

FORANDRING AF ET FUNKTIONELT OG ÆSTETISK BYRUM

Et re-design af en indgang

Den Humanistisk-Teknologiske Bacheloruddannelse

Roskilde Universitetscenter

1. semester 2019, Hus 4.1

Gruppe nr. V1924788774

Anders Tingrupp Tresselt
Studie nr: 68886

Dinah Esmann Steffensen
Studie nr: 69396

Frederikke Stabell Benn
Studie nr: 68986

Ida-Marie Gry Beder
Studie nr: 69198

Pi Haslund Larsen
Studie nr: 69211

Vejleder: Dorte Jelstrup



Abstract

This project is based on a specific urban space, called Ragnhildgade-grunden. In this project we used a theoretical approach in relation to our first design solution to the urban space.

Furthermore, we have used empirical data and interviews with local individuals to analyze and re-create our second design solution. When analyzing interviews of local individuals, we found that they share common opinions. However, there appears to be different priorities.

A combination of the theoretical approach and data from our interviews will help us develop our final design solution. Our studies have shown that aesthetic properties and light technology has an impact on the individual perception of an aesthetic urban space. In addition, a discussion is made regarding prioritization of positive aesthetic properties in the society. From the discussion, we can conclude that we believe prioritizing positive aesthetic properties in urban spaces is important, because it affects individuals' daily lives. A positive aesthetic experience is an important part of being a living human being. Because the aesthetic experience is subjective, it is difficult to conclude and measure if the individual aesthetic experience of our design solution is changed after our implementation.

This project acknowledges that only after an actual implementation will it be possible to analyze and conclude on the increase of positive aesthetic experiences at Ragnhildgade-grunden.

Indholdsfortegnelse

<i>Abstract</i>	1
<i>Indledning</i>	4
Problemfelt.....	4
Problemformulering	6
<i>Semesterbinding</i>	7
<i>Metode</i>	7
Den abduktive tilgang	8
Kvalitative og kvantitative metoder.....	8
Kvalitative observationer	9
Semistrukturerede livsverdensinterview	10
Etiske overvejelser	11
Interviewproces.....	11
Transskribering og fortolkning af interviews.....	12
<i>Teori</i>	12
Jan Gehl og byrumsteori	13
Æstetiske egenskaber	16
Æstetisk erfaring.....	17
Den indholdsorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring.....	18
Den affektorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring.....	19
Æstetisk attitude.....	20
<i>Delkonklusion</i>	20
<i>Empiri</i>	21
Mennesker, lys og følelser	21
Lysets egenskaber.....	22
Lys skaber rum.....	23
Wayfinding	24
<i>Delkonklusion</i>	25
<i>Analyse af indgangspartiet</i>	26
<i>Designintention</i>	28
<i>Designproces</i>	29
<i>Designforslag 1</i>	33

<i>Analyse: Fortolkning af den første informants udsagn</i>	<i>34</i>
<i>Designforslag 2</i>	<i>35</i>
<i>Analyse: Fortolkning af vores anden og tredje informants udsagn</i>	<i>36</i>
<i>Delkonklusion</i>	<i>38</i>
<i>Designforslag 3</i>	<i>39</i>
<i>Analyse og vurdering af designforslag 3</i>	<i>39</i>
<i>Diskussion</i>	<i>42</i>
<i>Konklusion</i>	<i>48</i>
<i>Perspektivering</i>	<i>49</i>
<i>Fravalg i projektet</i>	<i>49</i>
<i>Problemorienteret projektarbejde</i>	<i>50</i>
<i>Litteraturliste</i>	<i>51</i>
<i>Bilagsguide</i>	<i>55</i>

Indledning

Det store potentiale, de mange aktiviteter og den subkulturelle kultur der hersker inde på Ragnhildgade-grunden, er årsagen til at vi finder det interessant at arbejde med den faldefærdige og svært visuelt tilgængelige indgang.

Vores hypotese er, at implementeringen af lysinstallationer samt forøget information om grunden vil kunne øge den visuelle tilgængelighed, og skabe en ændring af den æstetiske oplevelse af området. Dette vil vi belyse i projektet gennem æstetiske teorier, eksempelvis fra teoretikeren Noël Carroll, samt teorier om byrum af Jan Gehl. Vi beskriver dermed en subjektivistisk tilgang til den æstetiske oplevelse, beskrevet af Noël Carroll, samt en overordnet byrumsforståelse, beskrevet af Jan Gehl. Vi benytter os af æstetiske teorier, da det er essentielt, at have fokus på dette i en designproces, og for at give brugerne en positiv æstetisk oplevelse af indgangen til Ragnhildgade-grunden. Jan Gehls teorier anvender vi for at få en forståelse af hvad et objektivt godt byrum er, og hvad det indebærer.

Vi vil benytte os af kvalitative observationer og den abduktive tilgang. Kvalitative observationer bruger vi til at danne os et blik over hvad der er behov for på Ragnhildgade-grunden. Herefter benytter vi os af den abduktive tilgang, hvor vi formulere en hypotese om vores problem, for derefter at kunne etablere vores første designforslag. Interviews vil give os mere viden om de behov der er på grunden, og vi kan derefter designe en indgang, hvor vi bestræber os på at opfylde de specifikke behov der bliver fremlagt.

Vi benytter os af lysteknologisk empiri af Mikkel Bille, for at få en forståelse for påvirkningen af lys, i relation til mennesket. Her præsenteres viden om hvilke former for lysteknologi der potentielt kan have en positiv effekt på byrummet.

Vi vil på baggrund af teoretisk og empirisk viden, samt kvalitative observationer og interviews, producere re-designs, som potentielt vil skabe en positiv ændring, af den æstetiske oplevelse af indgangspartiet på Ragnhildgade-grunden.

Problemfelt

På hjørnet mellem Haraldsgade og Ragnhildgade, mellem Nørrebro og Østerbro, ligger en stor mørk grund, med mange små gader og hjørner, alt sammen overmalet med grafitti. Dette område,

herfra kaldet *Ragnhildgade-grunden*, har fået lov til at stå hen i en del år. Grunden rummer 15 lejemål, der sammen bliver administreret af Ragnhildgadefonden, som er et bindeled mellem Københavns Kommune, der ejer grunden, og lejerne. Der er blomstret en masse små initiativer op i lejemålene, som benyttes af ca. 30.000 besøgende om året (Trygfonden.dk, besøgt d. 11.12.19). Området huser bl.a. bokseklubben Copenhagen Muay Thai, et cykelværksted, et træværksted for snedkere uden læreplads og Bolsjefabrikken hvor selvorganiserede grupper laver forskellige former for events, og meget mere.

Vi ser et problem i, at indgangspartiet ikke i høj nok grad afspejler grundens positive aktiviteter, og derfor påvirker det den samlede oplevelse. Vi vurderer, at mange potentielle brugere af grunden fravælger at benytte sig af de aktuelle kulturtilbud, da der er en række barrierer, herunder manglen på synlighed.

Der er mange aktører med forskellige interesser i Ragnhildgade-grunden. Vi har inddelt aktørerne i fire overordnede grupper, for at afklare hvilke aktørers interesser vi fokuserer på, og dermed også hvilke vi fravælger;

De overordnede rammer, naboerne til grunden, lejerne af lejemålene og brugerne af tilbuddene.

- Med de overordnede rammer menes Københavns Kommune, og den overordnede byplanspolitik, og politiet.
- Naboerne til grunden indeholder flere underkategorier. Der er tale om børnefamilier, husejere med egne særinteresser, unge kriminalitetstruede og arbejdsløse, men også studerende eller folk i arbejde.
- Lejerne af lejemålene, herfra kaldet *de lokale aktører*, er dem der producerer langt de fleste kulturtilbud, såsom koncerter, øvelokaler, boksetræning og cykel- og snedkerværksteder, samt dem der sætter rammerne for kulturen på grunden.
- Brugere af tilbuddene betragter vi som den brugergruppe der benytter netop de kulturtilbud, som de lokale aktører tilbyder.

Vores vision med Ragnhildgade-grunden er at skabe et rum hvor flere vil opfatte det som et sted, der er indbydende og velkommende. Vi ser en mulighed for at grunden i fremtiden vil kunne blive brugt som et samlingspunkt for flere, end hvad tilfældet er nu.

Vi har valgt ikke at fokusere på de overordnede rammer, da vi mener at det er alt for omfattende og tidskrævende at påvirke områdets udvikling derigennem. Vi har derudover også valgt ikke at fokusere på naboerne til grunden, da der i den kategori af aktører er så mange forskellige underkategorier, hvor der nemt kan opstå interessekonflikter. Vi vurderer, at alene kortlægningen af naboernes interne forskelligheder og interessekonflikter, er for omfattende for os at gøre tilfredsstillende på nuværende tidspunkt.

Vi har dermed valgt at tage udgangspunkt i de lokale aktører, og deres behov. Vi mener, at det er dem der har den mest direkte indflydelse på den samlede kultur og brug af grunden. I og med at de lokale aktører har så stor indflydelse på kulturen, tør vi ikke tænke på hvordan grunden ville blive brugt uden dem. Det er de lokale aktører som tiltrækker brugerne, og da behovet er at ændre oplevelsen af området for brugerne, mener vi at det skal ske med de lokale aktørers interesser i fokus.

Det første man møder, ved ankomst til Ragnildgade-grunden, er et nedbrændt, hærgnet og mørkt indgangsparti, med et gammelt faldefærdigt skilt foran. Skiltet er med tiden blevet ulæseligt, og opfylder derfor ikke længere dets funktion. Derudover er indgangen så mørk, at man ikke kan se hvad der foregår bag skiltet, inde på grunden.

Vi har observeret at de lokale aktører har et behov for bedre skiltning, synliggørelse og belysning. Derfor har vi valgt at arbejde med indgangspartiet som fokus for de lokale aktørers behov.

Problemformulering

Hvorledes kan et æstetisk og lysteknologisk re-design af indgangen til Ragnildgade-grunden, skabe en positiv ændring af den æstetiske oplevelse af indgangen?

- *Hvad karakteriserer området?*
- *Hvad siger de forskellige teoretikere om henholdsvis byrum og æstetik? Og hvordan kan lysteknologi påvirke byrummet?*
- *Hvilken funktion af indgangen er ønskværdig for de lokale aktører?*
- *Hvilket re-design lever bedst op til løsningen af problemstillingen?*

Semesterbinding

Vi vil benytte os af de to dimensioner *Design og Konstruktion* og *Subjektivitet, Teknologi og Samfund* for at belyse vores problemstilling.

Design og Konstruktion indgår i projektets designproces. Vi skal bruge en model fra denne dimension, samt empiri og vores egen indsamling af data til at fremstille en løsning. For at det bliver muligt at komme frem til denne løsning, vil vi benytte os af en model til designprocessen, fra faget Design og Konstruktion. Her har vi valgt at arbejde ud fra *Soft Design Science Methodology* som er beskrevet i afsnittet Designproces. Vi bruger denne model til udarbejdelsen og iterationerne af vores designforslag. Derudover vil vi benytte os af byrumsteori og æstetisk teori, til bedst muligt at kunne løse vores problemstilling.

Derudover har vi valgt at forankre vores projekt i dimensionen Subjektivitet, Teknologi og Samfund, herfra kaldet *STS*. Vi inddrager denne dimension i vores diskussion, da vi vil belyse samspillet mellem mennesker (subjekt) og teknologi i samfundet. Vi vil tage udgangspunkt i Mikkel Bille og Jan Gehls teorier om, at brugen af lys påvirker menneskets brug af rum. Vi vil diskutere hvilken rolle æstetiske lysinstallationer spiller i vores samfund, og hvordan det påvirker mennesket på et kontekstuel plan. Vi vil diskutere hvorvidt samfundet bør prioritere design i byrum, der opfordre til positive æstetiske oplevelser.

Metode

Dette afsnit er en præsentation af de metoder vi benytter os af, til at kunne svare på vores problemstilling. Først og fremmest har vi benyttet os af relevant teori, som vil blive præsenteret yderligere i teoriets afsnit.

I dette afsnit vil vi beskrive den abduktive tilgang til vores projekt, og derefter vil vi beskrive kvantitative og kvalitative metoder, og redegøre for vores valg vedrørende disse to overordnede metoder. Derefter vil vi præsentere vores specifikke valg af metoder, teorien bag og hvordan vi

bruger disse i vores projekt. Derudover kommer vi ind på etikken og de specifikke arbejdsgange indenfor de valgte metoder.

Den abduktive tilgang

Vi har valgt den abduktive tilgang til vidensproduktion. Den abduktive tilgang går ud på, at man bevæger sig ud i virkeligheden med nogle ideér til, eller solide fordomme om, mulige forklaringer og forståelser, hvorefter det handler om at etablere den mest sandsynlige forklaring eller fortolkning (Pries-Heje, 11.09.19, slide 35).

Abduktion er altså, når designeren selv laver hypoteser, fortolkninger eller løsningsmodeller, som mulige bud på en problemstilling, udfordring eller undren.

Design handler om at producere et nyt produkt. Hverken deduktion eller induktion kan bruges til at designe, da de udleder forklaringer på fortidige data (Pries-Heje, 11.09.19, slide 49). Derfor har vi valgt at benytte os af den abduktive tilgang.

Kvalitative og kvantitative metoder

For at indsamle empiri kan man benytte sig af to overordnede metoder, kvantitative og kvalitative metoder. Herunder findes der mange forskellige metoder.

Kvantitative metoder er ofte i form af observationer, målinger, spørgeskemaer, statistik og er baseret på tal og beregninger. Disse metoder bruges til at indsamle empiri, der indeholder mere konkret data, og nøglebegreberne er "hvor tit", "hvor mange", "hvor ofte" (Petersen, Hassing & Henriksen, 2018, s. 83).

Kvalitative metoder er ofte i form af interviews og deltagerobservation, og er baseret på analysen og fortolkningen af disse. Disse metoder bliver brugt til at få et indblik i individers tanker og handlinger, og gå i dybden med disse. Nøglebegreberne er "hvorfor" og "hvordan" noget er, eller bliver oplevet (Petersen, Hassing & Henriksen, 2018 s. 105). Der findes også kvalitative observationer, de fokuserer blot mere på det man oplever med sine sanser; se, høre, føle, smage, i modsætning til de kvantitative observationer der f.eks. fokuserer på antal (Petersen, Hassing & Henriksen, 2018 s. 131).

Vi har valgt at arbejde udelukkende med de kvalitative metoder, da de giver os redskaber til at besvare vores problemstilling. Vi kan karakterisere området ved hjælp af teori og kvalitative observationer. Kvalitative interviews kan give os et indblik i de lokale aktørers oplevelse af indgangspartiet og deres følelser og ønsker deromkring.

