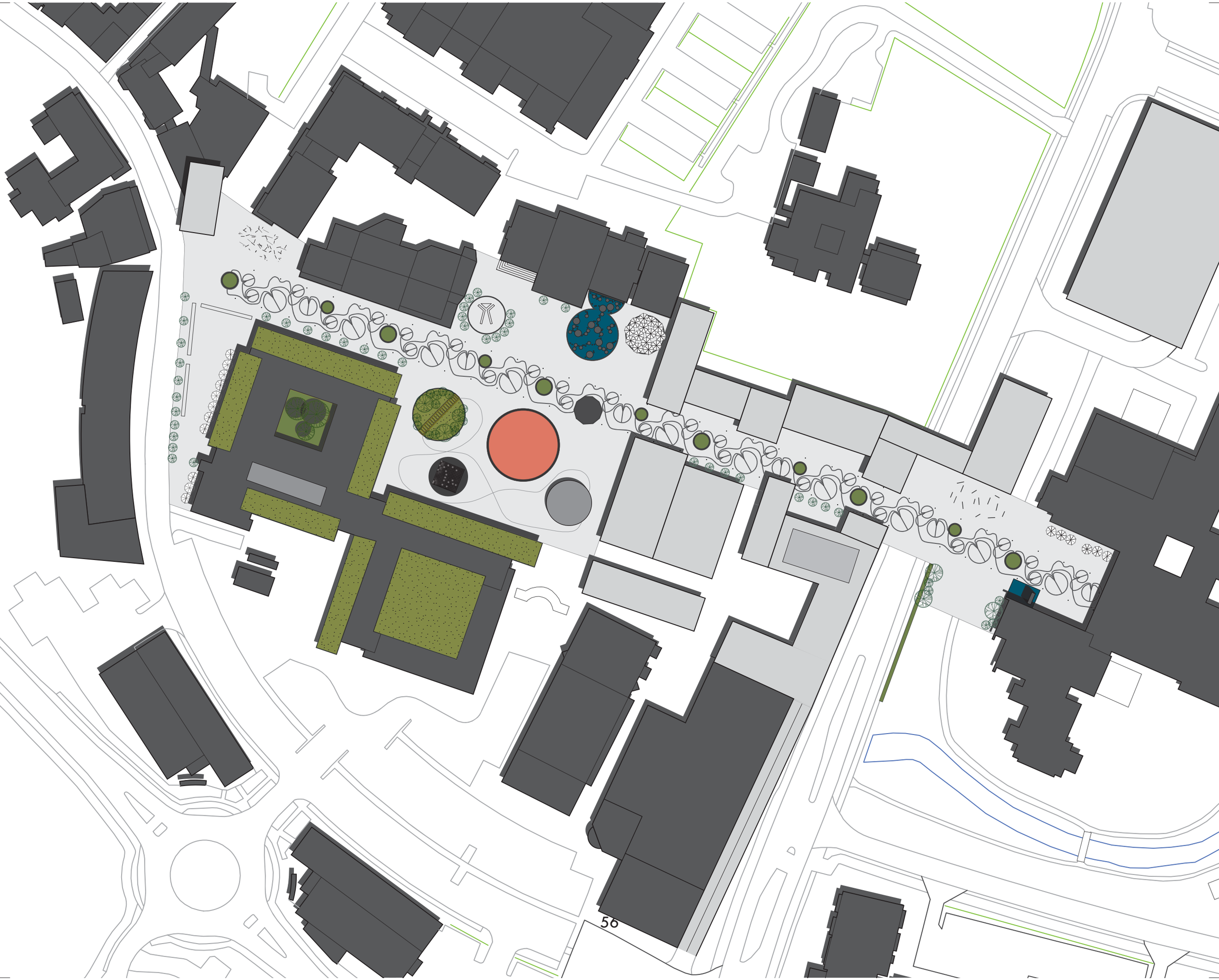
Bymidten = Foranderlig & Sanselig

ill. 62

Billund Bymidte skal kunne og være noget andet, end det Billunds eksisterende turistattraktioner kan og er. Billund har nok forlystelsesparker, men hvad kan Billund Bymidte tilbyde, som disse attraktioner ikke kan?
Turistattraktionerne er bygget op omkring ucægte og uforanderlige, kommercielle verdener, hvor der er konstant underholdning. Bymidten skal dermed, som modspil til dette, kunne tilbyde foranderlige, sanselige og gratis oplevelser, hvor vejret, modsat Lalandias evig "solrige" Italien, vil spille en stor rolle for, hvordan området vil opleves.

Designet af projektområdet er resultatet af det foregående analyse-, teori- og registreringsarbejde, der er fremlagt i denne rapport.
Først præsenteres det overordnede design for hele projektområdet, hvorefter der ses nærmere på forbindelsen mellem de tre pladser og til sidst gåes mere i dybden med den nuværende Rådhusplads.

DESIGN


56

Ny Billund Bymidte

Baseret på visionen og de tre designparametre forener den nye plan de forskellige intentioner og ønsker for projektområdet.

Ved at lade pladsen ved Billundcentret fortsætte hen over Hans Jensens Vej, nedbrydes den trafikale barriere, som vejen ellers er for forbindelsen mellem Billundcentret og Rådhuspladsen. Pladsen hæves henover vejen, så bilerne tvinges til at nedsætte hastigheden og køre på de bløde trafikanters præmisser. Det markante belægningsmønster understreger samtidig overgangen og binder de tre pladser i projektområdet fysisk og visuelt sammen.

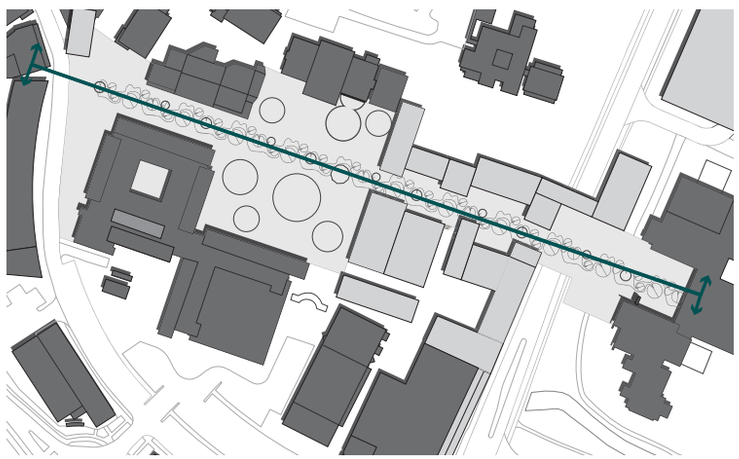
Projektområdet er designet og planlagt omkring Rådhuspladsen, så der skabes et konkret center i byen, som i sit udtryk og indhold har sin egen karakter og identitet. Ved brug af sanselige elementer i designet skiller Rådhuspladsen sig ikke kun ud, fra de resterende to pladser, i størrelse men også i funktioner og oplevelser.

I Modsætning til attraktionerne LEGOLAND og Lalandia, som i deres funktioner og oplevelser er meget konstante, er designforslaget for projektområdet bygget op omkring sanselige elementer i byrummet. De sanselige elementer bevirker, at foranderlighed ses flere steder i designforslaget, som f.eks. i brugen af lys og beplantning, og giver mulighed for, at brugerne får forskellige oplevelser og kan indtage byrummene på forskellige måder.

