



**KTH Arkitektur
och samhällsbyggnad**

VINNA eller **FÖRSVINNA**

En undersökning av likheter och skillnader mellan fyra tävlingsförslag till
samma tävling inom landskapsarkitektur

Författare:

Sara Hambraeus Victorson

E-post sara.hambraeus@gmail.com

Examinator/ handledare:

Magnus Rönn, Docent

Arkitekturskolan

UPPSATS I FORT- OCH VIDAREUTBILDNINGSKURSEN:

Att tävla i arkitektur och stadsbyggnad, AD249V, 7.5 hp

Arkitekturskolan, Kungliga Tekniska Högskolan, KTH, Stockholm, VT 2014

Abstract

During a competition different ideas are in direct comparison. To win you have to come up with the best solution, but the idea must also be promoted in the best way. The goal of this essay is to find out what makes a proposal strong or weak.

In order to find what makes a proposal strong or weak I've compared four design proposals from one competition. I have used the following questions as a part of the method;

- In what ways are the design proposals alike?
- In what ways do the design proposals differ from one another?
- Is it possible to judge the overall quality of the proposals by looking at the illustrations?

Through an analyze formula based on different criteria I've investigated four design contributions. This way the conclusions became reliable in a scientific way. Analysis compares layout, presence of technology, author, schedules and vegetation.

I found that the following was important in order to express ideas in the best way;

- The layout should not be restricted by margins.
- If several billboards are used the structure should be recurring.
- Colour can effectively be used as a focal point.
- Technical information should be presented as both picture and text.
- Difficult parts of the design should be declared profoundly.
- The idea should support itself in every way with no contradictions.
- Persons on the billboard should represent expected/wanted people at the location.
- Existing objects should be described in correlation with a function.

Keywords

Architectural competition, illustration, design presentation, criteria

Bakgrund

I tävlingar ställs olika förslag mot varandra och det är viktigt att tydligt visa vad man vill med sin gestaltning. Förutom ett genomarbetat förslag som följer tävlingens regler, tar hänsyn till platsens förutsättningar och problem krävs det att förslaget syfte förmedlas och blir självförklarande genom tävlingsplanscher. Det kräver bland annat att detaljeringsgraden och förklaringar av material, funktion och teknik redovisas på ett funktionellt sätt. Det tävlingsbidrag som löser platsens problem bäst borde vara den självklara vinnaren, dock är detta något som kan vara svårt att utröna. En metod vore att se till de olika tävlingsbidragens likheter och skillnader för att komma till kärnan med var de olika tävlingsförslagens styrkor och svagheter ligger och därigenom utse den bästa lösningen för platsen. Min uppsats är ett försök i denna riktning.

Syfte

Syftet med studien är att undersöka fyra tävlingsbidrag som tävlar med olika gestaltungsförslag för samma plats och analysera vilka likheter och skillnader förslagsställarna använder för att förmedla sina idéer. Målet är att använda slutsatserna till att förbättra kunskapen om tävlingar och vad som krävs för att skapa slagkraftiga, högkvalitativa tävlingsbidrag och därmed stå som vinnare i framtida tävlingar.

Frågor

Studien försöker besvara följande tre frågor;

På vilka sätt är förslagen lika varandra?

På vilka sätt skiljer sig förslagen åt?

Hur kan man tränga in i tävlingsförslagets bildanvändning för att bedöma kvaliteten?

Teori och metod

För att tolka tävlingsförslagen behöver undersökningen baseras på teori kring bildanvändning och budskap. Undersökningen behöver även utgå från en metod som tillåter delarna i de olika gestaltungsförslagen att bli granskade var för sig och jämföras mot varandra i sin helhet. För att göra detta behöver liknande metoder studeras och kunskapen från dessa ska vidareutvecklas och ligga som grund för denna undersökning.

I boken *Bild och Bildteori* har Bo Bergström (2011) redogjort för en rad tolkningar och intentioner som bilder kan innefatta. Han belyser hur kunskap om mottagaren påverkar bildens framställning och hur en bild är till för att nå ut till mottagare. Målgruppen för denna undersökning är användarna av tävlingsplatsen. Bergström skriver även om analysens baksida och hur analysen lätt blir en bild av den som analyserar, snarare än en bild av det som ska analyseras. För att genomföra analyser så objektivt som möjligt kan man plocka isär bildernas delar och se på delarna snarare än helheten. Att dela upp en bild, menar han, gör det lättare att nå bildens kärna, se saker som inte syns vid första anblick.

När det kommer till att läsa bilder, och i det här fallet tävlingsbidrag, kan man enligt Bergström (2011) ta ställning till komposition, layout, färger och vinklar på vilken bilden representeras. En gestaltning och komposition som lätt kan avläsas ger förtroende och trygghet till betraktaren. Som ett antal följeregler för att analysera komposition kan man använda likheten, närheten och slutenhetens lag. Likhetens lag spelar på hur bilder som liknar varandra omedelbart läses som att de

hör ihop. Närhetens lag handlar om hur föremål som är placerade nära varandra avläses som att de hör ihop. Slutenhetens lag handlar om att saker som är inneslutna av ett element hör ihop.