Havde vi valgt at arbejde med kvantitative metoder, kunne vi have fået svar på, hvor mange mennesker der ændrede adfærd i forbindelse med vores designløsning. Dette ville kræve mange kvantitative observationer. Derudover kunne vi have benyttet os af kvantitative spørgeskemaer, til at vurdere brugerne og de lokale aktørers oplevelse af Ragnhildgade-grunden, både før og efter vores designløsning. Vi afvig fra denne metode, da vi vurderede at vi arbejder inden for en begrænset tidsramme, og dermed ikke kunne indsamle en tilfredsstillende mængde data. Uden en stor mængde data ville det ikke være et validt grundlag for en konklusion.

Kvalitative observationer

Kvalitative observationer fokuserer, som tidligere nævnt, på det man oplever med sine sanser. Det er en metode til at observere sine omgivelser. Det handler om, at observere hvordan folk opfører sig i konkrete situationer eller om at observere det fysiske rum omkring sig (Petersen, Hassing & Henriksen, 2018 s. 130). Det er det sidstnævnte vi benytter os af, da det er byrummet der er i fokus.

Først skal man definere hvad man vil observere, og hvordan rollen som observatør skal være. Der er flere forskellige former for observatør (Petersen, Hassing & Henriksen, 2018 s. 131);

- Fuldstændig deltagelse, hvor observatøren er en del af det observerede, dog uden at de andre observerede er informeret om, at de bliver observeret.
- Deltagende observatør, hvor det samme gælder som ved fuldstændig deltagelse, ud over at de observerede her er klar over, at de bliver observeret, og af hvem.
- Observerende deltager er hvor observatøren ikke deltager helt så meget i det observerede, men agerer mere som interviewer, ved at stille spørgsmål. Her er de observerede klar over, at de bliver observeret.

- Fuldstændig observatør kan kort beskrives som 'fluen på væggen'. Her deltager observatøren på ingen måde, og ej heller ved de observerede, at de bliver observeret.

At være deltagende, på den ene eller anden måde, er mest relevant hvis man skal observere mennesker, hvorimod man agerer mere observerende end deltagende når man observerer byrum. I kvalitative observationer af mennesker, er der mange etiske overvejelser, dem går vi dog ikke i dybden med, da vi observerer byrummet alene, og ikke mennesker.

Semistrukturerede livsverdensinterview

Vi har valgt at benytte os af semistrukturerede livsverdensinterview, der er defineret som et interview, der har til formål at indhente beskrivelser af den interviewedes livsverden, med henblik på at fortolke betydningen af de beskrevne fænomener (Kvale og Brinkmann, 2009, s. 19). Det har vist sig, at der ofte opstår interessante pointer når der arbejdes med semistrukturerede interviews (Brinkmann, 2013, s. 3).

I et semistruktureret interview skal interviewereren stille ledende og åbne spørgsmål til interviewpersonen. Der skal være plads til, at interviewereren kan stille opfølgende spørgsmål, hvis interviewpersonen f.eks. siger noget interessant eller modsiger sig selv. Det skal være muligt at afvige fra de planlagte spørgsmål. Vi har valgt at opstille vores interviews på en sådan måde at dette er muligt. Vi har valgt at udforme en interviewguide med to kolonner. Den ene kolonne er vores forskningsspørgsmål, som vi igennem analysen af interviewet gerne skulle kunne svare på. Den anden kolonne er vores interviewspørgsmål, der sørger for at vi holder os til den overordnede tematik. Forskningsspørgsmålene skal ikke stilles direkte til den interviewede, da disse er formuleret i et teoretisk sprog. Interviewspørgsmålene er derimod udtrykt i dagligdagsprog, og det er disse spørgsmål der bliver stillet til interviewpersonen (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 152). I bilag 1 ses vores interviewguide. Vi har valgt denne form for interview, over eksempelvis det strukturerede interview, da vi mener, at det semistrukturerede interview giver det bedste indblik i de lokale aktøreres livsverden.

Etiske overvejelser

Vi har valgt at tage ud på Ragnhildgade-grunden og tale med de forskellige lokale aktører, som vi har tænkt os at interviewe. Dette fungerer som en briefing.

Vi informerer om, hvad formålet med interviewet er, og hvordan den indsamlede data vil blive brugt. Vi aftaler et specifikt tidspunkt for interviewet, og på den måde sørger vi for, at de involverede er helt med på, hvad der skal ske under interviewet.

Af etiske årsager informerer vi om, at vi vil tænde for optageren, allerede før vi mødes med interviewpersonerne, for at få hele interviewet med. Dette gøres for at sikre os et informeret samtykke fra de involverede inden interviewets påbegyndelse. En anden etisk overvejelse inden for de semistrukturede livsverdensinterviews er fortrolighed. Vi har valgt at anonymisere de interviewede for at beskytte dem. Der er både fordele og ulemper ved anonymisering. På den ene side beskytter anonymisering interviewpersonerne, men på den anden siden kan netop denne anonymisering fratage interviewets kredibilitet. Årsagen til den manglende kredibilitet er, at anonymiseringen gør det muligt for interviewerens at fortolke eller misforstå udsagnene, uden at det er muligt at modsige (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 91).

Efter hvert enkelt interview slukker vi for optageren og afholder en debriefing. Denne går ud på at sikre os, at de interviewede stadig er klar over hvad interviewet bliver brugt til (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 90). Derudover vil vi sikre os, at interviewpersonerne har fundet interviewet behageligt. Til sidst vil vi give dem mulighed for, at gennemlæse interviewet efter transskriberingen, for at undgå eventuelle misforståelser.

Interviewproces

Vi har valgt at interviewe tre lokale aktører fra Ragnhildgade-grunden. Vi interviewer dem en af gangen, således at de interviewede ikke bliver påvirket af hinanden. Vi har valgt netop disse tre aktører, da de repræsenterer tre forskellige former for aktiviteter eller tilbud på grunden. Det er vigtigt for os, at have forskellige holdninger med i vores opgave.

Vi har valgt at være to til tre personer om hvert interview, for ikke at virke intimiderende. En af disse vil være den primære interviewer, og den anden, eller de to andre, vil primært lytte og sørge for aspekter såsom optageren og fremvisning af designforslag. Vi har valgt at have en primær

interviewer, frem for flere, for at sikre os, at det ikke bliver forvirrende for den interviewede. Det er de personer, der har foretaget interviewet, der fordeler transskriberingen mellem sig.

Transskribering og fortolkning af interviews

Der findes flere forskellige former for transskribering af et interview. Transskriberingen af et interview går ud på, at omformulere interviewet fra mundtlig til skriftlig form. Dette udgør i sig selv den første analytiske proces (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 202).

De mange former for transskribering kan noget forskelligt, og det afhænger af interviewets formål, hvilken transskribering der fungerer bedst. Hvis formålet er overvejende sprogligt vil det være nødvendigt at inddrage pauser og talesprogsord som f.eks. "øh" og "hm". Dermed bliver transskriptionen meget detaljeret og omfattende. Er formålet derimod at forstå den interviewedes holdninger og opfattelser af en bestemt situation eller et objekt, giver denne form for transskribering mindre mening (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 204). Her vil det derfor være optimalt at fokusere på indholdet af interviewet. Det ses ofte, at transskriptionerne varierer alt efter hvem der har transskriberet interviewet (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 203). Derfor har vi valgt at opdele interviewene i sektioner, og uddele disse blandt de af gruppens medlemmer der udførte interviewet. For at transskriptionerne ikke varierer for meget, og dermed bliver sværere at fortolke, har vi opsat et regelsæt for transskriberingen (Bilag 2).

Den første del af den analytiske proces er, som tidligere nævnt, transskriberingen, da det ikke kan undgås at fortolke, når man oversætter mundtligt sprog til skriftligt (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 202). Derefter trækker vi hovedpointerne ud af interviewene, og fortolker dem.

Teori

I følgende teoriafsnit har vi valgt først at fokusere på hvad der kendetegner et godt byrum, og hvad æstetiske egenskaber og erfaringer dækker over.

Derfor starter vi med at redegøre for arkitekt og byplanlægger Jan Gehls teorier om det gode byrum, og de tolv kvalitetskriterier. Kriterierne belyser hver især delelementer af det Jan Gehl ser som forudsætninger for et godt byrum.

Dernæst har vi medtaget et teoriafsnit om æstetik, da vi i vores problemformulering har valgt netop at fokusere på æstetik som et værktøj, til at opnå en ændring af oplevelsen af byrummet. Vi kommer især ind på begreberne æstetiske egenskaber og æstetiske erfaringer, og kommer her ind på subjektiviteten og den individuelle oplevelse af æstetiske egenskaber. Vi kommer også ind på den indholdsorienterede og den affektorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring.

Jan Gehl og byrumsteori

Den anerkendte, danske byplanlægger og arkitekt Jan Gehl har gennem de seneste 50 år været bannerfører for at bringe individet i fokus, i byplanlægningen. Han har haft stor indflydelse på byplanlægningen af udearealer, både nationalt og internationalt set, og inspirerer til at fokusere på det menneskelige behov frem for de fysiske rammer. Han har arbejdet som konsulent på store byggeprojekter i bl.a. New York, London, Sydney og København, og er en af grundlæggerne af Gehl Architects, som ligeledes har deltaget i et højt antal internationale projekter (Gehl Architects, 2016, 9. dec. 2019).

I 1960'erne, hvor et paradigmeskifte var i gang, var en nærværende og sanselig tilgang til det velfungerende byrum betydningsfuld. Denne reaktion skete på baggrund af, at det individuelle menneske var blevet overset i byplanlægningen. Førhen blev der ikke taget højde for menneskers ageren og rytmer i byrummet (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 9). Baggrunden for realiseringen var også påvirket af den højkonjunktur som skete i årene mellem 1960-1970, hvor der var økonomiske muligheder for forbedring af fællesrummet. I 1980'erne foregik arbejdet akademisk (Gehl & Svarre, 2013, s. 13). Her blev analyser af samspillet mellem mennesker og byrum omdannet til redskaber, der kan bruges til byplanlægning i praksis. Denne strategiske måde at gøre vilkårene bedre for befolkningen, var, og er stadig, med til at skabe konkurrence med andre storbyer. Dernæst skete endnu et paradigmeskifte i årene omkring år 2000, hvorefter det nu forventes at der tages hensyn til samspillet mellem mennesker og byrum (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 9).

Herunder følger en redegørelse af 3 grundlæggende temaer; *tryghed, komfort og herlighedsværdi*, som hver indeholder og overordnet beskriver de 12 kvalitetskriterier for et godt byrum ifølge Jan Gehl (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 106).

Jan Gehls kvalitetskriterier er udviklet på baggrund af data og praksis af mange års studier af byrum, hertil individets sanser og behov (Gehl Architects, 2016, besøgt 09.12.19). Denne kategorisering af viden, om menneskers behov og sanser, er væsentlig for at opfylde de 12 kriterier om et byrums kvalitet, ifølge Jan Gehl. Dette er dermed også et redskab til at vurdere om et byrum lever op til den efterspurgte kvalitet. Kvalitetskriterierne er derudover til for at individet imødekommes med hensyntagende beslutninger, med fokus på de menneskelige behov og dermed gøre oplevelsen af byrummet bedre.

Det første tema er *beskyttelse og tryghed*. Det er ifølge Jan Gehl afgørende at mennesker føler sig trygge i et byrum, før at man kan forvente at rummet bliver anvendt af mennesker (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 105). Under denne kategori fremgår de tre første af de tolv kvalitetskriterier.

1. For det første skal mennesker i byen være beskyttet mod trafik og ulykker, hvilket man f.eks er på en plads, i en park eller på et fortov (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 106).
2. Det andet kvalitetskriterie fokuserer på om man er beskyttet mod kriminalitet og vold. Byrummet skal derfor tilbyde afskærmningsmuligheder, aktiviteter og en belysning så byrummet opleves trygt både ved dag og aften (Gehl, 2010, s. 16).
3. Det er ligeledes essentielt for det gode byrum at man ikke bombarderes med negative sanseindtryk såsom dårlig lugt eller larm og støj (Svarre, 2016, s. 1).

Det andet tema er *komfort*. Det omhandler det næste lag af tilføjelser, som kommer efter de grundlæggende behov om tryghed og beskyttelse. Her peger Gehl Architects på det som gør et byrum behageligt og indbydende til ophold og brug. Her nævnes bl.a. samtale venligt fællesrum, facader som inviterer til ophold og udfoldelse af fysisk aktivitet og underholdning, i alle døgnets timer (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 16). Jan Gehl beskriver mennesket til fods som et lineær orienteret og frontalt bevægelsesapparat som stammer helt tilbage til

oprindelsen af homo sapiens (Gehl, 2010, s. 43). Det er altså helt essentielt for mennesket, at byrummet er nemt tilgængeligt og undgår overfladeforhindringer, da størstedelen tager den vej som er mindst krævende. Et andet støttepunkt er facader, som inviterer til ophold via muligheder for at sidde, tale og høre (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 106). Gehl Architects mener at ovenstående er vigtigt for at kvalitetssikre et byrum.

Under temaet *komfort* indgår 6 af de 12 kvalitetskriterier (Svarre, 2016, s. 1-2);

4. Dette kvalitetskriterie handler om muligheden for at gå og færdes. Det handler om tilgængelighed, også for folk med handicap, gangbesvær eller barnevogne. Man skal være opmærksom på at de fleste gerne tager den nemmeste vej og vil ikke bryde sig om ulogiske omveje.
5. Nummer fem fokuserer på, om der er mulighed for at stå og mulighed for at tage ophold. I dette kriterie stilles der også krav til at byrummet skal invitere til ophold.
6. Kvalitetskriterie nummer seks handler om muligheder for at sidde. Er der f.eks. balance mellem kommercielle og ikke-kommercielle siddemuligheder, såsom bænke eller byrumsinstallationer som skulpturer eller lignende, som kan benyttes til at sidde på i længere tid. Det er ofte et godt tegn på at byrummet fungerer, hvis mennesker gør ophold i længere tid.
7. Nummer syv handler om hvorvidt byrummets siddemuligheder er placeret således at man også har noget smukt og interessant at se på. Her tages synslinjer, retninger, afstande og generelt udsyn i betragtning, og om der f.eks. er plantet grønt eller opsat kunst til at beskue. Andre mennesker er også eftertragtede at beskue.
8. Muligheden for at tale og høre. Det er vigtigt at man kan snakke sammen, uden at der er for meget støj fra f.eks. trafik. Man kan bruge elementer som træer eller vand til at skabe muligheder for at sidde roligt, alene eller sammen og føre samtale.
9. Punkt nummer ni handler om mulighederne for at udfolde sig og lave aktiviteter. Det kan enten være på en decideret legeplads, på en boldbane eller på andre pladser hvor der f.eks. kan være mulighed for at stå på skateboard eller bevæge sig på anden måde.