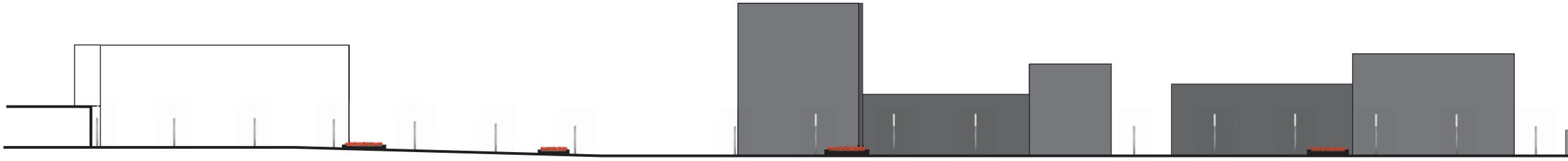
Programmerne i det endelige designforslag er dels bygget op omkring børn og børnefamilier, for, indenfor egne rammer, at tilgodese kommunens vision, om at udvikle Billund til et globalt centrum for, om og med børn.
Derudover danner designforslaget ramme om byens liv, hvor programmerne bygger på en kombination af oplevelser af en mere særlig karakter, for turisterne, og dagligdags funktioner og oplevelser for byens beboere, uden at disse er (for) modstridende og kommer i konflikt med hinanden.

ill. 63 Situationsplan 1:1000

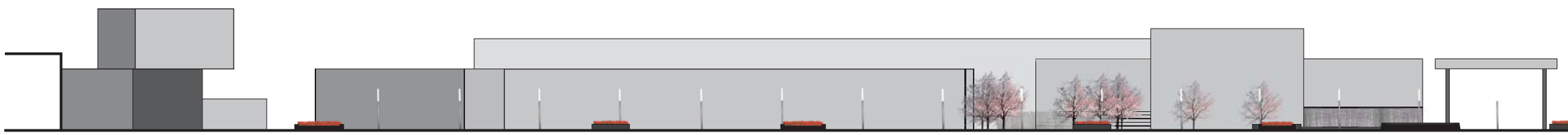
Snit: Hele området



ill. 64

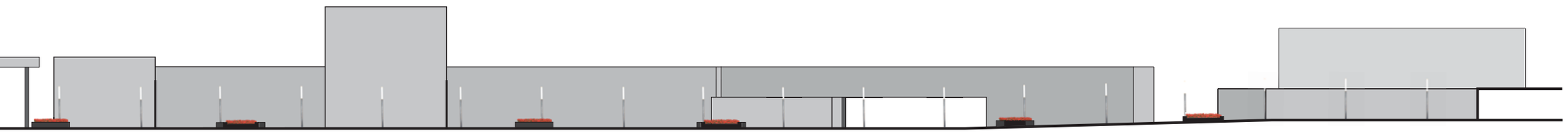


ill. 65



ill. 66

1:500



1:500

De tre pladser

I det endelige designforslag er der arbejdet med tre pladser, Idérummet, Sansetorvet og Kunstpladsen inden for projektområdet. Pladserne har forskellige karakter og indeholder forskellige funktioner, som bevirker, at de kan indtages på hver deres måde af brugerne.
Alle tre pladser ligger i forbindelse med/tilknytning til eksisterende bebyggelse. Dog er der placeret ny bebyggelse ved alle tre, hvorved den rumlige opfattelse af dem er ændret og forstærket.
I det følgende vil henholdvis Idérummet og Kunstpladsen kort blive præsenteret i forhold til udformning og tilknyttede funktioner.
Da Sansetorvet er den centrale plads, og det udvalgte fokusområde i projektet, vil det blive præsenteret mere detaljeret senere i designdelen.

Idérummet
Idérummet ligger placeret i tilknytning til det eksisterende LEGO Idéhus, som ligger i pladsens nordvestlige hjørne. I det nye design lukkes den nordøstgående vej i enden ned mod pladsen for at skabe en større, sammenhængende plads, som kobler sig på Idéhuset.
De nye funktionerne på og ved pladsen er i høj grad knyttet til LEGO, da LEGOs placering her også skaber nogle unikke muligheder for byrummet.
LEGOs Idéhus omdannes til et stort offentligt LEGO-museum, som udvides med en overbygning, med form som en kæmpe LEGO-klods, for at markere museet og den nye bymidte.
I Idérummet foran museet er der mulighed for forskellige LEGO-udstillinger. Derudover er der en permanent LEGO-byggeplads med store LEGO-klodser og plads til at holde LEGO-byggekonkurrencer o.l.

Kunstpladsen
Kunstpladsen ligger i forlængelse af hovedindgangen til Billundcentret og strækker sig henover Hans Jensens Vej. Billundcentret rummer i dag mange forskellige funktioner, som alle er tænkt bibeholdt. Der er både teater, bibliotek, børnehave, musikskole, konferencelokaler, café/restaurant og kirke samlet i en bygning.
Pladsens nye funktioner består af en lille teater- og musikplads til børneteater, korsang, højtoplæsning, intimkoncerter o.l., hvor restaurantens udemøblement benyttes som tilskuerpladser. Derudover har Kunstpladsen et udstillingsområde, hvor biblioteket f.eks. kan vise digte eller børnerim.
Den nye bebyggelse ved Billundcentret indeholder et velkomst- og informationscenter, og på Kunstpladsen, hvor den nye Skulptursti ender, er der et område til bycykler både for voksne og børn.

ill. 71

ill. 67

ill. 70

ill. 68

ill. 69

ill. 72

IDÉRUMMET

SANSETORVET

KUNSTPLADSEN

1:1000

ill. 73

Ny bebyggelse

Projektet har fokus på byrummene i Billund Bymidte. Bebyggelse er med til at forme og skabe byrum, og ny bebyggelse spiller derfor også en vigtig rolle i den endelige plan for projektområdet.

Den nye bebyggelse, placeret i bymidten, fordeler sig på tre områder. Her drejer det sig om henholdsvis en tilbygning til det eksisterende Idéhus nordvest i projektområdet, bebyggelse i området mellem Sansetorvet og Kunstpladsen, som del af det eksisterende Butikstorv, og et større parkeringhus nord for Billundcentret.
De tre bebyggelsesområder er af meget forskellig karakter, da de har hver deres funktioner(mangler andet ord) at opfylde.

Museums-klodsen
Denne er en tilbygning til LEGO-museet formet som en kæmpe 2-etagers LEGO-klods, der placeres forskudt ovenpå det eksisterende Idéhus. Museums-klodsen er stærk rød for at vække opsigt og markere det nye LEGO-museum. Derudover kan tilbygningen fungere som en form for byport, der markerer det nye område i Billund Bymidte.

Forbindelses-bebyggelsen
Bebyggelsen, som spreder sig mellem Sansetorvet og Kunstpladsen, er markant anderledes end den eksisterende bebyggelse på stedet i dag, som er ældre og noget forsømt byggeri i en etage. Et væsentligt element er også, at der i designforslaget er tilføjet ny bebyggelse langs den nordlige side af Hovedgaden samt bebyggelse, der går over Hans Jensens Vej til velkomst- og informationscentret.
Fælles for bebyggelsen er, at den så vidt som mulig har åbne facader i stueetagen for at skabe skabe liv, sammenhæng og interaktion imellem ude- og inderum.
Bebyggelsens arkitektoniske udtryk afspejler, med sin klare og enkle form, den moderne by, med funktionelle og selvstændige bygningsformer, i respekt overfor den nuværende centerbebyggelse og bygningsskala.

Der benyttes meget glas i den nye bebyggelse. Dette gøres for at åbne op og ved at arbejde med gennemsigtighed at vise hvilke forskellige funktioner bygningerne indeholder.
Udgangspunktet for bebyggelsen mellem Sansetorvet og Kunstpladsen har derudover været Gordon Cullens 'Serial Vision'-metode for at skabe variation og nye rumoplevelser på strækningen. Derfor er bygningerne her trukket henholdsvis forskelligt frem og tilbage, uden på noget tidspunkt at blokere for et kig fra Sansetorvet til Kunstpladsen. Bygningerne varierer derfor også i højden for at skabe kontraster og visuelle indtryk.
To af bygningerne skiller sig særligt ud. Det er bygningen ved velkomst- og informationscentret, der bygges hen over Hans Jensens Vej, og det 6 etager høje aktivitets- og træningscenter, som er den højeste bygning i området.
Begrundelsen for at bygningen bygges hen over vejen er dels at give brugerne mulighed for en spændende indendørs rute, at skabe sammenhæng og gøre både fordgængere, cyklister og bilister opmærksom på, at der på denne strækning af Hans Jensens Vej sker noget anderledes, som der skal lægges mærke til.
Det høje aktivitets- og træningscenter er placeret på hjørnet af Hans Jensens Vej og Hovedgaden for at markere det nye område i dets østlige ende. Centret kan så samtidig eksempelvis udnytte bygningens høje facade til at have en udendørs klatre-/rappellingsvæg.

