



# RE-DESIGN AF NAVITAS PARK

Et opgør med modernismen i det centrale Århus

Nanna Nuka Mathiasen Magnussen  
Studie nummer: 74129  
Vejleder: Majken Toftager Larsen  
Humtek Hold B, Efterår 2021, Roskilde  
Universitet  
Antal tegn: 57.033

## Abstract

Navitas, a large building in the coveted Aarhus East, a mecca of contemporary urban renewal, had barely finished its construction before the condemnation began. Critics proclaimed that Navitas was a lifeless colossus cutting off its connection to the surrounding environment and closing in on itself. Using the architect and counter-modernistic theorist Jan Gehl, this project aims to re-design the facade of Navitas and the surrounding area. Furthermore, to ensure that the new design supports social life, I use Eric Klinenberg and his concept of Social Infrastructure. Finally, since one criticism of Navitas is that the location is barren and uninviting, I use the theory of Biophilic Design to implement nature and overall greening. The methods employed are a mix of observation and small casual interviews, both relayed through the theoretical lens of Gehl's perspective on good architecture. Furthermore, the project is built around a Design Science Research (DSR) approach that guides the overall process, including collecting empirical evidence, theory employment, and evaluation framework. The final product of the report is a design suggestion for Navitas, which implements an environment that invites social life, is comfortable for the individual, and embeds elements of Aarhus' history. I hope this project can inspire others who wish to counteract the unintentional consequences of modernistic architecture.

## Indhold

Problemfelt.....	4
Problemformulering.....	6
Arbejdsspørgsmål.....	6
Semesterbinding.....	7
Design og konstruktion.....	7
Subjektivitet, Teknologi og Samfund.....	7
Afgrænsning.....	8
Teoretisk afgrænsning.....	8
Præsentation af Navitas park.....	9
Områdets historie.....	9
Bynære havneareal.....	9
Navitas.....	11
Planen.....	11
Teori.....	14
Jan Gehl.....	14
Byen i Øjenhøjde – Stueetagens udformning.....	16
Operationalisering af Jan Gehl.....	16
Eric Klinenberg.....	16
Social Infrastructure.....	17
Det offentlige rum.....	17
Operationalisering af Klinenberg.....	18
Timothy Beatley.....	18
Biophilia.....	18
Biophilic Design.....	19
Metode.....	22
Design Science Research.....	22
Relevance Cycle.....	22
Rigor Cycle.....	23
Design cycle.....	23
Brug af metode.....	23
Colored Cognitive Map.....	24
Brug af metode.....	25

Design rationale.....	25
Brug af metode.....	26
Observation .....	26
Brug af Observation af Navitas Park samt interview.....	27
Inspiration.....	28
Nordhavnen.....	28
Bygninger med reflekterende vinduer og facader .....	28
Natur og design .....	28
Den østjyske natur.....	28
Analyse .....	29
Interview fra Navitas Park området .....	29
Præsentation af design.....	30
Valg af elementer i designet.....	30
Designrationale.....	44

## Problemfelt

Det 20. og 21. århundrede har budt på en masse fremskridt for os mennesker, blandt andet udviklingen af medicin og en generel forhøjning af levestandarden. Denne udvikling betyder at vi er blevet flere mennesker og det er sket med eksponentiel fart. Hvor vi i midten af det 20. århundrede var cirka 2,5 milliarder mennesker, er vi i dag ved at runde de 9 milliarder. Alle disse mennesker skal have et sted at bo og det betyder at vi har bygget og stadig bygger med en høj hastighed for at kunne huse alle disse mennesker. Samtidigt oplever verden en stigende urbanisering, som betyder at over 50% af verdens befolkning, i dag bor i tilknytning til en by og det forventes at i år 2050 vil cirka 70% af jordens population bo i byer (Beatley, 2016, p. 3). I takt med at befolkningstallet og urbaniseringen stiger, bliver vi også til en mere globaliseret verden, hvor mange forskellige nationaliteter og forskelligheder mødes og skal leve samlet.

Den hurtige vækst i befolkningen kan nogle gange resulterer i at byggerier og byer skal bygges hurtigt, nogle gange endda for hurtigt. Dette kan gå udover ikke blot bygningerne eller området, men også for menneskerne som skal bo og bruge området. Bygges der for hurtigt kan vigtige elementer overses, herunder stedets form og funktion for menneskerne. Der kan argumenteres for at dette fænomen er særlig udbredt indenfor modernismens tid, hvor funktionalitet blev et af de vigtigste elementer. Jan Gehl, er en dansk arkitekt og han var blandt en af de første til at påvise modernismens problemer og hvad de betød for datidens planlægningsideologier. Gehl mener at den menneskelige dimension var blevet overset og i stedet blev tilfældig behandlet i byplanlægningen. Med Modernismen blev fokuset flyttet fra at bygge en sammenhængende by med det fælles rum som centrum, til at bygge enkeltstående bygninger der lukkede om sig selv. Altså bygningerne blev mere *introverte, afvisende og isolerede*. (Gehl, 2010, p. 13). Dette skift i fokus gjorde sig gældende på tværs af flere steder i hele verden og ifølge Gehl betyder det at der ikke blev taget samme hensyn til befolkningerne i byerne og deres behov. Modernismens popularitet og ensretning betød en generel homogenisering af byer og deres områder og derved blev der ikke taget højde for byens historie.

Denne ovenstående udvikling kan også ses i Danmark, og endvidere i Århus, hvor udgangspunktet til dette projekt skal findes. Århus er en by som altid har været i en rivende udvikling og det er byen også i dag (Århus Kommune, 2021). I takt med sin udvikling, har Århus Kommune løbende fremlagt visioner og planer for byen, hvor et af de større punkter har været fokus på internationalisering af Århus.

Kommunens mål er at gøre Århus til en international by, hvor der er plads til alle (Århus Kommune, 2018) I håbet om at nå målet med internationaliseringen, har Århus benyttet sig af store arkitekt navne, i et forsøg på at tydeliggøre sig for resten af verden. Et sted hvor dette er særlig tydeligt er i den nyere del af Århus, Århus Ø. Her rejser de store ikoniske byggerier sig og ofte med stærk hast. Flere af disse er udformet som enkeltstående bygninger og ud fra Gehl's forståelse opfylder de dermed ikke flere menneskelige behov. Denne udvikling i Århus Ø fører mig videre til mit valg af sted og selve projektets udgangspunkt, Navitas Park.

Bygningen Navitas er placeret i det nye Bynære Havneområde og formålet med Navitas, ifølge plane var, at den sammen med søsterbygningen DOKK1, skulle danne to store bastioner som indrammede havneområdet. De skulle omfavne og danne ramme for både den gamle del af Århus, den nye byde og naturen, samle dem skabe liv (Århus Kommune, 2003). Resultatet er dog noget anderledes, for i stedet er Navitas blevet til en bygning som står alene, den hverken inviterer folk ind, eller fremstår som et behageligt område at opholde sig i. Både på afstand og helt tæt på, er bygningen meget flad og kantet at kigge på. Bygningen og området leder tankerne hen på Modernismens bagside, en kold enkeltstående bygning, der lukker sig om sig selv.

Navitas Park, er et godt eksempel på hvordan man ikke bør bygge et stort byggeri, i et så vigtigt sted, i Århus. Navitas virker som om den er blevet bygget uden forståelse for byens historie, og med sine kantede og flade sider, som primært består af beton og hvide stribede glas skiller den sig i stedet markant ud fra den gamle del af Århus. Hvordan kan dette problem så imødegås og hvilket løsninger er der? Jeg har allerede præsenteret Jan Gehl, men der er også andre bud på hvordan byplanlægning kan gøres bedre for menneskene i byen og for byen selv.

I takt med at man er blevet mere bevidst omkring hvordan man bygger menneskevenlige byer, er der også kommet mere fokus på natur og planter i byplanlægningen. Det skyldes ikke kun deres gode egenskaber for klimaet, hvilket er et stort problem i dag, men også at grønne områder har en positiv kognitiv effekt på mennesker, som blandt andet kan være med til at reducere stress, øge afslappethed og gøre det lettere for folk at socialisere. Disse egenskaber betyder at i forbindelse med byplanlægning er opstået et tiltagende fokus på at implementere det grønne i byerne, verden over.

Navitas blev opført i 2014 og dengang var planlæggerne allerede bevidste omkring hvordan natur og de grønne områder, påvirker os mennesker. Ydermere kunne det i plantegningerne ses at det grønne var planlagt til at fylde lidt mere end det gør i dag. Det er dog blevet fravalgt, af forskellige grunde, men det går faktisk ud over områdets brugbarhed. Navitas Park var planlagt som en del af længere gå rute, der skulle strække sig fra skovområdet ved Risskov i Nord og slutte ved Tangkrogen og Marselisborg mod syd. Således en rute som skulle binde de grønne områder sammen, med de blå, altså de nye havnearealer og sammen skabe et flow af mennesker som skulle fremme det sociale og få beboerne tættere på naturen. Den udformning som Navitas er endt ud med, henleder på ingen måde tankerne mod det grønne, ej heller det blå og tilbage står spørgsmålet, kan Navitas reddes og blive en integreret del af Århus, og hvis ja, i så fald hvordan?