Herlighedsværdi er det tredje og sidste tema som dækker over de sidste tre af Jan Gehls tolv kvalitetskriterier;

10. Et godt byrum skal kunne opleves i en menneskelig skala. Altså at huse og pladser er dimensioneret i forhold til menneskers størrelse og brug. Hvis et byrum f.eks. er for stort, vil mennesker have en tendens til at føle sig små og utilpasse (Gehl, 2010, s. 65)
11. Kvalitetskriterie nummer elleve handler om forholdet til lokale klimatiske forhold. Er rummet således indrettet at der er mulighed for fleksibel ophold og brug, så man kan søge skygge eller tørvejr afhængig af udsving i vejret, opfyldes dette kriterie (Gehl, 2010, s. 178).
12. Det sidste kvalitetskriterie omhandler byrummets æstetiske egenskaber og positive sanseindtryk. Herunder bl.a. godt design, smukke udsigter, lækkert lys og inspirerende og positive sanseindtryk (Svarre, 2016, s. 1-2).

Æstetiske egenskaber

Begrebet *æstetiske egenskaber* dækker over en bred vifte af egenskaber. I dette afsnit har vi valgt særligt at gå dybden med subjektiviteten i oplevelsen af de æstetiske egenskaber. Dynamisk, uorganiseret, autentisk, eventyrligt, inspirerende og spændende (Caroll, 1999, s. 157), er alle begreber som beskriver æstetiske egenskaber, der finder sted på Ragnhildgade- grunden.

Forhistoriske mennesker har ikke nødvendigvis opfattet kunst som en æstetisk egenskab eller erfaring. For dem, var de hulemalerier de malede nok i højere grad opfattet som teknologi, eller måske magi (Caroll, 1999, s.158). Æstetiske egenskaber afhænger ikke af mennesker som helhed, men derimod afhænger de af væsner med samme rationalitetsniveau som nulevende mennesker. Æstetiske egenskaber er afhængige af væsener som os. Findes vi ikke, findes æstetiske egenskaber heller ikke, da det er os der tilføjer de fysiske egenskaber, den æstetiske egenskab (Caroll, 1999, s.158). Et objekts æstetiske egenskab afhænger altså af den observerende.

Æstetiske egenskaber er objektets egenskaber. Menneskers perception er det som tilføjer et objekt en æstetisk egenskab. Æstetiske egenskaber er respons-afhængigt, og afhænger af det menneske der betragter den pågældende æstetik, og kan derfor argumenteres for at være subjektiv (Caroll, 1999, s. 157). Æstetiske egenskaber behøver altså ikke, som i den fysiske verden, at være en genstand. Æstetiske egenskaber finder man også i musikken, altså noget som ikke er håndgribeligt. Den æstetiske egenskab bliver hovedsageligt bestemt af menneskets perception, og

kun i nogle få tilfælde bestemt af konteksten (Caroll, 1999, 157). Det betyder at et en rose godt kan være skøn, i en uskøn sammenhæng.

Æstetiske egenskaber afhænger af fysiske egenskaber. Uden de fysiske egenskaber, vil de æstetiske egenskaber ikke kunne eksistere. Den æstetiske egenskab opstår på grundlag af fysiske egenskaber. Ser man for eksempel på en linje i et maleri, skal den have en længde og bredde, altså en fysisk egenskab. Derefter kan man kan kalde den elegant, og dermed give den en æstetisk egenskab. Den æstetiske egenskab bliver bestemt af menneskers perception (Caroll, 1999, s. 191).

Æstetisk erfaring

Der er mange forskellige forståelser af en æstetisk erfaring. Vi vil i dette afsnit redegøre for udvalgte forskellige definitioner af æstetik erfaring.

Immanuel Kant (1987) havde den opfattelse, at intet argument eller appel kan overbevise individet om, at et objekt er smukt, uden at vi først selv bliver opmærksomme på objektet. Kendetegnende for en æstetisk oplevelse bliver dermed det fulde udtræk af alle vores sans- og kognitive evner til forståelse af objektet (Goldman, 2003, side 185).

John Dewey (1958) tildelte den æstetiske erfaring to karakteriseringer. Den første er enhed og samhørighed. Den anden læner sig op ad Kant, i forbindelse med at udfylde hele menneskets sanselige evne (Goldman, 2003, side 186).

Monroe Beardsley (1981) har kun få modifikationer til Dewey. Han beskriver æstetisk erfaring som intens og koncentreret. Hvad dette helt præcist betyder er ikke klart, men det kan lige så vel hænge sammen med Kant gennem Dewey. Altså at den fulde udnyttelse af vores sans-, kognitive- og følelsesbestemte evne generer en følelse af intensitet til erfaringen (Goldman, 2003, side 184).

Der har været flere skeptikere omkring disse holdninger til æstetisk erfaring, Zemach er en af dem. Han mener, at selv hvis vi kunne danne en oplevelse af objektet med den fulde udnyttelse af vores

mentale kapacitet, så ville vi aldrig beskrive erfaringen sådan. Eftersom en oplevelse af et objekt typisk vil trække på tidligere erfaringer med lignende objekter, vil det dermed farve de kommende oplevelser og erfaringer med lignende objekter (Goldman, 2003, side 186-187).

Dewey og Beardsley karakteriserer æstetisk erfaring udelukkende med positive betegnelser, men Zemach pointerer, at vi også kan erfare negative æstetiske egenskaber (Goldman, 2003, side 187). Zemach mener, at en æstetisk erfaring er karakteriseret af den effekt det har på os. Nogle hidser os op, andre får os til at slappe af. Nogle kan gøre os glade, andre kan gøre os kede af det. Zemach siger dermed, at vi ser æstetiske egenskaber som noget der bidrager til den positive *eller* negative værdi af et objekt.

God kunst, eller et spændende byrum, udfordrer vores intellektualitet såvel som vores fulde mentale kapacitet, og at møde alle disse udfordringer på samme tid er netop en æstetisk erfaring.

Den indholdsorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring

Selvom den æstetiske intensitet i et værk kan variere, vil det potentielt udmunde i en æstetisk erfaring (Caroll, 1999 s. 169). Selvom den æstetiske værdi ikke nødvendigvis er høj, så vil dét at betragte eller opleve, et hvilket som helst værk, såsom et design, være en æstetisk oplevelse for subjektet.

Værker kan have de æstetiske egenskaber enhed, diversitet eller intensitet. Hvis alle elementer i et værk har en samhørighed, kan det potentielt opleves som egenskaben enhed (Caroll, 1999 s. 196). Ofte er et værk ikke kun en samhørighed, men heller ikke kun divers. Jo større et værk bliver, jo mere komplekst bliver det også. For eksempel kan en bog med diverse æstetiske egenskaber, godt have en samlet æstetisk egenskab når subjektet oplever det samlede værk. Hvis man derimod ser på de enkelte delelementer, vil bogen fremstå som værende divers (Caroll, 1999, s. 169). Disse egenskaber kan godt være forbundet med hinanden i ét værk. Egenskaberne gør det muligt for subjektet at få en æstetisk oplevelse af et værk (Caroll, 1999, s. 170).

Den indholdsorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring, er den teori om æstetisk erfaring der er mindst udbredt. Dette skyldes, at teorien kun beskriver hvad den æstetiske erfaring indeholder, men ikke hvordan den påvirker subjektet (Caroll, 1999, s. 170). Den indholdsorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring beskriver altså, at æstetiske egenskaber er hvad æstetiske erfaringer er baseret på. Den beskriver altså kun hvad en æstetisk erfaring består af, og ikke hvordan den opleves (Caroll, 1999, s. 170).

Den affektorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring

Den affektorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring beskriver hvordan subjektet oplever de æstetiske egenskaber, uden at blive påvirket af subjektets tidligere erfaringer, nuværende position og holdninger til samfundet. Dette betyder dog ikke, at man oplever den æstetiske værdi passivt (Caroll, 1999, s.171-172). Du åbner dit sind og oplever verdenen på ny, med nye æstetiske oplevelser.

En æstetisk oplevelse er en bestemt form for opmærksomhed man retter mod et objekt. Der er tale om den sympatiske, desinteresserede og kontemplative opmærksomhed. Disse tre former for opmærksomhed er én følelsesmæssig bevidsthedstilstand. Den sympatiske opmærksomhed er en åbensindet og positiv opmærksomhed. Subjektet lader sine forudindtagede meninger ligge, og giver sig hen til den æstetisk erfaring (Caroll, 1999, s.171). Når subjektet besidder den kontemplative opmærksomhed, er alle sanser i spil. Det skal forstås som en søgen efter detaljer i objektet, og ikke en passiv sindstilstand (Caroll, 1999, s.172). Subjektet optager alle detaljer af objektet via sanserne, og oplevelsen af disse detaljer af objektet er centralt for denne form for oplevelse af den æstetisk erfaring. Den desinteresserede opmærksomhed handler ikke om at være uinteresset i det givne objekt, ej heller om at opnå nye kundskaber (Caroll, 1999, s.171). Det handler om at få en erfaring alene.

Den affektorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring uddyber hvordan alt eksisterende har en potentielt æstetisk værdi. Denne værdi afhænger at det individuelle subjekt der oplever det givne objekt. Det betyder, at alle objekter potentielt kan have en æstetisk egenskab, og derved

give en æstetisk oplevelse, dog er nogle mere åbenlyse end andre (Caroll, 1999, s. 172). Eksempelvis er Storkepringvandet mere tilgængeligt for en æstetisk oplevelse end et forbrændingsanlæg. I den affektorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring menes der, at nogle objekter er mere tiltrækkende for individer, med samme følelsesmæssige tilstand og kapacitet som mennesker.

Selvom vi i teorien ikke opnår en videreudvikling af vores personlige egenskaber ved at opleve en æstetisk egenskab, så kan æstetiske oplevelser spille en stor rolle for mennesker og samle dem om noget smukt (Caroll, 1999, s. 173). Os mennesker går for eksempel ikke på museum for at lære at male, men for at få en æstetisk erfaring.

Æstetisk attitude

Mennesker kan godt værdsætte de æstetiske kvaliteter af tågen eller stormen, samtidig med at frygte den. Dog er det også sandt, at frygten kan distrahere os fra æstetikken (Goldman, 2003, 190). At vi bliver hevet væk fra 'vores verden' og suget ind i verdenen af æstetik er en årsag til æstetiske erfaringer, såsom mørke teatre og stille museer. Det er en typisk effekt af æstetiske erfaringer. Selvom det er midlertidigt, har det også stor betydning for os mennesker. En æstetisk attitude betyder at man vælger at fokusere på det æstetiske frem for alt andet (Goldman, 2003, 189-192).

Delkonklusion

Vi kan konkludere, at der er mange faktorer der spiller ind, når der er tale om det gode byrum. Vi har, ud fra Jan Gehls 12 kvalitetskriterier, valgt at fokusere hovedsageligt på to; *mulighed for udfoldelse og aktiviteter* og *stedets æstetiske egenskaber og sanseindtryk*. Med disse to kriterier berører vi to af temaerne, henholdsvis komfort og herlighed. Det resterende tema, *beskyttelse og tryghed*, berører vi ikke i forbindelse med Jan Gehls kvalitetskriterier, det er dog vigtigt at kende til alle de 12 kriterier, for at få en helhedsopfattelse af teorien. Vi vil finde supplerende empiri, for at kunne fordybe os i komforttemaet, og bruge den æstetiske teori til at fordybe os i

herlighedsværdien. De resterende 10 kvalitetskriterier, inklusiv det sidste tema, beskyttelse og tryghed, er stadig vigtige. Nogle af dem eksisterer allerede på grunden, og dem vil vi ikke berøre i vores designforslag.

Indenfor den æstetiske teori vil vi have øje for de æstetiske egenskaber, altså objekternes egenskaber, i vores kommende designforslag. Vi kan konkludere, at æstetiske egenskaber er respons-afhængige, og afhænger af det menneske der betragter objektet, og dermed er en subjektiv opfattelse. Vi vil i det kommende bestræbe os på at forstå, hvordan de lokale aktører opfatter positive æstetiske egenskaber, og udarbejde et designforslag baseret derpå. Vi har fokus på den indholdsorienterede redegørelse for den æstetiske erfaring, da den beskriver hvad den æstetiske erfaring indeholder.

Empiri

Nedenstående afsnit er en præsentation af lysteknologi. Vi vil beskrive hvordan lys, mennesker og følelser påvirker hinanden, og derefter se på hvad lys kan. Vi vil derudover se på om lys kan skabe en ændring af opfattelsen af et byrum, og om det er muligt at ændre menneskers adfærd, og oplevelse af et givent byrum, på baggrund af lysteknologi. Til slut vil vi koble lysteknologi og vores projekt sammen.

Mennesker, lys og følelser

Lys er en af de helt essentielle elementer af menneskers velbefindende, produktivitet og helbred f.eks. spiller lys en central rolle for hvordan menneskers hverdag kan fungere. På jobbet smitter et velbelyst rum af på medarbejdernes produktivitet og søvnkvalitet (Gram, et al., 2018, s. 9), mens at i det private hjem skal lyset være beroligende, trygt og hyggeligt (Villesen, 2014, besøgt d.16.11.19). Hyggen er særlig vigtig for danskerne. De varme, bløde stråler fra stearinlysene eller de afdæmpede pærer gemt af de afdækkende lampeskærme, skaber en atmosfære i hjemmene lige såvel som varme, bløde lys i byrummet. Følelsen af hygge skaber en følelse af tryghed, afslappethed og lægger op til nærvær (Villesen, 2014, besøgt d. 16.11.19).

Ved blændende, hvide lyskær er der en højere risiko for at mennesker oplever stress og hellere vil hurtigt videre, mens at ved brug af de mere afdæmpede, varme lys oplever mennesker tryghed og nærvær (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19). Netop af denne årsag bruger vi derfor flittigt stearinlysene, både i de mørke såvel som de lyse sæsoner, for at skabe det såkaldte hyggetlys (Bille, 2013, s. 57). Ikke blot fordi det ser godt ud, men fordi det får os til at føle noget godt.

I artiklen *Lighting up cozy atmospheres in Denmark* (2013) påpeger forfatteren og forskeren, Mikkel Bille, hvordan lyset, og dets mange former og farver, har en stor påvirkning på menneskers opfattelser af rummet og stemningen deri;

"Light does more than just shine; it is continuously used to create physical orientation in a room and to mentally attune to the situation, and is a dynamic part of shaping the intensity of the atmospheres into what they are or should be" (Bille, 2013, s. 62).

Følelsen af tryghed og indbydenhed er i vores projekt essentiel, eftersom vi ønsker at skabe en oplevelse af netop dette ved Ragnhildgade-grunden. Altså skal det forstås at lyset er det som skaber rummets atmosfære og menneskers opfattelse af rummets indhold.