Parkeringshuset
Det nye parkeringshus i tre etager skal lette parkeringspladsmanglen i bymidten. Parkeringshuset er placeret nord for Billundcentre, så turister fra LEGOLAND og Lalandia, som kommer ind til bymidten ad vejen lige nord for, let kan finde en parkeringsplads og dermed ikke tager bilen med ind i området.

ill. 74

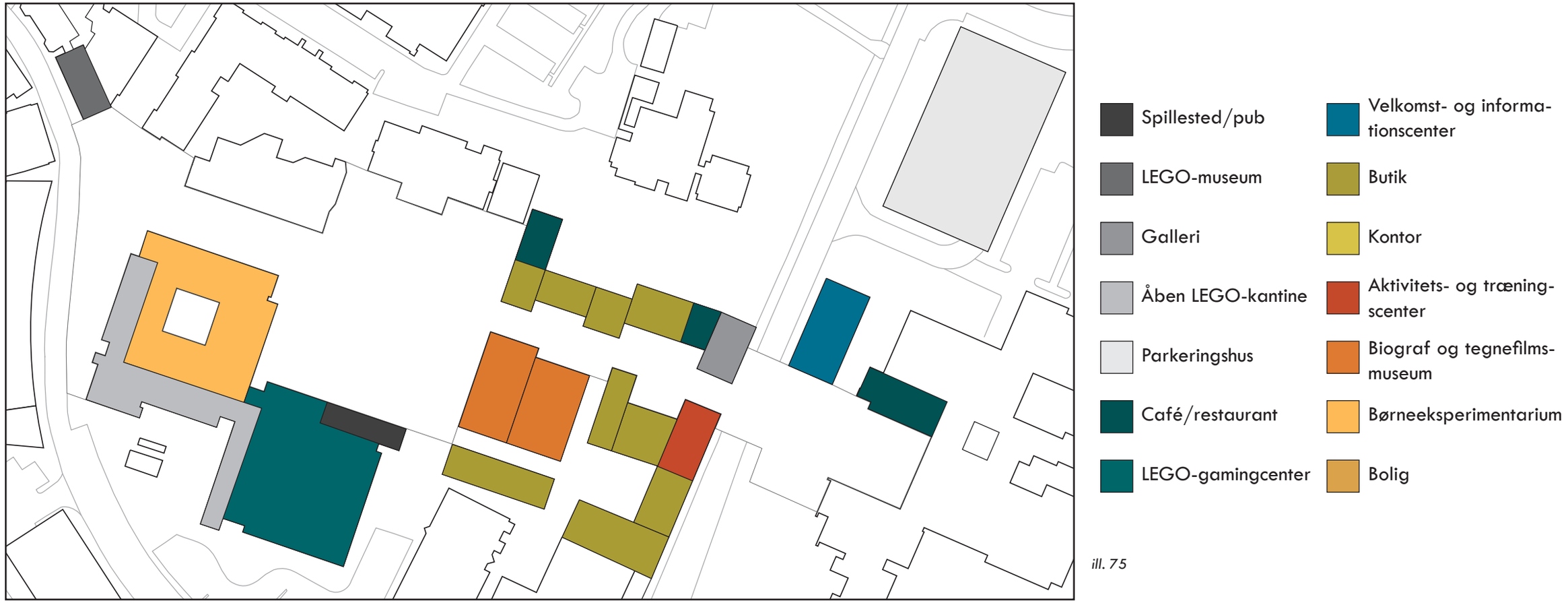
1:1000

Nye programmer

De nye programmer i projektområdet er valgt med fokus på børn og børnefamilier med øje for Billund som Børnenes Hovedstad og på baggrund af mulighederne for både at kunne tilgodese turisterne og de daglige brugeres behov. Programmerne er derfor en kombination af både underholdning og oplevelser og spisesteder, butikker og boliger.

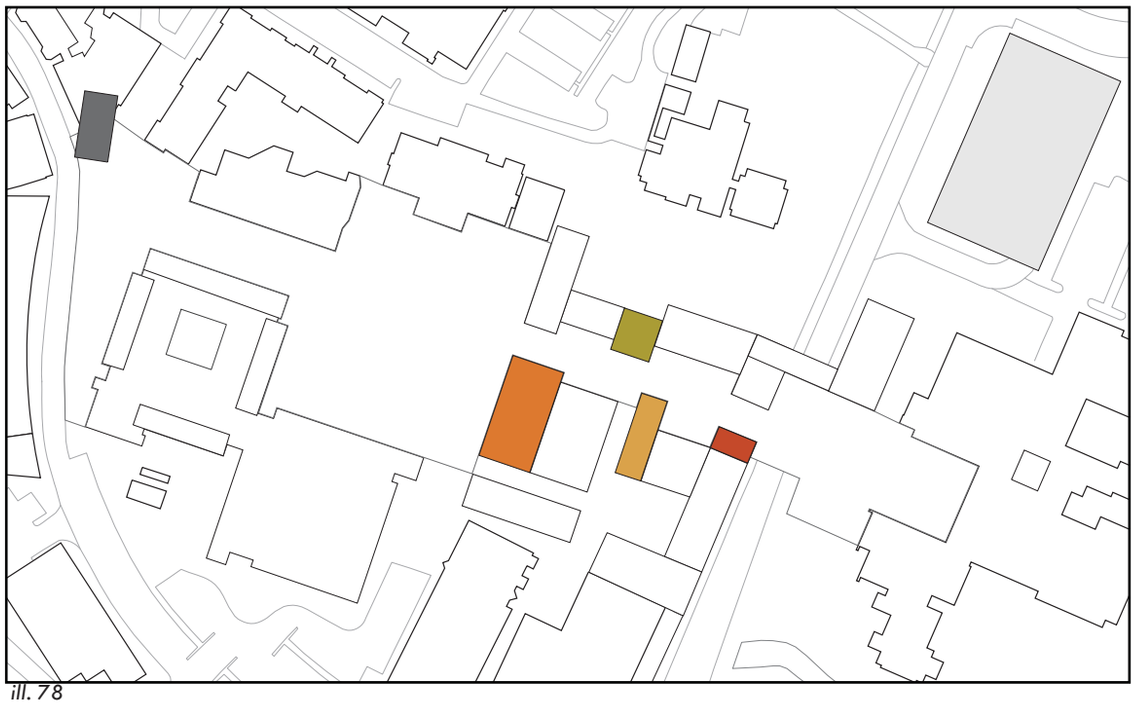
Spillested/pub
På 'The Highlander', som stedet hedder, kommer de lokale og hygger sig. Stedet giver derudover liv til Sansetorvet om aftenen.

LEGO-museum
I dag indeholder LEGOs Idéhus allerede et lille LEGO-museum. Dette holder dog kun åbent for inviterede, og skal derfor udbygges og åbnes for publikum, som en ny unik attraktion i byen.



