



# EN KONSTNÄRLIG GESTALTNINGSPROCESS - med dans som utgångspunkt

---

*An Artistic Designprocess - With Dance as a Starting point*

Anna Asplind

Självständigt arbete • 30 hp

Sveriges lantbruksuniversitet, SLU

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Hållbar stadsutveckling, ledning, organisering och förvaltning - masterprogram

Alnarp 2024



## EN KONSTNÄRLIG DESIGNPROCESS

- med dans som utgångspunkt

*An Artistic Designprocess - With Dance as a Starting point*

Anna Asplind

**Handledare:** Caroline Dahl, Sveriges Lantbruksuniversitet, Landskapsarkitektur  
**Examinator:** Gunilla Lindholm, Sveriges Lantbruksuniversitet, Landskapsarkitektur  
**Bitr. examinator:** Matilda Alfengård, Sveriges Lantbruksuniversitet, Landskapsarkitektur

**Omfattning:** 30 hp  
**Nivå och fördjupning:** A2E  
**Kurstitel:** Independent Project In Landscape Architecture  
**Program:** EX0859  
**Program:** Hållbar stadsutveckling, ledning, organisering och förvaltning -  
masterprogrammet  
**Kursansvarig inst.:** Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

**Utgivningsort:** Alnarp  
**Utgivningsår:** 2024  
**Omslagsbild:** Tomas Björkdal

**Nyckelord:** Konstnärlig forskning, designprocess, dans, ekologisk hållbarhet, Sylten,  
Norrköping

### **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. Fulltexten kommer dock i samband med att dokumentet laddas upp arkiveras digitalt.

Om ni är fler än en person som skrivit arbetet så gäller krysset för alla författare, ni behöver alltså vara överens. Läs om SLU:s publiceringsavtal här: <https://www.slu.se/site/bibliotek/publicera-och-analysera/registrera-och-publicera/avtal-for-publicering/>.

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.

# FÖRORD

Det här självständiga arbetet är ett resultat av, eller snarare en utväxt från av ett större plats-specifikt projekt som jag, Anna Asplind (koreograf), arbetat med tillsammans med Peter Lynch (arkitekt), Martin Heidesjö (stadsutvecklingsstrateg på Norrköpings kommun) och Mats Nordahl (datavetare). Projektet, *Timescape Garden*, har finansierats av Vinnova under 2020-2023 samt Norrköpings kommun. Utan projektet och de som deltagit i processen hade studien inte varit möjlig att genomföra och jag vill tacka alla som bidragit på olika sätt under projektets gång. Jag vill också tacka min handledare Caroline Dahl för hennes tålamod, öppenhet och vägledning.

# SAMMANFATTNING

Det här är en studie av projektet *Timescape Garden*, en gestaltungsprocess av ett grönområde på Syltenberget i Norrköping. Projektet är en konstnärlig process och ett transdisciplinärt samarbete mellan arkitektur, stadsplanering, dans och artificiell intelligens. Den här studien fokuserar på dansens påverkan på designprocessen och designförslaget för platsen. Frågorna som studien ställer sig är hur den konstnärliga somatiska praktiken kan integreras i en designprocess och vad som uppstår i det mötet. Vidare frågar sig studien hur designförslaget påverkas av det mötet. Det teoretiska ramverket bygger på ekologiska perspektiv inom *New Materialism* och filosofi med relevans för landskapsarkitektur. Vidare är *Non-Representational Theory* ett viktigt ramverk liksom teorier om att ”tänka genom görandet” och hur det kan avläsa, synliggöra och generera information om rum, kropp, rytm och rörelse. Till sist går studien igenom teorier om dansimprovisation, estetiska upplevelser, scores och rummets inverkan på upplevelsen. Tillvägagångssättet är konstnärlig forskning och studien använder sig av Girotts *Four trace concepts* som struktur för materialet.

Sammanfattningsvis har mitt självständiga arbete lett till att jag har identifierat fyra viktiga principer för designprocessen som dansen kan bidra till och som skulle kunna användas av eller överföras till andra designprocesser. För det första att närma sig en plattare hierarki mellan mänskligt och mer-än-mänskligt liv genom hela processen. För det andra är det viktigt att värdera förkroppsligad kunskap och intellektuell kunskap lika högt. För det tredje är tiden en viktig aspekt i designprocessen både för att sätta platsen i relation till en dåtid och framtid men också för att undersöka platsens rytmicitet som en del av ett ekologiskt perspektiv. Slutligen bör platsens rytmicitet och egna rörelser ligga till grund för designen samtidigt som det är viktigt att vara medveten om vilka rytmer som tillförs eller dras bort genom designen. Det betyder att dansen påverkar designförslaget eftersom den till stor del är utgångspunkten för placering, storlek, form och komposition av olika designelement.

# ABSTRACT

This is a study about the project *Timescape Garden*, a design process for a green area at Syltenberget in Norrköping. The project is an artistic process and a transdisciplinary collaboration involving architecture, urban planning, dance, and artificial intelligence. This study examines how dance influences the design process and proposal for the site. The questions posed by the study concern how the artistic somatic practice can be integrated into a design process and what emerges in that encounter. Furthermore, the study investigates how the design proposal is influenced by this interaction. The theoretical framework is based on ecological perspectives within *New Materialism* and philosophy relevant to landscape architecture. Furthermore, *Non-Representational Theory* is a significant framework, along with theories emphasizing ”thinking through doing” and how it can interpret, visualize, and generate information about space, body, rhythm, and movement. Finally, the study explores theories of dance improvisation, aesthetics, scores, and the impact space has on experience. The approach is artistic research and the study adheres to Girot’s *Four trace concepts* as a structure for the material.

In summary, this study has led to the identification of four crucial principles for the design process that dance can contribute to and that could be applied to or transferred to other design processes. Firstly, approaching a flatter hierarchy between human and more-than-human life throughout the entire process is essential. Secondly, it is crucial to value embodied knowledge and intellectual knowledge equally. Thirdly, time is a significant aspect in the design process, both to relate the place to a past and future and to investigate the rhythmicity of the place as part of an ecological perspective. Finally, the rhythmicity of the place and its own movements should form the basis of the design, while also being mindful of the rhythms added or subtracted through the design. This means that dance influences the design proposal, as it largely informs the placement, size, form, and composition of the design proposals.

**Keywords:** Artistic Research, Design Process, Dance, Ecological Sustainability, Sylten, Norrköping

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

FÖRORD	8
SAMMANFATTNING	8
ABSTRACT	9
INNEHÅLLSFÖRTECKNING	10
PROLOG	12

<b>1. INLEDNING</b>	<b>16</b>
1.1 ATT SITTA FAST I GAMLA BEGREPP & METODER	17
1.2 SYFTE & FRÅGESTÄLLNING	19
1.3 STUDIENS LOGIK & VÄSENTLIGA BEGREPP	19
1.3.1 Landskap, plats och rum	20
1.3.2 Förnimmelse, uppfattning och upplevelse	21
1.3.3 Antropocentriskt och biocentriskt perspektiv	22
1.3.4 Omveckling	23
1.4 TIMESCAPE GARDEN	23
1.5 SYLTENBERGET	25
1.6 AVGRÄNSNINGAR	30
1.7 LÄSANVISNINGAR	30

<b>2. TEORI</b>	<b>31</b>
2.1 PERSPEKTIVFÖRSKJUTNINGAR & SAMMANFLÄTNINGAR	32
2.2 ATT TÄNKA GENOM GÖRANDET & RUMMET SOM AGENT	34
2.2.1 Non-Representational Theroy	34
2.2.2 Performance och performativitet	35
2.2.3 Rytym, kropp och rum	36
2.3 IMPROVISATION, DANS, EMPATI & ESTETISKA UPPELVELSER	38
2.4 SCORES & LANDSKAPSARKITEKTUR	40

<b>3. METOD</b>	<b>44</b>
3.1 KONSTNÄRLIG METODANSATS	45
3.1.1 Konstnärlig forskning	45
3.1.2 Studiens tillförlitlighet	50
3.2 SKRIVPROCESSENS METODOLOGI	51

<b>4. TIMESCAPE GARDENS DESIGNPROCESS</b>	<b>53</b>
4.2 AKT 1: ATT LANDA	54
4.2.1 Vandrning på Syltenberget, Norrköping 4 November 2020	54
I INTERMEZZO ATT VANDRA	56
4.2.2 Resultat och reflektion Akt 1: Att landa	60
4.3 AKT 2: ATT GRUNDA	64
4.3.1 Att grunda ett score	64
4.3.2 Resultat och reflektion Att grunda ett score	69
4.3.3 Att grunda rum	72
II INTERMEZZO UPPELVDA LANDSKAP & RUM	85
4.3.4 Resultat och reflektion Att grunda rum	89
4.4 AKT 3: ATT FINNA	94
4.4.1 Fokuspunkter	94
4.4.2 Kanter	95
4.4.3 Stigar och transitzoner	98
4.4.4 Detaljer	100
4.4.5 Mellanrum	101
4.5 AKT 4: ATT SKAPA	110
4.5.1 Den koniska trädgården	110
4.5.2 Sittplatser	114
4.5.3 Vildblomsterträdgården	120
4.5.4 Skogsträdgården	124
4.5.5 Stigar	130
4.5.6 Mittpunkter	137
4.5.7 Resultat och reflektion Akt 4 Att skapa	139

<b>5. DISKUSSION</b>	<b>141</b>
5.1 SOMATISKA PRAKTIKEN & DESIGNPROCESSEN	141
5.2 DESIGNFÖRSLAGET	143
5.3 METODDISKUSSION	145
5.4 FRAMTIDA FORSKNING	146

<b>6. REFERENSER</b>	<b>147</b>
----------------------	------------

<b>7. BILAGOR</b>	<b>152</b>
7.1 Bilaga 1 Dans- och designworkshops <i>Timescape Garden</i> 2022-2023	152

# PROLOG

SCORE # 1, 17 dec 2021, dag 3

*Gå till den högsta punkten - se och lyssna*

När jag ställer mig på den lilla kullen får jag överblick över platsen, jag är placerad i något som jag upplever som en slags mittpunkt. Jag stannar upp och börjar lyssna, tar in omgivning. Jag ser bergets form när jag tittar ut mot udden, det är den riktningen jag ställer mig i, den känns mest naturlig för mig, med ängen och skogen i ryggen blickar jag utåt. Jag upplever hur min kropp öppnar sig inför platsen när jag står här, och att jag också blir en del av den snarare än en besökare.

*Snurra långsamt runt dig själv*

Jag snurrar långsamt runt mig själv, kontakten mellan min hud och vinden förändras av min vridning, när jag har vänt mig ett halvt varv hamnar mitt ansikte i lä. Bilderna, både de visuella och de hörbara, förändras medan jag vänder mig om. Jag känner mig omsluten av platsen, upplever dess helhet.

*Känn dina fötter, hur du sätter dem på marken*

Samtidigt som jag snurrar blir jag medveten om mina fötters kontakt med marken, jag känner hur jag sätter ner mina fötter, hur marken förändras under dem, hur den möter min kropp. När jag koncentrerar mig på mötet framträder upplevelsen av att min kropp faller och fångas av marken. Jag känner att platsen håller mig.

*Blunda*

*Känn jorden*

*Lyssna till ljudlandskapet*

*Stanna när du upplever att du är vänd mot skogen*

Jag sluter ögonen och låter koncentrationen på kontaktytan öka när det visuella sinnet stängs av. Jag blir medveten om hur min kropp reagerar på ojämnheter i marken, det blir tydligare nu när balansen inte längre får hjälp av synen, då får jag lita ännu mer till mitt känselsinne och balans. Ljudlandskapet blir också tydligare. Jag fortsätter att vrida mig runt och ljudens riktning, intensitet och kvalitet framträder allt starkare. Jag orienterar mig efter ljuden istället för synen och kan med lätthet stanna när jag är vänd in mot skogsdungen.

*Öppna ögonen*

När jag öppnar ögonen sköljer det visuella sinnet över mig, det är som att detaljerna framträder tydligare nu efter att det varit bortkopplat. Det som jag hört och känt får plötsligt en visuell form.

*Göm dig bakom den högsta punkten. Kom så nära marken som möjligt...*

*smält ner i marken*

Jag sjunker ner på huk och tar mig långsamt ner bakom kullen. När kullens högsta punkt är över mitt huvud blir ljudvolymen från vägen och hamnen lägre. Jag känner hur mina öron slappnar av, får lite vila från det intensiva ljudet. Jag låter huvudet sjunka närmare marken, lukterna blir mer intensiva, gräset, mossan, örterna och jorden. Dofterna blandar sig med varandra och jag tar ett djupt andetag. Det som tidigare varit en enhet, en kulle med gräs och lite nakna klippor, blir plötsligt fullt av detaljer.

*Känn/Se alla de små rörelserna runt omkring dig*

*Kopiera rörelserna med din kropp*

Jag ser rörelser i gräset, hur vissa löv rör sig på ett sätt i vinden och andra på ett annat sätt. Vissa darrar, vissa vajar, vissa vrider sig fram och tillbaka. Växternas olika former framträder och blir också förstärkta av deras egna rörelser. När jag imiterar dem känner jag tydligt hur form och rörelse hänger ihop. Trots att det är december gömmer sig några insekter i gräset. De rör sig långsamt, några flyger andra klättrar. De som flyger har inte så många andra platser att välja på, de måste hitta lä, som här bakom kullen.

*Kravla, kryp på alla fyra*

Fortfarande långsamt med hela kroppen nära marken rör jag mig ut på ängen, jag rullar, kryper och ålar. Ängen känns stor när jag rör mig såhär istället för att gå. Jag rör mig försiktigt, jag är plötsligt medveten om alla små strån jag deformerar, alla små kryp som hamnar under min tyngd.

*Cirkla på ängen*

Jag låter mina rörelser forma cirklar över ängen, först krypandes och rullandes och sedan tar jag mig upp till stående. Från den detaljrika marken är min kropp plötsligt mer distanserad från den lilla skalan och mina cirklar börjar istället relatera till andra former och siktlinjer. Jag får en överblick över ängen och upplever den genom mina cirklar. Jag ökar takten och låter topografin och gravitationen avgöra storleken och formen på cirkelarna.

*Stå under asken*

Till slut saktar jag in och stannar under asken. En låg gren sträcker sig mot mig, erbjuder mig att lägga min kropp på den. Jag låter mig gungas. Nu är det trädet som håller min vikt. Det är en annan känsla än marken. Jag blir medveten om trädets mittpunkt, trädets center som håller grenen och avgör svajandets längd, hastighet och dynamik. Barken är sträv. Jag vrider huvudet och får syn på mossan som växer på barken och de djupa fårorna som vittnar om trädets ålder. Små spindlar och skalbaggar skymtar djupt inne i springorna.

*Väx ner i jorden. Vaja  
Väldigt långsamt. Du har stått här under lång tid.*

Med trädets rörelse ekande i min kropp ställer jag mig upp på mina fötter, låter rörelsen finnas kvar. Jag håller i rörelsen men det är svårare nu, mitt center är inte längre ihopkopplat med askens. Mitt vajande får en annan intensitet. Jag låter mina armar växa upp som grenar ur min kropp, de trotsar gravitationen, förhåller sig till den. Min kropp förstår att om jag ska bli lika förankrad som trädet behöver jag tid, tid att etablera mig ner i jorden, tid att låta min kropp växa i samspel med gravitationen och vinden...

*Bli linjerna av trädet. Låt dem ta plats i din kropp - andra linjer också*  
Jag låter min uppmärksamhet vandra vidare. Den mycket yngre lönnen som står bredvid asken har en helt annan krona som sträcker sig upp mot himlen. Jag flyttar mina armar för att uppleva lönnens förhållande till gravitationen, hur den fördelar sin vikt för att hålla sig uppe. Det krävs mindre kraft att stå såhär. Min kropp fortsätter att forma sig, både efter detaljer jag upptäcker och efter större linjer i landskapet. Det är uppfyllande, trots att jag inte berör alla former jag provar skapar själva formen en slags beröringspunkt i sig. Det är till den punkten mitt fokus förflyttas. Jag upplever att linjerna säger något till mig men jag vet inte riktigt vad, bara att det känns viktigt att fortsätta.

*Ta stigen mot udden...  
gå på den som om det var första gången du satt din fot på en sådan här plats  
nyfiken, försiktig*

Efter en stund lämnar jag platsen och går mot stigen. Min kropp är uppfylld av platsen, varje steg jag tar är med full koncentration, både på mötet mellan foten och marken, på vad som händer i min kropp och vad som händer utanför. Det är som att jag ser allting på nytt. Kontrasterna framträder tydligare, detaljerna. Formen av en liten pinne på stigen påverkar hur jag sätter ner foten i nästa steg. Plötsliga rörelser, en liten gren som utan förvarning lösgör sig från en annan gren och svingar till. En liten fluga som irrar upp från gräset. De blir som impulser som ekar genom min kropp. Jag tar mig hela vägen ut till udden. Detaljerna på marken blir mindre tydliga och det är istället den omgivande miljön som framträder. Mina ögon blir bergets. Kontrasterna mellan bergets liv och stadens liv förstärks. Kontrasterna i tempo och rytm möts i min kropp. Först står jag lugnt som berget och tar in allt runt omkring mig. Därefter sätts min kropp i rörelse av rytmer från hamnen och staden. Jag snurrar fortare och fortare, bilderna snurrar, ljuden snurrar. Samtidigt är jag sammanflätad med berget, fötterna trampar runt, stadigt på marken. Det som är utanför är en del av mig men ändå en annan värld, förutom ljudet. Ljudet kommer från andra platser men är samtidigt här, ytterst närvarande där jag står.

*Gå längs med staketet nedför slänten tills du kommer till en rund plats.*  
Jag lägger handen på staketet. En tunn ståltråd som ska hindra min kropp från att falla nerför stupet. Trots att jag har vantat på mig tränger kylan från tråden in genom tyget och vidare in i min hud. Det sluttar brant nedför. Det är svårt att få fäste med fötterna, friktionen räcker inte riktigt till och de glider. Jag får förflytta min tyngdpunkt för att ta mig nerför slänten. Marken planar ut och min kropp kan vila, bäras av platsen. Bakom min rygg har jag den branta sluttningen, och en stor rund buske skärmar av min kropp från vägen. Platsen känns lite som en sked, en rundad avlång form som omfamnar mig.

*Börja imitera platsen du är på... var rund i allt du gör*  
Jag följer platsens form med min hand och underarm som sätter resten av kroppen i rörelse. Jag cirklar kroppen både inuti och utanför. Inuti i leder och muskler och utanför genom att förflytta hela min kropp över ytan. Ju mer jag cirklar desto fler runda former upptäcker jag. Om rörelsen kommer ur formen eller om jag får syn på formen genom rörelsen är inte längre tydligt, gränsen mellan min kropp, den andres kropp och rörelsen suddas ut och flätas samman. Vissa gräs växer som spiraler upp från marken, små håligheter där sorkar har byggt bon, stenens form, buskens form, markens form.

*Fortsätt ned till höger  
långsamt, ännu långsammare, plocka upp någonting  
- ser du himlen?*

Jag låter mina runda former rinna nedför resten av slänten, de följer naturligt landskapets topografi tills jag landar på en helt plan yta. Jag kan välja på att gå ned till vänster, nedför en trappa till vägen eller till höger nedför en backe som leder till en dörr. Underjorden. Jag känner mig mer attraherad av Underjorden, mina fötter rör sig däråt. Jag smyger fram. Min kropp träder in i skrevan, jag är omgiven av berg på båda sidor. Luften är stilla här. Bredvid mig dansar några flygfån i skydd från vinden: upp, ned, upp, ned, upp, ned och iväg. Grön stensöta skapar små mjuka bäddar runt de nakna klippväggarna. Jag plockar upp något från marken, en liten glasskärva. Jag håller upp den mot himlen. Där ovanför ser jag trädstammar som avtecknar sig mot de grå molnen, de skapar ett vackert mönster. Nu är jag framme vid dörren. Den är stängd, jag kommer inte in. Jag kikar in genom ett hål. Det är kolsvart. Jag blir nyfiken, vill in i berget. Dörren är täckt av graffiti. Jag känner på den, följer formerna av färgen med ett finger. Känner dörrens hårda och släta yta. Det är tystare här. Lukterna är annorlunda, jordigare, mer intensiva. Jag låter handen glida över till bergväggen. Känner skillnaden på textur. Det oregelbundna, små sprickor där liv får fäste, kan gömma sig eller slå rot. Mossor som suger i sig fukten som rinner nedför den branta väggarna. Jag backar långsamt långsamt ut, med blicken fäst mot ingången. När jag backar blir jag återigen medveten om mina fötter, hur jag sätter ned dem på marken.

# 1. INLEDNING

*“If we can just learn to let go of what we think we want we might find millions of possibilities we couldn’t even imagine before, available to us, because we’re not holding on to one thing.” (Toronto Dance Theatre, 2010)*



*Detalj, Timescape Garden, Syltenberget  
Foto och formgivning Anna Asplind*

## 1.1 ATT SITTA FAST I GAMLA BEGREPP & METODER

I början av 2000-talet föreslogs jorden ha trätt in i en ny geologisk tidsperiod. Istället för att befinna sig i en holocen tidsålder hade jorden nu gått över i den antropocena tidsåldern (Prominski, 2018:171-182). Termen antropocen myntades av Paul Crutzen och Eugene Stoermer (2000) och innebär att människans påverkan på jordklotet sträcker sig till varje kvadratmeter av jordens yta och även atmosfären. I och med det kan natur, såsom den traditionellt setts i västvärlden, inte längre ses som något skilt från människan (Prominski, 2018:171-182). Hon behöver istället hitta nya sätt att relatera till naturen som någonting sammansatt med henne som art. Samtidigt visar rapport efter rapport hur människans påverkan på jorden utarmar naturen eftersom den bland annat leder till minskad biologisk mångfald (Alberti, 2005; Botzat et al., 2016; Naturvårdsverket, 2020; Rockström et al., 2019). Att den biologiska mångfalden minskar innebär inte bara förlusten av arter utan också förlusten av förutsättningarna för allt liv på jorden såsom rent vatten, livsmedelsförsörjning men också mediciner, resiliens mot klimatförändringar med mera (Naturvårdsverket, 2020). En studie från *Secretariat of the Convention on Biological Diversity* (2012:18) beskriver hur staden spelar en viktig roll i relation till biologisk mångfald eftersom det i många fall är högre biologisk mångfald i staden än i rurala områden, särskilt om staden är gammal. Genom att ta vara på den kvaliteten och hitta sätt att utforma våra gemensamma miljöer så att vi som art kan leva sammanflätat med naturen istället för skilt från kan vi också närma oss en mer hållbar stadsplanering. Hur våra städer planeras och byggs är en viktig del i att skapa hållbara samhällen (Hedenfeldt, 2013:26). Ett problem som lyfts av både FN (UN, 2019) och den svenska regeringens proposition *Politik för gestaltad livsmiljö* (Proposition 2017/18:110) är att de ekonomiska aspekterna ofta prioriteras framför de ekologiska och sociala värdena. I FN:s (UN, 2019) rapport *Sustainable Development Report* satte institutionen för första gången fokus på hur det ekonomiska systemet måste ta ett kliv tillbaka för att istället ge prioritet till den ekologiska och sociala hållbarheten. 2018 skrev regeringen klart propositionen *Politik för gestaltad livsmiljö* där det också gjordes tydligt att ekonomiska aspekter inte längre får ställas över de andra perspektiven (Proposition 2017/18:110).

*“En gestaltning av hög kvalitet är en investering i alla hållbarhetens dimensioner. Om kortsiktiga ekonomiska aspekter överordnas andra hänsyn riskeras grundläggande värden i människors liv och likaså samhällets långsiktiga hållbarhet, inte minst vad gäller möjligheterna till ekologisk balans.” (Proposition 2017/18:110:17)*

Enligt propositionen påverkar arkitektur, form och design människors vardag och därmed deras livskvalitet (Proposition 2017/18:16). Regeringen har som mål att stadsplaneringen ska ske med människan i centrum “[...] där fler ska få leva och bo i inkluderande, väl gestaltade och långsiktigt hållbara miljöer.” (Ibid). Det här visar att de senaste riktlinjerna för Sveriges framtida byggda miljö har tagit ett kliv i samma riktning som FN genom att belysa att de ekologiska och sociala värdena ska få lika stort utrymme som de ekonomiska. Däremot saknar propositionen en tydlig koppling mellan natur och kultur. Människan står i fokus och det



mer-än-mänskliga livet nämns endast i form av ekologisk balans.

ARKDES är en av de myndigheter som har fått i uppdrag att driva arbetet för propositionen *Politik för gestaltad livsmiljö*. I deras två års-rapport tar de upp problemet med separationen mellan kultur och natur. En anledning som de pekar på är sektorsindelningen i Sverige där kulturmiljöfrågor är separerade från naturvårdsfrågor. Experter intervjuade i två-årsrapporten menade att det behövs ett mer tvärsektorielt perspektiv för att kunna röra sig mellan helhet och detalj och för att komma bort från det linjära tänkandet som de ansåg hindrade utvecklingen. En annan aspekt som togs upp av en av de intervjuade experterna, Caroline Dahl vid SLU, var tidsperspektivet. Hon betonar vikten av att inte låsa in sig i en fysisk vision som bygger på det rådande paradigmet inom stadsplanering, ett tabula rasa perspektiv där allt ska bort och ersättas med något nytt. Dahl beskriver hur processen måste tillåta förändringar under tidens gång. På samma sätt är tiden viktig för att möjliggöra att befintliga värden på en plats tas tillvara. (Kling, 2020:56-57)

Rapporten illustrerar svårigheten med att etablera nya sätt att arbeta på för att nå nya mål. För att kunna tänka nytt behöver stadsplaneringen nya metoder, nya ”hur”. I boken *Staying with the Trouble: making kin in the Chthulucene* skriver Donna Haraway (2016) hur vi måste börja tänka tillsammans utifrån olika perspektiv och kunskaper, att det individualistiska tänkandet är utdaterat och att vi måste börja göra tillsammans. Haraway (Ibid) anser att begreppet antropocen är problematiskt eftersom det utgår från ett mänskligt perspektiv och att inkludera andra arter är en nödvändig perspektivförskjutning för att uppnå ett hållbart samhälle. Konst och konstnärliga processer har förmågan att öppna upp andra perspektiv och tänka nytt (Dyrssen, 2017:55). Enligt kulturgeografen Thrift (2007) är dessutom performance och i synnerhet dans ett sätt att få syn på pågående processer på en plats och samtidigt öppna upp för andra parallella verkligheter, visioner och drömmar. Konstformen dans har sedan 60-talet kopplats samman med arkitektur genom exempelvis koreografen Anna Halprins och landskapsarkitekten Lawrence Halprins gränsöverskridande arbete med bland annat processmodellen RSVP-Cycles (Halprin, 1969). Trots att Lawrence Halprin redan då betonade vikten av att utgå från rörelsen på en plats för att skapa design för en mångfald av aktiviteter och kreativitet, är det inte många som använder praktiken som utgångspunkt idag (Hirsh, 2014:13).

Med bakgrund inom professionell dans och koreografi vill jag undersöka hur dansen kan påverka en designprocess genom att vara med i processens alla delar. Hur skulle en plats skapad med utgångspunkt i rörelse genom koreografiska undersökningar kunna se ut? Vilka nya perspektiv och kunskaper skulle vi kunna få fatt i? Och kan den processen leda till ett mindre hierarkiskt förhållningssätt till naturen, där designprocessen förhåller sig till naturen som en del av snarare än i motsats till? Projektet *Timescape Garden* (se s.19), en transdisciplinär designprocess med utgångspunkt i dans som en del av processen, ger möjlighet att närma sig de frågorna.

## 1.2 SYFTE & FRÅGESTÄLLNING

Målet med projektet *Timescape Garden* är att utforma en gestaltning som har sin utgångspunkt i platsens egna rörelser. Syftet är att utforska om det kan bidra till att skapa en plats där både mänskliga och mer-än- mänskliga perspektiv tas i beaktande. Ett långsiktigt mål med projektet är därför också att omveckla (se s. 19) platsen till ett biocentriskt medborgarrum (se, s. 18) där mer-än-mänskliga och mänskliga behov, önskningar och värden tillgodoses i designförslaget.

Syftet med mitt självständiga arbete är att undersöka hur konstformen dans skulle kunna bidra i omvecklingen av platsen och därmed fungera som en praktik och konstnärligt förslag på alternativa metoder inom stadsplaneringsprojekt och platsomvandlingar. Kan dansens medverkan i en designprocess synliggöra andra perspektiv, påverka vilka värden som tas med i processen och förändra hur en designprocess går till? Skulle dansens i förlängningen kunna påverka hur en plats används av både mänskliga och mer-än-mänskliga varelser?

Studiens avgränsade mål är att pröva hur min konstnärliga somatiska praktik kan bidra i designprocessen och vid utformandet av ett gestaltungs-förslag för ett grönområde i Norrköping. Studiens frågeställningar är således:

1. Hur kan jag integrera min konstnärliga somatiska praktik i en designprocess?
2. Vad uppstår i mötet mellan min konstnärliga praktik och designprocessen av *Timescape Garden*?
3. Hur påverkas designförslaget för *Timescape Garden* av det mötet?

## 1.3 STUDIENS LOGIK & VÄSENTLIGA BEGREPP

Eftersom den här studien är en konstnärlig designprocess där tänkandet genom görandet är i fokus, bryter studien mot en traditionell linjär vetenskaplig struktur och insamling av empiri. Studien strävar efter att behålla en öppen process som tillåter kunskapsproduktion genom det omedelbara och utgår från att en mångfald av olika riktningar, tankar, idéer och situationer kan uppstå i varje moment.

Filosoferna Deleuze och Guattari vänder sig i boken *Kapitalism och schizofreni Tusen platåer* bort från det linjära, dikotoma sättet att strukturera tankar, idéer och till och med själva boken de skriver på. De menar att det inte går att dela upp verkligheten och världen i det ena eller andra, eftersom tänkandet och processens naturliga karaktär är både det ena och andra samtidigt, en rhizom. Rhizomet är en mångfald av vridningar, veckningar, riktningar och former som manifesterar sig i utväxter, knölar och förgrenade utsträckningar. Författarna betonar att den mångfalden måste göras. I en rhizom kan dessutom vilken punkt som helst vara sammankopplad med vilken punkt som helst. (Deleuze & Guattari, 2015:20-22)

Deleuze och Guattari skriver:

*“[Rhizomet] består inte av enheter utan av dimensioner, eller snarare av rörliga riktningar. Det har varken början eller slut utan alltid en mitt, genom vilken det skjuter fram och svämmar över.” (Deleuze & Guattari, 2015:43)*

Att utgå från mitten menar författarna är samma sak som att uppehålla sig i ett ”mellan-vara” som författarna hänvisar till som ett intermezzo. Att använda sig av en rhizom-liknande struktur är därför att ständigt befinna sig i mitten och använda sig av en logik av ”och” (Deleuze & Guattari, 2015:49).

Projektet *Timescape Garden* och den här studien betar sig likt en rhizom eftersom de omedelbara upptäckterna som händer under processens gång tar projektet och studien i olika riktningar och former. En mångfald av tankar, processer och händelser får existera samtidigt och de får ta den form och tid de tar. Ibland blir det bara en liten utväxt, ibland blir det en väv av utsträckningar och ibland loopar processen, faller åt sidan eller svämmar över. Mitten är min egen kropp och Syltenberget i Norrköping. Eftersom studien använder sig av mig som kroppsligt subjekt har jag valt att synliggöra mig som konstnär och författare genom att använda jag-formen. Även vi-formen finns med i studien. Med vi menar jag antingen en i sammanhang-et definierad grupp, såsom exempelvis designteamet, eller en tillfälligt sammansatt grupp i en workshop. När pronomen används utanför ett sådant sammanhang syftar det till människan som art i förhållande till andra arter. Min bakgrund inom koreografi, konst, kulturgeografi och studier i landskapsarkitektur gör att jag kan skifta kunskapsperspektiv under vägens gång. Det skulle kunna uppfattas som rörigt och ostrukturerat men kan också ses som en tillgång som skapar komplexitet och ökar möjligheten att generera fler ”och” (Ibid).

### 1.3.1 Landskap, plats och rum

Begreppen landskap, rum och plats är nära besläktade med varandra och används återkommande i studien. De är stora begrepp som har haft olika betydelser i olika tider, diskurser och på olika platser. Det är därför väsentligt att kortfattat beskriva hur jag använder dem för att undvika att deras betydelser och särskildheter urvattnas.

#### Landskap

Europeiska landskapskonventionen som ratificerades av Sverige 2010 definierar landskap som:

*“ett område sådant som det uppfattas av människor och vars karaktär är resultatet av påverkan av och samspel mellan naturliga och/eller mänskliga faktorer”*  
(Europeiska landskapskonventionen, 2000:artikel 1)

I den här studien använder jag begreppet landskap som ett helhetsgrepp som innefattar både kultur- och naturvärden. Det är ett fysiskt område som inte är kopplat till geopolitiska gränser utan till det jag upplever och uppfattar när jag är på platsen. Landskapet som jag upplever är en sammanflätning av mänskliga och mer-än-mänskliga varelsers formande av landskapet, naturliga processers påverkan och mina egna föreställningar och förkunskaper om det.

#### Plats

En gammal uppfattning inom geografin är att platser är unika. Den synen har fått ett uppsving på senare tid, särskilt inom den humanistiska geografin. Det betyder att de på något sätt skiljer sig från sin omgivning och därmed är avgränsade fysiskt eller mentalt. En plats är samtidigt i ständig process av att bli, där både den fysiska strukturen, föreställningar och bilder om platsen förändras i samklang med samhällets utveckling. (Gren & Hallin, 2003:140-141)

Vad som framförallt skiljer plats och landskap åt i den här studien är att landskap ses som en mer generell term och kan återfinnas på flera platser såsom ett klipplandskap eller ett skogslandskap medan en plats är unik och kopplas till en geografisk punkt. Platsen kan variera i skala och i den här studien är Syltenberget en plats i Norrköping eller *Timescape Garden* en plats på Syltenberget.

#### Rum

Enligt landskapsarkitekten Catherine Dee (2001, 34-35) är rum fysiskt avgränsade, de organiserar landskapet och gör det läsbart. I och med den kulturella vändningen på 90-talet ansågs rum skapas genom våra föreställningar om dem samtidigt som våra aktiviteter och representationer av verkligheten upprätthöll dessa föreställningar och reproducerade dem (Gren & Hallin, 2003:172-174). När jag använder begreppet rum syftar jag både på ett tydligt fysiskt avgränsat rum i en mänsklig skala som jag upplever genom mina sinnen och ett imaginärt rum som skapas av mina upplevelser av och aktiviteter i rummet. Eftersom design kan påverka rummets fysiska form påverkar det samtidigt upplevelsen av och föreställningen om det samt vilka aktiviteter rummet bjuder in till eller möjliggör.

#### Tidsrum och rumslighet

Två andra begrepp som jag använder i studien och som är nära sammankopplade med rum är tidsrum och rumslighet. Tidsrum är ett begrepp som används för att betona att rum och tid hör samman och att det som äger rum förändras över tid. Rumslighet kopplar samman rummet med dess sociala funktion och används när landskapsarkitekten vill betona hur rum skapas av och upplevs av människor. (Gren & Hallin, 2003:222-223)

### 1.3.2 Förnimmelse, uppfattning och upplevelse

Våra sinnen som vi uppfattar världen genom har sedan Aristoteles tid gått från fem till sju. Förutom känselsinnet (somatosensoriska sinnet), hörselsinnet, smaksinnet, luktsinnet (olfaktoriska sinnet) och synen (det visuella sinnet) har balanssinnet (vestibulära sinnet) och smärtsinnet (nociception) tillkommit. Det somatosensoriska sinnet innefattar förutom taktil beröring också vår förmåga att uppfatta rörelser (kinestetiska sinnet) och vår förmåga att känna våra kroppsdelars olika positioner och riktningar i rummet (proprioception). Människor har en hög uppfattningsförmåga genom det somatosensoriska sinnet, så högt som 96 %. (Mather, 2016:3-4, 70).

#### Sinnesfornimmelse

En sinnesfornimmelse kan liknas vid en *bottom-up* process och är vår förmåga att upptäcka

fysisk energi i vår miljö såsom, ljus, ljudvågor, andra kroppar och objekt, temperaturer, densiteter, lukter med mera.<sup>1</sup> Enligt miljöpsykologen Mather (2016:3) är sinnesförnimmelser snabba, direkta och automatiska.

### Uppfattning

Att uppfatta något händer när den fysiska energin transformeras till någonting vi kan uppfatta genom våra sinnen alltså när vi exempelvis ser, hör, smakar, luktar.<sup>2</sup> Mather (2016:3) beskriver hur vår uppfattningsförmåga är långsam och komplex.

### Upplevelse

Upplevelser är i motsats till en sinnesförnimmelse en *top-down* process som drivs av vårt medvetande. Det är det som händer när det vi uppfattar blir meningsfullt för oss och kan bevaras i vårt minne.<sup>3</sup>

### 1.3.3 Antropocentriskt och biocentriskt perspektiv

Antropocentrism sätter människans värde och behov i centrum, både på individuell och samhälls- skala (Carey, 2013:22). Antropocentrism fokuserar alltså på vilka konsekvenser mänsklig aktivitet får för olika individer och samhällen (Salwén, 2013:60-80).

Utifrån ett biocentriskt perspektiv har alla levande organismer ett egenvärde och ska behandlas med respekt (Salwén, 2013:117). Begreppet har utvecklats inom miljöetiken och miljöpsykologin där de, i relation till hållbarhet, innebär att alla arter på jorden ska tas i beaktning när framtida generationers välmående behandlas (Carey, 2013:22).

