



Normer för visualisering inom landskapsarkitektur

Utmana och utforska etablerade normer

Elsa Nilsson

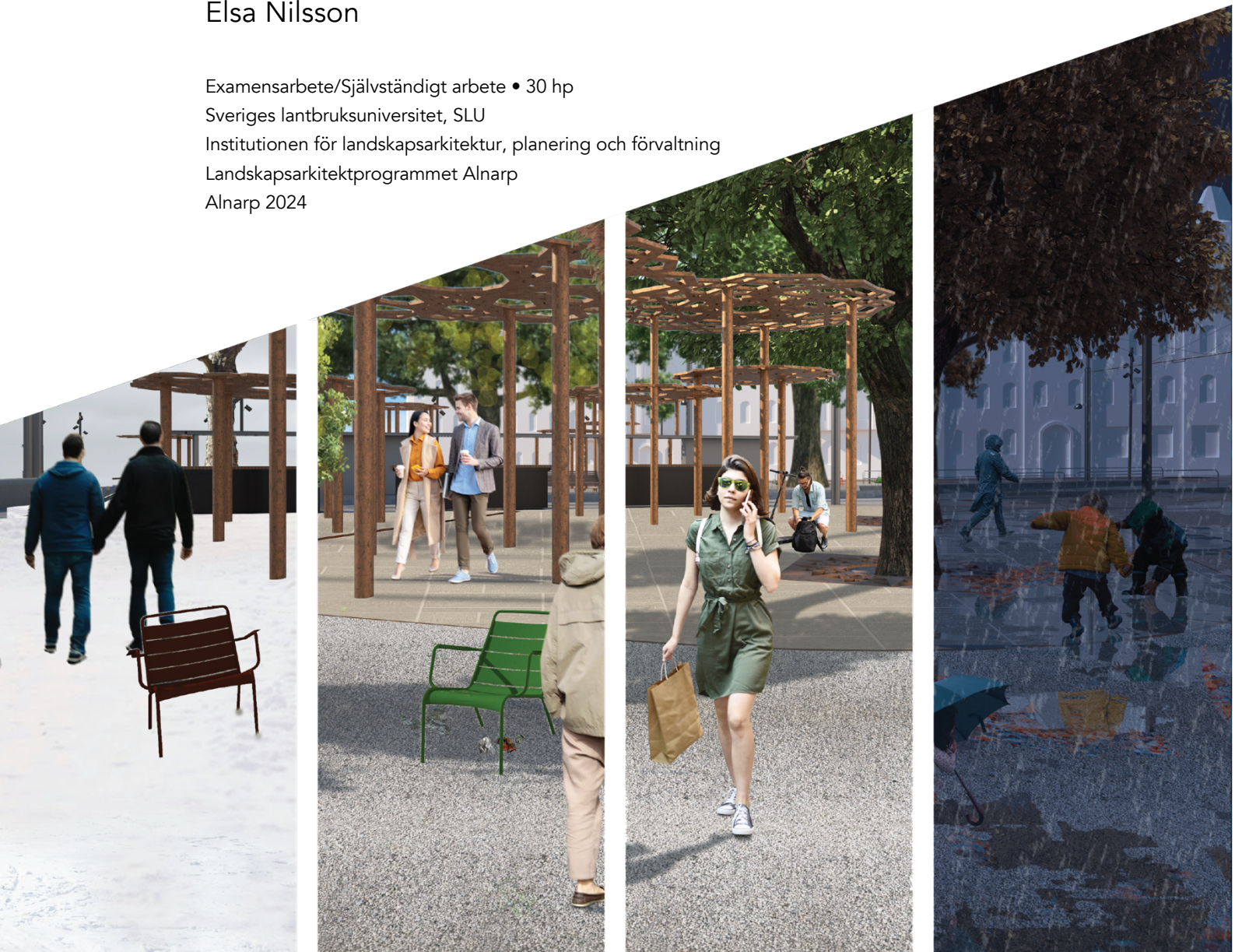
Examensarbete/Självständigt arbete • 30 hp

Sveriges lantbruksuniversitet, SLU

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Landskapsarkitekturprogrammet Alnarp

Alnarp 2024



Normer för visualisering inom landskapsarkitektur – utmana och utforska etablerade normer

Norms for visualisation within landscape architecture – challenge and explore established norms

Elsa Nilsson

Handledare: Kristin Wegren, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Examinator: Emily Wade, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Bitr. examinator: Anders Westin, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Omfattning: 30 hp
Nivå och fördjupning: A2E
Kurstitel: Independent Project in Landscape Architecture
Kurskod: EX0846
Program/utbildning: Landskapsarkitektprogrammet Alnarp
Kursansvarig inst.: Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning
Utgivningsort: Alnarp
Utgivningsår: 2024
Omslagsbild: Illustration skapad av Elsa Nilsson

Nyckelord: Landskapsarkitektur, normer, normmedvetenhet, skulpturer, visualisering

Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Publicering och arkivering

Godkända självständiga arbeten (examensarbeten) vid SLU publiceras elektroniskt. Som student äger du upphovsrätten till ditt arbete och behöver godkänna publiceringen. Om du kryssar i **JA**, så kommer fulltexten (pdf-filen) och metadata bli synliga och sökbara på internet. Om du kryssar i **NEJ**, kommer endast metadata och sammanfattning bli synliga och sökbara. Även om du inte publicerar fulltexten kommer den arkiveras digitalt. Om fler än en person har skrivit arbetet gäller krysset för samtliga författare. Du hittar en länk till SLU:s publiceringsavtal på den här sidan:

<https://libanswers.slu.se/sv/faq/228316>.

JA, jag/vi ger härmed min/vår tillåtelse till att föreliggande arbete publiceras enligt SLU:s avtal om överlåtelse av rätt att publicera verk.

NEJ, jag/vi ger inte min/vår tillåtelse att publicera fulltexten av föreliggande arbete. Arbetet laddas dock upp för arkivering och metadata och sammanfattning blir synliga och sökbara.

Sammanfattning

Inom landskapsarkitektur är visualiseringar ett viktigt verktyg. Visualiseringar används för att kommunicera idéer och förslag men också för att övertyga potentiella köpare. Bilder reproducerar normer vilket kan leda till både inkludering och exkludering. Detta arbete handlar om att undersöka hur olika taktiker för visualisering inom landskapsarkitektur fungerar för att utforska och utmana etablerade normer i samhället.

Litteraturstudien berör visualisering inom landskapsarkitektur, normer i samhället och taktiker för normkritisk visualisering.

Litteraturstudien följs av ett experiment där olika taktiker för att skapa normkreativa bilder testas. Denna undersökning resulterar i nio stycken bilder.

En intervju med arkitekten Lina Byberg, som arbetar på Sydväst Arkitektur och Landskap leder till en diskussion kring de olika taktikerna för normkritisk visualisering, för att undersöka huruvida dessa taktiker fungerar eller hade fungerat i praktiken.

En enkätundersökning besvaras av 37 yrkesverksamma landskapsarkitekter och visualiserare. Enkäten undersöker huruvida de yrkesverksamma tror att taktikerna kan fungera för att skapa inkluderande visualiseringar och hur det skulle kunna gå till i praktiken. Resultatet från enkäten presenteras i diagram och text, och visar på om taktikerna anses applicerbara i yrkeslivet.

En diskussion där litteraturstudiens, utvärderingens, intervjuens och enkätundersökningens resultat jämförs avslutar uppsatsen.

Nyckelord: landskapsarkitektur, normer, normmedvetenhet, skulpturer, visualisering

Abstract

Visualisations are an important tool within landscape architecture. Visualisations are used to communicate ideas and proposals, but also to convince potential buyers. Images create norms which can lead to both inclusion and exclusion. This study aims to investigate how different tactics of visualisation within landscape architecture work to explore and challenge established norms.

The thesis begins with a literature study which covers visualisation within landscape architecture, norms in society and tactics for norm-critical visualisation.

The literature study is followed by an evaluation where different tactics for creating norm-creative images are tested. The investigation results in nine images.

This is followed by an interview with the architect Lina Byberg, who works at Sydväst Arkitektur och Landskap. Discussion around the different tactics for norm-critical visualisation is carried out to investigate whether these tactics work or would work in the working life.

The interview is followed by a survey, answered by 37 professional landscape architects and visualizers. The survey covers if the professionals believe the tactics will work to create inclusive visualisations and how it would work. The result from the survey is presented in the form of charts and text.

Following is a discussion about the results from the literature study, the evaluation, the interview and the survey. The thesis is concluded with a method discussion where suggestions for how the study could be improved is presented.

Keywords: landscape architecture, norms, norm awareness, cut out people, visualisation

Förord

Jag vill först och främst tacka min handledare Kristin Wegren för alla kloka råd och synpunkter som har hjälpt mig att driva detta arbete framåt.

Vidare vill jag också tacka Lina Byberg som ställde upp på en intervju samt alla yrkesverksamma landskapsarkitekter och visualiserare som besvarat min enkätundersökning. Resultaten från intervjun och enkätundersökningen ligger till stor grund för uppsatsens slutsatser.

Slutligen vill jag tacka min sambo för all stöttning genom arbetet.

Innehållsförteckning

BEGREPP	8
KAPITEL 1 INLEDNING	9
INLEDNING	10
MÅL OCH SYFTE	10
FRÅGESTÄLLNING	10
METOD	10
AVGRÄNSNINGAR	11
KAPITEL 2 LITTERATURSTUDIE	12
BAKGRUND	13
NORMER	15
VISUALISERING INOM LANDSKAPSARKITEKTUR	16
TAKTIKER FÖR NORMKREATIV VISUALISERING	20
KAPITEL 3 UTVÄRDERING AV TAKTIKER	24
UTVÄRDERING AV TAKTIKER	25
REFLEKTIONER	39
KAPITEL 4 INTERVJU	41
INTERVJU	42
KAPITEL 5	46
ENKÄTUNDERSÖKNING	46
ENKÄTUNDERSÖKNING	47
KAPITEL 6 DISKUSSION	60
DISKUSSION	61
SLUTSATSER	65
AVSLUTANDE REFLEKTIONER	66
REFERENSER	68
BILAGA 1	72

Begrepp

Dystopi	Negativ samhällsvision
Normkreativ	Att utforska möjliga alternativ och lösningar för att bekämpa normer inom design
Normkritisk	Att utmana etablerade samhällsnormer som bidrar till ojämlikheter och exkludering i samhället
Utopi	Positiv samhällsvision

KAPITEL 1

INLEDNING

INLEDNING

Normer är kulturella och sociala oskrivna regler som bestämmer hur människor uppför sig. Normer kan förenkla interaktioner människor emellan och anses då vara positiva, men de kan också vara exkluderande och diskriminerande. Genom att tänka normkritiskt kan vi ifrågasätta och påverka vad som anses vara normalt och onormalt.

Att visualisera med ett normkritiskt perspektiv handlar om att analysera och att göra traditionella normer mer synliga, men också om att ifrågasätta ojämlikheten som normerna skapar i vårt samhälle.

Mellan 2015 och 2016 genomförde Visual Arena, Lindholmen Science Park, i samverkan med White Arkitekter, Skanska, Rise och Chalmers arkitektur en förstudie som handlade om normkritisk visualisering. Detta ledde vidare till forskningsprojektet Normviz, mellan 2017 och 2019, där åtta taktiker togs fram som en guide för normkritisk visualisering.

MÅL OCH SYFTE

Uppsatsens övergripande mål är att utforska och utvärdera metoden *åtta taktiker för normkritisk visualisering* för att se vad en användning av denna metod leder till.

Uppsatsens målgrupp är huvudsakligen yrkesverksamma inom branschen landskapsarkitektur, samt andra yrkesgrupper som kommer i kontakt med och som skapar visualiseringar inom stadsplanering.

Syftet med uppsatsen är att skapa en medvetenhet om hur vi påverkas av normer och undersöka huruvida olika taktiker kan bidra till att skapa visualiseringar som utmanar diskriminerande normer vilket kan leda till mer inkluderande städer.

FRÅGESTÄLLNING

Uppsatsens huvudsakliga frågeställning lyder:

Hur fungerar metoden *taktiker för normkreativa visualiseringar* för att utforska och utmana etablerade normer inom visualisering för landskapsarkitektur?

För att besvara frågeställningen undersöks följande:

Vilka är metodens utmaningar och möjligheter?

Hur upplevs metoden i praktiken?

METOD

För att besvara uppsatsens frågeställning har litteraturstudier, undersökning av taktikerna i egna visualiseringar, en intervju och enkätundersökningar genomförts.

Litteraturstudien har genomförts med källor från år 2002 till och med år 2022 och berör visualiseringar inom landskapsarkitektur, normer i samhället i allmänhet och

normer inom visualisering. För att hitta relevanta artiklar, böcker och tidskrifter har sökord som "vizationalisation landscape architecture", "digital vizualisation" och "digital drawing" använts i Primo och Google Scholar. Fysiska källor har också hittats via Alnarps bibliotek.

De åtta taktikerna har utforskats och legat till grund för åtta visualiseringar skapade av författaren av denna uppsats. Detta har gjorts för att undersöka hur taktikerna fungerar i praktiken.

En intervju har genomförts med en arkitekt som är ansvarig för visualiseringar på Sydväst Arkitektur och Landskap.

Slutligen har en enkätundersökning genomförts där frågorna besvarats av yrkesverksamma landskapsarkitekter. Alla kvantitativa resultat har sammanställts i excel och redovisas i uppsatsen som diagram. Den kvalitativa datan i form av textfrågor har noggrant lästs igenom och sammanfattats i text. Enkätundersökningen gjordes för att få en bild av hur normmedvetna de yrkesverksamma landskapsarkitekterna och visualiserarna är när de skapar visualiseringar, samt för att få en inblick i hur taktikerna hade kunnat fungera i verkliga arbetslivet.

AVGRÄNSNINGAR

Visualiseringar som har undersökts och skapats i denna uppsats har avgränsats till att mestadels handla om färdiga visualiseringar. Ett visst fokus har lagts på skisser eller tidigt skapade visualiseringar då vissa delar av arbetet har krävt detta, men i övrigt har de metoderna för att skapa visualiseringar inte undersökts vidare.

Inkluderingen har kretsat kring visualiseringar i stadsplanering och ingen vidare undersökning huruvida detta sedan leder till en mer inkluderande stad eller inte har inte gjorts.

På grund av arbetets omfattning har undersökningen begränsats till att endast utgå från litteratur och de egenskapade visualiseringarna. Om mer tid hade funnits för arbetet hade även visualiseringar från olika årtionden kunnat studerats och jämförts.

Undersökningen i denna uppsats har begränsats till de yrkesverksamma landskapsarkitekternas perspektiv och tankar kring ämnet, och inte berört mottagarnas reaktion i särskilt stor utsträckning.

KAPITEL 2

LITTERATURSTUDIE

BAKGRUND

Etnicitet

Diskrimineringslagen (SFS 2008:567) enligt Diskrimineringsombudsmannen (DO 2023a) syftar till att "motverka diskriminering och främja lika rättigheter och möjligheter oavsett kön, könsöverskridande identitet eller uttryck, etnisk tillhörighet, religion eller annan trosuppfattning, funktionsnedsättning, sexuell läggning eller ålder." Nationalencyklopedin (NE 2023) beskriver etnicitet som "identifikation med och känsla av tillhörighet till en etnisk grupp". Att känna etnisk tillhörighet innebär att tillhöra en grupp där alla i gruppen har samma etniska eller nationella ursprung eller samma hudfärg (DO 2023b).

Forskning har visat att människan kom till Europa för 42 000 år sedan, med ursprung från Afrika (Apel 2018). Invandringen till Skandinavien skedde för drygt 11 700 år sedan och befolkningen bestod då av jägare och samlare från syd och från nordost (ibid.). Forskare har kunnat studera arvsmassan hos de invandrande och insåg att de två grupperna ursprungligen var genetiskt ganska olika vilket ledde till olika utseende (ibid.). De från syd var blåögda med jämförelsevis mörk hud medan gruppen från nordost hade varierande ögonfärger och ljus hud (ibid.). Efter tid skedde en lokal anpassning där den ljusare hudfärgen blev dominerande på grund av den minskade mängden solljus och de kallare temperaturerna (ibid.). Invandring har påverkat den skandinaviska arvsmassan över tid och lett till viss variation i de skandinaviska länderna (ibid.).

Sverige var ett ganska etniskt homogent fram till 1950-talet, med undantag för minoritetsgrupperna samer, finnar, tornedalingar, judar och romer (Osanami Törngren et al. 2018). Fram till dess fanns det en normativ bild av att den svenska befolkningen skulle se ut som den nordiska ursprungsbefolkningen som utgjorde majoriteten av alla invånare, och den bilden lever till viss del kvar än idag (ibid.). Tobias Hübinette och Catrin Lundström (2011) håller med och menar att det finns en föreställning om att svenskar på folklig nivå uppfyller ett visst skönhetsideal med ljus hud, blondt hår och blåa ögon, med långa och slanka kroppar. Detta är en uppfattning som finns både i och utanför Sverige (ibid.).

Johanna Burai (2015) jobbar med visuell kommunikation och gjorde en upptäckt då hon googlade ordet "hand". Hon upptäckte att majoriteten av bilderna som visades var på vita människors händer (ibid.). Burai påstår att detta tyder på att det i samhället anses som norm att vara vit (ibid.). Detta syns i den diskriminering som upplevs vid jobbsökningar, på bostadsmarknaden, på arbetsplatsen i reklam och på tv (ibid.). Efter denna upptäckt startade hon projektet World White Web i syfte att synliggöra den vita normen och därigenom skapa en förändring (ibid.).

Enligt Statistiska Centralbyrån (2023a) var den totala folkmängden i Sverige 10 551 707 stycken i slutet av 2023. Av dessa så var antalet utrikes födda, nu folkbokförda i Sverige, 2 170 627 stycken, vilket motsvarar ungefär 20% av hela befolkningen (SCB 2023b). Utrikes födda räknas som de som är födda i ett annat

land än Sverige oavsett föräldrarnas ursprung, de som invandrat, utländska studenter och adopterade människor som idag är folkbokförda i Sverige (ibid.).

Med skandinaviska normer i denna uppsats syftar jag på de föreställningar som finns om det svenska utseendet.

Reklam

Perspektivbilder inom landskapsarkitektur, som används för att sälja in en idé, kan liknas med vanlig reklam. Syftet med reklam är att marknadsföra till exempel en produkt eller tjänst, med avsikten att sälja till en konsument (Konsumentverket 2022).