ill. 75

ill. 77



ill. 78

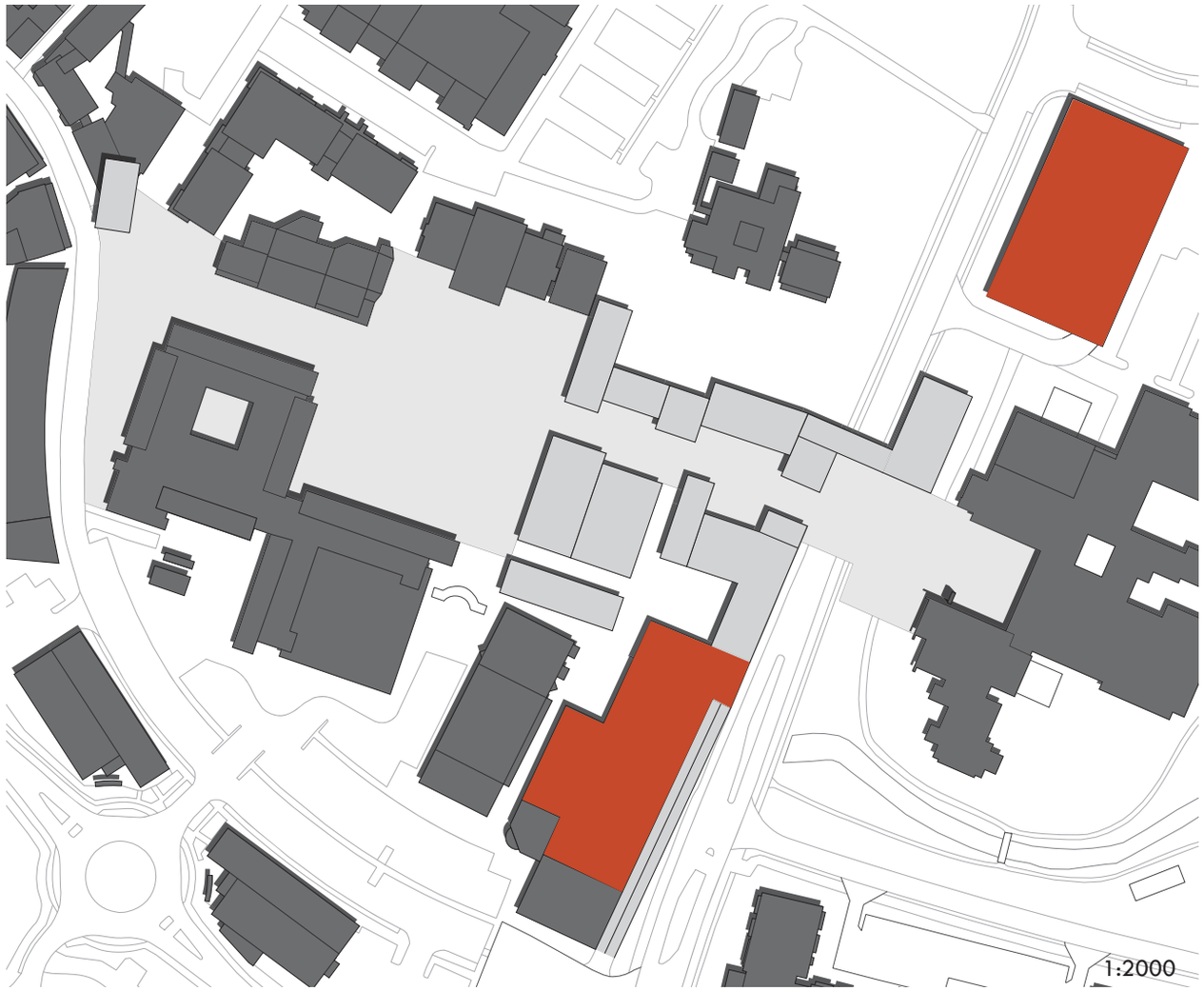
ill. 76

ill. 79

Infrastruktur & Parkering

Den væsentligste og mest markante ændring, omkring infrastrukturen i det endelige designforslag er, at strækningen fra Idérummet til Kunstpladsen lukkes for biler og gøres til en forbindelse for de bløde trafikanter. Dette bevirker, at folk ikke benytter Sansetorvet som en smutvej. Derudover lukkes enden af vejen ved LEGO-museet, Systemvej, for igen at give plads til de bløde trafikanter og kunne gøre brug af pladsen (Idérummet) ud for LEGO-museet.

ill. 80



ill. 81

Som del af problemformuleringen, var det ønsket at finde en løsning på problemet med alle parkeringspladserne, der i dag optager mange af bymidtens rum. Da den store parkeringsplads på den oprindelige Rådhusplads også er fjernet i det endelige designforslag, skal der derfor også findes alternativer for disse parkeringspladser.
I designforslaget løses dette problem ved henholdsvis at bygge et parkeringshus i tre etager lige nord for Billundcenteret, så der kun er kort gang indtil Sansetorvet. Derudover laves der parkering på taget af den nuværende Super Brugs og den nye tilstødende bygning, hvor der placeres en bilrampe langs brugsens østlige facade.

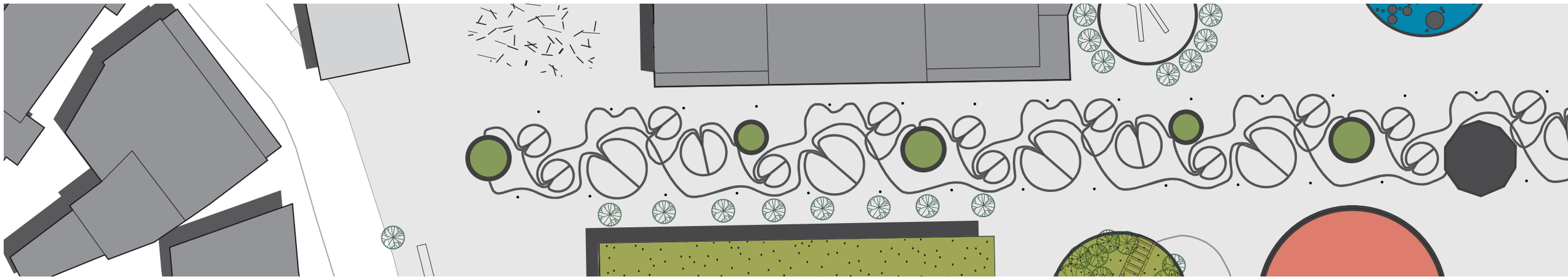
Forbindelsen

ill. 82

'Forbindelsen' i designforslaget er strækningen af Hovedgaden indenfor projektområdet, der løber fra Billundcentret mod øst til det nye LEGO-museum mod vest.

Det overordnet koncept for Forbindelsen ses på ill. 84, hvor naturen trækker kulturen, til sig med dens "kulturelle elementer" i form af skulpturer langs Skulpturstien. Kulturen, trækker modsat naturen ind i byen i form af naturreferencer og "citater" af naturen.

Ved brug af belægning, belysning og beplantning binder Forbindelsen projektområdet sammen både fysisk og visuelt. Den fungerer som bindeled mellem pladserne, Idérummet, Sansetorvet og Kunstpladsen, og skaber sammenhæng samtidig med, at den bringer "naturen" og det organiske ind i byen. Forbindelsen skaber derudover en fysisk forbindelse mellem funktionerne i Billundcentret, der hovedsageligt henvender sig til byens indbyggere, og det nye LEGO-museum, som i høj grad er en attraktion for turisterne.