### Biocentriskt medborgarrum (*biocentric civic space*)

Jag har valt att använda ordet medborgarrum som översättning på det engelska uttrycket *civic space* men ett annat uttryck skulle kunna vara demokratiskt utrymme. Hannah Arendt (1959:199) beskriver hur ett demokratiskt utrymme blir till när medborgare samlas genom tal och handling vilket överträffar alla former av politisk styrning. Hon kallar det utrymmet för *spaces of appearance*. I ett biocentriskt medborgarrum är det inte bara människans röst som hörs utan där inkluderas även andra arters "röster". En funktion av medborgarrummet, är att fritt kunna uttrycka sin sanning, från en sårbar position, genom att mötas (Ibid). Att synliggöra mer-än-mänskliga varelser i rummet kan ses som en handling av att tala sanning, att ge dem röst, värdera den rösten och ta den i beaktning. På det sättet blir ett biocentriskt medborgarrum ett rum där den mänskliga dominansen suddas ut och en plattare hierarki mellan olika varelser kan uppstå. Eftersom rummet uppstår i mötet mellan individer, i det här fallet mellan olika arter, är det ett rum som kan uppstå och försvinna beroende på de aktiviteter och handlingar som sker där.

1 Elisabeth Marcheschi, lecture Environmental experience and perception – human-environment interactions and how it works, SLU Alnarp, 2019-09-03

2 Elisabeth Marcheschi, lecture Environmental experience and perception – human-environment interactions and how it works, SLU Alnarp, 2019-09-03

3 Elisabeth Marcheschi, lecture Environmental experience and perception – human-environment interactions and how it works, SLU Alnarp, 2019-09-03

### 1.3.4 Omveckling

Med ordet omveckling vill jag introducera ett alternativ till begreppet utveckling. Utveckling, i ett västerländskt perspektiv, är sedan efterkrigstiden nära sammankopplad med ekonomisk tillväxt och effektivisering som traditionellt mäts i bruttonationalprodukt (Potter et al., 2008:7-8; Rabie, 2016:7-9). Även begreppet hållbar utveckling innehåller denna sammanvävning. I *Bruntlandrapporten* (UN, 1987) som varit vägledande i diskursen ses exempelvis en ny era av ekonomisk tillväxt som en nödvändighet för social och ekologisk hållbarhet. I en planeringskontext uppstår det ofta ett problem mellan retorik och praktik i relation till hållbar utveckling (Isaksson, 2006). De flesta projekt tar upp vikten av social och ekologisk hållbarhet men ofta klistras de på i efterhand och fundamentet heter ekonomisk tillväxt (Ibid). Som tidigare nämnts har utveckling inom stadsplanering också hängt ihop med tankar om att ta bort det gamla och föra in det nya, en tradition som till stor del etablerades under 1900-talets första halva (Stahre 2007:69). För att komma bort från en utveckling som är sammanflätad med ekonomisk tillväxt och ett tabula rasa perspektiv föreslår jag istället omveckling. Att omveckla något för tankarna till något som kan ta olika riktningar, där det ges utrymme för att gå tillbaka, tänka om och försöka igen. Att omveckla en plats innebär att utgå från det som redan finns. Det är en experimentell praktik som omsorgsfullt för en dialog med det som vecklas in, ut och om.

## 1.4 TIMESCAPE GARDEN

I projektet *Timescape Garden* skapas en naturträdgård på Syltenberget i Norrköping (Syltenberget beskrivs nedan, s.20). Designen av trädgården utformas genom ett transdisciplinärt tillvägagångssätt där design- och analysmetoder utvecklas under projektets gång genom samarbete mellan experimentell dans, artificiell intelligens och landskapsarkitektur. Designprocessen uppmärksammar, analyserar och arbetar med platsens underliggande naturliga mönster och aktiviteter samt försöker få fatt i platsens rytmer och tempon för att fördjupa förståelsen för platsens tidsrumsliga dimensioner. *Timescape Garden* blev beviljat ett tre-årigt projektstöd från Vinnova 2020-2023 vilket har blivit förlängt till 2024.

Projektets titel *Timescape Garden* använder filosofen Barbara Adams tolkning av begreppet *timescape* som hon sätter i ett ekologiskt perspektiv. Att utgå från begreppet *timescape* innebär inte bara att undersöka de nutida och dåtida rumsliga egenskaperna av aktiviteter och interaktion mellan organismer och materia utan också att lägga till deras rytmer, tempon, timing, förändringar och oförutsedda händelser. Adam menar att vi har en tendens att associera rum med det vi kan ta in genom våra sinnen men att tiden är osynlig för oss och arbetar bortom vår uppfattningsförmåga. Att synliggöra komplexa tidsrum, alltså sammansättningar av händelser och rytmicitet, är ett sätt att "se" som är fördelaktigt i strävan efter att skapa en hållbar framtid. Det får oss att se verkligheten som mer komplex, inkluderande och sammanflätad. (Barbara Adam, 1998:9-10, 55)

Med namnet *Timescape Garden* betonas att projektet uppmärksammar andra tider än klocktiden, såsom geologisk tid, djup tid och mer-än-mänskliga tidsperspektiv vilket är en förutsättning för ekologisk medvetenhet enligt Adams (1998) tankar om *timescape*. Tillvägagångssättet i *Timescape Garden* vill främja ett biocentriskt perspektiv till förmån för ett antropocentriskt perspektiv. Genom att studera mer-än-mänskliga och mänskliga aktiviteter och mönster skapas en förståelse för platsens olika tidsrum, sammankopplingar och relationer. I ett större sammanhang kopplar Syltenberget och därmed naturträdgården *Timescape Garden* samman stora skogsområden söder och norr om Norrköping. I förlängningen kan Syltenberget därför bli en del i en grön infrastruktur genom staden. Det skulle möjliggöra för insekter, plantor och mindre djur att migrera. Pågående klimatförändringar kommer att öka behovet av migration för olika arter.

Komplexa problem som exempelvis hållbar stadsplanering kräver en ny kunskapsproduktion som kombinerar olika typer av kunskaper (Doucet & Janssens, 2011:1). En transdisciplinär metod inkluderar flera olika kunskapsperspektiv. Metoden har likheter med interdisciplinär metod som innebär att olika discipliner samarbetar för att nå ny kunskap. Tress et al. (2005:486) betonar att interdisciplinär forskning inte kan brytas ned till sina respektive discipliner och att arbetet inte skulle ha blivit till genom vare sig disciplinära eller multidisciplinära studier. Hanna Erixon Aalto (2017:76) som använt transdisciplinär och praktikbaserad forskning inom design beskriver att transdisciplinära processer skiljer sig åt från interdisciplinära processer på så sätt att de involverar discipliner även utanför det akademiska fältet såsom civilsamhället, lokala användargrupper, professionella utövare och förvaltare.

*Timescape Gardens* designteam består av:

- Arkitekt Peter Lynch, utbildad på Cooper Union i New York och forskare på Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm.
- Stadsbyggnadsstrateg Martin Heidesjö som arbetar på Norrköpings kommun med stadsutvecklingsfrågor.
- Doktor Mats Nordahl som arbetar på institutionen för datavetenskap på Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm.
- Koreograf och dansare Anna Asplind med en kandidatexamen i kulturgeografi.

Genom att kontinuerligt delta i och föra samtal om varandras praktiker fick vi i designteamet en delad förståelse för platsen, upplevelser och den insamlade informationen. Vi använde varandras kompetenser för att skapa något tillsammans, bortom de enskilda förmågorna. Peter Lynch analyserade platsen genom att observera, mäta och skissa samt översätta designidéer till ett tvådimensionellt designförslag. Martin Heidesjö organiserade arbetet med kommunen och hjälpte projektet att nå ut till Norrköping kommuns medborgare. Dansarna, djuren, människorna, växterna, vinden, solen med flera genererade rörelser som fångades av kameror på platsen. Kamerorna filmade dygnet runt under projekttiden. Den stora mängden rörelsedata som genererades av den kontinuerliga videospelningen översattes till linjer av specialiserad artificiell intelligens (AI) som utvecklades av Mats Nordahl specifikt för det här projektet. Att analysera allt videomaterial var en tidskrävande process eftersom videon var högupplöst. De AI-baserade algoritmerna lärde sig hur den "normala bakgrunden" i videon såg ut så den kunde särskilja

vad som rörde sig. En svårighet var när bakgrunden förändrades på grund av ljus- och väderförhållanden. Att exempelvis urskilja en fågel i ett träd kunde vara svårt när grenarna sattes i rörelse av vinden. Det gick dock att lära den artificiella intelligensen att förutsäga rörelser och på så sätt undvika misstag. Linjerna som bildades av den artificiella intelligensens rörelseanalyser genererade kvantitativa rörelsedagram som synliggjorde ny information.

För att kunna genomföra vissa moment under processen anlätades tillfälligt specialistkompetenser inom botanik, anläggning och snickeri. En av dem var trädgårdsmästaren Peter Korn som togs in för att introducera nya arter till platsen som skulle trivas och existera i samklang med befintliga arter på Syltenberget. Den 25-28 april 2022 arbetade Peter Korn tillsammans med designteamet i *Timescape Garden*. Designen skapades intuitivt på platsen, ett arbetssätt som gjorde att storlek, höjd, form och proportioner kunde upplevas och justeras under etableringsprocessen i skala 1:1. En annan specialist som bjöds in var Linnea Andersdotter Rundgren som är vetenskapsfotograf med utbildning inom ekologisk restaureringsdesign och med specialistkunskap inom ätbara skogsträdgårdar. Hon engagerades under en period för att inventera befintliga arter samt för att etablera en skogsträdgård i en del av trädgården. Utöver det anlätades Norrköping kommuns egna trädgårds- och anläggningsarbetare samt snickeritjänster. Även civilsamhället medverkade genom Naturskyddsföreningen och Biotopbyggarna. Deras medlemmar bjöds in till olika workshops och arbetsdagar på Syltenberget, dels för att skapa kunskap och engagemang kring platsen och projektet, dels för att bjuda in fler röster, händer och kunskaper. Vi samarbetade på platsen med de kompetenser vi bjöd in för att den kunskap designteamet inhämtat inte skulle gå förlorad.

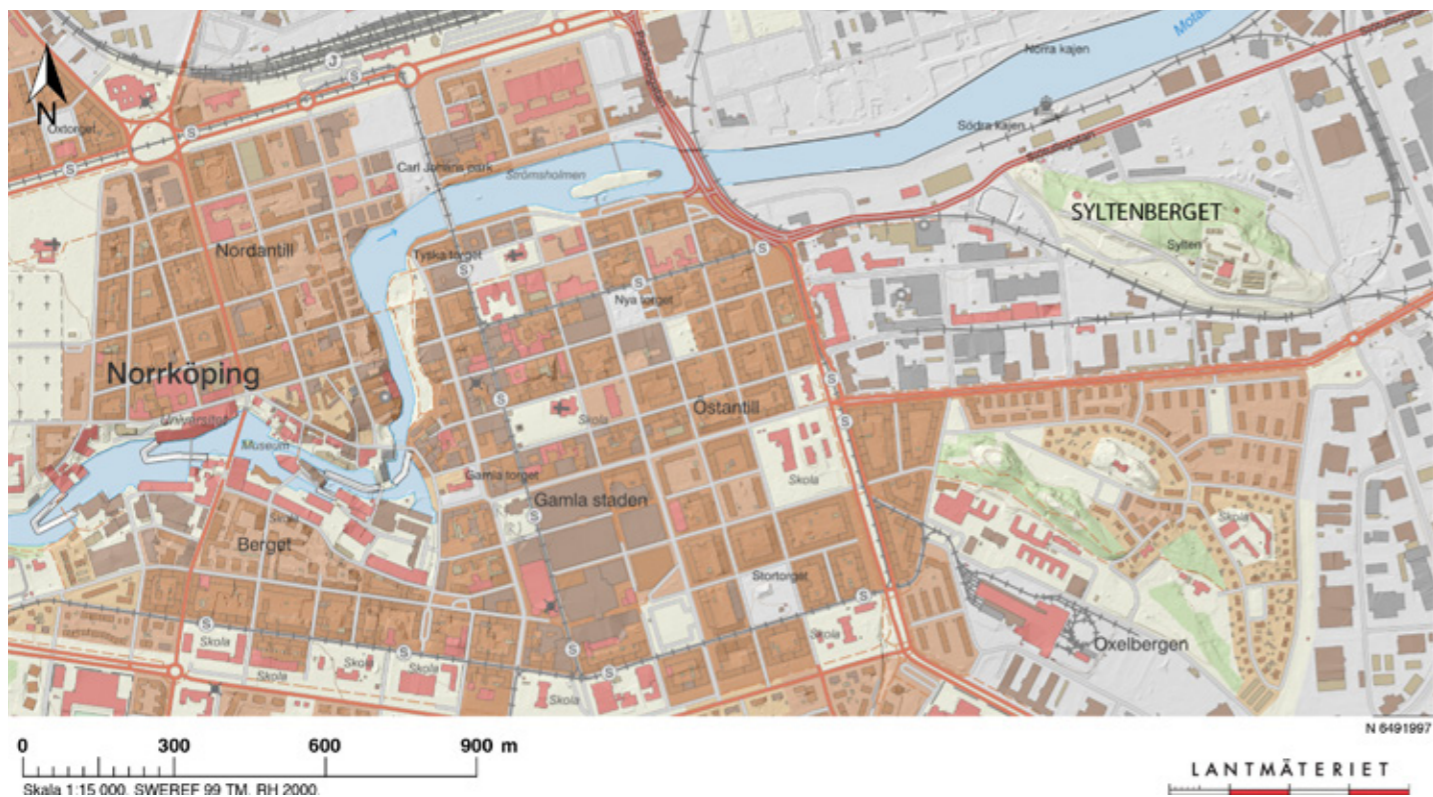
## 1.5 SYLTENBERGET

Det geografiska området för projektet heter Syltenberget, en höjd och en grön lunga i Norrköpings industri- och hamnområde med utsikt över Motala ström nordost om Norrköpings centrala delar (se karta 1, s.22). Det är en av få höjder i området vilket gör att platsen sticker ut och syns. Den del som projektet *Timescape Garden* fokuserar på är ett ca. 3000 kvadratmeter stort område som ligger på Syltenbergets nordvästra spets (se karta 2, s. 22) som är visuellt synlig från den trafikerade leden, Sjötullsgatan. Den sydvästra sidan är en brant stenig slänt som kom till när delar av berget sprängdes bort i slutet av 60-talet (Sundström, 1969). Sprängningarna gav plats för Bangårdsgatan som binder samman industriområdet med den trafikerade Sjötullsgatan så att transporter in och ut från området förenklades (se Karta 3 och 4, s. 23).<sup>4</sup> I samband med att Bangårdsgatan byggdes försvann också ett populärt café som låg uppe på berget (Ibid).

Under 1500-talet låg en kungsladugård på Syltenberget vilket innebar att det var kungen som ägde all mark i det som idag kallas Syltenområdet. På den tiden bestod området av ängs- och betesmarker. 1650 tillföll marken staden genom en donation från drottning Kristina. Sylte-

<sup>4</sup> Muntlig källa Martin Heidesjö, stadsbyggnadsstrateg på Norrköpings kommun 210518

KARTA 1 ÖVERSIKTSKARTA SYLTENBERGET OCH NORRKÖPINGS CENTRALA DELAR.



KARTA 2 SYLTENBERGET OCH TIMESCAPE GARDENS PLACERING



Kartorna visar Syltenbergets placering i Norrköping (Karta 1), en mer detaljerad karta på Syltenberget där Bergvillan, Timescape Garden, Bangårdsgatan och Sjöfällsgatan finns utmarkerade (Karta 2) samt två Flygfoton Karta 3 och 4. Karta 3 är en historisk karta från 60-talet innan Bangårdsgatan fanns och Karta 4 är en samtida flygbild. Karta 3 och 4 illustrerar tydligt hur Bangårdsgatan förändrat Syltenbergets nordvästra del där Timescape Garden ligger.

KARTA 3 FLYGBILD CIRKA 1960 SYLTENBERGET.



KARTA 4 FLYGBILD NUTID SYLTENBERGET



nområdet arrenderades därefter ut som betesmark och förblev ett agrart område i stadens utkant ända till 1800-talet. Enda undantaget var ett tegelbruk som etablerades på platsen och försåg staden med byggmaterial. 1856 kom ett förslag att omvandla Syltenberget till ett fritidsområde för stadens invånare. Idén var inspirerad av Djurgården i Stockholm och ledde till att 11 tomter bebyggdes med exklusiva sommarhus till Norrköpings rika fabrikörer. Därtill anlades publika promenadstråk och parkbänkar på bergets sluttningar som också fungerade som lustträdgård till de exklusiva sommarvillorna. 1906 hölls Konst- och industriutställningen vid foten av Syltenberget varpå olika paviljonger och tillfälliga byggnaders uppfördes på platsen. Syltenberget fungerade som ett lummigt parkområde för utställningens besökare. En restaurang etablerades uppe på berget med en stor terrass och utkikstorn. I samband med utställningen skapades en entré från bergets norra sluttning i form av en trappa som finns kvar idag. De flesta av utställningens byggnader fördes bort strax efter utställningens slut och Syltenområdet kom att utvecklas till ett av Norrköpings mest betydelsefulla industriområden. (Bergström, 2018a:5, 12, 17, 20)

Syltenberget föll i glömska och blev ett förvildat parkområde, en grön ö i ett hårdgjort industrilandskap. Spåren efter de olika perioderna är fortfarande synliga i landskapet (Bergström, 2018a:6, 54-58). Frukträd från sommarhusens trädgårdar står utspridda över kullen. Gångvägar, stigar, trappor och gläntor vittnar om var i terrängen byggnader och paviljonger varit placerade och hur de bundits samman. *Escapees* (Rymplingar) från vackra planteringar gömmer sig i den vildvuxna terrängen. De många industribyggnader som kom till under 1900-talet (Bergström, 2018a:5) och som är väl synliga från Syltenberget och *Timescape Garden* ger platsen en speciell karaktär. Fyra av sommarhusen står kvar än idag (Norrköpings kommun, 2022:8). Ett av dem är Bergvillan<sup>5</sup> som är placerad precis i utkanten av området för *Timescape Garden* (Bergström, 2018a: 54). Under 1900-talet har byggnaden ägts av kommunen och använts som bland annat hem för personer med funktionsnedsättning, missbrukare och alkoholister samt som barnhem (Bergström, 2018b:13). Idag är villan tom (Norrköpings kommun, 2022:7-8). I Syltenområdet finns cirka 3000 arbetsplatser (Ibid) och på gångavstånd finns flera skolor och förskolor som ligger i omkringliggande bostadsområden. Syltenberget huserar kommunens växthus, förråd och servicehus vilket skapar en del trafik och aktivitet i området. Berget har under decennier fått växa igen vilket flera tidningsartiklar vittnar om (Henrikson, 1990; Södergren, 1990; Granehed, 1997). De senaste åren har kommunen börjat gallra ur och rensa upp i området (Norrköpings kommun, 2022:8).

I kommunens visionsplaner är Syltenberget en attraktiv stadspark som har en flärdfull historia med odlings- och trädgårdskaraktär. Parken ska vara lätt att ta sig till med välkomnande entréplatser från alla håll. Ett nytt utkikstorn, ett café i Bergvillan och ett återskapat fjärilshus är bara några av förslagen som ska öka bergets attraktivitet. Området runt omkring berget ska utvecklas till en blandstad med nya bostäder, industri och kontor sida vid sida (se karta 5 och 6, s.25). Det ska bli en ny stadsdel med vattennära läge när Norrköping växer. (Norrköpings kommun, 2022:12, 22)

5 Det officiella namnet är Hartzellska villan eller Gustavsbergsvillan (Bergström, 2018a:54)

KARTA 5, FRAMTIDA MARKANVÄNDNING I SYLTENOMRÅDET



Kartan är hämtad ur Norrköpings (20220530) stadsbyggnadsvision Sylten.

KARTA 6, FRAMTIDA BEBYGGELSE I SYLTENOMRÅDET



Kartan är hämtad ur Norrköpings (20220530) stadsbyggnadsvision Sylten.

## 1.6 AVGRÄNSNINGAR

Studien är geografiskt avgränsad till att undersöka Syltenberget i Norrköping, som är en ca. 10 hektar stor yta (Norrköpings kommun, 2022:7), och i synnerhet Syltenbergets nordvästra spets, en yta på ca. 0,3 hektar. Den geografiska avgränsningen för studien korrelerar med platsens avgränsning i Vinnovaprojektet *Timescape Garden*. I den här studien fokuserar jag på mitt eget arbete som koreograf och dansare och beskriver därför endast övergripande de andra designmedlemmarnas processer. Data och resultat från deras arbete, som är relevanta för processen och designförslagets utformning, presenteras däremot och refereras till i studien. Projektet *Timescape Garden* har pågått sedan november 2020 och förväntas fortsätta till och med november 2024. Den här studien avgränsas till att följa arbetet från 2020 till och med 2023. I projektet utkristalliserar sig ett antal rum, vilka upptäckts under de undersökningar som jag gör på platsen. På grund av den här studiens tidsram avgränsar jag mig till att endast fördjupa mig i de rum som direkt påverkas av gestaltningsförslaget som implementeras under arbetsprocessen.

## 1.7 LÄSANVISNINGAR

Inledande kapitel har gått igenom studiens syfte utifrån samtida diskussioner och problem i samhället. Dessutom har studiens bakgrund och viktiga begrepp behandlats och ett ramverk till studiens logik har formulerats. Kapitel två går igenom relevanta teorier som för en dialog med studiens konstnärliga process och reflektioner under arbetets gång. I kapitel tre presenteras och diskuteras studiens metodologiska ansats, konstnärlig forskning. I slutet av kapitlet beskrivs den metod som följande kapitel baserar sin struktur på, nämligen Christophe Girots (1999) *Four Trace Concepts*.

Kapitel fyra beskriver genomförande samt resultatet av mitt självständiga arbete. Kapitlet är strukturerat i fyra olika akter som följer Girots (Ibid) koncept, Akt 1: Att landa, Akt 2: Att grunda, Akt 3: Att finna och Akt 4: Att skapa. Att jag kallar de olika delarna för akter är en blinkning till scenkonstens struktur. I akterna förekommer teoretiska intermezzon. Intermezzo betyder i mitten och är en term som används inom scenkonst, traditionellt inom opera och klassisk musik (Oxford reference, u.å b). Termen används när ett stycke av en annan karaktär kommer mellan två akter eller inuti en akt (Ibid). Det kan även föra tankarna till ett "mellan-vara" (Deleuze och Guattari, 2015:49). Att jag väljer att blanda genomförande, teori och resultat är en medveten handling för att förtydliga arbetets konstnärliga process där de olika delarna är sammanflätade med varandra. Det innebär att de olika delarna påverkar hela arbetets fortskridande och riktning under hela processen.

Kapitel fem innehåller studiens slutdiskussion som knyter samman genomförande och resultat med studiens syfte och problemformulering. Därefter, i kapitel sex presenteras studiens källor som följs av relevanta bilagor.

## 2. TEORI

*"It matters what matters we use to to think other matters with; it matters what stories we tell to tell other stories with; it matters what knots knot knots; what thoughts think thoughts, what descriptions describe descriptions, what ties tie ties. It matters what stories make worlds, what worlds make stories."* (Marilyn Strathern citerad i Haraway, 2016:12)

Det teoretiska ramverket börjar i övergripande filosofier om nödvändigheten av perspektivförskjutningar och nya metoder inom landskapsarkitektur. Därefter förs ett fördjupat resonemang kring potentialen i performance som praktik, rörelse och rytm, vilket övergår i ett avsnitt om dansimprovisation. I slutet beskrivs score som praktik och dess betydelse i en historisk och landskapsarkitektonisk kontext och hur rummet påverka upplevelsen.



*Delar av klipplandskapet i Timescape Garden, Syltenberget  
Foto och formgivning Anna Asplind*

## 2.1 PERSPEKTIVFÖRSKJUTNINGAR & SAMMANFLÄTNINGAR

Enligt feministen och vetenskapsteoretikern Donna J. Haraway har det stor betydelse vad vi använder för saker att tänka på andra saker med, vilka historier vi berättar andra historier med eller vilka förklaringar vi förklarar förklaringar med. Hon betonar att eftersom allt är kopplat till någonting och inget är kopplat till allting är allting ändå sammanflätat. De senaste decennierna har tänkandet framförallt utgått från ett individualistiskt perspektiv vilket Haraway menar inte längre räcker till för att möta de utmaningar samhället står inför. I boken *Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene* skriver hon att det är dags att gå ifrån expertrollen, det ensamma geniet, och istället tänka tillsammans utifrån olika positioner och kunskaper. Hon menar att vi måste börja göra tillsammans, något hon kallar *sympoiesis*. Haraway anser att begreppet antropocen är problematiskt eftersom det utgår från ett mänskligt perspektiv och hon introducerar istället tidsåldern *Chthulucene*. I *Chthulucene* gör människor tillsammans med andra arter vilket Haraway menar är en nödvändig perspektivförskjutning för att uppnå ett hållbart samhälle. Samtidigt understryker hon klart och tydligt att vi som art inte kan ha förväntningar på att det ska råda harmoni mellan det mer-än-mänskliga och det mänskliga. Trots det menar hon att omvandlingar är nödvändiga för att möjliggöra för oss att samexistera i en mångfald av existenser på en skadad planet. Hon poängterar vidare vikten av att våga konfrontera de utmaningar som detta medför, att vi måste våga uppehålla oss med problemet. För att komma ur vårt vanliga sätt att tänka och istället börja göra tillsammans erbjuder Haraway tankefiguren *String Figure*. *String Figure* refererar till en lek många av oss känner igen, där två personer flätar ett snöre mellan sina fingrar och med gemensamma rörelser skapar olika mönster och former genom att vrida, plocka, tappa och dra i trådarna. I leken är båda samtidigt givare och mottagare, gör och upphäver, plockar trådar och tappar dem igen i oordnade händelser där trådarna tar olika vägar. *String Figure* är en praktik och process som bygger på *sympoiesis*. (Haraway, 2016: 3-10, 31-35, 58, 98)

Landskapsarkitektur är den designdisciplin som i störst utsträckning hanterar det som lever förutom människor, skriver Martin Prominski (2018), i artikeln *Designing landscape of entanglement*. Till skillnad från Haraway anser Prominski att termen antropocen är användbar för att belysa naturen och kulturens sammanflätning. Han ser dock ett problem med att begreppet natur fortfarande uppfattas som en dikotomi i relation till det mänskliga och kulturella och belyser landskapsarkitekturens roll i arbetet med att omdefiniera natur. Han anser att landskapsarkitekturen är särskilt användbar eftersom den har en syntetisk och integrativ karaktär och samtidigt hanterar både det mänskliga och mer-än-mänskliga i sin designprocess. Det är dock stor skillnad på att hantera eller att fläta in det mer-än-mänskliga i en designprocess betonar han. En sammanflätning är nödvändig för att skapa design med hög kvalitet i den antropocena tidsåldern. För att kunna fläta in det mer-än-mänskliga perspektivet i en designprocess måste landskapsarkitekten och de som deltar i processen kunna relatera till den mer-än-mänskliga världen via sina sinnen. Prominski vänder sig därför mot att naturen ska hägnas in för att skyddas, den bör istället vara en del av designen för att möjliggöra för att hållbara relationer

ska uppstå mellan det mänskliga och mer-än-mänskliga livet. Enligt Prominski finns det tre fundamentala aspekter som utgör grunden för att fläta in det mer-än-mänskliga livet i en design. För det första är det viktigt att det mer-än-mänskliga deltar i designprocessen. För det andra är det viktigt att människor deltar i designprocessen (deltagande design) och för det tredje behöver tiden flätas in så att historia och framtid är närvarande i den designade miljön. Dessa tre aspekter ska överlappa varandra för en lyckad och tillfredsställande design. Prominski föreslår dessutom begreppet *andscape* inom landskapsarkitektur för att betona vikten av att gå ifrån ett dualistiskt tänkande mot ett mer syntetiskt och integrativt förhållningssätt. *Andscape* fokuserar på ett sammanflätat system av dynamiska relationer mellan människor, djur, stenar, växter, vatten och alla andra entiteter i världen. (Prominski, 2014:6, 11; 2018:175-180)

Jane Bennet, professor inom statsvetenskap, beskriver i boken *Vibrant matter: a political ecology of things* relationerna mellan det mänskliga och mer-än-mänskliga där hon understryker att även de allra minsta former av materia har betydelse. För att kunna ta ett steg närmare ett ekologiskt tänkande menar hon att vi måste börja se dessa relationer mer horisontellt. Hon betonar att det är i situationer när vi tillåter oss att fascineras av objekt som vi upplever den livfullhet av vibrationer de besitter och delar. Det är också först då som vi börjar behandla allt mer-än-mänskligt; djur, plantor, jord, saker och ting med mer omsorg, mer ekologiskt. För att uppleva dessa vibrationer som är utanför oss behöver vi närvaro. Genom närvaron kan vi förnimma relationerna mellan personer och material mer horisontellt, vilket är ett steg mot en mer ekologisk sensibilitet, menar Bennett. (Bennett, 2010:10, 17-18)

Filosofen och genusvetaren Elizabeth Grosz skriver i motsats till Bennett hur vi inte kan undvika att uppfatta världen i solida ting runt omkring oss och att vi behöver göra förenklingar av världen för att förstå den. I en text, *Tinget*, om kropp och arkitektur, beskriver hon hur vetenskapliga förenklingar och representationer av verkligheten är en nödvändighet men att de har ett pris. Att det vi betalar är det som ligger mellan förenklingarna, den myriad av tillblivelser, kopplingar och flöden som reduceras och undgår oss. Att uppfatta världen i ting som går att separera från varandra är en intellektuell praktik dit arkitektur hör. Samtidigt är verkligheten så mycket mer än vad vi kan förstå och bli varse, den består av flöden, vibrationer, sammandragningar och utvidgningar som ligger bortom det kalkylerbara eller inramade. Dessa kan enligt Grosz upptäckas genom vår intuition som förmår urskilja förbindelserna snarare än skillnaderna mellan tingen. Det gör att vi kan utveckla ett annat perspektiv enligt Grosz och att detta undersökande sker i konstnärliga processer och kreativitet. (Grosz, 2008:106-113)

I en föreläsning på Harvards University Graduate School of Design förtydligar Bennett vad hon menar med upplevelser av relationen mellan det mänskliga och mer-än-mänskliga. Hon närmar sig Grosz tankar om att relationerna kan upptäckas genom intuition, konstnärliga praktiker och processer. Bennett använder sig bland annat av naturalisten och filosofen Thoreaus dagboksanteckningar från sina vandringar i skogen där han ingående beskriver möten med naturen. Hon tar upp ett exempel, hur han en varm dag kan känna atmosfärens tryck mer tydligt och hur det får honom att nicka på samma sätt som vassen. Det är enligt Bennett ett tydligt uttryck för en upplevelse av relationen mellan det mänskliga och mer-än-mänskliga. Bennett menar vidare att klottra som praktik är ett sätt att göra sig själv mottaglig för de influenser som



är verksamma utanför och i oss. Att klottra är varken automatisk eller avsiktligt utan ligger någonstans mellan. Klottraren befinner sig alltså i ett tillstånd mellan passivitet och aktivitet eftersom klottrandet inte är i fokus utan utförs som en bisyssla till något annat. Hon förtydligar genom att beskriva det som att klottrandet överraskar den som håller i pennan. Bennett beskriver handlingen i poetiska termer som en massiv storm av element utanför som aktiverar klottrandet, som i sin tur får momentum av den vandrande linjen. Linjen aktiverar klottraren som lånar ut sin arm till pennan som nickar till formen som framträder på pappret och vice versa i en fortgående process. Genom att klottra får den som ritar tillgång till inflödet och utflödet av det mer än mänskliga. (Harvard University Graduate School of Design, 2021)

## 2.2 ATT TÄNKA GENOM GÖRANDET & RUMMET SOM AGENT

*"We know nothing about a body until we know what it can do, in other words, what its affects are, how they can or cannot enter into composition with other affects, with the affects of another body,... to destroy that body or to be destroyed by it,... to exchange actions and passions with it or to join with in composing a more powerful body."*  
(Deleuze&Guattari, 2015:257)

### 2.2.1 Non-Representational Theory

Ytterligare en teori som hävdar att processen och närvaro är essentiellt för att förstå en plats är *Non-Representational Theory* (Thrift, 2007:134-135, 144; Thrift & Dewsbury, 2000:414). Teorin grundades av Nigel Thrift (1996; 2007) och vill närma sig hur världen kan förstås utifrån levd erfarenhet snarare än representationer av verkligheten. Den vill inte heller betraktas som en teori utan som en praktik (Cadman, 2009:460). Boken, med samma namn, *Non-Representational Theory*, beskriver Thrift som en bok om händelsernas geografi som är experimentell eftersom vi inte vet hur händelsernas politik kan se ut (Thrift, 2007:2).

*Non-Representational Theory* (Thrift & Dewsbury, 2000:414, 420-421; Thrift, 2007:135-138, 144) tar upp performance och i synnerhet dans som en praktik som förstärker upplevelsen av den levda erfarenheten. Dansen utmanar dessutom traditionell syn på och föreställningar om mening eftersom den ger utrymme för intuition som uppstår genom att "tänka-i-rörelse" (Thrift, 2007:14). Thrift (2007:64), menar att det somatosensoriska sinnet aktiverar alla de andra sinnena genom att det sätter oss i rörelse och får oss att interagera med vår omgivning. Han skriver att performance är ett sätt att förstå eftersom det förstärker det vardagliga, leker med sociala normer, utmanar tid och rum genom att konstruera ostabil tid, ostabila rum och rum av möjligheter (Thrift, 2007:135-138). Performance är dessutom omöjligt att representera eftersom det är en praktik av nuet (Ibid). Det gör dans till en praktik av det icke-representativa (McCormack, 2008:1825).

### 2.2.2 Performance och performativitet

Performance och performativitet är två begrepp som är sammanlänkade, glider in och ur varandra och är svåra att definiera eftersom de har getts olika betydelser och används på olika sätt inom olika discipliner. Litteratur- och språkvetaren Hans Rudolf Velten, som har gjort en historisk genomgång av begreppens användning och definition, menar att det därför är av största vikt att definiera begreppen i varje ämne eftersom de annars tenderar att vattnas ur och tappa sitt värde (Velten, 2012:249-250). Performance och performativitet har sedan 50-talet kopplats samman med olika vetenskaper (Ibid). Under 90-talet myntades termen den performativa vändningen (*the performative turn*) på grund av begreppens vida spridning och användning (Ibid). Begreppens attraktivitet bygger på deras potential att synliggöra processer i kulturella sammanhang enligt Velten (Ibid). I en övergripande uppdelning mellan begreppen beskriver han att den dominanta betydelsen av performance härrör från teater, dans och framträdanden och den subdominanta betydelsen är lingvistisk (Ibid). Erving Goffman (1956:8), som tidigt använde sig av termen, definierade exempelvis performance som en aktivitet som pågår inför en publik, under en viss tid, och utförs av en individ. Aktiviteten skulle dessutom ge någon slags effekt på åskådarna (Ibid). I performativitet är istället det lingvistiska perspektivet dominant och det teatrala underordnat (Velten, 2012:252).

Performance och performativitet har med tiden således fått en bred definition som för det första innefattar dramatiserade akter inom konstnärliga praktiker och för det andra vardagliga aktiviteter och handlingar såsom exempelvis ett utagerande av könet. En tredje form av performance, enligt Dirksmeier och Helbrecht, är gemensamma ritualiserade handlingar som utförs med ett kollektivt mål som inte bygger på underhållning eller konstnärliga experiment och kan exempelvis vara en trohetsritual. I en vetenskaplig kontext fungerar performance som en metafor som uttrycker transformationen från ett system av representationer till processbaserade praktiker. Dirksmeier och Helbrecht menar att performance-teori strävar efter handling snarare än text och aktiva sociala konstruktioner snarare än dess representationer. (Dirksmeier & Helbrecht, 2008)

I ett sammanhang av vetenskaplig kunskapsproduktion är det framförallt språk, bilder och symboler som representerar något annat. Representationer är så sammanflätade med kunskapskapande och förståelse i den västerländska traditionen att de tas för givet, som något naturligt. Det är lätt att glömma bort att också representationerna har en historia som vävs samman med det synsätt som varit dominant under lång tid, den Cartesianska världsbilden. Karen Barad, teoretisk fysiker och feminist, har fördjupat sig i begreppet performativitet i relation till representationalism. Enligt henne kan vi utmana representationalismens tro på att språket, symbolerna och bilderna kan representera allt genom att istället anta en performativ förståelse för diskursiva praktiker. Att försöka undvika synsätt som bygger på representationer till förmån för performativa alternativ gör att vi kan förflytta fokus från överensställningen mellan beskrivningen av verkligheten och verkligheten till frågor om praktiker och handlingar. Barad understryker att vi inte förstår världen genom observationer utifrån utan att vi är en del av världens pågående intra-aktivitet<sup>6</sup>. (Barad, 2003:802, 806-807)

<sup>6</sup> Att använda intra istället för inter är ett medvetet val eftersom intra syftar till relationer, kopplingar och gränser inuti ett system medan inter syftar till relationer, kopplingar och gränser mellan två system. Det senare innebär att de två systemen redan existerar när interaktionen börjar medan intra är pågående.