Lysets egenskaber

Mennesker drages instinktivt mod lyset. Det ligger i vores natur. Om det er naturligt eller kunstigt lys, i bebyggede områder eller i naturen, drages vi mod det (Gram et al, 2018, s. 50). Med lys kan mennesker skabe sig overblik, og blive informeret om hvad der venter dem længere fremme, bagud eller lige ved siden af. Byrummet bliver i høj grad betonet og karakteriseret af lyset og dets farvetoner. Velbelyste byrum opfordrer til åben- og tryghed, mens de mørke og dunkle områder danner associationer med fare og utilgængelighed (Gram et al, 2018, s. 50). Områder kan besidde alle disse egenskaber i henholdsvis kunstlys, mørke og dagslys. Netop dagslyset spiller en helt central rolle for menneskers helbred og humør. Der er ikke meget vi kan gøre ved dagslyset, udover at sørge for at udnytte det i vores design af rum – både inde og ude (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19). Studier viser hvordan dagslyset tilfører en forbedring af indlæringssevnen, søvnkvaliteten, produktiviteten og mange andre helt centrale behov for mennesker (Gram et al,

2018, s. 32). Som verden har ændret sig, har lyset også ændret sig med den. Kunstlys er nu en stor del af vores samfund og oplyser byen i mørke såvel som i dagslyset. Kunstlyset er primært i mørket, men kan også spille en stor rolle i dagslys. Med kunstlysets mange farver, styrker og former har samfundet nu en helt ny fremtræden. De to former for lys er vidt forskellige, men under alle omstændigheder må de spille sammen for at samfundet skal kunne fungere optimalt (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19).

Lys kan guide folk til at agere eller forholde sig på bestemte måder i rummet, alt efter hvilket lys der bliver anbragt deri (Bille, 2013, s. 57). Lys kan derfor mere end blot lyse op, så mennesker kan navigere bedre, det kan også bruges til at præge måden et rum bliver brugt på (Gram et al, 2018, s. 50).

Lys skaber rum

I artiklen *Journal of Material Culture* (2007) af Mikkel Bille og Tim Fhor Sørensen, undersøges relationen mellem lys, materiel kultur og social oplevelse.

"Light creates atmosphere, highlights and sculpts areas, and opens up spaces, influencing not just how you look at them but also how you feel about them." (Bille & Sørensen, 2007, s. 270).

Det er interessant at undersøge det udgangspunkt, at de tre elementer afhænger af hinanden. Det understreges at lyset ikke kun kaster lys på materialet, men også gør det for materialet (Bille & Sørensen, 2007, s. 266). Det forstås at lyset er det som skaber rummets atmosfære og menneskers opfattelse af rummets indhold, mens at materialerne deri blot er medvirkende faktorer. Med det korrekte lys, kan du skabe et rum, hvor mennesker opfatter netop de elementer som er hensigten. Følelser såvel som fremtoning. Opfattelsen af lys og rum associeres med tidligere oplevelser og erindringer, ergo kan opfattelserne være subjektive (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19). Det opleves dog ofte, at mennesker deler de samme associationer og de samme følelser hvad angår stemning i rum (Gram et al, 2018, s. 40). For at bringe denne ide om samspillet mellem lys og materialitet videre i vores projekt, skal vi have øje for at byen ikke er en scene, hvor mennesker er passive, men at det er et levende rum der indeholder sociale sammenhænge og skiftende stemninger

(Bille, 2017, besøgt d. 16.11.19). Der skal være plads til alle typer aktører, og derfor forskellige typer af belysning. Vi bør derfor overveje hvilken belysning af Ragnhildgade-grunden vi ønsker, alt efter hvilken type af oplevelse vi ønsker at frembringe.

Wayfinding

Lys er et afgørende element når mennesker skal finde vej. Når mørket falder på udenfor, er det essentielt at kunne orientere sig i sine omgivelser. Hvad enten lys bruges til at oplyse genkendelige steder og vartegn, eller vise vej langs en mørk sti, er det afgørende for at vi kan afkode vores omgivelser for at føle os trygge. Når man snakker om lysdesign er *wayfinding* et begreb der betegnes som et basalt vidensområde, der relaterer sig til måden man designer lys til specifikke omgivelser (Gram et al, 2018, s. 50). Både lys, og fravær af det, kan bruges sammen med farvetoner og forskellige blikfang til, at skabe oplevelsen af det rum man træder ind i. Lyset kan både give rummet identitet gennem belysning af genkendelige elementer i rummet, og lyset kan også sige noget om hvad et rum kan benyttes til ved f.eks. at belyse opholdsarealer, indgangs- og udgangsforhold samt skiltning. Lyset kan i sig selv også inspirerer og præge måden mennesker interagerer med rummet. Wayfinding er derfor oplagt at bruge, hvis man ønsker at øge mængden af mennesker der færdes eller gør ophold på et område. Ikke kun fordi man skal kunne se hvor man går, men også fordi det kan invitere til øget brug af området, ved at introducere særlige funktioner og skabe særlig interesse for disse (Gram et al, 2018, s. 50). Netop denne brug af wayfinding er ikke blot en praktisk ramme for belysning men også i høj grad et værktøj til kreativ formgivning af et byrum.

De mange forskningsprojekter og undersøgelser viser klart, at lys påvirker menneskers følelser og opfattelser ved et byrum. I artiklen *Emotions and the Urban Lighting Environment: A Cross-Cultural Comparison* (2016) påpeger forskerne, Amparo Berenice Calvillo Cortés og Luis Eduardo Falcón Morales, på hvordan belysning af pladser, parker og torve påvirker følelser hos mennesker. Det blev undersøgt hvordan studerende, fra tre forskellige lande, opfatter de tre nævnte typer af offentlige rum i forskellig belysning. Belysningen blev afprøvet i forskellige nuancer, lysstyrker og farver. De studerende blev præsenteret for en række billeder, der alle havde en forskellig

belysning. De studerende kunne vælge at definere deres følelser ud fra fire forskellige kategorier: *fear*, *fascination*, *entertainment* og *affection*. Gældende var det, at belysningen skulle afgive den optimale visuelle information om området, førend mennesker opfatter rum som trygge (Cortés, A. B. C. & Morales, L. E. F., 2016, s. 7). Altså er det afgørende for et byrum, at belysningen deri og omkring det, skaber en positiv visuel information. Dog er det vigtigt at lyset hverken er hvidt eller blændende, men præcis i den korrekte farvenuance samt lysstyrke, eftersom farverne er de som definerer den givne følelse i hjernen (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19). Følelserne er langt mere relateret til oplevelsen af lyset, end til fremtoningen af pladsen (Cortés & Morales, 2016, s. 6). Lys påvirker nemlig vores limbiske system, den ældre del af hjernen, som registrerer følelser såsom tryghed, frygt, stress og angst (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19). Disse følelser påvirkes af de ydre sanseindtryk som vi møder. Når vi ser på det i denne sammenhæng, kan det derfor argumenteres, at lys er vigtige dele af sanseoplevelsen, fordi det netop er den sanseoplevelse, der er medvirkende til at skabe følelser og omfang af rum (Lysviden.dk, besøgt d. 16.11.19).

Delkonklusion

Vi kan konkludere at lys er en gældende faktor i menneskets opfattelse af rum. Det er vigtigt at lysets farver er tilpasset, alt efter hvilken oplevelse der ønskes at frembringes hos brugerne af det givne område. Lys er langt mere end blot lys, det fremmer følelser og adfærd. Lys er derfor medvirkende til at skabe atmosfæren i et rum. Ud fra empirien kan vi derfor konkludere at mennesket bliver farvet af lyset, og derfor agere på bestemte måder, i bestemte lyssætninger. I det hvide, blændende lys har mennesket en tendens til stress og jag, mens i det gullige, varme lys er der højere tendens til at føle tryghed og nærvær. I vores re-design af Ragnhildgade-grunden er det vigtigt at tage til overvejelse, hvilken type af lys der skal benyttes, da det er tydeligt at lysets farvetoner ikke kun lyser op, men er medvirkende til at skabe oplevelsen af rummet.

Det er særligt vigtigt at forstå, hvordan lys kan bidrage til at skabe overblik og guide mennesker gennem f.eks. svært tilgængelige områder. Med lys bliver det muligt at skabe en vej i mørket og danne nok visuel information om området, når det naturlige dagslys ikke længere rækker. Den teknik med at bruge lys til at guide gennem mørket, defineres som wayfinding. Vi ønsker at tage vores viden omkring wayfinding med videre i vores projekt, og bruge det i vores kommende

designforslag, da vi netop ønsker at skabe et overblik over hvad grunden besidder. At skabe overblik for brugeren er også en medvirkende faktor til at skabe tryghed, da brugeren dermed er informeret om hvad der er i vente.

Det er vigtigt at overveje hvilket lys, lysætning og farver der skal spille ind i vores re-design af indgangen til Ragnhildgade-grunden, da vi på baggrund af denne empiri om lysteknologi, kan konkludere at lys spiller en langt større rolle for mennesket, og dets opfattelse af rum, end blot at lyse rum op.

Analyse af indgangspartiet

Planlægning af rammerne i byens rum kan skabes ud fra forskning, som er blevet prøvet og udviklet ved Center for Byrumsforskning (Gehl & Svarre, 2013, s. 1-5). Det er denne forskning Jan Gehls 12 kvalitetskriterier bygger på. Det er potentielt muligt at skabe et godt byrum hvis man i første omgang karakteriserer rummets type, for dermed at kunne vurdere negative og positive egenskaber ved et rum. Dette vil give et billede af, hvor man i planlægningen bør fokusere, da man fra tidligere erfaringer oplevede negative konsekvenser ved ikke at fokusere på menneskers behov i byrummet (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 9).

I bogen *Det Nye Byliv* (2006) opstiller Jan Gehl, i samarbejde med tre andre teoretikere, en række af forskellige rum i byen med eksempler fra København. Disse eksempler er vurderet ud fra om de opfylder kvalitetskriterierne, og dermed er det muligt at se hvor man potentielt kan skabe en ændring i brugen af et byrum. Ragnhildgade-grunden består af to forskellige slags byrum, ud fra teoretikere som Jan Gehls kategorisering; det midlertidige byrum og de specialiserede byrum.

Det specialiserede byrum karakteriseres ved at være særlig velegnet til bestemte aktiviteter og udfoldelse (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 168). På Ragnhildgade-grunden er dette det umiddelbare førstehåndsindtryk og dermed individets første vurdering af Ragnhildgade-grunden. Individet bliver mødt af en gammel industribygning med graffiti på facaden, og mulighed for fysisk udfoldelse. Særlige aktiviteter som at stå på skateboards, stå på rulleskøjter, parkour og løbehjul er der mulighed for på Ragnhildgade-grunden. Ofte optræder disse sportsgrene i de specialiserede byrum, hvor udøverne har erobret og skabt interesse for fysisk udfoldelse og

dermed er dette rum blevet etableret (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 168). Denne interesse for fysisk aktivitet i det offentlige rum blev etableret, for at skabe råderum til udøverne og på samme tid opfylde ønsket om at kunne færdes trygt i byrummet. Den voksende tendens for et byrum formet til særlige aktiviteter ses eksempelvis på Jarmers Plads hvor skatere har erobret rummet, samt ved kulturhuset i indre by (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 168). Ved at give denne mulighed, kan man potentielt invitere interessenter til at opholde sig i rummet.

Vi vurderer at sanseindtryk og omgivelser har en betydning for oplevelsen af rummet. Containere, skrald og brændt træ, ville ifølge nogle teoretikere have en betydning for den æstetiske oplevelse og hvis dette opfattes negativt, kan det påvirke lysten til at opholde sig i rummet. Containere, skrald og det brændte træ optræder på Ragnhildgade-grunden i det specialiserede byrum. Længere inde på grunden, gennem en passage i facaden, indtræder man i det midlertidige byrum som grunden hovedsageligt består af.

Det midlertidige byrum karakteriseres ved at der eksisterer mange kulturelle tilbud og aktiviteter, der er planlagt til at eksistere i en tidsbegrænset periode (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 152). Det midlertidige rum som findes gennem passagen, inde på Ragnhildgade-grunden, er præget af kulturelle tilbud og begivenheder såsom Bolsjefabrikken, som er en kreativ forening med musikere og kunstnere, et cykelværksted og et utal af andre aktiviteter og tilbud.

Ovenstående eksempler er med til at give matriklen værdi og aktiviteterne er højst sandsynligt en årsag til, at nogle kunne have lyst til at investere i grunden (Københavnskommune.dk, 2015, besøgt d. 17.11.19). Denne unikke kulturelle mulighed i et tilbageværende industriområde, udskiller råhed og undergrund, men inviterer på samme tid til et åbent fællesrum med mulighed for udfoldelse. Kreative grupper af individer har i takt med fritidssamfundet været med til at udvikle nye midlertidige byrum, eksempelvis forladte industriområder som Ragnhildgade-grunden, med enkle midler.

"Pointen med denne slags byrum er, at man aktiverer stedet, så naboer og andre kan bruge det, idet man medvirker til at give området en identitet" (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 152). Dette rum på grunden opfylder mange kvalitetskriterier såsom sikkerhed mod trafik, da

grunden er aflukket, og komfort med plads til at sidde, tale og snakke. Fredelige oaser er vigtige for brugerne, som kan få et pusterum fra trafikken. Elementer af kvalitetskriteriernes overordnede tematikker beskyttelse, komfort og herlighed, optræder i dette midlertidige byrum.

Kontrasten mellem det specialiserede byrum og det midlertidige byrum adskilles af en lille passage, som afskærmer muligheden for at se hvad grunden byder på. En umiddelbar uvished om muligheder. Dermed ses det nærliggende at implementere en designløsning via et skilt, som informerer de forbipasserende om hvilke tilbud og aktiviteter der eksistere på inde på grunden. Det kan dermed potentielt kan skabe en positiv ændring af oplevelsen af indgangen.

Designintention

Med vores design vil vi gøre de lokale aktørers tilbud mere synlige for omverdenen, og potentielt kunne ændre den æstetiske oplevelse af indgangen til Ragnhildgade-grunden. Vi vil designe et indgangsparti der æstetisk afspejler de lokale aktørers ønsker til indgangen. Derudover ønsker vi at skabe en positiv æstetisk evokativ egenskab af hygge og indbydenhed. Ved indgangspartiet vurderede vi, ved hjælp af vores kvalitative observationer, at dette var en mangel. Vi ønsker i højere grad, at indgangspartiet afspejler positive æstetiske egenskaber, og skaber en positiv æstetisk oplevelse hos brugeren og den forbipasserende.

Vi ønsker at inddrage de lokale aktørers erfaringer og kendskab til grunden, for at sikre, at vores design indgår i samspil med de eksisterende dele af grunden. Selve grunden repræsenterer to forskellige byrum, henholdsvis det midlertidige byrum (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 152) og det specialiserede byrum (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 168). Ud fra dette så vi en mulighed for at skabe en samhørighed på grunden, ved at sætte fokus på den del af grunden man umiddelbart ikke kan se fra indgangen, altså de kulturelle tilbud, som de lokale aktører tilbyder. Vi ønsker at grunden opleves som en helhed. Med helhed menes, at indgangspartiet og selve Ragnhildgade-grunden og dens aktiviteter, afspejler hinanden.