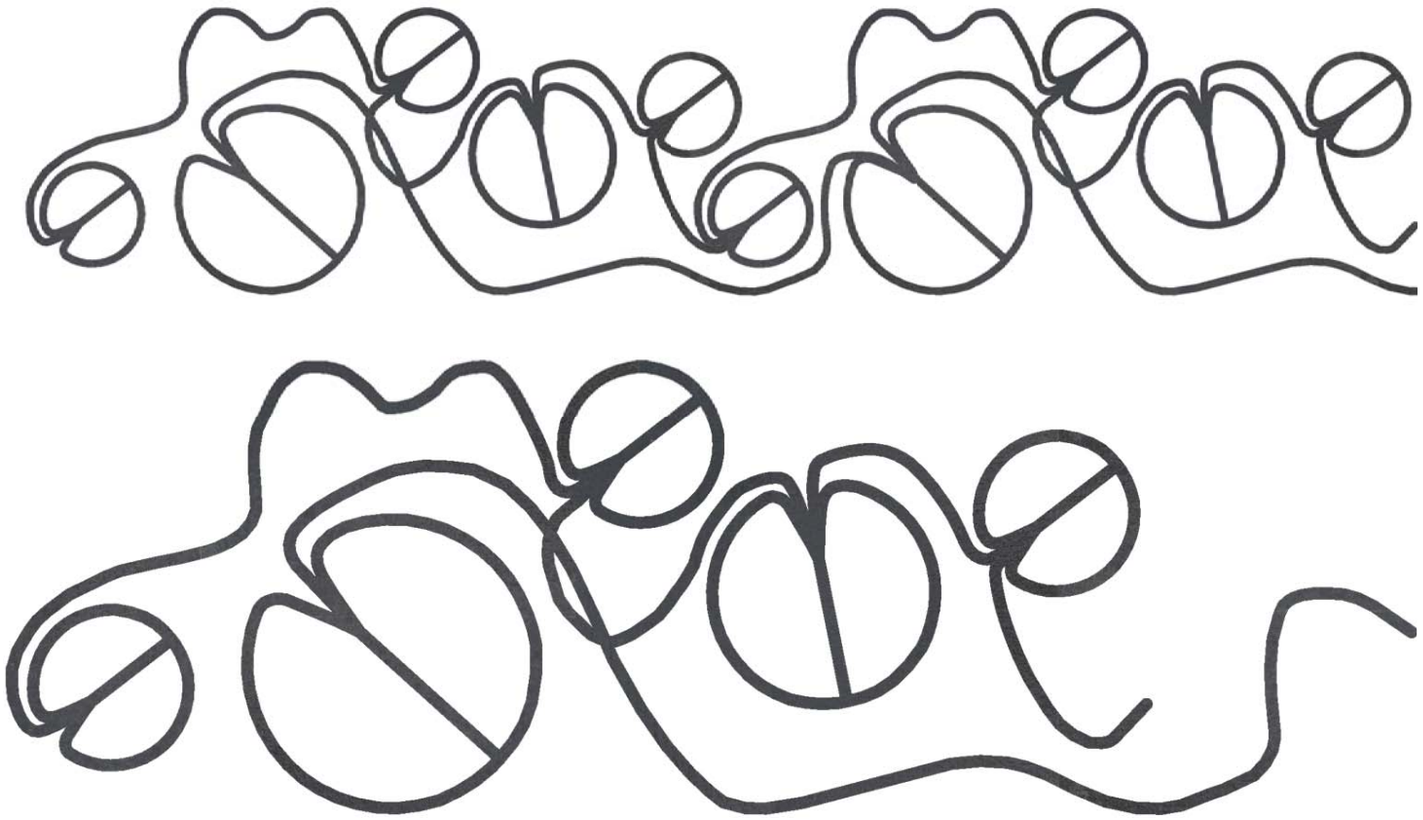
ill. 83

Belægningsmønstret

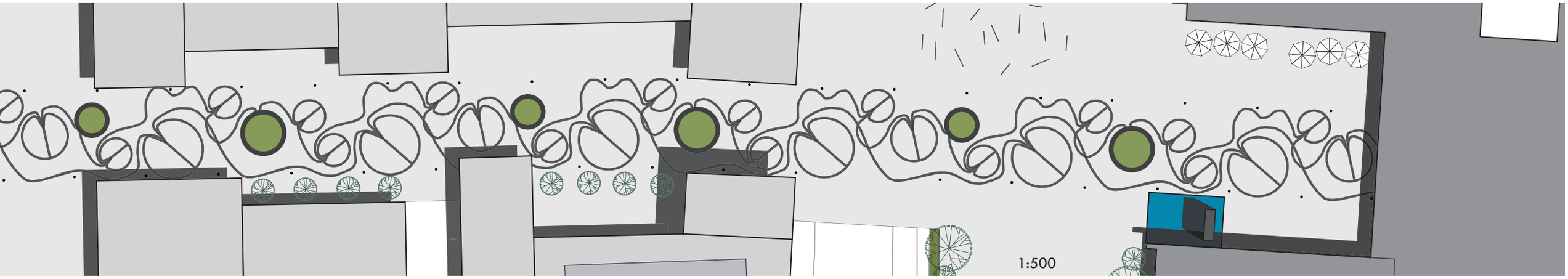
For at skabe en stærk forbindelse og sammenhæng i projektområdet benyttes et iøjefaldende belægningsmønster. Mønstret tager udgangspunkt i et snørklet bladmønster, som så er blevet forenklet og tilpasset den strækning, det løber. Selvom mønstret er forenklet har det i sit formsprog stadig referencer til blade og det naturlige og organiske.

De cirkelrunde blade i mønstret fungerer derudover som indikator for størrelse og placering af runde siddeelementer, på strækningen, der samtidig fungerer som plantebede.

Belægningsmønstret er ligeledes designguide for del af Forbindelsens belysning, da lysbånd i belægningen følger mønstret og omkranser siddeelementerne.



ill. 84



Designmanual
Forbindelsen er designet og bygget op omkring forskellige konkrete elementer inddelt i fem kategorier.
Kategorierne lyder: Byinventar, materialer, belægning, belysning og beplantning.
Disse vil her blive præsenteret i tekst og referencebilleder.

Byinventar
Som beskrevet under 'Belægningsmønstret' er der, ud fra mønstret, placeret runde siddeelementer i to størrelser på strækningen. Disse fungerer som "opholds-øer" med plantebede i midten og er henholdsvis XX og XX i diameter.

ill. 85

ill. 86

Materialer
Det dominerende materiale i Forbindelsen er sort-grå granit, som benyttes til henholdsvis belægningsmønstret, og som siddeelementerne også er lavet af. Derudover er lyspælene i mørkt metal, og lysbåndene i belægningen beskyttet af klar gummi.

ill. 87

ill. 88

ill. 89

Belægning
Her refereres der til 'Belægningsmønstret' forrige side. Mønstret snor sig og er lavet af udskårede sort-grå granitfliser, hvori der er lavet rille til lysbåndet.

ill. 90

ill. 91

Belysning
Forbindelsen indeholder to forskellige lyskilder. Høje lyspæle langs begge sider af Forbindelsen fungerer som hovedlyskilden på strækningne. Lysbånd i belægningen, der følger belægningsmønstret og indrammer siddeelementerne, fungerer som stemnings- og effektbelysning og bevirker, at mønstret også står frem, når det er mørkt.

ill. 92

ill. 93

ill. 94

Beplantning
Beplantningen i Forbindelsen består af en enkelt træsort og forskellige planter i bedene og er valgt på baggrund af, at de tilsammen skaber synlige "citater" af natur hele året rundt. For at beplantningen derudover er iøjnefaldende, og forholder sig til hinanden, har den en fællesnævner, som er farven rød. Året rundt vil farven rød dermed være at finde i beplantningen. Afhængig af årstiden vil det enten være blomster, blade eller bær, der bringer den røde farve til Forbindelsen.
Forår: Røde tulipaner i bedene.
Sommer: Blomsterkarse med røde blomster i bedene.
Efterå: Japansk løn med røde blade, langs Forbindelsens sydlige kant, samt røde frøkenhatte i bedene.
Vinter: Stedsegrøn skimmia med røde bær, samt små opstillede grantræer til jul, i bedene.

ill. 95

ill. 96

ill. 97

ill. 98

ill. 99

ill. 100

ill. 101

ill. 102

Sansetorvet

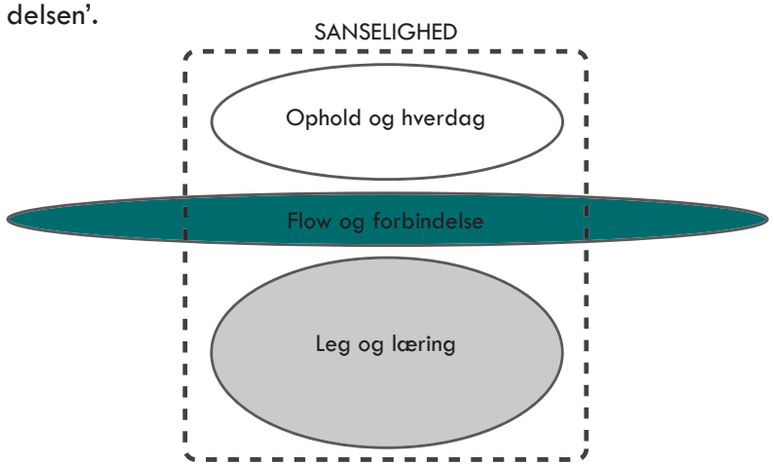
ill. 103

1:500

Sansetorvet er den store, centrale plads, som er indrammet af henholdsvis Børneeksperimentariet samt LEGO-gamingcentret mod syd og sydvest, en stor bank mod nord, handel-/kontorbebyggelse mod nordvest, ny handel-/boligbebyggelse mod nordøst samt den nye biograf og tegnefilmsmuseum mod sydøst.

Det overordnet koncept for Sansetorvet ses på ill. 104, som illustrerer, hvordan sanselighed er den overordnede ramme for hele Sansetorvet. Sansetorvet er så inddelt i tre områder, som alle ligger inden for sanseligheds-rammen. De tre områder fokuserer på henholdsvis Ophold & hverdag, flow & forbindelse og leg & læring, hvorved sanseligheden kommer til udtryk på forskellige måder.

