



NATUROMRÅDE BRÆDSTRUP

DESIGN- OG KONCEPTKATALOG



INTRODUKTION

I Brædstrup skal der ved Ring Sø etableres et forløb bestående af vandløb og bassiner, som skal håndtere overfladevand og drænvand fra det omkringliggende område.

Arealet skal etableres og fungere som et teknisk anlæg. Ved at indarbejde arkitektoniske tiltag skal der opstå et forløb som leder op til aktiviteter og ophold og på den måde skabe et sted med værdi for byens borgere. Det er derfor vigtigt, at området ikke direkte fremstår som et teknisk anlæg, men derimod som et trygt og spændende landskabeligt forløb som indbyder til både leg og fordybelse.

De arkitektoniske tiltag skal på nænsom vis indbyde til aktiviteter og ophold, og så er det op til borgerne hvordan de vil bruge området. Der skal derfor ikke etableres stier, skilte og bænke, men derimod elementer som intuitivt kan indtages og skabe rum for oplevelser.

Området skal kunne favne både børn og voksne og det er derfor vigtigt at indtænke forskelligheden i hvordan børn og voksne oplever, sanser, lærer og indtager rum.

VISION FOR OMRÅDET

Det er visionen at skabe et landskabeligt bearbejdet område hvor der naturligt vil opstå rum til forskellige aktiviteter, oplevelser og sansestimuli. Ved at integrere en variation i både naturens elementer, i dette tilfælde vandet, samt menneskers måder at agere på, er intentionen at lægge rammen for et sted med synergi mellem mennesker og naturen.

Der er i projektet indtænkt parametre som skal imødekomme visionen for området:

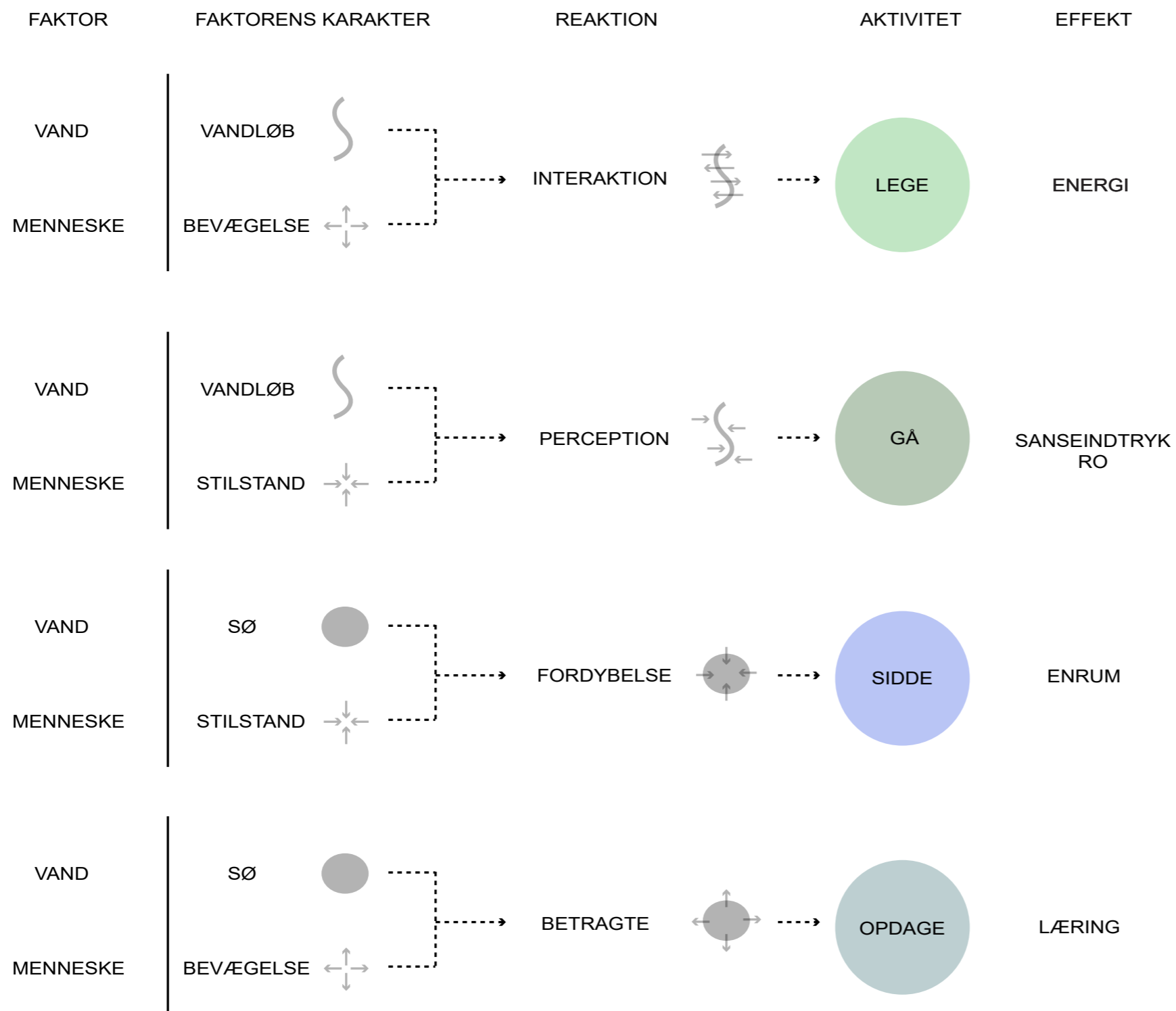
Materialer // Mindske vedligehold og brug af forarbejdede materialer

