

Norges miljø- og
biovitenskapelige
universitet

Masteroppgave 2023 30 stp
Fakultetet for landskap og samfunn

En park for “homo ludens” - hvordan få leken til elvebredden i Lillestrøm

A park for "homo ludens" - how to make the riverside
in Lillestrøm playful

Pia Insulàn

Landskapsarkitektur master

BIBLIOTEKSSIDE

TITTEL

En park for "homo ludens" - hvordan få leken til elvebredden i Lillestrøm

FORFATTER

Pia Insulàn

VEILEDER

Ellen Merete Husaas, dosent fakultet for landskap og samfunn

Rannveig Sødergaard Holm, fakultet for landskap og samfunn (biveilder)

SIDETALL

202 (inkludert vedlegg)

FORMAT

Stående A4, 210x297 mm

EMNEORD

Lek, lekepersonligheter, lekelandskap, sanselandskap

KEYWORDS

Play, play personalities, playscape, sensory landscape

FIGURER

Figurer som er hentet fra andre er oppgitt i figurlisten. De øvrige figurene er forfatterens verk.

FORORD

Denne masteroppgaven er avslutningen av min femårige utdanning ved NMBU (Norges miljø- og biovitenskapelige universitet), og har på mange måter vært selve ildprøven. Skummelt, spennende og veldig lærerikt har det vært. Lek er et tema som har opptatt meg mer og mer de siste årene, og det er flere ting som har ledet fram til at det ble temaet for oppgaven min. Som barn var jeg som barn flest, glad i å leke. Med årene på skolebenken og et endret fokus fra glede og nysgjerrighet, til å gjøre ting riktig og passe inn i en form, forsvant mye av drivet og det lystbetonte på veien. Etter at jeg startet å danse for et par år siden begynte fargene å strømme tilbake. Jeg fant tilbake til leken i meg. Det var da jeg forstod hvilken styrke som finnes i leken, og hvordan den kan være en drivkraft gjennom vanskelige perioder. Leken bor i oss alle. Vi må bare lokke den fram, enten det er gjennom uventede ordvendinger, å pynte seg med røde selskapshansker på kontroret eller å være i landskapet med alle sansene skrudd på.

Jeg vil sende en spesiell takk til:

- Min veileder Ellen Merete Husaas som fra dag én har trodd på idéen min og veiledet meg med smittende entusiasme og stor faglig kompetanse.
- Biveileder Rannveig Sødergaard Holm som har utfordret meg til å tenke stort og følge hjertet mitt.
- TOWARDS for stipendet som gjorde det mulig å bygge arbeidsmodellen.
- Lillestrøm kommune for å sette av tid til møter og mailkorrespondanse.
- Studiekamerater ved NMBU som har bidratt med innspill, tips og et velkomment avbrekk bestående av kaffepauser, quiz og utblåsninger.
- Min lille landsby med lekne og fargerike venner og familie
- Min kjæreste for hennes tålmodighet og utømmelige kreative kraft

Pia Insulàn

Oslo, mai 2023





Figur 0.1

barndom/jeg husker

barbeint springer rundt på svaberg
et minefelt av kongler
døsig driv på luftmadrass
fanger flyndrer med hendene
vi klipper gresset med rød fiskarssaks
spiser salami med syltetøy
drømmer om å være raskest i verden
eller byens beste baker
de voksne går med hodet bøyd
rydder og raker
vi samler lommene fulle av steiner og skjell
finner skatter blant andres glasskår
gjennom jungelen, det er natt
føles som vi letter
blomstrende blåmerker på knærne
furuens bark i flak mellom fingrene
gitar på bryggen, sanger fra svabergene
er i vannet til leppene blir blå
spiser bringebær fra plastkopper
blir spist opp av myggen
fisking uten fangst
sand i sengen i trusa i øra
mormor kaller på oss i det fjerne
frukt på fat, pizza i panne
måkenes sang om morgenen
vannet som ser så mykt ut
jeg kan kjenne bevegelsene fra havet i meg
kroppen min vet hvordan

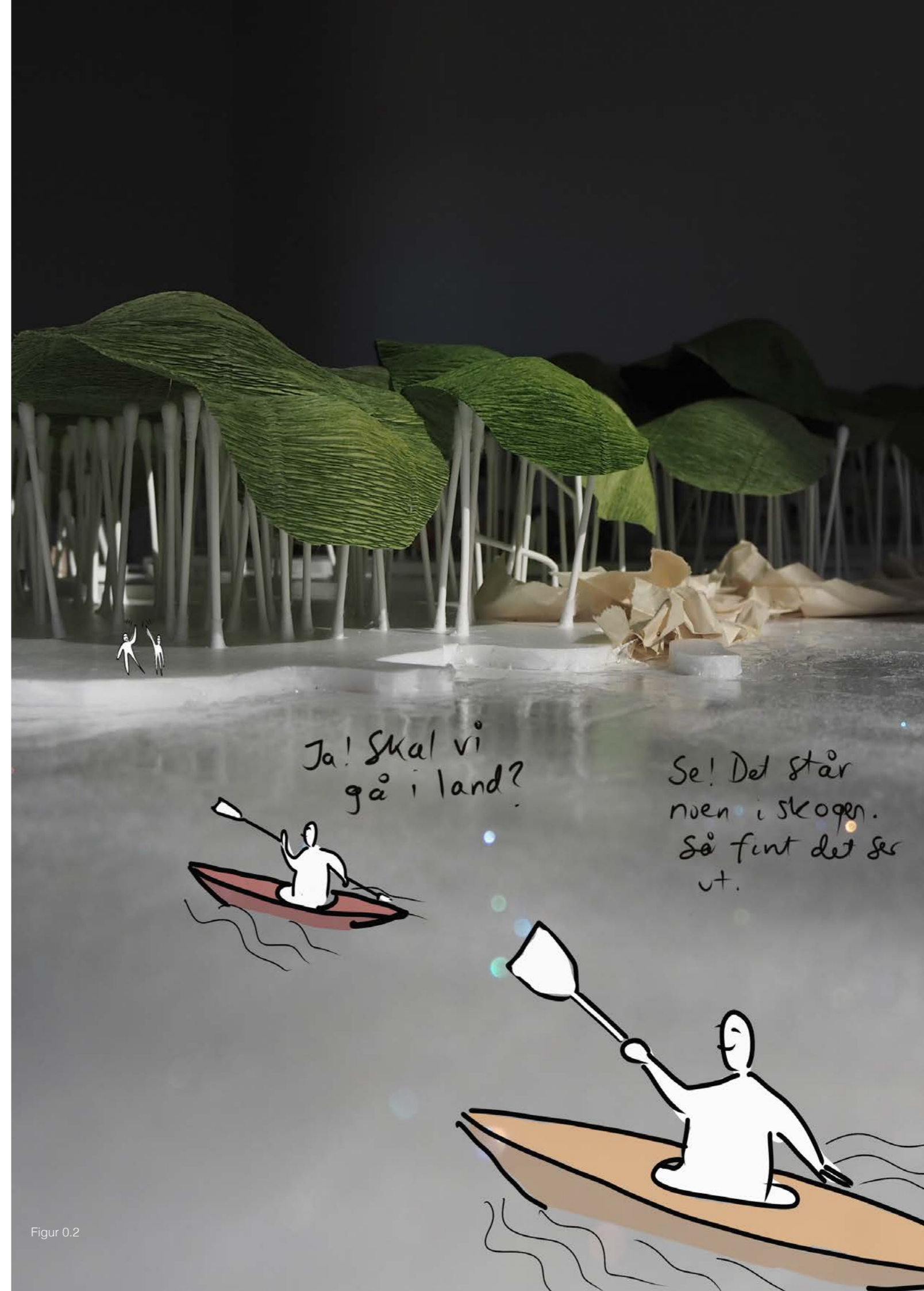
- Pia Insulàn, 2022

SAMMENDRAG

Denne masteroppgaven fører leken, landskapet og mennesket sammen. Utgangspunktet for lek som tema er at det i dag finnes få offentlig tilgjengelige arenaer der voksne kan få leke og utfolde seg. Tilbudet som finnes er gjerne rettet mot barn, trening eller statisk bruk. Oppgaven ønsker å bidra med et utvidet perspektiv på lek, og hvorfor leken er så viktig å ha med seg gjennom hele livet. Arenaen som leken her får utspille seg på, er et turområde langs elvebredden i Lillestrøm, som i dag oppleves som bortglemt og utilgjengelig. Naturkvaliteter, en sentral beliggenhet og et sansbart opplevelseslandskap skal sammen lokke leken frem i mennesket. Tilnærmingen vil være kreativ og filosofisk, der egne refleksjoner og samtaler med mennesker om lek vil bli vektlagt. Opparbeidelsen av en passende metode og prosess som fanger lekens ånd har vært viktig i arbeidet med oppgaven og er også noe av masteroppgavens faglige bidrag. Stemning, opplevelse og idéutvikling har i større grad blitt vektlagt enn det analytiske og rasjonelle. Detaljeringsnivået er derfor et skisseprosjekt som sammenfattes i form av en idéplan.

ABSTRACT

This Master's Thesis merges play, landscape and people. The reason for choosing play as a topic is that there are few publicly accessible arenas where adults can play and express themselves. Today's public initiatives are often aimed at children, training or static use. The thesis aims to contribute to expanding the perspective on play, and why play is so essential to carry with you throughout your life. The arena in which play is encouraged to thrive is a walking path along the riverbank in Lillestrøm which today is perceived as forgotten and inaccessible. Natural attributes, a central location and a landscape of sensations and experiences will together entice people to play. The approach will be creative and philosophical, and will centre around personal reflections and conversations with people about play. The development of a suitable method and process that captures the spirit of play has been important in the thesis work and is also part of the Master's Thesis' contribution to the field of landscape architecture. Atmosphere, experience and idea development have been emphasized to a greater extent than the analytical and rational, and the level of detail is therefore a sketch project that is summarized in the form of a concept plan.



Figur 0.2

INNHALDSFORTEGNELSE

DEL 1 - INTRODUKSJON

Velkommen hjem!	12
Problemstilling og mål	15
Avgrensning av oppgaven	16
Metode	18

DEL 2 - CASEOMRÅDET

Lillestrøm by	24
Fuglenes rike	28
Vegetasjonen	30
Elva	34
Menneskene i landskapet	36
Et sted for kontraster	40
Utfordringer og styrker	42

DEL 3 - LEK

Hvem er "homo ludens"?	48
Hvordan liker du å leke?	50
Samtaler om lek	52
Den viktige leken	56
Lekne referanseprosjekter	58
Designprinsipper for lek	63

DEL 4 - PROSESS

Proessen bak Park for "homo ludens"	68
Befaring	70
Fotografi	71
Idegenerering	72
Samtaler	73
Modellarbeid	74

DEL 5 - IDÉPLAN

Introduksjon til idéplan	80
Å gå på skattejakt inn i seg selv	82
Arbeidsmodell	84
Illustrasjonsplan	86
Lekeplan	88
Plantevalg	90
De syv temaene	92
Et sted om natten	126

DEL 6 - AVSLUTNING

Konklusjon	132
Refleksjon	134
Referanseliste	138
Figurliste	139

VEDLEGG

140

Dere! Soppene
Synger!



DEL 1: INTRODUKSJON

VELKOMMEN HJEM!
PROBLEMSTILLING OG MÅL
AVGRENSNING AV OPPGAVEN
METODE



Figur 1.1

«Jeg sier «lekenhet» og ikke «lek», fordi det er snakk om en evne (...)»

-Arne Næss, 1999

VELKOMMEN HJEM!

"Å være et leket menneske er å stille seg åpen til verden". Det sa en tidligere kollega og kunstnervenninne av meg da jeg intervjuet henne om lek i høst.

Det første møtet mitt med elvebredden i Lillestrøm var gjennom Google Earth. Det som stjal oppmerksomheten min var imidlertid ikke grøntområdet langs elva som jeg hadde sett meg ut, men den overdimensjonerte parkeringsplassen nord for området.

Da jeg først kom meg på befaring en skikkelig huften januar dag i snøfokk og med tre meters sikt, begynte jeg å rette søkeren på kameraet mot detaljer i landskapet. Etterhvert begynte stedets magi å åpenbare seg for meg. Det var noe vakkert i det litt skakkjorte landskapet som lå der uten å gjøre så mye ut av seg.

Flere turer til elvebredden skulle det bli i sol, regn og tåke. Jeg ville lære stedet å kjenne gjennom kroppen. Jeg har hoppet fra stein til stein, banet meg i vei gjennom buskas, danset på isen, balansert på gamle stokker, samlet pinner og tatt de med til kontoret der de ble til en uro. Jeg fikk oppleve det rike fuglelivet – både på land og på vannet. Stokkender, tjeld, svaner, kråker og

flere arter jeg ikke kan navnet på. Jeg lot meg føre inn i det vesle skogholtet på halvøya til fuglesang, markjordbær på bakken og hestehovene som tittet fram i vårlyset. Jeg fikk lyst til å komme meg helt ned til vannkanten. Men slik stedet er i dag, er det ikke lagt opp til møte med vannet på nært hold. Det jeg fant etter at jeg hadde forsert canadagullris og kornell, var stillhet. Jeg fant meg en stakk, åpnet termosene med kaffe og begynte å dagdrømme om vill natur og kvelder foran bålet. Bilene som durte av gårde i 70-sonen på riksvei 159 et steinkast unna, hadde jeg for lengst glemt. Tenk at denne skjulte perlen lå kun fem minutter fra togstasjonen?

Med solen i ansiktet og en nyvunnen indre ro, ble jeg igjen minnet på hvorfor jeg startet opp med dette prosjektet i utgangspunktet. Lek er frihet, tilstedeværelse, glede, flyt og fryd i øyeblikket. Etter fem år med «døgning», høye skuldre, nærstående senebetennelse i begge armer og faretruende høye kortisolverdier, ville jeg gjøre ting på min måte nå. Jeg ville finne tilbake til leken igjen. Og denne gangen skulle leken få sitte i førersetet mens de nye penselstrøkene over elvelandskapet skulle males.

Velkommen hjem og velkommen tilbake!





PROBLEMSTILLING OG MÅL

PROBLEMSTILLING

Hvordan kan en del av elvebredden i Lillestrøm utformes slik at den inviterer voksne til en leken bruk?

MÅL

Målet med oppgaven er å lage en idéplan for et sanselandskap som inviterer til lek, glede, og undring langs en strekning av elvebredden i Lillestrøm der voksne er hovedmålgruppen. I denne oppgaven er voksne definert som de fra 18 år og oppover. Med dette skisseforslaget ønsker oppgaven å gi voksne en arena der de kan ta en pause fra prestasjon og målrettet aktivitet i hverdagen, og la lekenheten utspille seg. En viktig del av oppgavens mål er å aktualisere lekens betydning også for voksne.

DELMÅL

1. Gi voksne en arena for lek og utfoldelse gjennom et konkret forslag til utforming
2. Belyse lekens relevans for voksne
3. Bidra med et utvidet perspektiv på lek som noe universelt

AVGRENSNING AV OPPGAVEN

VALG AV OMRÅDE

Området som er valgt til å besvare problemstillingen har en rekke kvaliteter slik som den sentrale beliggenheten, nærheten til elva og vegetasjon. Området inngår også som en sekvens av turveien langs Nitelva. Strekingen oppleves i dag utilgjengelig og glemt, men med stort potensial for forbedring. Dette gjør området egnet til case. Bruksområdet som turvei og den langstrakte formen, åpner for bevegelse gjennom landskapet der man samtidig kan oppleve en varisjon av sanseintrykk og stemninger som passer temaet lek.

FYSISK

Denne oppgaven har Lillestrøm by som case der prosjektområdet er et eksisterende grøntareal langs Nitelva sør for NOVA spektrum (Norges varemesse). Grunneier er Lillestrøm kommune. Området strekker seg fra inngangen under Lillestrøm bro, opp mot flomvollen og avgrensningen mot riksvei 159 og frem til inngangen i øst mot Havnen båtforening. På langs strekker området seg over 890 meter mens arealet er på 58 daa. Dette tilsvarer omtrent størrelsen på St.hanshaugen park i Oslo. Bredden varierer fra 36 m på det smaleste, til omlag 170 m på det bredeste ved halvøya. Halvøya i seg selv har et areal på ca. 20 daa.

Skisseprosjektet vil sentreres rundt å opparbeide nytt og variert innhold på grøntarealet. Veien, flomvollen og broen vil ikke berøres i større grad, da dette er komplekse tekniske strukturer. Der disse områdene nevnes, er det for å tydeliggjøre adkomst til området eller gjøre mindre grep som bidrar til stemning og opplevelse. Elva er en stor kvalitet ved stedet, og prosjektgrensen strekker seg derfor et stykke ut i vannet.

FAGLIG

Denne oppgaven er et skisseprosjekt der forslaget vil presenteres som en idéplan. Stemning, opplevelse og bruk har stått sentralt. Temaet for oppgaven er lek. Da noe av lekens kjerne er det spontane og frie, vil oppgaven ha en åpen og utforskende tilnærming til lek gjennom å vise fram ulike eksempler, heller enn å definere begrepet strengt innenfor en begrensende ramme.

Fordi lek ofte assosieres og begrenses til barn, vil oppgavens fokus derfor ligge på lek for voksne. Med voksne menes aldersspennet fra 18-årsalderen og oppover. Begrunnelsen for det brede aldersspennet er at oppgaven ønsker å fremme lek som noe universelt. Oppgaven vil kretse rundt lek som noe frydefullt, skapende og fritt. Spill med fastsatte regler og prestasjonsrettet trening, vil ikke bli vektlagt.



Figur 1.4: Geografisk avgrensning.

METODE

Oppgaven vil ha en utforskende og kreativ tilnærming til temaet der egne opplevelser, befaringer og arbeid med fysisk modell er vektlagt. Samtaler har vært et viktig verktøy for å ta med menneskene inn i planleggingen. Opparbeidelsen av en passende metode og prosess har fått en større plass i denne masteroppgaven, fordi den har vært noe alternativ i form.

BEFARING

Befaring er blant oppgavens hovedmetoder. For å bli kjent med stedets stemme og karakter, har jeg brukt mitt eget sanseapparat aktivt på stedet, utstyrt med kamera og skissebok. Besøkene foregikk til ulike tider av året og døgnet, og med ulik varighet. Bildene har blitt brukt til å skildre stedet og til dokumentasjon. Under befaringene har jeg i tillegg snakket med "folk på gata" for å få lokale innspill.

SAMTALER

Lek er et tema som kan oppleves abstrakt eller begrenset til barn. Derfor har det vært viktig for meg å finne ut hva andre mennesker definerer som "lek", når de føler seg mest lekne og om det er et reelt savn etter lek. Jeg har snakket med venner, bekjente, ukjente og fagpersoner med ulik bakgrunn om lek. Blant dem jeg har vært i dialog med er Tverga og Lillestrøm kommune. Det har gitt meg muligheten til å luften ideer, og til å se lek fra ulike perspektiver.

MODELLARBEID & KREATIVE PROSESSER

I arbeidet med idéutvikling og fysisk form, har arbeidsmodell vært et viktig verktøy. For å få en målestokk der jeg kom nært nok, ble modellen 3,5 meter lang i 1:250. Å jobbe i fysisk modell er en intuitiv og sanselig måte å jobbe med romlighet, teksturer og form på. Det åpner for andre muligheter enn arbeid i digital modell. Romlig innlevelse er viktig når prosjektet har som mål å lage et opplevelseslandskap.

LEK I HVERDAGEN

For å komme inn i leketilstand har det vært viktig å sette av tid til aktiviteter som fremmer lekeatferd under prosjektarbeidet. Dans, badstue, tegning, maling, turer i skogen, kunstutstillinger og konserter har vært blant disse "lekespirene".

TEORI OG INFORMASJONSINNHEITING

Fordi det har vært vanskelig å finne god og dekkende litteratur og forskning som ser på lek i sammenheng med voksne, har jeg måttet utvide søkeordene mine til blant annet kunst. Referanseprosjekter og litteratur har vært en støtte. Jeg har også benyttet meg av planer og strategier fra Lillestrøm kommune slik som Byutviklingsplanen.



Figur 1.5: Installasjoner på kontoret

Gå skikkelig sakte og se skikkelig lenge på det rundt deg

Velg et land du ikke kan språket til. Finn musikken og lytt til det.

Ta på to ulike sokker i dag

Lån en bildebok på biblioteket. Finn et fint sted å sitte og ta deg god tid

Skriv ned alle synonymene du kan for å gå. Prøv å flette dem inn i en samtale eller tekst.

Oppsøk et sted med vann. Enda bedre: vær i vannet.

Lær deg å brette en papirfugl

Lag en middag med flest mulige farger og teksturer

Gå baklengs inn på kontoret/arbeidsplassen

Utforsk en annen farge enn den du vanligvis pleier å gå med

Skriv ned alle synonymene du kan for ordet "bra". Begynn å bruke dem i dagligtalen.

Gjør en aktivitet du vanligvis ville gjort sittende på en stol, sittende på bakken

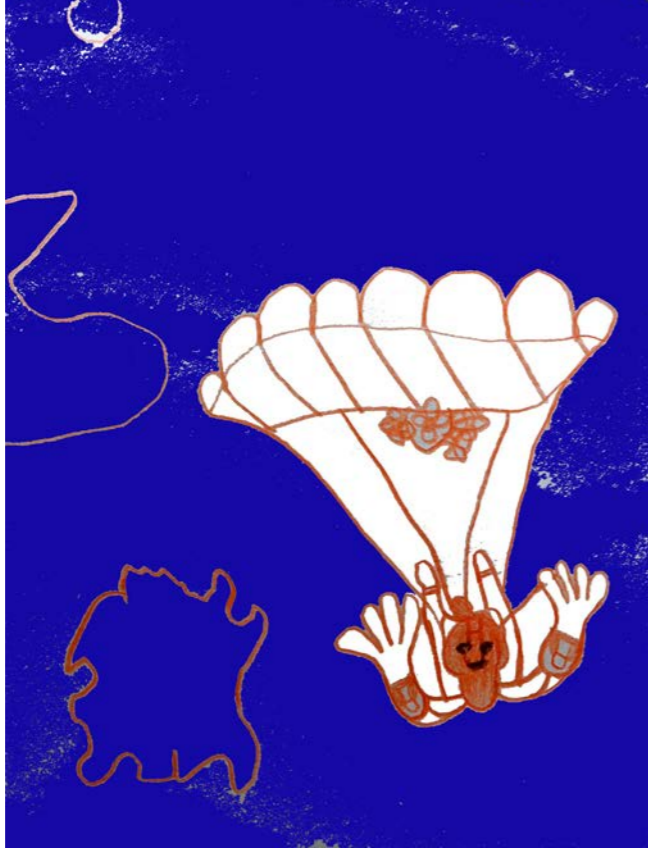
Finn et fint tre. Gi det en klem.

Tegn en tomathval. Fri tolkning. Ikke døm!

Spis det neste målfidet ditt med spisepinner

Du har satt deg i en tidsmaskin som har ført deg tilbake til 90-tallet. Lev som du ville gjort det tiåret.

Samle gjenstander og lag en miniaturling. Finn likheter og ulikheter. Gi det en tittel.



Figur 1.6

SAVNER DU Å LEKE?

riv av en lekespire:

Pia Insulàn, 2023

DEL 2: CASEOMRÅDET

LILLESTRØM BY
FUGLENES RIKE
VEGETASJONEN
ELVA
MENNESKENE I LANDSKAPET
ET STED FOR KONTRASTER
UTFORDRINGER OG STYRKER



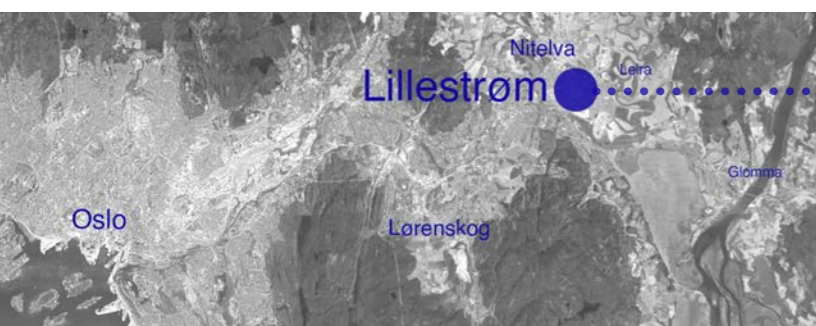
Figur 2.1

[Hva er lek?]

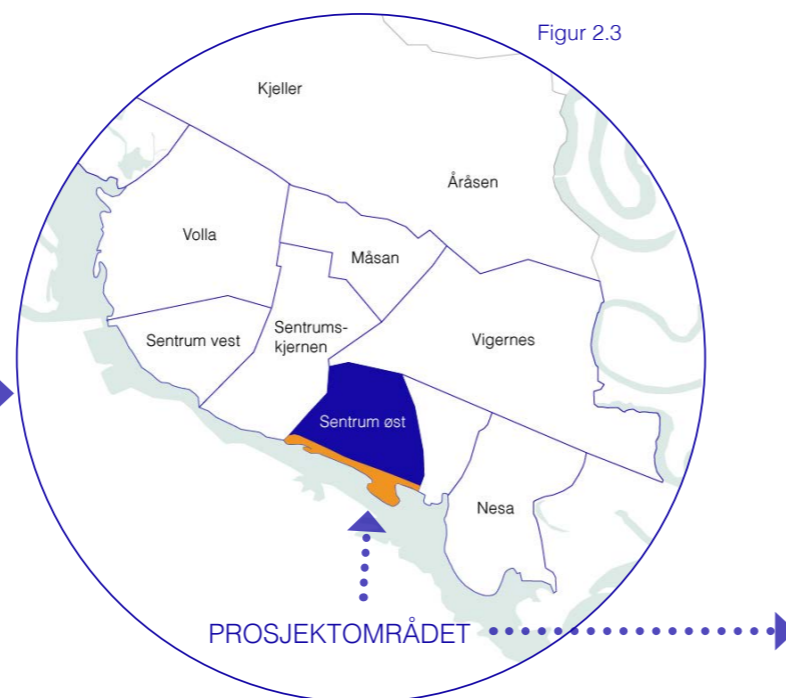
"Lek er fri flyt i øyeblikket med nysgjerrighet for verden."

-Sitat fra samtale om lek, 2023

LILLESTRØM BY



Figur 2.2



Figur 2.3

KORT OM LILLESTRØM

Lillestrøm ligger i Viken, 10-minutter fra Oslo med tog. Forbindelse med tog, buss og vei gjør byen til et viktig knutepunkt og et attraktivt sted å bo. Lillestrøm har ca. 12 000 innbyggere (18 500 om Kjeller regnes med) (Askheim, 2021). Byens kompakte form og gatenett gjør at de fleste hverdagsfunksjoner lett kan nås til fots eller med sykkel.

Lillestrøm ligger i et deltaområde mellom elvene Nitelva og Leira. Nitelva har vært viktig for byens fremvekst og trevareindustri. Den flate østsiden av elva var godt egnet for dampsager med opptrekk av tømmer, og de første dampsagene som kom i 1860 sørget for at byen fikk selvstendig næringsgrunnlag (Askheim, 2021).

Den første togstasjonen kom i 1854, men da på vestsiden av elven. Stasjonen med dagens lokasjon kom i 1998 i forbindelse med Gardermobanen og har også bussterminal (Askheim, 2021).

I 1998 åpnet riksvei 159 mellom Lørenskog og Lillestrøm syd for stasjonen, noe som styrket forbindelsen ytterligere med omland. Det ble også etablert broforbindelse over til Rælingen (Byggeindustrien, 2003). 1998 ble det bygget

flomvoll som skulle sikre byen mot flom fordi deler av byen ligger kun 2-3 meter over elven (Askheim, 2021)

NOVA Spektrum, (byttet navn fra Norges Varemesse i 2021), ble etablert i Lillestrøm i 2002 etter å ha holdt til i 40 år på Sjølyst i Oslo (NOVA Spektrum, u.å.). Anlegget, der messehallene alene utgjør 39 000 kvm, er godt synlig i bybildet og er blant Lillestrøms kjennemerker. I tillegg kommer det tilhørende utearealet og hotellfasilitetene med Olav Thon gruppen (NOVA Spektrum, u.å.).

Sentrumsområdene i byen har gjennomgått større forandringer med utbygging i de senere årene. Nye modernistiske kultur- og næringsbygg står i kontrast til den eldre trehusbebyggelsen.



Figur 2.4: Byen ved elva. Foto: Vy

FRA TRELAST TIL NY BYDEL

1939: TRELASTINDUSTRI



Figur 2.5



Figur 2.8

Trevareindustri langs Nitelva. Østbredden av elva brukes til oppbevaring av tømmer. Virksomhet frem til 1950-tallet. Gjenværende påler som ble brukt til å binde fast tømmer i står som historiske minner (se fig. 2.8).

1998: INFRASTRUKTUR OG FYLING



Figur 2.6



Figur 2.9: Lillestrømbua

Massefylling av tidligere trelastomt. Dannelsen av kunstig halvøy. Åpning av Rv159 med ny bro over til Rælingen. Anleggelse av flomvoll som skal sikre byen mot flom. Turvei langs elvebredden. Bebyggelsen vokser til.

2002: NORGES VAREMESSE



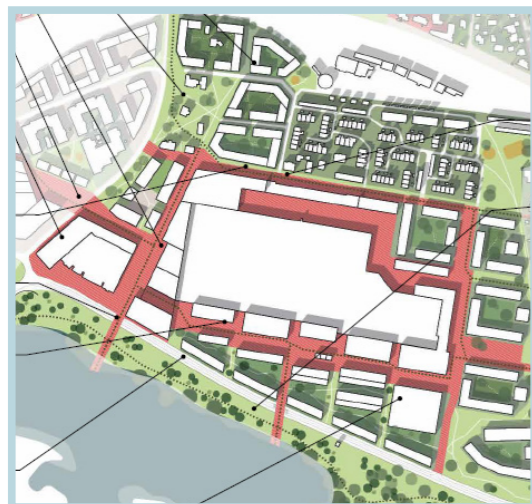
Figur 2.7

Norges Varemesse flyttet til Lillestrøm i 2002 (NOVA Spektrum fra 2021). Varemessen oppleves som en barriere mellom elvebredden og sentrum, og er visuelt dominerende i landskapet.



Figur 2.10: NOVA Spektrum

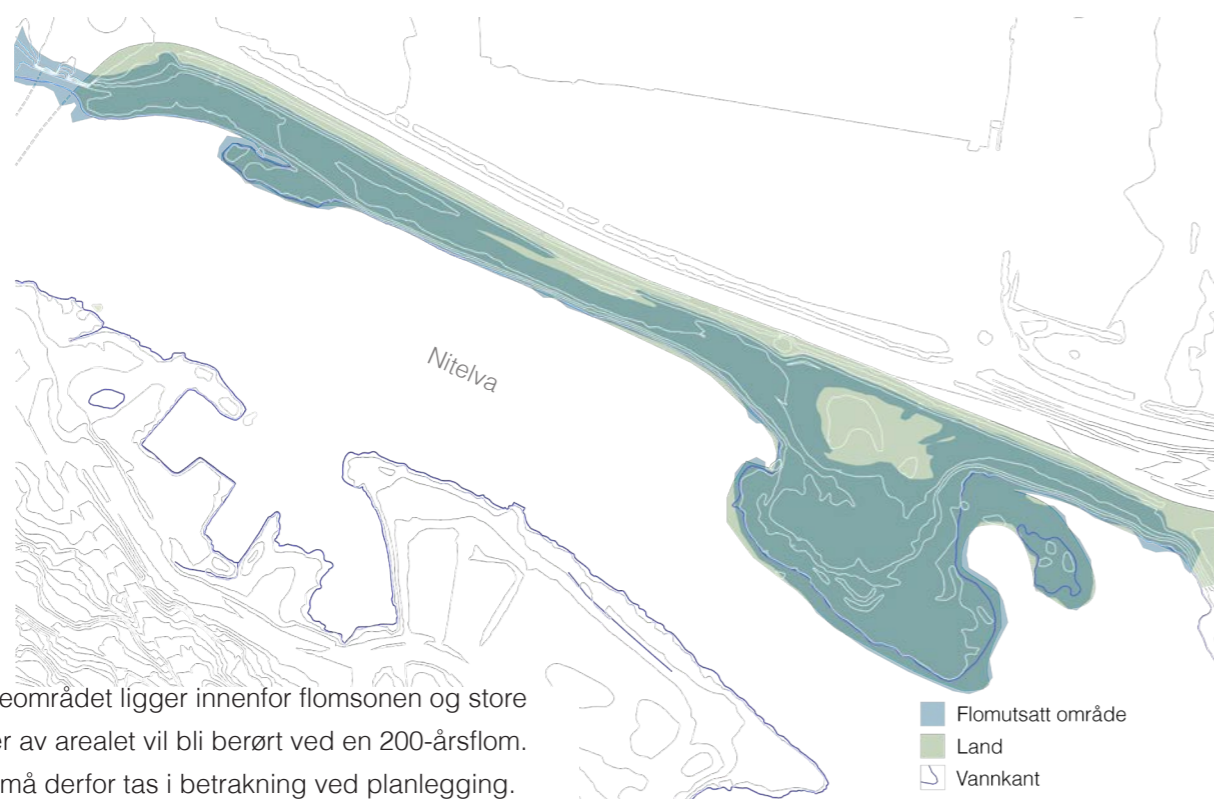
Idag-2060: STYRKET KOBLING MOT SENTRUM



Figur 2.11: Fra byutviklingsplan del 2, bydel øst

I kommunens byutviklingsplan legges det frem større planer for transformasjon av messeområdet (se fig. 2.11). Blant planene er omdisponering av parkeringsplassen til boliger, mer utadrettet utforming av varemessen, ny kollektivtrassè og tilrettelegging for næringsliv. Planene viser nye akser som kan bedre forbindelsen mellom elvebredden og sentrum. Riksvei 159 som i dag er sterkt trafikert, skal omgjøres til bygate. Dette vil føre til bedre vilkår for gående og syklende. Kommunen beskriver at de ønsker å oppgradere grøntarealet langs elvebredden med nytt innhold som innbyr til opphold, slik som grillplass og fuglekikkertårn (Lillestrøm kommune, 2020).

FLOMSITUASJON



Caseområdet ligger innenfor flomsonen og store deler av arealet vil bli berørt ved en 200-årsflom. Det må derfor tas i betraktning ved planlegging. Det innebærer flomsikker fundamentering av installasjoner og valg av arter og materialer som kan tåle å tidvis stå under vann.

Figur 2.12: Bearbejdet figur etter Geovekst, Kartverket

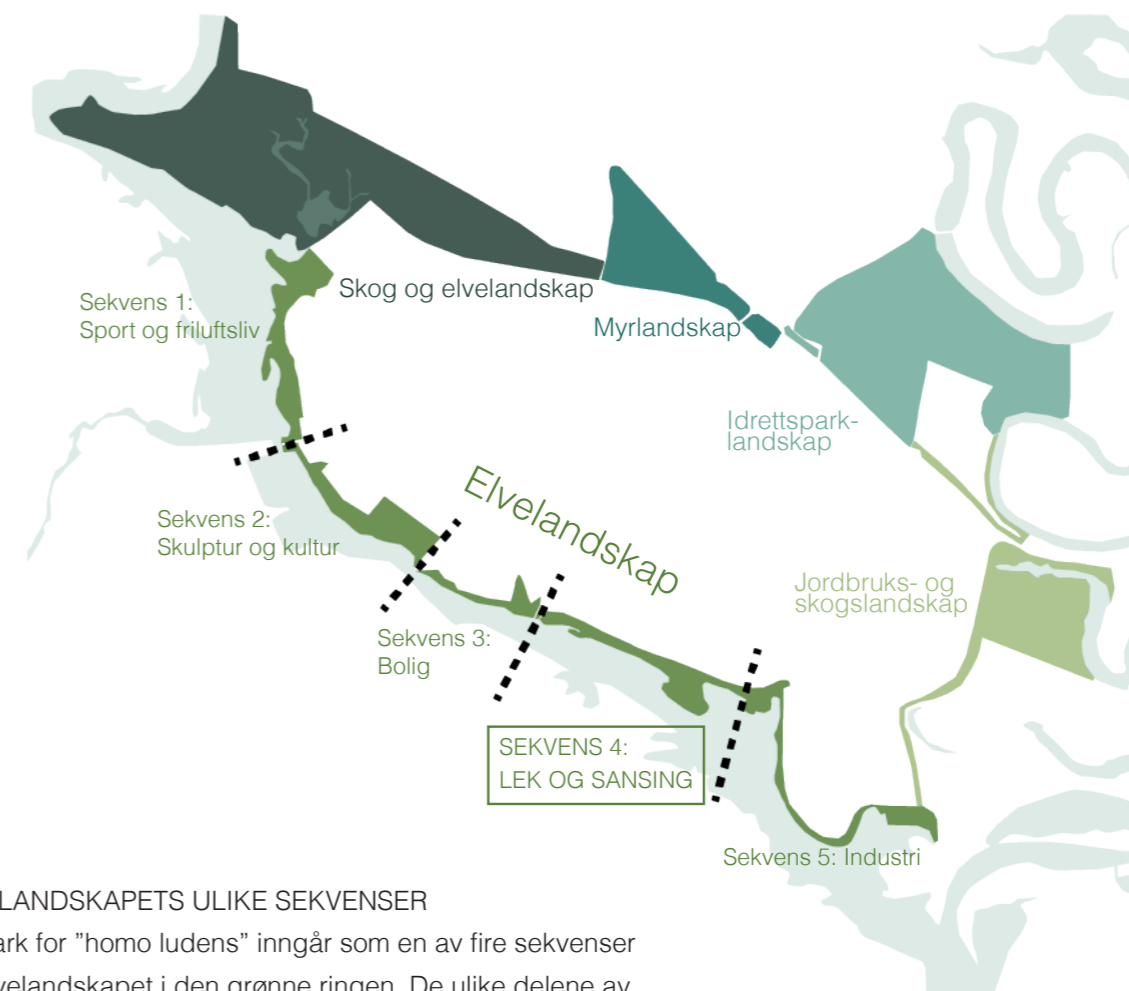
DEN GRØNNE RINGEN

Prosjektet, park for "homo ludens", inngår som en del av området Lillestrøm kommune har definert som den grønne ringen. Som del av byens elvepromenade og grønne ring, vil prosjektet kunne bidra til å styrke Lillestrøms identitet. Det vil også tilføre noe byen mangler, et eget sted for lek og sansing for voksne.

Lillestrøms byutviklingsplan beskriver hvordan den grønne ringen kan bidra til å løse flere av utfordringene byen står overfor. Blant annet kan den virke positivt ved å stimulere til fysisk aktivitet og rekreasjon gjennom tilretteleggelse for nærturer (Lillestrøm kommune, 2020).

Prosjektet bygger videre på masteroppgaven til Noori & Uggen (2023). Diagrammet nedenfor er laget med utgangspunkt i deres arbeid og viser de ulike landskapstypene ringen består av og hvordan Park for "homo ludens" inngår som del av en lengre sekvens av elvelandskapet.

Av forfatterne defineres grønn ring som en sammenhengende, ofte sirkulær grønnstruktur som omslutter et urbant område og er et større strukturelt byplangrep som skal binde sammen eksisterende naturområder rundt byen (Noori & Uggen, 2023).



ELVELANDSKAPETS ULIKE SEKVENSER

En park for "homo ludens" inngår som en av fire sekvenser av elvelandskapet i den grønne ringen. De ulike delene av elvepromenaden har hver sin karakter (se figur x), der Park for "homo ludens" karakter er lek og sansing.

Figur 2.13: Den grønne ringen, bearbejdet figur basert på Noori & Uggen

FUGLENES RIKE

Gjem deg! Der er
den paparazzien
igjen!

Se så langt jeg kan
strekke meg!

For en sterk og
smidig hals du har,
kjoere!

De svanene skal
alltid skape seg sann!
Tror de at de eier
elva eller?

Figur 2.14: Brukerne av stedet strekker seg utover menneskene. Fuglene utgjør mye av stedets karakter.



Figur 2.15: Møte med vannet. Siv med taktilitet som papir.



Figur 2.20: Naturen som ikke vil temmes. Røttene til poppelen sprenger seg opp gjennom asfalten.



Figur 2.16-19: Barken fra ulike treslag på stedet. Øyne, skyer og andre former skimtes.



Figur 2.21: Den som leter finner. Hestehoven er blant de som er først ute i blomst.



GJENNGRODD OG GLEMT

Stedet bærer preg av gjengroing og er noe ustriglet. På bildet: en liten åpning (eller portal) ned mot elvebredden i det ellers tette beltet med kornell.

Figur 2.22

ELVA

Nitelva utgjør en stor del av landskapsrommet til caseområdet. Sammen med landarealet finnes det mange kvaliteter og uforløst potensial her. Blant annet historien som trelastomt og muligheten for mer nærkontakt med vannet. De små rommene i det store landskapet utgjør en styrke, men må tilgjengeliggjøres for å ikke forbli skjulte skatter.



Figur 2.23-29: Foto fra befaring vinterstid. Sivhaugene og pålene har vært forelementer som har blitt med videre i arbeidet med plan og modell.

MENNESKENE I LANDSKAPET

Figur 2.30: HUNDELUFTING. Det var få som tok turen ut denne vinterdagen i januar. En og annen hundeluffer ble observert.



Figur 2.31: INNBYR IKKE TIL OPPHOLD: Piknikbord, lyktestolper og søppelkasser er det du finner av programmering i dag. Strekningen fremstår først og fremst som en effektiv gangvei fra A-B.



Figur 2.32: EN SKJULT PERLE: En barnehage observert på tur, her under Lillestrøbrua. Turen bar derimot ikke videre inn på området, men over broen til Rælingen. På oversiden, et vogntog susende over broen.

...og spor etter dem



Figur 2.37: Søppel og sigarettstumper.



Figur 2.38: ET STED Å SAMLES. Mellom noen steinblokker inni skogen på halvøya fant jeg rester etter et improvisert bål.



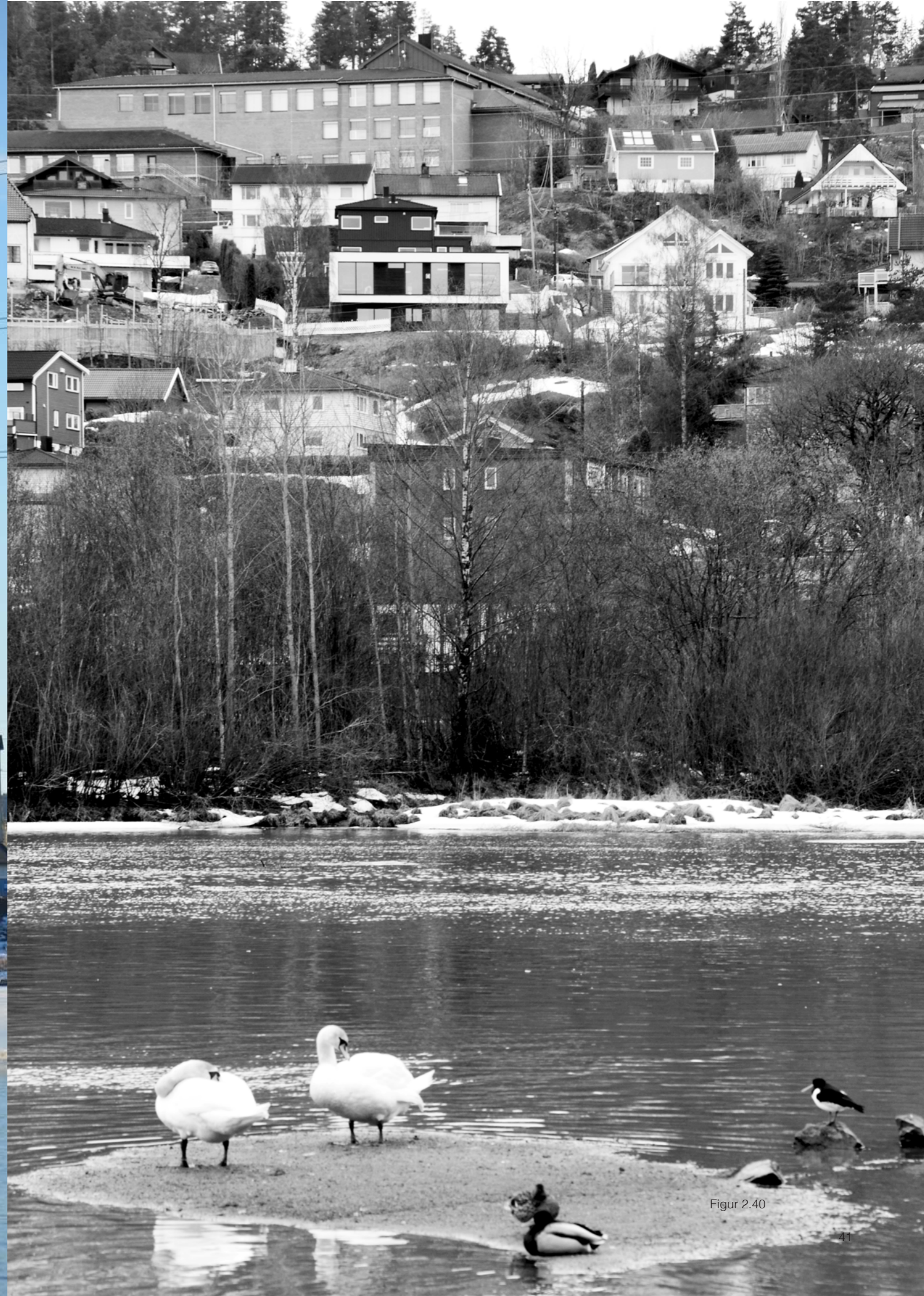
Figur 2.33-36: GJENSTANDER PÅ AVVEIE. Jeg snakket med en eldre mann som gikk tur på området. Han fortalte at halvøya tidligere ble brukt som søppelfylling, men at det er noe som ikke prates høyt om. Spor av dette finnes mellom kvist og kvast.