Sansetorvet har i sit udtryk, med cirkelen som det gennemgående element, sin egen karakter og identitet, hvor indholdet i Sansetorvets tre delområder også spiller en stor rolle.
De tre delområder benytter alle sanselige elementer i deres udformning og programmering, som fører til forskellige oplevelser. For delområdet 'Flow & forbindelse' se afsnittet 'Forbindelsen'.



ill. 104 Koncept for Sansetorvet

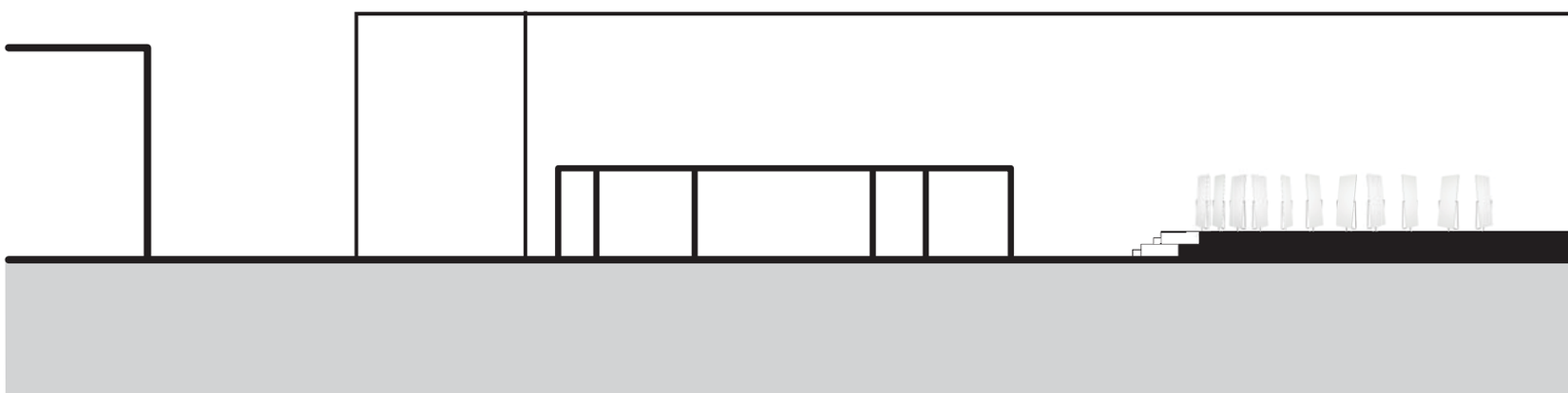
Plan (indsættes)

Plan (indsættes)

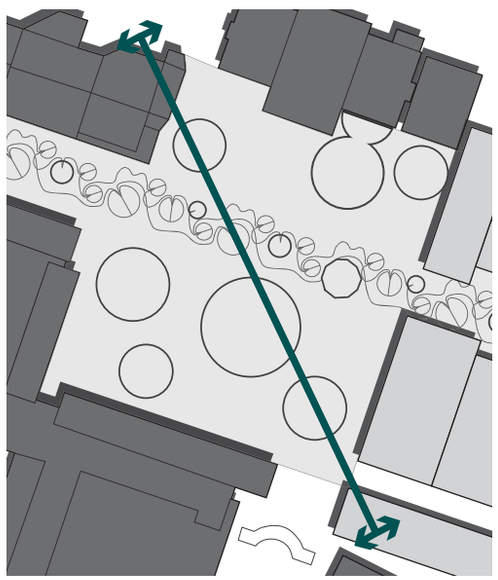
Ophold & hverdag
Delområdet 'ophold & hverdag' henvender sig i høj grad til byens beboere og daglige brugere.
Elementerne og funktionerne, der er placeret i dette delområde, er rettet mod at skabe behagelige omgivelser, hvor positive sanseindtryk, specielt visuelle, samt gode opholdsmuligheder for brugerne er i fokus.
Vandelementer spiller en afgørende rolle i dette område, da vand opfattes som beroligende og kan bruges til at skabe interessante effekter med i byrummet.
I delområdet er placeret et cirkelformet springvand, med mindre springvand i midten, samt et stort vandbassin med trædesten i forskellige størrelser og en tilhørende vandfaldsvæg. Alle vandelementerne er oplyst om aftenen.

Leg og læring
Dette delområde fungerer som en udendørs forlængelse af Børneeksperimentariet og henvender sig i særlig grad til børn, børnefamilier og andre legesyge og nysgerrige sjæle.
Delområdet består af fire cirkler i tre forskellige størrelser, som dækker over de fem sanser. Hver sansecirkel fokuserer i særlig grad på en af de fem sanser, hvor lugte og smage dog er slået sammen, da de begge udtrykkes ved beplantning.
En regnvandsrende leder regnvandet væk fra pladsen og binder samtidig de fire sansecirkler sammen.