## Problemformulering

**Hvordan kan man re-designe Navitas Park, således at man får indført det menneskelige aspekt i designet og bringe naturen ind i området til gavn for både det enkelte og sociale?**

### Arbejdsspørgsmål

For at hjælpe mig med at svare på min problemformulering, opstiller jeg her nogle arbejdsspørgsmål. Formålet er opdele min problemformulering i mere overskuelige dele som, når besvaret, samlet kan give mig et svar på min problemformulering. Arbejdsspørgsmålene er ligeledes med til at strukturere min opgave, i forhold til hvilke elementer der kigges på først.

- Hvordan ser Navitas Park ud i dag?
- Hvordan kan området forbedres ud fra et holistisk byplanlægningsperspektiv, med fokus på at gøre området grønnere. Gehl 12 kvalitetskriterier?
- Hvordan kan området ændres så det understøtter skabelse af relationer?
- Hvordan kan det grønne indføres, så det er til gavn for det enkeltes velfærd?

## Semesterbinding

Jeg præsenterer nedenfor sammenhængen mellem den obligatorisk dimension Design og Konstruktion, samt min selvvalgte dimension Subjektivitet, Teknologi og Samfund.

### Design og konstruktion

Projektet forankres i Design og konstruktion således, at målet i dette projekt, er at komme med et designforslag, som både lever op til de krav og ønsker der er for Århus Kommune hvad angår havnearealet. Ved at skabe et møde/opholdssted som lokalsamfundet og for dens sags skyld, udefrakommende, kan nyde og gøre brug af, med et særligt fokus på de fordele som individet og samfundet kan opnå. Såsom at skabe et sted, som er rart at være, således individet får positive virkninger fra området, samt et sted der skal kunne appellere til socialt samvær, som forhåbentlig kan resultere i et stærkere lokalsamfund.

Projektet vil gøre brug af metoder fra Design og Konstruktion, herunder Design Science Research (DSR), som danner ramme om hele projektet og derfor er det fundament som selve designet bygger på. Jeg anvender også metoden Colored Cognitive Map, som i starten af projektet hjælper mig med at identificere de reelle problemer. Efterfølgende vender jeg disse problemer på hovedet, for at finde mulige løsninger. Endelig gør jeg brug af Produktorienteret Design Rationale, til at redegøre for mine endelige designvalg, samt inspiration og overvejelser.

### Subjektivitet, Teknologi og Samfund

Projektet, anvender tilgange fra STS ved at gøre brug af kvalitative forskningsmetoder, herunder særligt observation og interview. Dette gøres for at indtænke individets, og dermed samfundets behov ind i min designløsning. Således er det ikke kun teori som styrer mit designvalg, men også min egen oplevelse af stedet, samt brugernes oplevelse indtænkes. Denne tilgang vil ligeledes give mig mulighed for at få testet mine antagelser omkring området og problemet fra andre kilder en nyheder og litteratur.



## Afgrænsning

Min afgrænsning er opdelt i underkategorierne teoretisk og metodisk afgrænsning, det er gjort for at opdele og give et bedre overblik over min afgrænsninger.

### Teoretisk afgrænsning

Da Navitas er en offentlig bygning, udbudt og bygget gennem politiske initiativer, kunne opgaven have anlagt en politologisk vinkel. Hvor man havde kigget på problemstillingen gennem teori omkring forvaltning eller måske økonomi. Da disse faktorer uden tvivl har spillet ind i, hvorfor Navitas i dag ser ud som den gør. Dette valgte jeg dog ikke, da min interesse og mine fag ligger op til at undersøge området fra en design og mere teknologisk vinkel.

Jeg kunne også have grebet aspektet af natur anderledes an, ved at have inddraget elementer omkring bæredygtighed i form af design som understøtter klimakrisen eller biodiversitet mere direkte. Jeg har dog afgrænset min opgave til primært at have fokus på de fordele for det sociale og velværet som naturen kan give. Hvordan det enkelte individ påvirkes og hvordan som i helhed kan skabe bedre forhold til byen og dermed skabe et stærkere og tryggere by.

Endelig har jeg fravalgt at gå i dybden med æstetisk teori på et dybere niveau. Den æstetik som jeg bruger, er inkorporeret i de teorier jeg har valgt, og jeg forholder mig derfor ikke direkte til den æstetiske dimension. Dette skyldes at jeg oplever min problemstilling som en der er mere forbundet til praksis, og derfor ikke ser grund til at gå i dybden med filosofiske æstetiske overvejelser.

### Metodisk afgrænsning

På trods af at jeg foretager nogle semi-strukturerede interviews med bruger på området, så ville ekspertinterviews med nøglepersoner omkring Navitas også kunne have givet mening. Det kunne eksempelvis være beslutningstagere ved Århus Kommune, for at få en politisk viden. Ekspert interviews med arkitekterne eller selve tegnehuset havde også været interessant.

Jeg kunne også have anvendt en mere partcipatorisk tilgang, hvor jeg havde inddraget brugerne af området, eksempelvis de studerende som bruger området til dagligt. Man kunne have iværksat et samarbejde med dem, med henblik på at få designet området ud fra deres ønsker. Så kunne jeg have kommet med en mere teoretisk tilgang og de kunne have suppleret med de behov de havde. Denne metode kunne være anvendt med andre relevante brugere af området og foregået eksempelvis gennem workshop eller fokusgruppe interviews.

## Præsentation af Navitas park

For at besvare første arbejdsspørgsmål vil jeg præsentere Navitas Park, først ved at sætte den i tidsmæssig kontekst, men også i relation til Århus som by.

### Områdets historie

Århus nye havneområde var før i tiden et lukket industriområde, hvor formålet var at være bindeled til resten af verden, til vands. Med tiden ændrede det sig, man besluttede sig for at rykke industrihavnen længere mod sydøst og åbne havnen op i forlængelse af resten af den gamle by. Målet var at borgerne, og andre udefra, skulle kunne gøre brug af området, man ville åbne Århus op mod vandet.

### Bynære havneareal

Planerne for den bynære havn i Århus, har længe været en eksisterende plan. Tilbage i 1997 vedtog Århus Hav, Århus Amt, Århus Kommune den store plan om at udvikle Århus Havn. Dette indebar bl.a. at flytte den industrielle havn længere mod sydøst, så Århus by kunne udvides med en bynær havn til bymæssigt formål. Dette resulterede i en række konkurrencer om planer for hvordan området kunne udvikles, ideer for hvordan der kunne skabes et visuelt og funktionelt bedre sammenspil mellem by, havn og bugt.

I starten af 00'erne begyndte man at offentliggøre rapporter om de nye planer for det bynære havneområder, de rapporter skulle sikre og inspirere de fremtidige byggerier. Både pladserne og de bygninger der skulle opføres i det nye sted, skulle opfylde kriterier, så der blev lavet en "kvalitets håndbog", for at sikre det ønskede behov for hvordan den nye bydel skulle udvikle sig og komme til at se ud.

Planen var at det nye område skulle danne en helhed og bringe byen, havnen og bugten i nær kontakt med hinanden. Med vandet i hovedrollen, og på den måde beholder havnemiljøet. Midt i alt dette, skulle området forstærkes med en promenade, ved hjælp af kanaler, vandbassiner, vandtrapper, eller beplantninger m.m. Al dette skulle ske ud fra helhedsvurderinger, med henblik på løbende vurdering og hensyntagen til mennesker, natur, arkitektur, infrastruktur, erhverv og økonomi. (Dette projekt vil afgrænse sig i erhverv og økonomi, dermed vil jeg ikke gå dybere i disse emner i dette afsnit). Alt i alt, skulle bynære havneareal udvikles således der var plads til interessante/avancerede, endda eksperimentelle, med det formål at udvikle en arkitektonisk ny og spændende bydel. Helhedsplanen skulle også sikre og have fokus på, at det bynære havneareal skulle være af højt kvalitetsniveau, og dermed forhøje områdets attraktionsværdi.

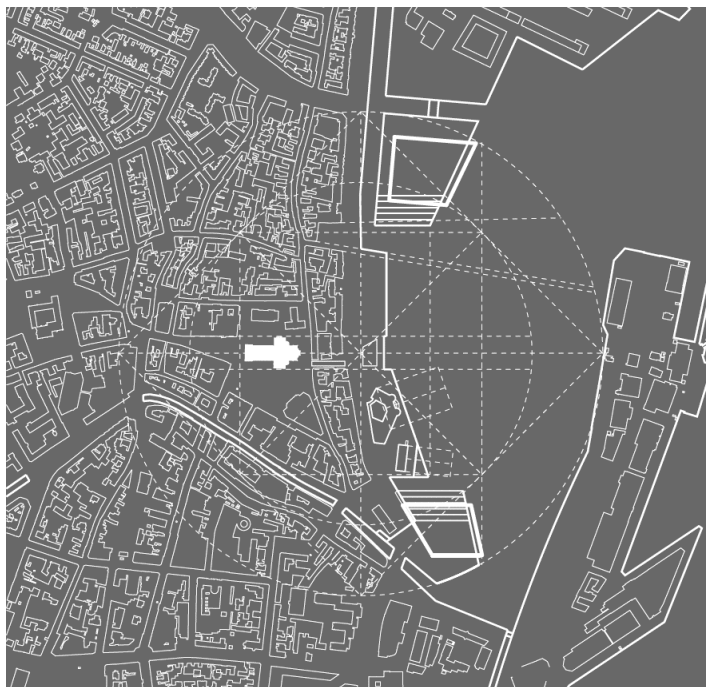


Figur 1 – Oversigt over Århus Ø

Områder der er markeret med grønt, viser den rekreative forbindelse fra nord i Riis Skov og Tangkrogen i syd. Som er kanalanlæg og et stiforløb for gående og cykellister

Områder der er markeret med orange, er fremtidige (det hele er stort set i brug i dag) færdselsmuligheder med direkte kontakt til det åbne vand. Dette vil medføre stort mulighed for et rigt og varieret til den grønne, rekreative forbindelse, som bliver et sammenspil mellem havn og by med et præg af byen. (Århus Kommune, 2003).