ET STED FOR KONTRASTER

Industri og idyll. Isfiskere utenfor halvøya med Nessa i bakgrunnen. I bildet til høyre ser vi fuglene i kontrast med bebyggelsen bak.



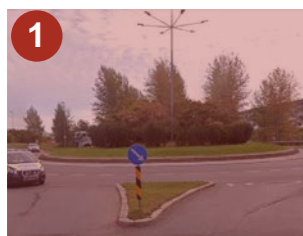
Figur 2.39



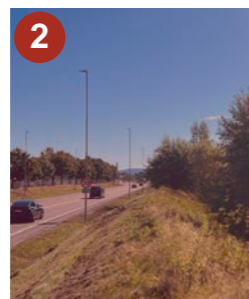
Figur 2.40

UTFORDRINGER OG STYRKER

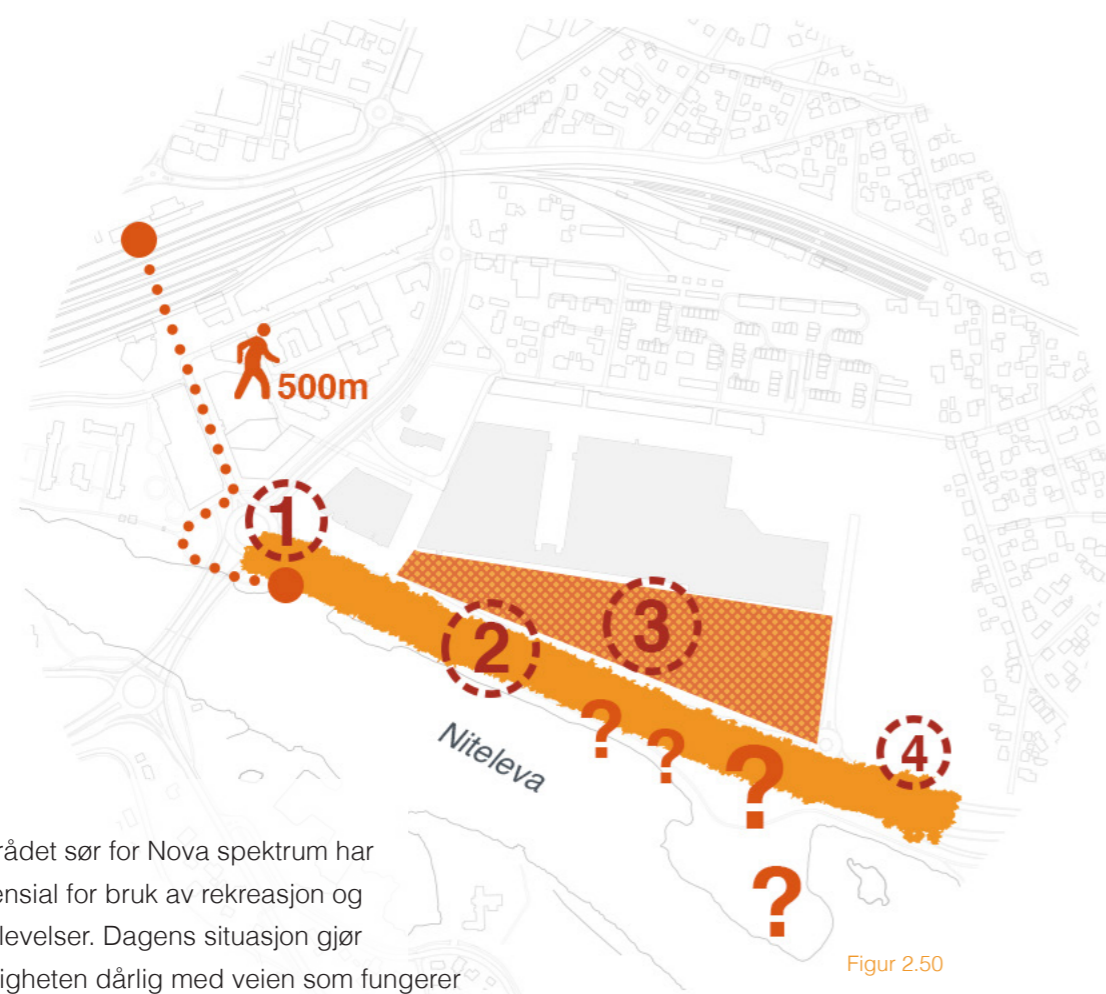
UTFORDRINGER



Figur 2.41



Figur 2.42



Figur 2.50

Grøntområdet sør for Nova spektrum har stort potensial for bruk av rekreasjon og naturopplevelser. Dagens situasjon gjør tilgjengeligheten dårlig med veien som fungerer som en stor barriere (2), og dårlige koblinger for gående og syklende. Både fra stasjonen (1) og fra Nesa (4) i øst, er det utydelig adkomst til området for gående. Området mangler også innhold og identitet (?). Parkeringsarealet utenfor Nova spektrum ligger som en stor asfaltert flate som ikke bidrar til byliv i dag (3).



Figur 2.43



Figur 2.44

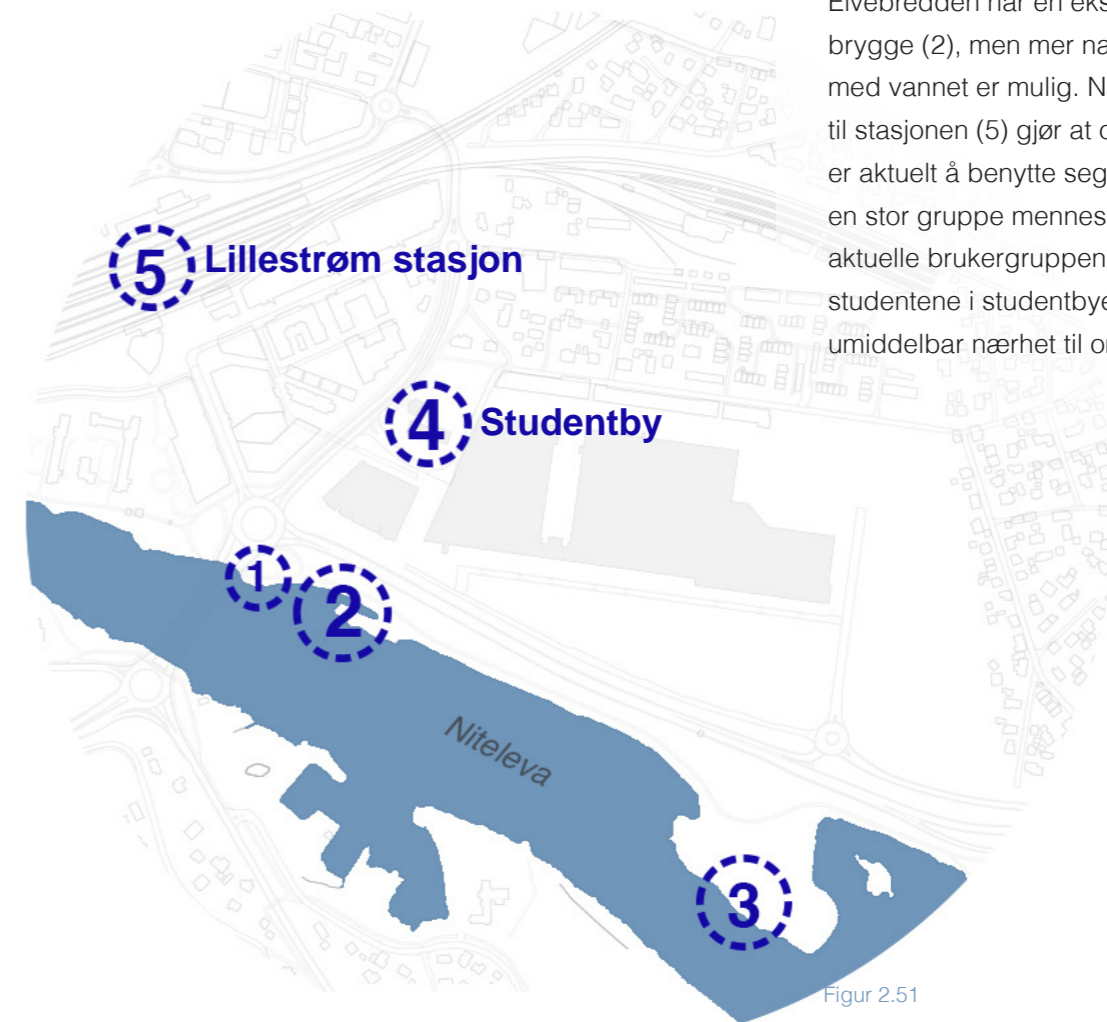
STYRKER



Figur 2.45



Figur 2.46



Figur 2.51

Elven og grøntarealet er store kvaliteter i området. Spesielt halvøya (3) har potensial for å bli en spennende sekvens av turveien. Området under broen (1) oppleves også som et eget sted med romlige kvaliteter. Elvebredden har en eksisterende brygge (2), men mer nærkontakt med vannet er mulig. Nærheten til stasjonen (5) gjør at området er aktuelt å benytte seg av for en stor gruppe mennesker. I den aktuelle brukergruppen finner vi studentene i studentbyen (4) med umiddelbar nærhet til området.



Figur 2.47



Figur 2.48



Figur 2.49

DEL 3: LEK

HVEM ER "HOMO LUDENS"?
HVORDAN LIKER DU Å LEKE?
SAMTALER OM LEK
DEN VIKTIGE LEKEN
LEKNE REFERANSEPROSJEKTER
DESIGNPRINSIPPER FOR LEK



Figur 3.1

*«Jeg driver ikke vitenskap når jeg ser på skyer og trær.
Da er det opplevelsen som teller.»*

-Arne Næss, 2008

"Å være et lekent menneske er å stille seg åpen til verden."

- Sitat fra lekesamtale, 2022



Figur 3.2: Collage av egne fotografier.

HVEM ER "HOMO LUDENS"?

«Homo ludens» betyr det lekende mennesket, og begrepet ble kjent gjennom den nederlandske historikeren Johan Huizinga (1872-1945) i boka med samme tittel. Huizinga belyser menneskets leketrang og knytter leken til menneskets natur og ikke bestemt av alder. Han har et kulturhistorisk perspektiv på lek der han blant annet beskriver lekesn funksjon som springbrett for kunst og kultur (Huizinga, 2016). Huizinga definerer lek slik: «(...) play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is "different" from "ordinary life." (Huizinga, 2016).

Masteroppgaven vil benytte seg av Huizingas perspektiv på lek som en naturlig trang hos mennesket, noe lystbetont og noe som er tett sammenvevd med kunst og kultur. Oppgaven vil ha mindre fokus på lek i form av spill og konkurranse.

Definisjonen til Alver hentet fra Store norske leksikon underbygger også at lek ikke er aldersbestemt: «Lek er fysisk eller psykisk aktivitet som ikke synes å ha noe (eksplisitt) mål utover seg selv. Lek forekommer hos dyr og mennesker i alle aldre.» (Alver, 2020).

I nyere tid, er lege og psykiater Stuart Brown blant dem som har forsket på lek i relasjon til voksne. Brown har blant annet grunnlagt The National

Institute for Play, og arbeidet hans har vært omtalt i en forsidehistorie i The New York Times Magazine. Brown hevder at vi er: «indrettet til at realisere os selv og utvikle os kreativt gjennom leg.» (Brown, 2012). Dette belyser også lekens kreative og skapende kvaliteter.

Mye av arbeidet hans baserer seg på «lekesamtaler» der han har intervjuet flere tusen voksne med ulik bakgrunn om lek (Brown, 2012). Brown legger i boken «Play» frem ulike egenskaper ved lek, heller enn å komme med en streng definisjon (Brown, 2012). Egenskapene er gjengitt nedenfor med språklig tilpasning av masteroppgavens forfatter.

Den åpne tilnærmingen til lek er til inspirasjon, fordi mange av definisjonene og teorien om lek som finnes gjerne blir for statisk og retter seg mot barns lek.

EGENSKAPER VED LEK:

- Formålsløs (å leke for lekens skyld)
- Frivillig
- Naturlig tiltrekningskraft (lystbetont, gir glede)
- En tilstand av tidløshet (flow)
- Mindre selvbevisst (fri, flow)
- Mulighet for improvisasjon (bryte med rammen, åpen)
- En lyst til å fortsette leken

[Når slutter vi å leke?]

"Tror aldri man helt slutter å leke, men leken får en annen form."

-Sitat fra lekesamtale, 2023



HVORDAN LIKER DU Å LEKE?

Mennesker har ulike preferanser for lek. Noen liker fart og spenning, andre liker å drømme seg bort med en god bok. Noen liker å være "der det skjer", andre kan få glede av å observere andre i lek. Blant Browns bidrag til leken er de åtte lekepersonlighetene (play personalities) som presenteres nedenfor (med språklig tilpasning av forfatteren av masteroppgaven). Det er gjerne slik at en av lekepersonlighetene er mest fremtredende, selv om vi kan veksle mellom fler av dem (Brown, 2012). De mest senrale lekepersonlighetene for masteroppgaven er nummer 1-4.

1) Bevegelsesmennesket

Mennesker som liker å være i bevegelse og opplever glede og flyt gjennom det. Enten det er en rolig tur i skogen, svømme i sjøen, danse på rommet eller gå på slakkline. Bevegelsesmennesket er drevet av bevegelsesgleden i seg selv fremfor å vinne.

2) Samleren

Får glede av å samle interessante objekter eller opplevelser. Det kan være alt fra frimerker, steiner, til solnedganger eller dyre vaser. Samlingen kan foregå alene eller med andre samlere.

3) Oppdageren

Blir trigget av å utforske nye ideer, steder og konsepter. Oppdageren kan få disse inntrykkene gjennom fysisk forflytning (som å reise til nye steder) eller mentalt og følelsesmessig gjennom lytting til musikk eller samtaler som kan utvide perspektivet.

4) Historiefortelleren

Fantasi er stikkordet for denne lekepersonligheten. Historiefortelleren engasjerer seg i historier enten det er gjennom å leve seg inn i en bok eller skrive den selv. Kan få nesten alle aktiviteter og situasjoner til å bli lekne gjennom bruk av fantasi og forestillingsevne.

5) Skaperen

Danse, male, leke seg med språket, stelle i hagen. Du trenger ikke være kunstner, men fellesnevneren er at du liker å bruke kreativiteten til å skape noe.

6) Humoristen

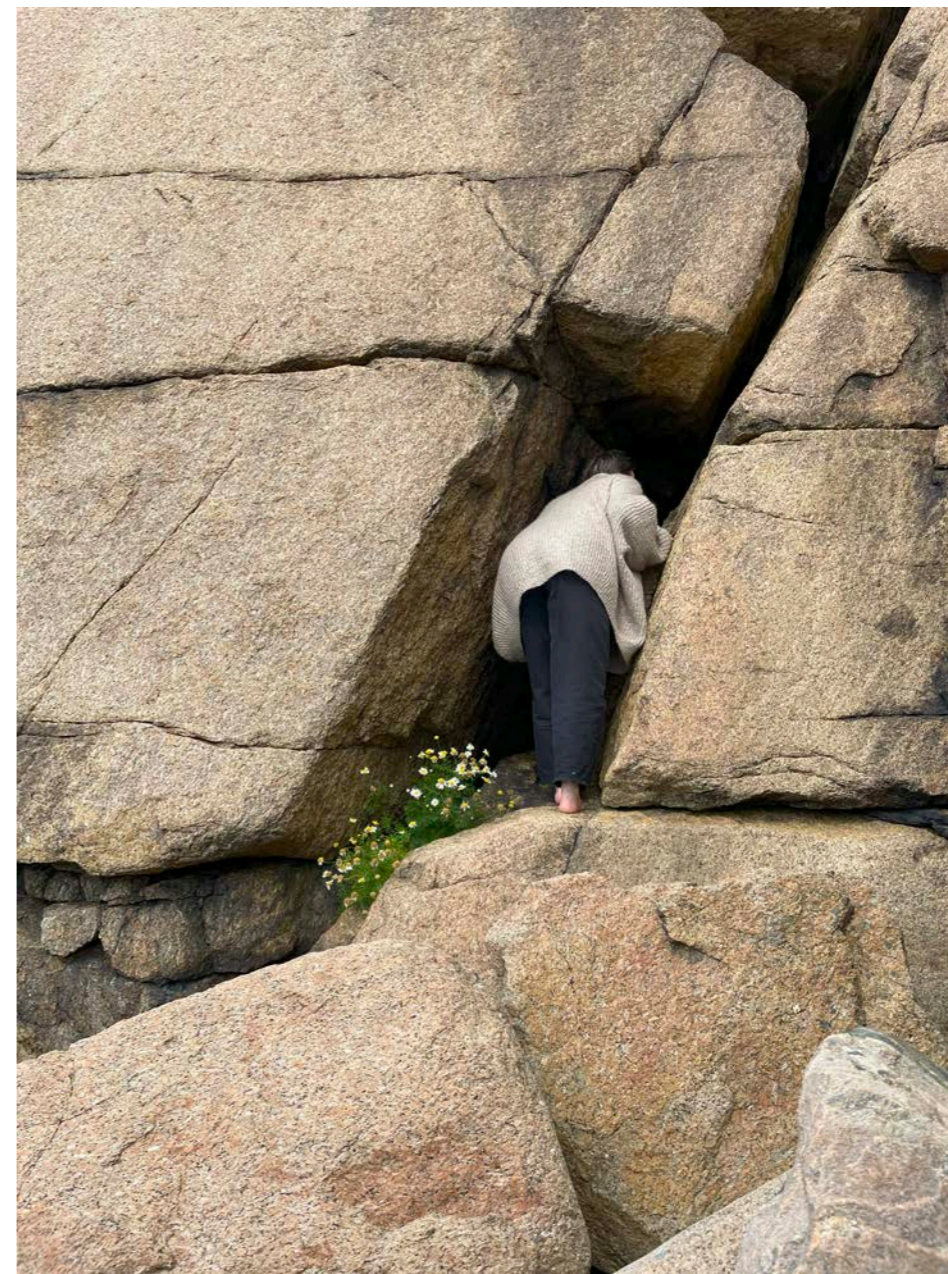
Bruker humor aktivt som lek og liker å få andre til å le. Gjerne den som blir sett på som klovnen. Hevder seg sosialt gjennom å være morsom.

7) Planleggeren

En som er i sitt ess når hen får planlegge, organisere og igangsette ting. For eksempel å stelle i stand arrangementer.

8) Konkurransemennesket

De som elsker å konkurrere og være med i spill og leker med fastsatte regler. Spiller ikke bare for spillets skyld, men for å vinne.



Figur 3.4: En oppdager

SAMTALER OM LEK

LEKESAMTALER

Samtale har vært et viktig verktøy for å inkludere (det lekende) mennesket i oppgaven. Lek har vist seg å være et tema som engasjerer. Gjennom uformelle samtaler med venner, familie og ukjente har jeg fått inn mange fine refleksjoner og innspill om lek.

Blant dem jeg har møtt og snakket med er Ingrid Alm som jobber som barne- og ungdomspedagog, med et brennende engasjement for lek og hvor viktig den er for helse, mestring og glede.

LEK PÅ SOSIALE MEDIER

Etter samtalen vår delte hun en "story" på Instagram med sine følgere (se figur 3.5 og 3.6) for å se om det kunne lede til fler innspill om lek. Dette førte til at jeg selv benyttet meg av spørrefunksjonen på Instagram "stories" der du kan stille spørsmål til følgerne dine. Den som stiller spørsmålet kan se brukernavnet til den som besvarer spørsmålet, men det er mulig å dele svarene anonymt med følgerne sine. På neste oppslagsside presenteres et utvalg av noen av svarene jeg mottok.

Spørsmålene jeg stilte på Instagram ble formulert slik:

1. Hva er lek? Din definisjon (ikke ordbokas).
2. Savner du å leke?
3. Når føler du deg mest leken?
4. Hva skal til for at voksne tørr å leke?



Hva er lek?

"Fantasi, noe som fjerner deg litt fra virkeligheten. Leger den i hodet ditt."

"Variert bevegelse for kroppen."

"Å være et leent menneske er å stille seg åpen til verden."

Her-og-nå-modus. Eksperimentere på likesom."

"Lek er å flyt i øyeblikket med nysgjerrighet for verden."

"Sprudlende frise glede"

"Frihet."

"Lek med ord og tanker."

"Lek kan være noe man ikke helt forstår. Men det er morsomt allikevel!"

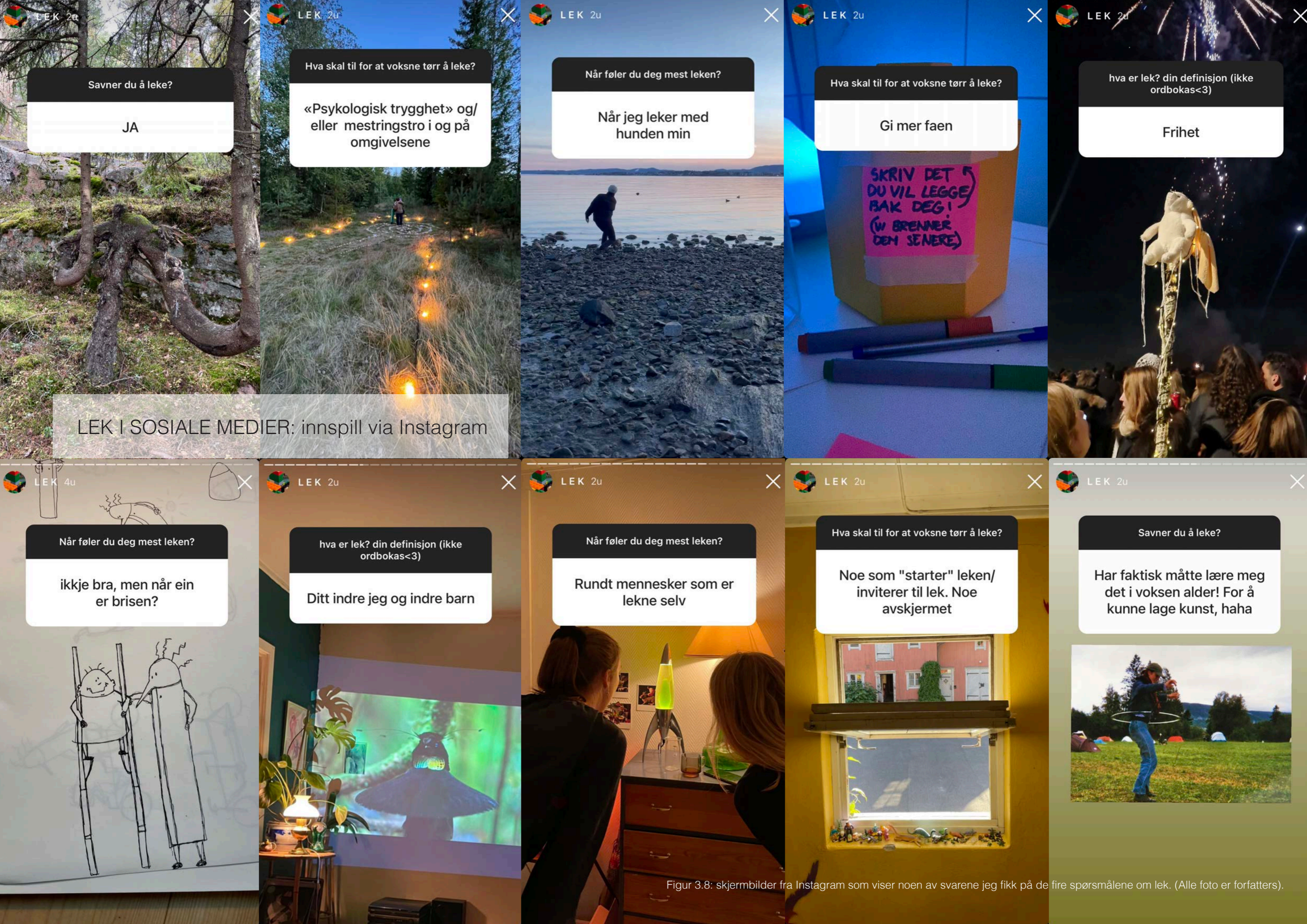
"Alt som krever at man gir litt av seg selv med glimt i øyet og lar seg rive med."

En oppsummering av de viktigste funnene fra samtale om lek vises i punktlisten nedenfor. Sitater fra disse samtale vil du også finne presentert gjennom hele oppgaven.

VIKTIGE FUNN OM LEK:

- Et savn etter mer lek
- Lek er glede og frihet
- Å føle seg trygg er en forutsetning
- Et behov for noe(n) som igangsetter leken
- Dyr, barn og lekne mennesker kan aktivere egen lek
- Selvbevissthet virker hemmende på lek
- Lek er personlig og kan oppleves sårbart
- Omgivelsenes utforming kan støtte opp eller begrense leken
- Lek for voksne går ofte under begrepene kunst og aktivitet
- Vi har ulike preferanser for lek
- Leken endrer gjerne karakter med alderen fra fysisk til mer mental
- Lek kan knyttes til et fysisk sted, men er også en mental tilstand
- Leken utfordrer normer

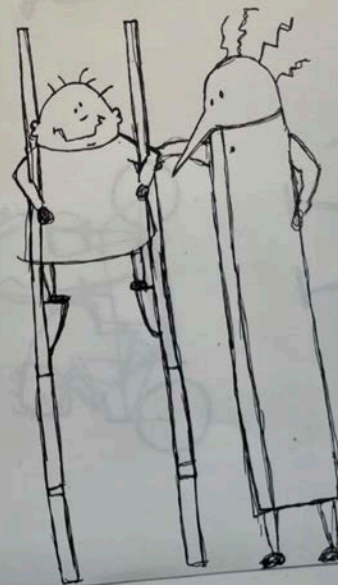
Figur 3.7: Sitatene i snakkeboblene er fra lekesamtaler fra 2022 og 2023



LEK I SOSIALE MEDIER: innspill via Instagram

Når føler du deg mest leken?

ikkje bra, men når ein er brisen?



Hva skal til for at voksne tørr å leke?

«Psykologisk trygghet» og/ eller mestringstro i og på omgivelsene

Når føler du deg mest leken?

Når jeg leker med hunden min

Hva skal til for at voksne tørr å leke?

Gi mer faen

SKRIV DET DU VIL LEGGE BAK DEG! (W BRENNER DEN SENERE)

hva er lek? din definisjon (ikke ordbokas<3)

Frihet

LEK 2u

hva er lek? din definisjon (ikke ordbokas<3)

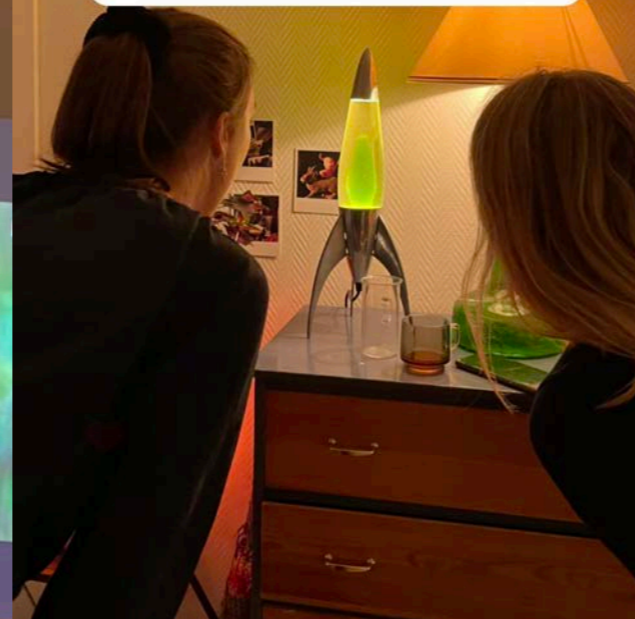
Ditt indre jeg og indre barn



LEK 2u

Når føler du deg mest leken?

Rundt mennesker som er lekne selv



LEK 2u

Hva skal til for at voksne tørr å leke?

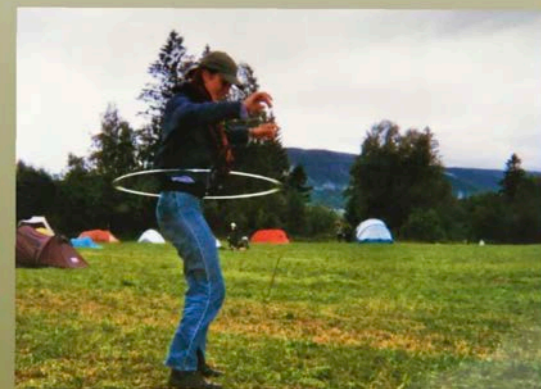
Noe som "starter" leken/ inviterer til lek. Noe avskjermet



LEK 2u

Savner du å leke?

Har faktisk måtte lære meg det i voksen alder! For å kunne lage kunst, haha



Figur 3.8: skjermbilder fra Instagram som viser noen av svarene jeg fikk på de fire spørsmålene om lek. (Alle foto er forfatters).

DEN VIKTIGE LEKEN

FAREN VED Å IKKE GI LEK VERDI

Per Brodal (professor i nevrobiologi) og Charlotte Lunde (lege og journalist) er blant dem som tematiserer lekens helsefremmende egenskaper. I boken «Lek og læring i et nevroperspektiv» (2022), diskuterer de lekens betydning for læring og motivasjon og konsekvensene ved fravær av lek. Forfatterne trekker frem lekens forebyggende effekt mot psykiske lidelser og hvordan den fra barnealder kan legge et grunnlag for motstandsdyktighet og lærelyst videre i livet: «Mye tyder på at lek gir det beste grunnlaget for videre læring i skole og arbeidsliv.» (Brodal & Lunde, 2022). Derfor er det et paradoks at leken står i fare for å forsvinne i møtet med skolen. Økt læringspress, redusert tid til lek og tidlig fokus på prestasjon og måling er noe av det forfatterne mener kan true leken. Møtet med disse kravene kan føre til at barn og unge utvikler dårlig mestringfølelse og et økt stressnivå. Dette kan på sikt føre til psykiske lidelser (Brodal & Lunde, 2022).

Dessverre er det ikke bare den avsatte tiden til lek som er begrenset, også de fysiske arenaene for lek står i fare for å bli nedprioritert. Brodal & Lunde peker på hvordan sikkerhetshensyn og liten vilje til økonomisk bevilgning truer de fysiske mulighetene for lek, noe som ofte resulterer til uinspirerende gummiørkener (Brodal & Lunde, 2022).

LEK OG HELSE

God helse og livskvalitet er en forutsetning for at mennesker skal fungere godt i samfunnet og utvikle sitt fulle potensial (FN, 2023). God helse favner både psykisk og fysisk helse. Økonomi, sosiale forhold og miljø er faktorer som påvirker dette. Miljøet omfavner blant annet uteområdene vi oppholder oss i i hverdagen. Av FN er ikke lek ikke særskilt nevnt, men FN anbefaler å tilbringe tid utendørs og i bevegelse (FN, 2023).

LEKENS MANGE BIDRAG

Brodal & Lunde viser til forskning av Peter Gray (professor og psykolog) på lek. Gray problematiserer studentenes redsel for å gjøre feil og hvordan de unngår å ta risiko når de ytre målene for suksess blir viktigere enn selvstendig utvikling og læring. Han trekker også fram en rekke positive egenskaper leken bringer med seg for vår utvikling mot selvstendige individer (Brodal & Lunde, 2022). «Peter gray fremhever lekens betydning for å utvikle indre motivasjon, lære seg å ta beslutninger, løse problemer, utøve selvkontroll og følge regler, regulere følelser, etablere vennskap og komme overens med andre og oppleve glede. Gjennom alle disse effektene fremmer lek en sunn mental helse og motstandsdyktighet overfor livets vanskelige erfaringer.» (Brodal & Lunde, 2022).

LEK OG MENNESKELIG BLOMSTRING

Filosof Martha C. Nussbaum har laget modellen The capability approach som viser ulike «capabilities» som må være tilstedeværende og tilgjengelige i livet for at mennesker skal kunne nå sitt fulle potensial. Dette omtales også som «human flourishing», menneskelig blomstring (Nussbaum, 2011). Lek ('play') er en av disse ti "capabilities" og det som står nevnt under dimensjonen er: "being able to laugh, to play, to enjoy recreational activities." (Nussbaum, 2011).

Nussbaums modell berører også menneskets relasjon til naturen og andre arter, det å føle sosial tilhørighet og muligheten til å bruke sansene og forestillingsevne som del av kriteriene for menneskelig blomstring. Det at lek nevnes som et av ti kriterier underbygger lekens positive egenskaper og relevans uavhengig av alder. De øvrige nevnte dimensjonene er også svært aktuelle for masteroppgaven.

Disse betraktningene ønsker oppgaven ta på alvor ved å bruke dem videre i arbeidet med Park for "homo ludens". Med målet om å lage et sanselandskap til glede og fornøyelse, fri for prestasjon.



Figur 3.8a: Et menneske i treet?

LEKNE REFERANSEPROSJEKTER

Laure Prouvost, "Above Front Tears oui Float"

Stedsspesifikk utstilling (5. november-12.februar 2023); Lyshallen Nasjonalmuseet.

Prouvosts utstilling er som å gå inn i en drøm. Vakker og dystert på samme tid. Lette sveis, flotte naturmotiver og mystikk blandes med kunsthistoriske referanser, miljødeleggelse og oljesøl. Alvoret flettes sammen med det umiddelbare, sanselige. Som besøkende blir man en del av kunstverket og kunstneren utfordrer normene for hvordan man skal betrakte og interagere med kunst. Her oppfordres du til å risse inn tegninger på veggene i en grotte, legge deg ned på det kunstige svaberget og stikke hodet inn i stråkurver som utstyrt med VR-briller. Det fører deg til en parallell virkelighet der nakne kvinneskikkelser sirkler rundt i rommet til hviskende lydspor.



Figur 3.9: Kunstneren bruker hele rommet som sitt lerret og har laget et opplevelseslandskap

TING Å INSPIRERES AV:

- Umiddelbar og sanselig uansett alder
- Taktilitet, får lyst til å ta på ting
- De besøkende som en del av utstillingen
- Bruk av kontraster
- Humor og overraskelse
- Portaler, ting som henger fra taket
- Orientering i alle retninger
- Optiske illusjoner
- Lydelementer

«Her trenger man ikke å vite noe på forhånd; det er bare å hengi seg til denne sterke, sanselige opplevelsen»

-Bjerke, 2022



Figur 3.10: Den besøkende smelter sammen i kunsten



Figur 3.11: Stråhatter henger ned fra taket og oppfordrer til deltakelse i utstillingen

OMA, Museumpark. Rotterdam (1988-1994)

Yves Brunier (1962-1991), fransk landskapsarkitekt, tegnet i samarbeid med Rem Koolhaas museumsparken for OMA. Parken ligger sentralt til mellom tre forskjellige kunststutisjoner. Den strekker seg over 120 000 m² (OMA, u.å.) og kan minne om et stort puslespill der flatene er brutt opp i 4 større biter med hver sin distinkte identitet gjennom tekstur, farge og programmering. Utstrakt bruk av motsetninger, farger stramme linjer og romdannende vegetasjon. Både Brunier og Koolhaas var opptatt av historiefortelling (Telenykh, Trivedi, 2018). Bruniers særenge collage- og modellarbeid er til stor inspirasjon. De oppleves umiddelbare, lekne og sanselige der han bever seg fra det lille rommet til det store.

"The Museum Park is exposed to conflicting demands: serenity and sensation, movement and stillness, buffer zone and connector."

-OMA, u.å.



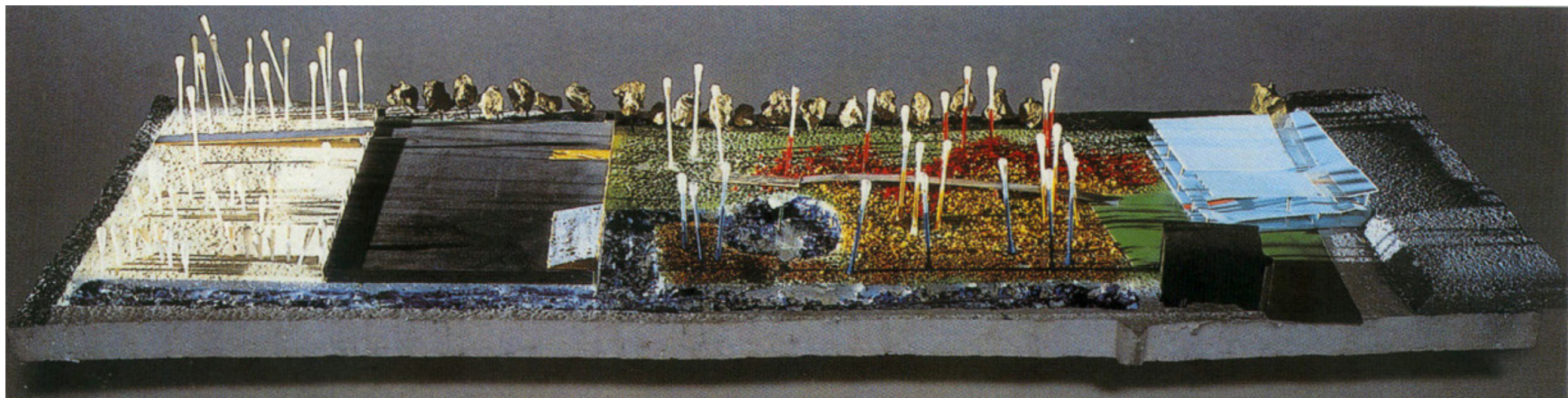
Figur 3.12: Hevet gangvei. Farger, taktilitet og form. (Yves Brunier)



Figur 3.13: Bruniers collager er ikke fotorealistiske, men fanger stemning og følelse. (Yves Brunier).

TING Å INSPIRERES AV:

- Collagene og modellene: umiddelbare, sanselig
- Hvordan han går ned i de små rommene
- Komposisjon og formsans
- Kontraster
- Teksturer og farger
- Det lekne i det renskårne
- Historiefortelling
- Kunst og vegetasjon integrert i landskapet



Figur 3.14: Modell av Museumparken i Rotterdam. Blant materialene er bomullspinner. (Yves Brunier)

Snøhetta, Operataket. Oslo

Operaen er et bygg, men også et landskap. De store takflatene strekker seg fra høyden der du får et luftig overblikk over byen og ned til vannkanten der vannets myke bevegelse står i kontrast til de stramme linjene i arkitekturen. Bygget minner om en isbre og på tåkete dager smelter menneskene, taket og horisonten sammen. Taket har lite programmering utover sittekanter og vannrenner. Det er den spontane og temporære bruken og aktiviteten som bidrar til å gjøre dette landskapet interessant. Skiftende karakter fra blendende hvit på solrike dager, til stemningsfull belysning om kvelden. Her lever danseshow, dødsing, romantiske dater og turister side om side.

TING Å INSPIRERES AV:

- Ikke for førende programmering
- Legge opp til temporær bruk av rommet
- Et sted om natten
- Menneske, arkitektur og landskapet smelter sammen
- Det store rommet, det lille rommet



Figur 3.15: Foto: Stenersen, D./VisitOSLO



Figur 3.16: Foto: Snøhetta

DESIGNPRINSIPPER FOR LEK

Matthew Carmona, arkitekt og professor i planlegging og urban design ved The Bartlett University College i London, utga i 2003 boken *Public Places - Urban Spaces* der han tematiserer de ulike dimensjonene ved planlegging og utforming av det offentlige rom med fokus på kvalitet. I et av kapitlene skriver han om lek og 10 kriterier som bør tas i betraktning når det skal tilrettelegges for lek (Carmona, 2021). Prinsippene er fine å bruke som utgangspunkt for masteroppgaven, men her tilpasset barn av oppgavens forfatter.

10 designprinsipper for lek:

- Designet slik at det forsterker/fremhever stedet
- God lokalisering, der man naturlig ville lekt
- Nærhet til naturen
- Designet for ulike former for lek
- Utformet og utstyrt slik at mennesker med funksjonsnedsettelse og funksjonsfriske kan leke sammen
- Inkludere lokalmiljøet i prosessen slik at de føler eierskap til stedet
- For alle aldre
- Designet slik at det utfordrer
- Bruk av bærekraftige materialer
- Designet for fleksibel bruk med mulighet for utvikling og endring

Tilpasset voksne og oversatt etter Carmona (2021).



