

# Hvordan kan man skabe positive æstetiske værdiegenskaber på Trekroner Station?



Basisprojekt 1

Efterår 2021

Gruppe nr.:  
V2124788959

## Gruppemedlemmer:

Jakob Martin Lyberth Barksman (74221)

Emil Darnell Brogaard (74150)

Victor Alexander Richard (74195)

## Vejleder:

Dorthe Jelstrup

# Abstract

The connecting pedestrian tunnels found on train stations all over Denmark, are notorious in their expressive qualities in that they often appear gray, boring, or depressing. By this token, we have been motivated to change this tendency of pedestrian tunnels being gray and boring. This project seeks to redevelop the connecting tunnel between platforms on the local train station in Trekroner and reevaluate the importance that aesthetics should have when designing spaces for public pedestrian use.

In this project, we propose a light installation be set up inside the pedestrian tunnel, using projectors to cast colourful projections of natural landscapes on the walls. We intend for the projections casted to embody aesthetic properties which invites the audience to have an aesthetic experience based on said properties, in accordance with the aesthetic theories of Alan H. Goldman and Noël Carroll.

The empirical sources that define the foundation of the design are gathered in part by interviews of the target group and in part by analysis of a state-of-the-art example, namely in this context, the art exhibition “Planets” by teamLab Tokyo, which inspired the final design. The interviews of the target group were both conducted through e-mail and in person on the location in question and yielded vital information for the project which ultimately guided the final design.

This project concludes that an aesthetic change would be highly beneficial for the users of the tunnels in Denmark both mentally and in user-friendliness. There is a lacking aesthetic beautification throughout the Danish tunnel network and pathways that could be rectified using aesthetics and using Jan Gehls quality criteria.

# Indholdsfortegnelse

<b>Projektrapport</b>	<b>1</b>
<b>Abstract</b>	<b>2</b>
<b>Indholdsfortegnelse</b>	<b>3</b>
<b>Indledning</b>	<b>4</b>
Problemfelt	4
Problemformulering	5
Arbejdsspørgsmål	6
<b>Metodeafsnit</b>	<b>7</b>
Anvendelse af teori	7
Kvalitativ Metode	8
Etnografisk metode	9
Designsprint	9
<b>Teoriafsnit</b>	<b>10</b>
Den iterative designproces	10
Designfilosofi	11
Æstetiske egenskaber	13
Æstetisk erfaring	17
Jan Gehl og de 12 kvalitetskriterier	18
<b>Empiri</b>	<b>20</b>
Trekroner Station	20
Lysteknologi	21
Interviews	22
Observation	23
Paradigmatisk Eksempel	24
<b>Analyse af lokation og paradigmatisk eksempel</b>	<b>24</b>
Analyse af Trekroner Station	24
Analyse af teamLab Planets	26
<b>Designintention</b>	<b>26</b>
<b>Designproces</b>	<b>28</b>
<b>Præsentation af de færdige design</b>	<b>31</b>
<b>Analyse og vurdering</b>	<b>33</b>
<b>Diskussion</b>	<b>37</b>
<b>Konklusion</b>	<b>42</b>
<b>Litteraturliste</b>	<b>44</b>
<b>Bilag</b>	<b>48</b>

# Indledning

Vinterhalvåret har banet vejen for en noget grå himmel. Mange studerende er steget på toget de sidste par stationer og med trætte ansigter sætter de sig ned og begynder at fordybe sig i sine smartphones. Det er et kendt syn, for der er ikke meget at kigge ud på, når solen knapt nok er stået op. Toget ankommer til Trekrøner Station. Den lette støvregn hjælper ikke på den noget nedtrykte stemning, der hører med til en november morgen, der er lige så kold som kaffen er nået at blive på vejen. Gående mod udgangen til Trekrøner Station er der ganske uundgåeligt, at man kommer til at befinde sig i gangtunnelen, der forbinder perronerne. Knapt så iøjnefaldende for den travle studerende, er der en god mulighed for slet ikke at opdage gangtunnelen, men stopper man op og betragter den et øjeblik, er der et væld af muligheder der synes tabte på de tarveligt triste, grå gudsforladte vægge. Kunne det ikke være muligt at give gangtunnelen et mere farverigt udtryk? Ville det gøre os gladere at gå igennem stationens gangtunnel, hvis der var noget at se på? Hvad ville det gøre for perceptionen af Trekrøner Station?

Det er lige præcis det som projektet her vil gå i dybden med. Vi vil komme med et specifikt designforslag, der skal sætte farver på tilværelsen og puste liv gangtunnelen. Æstetiske virkemidler baseret på designfilosofi, æstetisk teori og eksempler fra virkeligheden vil indgå i vores forslag om at gøre Trekrøner Station til et kendetegn for området og give anledning til, at brugerne kan få en æstetisk erfaring.

## Problemfelt

I Danmark synes det at gangtunneler og overgange ofte er blevet opført uden at konstruktionen ultimativt kommer til at bære præg af æstetiske værdiegenskaber. Typisk består materialiteten i høj grad af beton og cement, som mangler æstetiske egenskaber. De er grå og kedelige, og er blevet produceret af ingeniører, som blot skal afhjælpe en konkret problemstilling ifølge en af artikler fra dansk arkitektur center (Boligen som maskine, sd). Disse tunneler og overgange bliver udelukkende set som en form for transport metode. der gør, at fodgængere ikke kommer i konflikt med anden trafik. De er der altså for at give sikkerhed for de "bløde trafikanter", der her skal forstås som fodgængere og cyklister, væk fra motoriserede køretøjer, som for eksempel biler eller tog. Men i opførelsen af disse tunneler og overgange er der blevet skabt en utrolig utryk strækning, som ikke fremmer tryghed. Selve produktet af en tunnel gør, at du er omringet af grå, graffiti fyldt beton, som ikke giver dig nogen mulighed for at flygte fra farer. Med brugen af beton og cement i en cylinder, har det en tendens til at give en ekkoeffekt, når larm fra gående og andre omkringliggende lyd kilder rammer siderne af tunnelen. Det giver en utryk atmosfære for

brugerne af tunnelerne og overgangene, når de bevæger sig gennem disse betonbygninger (Gehl et al., 2006).

Samme problemstilling kan findes i gangtunnelen på Trekrøner Station, som for nogle ses som at være grå, kedelig og decideret deprimerende. De grå betonvægge vækker ikke en god æstetisk oplevelse for brugerne af gangtunnelen, og der er tydelige plamager, hvor der tidligere har været malet med graffiti som giver gangtunnelen en ubehagelig oplevelse at gå igennem. Gangtunnelen vækker heller ikke lysten til at opholde sig i den, da der er mangel på ordentlige muligheder for brugeren i form af interaktion og æstetik (Gehl et al., 2006). Mulighederne for belysning er begrænset, da lysene, som er placeret i gangtunnelen, er adskilt langt fra hinanden og uden at udlede nok lys for at gøre op for det. Dette medfører, at stationen er dårligt belyst i aften/morgen timerne og om natten, hvilket fører til en ubehagelig oplevelse for brugerne (Gehl et al., 2006).

Det er problemer som disse, vi tager udgangspunkt i udarbejdelsen af vores projektrapport. Her vil vi med de æstetiske egenskaber fremme en positiv æstetisk erfaring hos brugerne, som benytter sig af tunnelen. Det har vi tænkt os at gøre gennem opførelsen af en lysinstallation inde i gangtunnelen, hvis formål er at fremme den positive oplevelse og løse de funktionelle behov såsom bedre belysning. Den endelige problemformulering, der står i centrum af vores projekt, ser derfor således ud:

## Problemformulering

*Hvordan kan man skabe positive æstetiske værdiegenskaber i gangtunnelen på Trekrøner Station, der giver anledning til en æstetisk oplevelse og bør vi generelt set implementere æstetisk design i et samfund?*

## Arbejdsspørgsmål

Til problemformuleringen har vi udarbejdet følgende arbejdsspørgsmål, der skal hjælpe med at spore os ind på en eventuel løsning.

### **Arbejdsspørgsmål 1:** *Hvad er æstetiske værdiegenskaber?*

Vi kommer til at gøre brug af forskellige teoretikers udlægning af æstetiske værdiegenskaber, som vi vil benytte, i målet om at skabe en æstetisk oplevelse på Trekrøner Station. Til dette spørgsmål vil vi blandt andet tage udgangspunkt i Goldmans teori omkring æstetiske egenskaber.

**Arbejdsspørgsmål 2:** *Hvad er en æstetisk oplevelse?*

Den æstetiske oplevelse, eller den æstetiske erfaring, er det endelige mål vi med vores design sigter at give brugerne af Trekroner Station. Vi tilsigter at der kan opnås en æstetisk oplevelse gennem de æstetiske egenskaber som designet besidder. Vi vil derfor gøre brug af Noël Carrolls teori om den æstetiske erfaring for at kunne beskrive hvad det er.

**Arbejdsspørgsmål 3:** *Hvordan kan man sikre sig at vores design giver anledning til en æstetisk oplevelse?*

Vi vil gerne sikre os, at vores design giver anledning til en æstetisk oplevelse af de æstetiske egenskaber, som vi tildeler det. Det vil vi gøre gennem Noël Carrolls teori om den indholdsorienterede tilgang til æstetik, der skal hjælpe os til at analysere de æstetiske egenskaber designet har, som kan give en æstetisk erfaring.

**Arbejdsspørgsmål 4:** *Hvilken opfattelse af Trekroner Station har brugerne og kan vores design gøre perceptionen af den yderligere positiv?*

Vi kan gennem interviews og observationer se hvilke opfattelser, der er omkring Trekroner Station og på samme måde spørge ind til hvilke elementer af stationen, som skal ændres på. Det gør det lettere for os at forstå hvad folk mener er essentielt at ændre på, og hvilke forestillinger de har sig til et pænere design af gangtunnelen på Trekroner Station.

**Arbejdsspørgsmål 5:** *Hvorfor skal æstetik spille en rolle på stationerne og i bybilledet som helhed?*

Vi vil diskutere i hvilken grad de æstetiske virkemidler spiller en rolle for samfundsværdien, og om det spiller en rolle for det gode liv. Her tager vi udgangspunkt i forskellige synspunkter omkring emnet, som for eksempel om prisen på æstetik i bybilledet er for høj.

# Metodeafsnit

I dette afsnit vil vi gennemgå de metoder som vi anvender i projektet. Vi har fokus på hvordan man med en lysinstallation, kan give brugerne af Tre Kroner Station en positiv æstetisk oplevelse gennem de æstetiske egenskaber i vores design.

## Anvendelse af teori

Fremgangsmåden i projektet vil blandt andet bestå af anvendelsen af et antal teorier, heriblandt teori af Donald Schön, Glenn Parsons, Noël Carroll og Alan H. Goldman. Glenn Parsons teori om designfilosofi, skal understøtte forståelsen af hvad et godt design er og hvor ideen om det gode design kommer fra (Parsons, 2016). Vi vil anvende Noël Carrolls teori omkring æstetiske egenskaber, med fokus på den indholdsorienteret redegørelse af den æstetiske erfaring (Carroll, 1999). Vi kommer til at gøre brug af Goldmans liste over æstetiske egenskaber som et grundlag for at forstå elementerne i designet, og hvordan vi bedst udvikler vores design (Goldmann, 2009). En mere detaljeret beskrivelse af alle disse teorier vil forekomme senere i teoriafsnittet. Vedrørende udarbejdelsen af lysinstallationen anvender vi Donald Schöns teori om den iterative designproces i sammenhæng med "Sprint" metoden, som bliver beskrevet i flere detaljer i sit eget afsnit. Ved at bruge disse metoder i tandem, kan vi forbedre vores design på en struktureret måde, idet vi anser det for at være en effektiv måde at indføre teorien om den iterative designproces i praksis. Derfor kommer "Sprint" metoden og teorien omkring den iterative designproces til at følges tæt gennem hele projektet. Det kommer til at betyde for os, at vi på hurtigt vis kan danne os et overblik, over de fundamentale elementer i vores design, samt at vi let og hurtigt kan skabe en prototype som kan evalueres gennem interviews (Knapp et al., 2016). Det vil også gøre, at vi kan fremlægge stadierne vores design gennemgår, og vise design iterationerne frem og hvordan designet så ud fra begyndelsen.

Under denne iterative designproces begynder vi først med at finde den rette teknologi, for at svare på vores problemstilling via analysen "Environment" (Schön, 1988). Det vil sige at vi først skal kunne finde ud af et kort relief af vores design og problemstilling.

Gennem denne analyse kan vi finde ud af problemet inden for området, samt give os et overblik over den specifikke problemstilling, hvor vi kan så kan begynde at lave vores første iteration af problemstillingen. Med denne første iteration har vi muligheden for at følge analysemodellen "IS-research", hvor vi kan analysere på vores første designforslag (Schön, 1988).

Efter første designforslag kan vi tage denne viden videre til næste fase af analysen, hvor vi kan inkorporere de ovennævnte teorier, i udviklingen af den første iteration af vores design.

Vi vil på denne måde kunne finde designets fejl og mangler, og give os en forståelse af, hvordan det fungerer i den givne problemstilling. Det vil altså give os muligheden for, bedre at kunne definere designets fejl og mangler, og lave effektive ændringer i den første iteration af designet. Det vil derudover gøre os i stand til at opdage uforudsete komplikationer af vores første designforslag, samt give os et overblik over hvad vi har gjort korrekt. Denne konstante iterative fremgangsmåde giver os rig mulighed for, at lave ændringer af vores designforslag gennem denne proces.

## Kvalitativ Metode

Vi har tænkt os at anvende den kvalitative metode i form af interviews. Grunden til, at vi har valgt den kvalitative metode er, at vi forsøger at få den enkeltes holdninger til vores design. Den kvalitative metode er bedst til at kunne opnå ny viden omkring folks holdninger til farve og lys, og for at kunne se hvilken påvirkning de har på personen. Dette ville være alt for svært gennem den kvantitative metode, da det er svært at omdanne til tal, som kan kunne måles (Kvale & Brinkmann, 2009).

I vores projekt proces har vi interviewet en gruppe personer om, hvad de synes om Trekroner Station. Dette har vi gjort for at danne os et bedre overblik over, hvilke emner og problemer som respondenterne mener skal ændres. Før vi begyndte med at udføre vores interviews, lavede vi et grundlæggende manuskript over de ting, som vi ønskede at undersøge. Det gjorde vi med henblik på at give os et bedre overblik over de emner, som vi ønskede respons på (Kvale & Brinkmann, 2009).

