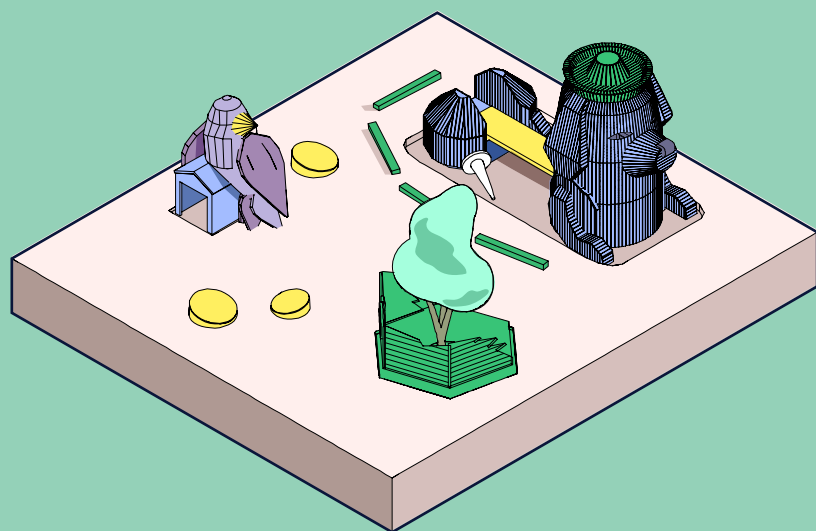


Kunstneriske legepladser og skulpturer i det offentlige rum

Anton Ian Nielsen og Juliane Diness



Sørøverhaven



Sørøven haven er et legepladsprojekt udviklet af kunstner Anton Ian Nielsen og arkitekt Juliane Diness som et samarbejde i krydsfeltet mellem kunst, arkitektur og leg. De designer skulpturelle legepladser, hvor æstetik, funktionalitet og sikkerhed går hånd i hånd.

Projektet er skabt som en transformation af eksisterende legeelementer på Børnehuset Sct. Thomas. Gennem farver, former og fortælling opstår et nyt piratunivers, der inviterer børn i alle aldre til leg, bevægelse og fantasi.

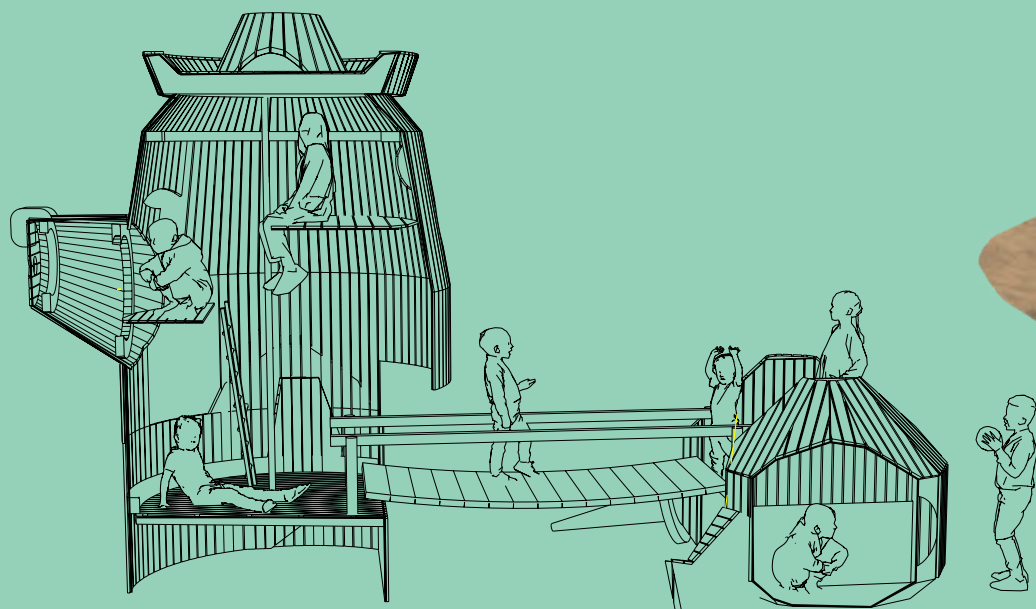
Deres arbejde tager afsæt i naturlige materialer, nordisk håndværkstradition og en stærk sans for stedets karakter.

Alle konstruktioner udføres i samarbejde med etablerede legepladsfirmaer og produceres i overensstemmelse med **DS/EN 1176-standarderne** for sikkerhed og holdbarhed.