Figur 3.17

Asfalten har sin egen lyd når den
er våt
Jeg liker lyden av alt som ligner
vann
Bobler
Krystaller
Snø
Elv
Fossefall
Vannets vei fra en form til en
annen
Hestekastanjens brusende
bladverk
Farger under slaps og støv
Arter jeg kjenner, men har gått
forbi
Arter jeg ikke kjenner som
inviteres inn

-Pia Insulån, 2022

DEL 4: PROSESS

PROSESSEN BAK PARK FOR "HOMO LUDENS"

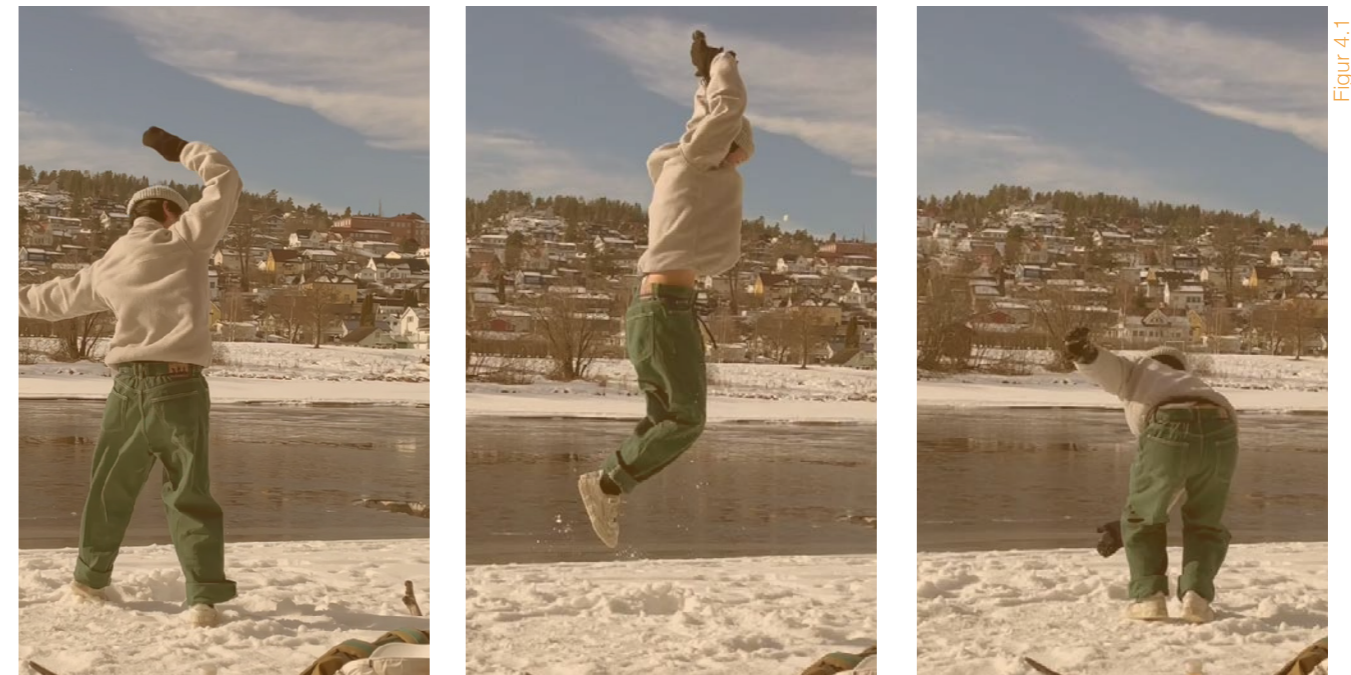
BEFARING

FOTOGRAFI

IDEGENERERING

SAMTALER

MODELLARBEID



Figur 4.1

[Når føler du deg mest leken?]

"På løpetur, på dansegulvet, med gode venner jeg kan være helt meg selv med og med barn."

- Sitat fra lekesamtale, 2023

PROSESSEN BAK PARK FOR "HOMO LUDENS"

I dette kapitlet presenteres en kortfattet og forenklet oversikt over prosessen bak masteroppgaven. Bakerst i oppgaven finner du utdypende vedlegg som dokumenterer prosessen ytterligere og fremstiller den rått, ustrukturert - slik den var.

1 ET SAVN ETTER LEK

Et sted fri for stress, krav og prestasjon. Dans er et slikt sted for meg, men som voksen savner jeg flere slike arenaer der lek ikke er forbeholdt barn.

2 IDEEN BLIR TIL

Det stedet jeg ser for meg finnes ikke (som jeg vet om). Ideen om å lage et lekelandskap for voksne blir derfor til.

3 LEKELANDSKAP, IKKE -PLASS

Når jeg nevner idéen for andre, tror mange jeg ønsker å lage en oppskalert lekeplass for voksne. Jeg ser for meg noe mindre statisk.

4 HVA ER LEK?

Jeg begynner å undersøke temaet lek og voksne, men finner ut at det er lite teori som retter seg mot aldersgruppen. Samtale blir etterhvert en del av metoden min.

5 OPPDRAGET

Diktet, "Jeg husker/barndom" (se side 5) ble utgangspunktet for oppgaven, med et ønske om å vekke lekenhet hos voksne igjen.

6 CASEOMRÅDET

For å bli kjent med stedet har befaringer vært nyttig. Notater og dokumentasjon har blitt gjort med kamera og skissebok.

7 KREATIVE PROSESSER

Parallelt jobbet jeg med kreative metoder som assosiasjonsleker, tegning og collagearbeid for å få ideer.

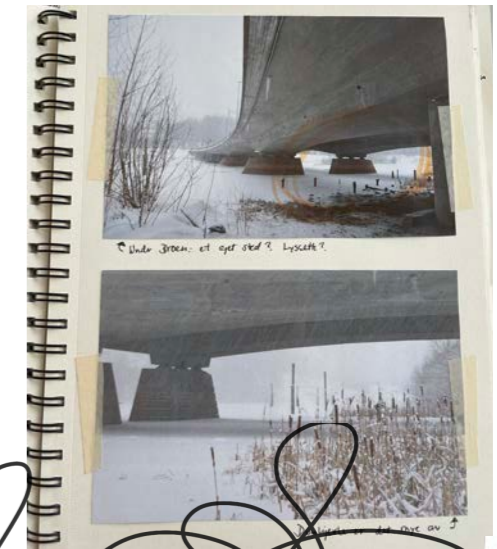
8 ARBEIDSMODELLEN

Arbeidsmodellen på 3,5 meter (1:250) har vært bærende for prosjektet og har fungert som et laboratorium for lek.

9

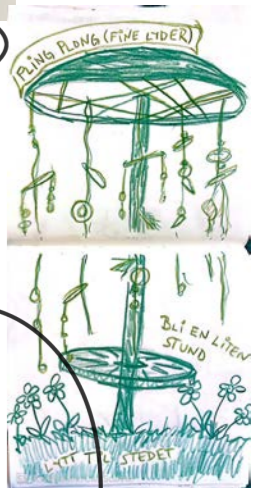
MASTEROPPGAVEN

Sammenstillingen av alle idéene ble til en idéplan og denne oppgaven du leser nå.



Slutt

PROSESS...



Figur 4.2: Ikke en rett linje

BEFARING: Å være et sansevesen

Befaring har vært et viktig verktøy for å bli kjent med stedet. Mens jeg har gått rundt på området har jeg prøvd å være fokusert, tilstedeværende og åpen for inntrykk.



Figur 4.3



Figur 4.4-6

FOTOGRAFI: På oppdagelsesferd gjennom søkeren

Fotografi har vært et viktig hjelpemiddel både for å dokumentere prosess og for å fange spontane øyeblikk. Oppdagelsesferden har foregått både under befaring, på kontoret og ute i hverdagen.



Figur 4.8



Figur 4.9-11



Figur 4.12-15: Fine former og teksturer

IDÉGENERERING: En leken tilnærming

For å få tilgang på ideer og komme inn i et lekent modus har jeg brukt forskjellige kreative tilnærminger. Blant dem er assosiasjonsleker, brainstorming med post-it-lapper og arbeid med prototyper. Fysisk arbeid med modell og materialer har vært gjennomgående for arbeidet.



Figur 4.17

ET EKSEMPEL: Inspirert av fuglelivet langs elvebredden og fuglen som frihetssymbol, drodlet jeg videre på ideen som resulterte i "Et sted jeg føler meg trygg".



Figur 4.21-24



Figur 4.18



Figur 4.19

SAMTALER: Folks tanker om lek

Gjennom samtalene om lek har jeg fått et innblikk i andres perspektiv på lek og når de føler seg mest lekne. Refleksjonene har jeg hatt med meg inn i det videre arbeidet med idéplan og utforming, slik at Park for "homo ludens" skal være et sted som passer lekne mennesker av ulikt slag.



Figur 4.25 og 4.26 73

KONTORET

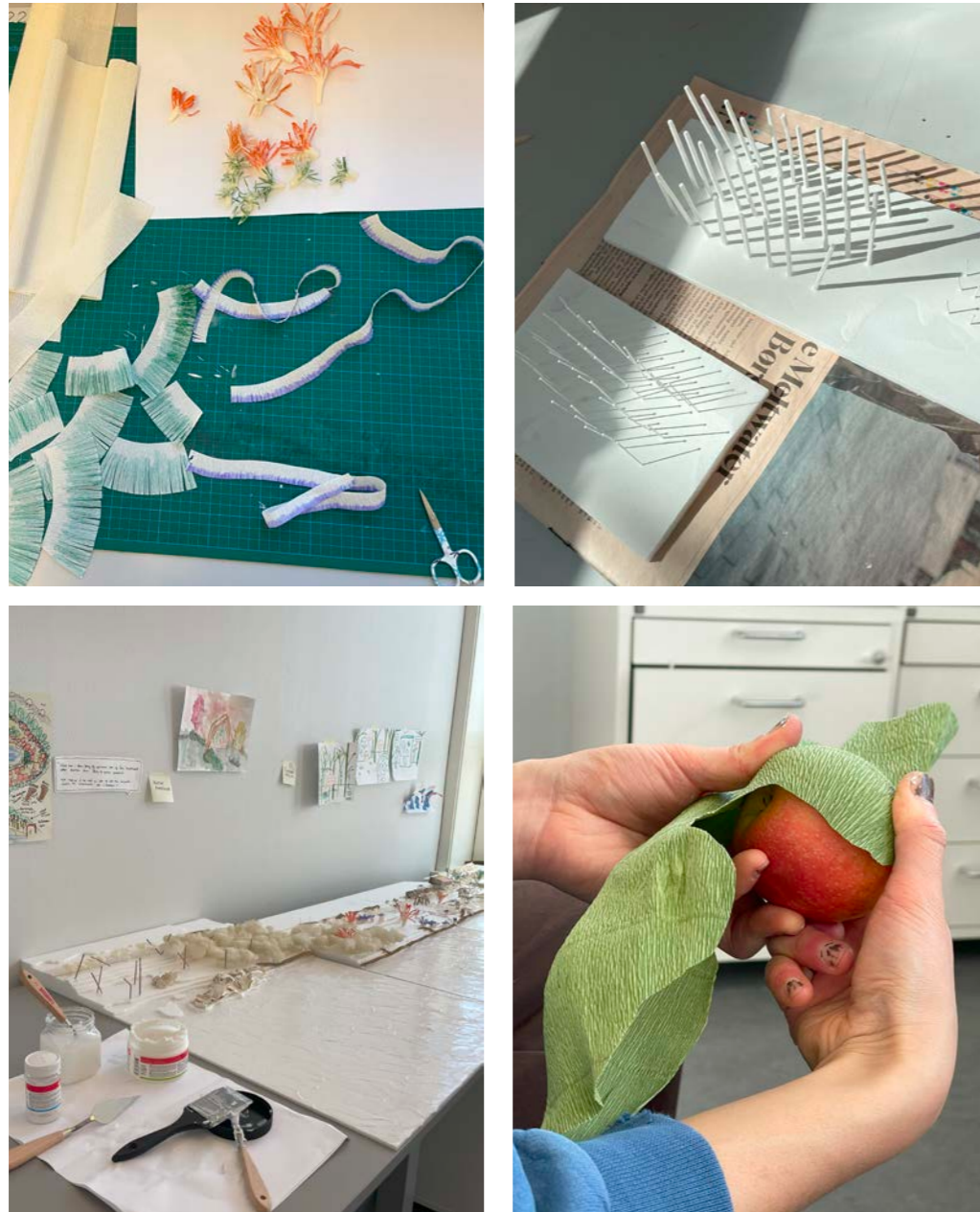
MODELLARBEID: Å få jobbe med hendene

Som barn elsker jeg å jobbe med hendene; samle, tegne, lime, klippe og bygge. I lekens ånd fant jeg derfor ut at jeg ville jobbe med en fysisk modell, fremfor en digital. Slik kunne jeg være mer tilstede med materialene og i det sanselige. Jeg var heldig å få tilbud om et grupperom på NMBU som har fungert som kontor og verksted.



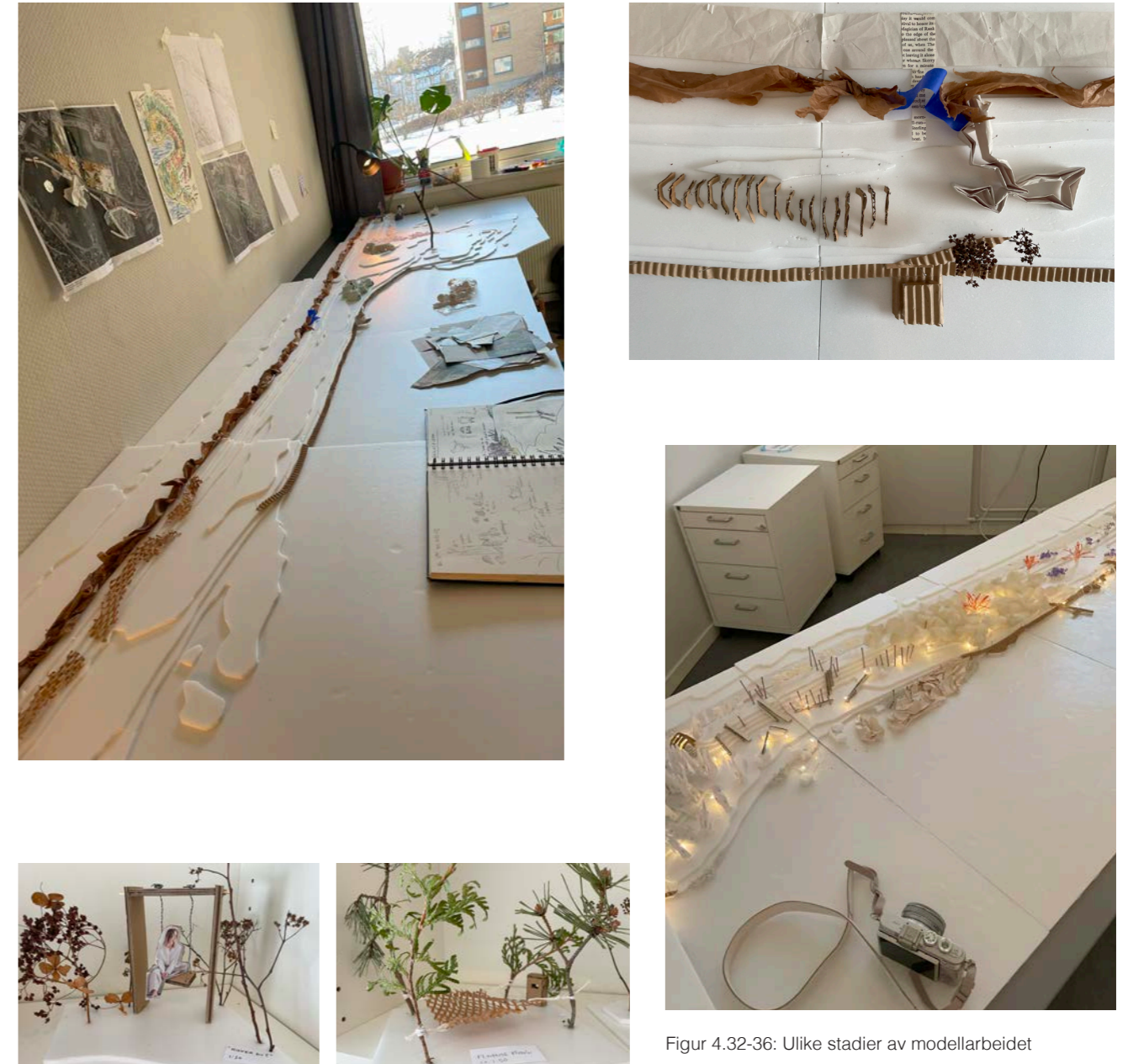
Figur 4.27: Bilde tatt under den store fotodagen. Se vedlegget for utdypende innblikk.

MODELLARBEID:
MATERIALER



Figur 4.28-31: Utforskning av materialer på kontoret. Glitter, epler og fyrstikker er blant materialene som har vært anvendt.

MODELLARBEID:
EN LANG PROSESS



Figur 4.32-36: Ulike stadier av modellarbeidet

DEL 5: IDÉPLAN

INTRODUKSJON TIL IDÉPLAN

ARBEIDSMODELL

ILLUSTRASJONSPLAN

LEKEPLAN

PLANTEVALG

Å GÅ PÅ SKATTEJAKT INN I SEG SELV

DE SYV TEMAENE

ET STED OM NATTEN



Figur 5.1

«Denne masken er din, bare ta den. Du kan ta den på deg og gå i ett med rommet – kanskje du er framme etter en lang reise. Hva slags sted er dette, og hvem er de andre rundt deg? Hvem er du, hva er du? Det er opp til deg.»

-Laure Prouvost, 2022. Untitled (Floating tapestry)

INTRODUKSJON TIL IDÉPLAN

Idéplanen er en sammenstilling av prosjektet Park for "homo ludens" og viser et skisseforslag for hvordan en del av elvebredden i Lillestrøm kan utformes på leket vis. Først vil **konseptet** presenteres. Deretter følger et oppslag med **arbeidsmodellen** vist i plan. Arbeidsmodellen gir en mer abstrakt oversikt over caseområdet med teksturer og materialitet. Den er utgangspunktet for **illustrasjonsplanen** som følger. Illustrasjonsplanen viser en mer oversiktlig fremstilling av området og er teksten. **Lekeplanen** viser inndelingen av de syv temaene for lek. Deretter følger et oppslag som viser **plantevalg** med nøkkelarter. Kapittelet avsluttes med et dykk inn i hvert av de **syv temaene for lek** illustrert med perspektiver fra arbeidsmodellen.

BESKRIVELSESKRITERIER

Til beskrivelsen av de syv temaene for lek har oppgaven brukt fire beskrivelseskriterier.

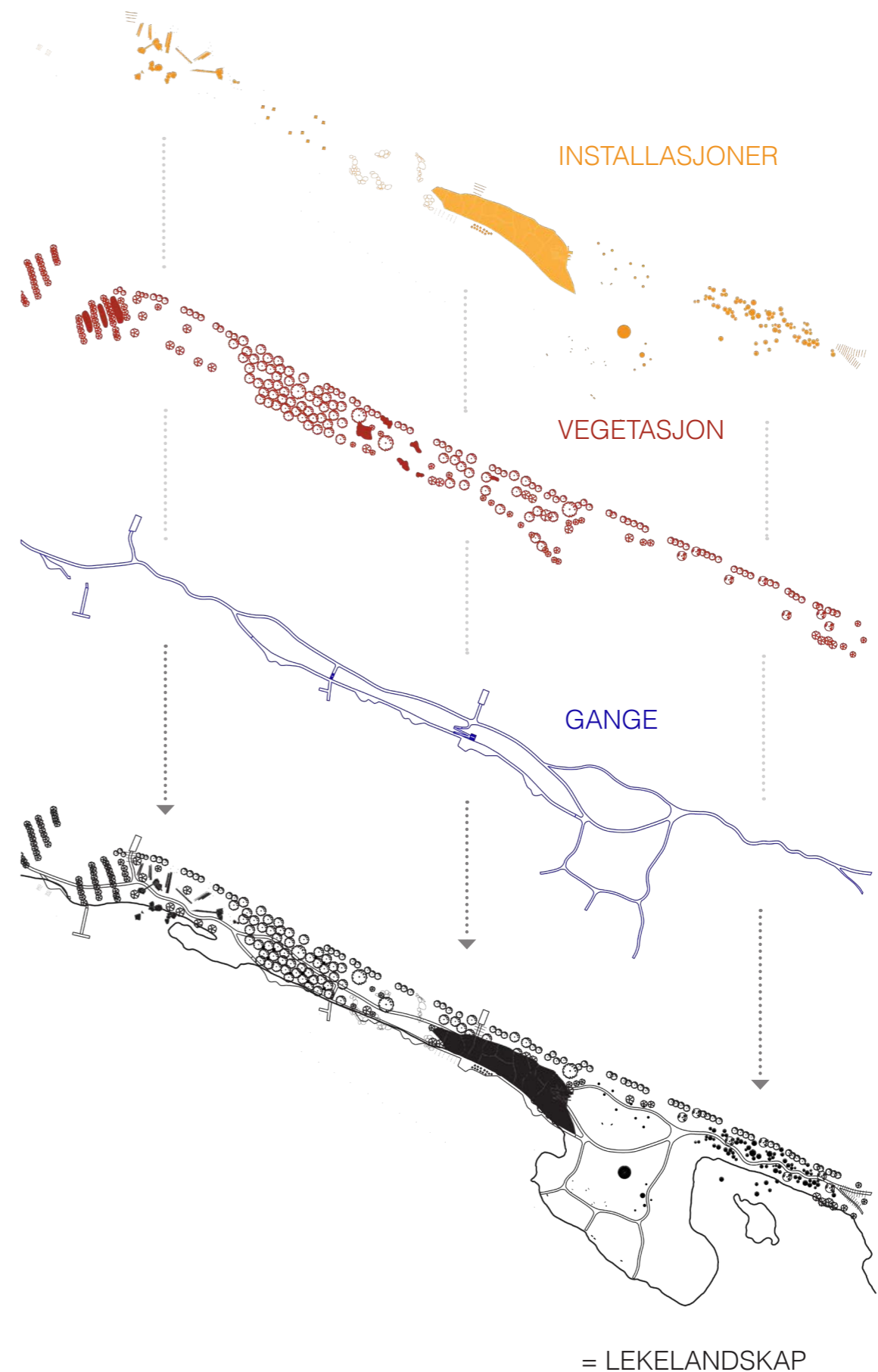
'**Preposisjon**' (inni, over, under...) er valgt for å beskrive hvordan mennesket beveger seg i rommet. '**Karakter**' skal beskrive temaets hovedtrekk og stemning. '**Lek/sansing**' er knyttet til aktivitetene og opplevelsene temaet innbyr til. '**Lekepersonlighet**' skal fange hva slags type person leken passer for og viser til begrepene som ble introdusert i kapittelet om lek (side 50).

DE ULIKE LAGENE

De tre lagene som oppgaven har valgt å fokusere på i planen (i tillegg til terreng), ser du i figur 5.3 til høyre. Installasjoner er de lekbare elementene. Vegetasjonen er trær og planter som bidrar til sanseopplevelse, romdannelse og variasjon. Gange viser hovedlinjene for bevegelse, selv om det er ønskelig at hele landskapet tas i bruk.

FLOM

Deler av området vil tidvis stå under vann. Materialer, arter og konstruksjoner må derfor tilpasses dette i en videre utvikling av prosjektet.



Figur 5.2

KONSEPT:

Å GÅ PÅ SKATTEJAKT INN I SEG SELV

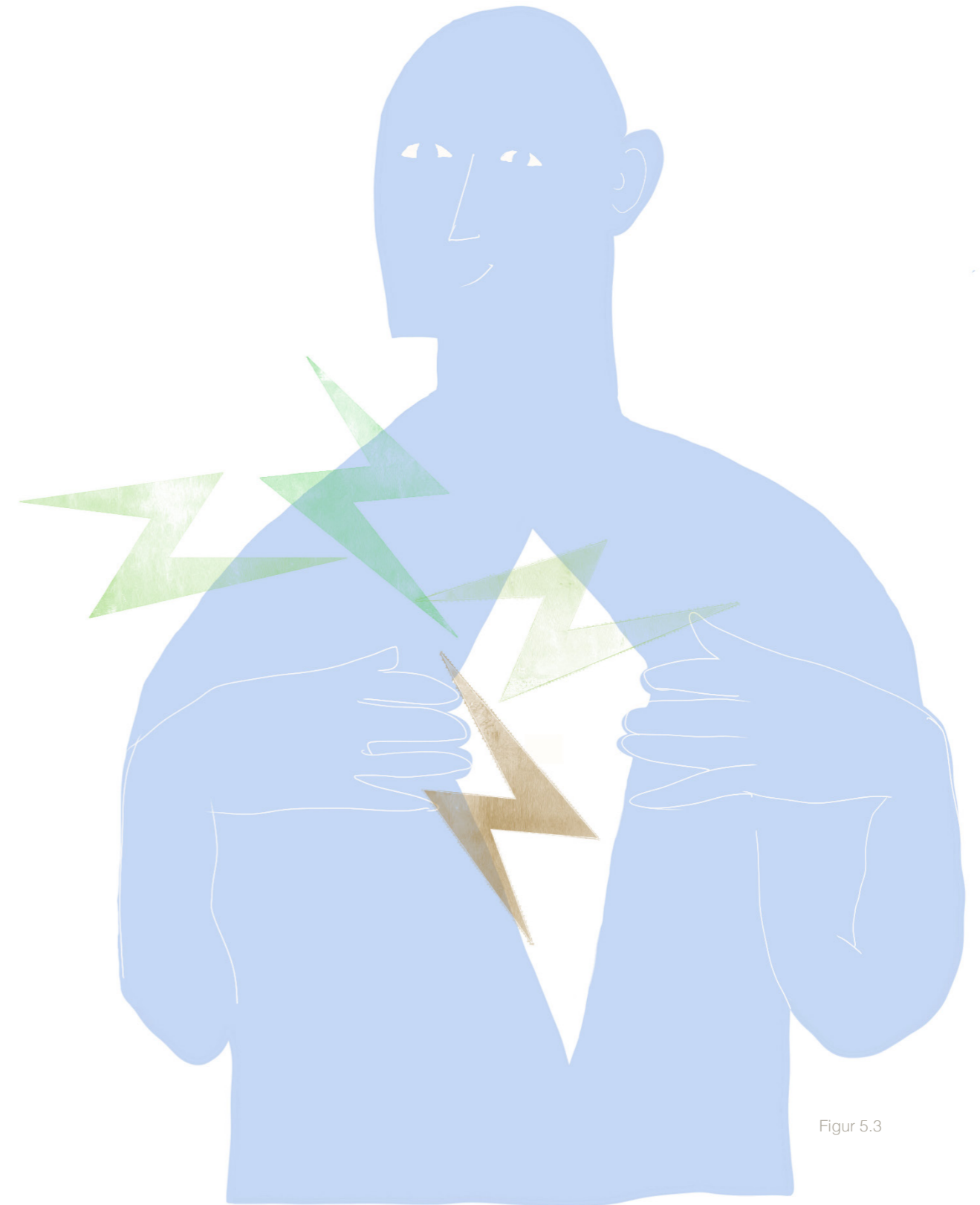
Husker du den gangen du løp over skogbunnen og kjente den fjærende følelsen under fotsålen? Spenningen av å danse seg utenom kongler, krokete røtter og skarpe steiner? Eller det å glemme tid og sted oppslukt i det som åpenbarer seg på arket fremfor deg. Først prøvende med en skjelvende blyantstrek, for så å gå over til store og myke penselstrøk og sterke farger. Kanskje oppstår det noe uventet? Kanskje vet du ikke helt hva det er, men du vet at det føles bra. Husker du gleden av å føle seg liten under et stort tre, eller hvordan snøen tar deg mykt i mot etter at du har tatt sats fra taket? Som barn er lek en selvsagt del av livet, men i møtet med oppskriftene og kravene vi møter senere i livet, er leken noe som ofte går tapt på veien. Gjennom konseptet «å gå på skattejakt inn i seg selv» ønsker oppgaven å hjelpe voksne med å finne tilbake til sitt indre barn. Skattejakten er en indre reise, der du samtidig beveger deg gjennom og sanser det fysiske lekelandskapet. Gjennom leken oppstår et rom som ikke forholder seg til alt av hverdagens oppskrifter, krav og regler. Et sted der dørene åpner seg og verden utvides. Hva som skjer når du beveger deg inn i leken gjenstår å erfare i øyeblikket. Hvem vet, kanskje ender du opp med å overraske deg selv?

Velkommen hjem, velkommen tilbake, kom som du er og kom tilbake!

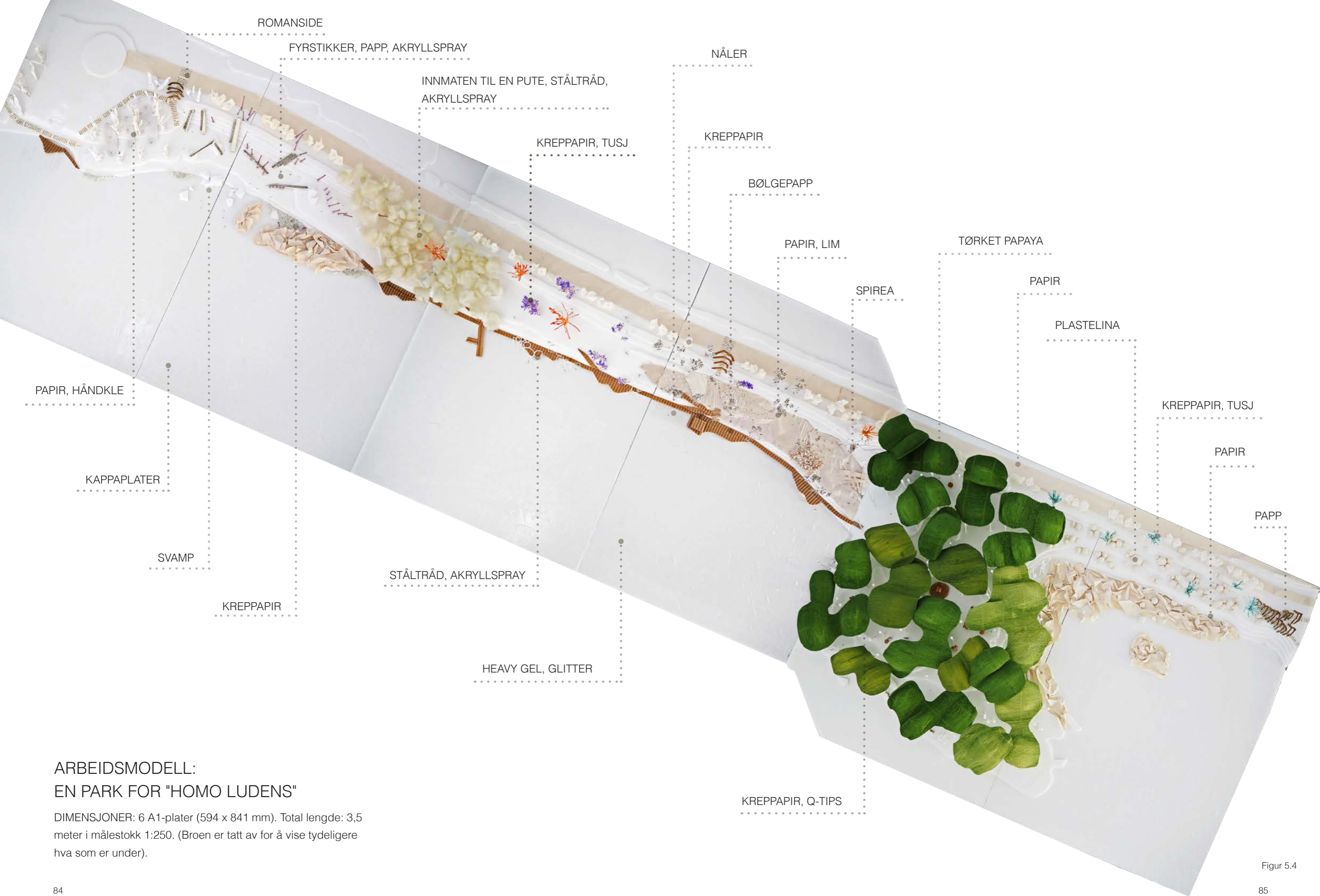
[Hva er lek?]

"Fantasi, noe som fjerner deg litt fra virkeligheten. Du kan lage den i hodet ditt."

-Sitat fra samtale om lek, 2023



Figur 5.3



ROMANSIDE

FYRSTIKKER, PAPP, AKRYLLSPRAY

INNMATEN TIL EN PUTE, STÅLTRÅD, AKRYLLSPRAY

KREPPAPIR, TUSJ

NÅLER

KREPPAPIR

BØLGEPAPP

PAPIR, LIM

TØRKET PAPAYA

PAPIR

PLASTELINA

KREPPAPIR, TUSJ

PAPIR

PAPP

PAPIR, HÅNDKLE

KAPPPLATER

SVAMP

KREPPAPIR

STÅLTRÅD, AKRYLLSPRAY

HEAVY GEL, GLITTER

SPIREA

**ARBEIDSMODELL:
EN PARK FOR "HOMO LUDENS"**

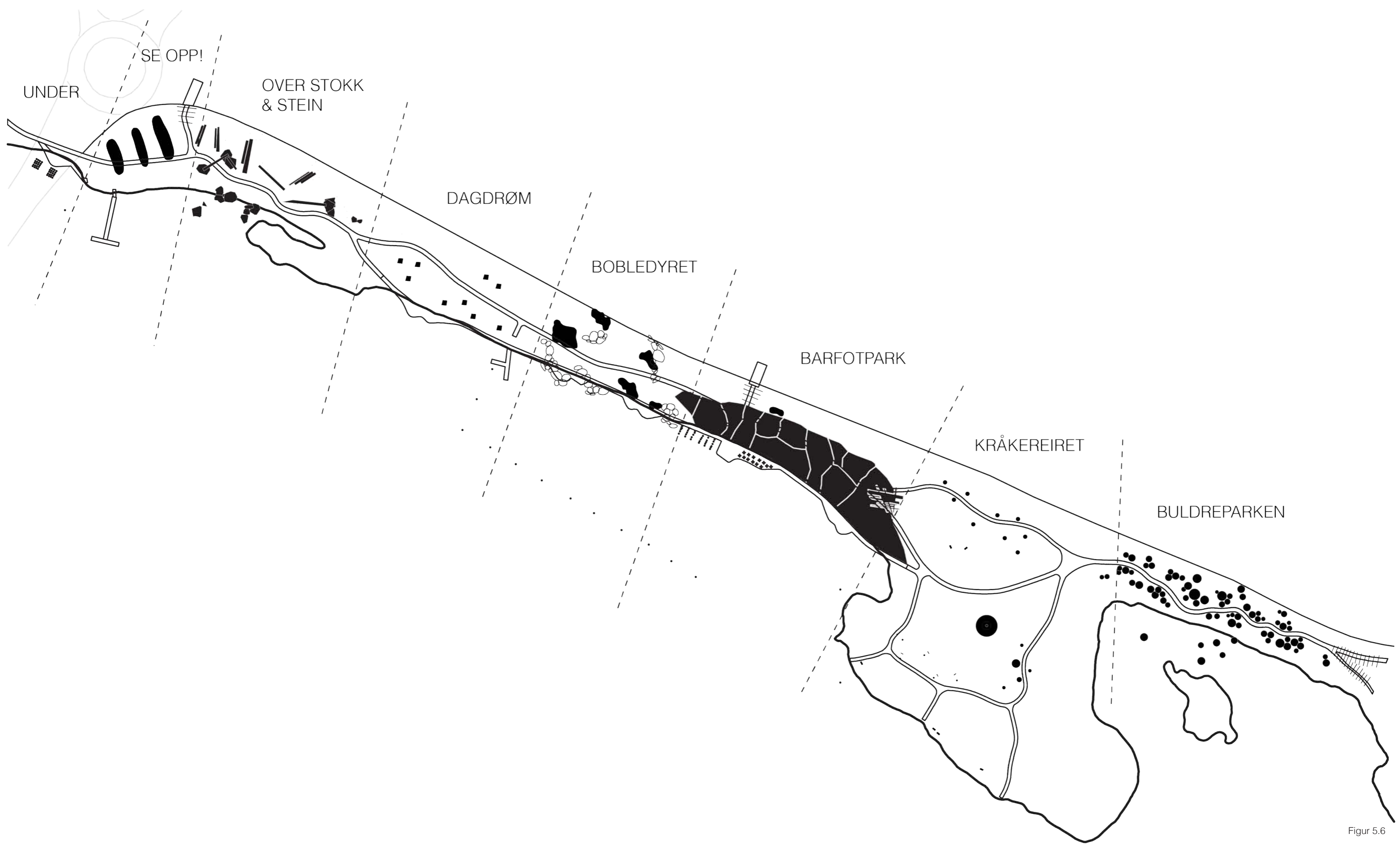
DIMENSJONER: 6 A1-plater (594 x 841 mm). Total lengde: 3,5 meter i målestokk 1:250. (Broen er tatt av for å vise tydeligere hva som er under).

KREPPAPIR, Q-TIPS



Figur 5.5

ILLUSTRASJONSPLAN: EN PARK FOR "HOMO LUDENS"



Figur 5.6

LEKEPLAN: syv forskjellige tema

PLANTEVALG

TRÆR



SE OPP!
Populus tremula 'Erecta'
Søyleosp

Slank vokseform



DAGDRØM
Prunus padus 'Colorata'
Hegg 'Colorata'

Rødlig farge, duft, rosa blomster



BOBLEDYRET
Quercus palustris
Sumpeik

Rød høstfarge, flikete blader



BARFOTPARK
Alnus glutinosa fk *Sauherad E*
Svartor fk *Sauherad E*

Konglene, greinstruktur



KRÅKEREIRET
Betula pendula 'Dalecarlica' E
Hengebjørk 'Dalecarlica' E (Ornäsbjørk)

Vakker bark, flikete blader



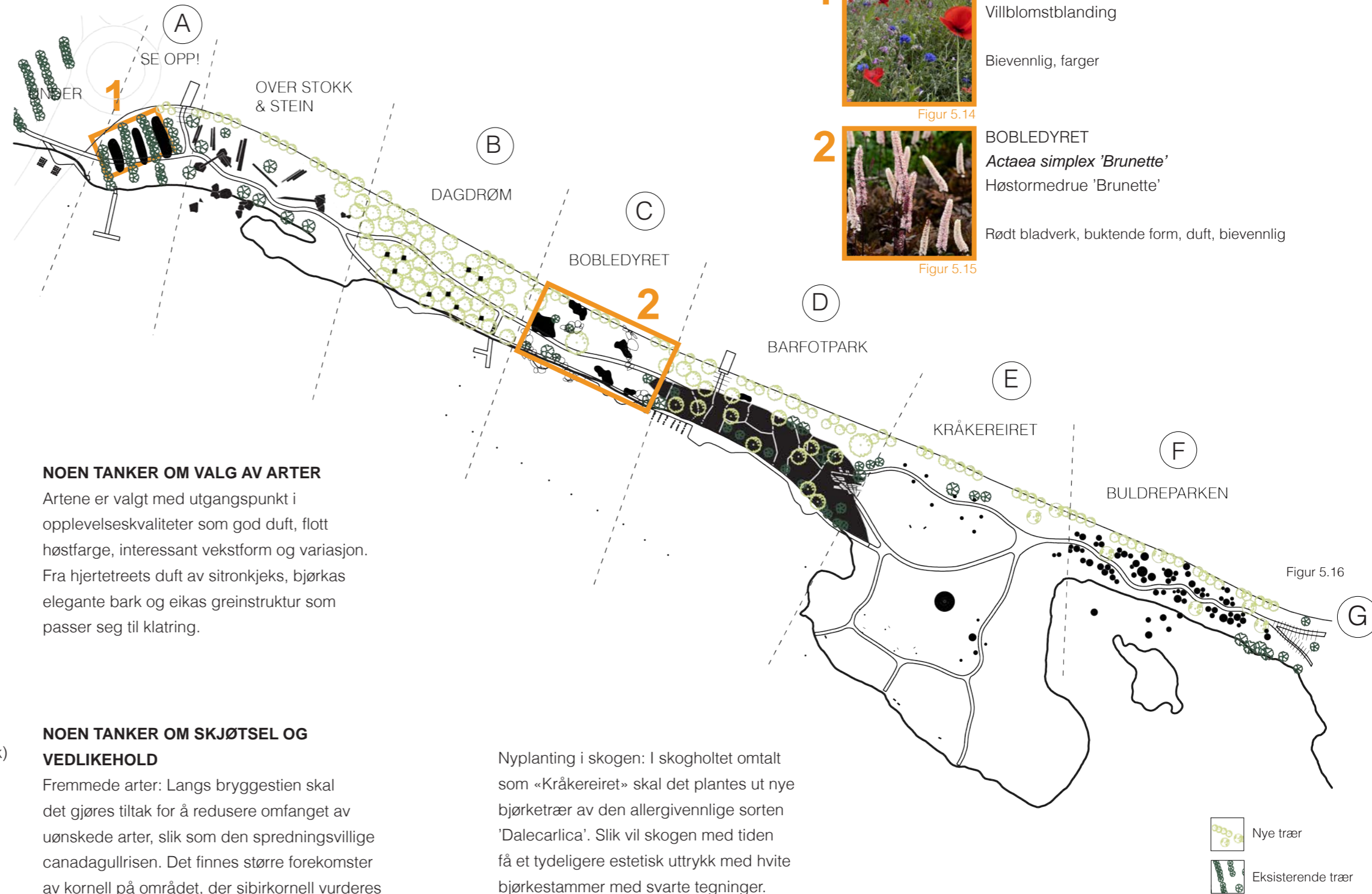
BULDREPARKEN
Metasequoia glyptostroboides
Urtidstre

Barkstruktur, bladene



GATETRE
Cercidiphyllum japonicum fk *Gøteborg E*
Hjertetre fk *Gøteborg E*

Høstfarge, god duft, bladform



PLANTER

1 SE OPP!
Villblomstblanding
Bievennlig, farger



Figur 5.14

2 BOBLEDYRET
Actaea simplex 'Brunette'
Høstormedrue 'Brunette'
Rødt bladverk, buktende form, duft, bievennlig



Figur 5.15

NOEN TANKER OM VALG AV ARTER

Artene er valgt med utgangspunkt i opplevelseskvaliteter som god duft, flott høstfarge, interessant vekstform og variasjon. Fra hjertetreets duft av sitronkjeks, bjørkas elegante bark og eikas greinstruktur som passer seg til klatring.

NOEN TANKER OM SKJØTSEL OG VEDLIKEHOLD

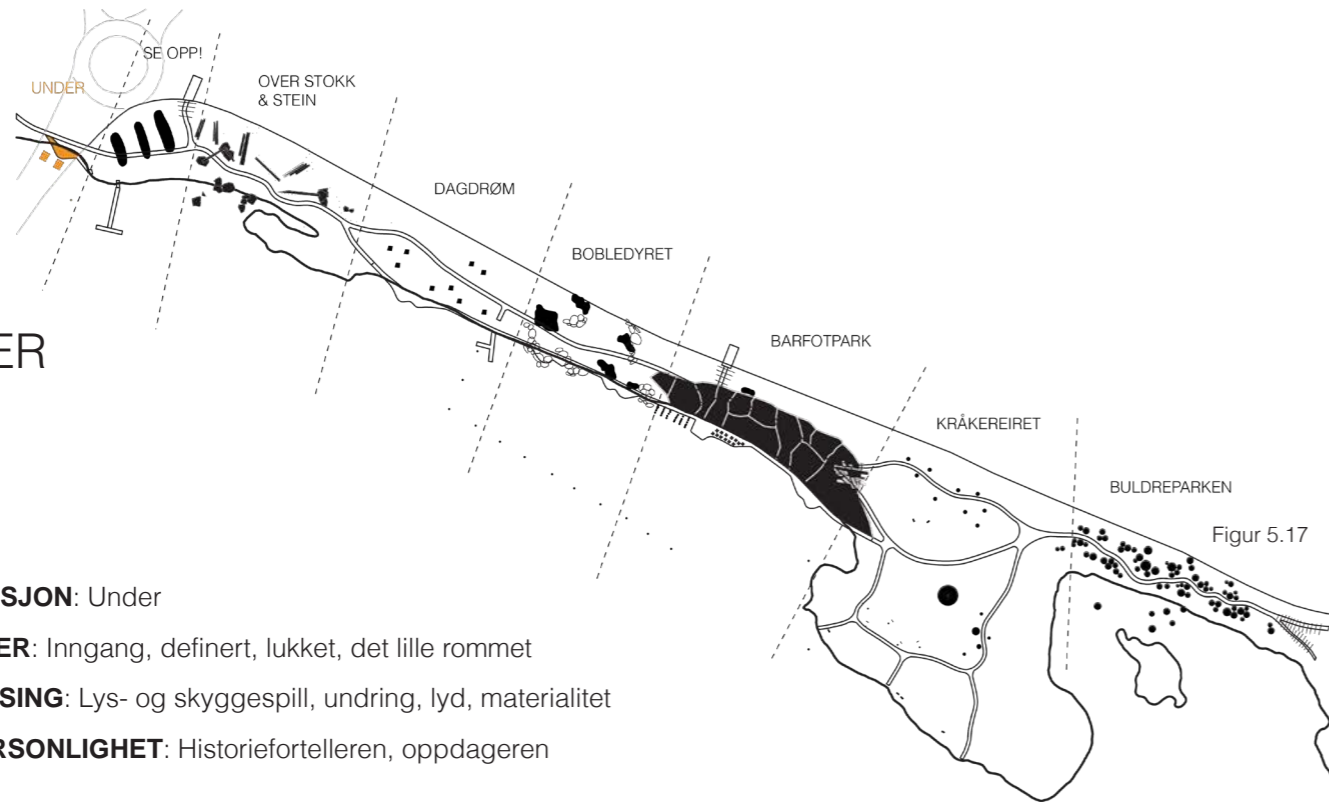
Fremmede arter: Langs bryggestien skal det gjøres tiltak for å redusere omfanget av uønskede arter, slik som den spredningsvillige canadagullrisen. Det finnes større forekomster av kornell på området, der sibirkornell vurderes under høy risiko (Artsdatabanken, 2018). Kornell har allikevel pryddverdi i form av sin røde farge, og oppgaven ønsker å se dette som en styrke. Ved halvøya skal beltet med vegetasjon tynnes slik at fremkommelighet ned til vannet og attraksjonene i skogen muliggjøres. Der det ikke er nødvendig skal vegetasjonen få lov til å stå urørt.