Den gule cirkel på billedet, er en mærkning af Navitas Park, som øverst, DOKK1 som nederst og Domkirken til venstre midt for. For at vise tydeligere oversigt over billede af Navitas Park, DOKK1 og Domkirken, er der lagt billede af den for neden, figur 2.



Figur 2 – Oversigt over indramning af det gamle og den nye bydel (Århus Kommune)

## Navitas

### Planen

Som nævnt i det tidligere afsnit, bynære havneareal, var det ifølge planen at opfører bygninger med områder der forenede det gamle med det nye og havnen. Selve bygningerne og området skulle inkludere borgerne, gæsterne, udover dette, skulle der også bygges bygninger der var ikoniske og på den måde brande byen og gøre sig mere internationalt. Og for at sikre dette, skulle kvalitet håndbog gøres i brug for det nye del af Århus (Århus Kommune, 2003). Planerne for bygningen Navitas Park og området opfyldte faktisk nogle af de ting, som var med i kvalitetshåndbogen. Navitas blev bl.a. lagt mærke til og blev udtalt om, hvordan den ville skabe puls og liv på havnen, hvor dette kunne være med til at fastholde Århus som landets bedste studieby. Udover dette, ville den også være en arkitektonisk gevinst, udtalelser var bl.a. fra rådmand Laura Hay (BygTek, 2010).



Figur 3 – En plantegning/billede over Navitas Park kilde

### Resultat/funktion i dag

Bygherrer på projektet er to uddannelsesinstitutioner, Ingeniørhøjskolen i Århus og Århus Maskinmesterskole samt INCUBA Science Park. Hvor Århus Kommune er medbygherre (Nørgaard, 2015). Århus kommune havde før det, lavet og udgivet en håndbog, der skulle hjælpe med at opfylde kravene for det bynære havneområde, hvor Navitas Park bl.a. er placeret, men det er desværre ikke gået så godt med at følge denne plan for nogle af arkitekterne og bygherrerne. Som ikke er en undtagelse ved Navitas (Dalsgaard Illum, 2018), som er en af de vigtigste bygninger i området. En der skulle binde det gamle Århus med naturen og havet, sammen med DOKK1 og Domkirken.

Som ifølge planen, skulle Navitas Park være inviterende, så folk ikke følte sig afviste til at være i område. Hvorvidt de havde indført det gamle del af Århus i planen, kan jeg ikke vurdere ud fra de billeder de har lagt op af planen, og tegningerne. Men med åben bygning der favner resten af byen, kan godt ses var indtænkt i planen. Med de store åbne trapper op til ”altanen”, som er forenet med den åbne kantine, viser hvor åben bygningen skulle havde været, til dem der befinder sig i området, og der hvor der er flader som ikke vælter i vinduer, er der ført træer, som på den måde favner naturen og gør det behageligt for menneskerne omkring. Dette er desværre ikke kommet til at stå (BygTek, 2010).

Områdets funktion i dag, ud fra observation og interview, er at den enten bliver brugt som led til en gåtur, folk der går igennem eller opholder sig kort i området grundet brug af p-kælder der er under Navitas Park, eller for at sidde ved bænken når solen skinner. Ellers var der ret tomt for mennesker der opholdt sig den dag jeg var der for at observere og interviewe. Der var én af siderne der fungerede bedre end de andre, på den måde at der var skabt et område hvor folk kunne opholde sig, sidde der.

## Teori

I det følgende teori-afsnit, vil jeg først redegøre for de teorier jeg har valgt, samt de koncepter som jeg vil bruge. Jeg har valgt at bruge tre forskellige teorier, hvor formålet er at de skal supplere hinanden, ved at inddrage forskellige perspektiver på hvordan man skaber det gode byrum. Jeg vil løbende forklare hvordan de forskellige teorier skal operationaliseres.

### Jan Gehl









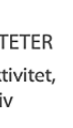



Er født i 1936, uddannet arkitekt og har i en lang periode været professor ved Kunstakademiets Arkitektskole (Statens Kunstfond, 2021). Det som har gjort Jan Gehl interessant og givet ham stor international anerkendelse, er hans opgør med modernismens og funktionalismens måder at bygge på. I stedet mener han at der bør lægges vægt på livet mellem bygningerne og det rum som livet her foregår i. Jan Gehl opfattes i den forstand som en fortaler for humanistiske værdier og går ind for bæredygtig og holistisk byplanlægning. Gehl har i løbet af sin karriere vundet adskillige internationale priser, for sit forfatterskab såvel som sit arbejde som arkitekt (Statens Kunstfond, 2021).

### Jan Gehl's 12 kvalitetskriterier

Et af Jan Gehl's begreber er de 12 kvalitetskriterier. De kan ses som en systematisk oversigt over de mest væsentlige kriterier for byplanlægning og samtidigt de mest afgørende faktorer for, om et område vil blive benyttet af de påtænkte brugere. De 12 kvalitetskriterier er opdelt i tre overordnede kategorier; Beskyttelse, Komfort og Herlighedsværdier. Jan Gehl opstiller disse tre begreber i prioriteret rækkefølge, så hvis en af beskyttelse kriterierne ikke er opfyldt, kan resten kriterierne ikke gennemgås optimalt. Nedenfor opstilles Gehl's tre kategorier og de uddybes ligeledes (Gehl, 2010, p. 248).

- I. Gehl's første prioritet er beskyttelse mod risici, det vil sige at området skal være sikkert at befærde sig i, både psykisk, såvel som fysisk. Fysisk er der tale om et sikkert miljø, hvor man ikke kan komme til skade, samt opleve ubehagelige sansepåvirkninger. Hvad der angår det psykiske miljø, så skal området ikke være utrygskabende.
- II. Komfort handler om at opfylde de mest basale behov for at nyde området, eksempelvis ved gøre det let at gå, stå, sidde, se, tale, høre og gennemføre fysisk udfoldelse. Jan Gehl påpeger ligeledes, at man bør have overvejelser med omkring årets forskellige sæsoner, om det er dag eller nat, er noget begge noget der bør indgå i arbejdet med at designe byrum.

III. Herlighedsværdier handler om at opfylde menneskets behov for at kunne nyde stedet, ved eksempelvis at understøtte regionens klima, samt at kunne give gode oplevelser gennem æstetiske design og behagelige sanseindtryk. *Figur 5 – De 12 kvalitetskriterier*

Alle	Beskyttelse	<b>BESKYTTELSE MOD TRAFIK OG ULYKKER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Oplevelse af tryghed i relation til trafik</li> </ul> 	<b>BESKYTTELSE MOD KRIMINALITET OG VOLD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Oplevelse af tryghed</li> <li>Levende byrum</li> <li>Funktioner der overlapper dag/nat</li> <li>God belysning</li> </ul> 	<b>BESKYTTELSE MOD UBEHAGELIGE SANSEPÅVIRKNINGER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vind/træk</li> <li>Regn/sne</li> <li>Kulde/varme</li> <li>Forurening</li> <li>Støv, blanding og støj</li> </ul> 	
		Komfort	<b>MULIGHEDER FOR AT GÅ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plads til at gå</li> <li>Respekt for ganglinjer</li> <li>Interessante facader</li> <li>Adgang for alle</li> <li>Gode overflader</li> </ul> 	<b>MULIGHEDER FOR AT STÅ / OPHOLD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opholdszoner / kanteffekt</li> <li>Støttestrukturer at stå ved</li> <li>Facader der inviterer til ophold</li> </ul> 	<b>MULIGHEDER FOR AT SIDDE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Siddezoner med mange fordele</li> <li>Gode siddesteder</li> <li>Gode siddemøbler</li> <li>Primære og sekundære siddemuligheder</li> </ul> 
			<b>MULIGHEDER FOR AT SE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rimelige se-afstande</li> <li>Uhindrede synslinjer</li> <li>Interessante udsigter</li> <li>Belysning (aften/nat)</li> </ul> 	<b>MULIGHEDER FOR AT TALE OG HØRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lavt støjniveau</li> <li>Samtalevenlige siddearrangementer</li> </ul> 	<b>MULIGHEDER FOR UDFOLDELSE / AKTIVITETER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Invitation til fysisk aktivitet, motion, leg og kreativ udfoldelse</li> <li>Dag og nat</li> <li>Sommer og vinter</li> </ul> 
	Herlighedsværdier		<b>SKALA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dimensionering af bygninger og rum i en menneskelig skala relateret til sanser, bevægelsesmuligheder og adfærd</li> </ul> 	<b>MULIGHEDER FOR AT NYDE POSITIVE ASPEKTER VED KLIMAET</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sol/skygge</li> <li>Varme/kulde</li> <li>Læ/brise (vægtning varierer fra region til region og med årets sæsoner)</li> </ul> 	<b>ÆSTETISKE KVALITETER OG POSITIVE SANSEINDTRYK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Godt design og gode detaljer</li> <li>Smukke udsigter</li> <li>Gode materialer</li> <li>Træer, planter, vand</li> </ul> 

ovenstående punkter bør, ifølge Gehl være en del af det optimale design. Selvfølgelig er nogle mere eller mindre vigtige end andre afhængigt af den enkelte situation, men man bør som planlægger eller designer forholde sig til disse tre overordnede aspekter. Nedenfor præsenteres de tre punkter, opstillet med Gehl's kriterier for hvert enkelt punkt (Gehl, 2010, p. 249).