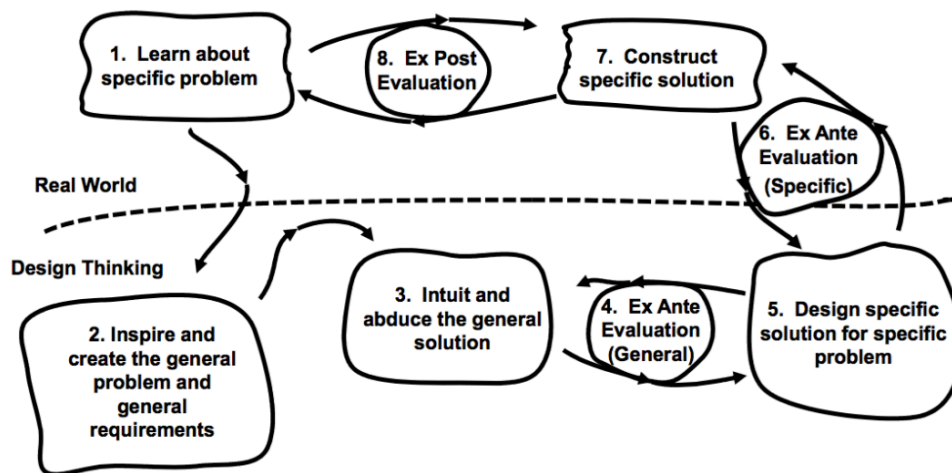
Vi ønsker at designe vores produkt på baggrund af vores tillærte teori og empiri, samt vedligeholde vores fokus på de lokale aktørernes ønsker og behov. Vi vurderede, at der mangler positive æstetiske egenskaber ved indgangen, og derfor ønsker vi at fremme udvalgte æstetiske egenskaber såsom; skønhed, enhed, stemningsfølelsen af hygge, tryghed og åbenhed. Dette vil vi inkorporere i vores designforslag og udfører gennem skiltning og lysinstallationer, for at skabe en forbindelse mellem selve indgangspartiet og de lokale aktørers aktiviteter på grunden. Vi vil i vores design skabe overblik, oplevelsen af helhed og skabe positive æstetiske oplevelser. Dermed ønsker vi at implementeringen af vores produkt, afspejler en positiv æstetisk oplevelse af enhed, samtidig med at vi vil forsøge at bevare grundens autencitet.

Designproces

Vi har valgt at anvende *Soft Design Science Methodology* (figur 1) til at udvikle vores endelige designforslag. *Soft Design Science Methodology*, herfra refereret til som *SDSM*, er en tilgang til design, der tager hensyn til sociale aspekter gennem udviklingen af et design.

Vi bruger *SDSM* som en abduktiv tilgang til at producere ny viden om vores problemfelt, da vi på forhånd kommer med nogle idéer til mulige forståelser og løsninger på vores behov.

SDSM kan bruges til hvilken som helst *Design Science Research Process*, som på dansk hedder design videnskabelig proces, hvor et nyt socioteknisk artefakt bliver udviklet som en del af at designe og konstruere en løsning til at forbedre en problematisk menneskelig situation (Pries-Heje, Baskerville & Venable, 2014, s.78). Modellen gennemgår 8 aktiviteter, og kombinerer den klassiske designvidenskab, at designe, bygge og evaluere, med iterationer.



Figur 1, *Soft Design Science Methodology*, Jan Pries-Heje, *Introduktion til Design og Konstruktion*, slide 32.

Vi vil her redegøre for de kommende 8 aktiviteter i SDSM, med udgangspunkt i artiklen *Soft Design Science Methodology* (2014) af Pries-Heje, Baskerville og Venable;

1. Learn about Specific Problem

Det første punkt i SDSM er læren om et specifikt behov eller problem. Designeren bliver opmærksom på problemet, og går i gang med at undersøge det. Dette punkt er domineret af analysering af problemet eller behovet, og er ofte en længere proces.

I vores projekt blev vi opmærksomme på behovet, da en af vores gruppemedlemmer er bruger af Ragnhildgade-grunden. Grunden blev foreslået som en mulighed for vores projekt, og vi besøgte den i fællesskab, for at observere hvilke specifikke behov og problemer der var tilstede. Her udførte vi kvalitative observationer, som beskrevet i metodeafsnittet. Før vi besøgte Ragnhildgade-grunden første gang, læste vi ansøgningen fra Ragnhildgade-fonden til TrygFonden (TrygFonden, 2018, 11.12.19). Derefter tog vi samlet ud til Ragnhildgade-grunden og observerede, for at kunne identificere vores oplevelse af grunden.

2. Inspire and Create the General Problem and General Requirements

I dette punkt bevæger vi os ned på det abstrakte niveau. Designeren forestiller sig andre situationer der adskiller sig fra den omtalte, eller der minder om, og om den omtalte situation kan generaliseres ved at fjerne begrænsninger fra problemområdet. Dette punkt er en smule abstrakt,

og kræver kreativ tænkning. Det kræver en forståelse for de generelle problemer, og de generelle krav til løsninger.

I dette punkt har vi undersøgt hvad forskellige teoretikere siger om byrum, for at få en generel forståelse for byrumsteori. Vi undersøgte disse teorier i forhold til vores specifikke problem. Det er også her, at vi har sat os ind i æstetisk teori, for at få en forståelse for æstetik generelt.

3. Intuit and abduce the general solution

Dette 3. punkt befinder sig stadig i den abstrakte del af SDSM, og er opbygget på den abduktive tilgang. I det 2. punkt er der begyndt at forme sig et generelt løsningsforslag til det generelle problem. Dette løsningsforslag er baseret på abduktiv logik, og bliver formuleret i dette punkt. I dette punkt har vi designet vores første forslag til et generelt designforslag, baseret på vores observationer og teoretisk viden om byrum. På dette tidspunkt fokuserede vi endnu ikke på den æstetiske teori. Vi inddrogede kort empiri om lysteknologi, dog ikke omfattende. Dette var vores første forslag til en designløsning.

4. Ex Ante Evaluation (general)

I dette punkt skal det foreløbige generelle løsningsforslag evalueres, inden det bliver sat i verden. Altså handler punkt 2, 3 og 4 om at skabe en disciplineret designproces, på baggrund af design teorier der bygger på hypotetiske relationer, mellem metakrav og metaløsninger, indenfor design. Altså omhandler punkt 4 en evaluering på meta-niveau. Vi evaluerede på baggrund af teori og empiri, om vores første designforslag, fra punkt 3, var relevant for det generelle problem.

5. Design specific solution for specific problem

I punkt 5 bevæger vi os tilbage til 'den virkelige verden', hvor vi startede i punkt 1. Det er hovedsageligt en analytisk søgen efter et sæt af mulige elementer, fra det generelle løsningsforslag, til at konstruere et specifikt løsningsforslag.

Her tager vi det generelle løsningsforslag og tilpasser det til vores specifikke problem. Dette gøres ved hjælp af de kvalitative interviews. Vi bruger semistrukturerede livsverdensinterview til at få

input fra de lokale aktører. Disse input skal bidrage til at specificere de lokale aktørers behov, og derved bidrage til et mere tilpasset designforslag.

6. Ex Ante Evaluation (specific)

Dette punkt handler om at tage den specifikke løsning til det specifikke problem ud i 'den virkelige verden'. Vi evaluerer designløsningen i det problem, vi først så i punkt 1.

Dette gør vi ved hjælp af de semistrukturerede livsverdensinterviews fra punkt 5. Vi vil bruge de lokale aktørers input til at evaluere vores foreløbige designløsning, og til at videreudvikle vores produkt i punkt 7. I dette punkt inddrager vi derudover mere omfattende empiri om lysteknologi, da det var en af de ting der var vigtige for de lokale aktører.

7. Construct specific solution

Her fremstiller vi designforslag 2, baseret på evalueringen i punkt 6 og den tidligere nævnte byrumsteori, samt vores tillærte viden om lysteknologi. En del af at fremstille vores endelige designforslag er, at udfører yderligere to interviews, baseret på designforslag 2. I dette punkt kan der opstå ny viden om problemet, hvilken fører til endnu en iteration af designforslaget, og dermed kan vi fremstille designforslag 3. Dette betragtes som vores endelige designløsning.

8. Ex Post Evaluation

Her evaluerer vi det endelige designforslag. Dette designforslag vurderes efter om det tilfredsstillende løser det specifikke problem, eller om dette designforslag er utilfredsstillende. Dette gør vi ved brug af observationer, interviews, byrumsteori, æstetisk teori samt empiri om lysteknologi.

Da vi i punkt 7 muligvis fik ny viden om det specifikke problem, kan dette åbne op for en række nye problemstillinger. Hvis dette er tilfældet, begynder man forfra i SDSM modellen ved punkt 1, med den nye problemstilling i fokus. Som det kan ses på figur 1, hænger punkt 8 og 1 sammen, netop af denne årsag.

Vi har udvalgt denne metode til vores designproces, da den først bygger på teori, og derefter tager højde for sociale aspekter. Den tillader os at inddrage de lokale aktører på grunden med en abduktiv tilgang.

Begrænsningerne ved denne metode er dog, som ved mange andre designmetoder, at den har iboende en uundgåelig partisk tilgang til løsninger og situationer, der dermed udelukker andre (Pries-Heje, Venable & Baskerville, 2014, s. 93).

Designforslag 1

Vores første designforslag er baseret på vores kvalitative observationer, der er beskrevet i metodeafsnittet, samt Jan Gehls 12 kvalitetskriterier for et godt byrum, der er beskrevet i teoriafsnittet (Gehl, Gemzøe, Kirknæs & Søndergaard, 2006, s. 106).

Vores første designforslag er et skilt, placeret på jorden foran indgangen. Indgangen bliver oplyst af lyspærer, der er placeret på toppen af skiltet (Bilag 3).

Under vores kvalitative observationer lagde vi særligt mærke til, at de lokale aktører viste et behov for skiltning. Dette sås ved, at der først og fremmest stod et gammelt skilt, der var blevet overmalet med graffiti, og dermed var ulæseligt. Dernæst lagde vi mærke til, at nogle enkelte lokale aktører havde opsat deres egne, hjemmelavede skilte, som f.eks. laminerede A4 ark. Dermed konkluderede vi, at de har et behov, der på nuværende tidspunkt ikke bliver opfyldt. Ud fra de 12 kvalitetskriterier har vi valgt særligt at fokusere på de to vi vurderede var mest relevante. Det første er mulighed for udfoldelse og aktiviteter, da vi så et behov for informationsformidling vedrørende mulighederne for udfoldelse og de aktiviteter, der foregår på grunden. Dette skal skiltet bidrage til at videreformidle. Ved hjælp af lyset på toppen af skiltet er det meningen, at grunden bliver oplyst efter mørkets frembrud, og dermed udvider tidsrammerne for udfoldelse og aktiviteter.

Det andet er oplevelsen af æstetiske kvaliteter og sanseindtryk. En del af oplevelsen af æstetiske kvaliteter og positive sanseindtryk er, at det skal holde over tid. Det så vi, ved vores kvalitative observationer, at tilfældet ikke var ved indgangen til Ragnhildgade-grunden. Vi så et behov for at designe et nyt skilt, der potentielt kan ændre oplevelsen af æstetiske egenskaber og sanseindtryk,

samt mulighed for udfoldelse og aktiviteter. Ud fra disse observationer og teorier designede vi vores første designforslag.

Vi har henblik på at fremvise dette designforslag ved vores interviews, som vi bruger til senere at inddrage de lokale aktører. Vores første designforslag er et skilt med de lokale aktørers firmanavne og tilbud. På skiltet er der installeret lyspærer, der oplyser indgangen i de mørke timer. Vores første designforslag kan ses i bilag 3.

Analyse: Fortolkning af den første informants udsagn

Vores første interview var med Preben (Bilag 4, 2019), som er en lokal aktør på Ragnhildgade-grunden. Han har været aktør på grunden siden 2010. Interviewet kan ses i bilag 4. I interviewet fremviser vi vores første designforslag.

For Preben er det vigtigt, at indgangspartiet er åbent, dels fordi han og hans kollegaer benytter sig af store ladcykler og materialer, der skal kunne komme igennem, og dels fordi han mener, at det skaber mere tryghed. Trygheden er ikke så vigtig for Preben, da han selv synes, at der er trygt, men han tror at grunden kan opleves utrygt for andre, såsom naboer til grunden.

”Altså generelt så går jeg ind for at det skal være mere åbent, og jeg har også snakket med flere naboer (red. til grunden), som synes det er utrygt, men når du så kommer ind og ser, hvad vi laver og at vi bare er helt almindelige mennesker som også tager vores unger med herud osv. Folk har forskellige holdninger til hvad der er trygt og utrygt ik?” - Preben (Bilag 4, 2019)

Ud fra hvad Preben siger, kan vi konkludere at han mener, at hvis folk vidste hvad der foregik inde på grunden, såsom de tilbud der er, og at der er børn der leger med deres forældre, så ville de opfatte grunden som mere tryk end hvad tilfældet er nu. Derfor er er vi kommet frem til, at der er behov for mere information omkring grunden og dens tilbud. Derudover er åbenhed også et vigtigt punkt for at skabe en tryk oplevelse.

En af Prebens bekymringer ved vores første designforslag er, at han ikke kan komme igennem med sin ladcykel, og de materialer han har brug for at få med ind på grunden.

“Vi har faktisk haft sådan et skilt stående på et tidspunkt, som jeg også har flyttet en masse gange fordi jeg ikke kunne komme forbi med min ladcykel, for det var en rigtig fin idé, men så bliver det rykket frem og tilbage alt efter hvor det er i vejen.” - Preben (Bilag 4, 2019)

Altså er det vigtigt for Preben, at han kan komme igennem indgangen, uden at skulle flytte frem og tilbage på skiltet hele tiden. Dette satte gang i en snak om tyverisikring, da det også er muligt at stjæle skiltet, hvis det er muligt at flytte rundt på det.

På baggrund af Prebens udtalelser er vi kommet frem til vores andet designforslag.

Designforslag 2

På baggrund af første interview med Preben (Bilag 4, 2019), vores første designforslag samt viden om lysteknologi, har vi udviklet vores andet designforslag. Vi er blevet opmærksomme på, at det er vanskeligt for Preben og hans kollegaer at komme igennem indgangen på nuværende tidspunkt. Vores første designløsning var derfor ikke optimal, da det var baseret på et skilt, der eventuelt kan stå i vejen.

Vi har i vores andet designforslag valgt at løfte skiltet fra jorden, og sætte det op på træværket ved siden af indgangen, i stedet for at lade det stå på jorden. Dette sørger for bl.a. for, at skiltet ikke bliver flyttet rundt på eller stjålet, som Preben udtrykte bekymring for. Skiltet hænger lodret, umiddelbart til venstre for indgangen, på træværket under halvtaget. På skiltet står de lokale aktørers firmanavne.

I det første interview, med Preben, blev vi opmærksomme på, at tryghed var en vigtig faktor for ham. Selvom han selv mener, at der er trygt, synes han at det er vigtigt at grunden også bliver oplevet trygt af andre. Derfor har vi valgt at fokusere mere på belysning end i det første designforslag, da lys er en tryghedsskabende faktor. Vi har derfor i dette designforslag inkluderet empiri om lys. Lysrørene sidder under halvtaget og oplyser både skiltet og er medvirkende til wayfinding, da de også oplyser vejen igennem indgangen. Vores andet designforslag kan ses i bilag 5.