Nina Åkestam (2017) har i sin avhandling *Understanding Advertising Stereotypes* undersökt stereotypa och icke-stereotypa porträtt i reklam. Resultatet av avhandlingen visade att mottagare reagerar olika på stereotypa och icke-stereotypa porträtt i reklam beroende på om de kan identifiera sig med gruppen som visas eller inte (ibid.). Om en homogen grupp visas kommer den icke-homogena gruppen uppleva negativa känslor och känna sig utanför (ibid.). Detta gäller bland annat för sexuell läggning och etnicitet (ibid.).

I avhandlingen nämner hon att reklam som innehåller icke-homogena bilder av sexualitet, kön och etnicitet generellt påverkar samhället mer positivt än reklam som innehåller det motsatta (ibid.). Trots detta så representeras inte mångfalden som finns i samhället i lika stor utsträckning som homogena grupper i reklam (ibid.). Det som visas i reklam kan leda till en kollektiv uppfattning där normer, konventioner och värderingar förstärks (ibid.).

Margaret Marshment (1996) studerade brittiska reklambroschyrer med koppling till resor och konstaterade att familjen som porträtterats ofta är en homogen grupp med ljus hy, där föräldrarna består av ett heterosexuellt par med ett till tre barn.

Bilder ur ett retoriskt perspektiv

Gert Z. Nordström (1996) har skrivit boken *Rum, relation, retorik* där han skriver om hur bilder uppfattas i samhället, utifrån ett retoriskt perspektiv. Visuell retorik handlar om att övertyga betraktarens tolkning av en bild (ibid.). Nordström förklarar begreppet bildanalys som en ifrågasättande process där bilder analyseras med målet att kunna tolka, förstå och beskriva bilden (ibid.). Bilder kan analyseras för att utreda skaparens avsikter genom en intentionsanalys där bilden måste analyseras ur skaparens synpunkt (ibid.). Bilder kan också analyseras utifrån hur betraktare reagerar på en bild genom receptionsstudier där hänsyn tas till betraktarens ursprung, kultur och miljö (ibid.). Denna typ av studier utförs eftersom vi präglas av kultur och miljö, men också egna erfarenheter och upplevelser (ibid.).

Visualiseringar är ett vanligt sätt att presentera designförslag inom landskapsarkitektur (Normviz 2019). Visualiseringarna används dels i kommunikering

mellan inblandade aktörer, men de behövs också för att sälja in ett projekt eller för att visa framtida besökare visioner om hur platsen kan komma att se ut (ibid.). Med dagens teknik och digitala program är många av visualiseringarna som presenteras idag ofta fotorealistiska (ibid.). Det finns en risk att vissa människor känner sig exkluderade från den framtida staden om de inte känner igen sig i visionsbilderna (ibid.). Detta sker för att bilder förstärker många av dagens samhällsnormer (ibid.).

En visualisering över vår framtida stad är aldrig helt neutral, bilden visar den byggda miljön men skildrar också hur platsen är tänkt att användas och av vem (ibid.). Osynliggörande i en visualisering bidrar till exkludering (ibid.). Genom en ökad medvetenhet kring normer i samhället, kan den som skapar visualiseringar välja vad som ska synas och inte synas, och därmed förstärka eller bryta normer (ibid.).

NORMER

Normer är de regler i samhället som anses vara "normalt", både sociala och kulturella, och kan påverka oss både positivt genom att underlätta samspelet människor emellan, och negativt genom till exempel diskriminering (Folkhälsomyndigheten 2022). Normer skapas av oss människor, vilka också har makten att analysera och förändra dem (ibid.). När människor bestämmer vad som är normalt blir också motsatsen direkt klassad som onormalt eller avvikande (Normviz 2019).

En normkritisk synvinkel innebär att reflektera över de normer som förmedlas, samt att kritiskt granska förhållningssätt gentemot normer gällande kön, etnicitet, sexualitet, religion, klass och funktion för att bidra till ett inkluderande snarare än ett exkluderande samhälle (Jämställt 2021). Att vara normkritisk ökar medvetenheten om normer vilket kan bidra till att förebygga och minska kränkning och diskriminering (ibid.).

Inom arkitektur används visualiseringar för att kommunicera nya planer och visioner för stadsutveckling mellan medborgare, arkitekter, exploatörer och offentliga aktörer (Visual Arena 2019). Möjligheterna som dagens fotorealistiska visualiseringar skapar är många, men det är inte riskfritt (ibid.). Majoriteten av de visualiseringar som görs idag riskerar att förstärka samhällsnormerna, vilket potentiellt kan leda till att vissa grupper exkluderas i stället för att inkluderas (White Arkitekter 2017). Om visualiseringen inte skapar en känsla av tillhörighet hos mottagarna finns det en risk att de inte känner sig som en del av den framtida staden (Normviz 2019).

Det är, som tidigare nämnts, däremot svårt att skapa helt neutrala bilder över staden, men visualiseraren kan reflektera över vilka skalfigurer som väljs, vilka aktiviteter som utförs och vilka verksamheter som finns där (ibid.). Genom att arbeta normmedvetet kan visualiseringarna inom stadsbyggnad och arkitektur leda till en mer inkluderande och rättvis stad (ibid.).

VISUALISERING INOM LANDSKAPSARKITEKTUR

För att kunna kommunicera idéer och designförslag används ofta visualiseringar inom landskapsarkitekturen. De skapar förståelse kring arkitektur och kan uppföras både tidigt och sent under ett projekt, i mer eller mindre avancerade former.

I boken *Visualization in landscape and environmental planning – technology and applications* skriver författarna att människans syn är det dominerande sinnet (Bishop & Lange 2005, s. 3). År 1987 myntades en ny betydelse för ordet visualisering, där synen länkades ihop med förståelse och att tolka något visuellt, i stället för tidigare betydelse som kopplades till att föreställa sig något (McCormick et al. 1987).

Grant W. Reid (2002, s. 155) redogör i boken *Landscape Graphics* för perspektiv inom landskapsarkitektur som deskriptiva bilder som ökar tittarens förståelse för platsen eftersom bilden kan visa öppna ytor, privata platser, skuggor, texturer, former med mera. Vidare skriver han att perspektivritningar främst används i två syften – som ett designverktyg för att utveckla nya idéer och som ett försäljningsverktyg (ibid. s. 155). Elke Mertens (2010, s. 7) håller med Reid och skriver i sin bok *Visualizing landscape architecture* att landskapsarkitekter i första hand använder bilder för att presentera idéer och övertyga tittare. Likt Bishop och Lange, förklarar Mertens att människors uppfattning är kopplad till våra sinnen, däribland synen (ibid. s. 67). Hon utvecklar detta vidare och menar att människor läser av och uppfattar visuell information olika beroende på egna erfarenheter och minnen (ibid. s. 67).

Att använda bilder för att framföra information är inget nytt, det har gjorts i flera tusen år (Bishop & Lange 2005, s. 4). I boken *Digital drawing for landscape architecture* skriver författarna Bradley Cantrell och Wes Michaels (2010, s. 2) att representation alltid varit en viktig del av yrket inom landskapsarkitektur och stadsplanering. De tidigare dominerande analoga representationerna har övergått till fler och fler digitala representationer i takt med den teknologiska utvecklingen (ibid. s. 2). I boken *Digital fabrication: architectural and material techniques* skriver författaren Lisa Iwamoto (2009, s. 6) att den digitala utvecklingen har gynnat innovationer för hur vi representerar arkitektur. Vidare menar hon att datorn används i många steg av en designprocess och att många inom yrket inte hade klarat sig utan detta som ett verktyg (ibid. s. 9). Belmont Freeman (2013) håller inte med och skriver i sin artikel *Digital Deception* att den perfekta bilden är alltför lättillgänglig med dagens teknik och datorprogram, såsom till exempel Photoshop (Freeman 2013). I takt med utvecklingen har också nya program och applikationer skapats vilket har lett till nya sätt att visualisera digitala bilder (Bishop & Lange 2005, s. 12). Datorgjorda perspektiv kan vara övertygande och nästan foto-realistiska (Reid, 2002, s. 155).

Förskönande visualiseringar

I boken *Drawing for landscape architecture – sketch to screen to site* av Edward Hutchison (2019, s. 119) beskrivs frestelsen att visa utopiska visioner i digitala landskapsvisualiseringar. Exempel på detta kan vara en klarblå himmel och människor som passar normen (ibid. s. 119). Det kan vara svårt att låta bli att skapa något annat än perfektion, men detta stämmer sällan överens med verkligheten (ibid. s. 119). Även författaren Vanessa Quirk (2013) påstår i sin artikel *Are renderings bad for architecture* att datorgjorda bilder inom arkitektur ibland föreställer en fantasivärld utan någon koppling till verkligheten. Vidare hävdar Quirk att detta sprids av både professorer som föredrar att lägga mer tid på en rendering än på designen, och genom media som presenterar bilder föreställande en perfekt stad (ibid.). Detta leder i sin tur till att många studenter prioriterar visualiseringarnas utformning i stället för att förbättra designen (ibid.). Enligt Quirk tar bilden över och blir sanning medan arkitekturen och konceptet suddas ut och hamnar i bakgrunden (ibid.).

Quirk menar däremot att förskönade renderingar behövs för att sälja in ett projekt eller en idé till en eventuell beställare (ibid.). Freeman håller med om föregående påstående och skriver att visualiseringar som skapas för att övertyga allmänheten eller för att sälja till en beställare anses nödvändiga inom arkitekturen, vare sig de är gjorda för hand, med akvarell eller med digitala verktyg (Freeman 2013). Vidare påstår dock Freeman, till skillnad från Iwamoto, att i den digitala tidsåldern så har representationen av arkitektur blivit en övning i bedrägeri, snarare än övertygelse, och att mottagaren allt för godtroget tror att en visualiserad bild är en bild av verkligheten (ibid.).

En författare från företaget Ekologigruppen (2014) håller med Quirk och Freeman att visualiseringar som visar ett framtida projekt bland annat används i dialog med beställare och intressenter för att presentera nya idéer, men även för att visa potentiella bostadsköpare hur ett nybyggt område kommer se ut. Dessa bilder representerar den kollektiva uppfattningen om samhället och dess normer (ibid.). Visualiseringars verkliga syfte är att kommunicera information och att stödja tagna beslut (Sheppard 2005). Det måste samtidigt göras tydligt att ingen bild är en 100-procentig spegling av hur det färdigbyggda projektet kommer se ut (ibid.). Bilder kan leda till diskussion och trots att visualiseringar inte speglar verkligheten helt och hållet kan de påverka hur mottagare uppfattar en framtida plats (Ekologigruppen 2014). De digitala bilder som produceras idag stämmer ofta överens med traditionella normer i hopp om att mottagarna ska uppleva positiva associationer (Mertens 2010, s. 67). Många bilder tenderar att visa en ideell atmosfär med fint väder och skulpturer som utför lockande aktiviteter (ibid. s. 67). Freeman tror att förskönade visualiseringar kan leda till orealistiska förväntningar hos kunder som inte går att uppnå (Freeman 2013).

Vidare är skulpturerna som utför livliga aktiviteter ofta ungdomar eller yngre vuxna, medan barn kan synas leka (Mertens 2010, s. 102). Den äldre generationen

framställs stereotypiskt, som åskådare av aktiviteterna som försiggår (ibid. s. 102). Visualiseringar som är gjorda på detta sätt kan förmedla budskap som inte stämmer överens med det som faktiskt är sant (ibid. s. 102).

Det är inte ovanligt med diskussioner om hur verklighetstrogen en visualiseringsbild är, och det kan uppstå en krock mellan att visa den förväntade verkligheten och den atmosfär som ger mottagaren en positiv association (ibid. s. 68). Författaren från Ekologigruppen påpekar att många visualiseringar vi ser i Sverige representerar en solig dag med gröna träd och glada invånare, och ställer sig då frågande till hur många soliga dagar vi egentligen har här (Ekologigruppen 2014). Även stora byggnader hamnar i skymundan och syns inte lika tydligt och framträdande i en visualisering som de gör i verkligheten (ibid.).

Mertens ställer sig frågan huruvida en design kan uppnå de önskvärda målen genom att skapa denna typ av visualiseringar, eller om designen ska visa framtidens faktiska användare under den tid på dygnet som visualiseringen porträtterar (Mertens 2010, s. 103). Vidare skriver författaren att hur en plats används, såväl som dess utseende, även påverkas av årstiden och temperaturen, då passande aktiviteter och vegetation förändras (ibid. s. 103).

Projekt som skriftligt eller muntligt presenteras som en plats där människor kan vistas året om visas sällan upp under mer än en årstid i dess visualiseringar (Ekologigruppen 2014). Att visualisera fler årstider och olika tider på dygnet kan bredda perspektiven och leda till en mer inkluderande bild som tar hänsyn till olika grupper i staden och deras behov samt visa fler potentiella användningar för en plats (ibid.).

Mertens trycker hårt på att en stor del av design inom landskapsarkitektur handlar om hur människor upplever en plats och att det är viktigt att fundera på vilka de framtida användarna är (Mertens 2010, s. 66). Freeman är noggrann med att påpeka att valet av material, skala, ljussättning och akustik med mera, är det viktiga inom arkitektur och det krävs mer än bara en snygg visualisering för att uppnå god kvalitet för alla tidigare nämnda faktorer (Freeman 2013).

Olika idéer kan visas upp med enklare visualiseringar såsom kollage där mångfald och variation visas upp med fokus på vilken stämning som ska levereras (Ekologigruppen 2014). I vissa lägen kan det vara hjälpsamt att skapa illustrationer i ett tidigt skede för att hitta lösningar till olika problem vilket kan leda till en mer funktionell plats (ibid.).

Bilder är ett mäktigt verktyg. I stället för att använda dem för att försköna verkligheten och tysta eventuella kritiska röster gäller det att använda dem som ett sätt att bjuda in medborgare och skapa givande diskussioner om stadens framtid.

(Ekologigruppen 2014)

Skalfigurer

I artikeln *The secret lives of the tiny people in architectural renderings* skriver Alissa Walker (2015) att visualiseringarna ofta är fantastiska renderingar fyllda med olika typer av skalfigurer som tillsammans berättar en historia och att dessa skalfigurer kan avslöja mycket om de sociala normer som råder. Enligt Walker är det skalfigureerna, som visar en önskvärd livsstil, som gör att intressenter vill investera i ett projekt (ibid.). Under sent 1800-tal och tidigt 1900-tal innehöll de handmålade renderingarna nästan bara det som skulle komma att byggas (ibid.). Sakta men säkert fördes skalfigurer in i bilderna, dock väldigt stiliserat och abstrakt formade (ibid.). I takt med att tekniken utvecklades blev visualiseringarna alltmer realistiska, och skalfigureerna lika så (ibid.).

2015 var Waverly Lowell och Chris Marino ansvariga för utställningen *Designing people*, som visade historisk representation av skalfigurer i perspektivbilder från olika tider (Lowell & Marino 2015). Ett exempel värt att nämna är bilder från 1980-talet som representerade den tidens rådande könsroller, genom att placera kvinnorna i köket och männen i vardagsrummet (ibid.).

På senare tid har också allmänna platser såsom parker och torg, blivit viktiga för arkitekturen vilket också leder till skalfigurer som visar hur en plats är ämnad att användas (Walker 2015). När människor identifierar en likhet hos andra människor är det lättare att känna igen sig själv (ibid.).

Nu för tiden går det att enkelt få tag i utklippta skalfigurer, både gratis och genom att betala (ibid.). Författaren argumenterar dock för att många alternativ inte passar in i en bild då skalfigureerna ofta är för iscensatta och sällan speglar hur människorna som rör sig i staden ser ut i verkligheten (ibid.). År 2014 släpptes en ny hemsida, skalgubbar.se, med skalfigurer tagna från det verkliga livet (ibid.). Problemet med denna typ av skalfigurer är att de snabbt blir använda och återanvända i flera olika projekt vilket leder till alltför igenkännbara figurer och snarlika visualiseringar (ibid.).

Liknande tendenser som Marshment (1996) fann i sin studie, har Emma Hammarström (2013) i sitt kandidatarbete *Illustration utan representation? Skalfigureernas demografi i perspektivbilder* hittat inom landskapsarkitekturen. Hammarström (2013) har jämfört hur skalfigureerna som yrkesverksamma landskapsarkitekter använder i perspektivbilder stämmer överens med den verkliga demografin i Sverige. I visualiseringarna utgjorde majoriteten av skalfigureerna människor med svensk etnicitet, från unga vuxna till vuxna i medelåldern (ibid.). Det finns en brist på äldre människor, människor med varierande etnicitet, funktionshindrade människor och människor som tillhör olika religioner i de svenska visualiseringarna (ibid.). Att dessa grupper är underrepresenterade korrelerar inte med Sveriges demografi (ibid.). Detta förstärker normen om att Sveriges befolkning till största del består av unga, vita, icke funktionsnedsatta människor (ibid.).

TAKTIKER FÖR NORMKREATIV VISUALISERING

Mellan 2015 – 2019 finansierade Vinnova en förstudie som senare ledde till forskningsprojektet NormViz, genomförd av aktörerna Visual Arena, Lindholmen Science Park, i samverkan med White Arkitekter, Skanska, Rise och Chalmers arkitektur (NormViz 2019). Detta projekt resulterade i en handbok där åtta taktiker för att skapa normkritiska visualiseringar presenterades (ibid.).

Resultatet från förstudien visade att visualiseringar inom stadsplanering ofta är stereotypa när det kommer till bland annat genus, funktionsvariation, ålder och etnicitet (Visual Arena u.å).

Målgruppen för den framtagna handboken är människor som arbetar med visualiseringar inom stadsplanering och som vill arbeta mer normkritiskt (ibid.). Tanken är att de som väljer att använda taktikerna som stöd i sin visualisering får chansen att lyfta fram normkritiska perspektiv i utvecklingsfasen för ett nytt projekt inom stadsplanering (ibid.). Taktikerna kan användas dels för att skapa mer normmedvetna bilder inom visualiseringspraktiken, dels för att skapa visualiseringar som väcker diskussioner om normer i samhället och som påverkar utvecklingen för byggda miljöer, vilket förhoppningsvis leder till mer inkluderande städer (ibid.).

Detta angreppssätt leder alltså till två typer av material: mer inkluderande visualiseringar som används inom riktiga projekt samt bilder som skapar diskussioner under arbetets gång för att slutprodukten ska vara så inkluderande som möjligt (ibid.). Redan gjorda bilder kan också användas för att skapa diskussion, med de åtta taktikerna som guide (ibid.).