Inden vi indledte vores interview, startede vi med en kort briefing af vores emne og formålet med interviewet, hvilket giver respondenterne et større overblik over, hvad vi gerne vil komme ind på. Dette gør at vores interviewsituation bliver mere struktureret, hvilket gjorde det lettere for os at analysere det begrebsmæssige senere i analysen (Kvale & Brinkmann, 2009).

Til sidst i interviewet sluttede vi af med en kort debriefing, hvor vi spurgte om der var mere, som respondenterne ønskede at kommentere på. Dette lægger op til at kunne få en dybere viden, da respondenterne kan komme med svar eller spørgsmål, som de måske havde undret sig over under interviewet (Kvale & Brinkmann, 2009).

## Etnografisk metode

Vi har tænkt os at anvende den etnografiske metode, hvor vi bruger "Observatøren som deltager" med udgangspunkt i bogen "Deltagende Observation" af Søren Kristiansen og Hanne Kathrine Krogstrup (1999). Vi kommer til at bruge denne feltrolle frem for den "totale observatør", da det giver os den bedste mulige måde at observere folk og lettere forstå,



hvordan de integrere i den sociale struktur, som er på Trekroner Station. På denne måde kan vi let få os et billede over hvordan folk handler. Det er af denne grund, at vi har valgt at vælge "Observatøren som deltager", da vi ønsker at se, hvordan folk de handler på Trekroner Station, som den står lige nu. På denne måde kan vi observere og have formelle samtaler med de observerede. Det farlige ved "Observatøren som deltager" er, at det let kan komme til at virke overfladisk, da man let kan komme til at misforstå folk (Kristiansen & Krogstrup, 1999). Det er af denne grund, at vi også har valgt at benytte os af den kvalitative metode, så vi får rykket vores viden fra det generelle til det subjektive. Grunden til at vi har undladt de sidste to feltroller; "den totale deltager, deltageren som observatør", er at vi nemt kan komme til at blande vores egne holdninger ind i den data, som vi udleder fra observationen (Kristiansen & Krogstrup, 1999).

## Designsprint

Som led i udarbejdelsen af et specifikt designforslag, har vi valgt at lave et designsprint, som det fremgår af bogen "Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days", skrevet af Jake Knapp et al. (2016). I bogen beskrives der en designmetode, der som hovedformål laver en ramme, til produktionen af designprototyper, der kan testes i løbet af fem sammenhængende dage.



Fig. 1: Kort oversigt over et Sprint-forløb (Knapp et al., 2016).

På figur 1 ses en forsimplet beskrivelse af processen i et designsprint. Processen består af fem dele, som udføres en ad gangen fra mandag til fredag. En kort beskrivelse af processen er som følgende: Om mandagen udarbejdes der et mindmap, der skal beskrive hvad målet med designet er, hvem det skal designes til, og på hvilken måde designgruppen får interessenterne hen til målet. Tirsdagen bruges på at skitsere idéer til, hvordan specifikke løsninger til mindmappet kan se ud. Konkurrerende løsninger bliver stemt ud om onsdagen, så de løsninger med flest stemmer til sidst bliver taget i brug. Små prototyper til det endelige løsningsforslag produceres om torsdagen, hvorefter der på baggrund af disse, udføres interviews om fredagen (Knapp et al., 2016). Interviewene skal teste om designet rent faktisk

løser det designproblem, der blev udformet om mandagen. Adskillige iterationer af denne proces kan foretages med henblik på at komme frem til et ønskeligt resultat (Knapp et al., 2016).

Vores gruppe har til hensigt at bruge denne designmetode, med det formål at fremstille konkrete designforslag til vores projekt på kort tid. Ved at bruge sprintmetoden som fremgangsmåde i vores projekt, bliver andre dele af vores målsætninger også opfyldt. For eksempel bliver det fremstillede designforslag testet gennem sprintmetoden i form af kvalitative interviews, hvilket giver anledning til at kunne udarbejde flere iterationer af vores design. På den måde bliver målsætningen om at udføre kvalitative interviews, der skal fungere som led i at analysere det endelige design opfyldt. Ligeledes vil målsætningen om at fremstille flere iterationer af designet, som skal beskrive gruppens designproces i løbet af projektet også blive opfyldt.

## Teoriafsnit

### Den iterative designproces

Den iterative designproces er en proces, hvor man ifølge Donald Schön (1988) kan forbedre sit arbejde gennem forskellige processer. Disse processer er ofte meget komplicerede og kan forårsage utilsigtede konsekvenser, hvilket kontinuerligt skal løses i projektføreløbet.

Med dette mener Donald Schön, at når man designer, sker der konsekvenser af det design, som aldrig helt er forudsigeligt. Med dette bliver man nødt til at designe for at dække en lang række konsekvenser, og ikke bare efter den ønskede effekt af designet (Schön, 1988, s.110). Dette afhænger dog af, om man kan bruge den nye viden til at forbedre sit design. Man skal som designer være i stand til at kunne opbygge den nødvendige viden, og så bruge denne viden senere i sit design (Schön, 1988, s.110).

Før man kan forme et design problem, så bliver man nødt til at danne sig et overblik over det, som man ønsker at løse. Ifølge Donald Schön, bliver man nødt til først at danne sig overblikket over en bestemt problematisk design situation og sætte dens rammer. Her bliver man nødt til at kigge på hvor langt problemet strækker sig og tage bestemte ting i relation. (Schön, 1988, s.111). Dette er nødvendigvis ikke noget, som sker i starten af designprocessen, men forekommer gennem hele designprocessen. Man opnår hele tiden ny viden gennem designprocessen, som man løbende retter gennem forløbet (Schön, 1988,

s.111). Dette er også kendetegnende ved den iterative designproces, hvor man gentagende gange løser og finder problemer.

En måde hvorpå man kan formidle sit design er gennem prototyper. Ifølge Donald Schön, så er design ikke bare et middel til at løse et problem, opnå viden eller søgen på viden, men det er et middel for at kunne fremstille noget. Dette siger han sker gennem måden designerne håndterer materialerne og artefakterne, der er lavet og måden de er lavet på. Her viser han til måden, hvorpå arkitekterne fremviser deres idéer til deres design. Dette gør de gennem forskellige modeller, som kan være alt fra diagrammer til små landskabsmodeller af det, som de ønsker at lave. Det gør det muligt at vise sine idéer på en måde, som er hovedsagelig risikofri, da det ikke koster meget at fremstille (Schön, 1988, s.111). Gennem prototyper kan designeren danne sig et overblik over hvilke konsekvenser eller muligheder, som forskellige handlinger har for hans design i forskellige situationer. Ens design kan gennem disse processer blive formet eller forme situationen (Schön, 1988, s.112 og 113). Det er altså ifølge Donald Schön:” a form of seeing- and doing -as”. Det er en måde hvorpå en designer kan se og så lære af det, og overføre det til ens design (Schön,1988, s.112). Det sker ifølge Eleanor Rosch og Susan Carey-Block, at man gennem prototyper genkender og tolker på de ting, som man ser igennem dem (Schön,1988, s.113). Man ser effekten af prototypen og relatere den til noget, som førhen har set eller oplevet. På denne måde kan man forbedre sit arbejde gennem processerne: erfaring, læring og praktiseren, som er nogle af hovedprocesserne ifølge Donald Schön i den iterative proces (Schön, 1998, s.112). Det betyder, at man kan gennemgå den viden, som man har opnået gennem øvelser eller undersøgelser og lære af dette. Senere hen kan man så bruge den nye viden i praksis og forbedre sit design ud fra den nye erfarede viden. Dette vil blive gentaget gennem designprocessen.

## Designfilosofi

I denne del kommer der en redegørelse over den æstetiske teori, som gør sig gældende inden for designfeltet. Her vil det primært være tekster fra Glenn Parsons, som er Ph.d. i filosofi, som blandt andet beskæftiger sig med æstetisk filosofi, især indenfor design og hvordan man finder æstetisk værdi i forbrugsvarer.

Designfilosofi adskiller sig fra designteori på trods af overlappet derimellem. Til forskel for designteori, som i større grad fokuserer på hvordan design praktiseres, er designfilosofiens formål at beskrive en bred vifte af filosofiske positioner, der kan udbrede designerens perspektiv på sit arbejde. På denne måde er filosofien bag design ikke altid ligetil at anvende, når design praktiseres, men det giver et større perspektiv på hvad design gør i en

større kontekst. Det relaterer sig mere til de overordnede dimensioner, der udgør den menneskelige perception i det at designe (Parsons, 2016).

Der vil herefter komme teoretiske besvarelser på overordnede spørgsmål omkring design, baseret på tekster af Glenn Parsons. Dette omfatter blandt andet spørgsmål som hvad design er, og hvordan man finder æstetisk værdi i designet.

## Hvad er design?

Ifølge Parsons refererer design til en handling, nemlig at designe. Det at designe betyder at planlægge eller lave en grundtegnning til et nyt artefakt, der skal udføre en bestemt handling (Parsons, 2013). Det er imidlertid ikke kun for designeren, at designhandlingen er i centrum. Mange forskellige professioner gør ligeledes brug af design, men det der adskiller designeren fra andre professioner, er konteksten i hvilket et design bliver udarbejdet. Designeren udarbejder artefakter til praktisk brug og fokuserer på funktioner, som brugere kan forstå og kontrollere (Parsons, 2013). Til forskel for håndværkeren, konstruerer designeren ikke sine artefakter selv, men har derimod en mere specialiseret rolle i industrien, i forhold til masseproduktionen af forbrugsvarer (Parsons, 2013).

## Hvordan er design æstetisk? Modernisme vs. Postmodernisme i æstetisk design.

For at komme på sporet af æstetikken i design, er der forskellige filosofiske positioner fra både modernismen og postmodernismen, der gør sig gældende. Der har nemlig været en filosofisk todeling af hvad, der kan siges at være kunst og "blot virkelige ting". Parsons lægger meget vægt på hvordan modernismen og den industrielle masseproduktion af forbrugsvarer i det tidlige 20. århundrede var med til at ændre synet på hvilke objekter, der bærer æstetisk værdi. Industrielt design og de designercentrerede systemer, som sprang ud af modernismen, har ændret på det materielle miljø vi lever i (Parsons, 2013). Dette ligger til grund for, hvordan almindelige hverdagsobjekter har fået en ny rolle, som førhen alene var besat af kunsthåndværket. Designeren kom på denne måde til at spille en rolle, der før kun var kunstnerens, hvilket betød, at der i stigende grad blev designet artefakter, der kan anskues æstetisk. Spørgsmålet om hvad æstetisk godt design er blev under tiden en central problemstilling i modernismen, i modsætning til hvad der blot er populært (Parsons 2013).

Den industrielle masseproduktion gav postmodernismen anledning til at karakterisere tiden vi lever i som "æstetikens alder", netop fordi, der er kommet fokus på den æstetiske værdi af ellers almindelige objekter. Til forskel for modernismen, blev det påstået at ornamentering

af almindelige objekter kunne ses som "en naturlig og uimodståelig æstetisk impuls". Denne æstetiske impuls er subjektiv, hvilket vil sige, at der er en skilning i hvad der er æstetisk tiltrækkende for den enkelte person i forhold til hvad, der kan siges at være godt design. Det at sige at noget er godt design er at tilskrive det en objektiv æstetisk egenskab, som er iboende (Parsons, 2013).

Hvordan kan design være æstetisk, når forbrugsvarer i sig selv udelukkende kan være tiltrækkende på baggrund af begær. Det at ville eje noget har nødvendigvis ikke noget at gøre med æstetikken af objektet. Spørgsmålet er her ifølge Parsons om designede forbrugsvarer kan fortsætte sig relevans, på samme måde som et kunstværk, selv efter at det er blevet teknologisk forældet. Her peges der på et specifikt eksempel, nemlig Dieter Rams' AB1 alarm ur fra 1971. Siden dette specifikke design er blevet så udbredt og kan genkendes over flere generationer som en "designklassiker", kan der argumenteres for, at designet besidder æstetisk værdi. Selvom konceptet om en designklassiker taler til at forbrugsvarer kan have æstetisk værdi, hvilket også passer ind i den modernistiske ide om noget kan være "godt design" (Parsons, 2013).

## Æstetiske egenskaber

Med æstetiske egenskaber kan man som beskuer se på et værk og forstå, at det man beskuer er æstetisk og kan ud fra beskuelsen forstå, at der er æstetiske egenskaber. Der kræves ikke baggrunds kendskab til det beskuede objekt, som betyder, at objektet kan have en langt dybere mening og historie, men som beskuer er denne viden ikke en nødvendighed for at få en æstetisk forståelse af objektet. Denne genstand eller installation som beskueren oplever, er i sin egen verden, og kan blive analyseret for sig selv blot gennem brugen af et fokus på for eksempel analysemodellen "*Second - order perceptual properties*" (Goldman, 2009). Dette betyder, at værket kan blive analyseret i æstetiske henseender ved at forstå og analysere værkets "anden-ordens sansevækkende egenskaber", såsom hvordan farvesammensætningen er konstrueret eller med fokus på om en farve, eksempelvis en gul farve, er skrigende eller varm. For eksempel i værket "*The Beethoven Frieze* Gustav Klimt

1902 Vienna Secessionist udstilling" (Gustav Klimt 1902).



Fig 2: Beethoven Frieze (Klimt, 1902).

I dette værk starter fortællingen i nederst venstre side af maleriet, hvor man ser nøgne kvindeskikkelser, som er malet i kontrast til resten af værket. Hvide kroppe med flotte guld spænder. På højre side af disse kroppe ser man en mørk gorilla, som deler værket op og er første repræsentation af noget farlig og dårligt. Denne egenskab er repræsentationel. Ovenover de 3 kvindekroppe ser man forvredne og udhungrede kroppe, som kigger ned på kvinderne. Efter den mørke gorilla ser man igen 3 hvide kroppe, som smiler og skinner i deres farve komposition. De laver en skarp kontrast til resten af billedet, og sammen med valget af farven blå på den ene af skikkelserne for det en fængslende effekt på beskueren. Efter dette farveorgie bliver værket igen mørk og blottet for vibrante farver. Resten af højre side er kompositionen nedtonet og mørk med undtagelsen af en enkel hvid kvindeskikkelse, som sidder sammenkrøllet og tynd.

Med denne æstetik i værket viderefører Frieze Gustav en fortælling om noget mørkt og farligt, som mennesket skal passe på eller oplever. Man behøver ikke at forstå baggrunden for at kunne se helheden i værket som Davies Stephen forklarer (Davies & Alperson, 2015).

*"The painting's aesthetic properties should be visible in its appearance, even to those who know little of the work's origins or functions."* (Davies & Alperson, 2015).