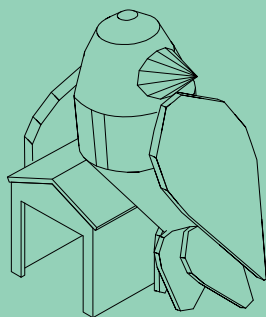
Det betyder, at hvert element både er teknisk gennemarbejdet og fuldt godkendt til offentlig brug, uden at miste sit kunstneriske særpræg. Sørøven haven viser, hvordan kunst og leg kan mødes i et rum, der styrker børns fantasi, fællesskab og oplevelse af verden.

Sørøverhunden

Et klatretårn, hvor børn kan udforske et indre hulrum, klatre, balancere og glide ned ad rutsjebanen. Figuren forener skulpturel form med klassiske legefunktioner og fungerer som et naturligt samlingspunkt.



Papegøjen



Et lille legehus og skulpturel figur, der fungerer som roligt opholdssted midt i legepladsens aktivitet. Papegøjen inviterer til gemmeleg, fordybelse og fortælling. Et sted, hvor børn kan trække sig tilbage og lade fantasien få vinger.



Skibsvraget

Et fantasifuldt legeområde formet af et forlist skib, hvor børn kan klatre, balancere og udforske. Skibsvraget kombinerer eksisterende strukturer med nye åbninger og flader, der vækker fortællinger om havet, eventyr og opdagelse.

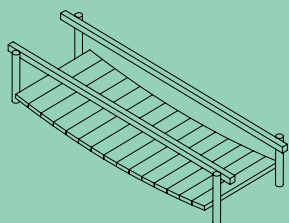


Guldmønterne

En serie runde træelementer omkring sandkassen, der fungerer som balancestier og opholdspladser. Guldmønterne tilfører legen et poetisk lag af bevægelse, rytme og opdagelse. Små skatte i Sørøven havens landskab.

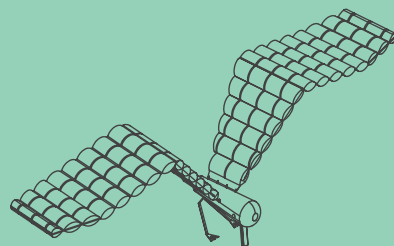


Projektforløb



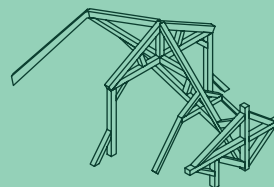
1. Koncept & Idé

Udvikling af fortælling, æstetik og idé i dialog med bygherre og brugere.



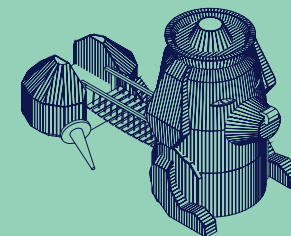
2. Design & Skitse

Skitseforslag og visualiseringer med fokus på legeværdi, funktionalitet og sikkerhed.



3. Realisering

Samarbejde med legepladsfirmaer. Produktion i overensstemmelse med **DS/EN 1176**.



4. Montage & Overdragelse

Aktiv deltagelse ved opsætning og farvekoordinering. Kvalitetssikring og godkendelse.

Om Ian Diness

Anton Ian Nielsen og Juliane Diness (Ian Diness) arbejder sammen som kunstnergruppe og tegnestue i krydsfeltet mellem kunst, arkitektur og leg.

Anton Ian Nielsen er udstillende billedkunstner og børnebogsforfatter og Juliane er arkitekt *maa* med en legende, nysgerrig tilgang. Deres fælles praksis udspringer af ønsket om at skabe meningsfulde og sanselige miljøer, hvor form, materialitet og fortælling mødes i oplevelsesrige helheder.

De udvikler både kunstneriske legepladser, offentlige installationer og rumlige koncepter, der inviterer til fri leg, bevægelse og æstetisk nysgerrighed. Hvert projekt tager udgangspunkt i stedets særlige karakter og udvikles gennem en undersøgende proces, hvor tegning, model og bygning fungerer som parallelle redskaber.

Gennem samarbejde med etablerede legepladsfirmaer sikrer de, at alle

konstruktioner realiseres i overensstemmelse med **DS/EN 1176-standarderne** for sikkerhed, kvalitet og holdbarhed. Det giver mulighed for at forene kunstnerisk frihed med faglig præcision og teknisk ansvarlighed.

De lægger vægt på lokale materialer, bæredygtige løsninger og nordisk håndværk, og ser hvert projekt som et levende møde mellem sted, krop og form.

Ian Diness