De olika taktikerna kan användas under olika skeden i designprocessen, från att laborera i skissfasen till en visualisering som används för att sälja ett projekt, och vara mer eller mindre realistiska (ibid.). En färdig realistisk rendering kan tolkas som att alla besluten redan är bestämda och inget går att ändra på, medan en skissartad visualisering signalerar att utformningen går att påverka (ibid.). Nackdelen med skissade bilder är att de kan anses vara mindre lockande eftersom de inte passar in i normen för hur de förskönande visualiseringarna i stadsmiljö ser ut idag (ibid.).

Taktik 1 – synliggöra

När en plats presenteras genom visualiseringar så har designern, medvetet eller omedvetet, valt att lyfta fram och synliggöra somliga grupper och aspekter av en plats, medan andra aspekter osynliggörs. Att inte visa alla grupper som befinner sig på en plats gör att traditionella samhällsnormer och stereotyper förstärks och bevaras. Genom att synliggöra icke stereotypiska grupper och medvetet välja skalfigurer därefter, kan de traditionella normerna utmanas.

Att synliggöra handlar således dels om vilka grupper som syns, men det handlar också om på vilket sätt de olika grupperna syns. Det är essentiellt att personer från de icke stereotypiska grupperna syns i samhällets vanliga vardag, och inte bara i speciella situationer eller när specifika frågor lyfts.

Synliggörandet kan göras mer eller mindre diskret och kan användas för att lyfta olika samhällsfrågor genom att till exempel tydligt visa icke stereotypiska grupper närvaro på en plats och hur de använder platsen. Med hjälp av denna taktik kan visualiseringar som visar flera sidor av en plats skapas, där alla som hör hemma på platsen visas.

Taktik 2 – byta perspektiv

För att skapa inkluderande visualiseringar behöver bilderna visas från olika perspektiv utifrån olika människors upplevelser. Visualiseringar ur nya perspektiv får oss att se en plats utifrån andra människors synvinkel, samt visar hur platsen tillgodoser andra människors behov.

Taktik 3 – komplexifiera

En plats är alltid under förändring när det rör människor och aktiviteter, men också när det kommer till årstid och vegetation. Dessa förändringar är komplexa och svåra att visa genom bara en visualisering då den utspelar sig under en utvald tid. Ett sätt att skapa mer inkluderande visualiseringar är alltså att visa en mångfald av situationer vilket också synliggör fler grupper och aktiviteter. Detta kan uppnås genom att skapa fler visualiseringar som visar upp platsen. Skillnaderna mellan de olika visualiseringarna kan vara mer eller mindre kontrasterade, där mer kontrast mellan bilderna kan bidra till att visa en mer mångfaldig stad.

Denna taktik hjälper till att synliggöra hur platsen kan fungera i olika sammanhang och under olika tider på dygnet och under hela året.

Taktik 4 – spekulera

Kritisk design är en av inspirationerna till denna taktik, där både utopiska och dystopiska visualiseringar kan ifrågasätta och utmana det givna, där utopiska visualiseringar går mot en positiv inriktning och en dystopisk visualisering går mot en mer negativ inriktning. Exempel på utopiska spekulationer är dagdrömmar, hopp och kreativitet med en optimistisk syn på framtiden. Det är dock viktigt att komma ihåg att detta snarare bör användas som reflektion över den bästa tänkbara framtidsbilden, där varken praktiken eller ekonomin begränsar. De mörkare dystopiska spekulationerna illustrerar i stället ett samhälle vi inte vill sträva mot.

Dessa typer av visualiseringar passar bäst i början av en process för att öppna upp för diskussion om hur olika val leder till olika konsekvenser och för att fundera över vilket samhälle vi vill eller inte vill ha.

Taktik 5 – provocera

Denna taktik används främst för att framkalla en reaktion som förhoppningsvis leder till handling för att förbättra eller ta tag i ett problem. Det finns inga krav på realistisk skildring, de kan vara metaforiska och ställda på sin spets. Däremot kan realism vara ett provocerande angreppssätt. Mottagaren kan uppleva igenkänning och empati eller rent obehag av denna typ av visualiseringar. Det viktigaste är hur visualiseringen förmedlar sitt budskap, skapar reaktioner och i längden gör skillnad.

Taktik 6 – skruva till

Denna taktik är mer konstnärlig och används för att skapa en reaktion. Det innebär att något vardagligt skruvas om till något annat, som synliggör något vi tar för givet som är intressant på ett tokigt eller ett allvarligt sätt. Det viktiga är att understryka något tänkvärt med visualiseringen och detta kan göras med hjälp av till exempel ironi, överdrift eller humor. Det är dock viktigt att hitta en balans mellan det som är främmande och bekant för att inte gå så pass långt ifrån verkligheten att syftet blir obegripligt.

Taktik 7 – laborera

Att laborera handlar om att testa olika möjligheter i flera steg för att jämföra och komma fram till nya konkreta lösningar för ett problem och görs ofta i en skiss eller enklare visualisering. Detta kan användas i många olika situationer där antalet lösningar är flera. Det kan till exempel handla om att testa olika belysningsalternativ i en gångtunnel för att skapa en tryggare känsla eller hur olika gångvägar underlättar för fotgängare. Taktiken kan också användas för att laborera med hur olika lösningar påverkar upplevelsen för olika typer av grupper som vistas på platsen, med hjälp av skalfigurer, vilket kan leda till diskussioner för att förbättra en plats utifrån olika människors behov.

Detta är också ett ypperligt tillfälle att involvera invånare i en dialog med en visualiserare som, i realtid, kan skapa skisser utifrån diskussionen för att konkretisera och dokumentera. Detta görs vanligtvis i ett tidigt skede för att få med viktiga åsikter och synpunkter till designprojektet och de färdiga visualiseringarna.

Taktik 8 – samskapa

Denna taktik handlar om att involvera intressenter i startskedet för visualiseringarna genom dialog eller i vissa fall där intressenter själv får skapa visualiseringar av platsen. Med fördel så kan alternativa former för denna typ av visualiseringar användas, till exempel kollage eller genom att använda spel som Minecraft. Detta är fördelaktigt eftersom den typen av illustrationer ofta saknar känslan av realism vilket inte nödvändigtvis är målet i detta fall. Bilderna är till för att uttrycka idéer och

tankar. Att använda enkla verktyg underlättar också för medborgarna att delta och skapa material.

KAPITEL 3

UTVÄRDERING AV TAKTIKER

UTVÄRDERING AV TAKTIKER

Som en del av undersökningen skapades visualiseringar för att testa taktikerna. Några taktiker var svårare att använda än andra, vilket resulterade i att alla taktiker inte har prövats med en visualisering.

Platsen som visualiserats är Clemenstorget, en plats belägen i Lund i anslutning till Lunds central där möjlighet att ta buss, tåg och spårvagn finns. Det är därför mycket pendlare som rör sig på platsen under de flesta timmarna på dygnet. Lund är en populär universitetsstad med besökare från många olika länder vilket innebär att mångfalden av människor i Lund är hög. I maj 2017 skickade Lunds kommun ut en intresseanmälan för deltagande i tävlingen för omgestaltningen av Clemenstorget och Bangatan i Lund (Lunds kommun 2017). Kommunen valde ut Mandaworkd/SLA/Kreera, Nyréns arkitektkontor AB och White arkitekter AB, som alla fick inkomma med anonyma förslag för hur Clemenstorget/Bangatan kunde utformas och gestaltas (ibid.). Förslaget "Kontrapunkter" av White arkitekter AB vann med följande motivering:

Förslaget "Kontrapunkter" förstärker och utvecklar de existerande kvaliteterna med nya eleganta tillägg på ett sätt som både vitaliserar stadsmiljön och främjar gång-, cykel- och kollektivtrafik. Clemenstorget ges en gestaltning som förstärker och utvecklar torgets unika karaktär. Ljussättning och materialval bidrar till att skapa en distinkt och lågmäld helhet som har förutsättningar att bidra till en både trygg, robust och upplevelserik stadsmiljö.

(Lunds kommun 2014)

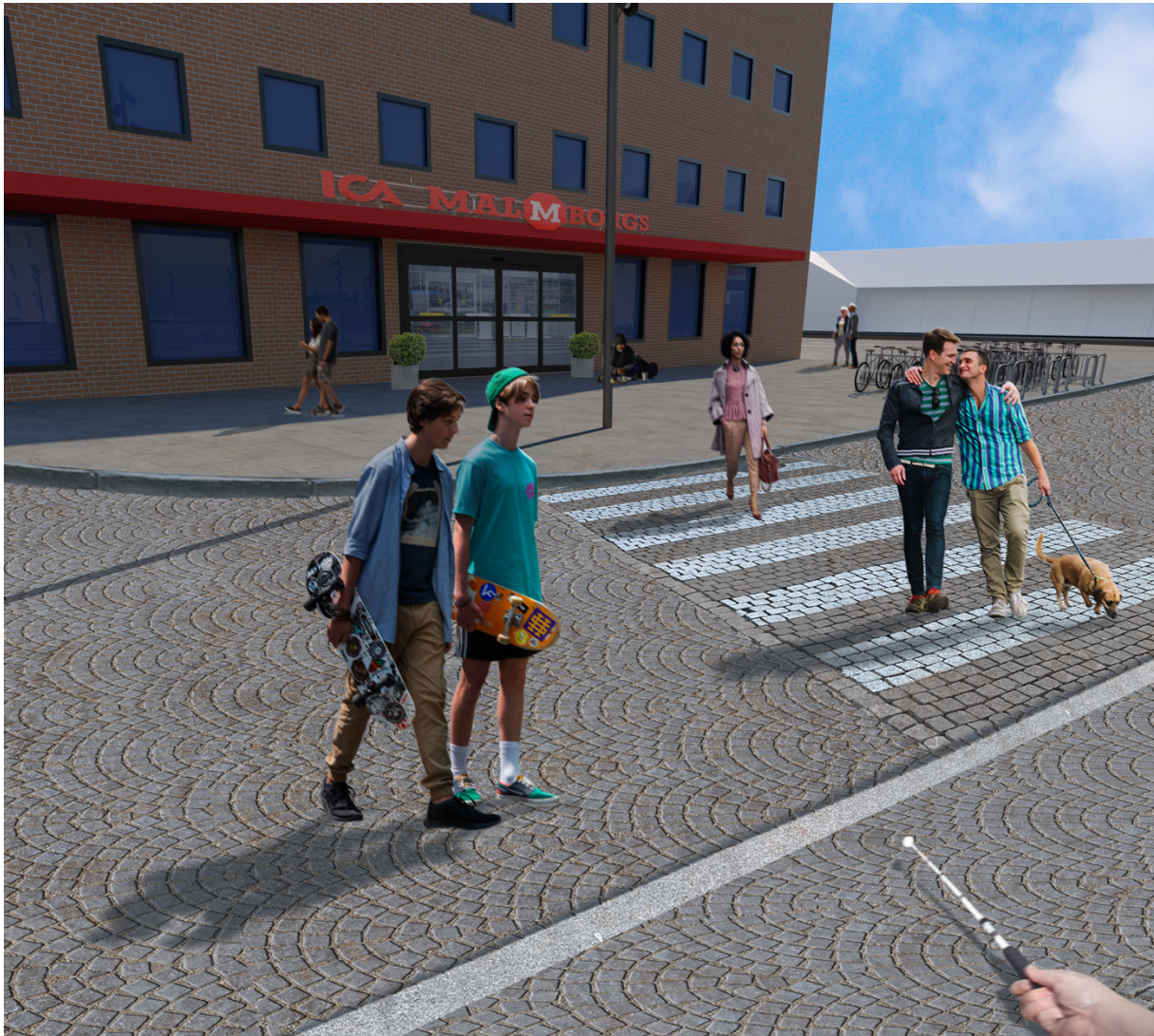
I förslaget som juryn bedömde ingick tre perspektivbilder som alla gick i linje med vad Hammarström upptäckt i sin studie – majoriteten av skulpturerna var yngre, vita vuxna. Mångfalden som finns i Lund representerades inte i perspektivbilderna. Jag ville representera en plats rättvist, utifrån de människor som faktiskt rör sig på platsen. Därför valde jag Clemenstorget i Lund. Det är också anledningen till att mycket fokus för att skapa inkludering i mina visualiseringar ligger på vilka skulpturer som syns i varje bild.

Visualiseringarna är skapade utifrån en SketchUp-modell som är gjord av Christopher Klich och Anders Westin. Författaren av denna uppsats har därefter modifierat material i modellen, lagt till och tagit bort detaljer, valt vyer, renderat vyerna i V-Ray och därefter bearbetat visualiseringarna i Photoshop.

Taktikerna har applicerats på visualiseringarna för att undersöka huruvida de kan bidra till att skapa mer inkluderande bilder och utmana normer inom visualisering för landskapsarkitektur. I detta kapitel presenteras bilderna tillsammans med en text i punktform som alla följer samma mall. Följande punkter ligger till grund för presentationen av bilderna:

- Vald vy
- Visualiseringens kontext och tillkomst
- Vad är utmaningen?
- Kommenter kring resultatet
- Vad hade resultatet varit om samma bild skapats utan taktikerna i åtanke?
- I vilket skede under designprocessen fungerar taktiken bäst?

Taktiker: synliggöra, byta perspektiv

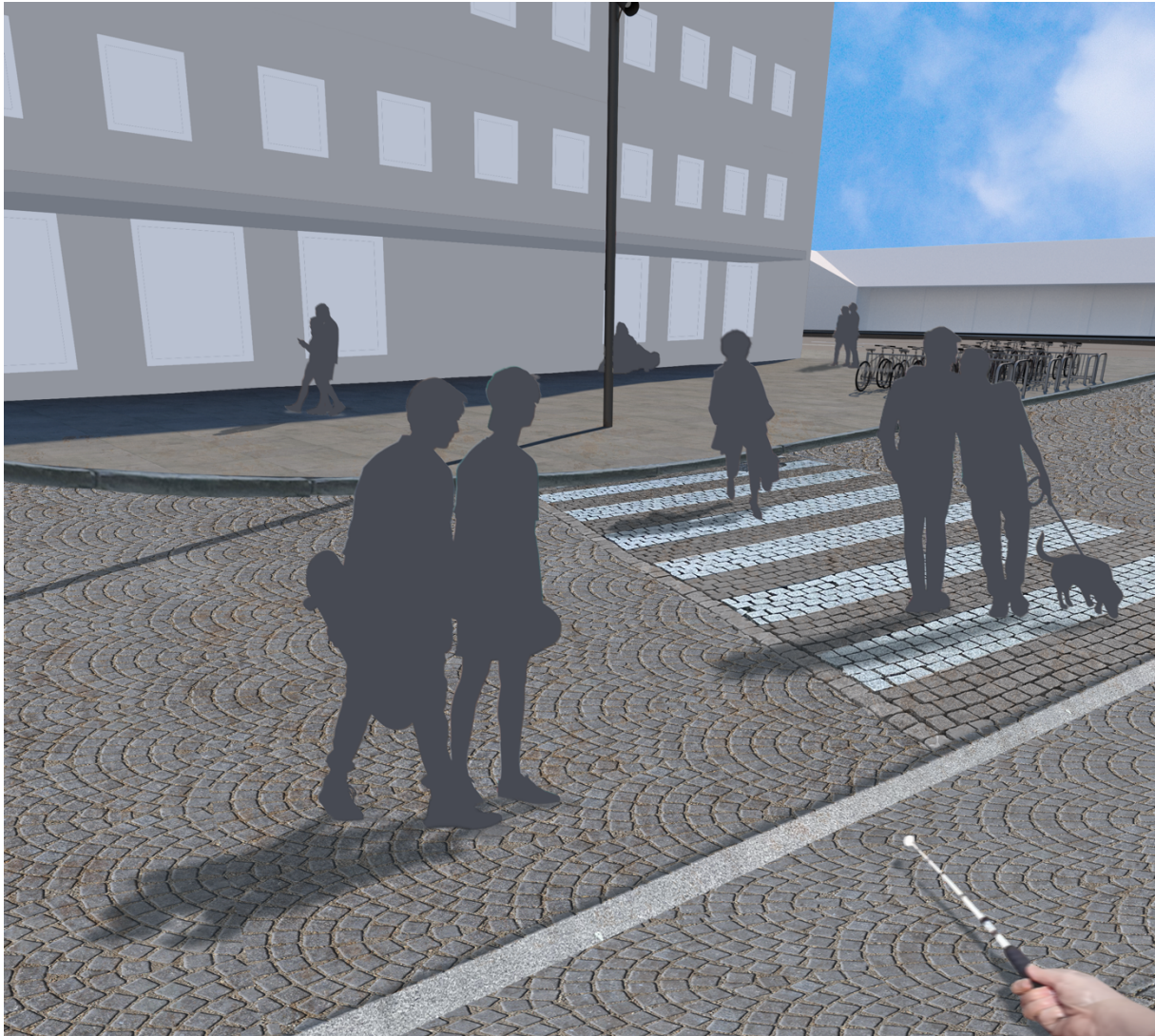


Figur 1. Visualisering ur en blinds perspektiv men icke helt sanningsenlig. Berör taktik 1, synliggöra och taktik 2, byta perspektiv. (Elsa Nilsson 2023).

- **Vald vy:** vyn i figur 1 visar Ica Malmborgs på Clemenstorget och är vald för att synliggöra hur en blind person upplever denna plats.
- **Visualiseringens kontext och tillkomst:** syftet med visualiseringen är att synliggöra hur en blind person upplever platsen. Däremot så är den, till skillnad från figur 2, inte helt sanningsenlig då en blind person inte kan

uppleva denna typ av detaljer och den är skapad utifrån en icke synskadad persons perspektiv. Skalfigurerna som är valda är däremot tydliga i denna visualisering vilket synliggör olika grupper i olika åldrar i staden, bland annat det samkönade paret som går över gatan, samt den hemlösa mannen framför butikens ingång.

- **Vad är utmaningen?** Det finns en risk att blinda inte känner sig inkluderade i denna visualisering då detta inte speglar hur de upplever platsen.
- **Kommentar kring resultatet:** resultatet blev en bild som synliggör olika typer av grupper som finns i staden. Bytet av perspektiv kan ses som något misslyckat då det inte speglar en blind persons upplevelse.
- **Vad hade resultatet varit om samma bild skapats utan taktikerna i åtanke?** Utan taktikerna i åtanke så hade skalfigurerna inte valts ut med omsorg och mångfalden av etnicitet, ålder, sexuell läggning etcetera, hade inte varit lika stor. Blindpinnen hade inte varit med.
- **I vilket skede under designprocessen fungerar taktiken bäst?** Taktik 1, synliggöra samt taktik 2, byta perspektiv passar bra i färdiga renderingar.