I værket *"The Beethoven Frieze"* viser Gustav Klimt beskueren den menneskelige trang til kærlighed og glæde i en verden fyldt af sygdom og lyster. Han viser sygdom og modgang som forvrængede billeder i mørke farver eller forvredne ansigter. Han starter værket med fortællingen om "Genii", som søger gennem verdenen, men pludselig møder den mørke gorilla, som repræsenterer Typhoeus, som spiller sygdommen tyfus. De tre skikkelser over "Genii" repræsenterer syfilis med deres indsunke øjne og tynde forvrængede kroppe. På højre side af gorillaen ser man 3 skikkelser, som repræsenterer begær og overflod. Til sidst i billedet på højre side ser man afslutningen af en kvindeskikkelse der smiler, som

repræsentere forståelse i individet samt sammenholdet i kunst og glæden i samværet med mennesket.

Man kan bruge "*relational æstetik*" (Davies & Alperson, 2015) hvor man ser dette sammenspil i værket, afhænger af helheden og hvordan selve værket er tænkt. Som for eksempel hvis man ser på kunstneren Alexander Calder med sin skulptur "Big Red".

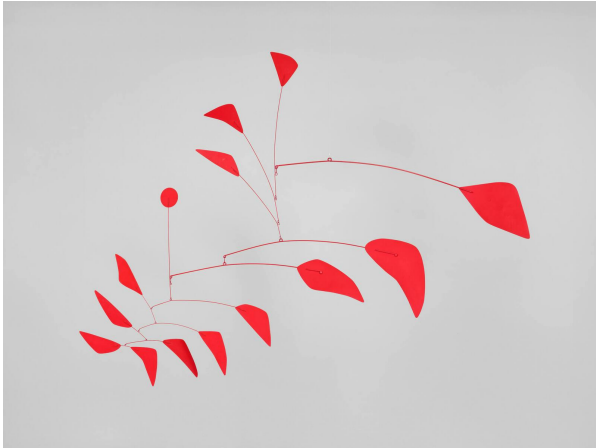


Fig. 3: "Big Red" (Calder et al., 1959).

Selve værket er delt op, så beskueren ser på en hængende skulptur, som med første glans er i kaos og hænder som blade på en stilk fra et træ. Men hvis man ser på hvordan bladene på værket er sammensat, opdager man at Alexander Calder har sammensat værket i etaper, hvorpå bladene i seks etaper er sammensat i en flydende overgang i størrelse og tykkelse. Øverst i værket går den første horisontale gren ud, som er den største gren i værket, hvorpå der sidder et blad. I enden af denne gren på venstre side er der en gren skyd, som går vertikalt op med et enkelt blad på igen. Nedenunder første store gren kommer gren nummer to, hvor sammenkoblingen sker på midten og vertikalt op, hvorpå der skyder to vertikale grene med blade op. Efter nummer to horisontale gren sker der et bræk i værkets udformning, og der kommer et tomrum. Hvis Alexander Calder valgte at stoppe værket her, ville værket have forblevet i et æstetisk kaos, hvor harmonien ville have været gemt. Men han har fæstet en vertikal gren for enden af den horisontale gren, men i stedet for et blad, har han fæstet en cirkel på enden. Dette afbræk giver en modstand til det forrige. I bunden af den vertikale gren starter han som på første større horisontale gren. En horisontal gren nu meget mindre i forhold til første horisontale gren, som starter en harmonisk overgang i værket. Fra de to større horisontale grene og midten, hvor der pludselig kommer et tomrum, til nu en horisontal linje, som er langt mindre i forhold. Efter første mindre horisontal linje er der i venstre side vedhæftet en lille gren, som har hæftningen på midten af grenen. Som på samme vis hæfter sig på midten af næste lille gren. Disse små grene i bunden af værket

bliver kortere og kortere, og er hæftet på midten. Denne overgang giver værket i sin helhed et harmonisk udseende.

I det følgende vil vi gerne gennemgå en liste over de mest centrale æstetiske egenskaber ifølge A.H Goldman, 2009 i bogen "A Companion to Aesthetics".

- 1 pure value properties: being beautiful, sublime, ugly;*
  - 2 formal qualities: being balanced, tightly knit, graceful;*
  - 3 emotion properties: being sad, joyful, angry;*
  - 4 behavioral properties: being bouncy, daring, sluggish;*
  - 5 evocative qualities: being powerful, boring, amusing;*
  - 6 representational qualities: being true-to life, distorted, realistic;*
  - 7 second-order perceptual properties: being vivid or pure (said of colors or tones);*
  - 8 historically related properties: being original, bold, derivative."*
- (Goldman, 2009)

Her starter han med den æstetiske værdi "rene værdiegenskaber", med denne æstetisk egenskab kan man analysere et værk ud fra om et værk er smukt eller grimt ud fra en sekundær egenskab af værket. Om værket for eksempel udmærker sig ved at have flotte lige linjer, som går igennem værket (Goldman, 2009).

"Formelle egenskaber" har han valgt at placere som nummer to på listen, som handler om hvorvidt et værk har en balance i sig selv. Er opdelingen af værket i harmoni med sig selv, eller er det sat op på sådan en måde, at man ikke har mulighed for at finde den røde tråd i værket. Værket kan være utrolig komplekst med mange detaljer, men i helhed giver denne kompleksitet en harmoni og balance i værket (Goldman, 2009).

"Følelses egenskaber" vælger Goldman at forklare at et værk kan vække vrede, glæde eller tristhed, alt efter hvordan et værk er sat op, og hvordan man har valgt at bruge sekundære inputs. Det kunne for eksempel være brugen af varme farver, som reflekterer solens varme for at frembringe følelsen af en sommers varme, som repræsenterer glæde og velbehag. Men man kunne også vælge at bruge repræsentationen af død og sygdom for at bringe tristhed ind i værket (Goldman, 2009).

Som nummer fire på listen er "behaviorale egenskaber", som omhandler egenskaberne om hvordan for eksempel et værk er hoppende eller træg og dvask på beskueren. Hvis værket har billeder af bolde i bevægelse, eller man ser hundehvalpe hoppende afsted, kan dette give den æstetiske behaviorale egenskab at være hoppende eller være i bevægelse. På modsatte side, hvis værket viste et billede af en sovende person i bedste velbehag, kunne



det fremvise den æstetiske behaviorale egenskab at være træg eller dvask (Goldman, 2009).

På femte pladsen i listen har Goldman valgt at forklare “stemningsvækkende egenskaber”, hvor man kan analysere om hvorvidt et værk har den stemningsvækkende egenskab at være kraftfuld, kedelig eller underholdende. Hvis en skulptur for eksempel fremviser en general på hest med sværdet holdene i strakt arm, kan dette være et billede af en person, som er kraftfuld og med magt. Det kunne også være et værk omhandlende pjerrot på bakken, som viser ham i en underholdende karikatur. Hvis man står overfor et kæmpe bjerg – så har bjerget den stemningsvækkende egenskab, at den er magtfuld (Goldman, 2009). Nummer seks på listen vælger han at beskrive “repræsentative egenskaber”, som handler om hvordan for eksempel to skikkelser i et værk er opstillet imod hinanden (Goldman, 2009). Som Gustav Klimts “The Beethoven Frieze” med skikkelserne i relief op mod hinanden. De tre skinnende menneskeskikkelser med guld og vibrant udsmykning, imod den mørke og dunkle gorilla (Gustav Klimt, 1902).

Nummer syv på listen kommer “anden-ordens sansevækkende egenskaber”, som omhandler, hvordan for eksempel farver kan give et værk følelsen af fare eller tryghed. Hvis man som beskuer ser et værk med skrigende gul farve, kan det vække en følelse af opmærksomhed i forbindelsen med sikkerhedsvesten. Modsat ville man med en mere roligere nuance af gul give en mere afslappende effekt, da man kan forbinde den med solen og varme (Goldman, 2009).

Nummer otte på listen er den “historisk relateret egenskab”, der forklarer egenskaber, som beskriver en historisk relation et værk har (Goldman, 2009). Et værk med en historisk relateret egenskab er derfor et værk, som har relation til en historisk stil eller et historisk udtryk. Den historisk relateret egenskab ville således være det modsatte af den egenskab at være original. Det kan for eksempel være, hvis man valgte at designe et hus i funktionalistisk stil eller en bygning, som ligner noget fra Christian den fjerdes tid. Ligeledes kan et værk, der har en historisk relateret egenskab, som eksempel være et maleri af Dronning Margrethe den anden, som er malet i Barok stil (Goldman, 2009).

## Æstetisk erfaring

Vi har valgt at tage udgangspunkt i den indholdsorienteret redegørelse af æstetisk erfaring. Den indholdsorienteret redegørelse er, at man får æstetiske erfaringer gennem de æstetiske egenskaber i et værk eller genstand (Carroll, 1999, s. 168, linje 15-16). Den æstetiske erfaring forekommer gennem de æstetiske egenskaber; “ekspressive, sanselige og formelle egenskaber”, som er i et værk. Dette kan under kategoriseret som: “enhed, mangfoldighed og/eller intensitet”. Alle disse egenskaber skal man opleve og tænke over i et værk eller i

dens dele hver for sig for at danne sig en æstetisk erfaring (Carroll, 1999, s. 168, linje 18-24). Enheden i et værk kommer til udtryk gennem de formelle egenskaber, som former værket til en helhed. Dette kan gøres gennem en række temaer, som forekommer gennem værket eller sammensætte elementerne, så det giver en sammenhæng i værket (Carroll, 1999, s. 168-169, linje 25-30). Intensiteten i værket kommer gennem de æstetiske egenskaber, som påvirker dem som oplever værket. Dette kan eksempelvis forekomme gennem følelser som glæde eller hektisk. Disse egenskaber i værket kan forekomme på et gradvist højt eller lavt niveau. Det at se den skiftende intensitet i værkets æstetiske egenskaber er en æstetisk erfaring (Carroll, 1999, s. 169, linje 34-43). Mangfoldigheden i et værk kan ske ved, at der for eksempel gives en bred ekspressiv eller visuelle egenskaber gennem et værk. Mangfoldigheden er en lang række funktioner, som sammen skaber en helhed i værket. Det er række variationer, som forekommer i midten af en enhed (Carroll, 1999, s. 169, linje 54-67).

Dette giver os kendskab til et værk, og vi forsøger at lade det guide os igennem et værk. Det er vigtigt af denne grund, at et værk er konstrueret rigtigt, så det får den følelse eller tanke, som er tiltænkt værket (Carroll, 1999, s. 183, linje 19-26).

## Jan Gehl og de 12 kvalitetskriterier

De 12 kvalitetskriterier fra Gehl Architects er et værktøj, man kan bruge til at analysere og vurdere kvaliteten af et byrum. Det er opbygget således, at der er tre overordnede kategorier, nemlig beskyttelse, komfort og herlighedsværdier, som alle har yderligere underkategorier, der kan bruges til at analysere et byrum ud fra (Gehl et al., 2006). Helt overordnet for de individuelle hovedkategorier tager alle tre fat i forskellige dimensioner af byrummet. Kategorien beskyttelse beskriver sikkerheden i et givent område, både mod trafik, ulykker, kriminalitet og vold. Desuden er beskyttelse mod elementerne også en del af denne kategori. Det siger i grunden noget om trygheden i området og om fodgængere og forbipasserende kan føle sig sikre, når de færdes der (Gehl et al., 2006).

Komfortdimensionen af kvalitetskriterierne beskriver de muligheder som fodgængere og forbipasserende har både for fremkommelighed og ophold i området. Der skal altså være plads til, at borgere kan gå, stå, sidde og se sig omkring. Derfor er det vigtigt, at byrummet er indrettet således, at mulighederne for både at kunne gå og sidde skal være tilgængelige, hvis komfortkriteriet skal opfyldes. Ligeledes vægtes mulighederne for at kunne samtale og udfolde sig, fysisk såvel som kreativt, også som en del af komfortkvaliteten i området (Gehl et al., 2006). Kategorien herlighedsværdier i de 12 kvalitetskriterier for et godt byrum er særligt vigtigt, siden det i denne del af kvalitetskriterierne er æstetiske værdier og ornamentering, som bidrager til kvaliteten af byrummet. Herlighedsværdierne er kort sagt

det, der fremmer livskvalitet og giver velvære. Ifølge Gehl et al. (2006) består herlighedsværdierne af 3 underkategorier: Skala, muligheder for at nyde positive aspekter ved klimaet og æstetiske kvaliteter og positive sanseindtryk. Skala beskriver, at herlighedsværdier kan skabes i byrummet ved at konstruere bygninger mv. i en med en dimensionering, der flugter med den menneskelige skala (Gehl et al., 2006). De skal relatere sig til menneskelige sanser, bevægelsesmuligheder og adfærd, så man ikke får et byrum, som er overdimensioneret og derfor decideret ubehageligt at befinde sig i. Der skal være mulighed for at nyde positive aspekter ved klimaet, hvilket vil sige, at der skal være mulighed for læ, både for sol og regn, og mulighed for at placere sig i solen, hvis det ellers er for koldt. Den sidste underkategori, der gør sig gældende for herlighedsværdierne er æstetiske kvaliteter og positive sanseindtryk. Her er det de æstetiske værdier og ornamenteringen af byrummet, der har en indvirkning på kvaliteten af det. Det er især de materialer, der bliver brugt, den udsigt der er og inkorporation af naturlige elementer, der har betydning for de positive sanseindtryk, som man kan få på lokationen (Gehl et al., 2006).

Beskyttelse	<p>BESKYTTELSE MOD TRAFIK OG ULYKKER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Oplevelse af tryghed i relation til trafik</li> </ul>	<p>BESKYTTELSE MOD KRIMINALITET OG VOLD</p> <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>	<p>BESKYTTELSE MOD UBEHAGELIGE SANSEPÅVIRKNINGER</p> <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	<p>MULIGHEDER FOR AT GÅ</p> <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>	<p>MULIGHEDER FOR AT STÅ / OPHOLD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Opholdszoner / kanteffekt</li> <li>Støttestrukturer</li> <li>Facader der inviterer til ophold</li> </ul>
<p>MULIGHEDER FOR AT SE</p> <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>		<p>MULIGHEDER FOR AT TALE OG HØRE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lavt støjniveau</li> <li>Samtalevenlige siddearrangementer</li> </ul>	<p>MULIGHEDER FOR UDFOLDELSE / AKTIVITETER</p> <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		<p>SKALA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dimensionering af bygninger og rum i en menneskelig skala relateret til sanser, bevægelsesmuligheder og adfærd</li> </ul>	<p>MULIGHEDER FOR AT NYDE POSITIVE ASPEKTER VED KLIMAET</p> <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>

Fig. 4: De 12 kvalitetskriterier (Gehl et al., 2006).