Nyplanting i skogen: I skogholtet omtalt som «Kråkerei» skal det plantes ut nye bjørketrær av den allergivennlige sorten 'Dalecarlica'. Slik vil skogen med tiden få et tydeligere estetisk uttrykk med hvite bjørkestammer med svarte tegninger.

Blomsterengen skal slås en gang i året på høsten.

Rydding av skogen: Halvøya skal ryddes for søppel og avfall skal fraktes til søppelfylling.

Tema 1:
UNDER



PREPOSISJON: Under

KARAKTER: Inngang, definert, lukket, det lille rommet

LEK/SANSING: Lys- og skyggespill, undring, lyd, materialitet

LEKEPERSONLIGHET: Historiefortelleren, oppdageren

Fra vestsiden representerer «Under» inngangen som fører deg inn i Park for «homo ludens». Herfra rammes utsikten mot Nitelva og sanselandskapet inn og skaper en forventning om hva som kommer. Over durer trafikken som forbinder Lillestrøm med Rælingen. Rommet oppleves allikevel som en liten verden der gjenværende påler etter trelastindustrien er med på å definere landskapsrommet. Broens utforming med det åpne partiet på midten bidrar til kontraster av lys og skygge. En liten brygge lar deg komme nærmere vannet, slik at en større del av rommet under broen aktiveres. Om natten vil undersiden av broen være lyssatt med lyskaster som gir fargespill, for å forsterke «Under» som et eget sted og inngangsportal til parken.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

Brohvelvingen kan dekoreres med streetart eller males. Det kan også tilrettelegges for skyggeteater med lyskaster. Lydkunst kan implementeres for å vekke undring og stimulere flere sanser, samtidig som det gir en motlyd som maskerer noe av bilstøyen. Rommet kan også være egnet til intimkonserter og performance.



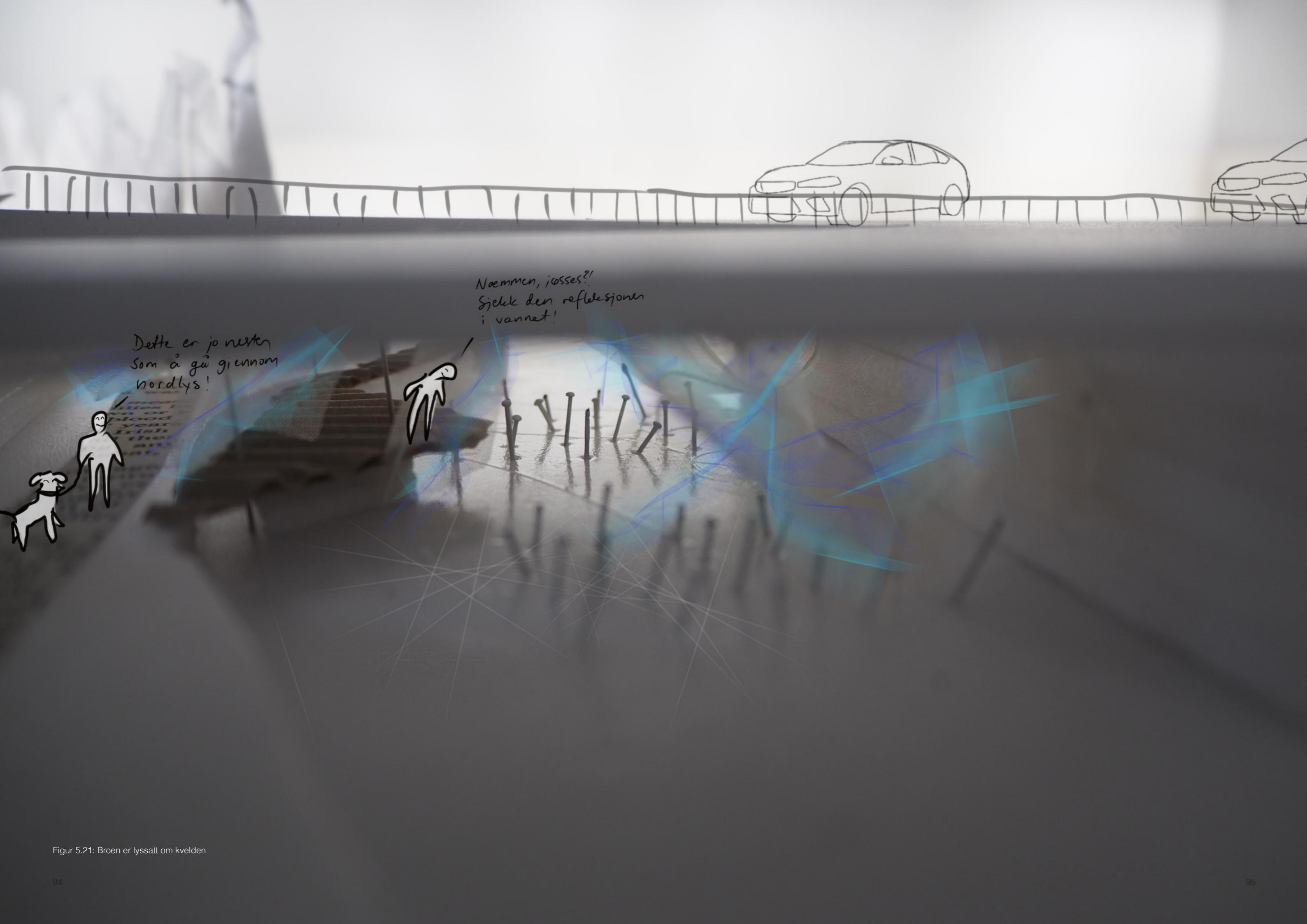
Figur 5.18



Figur 5.19: Lysspill under broen

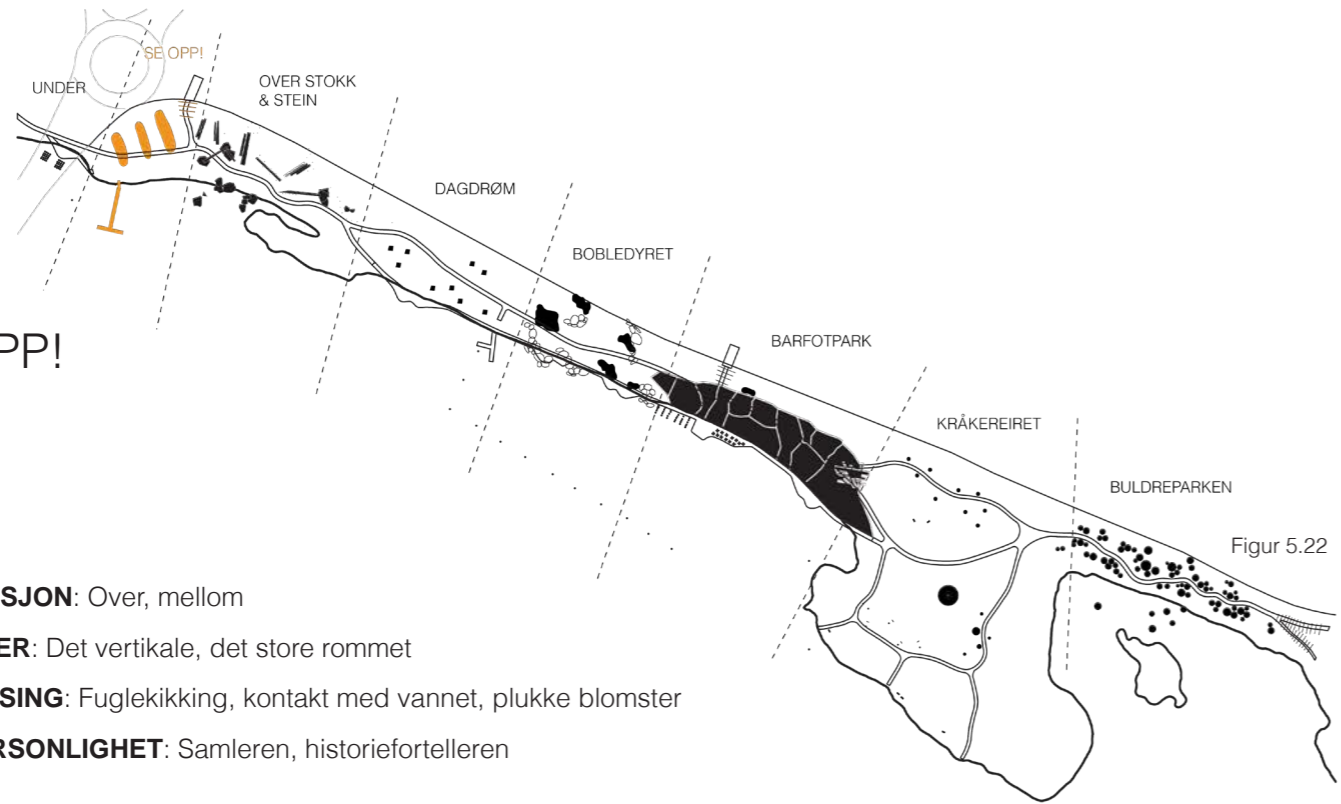


Figur 5.20: Vinter i Park for "homo ludens"



Figur 5.21: Broen er lyssatt om kvelden

Tema 2:
SE OPP!



PREPOSISJON: Over, mellom

KARAKTER: Det vertikale, det store rommet

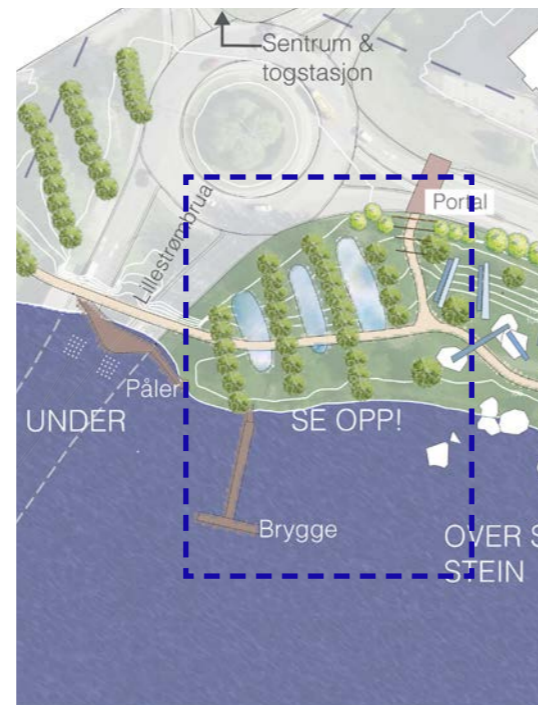
LEK/SANSING: Fuglekikking, kontakt med vannet, plukke blomster

LEKEPERSONLIGHET: Samleren, historiefortelleren

I "Se opp! markeres det vertikale og luftrommet. Fra det lukkede rommet "Under", åpner landskapet seg her opp og blikket ledes oppover av poplene som står i ordnede rekker. Fra nordsiden er det etablert en ny overgang over veien som øker tilgangen til området for gående som kommer fra sentrum. Den leder videre til en portal som ønsker deg velkommen inn i parken, og markerer at du trer inn i en egen verden. For å styrke fuglelivet på området foreslås det å sette opp fuglekasser i trærne. I skråningene mellom trekkene vil det opparbeides blomstereng som danner et fargerikt teppe som leder deg ned på bakkenivå igjen. Blomsterengen kan også bli et viktig habitat for insekter. Benker og møblering gjør at stedet kan nytes over tid.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

Luftrommet kan forsterkes ytterligere ved å henge opp kunst eller lys i og mellom trærne. Hvis vannkvaliteten på sikt bedres, vil den eksisterende bryggen kunne benyttes til bading.



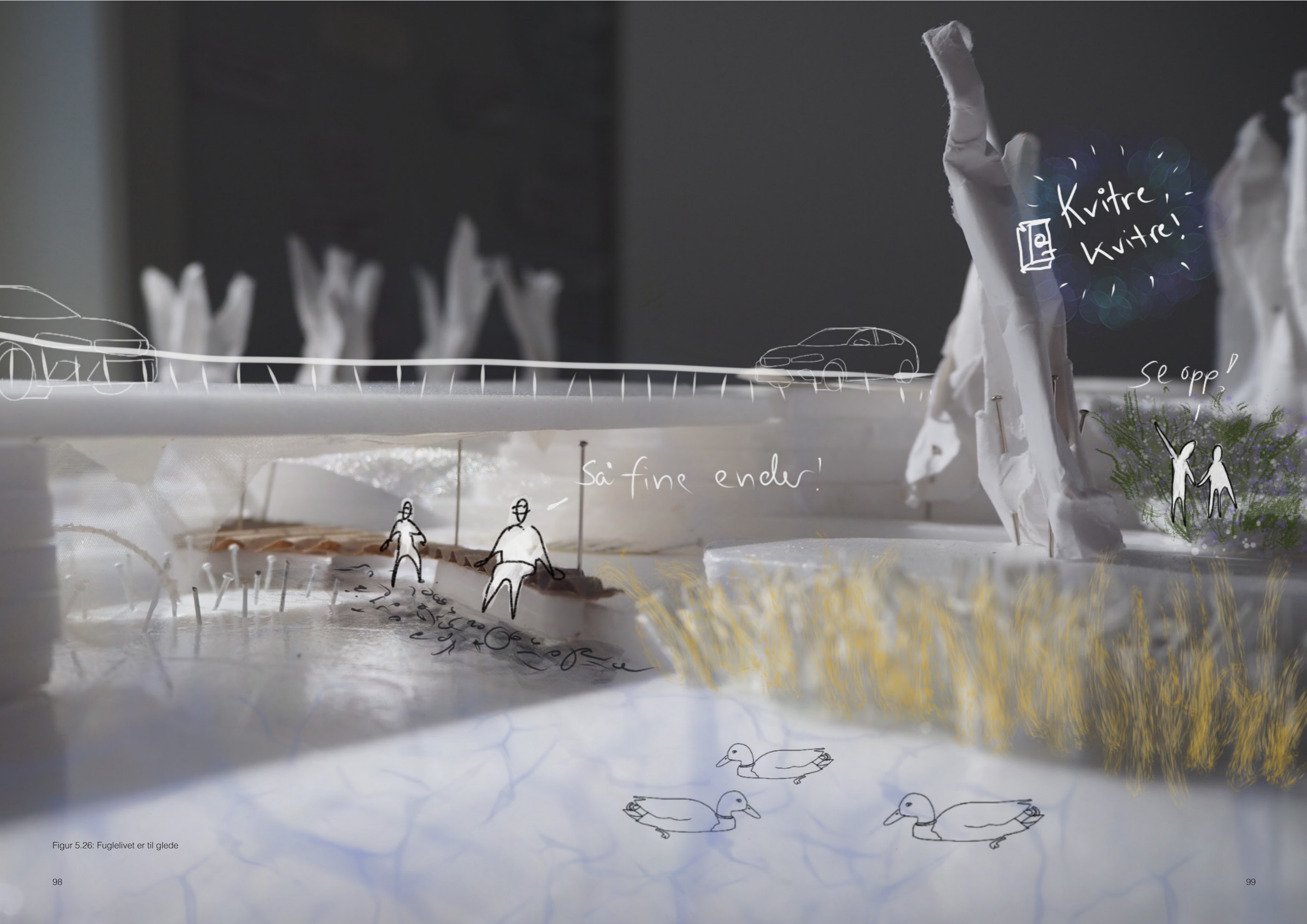
Figur 5.23



Figur 5.24

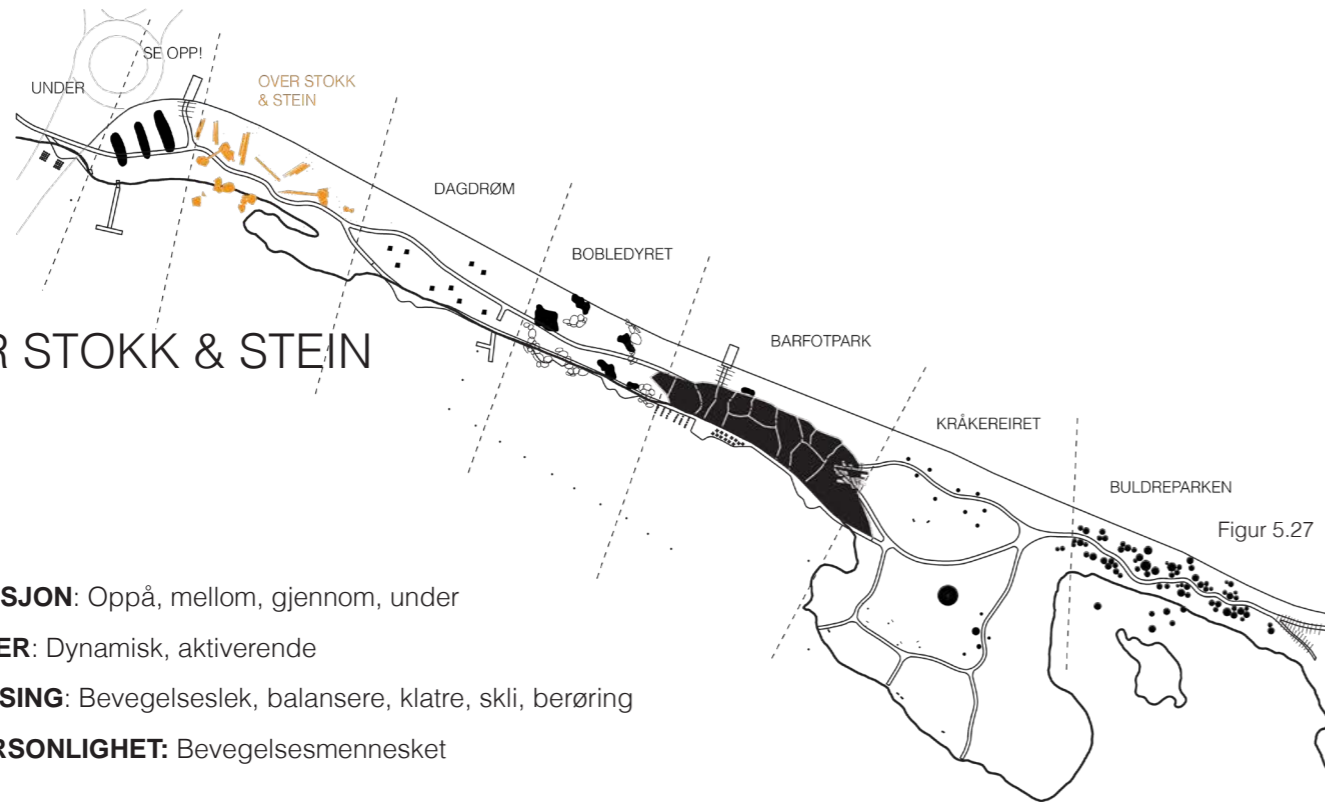


Figur 5.25: Portalen inn til en egen verden



Figur 5.26: Fuglelivet er til glede

Tema 3:
OVER STOKK & STEIN



Figur 5.27

PREPOSISJON: Oppå, mellom, gjennom, under

KARAKTER: Dynamisk, aktiverende

LEK/SANSING: Bevegelseslek, balansere, klatre, skli, berøring

LEKEPERSONLIGHET: Bevegelsesmennesket

I temaet "Over stokk & stein" blir du invitert til å bryte ut av den sedvanlige horisontale bevegelsen ved å balansere, klatre, skli og henge i installasjonene i landskapet. Her finnes ingen bruksanvisning, så hvordan komponentene skal brukes er opp til deg. "Fyrstikkene" med sin langstrakte form kan orienteres vertikalt eller horisontalt. Ved å benytte seg av den horisontale retningen, kan de for eksempel brukes til balanselek. Med vertikal orientering fremstår de som skulpturer som kan monteres med EL-utstyr slik at de kan fungere som lyktestolper og gi området en hette av lys. "Isflakene" skaper en kontrast til fyrstikkens slanke siluett og kan benyttes til å klatre på. Materialet er lys naturstein. Flomvollens skrånende side blir inkludert i leken ved at den tilrettelegges med sklier og klatreflater. Dette vil også bidra til at området åpnes mot sentrum og kan vekke nysgjerrighet blant passerende bilister.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

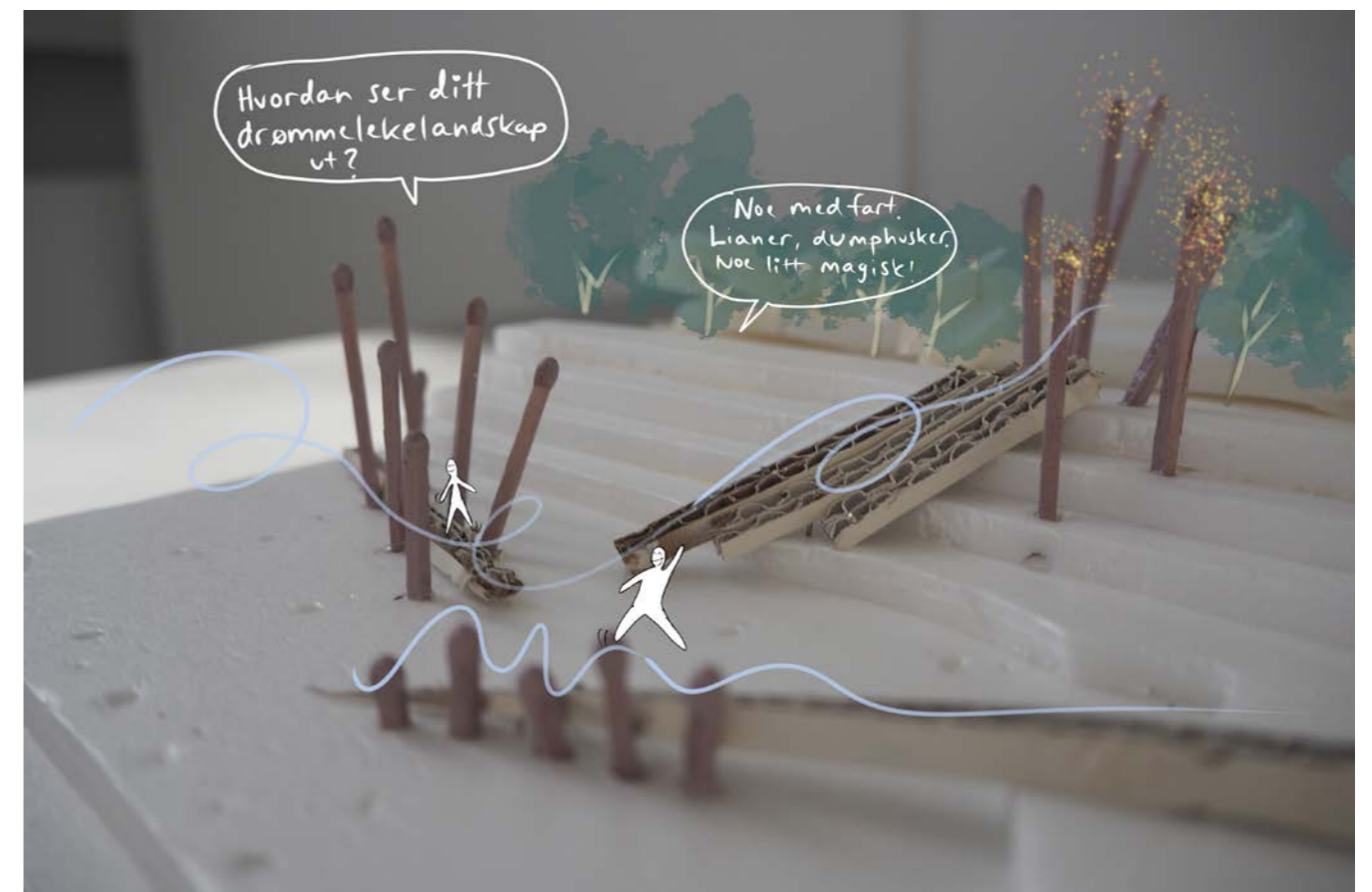
I vintersesongen kan det flyttes isblokker til området og arrangeres iskulpturkonkurranse for innbyggerne. Flomvollen fungerer også som akebakke vinterstid.



Figur 5.28



Figur 5.29

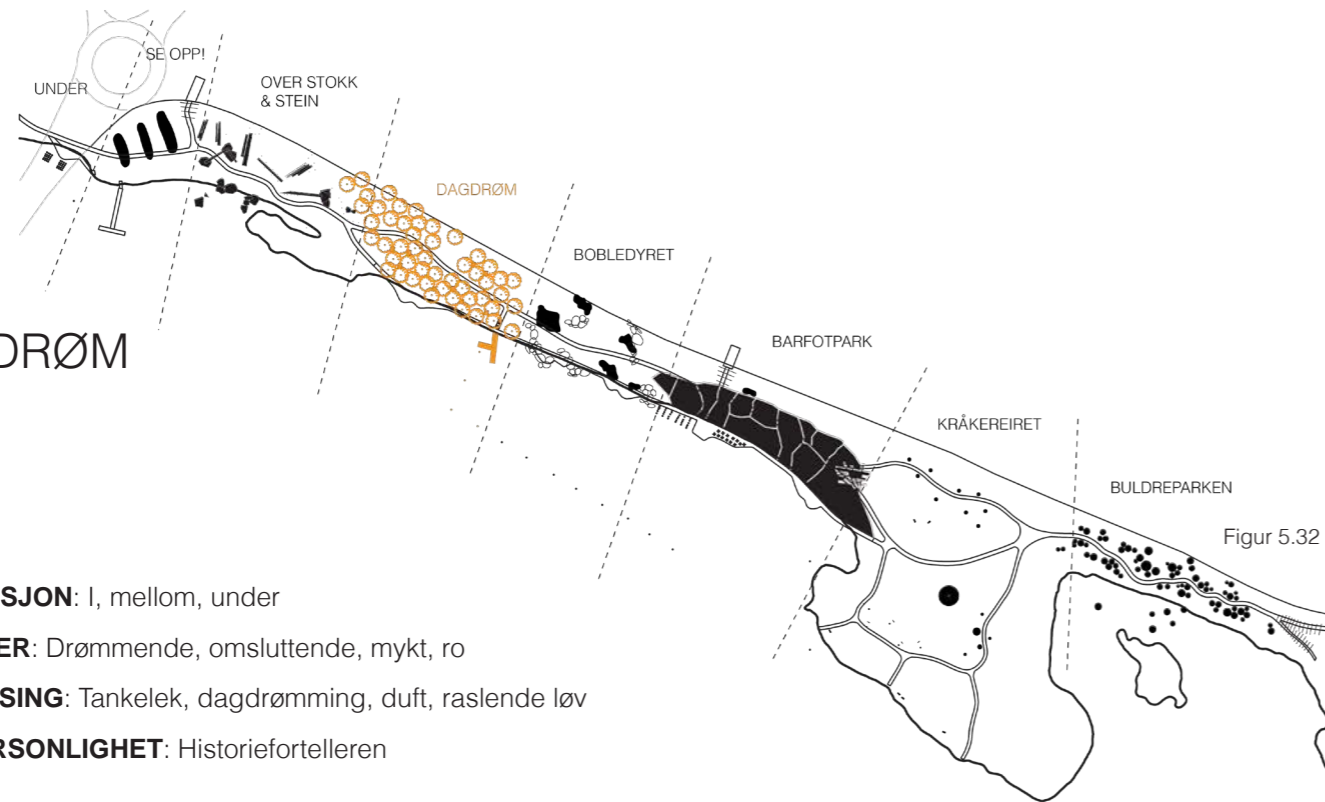


Figur 5.30: et sted for den bevegelsesglade



Figur 5.31: Klatre, løpe, skli...

Tema 4:
DAGDRØM



Figur 5.32

PREPOSISJON: I, mellom, under

KARAKTER: Drømmende, omsluttende, mykt, ro

LEK/SANSING: Tankelek, dagdrømming, duft, raslende løv

LEKEPERSONLIGHET: Historiefortelleren

Å ligge på ryggen og drømme seg bort under trekronene. Kanskje besøker du et sted du aldri har vært eller et sted du kjenner godt? "Dagdrøm" er som en sky som tar deg mykt i mot og som du kan lande i etter å ha løpt fra deg i "Over stokk & stein". Skyen av trekroner brer seg på tvers over flomvollen og nedover mot elva. På våren kan du oppleve heggens store velduftende klaser med blomster med rødlig tone. Finn deg en hengekøye, ta med deg en god bok og finn tilbake til din indre ro. Eller nyt nisten svevende over bakken. Trærne er plantet med ulik tetthet for å gi en variasjon av lysinnslipp og spill. Midt inni skyen av trekroner finner du et vakkert eiketre som rekker deg en grein som du gjerne må klyve opp på.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

For å bidra til årstidsvariasjoner, kan det plantes ut løkblomster som spretter tidlig på våren før bladene vokser til. Humlekasser og insektshotell kan også vurderes.



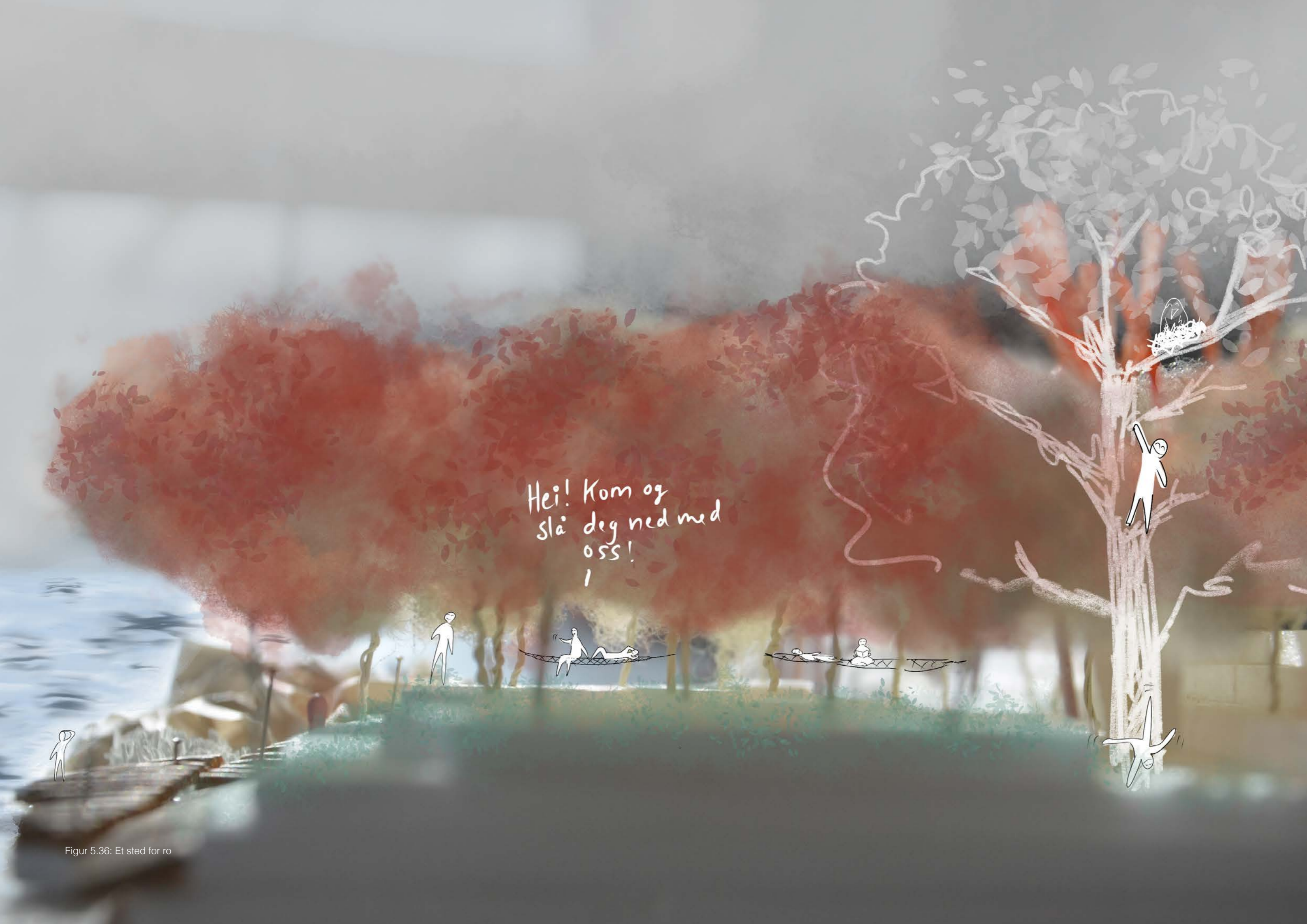
Figur 5.33



Figur 5.34: Som i en myk sky. Heggens blomst



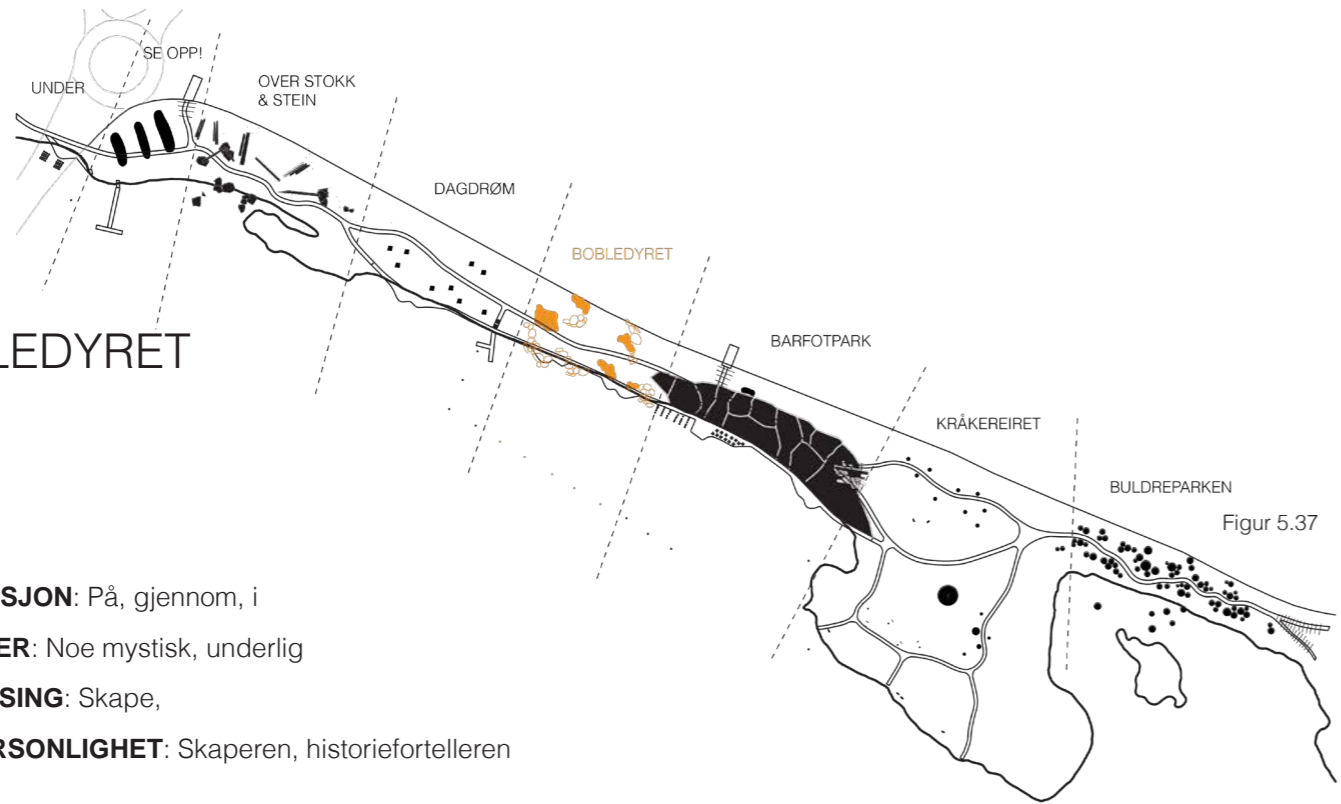
Figur 5.35: Trekronene strekker seg over bryggestien ved elva



Hei! Kom og
slå deg ned med
oss!
!

Figur 5.36: Et sted for ro

Tema 5:
BOBLEDYRET



- PREPOSISJON:** På, gjennom, i
KARAKTER: Noe mystisk, underlig
LEK/SANSING: Skape,
LEKEPERSONLIGHET: Skaperen, historiefortelleren

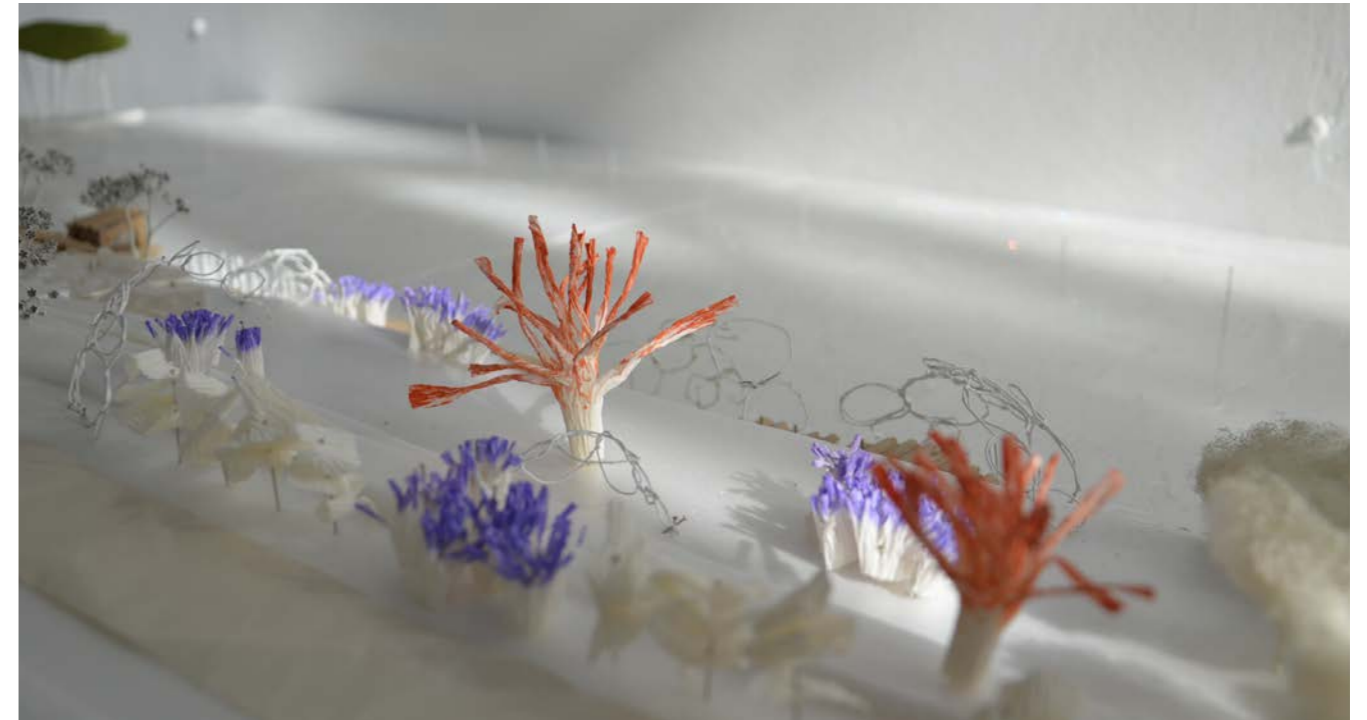
Bobledyret er et underlig vesen som elsker bobleplast, såpebobler, boblevann og alle sprudlende ting. Fra bryggestien ved vannkanten føres du gjennom og under denne skapningen som har krøpet opp fra Nitelvas bredd og bukker seg mot veien. "Bobledyret" har en farerik drakt, som stadig er i endring, alt ettersom hva du finner og mater den med. Den sirkulære stålkonstruksjonen bestående av de mange boblene danner små rom som kan dekorerer med materialer som finnes på stedet. Konstruksjonen kan oppleves innenfra, men også i. Ta deg oppover i konstruksjonen og kjenn at du blir en del av den. Om natten er Bobledyret lyssatt og kan være et fint sted for en kveldstur eller en date.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

Bobledyret er en kreativ skapning som elsker endring. Temporære utstillinger i samarbeid med lokale kunstnere eller studenter foreslås.



Figur 5.38



Figur 5.39



Figur 5.40

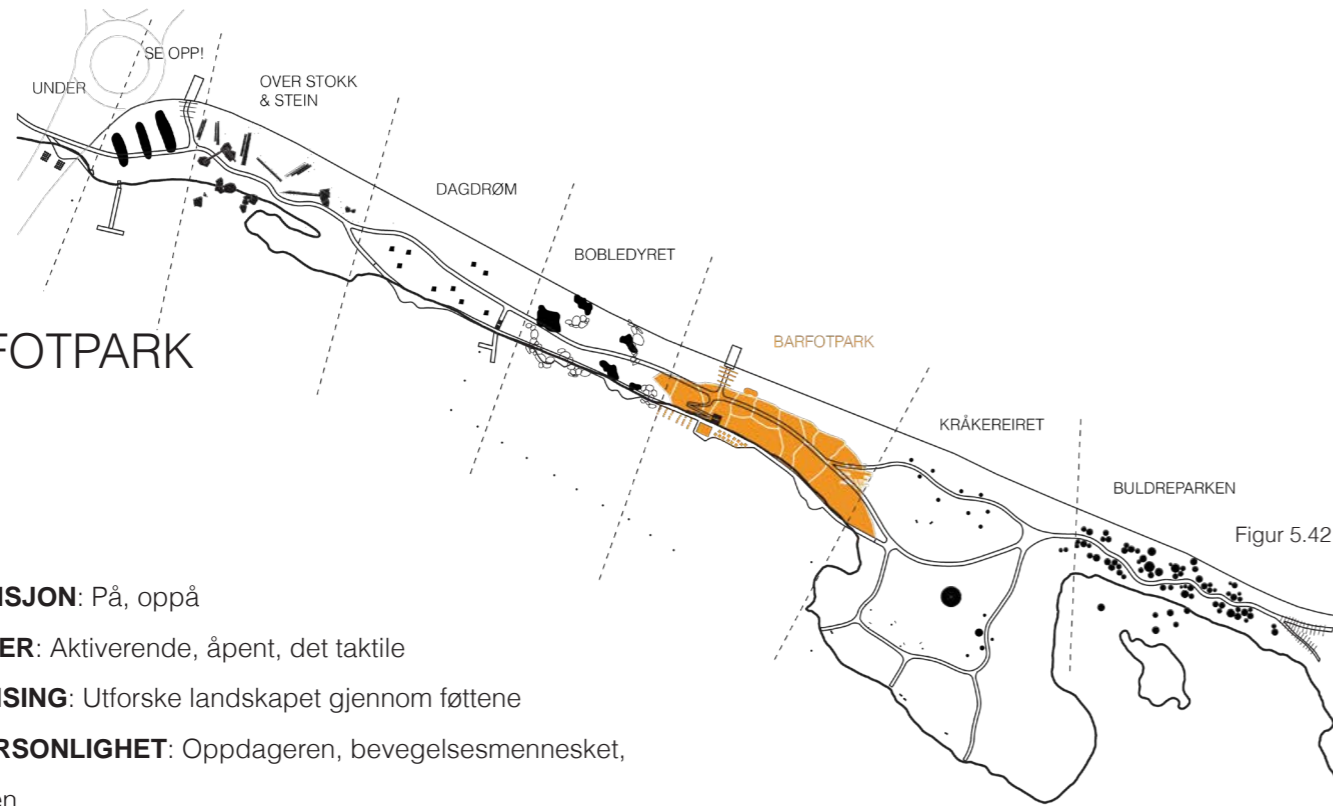


Når jeg har drukket en flaske vin. Spesielt med bobler.