Vidare menar Bo Bergström att olika kompositioner medför skilda sätt för ögat att se och uppehålla sig vid bilder. Först krävs en attraktiv yta som drar ögat till bilden, det effektivaste är ett dominant föremål som drar ögat till sig. Bergström ser till perspektivens påverkan för upplevelser och menar att en bild tagen ovanifrån, från ett så kallat fågelperspektiv/ helikopterperspektiv, gör människor underlägsna omgivningen. Bilder tagna i ögonhöjd kategoriserar han som demokratiska, utan över eller underläge för plats eller personer. Han kopplar även ihop färg i bilder till associationer av olika styrka, färgen gul har till exempel visat sig ”poppa” i bilder, dvs upplevas som närmare betraktaren är resterande delar av bilden. Blå färg ger däremot djup och upplevs distanserat medan röd färg upplevs representera innehållande energi.

Kritik, bedömning och beslut i arkitektur och stadsbyggnad: Hur en vinnare utses (Rönn, 2009) belyser processen att hitta den bästa lösningen för en plats. Tävlingar beskrivs som en målstyrning med ett program med beskrivning av vilka problem som behöver lösas och vad gestaltningen ska ta hänsyn till. Den svårighet som beskrivs är det faktum att en lösning kan se ut på många olika sätt och att olika lösningar behöver ställas mot varandra trots svårighet i jämförelser. Det är vanligt att förslag är starka på olika punkter/ dellösningar. Ett förslag är inte överlägset de andra förslagen. Rönn (2009) hänvisar till Nashed (2005) och Nelson (2006) när de skriver om hur den tekniska dimensionen är den säkraste aspekten att granska för att säkerställa att gestaltningen uppfyller de krav som ställts. Kvalitet beskriver Rönn (2009) som något i direkt relation till platsen och de förutsättningar som råder just där. I sitt begrepp om kvalitet innefattar han material, konstruktioner, tekniska lösningar, rumsuppbbyggnad, möjliga aktiviteter, användningsområden samt allt i relation till brukargruppen.

Rönn har tillsammans med Kazemian och Svensson (2007) utvunnit sex kriterier som behöver uppfyllas för att en gestaltning ska synas i sömmarna.

- Helhet och bärande idé, där funktion, helhetsgrepp, kvalitet undersöks.
- Sammanhang och omgivning, där skala, anpassning till omgivning studeras.
- Entréförhållanden där ingången till området studeras och rörelsemönster undersöks.
- Ändamålsenligt och funktionellt upplägg, här studeras hur området används, flöden och målgrupp studeras för att undersöka om gestaltningen lämpar sig för platsen.
- Ekonomi och tekniska lösningar, betyder studier av om det är genomförbart och huruvida lösningarna är försvarbara, tekniskt möjliga.
- Utvecklingsbarhet, undersökning i om gestaltningen nått en fast punkt eller om den kan anpassas till förändringar i omgivning, krav mm.

Genom att studera gestaltungsförslag efter dessa kriterier kan man nå djupare i förslagens struktur och påverkan på omgivning och användare för att säkerställa att lösningen löser platsens problem. Att använda kriterier och frågor för att bryta in i gestaltungsförslagen menar de är ett sätt att komma förbi första intrycket av bilder och layout, allt för att i slutändan stå vid valet av lösning på lång sikt.

Det jag inspireras av och tar med mig av Rönns underökning (2009) är hur olika delar av en gestaltning eller presentation kan vara överlägsna andra förslags respektive delar, utan att för den delen vara överlägset i tävlingen som helhet. Vidare blir mitt tillvägagångssätt stärkt av Rönns (2009) synsätt på kvalitet som i direkt relation till platsen och dess förutsättningar. Där det tidigare gjorts analyser av tävlingsbidrag till olika platser kommer analyserna nu bygga på tävlingsbidrag till

en och samma plats, vilket utökar kunskapen och undersökningar kring upplevelse och kvalitet i tävlingar.

Arvid Wedlin (2013) undersöker vinnarnas gemensamma nämnare. Han vill ta reda på vad vinnande förslag har gemensamt och utgår från fem vinnande förslag ifrån olika tävlingar. Han ser till Arkitektoniskt gestaltning- uttryck, funktionalitet, genomförbarhet, presentation och sammanställer det han hittat i ett diagram över likheter. Av Wedlin (2013) tar jag inspiration i hur jämförande analyser kan gå till samt hur olika frågor kan bryta in i en gestaltning. Skillnaden jag har valt att göra är att jämföra fyra tävlingsbidrag till samma tävling, och därmed blir utgångspunkten att förutsättningarna är lika för alla tävlingsbidrag. Det andra som jag väljer att använda men utveckla vidare är frågorna som ställs till varje förslag, där mitt fokus är på detaljer medan Wedlins är på helhet.

Gomes och Haskins (2012) skriver i *Nordisk Arkitekturforskning* om en metod där de lyfter ut delar av tävlingsbidrag och ser på delarna enskilt, med syftet att hitta slutsatser som annars lätt förbises. De undersöker hur tävlingsbidrag omfattar närvaron av personlighet/ arkitekten, hur människor representeras, på vilket sätt teknik redovisas samt om och hur diagram och scheman används. Jag kommer med underlag av Gomes och Haskin, att vidareutveckla undersökningen av delar tagna ur helheten som planscherna utgör. Genom att ställa alla tävlingsbidrag mot samma bedömningskriterier synliggörs likheter och skillnader mellan tävlingsbidragen.