# Empiri

Vi har fået vores viden gennem forskellige empiri områder. Gennem vores empiri har vi indsamlet ny viden omkring vores emne og har givet for os en ny videnskabelig erkendelse.

## Trekroner Station

Man havde store ambitioner til Trekroner området. Området omkring Trekroner Station og Roskilde Universitet skulle blive til.

*“Østbyen - en stor ny “miljøby” hvor ”de vigtigste landskabstræk fastholdes, og der satses på en integration mellem by og land” (Præstholt et al., 2011).*

Det blev dog langt senere realiseret, hvilket var grundet en økonomisk lavkonjunktur, hvor der ikke var penge nok til at realisere den (Præstholt et al., 2011).

Stationen var allerede planlagt at åbne tilbage i starten af 70'erne, men på grund af de svingende konjunkturer på daværende tidspunkt, så investerede man i andre bydele (Præstholt et al., 2011). Dette førte til store oprør og politiske aktioner af de studerende på Roskilde Universitet. Grunden til det var, at de studerende var trætte af at være nødsaget til at tage overfyldte busser fra stationen i Roskilde by til deres universitet. Heriblandt var den mest mindeværdige politiske aktion, at der blev trukket i nødbremsen i toget til Roskilde fra København, så toget stoppede tættere på Roskilde Universitet. Det blev efter sigende gjort flere gange (Panduro, 2018). Det var så først den 28. Maj 1988, at Trekroner blev lavet, men det var stadig ikke nok til at kompensere konjunkturerne, og der gik endnu 10 år før resten af byudviklingen var igangsat (Præstholt et al., 2011).

Trekroner Station er et godt eksempel på den funktionalistiske stilart, hvor bygningen skulle være rationelt og funktionel begrundet. Her skulle formen af bygningen lede op til en bestemt funktion, som med gangtunnelen på Trekroner Stations tilfælde er at kunne føre folk op til perronerne. Bygninger var i stor grad præget af synlig beton til konstruktionen af designet ifølge en artikel fra Dansk arkitektur center (“Boligen som en maskine”, sd.).

Det var ifølge Hanne Meyer fra 1928, at alt i verdenen er et produkt af formlen: “funktion gange økonomi” (Marcussen og Jørgensen, 2020). Det var altså en proces, som former dens evne til at integrere i et miljø. Der er ikke tale om at tilføjer et design æstetik, men mere at kunne lave et design, som ville udføre en bestemt funktion og passe ind i et givent miljø, hvor det gav mening økonomisk (Marcussen og Jørgensen, 2020).

## Lysteknologi

Vi har valgt i vores projektrapport at tage udgangspunkt i projektoren som lysteknologi. Vi har valgt at tage udgangspunkt i projektorer, da det giver os den bedste mulige måde, at få vores lysinstallation til at projekteres på væggene i gangtunnelen på Trekroner Station.

Her har vi taget udgangspunkt i teamLab og har tænkt os at bruge de samme projekter som teamLab bruger i deres lysinstallationer kaldet "Epson L1755 15K laser projektor" (Coates, 2021). Lumens er latin for lys, og er en form for enhed, der fortæller hvor kraftigt en pære kan afgive lys på et sekund. Man undersøger kun strålingen mellem 400-750 nm spektrum, da dette er hvad det menneskelige øje kan opfange.

Med dens 15.000 Lumens (Coates, 2021), der er kraftig nok til at oplyse væggene og give en lysinstallation, som vil give mulighed for en god æstetisk oplevelse for beskueren på hvilket som helst tidspunkt på døgnet. Det vil give os muligheden for at oplyse gangtunnelens vægge både i dags- og nattetimer. Denne projekter giver os også muligheden for at få et meget skarpt billede, da denne model understøtter fuld 4k projektion (Coates, 2021), hvilket betyder, at beskueren kan komme meget tæt på vores lysinstallation uden at se tydelige fejl i projekteringen, som ellers ville trække beskueren ud af oplevelsen. Epsons laser projektor bruger laser som lys kilde. I ældre designs var lyskilden Xenon lamper, men denne måde at projektere på er yderst ressourcekrævende, og giver et dårligere billede i forhold til lasere. Ved en laser projektor er hver farve i R/G/B (Red, Green, Blue) spektret repræsenteret med hver sin laser. Det betyder, at der er mindre spild og udvandede farver, som for eksempel ved en Xenon projekter, hvor en Xenon projektor først producere hvidt lys fra lampen som den så prøver at blokere, så det kun er R/G/B (Red, Green, Blue), som kommer frem på billedet. Farven kommer ved, at der er et hjul foran Xenon lampen, som kører hurtigt rundt med røde, grønne og blå filtre (Matthes, 2021).

## Interviews

### Interview af studerende af første designforslag

I første stadie i vores design SPRINT fik vi lavet nogle interviews med en række studerende fra Roskilde Universitet. Her var formålet med interviewet at høre deres holdning til Trekroner Station og vores designforslag, samt hvad vi kunne forbedre vores design af en lysinstallation i gangtunnelen på Trekroner Station.

I interviewet kunne man se en stor tendens til at størstedelen af de interviewede mente, at Trekroner Station var en kedelig bygning og den manglede farver. Det samme gjorde sig

gældende ved gangtunnelen, hvor man mente, at gangtunnelen var en kedelig og for nogle en smule underbelyst, så den kunne fremstå som værende dystert (bilag 3).

Dog var den en mindre uenighed, når det kom til at løsninger for at forbedre deres oplevelse af gangtunnelen. Her mente et par stykker, at idéen med en graffiti væg kunne være en god ide til at forbedre deres oplevelse, hvor man skulle male eller lave noget kunst på væggene (bilag 3). Andre mente dog kun, at det var belysningen inde i gangtunnelen, som trængte til en forbedring (bilag 3).

Det er dog tydeligt, at de fleste har opfattelsen, at der skal laves noget om i gangtunnelen på Trekroner Station, hvor størstedelen af forandringerne er angående væggene og belysningen i gangtunnelen.

Angående vores designforslag er der stor enighed i, at det er billederne med naturen og de grønne tiltag, som fungerer bedst hos de fleste af de adspurgte. Der er dog et par stykker, som mener, at den sidste af billederne har et godt design, men mangler en ny farvekombination (bilag 3). Dette bliver specificeret ved de næste to spørgsmål, hvor det bliver uddybet hvilke farver i vores design, som de kan lide og hvilke af de farver, som kunne være en erstatning til farverne i designforslagene. Her ser man klart, at det er de lysere farver i spektret som de fleste kan lide. Her siger en, at det skyldes, at han forbinder det med glæde og liv (bilag 3). Også de mere naturlige og positive farver som blå, grøn, gul og rød bliver sagt af flere personer, hvor det bliver nævnt at de forbinder den gule farve med solen, den grønne farve med naturen og den blå farve med himlen (bilag 3). Dette spiller også ind i den følelse som vores designforslag giver hos de adspurgte. Her spurgte vi om hvilken følelse som designforslaget vækkede hos personerne, hvor de blev forbundet med positivt ladede ord såsom "tryghed og glædeligt" (bilag 3).

## Interview af studerende efter første iteration

Efter vores design SPRINT, hvor vi var kommet frem til vores første iteration til et designforslag, fik vi interviewet nogle studerende fra Roskilde Universitet.

Her startede vi en kort briefing, som fortalte dem formålet med vores interview, som var at høre deres holdning eller mening til to designforslag, som vi havde opstillet til gangtunnelen på Trekroner Station. I interviewet spurgte vi dem om farvevalget i vores design, hvilke ord som de vil beskrive vores designforslag, og hvad vi kan forbedre ved vores designforslag. Vi sluttede til sidst af med en debriefing.

Den første af de interviewede mente, at begge designforslag var begge gode, men for ham var det første designforslag en smule bedre for ham. Han synes at naturen gjorde det mere hyggeligt for ham, hvor den anden i det andet designforslag var meget "*falde i søvn agtigt*"

(Bilag 4). Det nævnte han igen senere i interviewet, hvor han mente at det første designforslag var mere hyggelig og behageligt at kigge på (Bilag 4).

Til sidst i interviewet havde han dog en indvending til en forbedring af designet. Han mente, at det kunne være en god ide, at vores designforslag afspejlede den geografiske lokalisering som stationen befinder sig. Her sammenlignede han med Nørrebro Station, som bød folk velkommen til området (Bilag 4).

Andet interview foregik på samme måde, hvor vi stillede spørgsmål angående vores designforslag. Her kunne han bedst lide det andet designforslag, da han mente at farveforskellen i sektioner var en sjov ide, samt at han kunne lide farverne i design forslaget (Bilag 5). Han nævnte senere, at han mente at billedet var meget abstrakt og det kunne han kunne godt lide ideen bag design forslaget (Bilag 5). Han mente dog, at designforlaget godt kunne være lidt for abstrakt, da han havde svært ved at se præcist, hvad billedet på væggen forestillede (Bilag 5).

## Observation

I starten af vores design SPRINT gjorde vi os en række observationer med grundlag i den etnografiske metode med fokus på "observatøren som deltager". Her observerede vi folk, som benyttede sig af gangtunnelen for at se, om der var en række tendenser, som gik igen hos flere af brugere af gangtunnelen. Her blev det klart, at størstedelen af dem gik hurtigt gennem gangtunnelen for at komme op på perronerne, selvom at de ikke var i tidsnød angående deres tog. Vi kunne observere at nærmest ingen opholdt sig i gangtunnelen med undtagelse af nogle enkelte, som skulle købe billet eller tjekke ind og ud. Under vores observation fik vi adspurgt nogle enkelte til hvad de synes om gangtunnelen. Den første vi spurgte, havde ikke yderligere nogle kommentarer til selve stationen. For hende var det mere en måde at kunne komme fra frem og tilbage fra toget, og hun havde ikke lagt yderligere mærke til selve stationen. Den anden vi stoppede synes, at gangtunnelen var meget kedelig og depressiv. Dette ifølge ham skyldes, at den var meget grå og havde hårdt brug for en gang farve for at gøre hans oplevelse bedre. Den tredje og den sidste af de adspurgte synes, at gangtunnelen var decideret grim, men den var dog funktionel, og for ham var det vigtigste, at den var let at vedligeholde. Her sammenlignede han med Roskilde Station, som var fyldt med graffiti. Der var altså en klar tendens til, at der skulle gøres noget ved selve Stationen, som også blevet understøttet af vores observationer før (personlig observation, 8/12-21, kl. 12:14).

## Paradigmatisk Eksempel

I løbet af designprocessen har vi valgt at lade os inspirere af en japansk kunstudstilling af teamLab [*sic*], der beskriver sig selv som at være et internationalt kunstkollektiv, der udstiller kunstværker hvor brugen af lys er i centrum (teamLab, 2018). Som et eksempel på dette, vil vi gå i dybden med udstillingen "Planets".

"teamLab Planets" er en kunstudstilling i Tokyo, Japan, hvor kunstnerens intention er, at man skal få følelsen af at blive ét med verdenen, uden begrænsninger (teamLab, 2018). Deres installationer gør brug af lysteknologi og projektering samt fysiske artefakter, som bringer beskueren ind i installation og gør beskueren en del af selve installationen (teamLab, Garden Area 2015).

## Analyse af lokation og paradigmatisk eksempel

### Analyse af Trekroner Station

Udgangspunktet for vores projekt er at gøre Trekroner Station mere attraktiv ved at skabe en positiv æstetisk erfaring gennem de æstetiske egenskaber, som kommer til udtryk i vores design af en lysinstallation. Dette gør vi da, at Trekroner Station og især gangtunnelen har stort brug for en forbedring, så det lægger op en mere positiv og glad stemning.

Trekroner Station har i øjeblikket den overordnede æstetiske negative værdiegenskab at være grim og den æstetiske stemningsvækkende egenskab at være kedelig. Dette skyldes, at den især er præget af den funktionalistiske arkitektur. Det primære mål med den funktionalistiske arkitektur var at skabe en bygning, hvor måden bygningen var bygget skulle være rationelt og funktionelt begrundet. Her har man i større grad benyttet sig af beton til bygnings grundstruktur, som har været tydelig gennem bygningen. Man har ikke haft stor fokus på udseendet, og haft i højere grad fokus på dens funktion som bygningen har ifølge en af artikel fra dansk arkitektur center (Boligen som maskine, sd).

Dette er især tydeligt i gangtunnelen på Trekroner Station, hvor den primære funktion er at forbinde de forskellige perroner med hinanden. Væggene som omgiver gangtunnelen er præget af denne betonstruktur, som især er skyld i den overordnede negative æstetiske værdiegenskab. Her er bygningen især præget af den stemningsvækkende egenskab at være kedelig og egenskaben at være grim (Goldman, 2009).



En af grundene til at Trekroner Station er bygget på en måde, hvor man ikke har taget højde for det æstetiske kan forklares ud fra, at bebyggelsen var stoppet i en periode og igen fortsat efter et stort politisk pres fra de studerende på Roskilde Universitet (Panduro, 2018).

Det politiske pres har medført, at bygningen har været presset for at blive bygget og man derfor fokuseret på funktionen frem for udseendet og den æstetiske oplevelse som man oplever på stationen. Dette blev understøttet af vores observationer og interviews, som omhandlede den nuværende stations udseende og fremtrædning (Bilag 3). Her blev det især tydeligt, at folk mente, at stationen var kedelig, men den opfyldte dens primære funktion.

## Analyse af teamLab Planets

### Hvilken effekt har udstillingen til hensigt at have på deltagerne?

Kunstnerne fra teamLab ønsker altså, at besøgende hos dem, når de træder ind i værket, bliver en væsentlig del af helheden af værket. Denne interaktive dimension af installationerne i udstillingen integrerer brugere ind i værket som for eksempel i installationen *“Expanding Three-Dimensional Existence in Transforming Space - Flattening 3 Colors and 9 Blurred Colors, Free Floating”* (teamLab, 2018). I denne installation bevæger beskueren sig gennem et rum fyldt med runde objekter, hvor hver berøring af boldene ændrer farven, både på den berørte bold samt de omkringliggende bolde. Farverne og nuancerne skifter intensitet alt efter om de bliver berørt af beskuerne eller om de bliver påvirket af andre bolde i rummet. På denne måde kan selve rummet, hvor de flyvende bolde opholder sig, skifte størrelse i en dynamisk måde gennem intensiteten af lyset og farvekompositionen af det. De fysiske dimensioner ændrer sig ikke, men med farvevalget og lysintensiteten har teamLab formået at give illusionen af, at rummet ændrer sig fysisk. Disse repræsentative egenskaber som teamLab gør brug af, giver rummet en interaktiv oplevelse, hvor beskuerne har en direkte indflydelse på rummet, som de befinder sig i. Den interaktive bestanddel af kunstværket som beskueren oplever betyder, at når de går igennem rummet, så har de gennem deres bevægelser en direkte effekt på værket, som ændrer oplevelsen af værket. Gennem farvevalg samt nuancer har teamLab ved brug af Goldmans teori om *“anden-ordens sansevækkende egenskaber”* (2009) gjort rummet, som de besøgende opholder sig i, til ikke at føles skræmmende eller farligt. De gør brug af farver, som fungerer roligt og mildt, samtidigt med at overgangen mellem de forskellige nuancer og farver sker i et langsomt tempo, der ligeledes har en rolig effekt. Her gør teamLab brug af de *“stemningsvækkende egenskaber”*, hvor der med disse valg af ændringer i værket sker en forvandling, som ikke frembringer frygt eller advarselsbetonede reaktioner fra beskuerne. Valget af bolde betyder også, at teamLab har bevidst valgt at følge *“behaviorale*

egenskaber”, hvor hver bevægelse og berøring af boldene betyder, at de bevæger sig i dynamisk svævende bevægelse i rummet, som giver en sjov og legende effekt.