Når føler du deg mest leken?

Figur 5.41: Bobledyret blir pyntet av et lekent menneske

Tema 6:
BARFOTPARK



Figur 5.42

PREPOSISJON: På, oppå

KARAKTER: Aktiverende, åpent, det taktile

LEK/SANSING: Utforske landskapet gjennom føttene

LEKEPERSONLIGHET: Oppdageren, bevegelsesmennesket, humoristen

Lek er frihet og å slippe seg løs, og hva føles vel mer befriende enn å gå barbeint?

I "Barfotparken" inviteres du til å ta av deg på beina og oppleve landskapet gjennom fotsålene. På stedet er det plassert en flomsikkert skohylle i stål som du kan sette fra deg skoene på mens du utforsker de ulike underlagene og teksturene. Mykt, hardt, glatt, sleipt, gjørmete, skarpt, varmt, kaldt, ru.

"Barfotparken" er også sekvensen som markerer parkens midtpunkt. Aksa skjærer gjennom en portal som leder inn på området fra varemessen i nord og ned mot vannet og Kafé barfot der du kan ta deg en kaffepause mens du vifter med tærne.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

Et fremtidsscenario er at vannkvaliteten blir god nok til at det kan tilrettelegges for bading og badstue.



Figur 5.43



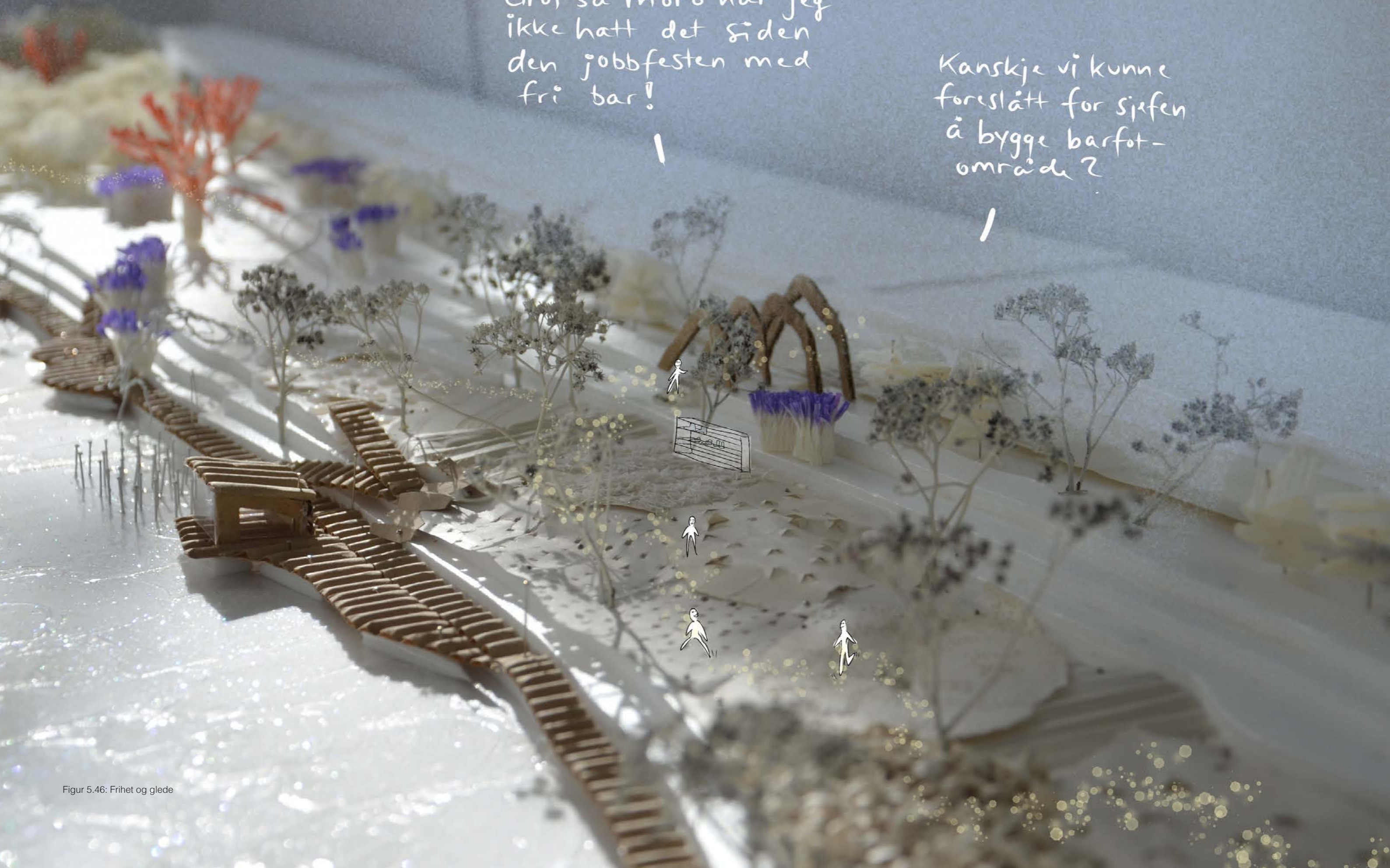
Figur 5.44: Barfotparken med Nitelva i bakgrunnen sett fra veien



Figur 5.45: Kafé barfot er et fint sted å ta en pust i bakken etter å ha besøkt barfotparken

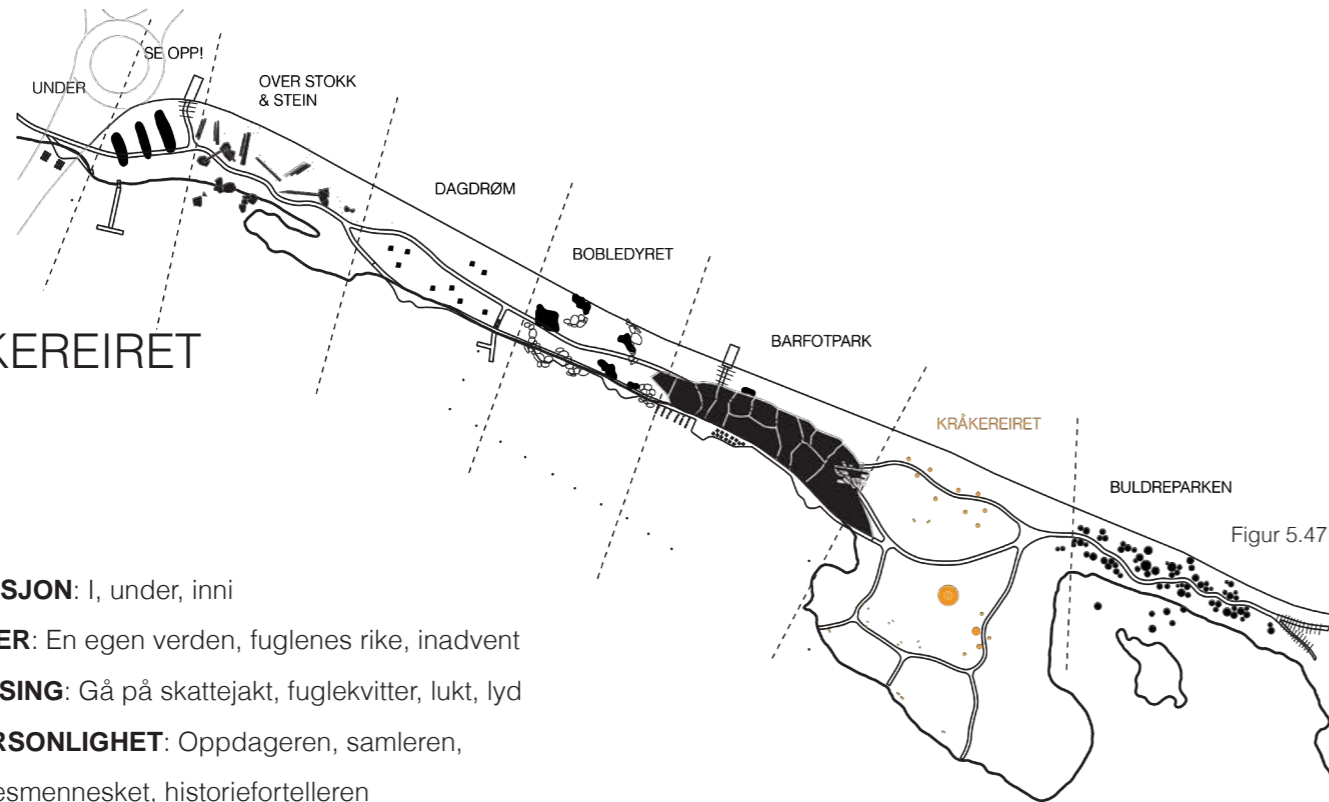
Gro, så moro har jeg
ikke hatt det siden
den jobbfesten med
fri bar!

Kanskje vi kunne
foreslått for sjefen
å bygge barfot-
område?



Figur 5.46: Frihet og glede

Tema 6:
KRÅKEREIRET



PREPOSISJON: I, under, inni

KARAKTER: En egen verden, fuglenes rike, inadvent

LEK/SANSING: Gå på skattejakt, fuglekvitte, lukt, lyd

LEKEPERSONLIGHET: Oppdageren, samleren, bevegelsesmennesket, historiefortelleren

I "Kråkereiret" har du landet i fuglenes rike, der det litt skakke så vel som det mer polerte har sin plass. Er du heldig, finner du noen av skattene som kråka har samlet i reiret sitt mens du trasker under trekronene. Lukten av jord, fjærende skogbunn, lyse bjørkestammer, mørke striper. På nordenden av skogen finner du den mystiske Soppskogen der du kan slå deg ned under en av sopphattene og nyte et lydbad fra en av kunstinstallasjonene. Videre inn i "Kråkereiret" finner du også husker. "Husker du?" er konstruert som både en ramme og en huske der du kan sette deg ned og mimre tilbake mens du nyter utsikten. I "En stein for stille stunder" er speil og steiner plassert ut og inviterer til interaskjon. Speilene er vendt i ulike retninger. Ser du utover eller innover? En forutsetning for lek er trygghet. Kråka slår vingene rundt deg i "Et sted jeg føler meg trygg". Piihyttene som er formet som store egg er av varierende størrelse og kan romme en, to eller tre personer. Kanskje klekkes det en ny idé? I midten av skogen finnes en bål plass der man kan samles rundt flammene.



Figur 5.48

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

Huskene kan dekoreres med sitater som vekker minner om barndom og lek. Det kan henges små skatter fra greinene i skogen. Kanskje kunne noe av søppelet som finnes der blitt til "Kråkas kunstutstilling"?



Figur 5.49



Figur 5.50: En stein for stille stunder

Du må se inni
pilhytta!



Tenk å ha denne
lille perlen 10 minutter
fra jobben da!

Figur 5.51: Et sted jeg føler meg trygg



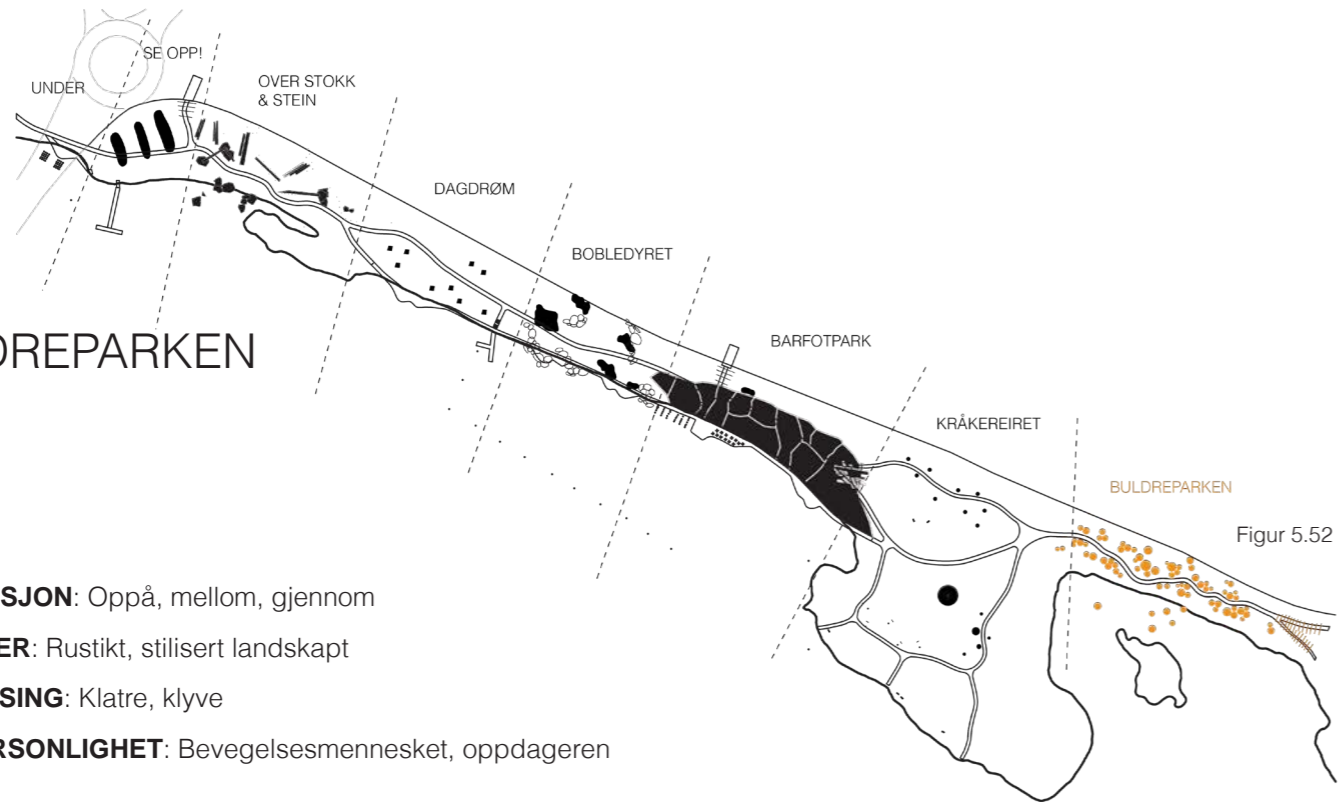
Kan du sende meg en
marshmallow, Tuva?

Åh jeg elsker
snø!

Du skremmer
fisken!

Figur 5.51a: Vinterdag ved elvebredden. Husker du? i forkant med En stein for stille stunder og bålplassen i bakgrunnen.

Tema 7:
BULDREPARKEN



Figur 5.52

- PREPOSISJON:** Oppå, mellom, gjennom
KARAKTER: Rustikt, stilisert landskap
LEK/SANSING: Klatre, klyve
LEKEPERSONLIGHET: Bevegelsesmennesket, oppdageren

I "Buldreparken" er det ikke om å gjøre å komme seg raskest fra A-B, men heller å komme seg opp i høyden. Hender og føtter er like viktig når buldresteinene skal utforskes. Her kan du klatre bortover, oppover og sette deg oppå. Denne sekvensen av parken passer bra for den lekne vennegjengen som liker å være i bevegelse sammen. "Buldreparken" er ellers utstyrt med to tårn som gir et fugleperspektiv et på parken, Nitelva og byen. Den skaper en visuell forbindelse mot sentrum. Landskapet her er rustikt og grovt, nesten litt som på en annen planet. Det harde uttrykket brytes opp av urtidstrærne. Med sine myke nåler, står de plantet som solitærtrær rundt om mellom steinene.

Forslag til fremtidig bruk av rommet:

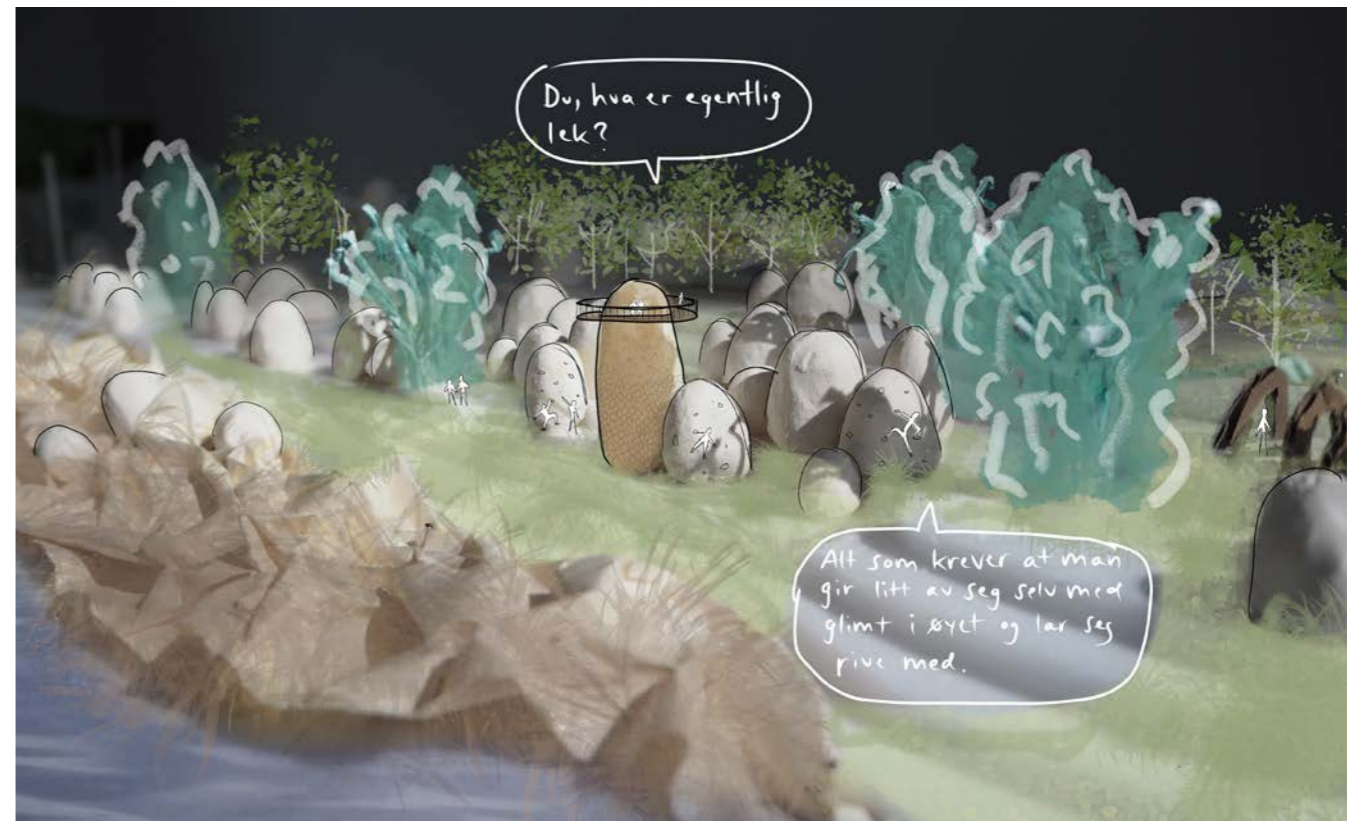
Enkelte av steinene kan males og lyssettes, for variasjon og opplevelse om kvelden. En utstyrsbod med madrasser ("crashpads") som kan leies via en nøkkelkortordning eller app kan være et alternativ som styrker tilbudet.



Figur 5.53



Figur 5.54: Fra å være inni skogen, til å være mellom steinene



Figur 5.55: Fugleperspektiv



Skal vi stoppe innom
lekeparken? Vi har
jo barnevakt i kveld!

|

Hvor burde jeg sette
foten nå?

Figur 5.56: Park for "Homo ludens" er også en kjøreopplevelse

ET STED OM NATTEN

PARK FOR "HOMO LUDENS": et sted gjennom døgnet. Lekelandskapet er lyssatt om natten og ønsker deg velkommen enten det er 12 på dagen eller 12 på natten.

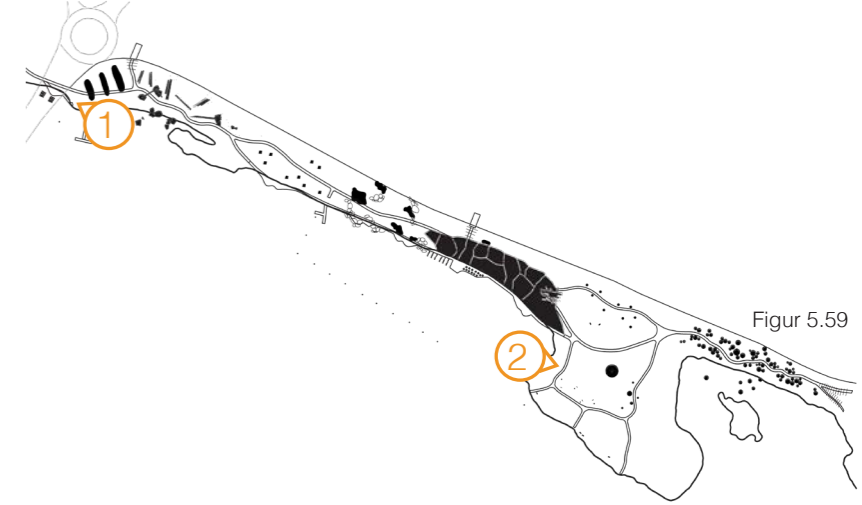
Kan du noen
stjernebilder?

Ja, se der er
Orions belte!

Elvelangs i Lillestrøms lekelandskap



Figur 5.58



Figur 5.59

1) UNDER



Figur 5.60

2) KRÅKEREIRET



Figur 5.61

DEL 6: AVSLUTNING

KONKLUSJON
REFLEKSJON
REFERANSELISTE
FIGURLISTE



Figur 6.1

["Hva skal til for at voksne tørr å leke?"]

"Bryte ned vegger av normer og regler. Lage et rom som ikke forholder seg til alt av samfunnets forventninger til hvordan å oppføre seg."

-Sitat fra samtale om lek, 2023

KONLUKSJON

I konklusjonen vil jeg først se på hvordan problemstillingen har blitt besvart. Deretter vil jeg gå gjennom de tre delmålene.

I denne masteroppgaven forsøker jeg å svare på problemstillingen:

Hvordan kan en del av elvebredden i Lillestrøm utformes slik at den inviterer voksne til en leken bruk?

Gjennom oppgaven har jeg undersøkt begrepet lek og lekens mange former. Denne utforskningen har ledet fram til idéplanen som presenteres i del 5 av oppgaven, som er oppgavens løsningsforslag. Idéplanen tar utgangspunkt i flere av funnene fra de tidligere stadiene av prosessen, slik som samtalene om lek. De viktigste av funnene som jeg har hatt med meg i arbeidet med utformingen er:

- at leken er en iboende kraft hos mennesker, men med alderen skifter den gjerne karakter fra å være mer fysisk til å bli mer mental
- at vi har ulike preferanser for lek, og det derfor må tilrettelegges for ulike «lekepersonligheter»
- at leken er tett forbundet med sansing, bevegelse og noe kroppslig
- noen leker best alene, andre leker best sammen
- en «akseptabel» arena for voksne å leke seg på er gjennom kunst
- lek fordrer (psykologisk) trygghet og kan oppleves personlig og sårbar
- lek kan knyttes til et fysisk sted, men også en mental tilstand som er uavhengig av tid og rom

I idéplanen er området delt inn i 7 ulike tema som skal bidra til en variasjon av lek og sanseinntrykk. Temaene er tilpasset forskjellige lekepersonligheter og skifter mellom å være mer orientert mot samhandling og interaksjon eller mer introvert lek.

Utformingen er også laget med utgangspunkt i at flere av områdene kan nytes uten fysiske anstrengelser og med en universelt utformet gangvei, slik at mennesker med bevegelsesutfordringer og eldre er ivaretatt.

Jeg har vært opptatt av det sanselige ved landskapet, da lek og sansing er tett sammenvevd. Hvert av de 7 temaene har sin sanselige profil, enten det er knyttet til duft, taktilitet, farge eller vegetasjonsopplevelser.

Prosjektet har hentet inspirasjon fra kunstverdenen der installasjoner har vært en rød tråd. Noe av poenget har vært å la noe stå åpent og ikke legge for mange føringer for hvordan disse skal brukes.

Med tanke på trygghet har oppgaven vært opptatt av de mindre rommene i landskapet som er mer tilbaketrukket og skjermet. Et tiltak for å heve følelsen av trygghet er å lyssette området. Belysning har også vært viktig for å jobbe med stemning.

Arbeidet som presenteres i masteroppgaven viser til et fysisk sted der leken kan utspilles, samtidig som den har en drømmende karakter som appellerer til et indre lekelandskap.

Delmål 1:

Gi voksne en arena for lek og utfoldelse gjennom et konkret forslag til utforming

Masteroppgaven viser et skisseforslag for hvordan det kan tilrettelegges for lek for voksne ved elvebredden i Lillestrøm. Gjennom ulike sanselige, underlige og aktiviserende opplevelser vil landskapet invitere til lek. Det må allikevel presiseres at forslaget er på et skissenivå, og at det er tekniske løsninger og detaljer som trenger noen ekstra runder med bearbeiding for å kunne bygges. Jeg skulle gjerne ha samarbeidet med noen kunstnere for å videreutvikle installasjonene.

Delmål 2:

Belyse lekens relevans for voksne

Ved å lage og formidle denne masteroppgaven der temaet er lek og voksne har jeg bidratt til å aktualisere lekens relevans for voksne. Jeg kunne valgt å ha en mer teoretisk tilnærming for å underbygge med fler argumenter. Fordi det var utfordrende å finne relevant forskning om voksne og lek ble oppgavens form mer personlig og basert på egne opplevelser og samtaler. I neste steg kunne det vært fint å jobbe med å nå et større publikum.

Delmål 3:

Bidra med et utvidet perspektiv på lek som noe universelt

Gjennom hele oppgaven omtales lek som noe som angår alle. Eksempelene, både i form av tekst og bilder er laget med utgangspunkt i det. Dette kunne nok også blitt styrket med mer teoretisk forankring.

REFLEKSJON

Da veilederen min først lanserte idéen om å lage en arbeidsmodell på størrelse med et langbord, kjente jeg frykten strømme ut i hele kroppen. Dette var i midten av februar.

Nå, tre måneder senere i oppløpet til innleveringsfristen, er det nettopp denne 3,5 meter lange arbeidsmodellen som står som symbolet for det jeg er mest stolt over å ha utrettet med masteroppgaven. Nemlig å tørre å ta plass og å gå en uopptråkket sti.

Jeg brukte mye tid på å komme i gang fordi jeg ikke visste i hvilken ende jeg skulle starte. Jeg lette lenge etter et forbilde jeg kunne støtte meg på. Det som etterhvert gikk opp for meg var at «det gode forbildet» ikke fantes, så jeg måtte brette opp ermene og forsøke å lage det selv.

Stien har til tider vært ensom og skremmende å ferdes på. Den har ledet meg inn i tåkelagte landskap og ut i hengemyr. Andre dager har det vært lettere å sette den ene foten foran den andre. Plutselig har jeg danset gjennom både solregn, sludd og myk mose.

Dansen er et sted i meg jeg alltid kan vende tilbake til, og det var der det hele startet med idéen om å lage en masteroppgave om lek og voksne. Friheten, gleden, tilstedeværelsen og drivet. Det å overraske seg selv ved å gjøre ting en ikke trodde var mulig.

Prosessene bærer preg av mye famling etter å finne en passende form. I retrospekt ser jeg at jeg ikke

har vært så god til å overholde tidsfrister. Jeg har også brukt mye tid på å tenke fremfor å handle, noe som resulterte i noen intense siste uker av prosjektarbeidet. Å våge å ta de nødvendige stegene tidligere i prosessen, kunne bidratt til at jeg hadde kommet lenger med detaljeringen, samtidig kan det hende at jeg trengte tiden på å modnes.

I oppgaven har historiefortelling, stemning og følelse stått sentralt. Det har vært forfriskende å kunne tillate seg selv å ha en arbeidsprosess og tilnærming litt utenom det vanlige med rom for kreative innfall, morsomme samtaler, glitter og bomullspinner.

Å jobbe selvstendig har utfordret meg til å bære prosjektet selv og heie frem egne idéer. Til tider har jeg savnet noen å diskutere idéene med. Samtidig har det gjort at jeg har måttet finne fram til ressurser og en trygghet jeg ikke visst at jeg hadde. Erfaringene har også bidratt til å styrke min identitet som landskapsarkitekt og menneske.

Hvis prosjektet skulle videreutvikles fra skissestadiet, ville jeg ha jobbet mer konkret med vegetasjon, materialer og konstruksjon. Gjerne i et tverrfaglig samarbeid med kunstnere, gartnere/plantekjennere og andre.

Et håp er at masteroppgaven kan være til glede og inspirasjon for andre som engasjerer seg for lek, eller som ønsker å følge hjertet sitt.

Takk for oppmerksomheten, nå skal jeg ut i solen og leke!

TOWARDS

Til sist vil jeg igjen takke TOWARDS for samarbeidet og stipendet som gjorde det mulig å bygge arbeidsmodellen. TOWARDS er en bærekraftsarena i regi av NMBU der studenter og lærere fra ulike studieretninger kan komme sammen og jobbe med løsninger som skal møte fremtidens klimaproblematikk og globale utfordringer (NMBU, u.å.). Bærekraftsarenaen har satt seg tre hovedmål:

1. Piloteksperimenter med grønne teknologier og naturbaserte løsninger der mennesker lever livene sine
2. Undersøke beste praksis i forhold til rettferdighet og etiske dilemmaer for å fremme helse, trivsel og miljømessige kvaliteter i lokalsamfunn
3. Utforske nye former for politikk og planlegging som kreves for å styre bærekraftige transformasjoner (NMBU, u.å.).

Park for "homo ludens" er et sted for mennesker og den sosiale dimensjonen har stått sentralt i arbeidet. Oppgaven har derfor fokusert på TOWARDS mål nr. 2. der løsningsforslaget er en møteplass for Lillestrøms innbyggere som kan bidra til god helse og trivsel.

motstand som metode

maur i en ørken

fisk i en stim

blikket bortenfor bilderammen

kort lykke

lang lykke

la det flyte uten motstand

det forutsigbare,

en bølge

det uforutsigbare,

en paradisfugl

menneskene observerer dyrene på skjerm

menneskene observerer mennesker på rød løper

motstand gjennom ord

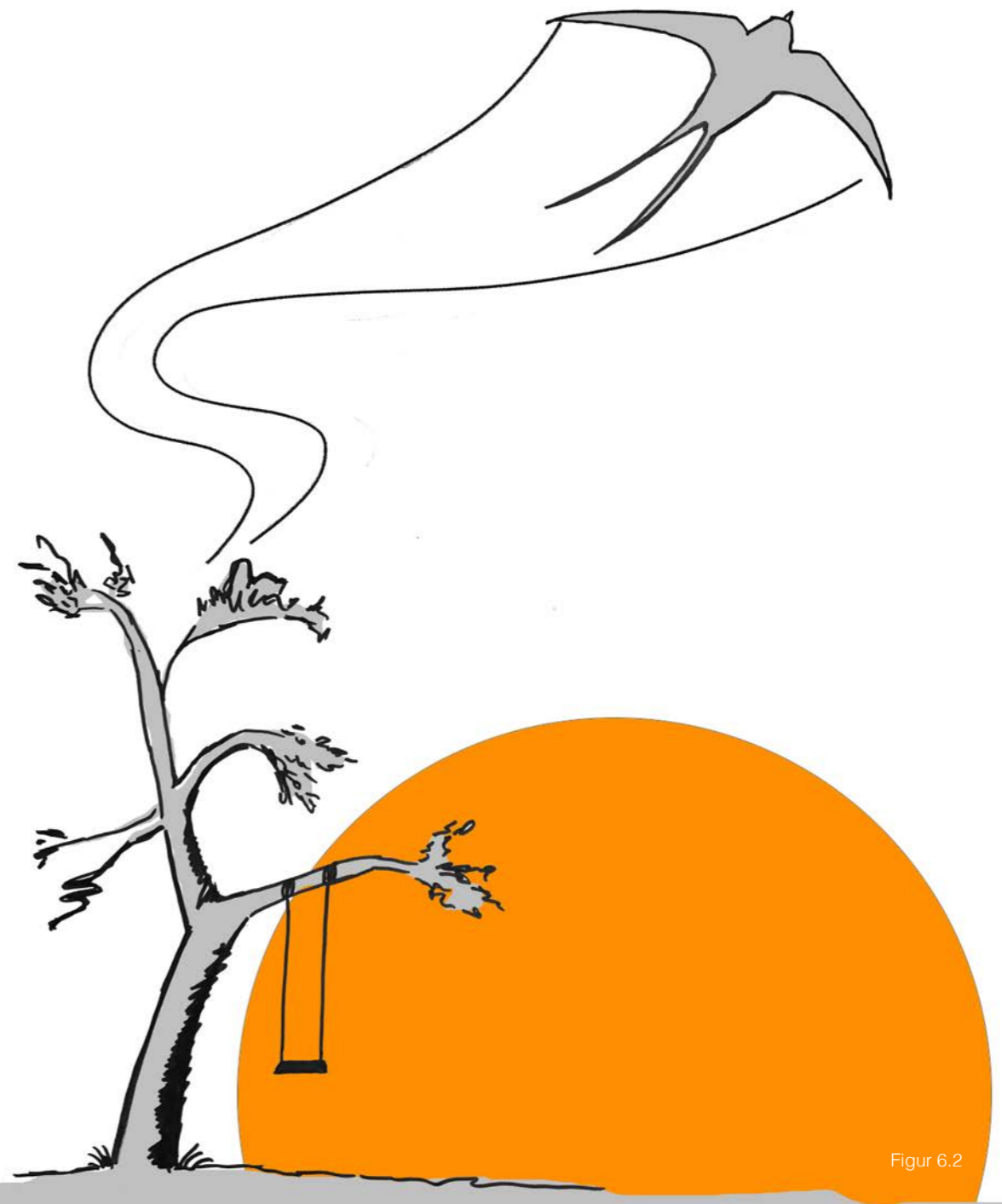
metafor

mening

selv en fugl som svever

svever ikke uten å bryte

-Pia Insulàn, 2022



REFERANSELISTE

Alver, B. (2020). Lek. I: Store Norske Leksikon. Tilgjengelig fra: https://snl.no/lek_-_aktivitet (lest 25.01.2023).

Artsdatabanken. (2018). Sibirkornell Swida alba (L.) Opiz. Tilgjengelig fra: <https://artsdatabanken.no/taxon/Swida%20alba/101670> (lest 09.05.2023)

Askheim, S., Thorsnæs, G. (2021). Lillestrøm (by). I: Store norske leksikon. Tilgjengelig fra: https://snl.no/Lillestr%C3%B8m_-_by (lest 10.02.2023).

Bjerke, P. M. (2022, 8.11). Som en fascinerende drøm. NRK. Tilgjengelig fra: https://www.nrk.no/anmeldelser/anmeldelse_-_laure-prouvost.-above-front-tears-oui-float_-_pa-nasjonal-museet-1.16162776.

Brodal, P. & Lunde, C. (2022). Lek og læring i et nevrospespektiv. Oslo: Universitetsforlaget.

Brown, S. (2012). LEG – Hvordan leg former hjernen, stimulerer fantasien og beriger livet. 1. utg. Danmark, Viborg: Dansk Psykologisk Forlag.

Byggeindustrien. (2003). Åpning av nye Lillestrøm Tilgjengelig fra: <https://www.bygg.no/apning-av-nye-lillestrom/4596/> (lest 31.03.2023).

Carmona, M. (2021). Public places urban spaces: the dimensions of urban design, b. 3. New York: Routledge.

FN. (2023). FNs bærekraftsmål. Tilgjengelig fra: <https://www.fn.no/om-fn/fns-baerekraftsmaal>.

Huizinga, J. (2016). Homo Ludens - A Study of the Play-Element in Culture. Angelico Press.

Laure, P. (2022). Untitled (Floating Tapestry). Oslo: Nasjonalmuseet.

Lillestrøm kommune. (2020). Byutviklingsplan for Lillestrøm by - Fremtidens Lillestrøm, del II.

NMBU. (u.å.). NMBU bærekraftsarena: TOWARDS - Mot bærekraftige byer og lokalsamfunn. Tilgjengelig fra: <https://www.nmbu.no/prosjekter/node/43212>.

Noori, H. & Uggen, K., S. (2023). Den grønne ringen i Lillestrøm - En sammenhengende grønnstruktur rundt byen. Masteroppgave. Ås: Norges miljø- og biovitenskapelige universitet.

Nussbaum, M. C. (2011). Creating Capabilities: The human development approach. Harvard University Press.

Næss, A. (2008). Arne Næss er død. Mejlænder, P. (red.): UTE. Tilgjengelig fra: <https://www.udemagasinet.no/friluftsfolk/arne-naess-er-doed>

Næss, A. (1999). Det frie mennesket. Oslo: Kagge. OMA. (u.å.). Museumspark. Tilgjengelig fra: <https://www.oma.com/projects/museumspark> (lest 14.02.2023).

Spektrum, N. (u.å.). Stiftelsen NOVA Spektrum. Tilgjengelig fra: <https://novaspektrum.no/stiftelsen-novaspektrum/>.

Telenykh, E. T., S. (2018). Yves Brunier: Issuu. Tilgjengelig fra: https://issuu.com/jennyferteedocs/yves_brunier_inspiration_-_final_pr (lest 14.02.2023).

FIGURLISTE

Merknad: figurer som er utelatt fra figurlisten er produsert av forfatter.

Kartdatene er mottatt av Gunnar Tenge (NMBU):

- FKB-data og Matrikkeldata i UTM32 Euref89 og er lastet ned fra Geonorge, februar 2022. Laget av Geovekst.
- N20-data i UTM32 Euref89 og er lastet ned fra Geonorge, september 2022. Laget av Geovekst.
- Ortofoto1 i UTM32 Euref89 fra 20.5.21 er lastet ned fra Norgebilder, februar 2022. Laget av Geovekst.
- Ortofoto2 i UTM32 Euref89 fra ca. 2020 er lastet ned fra Norgebilder, september 2022. Laget av Geovekst.

Figur 1.4: Ortofoto av Lillestrøm. Tilgjengelig fra Geovekst gjennom Gunnar Tenge (lastet ned 09.2022)

Figur 2.2: Egenprodusert etter kart fra Google Earth

Figur 2.4. Vy. (u.å). Tog til og fra Lillestrøm. Tilgjengelig fra: <https://www.vy.no/tog/lillestrom> (lest 13.04.2023)

Figur 2.5-7: Kartverket via Norgebilder. Tilgjengelig fra: <https://www.norgebilder.no/>

Figur 2.11: Lillestrøm kommune. (2020). Byutviklingsplan for Lillestrøm by - Fremtidens Lillestrøm, del II.

Figur 2.12: Produsert av forfatter med utgangspunkt i temakart fra Geovekst. Tilgjengelig fra: <https://kartutside.lillestrom.kommune.no/Html5Viewer/index.html?viewer=Temadata.Temakart&locale=nb-NO&layerTheme=13>

Figur 2.13: Bearbeidet av forfatter etter figur av Noori, H & Uggen, K. (2022)

Figur 2.42, 2.47-49: Noori, H & Uggen, K. (2022). Gjengitt med tillatelse av forfatterne.

Figur 3.12-14: Brunier, Y. & Jacques, M. (1996). Yves Brunier: Landscape Architect. Bordeaux: Birkhäuser - Verlag für Architektur.

Figur 3.15: Stenersen, D./VisistOSLO. (u.å.). Operataket. Tilgjengelig fra: <https://www.visitoslo.com/no/about-oslo/feature/magiens-hus/> (lest 13.02.2023)

Figur 3.16: Snøhetta. Norwegian national opera and ballet. Tilgjengelig fra: <https://snohetta.com/project/42-norwegian-national-opera-and-ballet> (lest 13.02.2023)

5.5: Egenprodusert med kartgrunnlag fra Geovekst gjennom Gunnar Tenge.

Figur 5.7: Hansen, O., B. (2020). Park og anlegg. Populus tremula 'Erecta' – et lite plasskrevende søyletre. Tilgjengelig fra: <https://parkoganlegg.no/cat-treportrettet/populus-tremula-erecta-et-lite-plasskrevende-soyletre/> (lastet ned 08.05.2023)

Figur 5.8: Brun, J. (2020). Park og anlegg. Prunus padus 'Colorata' – hegg med rosa blomster. Tilgjengelig fra: <https://parkoganlegg.no/cat-treportrettet/prunus-padus-colorata-hegg-med-rosa-blomster/> (lastet ned 08.05.23)

Figur 5.9: Hansen, O. B. (2020). Park og anlegg. Quercus palustris – en eikeart som kan tåle stor jordfuktighet. tilgjengelig fra: <https://parkoganlegg.no/cat-treportrettet/quercus-palustris-en-eikeart-som-kan-tale-stor-jordfuktighet/> (lastet ned 08.05.2023)

Figur 5.10: Eliteplanter. Alnus glutinosa fk Sauherad E. Tilgjengelig fra: <https://eliteplanter.no/produkt/alnus-glutinosa-fk-sauherad-e/> (lastet ned 08.05.2023)

Figur 5.11: Eliteplanter. Betula pendula 'Dalecarlica' E. Tilgjengelig fra: <https://eliteplanter.no/produkt/betula-pendula-dalecarlica-e/> (lastet ned 08.05.2023)

Figur 5.12: Jansen, S. S. Universitetet i Bergen. Godbiter fra samlingene i Muséhagen. Tilgjengelig fra: <https://www.uib.no/universitetshagene/151628/godbiter-fra-samlingene-i-mus%C3%A9hagen> (lastet ned 08.05.2023)

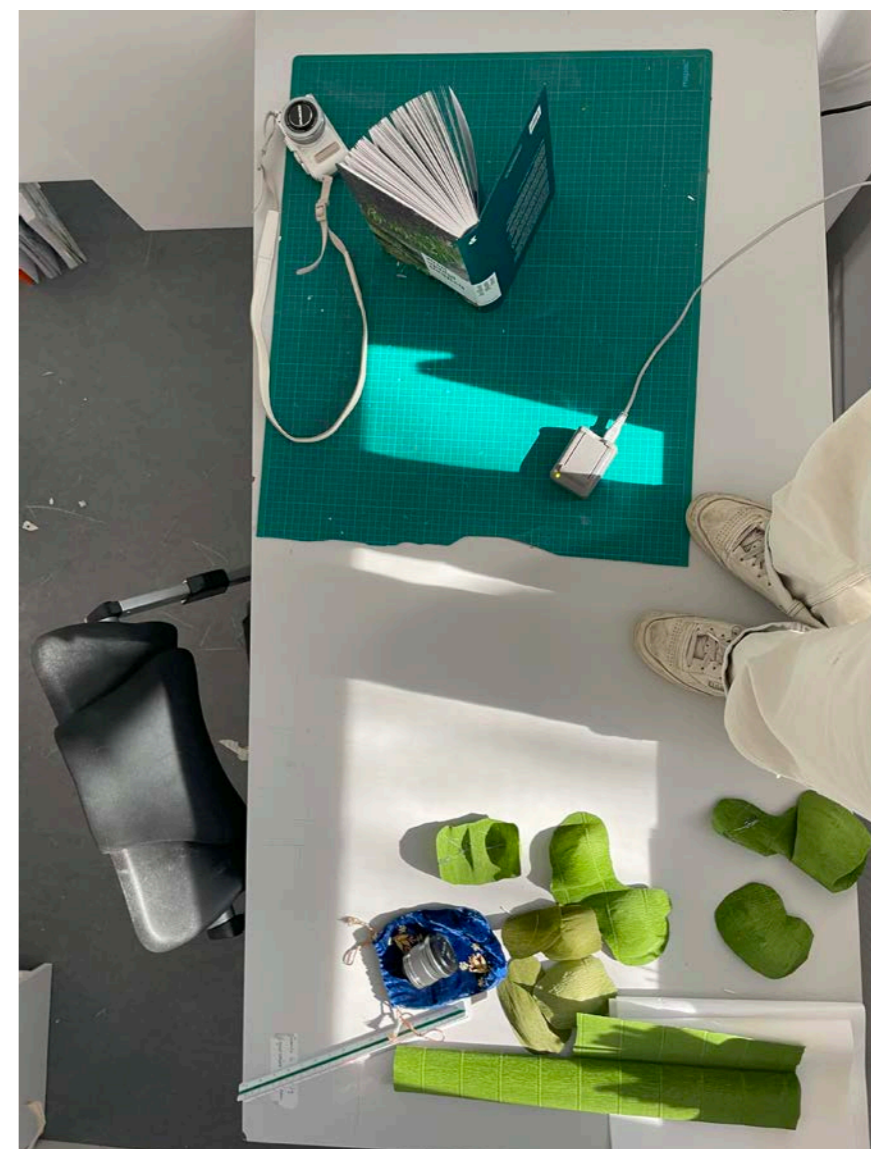
Figur 5.13: Eliteplanter. Cercidiphyllum japonicum fk Gøteborg E. Tilgjengelig fra: <https://eliteplanter.no/produkt/cercidiphyllum-japonicum-fk-goteborg-e/> (lastet ned 08.05.2023)

Figur 5.14: Hageglede. Slik lykkes du med blomsterengen. tilgjengelig fra: <https://hageglede.no/blog/etablering-av-blomstereng/>

Figur 5.15: Plantasjen. Ormedruen brunette. Tilgjengelig fra: <https://www.plantasjen.no/ormedruen-brunette-o23-cm-hvit-510932.html> (lastet ned 08.05.2023)

VEDLEGG

I vedleggskapittelet får du et innblikk i min prosess og hverdag under arbeidet med masteroppgaven. Fotografiene viser spontane øyeblikksbilder fremfor oppstilte og planlagte bilder. De blir presentert i den rekkefølgen de ligger på kamerarullen på mobilen. I tillegg til dokumentasjonen som er gjort med mobilen, har jeg tatt flere hundretalls bilder med kamera under befaring og av modellen fra oppstart til ferdig produkt. Dette er ikke inkludert i dette utvalget da kapittelet hadde blitt fryktelig langt.





