

Skybrudssikring

Med fokus på byrumsdesign

Roskilde Universitet – HumTek – Hold A

Efterårssemester 2019



<https://familiohq.imgix.net/legepladsen-degnestavnen-0000.jpg?w=320&h=240&fit=crop&crop=edges&auto=compress&auto=format&dpr=2>

Lærke Juhl Christensen (68947)

Michael Kaiser Hansen (65598)

Sebastian Slot Rohr (68956)

Gruppe: V1924788770

Anslag: 79.634

Vejleder: Mathilde Dissing Christensen

Abstract

The risk of floods caused by the heightened intensity of rainfall has been increasing in the last few years as a result of climate change. This project investigates and discusses the possibilities of redesigning an urban space with the intention of adapting to these problems while creating a city environment of a higher quality. This report focuses on Degnestavnens Legeplads, a playground in Copenhagen Nordvest.

We have collected our empirical data through interviews with the users and analyzed these to get their opinions, which we have held up against Jan Gehl's urban space planning theories. This analysis has been used to design a new and better version of Degnestavnens Legeplads with climate adapted properties, while being a safer and more attractive space for the users.

Indholdsfortegnelse

Indledning og problemfelt	4
Problemformulering	5
Afgrænsning	7
Begrebsafklaring	8
Dimensionsforankring	9
Design & Konstruktion	9
Subjektivitet, Teknologi og Samfund	9
Teori afsnit	10
Donald A. Schöns designteori	10
Bryan Lawsons designteori	11
Jan Gehls byplanlægningsteori	14
Metode	17
Interview metodiske tiltag	18
Det semistrukturerede interview	18
Opbygningen af det semistrukturerede interview	19
Alternativ tilgang til metodevalg	20
Fordele og ulemper	20
Refleksioner	21
Interview med pædagogerne fredag kl. 12	21
Interviewforsøg med forældre lørdag kl. 10	23
Hvordan ville vi gøre det bedre?	23
Analyse afsnit	25
Tryghed på pladsen	25
Brugerne af Degnestavnens Legeplads	28
Positive aktiviteter på legepladsen	29
Ændringer på legepladsen	31
Vegetation	32
Drømme	33
Designrationale	35
Designevaluering	39
Konklusion	40
Perspektivering	41
Litteraturliste	42
Bilag	43

Indledning og problemfelt

Klimaforandringerne sker over hele kloden, indlandsisen smelter med rekordfart og vi oplever både hyppige tørkeperioder samt oversvømmelser. Det er et emne som fylder meget i medierne, mange mennesker er blevet bevidste om det og flere ændrer derfor deres adfærd. I Danmark er en af de største udfordringer ved klimaforandringer, at der vil komme mere nedbør, og at der oftere vil komme skybrud. Mange danske byer er ikke bygget til at håndtere store mængder nedbør, hvilket gentagende gange har medført oversvømmelser. Dette påvirker alle i det givne byrum, i form af skader på bygninger, oversvømmede kældre og ødelagte områder, som får store økonomiske konsekvenser. Det er især kloaksystemer som er under pres, da de hurtigt opnår maksimalt kapacitet ved skybrud og som konsekvens heraf, stiger vandet op over kloakkerne og flyder ud på gade niveau og skaber oversvømmelser.

Der vil derfor blive brug for forbedrede kloaksystemer, og renovationen af kloakkerne vil tage mange år at færdiggøre, samt blive et meget bekosteligt projekt. Klimatilpassede byrum kan derfor være med til at mindske presset på kloakkerne ved at forlænge nedsivningsprocessen.

I 2011 var der et historisk slemt skybrud i København som førte til oversvømmelser. Det resulterede i at Københavns Kommune udgav en klimatilpasningsplan kort tid efter episoden, som fokuserer på at begrænse oversvømmelser i tilfælde af skybrud. Klimadebatten er meget omtalt for tiden og vi finder problemstillingen interessant, derfor har vi valgt at designe en innovativ løsning i form af et klimatilpasset byrum, hvorfor vores projekt omhandler skybrudssikring med fokus på byrumsdesign.

Inspirationen til vores fokusområde kommer fra det allerede eksisterende klimatilpassede byrum, Tåsinge Plads, der siden slutningen af 2014 har været i brug og har vist sig at være en meget effektiv løsning til at forsinke regnvandets nedsivningsproces. Tåsinge Plads er et af de områder i København, der fungerer som et opsamlingssted for store mængder regnvand, hvis kloakkerne bliver fyldte. Fordelen ved pladsen er, at selvom den fungerer som et vandlagringsdepot, er det ligeledes et rekreativt område, som beboere kan bruge til sociale arrangementer. Det synes vi er en interessant løsning, og derfor fokuserer vi primært på designet af byrummet.

Vi finder Københavns problemstillinger i forbindelse med klimaændringerne interessante, da oversvømmelser sker oftere og byen har brug for flere klimatilpassede byrum, der kan forsinke regnvandet. For at finde ud af hvilket område der kunne være spændende for os at arbejde med, har vi taget inspiration fra Design og Konstruktions-workshoppen Lokalsamfund og Byrumsdesign, hvor emnet omhandlede Degnestavnens Legeplads i Københavns Nordvest kvarter. Derudover har

Københavns Kommune i 2016 fremførte en områdefornyelsesplan, hvori der står at Nordvest ofte bliver overset som et kvarter i København, og at det *”godt kunne trænge til et løft - både fysisk og i forhold til at inkludere endnu flere i de eksisterende netværk, samarbejder og fællesskaber.”* (Områdefornyelse Nordvest, 2016).

Vi har valgt at tage udgangspunkt i Degnestavnens Legeplads, fordi vi finder pladsen interessant i forhold til at lave et redesign med innovative løsninger, og vi vil kort redegøre for legepladsen herunder.

Degnestavnens Legeplads er en stor indhegnet plads på 12.000 m², som bliver brugt af flere målgrupper. Pladsen indeholder flere aktiviteter lige fra svævebane og klatrevæg, til to store asfalterede boldbaner som kan bruges til at spille fodbold, basketball eller hockey på (Bilag 1). De sidstnævnte aktiviteter er den primære årsag til at pladsen bliver brugt af unge, såvel som voksne. Lokalsamfundet afholder hver søndag en fodboldturnering på asfaltbanen, og det er netop denne fodboldbane, der fungerer som omdrejningspunkt for mange af de aktiviteter der foregår på pladsen.

På Degnestavnens Legeplads er der store grønne områder, hvor der findes gynger, legehuse, tunnelsystemer m.m. Det er en bemandet legeplads, da der er to pædagoger ansat til at holde øje med børnene og sørge for vedligeholdelse af pladsen. Det er muligt at låne bolde, (LFS, 2014) I løbet af dagen bliver pladsen brugt meget af børn fra nærliggende daginstitutioner og skoler. Senere på dagen er det mest de unge, som ikke har mulighed for at melde sig ind i fritidsklubber eller lignende, der bruger pladsen

Problemformulering

Med udgangspunkt i områdefornyelsesplanen for Degnestavnens legeplads, vil vi redesigne pladsen ud fra Københavns kommunes vision om, at pladsen skal fungere som en forsinkelsesplads, samtidig med at brugerne af legepladsen skal inddrages i designprocessen og de vil få indflydelse på hvordan den nye klimatilpassede legeplads skal se ud. Det leder os til vores problemformulering som lyder:

Hvordan kan et design af Degnestavnens Legeplads balanceres med henblik på brugernes ønsker og klimatilpasning?

For at svare fyldestgørende på vores problemformulering, har vi udarbejdet arbejdsspørgsmål, der skal hjælpe os med problemstillingen. Vi vil indsamle empiri gennem borgerinddragelse, da det er vigtigt at have brugernes ønsker i fokus. Dette fører os frem til det første arbejdsspørgsmål:

Hvordan kan en brugerundersøgelse udformes til at skabe et redesign af Degnestavnens Legeplads?

For at skabe et klimatilpasset og funktionelt byrum, vil vi inddrage designteori for at levere en funktionsdygtig og attraktiv klimatilpasset legeplads. Som næste arbejdsspørgsmål er vi kommet frem til følgende:

Hvordan kan designteori anvendes til at skabe et attraktivt byrum?

Vi vil undersøge, hvilke planer kommunen har for Degnestavnens Legeplads, i forhold til vandafledning, og hvordan vi kan inddrage dem i vores redesign. Problemet ligger i hvordan man designer pladsen, så den kan håndtere store mængder regnvand, samtidig med at den kan bruges efter hensigten. Dette leder os til vores sidste arbejdsspørgsmål:

Hvordan kan vi optimere vandafledningen på Degnestavnens legeplads?

Afgrænsning

I forbindelse med vores projekt om skybrudssikring med fokus på byrumsdesign, stødte vi på flere problemstillinger angående vores fokusområde, som ikke vil indgå i projektrapporten. Herunder præsenteres de problemstillinger vi stødte på, som ikke vil fremgå af projektrapporten.

Vi har afgrænset vores projekt til kun at arbejde med Degnestavnens Legeplads. Med Degnestavnens Legeplads skal det forstås, at legepladsen er indhegnet og det er inden for indhegningen, vores projekt omhandler. Vi har afgrænset projektet til ikke at omhandle belysningen på legepladsen.

Vi har fravalgt os de økonomiske problemstillinger i forbindelse med samfundsøkonomiske og privatøkonomiske omkostninger der vil opstå ved ombygning, tilbygning og på andre måder, hvor de økonomiske aspekter spiller en rolle.

I problemstillingen med vandafledning i vores projektrapport, har vi afgrænset os til udelukkende at skrive om muligheden ved at nedgrave vandtanke og på anden måde opmagasinere eller forsinke regnvandets vej til kloakkerne.

Vores 3D modeller bliver vist i vores projektrapport som 2D illustrationer, da vi har afgrænset os til udelukkende at arbejde med 3D modellering i produktionsfasen.

Begrebsafklaring

Forsinkelsesbassin – Et opbevaringsmagasin, der kan opbevare regnvand. Forsinkelsesbassinet forhindrer oversvømmelser forårsaget af kraftig nedbør.

Panna-bane - En lille indhegnet fodboldbane, som i dette tilfælde har en diameter på ca. 5 meter. Den bruges typisk til at spille to mod to eller lign.

Skybrudssikring/Klimatilpasning - En betegnelse for de forskellige løsninger, der skal nedbringe risikoen for oversvømmelser ved delvist at forsinke regnvandets vej til kloaksystemet.

Dimensionsforankring

Design & Konstruktion

Projektet bliver forankret i dimensionen Design og Konstruktion, da projektet omhandler et redesign og konstruktionen af et klimatilpasset byrum på Degnestavnens Legeplads. Ved at benytte en iterativ proces vender vi tilbage til udgangspunktet og evaluerer om den metodiske tilgang er velovervejet. Vi vil bruge Jan Gehls byplanlægningsteorier, samt Donald A. Schön og Bryan Lawsons designteorier. Vi benytter til sidst designevaluering, for at vurdere designets styrker og svagheder.