## Hvordan vi kan bruge det i vores design?

Vi kan bruge det i vores lysinstallation på samme måde som de gør i teamLab Planets, hvor vi kan give dem en form for indlevelse til dem, som benytter sig af gangtunnelen på Trekroner Station. På denne måde kan lysinstallationen give anledning til at guide beskueren gennem værket og vække deres sanser. Her kan vi tage udgangspunkt i udstillingen af teamLab *“the infinite crystal universe”*. Her bliver beskueren på en måde suget ind i værket, og man glemmer i et øjeblik hvor man er. Man bliver altså opslugt af værket (teamLab, 2019). Det er også denne følelse, som vi ønsker at have i vores lysinstallation, hvor man bliver opslugt af værket, og at man i et kort øjeblik glemmer hvor man er. Dette vil vi ligesom teamLab forsøge at gøre gennem vores lysinstallation, hvor vi manipulere folks sanser gennem forskellige lys og farver.

En anden af teamLabs udstillinger som vi kan bruge i vores design er *“Expanding Three-Dimensional Existence in Transforming Space - Flattening 3 Colors and 9 Blurred Colors, Free Floating”*. Her kan de gennem valget af forskellige farver af lys ændre folks opfattelse af rummet. I denne udstilling får man forestillingen, at rummet går fra at være tredimensionelt til at være todimensionelt og føles flad (teamLab, 2019). Dette kan vi bruge i vores lysinstallation, da vi gennem forskellige farver ændre folks opfattelse af rummet, som de går igennem. Dette kan gøre gangtunnelen mere indlevende. En anden måde, som teamLab benytter sig, er af for at få rummet til at blive mere indlevende, er det dynamiske lys, hvor lyset bevæger sig i forskellige retninger (teamLab, 2019). Dette gør det også mere indlevende, da man kan blive fanget af de mange forskellig bevægende lys. Det kan vi også anvende i vores design, da vi igen gerne vil have, at beskuerne af vores lysinstallation skal have følelsen af indlevelse.

## Designintention

Intentionen bag vores design noget nøgtern sagt er, at vi gerne tilføje positive æstetiske egenskaber til gangtunnelen på Trekroner Station, der skal give de rejsende en positiv æstetisk oplevelse af stationen. Dette har vi tænkt os at gøre ved at designe og opstille en lysinstallation, som skal give brugerne af gangtunnelen en positiv æstetisk oplevelse gennem de æstetiske egenskaber. Det vil altså sige, at vi har til hensigt at give beskuerne af lysinstallationen mulighed for at opleve den æstetiske emotionelle egenskab at være glad og

optimistisk, samt muligheden for at opleve den æstetiske stemningsvækkende egenskab at være livlig. Inspirationen til vores design henter vi fra det japanske teamLabs kunststillinger, som ligeledes hovedsageligt består af forskellige lysinstallationer. Vi har tænkt os, ligesom teamLab, at tage nogle af de samme æstetiske egenskaber i brug, som de gør. Som et eksempel har vi på samme måde som teamLab til hensigt at påvirke brugernes sanser gennem lyset og farverne af vores design. Her kan vi gøre brug af den stemningsvækkende egenskab samt den følelses egenskab, som kan frembringe disse følelser gennem farverne og lyset. På samme måde vil vi også gerne have at vores lysinstallation er skøn at kigge på, som vi kan gøre gennem skønhedsegenskaben. Installationen vil derfor omfatte æstetiske egenskaber, som for eksempel det at være skøn, livlig, immersiv, opsigtsvækkende og glædelig. Her gør vi brug af A.H Goldmans teori omkring æstetiske egenskaber.

Vi vil gøre brug af A.H. Goldmans æstetisk teori og vælge et udvalg af de æstetiske egenskaber og benytte dem i vores design (Goldman, 2009). Vi vil fremme den gode æstetiske oplevelse, når rejsende går igennem Tre Kroner Stations gangtunnel, ved at anvende teorien i vores design til potentielt at fremme en god æstetisk erfaring hos brugeren, når de oplever vores design.

Vi vil gerne gøre brug af repræsentationelle teori, så vi kan emotionelt kan transportere beskueren på en rejse. Dette kan også give den æstetiske emotionelle egenskab af at være glad eller optimistisk. Vi vil også gøre brug af "anden-ordens sansevækkende egenskaber", hvor vi vil fremme den gode oplevelse for beskueren ved at bruge forskellige farver, som beroliger og skal give en afstressende effekt for beskueren. Dette kan vi gøre gennem valget af farver, hvor for eksempel farven gul kan virke giftig eller varm, hvor vi vil benytte os af den varme gule farve.

Vores hensigt er også at skabe et værk, som er i balance, så det er let at finde den røde tråd i værket, og man ikke bliver forvirret over de mange delelementer i værket. Her benytter vi os af den formelle egenskab, hvor målet er at få de mange delelementer til en helhed og på den måde få harmoni i vores design.

Vi tager udgangspunkt i det positive, da vi vil skabe en positiv oplevelse på Tre Kroner Station. Ved brugen af de positive farver, så kan vi påvirke folks opfattelse af gangtunnelen. Dette kan vi gøre ved at benytte os af farver som gul og blå, da mange forbinder dette med noget positivt som sommer eller havet. Dette kan give beskueren den ro og positive følelse, som vi ønsker gennem vores lysinstallation. Følelsen som vi ønsker at frembringe hos beskueren, er de positive følelser som glæde (Goldman, 2009).

Vi har derudover også til hensigt med vores design, at brugerne skal tilegne sig en æstetisk erfaring på Tre Kroner Station, på baggrund af de æstetiske egenskaber, som vores

lysinstallation består af. Dette har vi tænkt os at gøre i overensstemmelse med Noël Carrolls teori omkring den æstetiske erfaring, specifikt det som han kalder “the content oriented approach to aesthetics”. Denne teori går ud på, at man gennem oplevelsen af de æstetiske egenskaber i et design eller kunstværk opnår en æstetisk erfaring. Man bliver for eksempel ledt gennem ens design af de mange forskellige former og farver, som udfolder sig i værket (Carroll, 1999). Det kan også gøres gennem den dynamiske lyseffekt, som vil forhåbentlig gøre beskuerne nysgerrige, og på denne måde vil man have lyst til at følge det for at se, hvor det fører hen. Her benytter vi os af den stemningsvækkende egenskab, hvor vi søger at vække en stemning af nysgerrighed og ro (Goldman, 2009). Det er især vigtigt her, at vi anvender en tone af lys, som ikke påvirker beskueren på en negativ måde. Det er derfor vigtigt, at vi får anvendt et roligt lys, som vil virke behageligt for beskueren.

Vores mål med designet kan derfor siges at være, at brugerne skal opleve de æstetiske egenskaber i lysinstallationen, mens de går gennem gangtunnelen og dermed får en positiv æstetisk oplevelse. Intentionen er at lave et design der er skøn, livlig, immersiv, opsigtsvækkende og vækker glæde med det formål at gøre den æstetiske opfattelse af Trekrøner Station mere positiv.

## Designproces

Vores første design ide var på Nørrebro Station. Vi valgte dog at gå væk fra Nørrebro Station og tog i stedet Trekrøner Station, da det er mere afgrænset. Samt vi har mere kendskab og forbindelse til Trekrøner stations gangtunnel. Det første vi gjorde i vores idegenererende fase i vores projektarbejde, var at lave et problemkort “colored cognitive map” over Trekrøner Station. I vores problemkort havde vi opstillet vores centrale problemformulering på daværende tidspunkt, som var at skabe positive æstetiske værdiegenskaber i tunnelen på Trekrøner Station. Vi havde dog i den første fase vendt problemformuleringen om, så det var de negative værdiegenskaber, som er til stede på Trekrøner Station, hvor vi senere vender den. Her opstillede vi forskellige årsager til problemerne og underliggende årsager til de årsager. Ovenover opstillede vi nogle konsekvenser af vores problem, og hvilke konsekvenser disse kunne have længere ude. Dette gjorde det lettere for os at kunne se hvilke årsager, der var årsag til vores opstillet problem, og hvilke konsekvenser de så havde. Det gav os mulighed for at kunne udvikle en fælles forståelse af problemet, som gjorde det lettere at kunne identificere og forhåbentlig designe nye løsninger til problemet (Bilag 1).

Bagefter kunne vi vende vores problemkort med denne viden i mente. Her blev det klart for os, at mange af de konsekvenser vi havde opstillet kunne løses ved at forbedre belysningen, og gøre det mere farverigt inde i gangtunnelen på Trekrøner Station (Bilag 2).

Vi valgte også at gå ned til Trekrøner gangtunnel for at lave observationer af brugerne af gangtunnelen, hvor vi observerede, at brugerne valgte at gå hurtigt igennem tunnelen og brugte så lidt tid nede i tunnelen som muligt. Der var ikke nogen af brugerne, som opholdt sig inde i tunnelen, men i stedet valgte at stå udenfor i regnen eller valgte at stå oppe på perronerne og vente. Denne observation spændte sig over en halv time fra perioden kl. 11:30 til 12:00. Mens vi lavede vores observationer lavede vi korte og formelle interviews med nogle enkelte af de observerede. Samtalerne understøttede vores påstande samt vores problemkort.

Senere fik vi lavet vores "SPRINT" forløb, hvor vi hurtigt og let kunne opstille en prototype og teste. Det kunne vi gøre gennem den idegenererende fase, hvor vi tog inspiration fra teamLab eksemplet. TeamLab var et godt eksempel på det, som vi gerne ville, da formålet med deres udstilling var at give en god oplevelse gennem indlevelse i værket, som byggede på de æstetiske egenskaber. Efter den idegenererende fase sammensatte vi de bedste af vores ideer til et endeligt design, som vi kunne teste (bilag 6).

Her tog vi vores først iteration fra "SPRINT" forløbet og lavede interviews af brugere i Trekrønens gangtunnel. Med denne viden kunne vi forholde os til vores første iteration af vores design, om hvorvidt vi var på rette vej med disse designforslag, og hvilke designforslag vi skulle fortsætte med. Vi startede første iteration af vores design med udgangspunkt i repræsentativ æstetiske egenskaber i form af lysegrønne grene og lys blå sommer himmel i vores designforslag nummer et. I designforslag nummer to valgte vi at bruge den formelle egenskab at være i harmoni. I vores designforlag nummer tre valgte vi at bruge den æstetiske stemningsvækkende egenskab at være magtfuld i form af et bjerglandskab og igen repræsentative æstetiske egenskab ved brug af den grønne eng foran bjerglandskabet. I vores sidste designforlag nummer fire valgte vi at tage udgangspunkt i repræsentative æstetiske egenskab ved at bruge den grønne gren igen men uden den repræsentative egenskab i form af den lyseblå himmel. Vi prøvede at få de grønne blade og farverige blomster mere i fokus. Med disse første interviews fandt vi ud af at billedet nummer ét og billede nummer to var de billeder, som de fleste af de interviewede synes var bedst (bilag 3).

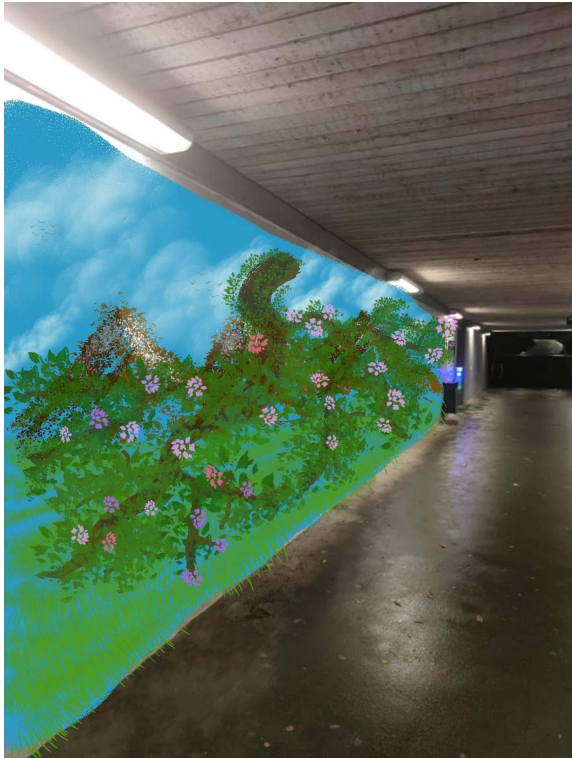


Fig. 5: Designforslag 1



Fig. 6: Designforslag 2

Vi lavede derfor en iteration af de to designforslag med den feedback, som vi havde fået gennem interviewene. Vi lavede efterfølgende to nye designforslag med vores feedback i mente. Her fik vi udarbejdet to nye designforslag med mere fokus på flere og lysere farver ved at bruge den æstetiske anden ordens sansevækkende egenskab samt nogle små ændringer i selve designet. Vi valgte derfor at gå videre med disse design og lavede et nyt interview med nye respondenter. Gennem interviews fik vi at vide fra respondenterne, at begge designforslag var flotte og begge havde muligheden for at blive vores endelige design. Vi valgte at bruge designforslag ét, eftersom tidligere respondenter ræsonnerede bedre med de repræsentative æstetiske egenskaber i designforslaget i form af naturen og de grønne flader. Dette betød at de endte med en bedre æstetisk stemningsvækkende oplevelse (bilag 4 og bilag 5).

