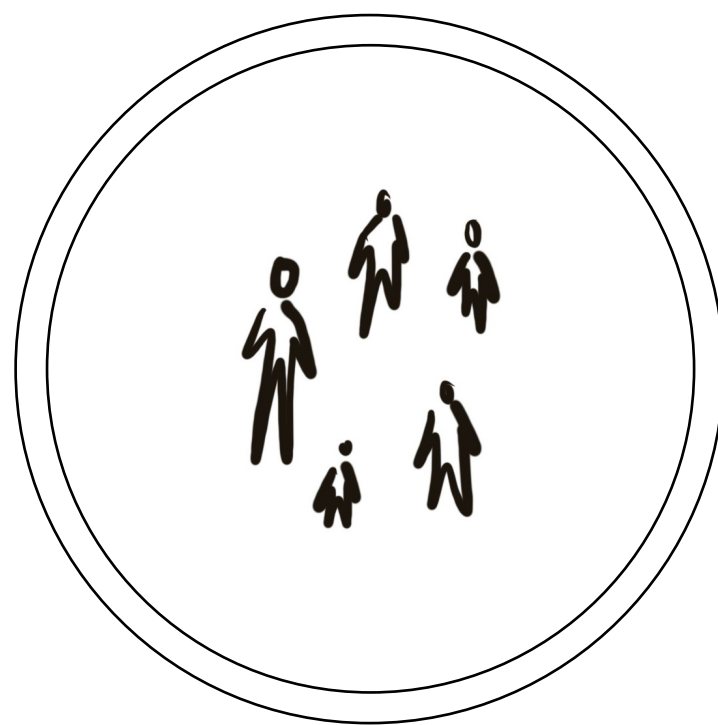


hvordan skaber man et levende byrum?



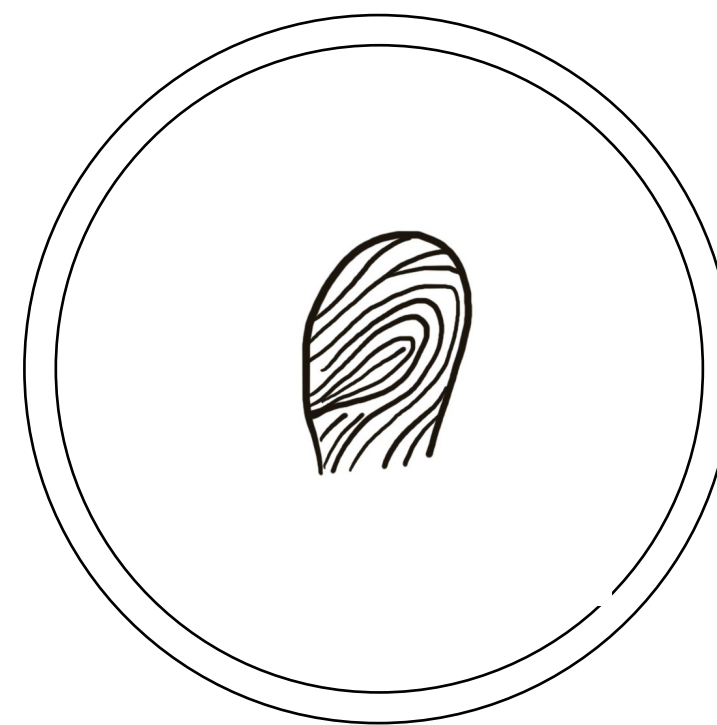
Det fysiske rammer

+



Det levede liv

+



Identiteten

Om at koge en masse information ned til et enkelt koncept



De fysiske rammer

skala - hvornår er et rum rart at være i?