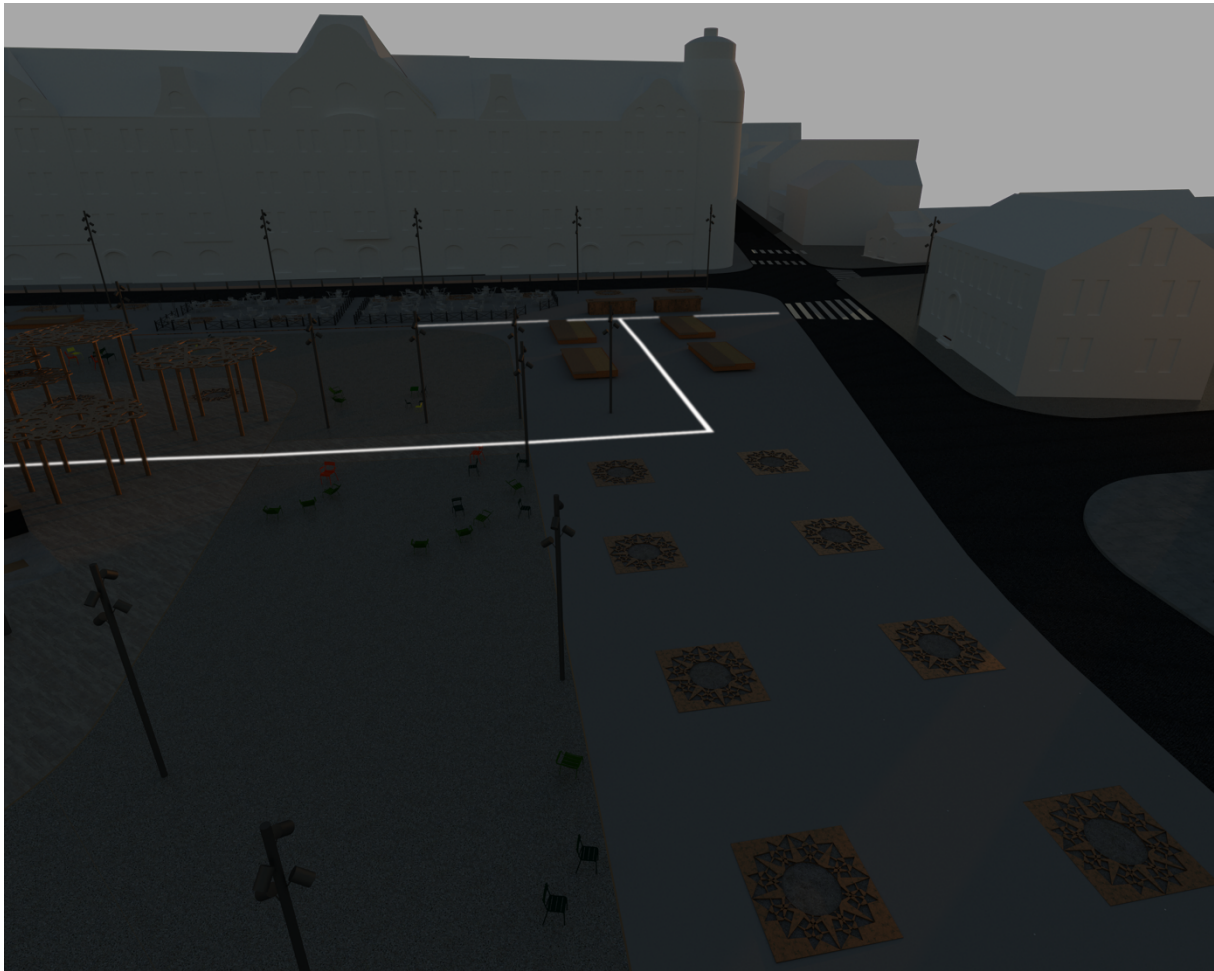
Figur 2. Visualisering ur en blinds perspektiv. Berör taktik 1, synliggöra och taktik 2, byta perspektiv. (Elsa Nilsson 2023).

- **Vald vy:** vyn i figur 2 visar också Ica Malmborgs på Clemenstorget från samma vinkel som figur 1.
- **Visualiseringens kontext och tillkomst:** med käppen kan den blinda få en uppfattning om markmaterialet och hur kanten markerar gångområde och bilväg. Däremot så finns det inga indikationer på var övergångsstället finns, varken med taktiplattor eller ramp. Den blinda har en aning om rörelse runt omkring sig samt de stora volymerna som skapar akustiken runt torget.
- **Vad är utmaningen?** Utmaningen med taktik 2, perspektivbytet i detta sammanhang är att det egentligen inte går att veta hur en blind person upplever platsen. Genom att läsa på går det att förstå att människor med olika synnedsettningar sällan är helt och hållet blinda och har viss uppfattning och vad som sker runt omkring sig. Därmed kan en bild utifrån hur människor med en synnedsettning tros uppleva platsen skapas, men

om den stämmer överens med verkligheten är svårt att avgöra. Vidare så blir användning av taktik 1, att synliggöra, beroende av vilka beslut som tas utifrån vad en blind person troligtvis upplever. Detta innebär att det som synliggörs endast stämmer överens med en blind människas uppfattning och inte med en icke synskadad människas uppfattning av platsen.

- **Kommentar kring resultatet:** resultatet blev en bild som synliggör en blind persons uppfattning om platsen i förhållande till underlag, nivåkillnader, rörelse runt omkring och volym. Om byggnaderna är viktiga för platsen är detta också ett problematiskt sätt att visa designen för en gestaltning då detaljer försvinner.
- **Vad hade resultatet varit om samma bild skapats utan taktikerna i åtanke?** Utan taktikerna i åtanke hade byggnaderna troligtvis varit mer verklighetstroga, med tegel och fönster. Människorna hade varit realistiska och blindpinnen hade inte funnits med.
- **I vilket skede under designprocessen fungerar taktiken bäst?** Taktik 1, synliggöra samt taktik 2, byta perspektiv passar bra i färdiga renderingar.

Taktik: synliggöra, laborera



Figur 3. Översiktsbild över Clemensstorget som visar var de taktila stråken går, berör taktik 1, synliggöra. Taktik 7, laborera, går att applicera på denna visualisering vid vidare bearbetning. (Elsa Nilsson 2023).

- **Vald vy:** vyn i figur 3 är en översiktsbild över en del av Clemensstorget, där de belysta stråken synliggör var de taktila stråken för synskadade går.
- **Visualiseringens kontext och tillkomst:** syftet med visualiseringen är att visa var de taktila stråken finns, vilket även synliggör var de saknas. Stråken går från spårvagnen och vidare in mot stadskärnan, men mot centralstationen så finns det inga taktila stråk vilket försvårar möjligheten för synskadade människor att ta sig fram. Taktik 7, laborera, kan appliceras på denna visualisering för att laborera med möjliga lösningar för de taktila stråken och därmed förbättra tillgängligheten.
- **Vad är utmaningen?** Utmaningen med denna typ av problem är att de borde vara lösta i ett tidigt designskede, om det upptäcks när visualiseringarna görs är det troligtvis för sent att lägga till eller ändra de taktila stråken. Vad är utmaningen?

- **Kommentar kring resultatet:** resultatet blev en bild som visar bristerna för blinda människor möjlighet att ta sig fram enkelt med hjälp av taktila stråk. Detta kan vidare leda till att olika lösningar testat för att öka tillgängligheten.
- **Vad hade resultatet varit om samma bild skapats utan taktikerna i åtanke?** Om samma bild hade skapats utan taktikerna i åtanke så hade inte de taktila stråken markerats och bristerna hade inte upptäckts.
- **I vilket skede under designprocessen fungerar taktiken bäst?** Taktik 7, laborera, passar bra att använda i ett tidigare skede under designprocessen, för att laborera fram flera lösningar på olika problem.

Taktik: komplexifiera

Följande fem visualiseringar (figur 4 – figur 8) visar samma vy över Clemenstorget med taktik 3, komplexifiera i åtanke. Presentationen i punktform för dessa visualiseringar finnes nedanför figur 8.



Figur 4. Vy över Clemenstorget en varm sommardag, berör taktik 3, komplexifiera. (Elsa Nilsson 2023).



Figur 5. Vy över Clemensstorget en somrardag, berör taktik 3, komplexifiera. (Elsa Nilsson 2023).

Figur 5. Vy över Clemensstorget en regnig höstdag, berör taktik 3, komplexifiera. (Elsa Nilsson 2023).



Figur 6. Vy över Clemensstorget en vinterdag, berör taktik 3, komplexifiera. (Elsa Nilsson 2023).



Figur 7. Vy över Clemenstorget en vinterdag, berör taktik 3, komplexifiera. (Elsa Nilsson 2023).



Figur 8. Vy över Clemenstorget en vårdag, berör taktik 3, komplexifiera. (Elsa Nilsson 2023).

- **Vald vy:** vyn i figur 4 – figur 8 visar Clemenstorget under olika årstider.
- **Visualiseringens kontext och tillkomst:** följande fem visualiseringar är skapade med taktik 3, komplexifiera i åtanke. De visar samma vy under olika årstider för att visa på förändring över tid gällande människor, väder och vegetation. Denna taktik gör det möjligt att skapa inkluderande bilder då samma plats kan visas under olika situationer och tider. Träden har olika karaktär under de olika årstiderna. Under vår och sommar tar de lummiga träden stor plats och bidrar till skuggiga platser och under hösten så bidrar de orange-bruna träden till en mysig stämning. Under vintern har träden tappat sina löv och i stället framhävs konstverken i stål. De två olika vinterbilderna skildrar olika typer av snö på marken, där slask på marken vintertid är mest sanningsenlig för vintrarna i Skåne. Skalfigurerna i samtliga visualiseringar har valts noggrant för att uppnå inkludering, för att visa hur platsen kan användas under de olika årstiderna och för att visa vilka människor som befinner sig på platsen.
- **Vad är utmaningen?** Utmaningen är att det i projekt ofta varken finns tid eller budget att skapa fler visualiseringar vilket leder till att endast en av

dessa bilder visas, vilket kan leda till att vissa grupper exkluderas samt att det inte framgår hur platsen ser ut under resterande tid under året.

- **Kommentar kring resultatet:** resultatet blev en serie av bilder som visar samma plats under olika tider på året med olika aktiviteter och människor som rör sig på platsen och tillsammans bidrar det till en inkluderande känsla av platsen.
- **Vad hade resultatet varit om samma bild skapats utan taktikerna i åtanke?** Om taktiken komplexifiera inte funnits i åtanke hade inte fler än en visualisering över denna vy gjorts.
- **I vilket skede under designprocessen fungerar taktiken bäst?** Taktik 3, komplexifiera, fungerar bra i både ett undersökande skede för att hitta olika lösningar för att göra att platsen fungerar året runt, samt i färdiga renderingar för att visa på en mångfald av aktiviteter och besökare året runt.

Taktik: provocera



Figur 9. Ett gäng personer sitter på marken och demonstrerar, berör taktik 5, provocera.

- **Vald vy:** vyn i figur 9 visar ett gäng personer som sitter och demonstrerar i en korsning vid Clemenstorget.
- **Visualiseringens kontext och tillkomst:** visualiseringen är gjord för att visa att även icke välkomnande aktiviteter kan ske på platsen, för att skapa en diskussion. Demonstrationer ska få ta plats i en stad, men när de sker mitt på gatan i en korsning där en ambulans försöker ta sig fram känns det inte helt okej. Visualiseringen skulle kunna göras som en serie med flera olika aktiviteter på platsen för att fundera över vad som sker i en stad och på så sätt ta fram platser där anpassade aktiviteter kan utföras. Bilden skulle också kunna väcka diskussioner om dagens klimatförändringar och bidra till att städer skapar platser som gynnar miljön. Denna visualisering inkluderar demonstrationer och liknande aktiviteter som sker i våra städer, och visar

att alla har rätt att uttrycka åsikter. Bakgrunden är ett fotografi och demonstranterna ser målade ut, detta för att en provocerande bild som inte helt och hållet är realistisk kan bidra till färre upprörande känslor.

- **Vad är utmaningen?** Utmaningen med taktik 5, laborera, är att undvika att reta eller irritera med bilden och i stället få bilden att skapa diskussion. Visualiseringen i detta syfte visar att detta är en aktivitet som skulle kunna ta plats på ett opassande ställe, därmed kan en diskussion om vilka platser som i stället skulle kunna göras tillgängliga uppstå. Ur ett gestaltungs-syfte så visar bilden inte på platsens positiva egenskaper.
- **Kommentar kring resultatet:** resultatet blev en bild som förhoppningsvis väcker känslor och tankar som leder till en diskussion, dels om aktiviteter i staden, dels om vad som kan göras för att bidra till ett bättre klimat.
- **Vad hade resultatet varit om samma bild skapats utan taktikerna i åtanke?** Utan någon taktik i åtanke hade visualiseringen bara visat korsningen i sin helhet för att bidra med en förståelse till platsen.
- **I vilket skede under designprocessen fungerar taktiken bäst?** Taktik 5, provocera fungerar bra i tidigt designskede för att skapa diskussioner som leder till bra designlösningar.

REFLEKTIONER

Skapandet av dessa visualiseringar ledde till en del tankar och funderingar. Vissa taktiker har varit enklare att använda än andra. Eftersom dessa visualiseringar också skapades med syfte att göra inkluderande bilder så var det en tanke som hela tiden låg i bakhuvudet. Känslan av att bara "göra sin läxa" när en icke stereotypisk skalkfigur sattes in i bilden uppstod men samtidigt bidrog det också till en mer inkluderande bild.

Figur 2 skapades i efterhand, efter kommentarer från Kristin Wegren¹, som ledde till tankar om hur en blind person verkligen upplever en plats vilket resulterade i figur 2. Figur 2 var således inte med som underlag under intervjun med Lina Byberg i följande kapitel. Valet att visualisera utifrån en blind persons perspektiv togs för att synliggöra brister i gestaltningen som skulle kunna försvåra tillgängligheten. Detta betyder inte nödvändigtvis att mottagaren av bilder är en blind person, utan att det är en viktig aspekt att ha med i planeringen för att skapa tillgängliga platser. Dessa bilder kan därför ses som ett verktyg och inspiration till planerare för att skapa tillgängliga platser för fler grupper i samhället. Däremot upplevs reklam som visar icke-homogena grupper som generellt positiva enligt Åkestam (2017), vilket även kan appliceras på denna typ av visualiseringar.

¹ Kristin Wegren, Universitetsadjunkt vid Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning, email-kontakt den 6 december 2023.

I ett experimentellt syfte som detta är, var vissa taktiker svåra att utvärdera, till exempel samskapa, då det inte finns någon grupp att involvera. Även taktikerna spekulera och skruva till kändes svåra att arbeta med. En utopisk/dystopisk bild hade kunnat skapas men utan en klar vision om vad diskussionen kring en sådan bild skulle leda till kändes det komplicerat att hitta på ett scenario. Det var svårt att komma på vad visualiseringen skulle innehålla och hur den skulle vinklas. Det blev extra komplicerat eftersom alla visualiseringar utgick från samma plats, Clemenstorget i Lund, där alla bilder skapades under en fiktiv gestaltning av platsen.

Taktik 1, synliggöra, förekommer i samtliga visualiseringar, om än på olika sätt, och är den taktik som varit enklast att arbeta med för att skapa inkluderande bilder. Genom att byta perspektiv är det möjligt att inkludera grupper som vanligtvis kanske blir exkluderade i visualiseringar, till exempel folk i rullstol eller blinda personer. Det krävs också att personerna inte bara finns med i bilden utan att några åtgärder görs för att de ska vara inkluderade på riktigt. En rullstolsburen människa är endast inkluderad i visualiseringen, och i staden, om tillgängligheten är anpassad.

Slutligen är det svårt att alltid inkludera alla. Om en grupp inkluderas så finns det säkert en annan grupp som exkluderas.

KAPITEL 4

INTERVJU

INTERVJU

Den 19 oktober 2023 utfördes en intervju med arkitekt Lina Byberg, som jobbar på Sydväst arkitektur och landskap i Malmö. Lina har studerat arkitektur på Lunds Tekniska Högskola och läste också några kurser i landskapsarkitektur på Alnarp vilket gjorde att hon fick upp ögonen för landskapsarkitekturen. Hon utförde sin praktik på Sydväst arkitektur och landskap och fick därefter jobb på kontoret. Lina jobbar mycket med visualisering och med 3D-modellering där bilderna riktar sig till både beställare i ett tidigt skede och som färdiga tävlingsbidrag.

Intervjun börjar med en förklaring av syftet med detta examensarbete, att det handlar om att undersöka hur de åtta taktikerna som släppts i forskningsprojekten "Normkreativ visualisering i stadsutvecklingen" och "Normviz" kan vara en guide för att skapa mer inkluderande visualiseringar och hur de fungerar i praktiken. Intervjun fortsätter med att varje taktik går igenom, en efter en, där även några taktiker går in i varandra. Som hjälpmedel har små förklaringar för att beskriva varje taktik skrivits ut på papper. De visualiseringsbilderna som presenterades i utvärderingen visas upp och diskuteras till de olika taktikerna, med undantag från figur 2 som skapades efter intervjun.

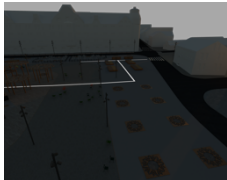
Först diskuteras bilden ur den blinda personens perspektiv (figur 1). Taktik 1, synliggöra, beskrivs i avsaknaden av tillgänglighetsanpassning för blinda i form av taktiplattor, sluttning vid övergångsställen från kantstenen men också i vilka skalkfigurer som valts ut med icke stereotypiska par och en hemlös person i bakgrunden. Valet av skalkfigurer diskuteras och att icke stereotypiska skalkfigurer placeras in i bilden bara för att göra rätt, snarare än att det kommer naturligt eftersom den typen av tankar inte förekommit i särskilt hög grad under utbildningen. Lina påpekar att det faktum att detta projekt görs leder till att det nästan är omöjligt att inte tänka på det i samband med att dessa bilder skapas. Frågan ställs huruvida Lina och hennes kollegor tänker på vilka skalkfigurer som placeras in. Det pratas ofta om att skapa en plats för alla och Lina reflekterar över vad det egentligen innebär och hur det ska visas. Hon menar att det kan vara en ambition men att vi inte vet vad effekten blir när allmänheten tittar på en bild eller besöker en plats. Hon upplever det något pliktskyldigt när hon sätter in skalkfigurer med syftet att göra det så inkluderande som möjligt. Hon påpekar också att det endast är hennes tolkning av inkludering vilket kan leda till att det finns de som känner sig exkluderade i en visionsbild.