Min metod går därmed ut på att ställa tävlingsförslag till en och samma tävling mot varandra. Först kommer förslagen att analyseras ett och ett, för att sedan jämföras mot varandra. Undersökningen bygger på analyser av tävlingsbidragen utifrån vad som finns på planscherna. Det innebär att det är en designorienterad metod att analysera gestaltungsförslagen. För att metoden ska vara tillförlitlig och fokusera på vad som analyseras istället för Bergströms (2011) kommentar om analyspersonen så kommer samma frågor och analyser att ställas mot var och ett av förslagen och därefter som en jämförelse mellan tävlingsbidragen. Analyserna behandlar layout, närvaro av teknologi, människor, upphovspersonen, scheman och vegetation i alla tävlingsförslag. Det som skiljer förslagen åt är på vilket sätt de har förhållit sig till kraven. Jag undersöker hur de olika tävlingsbidragen visar och framhäver sina idéer. Jag kommer att genomföra undersökningen utifrån ett analysformulär för att få svar på mina frågor om de olika tävlingsförslagen, på samma sätt genom alla gestaltungsförslag för att undersökningen ska bli tillförlitlig.

En tävling med flera tävlingsbidrag gör det möjligt att genomföra jämförande analyser, dels finns möjligheten att analysera tävlingsbidragen var och ett för sig, men förslagen kan även ställas mot varandra, både i sina delar och helhet. Undersökningens mål är att se de fyra tävlingsbidragen och analysera dem för att närmre studera de delar som gör att förslaget känns trovärdigt eller inte. Genom att se till likheter och skillnader kan styrkor och svagheter blottas. Det blir ett sätt att tränga in i tävlingsförslagets kvalitet för att förbättra kunskapen om tävlingar och vad som krävs för att skapa slagkraftiga, högkvalitativa tävlingsbidrag och öka kunskap om förmedlingsmöjligheter för att i framtiden stå som vinnare.

Tabell för analys och resultaträkning för de olika tävlingsbidragen

Förslag	LJUS I MÖRKRET	SOFFTA	FORUM AUREUM	SUPERNOVA
Kriterier				
Layout				
Teknik				
Funktion				
Människor				
Vegetation				
Klimat				

Resultatet blir en sammanställning och diskussion av tabellens innehåll kring vad som återkommer respektive skiljer sig åt mellan de olika tävlingsförslagen. Genom att analysera flera förslag som handlar om samma plats hoppas jag kunna hitta saker i materialet som inte syns vid första anblick, dvs kärnan i gestaltningsförslagen.

Material - Data

Tävlingsbidragen som ligger grund för analyserna ingick i 2011 tävling från Uppsala kommun i samarbete med Sveriges Arkitekter. Tävlingen är en inbjuden tävling med 4 deltagare efter ett kvalificeringsförfarande. Deltagarna som medverkar i tävlingen är White Arkitekter, Nivå Landskapsarkitektur och Ghilardi + Hellsten, Nyréns Arkitektkontor, Mandaworks, Hosper Sweden, Kreera Samhällsbyggnad. Tävlingsförslagen var anonyma vid tävlingens genomförande.