Subjektivitet, Teknologi og Samfund

Projektet bliver forankret i dimensionen Subjektivitet, Teknologi og Samfund, da vi gør brug af det kvalitative forskningsinterview i form af semistrukturerede interviews. Vi benytter en interviewguide til at interviewe brugerne af Degnestavnens Legeplads, baseret på teorier af Svend Brinkmann og Lene Tanggaard. Dette gør vi for at inddrage borgerne i designet. Vi vil derudover bruge Jan Gehls teorier om byplanlægning og forbedringer af byrum.

Teori afsnit

Her vil vi præsentere de forskellige teorier vi medtager i vores projektrapport. Vi har valgt at inddrage forskellige teoretikere, der henholdsvis taler om designproces, designudvikling og byplanlægning. Det er nogle aspekter der er vigtige for os at undersøge, da vi vil skabe et redesign af et byrum.

Donald A. Schöns designteori

I dette afsnit vil vi kort redegøre for Donald A. Schöns teorier om designudvikling og designtænkning og hvordan vi vil bruge dem i vores projekt. Schön var uddannet filosof med fokus på designtænkning og -udvikling (Smith, 2001). Vi har valgt at bruge Schöns teori, da den har hjulpet os med at skabe et bedre design for brugerne og vi har brugt flere af hans synspunkter gennem vores designproces.

Ifølge Schön må enhver designteori tage højde for fire udfordringer. Designere er ofte ikke i stand til at forklare, hvad de ved og hvordan de arbejder, dog kan man ud fra deres færdige projekter se, at de har en stor viden. Det er altså deres handlinger der viser deres viden og ikke deres ord. Designere ser hvert projekt som et enkeltstående tilfælde, men de opbygger samtidig deres viden gennem hvert projekt og viderebringer det til det næste. Design er en social proces med flere aktører der alle skal nå til enighed om projektet. Når Schön skriver om arkitektur som en specifik designform påstår han, at samspillet mellem de forskellige aktører er meget vigtigt (Schön, 1988, s. 110–111).

Når vi designer Degnestavnens Legeplads, kan vi ikke se på vores tidligere projekter, da vi ikke har nogen. Vi vil derimod se på andre klimatilpasningsprojekter, såsom Tåsinge Plads, og få vores inspiration derfra. I projektet findes der to aktører, os og brugerne. Vi vil gennem brugerundersøgelser kommunikere med brugerne af pladsen, for at få kendskab til deres meninger om legepladsen, så den både bliver skybrudssikret og bliver et bedre byrum for brugerne.

Schön ser ikke design som problemløsning, han påstår at design er at skabe. Designerens idéer kommer til udtryk gennem interaktionen med materialer og de skabte genstande. Gennem designprocessen bliver artefakter skabt med forskellige, og i nogle tilfælde, uforudsete funktioner. Derfor må designeren altid holde sine muligheder åbne for forandringer. (Schön, 1988, s. 111).

I vores projekt bruger vi denne teori, for ikke at blive for fastlåst i et enkelt design. Undervejs i projektet opstod der en uoverensstemmelse mellem vores vision for pladsen, specifikt fodboldbanen, og pædagogens ønsker for den. Vi ville gerne imødekomme pædagogens behov og valgte derfor at ændre vores planer for fodboldbanen, hvilket vi kommer nærmere ind på i analyseafsnittet. Eftersom

Degnestavnens Legeplads allerede er tiltænkt som et multifunktionelt område, med plads til leg, træning og afslapning, må vi huske at inddrage alle disse egenskaber i vores redesign. Dvs. at vores design skal indebære mindst lige så mange funktioner, som det allerede eksisterende byrum.

Schön beskriver designprocessen som reflektiv og tæt knyttet med læring. Designeren observerer en problematik, og benytter en iterativ proces, indtil den mest optimale løsning er fundet (Schön, 1993, s. 56). Schön skriver om design verdener og typer. Design verdener er der, hvor designeren opbygger og lagrer sin viden. De enkelte design verdener kan være meget forskellige, da designere foretrækker forskellige materialer. Typerne, som Schön skriver om, er noget designeren kan bruge som reference i hans projekt, hvis en designer allerede kender til et design der fungerer, kan han inkludere det i hans nye design. Designprocessen foregår i samspil med typerne og verdenerne, hvor designeren lader sig inspirere af de typer han allerede har kendskab til og inddrager de nye tiltag i den specifikke situation med de materialer han har (Schön, 1988, s. 113).

I vores redesign af Degnestavnens Legeplads er typerne de allerede eksisterende klimatilpassede byrums løsningsmodeller, mens design verdenen er det vi og brugerne sammen finder ud af, er den bedste designløsning for Degnestavnens Legeplads. Vi har altså inddraget nogle tekniske løsninger fra Tåsinge Plads, der i samspil med pædagogens ønsker, kan implementeres hensigtsmæssigt på legepladsen. Vores designproces har været iterativ, da vi har haft flere forskellige designløsninger i tankerne og evalueret dem i forhold til pædagogens ønsker og Københavns Kommunes planer. Vi kan altså bruge Schöns teori til at sikre os, at vores design indeholder de forskellige aktørers ønsker. Vi har fundet inspiration i allerede eksisterende designs, holdt vores designløsning åben for ændringer og evalueret den iterativt gennem projektet.

Bryan Lawsons designteori

I følgende afsnit kommer vi ind på Bryan Lawsons designteorier. Lawson er uddannet arkitekt og professor på The University Of Sheffield i England, han har specialiseret sig indenfor designprocesser (Lawson, 2006).

Lawson påstår at en designproces er en forhandling hvori problemet og løsningen opstår sammen.

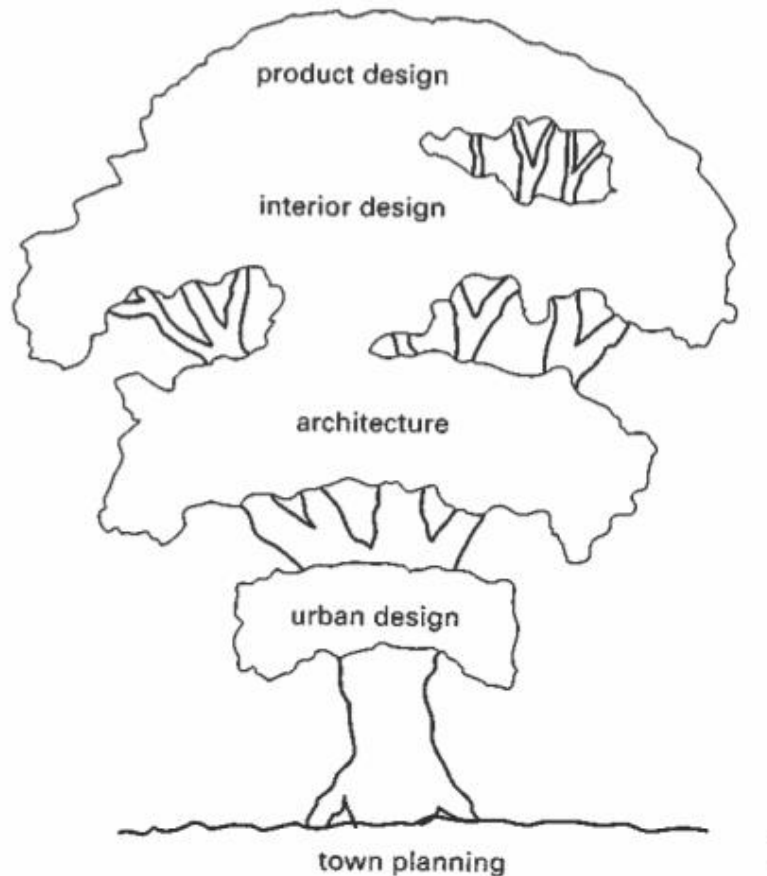
“Often the problem may not even be fully understood without some acceptable solution to illustrate it. In fact, clients often find it easier to describe their problems by referring to existing solutions which they know of.” (Lawson, 2006, s. 48).

Lawson forklarer hvordan designprocessen fungerer som en igangværende proces, som hele tiden ændrer sig og på den måde vil problemet og løsningen følges ad, da de ofte er uadskillelige. Det kan være svært at beskrive et problem uden at kigge på allerede eksisterende løsninger, som gør sig gældende for lignende problemer, og tage inspiration derfra. Denne forhandling skal foregå i en beslutningssekvens af analyse, syntese, vurdering og beslutning i niveauer af designprocessen, som skal gøres iterativt, og det skal blive mere detaljeret per gentagende gang (Lawson, 2006, s. 37).

Lawson påstår at designere ikke er særlig fleksible og de holder sig ofte kun inden for deres eget felt (Lawson, 2006, s. 53). En arkitekt bruger træmaterialer på en helt anden måde end en møbeldesigner, som han forklarer i følgende citat:

“This is because most architects are used to handling timber at a different scale and in a different context and thus have already developed a ‘timber language’ with a distinctly architectural accent. The imposed loads and methods of construction of buildings are rather different to those found in furniture” (Lawson, 2006, s. 53–54).

Det er vigtigt at skelne mellem hvilken type designer man er, da det skal gøres med en anden tilgangsvinkel. Figur 1 viser at der inde for samme design område, findes en masse forskellige måder at gribe en opgave an på. Figuren kan vise at der i bunden, nær rødderne i træet, er byplanlægger, og lige efter i træstammen er urban designer. Dette kan referere til, at det er de mest basale erhverv indenfor produktdesign, men selvom det er i en større skala end de andre, er det ikke nødvendigvis mere komplekst af den grund. Det handler mere om hvor detaljeret en designer skal arbejde, f.eks. skal en byplanlægger ikke lægge lige så meget arbejde i det enkelte hus, som en bygningsarkitekt.



Figur 1 "A 'tree' of three dimensional design fields" (Lawson, 2006, s. 54).

Det er derfor vigtigt at vi tildeler os selv den rigtige opgave, når vi designer vores klimatilpassede byrum. Vi er urbane designere, da vi ikke designer i lige så stort omfang som en byplanlægger, men alligevel i større omfang end en bygningsarkitekt. Det er vigtigt at vi har fokus på pladsen som en helhed, fremfor de mindre detaljer. Hvis vi tildeler os den forkerte rolle, kan vi ende med at blive for detaljerede i vores arbejde, hvilket nemt kan ske, da der ofte ikke er en naturlig ende på et design. (Lawson, 2006, s. 54).

Vi anvendte figuren i vores projekt, da pædagogen mente at en babygynges, ville forbedre legepladsen. Det ville gøre pladsen mere attraktiv for mindre børn, men som Lawson argumenterer for, er det en farlig retning at bevæge sig mod, da det er en specifik anmodning, og vi skal passe på med ikke kan træde for langt ud af vores felt. Vi kommer nærmere ind på denne udfordring i vores analyseafsnit. Figuren kan dog kritiseres for rollefordelingen, siden man som designer ofte, vil være i midten af to titler, da alle har sin egen design stil, og der ikke er en konkret definition på hvornår noget er en opgave

for en urban designer, og hvornår det er en opgave for en arkitekt, hvilket er derimellem vores rolle nærmere er.