Rum // Skabe forskellige rumlige oplevelser langs forløbet

Biodiversitet // Øge dyre- og plantelivet, indarbejde biotoper

Ophold // Skabe en variation i opholdsmuligheder

Sæsoner // Skabe visuelle stærke karakterer året rundt



Skema og valg af aktivitet med afsæt i matrix.

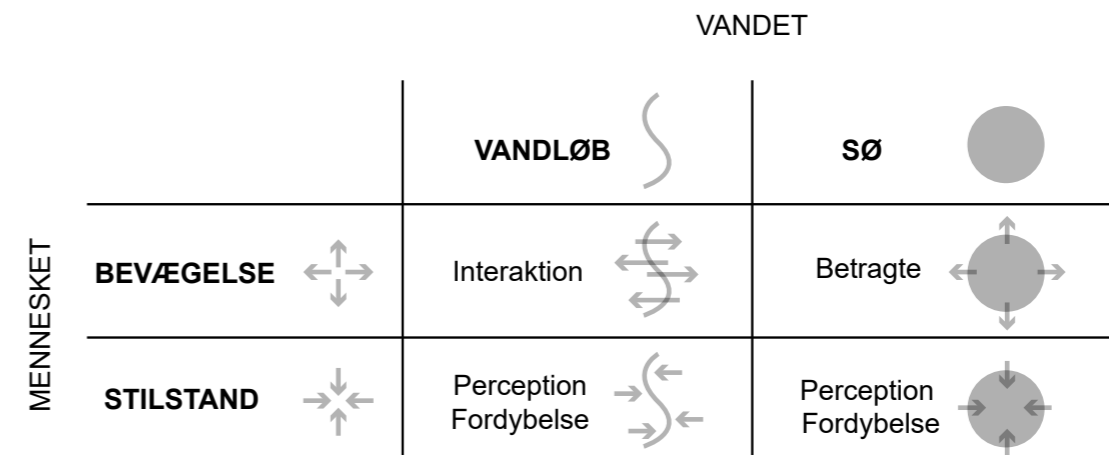
REDSKAB FOR PROGRAMMERING

Med udgangspunkt i visionen om et varieret forløb med rum til forskellige oplevelser, er der som redskab for programmering, udarbejdet en matrix som skal sammensætte disse faktorer og på den måde skabe et argumenteret grundlag for programmering.