Fakta om tävlingsuppgiften: Tävlingsprogram för Forumtorget

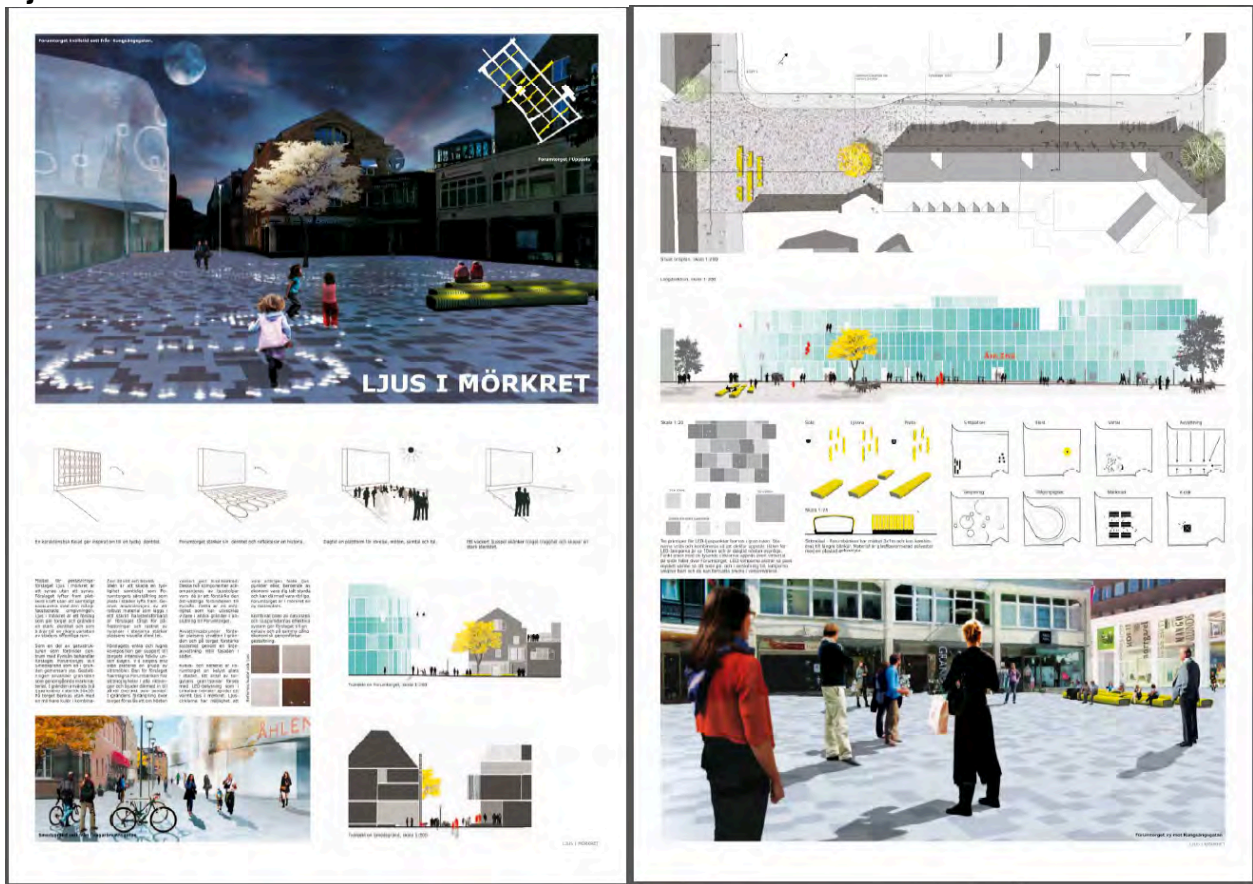
Syftet är att stärka Uppsalas attraktivitet. Byggnaderna intill torget kommer att förändra utseende och funktion, vilket medför att rörelsemönster och mängden besökare kommer att förändras och öka. Även fasaderna på byggnaderna intill torget kommer att genomgå en omvandling och få ett helt nytt utseende i glas, vilket kommer att påverka karaktären på torgrummet. Nivåskillnader som finns på platsen måste lösas.

Tävlingsuppgiften är att föreslå en ny utformning för Forumtorget och en del av angränsande gränd. Målet med investeringen är att öka torgets attraktivitet och få det att fungera för många olika aktiviteter. För att nå målet behöver torget vara en intressant och välfungerande plats för vistelse och rörelse.

Information om tävlingen för Forumtorget, samt tävlingsbidragen i sin helhet och jurybedömning finns på hemsidan för Sveriges Arkitekter; <https://www.arkitekt.se/tavling/forumtorget-i-uppsala/> [2015-03-24].

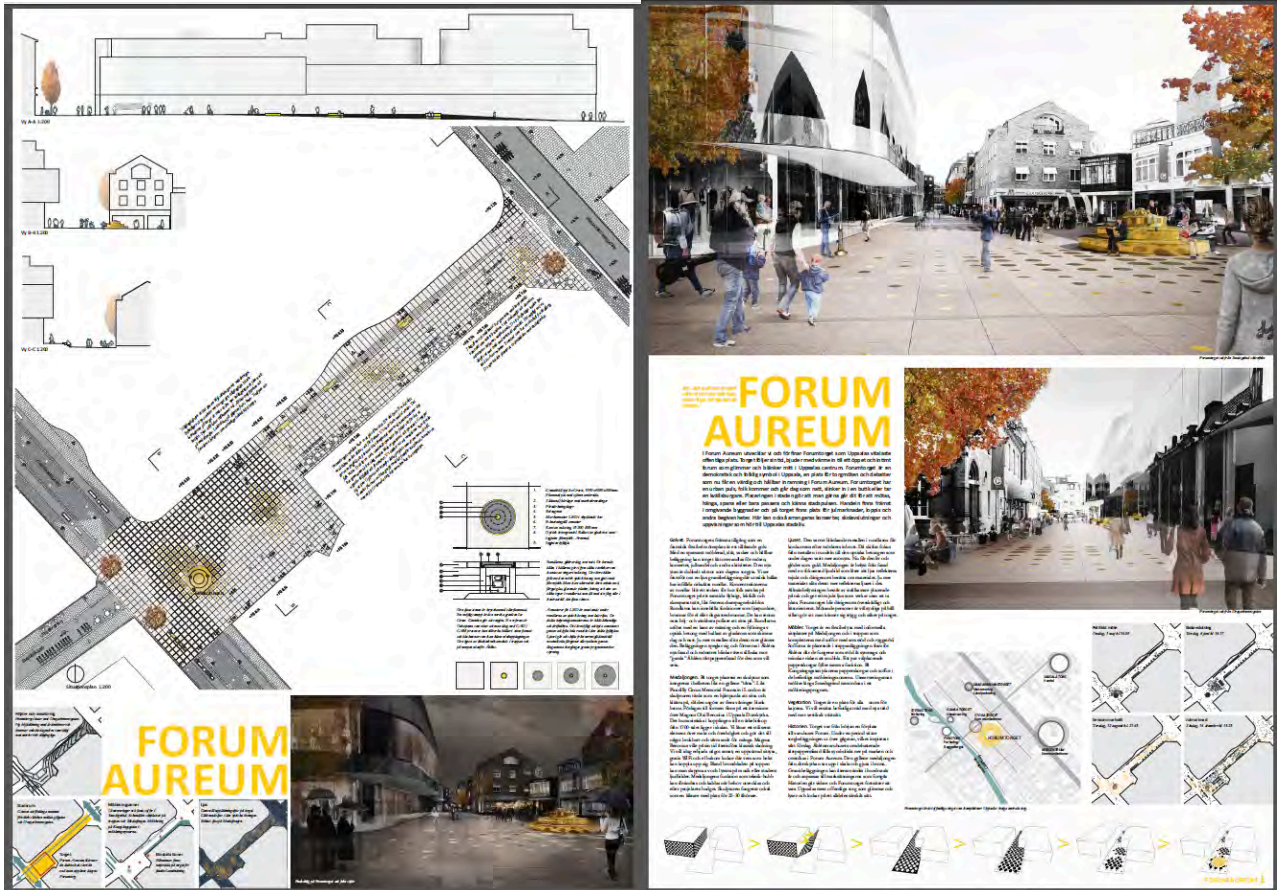
Presentation av de fyra tävlingsbidragen