læ/ly - sol/skygge

det sanselige - materialer, planter

rumlighederne - små og store rum

tryghed - lys, øjne på gaden, overskuelighed

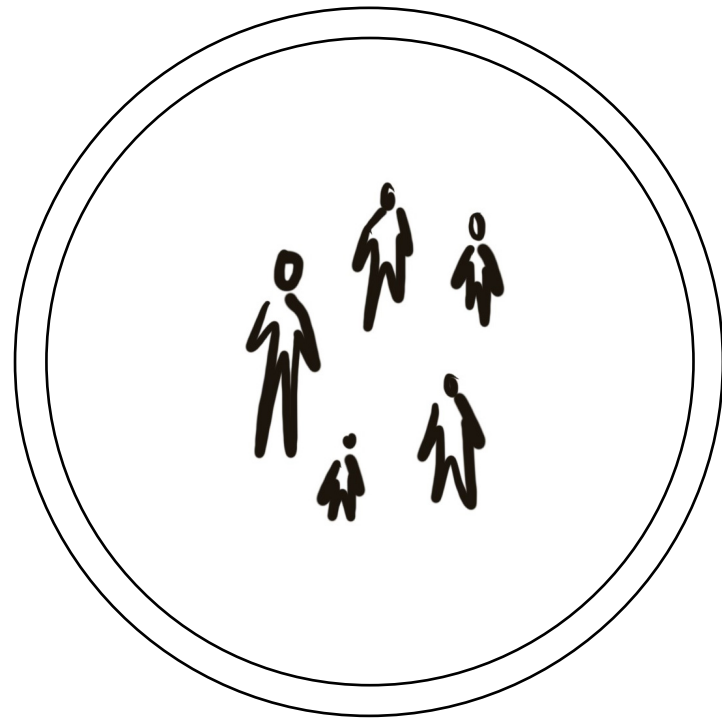
flow - bevægelser

rummets energi

forholdet mellem inde og ude

Støj

Aktiviteter - ophold



Det levede liv

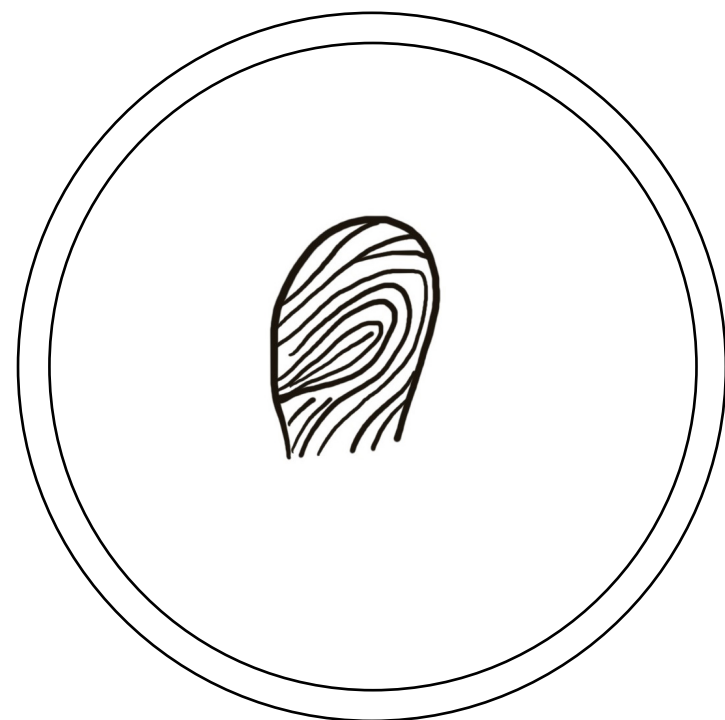
Hvem er brugerne?

Er det for alle?

En særlig målgruppe?

Hvilke funktioner skal der gøres plads til?

Hvordan skaber man ejerskab?



Stedets identitet

De særlige markører

Historien

Funktionerne

Materialerne



1. Lav en fysisk analyse

Potentialer

Hvad fungerer?

Hvad kan man bygge videre på?