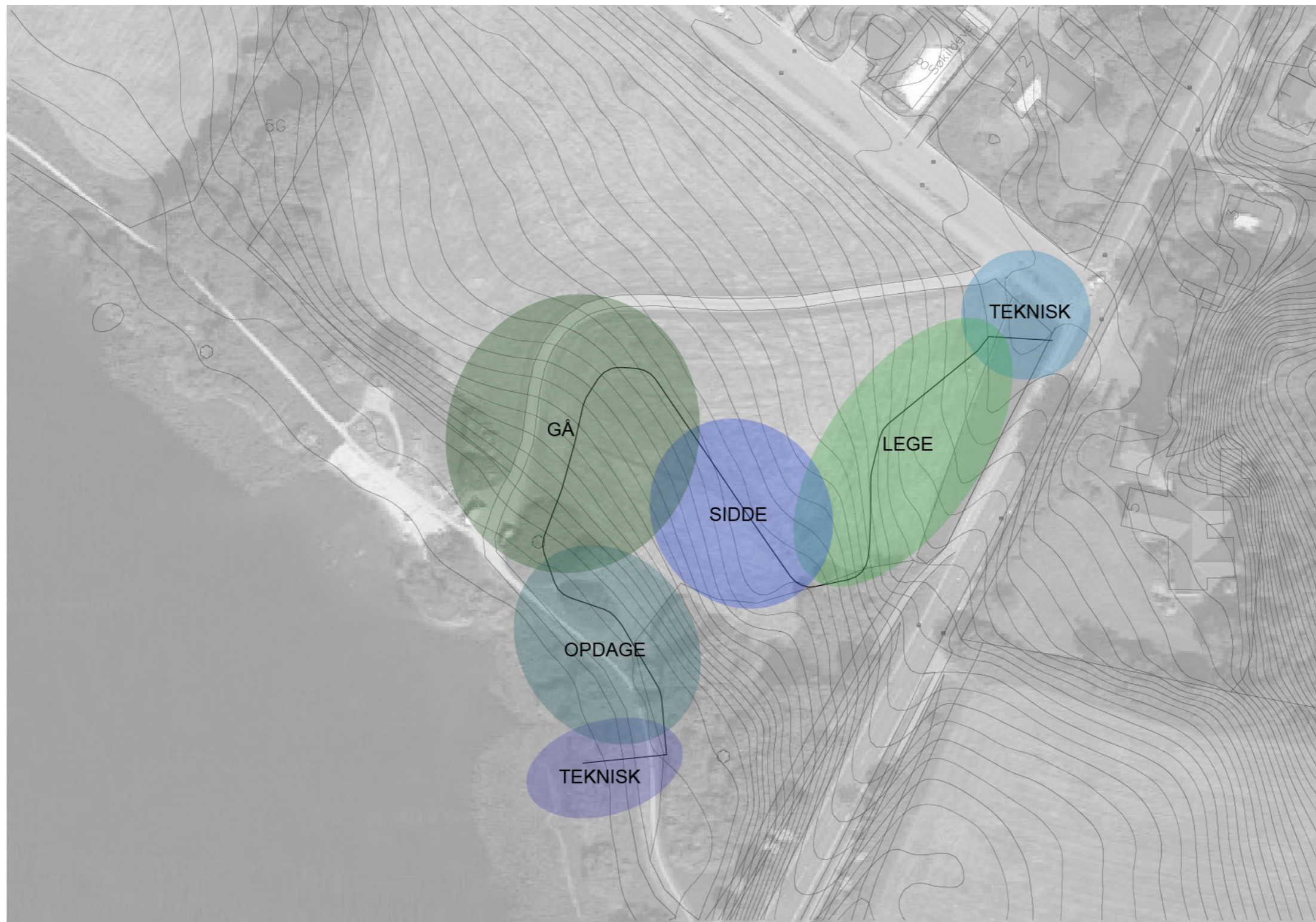
Med afsæt i vandet og mennesket som to faste faktorer, kombineres deres karakterer og egenskaber og på den måde skabes en variation, der påvirker og favner den måde vi oplever og intager rum.

Vandet kan som given faktor betragtes som enten et vandløb eller en sø. Mennesket betragtes som enten i bevægelse eller i stilstand. Når menneskets handling/karakter møder vandets karakter opstår en naturlig menneskelig reaktion som fx. interaktion og perception etc.

Denne reaktion understøttes ved at tildele områderne en aktivitet. Den givne aktivitet bearbejdes arkitektonisk ved hjælp af elementer som naturligt vil forstærke og favne menneskets reaktion og på den måde skabe en effekt som fx. ro eller energi. Elementerne som indarbejdes tager udgangspunkt i naturlige materialer, sten og beplantning.



Matrix - udgangspunkt for programmering



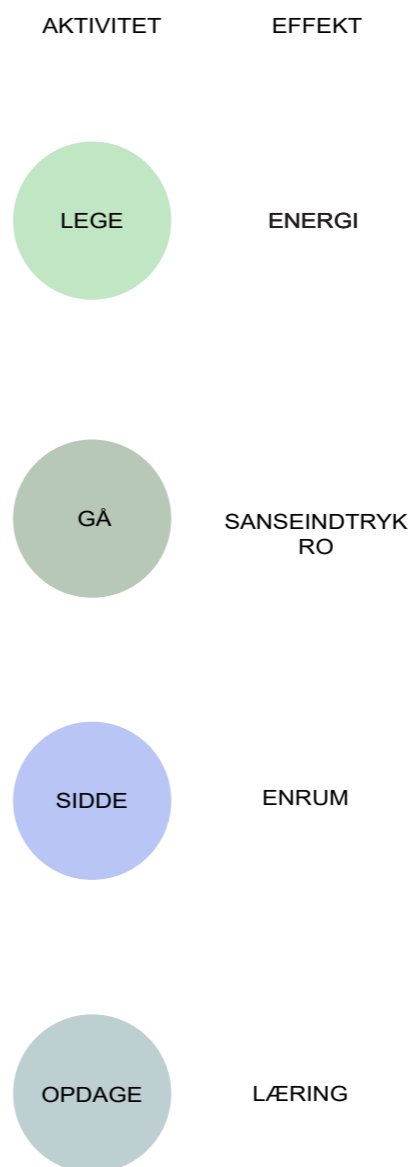
NEDSLAG

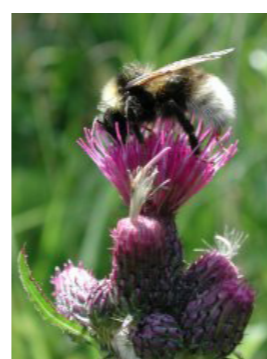
For at imødekomme visionen om et varieret forløb er strækningen opdelt efter en række forskellige nedslag med givne aktiviteter.