Ljus i mörkret



Tävlingsförslaget LJUS I MÖRKRET har mottot ”Att synas utan att synas”. Gestaltningen baseras på fasadmönster som speglas i markbeläggningen. Genom markmaterial som ska spegla den gamla byggnadens fasad (som nu blir en glasfasad) ska torget få sin identitet. Förslaget vill inte hindra det folkliv som förslagsställarna redogör som intensivt, under dagstid. Tillägg i form av en samlad grupp gula bänkar i övergången från torgyta till gågata, samt ett träd med stark höstfärg ska placeras vid tillslutningen av torgytan i kombination till belysningsstolpar som ska vara ett återkommande inslag. På natten får platsen en ny gestaltning med markbelysning i cirkulära mönster.

Forum aureum



Tävlingsbidraget FORUM AUREUM skriver i sin rubrik den latinska översättningen av rubriken ”Det gyllene, eller även det härliga, naturliga, förtjusande torget”. Gestaltningen bygger på ett golv som hålls öppet för tillfälliga/ spontana aktiviteter. Mönstret i markläggningen består av plattor med infällda cirklar som kan ges funktioner som markbelysning, höj- sänkbara pollare mm som ska påminna om tidigare fasadutseende på byggnaden intill. En trappliknande bänk placeras på torgytan och ska ha sitt utseende ursprung ur en medalj från Uppsalas historia och Domkyrkan. Bänkar placeras även vid torgets gränd, och ska fungera som stöd för synsvaga. Även papperskorgar integreras på platsen som hjälp för synsvaga att uppmärksamma höjdnivåerna i gestaltningen.

Supernova



SUPERNOVA

Designprinciper och utvärdering

Marknaden i Örebro är en av de mest levande i landet. Den är en plats där människor möts, handlar och umgås. Den är en plats där historia möter framtid. Det är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande. Detta är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande. Detta är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande.

Marknaden i Örebro är en av de mest levande i landet. Den är en plats där människor möts, handlar och umgås. Den är en plats där historia möter framtid. Det är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande. Detta är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande.

Marknaden i Örebro är en av de mest levande i landet. Den är en plats där människor möts, handlar och umgås. Den är en plats där historia möter framtid. Det är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande. Detta är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande.

Marknaden i Örebro är en av de mest levande i landet. Den är en plats där människor möts, handlar och umgås. Den är en plats där historia möter framtid. Det är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande. Detta är en plats där det är viktigt att skapa en plats som är både funktionell och estetiskt tilltalande.



1) Historiskt centrum i Örebro



2) Huset



3) Gränder



4) Begravnings



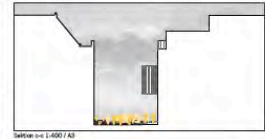
5) Fästnings

SUPERNOVA

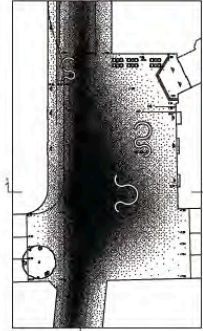
A3 sid 52



Sattillit b-c 1:400 / A3



Sattillit b-c 1:400 / A3



Frontvåg 1:400 / A3



Marknadsplanering

Marknadsplaneringen är en viktig del av utvärderingen. Den visar hur marknaden ska utvecklas och hur den ska integreras med omgivningen. Detta är en viktig del av utvärderingen. Den visar hur marknaden ska utvecklas och hur den ska integreras med omgivningen.

Dispositioner

Dispositionerna visar hur byggnaderna ska placeras och hur de ska integreras med omgivningen. Detta är en viktig del av utvärderingen. Den visar hur byggnaderna ska placeras och hur de ska integreras med omgivningen.



6) Bebyggelsen

Bebyggelse

Bebyggelsen består av flera byggnader som ska placeras i marknadsområdet. Detta är en viktig del av utvärderingen. Den visar hur byggnaderna ska placeras och hur de ska integreras med omgivningen.