Vi bliver nødt til gennem hele processen at evaluere vores arbejde, i forhold til om det kan betale sig at fortsætte med videreudviklingen. Dette er en af de vigtigste og sværeste evner i designprocessen. Det har været en fordel for os at have en tidsplan, som eksempelvis lyder på at vores produkt skal være færdig den 10. december. Derudover har vi også en dato, som lyder at den første del af vores produkt skal være færdigudviklet den 2. december. (Lawson, 2006, s. 54-55).

Jan Gehls byplanlægningsteori

I dette afsnit vil vi se nærmere på Jan Gehls byplanlægnings teorier, og hvordan vi kan bruge dem i vores projekt. Vi tager udgangspunkt i Gehls 12 kvalitetskriterier, for at skabe et velfungerende byrum. Gehl er en dansk arkitekt, der gennem sin karriere har haft stort fokus på byplanlægning og attraktive byrum (Gehl, 2010a, s. 240–241).

Gehls tanker om gode byrum kan vi bruge i vores redesign af Degnestavnens Legeplads, for at sikre at byrummet bliver attraktivt for flest mulige borgere. Målet er at skybrudssikre legepladsen, men samtidig skabe en plads, der inviterer til leg og brug af flere aldersgrupper. Derfor er det vigtigt vi undersøger hvordan et godt byrum ser ud.

Gehl skriver om forskellige former for aktiviteter i et område. Han inddeler dem i "bliv og leg" aktiviteter og "kom og gå" aktiviteter. Et livligt område, er et sted hvor der er mange "bliv og leg" aktiviteter og hvor "kom og gå" aktiviteterne, ikke bidrager til det livlige område (Gehl, 1980, s. 52).

Der er dog nogle mere væsentlige kriterier for pladsen, som skal være opfyldte før man kan designe et livligt område. Gehl opstiller 12 kvalitetskriterier som skal indgå, for at et byrum kan være velfungerende (Gehl, 2010, s. 240-241).

Han inddeler disse kriterier i tre hovedkriterier, det første og vigtigste er *beskyttelse*; hvilket dækker over beskyttelse mod trafik, ulykker, kriminalitet, vold og ubehagelige sansepåvirkninger såsom regn og blæst. "*Hvis blot et enkelt større problem vedrørende beskyttelse er uløst, kan det vise sig meningsløst at sikre kvaliteter i øvrigt.*" (Gehl, 2010, s. 240). Gehl mener altså at beskyttelse er det vigtigste kriterie, hvilket det er i endnu højere grad her, da vi har med en legeplads at gøre, hvor den primære målgruppe er børn. Legepladsen er allerede indhegnet, så vores fokus er i højere grad at

skabe mere opsyn på pladsen. Det er vigtigt for os, at forældre kan lade deres børn løbe frit, uden at de skal bekymre sig om deres sikkerhed, som vi vil komme mere ind på i analyseafsnittet.

Det andet kvalitetskriterie er *komfort*; som dækker over at kunne bevæge sig ubesværet rundt, muligheden for at opholde sig i et område i længere tid, at kunne sidde, at der er lavt støjniveau og muligheden for at udføre aktiviteter (Gehl, 2010, s. 240) Legepladsen opfylder allerede kriteriet om at kunne bevæge sig frit på pladsen, så her vil vi ikke have vores fokus. Vi vil i stedet lægge vores fokus på at forbedre de aktiviteter, der allerede findes og skabe flere. I vores redesign af Degnestavnens Legeplads, skal vi være opmærksomme på, om det er muligt at bevæge sig let rundt på pladsen og om der er gode områder, hvor f.eks. forældre kan sidde og slappe af, mens børnene leger. Dette bidrager også til at gøre pladsen tryk for børnene, da forældre eller andre voksne, kan hjælpe hvis det bliver nødvendigt. Vi skaber dermed et sikkert byrum ved at skabe områder på pladsen, der er attraktive for voksne at opholde sig på. Et andet komfortkriterie er uhindrede synslinjer, hvilket pladsen, på nuværende tidspunkt, kan kritiseres for. Dette kommer vi dog nærmere ind på i analyseafsnittet.

Det sidste kriterie er *herlighed*; hvilket dækker over dimensionering af bygninger og byrum, æstetiske kvaliteter såsom planter, træer og godt design, muligheden for at kunne nyde vejret, hvilket vil indgå i vores redesign, som der kommer mere omkring i analysen (Gehl, 2010, s. 240–241). Vi vil ikke have fokus på dimensionering af bygninger, da pladsen allerede er skaleret til brugerne. Dette giver god mening, siden det er en legeplads, og målgruppen er børn, så man vil naturligt designe pladsen, med deres størrelse in mente. Vi har derimod fokus på at plante flere træer og skabe grønnere områder.

Det er dog vigtigt at understrege at disse kvalitetskriterier ikke er en fuldstændig opskrift på hvordan et byrumsdesign skal se ud. Modellen kan dog være god til at få en idé om, hvorvidt et byrum er velfungerende, dog har vi valgt at gøre brug af borgerinddragelse i vores projekt. Dette skyldes at Gehls teorier er baseret på observationer af diverse byrum, hvilket betyder at han har lavet sine konklusioner ud fra hvordan disse pladser bliver brugt. Det er altså generelle observationer der er blevet foretaget, som ikke nødvendigvis kan bruges til alle pladser. Derfor er disse kvalitetskriterier gode pejlemærker, men de tager ikke udgangspunkt i hvert enkelt byrum, og brugernes individuelle behov, som vi mener har været vigtigt i vores design (Gehl, 2010, s. 240–241).

Gehl skriver at legepladser ofte bliver designløsningen når man prøver at skabe livlige gader, men at legepladser ofte kun egner sig til en bestemt målgruppe; børn. Man må i stedet prøve at skabe et rum, hvor mange forskellige typer mennesker har lyst til at opholde sig i længere tid (Gehl, 1980, s. 53).

Idet vi designer en legeplads, vil der være mange "bliv og leg" aktiviteter, hvor størstedelen af dem, vil være rettet mod børn. I vores design vil vi prøve at skabe nogle aktiviteter for flere aldersgrupper.

Der findes allerede aktiviteter på Degenstavnens Legeplads til voksne, såsom et træningsområde. Da træningsområdet blev indført, var det netop med det fokus på at tiltrække flere voksne til pladsen, så den kunne blive mere tryk for børnene (Stevnhøj, 2016). I vores design kan vi med fordel implementere aktiviteter til voksne og andre aldersgrupper, både for at imødekomme brugernes ønsker om mere opsyn på legepladsen, men også for at sikre et livligt byrum, som bruges af mange forskellige mennesker.

I dette afsnit har vi undersøgt Gehls teorier om et godt byrum. Vi kan konkludere at vi må gøre legepladsen attraktiv for mange forskellige brugere, hvis vi vil designe et godt byrum. Der skal være aktiviteter for flere aldersgrupper på legepladsen, hvis den skal være livlig og tryk for brugerne. Gehls 12 kvalitetskriterier skal være opfyldte, men det er vigtigt at notere at det ikke er en fuldstændig vejledning.

Metode

Baggrunden for vores metodiske valg består af, at vi syntes det ville være interessant at stille bekendtskab med, hvordan man laver et godt interview og får brugbare forskningsresultater. Vi har valgt at beskæftige os med interviews, da det er interessant at undersøge samarbejdet mellem en projektleder og brugerne. Vi bruger vores interviews til at inddrage brugernes holdninger til designet. Denne borgerinddragelse kan ændre projektledernes forståelseshorisont, da et oprindeligt projektdesign og faktisk design ikke nødvendigvis følges parallelt med hinanden. Herunder vil vi redegøre for de forskellige interview modeller og redegøre for den valgte model.

Det kvalitative forskningsinterview

Vi vil i dette projekt gøre brug af Svend Brinkmann og Lene Tanggaards definition på, hvordan et kvalitativt forskningsinterview er opbygget, som beskrives i deres bog, *Kvalitative Metoder*, samt redegøre for valget af metoden (Brinkmann & Tanggaard, 2015).

Vi benytter det kvalitative forskningsinterview som en videnskabelig metode i vores projekt, til at tilegne os viden om brugen af Degnestavnens Legeplads. Metoden består af at interviewe den eller de personer der har et tilhørsforhold til legepladsen, og på den måde opnå viden om, hvordan legepladsen på daglig basis bliver benyttet og oplevet. Ved at interviewe en person med tilhørsforhold til legepladsen, håber vi på få viden vi kan arbejde videre med i vores projekt. Det er blevet normalt i vore dage at tilegne sig viden om menneskers erfaringer gennem interviews, fordi vi ofte har brug for længere uddybende svar. Det samme gør sig gældende i vores projekt, hvilket er grunden til at vi har valgt denne videnskabelige metode. Et interview skal opbygges af velovervejede spørgsmål, for at få respondentens oplevelser, hvilket kan være svært at opnå, fordi: *"Det, som fortælles, vil altid være konstrueret i den samtaleinteraktion, som interviewet udgør"* (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 31).

Med andre ord, interviewet kan opfattes som en metaforisk 'dans' mellem respondenten og interviewereren, hvor kemien mellem de to personer afgør hvilke svar, der gives. Alle mennesker er forskellige og kræver derfor forskellige tilgange, for at opnå den viden interviewereren ønsker (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 33).

Interview metodiske tiltag

Interviewet opbygges fra grunden af, alt efter hvilken viden interviewereren har brug for at vide mere om (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 34). Intervieweren skal have en forforståelse for det emne, der interviewes om for at kunne lave det bedste interview og dermed stille de mest relevante spørgsmål (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 38). Det betyder som udgangspunkt, at interviewereren skal finde den bedst tænkelige metode til at erhverve sig den viden fra respondenterne, og ifølge Svend Brinkmann og Lene Tanggaard, (2015) skelnes der imellem tre interviewformer:

Det løst strukturerede interview - Denne interviewform har primært været brugt til feltarbejde, hvor forskere har foretaget interviews af de deltagere, de har observeret over længere tid, uden at interviewet har været planlagt i forvejen.

Det semistrukturerede interview - Metoden gør brug af en interviewguide. Interviewguiden består typisk af forudbestemte spørgsmål, hvor opfølgende spørgsmål kan benyttes. Her har respondenterne mulighed for at svare frit på de fastlagte spørgsmål.

Det stramt strukturerede interview - Denne fremgangsmåde kender vi fra diverse spørgeskemaer, som bruger kvantitative undersøgelser, hvor respondenter typisk kan svare på en skala 1 til 10, eller fra "meget utilfreds" til "meget tilfreds".

(Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 35-38).