Potentialer

Smukke bygninger - historien

God skala

læ/ly - sol/skygge

Drevet af ildsjæle

Sit eget sted - fri af middelalderbyen

Stærk identitet som spillested

Udfordringer

Hvad fungerer ikke?

Hvad skal løses?

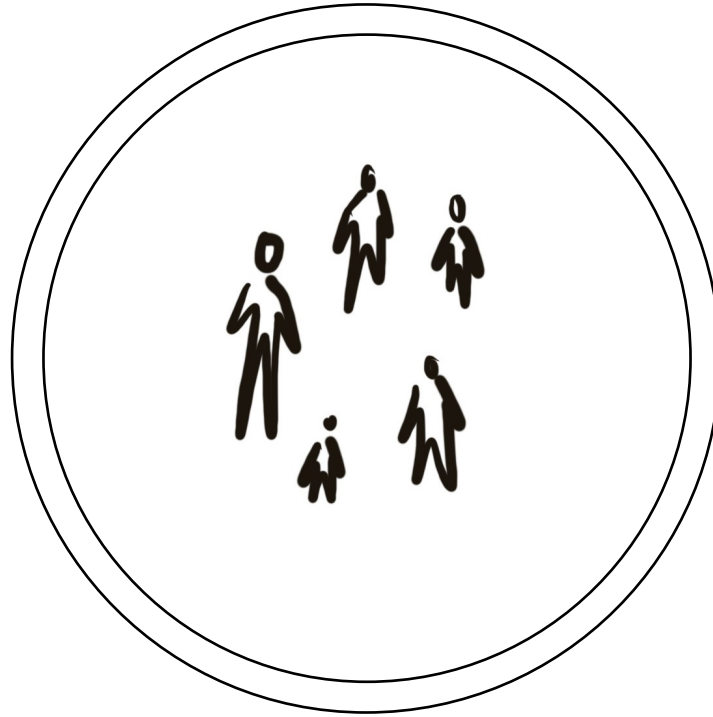
Udfordringer

Vejen - støj

Parkeringsplads stemning

Afsondret fra resten af byen - svært at finde

Manglende aktivering af rummet



2. Lokaliser brugerne

Brugerne

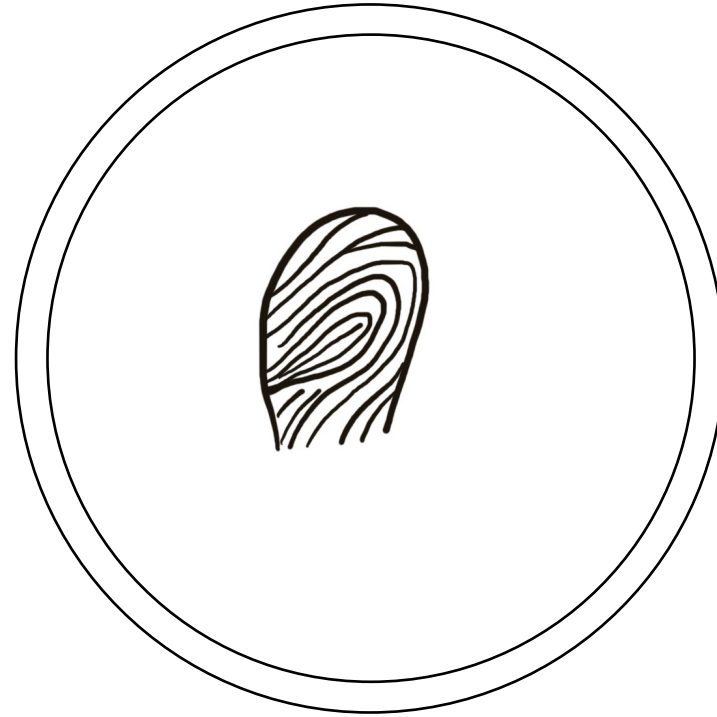
Hvorfor skal man komme her?