Marknadsplanering 1:200 / A3



Marknadsplanering 1:20 / A3

7) Bebyggelsen

SUPERNOVA

A3 sid 52

SUPERNOVA

A3 sid 52

Tävlingsbidraget SUPERNOVA lägger fokus på att få golvet att lyfta sinnet. Gestaltningen bygger på ett markmaterial med infällda prickar av mässing och granit. Tätheten ska variera över torgytan och vara tätast vid platser som ska fungera som mötesplatser. Gestaltningen ska inte störa flödet av människor som passerar torget och ett tillägg i form av en slingrande bänk är till för funktionen att kunna sitta ner, men ska inte blockera möjligheterna för tillfällig och spontana aktiviteter på platsen. Bänkarna placeras där de inte blockerar flödena från människorna som passerar.

Diskussion och resultat

Resultatet av analyserna presenteras först för varje enskilt tävlingsbidrag och därefter ställs resultaten mot varandra. Se bifogad tabell (Tabell 2 och 3)

På vilka sätt är förslagen lika varandra?

Samtliga förslag har;

- Sittplatser
- Sektioner av torg & gränd
- Tekniska beskrivningar i texter
- Attraktioner
- Unga och medelålders besökare
- Verklighetsbaserade figurer och sträckgubbar
- Höstklimat
- Klimat tillåter längre utevistelse
- Sommarklädda människor
- Vindstilla väder

På vilka sätt skiljer sig förslagen åt?

Följande skillnader finns;

- Layout anpassas till marginaler respektive spänner över hela ytan utan marginaler
- Torget är i fokus genom stämmingsbild i ögonhöjd respektive helikopterperspektiv
- Text är likvärdig bild respektive spridd i mellanrum mellan bilder i planscher
- Olikartad struktur på planscher
- Miljöblick och färg som blickfång varierar
- Sittbänkars beskrivningsnivå varierar
- Förklaring av markbeläggningen varierar i detaljeringsgrad
- Många respektive få människor i bild på stämmingsbilderna, i sektioner och på planer
- Mänskliga representationer i planscher varierar
- Riktning på sektioner (sett mot den nya eller mot de bevarade fasaderna) varierar
- Detaljnivå skiljer sig åt mellan fasader i sektionsritningar

Hur kan man tränga in i tävlingsförslagets bildanvändning för att bedöma kvaliteten?

Kvaliteten visar sig vid en systematisk jämförelse styrd av kriterierna;

Layout:

- Två av förslagen använder marginaler och de andra två låter bilderna spänna över hela ytan. Jag upplever det som självsäkrare att låta gestaltungsförslaget dominera över sidorna och det medför en trygghet att förslaget vågar ta plats och därmed är en bra lösning. Gestaltungsförslag som spänner över hela ytan är öppnare än förslag med marginaler som begränsar förslaget. Friskt vågat hälften vunnit kanske inte är taget ur intet.
- Tre av de fyra förslagen har fokusbild i form av stämmingsbild. Det sista förslaget använder en bild i helikopterperspektiv för att fånga betraktarens intresse. En del av förslagen använder sig av bilder i ögonhöjd för att fånga intresse. Båda alternativen fungerar likvärdigt.
- I tre förslag är texterna likvärdiga bilderna och i ett förslag är texten oordnad och spridd över planscherna utan synlig struktur. I det sista förslaget är texten placerad i mellanrum i bilder. Jag

finner i de tre planscher som har bilder jämställda med text som mer välordnade än planscher med text i mellanrum.

- I två förslag upplevs layouten symmetrisk och likartad mellan de två planscherna som förslagen spelar på. Skillnaden ser vi i ett av förslagen där layouten skiljer sig tvärt mellan förslagets två planscher och ett förslag består endast av en plansch istället för två. Det jag upplever som innehållsfattigt och aningen oengagerat är att endast använda en plansch för att presentera sitt förslag för läsaren. Förslag som knyter ihop sina förslag med likartad struktur alternativt likartad bildplacering hålls ihop och är att föredra.
- Som blickfång används miljöbilder och i ett fall miljöbild med en stark orange-röd färg som blickfång. Det är effektivt med den gula och röda färgsignalerna i tävlingsbidragen Soffta och Ljus i mörkret som blickfång.