Analyse: Fortolkning af vores anden og tredje informants udsagn

Vores andet og tredje interview var med henholdsvis Bjørn (Bilag 6, 2019) og Lars (Bilag 7, 2019), og ses i bilag 6 og 7. I interviewet fremviser vi vores første og andet designforslag.

Bjørn har været en lokal aktør i 10 år, og Lars har været bruger i mange år, men er blevet en lokal aktør inden for de seneste 3 år, da han overtog ansvaret for et af lejemålene.

De to aktører har forskellige interesser, da den ene har fokus på forretning og den anden på eksterne grupper, der låner lokalet og de tilhørende faciliteter. De har derfor forskellige behov og holdninger til skiltning. I begge vores designforslag er der fokus på skiltning, og i følgende to citater ses det, at de to aktører er uenige om hvorvidt der er behov for det;

“Ja det betyder egentlig ikke så meget for os. Det er rimelig sådan niche agtigt det der sker herinde, så jeg stoler på at det kommer ud til folk.” - Lars (Bilag 7, 2019)

“Så er den store masse som siger ”hvad sker der her” og kigger forvirret omkring, ”hvad er det”, så kan man sige, altså, det er lidt af hvert, og det er det eneste svar vi har lige nu ik. Vi mangler identitet [...] Jeg har et ønske om, at vi får lidt mere en helhedsforståelse” - Bjørn (Bilag 6, 2019)

Bjørns citat skal forstås som et ønske om at skiltning vil kunne samle aktiviteterne og tilbuddene, og dermed skabe en større helhedsfølelse. Derudover vil skiltning være med til at kunne formidle informationer om hvad der ligger på Ragnhildgade-grunden. Preben (Bilag 4, 2019) giver i det første interview også udtryk for at hvis man udefra kunne se hvad der foregik på grunden, ville det give en ændring af oplevelsen af hvad der foregår på grunden. Det vil give naboerne mere lyst til at komme ind på grunden (Bilag 4, 2019).

Når vi designer vores tredje designforslag vil vi beholde skiltet, da der er indikationer der tyder på, at det er vigtigt for nogle af de lokale aktører. Vi vil videreudvikle det andet designforslag, med de to nye informantens ønsker i centrum;

“Der er også mange her, inklusiv os, som ikke er specielt glade for det man i gamle dage kaldte etablissementet, altså det der med glas og stål og alt for moderne det er der ikke så mange der bryder sig om. Så hellere noget genbrugstræ og noget vi maler selv.” - Bjørn (Bilag 6, 2019).

I vores første og andet designforslag har vi bevæget os fra at have belysning på selve skiltet, til at bruge lys som wayfinding i stedet. Denne udvikling blev beskrevet for informanterne i begge interviews. Begge aktører er enige om, at belysning er vigtigt;

“Altså det bare utroligt uvelkomment. Der er lidt gadelys herude om aftenen, sådan noget dunkelt orange som næsten gør det værre. Altså det er virkelig følelsen af at være i en gyde. Det er decideret utrygt og uhyggeligt.” - Bjørn (Bilag 6, 2019)

“Ja, lys er en god ide! Det gør det lidt mere indbydende.” - Lars (Bilag 7, 2019)

De er enige om, at lys er med til at skabe en indbydende oplevelse. Den eksisterende oplevelse af grunden og belysningen, som Bjørn beskriver det ovenfor, kan potentielt ændres ved hjælp af en anden form for belysning. Denne form for belysning skal ifølge Bjørn hverken være bleg eller uvelkommende, men derimod varm (Bilag 6, 2019). Eftersom at to aktører, med ellers forskellige interesser, begge giver udtryk for, at lys er vigtigt, og måske endda det vigtigste, vil vi bestræbe os på at holde et skarpt fokus på belysning. I vores næste designforslag vil vi have fokus på, at benytte os af en form for belysning, der kan imødekomme de lokale aktørers bekymringer og ønsker;

“Ja nu er det ikke et ord jeg er glad for, men jeg tror det at vi leder efter er gentrificering. I et begrænset omfang, for vi andre skal stadig også kunne lide at være her, og der er ikke nogen her der er glade for det ord, det er jeg rimelig sikker på.” - Bjørn (Bilag 6, 2019).

Vi vil bestræbe os på, ikke at skabe en oplevelse af gentrificering eller uvelkommenhed, men derimod varme og hygge, som både Bjørn (Bilag 6, 2019) og Mikkel Bille (Bille 2013, s. 59) beskriver det. På trods af vores skarpe fokus på belysningen, arbejder vi stadig videre på skiltet og sammensillet mellem de to delementer af vores designforslag.

“[...] når man ser et skilt, som indikerer at bag ved skiltet er der noget, så hvis der er bælgmørkt bag det skilt, så er det som om at man tænker, at det er nok forladt” - Bjørn (Bilag 6, 2019).

Som Bjørn (Bilag 6, 2019) giver udtryk for, i dette citat, er belysning vigtig, for at skiltet kan opfylde sin funktion. Disse to delelementer spiller sammen og er vigtige elementer for potentielt at kunne ændre den æstetiske oplevelse af indgangen til Ragnhildgade-grunden.

Delkonklusion

Vi kan konkludere, at der blandt de lokale aktører på Ragnhildgade-grunden er et behov for et re-design af indgangspartiet. Vi kan forstå at der er et behov for bedre belysning, samt bedre skiltning, der kan give en eventuel større samhørighed på grunden.

Vi kan konkludere at der blandt de lokale aktører generelt hersker et ønske om bedre faciliteter omkring indgangen. De ønsker en ændring i funktionen af indgangen. De lokale aktører ønsker at indgangen til Ragnhildgade-grunden laves om fra en mørk, til tider uhyggelig indgang, til en mere indbydende indgang, hvor brugerne af grunden, men også folk fra området, altså naboerne, føler sig velkommen.

Vi har været igennem to iterationer, og er blevet opmærksomme på, at vores designløsning ikke skal være et skilt der står på jorden, som eventuelt kan komme til at stå i vejen. Vi har derfor valgt at flytte vores designløsning op på den trækonstruktion der er umiddelbart til venstre for indgangen til Ragnhildgade-grunden. Vi vil bestræbe os på at lave et re-design der lever op til de lokale aktørers ønsker. Vi vil inkorporere et kort over området, der viser hvor indgange og udgange findes på grunden, samt hvor de forskellige lejemaal er placeret. Dette kort vil vi sammensætte med det skilt der skal videreformidle de lokale aktørers firmanavne. Derudover vil vi opsætte belysning der går helt ind til den passage, der fører videre ind på Ragnhildgade-grunden. Over passagen vil vi sætte endnu et skilt, hvor navnet på grunden skal stå, altså ‘Ragnhildgade-grunden’.

Designforslag 3

Vores tredje designforslag består af flere dele. Den primære del af vores designforslag er lysinstallationer der skaber wayfinding gennem indgangen. Lysinstallationerne oplyser området, så folk kan skabe sig et overblik over indgangen, og hvad der ligger bag. Lysinstallationerne er opsat på en sådan måde at de fører blikket i retning af passagen, og hele vejen ind igennem den. Den sekundære del af vores designforslag er et skilt, som er placeret under halvtaget umiddelbart til venstre for indgangen til Ragnhildgade-grunden. Skiltet er 2 meter bredt og 40 centimeter højt, og i dette designforslag er skiltet vandret, i modsætning til det lodrette skilt der ses i det andet designforslag (Bilag 5, 2019). Årsagen er, at de lokale aktører er enige om, at skiltet hurtigt vil blive malet over, hvis det er let tilgængeligt. Det vandrette skilt hænger netop derfor højere oppe end det lodrette. De lokale aktørers firmanavne står tydeligt på skiltet, så det er synligt for de forbigående, hvilke aktiviteter og tilbud, der er på grunden. Lige under, helt ude til højre med flugtende yderkant, placeres et lille skilt med målene 60 x 40 cm. Dette skilt er et kort over området med prikker og tekst, der illustrerer hvor de lokale aktører er lokaliseret på grunden. Skiltene hænger samlet, på træbjælkerne der understøtter halvtaget. Derudover vil der hænge et skilt over passagen, med navnet på grunden. Skiltene hænger højt oppe og er påført anti-graffiti spray (Henriksen, 2019, besøgt 03.12.19), som sørger for, at det vil være muligt at vaske en eventuel overmaling af skiltene. Vi påfører denne spray, da vi ved at Ragnhildgade-grunden bliver brugt som lærred af mange graffitimalere (Bilag 6, 2019). Designforslag 3 kan ses i bilag 8.

Analyse og vurdering af designforslag 3

Ved brug af vores observationer, teori og interviews har vi udarbejdet forskellige designforslag. Vi har arbejdet os frem mod det endelige produkt via iterationer. Ved de to første designforslag, opdagede vi en del mangler, alt efter hvad de forskellige lokale aktører ønskede. Dette har vi valgt at tage højde for i det endelige designforslag, for at skabe den mest optimale løsning af problemet.

Lysinstallationerne består af glødepærer der placeres over skiltet og under halvtaget. Med lys, særligt under halvtaget, er det muligt at skabe en ændring af oplevelsen af indgangen og danne visuel information over hvad der er i vente, når man træder ind på grunden (Cortés, Morales, 2016, s. 5). Wayfinding er optimal i forhold til, at området skal besidde netop disse egenskaber hvor det er muligt at se længere frem, og skabe sig et overblik. Wayfinding skaber en følelse af velkommenhed og tilgængelighed (Gram et al, 2018, s. 50), hvilket er ønskværdigt for de lokale aktører (Bilag 6, 2019). Som grunden er på nuværende tidspunkt, er belysningen langt fra optimal. Hos de lokale aktører, er det også tydeligt at der ønskes bedre belysning hvad angår indgangen. Som aktøren Bjørn udpenslede i interview 2, er der en form for gadelys om aftenen, som er dunkelt og orange. Bjørn vurderede det som værende værre end mørke, fordi det skaber en utryk og uhyggelig stemning ved indgangen (Bilag 6, 2019). Med wayfinding bliver der skabt en bedre visuel information over området og områdets funktion (Gram et al, 2018, s. 54). Lyset guider brugeren igennem indgangen, og viser hvad den ønskede brug af området er. Nemlig gennemgang og tilgængelighed for brugerne. Med vores designløsning ønsker vi ikke blot at informere brugerne om aktiviteter og andre tilbud på grunden, men også at skabe en potentiel positiv æstetisk oplevelse. Dette vil vi gøre ved brug af lys. Bjørn gjorde os særligt opmærksom på, at han ser en logik i at lys indikerer at der er noget inde på grunden, hvorimod når der er mørkt bag skiltet, som der er nu, tænker folk formentlig at grunden er forladt (Bilag 6, 2019).

Lyset lyser med glødepærer da disse giver et særligt varmt lys. Teorien påpeger hvordan det varme, gullige lys lægger op til nærvær og tryghed (Bille, 2013, s. 59). Vi er opmærksomme på at der er en hårfin balance mellem orange, dunkelt lys, som Bjørn (Bilag 6, 2019) definerer som at være endnu værre end mørke, og det varme, gullige lys som Mikkel Bille referere til når han taler om stemningslys;

“Undtagelsen er Danmark. Her skal lyset komme fra afskærmede glødepærer, stearinlys eller pejsen. I varme gullige farver. Det er hygge og lighed” (Villesen, 2014, besøgt d. 16.11.19).

Ved at tilføre vores design det gullige lys, kan det potentielt skabe en positiv æstetisk oplevelse af tryghed, tilgængelighed og intimitet, fordi at det gullige lys netop indikere hygget lys som

derhjemme, hvor alt er trygt (Bille, 2013, s 59). De lokale aktører påpeger desuden hvordan de ønsker en bredere åbenhed, for at vise omverdenen hvad der sker på grunden (Bilag 4, 2019). På designforslagets skilt står de lokale aktørers firmanavne, og der ses et kort over området, samt et skilt med navnet på selve grunden, over passagen. Skiltene fremstår tydelige, så udefrakommende bliver oplyst om hvad der er at finde på grunden, og hvilke aktiviteter samt tilbud der er tilstede. På baggrund af Jan Gehls teori om byrum og viden om indgange, har vi udformet dette skilt. Vi blev opmærksomme på, at skiltning var et savnet element blandt de lokale aktører, og det var ønsket at give området en samlet identitet (Bilag 6, 2019). Nogle af de lokale aktører er forretninger, derfor så vi en vigtighed i at tage højde for deres ønske om visuel information, allerede ved indgangen. Aktørernes firmanavne fremhæves fordi deres aktiviteter er essentielle i forhold til at skabe liv mellem husene, som er en del af Jan Gehls teorier om det gode byrum (Gehl, Gemzøe, Kirknæs, Søndergaard, 2006, s. 60).

Skiltene er påført en lyssætning af samme slags, som er brugt under halvtaget. Dette medvirker til at skiltene kan læses efter mørkets frembrud, samt medvirker til at hele designet tilsammen giver en potentiel positiv æstetisk oplevelse af enhed, da lysinstallationerne skaber en samhørighed i designet (Caroll, 1999, s. 196). De lokale aktører gav desuden udtryk for, at der var en manglende identitet på grunden (Bilag 6, 2019). De lokale aktører ønsker at grunden bliver et velkendt sted for brugere og hvor brugerne ved, hvad der foregår inde på grunden. Skiltet over passagen, med navnet på grunden, har vi tilføjet for netop at give grunden en identitet og en samhørighed.

Kortet bidrager både til almindelig praktisk information om vejvisning, og til sammenhængskraften mellem det man kan se på ydersiden af grunden, og det der rent faktisk eksisterer inde på grunden. Først og fremmest giver kortet information, da man ikke længere er i tvivl om hvad Ragnhildgade-grunden består af, og hvad der er i vente. Desuden tjener kortet, og det skilt der hænger over passagen, også det formål, at området fremstår mere samlet, idet at der har været udtrykt ønske om netop dette blandt de lokale aktører (Bilag 6, 2019). Ifølge de lokale aktører er det vigtigt for brugerne, at der er mulighed for at orientere sig på Ragnhildgade-grunden, da grunden er et visuelt svært tilgængeligt sted. Og netop på områder som er visuelle svære tilgængelige, er det essentielt, som menneske, at kunne skabe sig et overblik (Gram et al, 2018, s. 50). For at invitere potentielle nye brugere ind på grunden, kan kortet også bidrage til at skabe et

overblik over området. Blandt de lokale aktører, var det tydeligt at brugergruppen var forholdsvis intern og nichepræget (Bilag 7, 2019). For at gøre plads til andre potentielle brugere, kan kortet altså bidrage med følelsen af tryghed, da der allerede inden man går ind, bliver skabt et overblik over grunden (Gram et al, 2018, s. 50).