Lina berättar att de använder sig av en hemsida med redan utklippta figurer och då hamnar de i händerna på vad som finns där. Det är redan någon som har bestämt vilken typ av skalkfigurer som finns tillgängliga vilket också kan påverka resultatet av en bild. Hon nämner dock att det ändå är en större variation mer inkluderande skalkfigurer än hon sett via andra resurser. I deras visualiseringsprogram Enscape finns det också färdiga skalkfigurer som de sätter in i sina visualiseringar, där har Lina reflekterat över att det finns en stor majoritet med finklädda kvinnor i högklackat och

män i kostym medan antalet äldre eller personer med funktionsnedsättningar förekommer i ett lägre antal. Om mer variation bland skulpturer hade funnits tillgängliga kanske de hade använts i större utsträckning. Hon tillägger dock att det kommer nya skulpturer hela tiden med variationer vilket betyder att Enscape troligtvis vill bidra till en större inkludering bland skulpturerna. Slutligen berättar hon också att valet av skulpturer ofta bestäms beroende på vilket projekt det är och om det finns en ambition för någon särskild målgrupp.

Avsaknaden av tillgänglighetsanpassningen diskuteras vidare vilket leder in i diskussionen kring nästa bild, figur 3. Denna bild synliggör var de taktila stråken går över Clemenstorget men det är också en bild där taktik 7, laborera, kan användas för att testa olika alternativ för stråken. Lina påpekar att arbete med tillgänglighetsanpassning bör göras redan i gestaltningen, i visualiseringsarbetet är det för sent att lägga till taktila stråk till exempel. Denna typ av lösningar testas Lina och hennes kollegor ofta i enklare typer av diagram.



Därefter diskuteras de fem bilderna som representerar årstiderna (figur 4 – 8).



Dessa bilder visar platsen i förändring enligt taktik 3, komplexifiera. Lina berättar att hon gärna inte gör visualiseringar med regn för att det är svårt och tar tid. Vidare påpekar hon att vi inom yrket ofta arbetar med markmaterial varför en bild med snö eller slask inte är helt optimal om den presenteras som ensam bild. Däremot är vinterbilden en visualisering som fungerar om en viss funktion passande för årstiden ska visas, ett exempel på det kan vara en bänk som värms upp. Kontrasten mellan kronorna på träden blir också tydlig mellan sommar- och vinterbilden. Om det



däremot är konstverket på Clemenstorget som ska visas upp är vinterbilden med de kala träden ett bättre val. Om det finns en funktion kopplad till årstiden blir den bilden mer relevant. Årstiderna är också ofta kopplade till vilken stämning som ska uttryckas i visualiseringen. Lina har också märkt att det går trender kring detta och att det ibland skapas mycket soliga och glada bilder och ibland mycket regniga och mystiska bilder för att nämna några exempel. Slutligen berättar Lina att hon och hennes kollegor ofta kan visa olika årstider i sektioner över vegetationen för att visa förändring över tid samt få in vår- eller höstfärger.



Hur många visualiseringar som kan skapas och hur avancerade de är, är också både en tids- och budgetfråga. Det handlar om hur mycket man hinner producera på en bestämd tid. Lina poängterar också att i det inte går att lägga in till exempel regn eller snö i visualiseringsprogrammen. Det måste göras i andra program, till exempel Photoshop, i efterhand. Det går alltså snabbare att få fram soliga bilder. Lina tänker också att det är en säljaspekt, speciellt i tävlingar, där det är mer inbjudande med en solig och härlig dag. Tävlingar är en speciell situation och Lina får frågan om hur

mycket en bild kan smutsas ner utan att det påverkar bidraget. Lina svarar att det då är viktigt att tänka på varför bilden görs. I tävlingssammanhang är anledningen ofta att visa ett förslag ur den bästa vinkeln. Hon brukar försöka skapa en balans mellan verkligheten och visionen för hur hon vill att de ska se ut. Däremot tycker hon att det är en intressant tanke att se var gränsen går för en bild, hur mycket skräp kan läggas in innan det tar över?



Vidare diskuteras också hur många människor som vistas på platsen under olika tider på dygnet och på året. Lina berättar att visualiseringar för en stor plats där många funktioner ska rymmas troligtvis görs med en mängd skulpturer för att visa denna kapacitet, speciellt om antalet visualiseringar är begränsade. Om det däremot är en vardagsplats som gestaltas, där vardagslivet ska betonas, så speglar det ofta antalet skulpturer i visualiseringen.



Taktik 5, provocerande bilder, fungerar bäst för att skapa diskussion enligt Lina. Det kan vara en mer eller mindre realistisk skildring som väcker välbehag, obehag eller skapar reaktioner. Att skapa obehag är däremot inte vår intention, speciellt inte om det inte finns något att vinna på det. Lina menar att grundprincipen är att skapa en plats där folk vill vara, varför ska vi då provocera? Korsningen på Clemenstorget avbildad under en demonstration (figur 9) diskuteras och Lina påpekar att denna korsning inte finns där för att det ska få plats en grupp som demonstrerar. Lina får frågan om denna taktik kan användas för att visa en obehaglig bild över hur det är nu och därefter en visualisering där platsen är förbättrad. I projektens tidiga skeden har Lina och hennes kollegor arbetat med att teckna över fotografier på en plats för att laborera med olika förbättringar. Däremot så ser hon inte vitsen med att visa upp det för andra då det dels inte finns någon vits att visa upp en bild över till exempel ett tråkigt torg, dels inte känns bra att trampa någon på tårna. Hon lägger dock till att som en del i tanken och utformningen är det bra att ha med sig.



Lina har inte kommit i kontakt med de lite mer konstnärliga taktikerna 4 och 6, spekulera och skruva till, men hon tänker att de skulle kunna användas till att skapa bilder som väcker starka reaktioner och som mottagare kommer ihåg. Vidare säger hon att det kanske hade passat redan i gestaltningen, som en dialog med inblandade aktörer för att först visa problem och sedan komma på lösningar. Då i någon enklare form av visualisering såsom diagram.

Lina tycker att taktik 8, samskapa, är intressant och att försöka involvera invånare i en dialog känns viktigt. På hennes kontor har de ibland medborgardialoger med invånare eller andra intressenter som har någon koppling till platsen, ofta i ett projekts tidiga skede för att få fram information om vad som är viktigt för platsen. Hon tycker att enklare visualiseringar såsom skisser eller kollage kan skapas tillsammans med invånare eller intressenter. Däremot påpekar hon också att det kan

vara svårt att involvera medborgare på ett bra sätt, det tar tid och kostar pengar, vilket kan vara anledningen till att det inte sker i så stor utsträckning som det kanske borde. På Linas kontor har de också genomfört en workshop med barn i femte klass. Tillsammans byggde de med kartonger, skapade modeller och gjorde plankollage tillsammans med en konstnär där barnen fick uttrycka idéer om hur ett stadshus ska vara.

Avslutningsvis får Lina frågan om det är någon taktik som hade hjälpt henne och hennes kollegor på kontoret. Lina svarar att de tre första taktikerna känns som de enklaste och också de som används i störst utsträckning, men hon känner också att de kan använda sig mer av dessa. De övriga taktikerna kan tas in som stöd i de tre första taktikerna om vissa grepp går att överdriva eller skruva till. Annars kan de fungera bra i tidigare skeden under projektets gång för att hitta lösningar till olika problem.

Det framgår av intervjun att mycket av makten kring vilka skulpturer som finns tillgängliga ligger utanför visualiserarens händer. Däremot kan den som skapar visualiseringar försöka göra så inkluderande bilder som möjligt utifrån de skulpturer som finns att välja mellan. Vissa visualiseringar undviks att göras i yrkeslivet, så som höst- eller vinterperspektiv, ofta på grund av att det finns en begränsad tid och budget, om vädret inte visar någon speciell funktion på platsen. Detta leder till att förslaget till en gestaltning endast visas under utvald tid. Det är tydligt att taktikerna anses kunna användas för att skapa inkluderande bilder, dock i olika skeden av designprocessen och på olika sätt.

KAPITEL 5

ENKÄTUNDERSÖKNING

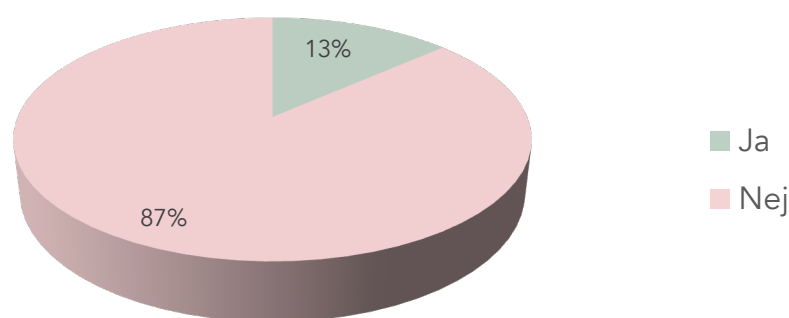
ENKÄTUNDERSÖKNING

Utöver litteraturstudien, testning av taktikerna i praktiken och en intervju, skickades också en enkätundersökning (se bilaga 1) ut till yrkesverksamma arkitekter, landskapsarkitekter och visualiserare i Sverige. Enkäten skickades till totalt 217 stycken från företagen Edge, FOJAB, LAND arkitektur, Landskapslaget, Nivå landskapsarkitektur, Nyréns, Sydväst arkitektur och landskap, Topia landskapsarkitekter, Tyréns och Urbio landskap. 37 personer besvarade enkäten vilket ger en svarsfrekvens på 17 %.

Enkäten handlade om de åtta taktiker för normkreativ visualisering som tagits fram som en guide i forskningsprojekten "Normkreativ visualisering i stadsutvecklingen" och "Normviz". Taktikerna presenterades i korthet, följt av tillhörande frågor där de som besvarade enkäten fick resonera kring huruvida de olika taktikerna kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar inom stadsplanering i åtta olika sektioner. Respondenterna fick en chans att lämna valfria kommentarer till varje taktik i slutet av varje sektion. De som besvarade enkäten fick inte se mina visualiseringar. Detta berodde till största del på tidsbrist och att jag skapade bilderna parallellt med litteraturstudie, intervju och enkätundersökning. (Se bilaga 1 för fullständig enkätundersökning som skickades ut).

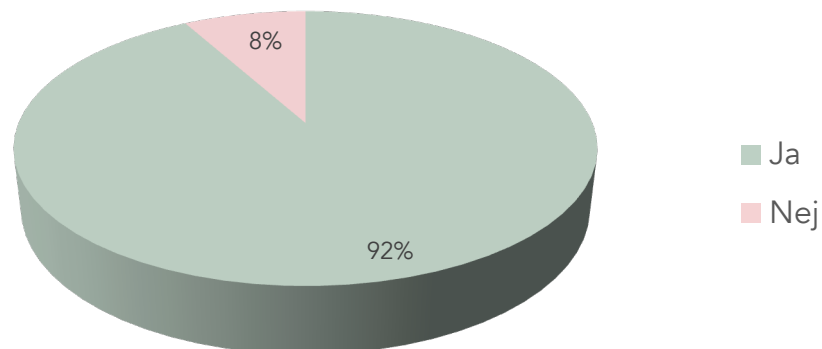
De första frågorna handlade om huruvida respondenterna hade hört talas om ovan nämnda forskningsprojekt, samt om de själva tänker på hur normer utmanas eller följs när de skapar eller ser visualiseringar.

Har du hört talas om forskningsprojekten
"Normkreativ visualisering i stadsutvecklingen" och
"NormViz"?



Endast 13% av de som besvarade enkäten har hört talas om forskningsprojekten som resulterade i en handbok med tips på hur mer inkluderande visualiseringar kan skapas medan detta var ny information för 87% av de som svarade.

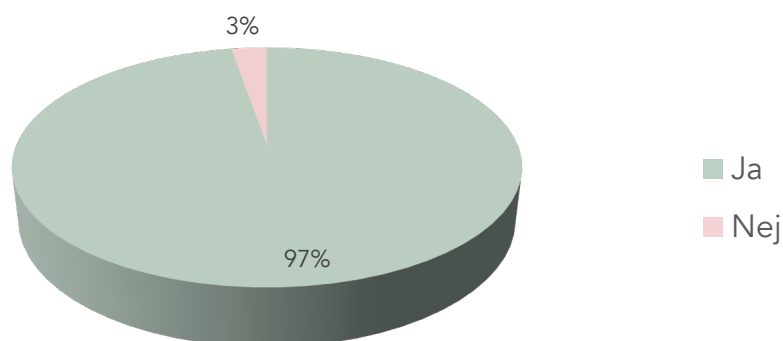
Tänker du på om normer följs/utmanas när du skapar eller ser visualiseringar?



Majoriteten av respondenterna tänker på hur normer följs eller utmanas när de kommer i kontakt med visualiseringar i yrkeslivet. Om de angav "ja" som svar fick de även besvara en följdfråga där de fick beskriva på vilket sätt de uppmärksammar detta. Många nämner att de lägger märke till vilka skalfigurer som syns i bilden och hur de varierar i ålder, etnicitet, kön, funktionsvariationer samt hur de speglar samhället i stort och hur de gestaltas utifrån ett status-perspektiv. Det nämns också att det är viktigt att aktiviteter som att till exempel gå med barnvagn eller hålla barn i handen bör vara jämnt fördelat mellan kvinnor och män. Någon tänker på hur grönskan i bilden representerar verkligheten och hur tillgänglighetsanpassad platsen är.

Taktik 1 – synliggöra

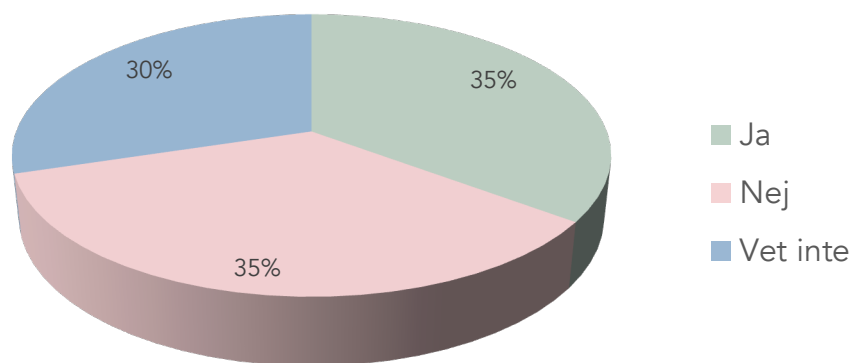
Tänker du på vilka grupper du inkluderar när du skapar visualiseringar? Alternativt vilka grupper som är inkluderade när du kollar på visualiseringar?



Majoriteten av alla som svarade på enkäten tänker på vilka grupper som inkluderas eller som syns i en visualisering.

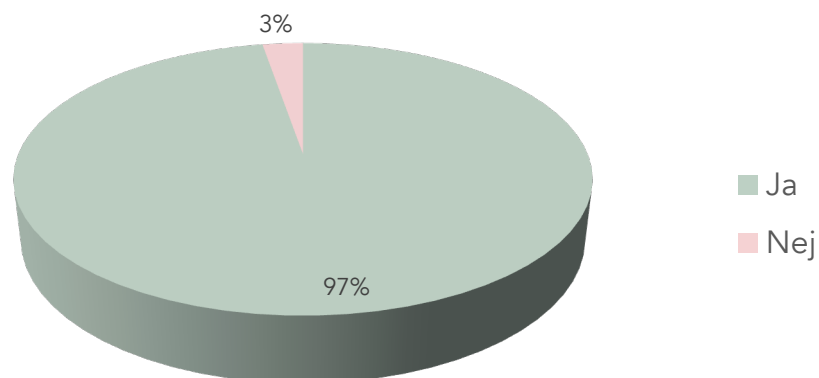
Nedanstående fråga formulerades först "Följer skalgubbarna de skandinaviska normerna eller använder du även icke stereotypiska skalgubbar?" med svarsalternativen "Ja", "Nej" och "Vet inte" vilket ledde till att respondenterna hade svårt att endast svara ja eller nej. Efter cirka fem svar insågs misstaget och frågan formulerades om på samma sätt som är angivet vid diagrammet nedan. Detta kan ha lett till att resultatet inte är helt och hållet korrekt. Däremot avslutades denna sektion med en möjlighet för de som svarat att skriva en valfri kommentar där de noggrant förklarade deras tankar.

Följer skalgubbarna de skandinaviska normerna?



Resultaten mellan de tre svarsalternativen är jämnt men på grund av felformuleringen kan det vara svårt att läsa av just detta diagram korrekt. De 30% som svarat "Vet inte" kanske gjorde det för att frågan inte lämpade sig för ett ja/nej svar.

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?

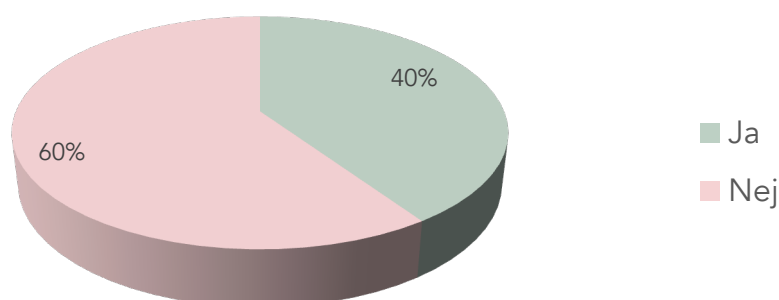


Hela 36 av 37 svarar att taktik 1 kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar. Den som svarat "Nej" skriver sedan i en kommentar att denne själv börjar tveka på sitt svar och skriver i stället "Jag vet inte" på frågan.

En av respondenterna är snabb med att kommentera att ordet skalgubbar borde bytas ut till skalfigurer. De flesta skriver att de upplever att skalfigurerna till största del följer de skandinaviska normerna, med undantag för vissa icke-stereotypa inslag. Många påpekar också att det finns en viss begränsning för vilka skalfigurer som går att få tag på, vilket också påverkar resultatet för en visualisering. Någon annan beskriver att det finns bättre variation av skalfigurer med olika etniciteter än skalfigurer med olika kroppsformer. Det fanns också kommentarer som poängterar vikten av att visa en trovärdig visualisering som representerar platsen på ett ärligt sätt, annars finns det risk att inkludering snarare leder till exkludering.