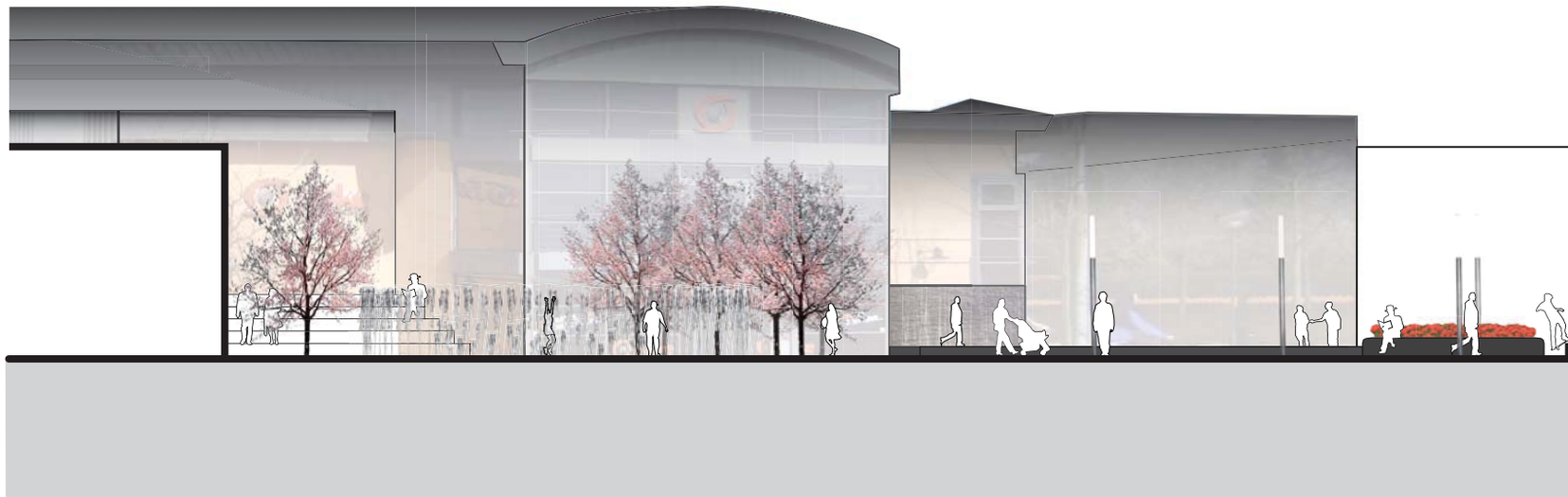
Snit: Sansetorvet



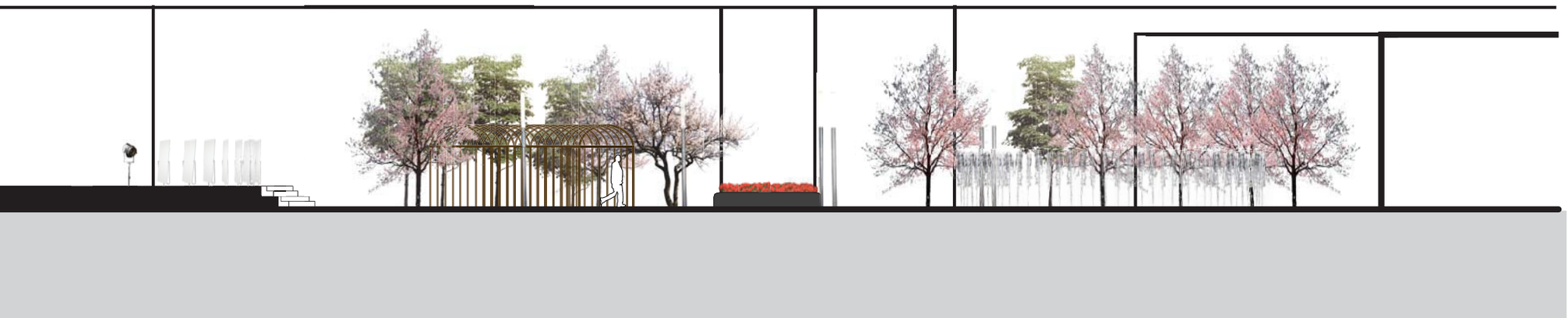
ill. 106



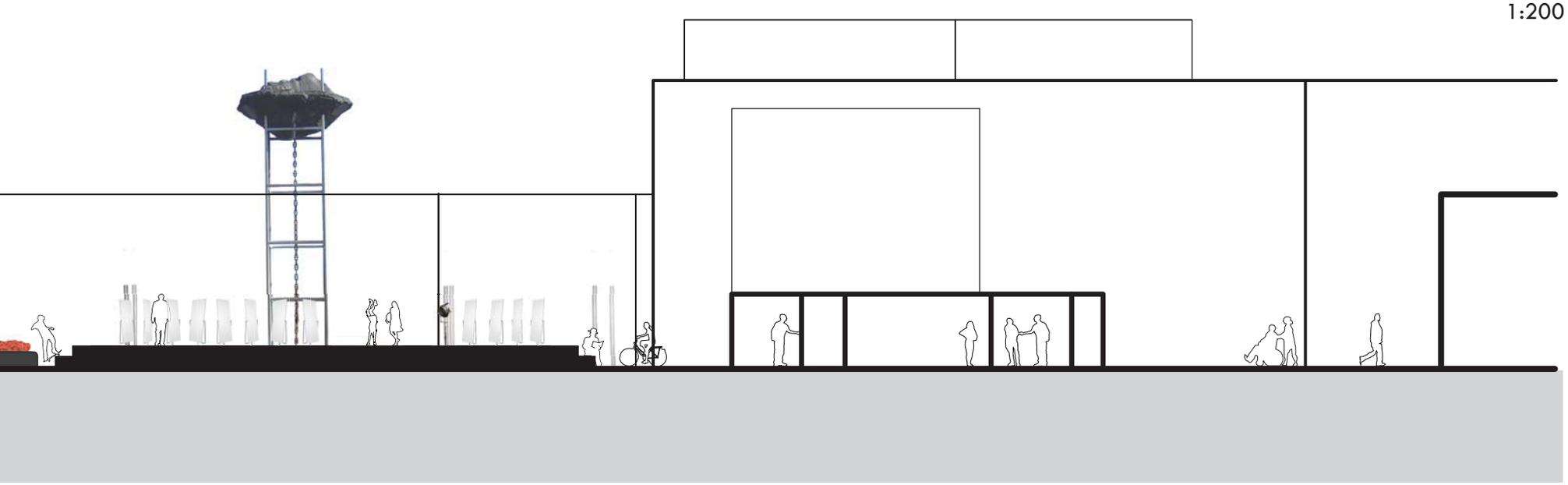
ill. 105



ill. 107



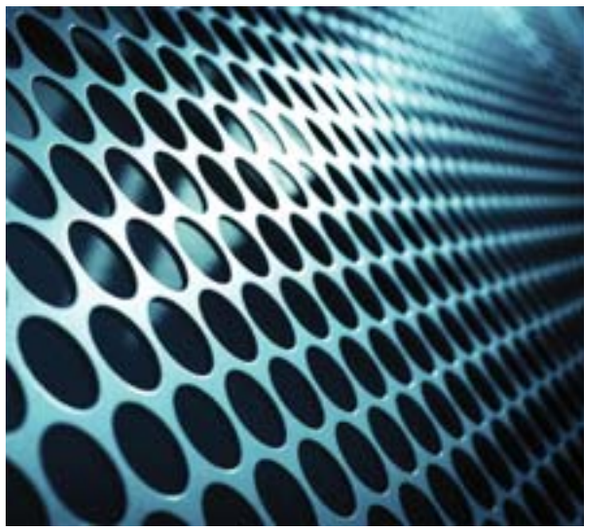
1:200



1:200

De 4 sansecirkler

De fire sansecirkler, føle-cirklen, se-cirklen, høre-cirklen og lugte/smage-cirklen, vil i det følgende blive præsenteret i tekst og referencebilleder ud fra de fem kategorier: Byinventar, materialer, belægning, belysning og beplantning.



ill. 108

ill. 109

Føle-cirklen

Byinventar
Følecirklen er en lille cylinderformet bebyggelse, som indeholder en labyrint med indgang på den ene side og udgang på den anden. Labyrint er helt mørk, for at følesansen skærpes.

Materialer
I følecirklen findes der mange materialer, da labyrintens vægge består af materialer med forskellige overflader og stoffligheder som træ, sten, glas, gummi m.v.
Selve cylinderbygningen er af stål med huller i det yderste lag.

Belægning
Gulvet i cylinderbygningen er beton.

Belysning
Ved føle-cirklen er der kun en form for belysning, og det er to lysbånd, henholdsvis foroven og forneden, der løber rundt om cylinderbygningen udenpå.

Beplantning
Den eneste form for beplantning, der er ved føle-cirklen er græs på føle-væggen i labyrinten.

Se-cirklen

Byinventar
Se-cirklen er udformet som en stor, hævet scene. Rundt langs scenens kant er placeret store, dreje-spejle samt to projektører på hver deres side. Disse udgør tilsammen en lys- og solrefleks aktivitet, hvor sollys om dagen og projektørlys om aftenen kan reflekteres og sendes rundt på scenen ved hjælp af spejlene.

Materialer
Kanten af scenen, hvor består af siddetrapper er af sort-grå granit, mens scene-fladen er af rød gummibelægning. Den røde gummibelægning skaber opmærksomhed og blikfang og det blæde underlag gør, at der f.eks. både kan danses og gøres gymnastik på scenen.

Belægning
Gummibelægning

Belysning
De to projektører giver lys på scenen. Derudover er scenen omkranset af et lysbånd nede ved jorden.

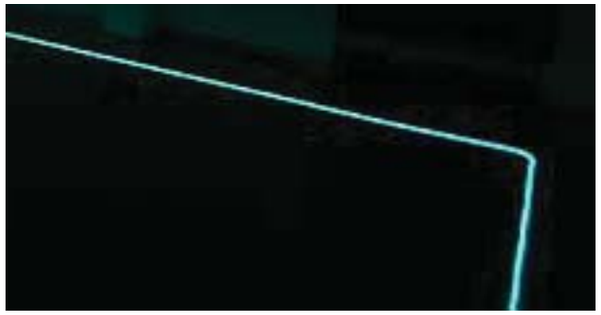
Beplantning
Der er ingen beplantning ved se-cirklen

ill. 114

ill. 115

ill. 116

ill. 117



ill. 113

ill. 112

ill. 110

ill. 111

ill. 121

ill. 120

ill. 118

ill. 119

Høre-cirklen

Byinventar
Byinventaret i høre-cirklen består af et stort interaktivt lyd-gulv med trykfølsomme felter, der hver er tilknyttet en tone. Trædes der på et felt starter en tone, og trædes der på den igen slukkes den.

Materialer
Det interaktive gulv er af glas, og resten af cirkelfladen er af sort-grå granit.

Belægning
Glas og sort-grå granit

Belysning
Kanten af cirklen er markeret af et lysbånd rundt i belægnin-gen. Derudover er der lys i glasfelterne, som skifter farve, når en tone enten tændes eller slukkes.

Beplantning
Der er ingen beplantning ved høre-cirklen.

ill. 122

Lugte/smage-cirklen

Byinventar
I lugte/smage-cirklen deles på midten af en gennemgående pergola. På den ene halvcirkel er der placeret fire siddemøbler med borde og et enkelt fremvisningsbord til brug i undervisning. På den anden side af pergolaen er der en gruppe siddeskamler samt glasrør med duftende planter.

Materialer
Bordene, alle siddeelementerne samt cirklens kant er af sortgrå granit. Planterørene er af gennemsigtig glas og pergolaen af mørkt træ

Belægning
Pergolaens sti er belagt med grus. På resten af cirklen er der græs.

Belysning
Kanten af cirklen er markeret af et lysbånd i belægningen. Derudover er der lysspots på udvalgte træer og lysbånd langs pergolaen. Hver siddeskammel er også markeret med en lampe under.