Vores intention med re-designet var at skabe en positiv stemningsvækkende æstetisk oplevelse af indgangen. Set fra vores synspunkt, opfylder designet vores ønske om æstetiske egenskaber som enhed, tryghed, hygge og velkommenhed. Enhed kommer til udtryk ved hjælp af de ensformige og guidende lysrør der går igen i hele re-designet, og derudover også medvirker til wayfinding. Den glødende farve fra lysrørene, skaber en potentiel positiv æstetisk stemningsvækkende oplevelse af hygge, da denne form for lys vækker en følelse af tryghed og intimitet, som er kendt fra hjemmet (Bille, 2013, s. 60).

Vores intention om at afspejle grunden og dens tilbud, vurderer vi er vellykket. Vores færdige design er autentisk og pænt, fordi det hænger ved indgangen til Ragnhildgade-grunden. Havde det hængt andre steder end ved Ragnhildgade-grunden, havde det formentlig ikke levet op til den æstetiske egenskab skønhed, da produktet er kontekstbestemt.

Havde vi testet vores endelige re-design, ved f.eks. i at vise designet til de informanter vi har arbejdet sammen med, havde vi nok fået en anden analyse og vurdering af vores endelige designforslag. Vi er opmærksomme på at vores mening er subjektiv, og at der potentielt findes nogle der ikke vil finde vores re-design hverken skønt, hyggeligt eller indbydende. Vi er fem mennesker i gruppen der alle mener at vores re-design af indgangen vil give en positiv æstetisk oplevelse. Dermed vurderer vi at der er en potentiel mulighed for at andre mennesker vil dele samme oplevelse af re-designet af indgangen til Ragnhildgade-grunden, som os.

Diskussion

I følgende afsnit vil vi diskutere hvilken rolle æstetiske lysinstallationer spiller i vores samfund. Vi vil komme ind på, hvordan det påvirker mennesket på et kontekstuel plan, i dette tilfælde

København. Vi vil diskutere hvorvidt samfundet bør prioritere design i byrum, der opfordre til positive æstetiske oplevelser.

Kort sagt omhandler dette afsnit samspillet mellem mennesker og teknologi i samfundet.

Æstetiske lysinstallationer er en designmæssig brug af teknologi, der er blevet udviklet af mennesker. Mennesket har tilføjet lysinstallationer til samfundet, der har æstetiske egenskaber og de lysinstallationer påvirker mennesket i samfundet. Lysinstallationerne, altså teknologien, kan have positive og negative konsekvenser for mennesket såvel som samfundet. Lysteknologi kan potentielt skabe positive æstetiske erfaringer hos mennesket, på et bestemt sted og tidspunkt. Samtidig kan netop denne positive æstetiske erfaring medfølge, at mennesket får en negativ æstetisk erfaring et andet sted. Spørgsmålet er, om den negative æstetiske erfaring kommer på baggrund af stedet i sig selv, eller manglen på æstetisk lysteknologi.

Mikkel Bille mener, at lysteknologi ikke blot er central i påvirkningen af hvordan mennesket oplever rum, men også hvilke følelser det frembringer i mennesket (Bille & Sørensen, 2007, s. 270). Ser man på æstetisk teori, mener Noël Carroll, at den æstetiske erfaring afhænger af de æstetiske egenskaber mennesket tilfører (Carroll, 1999, s.158). Hvis denne teori overføres til byrum, mener vi, at oplevelsen af et byrum, altså den æstetiske erfaring af byrummet, afhænger af de æstetiske egenskaber mennesket tilfører til det byrum. Dermed er det altså ikke kun belysning, der giver mennesket en æstetisk oplevelse. Mennesket tilføjer lysteknologien til samfundet, men det er den subjektive oplevelse af samfundet, der afgør om det bliver til en positiv eller negativ æstetisk erfaring for mennesket.

Lysteknologi kan skabe både en positiv og negativ æstetisk erfaring. Tilføjjelsen af lysteknologi i en bestemt kontekst kan også være med til at ændre den æstetiske oplevelse af et byrum. Denne ændring ses f.eks. På *Den Røde Plads* på Nørrebro. Her var der tidligere fyldt med bandekonflikter og der herskede generelt en utryk stemning. Pladsen blev renoveret i 2012, og det ses i en partnerskabsaftale kaldet "*for et trygt Nørrebro*" mellem Københavns Kommune og Københavns Politi (Københavns Kommune, 2017-2019, besøgt d. 12.12.19), at banderelateret kriminalitet allerede i 2013 var dalende. Vi mener, at ved tilførsel af bl.a. lysteknologi kan både oplevelsen og brugen af pladsen ændres. Dog kan der også være andre årsager. I og med, at Noël Carroll mener, at æstetiske egenskaber er respons-afhængigt (Carroll, 1999, s. 158), vil vi argumentere for,

æstetiske erfaringer er subjektive, også i forbindelse med byrum. Dermed kan tilføjelsen af lysteknologi have negative konsekvenser for nogle, samtidig med at have positive konsekvenser for andre. Dette kaldes også for teknologiens janusansigt (Sommer, 4.11.2019). Et andet eksempel fra Nørrebro kan fremstilles ved Nørrebroparken, og renoveringen af dette område. Der blev opstillet fodboldbaner med belysning, dannet flere grønne områder med mulighed for ophold, afskærmning, aktiviteter og meget mere. Området er dog tæt beboet, og denne renovering fik negative konsekvenser for beboerne i lejlighederne omkring Nørrebroparken, da området blev til et populært samlingspunkt når der skulle festes (Nørrebro Lokaludvalg, 2012 besøgt d. 12.12.19). De negative konsekvenser omhandlede larm, og forstyrrede naboernes nattesøvn (Nørrebro Lokaludvalg, 2012 besøgt d. 12.12.19).

Ovenstående to eksempler kan både spille sammen med Mikkel Billes forskning i lysteknologi og følelserne det frembringer, samt Noël Carolls teori om æstetiske oplevelser og subjektiviteten heri.

En anden tilgang til byrum er defineret af Jan Gehl. Han har i samarbejde med Gehl Architects opstillet 12 kvalitetskriterier til det gode byrum. Altså, bør et byrum opfylde alle 12 kriterier for at blive defineret som et godt byrum. Det forudsætter en enighed blandt de involverede mennesker, om oplevelsen af et byrum, for at definere det som et godt byrum. Ifølge Jan Gehls teorier ville Nørrebroparken formentligt blive defineret som et godt byrum, da vi mener, at det opfylder alle 12 kriterier, efter byrummet gennemgik renovation. Der bliver dog ikke taget højde for den subjektive oplevelse af de 12 kvalitetskriterier.

Ud fra ovenstående diskussion om Mikkel Bille, Noël Carroll og Jan Gehls holdninger, ser vi, at der er en uforudsigelighed i opfattelsen af byplanlægning. Den subjektive oplevelse er en stor faktor i byplanlægning, og tilføjelsen af teknologi i samfundet. Vi ser f.eks. en uenighed blandt to debattører i den offentlige debat, om opfattelsen af det gode byrum. Søren Ulrik Thomsen (Thomsen, 2015, besøgt d. 12.12.19) er ikke enig med den almene tilgang til byfornyelse. Han er modstander af lys og grønne byrum i en storby som København;

“Alle de åbne gårdmiljøer med grillbænke og forkølet beplantning skal jævnes med jorden og erstattes af baghuse” (Thomsen, 2015, besøgt d. 12.12.19).

For Søren Ulrik Thomsen er det en æstetisk diskussion, da han mener, at nogle ting, såsom grillbænke og grønne områder, hører til i forstæderne, og bestemt ikke i København (Thomsen, 2015 besøgt d. 12.12.19). Andre, såsom Frederik Cornelius Østergaard, formand for SF Nørrebro, går ind for mere lys og flere byrum på Nørrebro (Østergaard, 2019, besøgt d. 12.12.19). Vi vurderer, at de har to forskellige opfattelser af æstetik i byrum;

“Med de rigtige grønne og åbne rammer kan der blive grobund for et grønt bytorv i det hektiske knudepunkt, som mange desværre i dag kender som et uhumsk kryds” siger Frederik Cornelius Østergaard om krydset ved Nørrebro Station (Østergaard, 2019, besøgt d. 12.12.19).

Derfor er det vigtigt at have en stor viden og forståelse for den kontekst man tilføje teknologi til. Det er vigtigt at forstå de pårørendes og omkringboendes subjektive holdninger til æstetik i byrummet. Teknologien påvirker mennesket, også kaldet subjektet, i samfundet forskelligt, og der hersker en uforudsigelighed heromkring. F.eks. havde byplanlæggerne af Nørrebroparken højest sandsynligt ikke forudset hvilke negative konsekvenser renoveringen af parken, ville have for beboerne i nærområdet.

Eftersom et af Jan Gehls 12 kvalitetskriterier er byrummets æstetiske egenskaber og positive sanseindtryk, og ud fra Noël Carolls teori, vurderer vi, at det at få en positiv æstetisk erfaring, uanset hvilken, er en vigtig og berigende del af det at være menneske, kan vi tillade os at sige, at positive æstetiske oplevelser i samfundet er vigtige for mennesket. Så er spørgsmålet, hvorvidt samfundet bør prioritere æstetiske installationer i byrum, der opfordre til positive æstetiske erfaringer.

Eftersom vi har konkluderet, at positive æstetiske erfaringer er en vigtig del af det at være menneske, kan vi ikke sige, at samfundet ikke bør prioritere det. Når samfundet ikke prioriterer æstetiske installationer mister vi, mennesket, en del af det at være menneske. Man kan næsten sige, at vi dermed vil være mindre menneske. De positive æstetiske erfaringer bidrager til og beriger det menneskelige liv. Dermed mener vi, at samfundet bør prioritere det. Dog skal det nævnes, at der selvfølgelig kan være barrierer, der ikke altid er til at overkomme. Barrierer som tid, plads, funktionalitet, subjektive holdninger og økonomiske ressourcer kan stå i vejen for æstetiske

installationer i byrummet. Dertil kan barriererne også fungere som samarbejdspartnere til de æstetiske installationer. Hvis en installation i et byrum f.eks. har en funktion, og samtidig har æstetiske egenskaber, ville dette være den optimale løsning. Dette hænger sammen med Jan Gehls 12 kvalitetskriterier, da funktionalitet og æstetik begge indgår i de 12 kriterier. Det ene udelukker ikke det andet, men tværtimod skal begge dele være til stede, for at skabe et godt byrum. Funktionalitet og æstetik kan sagtens spille sammen i et design, som f.eks. i et design af lysteknologi med wayfinding. Her har lysinstallationen mulighed for at have en æstetisk egenskab, samtidig med at den besidder funktionen at guide og vise vej (Gram et al., 2018, s. 50). Afslutningsvis vil vi konkludere, at vi mener, at samfundet bør prioritere æstetiske installationer i byrummet.

I det store billede spiller æstetiske installationer en vigtig rolle i samfundet. Lignende installationer kan være med til at løfte hele samfundets standard for byrum. Det kan være med til at skabe en opløftende konkurrence mellem byrum og dele af byen. Ser man f.eks. på Balders Plads og Blågårds Plads på Nørrebro, er det tydeligt, at konkurrencen mellem de to pladser har været med til at opløfte byrummene. Der er Jazz Festival på Balders Plads hvert år, med 37 koncerter (jazz.dk, 2019, besøgt d. 6.12.2019). Dette trækker mange mennesker fra hele Nørrebro til Balders Plads, og dermed også væk fra Blågårds Plads. Nu vil Blågårds Plads lave deres egen festival under jazz festivalen i 2020, kaldet Blågårds Festival;

"[...] festivalen bliver et vigtigt redskab til at styrke fællesskab, sammenhold og tryghed i området. Samtidig skal den styrke pladsens positive image og være med til at vise at hele området som et indbydende og spændende multikulturelt sted." (Bilag 9, 2019).

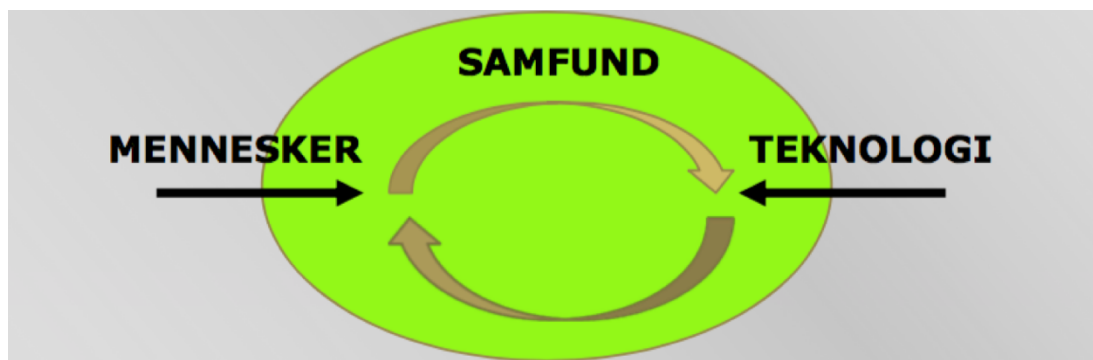
Et af bestyrelsesmedlemmerne fra Blågårds Festival bekræfter, at der er en stærk inspiration fra Jazz Festival på Balders Plads, og mener derudover også, at initiativerne inspirerer andre (Bilag 10, 2019).

Ud fra ovenstående mener vi, at denne interne konkurrence er med til at opløfte byrum rundt omkring i byen. Omvendt kan man spekulere over, om denne konkurrence kan være med til at påvirke, at nogle byrum deraf fremstår falmende. Man kunne forestille sig, at dette ville ske hvis

byrummet ikke fulgte med i den interne konkurrence. Hvis Blågårds Plads f.eks. ikke lavede deres egen festival, ville pladsen så falme i befolkningens øjne? Dette er ikke et spørgsmål, vi kan svare på, på nuværende tidspunkt, men blot et punkt til overvejelse. På den måde, ville den interne konkurrence ikke kun påvirke positive ændringer i byrum, men også kunne skabe negative konsekvenser. Vi ser en fremmede udvikling i byrum der i vores øjne ikke ser ud til at stoppe lige foreløbigt. Standarden for byrum bliver konstant højere (Gehl, 2010, s. 27).

Hvis man i STS-modellen (figur 2) betragter udviklingen i byrummet som *teknologien*, så påvirker *mennesket* teknologien i *samfundet*. Samtidig påvirker teknologien mennesket i samfundet. Dette kan som påvist have både negative og positive konsekvenser for mennesket. Hvis man forudsætter at lysteknologi, altså belysning som foreslået af Jan Gehl, er en integreret del af byplanlægning, så er lysteknologi en teknologi der i høj grad medvirker til at påvirke måden vi lever og bor på som mennesker i samfundet.

Dette illustreres ved STS-modellen herunder;



Figur 2, STS-modellen, Finn M. Sommer, 16.09.2019, *Subjektivitet, teknologi og samfund - Grundlæggende forståelser*, slide 6.