Teknik

- Tre förslag bygger på sittplatser i sin gestaltning, men bara två av dessa beskriver sina bänkar med en teknisk beskrivning. Det förslag som bygger sin gestaltning på en speciell sittmöbel beskriver inte storlek, utförande, material ingående om möbeln. Informationen får vi genom stämningbild och planritning. Ett förslag väljer inte att beskriva sittmöbler mer än att påpeka att de är nödvändiga och placering, material m.m. beskrivs inte noggrannare än till formspråk.
- Markbeläggningsen är en central del av gestaltningen i tre av förslagen. En förståelse för hur markbeläggningsen kommer att se ut i verkligheten visar förslaget Soffta och Forum aureum, men detta saknar jag helt i förslagen Supernova och Ljus i mörker. Avvattning som är en viktig del av programmet för Forumtorget (se bilaga *Program för Forumtorget*) redovisas genom principskiss i två av förslagen och ger en bra förståelse för helhetsgreppen med detta problem.
- Sektionerna skiljer sig åt genom vilket sätt människor och fasader representeras. I förslaget Soffta visas fasader ingående, med dörröppningar och fasader. Detta ger en förståelse för trappors placering och bänkens utformning. I förslaget Forum aureum visas fasader som förenklade ritningar, utan dörröppningar och det ger en svårare läsbarhet för varför trappor är placerade där de är, genom att dörrar kan ses på andra planscher och öppningarna i bänkar och trappor är placerade med tanke på dessa. Planscherna Ljus i mörkret använder sektioner som gränsar till vyer, då bänkar och människor är placerade i perspektivistiskt istället för rena sektioner. Här beskrivs fasader och entréer. Supernova skiljer sig drastiskt åt, genom att visa längdsektion mot gamla fasaderna istället för mot den nya fasaden som övriga tre förslagsställande gör, entréer redovisas mot befintlig fasad, men ej mot problemområdet med höjdsättningen i gränden. De fasader som redovisas har entréer utmärkta. Sektionerna visar hur två förslag får svårtydd markplanering och två förslag använder bänkar i trappan för att göra något av höjdskillnaden och uppmärksamma istället för glida över höjdnivåer diskret. I detta fall är ord och bild samordnade för att öka läsbarheten.
- Samtliga förslag använder texter för att beskriva tekniken närmare.

Tekniken som används för att visa gestaltningsförslagen är väldigt varierande. Det är torgytor och sittplats i alla förslag men det är bara i två förslag som bänkarna redovisas tekniskt och markbeläggningsen likaså. Det som enligt min mening gör ett förslag trovärdigt kanske är när viktiga element i gestaltningsförslaget beskrivs ingående. De förslag som beskriver tekniken bäst och ger den information som jag sökte är Soffta och Forum aureum. Men en till dimension är de höjdskillnader och avvattningsproblemet som torgytan besitter. De tävlingsbidrag som hanterar avvattning och nivåskillnader är Ljus i mörkret och Supernova vattenavrinning medan Soffta och Forum aureum missar denna viktiga aspekt.

Funktion

- Sittmöbler redovisas för sina funktioner att sitta, prata, lyssna, sola... Vilket känns relativt självklart. Skillnaden mot andra förslag består i att förespråka sin sittplats som en teknik-hubb där arbete och mobil/ datorer förespråkas.
- Attraktionerna är i tre av förslagen framhåvt som den öppna, tillåtande ytan där skolavslutning, marknad, passage kan förekomma frekvent. Endast ett av gestaltningsförslagen lyfter fram sin gestaltning som den största attraktionen.
- Utblickar påpekas finnas från sittmöblerna i tre av förslagen, i det sista förslaget behandlas inga utblickar ingående.
- Uppdelning av torgytan och avgränsningar förekommer i två förslag och i två förslag förekommer ingen uppdelning eller avgränsning av torgytan och omkringliggande mark.

Där funktionen endast är passage upplever jag intetsägande och utan stark gestaltning som kan göra platsen till attraktionsplats för Uppsala. De förslag som vågar ta plats, placera ut föremål och funktion på bestämda platser som är genomtänkta och fyller funktioner, är gestaltningslösningar som tar ställning och visar ett beslut. De gestaltningsförslag som inte tar ställning medför en otydlighet och osäkerhet i huruvida gestaltningen behövs och varför.

Människor

- Människorna i bilderna är vardagsklädda på två av förslagen, ett förslag använder bilder av människor med mer utstuderad klädstil som kan kopplas till medvetna individer med utstuderade kläder snarare än vanliga vardagskläder. Ett förslag har varierande klädstil på människorna i bilderna, vilket tyder på en inbjudning till många olika typer av människor.
- Som regel är det unga till medelålder som representeras i alla bilder.
- I tre av de fyra förslagen förekommer människor som promenerar, sitter, står och lyssnar till talare, men i det sista förslaget ser vi tydliga samtal mellan mindre grupper. I de tre första förslagen är mängden människor stor till skillnad från den sista förslaget där det tydligt är färre människor på torget.
- Skillnaden i hur människor representeras i bilder och planer visar sig främst i planerna, huruvida förslagsställarna valt att använda mänskliga figurer även i planer eller låta torget stå tomt. För säljande faktor anser jag att Forum aureum, Soffta, Ljus i mörkret som använder sig av mänskliga figurer även i plan får en fördel.

Under utbildningen i Landskapsarkitektur på SLU har jag lärt mig att människor gillar att se andra människor, det betyder att det borde vara fördelaktigt att använda många representationer av människor i bilderna för att visa att här gillar människor att vara och umgås. Personerna på bilderna representerar vilka individer förslagsställarna vill locka till platsen. Anledningen till den lilla skara människor som används i ett av förslagen är troligtvis på grund av att gestaltaren har ansett att människor i bild blockerat gestaltningsförslaget (prickarna på marken) och därför valt att använda ytterst få människor i bild för att framhäva markytan. Det förslag som använder ett realistiskt antal figurer i plan (om vi ser till hur många människor som syns i stämningsbilderna) är Forum aureum i sina ”typanvändningsbilder”, men inte på planen där antalet människor är drastiskt minskat. I Soffta är antalet människor färre än bilderna, Ljus i mörkret är svår att tyda p.g.a. markmaterialet sammanfaller med människor-figurerna. De förslag som inte använder människor i planritningarna förlorar en möjlighet att få in känsla i tekniska ritningen. Det blir en fördel att se hur platsen är tänkt att befolkas, även ovanifrån.