Orrú, som skrivit en avhandling om urban design och praktikbaserade metoder som dans och trädgårdsarbete, gör en tydlig distinktion mellan begreppen performance och performativitet. Performance uppstår på en individuell eller singular nivå medan performativitet kan fungera som en infrastruktur eller bli institutionaliserad. Performance har enligt Orrú möjligheten att synliggöra tyst diskriminering och samtidigt föra en kritisk dialog med den. Vidare menar hon att performance kan framkalla levande och oformulerade önskningar om existens, vilket kan vara både betydelsefullt och fördelaktigt i uppbyggandet av urbana identiteter. (Orrú, 2017:141)

### 2.2.3 Rytmen, kropp och rum

McCormack, aktiv inom *Non-Representational Theory*, har fördjupat sig i relationen mellan kroppen i rörelse och rum utifrån performance och mer specifikt dans som praktik. Att bedriva geografisk forskning om rörliga, dansande kroppar handlar inte bara om att tänka på dessa kroppar, det innebär också att tänka med och genom de utrymmen som dessa kroppar genererar. McCormack hävdar att en kropp förenklat gör två saker, den rör sig och känner, vilket gör dans till ett verktyg för att tänka kring rum där kroppar rör sig affektivt. Affektivitet kommer inte som en representation, det rör sig snabbare än så, skriver McCormack. Affekt, förklarar han, är en vag men ändå intensiv atmosfär. En känsla är affekt upplevd i kroppen medan en emotion är den känslan artikulerad till en emotion. Han ger ett exempel från upplevelsen av att gå in på ett dansgolv där atmosfären genererar en specifik känsla i kroppen som sedan kan uttryckas i en emotion som exempelvis glädje. För att kunna conceptualisera de affektiva rum som rörliga kroppar genererar föreslår McCormack att de rytmiska relationerna mellan kroppar och rum ska utforskas (McCormack, 2008:1827-1828, 1831).

Monica Sand, forskare med lång erfarenhet inom konstnärlig forskning, har undersökt förhållandet mellan rytm, rörelse och rum. Hon beskriver hur själva gåendet får mening genom rytmen. Rytmen menar hon liknar språk, musik och dans vilket vi bara kan få kunskap om inifrån. När vi bryter mot en rytm handlar det om dolda konflikter mellan olika rums- och tidsuppfattningar. Sand menar vidare att olika kulturer består av olika rytmer som vi förkroppsligar och anpassar oss till när vi ingår i dem. (Sand, 2011:51)

En filosof som under sina sista år i livet ägnade sin uppmärksamhet åt rytmen var Henri Lefebvre. Han betonar i sin bok *Elements of Rhythmanalysis* att olika rumstider har olika rytmer som skapas av interaktionen mellan det biologiska, det fysiologiska och det sociala. En rytm kan gå i cykler såsom dagar, vågor och månader eller vara linjär som den mänskliga aktiviteten, rörelser och händelser. Rytmen kan vara uppbyggd av flera andra rytmer likt trädet som har blommor, frön och löv, alla med sin egen rytm. Det är variationerna och olikheterna som skapar rytm i motsats till repetition som snarare är något som upprepar sig på exakt samma sätt. I rytmens föränderlighet finns en inbyggd responsivitet för störningar, förändringar och det oväntade. Rytmen måste upptäckas med kroppen och går inte att representera genom text eller bild enligt Lefebvre. (Lefebvre, 2004:8, 31, 36, 81)

*"No camera, no image or series of images can show these rhythms. It requires equally attentive eyes and ears, a head and a heart."* (Lefebvre, 2004:36)

McCormack (2008:1828) lyfter fram att Lefebvres arbete med rytmanalys framförallt har använts för att tänka med urbana tidsrum men att det också finns en del av Lefebvres förslag som hävdar att rytmanalysens experimentella sfär är dans och musik. *"Överallt där det finns rytm finns det takt; det kan vara ett script eller en dans."* (Lefebvre, 2004:8). McCormack (2008:1829) beskriver rytmen som en slags bakgrund av flöden och rörelser som består av bland annat ljud, bild, gester och text. Det är något levande och kaotiskt som vid vissa punkter framträder i mönster av ordning (Ibid). En kropp i rörelse kan uppleva, producera och ibland medvetet manipulera dessa flyktiga rytmer vilket enligt McCormack (Ibid) är en av de viktigaste aspekterna med att tänka genom kroppar i rörelse. Det handlar om att tillåta sig själv att omfamnas av och anta de affektiva rytterna som rummen är sammansatta av (Ibid). Den processen är ett utforskande av att bli någonting betonar McCormack (Ibid). Nigel Thrift (2007:114-116) beskriver hur en rytm skulle kunna ses som en händelse eller en serie av händelser. En händelse, skriver han, är experimentell, full av möjligheter och förmågor (Ibid). Nuet kan ta olika vägar och innehåller möjligheter snarare än faktum vilket innebär att saker skulle kunna vara annorlunda än vad de är (Ibid). Thrift (2007:63) menar vidare att det är vår oförmåga att upptäcka olika tempon och tider som gör att de går oss förbi, att det handlar om en bristfällig förståelse för vad som är snabbt och långsamt. Han ifrågasätter exempelvis bilden av att den tekniska utvecklingen skapat en snabbare värld (Ibid). Biokemiska processer i kroppen, erosion av berg eller ljusets hastighet pågår redan i olika tempon och hastigheter som har större variation än vad människan hittills kunnat skapa (Ibid).

Dansläraren Margaret H'Doubler beskriver i likhet med Sand och Lefebvre hur rytmen endast kan förstås genom att den upplevs. När vi upplever en rytm i ett görande, som exempelvis dans, beskrivs det oftast som att det känns rätt. Det händer enligt H'Doubler när alla relaterade delar har rätt proportioner i förhållande till varandra och därför upplevs som en helhet snarare än som individuella delar. Om den inre rytmen och den yttre är ett är kommunikationen rik och fulländad. Om inte så är dansen antagligen för fysisk, för mycket kropp. Rytmen är närvarande i dansen som ett kinestetiskt sinnesintryck, det vill säga vår förmåga att uppfatta rörelse. En rörelses dynamik kan enkelt beskrivas bestå av tre delar; för det första längd, alltså den tid en rörelse pågår; för det andra intensitet vilket innebär hur mycket kraft en rörelse har; och för det tredje tempo, det vill säga i vilken takt olika delar av rörelsen följer på varandra. En rörelse är en form av energi och H'Doubler understryker att allt liv är en manifestation av energi. Rytmen är det som påverkar energins flöde och upprätthåller någon slags ordning och proportion som återfinns i alla organiska processer. Människan och hennes görande, känslor, tankar och agerande ingår också under den här ordningen av rytmer. Dansen som är ett uttryck för de organiska och kroppsliga rytterna kan liknas vid en förlängning av både känslomässiga och intellektuella rytmer projicerade i och genom rörelser. H'Doubler formulerade också tankar om hur kreativ förmåga kan jämföras med att bli känslig inför kvaliteter i den omgivande miljön, både inför situationer och rum. Att delta i kreativitet, menade hon, kan därför leda till en förhöjd medvetenhet om livet både i relation till det som har varit, är och till skapandeprocessen av något nytt. (H'Doubler, 1957: xxxiv, 85-88, 161)

## 2.3 IMPROVISATION, DANS, EMPATI & ESTETISKA UPPLEVELSER

*What if the body is the site where an experiment takes place and the experiment comes in the form of questions?* (Toronto Dance Theatre, 2010)

Ett sätt att använda dans som konstnärligt undersökande av en plats är genom improvisation. Improvisationen är en träningsform och praktik som bland annat används i sökandet efter nytt rörelsematerial till en koreografi, på scenen som en del av en föreställning eller som hela föreställningen. Att improvisera är enligt Ingar Brinck (2018:1, 8-11), professor i teoretisk filosofi, en kognitiv intelligent färdighet som är sammanflätat med uppmärksamhet, emotioner, perception, handlingar och närvaro. Improvisation innebär nytänkande och utforskande och är ett aktivt lärande och analyserande eftersom improvisatören lever både sina egna och andras emotioner, perception, uppmärksamhet, och handlingar (Ibid). I en gemensam improvisation deltar improvisatörerna i tillfälliga, öppna och oplanerade interaktioner utan ett uttalat mål eller definierat slut (Brinck, 2018:3). I en konstnärlig kontext är improvisation relaterad till en kraft att förändra, skriver Brinck (Ibid), som kan ge alternativ till vårt vanliga sätt att ge mening till världen, andra och oss själva.

Skillnaden mellan att dansa och att röra sig i vardagen är något som filosofen och dansimprovisatören Bigé tar sig an genom att ställa frågan: Hur vet jag när jag dansar? Bigé menar att dansen händer när kroppen öppnar sig för att sättas i rörelse av något annat. Det är ett förhöjt tillstånd mellan aktivitet och passivitet. Tillståndet mellan passivitet och aktivitet liknar Bigé vid sömn, hur subjektet aktivt förbereder sig för sömnen för att därefter överlämna sig till sömnen i ett passivt tillstånd. Samma sak händer i dansen där subjektet aktivt initierar dansen för att därefter överlämna sin kropp till rörelsen självt. Att beröra något eller någon är både aktiviteten att beröra samtidigt som det är omöjligt att beröra utan att också passivt bli berörd. Bigé för resonemanget vidare till hur en aktivitet som att simma eller cykla är ett samspel mellan själva aktiviteten och vågens eller vägens inverkan på den rörelsen. Bigé menar att dansen, på liknande sätt, aldrig kan vara frikopplad från andra kroppar utan att det i dansen uppstår ett vi som ligger mellan ett aktivt och passivt subjekt. I det ”viet”, i kontakten med en annan kropp, mänsklig eller mer-än-mänsklig, uppstår en koncentration på något annat, en tredje kraft eller enhet. (Bigé, R., 2019)

Bigé menar också att kroppen i rörelse har två dimensioner, det första är kroppen som agent och det andra är kroppen som territorium. Kroppen som agent är ett egocentriskt tillstånd där kroppen utför en aktivitet. Kroppen som territorium är ett tillstånd där kroppen är en behållare av fönimmelser och affektioner genom vilka subjektet kan möta andra. En kropp som territorium har förmågan att förlänga sig själv i rummet genom perception. Den accepterar att andra eller annat cirkulerar i oss och ut från oss, den kan minska och öka i storlek, exkludera och inkludera samt ge plats för att bli påverkad. När två kroppar ger och tar vikt delar de kropparna gravitationspunkter. Två kroppar som lutar mot varandra upplever gravitationen genom den

andres kropp vilket återigen leder till en tredje kraft som inte handlar om två kroppar i motsats till varandra utan något som existerar bortom kropparna som subjekt, objekt eller plural. (Bigé, E., 2019:97-98)

Att lyssna till en punkt utanför oss själva som uppstår i mötet med en annan kropp beskriver Brinck som en dialog som kan liknas vid att bli öppen för det andra, till något där ute, istället för att vara koncentrerad på sig själv vilket resonerar med Bigés kropp som territorium. Dialogen öppnar upp för nya sätt att vara och förstå vilket i sin tur möjliggör för nya idéer. För att dialogen ska hända är det viktigt att kunna ”släppa taget”, inta ett andrapersonsperspektiv, bejaka känslor, uppfatta kroppen som en partner och se och lyssna till det. Att föra en dialog är enligt Brinck inte bara något som händer mellan två människor utan är det primära sättet att skapa mening på och nå ut i världen, både i ett mänskligt och mer-än-mänskligt perspektiv. (Brinck, 2019:42)

Både fysiska och biologiska system har en tendens att reagera på och koordinera sig med tillfälliga händelser eller rytmer. Kroppslig koordination kan leda till en känsla av att resonera med den andra kroppen och till ett delat handlingsutrymme. Att resonera med en annan kropp är i sin tur relaterat till att känslomässigt engagera sig i den andra kroppen, skriver Brinck. Engagemanget och delandet av handlingsutrymme möjliggör också för ett tillfälligt delat perspektiv på världen. Förmågan att leva sig in i ett annat subjektivt perspektiv av världen än den egna är samma sak som att känna empati, menar Brinck. Att känna empati är något utöver en vardaglig upplevelse som kan liknas vid en estetisk upplevelse, eftersom den kan beröra och ge upphov till intensiva känslor och en stark närvaro. Brinck vänder sig mot att den estetiska upplevelsen skulle komma ur en observerande, passiv och diskursiv praktik. Estetiska upplevelser baseras på kroppsliga upplevelser av rörelse och riktning i rummet och har en oundviklig affektiv och utvärderande dimension. Icke-diskursiva estetiska upplevelser uppstår när betraktaren engagerar sig, kroppsligt och känslomässigt, med konstverket i det fysiska rummet. Brinck använder sig av begreppet deltagande meningsskapande för att beskriva den relationella dynamiken som uppstår mellan den som tittar på konst och konstverket. Hon menar att konstverket inte är passivt utan en aktiv agent i meningsskapandet och sätter något i rörelse i den som upplever konstverket vilket i sin tur påverkar hur den som tittar på konsten rör sig i relation till verket. Den kvalitativa upplevelsen av att se och känna en annans rörelser sätter den som observerar i en liknande rörelser vilket resulterar i att observatören blir kroppsligt rörd av någon annan vilket ger upphov till affektion och reflektion. Det behöver inte vara en exakt kopia av den andra agentens rörelse utan det som är av betydelse är koordineringen av kroppens orientering i rummet, avsikter, känslor och uppmärksamhet vilket i sin tur möjliggör empati samt kognitiva och affektiva perspektivtagande. (Brinck, 2017:201-212; 2018:5-7)

*“Because perception is a function of movement and position in space and time, walking around or, on a smaller scale, moving in and out of postures and alternating body orientation will modify the viewer’s perception of the artwork substantially. Small variations in body position and movement can have significant effects on the perception of colour, size, height, width, texture, or grain.”* (Brinck, 2017:209)

Brinck betonar hur att engagera sig i ett konstverk kan ses som en andrapersons relation som karaktäriseras av nyfikenhet och öppenhet som leder till förståelse för den andre. När interaktionen pågår mellan betraktare och konstverk upptäcker betraktaren nya aspekter och mönster av variation som ökar komplexiteten i interaktionen. Det innebär att konstverket guidar både konstnären och betraktaren till nya insikter och förståelser. (Brinck, 2017:201-212)

Filosofen Gurdjieff som hämtat inspiration från österländsk filosofi och levnadskunskap studerade ingående munkars rörelsepraktik under en period. I en föreläsning i Berlin 24 november 1921 förklarade Gurdjieff att vår medvetenhet förhöjs när vi tar, för kroppen ovanliga eller icke vanemässiga positioner, både om det som händer inuti kroppen och i omgivningen. I vardagen har våra kroppar vant sig vid vissa positioner som vi rör oss mellan utan att tänka på det. Varje position representerar ett inre tillstånd och genom att bryta rörelsemönstret och inta nya positioner kan vi få syn på något annat. (Gurdjieff, 2014)

En estetisk upplevelse kommer, enligt Bigé, R. (2019:321-322), inte nödvändigtvis ur att observera eller konsumera konst utan kan komma ur en egen rörelse som att dansa eller av en vardaglig syssla som att laga mat eller vandra. Naturen kan, på ett liknande sätt som konstverket, eller de vardagliga aktiviteterna, framkalla estetiska upplevelser hos människor (Carlson, 2000). Bigé, R. (2019:320) exemplifierar hur gränsen mellan vardagliga ting och händelser har utforskats i konstnärliga sammanhang, inte minst genom de "vardagskoreografier" som uppstod i den samtida dansen under 60-talet vilka kunde bestå av rörelser som att gå, springa eller stå. Dessa koreografier baserades ofta på uppgiftsbaserade (*task based*) improvisationer och scores.

## 2.4 SCORES & LANDSKAPSARKITEKTUR

*"Scores imply time, process, and change, thereby challenging the Modernist desire to control and order urban space by imposing reductive formal values usually applied in totalizing and fixed "master plans" (Hirsh, 2014:5)*

Scores och uppgiftsbaserad improvisation har varit en viktig del av danskonsten sedan 60-talet. En av de koreografer som influerat och inspirerat till den utvecklingen är Anna Halprin. Harmony Wolfe, som fördjupat sig i Anna Halprins arbete genom *Landscapes of Dance: the 1960 Summer Workshop of Anna Halprin*, drar slutsatsen att hennes arbete också var med och möjliggjorde för de interdisciplinära praktiker som utmärkte 60- och 70-talens avantgarde scen i USA. Anna Halprin bjöd nämligen in några av den tidens viktigaste konstnärer, såsom Trisha Brown, Yvonne Rainer, Simone Forti, La Monte Young och Robert Morris, till interdisciplinära workshops på sitt utomhusdangolv i Kalifornien. Wolfe beskriver vidare hur workshopen introducerade scores och uppgiftsbaserad improvisation i såväl koreografiska, skulpturala som musikaliska praktiker vilket förändrade komposition och konstnärliga processer i grunden.

Det är därför naturligt att utgå från Anna Halprins, och i förlängningen hennes make och landskapsarkitekt Lawrence Halprins arbete med scores, för att förstå scorets betydelse inom kreativa processer och interdisciplinära samarbeten. (Wolfe, 2012:4-5, 12)

En stor influens för Anna Halprins konstnärskap var Margaret H'Doubler som ansvarade för Wisconsin-Madison universitets dansutbildning där Anna Halprin utbildade sig 1938-1942 (Wolf, 2012:8). Genom mötet med hennes tankar började Anna Halprin utarbeta scores för att stimulera kreativ förmåga och intuition (Hirsch, 2014:8-9). Detta beskriver docenten i arkitektur och design Alison Bick Hirsch (2014) i boken *City choreographer: Lawrence Halprin in urban renewal America i vilken hon* beskriver Lawrence och även Anna Halprins liv och verk. Hon förklarar att Anna Halprin ville få sina dansare att reagera helt och hållet med sitt kinestetiska sinne, utan att låta förutfattade meningar påverka deras rörelser (Hirsch, 2014:8-9). Enligt Anna Halprin är tillståndet innan självreflektion nämligen det mest äkta tillstånd en individ kan befinna sig i (Ibid). Det är i det tillståndet som intuitiv kommunikation mellan kroppar kan uppstå i avsaknaden av kulturella barriärer (Ibid). Scoret hjälper dansarna att hamna i det tillståndet som leder till en förhöjd känslighet inför miljön, sinnlighet, känslor och förkroppsligat medvetande (Ibid). Att vara i det tillståndet ger enligt Anna Halprin en mer autentisk och omedelbar upplevelse av en situation eller en plats (Ibid).

Samtidigt som Anna Halprin utforskade scores som metod för att ta den moderna dansen vidare och bryta med det traditionella tillvägagångssättet för skapandeprocessen (Wolfe, 2012:33) arbetade hennes man Lawrence Halprin med ett notationssystem för landskapsarkitekter för att komma bort från de traditionella metoderna inom landskapsarkitektur (Halprin, 1965:126). Enligt Lawrence Halprin är en stads syfte att i första hand skapa en kreativ miljö för människor med fokus på aktiviteter och i andra hand en funktionell miljö (Ibid). Han menade att kreativa platser innehåller stor mångfald och att de möjliggör för fria val som i sin tur genererar maximalt antal interaktioner mellan människor och deras omgivning (Wolfe, 2012:38-39). Lawrence Halprin (1965:128) beskrev i en artikel i *Progressive Architecture* hur vår upplevelse av landskapet påverkas av rörelse och olika hastigheter:

*"Environments change their qualities with the variation of speeds they generate. As we move through them, they move around us." (Halprin, 1965:128)*

Det här var en tanke som Lawrence Halprin beskrev som essentiell för den metod han utvecklade som han kallade *Motations* (Halprin, 1965:126-133), ett ord som flätar samman begreppen *notation* och *motion* (Halprin, 1965:128). Halprins *Motations* fungerar som ett verktyg för designern att utgå från rörelser för att skapa form och design (Halprin, 1965:126-133). Lawrence Halprin (1965:126) menade att designern hade behov av kunna utgå från rörelsen eftersom de komplexa förhållanden och relationer som rörelsen skapar är en väsentlig del av platsens liv men att det saknades verktyg för en sådan analys. Efter att ha noterat rörelserna på en plats och översatt dem grafiskt kan landskapsarkitekten skapa en design som stödjer eller skapar förutsättningar för den rörelsen (Halprin, 1965:126). *Motations* fokuserar således på användningen av ett objekt eller en design istället för objektets estetiska struktur eller utseende (Wolfe, 2012:36). *Motations* kunde enligt Lawrence Halprin (1965:130) användas för att inventera

rörelser i ett landskap eller beskriva existerande förhållanden såväl som att designa för rörelse eller skapa nya förutsättningar. Det nära samarbetet med Anna Halprin blir tydligt när han beskriver hur *Motations* även kan användas inom koreografi för sceniska verk (Ibid).

Lawrence Halprin tittade inte bara på mänsklig rörelse i staden utan på naturens rörelser och processer. Enligt Lawrence Halprin är den biofysiska sfären uppbyggd av olika rytmer som människan är djupt förbunden med och har behov av att uppleva. I en stad finns det en risk att den kontakten går förlorad. Mycket av Lawrence Halprins design gick därför ut på att skapa upplevelser som kunde motsvara ekologiska processer i naturen och därmed uppfylla önskingar och behov som ligger djupt inbäddade i människans biologi. (Hirsch, 2014:13, 120)

Anna och Lawrence Halprin levde och arbetade tillsammans, deras interdisciplinära samarbete inspirerade och influerade respektive parts arbete och process (Wasserman, 2012:34-35). Deras arbete var i ständig omveckling och fokuserade särskilt på att stärka processer för engagemang, inspiration och tolkning (Ibid). Det kan liknas vid en kreativ *jam session* mellan dans, landskapsarkitektur och konst (Ibid). Lärdomen av att titta på deras gemensamma arbete är på vilket sätt de utforskade processer för att skapa plats i en värld i rörelse (Wasserman, 2012:50). En sådan process som de utvecklade tillsammans var *RSVP Cycles*. *RSVP-Cycles* struktur möjliggjorde för en mångfald av röster att integreras i en designprocess (Halprin, 1969:1). Processens mål var att få en djupare förståelse för designidéer och principer och kunde enligt Lawrence Halprin användas inom alla kreativa processer men i synnerhet dans, koreografi, planering och design (Halprin, 1969:1-4). Akronymen RSVP står för *Resources, Scores, Valuation* och *Performance* (Halprin, 1969:2), där *Resources* (Resurser) står för platsens redan existerande förutsättningar och inventeringen av dem. *Scores* är temporära och situationsbaserade riktlinjer och samtidigt strukturen i en föreställning (Halprin, 1969:2). *Valuation* är en process av kritisk utvärdering som ger lika stort fokus till aktions- baserade som besluts-baserade aspekter (Ibid). *Performance* är det som händer när *Scoret* genomförs (Halprin, 1969:2). *Performance* ger utrymme för kreativitet och nytänkande till förmån för redan förutbestämda visioner och idéer (Hirsch, 2013:3). Medan *Scores* är en intuitiv process som pågår utan bedömning ger *Valuation* utrymme för reflektion, analys och kritiskt tänkande (Ibid). Strukturen skulle också kunna liknas vid en traditionell designprocess där *Resources* kan översättas till analys och inventering, *Score* till design eller plan, *Valuation* till utvärdering och *Performance* till implementeringsfasen (Wasserman, 2012:47). Genom att använda andra termer för processen finns det inget utrymme att falla tillbaka på gängse metoder och idéer utan designprocessen behöver omformuleras (Wasserman, 2012:47).

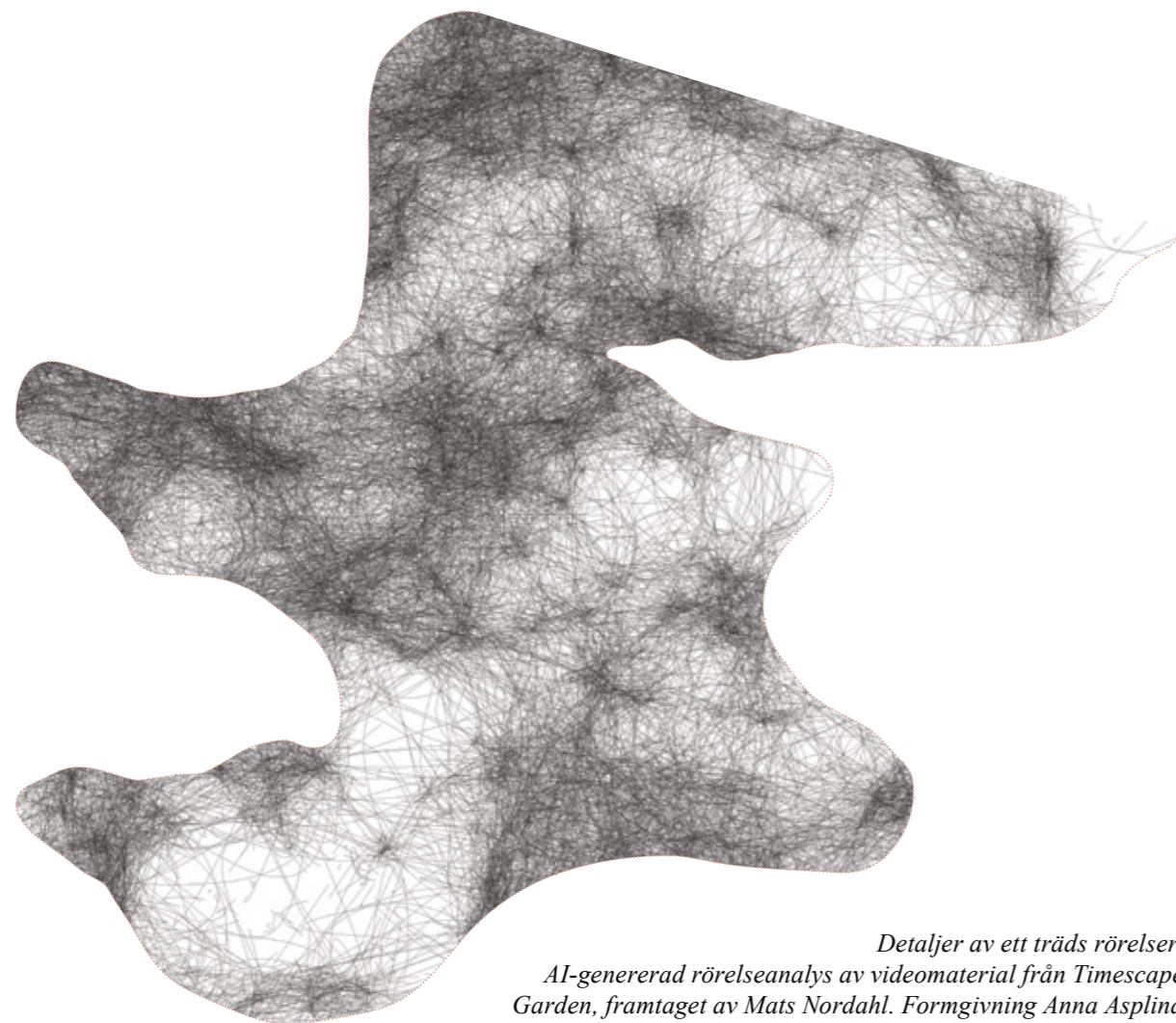
En samtida arkitekt som närmat sig dansens potential att skapa nya metoder inom stadsplanering är Anna-Maria Orrù, som utforskat ämnet i en avhandling från Chalmers, *Wild Poethics - Exploring relational and embodied practices in urban-making*. Orrù kommer från en bakgrund inom arkitektur och har ett ekologiskt perspektiv som till stor del lutar sig mot Donna Haraway och Jane Bennets arbeten. Istället för att teoretisera över möjligheten i det transdisciplinära mötet utforskar hon det praktiskt. Hon reflekterar över den utmattning hon och hennes kollegor känner efter att ha utfört dansövningar baserade på Butho som praktik, med fokus på att utvidga eller sträcka ut sina sinnen i världen. Orrù beskriver hur danspraktiken

gav en högre känslighet, dynamik och kritiskt engagemang med rummet vilket gav henne en upplevelse av det relationella mellan olika material och kroppar vilket ökade hennes förståelse för omgivningarna. Orrù understryker att kroppen bör vara utgångspunkten i urbana studier eftersom kroppen är en viktig ingrediens för att studera komplexa relationer mellan mänskligt och mer-än-mänskligt liv. Kroppen och miljön formas tillsammans. Vidare betonar Orrù att det är viktigt att stadsplaneringen håller sig i framkant för att tänka nytt, hitta nya perspektiv och handlingsutrymmen utanför marknadens utstakade bana för att kunna närma sig ekologiska aspekter i stadsbyggnadsprocesser. (Orrù, 2017:4-5, 88-90, 245)

## 3. METOD

*“Hur ska ett närmande mellan oss och den andra världen bli möjlig? Och kan det ske genom konst? Det handlar om andra arter med stor variation ifråga om mottaglighet, perception. Många har ju varken ögon eller öron. De kan inte heller förväntas vara införstådda med det subtila konstnärliga språket, de är inga vana galleribesökare även om vissa av dem mycket väl kan finnas dolda under mattor, i springor och bakom lister.” (Tidholm, 2020:153)*

I den här delen behandlas studiens metodologiska ansats som är konstnärlig forskning. Där efter beskrivs studiens tillvägagångssätt i relation till metodansatsen vilket följs av en diskussion om studiens kontrollprinciper. Avslutningsvis presenteras Girots (1999) fyra koncept som använts som metod för att behandla det empiriska materialet i kapitel 4 *Timescape Gardens* designprocess.



*Detaljer av ett träs rörelser.  
AI-genererad rörelseanalys av videomaterial från Timescape Garden, framtaget av Mats Nordahl. Formgivning Anna Asplind*

### 3.1 KONSTNÄRLIG METODANSATS

Den här studien utgår framförallt från en konstnärlig forskningsmetodologik eftersom den fokuserar på mitt konstnärliga arbete i projektet *Timescape Garden*. Eftersom den konstnärliga forskningen är en del av en transdisciplinär designprocess har det påverkat både projektets och studiens arbetsprocess och resultat. Transdisciplinär metod beskrivs kortfattat i det inledande kapitlet (s.20). Det är inte alltid enkelt att arbeta transdisciplinärt, det är lätt att falla tillbaka på gängse metoder och stuprörsstrukturer där varje part endast bidrar med sin del till en fragmenterad helhet. Den konstnärliga processen i *Timescape Garden* har lagt grunden för det transdisciplinära samarbetet eftersom alla i designteamet kunde delta i den utifrån sina olika kunskapspositioner. Haraway (2016) beskriver görandet tillsammans som en viktig del i transdisciplinära processer, men hon tar resonemang ett steg längre och menar att vi dessutom måste göra tillsammans med andra arter, vilket är något som den här designprocessen utforskar. Erixon Aalto (2017:75) beskriver dessutom att transdisciplinära processer är naturligt sammanflätade med konstnärlig forskning eftersom det ligger i den konstnärliga processens natur att pendla mellan teori och praktik.

#### 3.1.1 Konstnärlig forskning

Konstnärlig forskning är ett relativt nytt forskningsfält (Dyrssen, 2011:239) och hör ihop med praktikbaserad forskning och forskning genom design (Erixon Aalto, 2017:69). Eftersom konsten agerar i och genom verkligheten har konstnärlig kunskapsproduktion en väsentlig plats i omvecklingen av samhället och inom forskningsfältet (Dyrssen, 2017:55). Dyrssen (Ibid) beskriver hur konstnärlig forskning kan bidra till nya sätt att tänka, synliggöra förgivettagna föreställningar och verkligheter, ifrågasätta normer, ideologier, hierarkier och metoder samt öppna nya möjligheter (Ibid). Konstnärlig forskning har på så sätt möjlighet att generera en annan slags kunskapsproduktion än både samhällsvetenskapliga metoder och naturvetenskapliga metoder (Dyrssen, 2011:227). Att använda tänkandet genom görandet har dessutom en stark koppling till ekologisk och hållbar urban design (Erixon Aalto, 2017:67; Orrú, 2017:239) eftersom de utmaningar samhället står inför kräver nya sätt att tänka på (Dyrssen, 2017:55) och förmåga att se världen som en komplex väv av relationer snarare än i förenklingar (Grosz, 2008). Det är inte svaren som är viktiga i konstnärlig forskning utan lika mycket processen att tänka om och göra om (Dyrssen, 2011:237). Den här forskningsprocessen har varit ett pågående utforskande, både kroppsligt och intellektuellt genom dansimprovisationer, scores, litteraturstudier, AI-analyser, samtal, 1:1 prototyper med mera vilket både har handlat om att tänka om och göra om. Konstnärlig forskning har dessutom dubbel kapacitet för en kritisk positionering där designprocessen både kan projicera en alternativ vision för framtiden och, i nuet, rikta projektionen från ett kritiskt perspektiv (Dyrssen, 2011:233). Dyrssen (2017:62) beskriver hur scenkonst och i synnerhet dans, cirkuskonst och koreografi är viktiga konstnärliga uttryck för att tänka genom det icke-verbala, det vill säga tänka genom görandet, eftersom uttrycksformerna är förankrade i kropp och rum. Performance, skriver hon, är både att agera i en situation och att få någonting att agera, det vill säga att performance har förmågan att både komponera och sätta upp en situation och att inventera genom görandet (Dyrssen, 2011:226).

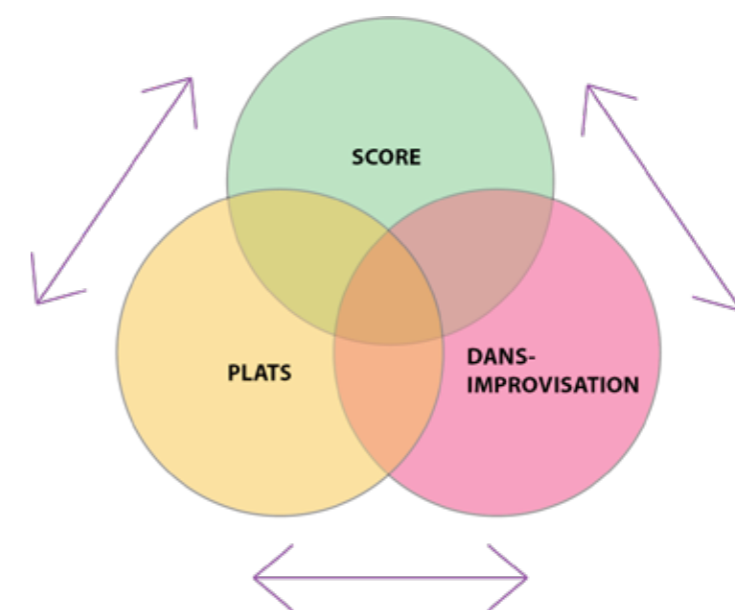
Vidare kan performance hela tiden analysera och utvärdera situationen genom att fortsätta göra, det vill säga ändra, provocera eller agera vilket väcker nya aspekter, mening och frågor (Dyrssen, 2011:227). Genom att arbetet med *Timescape Garden* till största del skett på platsen har vi genom vår närvaro och våra handlingar påverkat platsens fysiska form och aktivitet. Visionen har kunnat riktas och omformuleras genom dansimprovisationer och andra aktiviteter såsom trädgårdsarbete eller sociala sammankomster. Förändringarna av platsen har på så sätt också omedelbart kunnat utvärderas genom att de utforskats, upplevts och analyserats av de kroppar som rört sig där. Det har med andra ord pågått en ständig dialog mellan skapande, utvärdering och analys i stunden. Det är något som Dyrssen (2017) beskriver som utmärkande för konstnärliga processer. Hon menar att konstnären involverar sig i såväl vardagliga aktiviteter som publika händelser vilka kan synliggöra alternativa gestaltningar av händelser och leda till att platser används på ett annat sätt eller utformas i andra riktningar (Dyrssen, 2011:57). Att på det sättet producera exempel kan ha stor inverkan på samtidens kultur och påverka individers värderingar och val (Dyrssen, 2011:228). Arbets sättet kan dessutom väcka debatt och nya perspektiv om tillgänglighet, rättigheter samt generera alternativa medborgardialoger (Dyrssen, 2017:57). Konst kan förenklat sägas vara ett effektivt verktyg för att se gömda kopplingar i en problemsituation, skifta perspektiv, formulera komplexiteter och nå ny förståelse (Dyrssen, 2011:229).

Som konstnär och forskare inventerade jag *Timescape Garden* genom dansimprovisationer, både tillsammans med andra och på egen hand. Jag spenderade många timmar på platsen under en längre tidsperiod, från september 2020 till juni 2023. Totalt var jag 42 dagar på Syltenberget och genomförde 62 dansimprovisationer. Majoriteten av gångerna dansade jag ensam med platsen som partner och sex av gångerna hade jag sällskap. Dansimprovisationerna jag genomförde resulterade förutom i förkroppsligad kunskap om platsen och en fördjupad analys också i ett score. Scoret utvecklades i en iterativ process där dansimprovisationen, platsen och scoret var sammanflätade med varandra. Platsen påverkade dansimprovisationen som påverkade scorens utveckling som i sin tur påverkade dansimprovisationen som påverkade platsen och så vidare i ett ständigt utbyte dem emellan (se figur 1, s.43).

Eftersom scoret kan genomföras tillsammans med andra gör det att fler kroppar har möjlighet att analysera platsen genom dans. Scoret är en performance eftersom deltagarna utför en aktivitet under en viss tid där de både agerar publik och performer (Goffman, 1956). Eftersom en person som genomför scoret dansar kommer jag hädanefter att benämna dem som dansare. Under 2022 och 2023 genomfördes fyra workshops på Syltenberget där scoret upplevdes och analyserades.