De fire givne aktiviteter for området er:

- **Lege**
- **Sidde**
- **Gå**
- **Opdage**

Disse aktiviteter skal skabe et sammenhængende forløb med rum til både energi, ro, sanseindtryk og læring. Aktiviteterne skal naturligt opstå ud fra arkitektonisk bearbejdede indgreb som skal sætte rammerne for den givne aktivitet.





BEPLANTNING - ENG

Biotopen eng er domineret af lavtvoksende blomstrende græsser og urter. Biotopen etableres i let, fugtig og næringsfattig jord. De blomstrende planter tiltrækker forskellige dyrearter og dermed fremmer biodiversiteten.

PLANTELISTE - engbiotop:

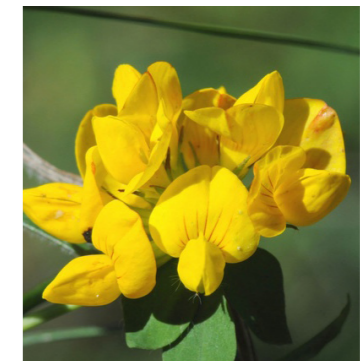
Almindelig brunelle	<i>Prunella vulgaris</i>
Almindelig mjørdurt	<i>Filipendula ulmaria</i>
Almindelig kongepen	<i>Hypochoeris radicata</i>
Almindelig røllike	<i>Achillea millefolium</i>
Almindelig syre	<i>Rumex acetosa</i>
Betonie	<i>Stachys officinalis</i>
Dag-pragtstjerne	<i>Silene dioica</i>
Engkarse	<i>Cardamine pratensis</i>
Eng-nellikerod	<i>Geum rivale</i>
Græsbladet fladstjerne	<i>Stellaria graminea</i>
Gul fladbælg	<i>Lathyrus pratensis</i>
Hjertegræs	<i>Briza media</i>
Høst-borst	<i>Leontodon autumnalis</i>
Kattehale	<i>Lythrum salicaria</i>
Kær-tidsel	<i>Cirsium palustre</i>
Lancet-vejbred	<i>Plantago lanceolata</i>
Læge-baldrian	<i>Valeriana officinalis</i>
Lyse-siv	<i>Juncus effusus</i>
Nyse-røllike	<i>Achillea ptarmica</i>
Rød svingel	<i>Festuca rubra</i>
Sump-kællingetand	<i>Lotus pendiculatus</i>
Trævlekrone	<i>Lychnis flos-cuculi</i>
Vand-mynte	<i>Mentha aquatica</i>

BEPLANTNING - RIGKÆR

Biotopen rigkær er domineret af lavtvoksende græsser og urter med enkelte træer og buske. Biotopen etableres hvor jorden er vandmættet og næringsfattig. De blomstrende planter tiltrækker forskellige dyr og fremmer dermed biodiversiteten.

PLANTELISTE - Rigkær biotop:

Almindelig fredløs	<i>Lysimachia vulgaris</i>
Almindelig mjøddurt	<i>Filipendula ulmaria</i>
Eng-nellikrod	<i>Geum rivale</i>
Eng-rørhvene	<i>Calamagrostis canescens</i>
Femhannet pil	<i>Salix petandra</i>
Grå-pil	<i>Salix cinerea</i>
Gul fladbælg	<i>Lathyrus pratensis</i>
Hjertegræs	<i>Briza media</i>
Katteskæg	<i>Nardus stricta</i>
Kær-trehage	<i>Triglochin palustris</i>
Lancet-vejbred	<i>Plantago lanceolata</i>
Lyse-siv	<i>Juncus effusus</i>
Rød-el	<i>Alnus glutinosa</i>
Rød svingel	<i>Festuca rubra</i>
Strand-trehage	<i>Triglochin maritima</i>
Sump-kællingetand	<i>Lotus pedunculatus</i>





- Eksisterende høj beplantning
- Eksisterende krat
- Høj beplantning
- Stauder
- Biotop - Eng
- Biotop - Riggær
-

- Forslået høj beplantning
- Solitære træer
- Udenfor projektområde

OVERORDNET BEPLANTNINGSPRINCIP

Det overordnede beplantningsprincip tager udgangspunkt i at etablere lav beplantning med biotoperne eng og rigkær som naturligt vil indpasse sig i konteksten og øge biodiversiteten. Rigkær etableres tættest på vandet hvor jorden er vandmættet for at opnå de bedste forhold for biotopen.