Beplantning
I lugte/smage-cirklen er planterne i fokus.
Af "dufteplanter" er der blandt andet roser, citronmelisse, purløg og syren.
Og af "spiseplanter" blandt andet brombær, skovjordbær, æbletræer og blomsterkarse.

ill. 123

ill. 129

ill. 130

ill. 131

ill. 124

ill. 125

ill. 128

ill. 127

ill. 126

I det følgende afsnit sammenfattes de væsentligste aspekter af projektet, og der ses på det endelige designforslag i forhold til den opstillede problemformulering og projektets vision.

AFRUNDING

NDING

Refleksion & Konklusion

Valget af projektet, 'Sans for Billund', udspringer af en interesse for Billund som et unikt eksempel på en dansk by, der er opstået, og fortsat udvikler sig, på helt særlige præmisser.

Med visionen om Billund som Børnenes Hovedstad – en mulig fremtidig international vidensklynge om børn – er der ingen grænser for, hvor udviklingen kan føre hen, og det er umuligt at forudsige, hvordan byens fremtid ser ud. Der er dog ingen tvivl om, at byen, og i særlig grad bymidten, vil skulle tilpasse sig en sådan udvikling. Samtidig er det naturligt at både kommunen, LEGO og de erhvervsdrivene i Billund fortsat vil tage imod det stigende antal gæster og turister med kyshånd. Her kan der dog sættes spørgsmålstegn ved, hvorfor og for hvem det er ønskeligt at trække disse turister ind til Billund Bymidte, som ellers først og fremmest er "territorium" for byens beboere og de, som arbejder der.
Kommunens ønske om en fortsat udvikling af bymidten er forståelig set i forhold til Billunds økonomiske udvikling, og der ligger et stort, unikt potentiale i turisterne, der kommer til LEGOLAND og Lalandia. Men hvor ligger grænsen, og hvordan virkeliggøres visionen om en bymidte, som dækker turisternes behov, og hvor turisme og hverdagsliv samtidig kan smelte harmonisk sammen? Skal denne vision komme af et ønske om et finansielt eller livgivende udbytte, og er løsningen at gøre selve bymidten til endnu en turistattraktion i Billund?

Disse væsentlige problemstillinger danner, sammen med visionen om at udvikle Billund til Børnenes Hovedstad, udgangspunkt for projektet og, sammen med kontekstanalysen, udformningen af problemformuleringen. Det færdige projekt skal ses som et design- og planlægningsmæssigt løsningsforslag for omdannelse og udvikling af en central del af Billund Bymidte. Udfordringerne er her, hvordan der i Billund skabes en bymidte med sammenhæng og oplevelser, som kan danne ramme om byens liv - med både indbyggernes hverdagsliv og byens turistliv for øje. Som modvægt til Billunds eksisterende turistattraktioner er målet, gennem design og programmering af byrummene i projektområdet, at give brugerne andre og ikke-kommercielle oplevelser i bymidten.

I det følgende vil projektets resultater blive fremlagt og reflekteret over i forhold til de tre gennemgående emner og væsentlige omdrejningspunkter; Sammenhæng & Variation, Sanselighed og Programmer & Aktiviteter.

Sammenhæng & Variation
Specielt sammenhæng har gennem hele projektet været en vigtig faktor i tilblivelsen af løsningsforslaget for projektområdet i Billund Bymidte. Grunden til dette har været, at selvom Billunds bymidte er lille, ligger de centrale funktioner meget spredt og har ingen forbindelse til hinanden.
Løsningen på dette ses i designforslaget i form af 'Forbindelsen', der løber gennem hele projektområdet. 'Forbindelsen' skaber især en stærk visuel sammenhæng med dens markante belægningsmønster, store siddeelementer samt dens belysning og beplantning. 'Forbindelsen' er et stærkt bindeled mellem projektområdets modsatrettede ender og de tre pladser, og den bryder samtidig den trafikale barriere, som Hans Jensens Vej er i dag.
Selvom 'Forbindelsen' fungerer som et stærkt og spændende bindeled for projektområdet, kan der dog stilles spørgsmålstegn ved, hvordan der gennem denne skabes sammenhæng med den resterende bymidte, og om dette kunne have været interessant for projektet at have kigget nærmere på. 'Forbindelsen' leder folk i retning af Hovedgaden og den resterende bymidte, men den stopper og holder sig inde for projektområdet, hvilket da også forstærker den i dens forløb fra Kunstpladsen til Idérummet, men dermed ikke binder projektområdet og konteksten sammen.

Intentionen med variationen i projektet skal først og fremmest ses i forhold til dét at designe til forskellige brugere – her så forskellige som hverdagsborgere og ferieturister. Hvilke elementer og oplevelser har de to forskellige grupper behov for, og hvilke vil de værdsætte i "deres" byrum?
Her ses løsningen som kombinationen af forskellige flader og

elementer i designforslaget, som kan indtages og nydes af en bred brugergruppe. Turister og hverdagsbrugere vil dog også godt kunne sætte pris på de samme ting i et byrum.

Sanselighed
Sanselighed er et væsentligt element i hele projektet, hvilket også fremgår af projektets titel, 'Sans for Billund', som refererer til, at der i projektet skal designes og planlægges med Billund, som et specielt sted og en unik by med en særlig brugergruppe, i baghovedet. Derudover fortæller titlen også noget om projektets ønske om at få sanselighed ind i Billunds byrum.
Begge mål findes løst i det endelige designforslag, idet der er skabt rum og indlagt programmer, så turister og beboere kan færdes side om side i ukommercielle oplevelsesrum i byen. Projektområdet er ikke designet som værende en turistattraktion og forlystelsespark, men som et åbent, spændende og foranderligt område, der kan indtages af brugerne på forskellige måder, og hvor alle sanserne kan tages i brug.

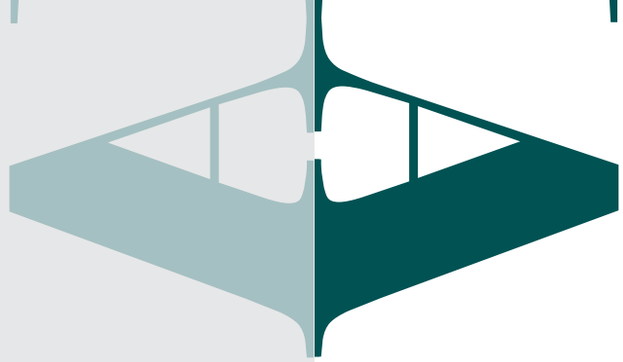
De fire sansecirkler arbejder specifikt med sanserne og brugen af disse. Dette kunne være gjort for hele projektområdet, men er holdt til de fire cirkler, for ikke at overstimulere brugerne, når de færdes. For resten af projektområdet fremgår sanseligheden i en mere diskret form og vil ikke nødvendigvis blive registreret bevidst af brugerne.

Programmer & Aktiviteter
Programmerne og aktiviteterne, der er lagt ind i det endelige designforslag, er afgørende for det liv, der ønskes i området. I dette projekt er ønsket i høj grad at henvende sig til børn og børnefamilier på baggrund af de tidligere nævnte problemstillinger samt Billunds udvikling mod at blive fremtidens 'Børnenes Hovedstad'. Dog overtager børneprogrammerne/–aktiviteterne ikke projektområdet, da der i området skal være plads til andre brugere. Dette specielt set i forhold til ønsket om at designe og planlægge med hensyn til både hverdagsbrugere og turister.

De udendørs programmer og aktiviteter, der især er henvendt til børn, er placeret rundt om i projektområdet. Sansetorvets 'leg og læring'-område, hvor sansecirklerne er placeret, henvender sig dog i særlig høj grad til børn, og andre der ønsker at lege og udfolde sig. Området knytter sig også til Børneeksperimentariet.

Der kunne i projektet godt være blevet arbejdet mere i dybden med specielt den sanselige del af projektet, og med hvordan projektområdet forholder sig til konteksten - den resterende bymidte. Det endelige designforslag ses dog som et godt og anderledes bud på et nyt område i den mest centrale del af Billund Bymidte. Visionens mål for projektet ses alt i alt som nået gennem projektforløbet, med det endelige designforslag som resultat.

FORMALL



Litteraturliste

Illustrationsliste