- Workshop 1: 21 september 2022 kl. 14.30 - 16.00 12 deltagare (Norrköpings kommun)
- Workshop 2: 24 september 2022 kl. 14.00 - 15.30 2 deltagare (Allmänheten)
- Workshop 3: 24 september 2022 kl. 16.00 -17.30 3 deltagare (Allmänheten)
- Workshop 4: 1 juni 2023 kl. 10.00 - 11.30 33 deltagare (Oxelbergsskolan)

Syftet med workshoppen var att låta andra kroppar än designteamets undersöka platsen genom dans för att samla in fler individuella upplevelser av platsen. I samarbete med Martin Heide-



FIGUR 1 illustrerar hur scoret, platsen och dansimprovisationen påverkar varandra kontinuerligt under arbetsprocessens gång.

sjö samlade jag planerare från Norrköpings kommuns samhällsbyggnadskontor och platsens användare till workshops. Deltagarna deltog frivilligt eller som en del av en redan etablerad grupp såsom personalen från Norrköpings kommun och Oxelbergsskolans elever. Det betyder att urvalet låg bortom min kontroll. Deltagarna representerade en stor åldersspridning och yrkesbakgrund. Det var större etnisk variation i skolklassen än grupperna med vuxna deltagare. (För mer detaljerad information se Bilaga 1 *Dans- och designworkshops Timescape Garden 2022-2023*)

Workshoppen följdes av öppna samtal för att deltagarna skulle få tillfälle att reflektera över sina upplevelser från scoret och vad upplevelsen gav upphov till för känslor, eller mer specifikt emotioner. Samtalet var också en möjlighet att utvärdera händelsen och platsen tillsammans. Deltagarna samlades runt ett bord och kunde själva ta upp reflektioner eller frågeställningar som de ansåg viktiga. Att deltagarna kan styra diskussionen utifrån intresse och för dem upplevda nyckelfrågor är en styrka (Bryman, 2002:327). En svaghet med gruppsamtal är att allas perspektiv inte hörs lika starkt eftersom en del individer har lättare för att uttrycka sina tankar i grupp och andra mindre (Conradson, 2005:132). För att skapa en mer avslappnad miljö, och ge möjlighet för deltagarna att uttrycka sig i andra medier än verbala fick deltagarna i workshop 2 och 3 en var sin lerklump att arbeta med under samtalet. Deltagarna i workshop 4 fick istället rita sina upplevelser efter scorets genomförande (se Bilaga 1 *Dans- och designworkshops Timescape Garden 2022-2023*). Samtalen efter workshop 1-3 kompletterades med ett antal skriftliga frågor som skickades ut cirka en månad efter själva händelsen.

Dirksmeier och Helbrecht fördjupar sig i performance som metod i relation till *Non Representational Theory*. De menar att empirin som samlas in i en sådan process inte kan jämföras

med traditionell empiri utan närmar sig istället radikal empiri som försöker utforska mening-  
 en och upplevelserna från görande i vilket den som observerar och de som observeras deltar.  
 Det öppnar upp forskningen för det omedelbara, aktiviteter och mångtydigheter. Eftersom  
 genomförandet av scoret och samtalen var en konstnärlig upplevelse och jag deltog som både  
 konstnär och forskare gjorde det att vi, jag och deltagarna, upplevde tillsammans. När gränsen  
 mellan den som studerar och den som blir studerad suddas ut och den som forskar är en del av  
 performansen gör det att hela forskningsprocessen blir en del av performansen. (Dirksmeier &  
 Helbrecht, 2008)



Samtal med lerklump efter Workshop 2. Foto Tomas Björkdal

Under mina besök har jag pratat med de människor som spontant kommit till platsen. Samta-  
 len blir på samma sätt som dansen en del av den performativa forskningsprocessen (Ibid) och  
 har genererat en förståelse för platsens samtida användare och deras syn på och upplevelse av  
 Syltenbergets norra udde. Som dokumentation har jag använt mig av video, ljudupptagning  
 och kontinuerliga anteckningar vid platsbesök och dansimprovisationer. Vissa av bilderna som  
 finns i studien är manipulerade stillbilder från videomaterial. Bilderna har genererats genom ett  
 eko-filter i Premier Pro för att synliggöra rörelsen. Tanken var att komma bort från fotots be-  
 gränsningar av att endast visa en stelnad och statisk position och istället komma åt en riktning,  
 energi och det som händer mellan positionerna. Som komplement till de direkta och intuitiva  
 läsningarna av platsen har jag tittat på historiska dokument och kommunens visionsplaner för  
 platsen vilka presenterades i introduktionen. Den transdisciplinära processen har som tidigare  
 nämnts påverkat projektet och också den här studien. Specifikt material som kommit ur sam-  
 arbetet och som jag har använt mig av i den här studien är Peter Lynchs kartor över platsen (se  
 Karta 7, s.45) och Mats Nordahls rörelsediagram (se Figur 2, 3 och 4, s.93).

En konstnärs arbetsprocess är i många fall sinnlig och performativ, relationell och sammansatt  
 enligt Dyrssen (2017: 55) vilket stämmer överens med den här processens många olika delar,  
 relationer och ingångar. Det relationella och sammansatta angreppssättet är närvarande i alla  
 steg av forskningsprocessen och innehåller inte bara tänkande genom det verbala språket utan

KARTA 7 TIMESCAPE GARDEN SITE PLAN AV PETER LYNCH



Karta 7 är i skala 1:800 eftersom den har halverats från sin ursprungliga storlek

även genom bild, ljud, fysiska objekt, rum, förändringar av rum etcetera för att producera  
 kunskap (Dyrssen, 2017:60) vilket också liknar beskrivningen av min process. I den här pro-  
 cessen har dessutom designidéer testats i skala 1:1, både internt i designteamet och tillsammans  
 med allmänheten. Att testa designidéer i verklig skala för att genom kroppen kunna uppleva  
 och utvärdera förslagen efter hand har varit en viktig del i processen. Implementeringsfasen  
 kan också översättas till en form av performance (Wasserman, 2012:47) genom att det pågår ett  
 praktiskt görande på platsen.

Landskapsarkitekten Carola Wingren, som använt sig av koreografi och kroppsliga undersök-  
 ningsmetoder i ett interdisciplinärt forskningsprojekt lyfter potentialen av att kombinera design  
 och konstnärligt arbete inom landskapsarkitektur. Hon menar att landskapsarkitektens metoder



skulle kunna kompletteras med konstnärliga metoder för att fokusera än mer på att verkligen förstå landskapets kompositoriska och relationella egenskaper och samtidigt tillhandahålla en plattform för designdiskussioner och interdisciplinära samarbeten. Hon betonar dock att en sådan process är tidskonsumerande och komplex vilket gör det svårt att använda i en designprocess samtidigt som hon beskriver att den ger viktiga och intressanta insikter och resultat (Carola Wingren, 2018:9, 15).

Förutom tidsaspekten brukar konstnärlig forskning anklagas för att vara oprecis och för relativistisk i hanteringen av data och kontrollerbara experiment (Dyrssen, 2011:238). Johnsson (2010:151) menar att kritiken är meningslös eftersom det i all vetenskap i grunden handlar om att lita på den kompetens och erfarenhet som erfarna utövare besitter och att de kan avgöra vad som är god forskning, alltså ett lyckat experiment. Den samhällsvetenskapliga forskningen hävdar å sin sida att ett konstant ”göra-skapa” genererar en icke stringent argumentation och en urvattnad teori som består av för många olika element. I den här studien har flera erfarna kompetenser deltagit och tillsammans intuitivt avgjort vilka riktningar och göranden-skapanden som lett till något intressant eller ”lyckat” och som därför har utforskats vidare. Parallellt med görandet och skapandet har jag dessutom genomfört kontinuerliga litteraturstudier som en utväxt från ”mitten” (Deleuze & Guattari, 2015:43). Litteraturen har inhämtats i en kvalitativ process där de adderats utifrån samtal som förts i relation till arbetet, genom en snöbollseffekt där en källa leder till en annan och genom sökningar av specifika begrepp i universitetsbibliotekens sökmotorer. Dyrssen (2011:238) hävdar att all forskning idag utmanas genom att behöva förhålla sig till intuitiv precision givet att kontexter konstrueras och komponeras för att fungera på ett relevant sätt (Ibid). Flyvbjerg (2001:24) tar i sin bok *Make social science matter* upp vikten av att låta intuition, upplevelse och omdöme vara en fundamental del inom vetenskapen (Ibid). Han menar att för mycket rationalitet, empiri och regler har styrt vetenskaperna hittills och att framförallt praktikbaserade ämnen såsom planering, organisering, förvaltning och så vidare lider av den traditionen (Ibid). Det som bara känns rätt, kan också bära viktig kunskap (Ibid).

### 3.1.2 Studiens tillförlitlighet

Eftersom studien försöker frångå det traditionella sättet att hantera empiri är de gängse metoderna för att mäta validitet, generaliserbarhet eller reliabilitet inte användbara. Däremot kan precisionen som Dyrssen (2011:238) tar upp tränas genom att kombinera flera olika slags intelligenser med en mångfald av representationer och modelleringar liksom kritisk reflektion (Dyrssen, 2011:238). Det kan göras genom att närma sig triangeln av att tänka - ”performa” - komponera (Ibid). Det har gjorts i den här processen genom en pågående analys och reflektion i förhållande till både görandet, skapandet och teorier samt genom kontinuerliga performances av scores, implementering, samtal och andra aktiviteter. Genom lång erfarenhet av att praktisera dansimprovisation och scores är min kunskap en faktor som stärker reliabiliteten i processen (Johnsson (2010:151) . De gemensamma performanserna, samtalen och den kunskap de genererar har satts i relation till mina egna upplevelser under dansimprovisationerna vilket stärkt, dementerat eller bekräftat olika upptäckter. Detsamma gäller arkitektens platsinventering och AI-rörelseanalysen vilka också synliggör samt bekräftar aktiviteter, relationer och samband

på platsen. Det transdisciplinära angreppssättet stärker, bekräftar och kontrollerar med andra ord analyserna genom de olika kunskapsperspektiven vilket ger validitet till arbetet. Triangeln påminner om samhällsvetenskapens triangulering som innebär att studiens tillförlitlighet ökar (Bryman, 2002:260). Genom att både använda sig av olika kunskapspositioner, erfarenheter och kompetenser och av att tänka - ”performa” - komponera ökar alltså studiens tillförlitlighet. Studien inkluderar även mer-än-mänskliga varelser vilket gör forskarens tolkningsföreträde än mer delikat då de mer-än-mänskliga varelsernas möjlighet att bekräfta eller kontrollera tolkningens riktighet är minimal. Deras performance på platsen lämnar dock spår i form av stigar, bon, matrester med mera. Även den stora mängd data från videomaterialet har registrerat deras rörelser och beteenden på platsen. Min subjektiva uppfattning har därmed kompletterats med kvantitativa data och rörelseanalys.

Eftersom forskningsprocessen inte tittar på verkligheten utifrån utan istället är med och förändrar den genom görandet är begreppet generaliserbarhet svårt att använda. Flyvbjerg (2006: 224-228) betonar dock att ett specifikt fall, eller som i den här studien ett specifikt projekt, ändå kan generera viktig kunskap som kan vara värdefull för andra projekt och situationer. Genom att vara transparent med projektets tillvägagångssätt ökar också möjligheten för andra att genomföra liknande studier. Processen har tillåtits vara unik, lekfull, experimentell och har fått ta nya riktningar. Den har öppnat upp för en komplex designprocess utifrån känslor och upplevelser, såväl i den tidiga inventeringen till det slutgiltiga designförslaget. Enligt Dyrssen (2011:238) är de flesta forskare överens om att lekfullhet och kreativitet är en viktig del av forskningen idag. Det okontrollerbara är en nödvändighet för innovation och tvärdisciplinära processer (Ibid). För att hitta något nytt måste gamla konventioner lämnas åt sidan (Ibid). För att inte falla in i det redan kända eller hamna i en alltför vag ansamling av material, representationer, idéer med mera måste forskaren enligt Dyrssen (2011:229) våga stanna kvar i det komplexa tillståndet av utforskandet och det okända. Det för tankarna till Haraways (2016) insisterande på att människan behöver stanna med problemen för att få en förståelse för de utmaningar samhället står inför.

## 3.2 SKRIVPROCESSENS METODOLOGI

För att organisera den konstnärliga processen i en akademisk text har jag tagit hjälp av den schweiziska landskapsarkitekten Christophe Girots (1999) *Four trace concepts in Landscape Architecture*; Att landa (*Landing*), Att grunda (*Grounding*), Att finna (*Finding*) och Att skapa (*Founding*). Koncepten ger en struktur till texten som gör det enklare att följa arbetet och den konstnärliga processen.

Att landa är det första mötet med platsen. Det är då landskapsarkitekten går från det okända till det kända. Det går aldrig att reproducera ögonblicket enligt Girots. Under akten är ingenting uppenbart, inte heller självklart eller neutralt. Allting upptäcks genom förundran och nyfiken-

het med subjektiva och tolkande ögon. Det handlar om att uppleva och känna platsen utan att tänka, varenda ögonblick och detalj noteras. Det är också viktigt hur man väljer att närma sig platsen, vilken entré som används, eftersom det blir en del av upplevelsen. Att landa motsätter sig ett tabula rasa perspektiv eftersom det väsentliga är det som redan finns på platsen. Girot jämför att landa med ett första möte med en annan människa. Om mötet sker genom att först spionera på och samla in information om personen ifråga från andra människor kommer de förutfattade meningarna som skapas på förhand att färga det fysiska mötets utgång. Om mötet istället sker genom att gå fram till personen och starta en direkt dialog kan mötet ske genom öppenhet och empati. (Girot, 1999:61-62)

Nästa steg i Girots fyra koncept är Att grunda vilket handlar om orientering och förankring. Genom upprepade platsbesök läser och förstår landskapsarkitekten landskapet. Det är nu detaljerna undersöks genom lager för lager av både synlig och osynlig information. Det som inte är synligt för ögat är minst lika viktigt att ta med i beräkningen. Om det första steget var en mer personlig föreställning är det här en noggrann analys. (Girot, 1999:62-63)

Att finna är både en aktivitet och en insikt. Det är bortanför landskapsarkitektens kontroll vad som hittas, vilket gör det till en öppen process och en öppen möjlighet. Det som hittas kan vara en historia, ett objekt såsom ett märke i ett stenblock, ett träd eller en rest av något. Det kan också vara upptäckter om relationella eller associerade idéer, teman och platser. Det här steget i skissen uppenbarar platsens specifika kvaliteter. (Girot, 1999: 63-64)

Själva momentet av att tillföra något, Att skapa, vilket lika gärna kan vara att ta bort något, kan pågå över en längre tid eller hända vid ett specifikt tillfälle. Aktiviteten omdirigerar eller ändrar en plats men relaterar alltid till någonting som varit där. Själva förändringen handlar om att bli en del av historien som kan förlänga platsens historia in i nya möjliga framtider. (Girot, 1999:64-65)

## 4. TIMESCAPE GARDENS DESIGNPROCESS

*“To have movement as our starting point - through dance, through data collection - makes this project empathic in a way”*

(Peter Lynch i samtal med Anna Asplind på Syltenberget)

Den här delen innehåller en beskrivning av själva genomförandet och resultatet av min process som bestått av en vandring, dansimprovisationer, skapandet av ett score, workshops och en implementeringsfas.

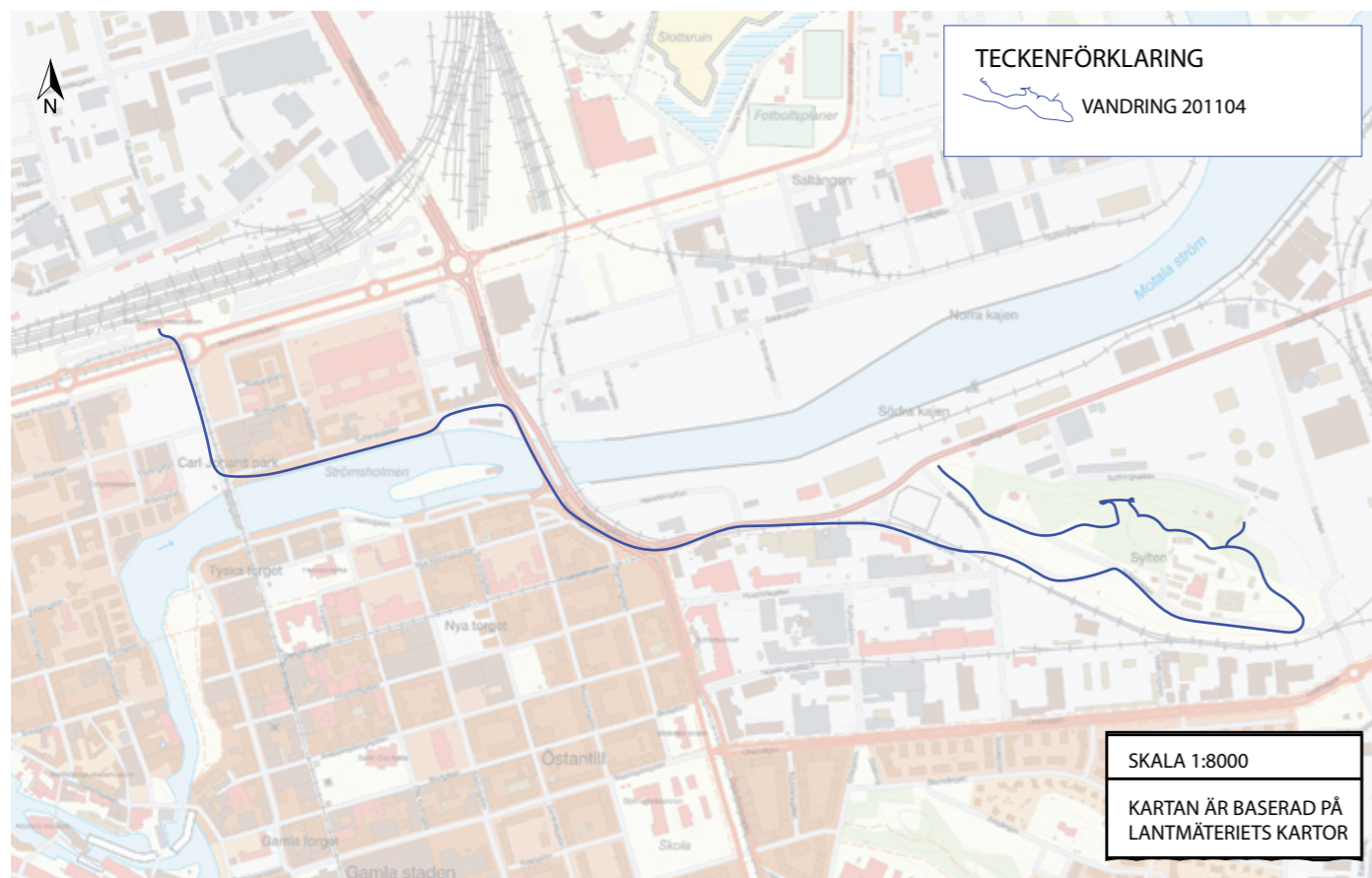


*Dansimprovisation i Timescape Garden.  
Stillbild från video och formgivning Anna Asplind*

## 4.2 AKT 1: ATT LANDA

Jag landar på Syltenberget i Norrköping den 4 november 2020 tillsammans med Peter Lynch. Den här första dagen vandrar vi över hela berget (se karta 8 nedan) med målet att hitta en plats att arbeta vidare med. Peter har varit här förut och jag låter honom leda och välja väg.

KARTA 8 ÖVERSIKTSKARTA ÖVER VANDRINGEN UNDER AKT 1: ATT LANDA



Den blå linjen visar vandringens sträckning till och på Syltenberget under Akt 1 Att landa

### 4.2.1 Vandring på Syltenberget, Norrköping 4 November 2020

Det är en blöt och kylig dag när vi möts vid tågstationen i Norrköping. Vi vandrar mot Sylten, en enkel sträcka som tar oss genom Carl Johans park, längs med Motala Ström och vidare in i Syltenområdets industrilandskap. När vi närmar oss ser jag Syltenberget sticka upp ur det annars flacka landskapet. För att ta oss upp på berget följer vi en asfalterad väg, Syltenvägen, som går förbi kommunens växthus till Syltenbergets sydöstra del. Där kliver vi in i något som liknar en vildvuxen trädgård. Några nedsågade träd ligger lämnade som kroppar på marken.

Platsens tydliga trädgårdskaraktär och spår av tidigare inhägnad betesmark väcker frågor som: Är det här privat mark? Får vi verkligen vara här?

Vi vandrar vidare längs med Syltenbergets kam mot mitten av berget, det lutar svagt uppför och våra fötter trampar på mjukt gräs. Växtligheten runt omkring oss är frodig och omslutande. På den högsta punkten kommer vi till en terrass som öppnar sig mot norr. Det är en hårdgjord plan yta, sliten med stora sprickor där mossa och gräs slagit rot. Terrassen ligger inbäddad i växtligheten vilket skapar en känsla av skydd samtidigt som rummet erbjuder utblick över landskapet. Är det ett spår från Industriutställningen? Var det här utställningsbesökare kunde slå sig ner och få en svalkande dryck och vila? Eller samlades de här för att dansa när utställningarna stängt för dagen? Från terrassen tar vi oss ned på den nordöstra sluttningen. Här lutar det brant och jag går försiktigt för att inte halka. Vi hittar en mossbevuxen trappa som liksom terrassen ser ut att vara oanvänd sedan länge. Peter berättar att den kallas Moa Martinsons trappa. I en roman beskriver författaren hur hon går upp för trappan när hon ska arbeta som servitris på berget under industri- och konstutställningen. Jag räknar till 81 steg.

Vi lämnar trappan och en bit längre västerut, i samma norrsluttning, hittar vi resterna av ett hus som brunnit ned. Platsen känns avskild, skyddad och hemlig. Den formar en cirkel i sluttningen som omringas av täta snår. Det är ett öppet rum mitt i en brant slänt med olika nivåer att vila på. Det påminner mig om en amfiteater. För att ta sig från den övre till den nedre nivån vandrar vi på en stig som följer den runda formens ytterlinje. Stigen går genom en tunnel av täta snår som omringar oss både på sidorna och upp mot himlen. Längst ned kommer vi ut i ljuset. Här finns det en liten trappa upp till det som måste vara fundamentet till huset som brunnit ned. Det känns som en scen och mitt på scenen står det en stol som saknar sits. Brända rester av huset ligger utspridda runt omkring och i ena hörnet finns en betongstruktur kvar som är fylld av graffiti. Kontraster mellan ljus och mörker som jag upplevde i tunneln genom snåren går igen i de brända ruinerna och det skräp som lämnats kvar mot det bleka torra gräset. Platsen har en enhetlig känsla samtidigt som den frodiga vilda naturen ihop med ruinerna ger ett brokigt intryck. Växtligheten har tagit över den mänskliga aktiviteten och ger den nytt liv. Trots det känns platsen övergiven. Kanske är det på grund av spåren efter den dramatiska händelsen som jag betraktar. Närvaron av händelsen väcker min nyfikenhet men gör mig också vaksam, som att jag befinner mig i en förrädisk stillhet efter en storm som när som helst skulle kunna blossa upp igen.

Vi tar oss vidare västerut i sluttningen och passerar en annan ruin av en byggnad. Bara grunden är kvar vilket skapar små rumsligheter i landskapet. En trappa som leder ingenstans. Platsen gör mig nyfiken på vad som har hänt här. Det är mörkt eftersom de höga träden tar det sparsamma ljus som den norra sluttningen erbjuder. Tillslut tar vi oss upp mot kammen igen och följer den till Syltens nordvästra udde. I förhållande till den runda skyddade platsen i sluttningen känns det kargt och oskyddat här. En tydlig och relativt välanvänd stig leder ut till uddens spets. Den följer det böljande landskapet. Till höger om stigen ser jag en skogsdunge av ädellövträd, därefter rundar vi en liten kulle och en klunga av träd som båda tilldrar sig min uppmärksamhet. Stigen ut till udden är lätt att vandra, den drar mig nästan utåt. Berget smalnar av, topografien skapar en känsla av att berget lever under mina fötter, ja, platsen känns

levande, sårbar och utsatt. Jag känner varelsens form medan jag går, det lutar ömsom uppåt vilket gör mina steg tyngre och ömsom nedåt då min kropp blir lätt och faller med gravitationen. Stigen och platsen drar oss längre och längre ut. Vinden tar i ju närmare spetsen vi kommer och känslan av karghet blir ännu starkare. Längst ut på udden öppnar sig landskapet runtomkring. När jag tittar åt vänster, längs Motala ström, ser jag in mot staden, mot järnvägsstationen vi kom ifrån. Tittar jag åt höger ser jag hur Motala ström delar sig och försvinner bort i landskapet. Kajen nedanför oss är full med trädstammar som ligger i stora travar. Två armar lyfter dem från kajen till en båt. Armarnas rörelser är ibland synkroniserade, ibland arbetar de i otakt. Trafiken omringar udden och volymen är hög från den hårt trafikerade gatan nedanför. En digital reklamskylt som står längs vägen blinkar intensivt. Från andra sidan vattnet stiger en kakafoni av ljud från hamnområdet som pålas för att ge plats till nya byggnader. Det är två världar som möts här, bergets långsamhet och stadens pulserande utveckling. Det känns som en plats där många stått innan oss och tittat ut över landskapet. Känslan av tid är närvarande, den utsatthet min kropp upplever där jag står kontrasteras av det tunga lugna berget som legat här längre än vad jag kan föreställa mig. När jag sliter mig från utsikten upptäcker jag att den här delen av Syltenberget har många olika slags rum. Förutom utsikten finns det bland annat terrasser, branta sluttningar, avskilda rum, öppna gräsytor och hemliga bergrum. Den frodiga lilla skogsdungen jag såg på vägen in skapar en motpol till det utsatta längst ute på udden, där uppstår en känsla av stillhet och lugn. Platsens variationsrika och tydliga rum gör mig nyfiken, jag vill undersöka dem mer, vara i dem. De skapar en kvalitet av livlighet. Det är något vilt här, trots att det finns tydliga spår av mänsklig kontroll. Platsen är öppen - inte i betydelsen av en öppen plats/glänta utan mer som att den öppnar sig mot världen. I sin öppenhet är den sårbar i en exponerad position som utsätter den för väder, vind och ljud. I sin utsatthet är den full av liv.

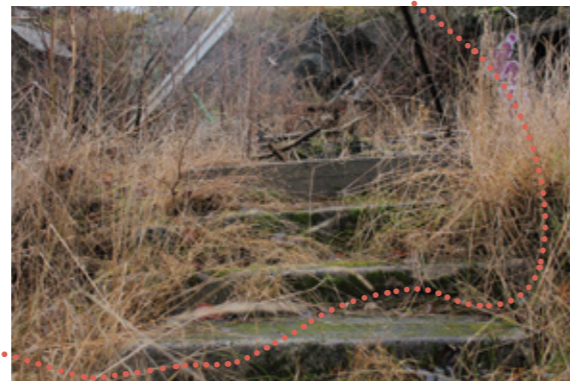
## I INTERMEZZO ATT VANDRA

Att vandra för att lära känna ett landskap är något som utforskas i boken *Ways of walking* av författarna Tim Ingold och Jo Lee Vergunst (2016). Ingold och Vergunst är två antropologer från Aberdeens universitet i Skottland som skriver om människans förhållande till landskapet. Vergunst (2016:105-121) ägnar ett kapitel av boken till förhållandet mellan att vandra och det engelska uttrycket *taking care*, som på svenska översätts till att vara försiktig eller att ta hand om. På engelska används uttrycket ofta som en fras i slutet av ett samtal eller som en varning i en farlig eller svår situation (Ibid). Vergunst (Ibid) betonar att *taking care* också innehåller en uppmaning om att vara uppmärksam mot omgivningen för att undvika olika missöden såsom att snubbla, falla eller halka

Vergunst (Ibid) refererar i sin text till fenomenologen Van den Berg (1952:170) som beskriver hur kroppen överlämnar sig till landskapet, glömmer sig själv och istället förverkligas som landskap när den rör sig genom det. Van den Berg (Ibid) jämför momentet av att glömma bort kroppen med när handen utför ett hantverk eller skriver en text.

Under vandringen ger varje fotsteg upphov till en distinkt relation mellan kroppen och omgivningen. Det är i det mötet som vandraren tillskansar sig kunskap om landskapet runtomkring. I det taktila mötet mellan kroppen och underlaget suddas gränsen för vad som är uppe och nere ut. Vergunst menar att det handlar om det relationella mötet mellan två substanser snarare än om två ytor. Mötet påverkas av substansernas texturer som exempelvis om en sten är torr eller blöt eller om gummit i sulan är gammalt och torrt eller färskt och elastiskt. Substanserna kan förändras beroende på temperatur, väder, utrustning, slitage och så vidare. Mötet kan också påverkas av vandrarens tillstånd, om hen är trött eller pigg när foten sjunker ner i sanden. Kroppen reagerar omedelbart på underlaget och justerar steglängd och balans i förhållande till markens struktur och de för stunden givna förutsättningarna. En plan yta, såsom en asfalterad horisontell plats skapar en mer monoton repetitiv reaktion i kroppen medan en ojämn stig ger upphov till en variation av rörelser. I själva gåendet uppstår på så sätt en rytm mellan kroppen och landskapets terrängen som tar sig uttryck i steglängd, placering av fötterna och balansering av vikt. Vandraren uppmärksammar sällan rytmen förutom när den disharmoniserar. Genom att upprätthålla rytmen blir vandraren uppmärksam och försiktig, det är i själva rytmen handlingen av omhändertagande uppstår mellan vandraren och landskapet. När ett missöde händer, när foten halkar till, uppstår det en förstärkt medvetenhet om vad ett landskap verkligen är. (Vergunst, 2016:108-116)

En författare som skriver i Ingold och Vergunst bok om vandring som praktik är geografen Kenneth R. Olwig som är specialiserad på skandinaviska landskap. I kapitlet *Performing on the Landscape versus Doing Landscape: Perambulatory Practices, Sight and Sense of Belonging* tar han upp seendet i relation till förståelsen för och relationen till ett landskap. Ett monokulärt perspektiv, såsom turistens kameran, observatörens eller perspektivmålares, är distanserat från kroppen. Det monokulära seendet genererar en känsla av ägandeskap och skapar ett socialt hierarkiskt rum. Det andra, det binokulära seende innebär att uppleva landskapet genom rörelse. Att utföra olika aktiviteter aktiverar och koordinerar sinnen vilket ger upphov till kunskap om landskapet. En upplevelse av landskapet genom det perspektivet skapar en känsla av tillhörighet enligt Olwig. (Olwig, 2016: 81)



Vandring över Syltenberget under Akt 1: Att landa. Bilderna kommer i kronologisk ordning utefter den prickade linjen. Foto: Anna Asplind

#### 4.2.2 Resultat och reflektion Akt 1: Att landa

När vi nådde Syltenbergets sydöstra ände, efter att ha tagit oss från tågstationen, var det som att kliva in i en annan värld. Berget var vildvuxet med olika tidslager synliga i terrängen, från nutida användning, från konst- och industriutställningen 1906, från tiden när berget uppläts till överklassens sommarvillor och även längre tillbaka i tiden när berget var en del av ett jordbrukslandskap. Det jag upplevde under mötet med Syltenberget var en tjock väv av sinnesintryck, i mina anteckningar beskriver jag synintryck, dofter, somatosensoriska upplevelser och ljud. Återkommande i texten noterar jag atmosfärer, hur olika platser upplevs eller känns. I mina anteckningar är det två platser som beskrivs mer utförligt varav en ligger på den nordöstra sluttningen, Plats 1, och den andra på Syltenbergets nordvästligaste udde, Plats 2 (se karta 9, s.57). Det var också på de platserna vi stannade längst i jämförelse med andra platser vi passerade. Vi kom till Plats 1 i mitten av vandringen och Plats 2 vid vandringens slut. Det gjorde att jag kunde sätta Plats 2 i relation till berget som helhet medan Plats 1 blev en del av landskapet under vägens gång. Orden nedan kommer från mina anteckningar och beskriver olika kvaliteter och upplevelser jag hade av Plats 1 och 2 under vandringen:

##### Plats 1:

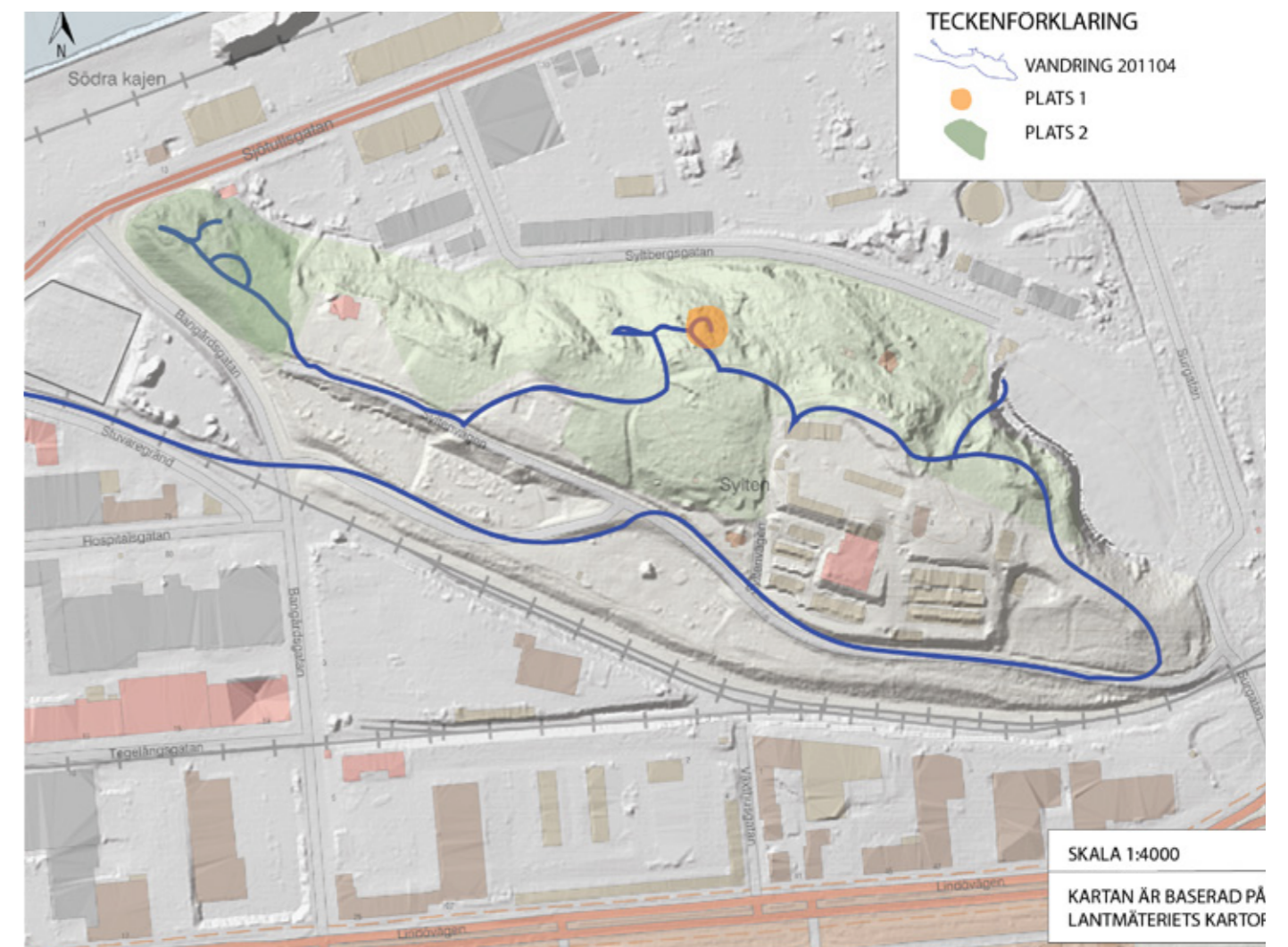
Avskild  
Skyddad  
Hemlig  
Nivårik  
Rund  
Amfiteater  
Enhetlig  
En dramatisk händelse - En scen  
Kontrastrik - ljus/mörker  
Frodig  
Brokig  
Övergiven  
Förrädisk stillhet

##### Plats 2:

Öppen  
Oskyddad  
Sårbar  
Karg  
Utsatt  
Livlig  
Stilla  
Variationsrik  
Vild  
Lugn  
Frodig  
Närvaro av tider

När jag "landade" på Syltenberget använde vi vandringen som metod. Det gjorde att jag fick ett direkt möte med de olika platserna vi passerade och fick kunskap om dem genom kroppens sinnesförmågor (Vergunst, 2016:105-121). Mycket hade gått förlorat om jag istället hade studerat platserna på avstånd eller spionerat på dem för att använda Girots (1999:61-62) jämförelse med ett möte mellan människor som sker direkt eller genom distanserad observation. I mina anteckningar blir den relationella sammanflätningen mellan kropp och landskap (Vergunst, 2016:105-121) synlig genom exempelvis följande notering i mina anteckningar: *Jag känner varelsens form medan jag går, det lutar ömsom uppåt vilket gör mina steg tyngre och ömsom nedåt då min kropp blir lätt och faller med gravitationen.* Varelsen är i det här fallet landskapet som blev synligt i min kropp när den reagerade på topografins skiftningar. Min kropps anpassning till och reaktion på landskapet gjorde att den inte bara var en separat kropp i relation

KARTA 9 DETALJERAD KARTA ÖVER VANDRINGEN PÅ SYLTENBERGET UNDER AKT 1: ATT LANDA



Den blå linjen visar vandringens sträckning på Syltenberget under Akt 1: Att landa samt var Plats 1 och Plats 2 är belägna på platsen..

till en annan kropp (landskapet) utan i sina rörelser också blir landskapet (Van den Berg, 1952:170). När kroppen blir landskapet har den lämnat över sig själv till själva handlingen (Ibid). Det liknar också Bigés, R. (2019) beskrivning av hur dansen, i likhet med sömnen, är ett slags överlämnande av kroppen till ett tredje tillstånd, mellan aktivitet och passivitet.