For at skabe rumligheder og volumen tilføjes træer og højere buske der som greb trækkes med op fra eksisterende tætte beplantning i syd. Princippet er at have tættest beplantning i det sydlige område og lade det opløses i mindre beplantningsklynger mod nord. Der tilføjes forskellige stauder omkring området ved siden af stien som skal forstærke den rumlige og sanselige oplevelse af stedet.

For at skabe en helhed og sammenhængede udtryk, forslås det at der etableres klynger eller store solitære træer på den anden side af stien. Denne beplantning vil også skabe aktivitet og ophold, og dermed et sammenhængende område for byens borgere.

ARKITEKTONISKE ELEMENTER

- *Beplantning og sten*

Beplantningen består af biotoper som skal sikre en høj biodiversitet i området givet ud fra de stedlige forhold og kontekst. Biotoperne består af forskellige typer og arter som ved deres varierende karakteristika også kan bruges som arkitektoniske elementer og virkemidler;

VOLUMEN: Beplantningen kan med forskellige højder, bredder, tætheder skabe visuelt og fysisk afgrænsede rum og dermed understøtte aktiviteten, hvad enten mennesket er i bevægelse eller stilstand.

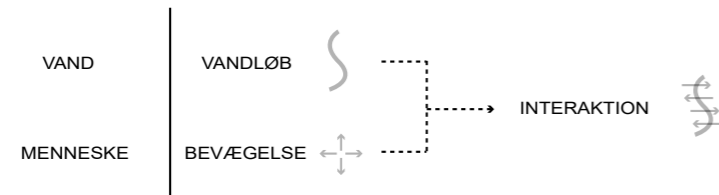
FARVER, DUFTE, UDTRYK: En forskelligartethed i planter medfører et varierende udtryk i både farver, taktilitet og dufte som skærper vores sanser. Når vores sanser bliver aktiviseret har det en betydning for, hvordan vi som mennesker oplever, husker og føler.

SÆSON: Beplantningen vil forandre sig i takt med sæsonerne og dermed skabe nye udtryk. Ved at bruge sæsonernes foranderlighed som arkitektonisk parameter kan der skabes stærke visuelle karakterer som kan være med til at afgrænse rum og brugen af området.

STEN: Som naturlige elementer etableres og placeres sten i forskellige størrelser som kan imødekomme og fremme den aktivitet som er tiltænkt området. Der placeres store sten som børn kan lege på, hoppe på eller gemme sig bag. De store sten kan også bruges som siddeelement for enrum. Mindre sten kan fungere som elementer, som kan sætte vandet i en varieret bevægelse og på den måde skabe sanseskærpnde oplevelser ved fx rislen i vandet. Både små og store sten i vandet vil også højne diversitet af vanddyr og padder som bruger stenene som leve- og gemmesteder.



ARKITEKTONISK GREB - LEG

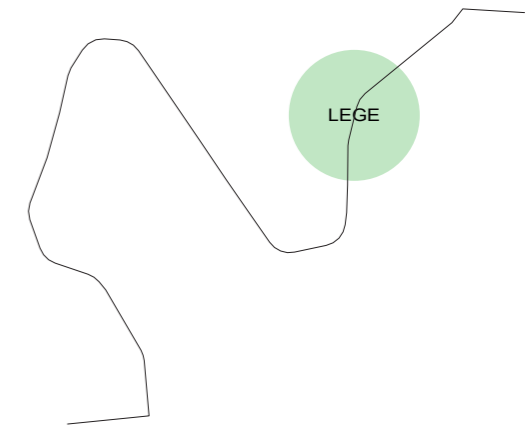


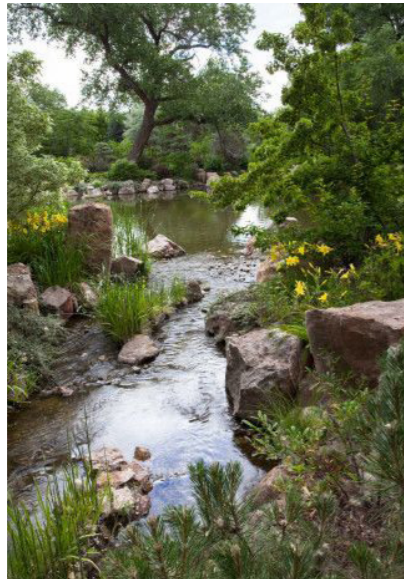
Det første område som man møder fra ankomsten er tildelt aktiviteten leg. Området er programmeret ud fra et langstrakt vandløb og mennesker der er i bevægelse.

For at forstærke legen som aktivitet indarbejdes forskellige arkitektoniske elementer, der intuitivt skal kunne indtages. Beplantningen tager udgangspunkt i biotopernes arter, hvor der især er fokus på at benytte de arter som er varierende i volumen og udtryk. Beplantningen skaber afgrænsede rum og stier som man kan løbe igennem. Større volumener med en variation i tæthed skaber elementer som man kan gemme sig bag. På den måde opstår legen naturligt ud fra variationen i volumen og den måde beplantningen forholder sig til menneskekroppen.