## Byen i Øjenhøjde – Stueetagens udformning

Udover de 12 kvalitetskriterier vil jeg bruge et anden koncept fra Jan Gehl, det som han kalder Byen i Øjenhøjde. Begrebet stammer fra Gehl's kritik af modernismen og funktionalismen, som han kritiserer for at flytte blikket væk fra gadeniveau og op i fugleperspektiv. Således glemmer designeren at forholde sig til hvordan det er for brugeren at bevæge sig rundt på sine ben og betragte området med sine øjne. I stedet zoomer designeren ud og planlægger området gennem en skitse som skal se godt ud oppefra (Gehl, 2010, p. 128).

Gennem Gehl's tilgang til Byen i Øjenhøjde påpeger han især vigtigheden af stueetagens udformning, dette område kalder han udvekslingszonen mellem bygningen og byen. Gehl's fokus på stueetagen skyldes ifølge ham er nyere tendens til at skærme stueetagen gennem facadelukninger, blændede vinduer og mangelfuld detaljering. Ifølge Gehl betyder dårlig gennemførte stueetager at: "(...) har gjort mange by gader ligegyldige at færdes i, har fjernet liv fra gaderne, og øget utrygheden efter mørkets frembrud" (Gehl, 2010, p. 250).

Stueetagerne tjener flere formål, som sagt skal den binde bygningen og den omkringliggende by sammen, men facaden betyder også noget for aktiviteten udenfor. Gehl påpeger at undersøgelse viser at er facaderne lukkede, så bevæger folk sig hurtigere og stopper sjældnere op. Er facaderne derimod åbne og interessante, så sænker folk tempoet og stopper oftere op. Åbne og inviterende facader kan dermed være med til at styre livet som foregår i byen (Gehl, 2010, p. 89).

Gehl har også et fokus på bløde former i selve stueetagernes facader og her er det optimale at der facaderne er opdelt i mindre dele, gennem smalle enheder, døre eller relieffer. Den bløde facade bidrager til en større oplevelsesintensitet og som med de åbne facader inviterer disse til at brugerne sænker farten eller stopper op. Stueetagen er utrolig vigtige for området aktivitetsmønstre og attraktiviteten af området og er i nyere tid blevet en essentiel del af byplanlægningen i mange storbyer (Gehl, 2010, pp. 89–91).

## Operationalisering af Jan Gehl

Jeg vil anvende Jan Gehl's begreber ved at forsøge og designe Navitas Park ud fra perspektivet "øjenhøjde". Det betyder at jeg tager udgangspunkt i hvordan Navitas Park opleves når man bevæger sig gennem området og det perspektiv bliver styrende for mit design. Jeg vil bruge Gehl's 12 kvalitetskriterier som redskaber løbende i mit design, således jeg forsøger at forholde mig til alle tre kriterier når jeg træffer design valg. Således sikre jeg at skabe et design som besvarer min problemstilling om at gøre Navitas Park til et sted som skal gavne det sociale miljø i området. Endelig vil jeg bruge Gehl's teori om stueetagen i mit re-design af Navitas facade, eftersom denne er et af de store kritikpunkter ved bygningen.

## Eric Klinenberg

Er en amerikansk sociolog, som beskæftiger sig med urbane studier, herunder særligt kultur og medier, katastrofer, klimaforandringer og miljøet generelt Han er dog mest kendt for sine sociologiske studier og sit forfatterskab, hvori et gennemgående tema i hans udgivelser er

fællesskaber i urbane områder (NYU Art and Science, 2021). Hans bog ”Palaces for the People” undersøger hvordan et velfungerende offentligt byrum kan være med til at skabe en stærkere by, med mere lys og samhørighed for indbyggerne. For Klinenberg handler gode sociale forhold om at skabe det han kalder ”shared spaces”, som eksempel på dette nævner han blandt andet biblioteker, kirker og parker. Jeg vil primært anvende begrebet Social Infrastructure af Klinenberg, der omhandler offentlige områder og hvordan disse kan skabes for at frembringe social sammenhængskraft.

### Social Infrastructure

Klinenberg beskriver med egne ord social infrastruktur som: ”the physical places and organizations that shape the way people interact” (Klinenberg, 2018, p. 5). Social infrastruktur er således et begreb der siger at fysiske steder og organisationer former og skaber måden mennesker interagerer med hinanden på. Klinenberg understreger at social infrastruktur ikke er det samme som social kapital, der omhandler mennesker sociale forhold og netværk. Derimod er social infrastruktur de fysiske rammer der afgør hvorvidt social kapital kan udvikles og i hvilket omfang. Ifølge Klinenberg er social infrastruktur en grundsten i livet i byen og kan medvirke til om sammenhængskraften i et område er god eller dårlig.

For Klinenberg handler det om områder der samler folk og som gør det lettere at interagere med hinanden. Mere specifikt offentlige områder, alt såsom parker, biblioteker, skoler, legepladser og endda fortove, samt grønne arealer er fælles områder som indgår i social infrastruktur (Klinenberg, 2018, p. 16). Det kan også være butikker, såsom cafeer, spisesteder eller bogforretning, forretninger hvor det naturligt at ”hænge ud”. For at forstå hvad der ikke er social infrastructure, nævner Klinenberg ”hård infrastruktur” der i stedet omhandler systemer omkring leveringen af vand, elektricitet, og kloakering. Disse elementer, som er vigtige, men dog ikke er steder hvor folk typisk samles.

### Det offentlige rum

Klinenberg bruger ofte biblioteker som eksempel på det optimale offentlige rum, men som tidligere nævnt så gælder de samme forudsætninger for flere typer af offentlige rum. En vigtig ting for gode offentlige rum er at de skal være gratis, lettilgængelige og åbne for offentligheden (Klinenberg, 2018, p. 44). De gode offentlige rum bør også indbyde til aktiviteter og at folk bruger dem til at foretage ting som de nyder (Klinenberg, 2018, pp. 26–27). Det skal også være rum som ikke diskriminerer hverken hvad angår race, alder eller lignende.

Klinenberg udtrykker bl.a. at når der er noget der kan få folk til at samles, f.eks. bowling, mødes tilfældig i et bibliotek, eller shoppe, osv. kan være med til at styrke interaktion med dem man er omkring eller er sammen med. Da det er noget man både nyder og gerne vil som det første, og dette kan gøre det nemmere at føre eller skabe en samtale, ud fra hvad der sker i øjeblikket (Klinenberg, 2018, p. 21).

Vi bor i dag mere alene end nogensinde før, det stiller nye krav til vores fælles områder, de skal i højere grad kunne binde os sammen. Flere undersøgelser viser at social isolation og ensomhed er

lige så skadelige for folkesundheden som overvægt og rygning (Klinenberg, 2018, pp. 31–32)

### Operationalisering af Klinenberg

Navitas er grundlæggende et offentligt rum på grund af sin funktion som uddannelsesinstitution. Jeg mener derfor at det giver mening at anvende Klinenberg og social infrastruktur til at sørge for området omkring Navitas skaber gode rammer for det liv der bør udfolde sig her. Dette gælder også beboerne i Århus generelt, som kan gøre brug af det offentlige rum. Jeg vil i mit design anvende social infrastruktur til at sørge for jeg ikke kommer til at ekskludere visse befolkningsgrupper. Samtidigt, vil jeg forsøge at skabe fysiske rammer der skal understøtte interaktion og sammenhørighed og derved styrke området sammenhængskraft med resten af byen. Det vil jeg gøre ved at lave områder der inviterer til brug, hvor man kan nyde elementer af natur og århusiansk "historie".

### Timothy Beatley

Timothy Beatley er en amerikansk professor hos School of Architecture, ved University of Virginia og har specialiseret sig indenfor hvordan bæredygtige samfunds skabes, således de skaber et mindre klimamæssigt aftryk, på en social retfærdig måde (School of Architecture, 2021). Igennem tiden har han forfattet mere end 15 bøger og det gennemgående tema er hvordan byer kan planlægges, både gennem kreativ strategi planlægning, men også gennem casestudies, hvor han undersøger forskellige byer og deres integration af grønne elementer (School of Architecture, 2021).

I denne opgave, gør jeg brug af hans bog, "Handbook of Biophilic City Planning and Design" (Beatley, 2016). Bogen omhandler anvendelsen af naturens kræfter til at skabe bedre, mere beboelige, bæredygtige og robuste byer og kvarterer, som alle tager hånd om klimaet og individets velbefindende. Bogen dækker et bredt fagligt område indenfor grøn planlægning og jeg begrænser mig til primært at kigge på hvordan man ifølge Beatley, kan skabe bedre byområder, til fordel for det enkelte individ. Jeg har således fokus på mødesteder designet med natur, samt hvordan jeg kan designe området ud fra nogle principper og modeller som for Beatley er vigtige i Biophilic Design.