Vegetation

- Vi kan se höstfärgning på vegetation i alla förslag, varför höst är representerat i alla förslag svarar inte programmet eller förslagen på, utom i ett fall där det ingår en stark höstfärgning på träd i ett gestaltungsförslag.
- Ett förslag tillför ny vegetation till torgytan, bland de övriga tre finns det ett förslag som ser över vegetationen och väljer att ändra arter på befintliga platser.
- I regel ges träden ingen funktion, möjligtvis i förslaget Soffta där träd skuggar uteservering.
- Att träden representeras bildligt ger en professionell karaktär på gestaltningen.

Varför det är höst i två av förslagen motiveras med stark höstfärg på bladverken, vilket beskrivs som en tillgång. Varför det är höst-känsla i de övriga två förslagen framgår inte. Eftersom programmet är öppet på denna punkt finner jag det förvånande att samtliga förslagsställare har valt höst som årstid i sina visualiseringar av förslagen.

Klimat

- Baserat på klädesanvändning, uttryck på människor i bild, väder och antal människor som sitter ute under vad som ser ut att vara längre tid, är det övervägande sensommar eller höst. Baserat på lövverkens färg lutar det mer åt höst.
- Två av förslagen använder sol med blå himmel i sina bilder tillskillnad från de andra två som representerar regn/ mulet väder.
- Alla förslag visar bilder av ett klimat som tillåter längre utevistelse, såsom fika på uteservering eller datoranvändning sittandes på utemöbler.
- Sommarkläder är återkommande i alla förslag.
- Vindstilla väder är representerat i alla förslag.

Slutsats

Soffta vinner genom att samla på sig flest poäng genom undersökningens olika kriterier. Följande gav poäng genom undersökningen och sammankopplas med ett genomarbetat gestaltungsförslag;

- Gestaltungsförslaget dominerar över pappret och hålls inte inne av marginaler.
- Vid flertalet planscher hålls struktur och utseende samman gestaltungsförslaget.
- Användande av färginslag för starkt blickfång.
- Tekniska beskrivningsbilder av viktiga inslag i gestaltningen.
- Redovisning av markbeläggning och plattläggningsmönster.
- Sektioner klargör lösningen för problematiska områden.
- Teknisk beskrivning i text av viktiga inslag i gestaltungsförslaget.
- Attraktioner redovisas tydligt och följer målformuleringen från tävlingsprogrammet.
- Torgytan avgränsas enligt programmets målformulering.
- Gestaltungslösningen innefattar problemområden och vänder problem till möjlighet.
- Människor representeras i likhet med den mångfald brukargruppen kommer omfatta.
- Mänskliga representationer i planritningar är en möjlighet att visa platsens användningsområden.
- Gestaltungsförslaget tar ställning till befintlig eller önskad vegetation.
- Vegetation som behålls eller tillförs platsen ges en tydlig funktion.
- Vegetation som presenteras liknar verklig art och därmed redovisas en växtkompetens.

Referenser

Bergström, B. (2011). *Bild och budskap, Ett triangel drama om bildkommunikation*. Estland: Carlssons Bokförlag.

Gomes, F. Haskins, J. (2012). *Analysis of Architectural Representation as a Research Method: National Library Competitions*. Nordisk Arkitekturforskning, Nr 1-2012.

Kazemian, R. Rönn, M. och Svensson, C. (2007). *Arkitekturtävlingar – Erfarenheter från Finland*, Lettland: Axl Books.

Nashed, F. (2005) *Architectural Quality Control, An Illustrated Guide*. USA: McGraw- Hill.

Nelson, C. (2006). *Managing Quality in Architecture, A handbook for Creators of the Built Environment*. Oxford: Architectural Press (Elsevier).

Rönn, M. (2009). *Kritik, bedömning och beslut i arkitektur och stadsbyggnad: Hur vinnare utses i arkitekturtävlingar*. GRI- rapport 2010:3. https://www.kth.se/polopoly_fs/1.201180!/Menu/general/column-content/attachment/2010,%20kritik,%20bedomning,%20beslut%20MR.pdf [2015-01-03].

Wedlin, A. (2013). *Vinnarnas gemensamma nämnare: En jämförande studie av fem vinnande tävlingsförslag*. Uppsala. <http://stud.epsilon.slu.se/5699/> [2015-01-03].

Information om tävlingen

Information om tävlingen för Forumtorget, samt tävlingsbidragen i sin helhet och jurybedömning finns på hemsidan för Sveriges Arkitekter; <https://www.arkitekt.se/tavling/forumtorget-i-uppsala/> [2015-03-24].

- FORUM AUREUM av Nyréns arkitektkontor
- SUPERNOVA av Nivå landskapsarkitektur och Ghilardi+Hellsten
- SofFTA av White arkitekter
- LJUS I MÖRKRET av Mandaworks, Hesper Sweden och Kreera samhällsbyggnad