Hvem kunne man forestille sig at tiltrække?

Lokale foreninger?

Interesse fællesskaber?

Hvordan kan de bruge de udendørs rum?



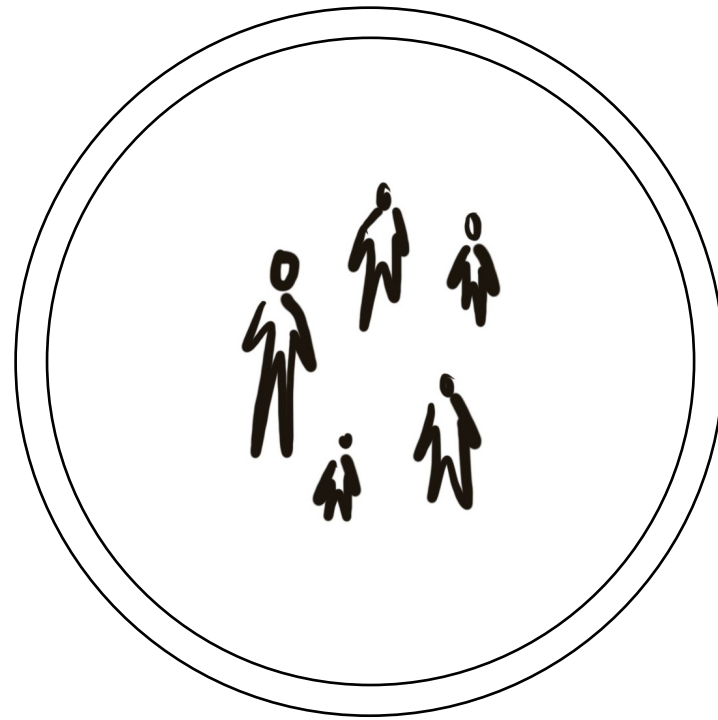
3. Hvilken identitet skal fremkaldes?

Konceptet



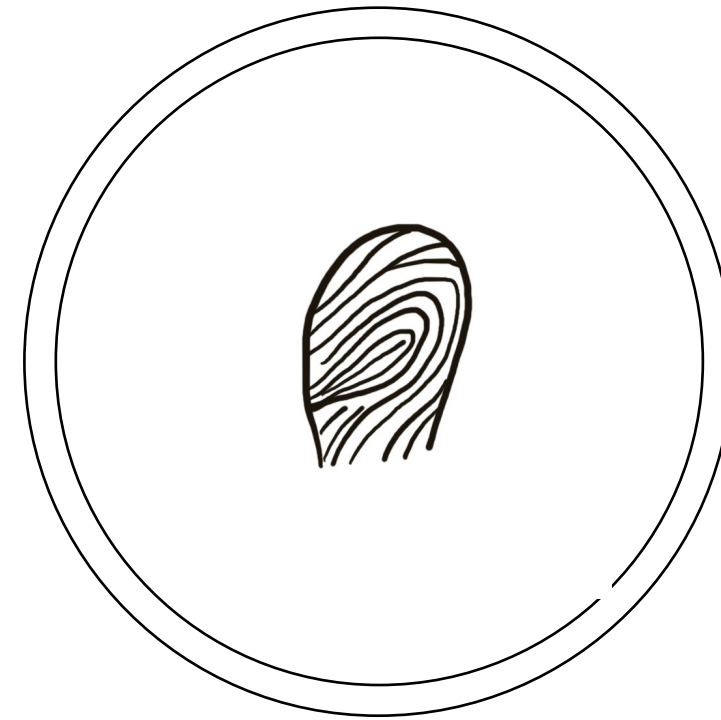
Det fysiske rammer

+



Det levede liv

+



Identiteten

Konceptet skal kunne løse de fysiske udfordringer

Indfrie stedets potentialer

Skabe rammen for de aktiviteter brugerne ønsker

Fortælle en historie