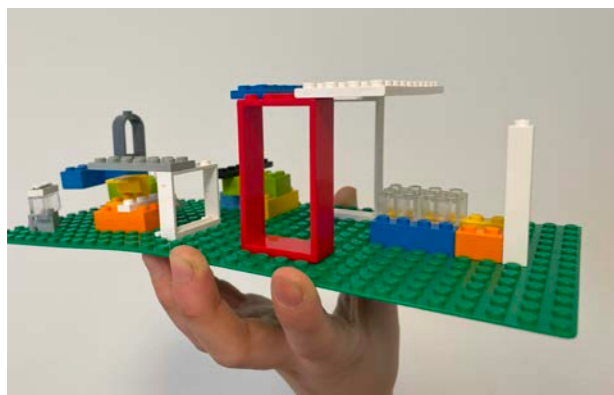
LEKNE VENNER:
 Dette bildet får meg alltid til å smile.

Alt jeg ønsker at prosjektet ikke skal være...



OPPSTARTEN:

Jeg lette lenge etter en ende å starte opp prosjektet i. På dette tidspunktet ante jeg ikke hvordan det skulle ta form.



LEKEMILJØ:

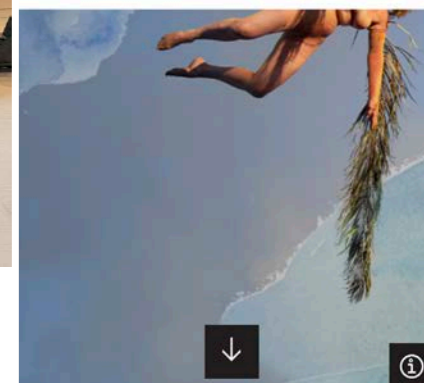
Jeg jobbet parallelt i barnehage deler av perioden. Arbeid med barn og kunstutstillingen til Laure Prouvost bidro til å sende meg i riktig retning på lekestien.



OSLO: De første månedene lever jeg nomadisk og veksler mellom hjemmekontor, Blindern, Deichman og Ås.



14:14

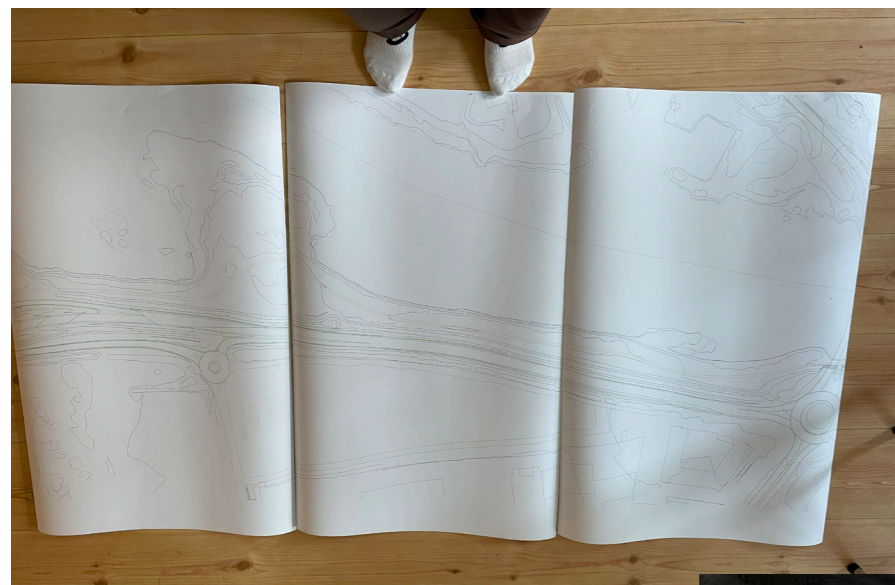


Utstilling
Laure Prouvost. Above Front Tears Oui Float
I Laure Prouvosts utstilling i Lyshallen inviteres du til en magisk og urovekkende opplevelse.
 5. november 2022–12. februar 2023
 Nasjonalmuseet – Lyshallen
 # nasjonalmuseet.no



Kunst = lek
 Lek = være i sansene





ARBEIDSMODELL:
 Første steg; plote ut kartgrunnlag. Jeg endte opp med å doble størrelsen for å få en håndterbar målestokk... Modell på 3,5 m i 1:250.



Bakgrunnsfortellinger som stopper oss

Rett/galt
 Enten/eller
 Oss/dem
 Ikke nok
 Ikke ansvarlig
 Finn feilen

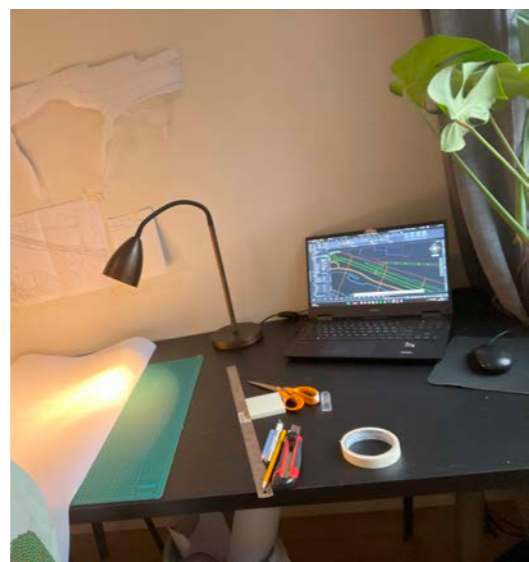
Sharon Knoll og Monica Sharma*



Fra en workshop med cChange i regi av NMBU

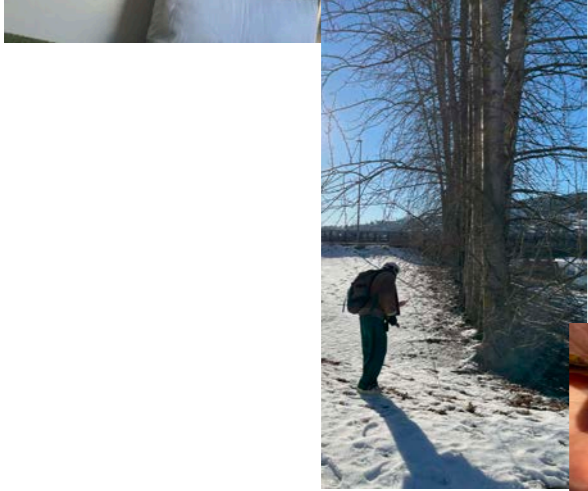


HJEMMEKONTOR:
 Masterplassen i Ås er ikke beregnet denne dimensjonen. Jeg får installert meg på et soverom i Oslo hos mine foreldre.

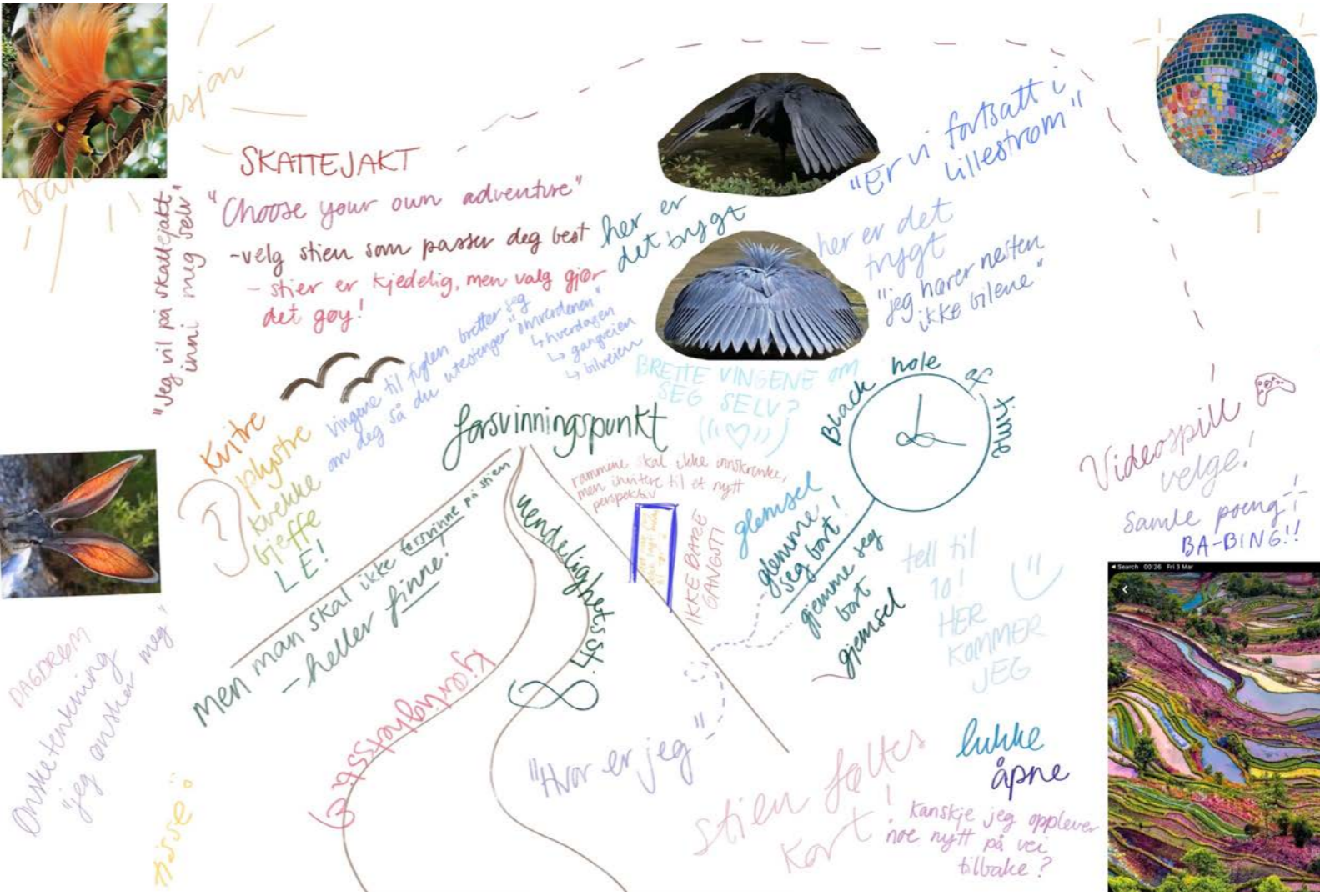
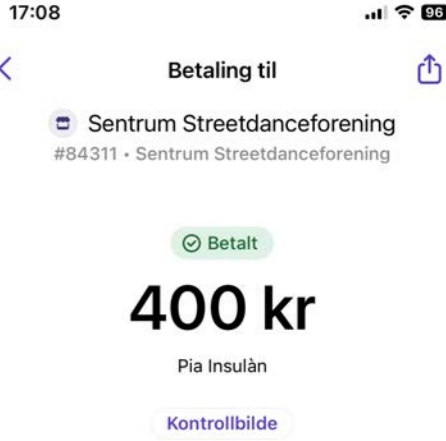


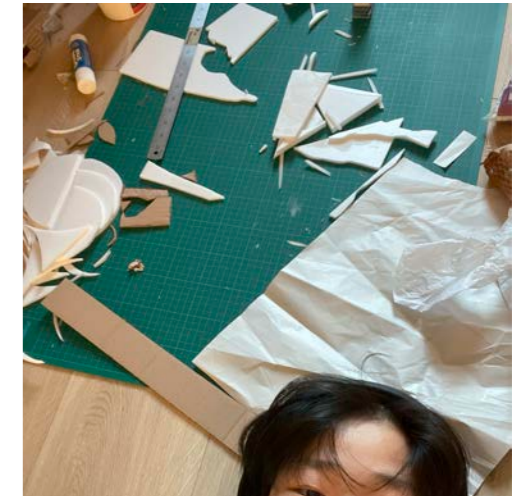
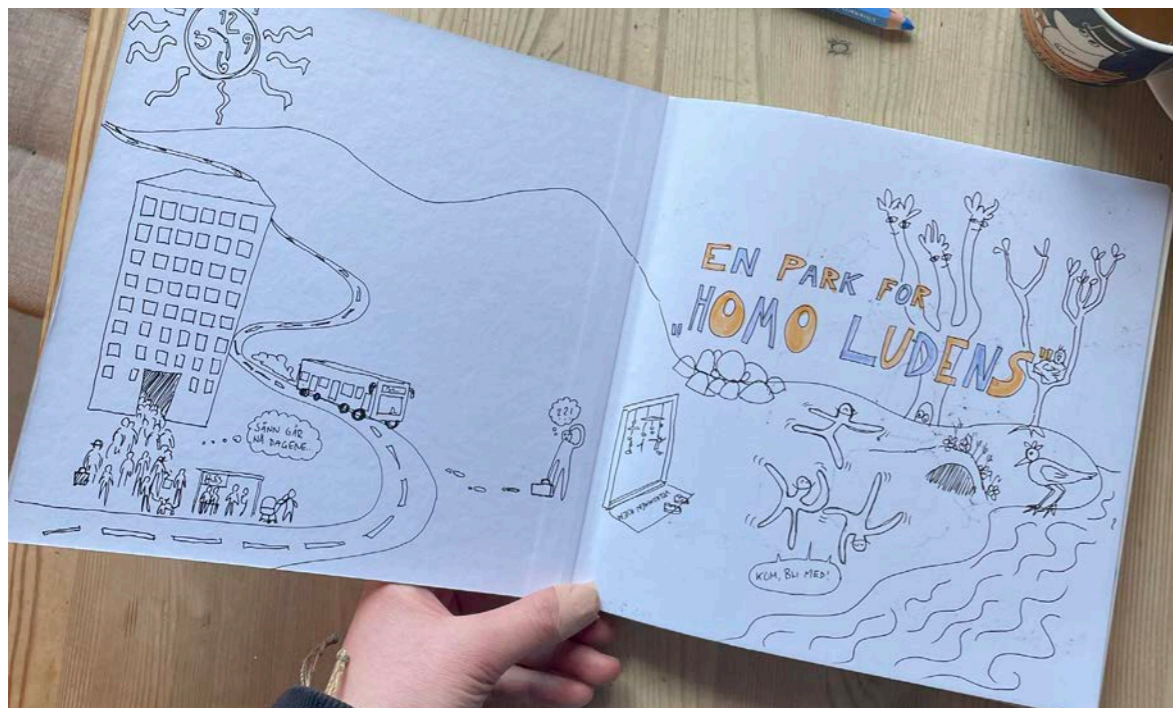


Fra en befaring i Lillestrøm og noen hverdagsglimt.



Tok med høyttaler og danset på isen





SKISSER:

Jeg tegnet mye under hele masterskrivingen parallelt med arbeidet i modellen.





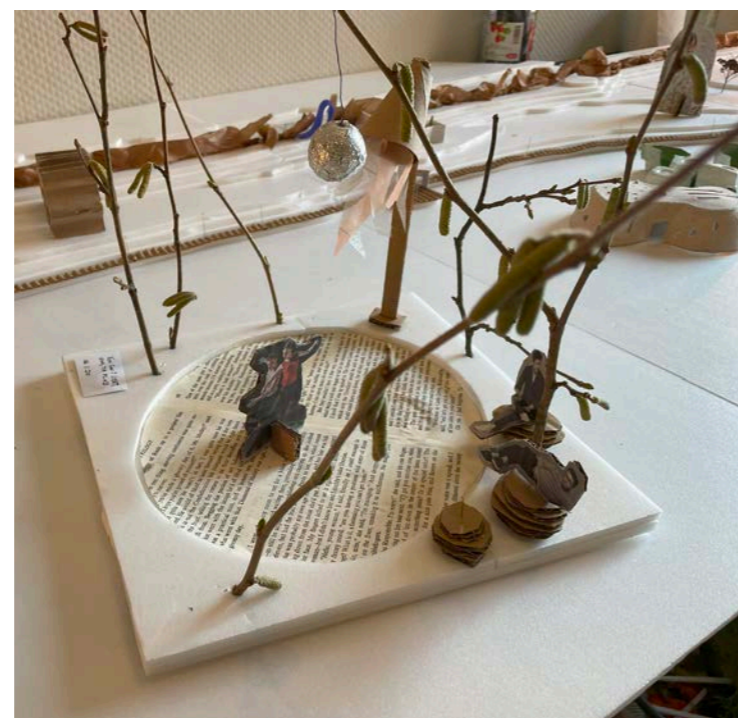
"Husker du?"



"Et sted jeg føler meg trygg"

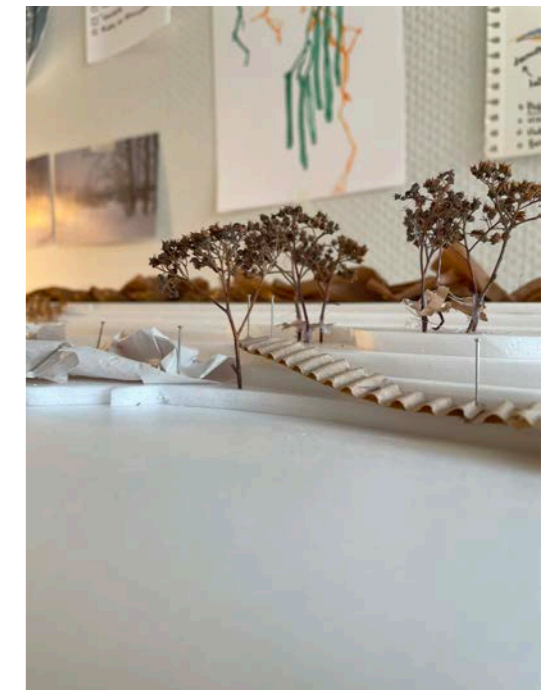


"Flyvende piknik"

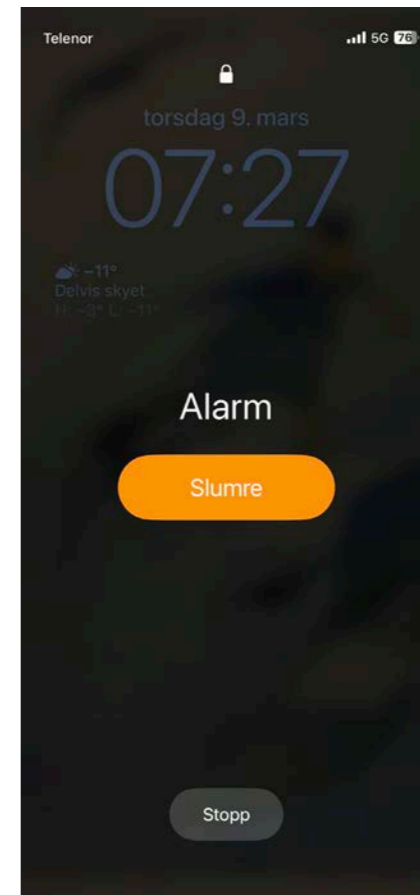


"Indre stjerne"

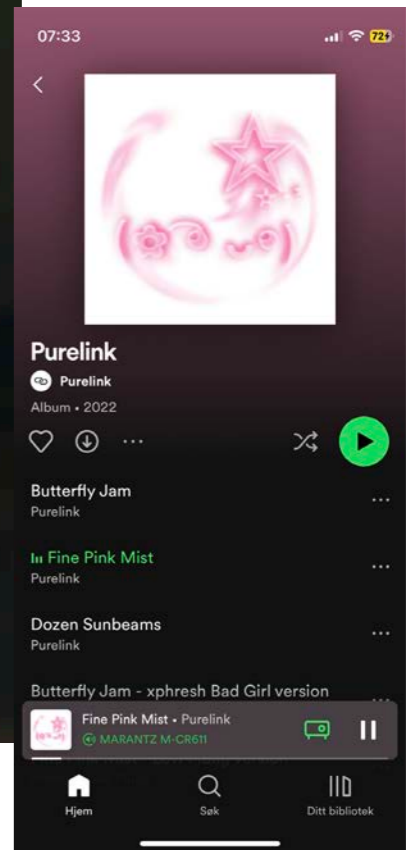
MODELLARBEID:
Prototyper i målestokk på ca. 1:20 og tidlig utprøving i modellen.



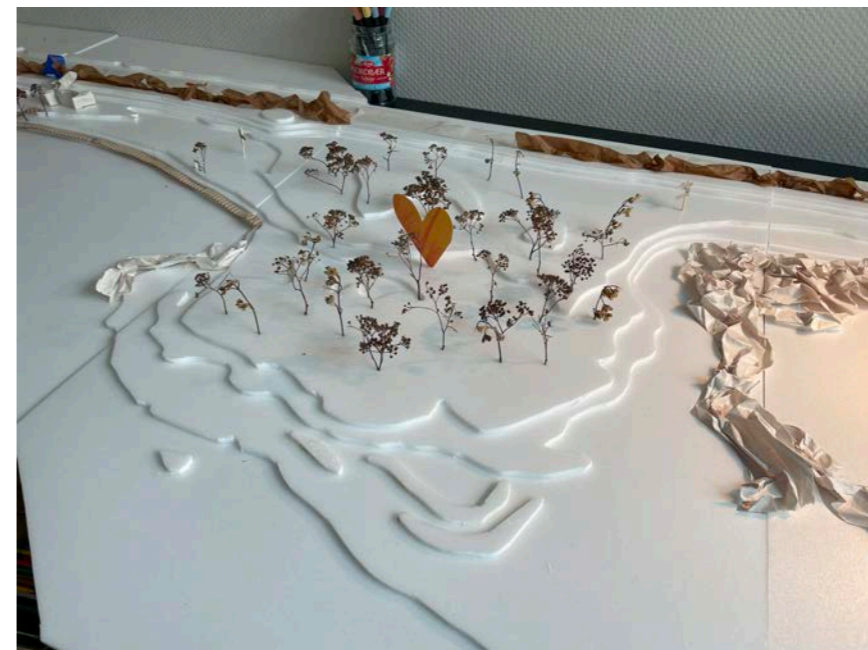
Første utkast av barfotparken



Musikk har gitt mye inspirasjon gjennom hele prosessen

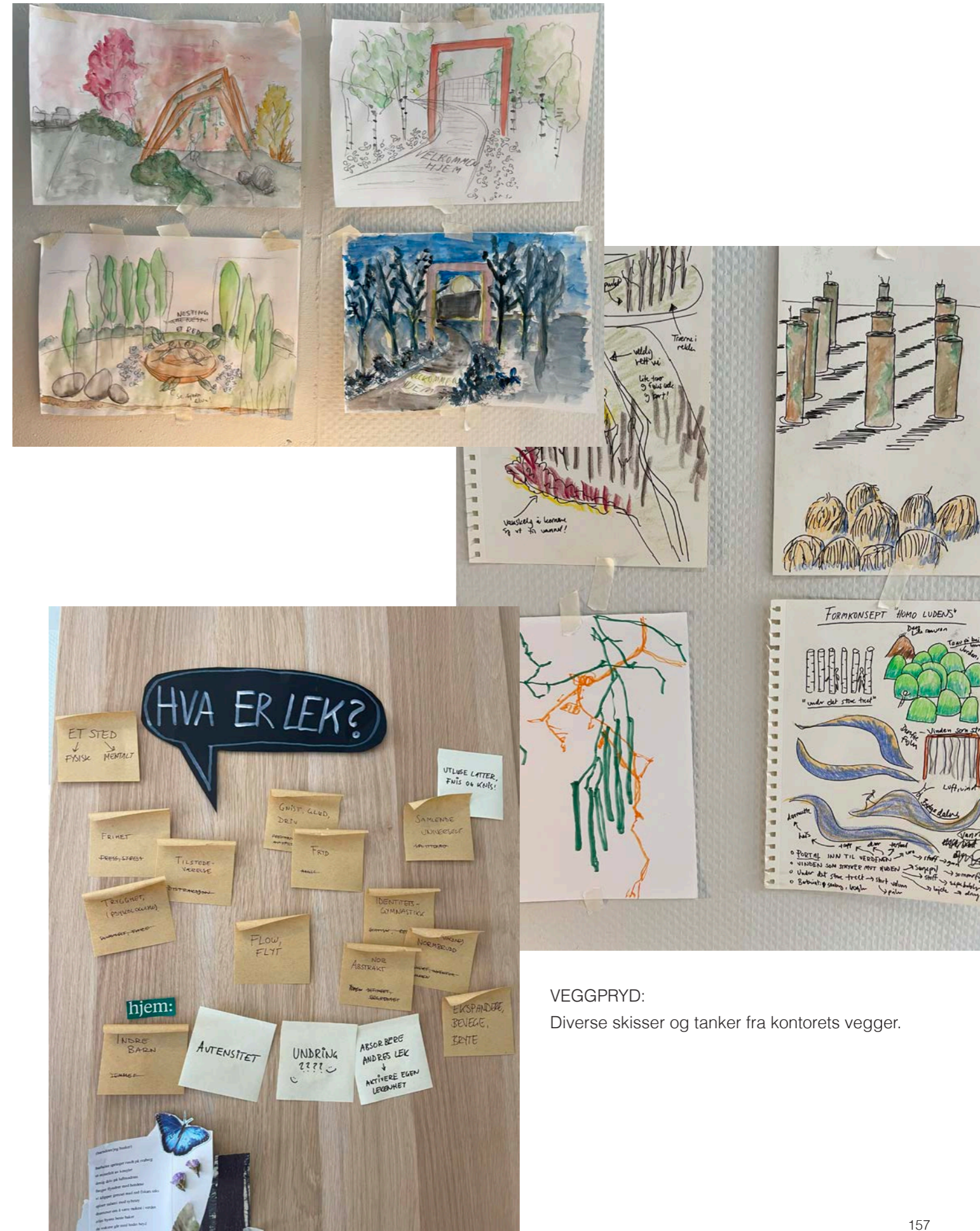
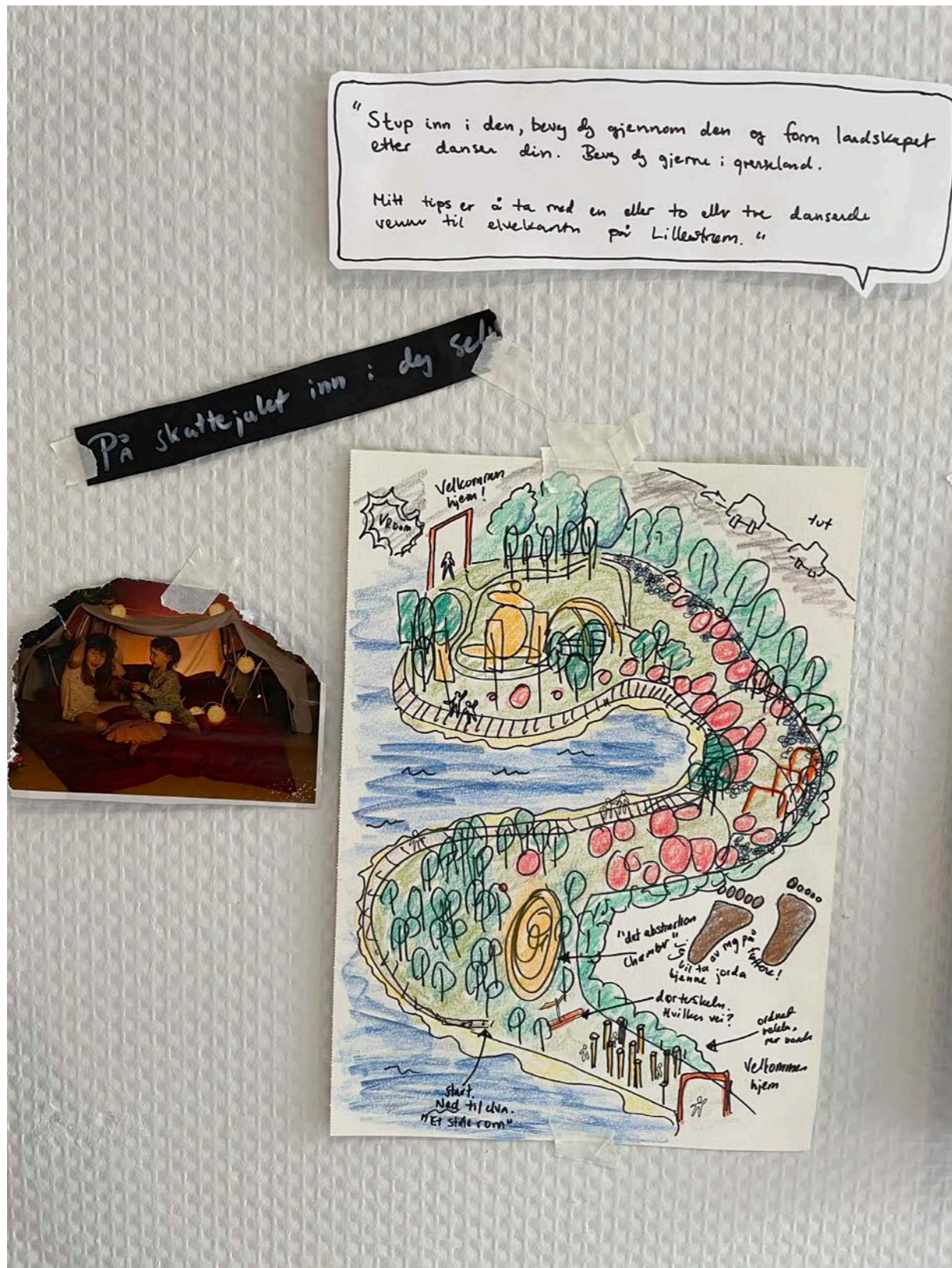


MINIMALISTISK: Modellen bar lenge preg av at jeg ikke helt våget å ta i den. 3, 5 meter er en stor flate å dekke!

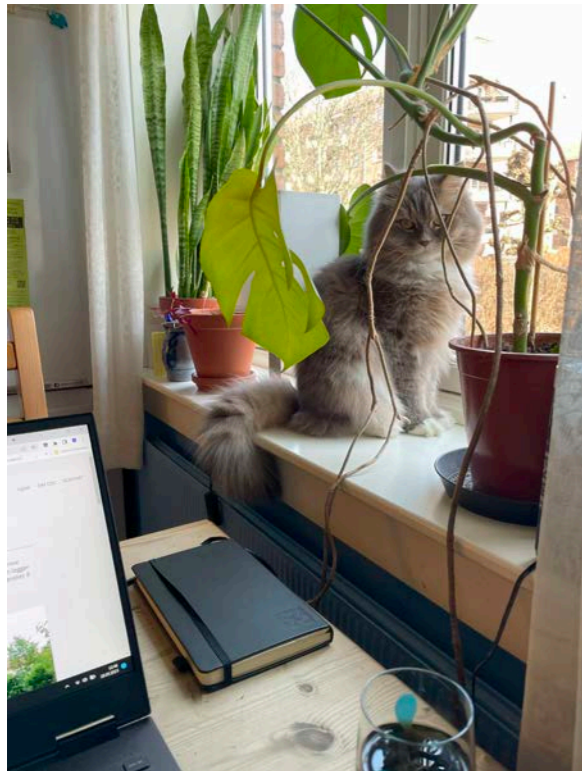
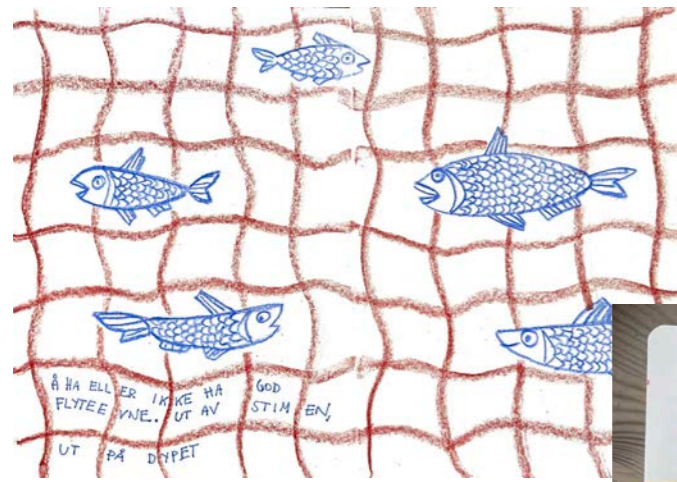


SNAKKEBOBLEN:

Sitat fra min biveileder Rannveig Sødergaard Holm som har vært en fin påminnelse

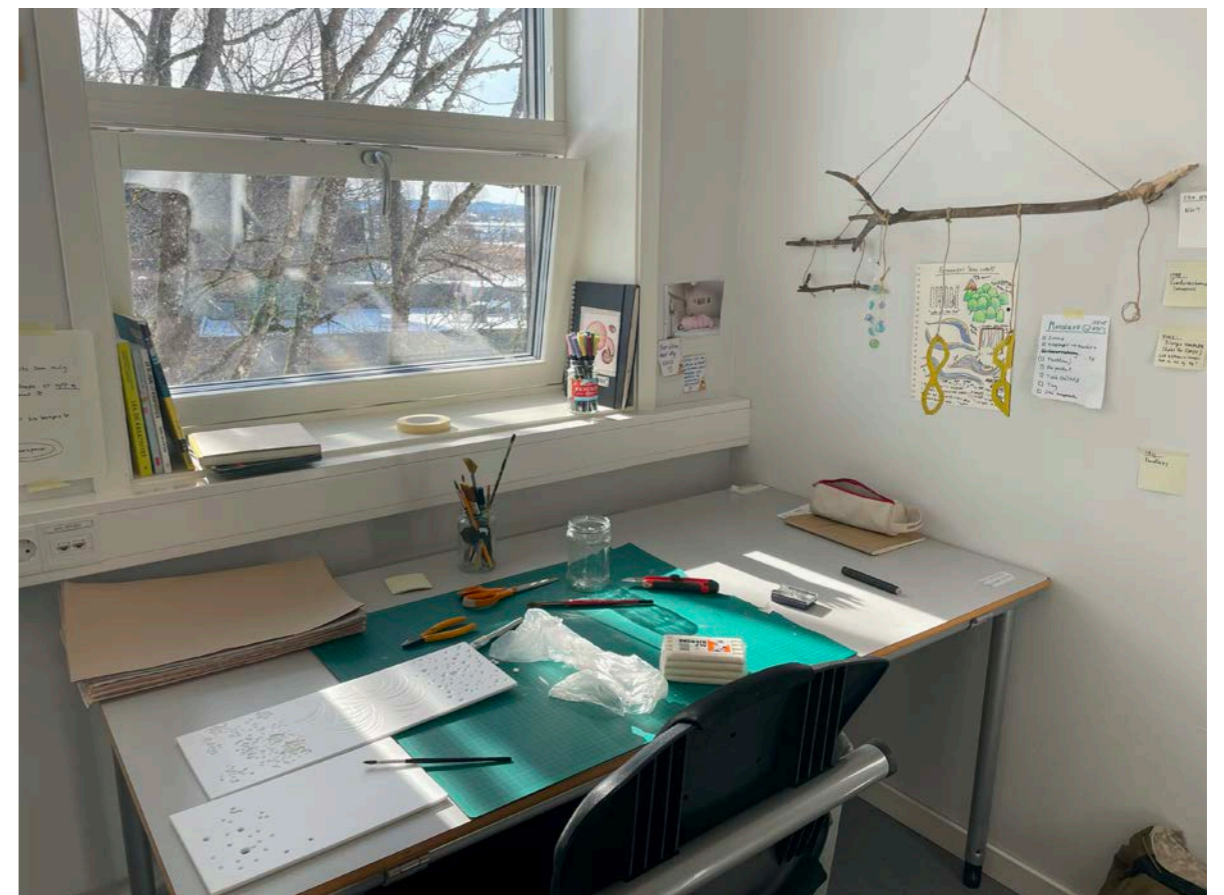


VEGGPRYD:
Diverse skisser og tanker fra kontorets vegger.

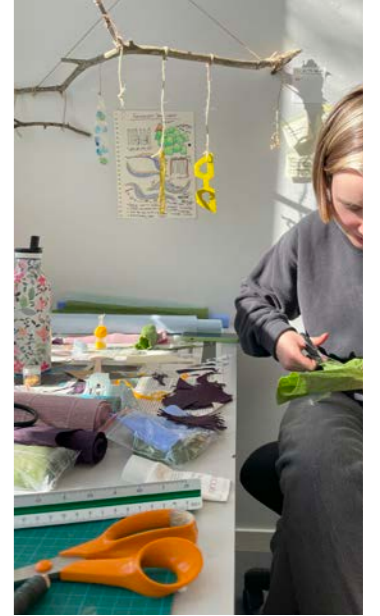


FLYTTING AV KONTOR:

De siste dagene med kontor i Oslo før den store flyttedagen til Ås og et grupperom jeg var så heldig å få tildelt for å kunne jobbe med min store arbeidsmodell der.



KONTOR OG LEKEMILJØ: Allerede på dag to hadde jeg pyntet opp og gjort kontoret til "mitt"



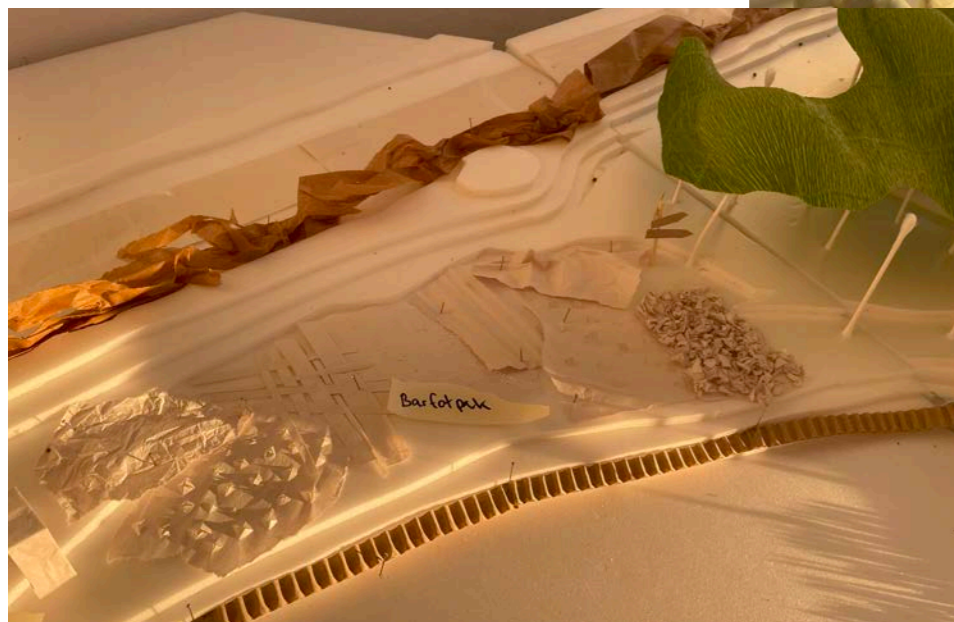
STUDIOARBEID: Klipping, liming, teiping, spraying, krølling, pinking...

SKOGEN: Det følte som et lite gjennombrudd da skogen begynte å ta form. Fra en forsiktig tilnærming til større og tydeligere grep der jeg er mer eksperimentell og fri.



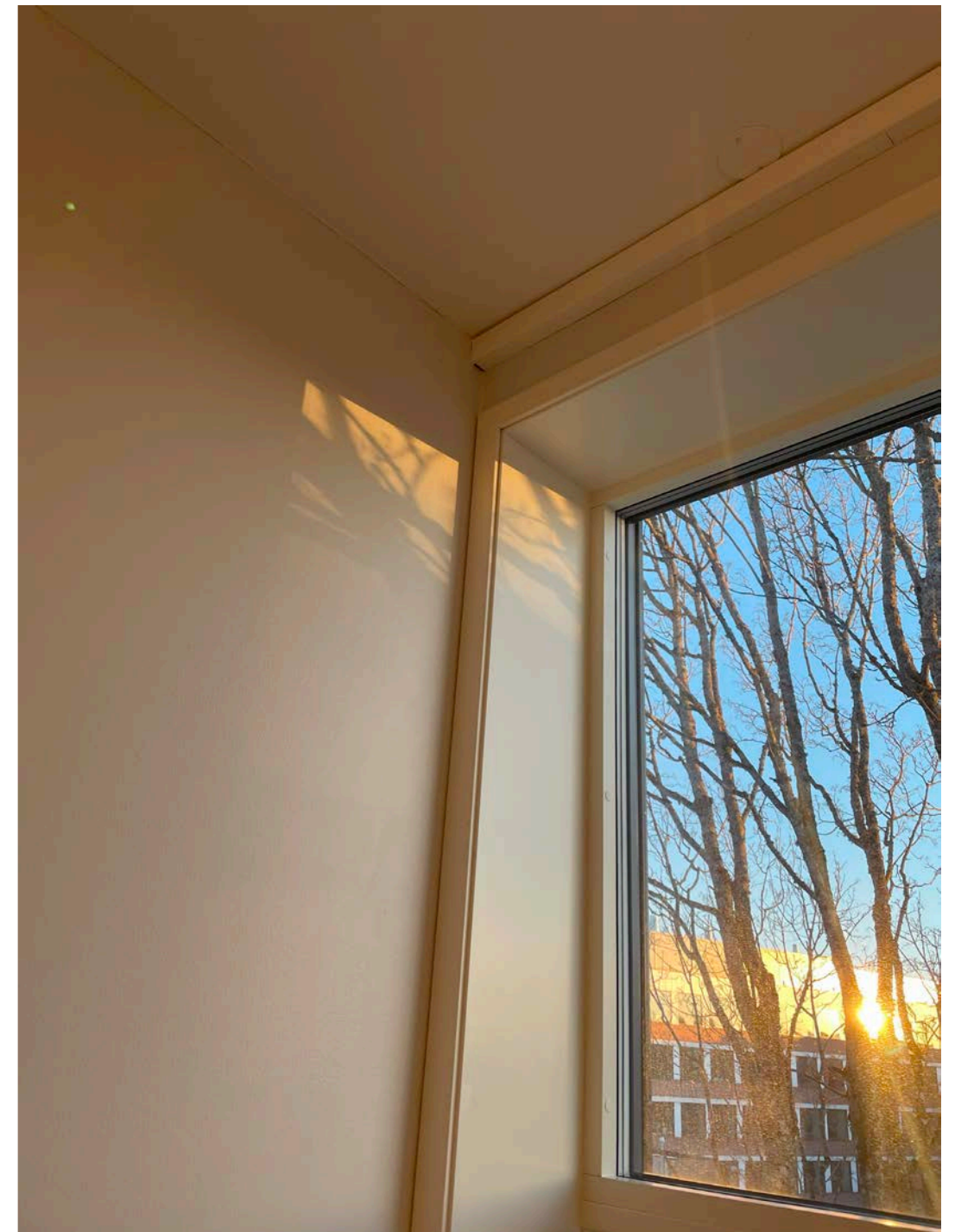


TEKST I MODELL: Lapper med notater sammen med modellen har vært en fin måte å samle tanker på.