# Præsentation af de færdige design

Vores færdige design er en lysinstallation, der skal placeres i gangtunnelen på Trekrøner Station. På figur 7: designforslag 5, som ses nedenunder, ser man lysinstallationen, som bliver projekteret på væggen af gangtunnelen. Billedet er lavet i photoshop, hvor designet er tegnet hen over det rigtige billede. Selve lysinstallationen består af et stort træ med forskellige grene, der har den repræsentationelle egenskab at henvise til naturen, som spreder sig langs væggen. På grenene ser man en lang række blomster i forskellige farver og former. Farverne af blomsterne er henholdsvis i den lyse ende af spekteret og varierer mellem lilla, pink og rød. Her gør vi brug af den æstetiske anden-ordens sansevækkende egenskab, hvor vi bruger de farver, som har den effekt, at de opfattes som at være beroligende eller behagelige at kigge på. Selve træet står på et grønt landskab med den blå himmel i baggrunden, hvor der også kan ses skyer og fugle. Dette har den repræsentationelle egenskab at henvise til naturen og naturlige landskaber. Alle disse elementer i designet har en form for dynamisk element i sig, hvilket vil sige, at dele af designet, når det bliver projekteret, er i bevægelse. Grenene har den behaviorale egenskab at bevæge sig let frem og tilbage, på samme måde som, når en let vind får bladene i bevægelse i virkeligheden. Fuglene og skyerne i baggrunden bevæger sig ligeledes rundt, hvilket gør at når designet projekteres bevæger skyerne sig langsomt over horisonten, og fuglene flyver stille frem og tilbage i den blå himmel. Der er i illustrationen en større grad af diversitet og mindre grad af helhed. Dette skyldes de mange farver og formningen af blomsterne og træet, hvor det virker usymmetrisk. Der er en vis intensitet i vores endelig produkt. Intensiteten kommer frem gennem farverne, hvor det er den grønne farve, som er intens, da den dominerer størstedelen af vores design. Alle disse elementer er med til at lægge op til den indholdsorienteret redegørelse af æstetisk erfaring af Noël Carroll (Carroll, 1999).

Lysinstallationen skal projekteres på væggen af en "Epson L1755 15K laser projektor", som er samme variant, som bliver brugt hos teamLab (Coates, 2021). Selve projektoren skal placeres i midten af loftet, så den let kan projekte billedet på væggen. Projekterne er kraftige nok til, at den sagtens kan projekte hele væggen på alle tider af døgnet, samt at den er god nok til, at man let kan se alle detaljerne, som udfolder sig på væggen.

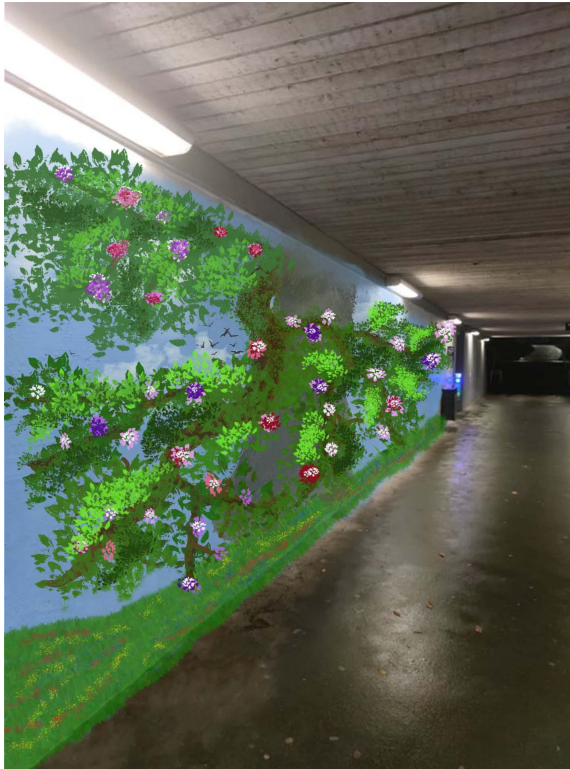


Fig. 7: Designforslag 5 (endeligt design)



Fig. 8: Designforslag 6 (alternativt designforslag)

Et alternativ til vores endelige design er ovenstående illustrationen, som ses ved Fig 8: Designforslag 6. Her ses en lang række figurer, som forestiller blade, som er i bevægelse mellem sig selv, hvor vi ville bruge den behaviorale egenskab at bevæge sig let frem og tilbage. Bag figurerne ses en lang række farver, som udstrækker sig gennem værket i sektioner. Her benytter vi os af den anden-ordens sansevækkende egenskab, hvor vi benytter farverne som for eksempel den nuance af gul, som kan virke varm, og man kan forbinde den med sol og sommer.

Her er værket i større grad i en enhed modsat Fig. 7: Designforslag 5. Dette ses gennem de ensformige figurer, som strækker sig gennem hele værket. Intensiteten i værket gør sig i lavere grad synlig, da én farve ikke dominere værket. Mangfoldigheden er især også i fokus, hvor de mange elementer sammen skaber en helhed. Disse elementer lægger op til den indholdsorienteret redegørelse af æstetisk erfaring af Noël Carroll (Carroll, 1999). Dette alternativ til et designforslag har vi valgt at fravælge, da vi gennem vores feedback i projektforslaget fik bedst overordnet feedback fra vores respondenter angående Fig. 7: Designforslag 5. Af denne grund har vi valgt dette designforslag som vores endelige design.



# Analyse og vurdering

Vores endelige designforslag, som er blevet præsenteret ovenover, besidder æstetiske egenskaber, som er baseret på A.H. Goldmans teori. Oplevelsen af disse egenskaber giver beskueren mulighed for at få en æstetisk oplevelse, i overensstemmelse med Noël Carroll teori, som bygger på tilegnelse af en æstetisk erfaring gennem den indholdsorienteret redegørelse af æstetisk erfaring. Det kan ses i det endelige design ved inkorporationen af flere af Goldmans oplyste æstetiske egenskaber. Specifikt kan det ses i designforslaget, da det forestiller naturligt forekommende elementer, som for eksempel. træer, blomster, fugle og anden bevoksning, der har det æstetiske repræsentative egenskab at henvise til naturlige landskaber (Goldman, 2009). Denne del af designet tildeler samtidigt flere æstetiske egenskaber til stationen, hvor det følgende gør sig gældende.

Den anden-ordens sansevækkende egenskab fremkommer i designet ved brugen af forskellige nuancer, som har for eksempel den anden-ordens sansevækkende egenskab at være varm eller positiv (Goldman, 2009). Her gør vi brug af en beroligende nuance af farven grøn, som vækker en følelse af ro, da man forbinder den med naturen (Goldman, 2009). Den grønne farve har størst intensitet i vores design, da den forekommer i størstedelen af vores design (Carroll, 1999). Farven blå forekommer også henholdsvis meget, hvor den blå nuance i designforslaget har den anden-ordens sansevækkende egenskab at være behagelig og afslappende (Goldman, 2009). Denne nuance af farven blå har ikke samme intensitet, da den ses i baggrunden af illustrationen og mildnes af det store brug af farven grøn. Disse egenskaber i værket forekommer på et gradvist højt og lavt niveau i værket, hvilket er med til at give beskuerne den æstetiske oplevelse (Carroll, 1999).

I designet forekommer der ikke skrigende farver, der ville have en negativ eller skræmmende effekt, som for eksempel. en giftig gul eller en steril hospitals blå farve.

Ved brugen af de store flader af den grønne eng omkring træet bruger vi den æstetiske stemningsvækkende egenskab i form af at være imponerende og magtfuld, hvor man ser træet stående omringet af en stor lys grøn eng. Her ses træet som at være større end en selv, og man får derfor følelsen af være mindre (Goldman 2009).

Den grønne eng og brugen af de lysegrønne farver sammen med den lyseblå himmel har den samlede æstetiske emotionelle egenskab at skabe en opløftende effekt for beskueren, og sammen med de farverige blomster på bladene skaber dette en glædelig og varm følelse for beskueren (Goldman, 2009).

Værket har en form for enhed, som kommer til udtryk gennem de formelle egenskaber, der forekommer gennem det overordnede tema af natur. Det giver designet en følelse af harmoni og balance, som gør at den ikke bliver kaotisk at kigge på, da dens elementer er i

balance. Der er dog stadig en vis diversitet i værket, hvilket skyldes de mange forskellige former, som udfolder sig i værket (Carroll, 1999).

Der er gjort brug af æstetiske rene værdiegenskaber i designet, som ses gennem de mange farver og lyset. Relationen mellem naturen og beskueren giver dem følelsen af skønhed, idet man relaterer det til det grønne landskab, som giver et smukt landskab, hvilket gør den skøn at se på. Denne opfattelse er selvfølgelig relativ til beskueren, som oplever værket (Goldman, 2009).

Vores brug af æstetiske repræsentationelle egenskaber, i form af natur og flyvende fugle samt den blå lysende himmel, har været vellykket og skaber en god ramme for vores endelige design forslag. Det har været løbende noget som vores respondenter har kommenteret positivt på, og det er noget som vi over vores iterationer har haft fokus på.

Der er en fin balance i værket gennem de formelle egenskaber. Dette gør, at der kommer en rød tråd gennem designet og bringer værket til en helhed. Man bliver ikke i tvivl om balancen i værket, da værket kan ses objektivt, og gør det mere håndgribeligt (Goldman, 2009).

Vores valg af farver, som går igennem designet har også været vellykket ved vores brug af den anden-orden sansevækkende egenskab, hvor de lysegrønne farver og den lyseblå himmel har været noget som vores respondenter har ræsonneret med. Ved anvendelsen af de lysere nuancer af farverne kunne vi i højere grad påvirke beskuernes sanser på en positiv måde. Dette fik vi bekræftet gennem vores interviews af vores respondenter.

Farverne har dog også en form for subjektivitet i sig, som kan have svækket nogle af de æstetiske egenskaber i vores værk, som dermed ikke kom til udtryk kraftigt nok i vores endelige designforslag. Især de æstetiske "rene" værdier er ikke kommet tydeligt nok til udtryk. Dette kan have konsekvenser af den overordnede oplevelse af vores designforslag til gangtunnelen, da meget af det lægger op til beskuerens fortolkning og opfattelse af værket (Goldman, 2009). Dette blev tydeligt vist i vores interview af studerende efter vores første iteration af vores design. Begge parter synes, at designforslaget var pæne at kigge på, men der var en splid mellem respondenterne med hvilket designforslag fungerede bedst for den enkelte (bilag 4 og bilag 5). Også tidligere i designprocessen kunne vi se denne uenighed med, hvilke farver som respondenterne mente skulle benyttes (bilag 3).

Et væsentligt element er også hvordan designet ser ud, men en anden afgørende faktor er hvilken virkning som værket har i den fysiske verden. I det vi har kun haft illustrationer af vores endelige design til fremvisning og ikke en fysisk præsentation, hvor formidlingen ville have været nemmere at fremvise. I det at den "behaviourale" æstetiske egenskab ikke kunne blive præsenteret og var noget som respondenterne selv skulle tænke sig til i form af grene, der vejer i vinden og skyerne blidt bevægede sig over himlen. Dette har også

svækket den stemningsmæssige egenskab, da træet i midten af værket ikke har samme effekt som vi havde tiltænkt, da det ikke bliver oplevet som at være magtfuld og imponerende. Det skyldes, at man ikke ser træet som at være større end sig selv, når det kun bliver fremvist på papir og ikke på gangtunnelens vægge (Goldman, 2009).

I vores designforslag har vi fravalgt den æstetiske historiske egenskab, fordi vi under vores interviews valgte at fokusere på den æstetiske repræsentative egenskab i form af natur og den blå himmel og ikke den historiske egenskab, da vores fokus med den æstetiske forskønnelse har til formål at afstresse brugere af gangtunnelen og ikke en formidling af historiske artefakter.

Når det endelige design skal vurderes til enten at være eller ikke at være "godt design", så er det væsentligt at tilkendegive, hvilket synspunkt man vurderer det ud fra.

Det ville umiddelbart være let at udpege specifikke respondenter i de interviews som vi har foretaget, der er villige til at sige, at de godt kunne lide designet. Der er dog en vigtig forskel på at mene noget ser godt ud og om noget er "godt design". Personlige holdninger kan nemlig være særegen og behøver nødvendigvis ikke at pege på nogle bestemte præferencer, som er fælles for alle. Når det kan siges, at noget er "godt design", peger man netop på nogle fællestræk for designet, som fungerer tilfredsstillende (Parsons, 2013).

Skal designet vurderes ud fra en designfilosofisk tilgang, er det ifølge Parsons (2013) vigtigt, at lysinstallationen ikke distancerer sig fra den overordnede funktion af gangtunnelen, som er at transportere brugerne op til perronerne. Der skal være en balance i værket, så de æstetiske egenskaber ikke forstyrrer eller subtrahere for funktionen af gangtunnelen. Dette vurderer vi, at vi har inkorporeret godt i vores design, idet vi har skabt en fin balance mellem vores værk og funktionen som gangtunnelen har. Hvis man bliver i tvivl om det er en gangtunnel eller et kunstmuseum, har man svært ved at sige, at gangtunnelen ser smuk ud, da man ikke ved hvilken relation som designet har til tunnelens funktion (Parsons, 2013).

Ved brug af natur relief i vores lysinstallation giver det muligheden for at give et visuelt forbedret sanseindtryk, som giver et spændende opholdsrum for brugerne af gangtunnelen. På baggrund af dette vurderer vi, at kvaliteten af gangtunnelen er blevet styrket, da vores design tilføjer den herlighedsværdier i form af positive sanseindtryk og æstetiske kvaliteter og værdier (Gehl et al., 2006). Der er dog stadig mangel på siddepladser inde i gangtunnelen for at kunne give brugerne en komplet positiv oplevelse, der ville styrke kvaliteten af den yderligere (Gehl et al., 2006). Siden det er en gangtunnel, der skal fortsat fungere som et bindeled mellem to punkter, kan det argumenteres hvorvidt det er nødvendigt at have adgang til deciderede siddepladser.

I det gangtunnelen er overskuelig, følger den et af Jan Gehls kvalitetskriterier, hvor overblik og menneskenære værdier er tilset (Gehl et al., 2006). Der er dog en problematik i forhold til beliggenheden af gangtunnelen og byggeriet ved dens indgang, der har den utilsigtede effekt, at der skabes en tragt, som tvinger vinden ned i gangtunnelen. Dette betyder, at der overvejende er gennemtræk, når man bevæger sig gennem tunnelen, hvilket giver et dårlig sanseindtryk for brugerne af gangtunnelen, især i blæsende vejr (Gehl et al., 2006). Siden det er en tunnel, er man naturligt skærmet for regn og slud, men på grund af effekten fra vinden giver det i sidste ende en dårlig oplevelse for brugerne. En let brise udenfor kan derfor forårsage, at man føler sig udsat når man befinder sig i den, hvilket subtrahere for dens overordnede kvalitet. Derfor kan det ikke vurderes, efter implementeringen af vores design, at gangtunnelen kan siges at være godt design.