### Biophilia

Biophilic Design tager udgangspunkt i begrebet Biophilia, som blev skabt af Psykologen Erich Fromm og efterfølgende videreudviklet af entomologen E.O. Wilson (Beatley, 2016, pp. 4–5). Wilson beskriver Biophilia: "the innate emotional affiliation of human beings to other living organisms. Innate means hereditary and hence part of ultimate human nature" (Beatley, 2016, p. 4). Ovenstående citat forklarer således at vores forhold til naturen er en grundlæggende del af os som mennesker. På trods af at forholdet mellem natur og mennesker er grundlæggende, er det også kulturelt betinget og kræver at vi aktivt forholder os til det, eksempelvis gennem byplanlægning. Biophilia bygger på ideen om at nogle forhold helt naturligt er bedre for os mennesker end andre, eksempelvis vil vi per automatik foretrække forskellige naturlige elementer som, huler for beskyttelse, åbne vidder eller adgang til vand, som steder hvor vi har kunne få adgang til føde.

Biophilic Design, bygger således på denne ide om at understøtte Biophilia, menneskets naturlige tiltrækning til, samt påvirkning af, natur.

### Biophilic Design

Mange forskere har arbejdet med begrebet Biophilia og det har blandt andet videreudviklet sig til Biophilic Design. Sidstnævnte begreb omhandler designprocesser og produkter om hvordan naturen kan indtænkes og implementeres således at den er til gavn for mennesker og klimaet generelt. Beatley, arbejder videre med principperne i Biophilic Design og præsenterer selv begrebet Biophilic Cities, som omhandler når flere elementer, huse og områder i en by, smelter sammen og skaber Biophilic Design på en større skala (Beatley, 2016, p. 21).

Beatley har i sin bog indsamlet og ladet sig inspirere af flere forskere indenfor Biophilic Design. Dermed har han udvalgt de elementer som han mener er vigtige i forbindelse med byplanlægning. Han har blandt andet ladet sig inspirere af Bill Browning og Catie Ryan fra Terrapin Brigh Green og deres principper for implementering af natur i byen. Browning og Ryans principper består af 14 punkter, som har vist sig at være betydningsfulde fordi de understreger sammenhængen mellem mennesker og naturen. De 14 punkter er dem som vi reagerer mest positivt på og som giver fordele for individet, gennem øget produktivitet og velvære, understøtter læring, kreativitet og nedsætter stres. Alle punkterne kan bruges når der bygges nye områder i byer, ved at inddrage dem i de forskellige design beslutninger.

1. Visual Connection with Nature—A view to elements of nature, living systems, and natural processes
2. Nonvisual Connection with Nature—Auditory, haptic, olfactory, or gustatory stimuli that engender a deliberate and positive reference to nature, living systems, or natural processes
3. Nonrhythmic Sensory Stimuli—Stochastic and ephemeral connections with nature that may be analyzed statistically but may not be predicted precisely
4. Thermal & Airflow Variability – Subtle changes in air temperature, relative humidity, airflow across the skin, and surface temperatures that mimic natural environments
5. Presence of Water—A condition that enhances the experience of a place through the seeing, hearing, or touching of water
6. Dynamic and Diffuse Light—Leveraging varying intensities of light and shadow that change over time to create conditions that occur in nature
7. Connection with Natural Systems—Awareness of natural processes, especially seasonal and temporal changes characteristic of a healthy ecosystem
8. Biomorphic Forms and Patterns—Symbolic references to contoured, patterned, textured, or numerical arrangements that persist in nature
9. Material Connection with Nature—Material and elements from nature that, through minimal processing, reflect the local ecology or geology to create a distinct sense of place
10. Complexity and Order—Rich sensory information that adheres to a spatial hierarchy similar to those encountered in nature
11. Prospect—An unimpeded view over a distance for surveillance and planning
12. Refuge—A place for withdrawal, from environmental conditions or the main flow of activity, in which the individual is protected from behind and overhead
13. Mystery—The promise of more information achieved through partially obscured views or other sensory devices that entice the individual to travel deeper into the environment
14. Risk/Peril—An identifiable threat coupled with a reliable safeguard

Terrapin Bright Green offers free public access to *14 Patterns of Biophilic Design* (2014), *The Economics of Biophilia* (2012), and other publications. Visit [TerrapinBrightGreen.com/publications](http://TerrapinBrightGreen.com/publications) for more information.

*Figur 7 – De 14 mønstre for Biophilic Design*

Beatley indrager en anden model til at komplimenterer de 14 principper, det er Kellert's tre perspektiver på Biophilic, som er angivet i figur 8 nedenfor (Beatley, 2016, p. 23).

I. Direct experience of nature	II. Indirect experience of nature	I. Experience of space and place
Light	Images of nature	Prospect and refuge
Air	Natural materials	Organized complexity
Water	Natural colors	Integration of parts to wholes
Plants	Simulating natural light and air	Transitional spaces
Animals	Naturalistic shapes and forms	Mobility and wayfinding
Weather	Evoking nature	Cultural and ecological attachment to place
Natural landscapes and ecosy	Information richness	
	Age, change, and the patina of time	ource: Kellert and Calabrese (2015).
	Natural geometries	
	Biomimicry	

Figur 8 – Egenskaber ved Biophilic Design

De tre perspektiver viser at der er tre niveauer, hvor man kan indtænke naturen i sit design. Overordnet kan man sige at det kan indtænkes; direkte, indirekte og en mere rumlig dimension (Beatley, 2016, p. 23).

Den direkte oplevelse af naturen betyder at man fysisk er omgivet af natur, det kan f.eks. være når man er ved vandet og kan se og høre vandet, eller man har et møde med naturen, som når en sommerfugl flyver forbi.

Hvis den direkte oplevelse er at stå midt naturen, så kan den indirekte oplevelse sammenlignes med at stå på zoologisk museum og se naturen gennem et vindue. Den indirekte oplevelse er således elementer af naturen, som naturlige materialer, farver, afbildninger og en generel direkte efterligning af natur.

Den sidste oplevelse af natur, er mere uhåndgribelig og omhandler en rummelig dimension, hvor det f.eks. kan være kulturelle tilknytninger til naturen som er i fokus. Rummet kan også udgøre en mindre bestanddel af en samlet enhed, som har tilknytning til naturen.

De to ovenstående modeller giver således et indblik i hvilke processer og elementer som kan indtænkes i Biophilic Design. Men

For at slutte dette emne af, vil jeg tilføje, at hvis man gerne vil indføre og bruge Biophilic design, er det vigtig at forstå naturens egenskaber, former for liv og dyr, sammenhæng osv. f.eks. helt ned til jordens indhold, kemi, for at det kan lykkedes bedst muligt (Beatley, 2016, p. 23). Og for at være en Biophilic by, er det når man kan gå/komme fra sin lejlighed til arbejdet, og at have oplevet og se naturen hele vejen. Så en Biophilic design af en by, er ikke bare at tilføje en masse planter og blomster i et sted, men at forstå geografiens sted og natur og give samfundet et sted at bo i naturen (Beatley, 2016, p. 25,26,29). Og for at mennesker skal have noget ud af det bedst muligt, er det også vigtig at de selv lægger mærke til naturen omkring dem. Se side 26, 32

## Metode

I dette afsnit vil jeg præsentere metoder der er gjort brug af i projektet. Hele projektet bygger på *Design Science Research (DSR)* som er en iterativ metode, der former ens opgave. Ved hjælp af metode, teori og empiri kan komme til en mulig design løsning og produkt i sidste ende. Valg af metoder til brug i DRS, er tre andre metoder, som er, *Colored Cognitive Mapping*, som både kan finde og vende problemet til en mulig løsning. *Observations metode*, i og med der er flere måder at observere på, vil jeg gøre brug af *focused ethnography*, som bruges når der skal observeres i en kortere mere og intens periode. I forbindelse med observation, har jeg gjort brug af *semi-struktureret interview* af brugerne i Navitas Park området. Og til sidst *Design rationale*, der beskriver og begrundet valg af design og hvordan det hele hænger sammen med teorien.

## Design Science Research

DSR blev udviklet indenfor ingeniørvidenskab og teknologi. Med tiden har dette udviklet sig og kan stort set bruges i brede sammenhænge, som f.eks. i den mere kreative videnskab. DSR er en problemløsende metode, hvor formålet er at finde innovative løsninger på problemer i praksis. DSR kan resultere i to produkter, design knowledge og artefakter. Artefakter kan f.eks. være, konstruktioner, model, metode, som jeg vil gøre brug af i opgaven (Hevner, 2007).

Målet med DSR, er at generere viden om hvordan ting kan konstrueres eller arrangeres (designes), ofte med at inddrage mennesker, til at opnå en ønsket mål.

DSR bliver hyppigt brugt når man arbejder med informationssystemer, men det er også en meget anvendt metode indenfor arkitektur, business, økonomi og andre teknologiske relateret videnskaber. Side 2. Dette er gjort muligt da Hevner udviklede DSR modellen, og tilføjede de 3 cyklusser mellem boksene. Så boksene Enviroment og DSR forbindes med *Relevance Cycle*, DSR og Knowledge Base forbindes med *Rigor Cycle*, og til sidst er der *Design Cycle* som er opbygning af designet, processen og evaluering af det. Hevner understreger at disse tre cyklusser er vigtige elementer, i sådan en design videnskabelig forskningsproces.

Som Juhani påpeger iforhold til formålet med DSR, "*the identification of new opportunities to improve practice before any problem is recognized.*", at identificere nye muligheder, løsninger, for at forbedre ... før nogen former for problemer opstår (Hevner, 2007).