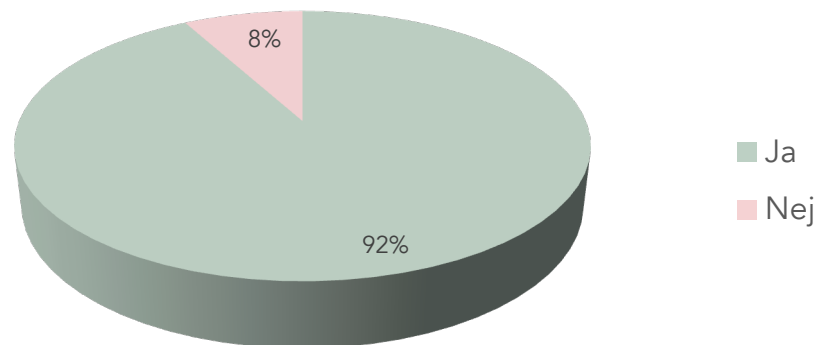
Taktik 2 – byta perspektiv

Jobbar du med visualiseringar ur olika perspektiv?
Alternativt stöter du på visualiseringar som är
skapade ur olika perspektiv?



Lite mindre än hälften av respondenterna jobbar med eller stöter på visualiseringar som är skapade ur olika perspektiv.

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?

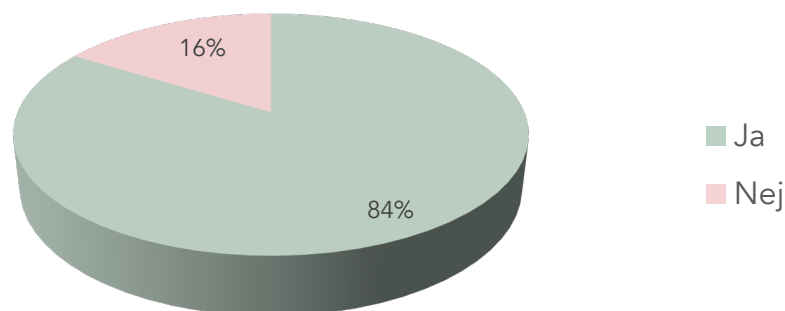


Majoriteten av alla som svarade på enkäten tror att användning av taktik 2 kan bidra till att skapa mer inkluderande bilder.

På följande fråga där respondenterna fick lämna en valfri kommentar skriver många att de inte själv har tänkt på detta tidigare men att det är en taktik som skulle kunna fungera för att bidra till inkludering. Ett problem som många påpekar är dock att det sällan görs speciellt många bilder per projekt. Detta innebär att det kan vara svårt att lyfta fram flera perspektiv. Även tid och budget benämns som faktorer som kan påverka anledningen till att det inte finns i så stor utsträckning idag. Det nämns också att beroende på vilken målgrupp bilden riktar sig till så kan det passa bättre eller sämre med bilder ur olika perspektiv. En respondent nämner att visualiseringar i första hand används för att sälja in ett projekt och ska övertyga en eventuell beställare med pengar snarare än allmänheten.

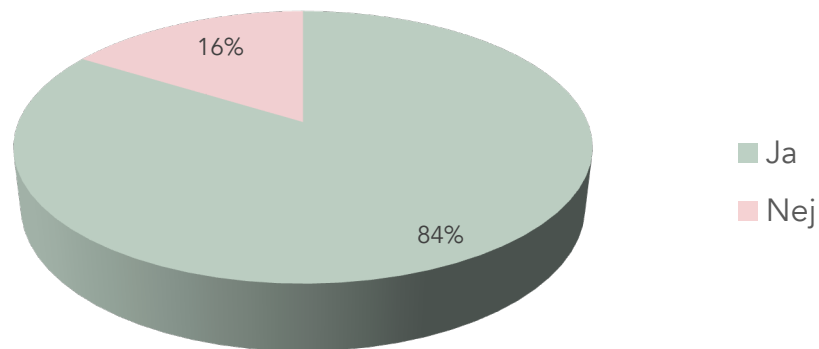
Taktik 3 – komplexifiera

Skapar du visualiseringar som speglar förändring över tid? Alternativt stöter du på visualiseringar som speglar förändring över tid?



Det framkommer ur detta diagram att 84% av alla som svarat på enkäten skapar eller stöter på visualiseringar som visar en förändring över tid.

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?

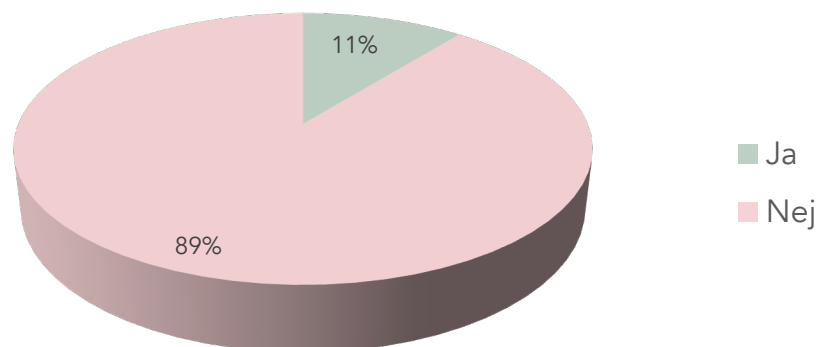


Samma svar anges på följande fråga där 84% tror att detta är en taktik som kan bidra till att skapa mer inkluderande bilder.

Vid valfria kommentarer nämner många att de framför allt använder denna taktik för att visa hur vegetation ser annorlunda ut över tid, men då kanske snarare i sektioner. Respondenterna använder det även för att undersöka olika ljussituationer eller för att undersöka rumsligheten, men då snarare i diagram än i visualiseringar. En del av respondenterna har visat visualiseringar från olika årstider eller olika tider på dygnet. Många påpekar dock att även här begränsas antalet bilder av både tidsbrist och budgeten.

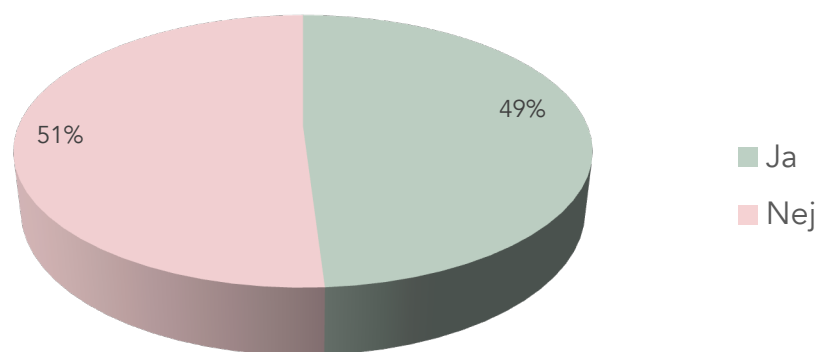
Taktik 4 – spekulera

Har du använt dig av/skapat utopiska/dystopiska visualiseringar inom yrket?



Endast 11% svarar att de har använt sig av eller skapat utopiska/dystopiska bilder inom yrket. De som svarade ja fick följdfrågan "Om ja, i vilket sammanhang?" där två svarar att det använts för att visa på extremväder med översvämningar eller torka till exempel. En respondent beskriver att taktiken använts i frågan om biologisk mångfald men då snarare i form av kollage och diagram. En respondent anser att alla visualiseringar i viss grad är utopiska då de ofta speglar en ren och städad miljö med glada människor och friska träd.

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?

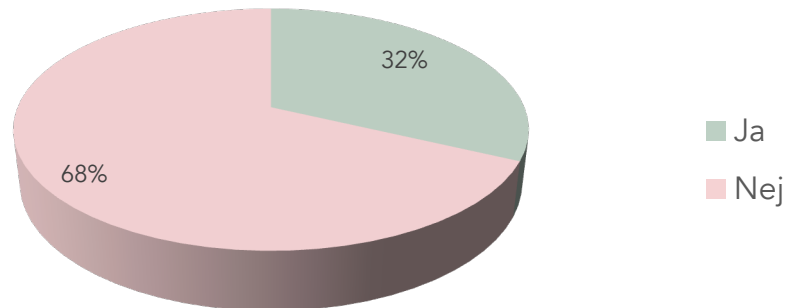


Ungefär hälften av alla som besvarat denna fråga anser att detta är en taktik som kan användas för att skapa mer inkluderande visualiseringar, medan andra hälften svarar "Nej".

Som valfri kommentar skriver många att det är en taktik som kan ge mer information och som kan vara ett bra diskussionsunderlag, men att det inte nödvändigtvis skapar mer inkludering. En annan respondent påpekar att det är viktigt att förstå i vilket sammanhang som bilden ska användas i och att det leder till olika visualiseringar. Är det för att skapa diskussion om en dyster framtid eller för att presentera projektets bästa sidor på ett trovärdigt sätt? Många påpekar återigen att det känns svårt att få en beställare att betala för flera bilder, och kanske ännu svårare för bilder som visar någon form av dystopi. Sammanhang som lyfts upp som passande för denna taktik är när det handlar om klimat. En respondent ger exempel på hur en plats kan visas som översvämmad om vissa åtgärder inte görs.

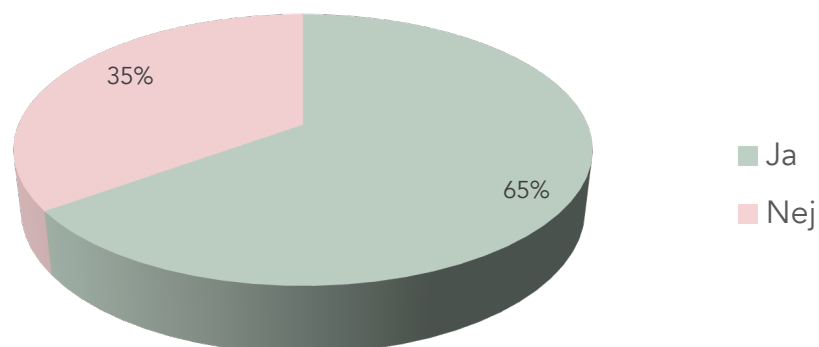
Taktik 5 – provocera

Använder du någon taktik för att väcka reaktioner med hjälp av bilder/illustrationer? Alternativt stöter du på denna typ av bilder?



Endast 32% svarar "Ja" på frågan om de skapar eller stöter på bilder med syfte att väcka reaktioner medan 68% svarar "Nej". De som svarade "Ja" fick även ge exempel på när de har använt eller kommit i kontakt med den typen av bilder. De som har använt denna typ av bilder har placerat in djur i visualiseringen, till exempel en fiskmås eller någon annan störande fågel. En annan har använt den lokala alkoholpåverkade personen i en bild. Att leka med skalor i överdrift och parker på mindre naturliga ställen för att väcka reaktioner hos till exempel politiker anges också som exempel. Ett kontor la in överviktiga personer i en visualisering, dock krävde beställaren att dessa skulle tas bort. En respondent svarar också att olika förslag testas i skisser och planer för att se hur de tas emot av kunden.

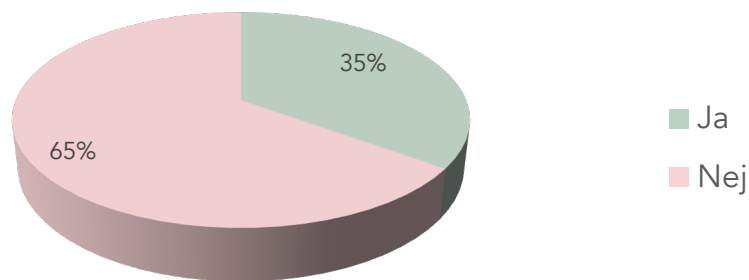
Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?



65% av respondenterna anser att provocerande bilder som väcker någon form av reaktion kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar. I den valfria kommentaren påpekar många att, precis som taktik 4, är detta en spännande tanke men att det inte nödvändigtvis är en taktik som leder till inkludering. Däremot anser många att det är en bra taktik för att skapa diskussioner. En respondent lyfter att det skulle kunna bli problematiskt om det används i syften där svagare grupper utsatthet utnyttjas för att stärka ett eget syfte.

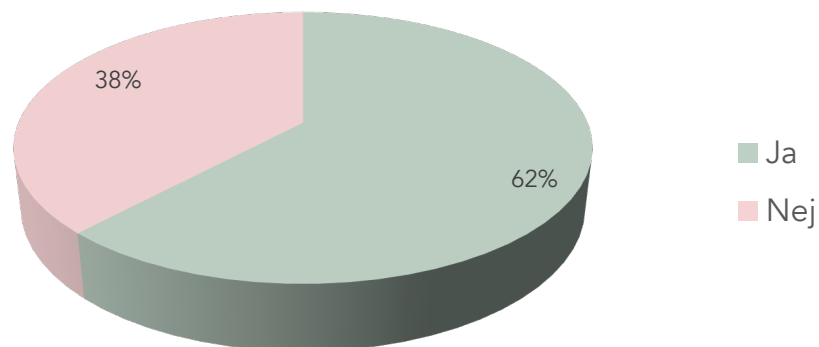
Taktik 6 – skruva till

Har du skruvat till en visualisering/illustration någon gång, genom att t.ex. omvandla något vardagligt till något annat? Alternativt har du stött på denna typen av visualiseringar?



35% svarar att de har skruvat till en visualisering eller stött på den typen av visualiseringar, medan 65% svarar "Nej" på frågan.

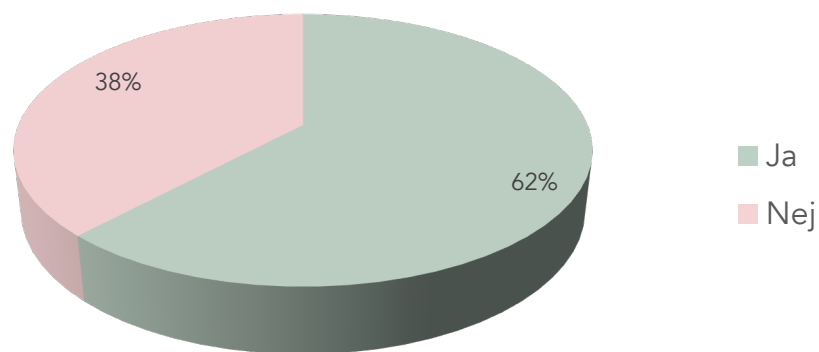
Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?



Trots att många av respondenterna själva inte kommit i kontakt med tillskrivade bilder i allt för stor utsträckning, tror ändå 62% att det är en bra taktik för att skapa mer inkluderande bilder. Många respondenter skriver att detta är en taktik som kan användas för att rikta uppmärksamhet eller flytta fokus för att förtydliga svårigheter eller möjligheter med ett projekt. En del skriver dock att om en visualisering blir för förvrängd finns det en risk att i stället visa upp en osanning.

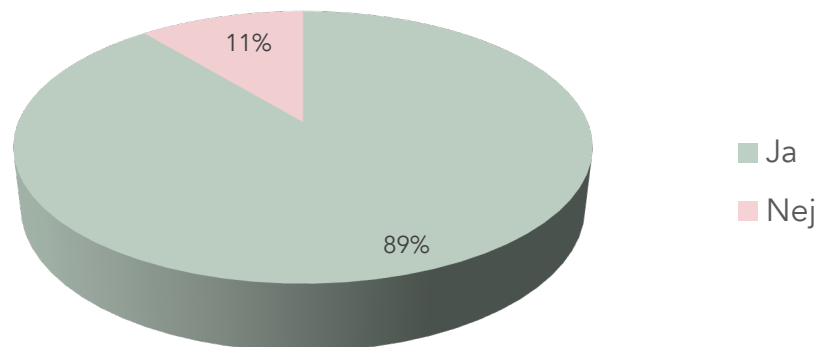
Taktik 7 – laborera

Testar du olika möjligheter i flera steg i någon del av processen från första skiss till färdig visualisering?



62% av alla som svarat på enkäten testar möjligheter i flera steg någon gång under processen från första skiss till färdig visualisering. I följande fråga fick de som svarat "Ja" beskriva i vilket skede och på vilket sätt de använder sig av detta. Majoriteten skriver att de gör detta i det tidiga skissarbetet för att undersöka ljus, tidpunkt på året, vinklar och aktiviteter för att nämna några exempel. Två respondenter skriver också att detta kan användas i dialog med medborgare, en av de anger exemplet att måla tillsammans med barn för att utforma en plats som känns trygg och med passande funktioner. En skriver att det tidiga skissarbetet där olika möjligheter testas i flera olika steg och riktningar senare ligger till grund för visualiseringen som snarare visar platsen som den är tänkt när den är färdigbyggd.

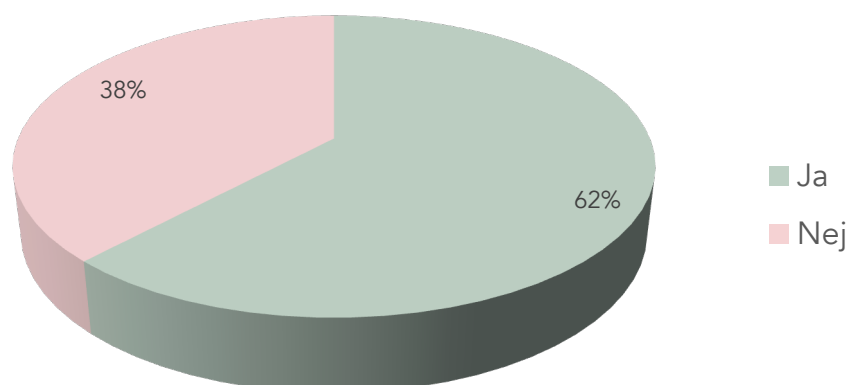
Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?



Majoriteten tror att detta är en taktik som kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar. Som valfri kommentar skriver många att det laborativa skissandet där flera olika möjligheter testas med hänsyn till olika grupper i samhället skapar en inkluderande lösning som förhoppningsvis syns i den färdiga visualiseringen. Utan att ta hänsyn till de olika grupperna skapar dock inte laboreringen någon inkludering, det måste aktivt arbetas med.