Æstetiske installationer og lysteknologi, og derigennem æstetiske erfaringer hos mennesket, er essentielt for det at være menneske i et samfund. Mennesket påvirker selv teknologien, og teknologien påvirker mennesket. Det kan påvirke mennesket på positive og negative måder, og dermed også skabe positive og negative æstetiske erfaringer. Det er afhængigt af det enkelte subjekt, om de oplever de æstetiske egenskaber som positive eller negative. Men uanset hvad, er positive æstetiske oplevelser, eller erfaringer, vigtige for mennesket. Dermed mener vi også, at samfundet bør prioritere æstetiske installationer i byrummet, og i samfundet, der opfordre til

positive æstetiske erfaringer. Udover æstetik er der mange andre teknologiske faktorer der spiller ind i det at skabe et godt byrum. Disse faktorer spiller dog, eller bør i hvert fald spille, sammen med æstetiske egenskaber, i et design.

Konklusion

Vi kan konkludere at vores endegyldige designforslag af indgangen til Ragnhildgade-grunden, kan skabe en positiv ændring af den æstetiske oplevelse af indgangen. Dette gøres ved hjælp af lysinstallationer der gør grunden mere visuel tilgængelig, samt ved hjælp af det opsatte skilt, der sammen, potentielt kan give en positiv æstetisk oplevelse af enhed. Uanset om mennesket får en positiv eller negativ æstetisk oplevelse, vil vores endelige designforslag skabe en ændring af den æstetiske oplevelse af indgangen.

Dette projekt udmundede i det endegyldige designforslag, på baggrund af forudgående dokumentation om vigtigheden af positive æstetiske oplevelser for mennesker, og vigtigheden af lys i et byrum. Derudover er vores designforslag baseret på kombinationen af teoretisk viden om byrum og input fra de lokale aktører.

Vi har benyttet os af kvalitative metoder til at besvarer vores problemformulering. Havde vi omvendt benyttet os af kvantitative metoder, kunne vi have frembragt mere håndgribelig data. Dette kunne have hjulpet os med at besvarer spørgsmål som hvor mange der blev påvirket af ændringen af den æstetiske oplevelse af indgangen til Ragnhildgade-grunden. Derudover kunne vi have brugt kvantitative spørgeskemaer til at inddrage de lokale aktører. På den måde ville vi muligvis kunne have inddraget flere lokale aktører, og have fået afklaret hvor mange af de lokale aktører der kunne drage nytte af vores designforslag. Hvis vi havde valgt denne metode ville vi dog skulle undvære de personlige holdninger og uddybende svar.

Vi kan dermed konkludere at ved at lave et re-design, ved hjælp af æstetiske og lysteknologiske virkemidler og med de lokale aktørers ønsker i fokus, kan der skabes en positiv ændring af den æstetiske oplevelse af indgangen til Ragnhildgade-grunden.

Perspektivering

I dette afsnit vil vi først komme ind på vores aktør- og metodefravalg i projektet, og derefter kort beskrive vores samarbejde som gruppe, hvad vi har lært og hvordan vi kan bruge disse erfaringer i vores kommende projektarbejde.

Fravalg i projektet

Vi valgte tidligt i projektet at have fokus på de lokale aktører på Ragnhildgade-grunden. Dette gav os resultater ud fra et forretningsperspektiv, eftersom de lokale aktører er små virksomheder, der har en interesse i at gavne deres virksomhed. Vi mente at de lokale aktører var dem der havde mest direkte indflydelse på kulturen samt brugen af grunden, og formentlig havde det største ønske om at få grunden til at vokse. Havde vi derimod taget udgangspunkt i de brugere der befinder sig på grunden, havde vi højst sandsynligt fået helt andre resultater. Da brugerne kan være alt fra graffitikunstnere, festglade unge, familier med børn, kriminelle og sportsudøvere, ville resultaterne af vores interviews bære præg af de forskellige baggrunde brugerne har. At have fokus på brugerne, kunne have givet os flere forskellige inputs til hvad indgangen skulle besidde, og hvad der ville have tiltrukket en mere divers brugergruppe til grunden. Det kan dog argumenteres at netop denne diversitet i brugere, ville gøre det ekstra svært at tilfredsstille alles ønsker til indgangen. Mange andre brugergrupper havde været spændende, men netop de lokale aktører var for os de mest håndgribelige, og samtidigt den gruppe hvor vi så størst mulighed for at udrette noget der vil blive brugt efterfølgende.

Vi valgte at bruge kvalitative interviews fordi vi fandt den metode bedst, da vi ønskede ærlige og oprigtige inputs fra de lokale aktører. Havde vi brugt de kvantitative metoder, havde vi fået helt anderledes resultater. Med de kvantitative observationer havde vi eksempelvis kunne svare på hvor mange brugere der gik ind på grunden, og hvor ofte vores re-design af indgangen tiltrak nye brugere. Ud fra data som disse kunne vi udbygge statistikker og forskellige datasæt. Vores resultater havde været mere statistiske. De lokale aktørers inputs fra interviewene gav os mulighed for, at analysere og lave flere re-designs på baggrund af de lokale aktørers ønsker til indgangen.

Problemorienteret projektarbejde

I dette projekt har vi lært at arbejde med problemorienteret projektarbejde. I og med at det er vores første projektarbejde på Roskilde Universitet, har det handlet utroligt meget om at koordinere og prioritere vores ressource- og tidsforbrug. Vi brugte de første mange gruppemøder på at lave et fælles regelsæt for vores gruppearbejde, samt aftale vores arbejdsprocesser. Vi udarbejdede en masterplan, der skulle sørge for, at vi kunne nå alt hvad vi havde sat os for øje. Derudover aftalte vi, at arbejde ud fra en udrettedagsorden, og med en skiftende facilitator, ved hvert gruppemøde. Til sidst har vi løbende opsamlet pointer til fremtidige gruppemøder i et fælles dokument, således at disse pointer ikke blev glemt, og at samtalen ikke blev afsporet.

Ovenstående aftaler og processer har gjort, at vi har holdt vores masterplan under dette projekt. Derudover har de hjulpet os med at sikre os, at alle bliver hørt og at alle deltager på lige fod i projektarbejdet.

Vi har arbejdet primært i fællesskab, og kun uddelegeret få ting til individuelt hjemmearbejde. I selve skrivefasen har vi delt os op i mindre grupper og skrevet, og derefter gennemgået det i fællesskab. På denne måde fik vi udrettet mere, end hvis vi satte os ned for at skrive alle fem sammen.

Til de kommende projekter har vi lært, at det er vigtigt at have et regelsæt, således at der ikke opstår misforståelser i situationer, som man ikke havde set komme. Dertil har vores masterplan været et af vores stærkeste værktøjer, og det har vi tænkt os at holde fast i til vores kommende projekter. Afslutningsvis har vores udrettedagsordener gjort, at vi har noter fra alle vores gruppemøder og aftaler der er blevet lavet undervejs. Dermed har vi kunne gennemgå det hele i slutningen af projektet, og sørget for, at vigtige pointer og aftaler ikke er blevet overset.

Alt i alt har det været et produktivt og effektivt gruppearbejde, og vi glæder os til at arbejde videre med vores færdigheder i problemorienteret projektarbejde på næste semester.

Litteraturliste

- Bille, M. & Sørensen, T. F. (2010). *Journal of Material Culture*. An Anthropology of Luminosity: The Agency of Light. SAGE. S. 262-284. Doi: 10.1177/1359183507081894. Lokaliseret d. 12.12.19 på: <http://mcu.sagepub.com/cgi/content/abstract/12/3/263>
- Bille, M. (2013): *Lighting Up Cozy Atmospheres in Denmark*, *Emotion, Space and Society*, 15, 56-63 Lokaliseret 12.12.19 På: <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2013.12.008>
- Bille, M., (2017), *5,8 mio. Til nyt projekt om lys i Norden*, Pressemeddelse, Roskilde Universitet. Lokaliseret d. 16.11.19 På: <https://ruc.dk/nyheder/58-mio-til-nyt-projekt-om-lys-i-norden>
- Brinkmann, S., *Qualitative Interviewing : Qualitative Interviewing*, Oxford University Press, Incorporated, 2013. S. 1-44, ProQuest Ebook Central, Lokaliseret d. 11.12.19. På: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kbdk/detail.action?docID=1274289>.
- Carroll, N., (1999), *Philosophy of Art. A contemporary Introduction*, London: Routledge, s.168-174 & 182-196.
- Cortes, A. B. C. & Morales, L. E. F. (2016). *Emotions and the Urban Lightning Environment: A cross-cultural comparison*. SAGE Open. Lokaliseret d. 17.11.19 på: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2158244016629708>
- Friberg, C., (2003), *Design og æstetik - nogle filosofiske overvejelser*. Nordisk Arkitekturforskning
- Gehl, J., Gemzøe, L., Kirknæs, S., & Søndergaard, B. S., (2006), *Det nye byliv*, 1. Udgave, 1. Oplæg, København: Arkitektens Forlag/The Danish Architectural Press.

Gehl, J., (2010), *Byer for mennesker*, 1. Udgave, 2. Oplæg, Bogværket.

Gehl, J., & Svarre, B., (2013), *Bylivsstudier - studier af samspillet mellem byens form og byens liv*, 1. Udgave, 1. Oplæg, Bogværket.

Gehl Architects, (2019), Gehl. Lokaliseret d. 11.12.19 på: <https://gehlpeople.com/>

Goldman, A., (2003), *The Routledge Companion to Aesthetics*, Edited by: Gaut, B., & McIver Lopes D., London and New York: Routledge, s. 181-193

Gram, D., Bay, A., Nielsen, E. L., Lindberg, M., Bülow, K., Larsen, L. V. ... Stoffer, S. (2018), *Lysdesignbogen*, Dansk Center for Lys.

Henriksen, C. C., (2019) *GRAFFITIGUIDE Anti-graffitibeskyttelse af bygninger, anlæg og byudstyr*. København: Københavns Kommune, Teknik- og Miljøforvaltningen.
Lokaliseret d. 03.12.19. På:
https://kk.sites.itera.dk/apps/kk_pub2/index.asp?mode=detalje&id=1476

Jazz.dk (2019), *Balders plads*. Lokaliseret d. 6.12.19 på:
<https://jazz.dk/copenhagen-jazz-festival-2019/spillesteder/9966/>

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009), *Interview, Introduktion til et håndværk*, 2. udgave, Hans, Reitzels forlag.

Københavns Kommune, (2015), *6. Ragnhildgade 1 (2015-0245477)*, Lokaliseret d. 17.11.19
På:
<https://www.kk.dk/indhold/kultur-og-fritidsudvalgets-modemateriale/19112015/edoc-agenda/e1f4b967-4c87-4241-87f8-9fb848a5dac4/83cb22fa-219e-4bcd-901b-d2c08e2aac8a>

Københavns Kommune og Københavns politi (2017-2019), *for et trygt Nørrebro*, lokaliseret d. 12.12.19 på:

<https://www.kk.dk/sites/default/files/edoc/98f71633-0357-443e-8894-8a4cff49868e/9157710d-8097-4bff-a6ae-6edbc5981a92/Attachments/16564206-20685673-15.PDF>

Lysviden.dk (2019), *Viden om lys og belysning - til studerende, undervisere og andre lysinteresserede*. Lokaliseret d. 12.12.19 På: <http://lysviden.dk/>

Nørrebro Lokaludvalg (2012), *Støjmålingsudstyr og lys skal stoppe piratfester og høj musik*.

Lokaliseret d. 12.12.19 På:

<https://noerrebrolokaludvalg.kk.dk/stoejmaalingsudstyr-og-lys-skal-stoppe-piratfester-og-hoej-musik/>

Petersen, V.A., Hassing, A., & Henriksen, P. (2018), *Metodebogen*, 1. Udgave, 1. Oplæg, Forlaget Columbus.

Petersen, E. B. & Sørensen, K.A., (2019) *Projektgruppen - hvordan gør vi?* En håndbog til universitetsstuderende. 1. Udgave, Samfundslitteratur

Pries-Heje, J., Baskerville, R., & Venable, J. (2014). *Soft Design Science Methodology*. I J. Simonsen, C. Svabo, S. M. Strandvad, K. Samson, M. Hertzum, & O. E. Hansen (red.), *Situated Design Methods* (s. 77-95). Cambridge, Massachusetts: MIT Press. *Design thinking, design theory*, Nr. [6]

Pries-Heje, J., Forelæsning 11.09.2019: *Design Problemformulering*, Kursus *Design og Konstruktion*, Humanistisk-Teknologisk Bacheloruddannelse, Roskilde Universitet.

Rienecker, L., Jørgensen, P. S., Skov, S., Sonne-Ragans, V., Rasmussen, L. T., Wien, C. ... Klitgård, I. (2017) *Den gode opgave - Håndbog i opgaveskrivning på videregående uddannelser*, Samfundslitteratur(5).

Sommer, Finn M., (2019) Forelæsning 16.09.2019; *Subjektivitet, teknologi og samfund - en grundlæggende forståelse*, Kursus *Subjektivitet, Teknologi og Samfund*, Humanistisk-Teknologisk Bacheloruddannelse, Roskilde Universitet.

Sommer, Finn M., (2019) Forelæsning 4.11.2019: *Teknologiens janusansigt – konsekvenser af teknologiudvikling i arbejds- og hverdagsliv*, Kursus *Subjektivitet, Teknologi og Samfund*, Humanistisk-Teknologisk Bacheloruddannelse, Roskilde Universitet.

Svarre, B., *Byrum - Kvalitet til hverdagslivet*, Gehl, Juni 2016. Lokaliseret d. 11.12.19. På;
https://www.byplanlab.dk/sites/default/files/Metode_pjece_byrum2016.pdf

Søren Ulrik Thomsen (2015), *Riv byen ned: Søren Ulrik Thomsen blæser til kamp mod lys og luft*, Politikken. Lokaliseret d. 12.12.19, på:
<https://politiken.dk/ibyen/byliv/art5568918/Riv-byen-ned-S%C3%B8ren-Ulrik-Thomsen-bl%C3%A6ser-til-kamp-mod-lys-og-luft>

Trygfonden (2018), Ragnhildgadefonden under stiftelse: *Trygge rammer for fællesskabet*. Lokaliseret d. 11.12.19 på:
<https://www.trygfonden.dk/searchresultpage#&Sort=-year&q=ragnhildgade!currentPage=1>

Villesen, K. (2014). *Den gullige undtagelse*, Information. Lokaliseret d. 16.11.19 på:
<https://www.information.dk/moti/2014/03/gullige-undtagelse#kommentarer>

Østergaard, F. C., (2019), *DEBAT: Nørrebro går en lys fremtid i møde*. Lokaliseret d. 12.12.19
På:<https://minby.dk/2019/10/09/147464/debat-noerrebro-gaar-en-lys-fremtid-i-moede/>

Bilagsguide

Bilag 1

Interviewguide

Bilag 2

Regelsæt for transskribering

Bilag 3

Første design forslag

Bilag 4

Interview 1 - Preben

Bilag 5

Andet designforslag

Bilag 6

Interview 2 - Bjørn

Bilag 7

Interview 3 - Lars

Bilag 8

Tredje designforslag

Bilag 9

Blågårds Festival 2020

Bilag 10

Mailkorrespondance med bestyrelsesmedlem fra Blågårds Festival