## Relevance Cycle

Hvis formål er at forbedre miljøet, som sker ved for det første, at man danner kendskab til miljøet derefter, kan designe en løsning. Boksen Enviroment, identificerer og repræsenterer muligheder og problemer i det givende miljø som fænomenet foregår i, som ofte indeholder det mennesker organisationer, samt eksisterende planlagte teknologier. I denne boks opstiller man problemer, behov fra interessenter, mål og opgaver. I Relevance cycle opstår krav til et problem efterfuldt af kriterier til designet i form af test i det givende miljø og hvordan det påvirker miljøet. I denne boks

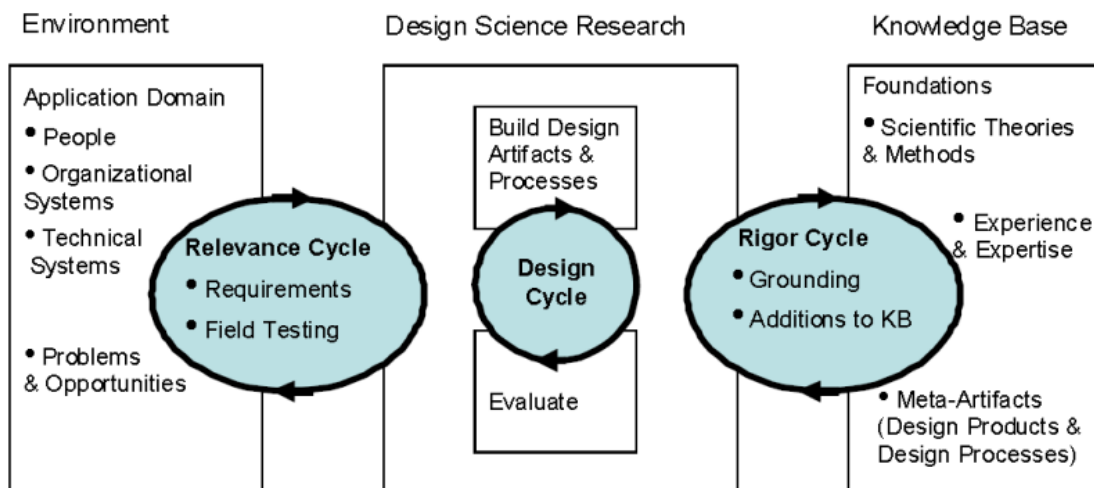
og cyklus kan man felt teste og evaluere ens artefakt, og på den måde se om der skal bruges flere iterationer.

### Rigor Cycle

Her skal der gøres brug af både teori og metode som er i boksen Knowledge Base, som løbende bliver udviklet. Denne boks kan også indeholde viden, erfaring, ekspertise som kan trækkes over til boksen Design Science Research. Derfra kan man videreudvikle eksisterende processer og artefakter og det er her at artefakter og processer videreudvikles i form af, ny viden, teori og metode ved hjælp af Rigor cycle, som forbinder det artefakt eller proces som skabes til de andre bokse.

### Design cycle

Som er formålet med hele processen/cykluserne, er at her udvikles der en form for artefakt og efterfulgt af evaluering og feedback. Resultatet er at skabe det bedste mulige løsning ud fra viden om problemerne, teori og metode. Dette evalueres løbende, indtil man har nået et tilfredsstillende produkt (Hevner, 2007).



Figur 10 Design Science Research Cycle

### Brug af metode

DSR er kernen i dette projekt. Det er denne metode der har formet projektet og dens indhold. Jeg brugte boksen enviroment, til at lære stedet at kende, samlet viden omkring Århus og Navitas Park. Jeg lærte, så meget som jeg kunne, omkring stedets brug via observation, interview og Gehl's teori, for at se hvad der fungerede og ikke fungerede. Før jeg kunne gøre dette, kastede jeg mig over boksen Knowledge Base, som gav mig redskaberne til at kunne foretage en observation og interview, ved hjælp af Gehl's teori, som dannede rammen for hvad jeg skulle ligge mærke til ved området og i spørgsmålene til interview. Udover Gehl, satte jeg mig ind i naturens fordele for byudvikling. Dette må jeg erkende, var ikke det jeg lagde vægt på i starten, og en anden tur til Århus kunne havde været en fordel og skabt bedre resultat af interview. Efter samling af empiri fra området og brugen af det, kunne jeg begynde at danne mig et billede af hvordan designet skulle

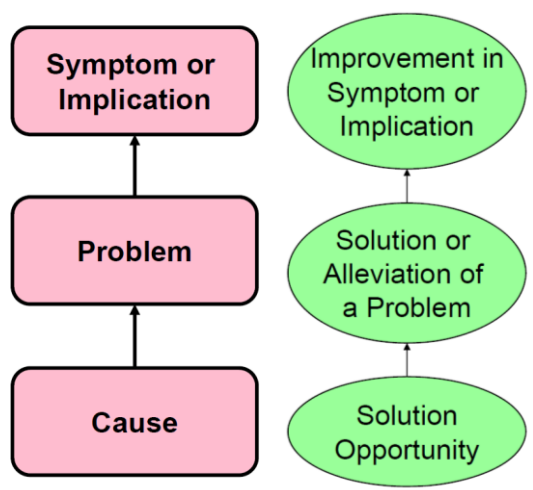


være, hvert fald et forslag/beskrivelse til nogle elementer til design. Efterfulgt var en feedback på forslaget til design, og der gjorde jeg brug af feedback fra opponentgruppen og vejleder, til midtvejsevaluering i projektets forløb. Det resulterede i ændringer i designforslaget, som igen blev evalueret af vejleder til vejledermøde. Dette var den endelige feedback, før udvikling og designet af forslaget til hvordan området vil kunne se ud. Optimalt set, vil en iteration være til gavn for designet, da jeg efter den sidste feedback kastede mig over en ny teori, som gerne skulle hjælpe med at kunne indføre grønt natur i området.

### Colored Cognitive Map

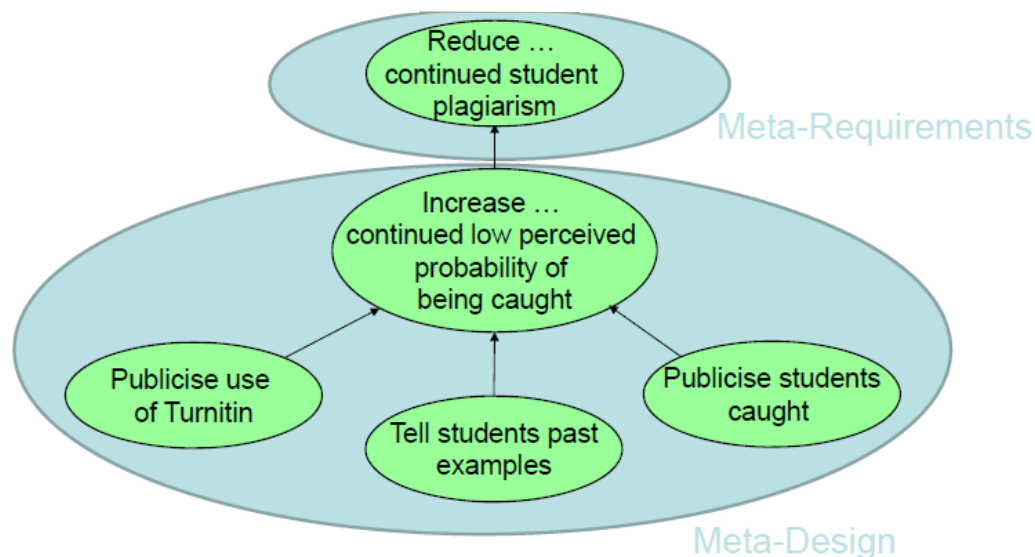
For at komme til værks med DSR, er det nødvendigt at gøre brug af Colored Cognitive Map. Det er en metode, der finder frem til et problem, hvorefter det kan vendes til mulig løsning/er (Venable, 2014).

Dette opstilles på to forskellige måder, som er, problemet som vanskeligheder eller problemet som løsning. Det første, er ved at lave led af bobler/kasser som er farvet med rød, hvor centeret er problemet, forinden er det det der forårsager et problem, og foroven kan det enten være konsekvenserne, symptomer, implikationer af problemet. Grunden til at det nødvendigvis ikke



behøver at være en negativ tilfælde foroven, bliver de bobler/kasser der ikke er negative, farven grøn. Teksterne i boblerne, feltet, skal være korte, tydelige og verber som følger af objektnavnene. Når man forbinder disse bobler/kasser, skal pilene gå en vej, så de ikke kommer til at danne en uendelig cirkel. Det andet, efterfølgende vender man disse bobler/kasser, til mulige løsninger, som før var problemet. Boblerne/kasserne forinden er mulige forårsagelse til problemet, derefter kommer effekterne foroven problemet.

Figur 11 Problemer som vanskeligheder og Problemet som løsning



Figur 12 CCM for DSR

For at gøre brug af CCM i en DSR, skal man arbejde videre med modellen, som er vist foroven, figur 12. Modellen viser hvordan man ender med at man har et Meta-Design, som er årsag til mulig løsning samt en Meta-Requirement som er målet, konsekvens. Denne model tages i brug i DSR (Venable, 2014).

### Brug af metode

CCM har både hjulpet mig med, ud fra Meta-Design og Requirements, at lære området og problemet bedre at kende. Jeg fandt bl.a. ud af at problemets årsager omhandlede, dårlig planlagt udearealer, lukkede facader, utrygskabende hjørner, mørkt om aftenen/natten (Bilag 1). Dette har jeg så kunne vende til løsningsforslag såsom, gennemtænkte udearealer, åbne inviterende facader, oplyst om natten osv. (Bilag 2). Dette var en spring til det første CCM, som har givet mig redskaber til at videreudvikle den overordnede design proces.