Taktik 8 – samskapa

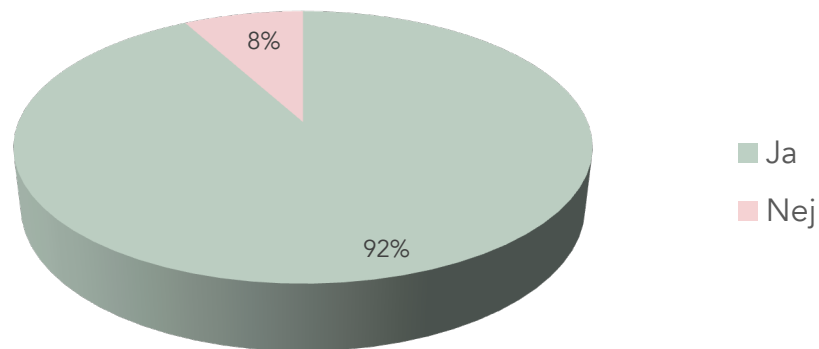
Involverar du intressenter/medborgare i projekt?



62% av alla yrkesverksamma som har svarat på enkäten involverar medborgare och andra intressenter i deras projekt på något sätt. De som svarade "Ja" fick berätta hur. En del skriver att de har haft medborgardialoger, en dialog med kommunen, skickat ut enkätundersökningar och haft workshops. Några skriver att de har gemensamma skissmöten där de skissar och ritar tillsammans. Två stycken beskriver

samarbete med barn där de skapat tillsammans vilket senare har lett till olika funktioner och lösningar i gestaltningen av platsen.

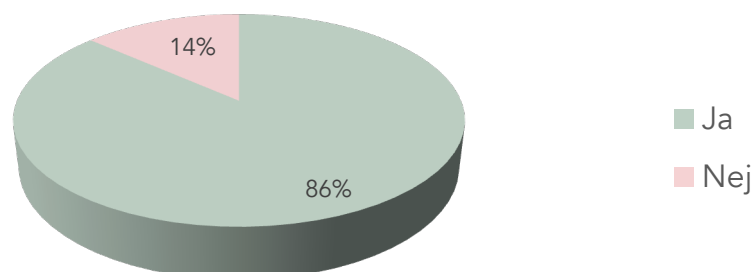
Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar?



Nästan alla som besvarat enkäten anser att detta är en taktik som kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar. Många skriver att det är värdefullt med en dialog och att fler röster får höras. En del föreslår att enkla skisser eller kollage är ett bra sätt för att få folk att våga engagera sig samtidigt som det kan stärka förståelsen av en framtida plats. En respondent nämner också att taktik 6 och 7, provocera och skruva till, kan vara till hjälp för att skapa diskussion i denna typ av dialoger.

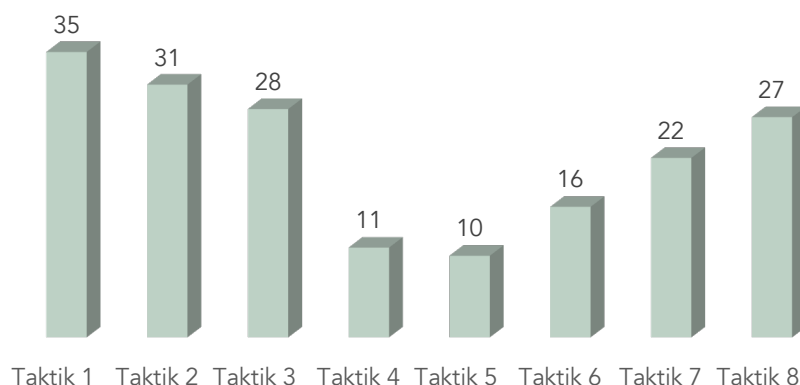
Avslutande frågor

Tror du att vi kan skapa mer inkluderande och realistiska visualiseringar (mindre försköning) med skalgubbar som representerar en större bredd, utan att det påverkar utgången i till exempel en tävling?



86% tror att mer inkluderande bilder kan skapas utan att det påverkar ett tävlingsbidrag negativt.

Vilken/vilka av taktikerna kan du tänka dig att använda för att skapa mer normkreativa visualiseringar?



Respondenterna fick välja alla taktiker som de kan tänka sig att använda sig av för att skapa mer inkluderande visualiseringar. Alla taktiker fick några röster, taktik 1 fick flest röster, 35 stycken, medan taktik 5 fick minst antal röster, 10 stycken.

En följdfråga ställdes där respondenterna fick svara på om de anser att någon av taktikerna är problematisk och inte kan hjälpa oss att skapa mer inkluderande bilder. En del skriver att taktik 4 och 5 – spekulera och provocera eventuellt skulle kunna missbrukas. Vidare skriver en annan att alla taktiker kan missbrukas om det inte leder till ett samtal kring bilden som leder till konstruktiv eller positiv input till projektet. En annan skriver att alla taktiker fungerar så länge syftet är tydligt för betraktaren så att den som kollar inte känner sig vilseledd.

I den sista sektionen fick de som ville lämna en valfri kommentar om ämnet. Många påpekar att det i grunden är beställaren som både betalar och bestämmer vad en visualiseringsbild ska innehålla vilket hindrar den som skapar bilden från att vara helt fri i utformningen. En av respondenterna nämner också att inkludering kan leda till exkludering, om en grupp inkluderas kan det betyda att en annan grupp måste exkluderas. En hel del respondenter påpekar också vikten av att inte glömma bort det riktiga målet – att skapa inkluderande platser. Bilder fungerar bra för att kommunicera och diskutera och är ett verktyg på vägen mot ett mer inkluderande samhälle.

Det framgår av enkätundersökningen att yrkesverksamma landskapsarkitekter kan tänka sig att använda samtliga taktiker för att skapa mer normkritiska och normkreativa visualiseringar, om än i olik utsträckning, och att de tror att detta bidrar till mer inkluderande bilder.

KAPITEL 6

DISKUSSION

DISKUSSION

Det framgår tydligt ur både litteraturstudien, intervjun och enkätundersökningen, att visualiseringsbilder inom landskapsarkitekturen främst har tre syften: att skapa diskussion för att utveckla nya idéer inom designteamet, för att framställa en bild där detaljerna lever upp till beställarens krav samt för att sälja en idé eller design genom att övertyga mottagaren. Det sistnämnda ändamålet ställer vissa krav på visualiseringen. För att lyckas sälja ett projekt eller en idé via en bild bör atmosfären som framställs vara ideal och ge positiva associationer hos mottagaren. Samhällets normer är det som avgör vad som uppfattas som en ideal atmosfär, men vem är denna ideal för? Troligtvis för den som har skapat bilden. Renderade bilder är ett bra sätt att visa upp ambitioner och framtidsvisioner, men var går gränsen mellan bedrägeri och verklighet? Å ena sidan kan förskönade bilder behövas i vissa projekt för att visa upp vilken målbild vi strävar mot, å andra sidan så är det viktigt att mottagaren förstår att bilden inte är en hundra procentig spegling av verkligheten.

Alla som tittar på en bild kommer få olika uppfattningar och associationer beroende på egna erfarenheter. Det är visualiserarens uppgift i första hand att tänka kritiskt, även gentemot egna fördomar och normer. Detta innebär bland annat att noggrant välja vilka skalkfigurer som syns och vilka aktiviteter som utförs. Alla människor i en stad passar inte in i de normer som, av majoriteten, uppfattas som normalt. Detta leder till att de som inte känner sig inkluderade i stället exkluderas och känner att de inte passar in på platsen som har byggts eller ska byggas. När vi kollar på en bild och känner igen oss så får vi en känsla av samhörighet och vi känner oss välkomna i den framtida staden. Detta borde alltid vara målet att sträva efter när olika mottagare kollar på en visualisering.

När skalkfigurer benämns som skalgubbar, både under utbildningen och bland yrkesverksamma, så är figurerna nästan redan könsbestämda. Att använda skalkfigurer, som är helt könsneutralt, är ett bra första steg i en riktning mot mer inkluderande bilder. I enkätundersökningen använde jag själv ordet "skalgubbe" för att beskriva figurerna i visualiseringar då det är ett ord som ständigt använts under utbildningen. Detta har alltså blivit en norm för många inom branschen, men eftersom vi människor skapar normer har vi också makten att förändra just denna norm till det bättre.

Vilka skalkfigurer som visualiseraren väljer måste sedan göras med omsorg och omtanke. I dagens visualiseringar är det ofta samma grupper som syns som utför samma typ av aktiviteter, de lite yngre figurerna sportar, barnen leker och den äldre generationen tittar på. Detta följer dagens normer. Men vem säger att en äldre man eller kvinna inte kan vara med och leka eller utöva en sport?

Det är dessvärre inte så enkelt som att bara slänga in de figurerna vi vill i en bild. Både Walker, Byberg och respondenter från enkätundersökningen påpekar problemet med att det finns en viss begränsning i vilka och hur många skalkfigurer som går att få tag i, eller hur välanpassade de är. De skalkfigurerna vi enkelt kan komma åt i Sverige följer de skandinaviska normerna, med vissa undantag för icke

stereotypa skulpturer. Det finns en större mångfald bland skulpturer av olika åldrar och etnicitet än kroppsbyggnad. Att stereotyper även har setts historiskt blev tydligt efter utställningen där perspektivbilder från 80-talet representerade den tidens könsroller. Däremot fylls antalet skulpturer som går att välja mellan på hela tiden vilket förhoppningsvis tyder på att företagen inser vikten av ett stort galleri med många olika figurer att välja mellan. Detta kan i sin tur leda till att det blir enklare för visualiserare att skapa mer inkluderande bilder.

Mina visualiseringar fokuserar mycket på inkludering genom vilka skulpturer som syns i bilderna. Jag håller med respondenterna från enkätundersökningen att detta är den metod som snabbast ger ett mer inkluderande resultat. Jag hade kunnat överdriva i mina bilder för att verkligen få fram min poäng om att synliggöra underrepresenterade grupper genom att till exempel bara använda äldre män med barnvagn eller ungdomar med badkläder. Däremot ville jag hålla mig till trovärdiga bilder som skulle kunna användas i tävling för att sälja in en idé och använde mig av skulpturer för att försöka skapa en diversifierad miljö som representerar verkligheten i Lund. Jag var också begränsad av utbudet av skulpturer då jag framför allt inte har någon prenumeration som arkitektkontor ofta har, vilket gör att jag endast har tillgång till skulpturerna som är gratis. Bara att hitta en pappa med barnvagn under rätt årstid var en stor utmaning.

I uppsatsen har det tidigare nämnts att Sverige idag kan ses som ett land med bred kulturell och etnisk mångfald. Trots detta så är det inget som syns i majoriteten av visualiseringarna inom landskapsarkitektur där många grupper som bor i Sverige är underrepresenterade. I mina visualiseringar försökte jag alltså utmana föreställningarna och normerna som finns kring det svenska utseendet.

Men blir bilden mer inkluderande bara genom att sätta in en större mångfald av skulpturer? Om det sätts in en rullstolsburen skulptur på en plats som inte alls är tillgänglighetsanpassad så blir det troligtvis bara ännu tydligare att det inte är en plats där människor i rullstol är välkomna. Däremot kan misstag kring tillgängligheten kanske upptäckas på detta sätt och förhoppningsvis åtgärdas vilket i sin tur leder till en mer inkluderande plats.

Uppsatsens huvudsakliga frågeställning var följande:

Hur fungerar metoden *taktiker för normkreativa visualiseringar* för att utforska och utmana etablerade normer inom visualisering för landskapsarkitektur?

Varken Lina Byberg eller många av de yrkesverksamma landskapsarkitekterna som besvarade enkäten hade hört talas om forskningsprojektet Normviz. Däremot tänker de flesta på vilka normer som framställs i visualiseringar. Från enkätundersökningen framgår det att alla åtta taktiker skulle kunna fungera för att skapa mer inkluderande bilder där vissa taktiker anses mer användbara än andra. Det blir också tydligt att majoriteten av de yrkesverksamma landskapsarkitekterna anser att skulpturer i visualiseringar är det som har starkast koppling till normer inom visualisering och att en större mångfald bland figurerna därför kan leda till mer inkluderande bilder. Därför är det inte särskilt konstigt att taktik 1, synliggöra, anses bäst lämpad för att

skapa inkluderande visualiseringar. Det är däremot viktigt att skalkfigurerna som används passar in på platsen och är trovärdiga, och inte sätts in bara för att visualiseraren känner sig tvingad. Byberg påpekar att hon ibland upplever en känsla av pliktskyldighet när hennes skalkfigurer bidrar till mer inkludering, men så länge de passar in i bilden anser jag inte att det är negativt.

I alla situationer är det emellertid inte visualiseraren som har makten att bestämma. Om projektet har en beställare är det denne som har kontroll över vad som ska visas i visualiseringarna. Detta kan hindra den som skapar bilden att vara helt fri. I en perfekt värld så borde det finnas en balans mellan uppdraget som visualiseraren får betalt för och ambitionen att gå i en inkluderande riktning, drivna av bildskaparens värderingar. En respondent från enkätundersökningen nämner att en överviktig skalkfigur användes i en visualisering men att beställaren krävde att den skulle tas bort. Där har alltså beställaren medvetet exkluderat en grupp människor i samhället. Eftersom beställaren har pengarna är det dock svårt för visualiseraren att säga emot. Däremot kan den som skapar bilden föra en diskussion med beställaren och berätta hur bilder kan förstärka normer i vårt samhälle och att det går att skapa mer eller mindre inkluderande bilder, i hopp om att beställaren vill bidra till ett mer inkluderat samhälle.

Respondenter från enkätundersökningen anser att taktik 2, byte av perspektiv, bör rikta sig till den målgrupp som projektet berör i anpassade visualiseringar. Däremot finns det många platser i en stad där många olika grupper rör sig. I de situationerna anser jag att det kan vara värdefullt att skapa visualiseringar ur perspektiv som inte alltid uppmärksammas i visualiseringar, till exempel ur ett perspektiv för rullstolsburna eller blinda människor. Det blev dock tydligt efter skapandet av figur 1 att det inte räckte med att sätta dit en blindkäpp för att bilden skulle stämma överens med en blind människas perspektiv. Detta ledde senare till figur 2 vilken är mer sanningsenlig. Här kommer vi tillbaka till visualiserarens ansvar att tänka bortom egna normer, och verkligen sätta sig in i situationen som visualiseras. Frågan är om en beställare hade godkänt denna typ av bild eller inte. I figur 2 syns inte resterande människor som rör sig över platsen och inte heller detaljer på byggnaden. Det hade däremot kunnat vara en väldigt bra bild för att visa upp markmaterial, samtidigt som bilden är inkluderande. Det krävs dock troligtvis att figur 2 används tillsammans med andra visualiseringar, som även synliggör andra grupper än blinda för att inte exkludera människor utan synnedstättning samt för att visa byggnaderna ordentligt, om de är en viktig del av designen.

I utvärderingen av taktikerna var det ingen budget som satte stopp på att experimentera med flera olika visualiseringar över samma plats. I verkliga arbetslivet är detta dock en begränsning som försvårar användningen av taktik 3, komplexifiera. Byberg gillar tanken på att visa en och samma plats under flera årstider, däremot tar det både tid och kostar pengar. Vidare anser hon att det är härligare med soliga och varma bilder ur en säljaspekt. Stämmer det verkligen? Jag håller med Ekologigruppen och Mertens angående att visualiseringar över fler årstider är ett bra

sätt att visa upp en plats. Det visar på många användningsområden och bidrar till mer inkludering. Det är också viktigt att komma ihåg att bilder reproducerar normer, både avsiktliga och oavsiktliga. För att få ett så inkluderande slutprojekt som möjligt kan det därför vara värdefullt att ha mer än en visualisering. Resultatet från enkätundersökningen tyder dock på att majoriteten av de yrkesverksamma landskapsarkitekterna främst använder denna taktik för att visa hur vegetation förändras över tid eller för att undersöka rumslighet, och då i diagram eller sektioner.

Taktik 4, 5 och 6, spekulera, provocera och skruva till, fungerar bäst för att skapa diskussioner, enligt Byberg och de yrkesverksamma landskapsarkitekterna. Då fungerar de bäst i ett tidigt skede där enklare material skapas för att visa på problem och därefter presentera lösningar som leder till en mer funktionell plats. Däremot leder detta nödvändigtvis inte till att utmana samhällsnormer, vilket jag håller med om. I utvärderingen av de åtta taktikerna upptäcktes svårigheterna med att koppla dessa tre taktiker till inkludering. Det skapades en visualisering till taktik 5, provocera, där mångfalden av aktiviteter, i detta fall demonstration, visserligen visar en form av inkludering där alla har rätt att göra sin röst hörd. Däremot är just denna korsning en plats där en demonstration inte är helt lämplig då det förekommer både privat och kollektiv fordonstrafik på gatan. Om denna visualisering skulle använts i ett riktigt syfte hade det troligtvis varit för att inkludera en mer passande plats för denna typ av aktiviteter i designen. De två andra taktikerna, spekulera och skruva till, kändes svåra att använda i det experimentella syftet. En visualisering som visar klimatförändringar, till exempel hur extremväder påverkar vår miljö, åskådliggör ett problem som inte löses genom inkludering, utan genom att skapa motståndskraftiga städer samt bevara och restaurera bland annat grönstruktur och skog. Om dessa konstnärliga taktiker däremot leder till inkluderande visualiseringar senare i designprocessen kan skapas med hjälp av de tre första taktikerna så är det ett bra sätt att utmana normer i samhället.

Taktik 7, laborera, bör också användas i ett tidigt designskede för att undersöka olika lösningar och möjligheter för till exempel ljus. Lösningar som hittas i ett tidigt skede kan sedan ligga till grund för visualiseringarna som skapas. Om en mörk tunnel eller ett mörkt skogsparti lysas upp på ett bra sätt leder detta till att alla grupper i samhället kan känna sig säkra när de passerar dessa områden. Då har skissarbetet där olika lösningar testats lett till en inkluderande lösning som syns i de färdiga visualiseringarna.

Den sista taktiken, taktik 8, samskapa, ger möjligheter för invånare att bli involverade vilket absolut leder till en inkluderande process och därmed troligtvis inkluderande bilder. Majoriteten av de yrkesverksamma som besvarat enkäten, samt Byberg, anser att det är viktigt att involvera invånare. Däremot kan det vara svårt att få ihop, då det tar tid och kostar pengar. Återigen ligger makten hos beställaren. Att försöka övertyga beställaren hur värdefullt det är med en medborgardialog för att

skapa mer inkludering är viktigt. Ännu en gång så kan kunskapen om normmedvetenhet påverka huruvida våra städer blir mer eller mindre inkluderande.