I anteckningarna är det också tydligt att jag uppmärksammade landskapet genom den rytm som skapades mellan våra kroppar (Vergunst, 2016:105-121). Jag beskriver bland annat hur tempot skiftade, hur mina steg saktade in och hur min kropp fick fart i relation till landskapet. Upplevelsen av tempo är kopplat till det somatosensoriska sinnet och är en variabel varigenom vi kan upptäcka rytm enligt H'Doubler (1957:85-86). Det var uppenbart att tempo, placering av

fötter och balanspunkter korrelerade med varandra (Vergunst, 2016:105-121) under min vandring. I en brant sluttning rörde sig exempelvis min kropp långsammare eftersom min balans och fötternas grepp på marken utmanades och försvårades. Mina anteckningar baseras på kroppsliga erfarenheter, det vill säga ett inifrånperspektiv (Sands, 2011:51; Lefebvres, 2004:36)

Syltenberget väckte min nyfikenhet och vilja att upptäcka mer, den varierande rytmen i min vandring upplevdes som meningsfull (Sand, 2011:51). Lefebvre (2004:36) definierade rytmen som variationsrik och fylld med olikheter i kontrast till repetitionen som är en upprepning av något. Det kan sättas i relation till hur jag beskrev den del av vandringen som går från Norrköpings tågstation till Syltenberget som enkel. Sträckan till Syltenberget från tågstationen gick längs en asfalterad väg som skapade en mer upprepande rytm i mina steg (Vergunst, 2016: 108-116). I kontrast genererade Syltenbergets varierade topografi en mängd olika rytmer mellan min kropp och landskapets (Ibid). I anteckningarna beskriver jag hur Plats 2 dessutom hade en hög variation av rum som gjorde mig nyfiken. Om olika rums-tider ger upphov till olika rytmer (Lefebvres, 2004:81), skulle det innebära att Plats 2, som jag upplevde som en sammansättning av flera variationsrika rum, gav upphov till fler tempon än Plats 1, som jag upplevde som ett enhetligt rum.

Plats 1 och 2 var de platser som främst väckte min nyfikenhet och det var intuitivt de två platserna jag ville arbeta vidare med. Att uppmärksamma, lita på och föda den individuella intuitionen är något som Girot (1999:62) betonar är av stor vikt under första fasen Att landa. Vandringens sträckning påverkade från vilket håll vi gick in till och ut från platserna. Enligt Girot (1999) har det en väsentlig inverkan på det första mötet med och upplevelsen av platsen. Eftersom Peter Lynch valde väg upplevde jag platsernas in- och utgångar genom hans intuitiva val, något jag var medveten om under vandringen.

Plats 1 bestod av flera nivåer som skapade en rund form i landskapet. Plats 2 bestod också av olika nivåskillnader i landskapet såsom kullar, terrasser och djupa sprickor i berget som skapade en variation av rumsligheter. När jag förflyttade mig mellan de olika nivåerna triggades alla delar av det somatosensoriska sinnet (balans, proprioception, känsel och det kinestetiska sinnet) vilket i sin tur aktiverar alla andra sinnen (Thrift, 2007:64). Den runda formens omslutande karaktär på Plats 1 genererade ett lugnt tempo i min kropp vilket blev tydligt i mina noteringar genom ord som skyddande och omslutande med Plats 2 beskrevs som oskyddad, variationsrik och livlig.

Förutom det somatosensoriska sinnet var också hörselsinnet och det visuella sinnet högaktiva under upplevelsen av rummen. Nivåerna på Plats 1 återkom med viss variation och skapade en visuell rytm i sluttningen. Kontrasterande rytmer som exempelvis reklamskylten på Plats 2 eller skiftningar mellan ljus och mörker på Plats 1 är också exempel på visuella rytmer på platserna. Ljuden från trafiken, hamnen och byggarbetsplatsen skapade olika rytmer på Plats 2 som mötte bergets rytm. Att dofterna inte var så närvarande i mina anteckningar kan ha att göra med årstiden, att de var mindre framträdande under november månad och att de andra sinnesintrycken därför tog över. Jag beskriver endast vid ett tillfälle hur doften förändrades när jag närmade mig ett underjordiskt bergrum på Plats 2.

En annan parameter som påverkar rytmen på en plats är kopplad till dåtida, nutida och framtida händelser (Thrift, 2007:114-116). När jag kom till Plats 1 upplevde jag att jag hamnade mitt i en historisk händelse som dominerade platsens rytm. Resterna av ett hus som brunnit ned var platsens center och skapade en stark närvaro vilket gjorde att andra rytmer hamnade i skymundan. Istället för att vara öppen inför olika nutida händelser med olika möjliga framtider var det som hade hänt dominerande på platsen. Plats 2 saknade inte historiska händelser men de dominerade inte landskapet utan förhöll sig istället mer platt hierarkiskt till andra händelser. Om rytmer kan ses som en serie av händelser (Ibid), var Plats 1, som präglades av en händelse därför mindre variationsrik i sin rytm än Plats 2. Jag beskriver också hur Plats 2 upplevdes som öppen mot världen. Genom att följa Thrifts (Ibid) idé om att händelser är fulla av möjligheter och att varje händelse kan ta olika vägar skulle upplevelsen av öppenhet kunna kopplas samman med platsens höga variation av rytmer, det vill säga händelser, tempon och rum.

Sammantaget upplevdes Plats 2 som mest intressant att undersöka vidare på grund av att den var mer rytmiserad. För det första fysiologiskt genom bland annat sin skiftande topografi och rumslighet. För det andra socialt genom en närvaro av många olika händelser och rum. För det tredje biologiskt genom närvaron av en större variation av biologiska kroppar på platsen. En större variation av det biologiska, sociala och fysiologiska skapar i sin tur förutsättningar för ännu fler rytmer (Lefebvre (2004:81).

Utifrån sitt arkitektoniska perspektiv fann även Peter Lynch att Plats 2 var mest intressant att undersöka vidare. Han grundade beslutet i platsens böljande topografiska karaktär, de siktlinjer som öppnade upp sig tack vare platsen position och nivå i landskapet, vegetationsförutsättningar samt närvaron av olika dimensioner av tid på platsen.

Utifrån ovanstående bakgrund fattades beslutet att Plats 2 skulle bli *Timescape Gardens* geografiska område.

## 4.3 AKT 2: ATT GRUNDA

### 4.3.1 Att grunda ett score

Score # 1 blev till redan dag tre på platsen och har en tydlig orientering och riktning i landskapet. Det startar på den högsta höjden, Mitten, rör sig över Ängen, till Asken, förbi Bland träden, över Klipporna, ut på Udden vidare ner till Den runda platsen och avslutas vid Underjorden (se Karta 10 nedan). I Prologen ges en tydligare bild av hur genomförandet av ett score kan gå till och vilka rörelser och upplevelser som kommer ur dansimprovisationen genom att en performance av Score # 1 beskrivs. Performansen är en fiktiv dansimprovisation som bygger på mina egna rörelser, upplevelser och reflektioner under de tidigaste dansimprovisationerna på platsen.

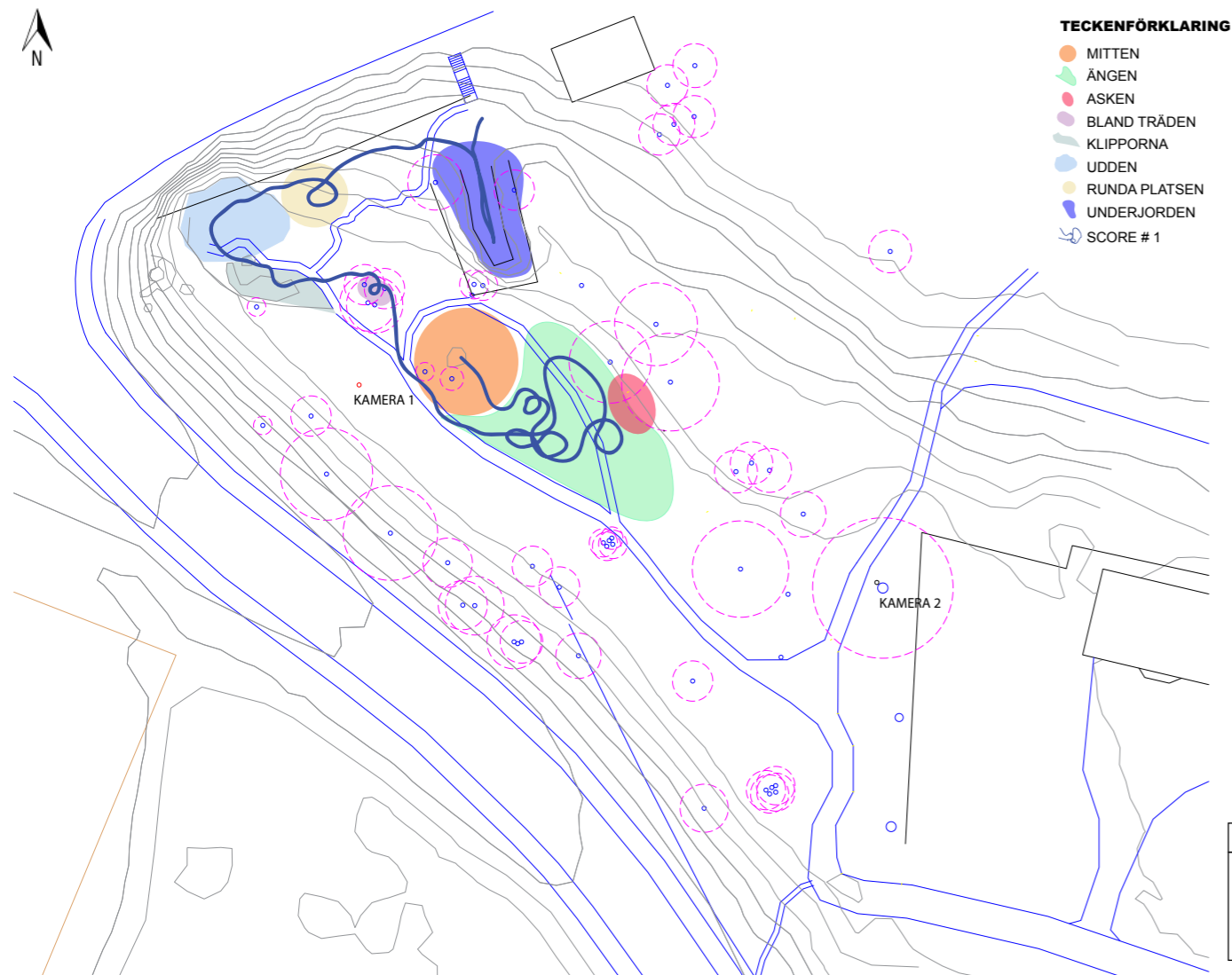
### SCORE # 1

17 dec 2021, dag 3

*Gå till den högsta punkten - se och lyssna  
Snurra långsamt runt dig själv  
Känn dina fötter, hur du sätter dem på marken  
Blunda  
Känn jorden  
Lyssna till ljudlandskapet  
Stanna när du upplever att du är vänd mot skogen  
Öppna ögonen  
Göm dig bakom den högsta punkten. Kom så nära marken som möjligt... smält ner i marken  
Känn/Se alla de små rörelserna runt omkring dig  
Kopiera rörelserna med din kropp  
Kravla, kryp på alla fyra  
Cirkla på ängen  
Stå under asken  
Väx ner i jorden. Vaja  
Väldigt långsamt. Du har stått här under lång tid.  
Bli linjerna av trädet. Låt dem ta plats i din kropp - andra linjer också  
Ta stigen mot udden...  
gå på den som om det var första gången du satt din fot på en sådan här plats  
nyfiken, försiktig  
Gå längs med staketet nedför slänten tills du kommer till en rund plats  
Börja imitera platsen du är på... var rund i allt du gör  
Fortsätt ned till höger  
långsamt, ännu långsammare, plocka upp någonting  
- ser du himlen?*

Första gångerna jag dansade Score # 1 var upplevelserna intensiva. Jag var fullt upptagen med de uppgifter jag hade gett mig själv. Med tiden infann sig en känsla av att scoret var för styrt. Jag ville låta dansimprovisationen ta mig till oanade platser, till nya möten. Score # 2 var därför ett mer öppet undersökande av hela platsen. Det var också i det här skedet som Skogsgläntan blev en tydlig del av *Timescape Garden* (se karta 11, s.68).

KARTA 10 UPPLEVDA RUM I TIMESCAPE GARDEN SCORE # 1





**SCORE # II**  
2 feb 2022, dag 6

*Börja någonstans  
Definiera platsen. Följ dess yttre linje (dess för tillfället yttre linje)... Gå linjen...  
Stå i mitten av den platsen  
Lyssna... i alla riktningar  
Göm dig bakom, bli osynlig  
Kom så nära marken som möjligt... se... förundras... imitera för att leva det  
Gå som om det var första gången du satt din fot på en plats som den här. Nyfiken. Rädd.  
Försiktigt för att inte stör.  
Gå i cirklar  
Hitta den lägsta punkten  
Bli jord. Rör dig som jord... långsamt och trögt  
Hitta en textur. Berör den. Undersök den. Låt den bli din hud  
Titta upp  
Rör dig som ett träd. Koppla ihop dig med trädets kommunikationssystem  
Hitta en hemlig plats. Tacka den platsen  
Hitta och känn en annan tid. Lev och omfamna den*

När jag lät scoret ta mig till olika rum men med samma uppgifter upptäckte jag nya aspekter, dimensioner, kvalitéer och upplevde andra perspektiv. Jag insåg också att jag definierade *Timescape Garden* olika beroende på var jag började och vilket perspektiv jag antog. Under arbetet med Score # 2 blev det tydligare vad scoret förmedlade, nämligen närvaro och medvetenhet om tid och att det hjälpte kroppen att försättas i ett tillstånd av förundran, ödmjukhet och viljan att bry sig om.

Dagen efter, den 3 februari, delade jag för första gången scoret med en person utifrån. Det var givande att se en annan kropp i landskapet. En kropp som ömsom berörde ett träd, ömsom lät sig beröras av det. En kropp som låg platt på marken och som långsamt rörde sig som jord med gravitationen nedåt i slutningen. Jag såg hur övningarna öppnade dansarens kropp och gjorde den sårbar. Jag observerade hur kroppen genom scoret både blev aktiv och passiv samtidigt, lyssnade, svarade, brydde sig om. Jag observerade under övningen att gå som om jag aldrig varit här hur dansaren blev mer stilla i sina egna rörelser och samtidigt väldigt närvarande. Det var som att jag kunde uppleva landskapet genom hans kropp, att jag kunde känna texturen som hans kropp berörde genom rörelsen. När jag själv gjorde övningen upplevde jag att den skapade en distans men samtidigt en förhöjd närvaro. Det var som att allt kändes, luktade, rörde sig och reagerade mer intensivt men att jag inte var mitt i det utan såg allt lite på avstånd. När jag ett par dagar senare (5 feb 2021, dag 8) delade scoret med Peter Lynch påpekade han att den sista uppgiften när dansaren ska *Hitta och känna en annan tid* var överflödigt då alla de andra uppgifterna redan handlar om att försätta sig i ett tillstånd av att känna och uppleva andra tider och rytmer.

Det tredje scoret innehöll endast ett ord vilket möjliggjorde för en myriad av händelser, situationer och upptäckter.

**SCORE # III**  
5 feb 2021, dag 8

*Eko*

Ett eko är att låta en rytm av något stanna kvar i kroppen, långsamt tyna bort eller förstärkas. Det kan liknas vid en repetition av en rörelse, ett ljud, en lukt eller en smak där ekot inte behöver vara en exakt kopia av utan upprepas med variation från gång till gång. Det utvecklar rörelsen och öppnar upp för möjligheter att något annat ska uppstå. När jag genomförde Score # 3 började jag i skymningen. Jag tog två lampor på mig, en vit på höger arm och en röd på vänster arm. Det var för att kameran lättare skulle kunna följa min kropps rörelser. Jag lät platsens olika rytmer eka i min kropp och jag upplevde en skärpa i både detaljer och helheten. Vid ett tillfälle lät jag mitt ena ben falla in i en pendlande rörelse som eskalerade i ett hopp framåt. Rörelsen upprepade sig ett antal gånger. När Peter Lynch tog del av improvisationen genom videomaterialet beskrev han att den rörelsen gjorde min kropp till en projektil som landade i själva rummet. En annan sak som Peter Lynch upplevde när han såg improvisationen var att det var tydligt att jag var öppen för att gå in i en annan tidsupplevelse. Genom att jag tillät mig att ligga kvar på marken efter att jag hade kastat mig ned, upplevde jag en tid bortom det vanemässiga på en plats som den här. Peter menade att det är detta som är essensen i projektet.

Att endast använda ordet eko öppnade mina möjligheter under dansimprovisationen men jag insåg snart att en sådan öppen ram skulle kunna vara svår att förhålla sig till för någon som aldrig dansat eller använt improvisation på det här sättet. Det fjärde scoret blev det slutgiltiga och baserades på Score #1-3.



Stillbilder från kamera 1: Dansimprovisation i Timescape Garden 2 feb 2021, dag 6.

**SCORE # IV**  
**9 feb 2021, dag 9**

*Definiera platsen. Gå dess yttre linje  
Stå i mitten av den platsen  
Lyssna i alla riktningar  
Bli osynlig  
Kom så nära marken som möjlig  
Se. Förundras. Imitera. Lev det du ser  
Gå/rör dig här som om det var första gången du satt din fot på en plats som den här  
Nyfiken. Försiktig. Omsorgsfull  
Hitta en textur. Berör den. Undersök den. Låt den bli din hud  
Titta upp. Känn luften mot din hud. Flyt i rummet  
Reagera på impulser. Låt dem eka i din kropp  
Hitta en låg punkt  
Bli jord  
Säg hej till ett träd. Koppla ihop dig med trädets kommunikationssystem. Bli ett träd  
Rör dig in och ut från den här platsen  
Hitta en hemlig plats  
Hitta och följ ett spår*

När jag återvände till platsen i mars gjorde jag scoret för första gången tillsammans med Peter Lynch (24 mars 2021, dag 12). Under övningarna var han koncentrerad, jag kunde se att hans rörelsemönster var annorlunda än mot hans vanliga sätt att vara på platsen. Han rörde sig långsammare och gick gärna undan. Vid flera tillfällen fick jag leta efter honom för att ge nästa instruktion i scoret. Under uppgiften att bli ett träd la sig Peter på rygg med armar och ben sträckta upp mot himlen. Efteråt beskrev han att han kunde känna barken på sin hud där han låg. I mina anteckningar beskriver jag hur jag gled in och ut ur den egna upplevelsen när jag delar scoret med någon annan, hur mitt fokus förflyttades från dialogen med platsen till att guida den andra personen. Scoret hjälpte mig att ändå behålla fokus, trots att jag befann mig i en lägre grad av närvaro med platsen. I vissa stunder blev jag också medveten om kameran på platsen och upplevde en press att skapa material för kameran vilket gjorde att jag tappade närvaro och koncentration i nuet. En liknande situation uppstod när någon observerade mig i syfte att studera det som hände i strävan att få ett resultat. I båda fallen hjälpte mig scoret att komma tillbaka till dansimprovisationen och sätta ut självmedvetenheten.

När jag delade scoret under olika workshops med allmänheten beskrev de flesta att de upplevde intensifierade möten med naturen under dansscoret. Gemensamt var att de mest intensiva upplevelserna av naturen hände nära marken i sittande, liggande eller hukande ställning och perspektiv. Deltagarna betonade att scoret förstärkte och fördjupade mötet med platsen, att det hjälpte dem att ta sig tiden det krävdes för att börja "se" något annat och att våga gå bortom sina invanda rörelsemönster på platsen. (Se Bilaga 1 *Dans- och designworkshops Timescape Garden 2022-2023*)

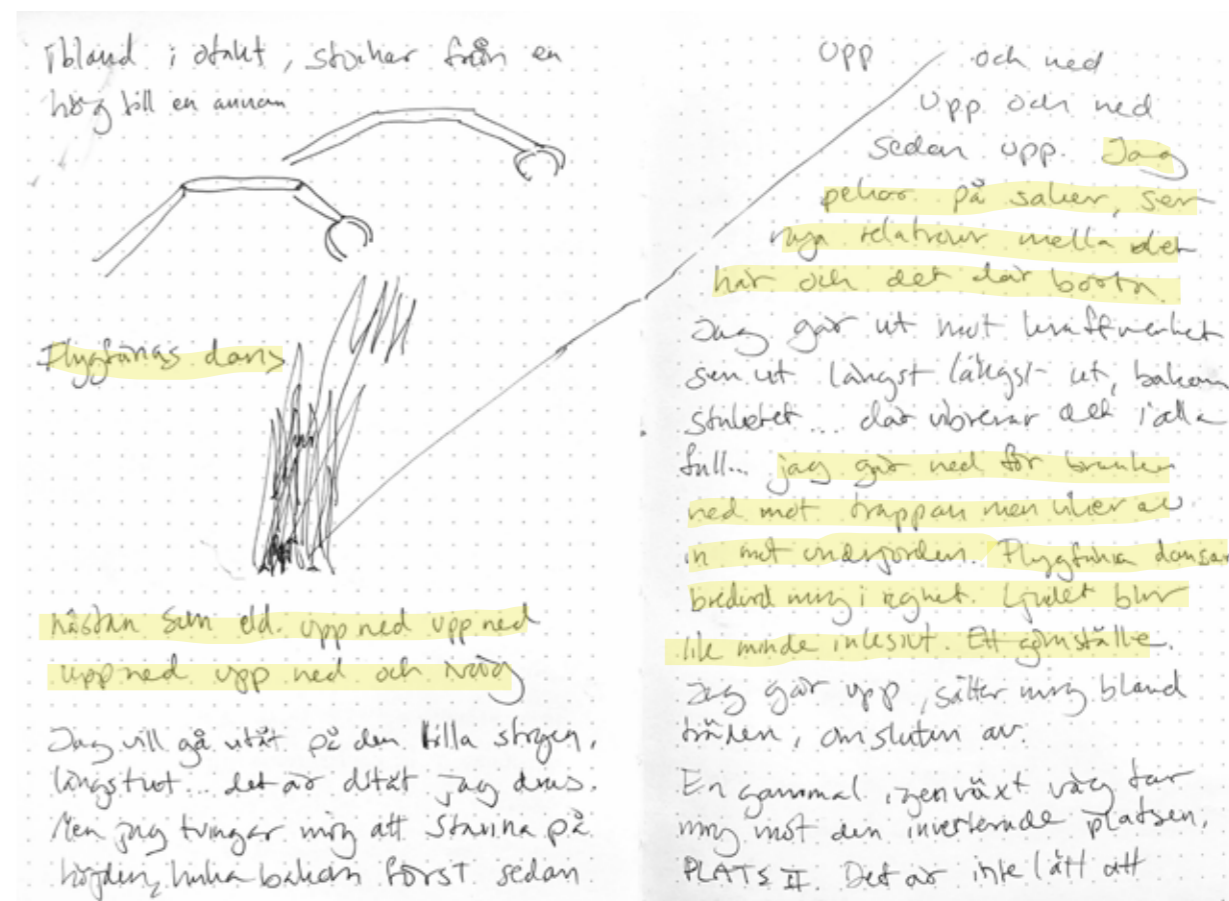


Foto ur min anteckningsbok från arbetsprocessen. 15 dec 2020, dag 1

#### 4.3.2 Resultat och reflektion Att grunda ett score

##### Scorets process

Scoret förändrades från ett styrt till ett mer öppet score under tidens gång. Ett styrt score (Score # I) hade fördelen att det var enklare att jämföra de rumsliga upplevelserna över tid. Eftersom jag rörde mig genom samma rum och i samma ordningsföljd varje gång jag genomförde dansimprovisationen var en variabel konstant. Det går att jämföra med ett öppet score som gav dansaren frihet att inkludera andra rum eller nya beroende på vart dialogen tog dansaren. Vart dansaren färdades i rummet påverkade också vilka rörelser och riktningar som uppstod vilket gjorde att ett öppet score behövde förhålla sig mer fritt till rörelsekvantiteter. Ett exempel är hur score # I styrde vilket träd dansaren skulle förhålla sig till och på vilket sätt dansaren skulle ta sig an uppgiften. Det kan jämföras med Score # IV där dansaren själv valde träd och hur uppgiften skulle utveckla sig. Det senare är en mer öppen uppgift som kan ta oändligt många olika uttryck medan det tidigare styr både plats och till viss del rörelser. Ett annat exempel är från Score # IV när dansaren skulle gå som om det var första gången hen satte sin fot på en plats som den här. I uppgiften var dansaren fri att röra sig var hen ville till skillnad

från Score # I där riktning och plats var bestämda. Ett öppet score tillåter dansaren att hänge sig till att lyssna till platsen och den dialog som uppstår mellan de bägge kropparna. Det gör att dansaren kan följa de intryck och känslor som uppstår i nuet och därmed agera på de impulser, idéer, nya tankar och sätt att orientera sig i rummet som den förhöjda närvaron och koncentrationen ger upphov till. Att jag upplevde den styrda orienteringen i Score # I som störande kan ha berott på att jag genom att tvinga kroppen till en förutbestämd navigation stängde det handlingsutrymmet. Det gör att ett mer öppet score är att föredra för att kunna lyssna till platsen och synliggöra dess kvaliteter.

Genom att följa ett score framträdde årstiderna tydligare för mig. Att genomföra och repetera samma uppgifter gjorde att jag enklare kunde tyda platsens förändring och hur den påverkade rummen och mina rörelsemönster i dem. Scoret utvecklades vintertid, från december 2020 till februari 2021. Det var en tid när platsen vilade och växtlighet samt djurliv var mer lågintensivt. Jag fortsatte att dansa scoret under våren och upptäckte att mina rörelser intensifierades i takt med att platsens gick in i en mer intensiv period. Scoret fungerade således lika bra under vintern som vår, sommar och höst.

Att ordet omsorgsfull lagts till i Score # IV och en övning i att ikläda sig en annan varelses textur är en tydlig intention mot ett mer empatiskt förhållningssätt än i Score # I som fokuserade på försiktighet och nyfikenhet. Det visar att intentionen att vara försiktig och nyfiken genererade en känsla av empati vilket gjorde att ordet omsorgsfull blev en del av scoret efterhand. Det är intressant i relation till Vergunst (2016:108-116) som menade att vandraren upprätthåller en rytm genom att vara uppmärksam och försiktig och att det är en handling av att ta hand om. H' Doubler (1957:87) beskriver hur relationen mellan kropp och omgivning påverkas av dansarens förmåga att harmonisera med den omkringliggande dynamiken. Det går att sätta i relation till Brincks (2019:42) beskrivning av att det handlar om att lyssna, inte att själv tilltala. När jag till exempel blev medveten om kameran eller andras ögon upphörde dialogen med platsen tillfälligt och mitt fokus förflyttades till min egen kropp och blicken på den. Det fanns liknande tendenser när en annan kropp dansade med mig, då förlorade jag fokus på dialogen mellan mig och platsen vilket istället förflyttades till den andra kroppen. I båda fallen fick jag hjälp av scoret att hitta tillbaka till koncentrationen på andrapersonsperspektivet i relation till platsen vilket går i linje med Anna Halprins (Hirsch, 2014: 8-9) upplevelse av hur scoret hjälpte hennes dansare att hamna i ett tillstånd av förhöjd närvaro och koncentration.

### **Dansen som en förhöjd form av vandring**

Att vandra och att dansa har flera likheter med varandra. Vandringen skapar en relation mellan kropp och omgivning från vilken vandraren får kunskap om landskapet (Vergunst, 2016:108-116). Dansen genererar på ett liknande sätt kunskap om omgivningen samtidigt som det också ger en kunskap om den egna kroppen, ett lyssnande inåt (Bigé, E., 2019:97-98; Bigé, R., 2019; H' Doubler, 1957:161). Vandrarens kropp reagerar på stigen och underlaget vilket påverkar bland annat balans och steglängd (Vergunst, 2016:108-116). Det relaterar till Bigés, R. (2019) beskrivning av hur rörelsen i dansen påverkas av omgivningen liksom en våg påverkar simmarens rörelser och en väg påverkar cyklisten. När Jane Bennet (Jane Bennet "Out for a Walk in the Middle Voice", 2021) beskriver vad som händer under akten av att telefonklottra är det lätt

att dra paralleller till vandringen och dansen. Liksom handens rörelser skapar linjer på pappret, skapar vandringen och dansen ett tredimensionellt mönster av linjer i ett tredimensionellt landskap. Handen liksom kroppen i landskapet agerar i ett tillstånd av passivitet och aktivitet. Rörelsen befinner sig i ett mellanrum där det inte längre är tydligt vad som skapar linjerna, de uppstår i marginalen. Under vandringen och dansen aktiveras också det somatosensoriska sinnet som känner av rörelse, kroppens position i rummet och som fångar upp den information vi får genom känseln (Mather, 2016:3-4). Samtidigt aktiveras alla andra sinnen när kroppen rör sig genom landskapet eftersom syn- hörsel, -lukt, - smak- och känseltryck stimuleras genom rörelsen (Thrift, 2007:64). I dansen stimuleras det somatosensoriska sinnet i ännu högre grad än under vandringen eftersom dansaren utmanar både sin egen kropp och landskapets gränser. Dansarens sinnesnärvaro är dessutom förhöjt (Bigé, E., 2019; Bigé, R., 2019) eller som H'Doubler (1957:85-86) uttrycker det bidrar dansen till en högre sensibilitet inför platsens dynamik, det vill säga inför platsens rytmer. Genom vandringen och dansen upplever individen både inre och yttre rytmer som kan harmonisera med varandra vilket upplevs som en känsla av *flow* (H'Doubler, 1957:85-86; Vergunst, 2016:108-116). Att dansen kan upptäcka och bli ett uttryck för dessa rytmer (H'Doubler, 1957:161; McCormack, 2008:1829) innebär att det rörelsemönster som uppstod i min kropp under dansimprovisationerna mellan exempelvis rytmerna från staden och berget ute på Udden synliggjorde kontrasterna mellan bergets liv och stadens liv. Jag föreställer mig att det är det Van der Berg (1952:170) menar när han beskriver att vandraren blir landskapet eller när McCormacks (2008, 1829) betonar att tänka genom kroppen är att bli något. Dansen skulle på så sätt kunna liknas vid en mer intensifierad form av vandring på flera plan, både som kunskapsproducerande process genom den förhöjda sinnesnärvaron samt upplevelsen av platsens rytmer och genom att bli ett uttryck för landskapets rytmer, dynamik och relationer.

### 4.3.3 Att grunda rum

Av de rum som uppenbarade sig under dansimprovisationerna fördjupar jag mig i de rum som direkt och fysiskt påverkades av de designförslag som projektet genomförde under tiden mellan 2020-2023. Det innebär att det här avsnittet kommer att behandla följande rum: Mitten, Ängen, Asken, Klipporna, Udden, Södra terrassen och sluttningen samt Skogsglántan och norra sluttningen (se karta 11, nedan). Därutöver beskrivs platsens stigar samt in- och utgångar.

KARTA 11 UPPLEVDA RUM I TIMESCAPE GARDEN



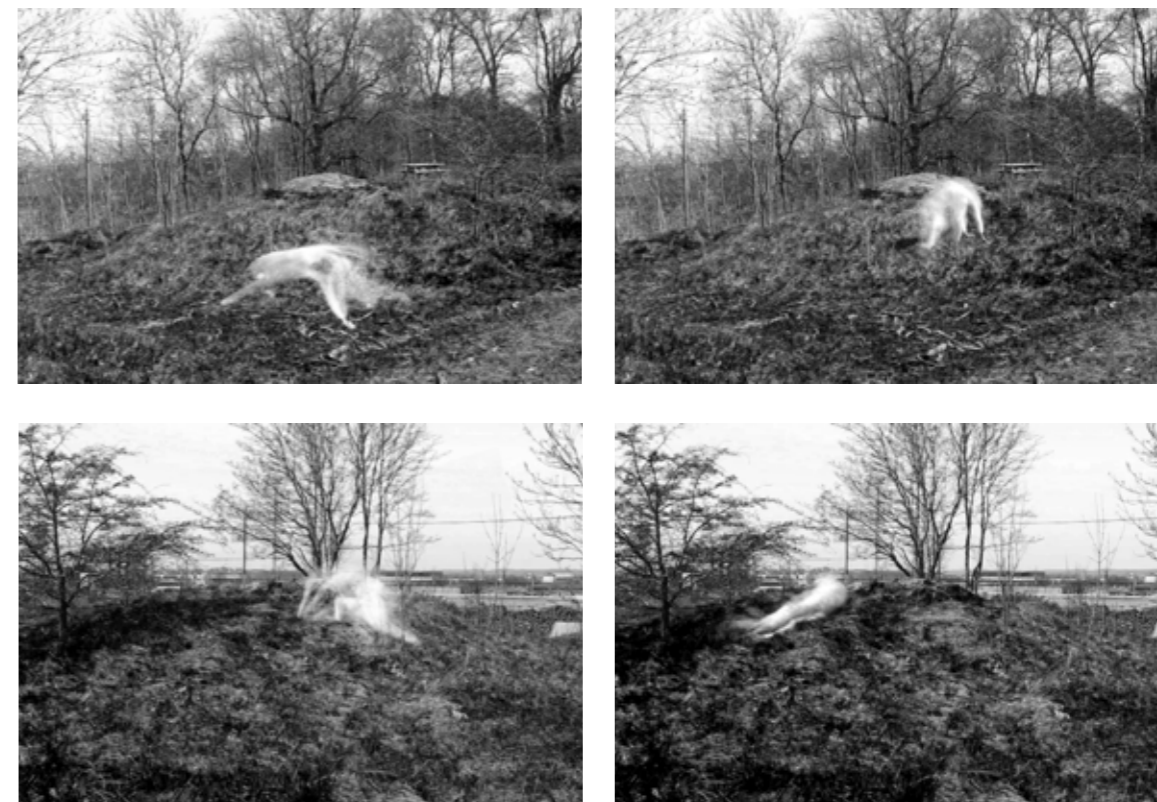
## MITTEN

### Rummet

Mitten är en liten rund höjd som ligger relativt centralt i *Timescape Garden* (se karta 11, s.68). Högst upp på höjden är berget naket och skapar en liten hård yta att stå på. I övrigt är kullen täckt av tjockt gräs och här och där sticker små pinnar av begynnande träd upp. I höjdens sluttning står två låga och buskiga Hagtorn träd som ger ytterligare karaktär åt Mitten. Träden är uppskattade av bland annat småfåglar som hämtar nypon från omkringliggande buskar som de sedan äter i trädet.

### Upplevelser

Under mina första dansimprovisationer är det ofta på Mitten jag börjar. Uppe på toppen av Mitten uppstår tre olika rörelsemönster. Det första är en långsam vridning av kroppen runt i rummet där jag låter fötterna stå kvar på samma punkt samtidigt som jag snurrar runt mig själv. Beroende på vilken riktning min kropp har förändras ljud- och synintryck men också hur vinden träffar min hud. Ibland blundar jag för att låta synintrycken vila och istället ge mer uppmärksamhet till känsel och ljudintryck. Då framträder upplevelsen av mötet mellan mina fötter och marken tydligare, känslan av klädernas textil mot kroppen och hur de rör sig i vinden. Ljuden som strömmar mot mig blir intensivare och jag börjar orientera mig i rummet efter



Modifierade stillbilder från videomaterial: Dansimprovisation Mitten  
Video Anna Asplind, Foto Anna Asplind och Peter Lynch

dem. Det andra rörelsemönstret utgår från relationen mellan kroppar. Mitten blir en punkt där andra former och objekt möts i min kropp. När jag antar en form upplever jag vad den formen uttrycker såsom styrka, svaghet, mjukhet, hårdhet, inkludering, exkludering, humor etcetera. Trots att jag inte fysiskt berör former jag provar skapar själva formen en beröringspunkt i sig. Rörelsen på platsen är relationell och långsam. Plötsligt både ser och skapar jag nya relationer genom min kropp. Det tredje rörelsemönstret är en liggande position. Jag lägger mig på den kala klippan, passar in min kropp efter den. Jag känner temperaturen från stenen mot min hud, sjunker ner i den, blir stenen. Jag ömsom tittar upp mot himlen och ser vad berget ser, ömsom mot marken där mitt fokus hamnar på kanten mellan den bara klippan och gräset. Jag noterar att det är andra växter än gräs som får utrymme där i kanten och jag ser fler insekter där än på andra delar av Mitten. Jag undrar om det är för att insekterna blir mer synliga i den låga vegetationen mot den kala klippan eller om de faktiskt är fler. För att kunna ta in alla sinnesintryck rör jag mig långsamt.

Jag uppehåller mig inte bara på toppen utan jag undersöker också andra delar av Mitten. Jag låter min kropp rulla längst kullens lutande plan och tar mig över alla små träd som sticker upp ur marken som hinder. De är fler än vad jag först såg. Jag noterar att jag känner mig som en av gråsuggorna jag studerat längst upp på höjden när jag följer växtlighetens topografi. Både gråsuggan och jag följer grässtrån eller små kvistar, upp och ned för alla ojämnheter. Detaljerna är hens topografi, detaljerna är min topografi, vi rör oss bara i olika skalor. Ibland följer jag kullens bas, så att jag går i en cirkel. På så sätt mäter jag upp Mittens storlek med min kropp. I takt med att jag ökar tempot lutar min kropp mer och mer in mot Mittens center. I skydd av kullen, på den sydöstra sidan, är det både lä och lägre ljudvolym. När jag lägger mig i slänten är det en bekväm lutning för kroppen. Det är ofta här jag hamnar när jag skriver mina anteckningar eller vilar. När solen skiner är det en varm och skön plats att vara på, ibland för varm. Doften av gräs, örter, jord och mossor är starkare just här. Under en av dansimprovisationerna springer jag runt Mittens bas och låter den rörelsen fortplanta sig ut på Ängen. Då skapas en cirkel som är ungefär lika stor som Mitten och ramar in rummet jag brukar sitta i. Rörelsemönstret på Mitten som går från högt till lågt förstärker upplevelsen av höjdens högsta och lägsta punkt.

## ÄNGEN

### Rummet

Ängen är ett tydligt rum som avgränsas av en stig, Mitten, en nivåskillnad i topografien och en rad av träd som står i en slänt och delar av rummet från Skogsgläntan (se karta 11, s.68). Raden av träd består av en stor och gammal ask, några mindre askar och lönnar samt ett antal körsbärsträd. Rummet är en plan yta intill Mitten vars markskikt till stor del består av en tjock grässvål som skapar en mjuk och slitstark yta. En grässtig som klipps av Norrköpings kommun går som en båg genom Ängen.