### Design rationale

Som forkortet også kaldes DR, kan enten være en processen eller produkt orienteret. DR er en begrundelse af valg og argumentation for valg, af designet. Der findes som sagt to typer DR, det ene er en proces orienteret. Det er hvor man går ind og beskriver processen og forløbet i designet, altså hvor man går ind og forklarer hvordan det hele er forløbet i f.eks. projektet og hvordan man er havnet i at have sådan en design. Man slags dokumenter hele forløbet. Hvor produkt orienteret design, er hvor man kommer med mulige løsninger, beskriver produktet, altså designet ned i detaljer. Det kan være valg af materialer, placering af elementer osv. (Pries-Heje, 2021).

### Brug af metode

Jeg har valgt at gøre brug af produkt orienteret DR, som går ind og beskriver selve resultatet, artefaktet. Dette gør jeg ved at operationalisere brugen af teori, efterfuldt af beskrivelse af elementerne i designet, som kommer længere nede i opgaven.

### Observation

Af observations metode, har jeg gjort brug af Focused Ethnography, som er en intensiv form for etnografi. Det er hvor der benyttes supplerende redskaber, teknologi, såsom recorder, kamera eller lign. Grundet er det korte intense periode man er ved feltet, hvor man efterfølgende kan behandle indsamlet data, f.eks. billeder og arbejder videre ud fra det (Knoblauch, 2005).

I figur 13 nedenunder, kan forskellen mellem en klassisk etnografi og en fokuseret etnografi ses. Bl.a. ligger fokuseret etnografi vægt på god baggrundsviden, og en meget mere fokuseret tilgang, således at man har en klart defineret formål med sig. Det betyder også at man som forsker har en mere observerende rolle frem for selv at deltage i feltet. Helt overordnet handler det om at få mest muligt ud af det korte og intensive forløb, man har i felten.

<b>Conventional ethnography</b>	<b>Focused ethnography</b>
long-term field visits	short-term field visits
experientially intensive	data/analysis intensity
time extensity	time intensity
writing	recording
solitary data collection and analysis	data session groups
open	focused
social fields	communicative activities
participant role	field- observer role
insider knowledge	background knowledge
subjective understanding	conservation
notes	notes and transcripts
coding	coding and sequential analysis

Figur 13 *focused ethnography*. Knoblauch

### Brug af metode

Jeg har benyttet mig af Focused Ethnography da jeg skulle indsamle viden om området. For både at se om det stemte overens med den kritik den havde fået og samtidig med at få en fornemmelse af stedet, så jeg kunne arbejde videre med i projektet. Jeg blev bekræftet i at stedet ikke fungerede optimalt. Derfra prøvede jeg at visualisere og undersøge, hvad der kunne laves om og hvordan.

Grundet det stykke vej der er til Århus fra København, har både noter og optagelser, af stedet, gjort gavn til at kunne se tilbage og prøve at arbejde videre med designet af området.

## Interview

I interview har jeg gjort brug af semi-struktureret interview, som er en kvalitativ metode. Det er en blanding af en struktureret og spontant interview.

Min tanke er at det er vigtigt at høre hvad beboerne har behov for. Formålet med interview er at kunne danne mig et billede af hvad det var der manglede i området ved Navitas Park, og gennem forbedringer af disse kan gøre at beboer/borger føler sig mere hjemme, trygge i deres egen by.

Jeg har tænkt mig at bruge Kvale & Brinkmann og spørgsmål der bygger på Navitas og Gehl's 12 kriterier. Ved brug af Kvale og Brinkmann har været med til at forklarer hvordan spørgsmålene er struktureret. Nøgleord kan være:

- Opstillet med udgangspunkt i teori (Sikre validitet)
- Åbne spørgsmål som giver mulighed for at de adspurgte kan komme med forslag og tanker som jeg ikke selv har tænkt.
- Neutrale spørgsmål, således respondenterne ikke farves i en bestemt retning.
- Starter med meget brede spørgsmål og prøver at styre samtalerne, således de tre kategorier nedenfor helst berøres i alle interview. Det betyder at hvis respondenterne ikke organisk kommer ind på et bestemt emne, så vil jeg spørge ind til disse. Dette betyder ligeledes at spørgsmål plukkes efter behov og skal ses mere som en guide til samtalen, der sikrer at alle emner berøres.
- Varighed af interview, hvad er en god længde.

I bilag 3, kan spørgsmålene til interview og lidt data fra observation ses.

## Brug af Observation af Navitas Park samt interview

Jeg vil gøre brug af Focused Ethnography metode, til at observere Navitas Park. Udover har jeg tilføje semi-struktureret interviews under observation, for at få et bedre indblik af hvordan området fungerer fra borgernes side og hvordan det påvirker de lokale. Jeg vil tilgå det med åbent fleksibel strategi. Som forhåbentlig vil kunne give mig et bedre indblik af stedet, og enten få bekræftet problemet eller få en form for nye viden omkring området.

## Inspiration

For at komme med et design forslag til området af Navitas Park, og facaderne på bygningen. Har jeg ladet mig inspirere af forskellige bygninger, grønne områder og Nordhavns struktur og indhold i form af social infrastruktur. Forneden vil der kunne læses en gennemgang af de forskellige

### Nordhavnen

Jeg har ladet mig inspirere af Nordhavnen, både naturmæssigt og dens infrastruktur. Der er der både tænkt på den menneskelige skala i bygningerne og i område, men også på det sociale aspekt. Der er taget højde for menneskerne og deres behov, samt naturen.

Ifølge Gehl, er lukkede facader på stueplan, u inviterende, afvisende. Men fandt dette her ret "varm" og behageligt. At jeg blev inspireret i at vælge dette til min design, bygningens stueplans facade. Blev dog bekræftet i at det sagtens kunne lade sig gøre, da det ifølge Biophilia er et materiale der mimiker naturen og kan have samme form for effekt, som hvis man kiggede på planter eller dyr i en zoo (Bilag 3, Billede 4).

### Bygninger med reflekterende vinduer og facader

Bygninger med glasfacader der skyder op i vejret, var en af modernismen tids tegn, store mørke facader, og gjorde byerne homogene. Men der er visse facader, som jeg synes kunne være en løsning på facaden på bygningen som jeg arbejder med. En facade af glas, som den i forvejen har, men erstatte dem med reflekterende glas, forstået på den måde at byen og havet skulle reflekteres på Navitas bygningen. Så den bliver en form for transparent bygning. Jeg har ladet mig inspirere af både DOKK1, og to bygninger fra andre lande. Dette håber jeg på, vil gøre bygningen lidt mere "usynlig" samt med at der kommer træfacader på stueplan og planter i området, vil der blive lagt mere fokus på dette. Hvert fald i øjenhøjde, som det er så vigtigt når man designer bygninger (Bilag 3, billede 6 – 8).

### Natur og design

Da bygningen i sig selv er meget stor og flad, og i siderne meget kantet, har jeg valgt at designe grundarealet organisk. Så der udover natur, kommer en form for liv i designet. Her har jeg ladet mig inspirere af i form for struktureret designet natur (Bilag 3, billede 9 – 11).

### Den østjyske natur

Da Århus grund fra naturens/geografiske side, er et plastisk ler grund, har jeg valgt at valg af natur i området, skal være planter og blomster som gror i disse jord forholde. Og som stammer fra området naturligt, oprindeligt.

Og i takt med tiden og landbrugets udbredelse, har jorden i visse områder blevet mere næringsholdig og derfor ses desværre det oprindelige danske østkyst området på Jylland, sjældnere og sjældnere. Så her vil jeg gøre nytte af byområder og specielt det bynære havneareal, til at dyrke disse planter og natur, da det ligger forholdsvis længere væk fra landbrug (Ritzau, 2015). (Bilag 3, billede 12 - 21).

Ene er sammen med taks og måske skovfyr de eneste hjemmehørende nåletræarter i Danmark. Som

kan være lave træer/buske, og vil passe rigtig godt til designet i havneområdet (Miljøstyrelsen, 2021). (Bilag 3, billede 21)

## Analyse

### Interview fra Navitas Park området

For at danne mig et indtryk af stedet, og hvad brugerne i området havde af meninger og hvad de følte når de var i Navitas Park området, forsøgte jeg at interviewe tilfældige forbipasserende og et par siddende. Grundet at det var spontant og semistruktureret interview, var det lidt en udfordring at få svar på alle spørgsmålene. Men jeg fik hvert fald bekræftet og fik en indtryk af, at område mest var brugt som et led på en gåtur eller lign. Ikke et sted man valgte at komme hen til og hænge ud. Dog var der få undtagelser, som brugte for at sidde ved området, som faktisk blev brugt en del om sommeren.

Ud af alle de interviews, var der en del der syntes at bygningen så ufærdigt ud, stort flad og kantet. Der blev også udtrykt at der manglede natur, og de sammenlignede den med området som var ved siden af, hvor de havde lavet landskabet lidt mere grønt og gruset med bakker.

Senere på aftenen, fik jeg lidt anderledes svar, for der kom utryghed ind i billedet. Der var nogle stykker der gav udtryk for at det ikke vil være et sted som de ville befinde sig i (gå om bag bygningen) alenen om aftenen. Det var der alt for mørkt til, også i forhold til hvordan bygningen er udformet, som en slags isolerende vinkler.