Hur kan normkritik aktiveras inom landskapsarkitektur? Först och främst gäller det att vara medveten om att valen som görs påverkar samhället. Detta kan också innebära att utbilda beställare om normmedvetenhet för att därefter kunna påverka utgången av arbetsprocessen och resultatet. Resultatet från enkätundersökningen visade att de yrkesverksamma landskapsarkitekter som besvarade enkäten är medvetna om vilka normer som följs och utmanas när de tittar på eller skapar egna visualiseringar. Hammarströms studie visade dock att det ändå finns en brist på mångfald i majoriteten av perspektivbilderna. Nu är visserligen studien några år gammal och det är inte säkert att resultatet helt överensstämmer med hennes slutsatser idag. Att ämnet normkritik inom visualiseringar än idag är aktuellt är däremot ett tecken på att det fortfarande finns brister.

Visualiseringar är ett sätt att visa inkluderande gestaltning genom att till exempel använda skalfigurer som varierar i ålder, etnicitet, kön och funktionsnedsättning. När bilder används till reklam och marknadsföring är ofta allmänheten den slutliga målgruppen. Att då kunna skapa positiva associationer hos mottagarna, genom till exempel igenkänning, är positivt enligt litteraturstudien. Här ställer dock bristen på tillgången till skalfigurer till det. Ett kontor hade kunnat ta valet att själva fotografera och frilägga skalfigurer för att utöka sitt bibliotek. Däremot hade detta varit tidskrävande, men kanske hade det varit värt? Skalfigurerna som används i perspektivbilder hade också kunnat vara silhuetter i stället för realistiska människor, för att undvika exkludering. Ett annat sätt är att involvera medborgare i workshops och lyssna på deras tankar och idéer. Detta får medborgare att känna sig inkluderade. Ett tredje sätt som är mer kopplat till det riktiga målet – att designa en inkluderande stad – hade kunnat vara att landskapsarkitekter ger sig ut tillsammans med till exempel rullstolsburna människor, eller rent av själva åker runt på platsen i rullstol. Detta skulle leda till att problem och svårigheter upptäcks som sedan via medveten gestaltning kan leda till en tillgänglig plats.

SLUTSATSER

Avslutningsvis anser jag att användning av de åtta nämnda taktikerna som metod för att utmana normer i vårt samhälle är en bra start mot att skapa mer inkluderande bilder vilket i sin tur kan leda till en mer rättvis och inkluderande stad. Vissa av taktikerna, taktik 4 – 8, fungerar bättre i ett tidigt gestaltningsskede för att hitta lösningar för en så funktionell och inkluderande plats som möjligt, där visualiseringarna snarare fungerar som ett hjälpmedel som bidrar till mer inkludering utan att visualiseringarna i sig nödvändigtvis ger en känsla av inkludering. De taktikerna bidrar till att problem identifieras i tid och att de sedan kan testas i enklare illustrationer och diagram vilket leder till att problemen åtgärdas innan det är för

sent. Många av dessa taktiker som används för att skapa diskussion och för att testa lösningar gynnas troligtvis bäst av att användas inom designteamet och med involverade aktörer då de besluten ofta inte berör invånarna. Om förarbetet görs grundligt kan därefter taktik 1 – 3 användas för att skapa inkluderande visualiseringar.

Slutsatserna pekar på behovet av medvetenhet, kritiskt tänkande och kreativa strategier för att skapa visualiseringar inom landskapsarkitektur som inte bara är estetiskt tilltalande, utan också inkluderande samtidigt som de utmanar etablerade normer.

Bilder är ett mäktigt verktyg med kraft att påverka, förändra och utbilda för att öka medvetenheten om normer i samhället. Genom att först skapa inkluderande bilder kan vi också bidra till att skapa en mer inkluderande och rättvis stad vilket i slutändan är det viktigaste målet. Normkreativa visualiseringar skapade utefter riktlinjer så som de åtta taktikerna är ett steg i rätt riktning.

AVSLUTANDE REFLEKTIONER

Det var enkelt att få tag i litteratur kring ämnet "visualisering inom landskapsarkitektur", genom både elektroniska och fysiska källor som berörde analoga och digitala metoder för visualisering. Däremot var det desto svårare att hitta relevanta källor som nämnde normer inom visualisering. Det svenska forskningsprojektet Normviz ligger till stor grund för litteraturstudierna som genomfördes kring normer inom visualisering, samt för utvärderingen av taktikerna för att utvärdera huruvida det är en metod som fungerar för att utmana etablerade normer eller inte.

Utvärderingen av taktikerna fungerade relativt bra då det gick att få en bild av huruvida de olika taktikerna kan användas för att skapa mer inkluderande visualiseringar. Däremot hade utvärderingen gynnats av att inte så strikt hålla mig till en och samma plats. Visserligen begränsade det antalet valmöjligheter för vilka vyer och bilder som kunde skapas, men det ledde också till att några av taktikerna inte testades. Dessa taktiker kanske hade fungerat bättre i andra sammanhang än bilder till gestaltning.

Resultatet från intervjun och enkätundersökningen har varit ovärderlig för att ta reda på hur taktikerna fungerar eller hade kunnat fungera i praktiken. Under intervjun kunde jag dock styra samtalet och leda in diskussionen på relevanta ämnen och se till så att vi såg problemen ur samma synvinkel. För att enkätundersökningen inte skulle vara alltför lång och tidskrävande var informationen kring varje taktik eventuellt något bristfällig. I enkätundersökningen har respondenterna tolkat frågorna olika, vilket också har lett till olika typer av tankar och svar. Visserligen så kan det ha bidragit till ett bredare slutresultat.

I helhet har min metod med litteraturstudie, utvärdering, intervju och enkätundersökning fungerat bra för att besvara frågeställningen i förhållande till arbetets storlek.

Visualiseringarna som skapats under detta arbete har skapats av mig där endast mina tankar och erfarenheter ligger till grund för reflektionerna. I vidare forskning hade det varit intressant och värdefullt att undersöka hur betraktare tolkar och mottar både inkluderande och icke inkluderande visualiseringar för att vidare sträva efter att skapa en inkluderande stad.

I denna uppsats har jag nuddat på ämnet om hur perspektiv sett ut under olika årtionden. Undersökning kring detta hade dock kunnat utvidgas i vidare forskning för att se hur stereotyper eventuellt har följts eller brutits. En nutida undersökning hade också kunnat komplettera argumentet som berör hur skulpturer i perspektivbilder korrelerar med Sveriges demografi.

Referenser

- Apel, J. (2018). DNA från forntiden löser gåtan om varifrån de första nordborna kom. Lunds universitet, 17 januari. <https://www.lu.se/artikel/dna-fran-forntiden-loser-gatan-om-varifran-de-forsta-nordborna-kom>
- Bishop, I. & Lange, E. (red.). (2005). *Visualization in Landscape and Environmental Planning: Technology and Applications*. London: Taylor and Francis, s. 3 – 4.
- Burai, J. (2015). *Take part in changing discriminatory search results! World White Web*. <https://www.worldwhiteweb.net> [2024-03-09]
- Cantrell, B. & Michaels, W. (2010). *Digital Drawing for Landscape Architecture*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Diskrimineringsombudsmannen (2023a). Diskrimineringslagen. <https://www.do.se/diskriminering/lagar-om-diskriminering/diskrimineringslagen> [2024-03-09]
- Diskrimineringsombudsmannen (2023b). Etnisk tillhörighet – en diskrimineringsgrund. <https://www.do.se/diskriminering/diskrimineringsgrunder/etnisk-tillhorighet-en-av-diskrimineringsgrunderna> [2024-03-09]
- Ekologigruppen (2014). *Att illustrera framtiden – när solen alltid skiner*. <https://docplayer.se/46636615-Att-illustrera-framtiden-nar-solen-alltid-skiner-av-ekologigruppen.html>
- Folkhälsomyndigheten (2022). *Normer*. <https://www.folkhalsomyndigheten.se/ledaresomlyssnar/fordjupning-for-din-forening/normer/>
- Freeman, B. (2013). Digital Deception. *Places Journal*, 13 maj. <https://placesjournal.org/article/digital-deception/>
- Hammarström, E. (2013). Illustration utan representation? Skalfigurernas demografi i perspektivbilder. Kandidatuppsats, Landskapsarkitektprogrammet. Sveriges Lantbruksuniversitet Uppsala. <https://stud.epsilon.slu.se/5281/1/hammarstro>

m_e_130214.pdf

Hutchinson, E. (2019). *Drawing for Landscape Architecture: Sketch to screen to site*.

London: Thames & Hudson.

Hübinette, T. & Lundström, C. (2011). Den svenska vithetens melankoli. Eurozine.

http://www.tobiashubINETTE.se/svensk_vithet.pdf

Iwamoto, L. (2009). *Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques*. New

York City: Princeton Architectural Press.

Jämställt (2021). *Normkritik, vad är det?*

<https://jamstallt.se/docs/nyttmaterial/normkritik.pdf>

Konsumentverket (2022). Regler för reklam. <https://www.hallakonsument.se/konsum>

[entratt/regler-for-reklam/](https://www.hallakonsument.se/konsum) [2024-03-09]

Lowell, W. & Marino, C. (2015). *Designing People*. <https://exhibits.ced.berkeley.edu/>

[exhibits/show/designing-people](https://exhibits.ced.berkeley.edu/) [2024-03-09]

Lunds kommun (2014). Juryns utlåtande. Arkitektävling Clemenstorget och

Bangatan. <https://www.mynewsdesk.com/se/lund/documents/juryns>

[-utlaatande-arkitekttaevling-clemenstorget-och-bangatan-40363](https://www.mynewsdesk.com/se/lund/documents/juryns) [2024-03-09]

Marshment, M. (1996). *Gender takes a holiday, Representation in holiday brochures*.

1 uppl., Routledge.

McCormick, B. H. et al. (red). *Visualization in Scientific Computing. Computer*

Graphics, November. <http://www.sci.utah.edu/vrc2005/McCormick-1987>

[VSC.pdf](http://www.sci.utah.edu/vrc2005/McCormick-1987)

Mertens, E. (2010). *Visualizing Landscape Architecture: Functions, Concepts,*

Strategies. Berlin: Birkhäuser Verlag.

Nationalencyklopedin (2023). Etnicitet. <https://www.ne.se/uppslagsverk//encykloped>

[i/lång/etnicitet](https://www.ne.se/uppslagsverk//encykloped) [2024-03-09]

Nordström, G. Z. (red.) (1996). *Rum, relation, retorik: ett projekt om bildteori och*

- bildanalys i det postmoderna samhället*. Stockholm: Carlsson.
- Normviz (2019). *Normkritisk visualisering i arkitektur och stadsutveckling*.
https://research.chalmers.se/publication/514443/file/514443_Fulltext.pdf
- Osanami Törngren, S., Jonsson Malm, C. & Hübinette, T. (2018). Transracial Families, and Whiteness in Sweden. *Genealogy*, 2(54).
<https://doi.org/10.3390/genealogy2040054>
- Quirk, V. (2013). Are Renderings Bad for Architecture? *Archdaily*, 6 juni.
<https://www.archdaily.com/383325/are-renderings-bad-for-architecture>
- Reid, G. W. (2002). *Landscape Graphics*. New York City: Watson-Guptyl Publications.
- Sheppard, S. (2005). Visualization in landscape and environmental planning, technology and applications. I Bishop, I. & Lange, E. (red.) *Validity, reliability and ethics in visualization*. London: Taylor and Francis, s. 79 – 97.
- Statistiska Centralbyrån (2023a). Folkmängd i riket, län och kommuner 31 december 2023 och befolkningsförändringar. <https://www.scb.se/hitta-statistik/statistik-efter-amne/befolkning/befolkningens-sammansattning/befolkningsstatistik/pong/tabell-och-diagram/folkmangd-och-befolkningsforandringar--helarsstatistik/folkmangd-i-riket-lan-och-kommuner-31-december-2023-och-befolkningsforandringar-2023/> [2024-03-09]
- Statistiska Centralbyrån (2023b). Utrikes födda i Sverige. <https://www.scb.se/hitta-statistik/sverige-i-siffror/manniskorna-i-sverige/utrikes-fodda-i-sverige/#utrikes-fodda-senaste-aret> [2024-03-09]
- Visual Arena (2019). *Normviz-projektet: Nya stadsbilder som bryter normer*.
<https://visualarena.lindholmen.se/nyheter/normviz-projektet-nya-stadsbilder-som-bryter-normer>
- Visual Arena (u.å.). *Normkreativ visualisering i stadsutveckling*.
<https://visualarena.lindholmen.se/projekt/normkreativ-visualisering-i-stadsutveckling> [2024-03-09]
- Walker, A. (2015). The Secret Lives of the Tiny People In Architectural Renderings.

Gizmodo, 19 mars. <https://gizmodo.com/the-secret-lives-of-the-tiny-people-in-architectural-re-1660746735>

White Arkitekter (2017). *Normkreativ visualisering: för mer jämlika och rättvisa städer*. https://whitearkitekter.com/se/wpcontent/uploads/sites/3/2018/06/Artikel-2_WRL_2015-19_Almedalen.pdf

Åkestam, N. (2017). *Understanding Advertising Stereotypes – Social and Brand - Related Effects of Stereotyped versus Non-Stereotyped Portrayals in Advertising*. Diss. Stockholm School of Economics. https://www.hhs.se/contentassets/395835ab51564acaa3c882198667d0b9/sse-phd-diss-2017-nina-akestam_final2articles_lowres.pdf

Bilaga 1

Enkät till yrkesverksamma landskapsarkitekter och visualiserare.

Normkritiska visualiseringar

Forskningsprojekten "Normkreativ visualisering i stadsutvecklingen" och "Normviz" resulterade i en guide/handbok med metoder och verktyg i form av olika taktiker som kan underlätta i arbetet med att skapa mer inkluderande och normmedvetna visualiseringar. Här presenteras de 8 olika taktikerna med tillhörande frågor.

elsaes.nilsson@gmail.com [Byt konto](#)



Inte delad

* Anger obligatorisk fråga

Har du hört talas om forskningsprojekten "Normkreativ visualisering i stadsutvecklingen" och "Normviz"? *

- Ja
- Nej

Tänker du på om normer följs/utmanas när du skapar eller ser visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Om ja, på vilket sätt?

Ditt svar

Taktik 1 – synliggöra

Handlar om vilka grupper som syns i visualiseringen, att synliggöra icke stereotypiska grupper kan utmana traditionella normer. Denna taktik kan användas för att skapa mer inkluderande bilder som visar en mångfacetterad sida av platsen.

Tänker du på vilka grupper du inkluderar när du skapar visualiseringar? Alternativt *
vilka grupper som är inkluderade när du kollar på visualiseringar?

- Ja
- Nej

Följer skalgubbarna de skandinaviska normerna? *

- Ja
- Nej
- Vet inte

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 1.

Ditt svar

Taktik 2 – byta perspektiv

För att skapa inkluderande visualiseringar behöver bilderna visas från olika perspektiv utifrån olika människors upplevelser. Visualiseringar ur nya perspektiv får oss att se en plats utifrån andra människors synvinkel, samt visar hur platsen tillgodoser andra människors behov (barn, rullstolsburen, blind etc).

Jobbar du med visualiseringar ur olika perspektiv? Alternativt stöter du på visualiseringar som är skapade ur olika perspektiv? *

- Ja
- Nej

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 2.

Ditt svar

Taktik 3 – komplexifiera

Går ut på att visa en plats i förändring, en mångfald av situationer – över dygnet, olika årstider, vegetationens förändring, olika aktiviteter. Kräver ofta fler visualiseringar.

Skapar du visualiseringar som speglar förändring över tid? Alternativt stöter du på *
visualiseringar som speglar förändring över tid?

- Ja
- Nej

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 3.

Ditt svar

Taktik 4 – spekulera

Inspiration från kritisk design, utopiska och dystopiska visualiseringar utmanar det etablerade. Används i början av en process för att öppna upp för diskussion om hur olika al leder till olika konsekvenser och för att fundera över vilket samhälle vi vill eller inte vill ha.

Har du använt dig av/skapat utopiska/dystopiska visualiseringar inom yrket? *

- Ja
- Nej

Om ja, i vilket sammanhang?

Ditt svar

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 4.

Ditt svar

Taktik 5 – provocera

*Används för att framkalla en reaktion som leder till diskussion eller att något förändras.
Mottagaren kan uppleva igenkänning och empati, eller rent obehag.*

Använder du någon taktik för att väcka reaktioner med hjälp av bilder/illustrationer? Alternativt stöter du på denna typ av bilder? *

- Ja
- Nej

Om ja, ge gärna exempel.

Ditt svar _____

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 5.

Ditt svar _____

Taktik 6 – skruva till

Mer konstnärlig, används för att skapa en reaktion. Det viktiga är att understryka något tänkvärt med visualiseringen och detta kan göras med hjälp av till exempel ironi, överdrift eller humor.

Har du skruvat till en visualisering/illustration någon gång, genom att t.ex. omvandla något vardagligt till något annat? Alternativt har du stött på denna typen av visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 6.

Ditt svar

Taktik 7 – laborera

Det handlar om att testa olika möjligheter i flera steg (t.ex. laborera med ljussättning etc). Det handlar också om hur olika lösningar påverkar upplevelsen för olika typer av grupper som vistas på platsen vilket kan leda till diskussioner för att förbättra en plats utifrån olika människors behov.

Testar du olika möjligheter i flera steg i någon del av processen från första skiss till färdig visualisering? *

- Ja
- Nej

Om ja, i vilket skede och på vilket sätt?

Ditt svar

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 7.

Ditt svar

Taktik 8 – samskapa

Handlar om att involvera intressenter/medborgare i ett tidigt skede. Skapa tillsammans genom t.ex. kollage eller enklare skisser.

Involverar du intressenter/medborgare i projekt? *

- Ja
- Nej

Om ja, hur?

Ditt svar

Tror du att denna taktik kan bidra till att skapa mer inkluderande visualiseringar? *

- Ja
- Nej

Valfria kommentarer gällande taktik 8.

Ditt svar

Avslutande frågor

Tror du att vi kan skapa mer inkluderande och realistiska visualiseringar (mindre *
försköning) med skalgubbar som representerar en större bredd, utan att det
påverkar utgången i till exempel en tävling?

- Ja
- Nej

Vilken/vilka av taktikerna kan du tänka dig att använda för att skapa mer normkreativa visualiseringar? *

- Taktik 1 - synliggöra
- Taktik 2 - byta perspektiv
- Taktik 3 - komplexifiera
- Taktik 4 - spekulera
- Taktik 5 - provocera
- Taktik 6 - skruva till
- Taktik 7 - laborera
- Taktik 8 - samskapa
- Ingen

Finns det någon taktik som du ser som problematisk, som inte kan hjälpa oss att skapa mer inkluderande visualiseringar och i så fall varför?

Ditt svar

Valfria kommentarer gällande ämnet.

Ditt svar