Det semistrukturerede interview

Vi har valgt at fokusere på det semistrukturerede interview, da vi finder denne interviewform mere interessant at arbejde med, fordi metoden giver os muligheden for at stille opfølgende spørgsmål, alt efter hvilke svar vi får. Det semistrukturerede interview gør brug af en interviewguide der via strukturerede spørgsmål, hjælper os med at holde styr på samtalen. Det kvalitative forskningsinterview i form af det semistrukturerede interview består af to dele, forskningsspørgsmål og interviewspørgsmål og de er ofte opdelt, da forskningsspørgsmålene ikke altid kan udgøre et godt interviewspørgsmål til respondenterne. Dette skyldes at forskningsspørgsmål ofte beskæftiger sig med abstrakte spørgsmål, en respondenter ikke nødvendigvis kan svare på. Når der skrives at forskningsspørgsmål ofte er designet abstrakte, betyder det, at der er fokus på *forklaringen* af fænomener.

Vores forskningsspørgsmål lyder: *Hvad består brugerne af Degnestavnens Legeplads' erfaringsverden af indtil nu og hvilke aktiviteter kan implementeres, for at tilvejebringe det eksemplariske byrum med det attraktive aspekt in mente?*

Interviewspørgsmål er mere beregnet til brugerundersøgelser, hvor man udspørger den interviewede om erfaring, holdninger og idéer, med andre ord interviewspørgsmål søger specifikke *beskrivelser* af fænomener (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 40).

Opbygningen af det semistrukturerede interview

Det semistrukturerede interview kan opbygges af flere metoder, hvor vi herunder vil redegøre for de mest benyttede interviewspørgsmål.

Først og fremmest skal man starte med åbningsspørgsmål, også kaldet de indledende spørgsmål, hvor respondenterne fortæller om en bestemt episode, der har relevans for forskningsområdet (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 41). Eksempel på indledende spørgsmål: *Hvem bruger pladsen?*

På denne måde kan interviewerens "bryde isen", da: *"Det er ofte let at få personer til at formulere sig i narrativer, fx ved simpelthen at bede om det"* (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 41).

Når de indledende spørgsmål er overstået, er det oplagt at stille de opfølgende spørgsmål for, at kunne holde interviewet i gang, dette gøres ved at få uddybet respondenterens svar (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 41).

Der kan stilles sonderende spørgsmål, hvis interviewerens ønsker at få en mere detaljeret beskrivelse af respondenterens tidligere svar, hvis interviewerens forfølger et specifikt emne (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 41). Eksempel på sondrende spørgsmål: *Hvor spændende, kan du fortælle mere om det?*

Hvis interviewerens ønsker at få et mere direkte svar, kan vedkommende stille det specificerede spørgsmål, dette kan blandt andet være nødvendigt hvis forskningsspørgsmålet kræver et mere detaljeret svar (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 41). Eksempel på det specificerede spørgsmål: *Hvad gjorde du så lige bagefter?*

For at holde fokus på forskningstematikken vil det være nødvendigt, at styre interviewet i den retning der er blevet fastlagt i interviewguiden. Det kan de strukturerede spørgsmål hjælpe interviewerens med (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 42). Her følger et eksempel på det strukturerede spørgsmål fra vores interview med en pædagog: *"men hvis vi lige må vende tilbage til fodboldbanen, jeg kan høre at..."*

For at få bekræftet at intervieweren har forstået et svar til fulde, kan det være nødvendigt at stille et fortolkende spørgsmål, hvor et tidligere spørgsmål bliver omformuleret, for derefter at få en afklaring (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 42). Eksempel på fortolkende spørgsmål: *Er det rigtigt forstået, at du bruger pladsen hver dag?*

Til sidst er det vigtigt at understrege, at det gode interview ikke kun handler om at stille de rigtige spørgsmål, da interaktionen med respondenter kræver at intervieweren lytter opmærksomt og er til stede mentalt i samtalen (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 42). Ligeledes er den sociale interaktion vigtigt for det eksemplariske interview:

”Når selve interviewstudiet skal rapporteres, er det vigtigt, at man tydeliggør den sociale kontekst under interviewet. Det kan man gøre ved at gengive interviewsekvensen og interaktionen mellem spørgsmål og svar og ved at beskrive stemningen og rammerne omkring selve interviewet.” (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 42).

Det er vigtigt for læseren, at den sociale interaktion i interviewet er repræsenteret, da det skaber et tilhørsforhold mellem spørgsmål og svarene og interviewet bliver opfattet som en samtale to parter imellem (Brinkmann & Tanggaard, 2015, s. 42).

Det er nødvendigt at transskribere sit interview, da forskeren derved opnår et overblik over de forskellige udtalelser. En af de vigtigste funktioner ved dette, er at det bliver nemmere at udarbejde kvalitative analyser med tekst materialer (Aarhus Universitet, 2019).

Alternativ tilgang til metodevalg

Som nævnt tidligere i projektrapporten, benytter vi det kvalitative forskningsinterview, i form af det semistrukturerede interview, som metodevalg. Men en anderledes tilgang til projektet ville være den participatoriske aktionsforskning, hvor man gør brug af aktiv borgerinddragelse, som vi kort vil redegøre for, samt diskutere hvilke fordele og ulemper der kan opstå.

Når man benytter sig af en participatorisk aktionsforskning betyder det, at man aktivt inddrager borgerne, der har et tilhørsforhold til projektet, og overdrager projektet til dem. Det er dermed borgerne der i sidste ende står for projektet. (Aagaard Nielsen, Steen Nielsen, Hansen, & Nielsen, 2007, s. 64).

Fordele og ulemper

Fordelene ved participatorisk aktionsforskning omfatter blandt andet, at man bliver inspireret af lokalbefolkningen. Ved at overdrage projektet til brugerne, er der større sandsynlighed for at det

færdige projekt, som eksempelvis kunne være en legeplads, bliver benyttet efter hensigten. Det vil i så fald være demokratisk bestemt, hvilket kan forstærke lokalbefolkningens tilhørsforhold til pladsen. Ulemperne ved borgerinddragelse kan bl.a. være at projektlederne mister blik for hvad der er vigtigt for projektet. Hvis vi havde benyttet os af partcipatorisk aktionsforskning, ville skybrudssikring sandsynligvis ikke have været i høj prioritet hos brugerne.

Refleksioner

Vores empiri fra brugerundersøgelsen består af et ca. 36 minutter langt interview af en pædagog på Degnestavnens Legeplads. Vi lavede desuden et interview med pladsens anden pædagog, men måtte kassere det, da det ikke gav os nogle relevante svar. I dette afsnit vil vi reflektere over vores interviews, med de pædagoger, der er tilknyttet Degnestavnens Legeplads og de forældre vi skulle have interviewet, men ikke fik gennemført. Hvad gik dårligt med interviewet, hvorfor virkede det ikke? Hvad har vi lært af det? Og hvad kunne vi have gjort bedre? Vi har vedlagt vores transskription som Bilag 4.

Interview med pædagogerne fredag kl. 12

Fredag d. 22/11 og lørdag d. 23/11 var vi inde på Degnestavnens Legeplads for at interviewe brugere af legepladsen. Fredag klokken 12 havde vi en aftale med en af pædagogerne, der er tilknyttet legepladsen for at få indsigt i deres erfaringer med brugen af pladsen. Vi havde været ude på pladsen cirka en uge forinden, for at aftale dette møde. Lørdag klokken 10 ville vi interviewe forældre der brugte legepladsen sammen med deres børn for, at få deres erfaringer med hvad der bliver brugt på pladsen. Som forberedelse havde vi medbragt en interviewguide, et clipboard, A4-papir med GDPR-tilladelser, en kuglepen og en smartphone til at optage vores interviews med.

Klokken tolv, mødtes vi med pædagogen, som vi havde lavet en aftale med, og efter vi havde briefet vedkommende om vores projekt, startede vi interviewet. Efter interviewet var overstået, fik vi en underskrift på, at vi må gøre brug af lydoptagelsen. Vores første fejl var at vi ikke havde lavet vores baggrundsarbejde godt nok. Vi havde ikke undersøgt at Degnestavnens Legeplads er underlagt Børn og Ungdomsforvaltning, (fremadrettet kaldet BUF), hvad det indvendige i opholdshuset angår og udenfor opholdshuset er det Teknik og Miljøforvaltning, (fremadrettet kaldet TMF), der står for vedligeholdelse. Det betød at vi talte udenom vores interviewguide, for at opnå en viden, vi selv kunne have researchet os frem til, hvilket fik os til at fremstå uforberedte. Af den fejltagelse lærte vi at før et interview skal afholdes, skal man erhverve sig noget emnerelateret baggrundsviden for at fremstå selvsikker og som en seriøs interviewer.

Flere gange under interviewet stillede vi lukkede spørgsmål til trods for vi havde medbragt en interviewguide, der skulle sørge for at stille konkrete, velovervejede spørgsmål. Heldigvis fik vi alligevel brugbar viden ud af respondenterne, men kunne nemt have fået et ja/nej som svar på vores lukkede spørgsmål. Vi havde i forvejen baggrundsviden om, at lukkede spørgsmål ikke må stilles i et interview, men vi havde ikke erfaringen med at holde os til en interviewguide, da vi stod i interview situationen. Vi har lært at det kræver erfaring udover teori at udføre et interview korrekt, ergo kunne vi have forberedt os hjemmefra ved at øve interviewteknikker på hinanden.

På et tidspunkt stillede et gruppemedlem et ledende spørgsmål; *“Selvfølgelig, så designet er lidt forkert?”* 00:08:00. Her fik interviewerens ubevidst respondenterne til at svare ja, hvis spørgsmålet i stedet havde været åbent, kunne det have set sådan her ud: *hvad fortæller det dig om designet?* Hvilket vi ville have fået et bedre svar ud af. For at undgå dette, kunne vi have øvet os hjemmefra.

I et forsøg på at stille et struktureret spørgsmål, spurgte et gruppemedlem om følgende; *“men hvis vi lige må vende tilbage til fodboldbanen, jeg kan høre at(...)”* 00:18:07. Her er fejlen, at et andet gruppemedlem havde stillet et opfølgende spørgsmål 42 sekunder tidligere, som respondenterne ikke fik lov til at svare fyldestgørende på, som følge af afbrydelsen. Vi lærte, at man skal være mere tålmodig og acceptere at der kan være små tale/tænkepauser fra respondenterne. Det er ikke nødvendigvis dårligt, at der er nogle sekunders tavshed fra respondenterne side af og interviewet kunne have været endt med et langt dårligere resultat, hvis respondenterne ikke havde haft den naturlige fortællelyst, som vedkommende havde.

Vi fik tilladelse til at interviewe den anden pædagog og siden vi på daværende tidspunkt, mente at vi havde fået nok holdninger til legepladsen, spurgte vi i stedet om at få en *“grand tour”* af legepladsen, hvilket går ud på at han går hele legepladsen igennem og fortæller os, om de forskellige redskaber og hans meninger om disse. Vi gik således væk fra det semistrukturerede interview, som var vores metode. Dette var en fatal fejl, da det kun ville have været positivt, at få flere holdninger om pladsen, for at kunne sammenligne svarene. Vi begik også en anden begynderfejl lige efter, nemlig at vi ikke briefede pædagogen før interviewet, som gjorde at han ikke havde forhåndsviden om hvad interviewet ville gå ud på, hvilket resulterede i at han blev forvirret over vores spørgsmål.