### Upplevelser

När jag rör mig på Ängen går, springer eller dansar jag både högt upp och nära marken. Jag rör mig ofta i cirklar som tar avstamp i den runda formen på Mitten. Ängen tillåter ett fritt rörel-



Modifierade stillbilder från videomaterial: *Dansimprovisation Ängen*  
Video Anna Asplind, Foto Anna Asplind och Peter Lynch

semönster, dels på grund av att gräset känns mer slittåligt än markvegetationen i andra rum, dels för att det är en plan, mjuk och ganska slät yta. Rummet känns både öppet för förslag och samtidigt skyddat och omhändertagande. De dagar det blåser mycket spenderar jag mer tid på Ängen. Precis intill Mitten är det lä, varmt och skönt. Ängen och Mittens sydöstra sluttning överlappar varandra och när jag uppehåller mig där är jag ömsom på Ängen, ömsom på Mitten. När jag kryper nära marken eller ålar igenom gräset är det ännu lägre ljudvolym än på kullens sluttning. Den andra kanten mot Skogsgläntan gör att mitt rörelsemönster skiftar mellan mer fritt på ängen till ett långsammare när jag kryper ihop under trädgrenarna och gömmer mig i skuggan.

## ASKEN

### Rummet

Asken är placerad i slänten mellan Ängen och Skogsdungen. Det är det största trädet i *Timescape Garden* och också det äldsta. Askens krona är stor och den sträcker ut en låg död gren på Ängen som det går att ligga och sitta på. Asken är visuellt viktig eftersom den syns från alla platser i *Timescape Garden* med undantag från Underjorden (se karta 11, s.68). I Asken lever många lavar, mossor och insekter. Det gamla trädet är också ett tillhåll för fåglar som både äter och bygger bon där.

### Upplevelser

Asken har en stark närvaro i *Timescape Garden*. Trädet skapar en motpol till Udden, ett stabilt levande monument som tar emot vinden och har gjort så under många år. Varje gång jag följer vindens rörelser från Udden för den mig till Asken. När jag ligger på den döda grenen kan jag vaka med trädet och uppleva dess center, rytm och storlek. På samma sätt som uppe på Mitten låter jag trädets former och rörelser ta plats i min kropp. När jag imiterar trädet växer en punkt av min kropp ned i marken, min hud blir stel som bark och det finns ett motstånd i mina rörelser. Mitt vajande får en annan intensitet. Jag noterar att Askens krona har en egen karaktär i

förhållande till träden runtomkring, att dess grenar inte sträcker sig rakt mot himlen utan böjer sig i vackra bågar för att nå ljuset. När jag står och vajar intill Asken upplever jag en känsla av överblick, men till skillnad från Mittens mer exponerade position står jag gömd i skydd av trädet. Jag ser Udden och Mitten, jag ser Skogsglantan och Bergvillan, jag ser stigen mellan Bergvillan och Udden.

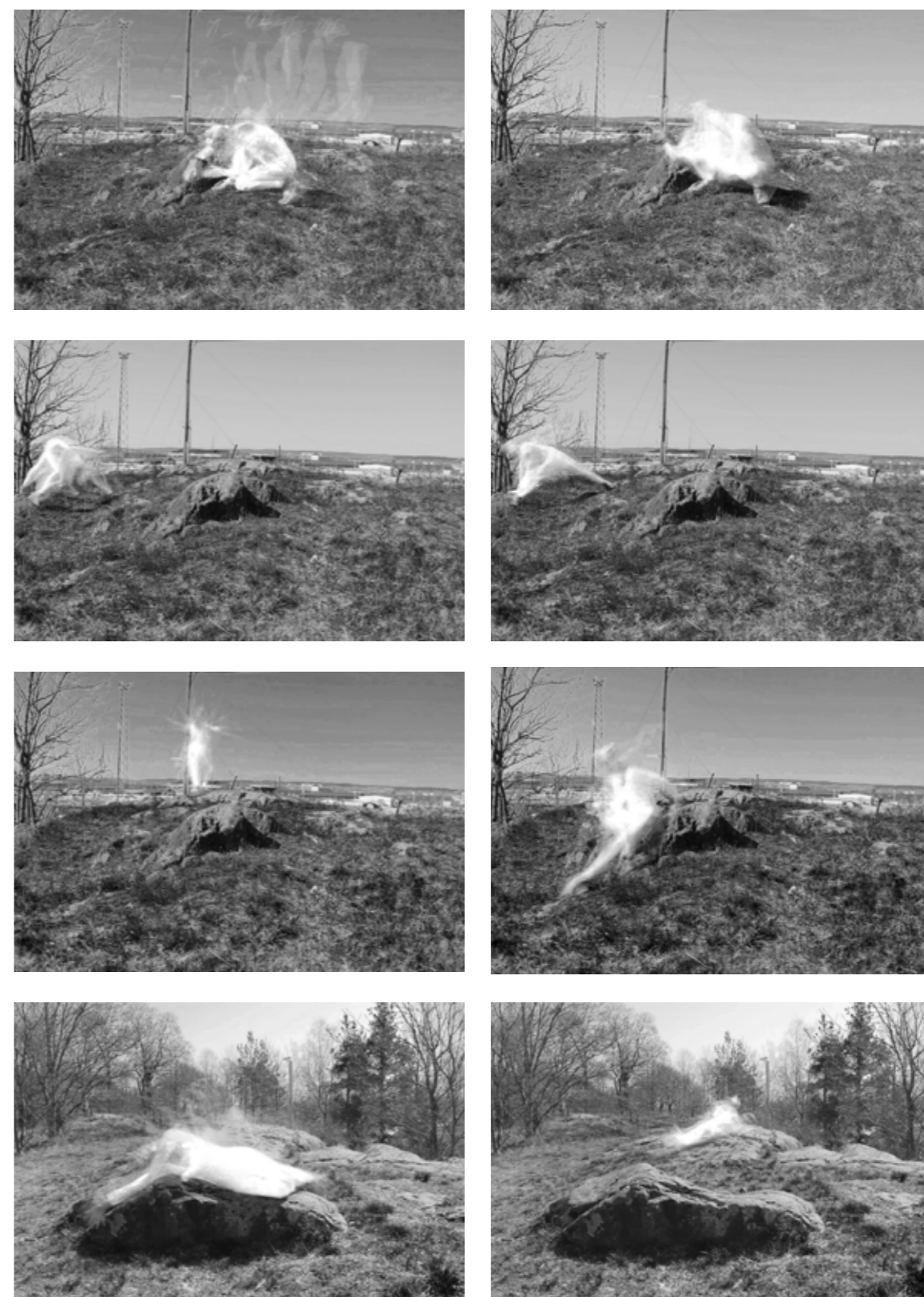
## KLIPPORNA

### Rummet

Klipporna är ett avlångt rum där berget kryper upp ur vegetationen och skapar små gråsvarta öar som bildar ett vackert mönster på platsen. Rummet definieras av de kala klippornas form och utbredning men avgränsas samtidigt av stigen som går mellan Bergvillan och Udden på ena sidan och av en brant klippvägg på den andra. Mellan Klipporna och Udden ligger en lite högre klippa som skjuter upp ur marken som fungerar som sitt-, ligg- eller ståplats. Mellan de kala klipporna ligger ett tunt jordlager som skapar karga växtförhållanden. Det möjliggör för växter som i vanliga fall konkurreras ut av mer näringsrika växter att frodas. Här växer små låga örter, suckulenter och blommor såsom nävor och mandelblommor. Klipporna är ett rum som de flesta mänskliga besökare passerar när de är på väg ut till Udden. Den öppna platsen är utsatt för vind, ljud och temperatur.

### Upplevelser

När jag rör mig över Klipporna undviker jag områdena mellan de nakna stenarna för att inte trampa på växterna. Jag upplever dem som sköra och sårbara trots att de klarar det karga klimatet. Det är ett lustfyllt sätt att röra sig som påminner om lekar där deltagarna inte får stöta i marken mellan. Leken genererar ett specifikt tempo som bestäms av den tid det tar för kroppen att falla mellan de olika punkterna på marken. Det finns flera olika tempon här, berget har ett tempo, vinden och molnen ett annat, fåglarna ett tredje, växterna ett fjärde och så vidare. Jag upplever dem i kroppen och ger uttryck för dem i dansen. Jag känner klippornas textur under mina händer, fötter eller andra kroppsdelar. Ibland lägger jag mig på klipporna och försöker forma min kropp efter deras form, fylla varenda del av deras yta, ibland är jag stor och ibland liten. Jag imiterar en lav och öppnar min kropp mot ljuset och fukten, jag gör mig så platt och stor som möjligt. Jag känner mig utsatt där jag ligger på den kala klippan i all min öppenhet. Jag sluter mig och rullar in bakom en lite högre klippa vilken skyddar mig från exponering av sol och vind. Jag uppmärksammade att även små stenar och klippor skapar skydd och att fler växter och insekter befinner sig där. När jag smälter samman med berget, tittar upp mot himlen och ser vad berget ser, upplever jag att tiden går långsammare. Ljuden från trafiken blir mer avlägsna och jag blir medveten om hur lång tid berget har legat här.



Modifierade stillbilder från videomaterial: Dansimprovisation Klipporna  
Video Anna Asplind, Foto Anna Asplind och Peter Lynch

## UDDEN

### Rummet

Udden ligger längst ut på Syltenbergets nordvästra spets där det stupar brant mot den trafikerade Sjötullsgatan som passerar nedanför. Bortanför Sjötullsgatan ligger hamnen och Motala Ström (se Karta 11, s.68). Två tunna stålvajrar som är fästa i stålstolpar löper längs med stupet som en skyddsbarriär. Växterna är fler och högre på andra sidan staketet där inga fötter har trampat. Växtligheten liknar den på Klipporna, de påverkas av det exponerade läget för väder och vind samt det tunna lagret med jord ovanpå berget. Rummet är en liten plan yta som är tydligt definierad av de branta sluttningarna och stupet. Från Udden ser jag ut över staden, industriområdet, hamnen och Motala Ström. Det är ofta stark vind och hög ljudvolym på Udden.

### Upplevelser

Under dansimprovisationerna upplever jag en dragningskraft ut mot Udden. När jag står på Udden uppstår en känsla av att Syltenberget är en ö mitt i ett industriområde. Det är här Syltenberget öppnar sig mot världen. Det är en upplevelse av utsatthet men också tid. Jag vill gå utanför staketet till den yttersta avsatsen i en längtan att se ännu längre. Ur mitt perspektiv känns det som att staketet sitter för långt in. Ur växternas perspektiv skulle det snarare flyttas åt andra hållet. Liksom växterna påverkas min kropp av den exponerade positionen. Det är en intensiv upplevelse att stå på Udden och jag blir snabbt trött. Det är många olika rytmer som möts här, rytmer från omgivningarna blandas med rytmerna från den fysiologiska platsen. Rytmerna av trafiken, vinden, staden och den pågående exploateringen är ofta snabba och intensiva. I mina anteckningar beskriver jag hur jag upplever att jag känner vibrationerna från trafiken när jag står på Udden. Berget jag står på har en egen rytm som är långsam och skapar en parallell tidsdimension till det som pågår runt omkring. Jag förstärker rytmerna runt omkring mig genom att ömsom röra mig långsamt, ömsom snabbt. Mitt rörelsemönster innehåller vridningar runt i rummet som liknar mitt rörelsemönster uppe på Mittan men här har de en annan intensitet. Omvärldens intensitet är påtaglig och tjock, jag upplever en avsaknad av utrymme eller ett mellanrum, där något annat kan uppstå. När jag snurrar snabbt flimrar synintrycken förbi och ljuden pulserar i takt med att öronen byter plats vilket skapar en upplevelse av att ljuden och bilderna rör på sig. Jag upplever att berget håller mig och ibland vet jag inte längre var berget slutar och jag börjar.

## SÖDRA SLUTTNINGEN & TERRASSEN

### Rummet

Södra sluttningen är en lång och brant grusig slänt ned mot Bangårdsgatan. På andra sidan står det ett monumentalt kraftverk, Bråvallaverket, och mitt emellan en el-central vars ledningar skapar ett horisontellt plan mellan marken och himlen. I slänten växer rönn- och hagtornsbusketter, ett par tallar, björk och en en. Närmare Bergvillan är växtligheten frodig och består av buskar och gräs vilket övergår i en mer näringsfattig och torr miljö närmare Udden där örterna tar över. Mellan Södra sluttningen och Klipporna/Udden bildas en liten terrass på grund av en lägre klippvägg som skapar ytterligare en nivåskillnad. Intill klippväggen växer ett litet



*Modifierade stillbilder från videomaterial: Dansimprovisation Udden  
Video Anna Asplind, Foto Anna Asplind och Peter Lynch*

bestånd av låga askar. Terrassen ligger i skymundan, det är lätt att missa den till förmån för Udden som ligger ett snäpp ovanför.

### Upplevelser

Slänten är en otillgänglig plats, det är ansträngande att befinna sig i den, kroppens balans utmanas i varje ögonblick. När jag går måste jag skråa, det går varken att sitta eller ligga här, det är för brant. Min blick söker sig ständigt till marken för att avväga hur och var jag kan sätta ner nästa steg. Jag ser växterna, de ser tåliga ut, många örter med starka dofter som förstärks av min rörelse över marken. Om jag gräver in fötterna i gruset kan jag stå still och lyfta blicken en liten stund. Min förmåga till rörelse är begränsad till att hantera landskapets topografi. Det är skönt att komma upp till den flackare delen, där rör jag mig friare och har överblick över slänten och omgivningarna.



Modifierade stillbilder från videomaterial: Dansimprovisation Klippväggen mellan Udden och Terrassen  
Video Anna Asplind, Foto Anna Asplind och Peter Lynch

Uppe på Terrassen, mot den sydvästra klippväggen, är det varmt i solen, ibland outhärdligt varmt. Klippväggen skyddar mig från vinden som smiter förbi ovanför mitt huvud när jag håller mig nära marken och klippväggen. Jag undersöker klippväggen med mina fingrar, passar in min kropp i olika skrymslen och vrår. Det är något som känns behagligt med att vara här. Precis intill den lilla klungan med askar hittar jag ofta rester av duvor. Senare får jag höra att det bor en duvhök på Kraftverkets tak och att den jagar här i *Timescape Garden*. Terrassen har flera av Uddens kvaliteter men är mer skyddad, det ligger ett lugn över platsen. Ändå är det som att jag för det mesta bara passerar förbi, jag använder Terrassen, precis som resten av den Södra sluttningen som en passage. Den Södra sluttningens plana del och slänt upplever jag som konstigt platta i jämförelse med *Timescape Gardens* i övrigt böljande landskap. Jag förstår att det beror på sprängningarna när Bangårdsgatan byggdes.

## SKOGSGLÄNTAN

### Rummet

Skogsgläntan är ett stort rum som har en helt egen rumslighet och karaktär i jämförelse med *Timescape Gardens* andra rum. Växtligheten består av frodig undervegetationen och ett antal utspridda äldre askar blandat med yngre lönn, kastanj och körsbär. Träden skapar en känsla av ädellövskog och de höga stammarna gör rummet till en pelarsal. På våren består undervegetationen främst av lökar såsom scilla, vårlök och snödroppar. Lite senare tittar bl.a. jordgubbar, kirskaål och jättevallmo fram. Det finns även ett naturligt hasselbestånd som klipps ned varje år av Norrköpings kommun.

Markplanet sluttar svagt åt nordost och efterhand blir det allt brantare. Den branta slänten är snårig och otillgänglig för människor men jag registrerar att det går små djurstigar in under buskarna. Mot Ängen finns också en lutande sluttning vars kant markeras av ett körsbärsbestånd, Askén och några lönnar, de skapar en vertikal hård linje i den annars på marknivå gradvisa övergången mellan Ängen och Skogsgläntan. Att Skogsgläntan kantas av två sluttningar gör att rummet blir tydligt avgränsat och visuellt är båda sluttningarna en viktig del av rummet. Genom Skogsgläntan går en gammal ledning som inte används och under den har vegetationen hållits nere.

### Upplevelser

I Skogsgläntan är luften mer stilla, träden fångar upp vinden och gör rummet till det enda större område som är skyddat från väder i *Timescape Garden*. Både nivåskillnaden och skogen hjälper till att skapa ett annat klimat. Trädens stammar i Skogsgläntan skapar vertikala plan i rummet som håller upp ett horisontellt plan ovanför mitt huvud, trädens kronor. För fåglarna är trädkronornas plan det primära och markplanet sekundärt vilket är motsatt till mitt perspektiv. Jag klättrar upp i träden för att byta perspektiv. Jag ställer mig i relation till stammarna runt omkring mig och blir en av pelarna. När jag placerar mig på markplanet mellan trädstammarna känner jag symmetrin som uppstår genom konkurrensen om ljus. Där trädens kronor inte täcker himlen skapas små gläntor. Ledningen som går genom rummet skapar en obalans, där syns himlen som ett rakt streck ovanför mig istället för små cirkulära öppningar. Det finns särskilt en sån cirkulär öppning som jag dras till, en plats där morgonsolen lyser in och värmer upp. Jag lägger mig där, upplöser min kropp i jorden, tittar upp mot himlen som ramas in av trädkronorna runtomkring. När jag sätter mig upp ser jag rakt mot stigen som försvinner längs den norra sluttningen, jag blir nyfiken på att följa den. Jag upplever platsen som ett skyddat och semislutet rum i relation till de kargare delarna av *Timescape Garden*. När jag är i Skogsgläntan får jag aldrig överblick över hela rummet utan måste röra mig för att få syn på vad som döljer sig bakom ett träd, tätare buskage eller en liten höjd. Ljuset spelar mellan skugga och sol



Modifierade stillbilder från videomaterial: Dansimprovisation Skogsgläntan  
Video Anna Asplind, Foto Anna Asplind och Peter Lynch



i takt med trädens rörelser och min egen rörelse genom skogen. Ljudet från trafiken känns mer avlägsen och luften är mer stilla och fuktig än i andra delar av *Timescape Garden*. Beroende på min position skymtar jag rum bortanför trädstammarna och sluttningen såsom Ängen, Mitten och Bland träden. Jag följer olika stigar, bland annat en djurstig som försvinner in under några täta buskage dit jag inte längre kan följa efter. Rörelsemönstret här är varierat, jag låter allt jag upptäcker resonera i min kropp, imiterar, testar former och byter perspektiv. Den ena stunden är jag högt upp för att sedan komma nära marken. Jag ger min vikt till träden, låter min balanspunkt befinna sig mellan våra kroppar, vi rör oss tillsammans. Jag gömmer mig bakom en stor trädkropp, kommer nära, ser plötsligt allt som myllrar. En hög stubbe är full av myror, under en sten gömmer sig gråsuggor, vart jag än tittar finns det liv. Runt en av askarna står några pinnar lutade, som en koja. Jag kryper in i den. Det är något lekfullt och samtidigt hemligt med Skogsgläntan. När träden bär löv fylls rummet av oändligt många nyanser av grönt som skiftar beroende på väder och vind.

## STIGAR & IN- OCH UTGÅNGAR

### Rum

I *Timescape Garden* finns ett antal tydliga stigar som människor producerat genom att röra sig på platsen. Den stig, som utifrån slitage och storlek, används mest är den som kommer från Bergvillan och som förlänger Syltenvägen ut till Udden. Stigen delar sig och går på var sin sida om Mitten för att därefter fortsätta ut till Udden. Det är också den mest välanvända in- och utgången till *Timescape garden*. En alternativ in- och utgång är en trappa som binder samman *Timescape Garden* med Sjötullsgatan (se karta 11, s.68). Trappan är mossig och sliten, det ser inte ut som många människor använt den de senaste åren. Den leder också till Udden där den binds samman med stigen från Bergvillan. En bit in i processen upptäcker jag ytterligare en entré, en gammal igenvuxen stig som försvinner bort längs med den norra sluttningens nedkant. Den leder till några gamla ruiner för att därefter klättra upp till Syltenbergets högsta punkt där det tidigare låg en restaurang med utsikt. Ruinerna längs stigen och att den leder upp till den gamla utsiktsplatån vittnar om att stigen haft en mer framträdande roll. Nu upplever jag den som en bakväg in i *Timescape Garden*. En annan existerande stig som är dominerande genom sin storlek i *Timescape Garden* är den som kommer från den norra sluttningen och som sedan ansluter till stigen mellan Bergvillan och Udden (se karta 11, s.68). Den är delvis asfalterad och leder till en avstjälpningsplats för olika material som ägs av en entreprenad. Stigen är en återvändsgränd som inte fungerar som entré till *Timescape Garden* vilket gör att den inte används. I *Timescape Garden* finns också stigar som skapats av större djur, i de fall de tar andra vägar än de mänskliga fötterna. De upptäcker jag under mina dansimprovisationer på platsen. Jag upptäcker även mindre stigar som exempelvis små sorkstigar i gräset, myrstigar, fåglarnas stigar över himlen och spindelväv som avslöjar var spindeln har förflyttat sig.

### Upplevelser

In- och utgångarna till *Timescape Garden* upplever jag som portar in till en annan värld. Det är stor kontrast mellan *Timescape Garden* och Syltenvägen eller Sjötullsgatan. Både Syltenvägen och Sjötullsgatan är hårdgjorda ytor och del av stadens infrastruktur och funktion. Sjötullsga-



Spår i snön  
Foto Anna Asplind

tan är tungt trafikerad och Syltenvägen passerar kommunens utomhuslager av sten, sand, jord med mera. Entréerna är svåra att hitta och ser oanvända ut men leder till en plats som känns hemlig och vild. Den mossiga trappan från Sjötullsgatan väcker nyfikenhet hos mig, den sätter en stämning och drar mig upp mot berget. När jag vandrar på stigen från den norra sluttningen in i *Timescape Garden* upplevs Skogsgläntan som öppen i relation till den täta mörka skogen jag kommer ifrån. In- och utgång från Syltenvägen är en längre sträcka som gradvis avslöjar vad som finns inne i *Timescape Garden* vilket skapar en känsla av nyfikenhet.

I *Timescape Garden* leder dansimprovisationerna mig bort från de befintliga stigarna i en längtan att utforska mer och komma närmare olika platser, objekt, former och situationer. När jag rör mig mellan rummen blir de gradvisa eller skarpa övergångarna tydligare såsom mellan ljus och mörkt, mjukt och hårt, skyddat och exponerat, stilla och intensivt. När jag exempelvis går från Ängen till Klipporna och vidare ut till Udden ändras underlaget som möter min kropp, från mjukt till gradvis hårdare. I takt med min rörelse mellan rummen förändras min relation till det som är runtomkring mig. Ibland är något nära och skymmer något annat, ibland glider kroppar över varandra när jag byter position. Storlek, form och färg förändras när jag rör mig genom landskapet.

När jag rör mig längs olika djurstigar blir jag medveten om alla andra fötter, tassar eller klövar som har vandrat här innan mig och hur de har rört sig över platsen. Våra kroppar upplever samma topografi och jag känner hur vi plötsligt närmar oss varandra i tiden. Genom att följa stigar som är skapade av icke-mänskliga varelser ser jag platsen från nya perspektiv. Jag måste ofta ta mig ner på alla fyra för att komma under en gren eller liknande hinder. Jag upplever att jag förstår varför en stig går dit den går, att det finns en mening med all rörelse.

När jag går platsens yttre linje som var en uppgift i scoret, upplever jag platsens storlek. Vad som är innanför eller utanför linjen påverkas av en lutning, en impuls, ett hinder eller min nyfikenhet att gå mot något. Under tidens gång noterar jag också att fler platser är tillgängliga på vintern när den täta vegetationen vissnat ner och bäddats in i ett skyddande snötäcke. Den perifera vandringen tar mig till platser de befintliga stigarna inte tillgängliggör såsom Skogsgläntan och Terrassen vilka är rum som saknar stigar. Längs med den yttre linjen är upplevelserna

mer intensiva än på de befintliga stigarna, jag ser mer detaljer, rör mig längs med fler gränser, kommer till fler rum. När jag slutar att röra mig som en människa vanligtvis gör förflyttas linjen markant. När jag är nära marken är det andra parametrar som avgör var linjen går och som i högre utsträckning baseras på detaljer än när jag rör mig i en upprätt position. Efter ett antal dansimprovisationer började linjerna trots allt närma sig varandra, det var som att jag och platsen hade kommit överens om var gränsen mellan det som är innanför och utanför går. När jag ställer mig i mitten av den yta som den yttre linjen skapat är det som att jag känner hela platsen i min kropp. Den perifera vandringen och placeringen i mitten är relationell och har en sammanflätande kraft.

Ett annat sätt att utforska platsen och rummens storlek på var att sätta kroppen i rörelse i och mellan olika rum. Jag rörde mig ömsom nyfiskt, långsamt och undersökande, ömsom snabbt och lät kroppen sätta fart i en riktning tills rummet på något sätt satte stopp för rörelsen. Den fysiska barriären kunde vara topografin, ett träd eller en liten växt som. När jag kom till en sådan punkt bytte jag håll. Upplevelsen av att sätta fart i en riktning tills rummet eller platsen satte stopp skapade en medvetenhet om vilka ytor som är öppna för rörelse och vilka som begränsar rörelsens utbredning i rummet. De olika undersökningarna skapade en kroppslig förståelse för rummens och platsens storlek vilket skilde sig från när vi använde arkitektens metod att mäta rummet med ett måttband. Genom måttbandet förvandlades den upplevda distansen till siffror och ibland visade det sig att två sträckor som upplevdes som lika långa var olika långa i meter.



Peter Lynch på Den gamla igenvuxna stigen på den Norra slutningen  
Foto Anna Asplind

## II INTERMEZZO UPPLEVDA LANDSKAP & RUM

Det finns olika teorier om varför människan föredrar ett landskap framför andra, vissa utgår från evolutionära eller biologiska aspekter och andra från kulturella. Appletons (1975:68-74) prospect-refuge-teori har ett biologiskt perspektiv och utgår från att människan föredrar landskap där hennes biologiska beteenden blir tillgodosedda. Eftersom människan både är bytesdjur och predator tycker hon om landskap där hon både kan gömma sig och samtidigt se. Kaplan & Kaplan (1989:50-51), som också har ett biologiskt perspektiv, menar istället att det är viktigt för människan att förstå ett landskap för att tycka om det. Om det är enkelt att förstå platsen så kan individen förutse vad som kommer att hända vilket gör det lättare att överleva (Tveit, Ode & Fry, 2006:231). Kaplan & Kaplan (1989: 51-52) lyfter ytterligare ett behov för att människan ska uppskatta ett landskap, nämligen möjligheten till att utforska ett landskap. För att tillgodose de två behoven formulerade de fyra kvaliteter som påverkar hur människor kan njuta av och helt omfamna platser de är på (Kaplan & Kaplan:52-57).

Den första kvaliteten är komplexitet vilket betonar vikten av mångfald, det vill säga antalet olika element på en plats. Komplexitet sätter besökaren i en kontext som ger olika valmöjligheter som i sin tur genererar olika sätt att tänka. Den andra kvaliteten är en plats sammansatthet, det vill säga hur den harmoniserar eller med andra ord passar ihop. En sammansatt plats bidrar till upplevelsen av ordning och hjälper till att rikta uppmärksamheten. En sammansatt plats består av ett begränsat antal olika material, storlekar, former etcetera. Hög komplexitet och hög sammansatthet skapar en rik och samtidigt organiserad plats. Den tredje kvaliteten är läsbarhet. En läsbar plats ska vara lätt att förstå och komma ihåg. När en plats är läsbar är det lätt att hitta på platsen, den har en struktur som går att förstå och minnas. Exempel på element som hjälper en plats läsbarhet är landmärken. Den sista kvaliteten är mystik vilket innebär att platsen gör oss nyfikna, engagerade och genererar en vilja att upptäcka. För att en plats ska upplevas som mystisk måste det finnas möjlighet att utforska något som inte från första början är uppenbart för oss. Det kan exempelvis vara att en stig går i en båge som gör att det inte direkt går att se vad som kommer näst eller att ett rum delvis är synligt på lite håll och delvis täcks av vegetation. (Kaplan & Kaplan, 1989:53-57)

Hur vi upplever ett landskap påverkar hur vi använder och relaterar till det. En landskapsarkitekt som uppmuntrar till att koppla samman design och upplevelse är Catherine Dee (2001). I sin bok *Form and Fabric in Landscape Architecture - A visual introduction* går hon igenom hur olika rum kan skapa olika upplevelser hos besökaren och att det är något som en landskapsarkitekt bör vara medveten om (Ibid). Dee utgår delvis från Kaplan och Kaplans (1989) samt Appletons (1975) teorier. Hon menar att designern kan använda Kaplan och Kaplans egenskaper för

att skapa en balanserad design (Dee, 2001:52). Exempelvis kan designern skapa en sammansatt upplevelse av ett landskap genom att repetera material, form eller textur (Ibid). Vidare beskriver hon hur mångfald eller komplexitet kan uppnås genom att variera storlek eller former på platser. (Ibid).

I bokens inledande kapitel betonar Dee vikten av att vara responsiv inför platsen, de som använder den och inför de processer som pågår där. Att vara responsiv innebär att vara känslig inför ett landskap och dess specifika karaktärer. Det är en förmåga som går att träna upp och som är viktig att använda innan ett designförslag utformas. Genom att vara responsiv inför plats kan designern upptäcka vilken funktion ett landskap har för de som redan använder platsen vilket är viktigt att vara medveten om när en förändring ska ske. Vidare innehåller landskapet olika lager av mening och kvalitéer som behöver avtäckas och upptäckas för att designern ska kunna fatta beslut om vad som bör bevaras. Utifrån ett hållbarhetsperspektiv ger ett responsivt förhållningssätt möjlighet att kunna återanvända och integrera material som redan finns på en plats som exempelvis jordmassa eller vegetation. Vegetation, framförallt träd, tar lång tid att återskapa vilket gör det angeläget att använda de som redan finns på platsen. Samtidigt som Dee tydligt tar avstånd från ett tabula rasa perspektiv betonar hon betydelsen av att våga tillföra något nytt för att bidra till upplevelsen av det originella med platsen. Att designa en plats innebär att förändra den, att utveckla idéer om vad den kan bli för de som är där. (Dee, 2001:14-15).

Dee (2001) går igenom olika element som designern kan arbeta med för att påverka upplevelsen av ett landskap såsom rum, stigar, kanter, fokuspunkter och övergångar. Nedan följer en genomgång av hennes utforskande.

### **Rum**

Rum kan ses som motsatsen till massa och definieras av olika plan som är sammanflätade med varandra; markplan, horisontella plan och himlen. Det är rummen som organiserar ett landskap och gör att det går att avläsa, använda och uppleva. Ett sätt att skapa rum är att använda naturliga former som redan existerar i landskapet. Det kan exempelvis vara topografi, vegetation, eller en sänka. Ett rum kan vara en fördjupning i landskapet, en grop eller konkav yta, en terrass eller en upphöjnad. Hur ett rum uppfattas beror på skala, proportioner samt kvaliteten och formen på de vertikala planen. Är rummet slutet i tre riktningar och öppet i den fjärde riktningen kan upplevelsen rymma både en privat och säker plats samtidigt som rummet möjliggör en utblick, överblick. Ett helt omslutet rum kan både kännas säkert och privat samtidigt som det kan upplevas som otryggt, avskärmat och hotfullt. Väggar, transparens, höjd och materialitet påverkar den upplevelsen. Rum kan skapa olika slags skydd och mikroklimat. Konkava ytor attraherar ofta människor då de skapar lä och intima rum. Höjder attraherar människor av an-

dra anledningar, för att få överblick och utsikt. Det är ofta förenat med en positiv känsla att komma högre upp för att se. Terrasser är ett annat slags rum, plana ytor i sluttningar som kan synliggöra topografin och skapa mikroklimat för växtlighet och djur. Dee tar också upp underjordiska rum som en tillgång då de kan fungera som hemliga, gömda skatter där ljud och ljus är viktiga ingredienser för upplevelsen av platsen. När vegetation skapar rum har de ofta ett estetiskt värde, ett ekologiskt värde och ett kulturellt värde, såsom exempelvis alléer eller en mångfald av olika sorters växter. I skogar kan både själva skogen i sig bli ett rum där ett plan är trädens kronor och ett annat är det mjuka lagret av vegetation på marknivå. Trädens kronor kan skapa upplevelsen av ett tak vilket både ger skydd och en distinkt rumslighet. Skogen är samtidigt massa och tomrum. Grenverken och löven skapar varierande ljus och ljudförhållanden att vara i. Skogen ger en upplevelse av stillhet, äventyr, jakt, välbefinnande och rädsla. I skogen kan andra rum uppstå, gläntor som upplevs som öppna när de befinner sig mitt i skogen. I en glänta är det ofta en annan slags växtlighet och himlen är ett horisontellt plan istället för lövverket. Gläntor upplevs som ljusa och fungerar som naturliga mötesplatser. Olika slags markvegetation kan också skapa rumsligheter. Långt gräs som hålls kortare på en viss plats kan skapa en typ av rum. (Dee, 2001:3, 34-35, 40-68)

### **Kanter**

Kanter är de platser där två rum möts och kan vara gradvisa övergångar som exempelvis ett skogsbryn eller tydliga skarpa gränser som en vägg eller horisonten. Topografi, stigar och växtmaterial är exempel på kanter som finns naturligt i landskapet. Kanterna är ofta negligerade i designen men är samtidigt komplexa och dynamiska och har fundamentala funktioner för såväl integration, mångfald och möten. Det stämmer såväl för zoner mellan olika ekosystem och mellan olika sociala rum. (Dee, 2001:3, 116-135)

### **Fokuspunkter**

Fokuspunkter i landskapet kan vara en rad olika saker såsom vertikala former, kontrasterande objekt eller landmarks som skapar orienterbarhet eller erbjuder kulturella, sociala, praktiska eller spirituella funktioner. Fokuspunkter är ofta centralt placerade och bidrar då till en känsla av symmetri och enhetlighet. En fokuspunkt som är placerad *off-center* kan istället skapa en annan dynamik och kan upplevas som mindre hierarkisk. Exempel på rumsliga fokuspunkter är gläntor, plåtåer och urgröppningar. Ett ensamt träd eller en grupp träd kan också utgöra en fokuspunkt i landskapet. Fokuspunkter attraherar människor. (Dee, 2001:3, 145-159)

### **Detaljer**

Detaljer upplevs genom att kroppen interagerar med platsen. Upplevelserna är nära, taktila och omedelbara och uppstår genom att användaren går på olika mate-

rial, känner dofter, texturer, smaker och temperaturer. Det är de här direkta upplevelserna som genererar en känsla av att vara en del av en plats, menar Dee. Sittplatser är en möjlighet för designern att skapa utrymme för en mer intim kontakt med platsen genom taktil beröring. Det är också ett fundament för vila, paus och möten. (Dee, 2001:3-4, 190-196)

Dee tar också upp klippor och stenar som en viktig detalj. Att beröra en klippa, skriver hon, är som att beröra jordens benstruktur. Upplevelsen av klippan skapar en känsla av tidsrymd, stabilitet men också långsam förändring. Kontrasten mellan det mjuka och hårda är också en kvalité som skapar tydliga upplevelser av landskapet. Växtlighet ger en annan upplevelse av tid, både den cykliska dygnsrytmen, årstider med mera men också den linjära utvecklingen av olika individer. Detaljer i färger, former, texturer kan bjuda in till beröring och interaktion med platsen. Växtens kvalité genererar olika slags rörelser i vinden och därmed olika ljudelement i landskapet. Växtligheten ger också utrymme för arter som skapar andra slags ljud som i sin tur bidrar till upplevelsen av landskapet. Dee betonar vikten av mångfald av växtlighet om designern vill möjliggöra olika ljud, dofter, rörelser och kvalitéer på platsen. Hon tar också upp ätbara växter som en aspekt att ta med i beräkningen eftersom de kan skapa en annan slags relation till platsen och ofta sammankopplas med njutning. (Dee, 2001:198-203)

### Stigar

Stigar är ofta en dominant formskapare för en plats och är de som påverkar användningen och upplevelsen av landskapet allra mest. De kan liknas vid linjära rum för rörelse som länkar samman rum i landskapet. De möjliggör för både människor och andra arter att lätt färdas i landskapet. Rörelsen genom landskapet medvetandegör rums-tids-relationer och skapar en komplex upplevelseväv av olika utsikter, ljud, lukter, ljusförhållanden och temperaturer. Stigens utformning beror på hur intensivt och frekvent den används såsom hur bred den ska vara, dess yta och form. I ett landskap som används kommer olika slags *desire-lines* att genereras som visar designern var rörelsen redan sker. Stigarna är också ankomster till eller utgångar från platser vilket är viktiga känslomässiga transitzoner. Stigen kan också skapa rum eftersom den ofta uppfattas som en avgränsning mellan två rum eller ytor. Att lägga en stig genom eller i ytterkanten av en plats är avgörande för hur rummet upplevs. (Dee, 2001:3, 83-101)

### Mellanrum

Trösklar eller mellanrum liknar till stor del kanter men är inte linjära utan tydliga små rum eller former. Mellanrummen väver också samman platser och kan vara viktiga övergångar mellan olika upplevelser som hjälper till att ge plats för reflektion och acklimatisering. (Dee, 2001:3, 169-170)

Alla de här olika delarna skapar landskapet som helhet. Alla val designern gör påverkar inte bara platsen självt utan också hur den fungerar som en del i det lokala, regionala och globala landskapet. Val av material, transporter, växtmaterial med mera påverkar platsens hållbarhet i relation till omvärlden. En viktig kvalité som Dee lyfter är något hon kallar platsens robusthet. Ett robust landskap kan erbjuda en mångfald av användningsområden och upplevelser som ska fungera för många olika individer med olika intressen, behov och önskningsar (Dee, 2001:5,7 16).