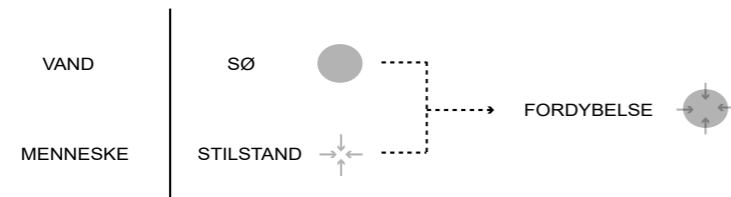
Beplantningens varierende udtryk skærper sanserne ved forskellige farver, dufte og taktiliteter. Variationen og dynamikken skal lede op til at børn bruger beplantningen i legen. Ved at betragte, dufte til og plukke planterne indgår de som et aktivt element, som gør at børn interagerer med naturen.

Store sten placeres langs vandløbet og i vandløbet som elementer der skal kunne indtages til leg. Her kan børn hoppe fra sten til sten på tværs af vandet, sidde på stenene og gemme sig bag dem. Derudover vil stenene også skabe en bevægelse i vandet og skærpe børns nysgerrighed og interaktion med vandet.





ARKITEKTONISK GREB - SIDDE



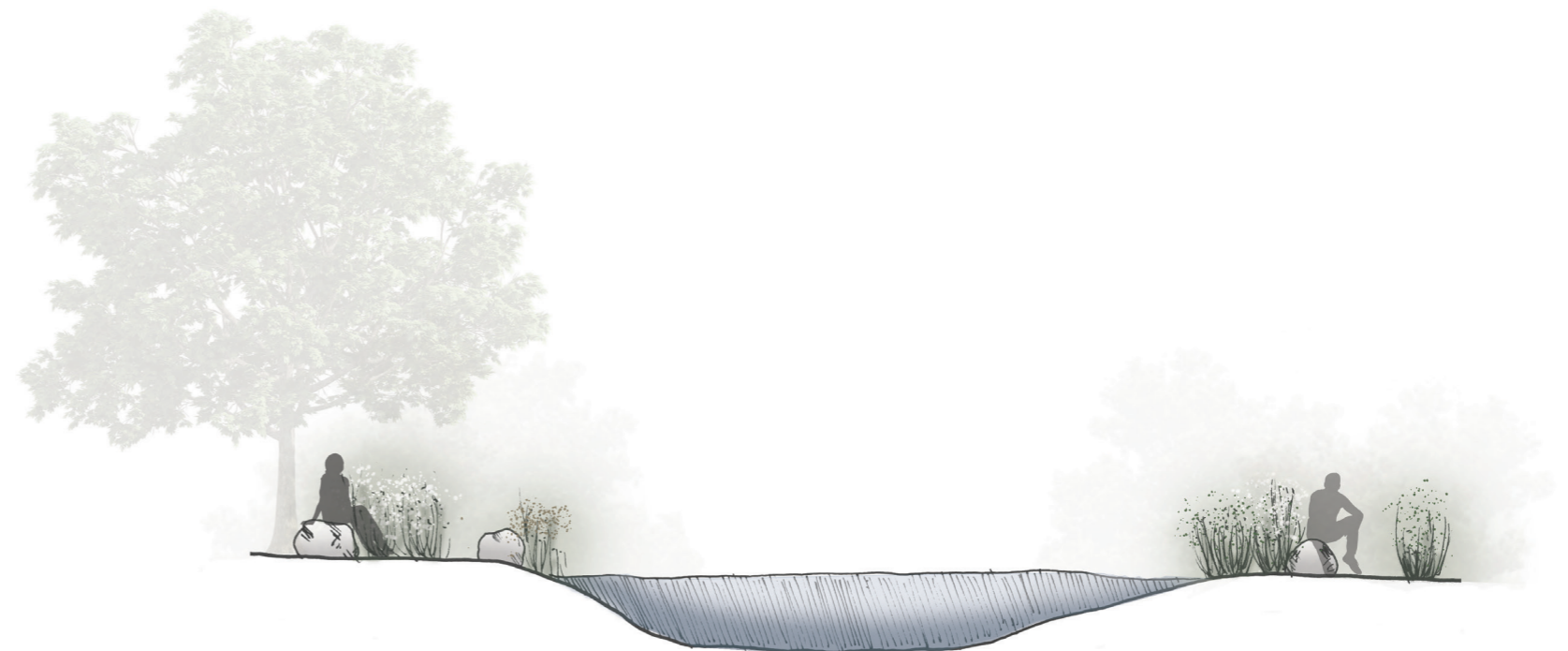
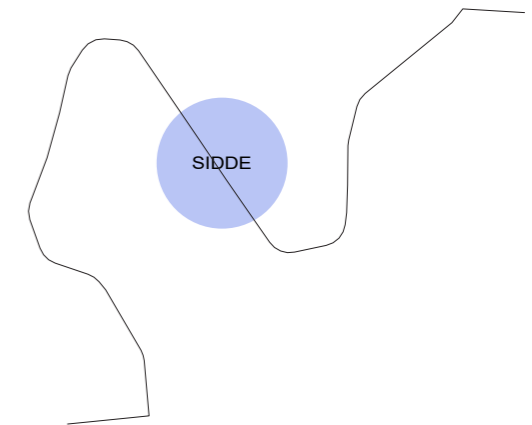
Ved området omkring det første bassin fra ankomsten skabes en visuel afgrænsning til vandet som begrænser interaktionen med selve vandet.