Respondenterne var derudover en helt anderledes type, som krævede at vi skulle omstille os, hvilket vi ikke gjorde. Dette resulterede i ubrugelige data igennem interviewet og vi måtte derfor kassere det efterfølgende, fordi som vi skrev tidligere, så vil hvad der bliver fortalt af respondenterne, altid være konstrueret ud fra det sammenspil, som foregår imellem interviewerens og respondenterne. Vi lærte at teorien bag interviewmetode, rent faktisk fungerer, eller rettere ikke fungerer, da vi fejlede i at omstille os den anden pædagogs persontype. Dette betyder at vi skulle have øvet os hjemmefra på at

interviewe forskellige persontyper. Vi lærte også, at selvom man har læst teori om interviewmetoder, så kræver det erfaring, for at kunne gennemføre et interview optimalt.

Interviewforsøg med forældre lørdag kl. 10

Den efterfølgende dag, lørdag d. 23/11 mødte vi op på Degnestavnens Legeplads igen, for at interviewe forældre med tilhørsforhold til pladsen. Vi havde i forvejen planlagt dato og tidspunkt med de ansatte, da det var deres bedste forslag, for at møde forældre på pladsen. Vi havde hjemmefra planlagt at være på legepladsen fra kl. 10 til kl. 14, men efter tre timers ophold på legepladsen, mødte vi kun tre børn, der legede sammen ved svævebanen uden forældre. Vores interviewguide er ikke beregnet til børn, så vi havde ikke nogen ambitioner om at interviewe dem. Da vi havde været der i tre timer uden at møde nogle forældre, valgte vi at tage hjem med uforrettet sag.

Den planlægning vi havde lagt for projektet, var forfejlet lige fra starten. Vi lærte at et enkelt fremmøde ikke giver garanti for at der dukker nogen forældre op, eller hvis der gjorde, om de vil lade sig interviewe for den sags skyld. Fra starten burde vi have aftalt at møde op på Degnestavnens Legeplads hver weekend i minimum to måneder for, at forøge vores chancer for at finde forældre der frivilligt ville lade sig interviewe. Vi lærte også at årstiden spiller en væsentlig rolle, for om der kommer forældre på legepladsen. Vi havde valgt at opsøge forældre der bruger pladsen med deres børn, men i slutningen af november måned er det koldt, vådt og inviterer til indendørsleg, frem for at bruge en udendørs legeplads. Det er endnu en fejl vi har lært af. Hvis man vil finde mange respondenter, bør det være i en årstid hvor sol og varme får brugerne af legepladsen ud af hjemmet og hen på legepladsen. Så generelt har vi lært at man skal være bedre forberedt hjemmefra. Selvom vi havde fundet en forælder, som var villig til at lade sig interviewe, kunne det have været en god ide at medbringe varm kaffe eller te, da det kan få folk til at følge sig bedre tilpas.

Hvordan ville vi gøre det bedre?

For at opsummere hvad vi har skrevet foroven, så ville vi starte projektet helt forfra og planlægge det bedre og mere detaljeret. Det bedste tidspunkt på året at lave interview om brugen af legepladsen, ville højst sandsynligt være om sommeren, hvor sol og varme inviterer til leg.

Tidligt i projektet skulle vi have fundet ud at lave en detaljeret arbejdsplan hvor Degnestavnens Legeplads skulle besøges over en periode på fire til otte uger. Her skulle vi have delt interviewene op og et gruppemedlem kunne besøge pladsen om fredagen og et andet gruppemedlem kunne besøge pladsen om lørdagen. Ved at besøge legepladsen oftere, ville vi have haft den større mulighed for succes.

Vi kunne have øvet interviewteknikker på hinanden, indtil vi var indøvet i at stille gode spørgsmål, så vi ikke havde lavet lige så mange fejl, som vi gjorde.

For at lokke mulige respondenter til, ville det være optimalt at medbringe et lille bord, hvor vi kunne servere varm kaffe og te. Dette tiltag ville bryde isen, hvor vi kunne tilbyde folk varme drikke i stedet for at spørge folk direkte, som for eksempel: *Hej, må vi stille dig et spørgsmål?* hvilket kan virke ret intimiderende.

Analyse afsnit

Vi vil ud fra vores interview med pædagogen fra Degnestavnens Legeplads, analysere hvilke ændringer legepladsen kunne have gavn af fra brugernes synspunkter. For at gøre dette, har vi transskriberet interviewet og analyseret teksten efterfølgende. Citaterne, vi bruger fra transskriptionen, findes i Bilag 4 og vil blive refereret til som pædagog, med anført tidskode i antal minutter og sekunder.

Vi vil i løbet af analysen beskrive og diskutere forskellige holdninger til redesignet, samt argumentere for vores valg af løsninger, fremfor at have et separat diskussionsafsnit.

Pædagogen vi har interviewet, der er i starten af 30'erne, har arbejdet med børn og unge i 15 år og fungerer nu som team-koordinator på Degnestavnens Legeplads. Han er derudover opvokset i Nordvest og har været bruger af legepladsen hele sit liv.

Vi har valgt at inddele vores analyse i temaer, som vi har baseret på Jan Gehls 12 kvalitetskriterier. Kvalitetskriterierne er de kriterier, der ifølge Gehl skal være opfyldt for at skabe et godt byrum. Det er ud fra de tre overkategorier, beskyttelse, komfort og herlighed, vi vil inddele vores temaer.

Tryghed på pladsen

I følgende afsnit ser vi på pædagogens holdninger til tryghed på legepladsen. Dette afsnit hører under Gehls kvalitetskriterier for beskyttelse i et godt byrum. Vi vil gerne undersøge trygheden på pladsen, da det er vigtigt for os at skabe et sikkert byrum for brugerne. Det er især vigtigt, da vi har med en legeplads at gøre, at både forældre og børn føler sig trygge på pladsen.

Indhegningen rundt om pladsen mener pædagogen er en vigtig del af legepladsen, da det får brugerne til at føle sig mere trygge, men han mener dog at beplantningen ved hegnet gør det svært for folk at opdage legepladsen.

“Der er så mange buske man kan ikke se ind. Det kan jeg godt se. Det skal fjernes! Hvis man kunne se det ville være rigtig smart, ikke. Hvis der er mange der bor i Nordvest og aldrig hørt om der flytter til fra Jylland eller et andet sted så kommer de her, nøj det er en oase, ej hvor hyggeligt. Jeg har ikke hørt om den.” Pædagog 25:16

Derfor kan vi med fordel fjerne buskene og bevare indhegningen, så det gør det lettere at finde pladsen og derved tiltrække flere mennesker, hvilket gør pladsen mere livlig, mens den stadig er tryk for brugerne. Her forbedrer vi også Gehls kriterie om uhindrede synslinjer.

Pædagogen har nogle bekymringer om græshøjen, der findes i den nordvestlige del af legepladsen, vist på billedet, som han udtrykker her:



“nogle pædagoger og lærere og forældre der føler sig utrygge når der er sådan bagved. Det de har lavet det grønne område de har lavet noget der er forkert, fordi når man går bagved så kan man ikke holde opsyn.” Pædagog 07:14

Ud fra dette citat kan vi fornemme en utilfredshed med græshøjen, da den skærmer udsynet til en del af pladsen, som gør det utrygt at lade sine børn løbe frit. Hvis designet skulle laves kun med pædagogens holdninger i fokus, vil det være en god idé at fjerne græshøjen, så pladsen bliver mere jævn, hvilket gør at det bliver muligt for forældre og pædagoger, altid at kunne holde øje med børnene. Dette ville også forbedre Gehls komfortkriterie om uhindrede synslinjer.

Gehl påstår at ændringer i landskabet skaber overgangszoner, som er en måde at opdele områder i offentlige og private zoner. Han påstår at disse overgangszoner er et afgørende bidrag til at gøre aktiviteten i det offentlige rum mere livligt, hvilket er grunden til at vi har valgt ikke at fjerne græshøjen, men i stedet at flytte træningsfaciliteterne om bagved, og derved løse to problemer: Problemet med for lidt opsyn på den del af pladsen og problemet med ubrugte træningsfaciliteter (Gehl, 2010b, s. 102–103), som pædagogen siger følgende om:

“Jeg har det sådan en blanding fordi jeg ved det bliver brugt i weekender, jeg ved det bliver brugt af nogen... af nogle som bruger det når f.eks. der er nogle udenlandske

mødre, muslimske mødre, som bruger det (...) Og nogen der måske er blufærdige som ikke tør når andre kigger, så måske skulle det gemmes lidt mere væk" Pædagog 17:37

Hensigten med at flytte dem, er at der vil komme mere opsyn bag højen, samt at det vil få flere til at benytte træningsfaciliteterne, da det nok er naturligt at føle mindre blufærdighed overfor børn, fremfor voksne, i det (sjældne) tilfælde, at der kommer børn bag græshøjen. Her ignorerer vi Gehls kvalitetskriterie om uhindrede synslinjer, men forbedrer et andet komfortkriterie, nemlig kriteriet om udfoldelse, ved at invitere til fysisk aktivitet, da vi skaber semi-private zoner til dem der vil træne.

Som tidligere nævnt vil vi gerne tilføje flere siddepladser i vores redesign, da det er vigtigt at ældre brugere har mulighed for at sidde og slappe af. På den måde kan de også holde opsyn, hvilket giver en tryghedsfølelse. Vi har et oplagt sted at placere bænke, der hvor træningsfaciliteterne førhen stod, siden der er uhindrede synslinjer til det meste af pladsen der. Denne tilføjelse forbedrer, udover kvalitetskriteriet beskyttelse, også komfortniveauet af pladsen, i form af muligheder for at se, muligheder for at sidde og muligheder for at tale og høre. Gehl påstår at børn og unge altid kan "klare sig" i forhold til siddepladser, mens:

"Adults and seniors want more comfort and are considerably more meticulous about choosing where to sit. Comfortable city furniture, preferably with back and arm rests as well as good sitting comfort on "seating friendly" materials, is often decisive for whether these groups want to sit down in urban space and stay a while." (Gehl, 2010b, s. 143).

Siden vi gerne vil inddrage ældre målgrupper i vores redesign, har vi valgt at placere primærsiddepladser, som f.eks. er "comfortable city furniture", i form af bænke, da det vil øge komforten for voksne og ældre på pladsen. Det er derudover vigtigt at vælge det rigtige materiale som Gehl påstår. Vi møder dog en udfordring her i forhold til Bryan Lawsons figur, hvor vi kan blive kritiseret for at arbejde udenfor vores specifikke rolle, da et valg af materiale til en bænk, er at gå for meget i detaljen i forhold til vores resterende arbejde. Men i dette tilfælde vurderer vi at det er en nødvendighed at have med, da flere målgrupper er en høj prioritet i vores redesign.