ET STED MED SKIFTENDE KARAKTER:

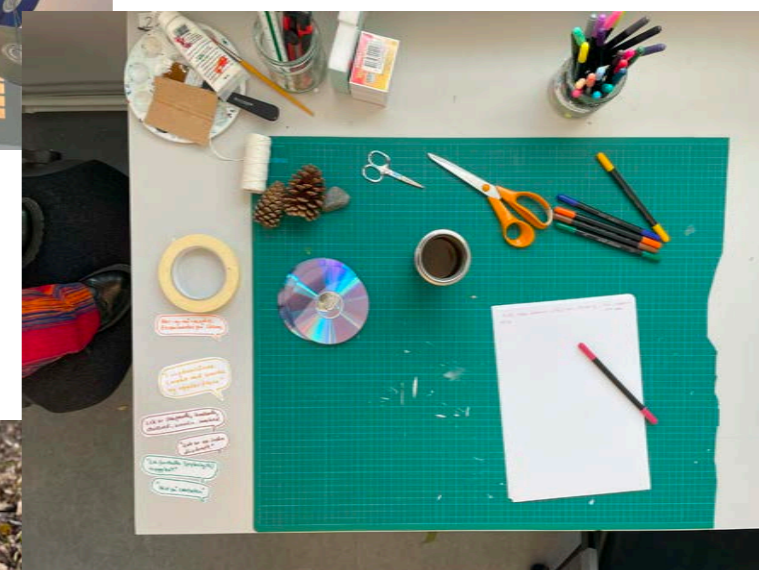
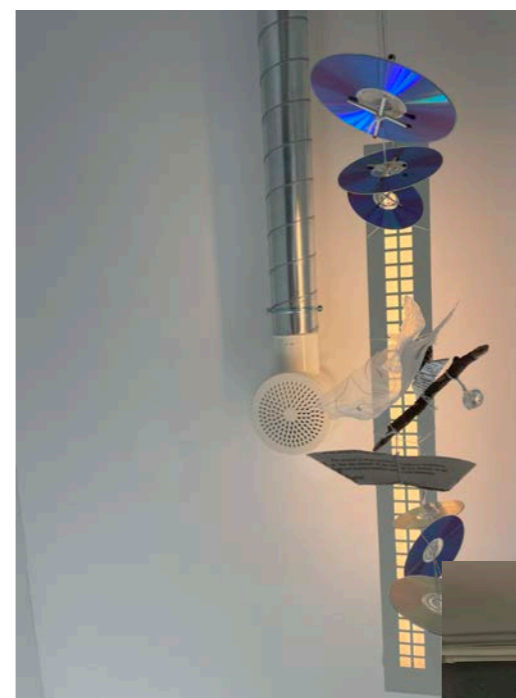
Det å ha et eget kontor som jeg har kunnet disponere som et studio har vært avgjørende for at prosjektet tok den retningen det gjorde. Her har jeg hatt muligheten til å utforske materialer og teknikker med ro og armslag.





MATERIALER:

Bobleplast, hyssing, papir, papp, kappa, bomullspinner mm.



HVERDAGSGLIMT I ÅS: Installasjoner på kontor og vår i anmarsj

HVA ER LEK?

Når er lek?

- "Lek er en flyt i øyeblikket med utrykkelighet for verden."
- "Spontane, frivillige"
- "Her-og-nå-moment. Eksperimentet på utsiden."
- "Frik"
- "Lek kan være noe man ikke helt forstår. Men det er morsomt allikevel!"
- "Å være et lite menneske er å stille seg spørsmål til verden."
- "Alt som betyr noe gir seg selv med glede i øyet og i seg selv med."
- "Når slutter vi å leke? / Slutter vi å leke?"
- "I ungdomsårene. I møte med kravene og oppskriftene."
- "Tross man aldri helt slutter å leke, man leker for en annen form."
- "Særlig ikke friske lek, men i utgangspunktet."
- "Har vi ikke noe som kan hjelpe oss til å finne nye måter?"

Når får du dy mest lek?

- "Mange leker mer hjemme fra barn enn hjemme fra jobben."
- "Rundt mennesker som er lekens selv."
- "Når jeg har drukket en flaske vin. Spesielt med boller."
- "På lepetor, på dansesgulvet, med gode venner jeg kan være helt og selv med og med barn."
- "Når jeg leker med hundene mine."

Har du til for at voksne tror å leke?

- "Gi mer fasin"
- "Jeg føler seg på utstilling eller at man er på ferie"
- "Lek forteller (psykolog) trygghet."
- "Hei på samtalen"
- "Bytte ned veger av normer og regler. La et rom som ikke forholder seg til alt av samfunnets forventninger til hvordan å oppføre seg."
- "Anerkjennelse for et kuling er sunt; bl.a. meditativt, kreativt og aktiviserende."

Hvorfor er lek viktig? Hva er lekens plass i samfunnet?

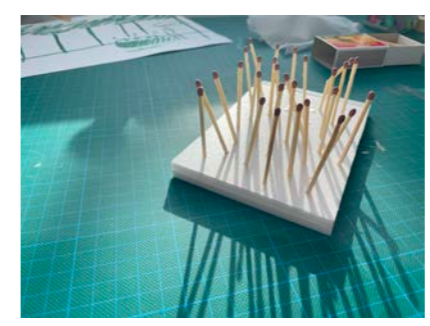
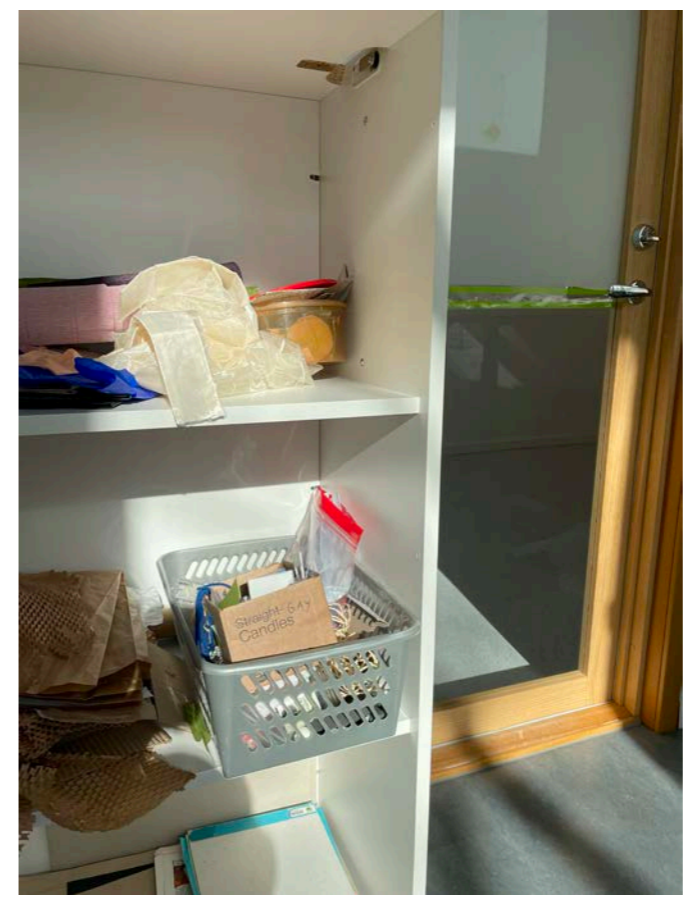
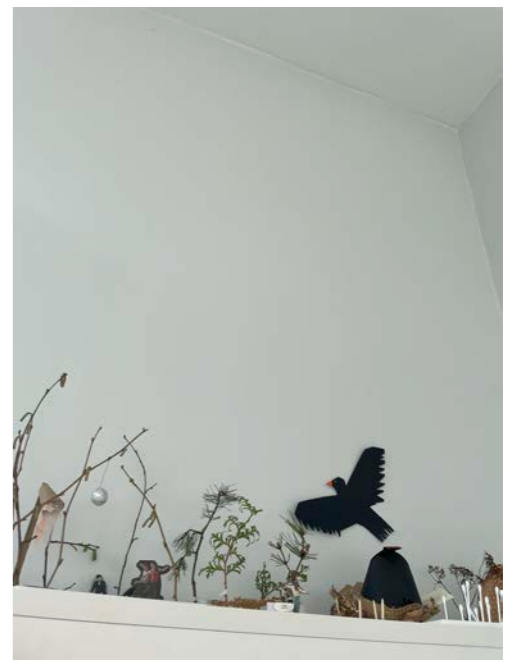
- "Lek er en indre drivkraft."
- "Øyeblikkelig, det gjør noe med hverdagen vår. Viktig for vår mentale helse."
- "Vi knytter lek til mye til barn. Like viktig for voksne!"
- "Lek er skapende, helse, stressred, kreativ, samarbeid."
- "Lek er bra for fysiske og psykiske helse."
- "...og utvikling av sosiale ferdigheter, kreativitet og utforsking/løring. Mer lek til alle!"

Andre spørsmål:

- "Når ser ditt drømmelandskap ut?"
- "Når som overrasker"
- "Et sted du kan være alene med drømsommer"
- "Et sted jeg kan følge egne innfall"

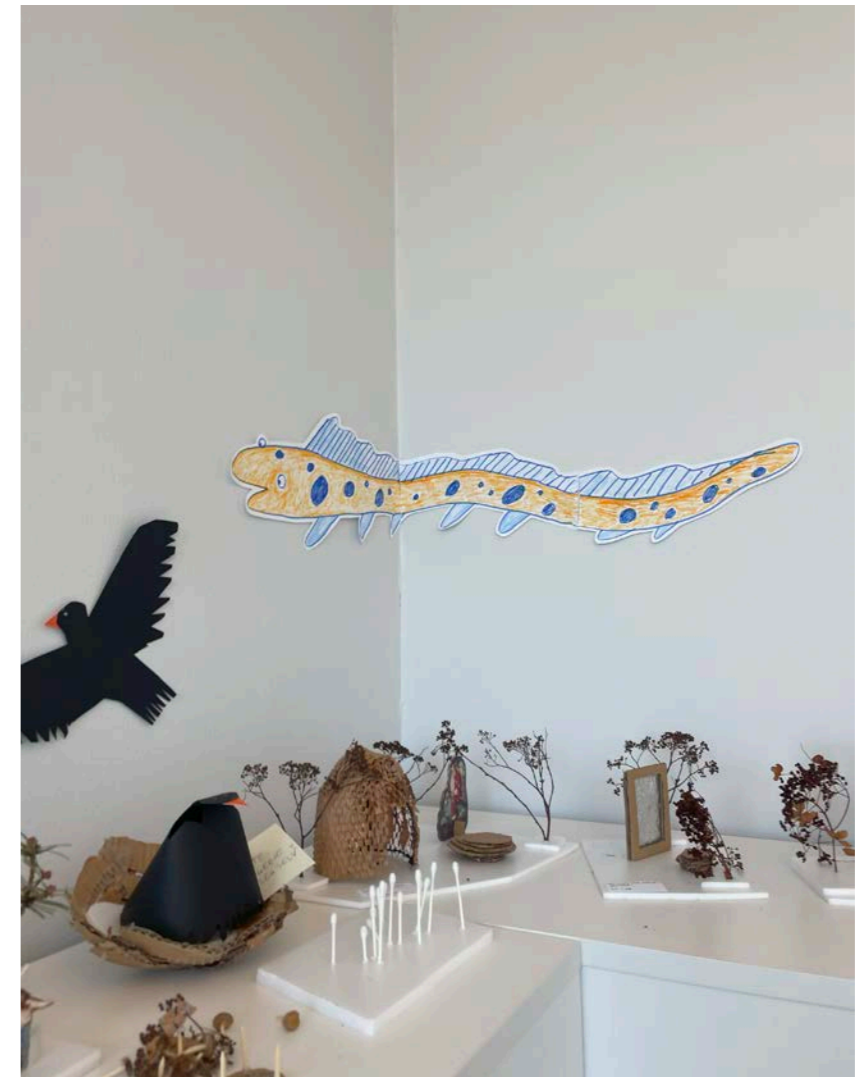
AESOR BREE
ANDRES LEK
+
AKTIVERE EGEN
LEVENHET

SNAKKEBOBLER:
Sitat fra lekesamtaler jeg har hengt opp på veggen. En fin påminnelse om hvorfor det er behov for mer lek og hvorfor prosjektet er viktig.



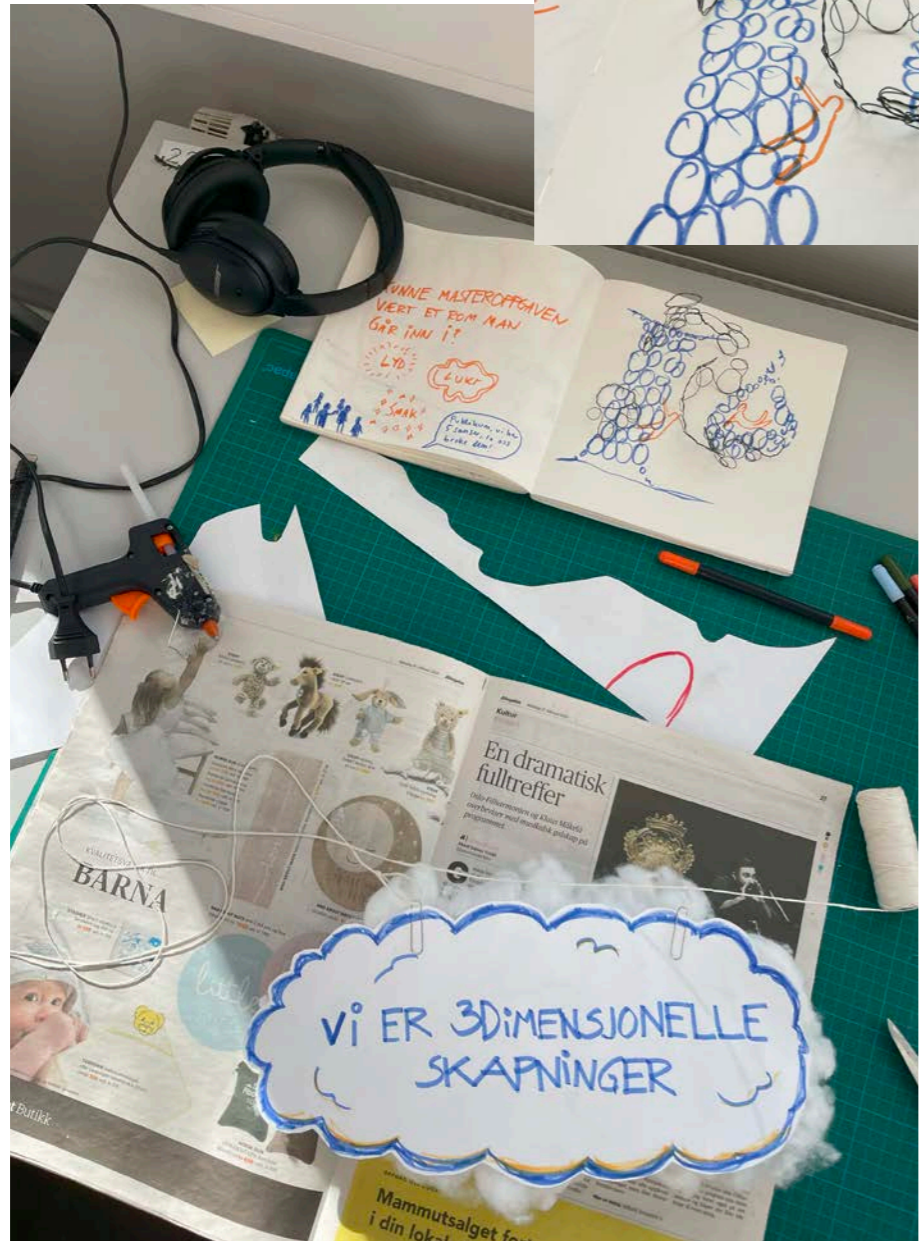
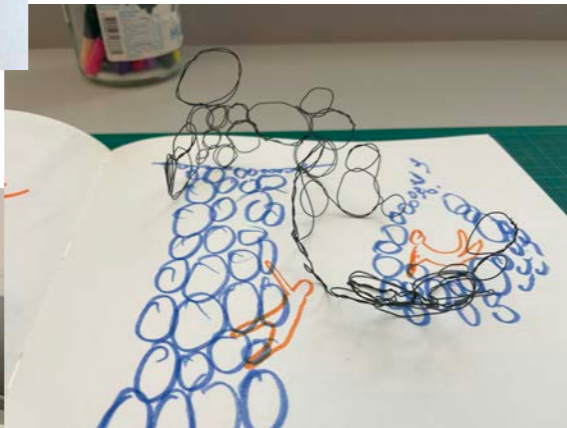
KONTORESTETIKK: Diverse detaljer







UTFORSKNING AV MATERIALER:
Bobleedyret blir til



TIDKREVENDE ARBEID:
Mye tid går med til å produsere vegetasjon og finne en uttrykksform som passer.



Utre. Melon

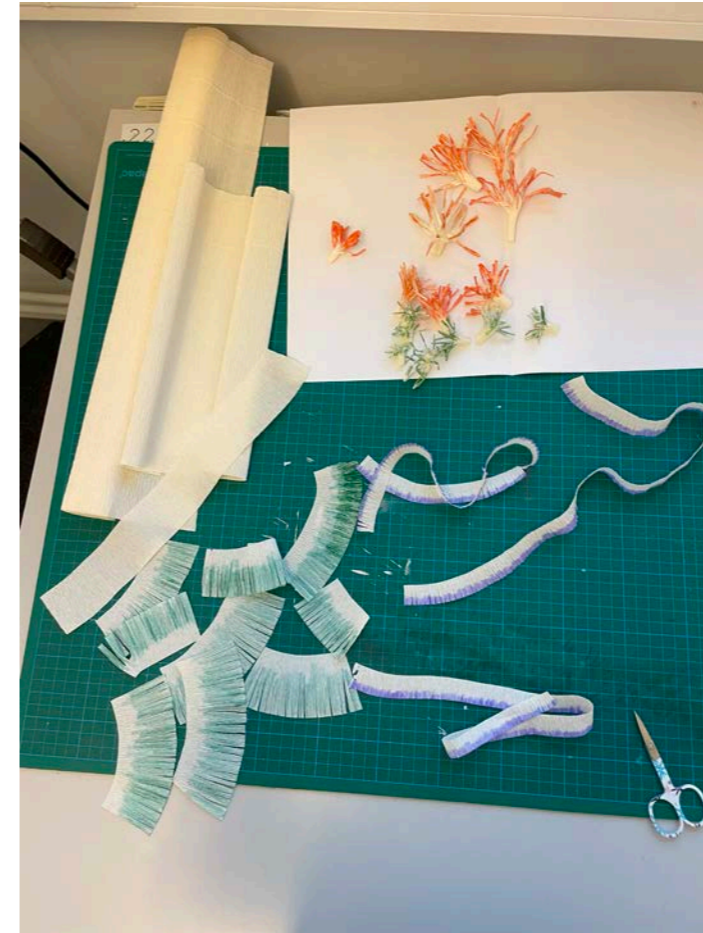
Velkommen inn!



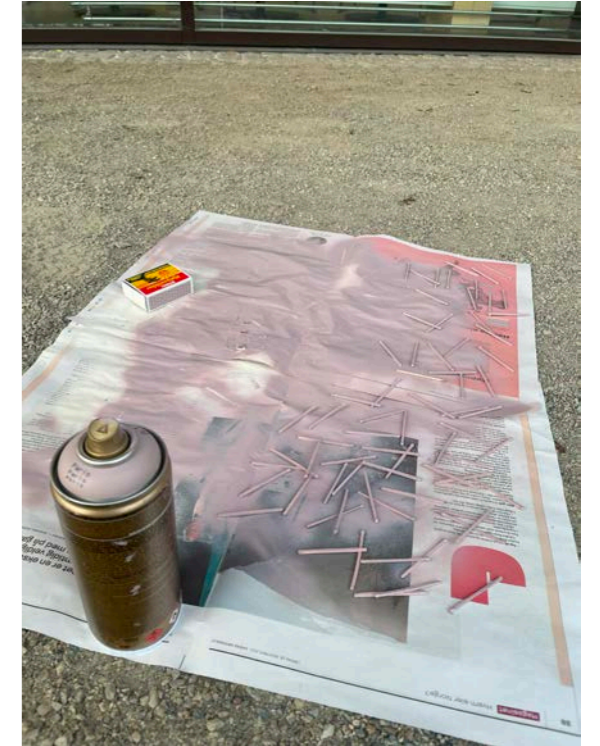
Det under
noe vakkert

Noe som lytt
opp på balden?
el. blomstr nær
nær gaten

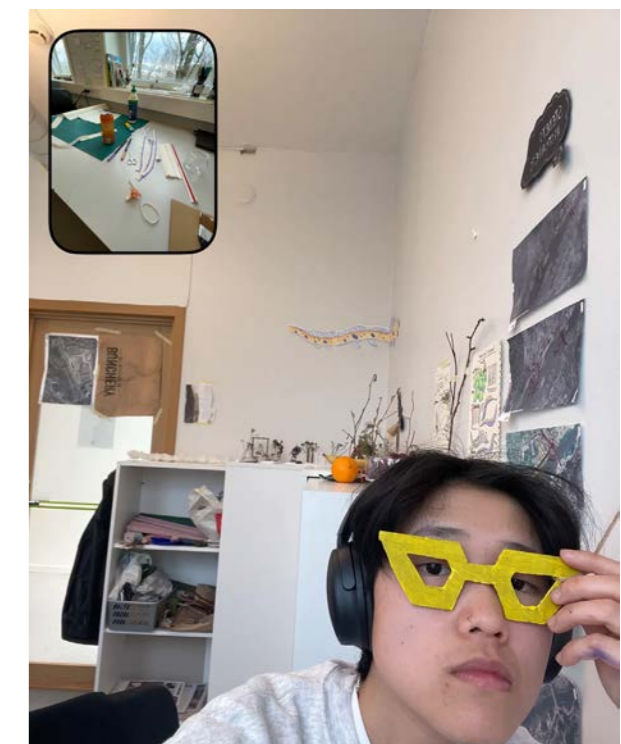
Lytt, Lytt, Lytt
Danceklass om



Dette tok ekstremt lang tid...



ULIKE TEMA:
Temaenes ulike uttrykk begynner å falle på plass.



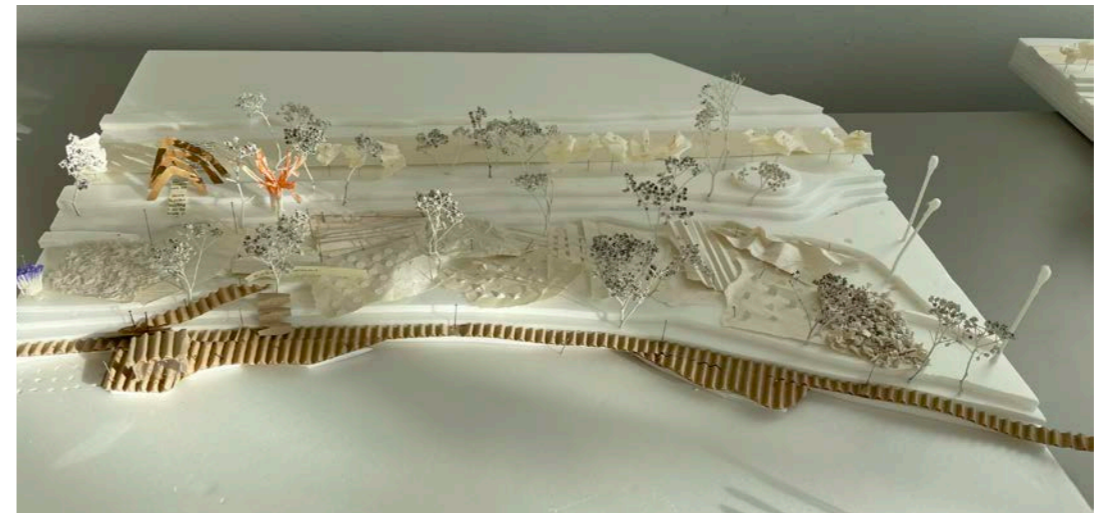


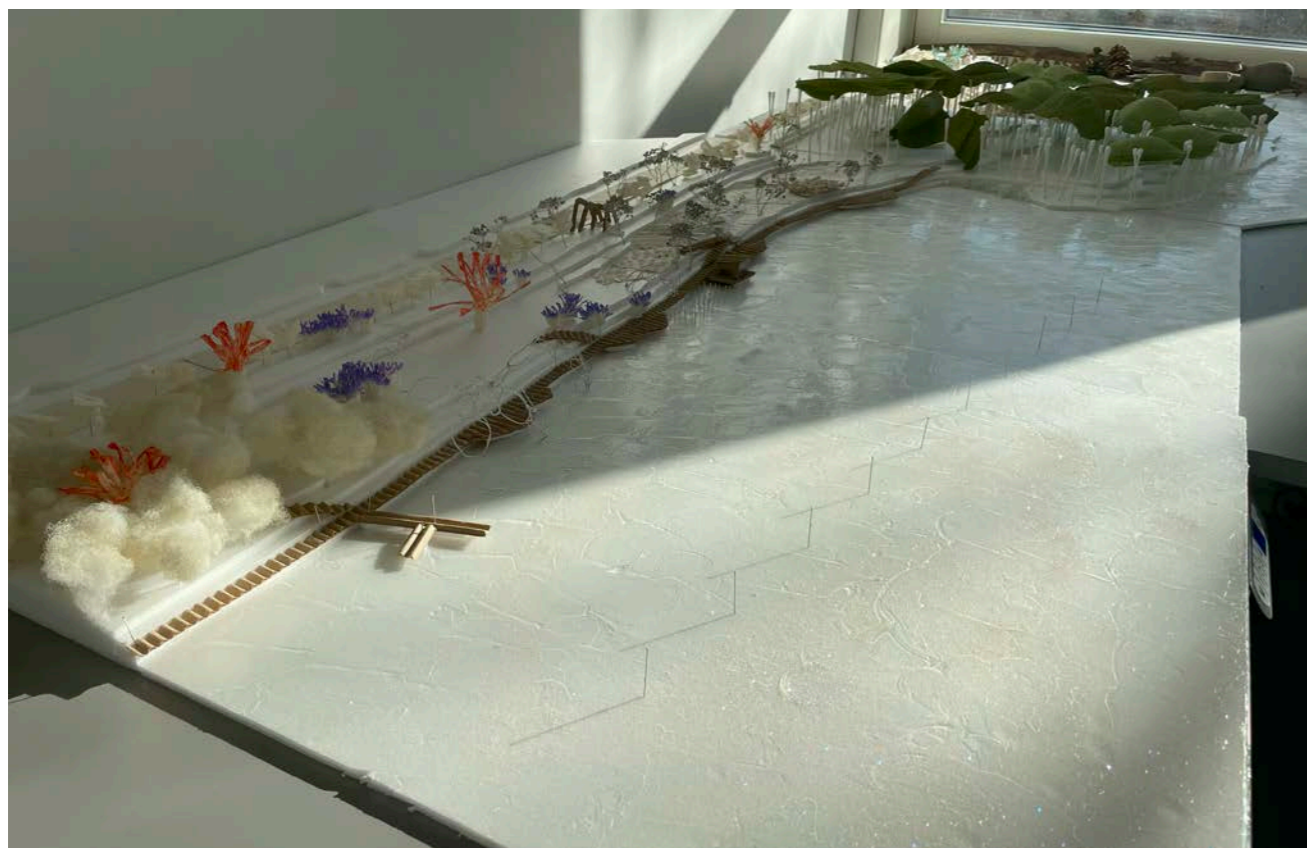
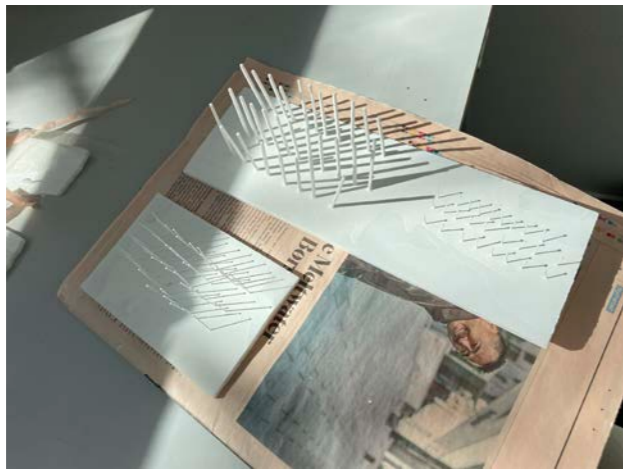
BEFARING: fra en av de siste befaringer i Lillestrøm



GLITTER OG GEL:

Dagen da jeg bestemmer meg for å lage elva i heavy gel og glitter føles som en ny milepæl.

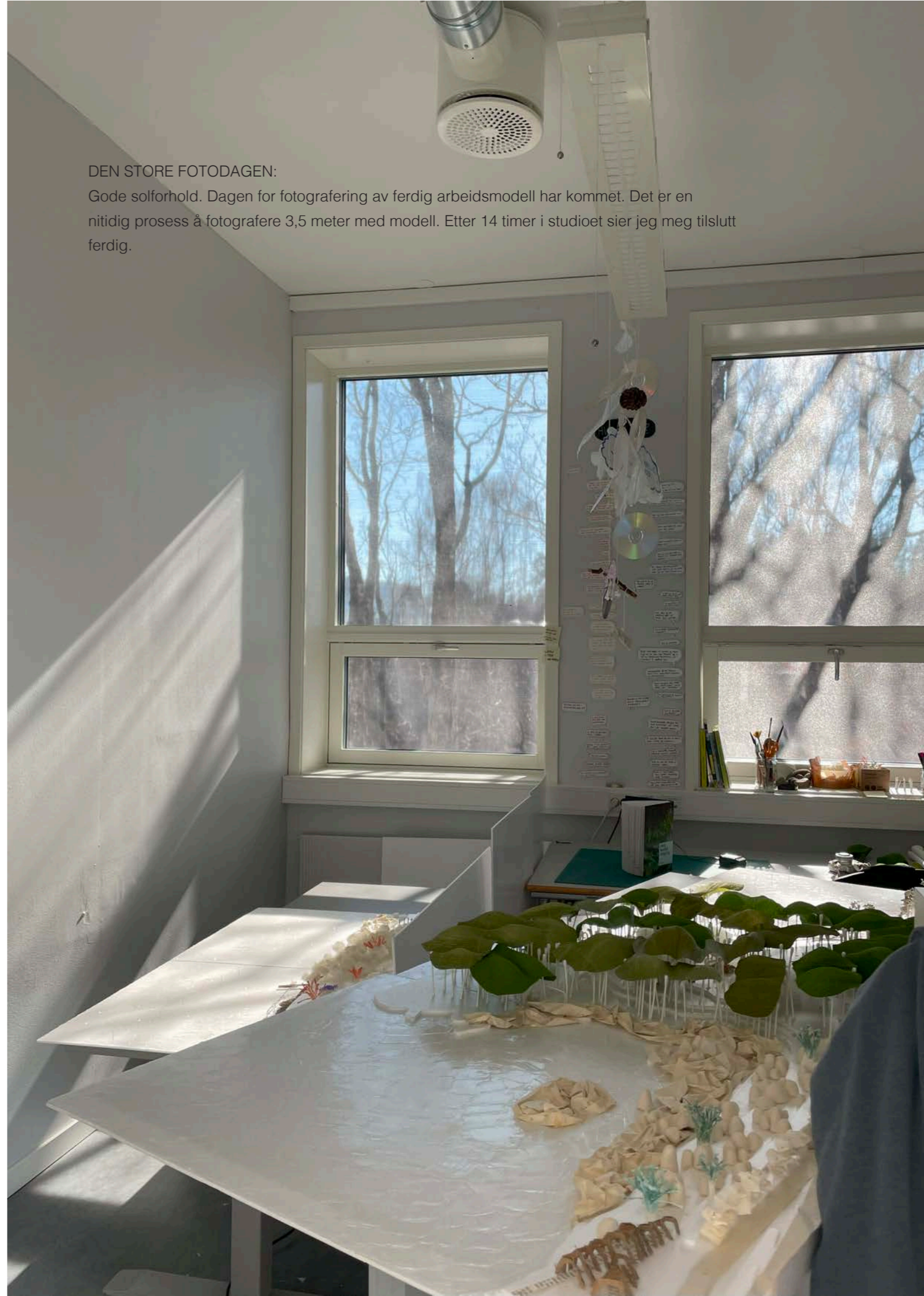


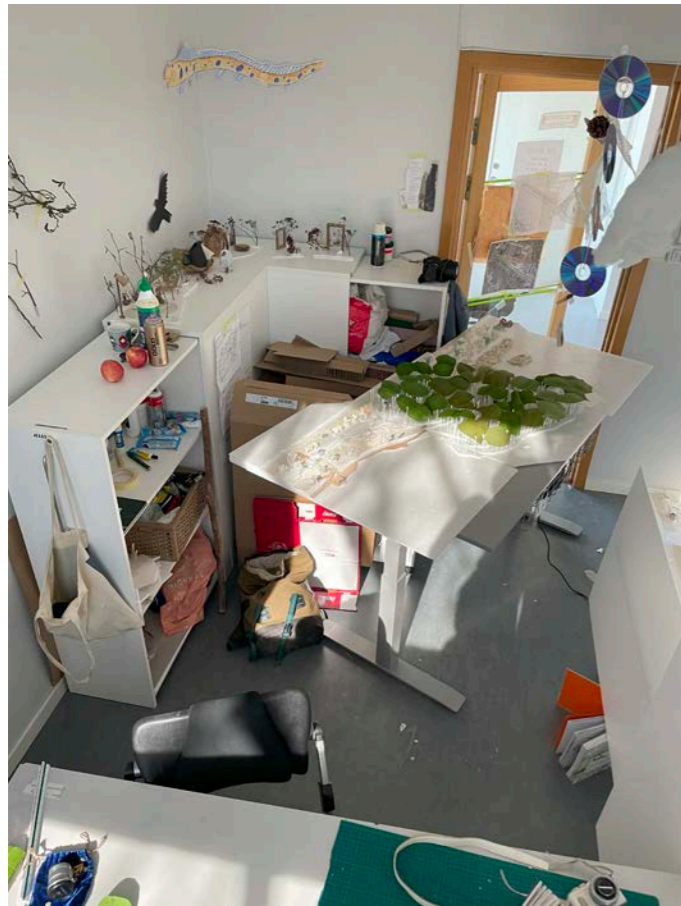


GLITRENDE: Noen dager etter påføring har elven tørket og glitrer i sollyset. Jeg er lettet over at resultatet ble bra.

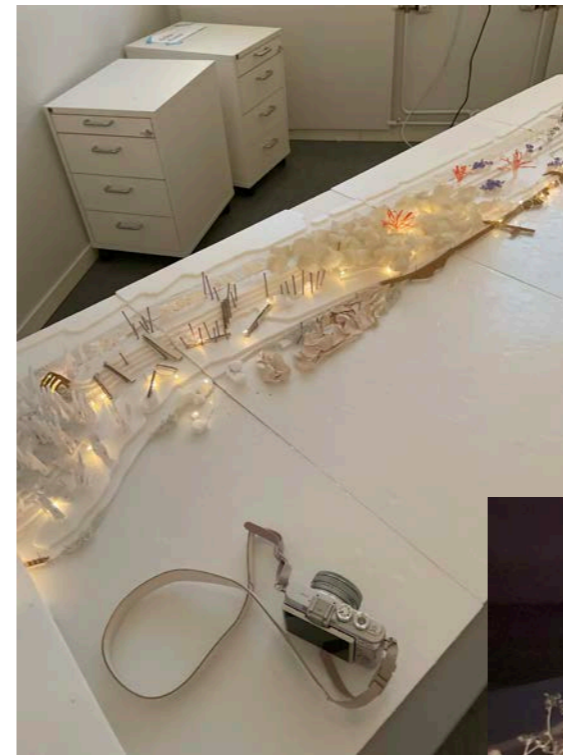
DEN STORE FOTODAGEN:

Gode solforhold. Dagen for fotografering av ferdig arbeidsmodell har kommet. Det er en nitidig prosess å fotografere 3,5 meter med modell. Etter 14 timer i studioet sier jeg meg tilslutt ferdig.

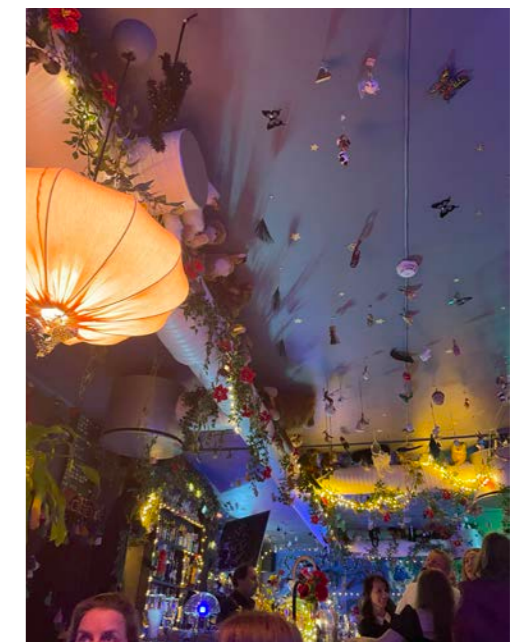
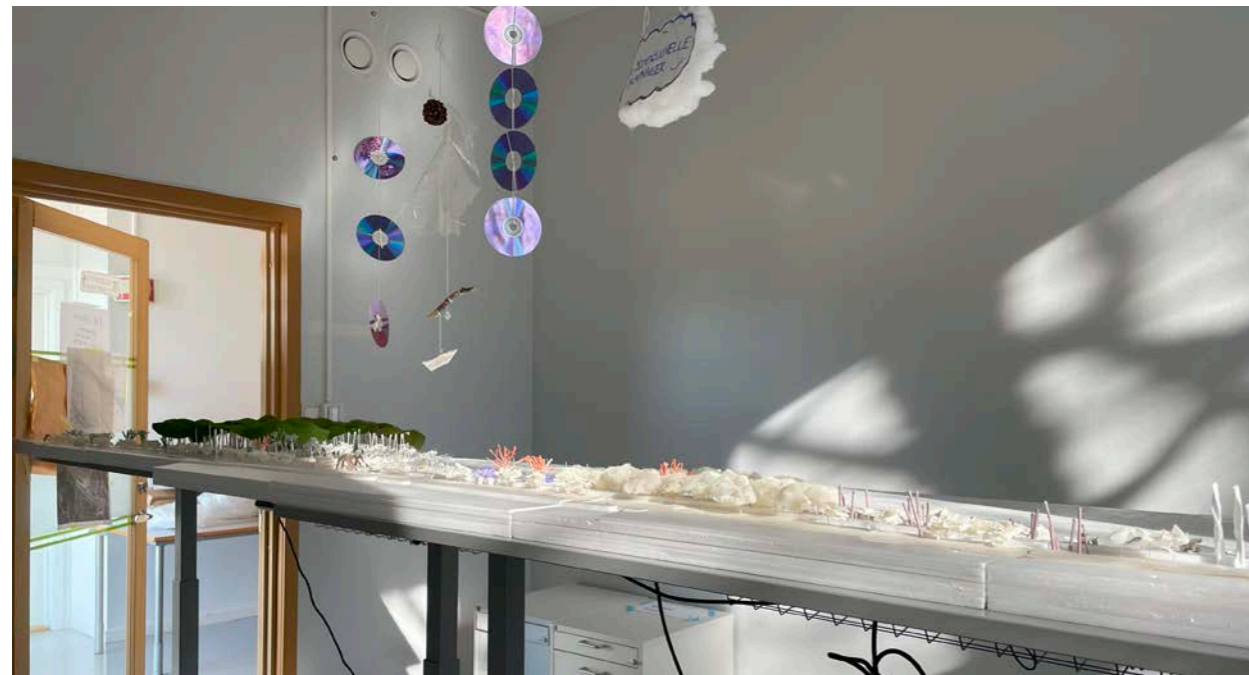


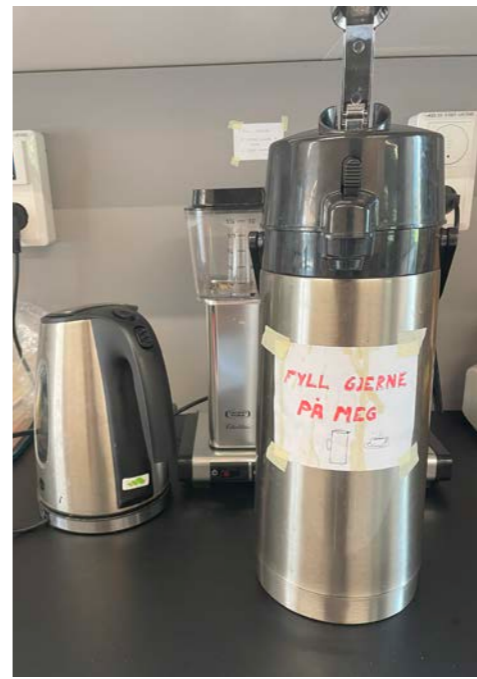
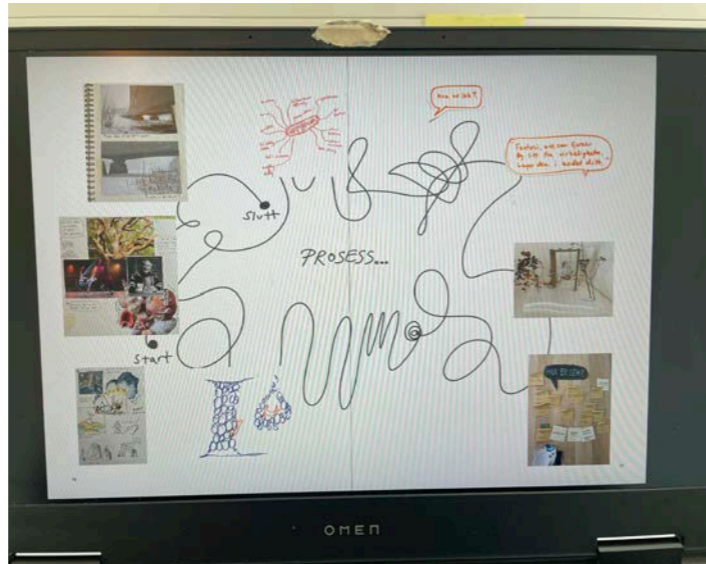
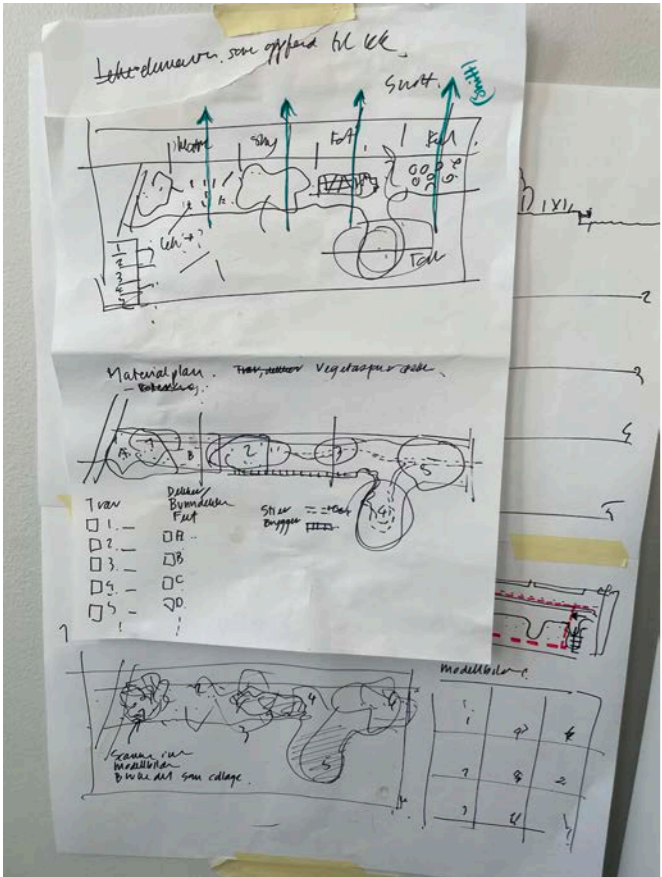


BEHIND THE SCENES: Mye rot var det i den enden av rommet som ikke vises på modellbildene. Omrokkeringsarbeid.