## Præsentation af design

Dette afsnit vil komme ind på forslag til designet, efterfulgt af teori samt begrundelse til elementerne i designet

Målet med designet er at skabe en tryggere og en form for resiliens by, (i takt med at vi bliver mere og mere globaliseret), via skønnere indholdsrige steder, som skaber social interaktion som kan være med til at gøre det til en tryggere by. Samt et sted der kan skabe positive oplevelser hos det enkelte, via natur såsom grønnere områder.

## Valg af elementer i designet

### Facade

Facaden, den øverste del som er af glas, skal meget gerne kunne afspejle Århus gamle by, vandet og himlen. Som i bilag 4 inspiration billede 5-8, kan det godt skræmme folk at vælge store bygninger af glas. Det kan både virke hårdt og intimiderende. Dog da det i forvejen er af glas, men af farver der ikke matcher byen, dens omgivelser og på den måde skiller sig mere ud, kan jeg se at ved valg af reflekterende glas, som kan skabe en homogenitet med omgivelserne, såsom den gamle by, vandet og himlen, ser jeg dette som en løsning der vil kunne gøre bygningen lidt mere ”gennemsigtig”.

### Naturen

Naturen i området er geografisk hjemmehørende til Århus området. Der gror på det oprindelige områdets jord, det er planter som, *Fåre Svingel, Hede Lyng, Klokkelyng, Liden klokke Mark frytle, Røllike, Hunde viol, Lyngsnerre Enetræer.*

Det skal gerne kunne give en fornemmelse af at man er ved Århus området, eller lære folk om områdets oprindelige natur.

Udover dette, har jeg valgt en farve tema, som en slags ekstra oplevelse af området.

















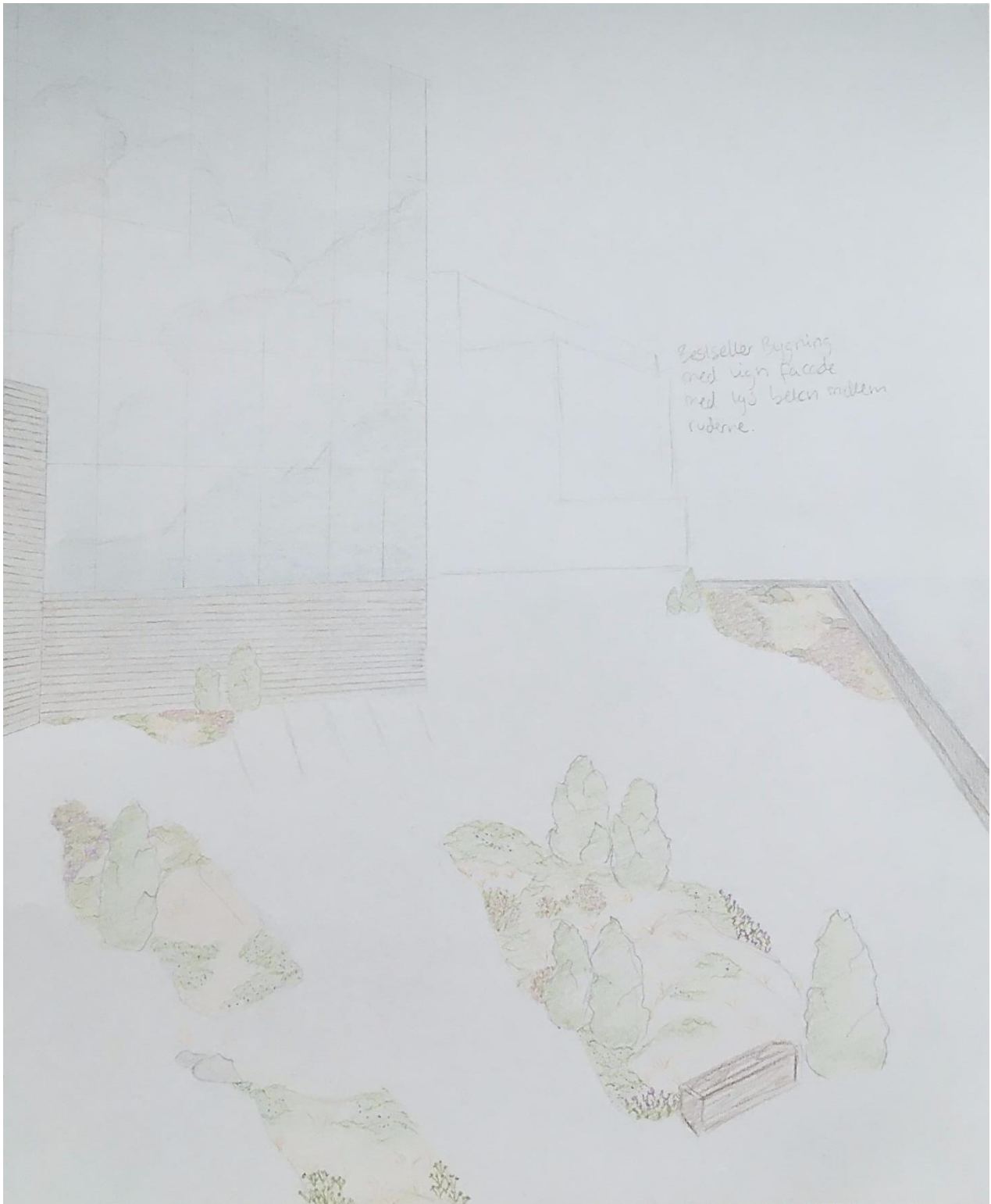














## Designrationale

Dette afsnit vil komme ind på hvordan det hele er forløbet, valg af teori og hvordan det hænger sammen med designet.

## Litteraturliste

Århus Kommune (2003) *Helhedsplan for De Bynære Havnearealer*. Århus. Available at: <https://aarhusoe.dk/media/5498/helhedsplan-for-de-bynaere-havnearealer.pdf>.

Århus Kommune (2018) *Fortællingen om Århus*, [www.aarhus.dk](http://www.aarhus.dk). Available at: <https://www.aarhus.dk/demokrati/vision-vaerdier-og-fortaelling/fortaellingen-om-aarhus/>.

Århus Kommune (2021) *Befolkning i Tal*, [www.ledelseinformation.aarhuskommune.dk](http://www.ledelseinformation.aarhuskommune.dk). Available at: [https://ledelseinformation.aarhuskommune.dk/aarhus-i-tal/default.aspx?doc=vfs://Global/AARHUS-I-TAL/BEFOLKNING\\_I\\_TAL.xview](https://ledelseinformation.aarhuskommune.dk/aarhus-i-tal/default.aspx?doc=vfs://Global/AARHUS-I-TAL/BEFOLKNING_I_TAL.xview).

Århus Kommune (no date) *Baggrund, Urban Mediaspace Aarhus*. Available at: <http://www.urbanmediaspace.dk/projektet/baggrund.html>.

Beatley, T. (2016) *Handbook of Biophilic City Planning and Design*. 1st ed. 20. Washington, DC: Island Press/Center for Resource Economics. doi: 10.5822/978-1-61091-621-9.

BygTek (2010) *Stjerneprojekt vinder Navitas Park*, [www.bygtek.dk](http://www.bygtek.dk). Available at: <http://bygtek.dk/artikel/andet/stjerneprojekt-vinder-navitas-park> (Accessed: 8 December 2021).

Dalsgaard Illum, M. (2018) *Højhuse i Aarhus, TV2 Østjylland*. Available at: <https://www.tv2ostjylland.dk/hojhuse-i-aarhus/vurder-selv-lever-fire-aarhus-bygninger-op-til-forventningerne> (Accessed: 8 December 2021).

Gehl, J. (2010) *Byer for mennesker*. 1. udgave. Kbh.: Bogværket.

Hevner, A. (2007) 'A Three Cycle View og Design Science Research', *Scandinavian Journal of Informaiton Systems*.

Klinenberg, E. (2018) *Palaces for the people : how social infrastructure can help fight inequality, polarization, and the decline of civic life*. New

York: Crown.

Knoblauch, H. (2005) 'Focused Ethnography', *FQS*, 6.

Miljøstyrelsen (2021) *Ene, Natur og Vand*. Available at:  
<https://mst.dk/natur-vand/natur/artsleksikon/froeplanter/ene/>.

Nørgaard, H. (2015) *Navitas på Aarhus Havn*, [www.docplayer.dk](http://www.docplayer.dk).  
Available at: <https://docplayer.dk/4821162-Navitas-paa-aarhus-havn-information-om-byggeprocessen.html> (Accessed: 8 December 2021).

NYU Art and Science (2021) *Eric Klinenberg*, [www.as.nyu.edu](http://www.as.nyu.edu). Available  
at: <https://as.nyu.edu/content/nyu-as/as/faculty/eric-klinenberg.html>.

Ritzau (2015) *De danske planter er blevet sjældnere de seneste 50 år*,  
*Landbrugsavisen*. Available at: <https://landbrugsavisen.dk/danske-planter-er-blevet-sjaeldnere-de-seneste-50-ar>.

School of Architecture (2021) *Timothy Beatley*, *University of Virginia*.  
Available at: <https://www.arch.virginia.edu/people/tim-beatley>.

Statens Kunstfond (2021) *Jan Gehl*, [www.kunst.dk](http://www.kunst.dk). Available at:  
<https://www.kunst.dk/om-os/haedersydelselser-og-praemieringer/modtagere/jan-gehl> (Accessed: 19 December 2021).

Venable, J. R. (2014) *Using Colored Cognitive Mapping for Design Science Research*.