Vi har valgt at placere tre bænke i en hesteskoform tæt op ad hinanden. De er placeret, så man sidder 1,20-3,70 meter fra hinanden, hvilket ifølge Gehl er en social distance, som er ideelt til at snakke om arbejde, ferieminder eller anden almindelig hverdagsnak. Derudover har vi placeret en fjerde bænk mere end 3,70 meter væk fra de tre andre, hvilket er en offentlig distance, som kan benyttes, hvis man ikke er interesseret i at konversere med dem på de andre tre bænke.

Man har derudover også mulighed for at skabe enten en personlig eller en intim distance på den bæk, da man er separeret fra de andre bænke. Den primære målgruppe her, er derfor tætte venner, familiemedlemmer eller partnere, da man her man kan have samtaler om vigtige emner, og man kan udtrykke stærke følelser (Gehl, 2010b, s. 47–48).

Brugerne af Degnestavnens Legeplads

I dette afsnit vil vi se nærmere på brugerne af pladsen ifølge pædagogen. Vi har valgt at inddele dem i følgende grupper: daginstitutioner, voksne og institutionsløse børn og unge. Vi vil undersøge hvordan de forskellige grupper benytter sig af pladsen, så vi ikke overser en gruppes behov i vores redesign. Disse observationer er baseret alene på baggrund af pædagogens udtalelser og vores fortolkning.

Daginstitutionerne kommer ofte om formiddagen. Det er børn mellem 1-6 år og pædagoger fra institutionerne. Børnene i denne aldersgruppe benytter sig især af de cykler og mooncars der findes i skuret på pladsen. Derudover bruger de svævebanen, sandkasserne og rutsjebanen. Efter skoletid kommer de større, institutionsløse børn, samt børn fra fritidsklubber og lignende institutioner. De benytter sig primært af fodboldbanen, basketballbanen, klatrevæggen og skaterrampen. Når arbejdsdagen er slut, kommer voksne og forældre med deres børn. Den voksne målgruppe benytter sig, ligesom de ældre børn, af skaterrampen og fodboldbanen.

Det er vigtigt at vi laver designet af pladsen, ud fra at den bliver brugt af alle disse målgrupper, som kommer på forskellige tidspunkter.

“One important prerequisite is that city life is a potentially self-reinforcing process.

“People come where people are” is a common saying in Scandinavia. People are spontaneously inspired and attracted by activity and the presence of other people.

From the window, children see other children playing outside and hurry to join them.”

(Gehl, 2010, s. 63.)

Vi skal derfor være meget opmærksomme på, at vi i vores design får skabt aktiviteter for alle de grupper, der bruger pladsen. Ellers vil vi miste denne effekt og derved vil det blive et livløst område. (Gehl, 2010, s. 65). Vi har valgt at kategorisere dette tema som beskyttelse i Gehls 12 kvalitetskriterier. Det har vi på baggrund af, at vi bliver nødt til at kende brugerne af pladsen for at implementere de aktiviteter de har behov for. Hvis vi mislykkedes med det, kommer brugerne ikke til pladsen, hvilket gør pladsen utryk at opholde sig på, da mindre opsyn skaber utryghed.

Positive aktiviteter på legepladsen

I følgende afsnit vil vi se på nogle af de legepladsredskaber som pædagogen mener er gode og som så vidt muligt ikke bør ændres ifølge ham. Dette tema kategoriserer vi som komfort, hvilket indebærer mulighederne for at gå, sidde, stå og lave diverse aktiviteter.



Pædagogen taler især meget om fodbolddanen, som han har brugt gennem hele sin opvækst i Nordvest og som han gentagende gange siger er den vigtigste del af legepladsen. I vores oprindelige plan for pladsen, ville vi sænke fodbolddanen to meter, så den kunne fungere som opsamlingsbassin ved skybrud. Under fodbolddanen ville der have været vandtanke, som vandet ville blive ført ned til, via kloakriste. Derudover ville dele af legepladsen blive ændret, så der ville være nogle små forsinkelsesstier rundt omkring, så vandet ville blive ført ned til fodbolddanen.

Dette ville vi gøre på baggrund af Design og Konstruktion-workshoppen og Københavns Kommunes områdefornyelsesplan. I workshoppen byggede vi en model af pladsen, med samme formål for fodbolddanen. I områdefornyelsesplanen fremgår det at Degnestavnens Legeplads i fremtiden skal fungere som et vandforsinkelsesbassin (Områdefornyelsen s. 26). Men efter vores interview med pædagogen, har vi dog valgt at lade fodbolddanen være som den er, da fodbolddanen har en affektionsværdi for brugerne, og det er tydeligt at pædagogen bliver følelsesladet når man snakker om den:

“Det der er med pladsen det er i tidernes morgen er det vigtigste ved legepladsen, det er fodbolddanen. Den er fredet, den må man ikke røre, det er kunst eller det er asfalt, der er så mange der ville lave kunstgræsbaner. Alle de her ting. Nej! Vi har haft asfalt i så mange år og street[fodbold]landsholdet bruger også pladsen og det er Danmarks bedste streetbane [øh] så den er ligesom fredet, ikke.” Pædagog 04:41

Pædagogen ved på forhånd at vores intentioner ved interviewet, er at lave et redesign af pladsen, og det han siger, har en effekt på hvordan det endelige design vil blive udformet. Når vi kommer ind på de forskellige ting, der kunne ændres på pladsen, og snakken falder på fodboldbanen, går respondenterne nærmest i forsvarsposition. Han nævner gentagende gange at banen er fredet, og der allerede har været nogle projekter på pladsen, hvor banen skulle fjernes, men der var stor modstand til det:

“Det er ligesom der primært folk kommer og i tidernes morgen da legepladsen blev lavet om for halvandet årti siden. Der ville de fjerne lege-eller fjerne fodboldbaner, Niels [den daværende leder af pladsen] var nærmest ved at gå amok.” Pædagog 04:41

Han skynder sig at opremse alle de gode minder og måder fodboldbanen er blevet brugt på gennem tiden:

“Men da jeg var barn der brugte vi den bane til alt jo (...) der brugte vi alt fra hockey og vi stod på skøjter dengang der var ikke så mange regler, så vi skulle vande banen så det blev til is og så stod vi på skøjter hele vinteren 3 måneder (...) da jeg var barn der var der kun skuret her og så var der huset her og så var der en fodboldbane og så noget noget [sic] og så hegn også var der en tennisbane og hegn... og det var det der var.” Pædagog 18:42

Det, at pædagogen inddrager sine barndoms minder, viser hvor stor betydning fodboldbanen har for ham personligt. Han taler også om den tidligere leders holdning til fodboldbanen, hvilket understøtter at den er en essentiel del af lokalsamfundet og har været det i mange år. I vores design er det vigtigt at skabe et godt byrum for dem, der bruger pladsen og det indebærer derfor at lade fodboldbanen være som den er, med de følelser der er knyttet til den. Her oplevede vi en konflikt mellem vores vision for redesignet og pædagogens ønsker, hvor vi gjorde brug af Donald A. Schöns teori om at holde vores muligheder åbne og ikke blive for fastlåste i et enkelt design.

Pædagogen nævner svævebanen og panna-banen som andre gode legepladsredskaber.

Panna-banen blev opført i september 2019 og pædagogen fortæller at banen ofte bliver brugt og at der sommetider afholdes turneringer på den, det er derfor oplagt at beholde den i vores redesign.

Derudover mener pædagogen at gyngerne skal beholdes, han synes dog at de skal udvides med nogle gynger til helt små børn.



Vi møder igen her en udfordring i at falde ud fra vores specifikke designerrolle i Lawson figur, men eftersom en stor del af legepladsens redskaber egner sig bedst til lidt ældre børn, har vi alligevel valgt at inddrage babygynger, da vi har vurderet at det har en effekt på pladsens helhed. Dette gør vi både for at imødekomme pædagogens ønsker, men også for at skabe nogle flere aktiviteter for yngre børn.

[Ændringer på legepladsen](#)

Vi vil komme ind på nogle af de redskaber og områder på pladsen, som ifølge pædagogen enten er overflødige og bør fjernes, eller ikke fungerer optimalt og bør opdateres. Det er ligeså vigtigt at se på de ting, der ikke fungerer, så man kan opdatere dem og derved skabe et godt byrum. Dette tema vil høre under både komfort og herlighed, eftersom det er aktiviteter man kan foretage sig på pladsen, men ikke fungere optimalt samt ændringer i de grønne områder.

Pædagogen nævner kort, at labyrinten ikke bliver brugt, hvilket vi også erfarede gennem observationer i Design og Konstruktions-workshoppen på pladsen. Vi vil derfor nedlægge labyrinten for at gøre plads til grønne områder og flere gynger.

Om klatrevæggen siger pædagogen, at han ønsker den skal være større og mere børnevenlig. Det tolker vi som, at den skal være bredere og ikke nødvendigvis højere og det vil vi implementere i vores redesign af pladsen. Derudover ønsker pædagogen et større hus på pladsen, som han udtrykker i følgende citat:

“Jeg vil selvfølgelig gerne have et større hus. Hvis vi skulle bestemme ligesom de andre bemandede legepladser så der er nogle rum hvor man kan sidde ned når det regner nogle gange så kommer der 20 børn her.” Pædagog 16:37

Hvis vi udelukkende skulle designe legepladsen efter pædagogens ønsker, ville vi bygge et større hus, men da det virker som om det kun er relevant når det regner, vil vi ikke gøre det. I stedet vil vi designe et halvtag ud fra huset, og på den måde behøver børnene ikke komme ind i huset når det regner. Derved kan vi også skabe nogle bløde kanter, som Gehl mener er en vigtig del af et godt byrum. Bløde kanter skabes ved at gøre overgangen mellem bygninger og offentlige områder mere sammenhængene, det kan være fortovscaféeer, butikker eller f.eks. at lave et halvtag (Gehl, 2010b, s. 75). Ved at bygge et halvtag kan vi også forbedre to kvalitetskriterier under henholdsvis herlighed og beskyttelse. Børnene har mulighed for at nyde positive aspekter ved klimaet i form af læ for vejret, mens de samtidig bliver beskyttet mod ubehagelige sansepåvirkninger, i dette tilfælde regn.

Pædagogen nævner flere gange i løbet af interviewet, at der skal foretages nogle ændringer i det grønne område. Han har ambivalente følelser omkring området, da han på den ene side siger, at han er meget glad for grønt og på den anden side mener, at det er for svært at vedligeholde området.

“Det ser pænt ud og det er flot at vi skal have mere grønt og der er masser træer og det pænt. Men hvis det ikke bliver vedligeholdt så giver det ikke rigtig mening.”

Pædagog 08:05

Pædagogen mener at legepladsen skal være pæn, hvilket stemmer overens med Gehls kvalitetskriterie herlighed. Underkriteriet æstetiske kvaliteter og positive sanseindtryk, der inkluderer beplantning, viser at Gehl og pædagogen er enige om at det er vigtigt for et godt byrum at have æstetiske kvaliteter i form af planter og træer. Hvis vi vil redesigne legepladsen med pædagogens interesser i fokus, vil det give mening at skabe et grønt område der let kan vedligeholdes. Hvis vi implementerer flere træer, hjælper det også med at skybrudssikre pladsen, da træer kan opsuge regnvandet. Ved at skabe disse områder kan vi imødekomme brugerens ønsker samtidig med at klimatilpasse pladsen.