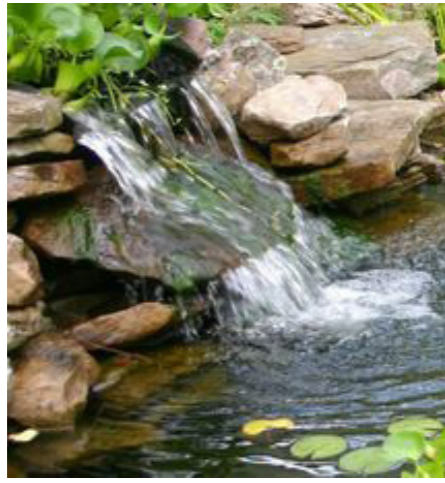
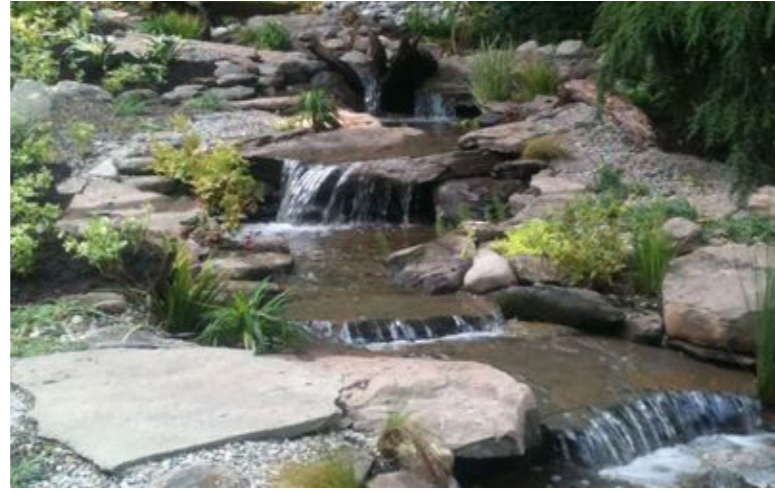
Området er tildelt aktiviteten sidde og skal på nænsom vis skabe ro og enrum. Et sted hvor man kan sætte sig alene og betragte vandet. Terrænet er meget stejlt og dermed er udsigten over Ring Sø også meget central her. Der indarbejdes derfor fokus på kig, udsigt og sigtelinjer.

Beplantningen tager udgangspunkt i biotopernes forskellige arter, men der er især fokus på at etablere planter med større voluminer, både i højde og bredde, som kan være rumafgrænsende og på den måde skabe enrum.

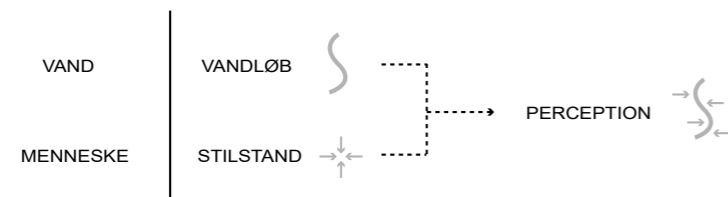
Beplantningens udtryk skal være visuelt roligt og der skal derfor ikke arbejdes med en stor variation i farver og dufte, men derimod planter som har en ensartethed i udtryk. Beplantningen skal ikke være et visuelt forstyrrende element, men noget som kan skabe en tryghed.

Der placeres store sten udenfor bassinet, som både fungerer til at sidde på og som rumskabende elementer. Det er vigtigt at stenene placeres med en vis afstand ud fra intentionen om at skabe mindre intime rum hvor man kan være alene.