En intressant studie som går igenom 200 andra studier från framförallt Europa, Nordamerika och nordöstra Asien visar att människor föredrar tillrättlagda och omhändertagna gröna områden till fördel för de platser där naturen har "fått ha sin egen" gång, det vill säga vilda grönområden (Botzata et al, 2016:223-224, 227). Av de 200 studierna från hela världen är 93 utförda i Europa och 20 av dem i Skandinavien (Botzata et al, 2016:224). Upplevd vildhet korrelerar ofta med biologisk mångfald samtidigt som studier också befäster att människor mår bra av att uppleva hög biodiversitet (Müller et.al, 2018, 263-264). Är dessutom fler sinnen aktiva och stimuleras i en naturupplevelse kopplas det samman med upplevelsen av att vara närvarande på en plats, vilket har visat leda till högre positiva hälsoeffekter i form av minskad stress (Hedblom, Gunnarsson, Iravani et al., 2019). Det finns också andra positiva effekter för människor i relation till ökad biologisk mångfald såsom bättre fungerande ekosystem som i sin tur skapar förutsättningar för exempelvis behagligare klimat och luft i städerna (Müller et al., 2018, 263-264). Parker och trädgårdar i urbana miljöer har visat sig påverka biodiversiteten allra mest beroende på om de tillåts att förvildas eller sköts intensivt (Ibid). En trädgård eller park kan ha höga biologiska värden om de tillåts en viss vildhet (Ibid). Eftersom människor uppskattar välordnade och sköta parker menar författarna att det är extra viktigt med designen på dessa platser för att människor ska uppleva det vilda kaoset som design och inte som negligerade områden i staden (Ibid). Det är därför viktigt att vilda områden tas i beaktning i stadsplaneringen (Ibid).

#### 4.3.4 Resultat och reflektion Att grunda rum

##### Upptäcka rum

I dansimprovisationerna blev det tydligt att jag drogs till och uppehöll mig på vissa platser medan andra platser blev passager eller transitzoner mellan rummen. Jag blev uppmärksam på kvaliteter, skiftningar i landskapet över tid, spår av aktiviteter, hur olika platser eller objekt attraherade mig i landskapet och hur rummen fick mig att känna. Jag identifierade vad som var viktigt i varje rum och kunde sätta ord på det, jag blev med Dees (2001:14) ord responsiv inför

platsen. Det går att dra slutsatsen att dansimprovisationen är ett sätt att bli eller åtminstone träna på att bli responsiv inför en plats. Dansimprovisationen blev en noggrann analys som undersökte både det synliga och osynliga på platsen vilket är en del av att grunda (Griot, 1999:62-63). Flera av de rum och kvaliteter som Dee (2001:40-68) tar upp hittade jag i *Timescape Garden*, vissa mer definierade och andra mindre. En del platser attraherade mig mer än andra, en del väckte äventyrlust och lekfullhet medan ytterligare andra erbjöd stillhet och kontemplation. Det tyder på, i likhet med min intuitiva upplevelse av platsen i Akt 1: Att landa, att platsen har en mångfald av rum och därmed rytmer. Att grunda handlar om att förankra och orientera (Griot, 1999:62-63) vilket stämmer överens med hur jag bekräftar, styrker och fördjupar de upptäckter jag gjorde under Akt 1: Att landa. Dansimprovisationerna gör också att jag kommer närmare detaljer vilka upplevs genom interaktion (Dee, 2001:3-4, 190-196). Att uppmärksamma detaljer är också en viktig del i steget Att grunda en plats (Griot, 1999:62-63). Det är genom upplevelsen av detaljer som jag också känner mig som en del av platsen (Dee, 2001:3-4, 190-196) eller använder mitt binokulära seende (Olwig, 2016:81). Att en sådan känsla väcks i mig blev tydligt när jag exempelvis identifierade mig med gråsuggans rörelser genom landskapet eller trädets svajande rörelser.

När jag mätte upp platsen med min kropp genom att gå platsens yttre linjer eller hitta mitten blev platsen olika från gång till gång. I dansimprovisationen upptäckte jag dessutom att platsens yttre linje påverkas av vilket perspektiv jag tog, om jag rörde mig nära marken eller upprätt gående. Det kan ha att göra med att jag förändrade mitt vanliga sätt att röra mig när jag rörde mig nära marken vilket gjorde att jag uppmärksammade min omgivning på ett annat sätt (Brinck, 2017:209; Gurdjieff, 2014). Även mitt tempo påverkades av att jag rörde mig på alla fyra istället för att stå upp, när jag var nära marken rörde jag mig långsammare. Genom att sakta ner uppfattade jag en annan rumstid med andra detaljer och tempon vilket i sin tur påverkade hur jag rörde mig. När jag saktade ner bröt jag min normala rytm vilket påverkar olika rums- och tidsuppfattningar (Sand, 2011). Sand (Ibid) beskriver att vi kan anpassa oss till olika rumstider som utvecklats i olika kulturer. Det borde därför vara möjligt att på samma sätt anpassa sig till andra varelsers varierande rumstider. När jag exempelvis rörde mig som ett träd anpassade jag mig till ett annat tidsrum än när jag gick i mitt vanliga tempo.

Det var svårt att definiera vad som var innanför och utanför platsen eftersom det förändrades från dag till dag och beroende på vilken position eller vilket perspektiv som antogs. Att kroppsligt befinna sig i utkanten av en plats kan upplevas som en paradox eftersom den positionen blir ett nytt centrum varifrån nya innanför och utanför blir till. Det ligger också inbäddat i scorets uppgift, svårigheten att definiera en plats eftersom gränsen är flytande och skiftar beroende på position, perspektiv och riktning. Ljud, ljus och väder påverkar också platsen men har andra avgränsningar. Ljuden från den omkringliggande trafiken är exempelvis en del av platsen, trots att de inte finns med på kartan, liksom solens vandring över himlen och horisonten. Platsens storlek hade med stor säkerhet definierats annorlunda utan dansimprovisationerna. Ett exempel är den norra sluttningen som för människan är otillgänglig och kan upplevas som en kant men som inkluderats på grund av de många djurstigar som försvinner ner i slänten. Ett annat exempel är den Södra sluttningen som först aktiverades genom den dansande kroppen. Platsens yta, såsom den definieras på kartan 11 (s.72) är en kombination av de olika linjer som kroppar dragit

över platsen i utforskandet av vad som är platsen.

Under mina improvisationer återkom jag till hur vinden och ljuden blev mer och mer intensiva ju längre jag stannade. I många fall var min upplevelse av ljuden negativt och något som jag försökte fly ifrån. Det blev tydligt i mina anteckningar där jag återkom till ljudet och hur jag definierade och drogs till rum med lägre ljudvolym. I samtalet som uppstod efter att Norrköping kommuns stadsplanerare fått prova scoret berättade flera av dem hur de drogs ut till Udden men att de ganska snart upplevde att de behövde ta sig därifrån för att skydda sig mot ljudet. De menade också att scoret hjälpte dem att koncentrera sig på andra upplevelser och sinnen (Se Bilaga 1 *Dans- och designworkshops Timescape Garden 2022-2023*). Scoret hjälpte således användare att uppleva platsen med fler sinnen. Att uppleva natur genom fler sinnen skulle i sin tur kunna leda till att reducera den stress deltagarna upplevde från ljudmiljön runt omkring (Hedblom, Gunnarsson, Iravani et al., 2019).

Griot (1999) beskriver hur det första mötet, att landa, handlar om att uppleva och känna platsen utan att tänka vilket i princip skulle innebära att dansimprovisationen är ett sätt att återuppleva ett första möte med platsen. Dansaren "landar" på platsen om och om igen eftersom de förutfattade föreställningarna och förgivettaganden suddas ut och platsen upplevs i ett koncentrerat nu. Utifrån det antagandet menar jag att dansa en plats innebär att jag kan återuppleva Att landa och därmed kan prova olika entréer och utgångar från platsen med liknande förutsättningar som vid första besöket.








### Nya perspektiv

Under mina dansimprovisationer, när jag genomförde scoret uppstod ett lyssnande både inåt och utåt. Varje steg jag tog på platsen var med full koncentration och jag fokuserade på vad som hände i min kropp och vad som hände utanför (Bigé, R., 2019). Jag beskriver hur det leder till att jag ser allting på nytt (Brinck, 2018:3, 8-11). Jag förskjuter mitt perspektiv i olika riktningar vilket blir tydligt i noteringar som att jag blir sten eller hur jag öppnar mig mot världen som en lav på Klipporna. I den koncentrationen och tillståndet av perspektivförskjutningar avtäckar jag olika lager av mening och kvaliteter som att jag upplevde bergets tidsdimension och hur mötet mellan bergets rytm och andra rytmer förkroppsligas i mina rörelser. Jag blev medveten om hur Mittens topografiska form påverkade mitt och andra varelsers rörelsemönster på platsen. Ett exempel på när jag upplever en förstärkt koncentration på något utanför min kropp, en dialog (Brinck, 2019:42) eller en tredje kraft (Bigé, R., 2019), är när jag formar kroppen utifrån det jag ser och beskriver hur jag känner en beröringspunkt mellan mig och det jag imiterar. Ett annat exempel är hur jag och trädet rör oss tillsammans när jag ligger på den döda grenen, ingen av oss skulle ha genererat samma rörelse på egen hand, den uppstår i kontakten mellan våra kroppar (Bigé, E., 2019:97-98). I det tredje tillståndet är fokus varken på egot eller den andre, utan på en tredje punkt (Bigé, R., 2019) och innefattar ett tillstånd av förhöjd närvaro och koncentration. Anna Halprin (Hirsch, 2014:8-9) beskriver på ett liknande sätt hur dansen kan existera bortom kulturella barriärer, där en intuitiv kommunikation mellan kroppar kan uppstå. Det är i tillståndet innan självreflektion som dansaren kan undvika påverkan från förutfattade meningar (Ibid). Det stärker ytterligare tanken om att dansen tillfälligt kan lösgöra jaget från de kulturellt betingade rytmer som Sand (2011:51) beskriver. På så sätt

TABELL 1 UPPLEVDA RUM I TIMESCAPE GARDEN

borde dansen på ett mer fördjupat sätt kunna gå in i ett andrapersonsperspektiv genom att resonera med en annan kropp (Brinck, 2018:5-7) och de rytmer som existerar där. Det liknar Thrifts (2007:135-138) beskrivning av hur dansen leker med tid och rum och Brincks tankar om att den ger upphov till en känsla av empati (Brinck, 2017:202). Att förflytta fokus från det egna perspektivet till ett andrapersonsperspektiv är enligt Brinck (2017:201-212) en del av en estetisk upplevelse. När jag imiterar rörelserna av insekter eller träd kommer jag in i ett andrapersonsperspektiv med landskapet vilket ökar min förståelse för och empati för min omgivning (Brinck, 2017:201-212). När jag exempelvis identifierar mig som en gråsugga som kämpar upp och nedför grässtrån, stenar och andra topografiska och vegetativa utmaningar är jag inte bara medveten om dem när jag rör mig genom landskapet, jag omfamnar deras rytmer och blir dem (McCormack, 2008:1829). Det är en känsla som sitter kvar. När jag börjar röra mig över platsen är jag fortfarande sammankopplad med de små skira blommorna jag precis imiterat, jag känner fortfarande askens center och är medveten om sorkens bo. Jag fördelar min vikt jämnt genom att rulla, inte förstöra och krossa. Jag intar ett andrapersonsperspektiv gentemot allt levande vilket resonerar med Janne Bennetts (2010:17-18) begrepp att uppnå ekologisk sensibilitet. Genom att jag tillåter mig att fascineras av objekt kan jag uppleva deras vibrationer och rytmer (Ibid). Det gör att min somatiska praktik kan beskrivas som en ekologisk praktik eftersom det får dansaren att uppleva de relationer och sammanflätningar som platsen består av. Att använda kroppen för att komma närmare ett ekologiskt perspektiv är avgörande för att tänka nytt inom urbana studier (Orrú, 2017:4).

Att dansa är således en estetisk upplevelse (Bigé, R., 2019:321-322) som ger upphov till nya insikter och förståelse (Brinck, 2017:201-212). Estetiska upplevelser kan också komma ur att betrakta natur (Carlson, 2000) och eftersom *Timescape Garden* är ett stycke vildväxt natur går det att översätta Brincks (2017:201-212) resonemang om hur ett konstverk sätter betraktaren i rörelse till att naturen sätter betraktaren i rörelse. Det pågår därför ett ständigt samspel mellan den dansande kroppen och platsen som sätter varandra i rörelse. När betraktaren dansar intensifieras upplevelsen eftersom dansarens kropp förstärker rörelsen som kommer ur den estetiska upplevelsen av rummet och ger tillbaka en rörelse som utmanar platsen i högre grad än betraktaren. Att dansa med i jämförelse med att betrakta naturen skapar enligt mig en mer jämlik dynamik mellan kropparna på platsen eftersom dansaren är i ett förstärkt tillstånd mellan aktivitet och passivitet (Jane Bennet "Out for a Walk in the Middle Voice", 2021; Bigé, R., 2019), alltså i ett tillstånd av att lyssna och vara öppen inför det andra (Brinck, 2019:42). Det kan också jämföras med Haraways (2016) String Figure som är ett tillstånd av att ge och ta, göra och upphäva, plocka och tappa. Bigés, E. (2019:97-98) begrepp kroppen som territorium är en talande metafor för hur filosofen jämställer kropp och plats. Kroppen blir bara ytterligare en del av territoriet där allt som är inuti och utanför cirkulerar mellan kropparna som är involverade i dansen. Sammanfattningsvis finns det tre dimensioner som samspelar i upplevelsen av platsen genom dans och som genererar en annan blick på eller förståelse för omgivningen. För det första gänsom improvisationen som praktik vilket i det här fallet händer tillsammans med *Timescape Garden* och genererar uppmärksamhet, emotioner och närvaro samt ger upphov till andra slags handlingar på platsen (Brinck, 2018:8-11; McCormack, 2008:1827-1828). För det andra genom den estetiska upplevelsen av själva rörelsen (Bigé, R., 2019:321-322) och för det tredje genom den estetiska upplevelsen av natur (Carlson, 2000).

KVALITETER RUM	KVALITETER RÖRELSE	
 MITTEN - FOKUSPUNKT		
Centralt placerad Höjd Skydd mot ljud och vind Bekvämlig lutning att ligga i Intensiva dofter	Långsamt Relationellt Högt och lågt Cirkulärt	
 ÄNGEN - SOCIAL YTA		
Skyddad Varm Slittålig Lekfull Öppen	Lekfullhet Fritt Cirkulärt	Dynamiskt: Högt och lågt Stort och litet Snabbt och långsamt
 ASKEN - FOKUSPUNKT		
Visuell Närvaro Tidsdimension Lugn Stabilitet	En fast punkt Långsamt Vajande/Vaggande Motstånd	
 KLIPPORNA - DETALJ/MELLANRUM		
Klippformation Karghet Öppen Stabilitet Många tempon	Nära marken Lekfullhet Uppmärksamhet Rytmsk	Dynamisk: Sluten och öppen Stort och litet
 UDDEN - FOKUSPUNKT		
Utsikt Exponerad Karghet Tidsdimension	Intensivt Vridning/snurr Relationellt	Dynamiskt: Snabbt och stilla Tjockt och luftigt
 SÖDRA TERRASSEN OCH SLUTTNINGEN - TERRASS/KANT		
Brant söderslänt Terrass Värme Öppet och skyddat Intensiva dofter Passage	Balans Begränsad Nära marken Riktad rörelse Fylla tomrum	
 SKOGSGLÄNTAN OCH NORRA SLUTTNINGEN - SKOGSRUM/MELLANRUM		
Skyddad Pelarsal Frodig Livlig Glänta Entré	Vertikal stillhet Symmetri Eko Lekfullhet Viktöverföring Högt och lågt	

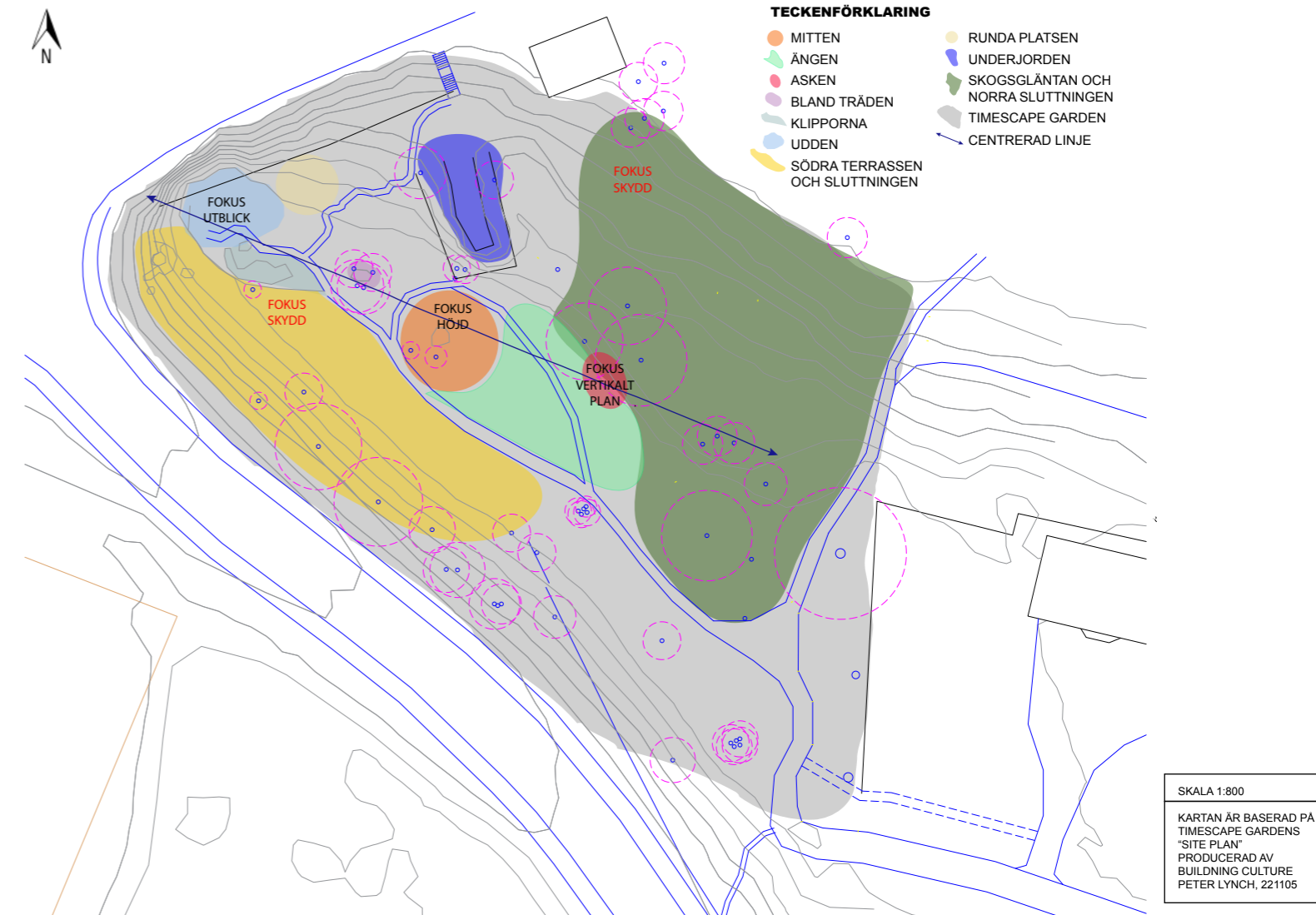
## 4.4 AKT 3: ATT FINNA

I Akt 3: Att finna sammanfattas de viktigaste upptäckterna som dansimprovisationerna gav. En av de upptäckterna var platsens utbredning och rummets avgränsningar (se karta 11, s.68). En annan var rummets kvaliteter och olika egenskaper som sammanfattas i Tabell 1 (s. 89) och som beskrivs mer utförligt nedan tillsammans med ytterligare upptäckter som var avgörande för designprocessen.

### 4.4.1 Fokuspunkter

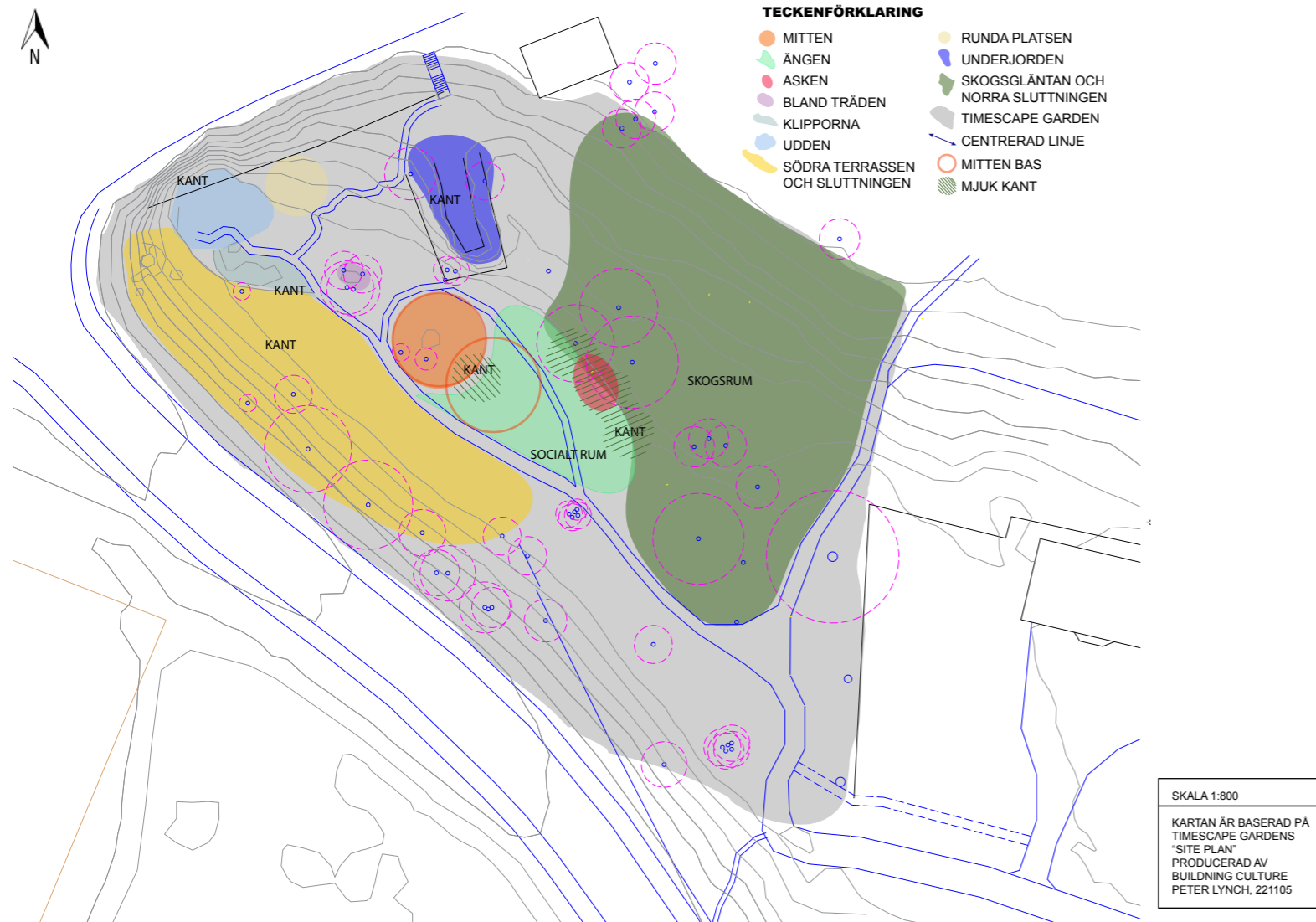
I *Timescape Garden* finns ett antal olika fokuspunkter varav vissa är fokuspunkter ur ett mänskligt perspektiv och andra ur ett mer-än-mänskligt perspektiv. Fokuspunkter (Dee, 2001:145-159) kan översättas till landmarks, vilket är något som skapar läsbarhet på en plats (Kaplan & Kaplan, 1989:55). Mitten är en sådan eftersom det är en höjd och en plats jag intuitivt dras till (Dee, 2001:145-159) vilket var en anledning till att rummet blev startplats för Score # 1. Den lilla höjdens sydöstra sluttning ger också skydd mot vind och skapar ett varmt mikroklimat (Ibid). Mitten är dessutom en centralt placerad höjd i *Timescape Garden* och rörelsemönstret jag utvecklar på Mitten gör att jag upplever och förkroppsligar relationella förhållanden på platsen. Dansen synliggör på så sätt de upplevelser av symmetri och enhetlighet som kommer ur en centralt placerad fokuspunkt (Ibid). Trots sitt centrala läge är Mitten inte den dominerande fokuspunkten i *Timescape Garden* ur ett mänskligt perspektiv. Det är till Udden de flesta människor dras, ett rum som är placerat i *Timescape Gardens* ytterkant. Udden har en tydlig attraktionskraft och bebor höjdens egenskaper trots att rummet inte är en höjd i *Timescape Garden*. Rummet är däremot en höjd i Norrköping eftersom det erbjuder utsikt över området. Genom att stå på Udden kan besökaren orientera sig över en större del av det omkringliggande landskapet. Att människor dras till Udden vittnar både rörelseanalyser, stigar och observationer om. I videomaterialet från kameran kan vi se att mer än 90 % av de som besökte platsen gick rakt ut till utkiksplatsen och sedan tillbaka samma väg som de kom. En fokuspunkt som är *off-center* skapar en mindre tydlig hierarki på platsen (Ibid). Eftersom Udden är placerad *off-center* samtidigt som rummet är den dominerande fokuspunkten ur ett mänskligt perspektiv gör det att Mittens centrala placering inte upplevs lika hierarkisk som den antagligen skulle ha gjort (Ibid). Asken är ytterligare en fokuspunkt (Dee, 2001:116-135, 145-159) och är samtidigt en vertikal kant mellan Ängen och Skogsdungen. Det gamla och stora trädet skapar en tydlig visuell orientering och närvaro i trädgården vilket attraherar både människor och djur. Udden, Mitten och Asken ligger på en centrerad linje i förhållande till den norra och södra sluttningen och bildar en slags ryggrad i trädgården (se karta 12, s.91) vilket bidrar till platsens orienterbarhet (Kaplan & Kaplan, 1989:54). Var jag än är i *Timescape Garden*, undantaget Underjorden, kan jag se någon av dessa fokuspunkter. Trots att Udden är den mest dominerande fokuspunkten ur ett mänskligt perspektiv stämmer inte det för alla varelser. Högre växter eller flygfän undviker snarare Udden på grund av det exponerade läget och väderförhållandena. Däremot attraheras vissa fåglar av Udden då de använder platsen som utkikspunkt. För vissa djur och växter är den Södra terrassen en fokuspunkt där de finner lä från klippväggen och ett varmare mikroklimat. En annan del av *Timescape Garden* som är fokuspunkt ur djurens perspektiv är de täta buskarna på den norra sluttningen.

KARTA 12 UPPLEVDA FOKUSPUNKTER I TIMESCAPE GARDEN

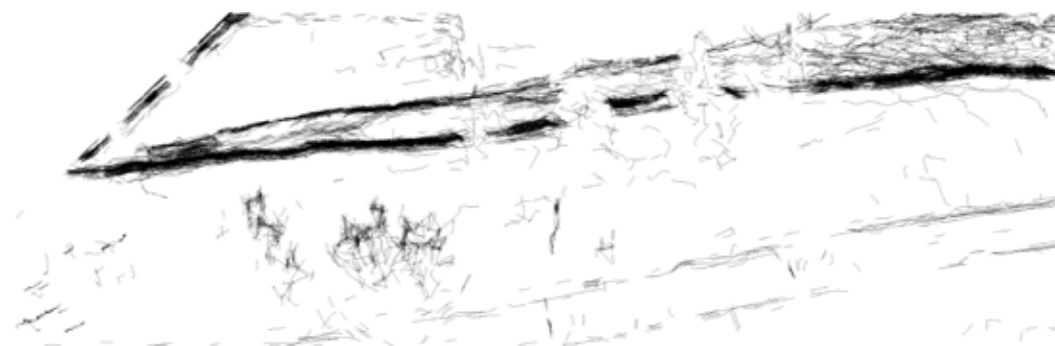


### 4.4.2 Kanter

*Timescape Garden* är full av kanter mellan olika rum (se Karta 13, s.92). När jag dansar rör jag mig ofta längs med dem, vissa är skarpa som stupet, klippväggen eller Den södra sluttningen. Andra är gradvisa övergångar som mellan Ängen och Skogsgläntan samt Klipporna och Udden. Mitten skapar också en tydlig kant genom höjdens cirkulära bas eftersom sluttningen skapar ett vertikalt plan (Dee, 2001:116-135). Samtidigt upplevs kanten som en mjuk övergång mellan Mitten och Ängen eftersom vegetationen flyter över kantens gräns. I rörelseanalyserna från platsen blir det tydligt att Mitten skapar ett specifikt rörelsemönster, inte bara hos dansaren men också hos andra arter. I jämförelse med det linjära rörelsemönster som uppstår när människor går i en rak linje ut mot Udden och tillbaka (se figur 2, s.93) är dansarens och djurens rörelsemönster mer lika (se figur 3 och figur 4, s.93). Djuren och dansaren uppehåller sig gärna på samma platser som längst med Mittens bas och uppe på Mittens höjd vilket illustreras



FIGUR 2 MÄNNISKORS RÖRELSER ÖVER PLATSEN



FIGUR 3 DJURENS RÖRELSER RUNT MITTEN



FIGUR 4 DANSARENS RÖRELSER RUNT MITTEN



av den högre koncentrationen av linjer på de platserna i Figur 3 och 4 (s.93). Utifrån den iakttagelsen går det att anta att Mitten är en fokuspunkt även för andra arter i *Timescape Garden* vilket kan bero på att den skapar skydd, överblick och är en form att förhålla sig till i landskapet. Kanten mellan Ängen och Mitten är en mötesplats (Ibid) såväl för mellanmännsliga möten som möten mellan arter eftersom både djur, insekter och dansare dras till platsen och följer Mittens kant. Det ger upphov till mångfald och integration (Ibid).

Ett exempel på en kant med gradvis övergång är skogsbrynet mellan Skogsglântan och Ängen. Den gradvisa övergången märks på markplanet och trädskronornas plan. Markplanet går från tjockt gräs till en mer varierad markvegetation under de stora träden. Trädskronornas plan skapar en övergång mellan ljus och skugga, mellan skydd och exponering. Skogsbrynet mellan



Ängen och Skogsläntan är en zon mellan två ekosystem och två sociala rum vilket är egenskaper för kanter (Ibid). Det ena rummet, Ängen är öppet och ger utrymme för större sociala sammanhang, det andra, Skogsläntan är semislutet och upplevs som mer hemligt, intimt och kopplat till nyfikenhet och äventyr (Dee, 2001:40-68). Ängen är ofta den plats jag använder när det samlas större grupper i *Timescape Garden*.

Den Södra sluttningen bildar en skarp kant upp mot den plana delen och Terrassen. Rörelsemönstret skiljer sig åt mellan det branta och det flacka partiet. Genom att röra mig i kantzonen upplever jag dels de bägge angränsande rummens dynamik, dels dynamiken i själva övergången. Det gör upplevelsen i kanterna mer intensiv. Det kan förklaras med att kanter genererar en mer varierad rytmicitet, eftersom de är platser där både sociala och fysiologiska förutsättningar möts och rytmer uppstår (Lefebvre, 2004:81). Kanter är därför platser med hög mångfald (Dee, 2001:116-135; Wolfe, 2012:38-39) och en hög grad av komplexitet (Kaplan & Kaplan, 1989:53-54). Lawrence Halprin (Wolfe, 2012:38-39) beskriver dessutom att rum med hög mångfald är kopplat till kreativitet.

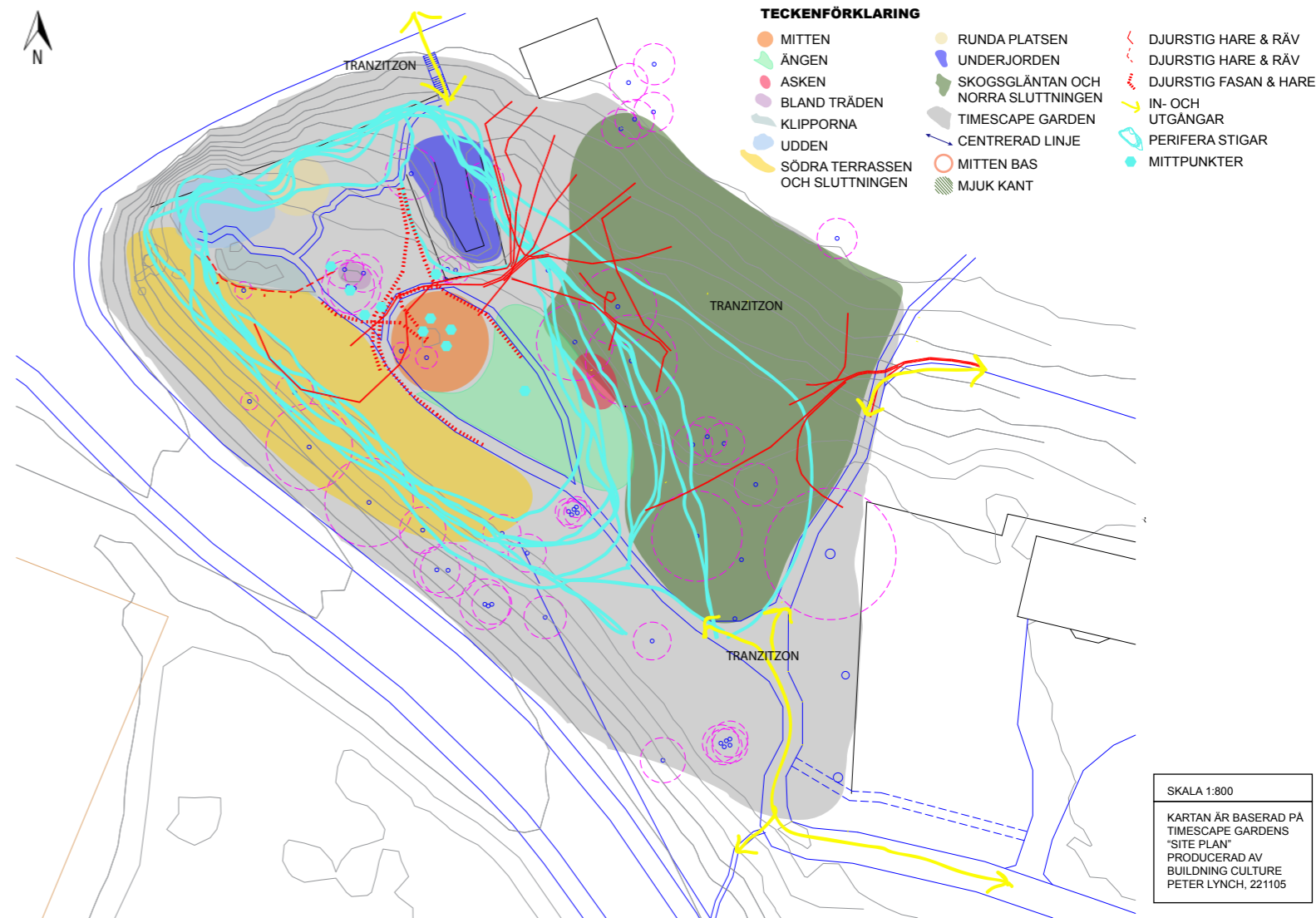
#### 4.4.3 Stigar och transitzoner

Utifrån rörelser mellan *Timescape Gardens* olika rum och genom in- och utgångar under olika årstider utkristalliserade sig ett antal stigar som används mest frekvent (se karta 14, s.95). Att vandra på stigarna innebär att ta sig genom många olika tidsrum, kvaliteter och rytmer i *Timescape Garden*. Stigar kan definieras som kanter (Dee, 2001:123) och flera av *Timescape Gardens* stigar avgränsar olika rum medan några går genom rummen såsom stigen över Ängen. Under mina dansimprovisationer sökte jag ständigt nya vägar för att utforska fler delar av platsen än vad de befintliga stigarna tillät. Jag ville inte bara se på avstånd utan komma fram till och utforska. De uppgifter i scoret som påverkade hur jag rörde mig över platsen allra mest var att gå platsens yttre linjer, hitta och följa ett spår och att gå på platsen som om det var första gången jag satte min fot på en plats som den här. Under workshoppen blev det tydligt att stigar skapar nya rörelsemönster. Majoriteten av deltagarna följde exempelvis de nya stigarna som hade etablerats när de fick uppgiften att gå platsens yttre linje. När jag är i *Timescape Garden* observerar jag att det inte bara är under workshoppen som de nya stigarna används utan även av spontana besökare vilket betyder att de tillgängliggör nya rum (Dee, 2001:83-101).

Scorets uppgift att gå platsens yttre linje genererade ett flertal nya sträckningar som skapade en cirkulär rörelse längs platsens ytterkant (se karta 14, s.95). Linjerna är fysiska spår från dialogen mellan den dansande kroppen och platsen. Beroende på var den yttre linjen hamnade den dagen så påverkade det mittpunktens position (se karta 14, s.95). Ytterligare en aspekt som påverkade definitionen av platsens omfång var årstiderna.

De djurstigar som korsade min väg och försvann under låga buskar synliggjorde att andra varelser rörde sig på platsen. De väckte min nyfikenhet och skapade mystik på platsen (Kaplan & Kaplans, 1989:53-57). På den norra sluttningen är djurstigarna fler vilket visar att de föredrar att röra sig i områden med mer vegetation och tätare buskage. Genom att leta efter spår rörde jag mig tillsammans med många olika slags djur. De upplevelserna påverkade min rörelse över

KARTA 14 UPPLEVDA STIGAR I TIMESCAPE GARDEN



platsen vilket blir tydligt när karterade djurstigar och noterade rörelsemönster från improvisationerna läggs på varandra (se karta 14 ovan). Djuurstigarna och de stigar jag skapar under dansimprovisationerna korrelerar i flera fall.