Vegetation

I dette afsnit uddyber vi nærmere pædagogens ønsker for det grønne område. Dette afsnit hører under kvalitetskriteriet herlighed, mere specifikt æstetiske kvaliteter og positive sanseindtryk. Eftersom grønne områder er fordelagtige for både brugere og skybrudssikring, vil det være oplagt at implementere på pladsen.

Da der ifølge pædagogen er mange problemer forbundet med de grønne arealer, såsom at det er en overset del af pladsen, at det kræver meget vedligeholdelse og at der er en utryghed forbundet med højen, er det et område vi vil ændre på. Pædagogen forklarer at legepladsens hus er tilknyttet BUF, mens resten af pladsen hører under TMF. Derfor opstår der ofte forvirring omkring, hvem der skal vedligeholde pladsen. I øjeblikket er det pædagogerne selv, der må påtage sig disse opgaver. Da vi ikke kan ændre på, hvem der varetager opgaverne på pladsen, må vi se på om vi kan skabe et grønt område der kræver mindre vedligeholdelse. Pædagogen foreslår selv at der kan plantes flere træer på pladsen, da de ikke kræver meget vedligeholdelse, i modsætningen til buskene, som vi tidligere har nævnt at vi vil nedlægge.

Ifølge Gehl er det vigtigt med vegetation i det gode byrum:

“In addition to their immediate aesthetic qualities, the green elements in the city have a symbolic value. The presence of green elements passes on a message about recreation, introspection, beauty and the diversity of nature” (Gehl, 2010, s. 180)

Han påstår her at hvis vi vil skabe et smukt og indbydende byrum, er det vigtigt at vi inddrager planter og træer i vores design. Vi kan herfra uddrage at pædagogen er enig i Gehls teori om at et grønnere område er en god idé.

Drømme

I følgende afsnit ser vi på pædagogens ønsker, og hvilke elementer der er gavnlige for pladsen ifølge ham. Dette tema kan kategoriseres indenfor alle kvalitetskriterierne, da drømme kan omhandle beskyttelse, herlighed og komfort for brugerne. Vi er interesserede i at skabe et byrum, med henblik på brugernes ønsker, derfor er det vigtigt for os at undersøge deres drømme for pladsen.

Da vi i interviewet spørger pædagogen, hvordan den perfekte legeplads ville se ud for ham, siger han følgende:

“Ja, den perfekte legeplads det vil være noget grønt, fodboldbane, basketbane, petanquebane, skaterbane” Pædagog 13:23

Da vi allerede har undersøgt pædagogens holdninger til fodboldbanen og de grønne områder, vil vi se nærmere på de andre aktiviteter, han nævner. Der findes i forvejen en basketballbane og en skaterrampe, så de drømme er allerede realiseret.

Han nævner dog en petanquebane som en god tilføjelse til pladsen. Pædagogen forklarer at en petanquebane kan hjælpe med at tiltrække lidt ældre borgere til pladsen, hvilket stemmer overens med Gehls teori om at skabe aktiviteter for flere aldersgrupper.

“A closer look at street design and facilities which would cater for the ‘stay and do’ activities of all age groups could perhaps help to make residential streets more lively, more useful and more liveable.”(Gehl, 1980, s. 53).

Vi vil derfor implementere en petanquebane på pladsen, hvilket er være med til at skabe opsyn, eftersom mere aktivitet skaber mere opsyn, så børn og forældre kan føle sig trygge. Derudover er en petanquebane, som pædagogen selv pointerer, let at gøre plads til og kræver ikke mange ressourcer. Det forbedrer også kvalitetskriteriet komfort, da det giver flere muligheder for fysisk aktivitet.

Det er tydeligt at pædagogens primære fokus ligger på idrætsaktiviteter. Han taler især meget om streetidræt og asfalterede baner som noget positivt, da han mener at børn gerne må slå sig lidt, når de leger. Det er noget vi i vores design vil efterkomme så vidt muligt, men vi må dog ikke glemme de yngre børn i vores endelige design, som nævnt tidligere. Det eneste pædagogen ønsker for denne målgruppe er en babygyng, som vi derfor vil inddrage i vores redesign. Det er vigtigt for os at implementere aktiviteter til alle aldersgrupper, da det skaber et mere inkluderende byrum. Vores endelige design bliver i høj grad præget af pædagogens ønsker om flere sportsaktiviteter. Det er klart, at hvis vi havde haft flere respondenter i vores interview, havde vores endelige design set anderledes ud, da vi skulle medtage flere forskellige gruppers holdninger til designet, såsom småbørnsforældre. Vores ønske er at legepladsen skal fungere som mødested for de borgere der bor i området og derfor ville det have været optimalt med flere forskellige brugeres holdninger.

Designrationale

Vi vil i dette afsnit redegøre for Degnestavnens Legeplads som den ser ud i dag. Vi har brugt Google SketchUp, for at skabe vores egen model, der skal illustrere vores ændringer fra det oprindelige design, til det redesign, vi har produceret. Modellerne er beregnet til at give et visuelt indblik i vores projektrapport og vi vil præsentere modellen, som vi ser Degnestavnens Legeplads i dag. Denne illustration er ikke skabt ud fra faktiske målestoksforhold. Til slut vil vi vise en illustration af vores redesign.

Vores illustration af Degnestavnens Legeplads, som set her, har fået anført nogle bogstaver, med en rød ring omkring, for at udpege hvilken sektion af legepladsen vi taler om, i projektrapporten.



Følgende bogstaver er indsat på illustrationen for at give et overblik:

A: Fodboldbane. **B:** Træningsfaciliteter. **C:** Basketballbane. **D:** Klatrevæg. **E:** Skater ramper. **F:** Klatrestativ. **G:** Pædagogernes hus. **H:** Sandkasse. **I:** Cykelskur. **J:** Panna-bane. **K:** Svævebane. **L:** Labyrint. **M:** Gynger. **N:** Tennisborde. **O:** Gangbro. **P:** Rutsjebane.

Herunder vil vi kort redegøre for de ting der bliver ændret, da vi ikke finder det nødvendigt at omtale aktivitetsområder der ikke bliver ændret. Det betyder at der bliver kort redegjort i alfabetisk rækkefølge for hvert aktivitetsområde, som ændrer sig og hvilken ændringen den undergår, i forhold til vores redesign.

På illustrationen bliver træningsfaciliteterne, punkt B, flyttet fra det åbne område til det mere aflukkede grønne areal bag græshøjen, der befinder sig ude på venstre side på illustrationen. Klatrevæggen, Punkt D, skal ikke flyttes, da pædagogen har forklaret denne aktivitet er meget

benyttet, men at den gerne må være større og mere børnevenlig, hvilket betyder at vi udbygger klatrevæggen, så målgruppen bliver bredere. Klatrevæggen bliver udbygget og opdelt i følgende tre kategorier; meget nem, udfordrende og svær. Punkt G, pædagogernes hus, her har pædagogen ønsket at få et større hus, men i analysen kom vi frem til at det kun er et problem når det regner, ergo vil vi ikke udbygge huset, men bygge et halvtag ud fra huset, så der er læ for vejret.

Punkt L, labyrinten, den vil vi fjerne fra legepladsen, da den ikke bliver brugt ifølge pædagogen. Punkt M, gyngerne, beholder vi, men vi vil placere to ekstra gynger, som nu kaldes punkt L, da pladsen hvor labyrinten står tom. Sidst har vi valgt at tilføje en petanquebane, punkt Q, og nogle bænke, punkt R.

Nedenunder ses modellen af vores endelige redesign.



A: Fodboldbane. **B:** Træningsfaciliteter. **C:** Basketballbane. **D:** Klatrevæg. **E:** Skater ramper. **F:** Klatrestativ. **G:** Pædagogernes hus. **H:** Sandkasse. **I:** Cykelskur. **J:** Panna-bane. **K:** Svævebane. **L:** Gynger inkl. babygynge. **M:** Gynger. **N:** Tennisborde. **O:** Gangbro. **P:** Rutsjebane. **Q:** Petanquebane. **R:** Bænkareal.

Tekniske løsninger

Vi vil i dette afsnit præsentere nogle af de løsninger som vi er kommet frem til, primært fra transskriptionsanalysen og sekundært fra områdefornyelsesplanen for Nordvest. Vi har en ambition om at følge Københavns Kommunes vision for Degnestavnens Legeplads, så vidt muligt, da vi ifølge vores problemformulering, vil skabe en balance imellem brugernes ønsker og klimatilpasning og ikke en balance med Københavns Kommunes vision. Vi vil herunder kort redegøre for problemstillingen i

Nordvest, vi vil argumentere for hvordan legepladsen bliver klimatilpasses fra det tekniske perspektiv, ved at inddrage de tekniske løsningsforslag.

Nordvest er placeret på en af Københavns bakker, hvilket betyder at regnvandet derfra løber mod resten af København. For at forhindre dette i fremtiden, skal Nordvest bidrage som et værn imod skybrud og kraftige regnskyl. (Områdefornyelse Nordvest, 2016, s. 19). Et af tiltagene fra kommunen består i, at Degnestavnens Legeplads skal fungere som knudepunkt, hvor regnvandet fra de omkringliggende gader skal løbe hen til pladsen. Degnestavnens Legeplads skal, ifølge de ansvarlige for områdefornyelsen, fungere som et forsinkelsesbassin hvor: *”Det forventes, at legepladsens areal skal sænkes, samtidig med at legepladsens funktion som multibane bevares”* (Områdefornyelse Nordvest, 2016, s. 26).

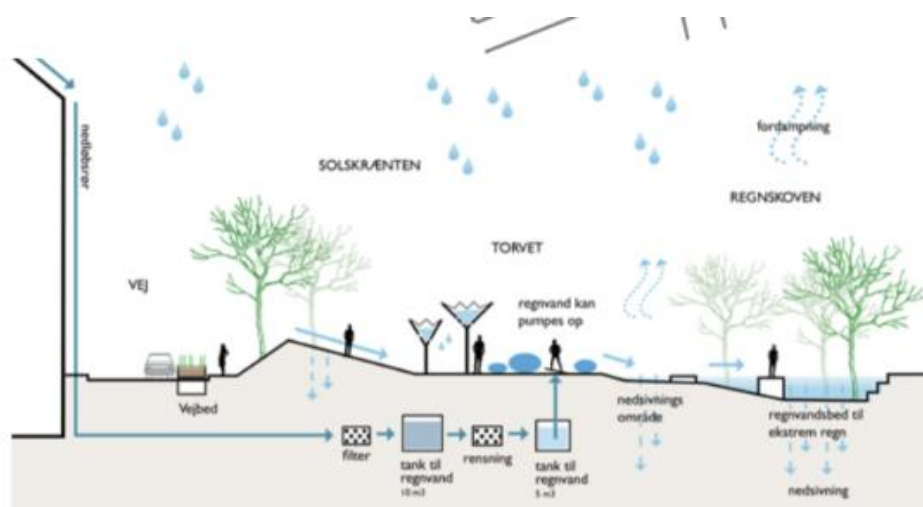
I planerne for områdefornyelsen står der skrevet at: *”Den 12.000 kvadratmeter store legeplads skal i fremtiden fungere som vandforsinkelsesbassin”* (Områdefornyelse Nordvest, 2016, s. 26). Det betyder at kommunen fortolker at *hele* pladsen på de 12.000 kvadratmeter skal sænkes. Dette er dog imod brugernes ønsker, så vi er kommet frem til nogle andre løsningsforslag, som vi vil redegøre for i følgende afsnit.