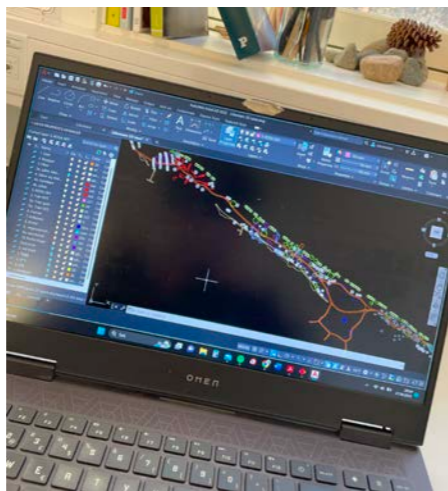
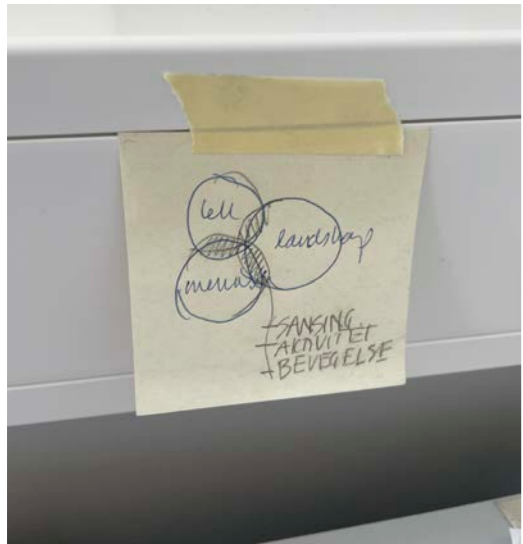


Sliten...

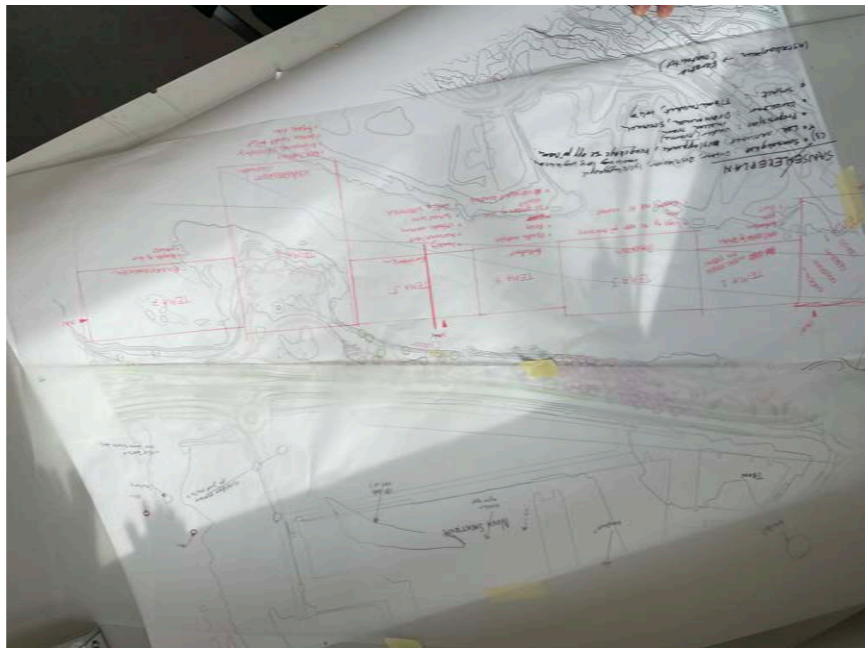


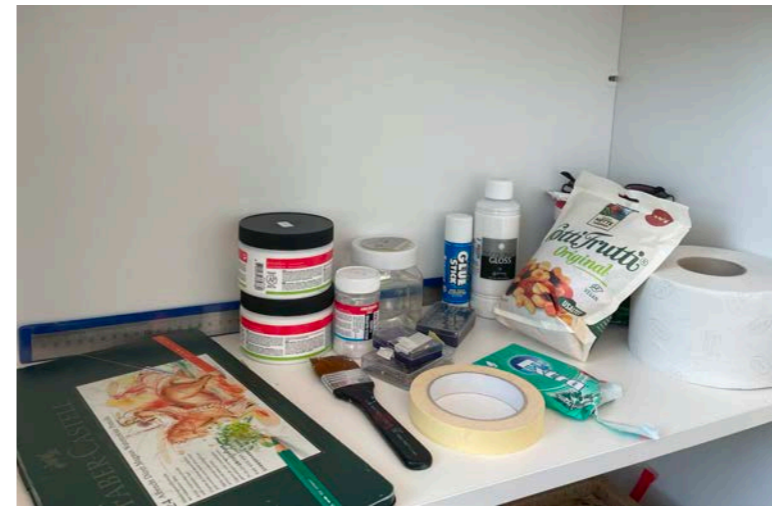


FJORDLAND OG KOFFEIN: En overlevelsesstrategi for mange av masterstudentene

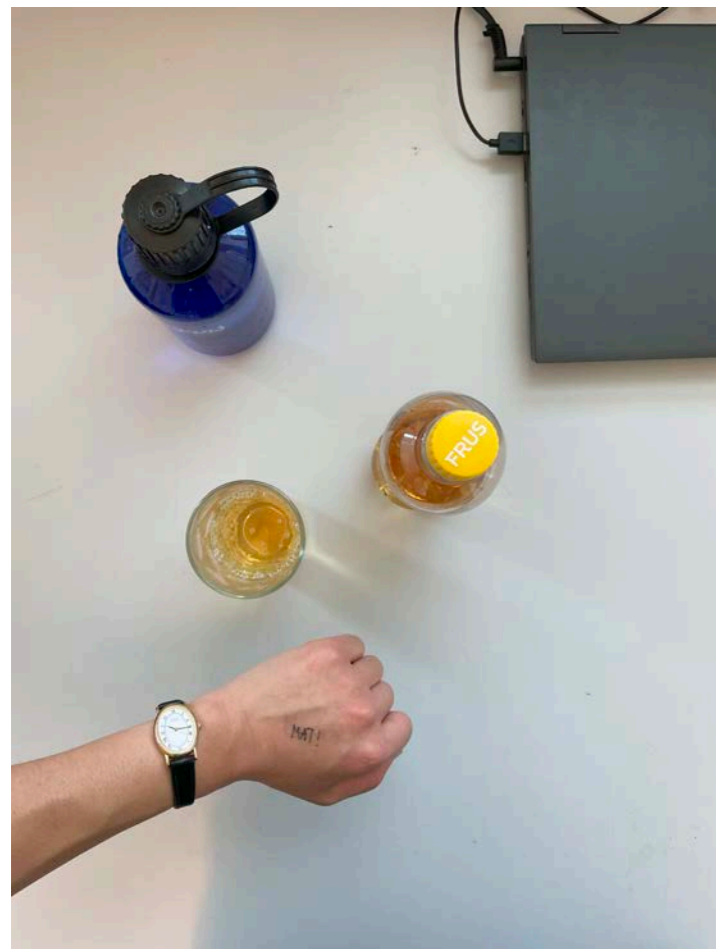


DEADLINE NÆRMER SEG: Et par uker igjen til leveranse.





HUSK: Post-it-lapper hjalp meg med å holde oversikt over de mange oppgavene som gjestod



HVERDAGEN PÅ KA (NMBU): Boblevann, Knekkenkroken og lunsjpauser med quiz og tull

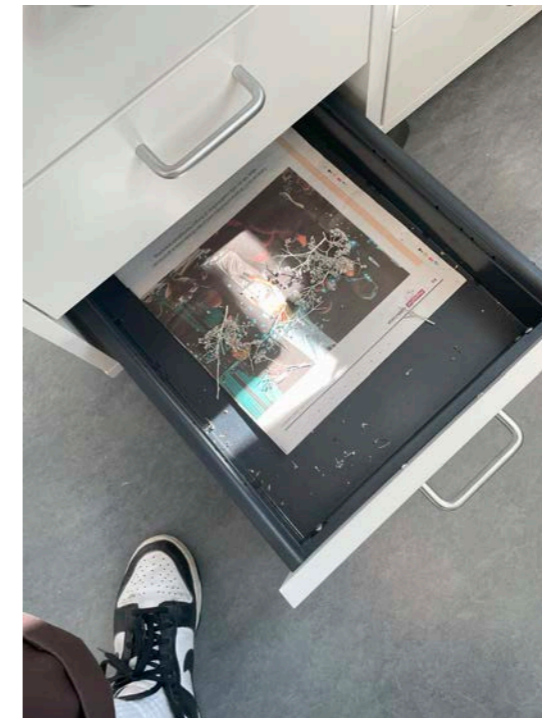
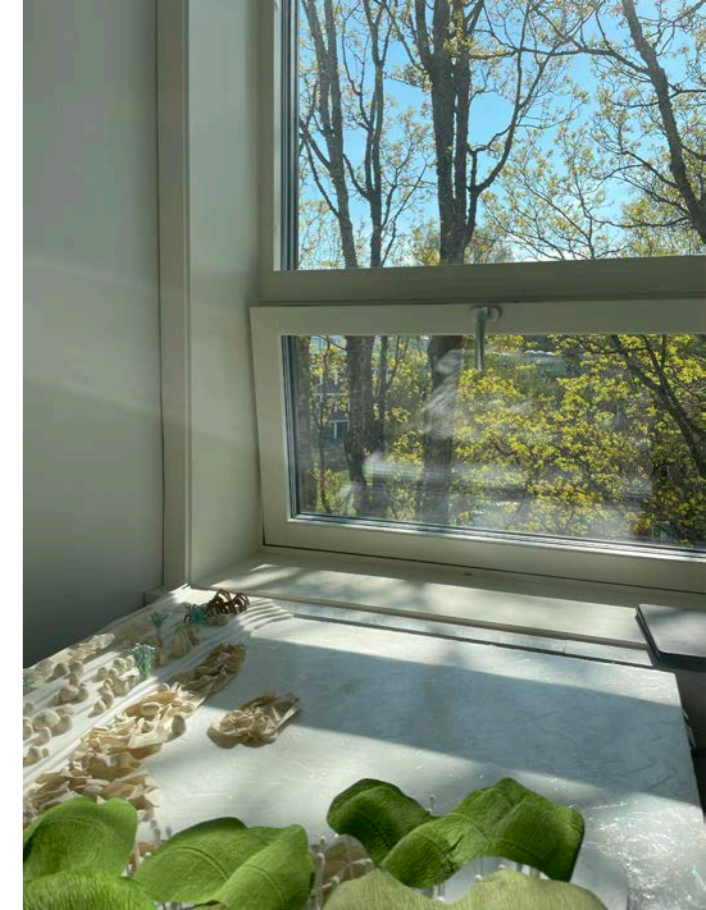


"Motverkar stress - för mental balans"



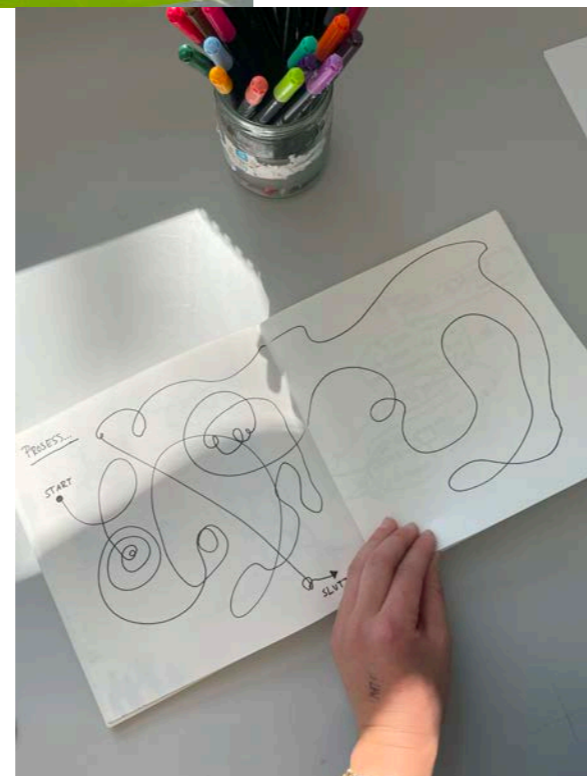
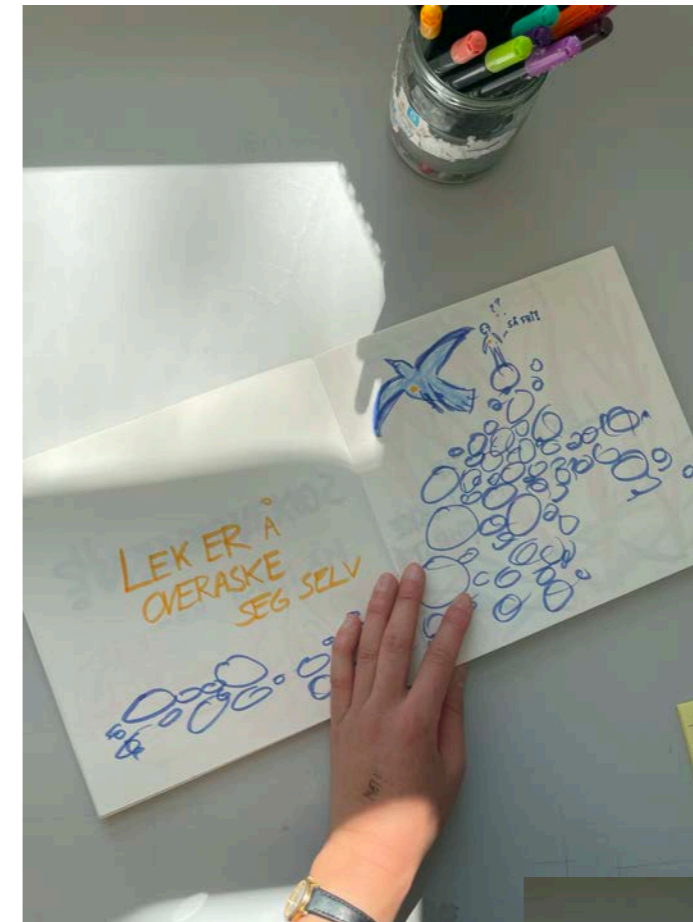


BLADENE SPRETTER FRAM: Jeg får følge spisslønner gjennom årstidene og mot sommer.

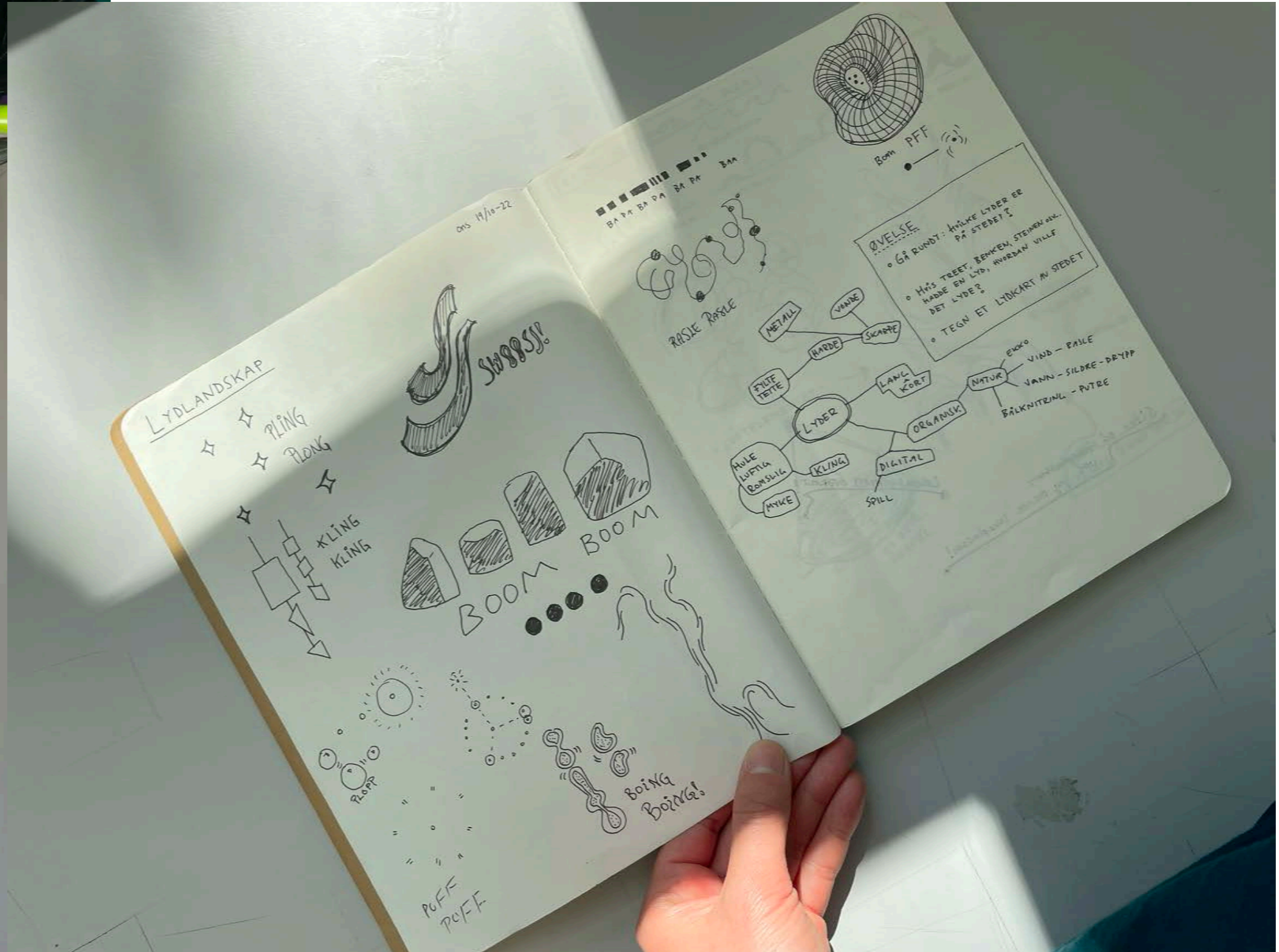
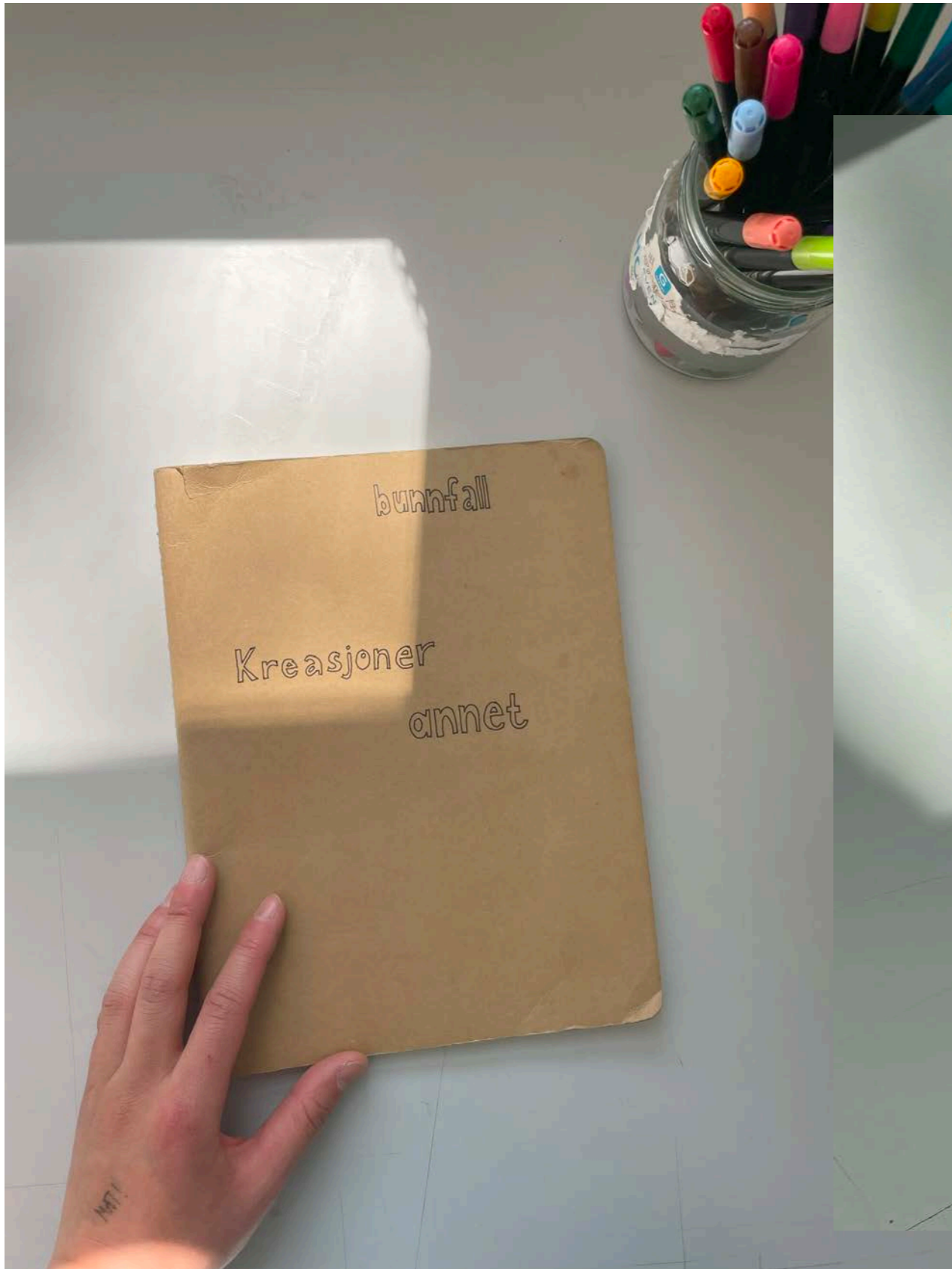


Mye rart skjuler seg i kontorets mange kroker og kroker





I RETROSPEKT:
 Bildene som følger viser foto fra skissebøkene mine som har vært sentrale for å utforske ideer. De er ikke presentert i rekkefølge etter når de ble tegnet, men etter når jeg tok bilde av dem med min mobil.



VEILEDNING 30.01.2023

En park for "homo ludens"
Wiers

- Lag en gaern og surrealistisk, morsom park
 - ↳ den lille rare stien
 - ↳ en park for det levere mennesket

• Brk min kreativitet som utgangspunkt

• Snorre inn fra 18-30

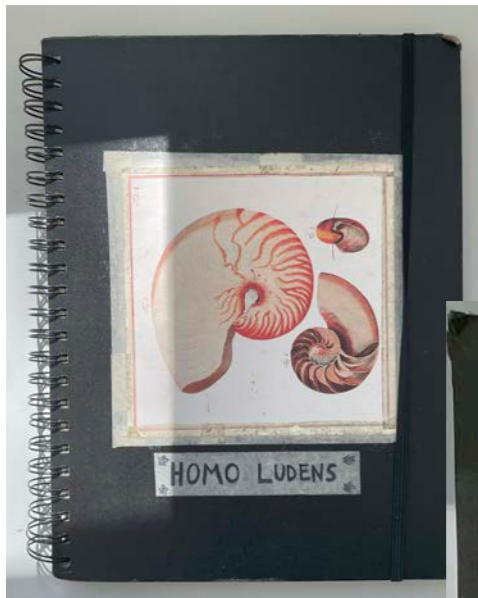
• 5 min ned til området straduten,

Mitt prosjekt - utfordre estetikk!
↳ ikke for kontrollert!

↳ De som bruker stedet
må føle at de kan
styre litt selv

• Research by design → Ranvej, Korklegård





Mine 10 bud:

- Denne utforskningen av lek skal først og fremst være gøy!
- Det er din oppgave, stol på intuisjonen ♥
- Behandle Moder Jord med respekt.
- Unngå gummidekke!
- Bruke et tilgjengelig språk! For "vanlige" folk
- Husk menneskene i historiefortellingene. Hvem er de? Hva betyr det for dem?
- Leken sitter i kroppen, husk du på deyr med fiksjon ♥
- Vågal, FOR FAEND ♥
- Finn tilbake til det som inspirerer deg, Pin. Ta utgangspunkt i det!
- Husk livsverdierne ♥ Røstet - Autensitet og Åpenhet
- Mennesket som del av naturen, naturen som del av mennesket

LEK (ENHET)



Som barn elsket jeg å klatre på stener, i trær, på hustele



Jeg sier "Lekenhet" og ikke "leik" fordi det er snable om en evne.



Dansing før meg til å finne tid og sted



U vi samle komene full a





Et uaktivisrt område. En benk her og der...



Luftetur m/ hundn



Tett vegetasjonsbelte

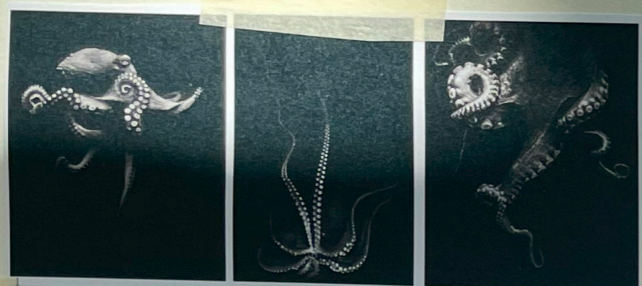
bilvei



Batplass

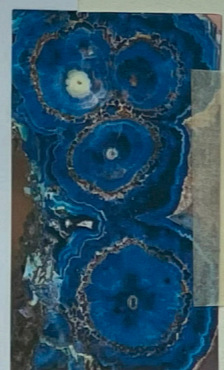
Fra øst: vanskelig adkomst.

MOODBOARD - FORM, FARVE, BEVEGELSE

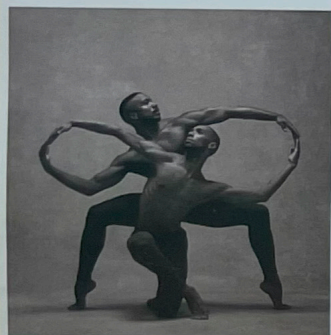


bergeten

spontanitet



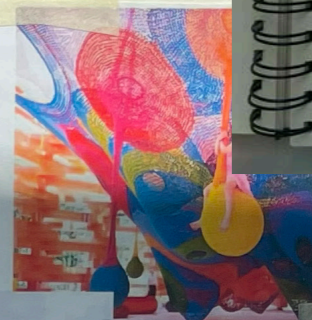
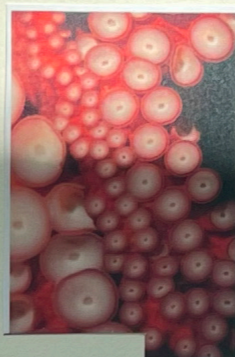
frihet!



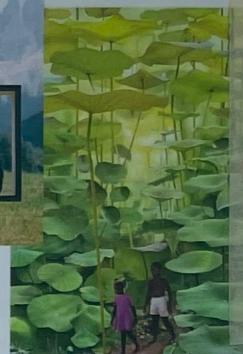
letthet

runde og organiske former

fantasi

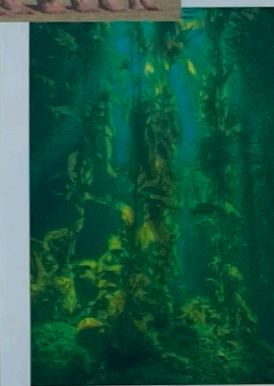


dit



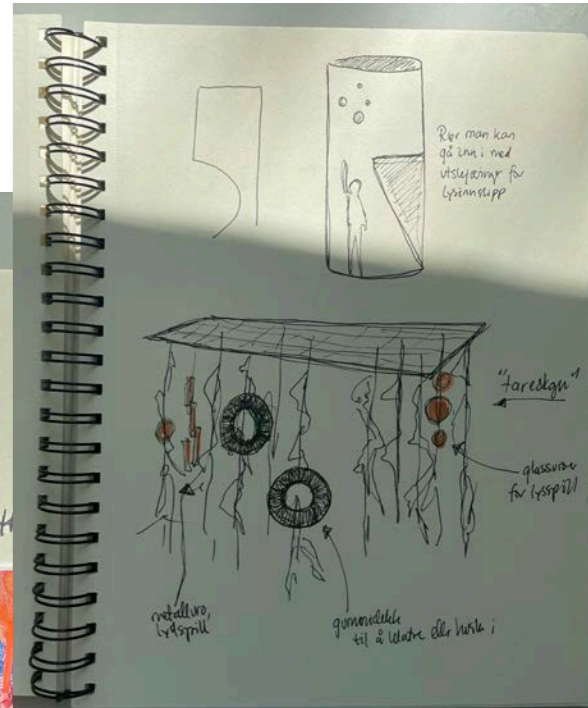
være i naturen

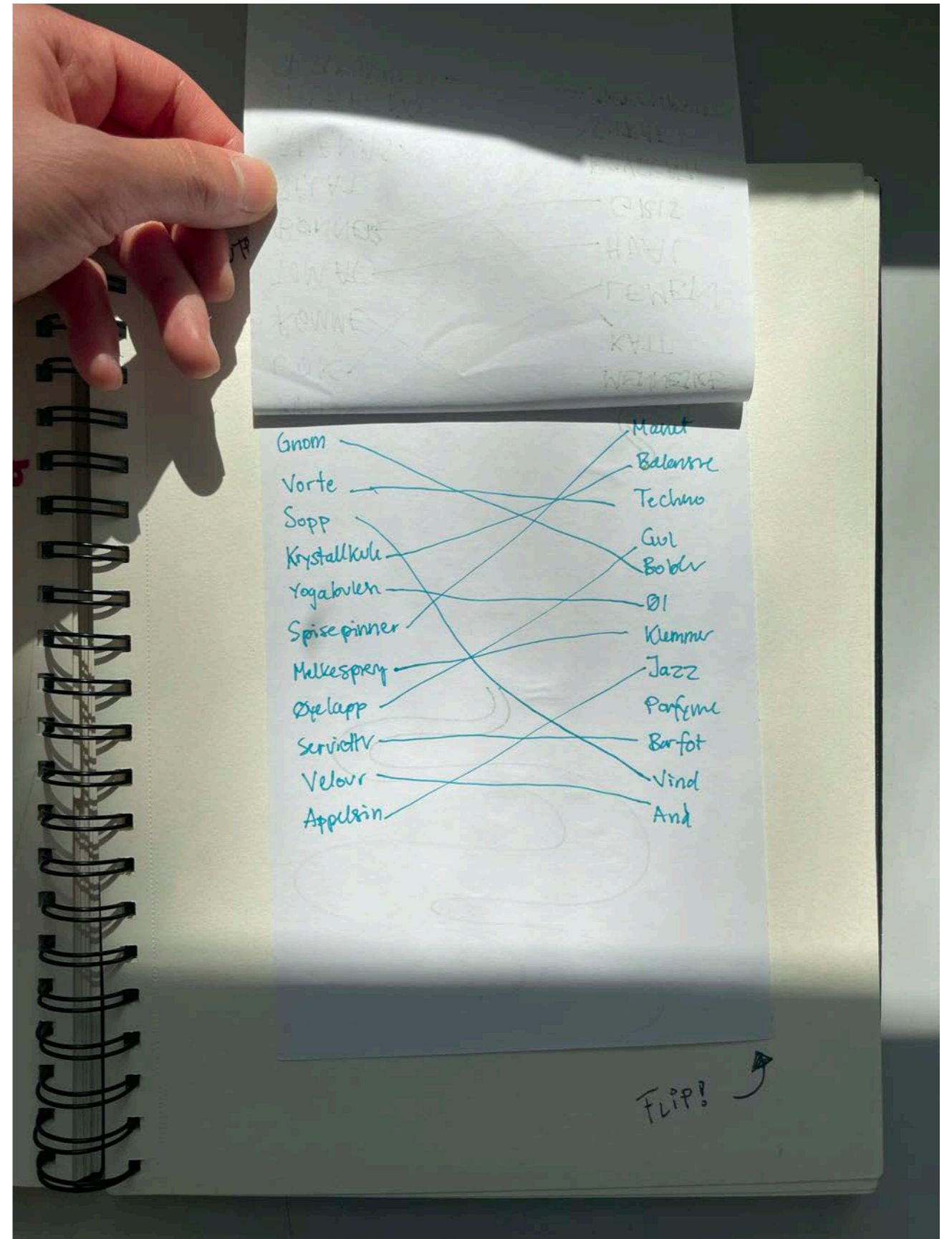
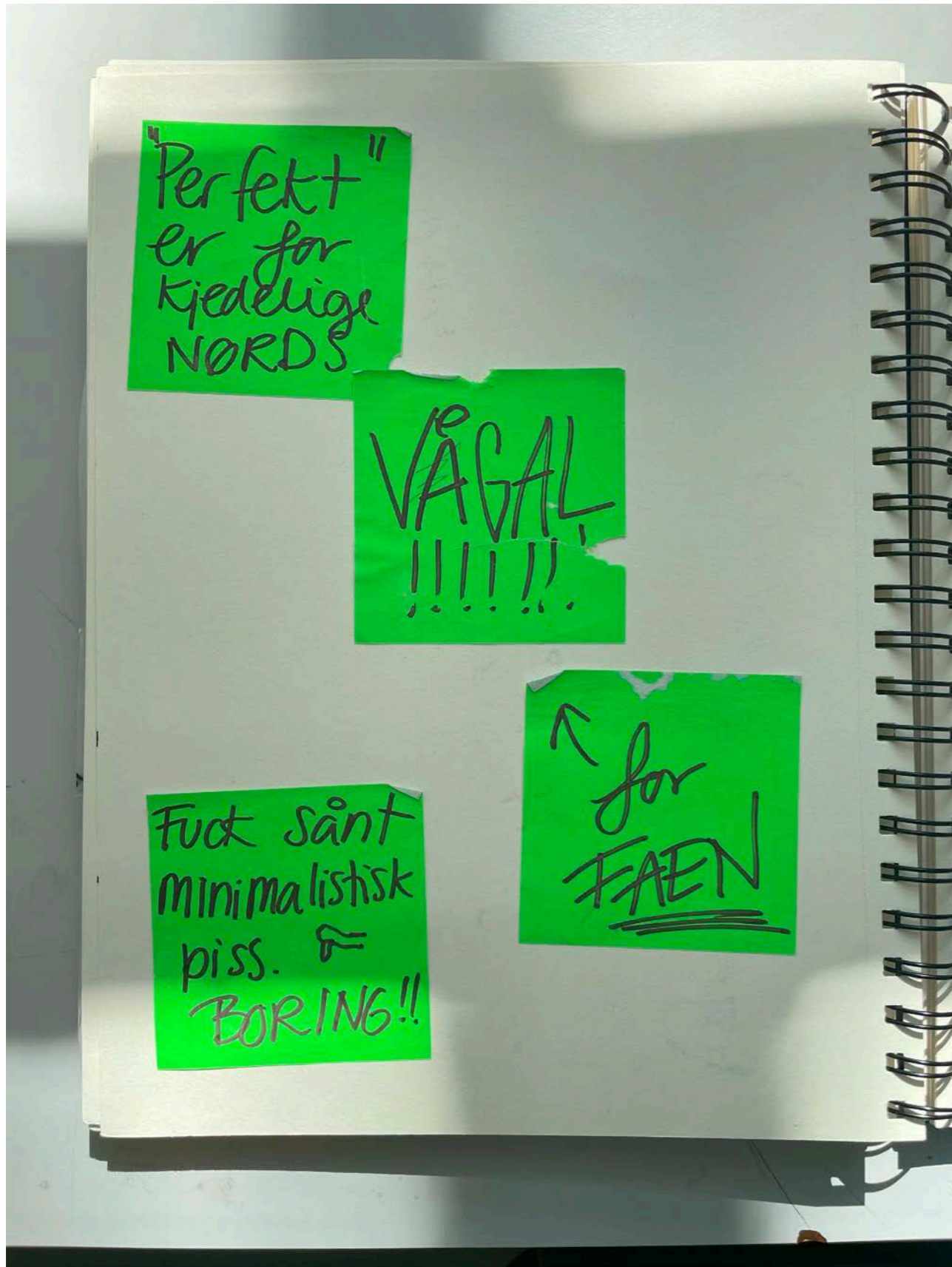
jeg finder mig mest
leken rundt andre
levende mennesker

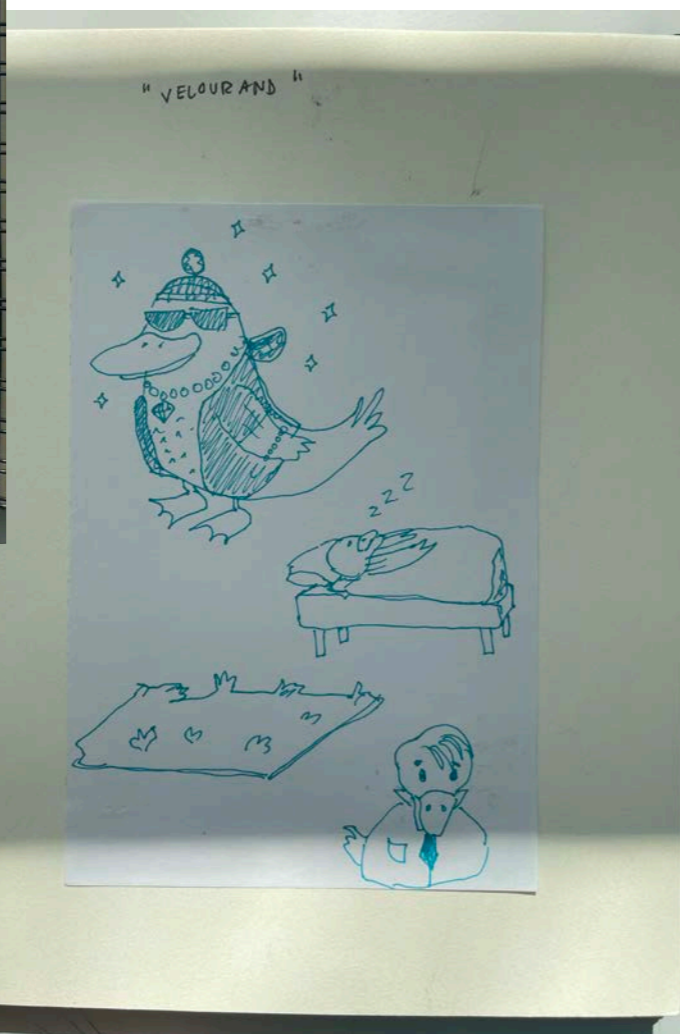
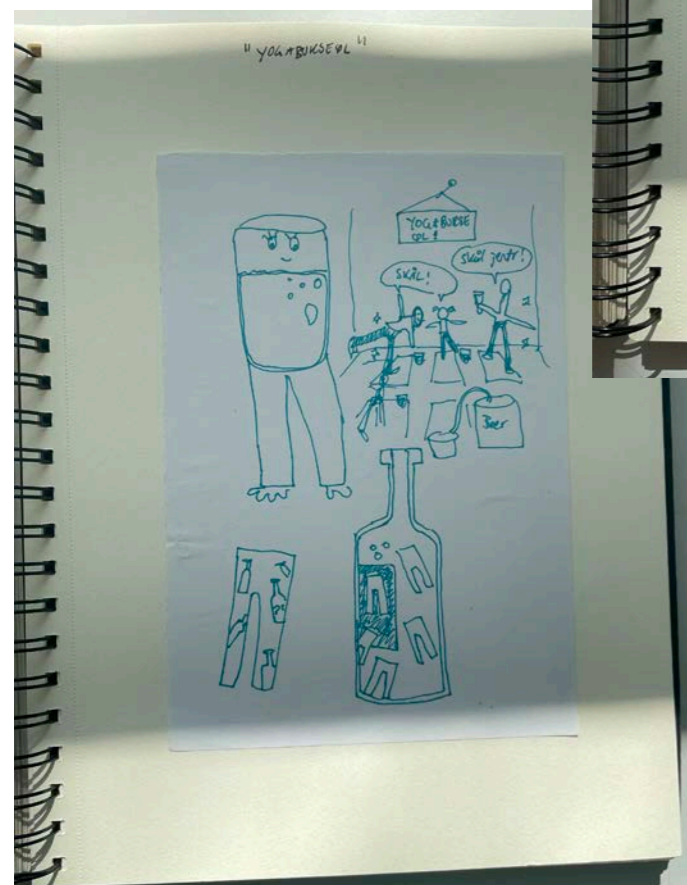


Torsøj
fias!

nysgjerrigheden
som drivkraft
venner







Noen avsluttende tanker til prosessen

Hvordan skal jeg oppsummere prosessen? Det har vært langt fra en rett linje. For meg har mye av prosessen gått ut på å lære seg å ha tillitt til den. Å tre inn i det ukjente uten å vite hvor man ender opp.

Det har vært moro å forme sin egen oppgave, men det fordrer også at man klarer å formidle denne visjonen og idéen til andre som ikke ser det du ser. Ikke har jeg hatt det klart for meg store deler av tiden selv heller. Hele oppgaven har i og for seg føltes som et stort eksperiment.

På veien har jeg fått mye støtte fra min kjæreste, venner og familie. Det har vært godt, et trygt sted å vende tilbake til både på dager med glede og frustrasjon.

Balansen mellom arbeid og fritid er en annen ting jeg har måttet finne ut av. Det er lett å tenke at det er viktig å få inn så og så mange arbeidstimer på kontoret hver dag for å kunne si seg fornøyd. Dessverre er det ikke alltid sånn at kreativiteten og motivasjonen følger den samme klokken. Min erfaring er at mye av læringen skjer utenfor de fire veggene. Det har vært viktig for meg å tillate meg pauser fra skrivingen for å holde meg inspirert. Det å legge all energi inn i en ting er også veldig sårbart. Da raser plutselig hele livet sammen på dager med stagnasjon. Jeg snakker av erfaring. En fot i det ene, en fot i det andre. Det er i alle fall en oppskrift som passer bedre for meg.

Gjennom samtaler med andre om lek har jeg fått nye perspektiver og øvd meg på å formidle et tema jeg brenner for. I utgangspunktet er jeg nok ikke den som snakker høyst om egne prosjekter, og lenge vegret jeg meg for å la noen andre enn veilederne mine se på arbeidet mitt. Men så endte jeg altså opp med å ta plass både bokstavelig talt og billedlig med Park for "homo ludens".

Takk for at du har tatt del i denne reisen!
(Nå er jeg ferdig på ekte).

- Pia Insulàn, Oslo (15.05.2023)



Norges miljø- og biovitenskapelige universitet
Noregs miljø- og biovitenskapelige universitet
Norwegian University of Life Sciences

Postboks 5003
NO-1432 Ås
Norway