# Diskussion

## Bør vi implementere æstetisk design i samfundet?

Udgangspunktet for en æstetisk forbedring af Trekroner Station, som er omdrejningspunktet i denne rapport, er en ide om, at æstetik også burde være centralt for de beslutninger, der bliver taget i designet af samfundet. Især når det kommer til designet af byrummet, der hvor samfundsborgere i alle afskygninger mødes, er designkvaliteten vigtig at lægge vægt på. Hvis vi skal bestræbe os på at designe et samfund, hvor det gode liv står i centrum, er herlighedsværdier en vigtig bestanddel af de kriterier vi bruger for at opveje kvaliteten af det (Gehl et al., 2006). Steder hvor vi færdes, som for eksempel gangtunneler og overgange, burde således heller ikke at være blottet for æstetisk værdi, men derimod få det tillagt, så denne del af byrummet ligeledes kan bidrage til kreativ udfoldelse (Gehl et al., 2006).

Der er dog nogle, der mener, at disse gangtunneler og overgange blot skal fungere som en form for transportpassage for gående og nødvendigvis ikke behøver at gøre mere end dette. En respondent vi mødte under vores observationer mente, at det er nok, at gangtunnelerne er funktionelle, og der nødvendigvis ikke er et behov for at de har nogle æstetisk positive værdier ud over den funktion, som de blev produceret for (personlig observation, 8/12-21, kl. 12:14). På den måde kan det argumenteres, at gangtunneler og andre passager fungerer fint fra et funktionalistisk synspunkt og behøver nødvendigvis ikke have en æstetisk god oplevelse indbygget. Så længe, at muligheden for at bruge tunnellerne uden besvær og holde dem nemt ved lige, så behøver man ikke at kræve mere fra dem. Det er besværligt at lave alle Danmarks gangtunneler om siden det risikeres, at prisen for vedligeholdelsen af disse gangtunneler kommer til at stige i et unødvendigt forsøg på at have noget smukt og æstetisk at kigge på. Funktionen af disse passager er, at de er arealer, som er beregnet til nemt og hurtigt at kunne komme fra A til B og ikke noget, der er beregnet til at se godt ud eller være æstetisk værdiskabende. Problemet er også, at vi har mange gangtunneler i Danmark fra 20'erne, som er lavet på denne måde med cement og beton ifølge en af artikel fra dansk arkitektur center (Boligen som maskine, sd). Det betyder, at det bliver en meget stor ekstraregning for skatteydere i det, at de skal vedligeholdes. Det vil også betyde, at der vil være en risiko for at gøre farbarheden dårligere, så brugen som gangtunnelerne var tiltænkt, bliver dårligere. Dette kunne i sidste ende betyde, at der vil ske en forværring af den oprindelige ide med passagerne.

## Funktion, skønhed og herlighedsværdier i byrummet

Dette synspunkt er tænkt af mange, hvor man skal tænke på det funktionelle, og hvor æstetisk værdi ikke tilskyndes i byrumsdesign. Men allerede for over 2000 år siden, levede den romerske arkitekt og forfatter Vitruvius, som var uenig med den strenge funktionalistiske tilgang til design i samfundet. Han mente, at man som udgangspunkt skulle fokusere på en enighed mellem 3 hovedelementer i et design. Det skulle være en kombination mellem holdbarhed, funktion og skønhed (Lund. L, 2019). Det var derfor ikke nok, at bygningen udelukkende havde en funktion og kunne holde. Det var for Vitruvius også relevant at tænke på skønheden bag designet, altså at var smukt at kigge på. Dette koncept havde man fulgt i lang tid, men indenfor de sidste årtier, begyndte man udelukkende at fokusere på det funktionelle og holdbarheden i samfundets design (Reiner-Roth. S, 2021). Dette kan især skyldes to muligheder, som er de mest udbredte teorier bag dette skift i designfilosofi. Første teori bygger på den store befolkningsstigning af mennesker på jorden, som er sket over de seneste århundreder, hvilket har betydet, at man har været nødsaget til at designe og bygge strukturer, som let og hurtigt kan bygges, samtidigt med at de fuldfører sine primære funktioner. Den anden teori spekulerer på om det skyldes en tendens i samfundets befolkning, som gjorde dem mindre interesseret i det smukke som følge af de mange delelementer i arkitekturen såsom elevatorer og aircondition, som er teknologier, der har gjort dagligdagen lettere for mange (Reiner-Roth. S, 2021). Det er det funktionelle, som er fokuset.

Det smukke og kunsten bliver ikke prioriteret længere, og branchen med kunst har svært ved at fungere. Det mener Christina Wilson, som er programdirektør for Art-week. Hun siger: *“Kunst er ikke det, der bliver prioriteret fra politisk side. Det kan være svært at forstå, hvad det helt præcis er, kunstnerne laver”* (Sauntved, 2018). Hun nævner dog, at der er kommet mere fokus på det i de seneste år, hvor man er begyndt at tænke mere over kunsten og det æstetiske i samfundet, men der er stadig rigtig lang vej igen. Hun mener stadig, at det er for svært for kunstnerne at kunne vise deres værker til befolkningen (Sauntved, 2018). Det er vigtigt for Christina Wilson, at vi får åbnet folks øjne og viser dem, at det er kunstnerne, som fortolker den verden, som vi lever i og omdanner den til noget positivt gennem det æstetiske materiale i deres værker, som giver folk glæde (Sauntved, 2018).

I samtidens samfund er det ifølge Jan Gehl et al. (2006) vigtigt at overholde nogle få retningslinjer i designet og ornamenteringen af byrummet. Man skal give brugeren valgmuligheder i form af siddepladser og placering, så brugerne har overblik og sidder komfortabelt. Når man designer siddepladser, er det vigtigt, at materialet der bliver brugt, ikke

føles ubehagelig eller er til gene. Det er også vigtigt, at siddepladserne kan bruges på en fleksibel facon, så fremmede har mulighed for social distance, mens der samtidigt skal være plads til, at venner kan sidde komfortabelt sammen og have mulighed for samtale. Jan Gehl mener også, at det er vigtigt, at de siddende eller stående skal kunne have noget interessant at se på, mens de slapper af. Det kan enten være udsigten ud på en plads eller en form for kunst og ikke blot en flad grå væg. Flade vægge samt pladser uden liv fremmer ikke den gode oplevelse for den, der opholder sig i rummet (Gehl et al., 2006). Så derfor er det vigtigt at fokusere på herlighedsværdierne i samfundet og designe det, så der er noget at se på som kan fremme en god æstetisk oplevelse for borgerne. Hvis æstetiske værdier ikke bliver tilgodeset, er det det modsatte, som bliver fremhævet. Det gode sanseindtryk er en vital del af et godt opholdsrum, som giver lysten til at blive og bruge faciliteterne og ikke blot gå videre og finde et andet sted at opholde sig (Gehl et al., 2006). Ved at fokusere på herlighedsværdierne i byrummet, sikres det også, at der er plads til kreativ såvel som fysisk udfoldelse, der i sidste ende vil gøre, at samfundets design vil bidrage til det gode liv.

## Prisen på æstetik i samfundet

Skal vi fokusere på det æstetiske og kunsten ved arkitektur? Det mener Nicolai Steinø, at man ikke kun skal. Han mener, at vi skal forstå, at arkitektur er mere end blot kunst, og vi skal forstå, at der ligger mere bagved arkitektur (Steinø, 2020). Arkitektur består af mange forskellige bestanddele ifølge Nicolai Steinø, og disse elementer bliver nødt til at interagere sammen før, at man kan tale om et kvalitetsdesign (Steinø, 2020). Vi burde i større grad diskutere gode og dårlige byrum og ikke sammenligne det med andre bygninger i diskussionen om, at det er et godt kontra dårligt eller grimt kontra pænt design (Steinø, 2020). Han mener, at Tyskland er et af de førende lande i at skabe gode byrum og arkitektur. Dette mener han skyldes, at de er gode til at tydeliggøre hvad et godt design er, hvor vi Danmark har store problemer med dette (Steinø, 2020). Dette skyldes delvist, at vi i Danmark ser arkitektur som kunst, hvilket lægger op til fortolkning af designet. Det er ifølge Nicolai Steinø farligt, da god arkitektur har en intention, hvor dens bestanddele udgør hele helheden og intet kan trækkes fra eller lægges til. Af denne grund skal vi ikke diskutere dens bestanddele som for eksempel dens funktion eller udtryk, men de skal ses sammen for at danne helheden (Steinø, 2020).

Ved en æstetisk renovering, hvor man bruger lysteknologi eller maling af væggene, risikerer man også, at der kommer mere hærværk af gangtunnelerne og tyveri af installationerne. Hvis man ser på prisen for at lave en æstetisk renovation af en gangtunnel, så er det en dyr metode, hvor man risikere at renovationen bliver ødelagt efter en graffiti tegning (Mogensen

& Zahle 2016). Ved "lille Triangel" under Østerbrogade har arkitekt Kristine Mogensen og Billedkunstner Maria Zahle kommet med en budgettering for en æstetisk udsmykning hvor selve gangtunnelen stadig er i ordentlig stand ender prisen på 99.963 danske kroner med alt inkluderet (Mogensen & Zahle 2016). Hvis man ser på en komplet restoration af en gangtunnel, så er prisen endnu dyre for staten. Hvis man tager udgangspunkt i en fuldstændig restoration af gangtunnel, som befinder sig under overfladen som for eksempel ved gangtunnelen under Roskildevej ved benløse, hvor man var nødsaget til at lave et nyt tag for at kunne tage gangtunnelen i brug igen, så bliver prisen over 2.millioner kroner (Walther et al., 2018), hvor den æstetisk værdi fremmede pris ikke er regnet med. Hvor gangtunnelen ved "lille triangel" er lille i forhold til gangtunnelen ved Roskildevej på 540m<sup>3</sup>, som er noget større og betyder en væsentlig større økonomisk regning for staten. Noget som også bliver belyst er, hvor meget både en reovering samt en æstetisk forbedring vil gøre for brugen af de nuværende gangtunneler. Det bliver allerede påtalt, at gangtunnelen ved Roskildevej er meget lidt befærdet (Walther et al., 2018), og spørgsmålet er om det vil ændre den nuværende trafik med denne reovering og forbedring eller vil den forblive ubefærdet, som den nuværende er.

Denne problemstilling er der mange steder i landet, hvor kommuner skal tage stilling til om at bruge penge på projekter, som muligvis ikke giver en positiv afslutning på en dyr renovation. Der er dog legater fra Carlsbergfondet, Statens Kunstfond og Realdania, hvor Statens Kunstfond har øremærket et beløb til kunst ved statslige projekter. Her betyder det, at en procentvis af omkostningerne ved et byggeprojekt går til implementering af kunst (Andersen & Hoxer, 2019). Disse fonde kan dog have nogle meget præcise forespørgsler til hvordan det endelig æstetiske forskønnelse kommer til at se ud, og derfor er denne løsning heller ikke altid et optimalt valg for den givne kommune at søge. Derfor betyder det, at en æstetisk forskønnelse kan ende med, at det endelig produkt ikke rammer rigtig og giver en større hovedpine for kommunen. Som for eksempel Helsingør i 2012, hvor skulpturen "Han" af Elmgreen og Dragset ikke blev taget godt imod af beboerne i Helsingør. Denne skulptur kunne beboerne ikke se, hvordan den kunne være et vartegn for Helsingør og byens lange tradition for skibsbyggeri. Ved denne skulptur blev svaret fra Statens kunstfond, at skulpturen gjorde hvad den blev bygget for, som var at kunst skal kunne skabe debat og diskussion (Andersen & Hoxer, 2019).

Det som udkastet dog ikke ser på, er den positive effekt af en æstetisk forbedring af byrummet kan have på folkesundheden generelt. Fra 2000 til 2005 var Danmark førende inden for forbruget af antidepressive lykkepiller på verdensplan (Tofte, 2007). Denne folkesygdom kunne en æstetisk ændring af byrummet have en forbedring på. Forbruget af antidepressive har stagneret fra 2011 til 2020 (Sundhedsdatastyrelsen, 2021), men



muligheden for at bruge æstetik som en værdi til forbedring af byrummet, er et glemt paradigme i diskussionen omkring velvære. Dette betyder også, at der ikke har været lavet lige så dybdegående analyser af dette paradigme. Hvis man ser på den gennemsnitlige pris for en Dansker, har Jakob Kjellberg beregnet sig til at en Dansker er ca. 32 millioner kroner værd (Sørensen, 2020). Denne pris er blevet brugt som reference under nedlukningen af Danmark for at bremse smitten af COVID-19. Med denne pris er det interessant i forhold til velfærden og hvordan eventuelt et æstetisk værdi fremmende byrum kunne afhjælpe psykologiske lidelser. Hvis man følger Gehls 12 kvalitetskriterier, så er det meget vigtig i forhold til en god velfærd i samfundet (Gehl et al., 2006).

Jakob Kjellberg præciserer dog, at denne pris på et menneskeliv ikke er et tal, som man kan følge ned til mindste detalje, da man kan ikke definere prisen på et menneskeliv. På samme måde kan man ikke sætte en pris på æstetikken i byrummet. Man bliver nødt til at prøve at maksimere velfærden, hvor man prøver at lave tiltag, som kommer flest mulige til gode (Sørensen, 2020). Her kan man argumentere, at et godt byrum kan være med til at forbedre og give en værdiskabende æstetisk ændring af det danske samfund (Sørensen, 2020).

Med disse argumenter kan vi konkludere, at man som grundlag ikke kun skal tænke på de æstetiske elementer, men man skal heller ikke undlade dem. Man bliver nødt til at tænke på det hele i en helhed med alle dens delelementer såsom holdbarheden i form af materialerne, dens funktion og hvorvidt den udfylder de æstetiske elementer. Alle disse ting skal være i balance før, at man kan kalde det et godt design. Der har for længe været en tendens til, at vi har tænkt på det funktionelle, og at teknologien er bestemt af det funktionelle. Man har kun tænkt på belejligheden af noget, som kan bruges i øjeblikket, men uden der er taget højde for hvad der er meningsfuldt på længere sigt.

Man har ikke tænkt på det æstetiske, hvilket kan have store konsekvenser, da man gennem æstetikken kan spare mange penge ved maksimering af velfærden i Danmark. Her kan man bruge statslige ressourcer til de æstetiske aspekter i et design, hvilket kan spare penge på den anden front ved behandlinger af for eksempel mentale sygdomme såsom depression.

# Konklusion

Vi har i dette projekt skabt et designforslag, der omfatter en lysinstallation, hvis formål er at give brugerne af gangtunnelen på Trekroner Station en æstetisk oplevelse.