ARKITEKTONISK GREB - GÅ



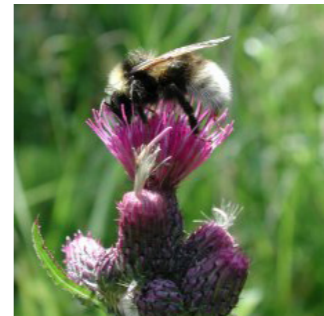
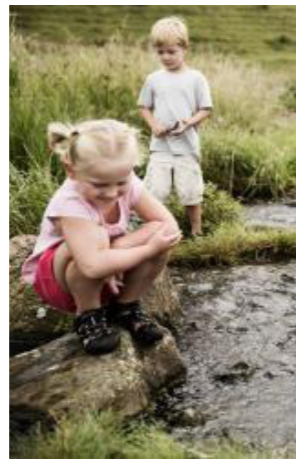
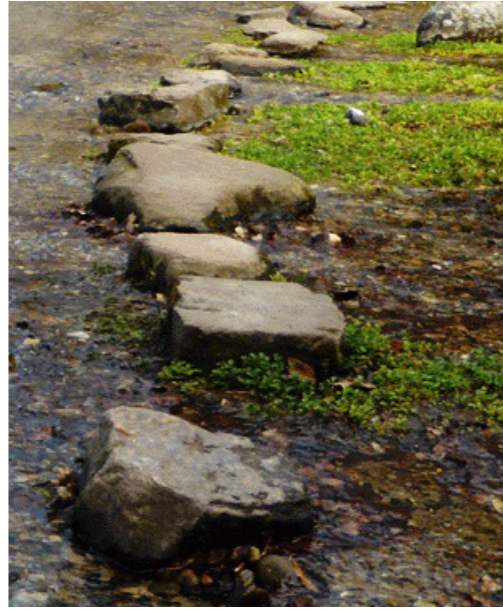
Området relaterer sig til eksiterende sti og vil naturligt være et sted som skærper ens nysgerrighed hvis man kommer gående ad stien og dermed give et alternativ når man går mod søen. Der vil være fokus på at aktivere sanserne ved hjælp af beplantning og sten.

Beplantningen vil hovedsagligt bestå af varierende voluminer, som kan skabe afgrænsede rum og naturlige trædestier som man kan gå igennem, som skal give en lyst til at fortsætte med at opleve og sanse rummet.

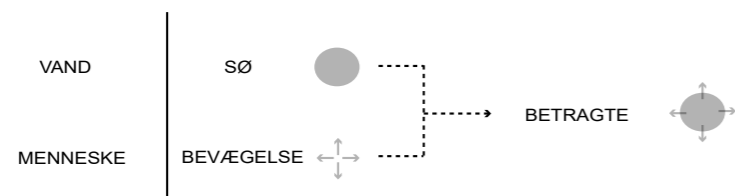
Der arbejdes med en stor variation i udtryk med farver, dufte og taktilitet som skal aktivere ens forskellige sanser og øge den nære relation til rummet. Der skal både være noget at kigge på, dufte til, lytte til og føle på - både for børn og voksne. Når vi aktiverer vores sanser påvirker det den måde vi oplever og føler og kan medvirke en fysisk ro og tryghed for krop og sind. For at forstærke beplantningens virkemidler som både rumskabende og sanseelement tilføjes forskellige stauder.

Etableringen af sten placeres for at understøtte sansningen af rummet. Mindre sten placeres i vandet for at skabe bevægelse som skærper synssansen og når vandet korrigeres af stenene vil lyden af rislende vand aktivere høresansen. For at bearbejde terrænet arbejdes der med at placere store stenskiver i et terrasseret forløb som både kan bruges til at gå på når der er mindre vand og som vandelement når der er meget vand.





ARKITEKTONISK GREB - OPDAGE



Området er placeret tættest på Ring Sø og der vil være et bassin inden udløbet i søen. Der arbejdes med at kunne betragte og passere bassinet uden at være direkte i kontakt med vandet. De arkitektoniske elementer skal aktivere både børn og voksnes lyst til at gå på opdagelse, lære og fordybe sig i naturen. Det er derfor vigtigt at indarbejde forskellige indgreb som imødekommer forskelligheden i hvordan børn og voksne går på opdagelse og lærer.

Beplantningen tager udgangspunkt i eksisterende som er domineret af tættere kratbevoksning med enkelte træer. Beplantningen skaber en omkransende effekt som medvirker en fokuseret oplevelse af rummet. Den tilføjede beplantning skal bestå af variende voluminer som kan skabe rum og lede op til fordybelse og læring. Beplantningen skal også have en variation til udtryk, farver og dufte som kan tiltrække fx bier og sommerfugle som kan skærpe både børn og voksnes nysgerrighed.

Store sten placeres langs kanten som kan bruges til at sidde eller stå på og betragte plante- og dyreliv i vandet og udenfor vandet. En variation af sten placeres i vandet for at skabe leve- og gemmesteder for dyr.

Der er tiltænkt at placere en bro som fører en over vandet og erstatter eksisterende stiforløb. Broen etableres som et læringselement som både henvender sig til børn og voksnes måde at lære på. Broen etableres med info og spørgsmål som skal henlede ens opmærksomhed på naturen og konteksten.