Nedgravet vandtanke til opmagasinering af regnvand

Vi er kommet frem til flere innovative løsningsforslag, hvordan Degnestavnens Legeplads kan fungere som en forsinkelsesplads *uden* at nedsænke pladsen. Som inspiration til vores projekt har vi set på Tåsinge Plads, det er et klimatilpasset byrum i København. Her er der brugt flere innovative løsninger, hvor vi har taget inspiration fra de nedgravede vandtanke. Pladsen gør netop brug af disse vandtanke som opmagasinering af regnvand, i tilfælde af skybrud og kraftigt nedbør. Vi vil herunder vise en figur, der illustrerer de tekniske løsninger fra Tåsinge Plads.

Tegningen

illustrerer hvordan de underjordiske vandtanke er med til at forsinke regnvandets vej til kloakkerne og kan, ifølge illustrationen, defineres som en *forsinkelsesplads*.



(Københavns kommune, 2016, s. 8)

Vi vil starte med at nedgrave vandtanke på Degnestavnens Legeplads, hvor størrelsen på vandtankene skal tilpasses behovet for området. Ved skybrudsvarsel, skal vandtankene kunne tømmes helt via kloaksystemet således, at forsinkelsesfunktionen opnår fuld udnyttelse.

For at skabe en god balance mellem brugernes ønsker og Københavns Kommunes vision om Degnestavnens Legeplads, er vi gået på kompromis med begge parter. Fodboldbanen forbliver fredet, hvor resten af det asfalterede område, bliver gravet op og vandtanke bliver installeret og tilsluttet kloaknettet. For at optimere vandafledningen ned til vandtankene under jorden, vil vi gøre brug af en innovativ løsning, hvad den nye belægning på pladsen angår.

Permeabel asfalt

Underlaget på Degnestavnens Legeplads består primært af fliser, asfalt og brosten. Det betyder at afstrømningen af regnvand, på pladsen, løber direkte ud i kloakken og forsager unødvendigt pres på hele kloaksystemet. For at afhjælpe problemet, hvad belægningen angår, vil vi implementere permeabel asfalt. Permeabel asfalt kan, som navnet antyder, transportere regnvand igennem asfalten via små huller. Ved at anlægge permeabel asfalt, kan regnvand sive ned igennem permeabel asfalt og via underjordiske drænrør, lede regnvandet ned til de underjordiske vandtanke, som vi omtalte i sidste afsnit. Det lysegrå område, der skal illustrere asfalt på vores redesign (Bilag 2), vil blive erstattet af permeabel asfalt.

Denne løsningsmulighed opfylder flere behov for både brugernes ønsker og visionen fra Københavns Kommune. Fra brugernes side af kan pædagogen forklare at: "*[...] nu er har [sic] vi fået sådan nogen skater ramper lignede og der er rigtig mange skater der kommer og løbehjul brugere*" Pædagog 04:41.

Pædagogen fortæller med andre ord, at det er nødvendigt at beholde asfaltarealet, fordi der er mange brugere der benytter pladsen til kørsel med skateboard og løbehjul. Dette ønske kan vi, med brug af permeabel asfalt gå i møde, så underlaget på pladsen fortsat er asfaltbelagt, men samtidig vil forsinke regnvandet vej til kloaksystemet. Kommunen kan ligeledes drage fordel af den permeable asfalt da regnvandet bliver transporteret igennem asfalten, men samtidig behøver hele legepladsen ikke blive sænket, for at opnå en lignede effekt.

Designevaluering

I dette afsnit vil vi evaluere vores endelige redesign. Hvad fungerer godt? Hvad kunne gøres bedre?

Vi kan kun evaluere vores design ud fra den model vi har lavet i Google Sketchup. En evaluering havde været mere fyldestgørende, hvis vi kunne have bygget vores design i virkeligheden. Dette havde været en naturalistisk evaluering, hvorimod vores evaluering må være kunstig og kan kategoriseres inden for "technical risk and efficacy". Dette vil sige at vores redesign er svært at evaluere med de rigtige brugere, i den rigtige kontekst, da det ville være et dyrt projekt at føre ud i livet.

Det, at vi har lagt permeabel asfalt, er en god ting for skybrudssikring, dog skal asfalten udskiftes hyppigere end normal asfalt og derved har vi måske skabt en utilsigtet udgift, i forhold til vedligeholdelse af pladsen. I forhold til vandafledning, kan vi derudover overveje om det var det rette valg ikke at nedsænke fodboldbanen, som vi tidligere havde planlagt. Det havde højest sandsynligt skabt en bedre vandafledning på pladsen, men vi har til gengæld skabt et byrum, der bærer meget præg af brugerens ønsker, hvilket sandsynligvis vil føre til at byrummet vil blive benyttet flittigt.

Man kan diskutere hvorvidt vores plan med at flytte træningsfaciliteterne bag højen, rent faktisk vil have en effekt. I tilfældet af, at der ikke var kommet flere, der ville benytte faciliteterne, falder vores vision om at skabe mere opsyn til jorden. Derved kan vi overveje om det ville have været bedre at jævne græshøjen, som pædagogen også foreslog, og det ville have skabt mere opsyn i sidste ende. Omvendt ville det ikke have hjulpet på blufærdighedsproblemet og faciliteterne ville stadig stå forholdsvis ubrugte hen.

Designet opfylder især vores ene brugers ønsker, men man kan sige at vi er kommet for langt væk fra vores oprindelige mål med at klimatilpasse pladsen.

Konklusion

Vi kan på baggrund af vores projekt konkludere at et design af Degnestavnens Legeplads kan balanceres med henblik på brugernes ønsker og klimatilpasning, ved at foretage interviews af brugerne og se på allerede eksisterende byrum. Vi har vha. Jan Gehls teorier skabt et forbedret byrum, der opfylder mange af de kriterier, han opsætter. Redesignet af pladsen er skabt på baggrund af aktiviteter, som brugeren har efterspurgt, elementer, der ifølge Gehl skaber mere beskyttelse, komfort, herlighed, samt redskaber til at klimatilpasse.

I løbet af vores proces er vi stødt på udfordringer, der har gjort det svært at svare fyldestgørende på problemformuleringen. Vores brugerundersøgelse tager udgangspunkt i en enkelt respondent, og det er tydeligt at vores endelige design er præget af denne ene persons synspunkter. Vi kan derfor konkludere at det har været en stor begrænsning, da vores redesign definitivt ville have set anderledes ud, hvis vi havde talt med flere respondenter og sammenlignet deres svar. Vores metode har været det semistrukturerede interview, hvilket har været en tilfredsstillende fremgangsmåde til at få svar på brugernes ønsker. Dog kan vi konkludere at vi har været begrænset i vores arbejde med metoden, da vi ikke har opnået at få flere respondenter.

Vi har opnået en forbedring af vandafledningen på Degnestavnens Legeplads, ved at tilføje permeabel asfalt og vandtanke på pladsen. Vi kan konkludere at vores formål med at optimere vandafledningen er blevet et sekundært mål i projektet, da pædagogens meninger har været dominerende og klimatilpasningen som følge deraf er blevet tilsidesat.

Perspektivering

Vores projekt har været et forsøg på at designe et byrum, der både er klimatilpasset og attraktivt. Vi ser disse områder dukke op flere steder i byen, ikke blot for at skybrudssikre, men også for at skabe en bedre livskvalitet hos befolkningen. I en tid hvor vi, som samfund, udleder CO₂ som aldrig før, er der brug for initiativ til at skabe områder, og innovative løsninger, der kan modstå de klimaproblemer det medfører. Dette er noget der i de senere år er blevet et markant større emne.

Der er derudover kommet mere fokus på at skabe områder, der er attraktive at opholde sig i og samtidig er der kommet mere fokus på at biodiversiteten forøges i byzoner. Her er vores projekt relevant, da vores primære opgave har været at designe en plads med egenskaber, der gør byrummet tiltrækkende. Vi har undersøgt dette på baggrund af Jan Gehls teorier og det kunne være interessant at undersøge, hvordan byrummet ville have set ud, hvis vores fokus havde ligget mere på klimatilpasning end byplanlægning.

Vores projekt tager kun udgangspunkt i én plads, og det ville være interessant at udføre komparative analyser med andre klimatilpassede byrum, for at finde ud af hvordan vores design fungerer i forhold til dem.

Litteraturliste

- Aagaard Nielsen, K., Steen Nielsen, B., Hansen, O. E., & Nielsen, K. A. (2007). Planlægning i teori og praksis – et tværfagligt perspektiv, 63–80. Hentet fra <https://moodle.ruc.dk/mod/resource/view.php?id=232722>
- Aarhus Universitet. (2019). Transskription. Hentet 29. oktober 2019, fra <http://metodeguiden.au.dk/transskription/>
- Gehl, J. (1980). The Residential Street Environment. *Built Environment*, 6, 51–61.
- Gehl, J. (2010a). Byer For Mennesker. I *Byer For Mennesker* (s. 2). Hentet fra <http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1307231/21916177/1360744725693/12+kvalitet>
- Gehl, J. (2010b). *Cities for People*. Island Press.
- Københavns kommune. (2016). Tåsinge Plads. Hentet 23. november 2019, fra http://klimakvarter.dk/wp-content/uploads/2015/06/Tåsingeplads_pixi_2015_DK_WEB.pdf
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The Design Process Demystified - Loughborough University Library* (4. udg.). Architectural Press.
- LFS. (2014). Bemandede legepladser i 75 år. Hentet 15. november 2019, fra <https://www.lfs.dk/9344>
- Områdefornyelse Nordvest. (2016). Kvarterplan 2016-2021.
- Schön, D. (1988). Designing: Rules, types and worlds. I *Design Studies*.
- Smith, M. K. (2001). Donald Schön: learning, reflection and change. Hentet fra <http://infed.org/mobi/donald-schon-learning-reflection-change/>
- Stevnhøj, A. L. (2016). Degnestavnen vil have de voksne ind på legepladsen. *LFS Nyt*.

Bilag

Bilag 1: Model af Degnestavnens Legeplads før redesign

Bilag 2: Redesign af modellen, Degnestavnens Legeplads

Bilag 3: Interviewguide til pædagog på Degnestavnens Legeplads

Bilag 4: Transskription af interview med pædagog