I dette øjemed har vi gjort brug af Alan H. Goldmans teori om æstetiske værdiegenskaber og Noël Carrolls teori om den æstetiske erfaring. Vi har tilføjet vores endelige design en række af æstetiske egenskaber, som blandt andet omfatter æstetiske repræsentable egenskaber, anden-ordens sansevækkende egenskaber, behaviorale egenskaber og formelle æstetiske egenskaber. Disse egenskaber kan opleves gennem designets udtryk, hvilket giver anledning til en æstetisk erfaring.

Gennem udførelse af interviews, har vi adspurgt brugere af Trekroner om deres opfattelse af gangtunnelen, der forbinder perronerne. Vi konkluderer på baggrund af disse interviews, at brugerne synes at have en negativ perception af den, idet flere respondenter beskrev den som at være grå og kedelig. Respondenterne i vores interviews gav både positiv og konstruktiv feedback på vores designforslag, hvilket banede vejen for udarbejdelse af adskillige iterationer af det. Denne proces kulminerede i et endeligt designforslag, der senere blev præsenteret for et nyt hold respondenter. Det endelige designforslag blev beskrevet af respondenterne, som at have potentialet til at kunne ændre positivt på perceptionen af Trekroner Station. Siden vores design ikke har gennemgået en grundig feltundersøgelse, kan vi ikke konkludere med sikkerhed, om vores designforslag i realiteten er effektivt eller decideret vellykket.

Æstetikken skal i en helhed spille en afgørende rolle på stationer og i bybilledet som en helhed. Det skyldes, at de æstetiske aspekter i et design kan være med til at give en herlighedsværdi i samfundet, og er med til at maksimere den overordnede velfærd i Danmark og kan lægge grund til en minimering af behandlinger for mentale sygdomme såsom depression. Det er dog afgørende, at man stadig formår at lave et samspil mellem æstetikken, det funktionelle og den overordnede holdbarhed af ens design. Det hele er en helhed, som skal spille sammen, før man kommer frem til det bedste design af kvalitet.

Vi har gennem vores lysinstallation skabt positive æstetiske værdiegenskaber i gangtunnelen på Trekroner Station, som giver anledning til en æstetisk oplevelse. Vi har vurderet, at det er godt design ud fra teorien af Jan Gehl og Glenn Parsons, da det opfylder mange af deres kriterier for et godt design. Det har vi gjort ved at tilføre herlighedsværdier til vores design gennem positive sanseindtryk og æstetiske kvaliteter og værdier, og har lavet en balance i værket, som ikke forstyrrer brugerne i at se funktionen af gangtunnelen.

Vi kan dermed konkludere, at det er muligt at skabe en positiv æstetisk værdiegenskab i gangtunnelen på Tre Kroner Station, som giver anledning til en æstetisk oplevelse uden at afskære fra gangtunnelens overordnede funktion. Vi kan også konkludere, at vi generelt set skal have implementeret de æstetiske aspekter i et design, som vil være til gavn for samfundet gennem en maksimering af velfærden.

# Litteraturliste

Andersen, C. B., & Hoxer, M. F. (2019). *Kunst i byudvikling*. Realdania By & Byg. Besøgt 17 december, 2021 kl. 14:05 på URL:

<https://realdania.dk/publikationer/realdania-by-og-byg/kunst-i-byudvikling>

*Boligen som en maskine*. (Ingen Dato). Dansk Arkitektur Center - DAC. Besøgt 17.

december, 2021 Kl. 14:40, på URL: <https://dac.dk/viden/artikler/boligen-en-maskine/>

Brinkmann, S., & Kvale, S. (2009). *InterView: Introduktion til et håndværk* (2. udgave). Hans Reitzels Forlag.

Calder, A., Calder Foundation, & Artists Rights Society (ARS). (1959). *Big Red* [Skulptur]. Whitney Museum of American Art, New York, New York, USA. Besøgt 3. december, 2021 kl. 14:00 på URL: <https://whitney.org/collection/works/2826>

Carroll, N. (1999). *Philosophy of Art : A Contemporary Introduction* (1. udgave) [E-book]. Taylor & Francis Group.

Coates, C. (2021, februar, 26.). *Epson laser projectors and lenses support teamLab Borderless Shanghai*. Blooloop. Besøgt 9. december, 2021, Kl. 12:10, på URL:

<https://blooloop.com/museum/news/epson-teamlab-borderless-shanghai/>

Davies, S. (2015). Aesthetic and Artistic Properties [E-book]. In *The Philosophy of Art* (2. Udgave, s. 60–65). John Wiley & Sons, Incorporated.

Gehl, J., Gemzøe, Kirknæs, & Søndergaard. (2006). Byen i øjenhøjde: 12 kvalitetskriterier. In *Det nye byliv* (s. 240–241). Arkitektens Forlag. Besøgt 10. december, 2021 kl. 16:00 på URL:

<https://static.squarespace.com/static/51a9e743e4b0e30381773930/51a9e8b2e4b0661492e23c80/51a9e8b2e4b0661492e23d7b/1360744725693/12%20kvalitetskriterier%20Gehl%20Architects.pdf>

Goldman, A. H. (2009). Aesthetic properties [E-book]. In S. Davies, K. M. Higgins, R. Hopkins, R. Stecker, & D. E. Cooper (Eds.), *A Companion to Aesthetics* (2. udgave, Vol. 68, s. 124–128). John Wiley & Sons, Incorporated.

Google Arts & Culture. (2021). *Beethoven Frieze*. Besøgt 8. december, 2021 Kl. 19:00, på URL: <https://artsandculture.google.com/story/beethoven-frieze/agJyCiwKNleUIw>

- Harayuki, K., Kazuki, K., Yoshinobu, U., & teamLab. (2015). *Floating Flower Garden: Flowers and I are of the Same Root, the Garden and I are One*. TeamLab Planets TOKYO. Besøgt 17. december, 2021 kl. 14:00, på URL: [https://planets.teamlab.art/tokyo/ew/ffgarden\\_planets/?fbclid=IwAR3PxbW-dwyaWnSleW28i-Is0HNuhFySxHMOu5zqeAfEFIRmygg-PUThkRk](https://planets.teamlab.art/tokyo/ew/ffgarden_planets/?fbclid=IwAR3PxbW-dwyaWnSleW28i-Is0HNuhFySxHMOu5zqeAfEFIRmygg-PUThkRk)
- Inoko, T., & Uno, T. (2019, november 21.). *Why does teamLab continue to seek a "world without boundaries"?* TeamLab Artist's Thoughts. Besøgt 17. december, 2021 kl. 14:05, på URL: <https://planets.teamlab.art/tokyo/thought/>
- Klimt, G. (1902). *Beethoven Frieze* [Maleri]. Gustav Klimt. Besøgt 17. december, 2021 kl. 12:30, på URL: [https://www.secession.at/wp-content/uploads/2020/08/JA\\_200210\\_0497\\_01-1024x375.jpg](https://www.secession.at/wp-content/uploads/2020/08/JA_200210_0497_01-1024x375.jpg)
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days* (1. udgave). Simon & Schuster.
- Kristiansen, S., & Krogstrup, H. K. (1999). *Deltagende observation*. Hans Reitzels Forlag.
- Lund, L. D., & Knudsen, J. B. (2019, november, 4.). *Æstetikere eller ansvarlige verdensborgere? Arkitekter er begge dele*. Berlingske.dk. Besøgt 10. december, 2021 kl. 14.28, på URL: <https://www.berlingske.dk/kommentarer/aestetikere-eller-ansvarlige-verdensborgere-arkitekter-er-begge-dele?token=10225fbfbd804321aa504be53b27c633.1639140759648&tracked&user=10225fbfbd804321aa504be53b27c633&referer=https%3A%2F%2Fwww.berlingske.dk%2Fkommentarer%2Faestetikere-eller-ansvarlige-verdensborgere-arkitekter-er-begge-dele>
- Marcussen, H., & Gelfer-Jørgensen, M. (2020, marts, 23.). *Funktionalisme (stilart)*. Den Store Danske. Besøgt 11. december, 2021 kl. 12:48, på URL: [https://denstoredanske.lex.dk/funktionalisme\\_-\\_stilart](https://denstoredanske.lex.dk/funktionalisme_-_stilart)
- Matthes, J. (2021, marts, 12.). *How Laser Projectors Work*. The Home Theater DIY. Besøgt december 9, 2021 kl. 22:30, på URL: <https://thehometheaterdiy.com/how-laser-projectors-work/>
- Mogensen, K., & Zahle, M. (2016, december). *Udsmykning af gangtunnel ved Lille Triangel*. Københavns Kommune. Besøgt 11/12-21 kl. 13:30, på URL:

<https://www.kk.dk/sites/default/files/agenda/980113bd-fb7d-4cea-857e-7a033c8c9698/75fd0e60-fdaa-4ad4-80a8-9cd38cb16a7b-bilag-2.pdf>

Panduro, T. (2018, marts, 15.). *700 marxister på en pløjemark*. RUC Paper. Besøgt 3. december, 2021 kl. 12:50, på URL:

<https://rucpaper.dk/2018/03/15/700-marxister-pa-en-plojemark/>

Parsons, G. (2013). Design [E-book]. In B. Gaut & D. Lopes (Eds.), *The Routledge Companion to Aesthetics* (3. udgave, s. 616–626). Taylor & Francis Group.

Parsons, G. (2016). *The philosophy of design* [E-book]. Polity Press.

Præstholt, S., Busck, A. G., Kristensen, S. B. P., & Institut for Geografi og Geologi, Københavns Universitet. (2011, marts). *Landskab og byudvikling - analyse af kommuneplanlægning og samspil mellem planaktører i Roskilde Kommune*. Center for Strategisk Byforskning. Besøgt 10. december 2021 Kl. 13:13, på URL:

[https://byforskning.ku.dk/filer/wp\\_21.pdf](https://byforskning.ku.dk/filer/wp_21.pdf)

Reiner-Roth, S. (2021, november, 8.). *3 Golden Rules of Vitruvius Architecture: Here's All You Need to Know*. KUKUN. Besøgt 12. december, 2021 kl. 20:45, på URL:

<https://blog.mykukun.com/vitruvius-architecture-golden-rules-vitruvian-triad/>

Sauntved, L. K. (2018, maj, 18.). *Kunst er ikke det, der bliver prioriteret fra politisk side*. Berlingske.dk. Besøgt 12 december, 2021 kl. 20:50, på URL:

<https://www.berlingske.dk/kultur/kunst-er-ikke-det-der-bliver-prioriteret-fra-politisk-side?fbclid=IwAR35S9XxsJ60Gzzh9NTbMFWzPp3m66y0v8yojiCkiw6TjhcAxeEFUwgxwclJ>

Schön, D. A. (1988). Designing: Rules, Types and Worlds. In *Design Studies* (3. udgave., Vol. 9, s. 181–184). Elsevier. [https://doi.org/10.1016/0142-694X\(88\)90047-6](https://doi.org/10.1016/0142-694X(88)90047-6)

Smiths, A. (2020, september, 18.). *Light Measurements Explained*. LEDwatcher. Besøgt 9. december, 2021 kl. 13:00, på URL:

<https://www.ledwatcher.com/light-measurements-explained/>

Sørensen, A. M. (2020, april, 4.). *Kan man sætte en økonomisk pris på et menneskeliv?* Videnskab.dk. Besøgt 15. december, 2021 Kl. 11:40, på URL:

<https://videnskab.dk/kultur-samfund/kan-man-saette-en-oekonomisk-pris-paa-et-menneskeli?v?fbclid=IwAR21NNM7wmrQyiLbSTAYyGAF7EiAqKTeHA7yMxsvFnWIVfmBr-wilRPluGw>

Steinø, N. (2020, oktober, 21.). *Debat: Hvis vi blot definerer arkitektur som kunst, misforstår vi, hvad gode byrum er*. Byrummonitor. Besøgt 17. december, 2021 kl. 14:00, på URL: <https://byrummonitor.dk/Debat/art7967025/Hvis-vi-blot-definerer-arkitektur-som-kunst-misforst%C3%A5r-vi-hvad-gode-byrum-er>

Sundhedsdatastyrelsen. (2021, marts, 26.). *Danskernes brug af antidepressiv medicin har været stabilt under COVID-19*. Sundhedsdatastyrelsen.dk. Besøgt 13. december, 2021 kl. 12:50, på URL: [https://sundhedsdatastyrelsen.dk/da/nyheder/2021/antidepressiva2020\\_260321](https://sundhedsdatastyrelsen.dk/da/nyheder/2021/antidepressiva2020_260321)

teamLab. (2018). *Expanding Three-Dimensional Existence in Transforming Space - Flattening 3 Colors and 9 Blurred Colors, Free Floating*. TeamLab Planets. Besøgt 17. december, 2021 kl. 14:05, på URL: <https://planets.teamlab.art/tokyo/ew/transformingspace/>

Tofte, L. K. (2007, december, 9.). *Danmark har rekord i lykkepiller*. nyheder.tv2.dk. Besøgt 13. december, 2021 kl. 12:40, på URL: <https://nyheder.tv2.dk/2007-12-09-danmark-har-rekord-i-lykkepiller>

Walther, C. (2018, januar). *Klimatilpasning og forskønnelse af Roskildevej (Benløse)* (C. K. Strømberg, C. Olsen, & J. G. Nielsen, Eds.; No. 3691700072). Orbicon A/S. Besøgt 17. december 2021 Kl. 13:30, på URL: [https://ringsted.dk/sites/default/files/acadre/mm/Files\\_3844\\_2798482/bilag\\_2\\_-\\_tilstandsvurdering\\_af\\_gangtunneler\\_revision\\_26.\\_oktober\\_2018.pdf.pdf?fbclid=IwAR2jdRjWlftNKfaRAZ2\\_CDCzKb25WQRLRBKwTPLfqi3Dc8Xig25vvJVDbU](https://ringsted.dk/sites/default/files/acadre/mm/Files_3844_2798482/bilag_2_-_tilstandsvurdering_af_gangtunneler_revision_26._oktober_2018.pdf.pdf?fbclid=IwAR2jdRjWlftNKfaRAZ2_CDCzKb25WQRLRBKwTPLfqi3Dc8Xig25vvJVDbU)

# Bilag

Bilag 1: Colored Cognitive Map (årsag)

Bilag 2: Colored Cognitive Map (løsning)

Bilag 3: Skriftlig interview angående første iteration af vores designforslag

Bilag 4: Første interview om designforslag med studerende på Roskilde Universitet

Bilag 5: Andet interview om designforslag med studerende på Roskilde Universitet

Bilag 6: SPRINT forløbet