Några av de vägar som skapades under mitt utforskande av den yttre linjen tog mig till rum som saknade stigar. Ett av de rummen var Skogsläntan som väckte min lust att upptäcka, leka och vila (Dee, 2001:64-65). De kojor som var byggda vid trädens stammar var spår av andra människors äventyrlust i skogen. Skogsrummet upplevde jag som skyddat eftersom det omslöt både runt omkring och ovanför vilket möjliggjorde för vila och reflektion. Att Skogsläntan är en plats varifrån jag ser delar av andra rum skapar en mystik på platsen (Kaplan & Kaplan,

1989:53-57). De vägar jag rör mig längs med genom Skogsgläntan kommer från en önskan att upptäcka mer och kan liknas vid *desire-lines* (Dee, 2001:81-101). Den vilda norra sluttningen som jag skymtar från den soliga gläntan har exempelvis stor dragningskraft på mig och gör i sin tur att jag upptäcker den gamla historiska stigen. Skogsgläntan självt bär också på mystik på grund av att vegetation, trädstammar och topografi ömsom döljer, ömsom avtäcker det som finns runtomkring (Kaplan & Kaplan, 1989:53-57). Stigarna i Skogsgläntan blir övergångar mellan en öppen, solig och utsatt plats, Udden, och en skyddad, omsluten och skuggig plats, den norra sluttningen. Övergångarna eller transitzonerna (Dee, 2001:83-101) ger en möjlighet att känslomässigt förbereda sig för något annat.

En upptäckt jag gör när jag går platsens yttre linjer är att staketet ute på Udden är en barriär som både stänger mig ute och inne. När jag följer den yttre linjen medsols hamnar jag alltid utanför staketet och får klättra in över staketet för att komma vidare. När jag går motsols håller mig staketet ifrån att gå längst ut på Udden dit jag egentligen vill för att se ännu längre. Längst ute på Udden är upplevelsen av att platsen öppnar sig mot världen som starkast. Där är horisonten ett vertikalt plan vilket gör att jag ser långt vilket genererar en positiv känsla (Appleton, 1975; Dee, 2001:40-68). Samtidigt är jag synlig för omvärldens blickar vilket gör att jag känner mig exponerad och sårbar (Appleton, 1975).

Jag definierar tre in- och utgångar till *Timescape Garden*, från Syltenvägen, Sjötullsgatan och den norra sluttningen (se Karta 14, s.95). In- och utgångarna är också exempel på transitzoner i *Timescape Garden*. Den mossiga och slitna trappan förbereder mig mentalt på att jag ska få möta något annat än det hamn- och industriområde jag befinner mig i nere på kajen. På ett liknande sätt skapar entrén från den norra sluttningen en transitzon mellan den täta mörka skogen på den norra sluttningen och den ljusa öppna Skogsgläntans pelarsal. Jag noterar också att den Södra sluttningen känns otillgänglig, den är en tydlig barriär för att komma upp till eller ner från *Timescape Garden*.

#### 4.4.4 Detaljer

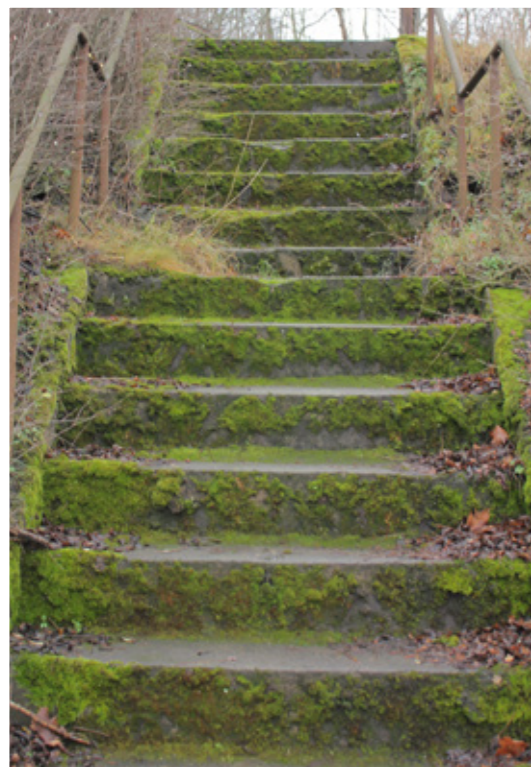
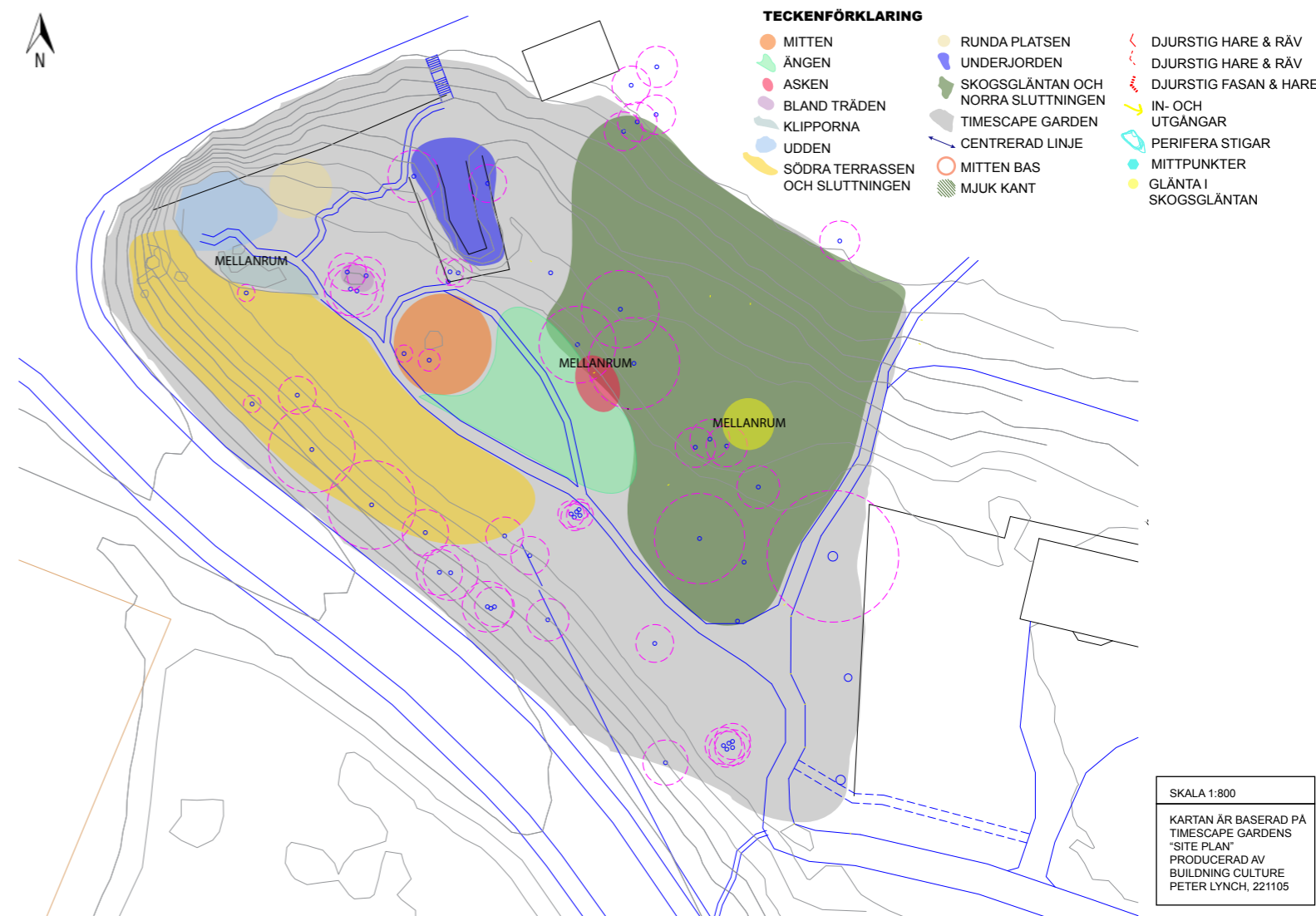
Eftersom jag interagerar med alla rummen genom dansimprovisationen blir de detaljrika. Jag kan med lätthet framkalla minnet av hur örterna doftar i den Södra sluttningen, hur stråna på Mitten vrider sig i spiraler mot ljuset eller var stigen viker av för att följa topografien. Genom den uppmärksamma kroppen får jag syn på kvaliteter, former och detaljer. Det är också något majoriteten av

workshopdeltagarna tar upp i samtalen och de skriftliga frågorna efter upplevelsen av scoret. En dansare nämnde att hen såg och hörde mer samt upplevde mer sinnesförnimmelser och känslor, en annan skrev att detaljerna framträdde och att sinnena blev mer aktiva än vid en vanlig promenad (Bilaga 1, *Dans- och designworkshops Timescape Garden 2022-2023*).

Klipporna framträder exempelvis som detaljer när jag rör mig över dem. Berget skapar en känsla av tid, stabilitet och långsam förändring (Dee, 2001:190-196) vilket är kvaliteter jag nämner i förhållande till berget och de kala klipporna. När jag definierar Klipporna som ett rum är det avsaknaden av markvegetation som skapar rumsligheten till skillnad från hur Dee (2001:68) beskriver att markvegetation kan skapa rum.

#### 4.4.5 Mellanrum

KARTA 15 UPPLEVDA MELLANRUM I TIMESCAPE GARDEN



Trappan från Sjötullsgatan upp till Timescape Garden  
Foto Anna Asplind

Klipporna som definierats som en detalj skulle också kunna ses som ett mellanrum eftersom det är en övergång mellan de gröna områdena i *Timescape Garden* och Udden samtidigt som det är tydligt avgränsat (Dee, 2001:169-170). De nakna klipporna förbereder min kropp på att något annat närmar sig på vägen ut mot Udden, det är ett rum för acklimatisering (Ibid). Fler tempon är närvarande på Klipporna än i andra delar av *Timescape Garden* och min kropp upplever en högre grad av exponering. Den del av Ängen där Askens grenar kommer in och skapar en egen rumslighet har också egenskaper av ett mellanrum. När jag står vid Asken är jag på gränsen mellan Skogsgläntan och Ängen men jag har också kontakt med de kargare delarna utåt Udden och Motala Ström. Det är en plats där jag kan stanna i skydd av Askens grenar samtidigt som jag kan förbereda mig på att ta mig vidare till någon av *Timescape Gardens* andra rum. Skogsgläntan skulle också kunna vara ett exempel på ett mellanrum men på grund av sin stora skala är det snarare vandrigen genom rummet på stigen som ger utrymme för att känslomässigt förbereda sig inför nästa rum vilket är beskrivet ovan som en transitzon (Dee, 2001:83-101, 169-170, ). Specifika platser i Skogsgläntan som bjuder in till att sitta ner, som gläntan med morgonsol (se karta 15, s.97), fungerar som mindre platser i Skogsgläntan där jag upplever att jag känslomässigt förbereder mig (Dee, 2001:169-170) på att utforska andra platser såsom den norra slutningen som jag kan ana därifrån.

Karta 16 (se s.102-103) ger en överblick över vad som hittats på platsen.

#### 4.4.6 Resultat och reflektion Akt 3: Att finna

Dansimprovisationens omedelbara praktik (aktiviteten) och den förkroppsligade kunskapen (insikten) är en praktik av att finna (Giot, 1999:63-64). Jag hade ingen plan eller mål under improvisationen vilket är en av improvisationens karaktärer (Brinck, 2018:3). Därför hade jag inte heller en plan för eller vision om vad jag skulle hitta vilket är en viktig aspekt i steget att finna (Giot, 1999:63-64). Istället noterade, lyssnade och uppmärksammade jag det som hände. Ibland reagerade jag, ibland analyserade jag. När jag reagerade lämnar jag över mig till rörelsen som kom ur dialogen med platsen, som när det inte längre var tydligt om rörelsen kom ur formen eller om jag fick syn på formen genom rörelsen. Det är enligt Bigé, R. (2019) ett tecken på att dansen händer på riktigt, att jag kan vara säker på att jag verkligen dansar.

För att kunna sätta mina rumsliga upplevelser under dansimprovisationerna i en kontext av design och landskapsarkitektur använde jag mig av Dees (2001), Kaplan och Kaplans (1989) samt Appletons (1975) tankar om hur vi upplever rum. Det var ett sätt att röra sig mellan praktik och teori för att producera kunskap om vad min somatiska praktik kan upptäcka och hur det i förlängningen påverkar designprocessen och designförslaget. När jag undersökte platsen genom dansimprovisation synliggjorde jag platsens kvaliteter, olika samband och sammanflätningar (Giot, 1999:63-64) som jag upplevde genom kroppen. Många av de kvaliteter som Kaplan & Kaplan (1989:52-57) tar upp som viktiga för att en plats ska upplevas som tilldragande identifierade jag i *Timescape Garden*. Till att börja med upplevde jag platsen som sammansatt vilket kan bero på att den består av ett begränsat antal element (Dee, 2001:18; Kaplan & Kaplan, 1989:55) som är klippformationer, öppna ytor, ett underjordiskt utrymme, träd och växter samt olika topografiska former. Jag identifierade samtidigt fem typer av markvegetation; kala klip-

por, näringsfattig lågväxt vegetation, jord, tjockt gräs och näringsrik halvhög undervegetation. Markvegetationen har dessutom mjuka kanter och övergångar mellan varandra vilket gör att det karga klipplandskapet, de öppna gräsytorerna och skogen skapar en harmoniserande helhet, som upplevs som sammansatt. Många av *Timescape Gardens* besökare kommer för att titta på utsikten vilket gör att platsen också kan upplevas som ett element, en bergsknalle.

Den låga och luftiga vegetationen bidrog till att det var lätt att förstå och få en överblick över landskapet vilket, tillsammans med fokuspunkterna Udden, Mitten och Asken gjorde *Timescape Garden* till ett lättläst landskap (Kaplan & Kaplan, 1989:55). I *Timescape Garden* gick det dock inte att se alla delar av platsen samtidigt utan att förflytta sig. Det var först genom rörelsen som jag kunde se vad som dolde sig bakom ojämnheter i landskapet. Det skapade en dynamik i rummet mellan den upplevda öppenheten/läsbarheten och det oupptäckta/mystiska (Kaplan & Kaplan:50-57). Mångfalden av olika rum och rytmer blev först tydliga när jag interagerade med platsen, det var då jag upptäckte platsens komplexitet (Kaplan & Kaplan:53). Min upplevelse under dansimprovisationerna av att smälta samman med en detalj såsom en sten eller vara en del av trädets center fick mig att uppleva en tillhörighet med platsen (Dee, 2001:190-196). Det var också detaljerna som fick mig att uppmärksamma andra perspektiv, som gråsuggans eller hur berget blev en varelse under mina fötter. Min upplevelse av platsens komplexitet var en kombination av att jag genom dansen befann mig bland skarpa detaljer, mjuka helheter och relationerna däremellan. I det tillståndet suddas hierarkier ut. Formerna på



Spår av en koja i Skogsgläntan.  
Foto Anna Asplind

ett grässtrå kan vara det som försätter mig i rörelse ena stunden medan Askens krona är det som skapar rörelsen i den andra och mötet av stadens rytmer och bergets rytmer en tredje. Jag upplevde hur jag befann mig i mitten, utan tydlig riktning, där det som hände kunde anta olika former, riktningar och utväxter (Deleuzes & Guattaris, 2015:20-22). I dansimprovisationen kan jag således både vara i detaljen och i helheten samtidigt eftersom koncentrationen i nuet, inuti och utanför kroppen är förhöjt (Bigé, R. 2019; Hirsh, 2014: 8-9; H'Doubler, 1957:xxxiv). I mina anteckningar skriver jag tidigt att jag upplever platsen som vild. Upplevd vildhet korrelerar ofta med stor biologisk mångfald (Müller et al., 2018) vilket är en bidragande faktor till platsens komplexitet. Det tunna och näringsfattiga jordlagret på Klipporna, Udden, delar av den Södra sluttningen och Terrassen skapar förutsättningar för en mångfald av blommor samtidigt som den näringsrika Skogsgläntan ger en helt annan sammansättning av arter. Vildheten är också en av anledningarna till att platsen beskrivs som ovårdad (Henrikson, 1990; Södergren, 1990; Granehed, 1997) vilket flera av platsens besökare som jag pratar med bekräftar. Många upplever dock att projektets närvaro skapar "mer ordning" på platsen.

En aspekt som blev tydlig under dansimprovisationerna var hur otillgänglig platsen är. De in- och utgångar som finns var svåra att hitta och det saknades en koppling till stadens centrum och den norra sluttningen. In- och utgångarnas förmåga att som transitzoner (Dee, 2001: 83-101) förstärka upplevelsen av att komma till en hemlig värld är en styrka som bör bevaras och förstärkas. Att förbereda sig för något är en del av att kunna försättas i ett annat tillstånd, något som Bigé, R. (2019) beskriver som en förutsättning för att hamna i ett tillstånd mellan aktivitet och passivitet.

Att de flesta människor uppehåller sig på Udden och använder resten av *Timescape Garden* som passage påverkar deras upplevelse av platsen. Det gör att de andra kvaliteterna hamnar i skymundan och platsen upplevs som en lättläst och sammansatt plats som saknar komplexitet och mystik. Udden har, förutom en utsatt position i relation till ljud, också en exponerad position för väder och blickar. Det gör att den, trots sin lättlästhet kan upplevas som obehaglig i enlighet med Appletons (1975:68-74) prospect-refuge-teori. I dansimprovisationerna upplever jag att jag kan förflytta min uppmärksamhet och leva andra perspektiv. Jag blir medveten om att fokuspunkterna skiftar beroende på vilket perspektiv jag antar. Udden är ett tydligt exempel på ett rum som är en fokuspunkt ur vissa perspektiv men inte ur andra. Att stå och titta ut över landskapet från Udden har kopplingar till ett monokulärt seende (Olwig, 2016:81), i synnerhet när kroppen agerar som agent och inte territorium (Bigé, E., 2019:97-98). I mina dansimprovisationer upplevde jag fokuspunkterna nära genom att interagera med dem vilket snarare påminner om ett tillstånd av kroppen som territorium (Ibid). Ute på Udden visste jag inte längre var berget slutade och jag började. Då upphörde Udden att vara en visuell fokuspunkt och blev istället detaljer att uppleva genom kroppen. Askens är ytterligare ett exempel på en fokuspunkt som är visuell men i närkontakt bildar en sammansättning av detaljer som skapar skydd och bomjöligheter åt många olika arter vilket gör att trädet är en fokuspunkt ur olika perspektiv.

Att Rörelseanalysen visar att det finns ett samband mellan hur dansaren och andra arter rör sig på platsen bekräftar det jag upplever i dansimprovisationen, att jag kan uppmärksamma andra rörelsekvantiteter och rytmer och därmed närma mig andra existenser. Det kan liknas vid att

inta ett andrapersonsperspektiv (Brinck, 2019:42) eller fokusera på en tredje kraft eller tillstånd (Bigé, R. 2019; 2019b:97-98). Ett andrapersonsperspektiv eller ett tredje tillstånd kan relateras till Deleuzes & Guattaris (2015:49) "mellan-vara" där dialogen och rörelsen som uppstår mellan kropparna varken sker i den ena eller andra kroppen utan mellan (Bigé, R., 2019; 2019b:97-98). Det är då dansen kan nå ut i världen och skapa mening (Brinck, 2019:42) både i ett mänskligt och mer-än-mänskligt perspektiv. Om dansimprovisationerna kan skapa meningsfulla interaktioner över artgränser borde dansimprovisationens rörelsemönster kunna berätta något om hur fler möten mellan arter skulle kunna ske.

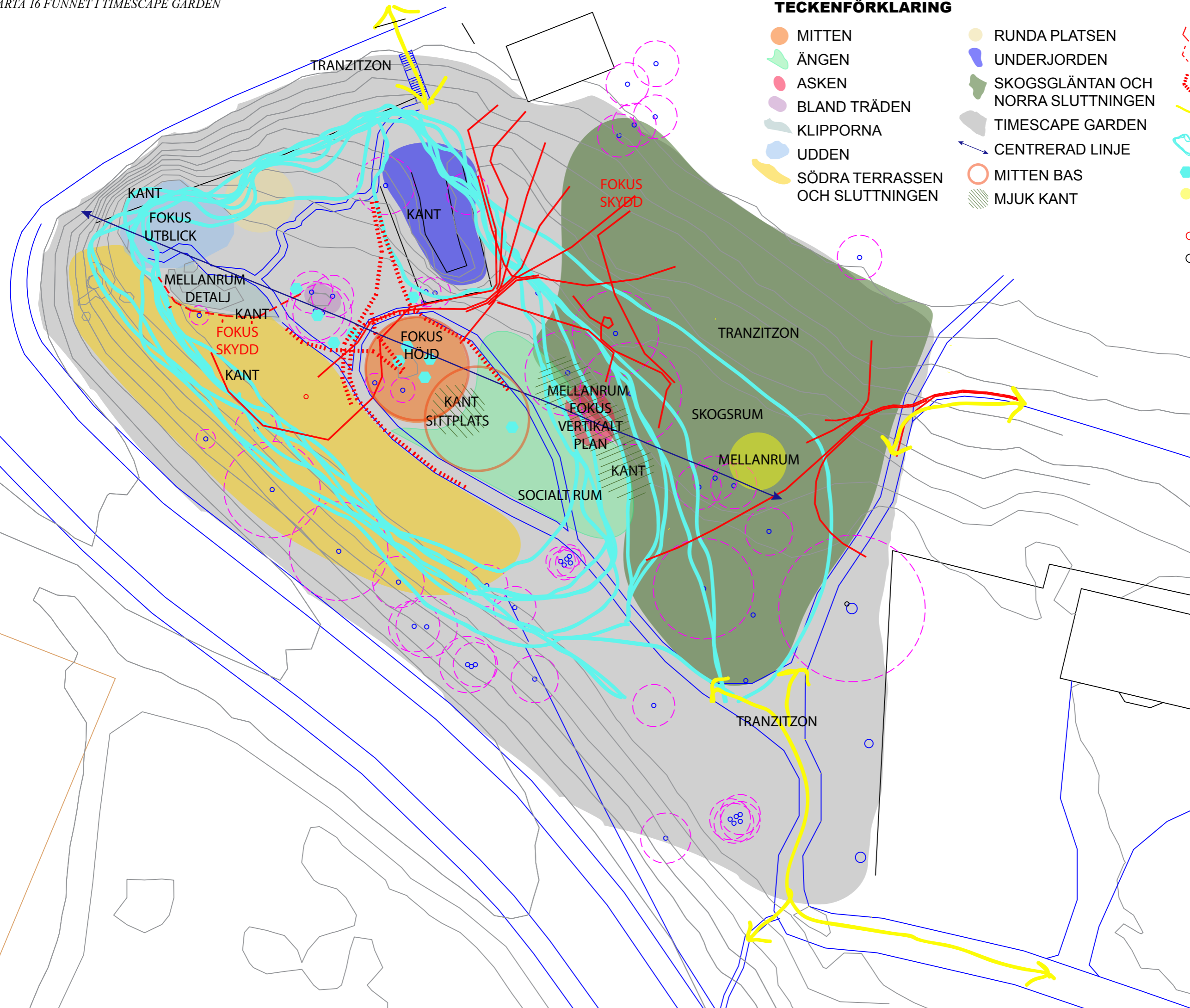


Övre bild: Detalj i snön. Nedre bild: Askens krona.  
Foto Anna Asplind



**TECKENFÖRKLARING**

- MITTEN
- ÄNGEN
- ASKEN
- BLAND TRÄDEN
- KLIPPORNA
- UDDEN
- SÖDRA TERRASSEN OCH SLUTTNINGEN
- RUNDA PLATSEN
- UNDERJORDEN
- SKOGSGLÄNTAN OCH NORRA SLUTTNINGEN
- TIMESCAPE GARDEN
- CENTRERAD LINJE
- MITTEN BAS
- ▨ MJUK KANT
- ⋯ DJURSTIG HARE & RÄV
- ⋯ DJURSTIG HARE & RÄV
- ⋯ DJURSTIG FASAN & HARE
- IN- OCH UTGÅNGAR
- PERIFERA STIGAR
- MITTPUNKTER
- GLÄNTA I SKOGSGLÄNTAN
- KAMERA 1
- KAMERA 2











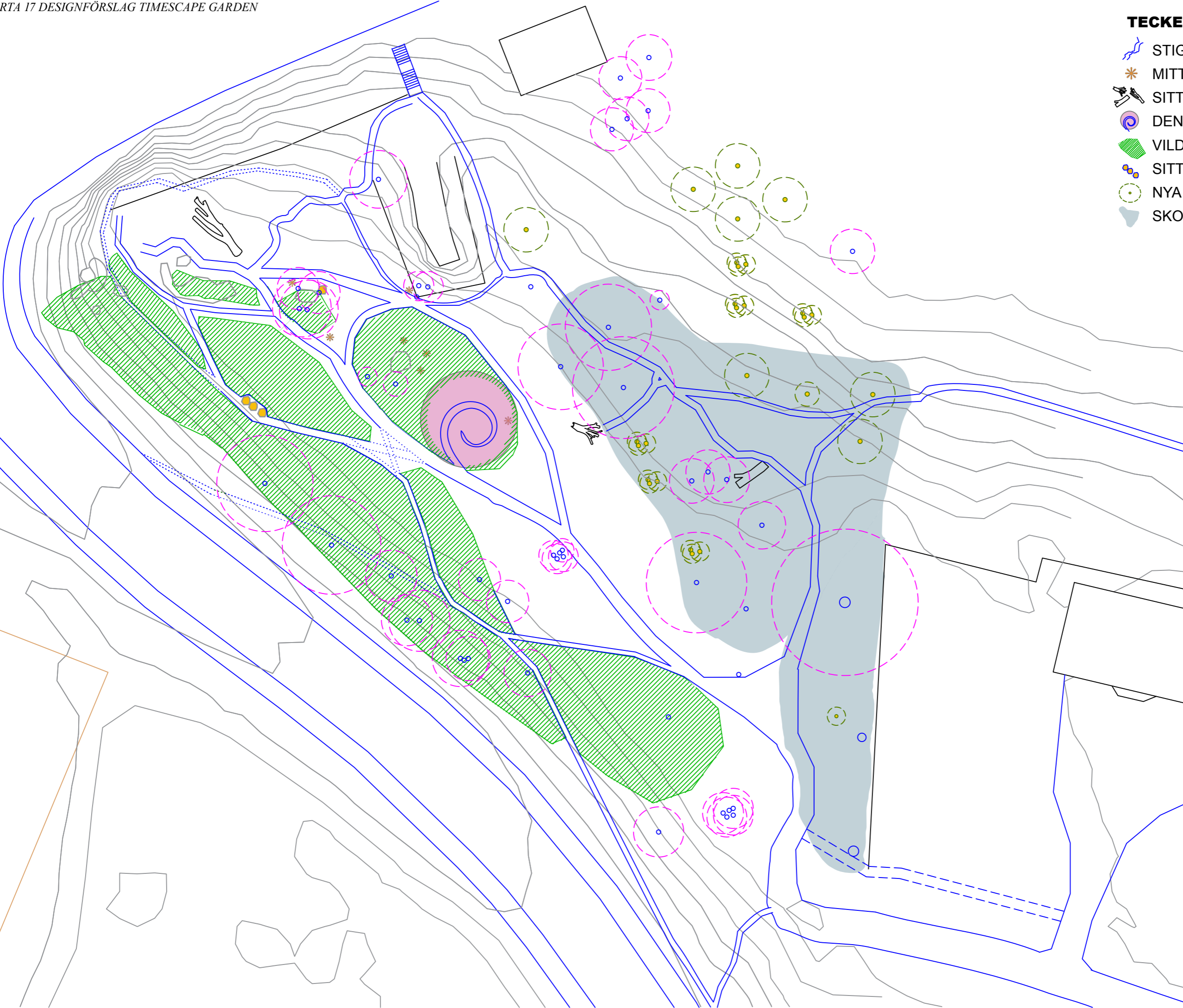
SKALA 1:400

KARTAN ÄR BASERAD PÅ  
TIMESCAPE GARDENS  
"SITE PLAN"  
PRODUCERAD AV  
BUILDNING CULTURE  
PETER LYNCH, 221105



**TECKENFÖRKLARING**

-  STIGAR
-  MITTPUNKTER
-  SITTPLATSER
-  DEN KONISKA TRÄDGÅRDEN
-  VILDBLOMSTERTRÄDGÅRDEN
-  SITTPLATS SÖDRA TERASSEN
-  NYA TRÄD
-  SKOGSTRÄDGÅRDEN



SKALA 1:400

KARTAN ÄR BASERAD PÅ  
TIMESCAPE GARDENS  
"SITE PLAN"  
PRODUCERAD AV  
BUILDNING CULTURE  
PETER LYNCH, 221105

## 4.5 AKT 4: ATT SKAPA

I den här akten beskrivs och analyseras designförslag som har genomförts under processens gång. Det följs av en mer generell analys och resultat. På nästa uppslag presenteras designförslaget genom Karta 17 (s. 108-109).

### 4.5.1 Den koniska trädgården

<b>Existerande rum som påverkas: Mitten och Ängen</b>	<b>Dansens påverkan på designen:</b>
<b>Syfte:</b>	- Placering
- Att bjuda in till att vara nära marken	- Storlek
- Se detaljer	- Form
- Skapa mikroklimat	- In och utgång
- Skydd mot ljud och vind	- Doftande markvegetation
- Att skapa en intim och privat plats	- Böljande gräs
- Att skapa möten mellan arter	<b>Föreslagna rörelsemönster:</b>
	- Förundran
	- Imitation
	- Cirkulära rörelser
	- Nära marken

Den Koniska trädgården är en lugn mötesplats mitt i *Timescape Garden* för såväl människor som mer-än-mänskliga varelser. Trädgården bjuder in de mänskliga besökarna att komma nära marken och förundras över detaljer med alla sina sinnen. Det är en mötesplats där stillhet och vila blandas med intensiva taktila, doft, ljud- och synupplevelser.

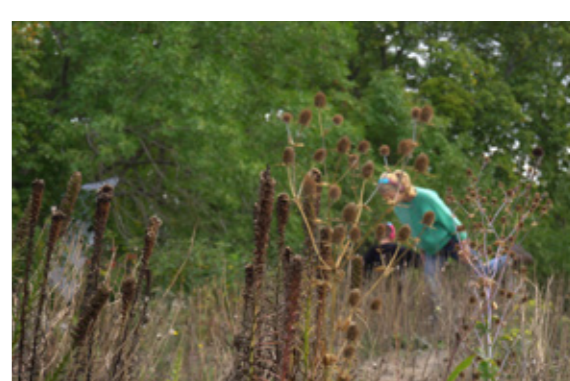
Den koniska trädgården är ett nytt rum i *Timescape Garden* som placerades mellan Mitten och Ängen (se karta 17, s.104-105). Det är en plats som identifierats som en av de viktigaste för att komma undan ljudet från den omkringliggande trafiken och hamnens exploateringsprojekt. Själva rummet är en rund fördjupning som förlänger Mittens skyddade och varma sydostsluttning och ger skydd mot både ljud och vind. Placeringen förstärker förutsättningar för ett varmt mikroklimat för människor, växter och djur. Storleken på fördjupningen är en spegling av Mitten och kommer från rörelsen runt Mittens bas som jag förlängde ut på Ängen genom att springa i en cirkel (se karta 16, s.102-103). Det gör att den konkava ytan inte bara förlänger Mittens sluttning utan också är en invertering av Mitten. En stor del av Ängens rum lämnas orört för att bevara den fria sociala ytan, öppen för olika slags händelser, upplevelser, rörelser och situationer.

För att förstärka Den konkava trädgårdens omslutande karaktär byggdes en låg vall av sand längs kanten. Vallen är en del av Den konkava trädgårdens vertikala plan och sluter rummet

mot omvärlden vilket gör platsen ännu mer stillsam och skyddad. Dee (2001:40-68) beskriver att slutna rum kan upplevas som hotfulla, men på grund av att det vertikala planet är lågt i Den koniska trädgården upplevs rummet ändå som öppet samtidigt som den låga vallen gör rummet intimt, privat och säkert. Entrén till den koniska trädgården är placerad på stigen mellan Udden och Bergvillan och är formad som en spiral in i konens mitt. Det skapar en cirkulär rörelse hos besökare som går in i trädgården. Längst ned i trädgården blottas berget vilket ger en upplevelse av tid och stabilitet (Dee, 2001:198-203). Det bidrar samtidigt till upplevelsen av rummet som en inventering av Mitten vars högsta topp består av en kal klippa.

Den koniska trädgården fylls med lågt krypande och tåliga marktäckare med kryddig doft som bjuder in till att sitta och ligga på. Högväxande gräs, örter och blommor planteras på Mittens sluttning för att förstärka nivåskillnaden mellan den lägsta och högsta punkten. Växtmaterialet fångar också upp vindens rörelse på platsen vilket gör att den är visuellt och audiellt närvarande (Ibid). Det skapar en kontrast till lugnet och stillheten i Den koniska trädgården. En mängd olika blommor och lökar planteras också i sandvallen runt trädgården, de är en förlängning av Vildblomsterträdgården (se s.120). Blommorna bidrar till upplevelsen samtidigt som de ökar biodiversiteten i *Timescape Garden*. Den koniska trädgården blir således en mötesplats mellan människor och insekter som attraheras av platsens stillhet, mikroklimat samt de många blommande örterna och perennerna.

Eftersom Den koniska trädgården bildar ett rum som inkluderar både Mitten och Ängen är trädgården både en höjd och en konkav yta, två former som attraherar människor och hör till fokuspunkter (Dee, 2001:40-68,145-159). Den koniska trädgården skapar därför en tydlig ny fokuspunkt i *Timescape Garden* som fungerar som kontrast till Udden. Udden och Den koniska trädgården är varandras motsatser. På Udden är kroppen utsatt, blicken når långt och besökaren får överblick över landskapet. I Den koniska trädgården är kroppen skyddad och fokus ligger på detaljer och intimitet. Som en ny fokuspunkt i *Timescape Garden* möjliggör Den Koniska trädgården därför för upplevelser av andra kvaliteter och i synnerhet detaljer. Genom att platsen är en fokuspunkt både för mänskligt och mer än mänskligt liv blir platsen ett nav för möten och interaktion mellan olika arter och material. Det är en plats varifrån mänskliga användare kan upptäcka och följa de vanligtvis osynliga stigarna såsom spindelns väg, myrornas och fåglarnas stigar eftersom de kommer nära marken och får tillgång till andra perspektiv.



*Etablering av Den koniska trädgården och upplevelsen av den genom dansimprovisation under Workshop 2.  
Foto Anna Asplind och Tomas Björkdal*



#### 4.5.2 Sittplatser

**Existerande rum som påverkas: Udden, Skogsgläntan, Asken och Ängen**

**Syfte:**

- Att stanna upp på andra platser
- Att inta andra positioner
- Att skapa nya mellanrum
- Att skapa platser för möten och vila

**Dansens påverkan på designen:**

- Positioner
- Former
- Ytskikt

**Föreslagna rörelser:**

- Ligga
- Sitta
- Forma kroppen
- Upplevelse av textur

I *Timescape Garden* placerades ett antal nya sittplatser ut för att skapa fler rum med en social funktion, guida uppmärksamheten i nya riktningar samt skapa nya mellanrum till andra upplevelser (Dee, 2001:169-170, 196). Positionerna i landskapet valdes utifrån platser som upplevts som skyddade och stillsamma, platser med stor dragningskraft eller positioner där flera tempon kan upplevas samtidigt. Resultatet blev fyra nya sittplatser varav en placerades i Skogsgläntan, en på Ängen vid Asken, en ute på Udden och en på Södra terrassen. Den sistnämnda beskrivs närmare under avsnittet Vildblomsterträdgården (se s. 120). Sittplatsernas positioner är ett resultat av dansimprovisationernas upptäckter tillsammans med en kontinuerlig dialog och analys av de upptäckterna i likhet med Halprins (1969; Hirsh, 2014:3) metod RSVP-Cycles.

De tre förstnämnda sittplatserna, i Skogsgläntan, vid Asken och på Udden, skapades av trädstammar som vält eller som tagits ner på grund av ålder. Trädskropparna polerades blanka och lena för att attrahera besökare till taktil beröring (Dee, 2001:190-196) och för att skapa en kontrast till andra trädskroppar runt omkring. Sittplatserna är dessutom interaktiva i sig vilket ger utrymme för intimitet med materialet (Ibid). De skapar tillfällen för besökaren att sakta in och slå sig ned en stund på egen hand eller tillsammans med andra. Trädskropparna fungerar inte bara som sittplatser för människor utan blir samtidigt boplatser för insekter och svampar med tidens gång. De manifesterar dessutom andra tempon på platsen som tiden det tar för ett stort träd att brytas ned.

Formerna på sittplatserna är komplexa och möjliggör olika sätt att sitta, ligga, luta sig och stå på. Kroppen anpassar sig efter trädets form vilket gör att den inte hamnar i en vanemässig position som den skulle ha gjort i en stol eller soffa. Sittplatserna bjuder på så sätt in besökare att inta positioner de vanligtvis inte tar i sin vardag (Gurdjieff, 2014). Det ger utrymme för en förhöjd upplevelse av det som sker inuti och utanför kroppen vilket möjliggör för nya upplevelser och erfarenheter (Ibid; Brinck, 2017:209).

##### **Skogsgläntan**

Sittplatsen i Skogsgläntan placerades på en stilla plats med morgon och förmiddagssol (se *gläntan*, karta 16, s.102-103). Formen på trädskroppen erbjuder plats för en kropp att ligga ned vilket skapar ett tidsrum av stillhet och vila vilket förändrar kroppens tempo på insidan. Eftersom rytmer upplevs i kroppen (Lefebvre, 2004:36; Sand, 2011:51) och uppstår i interaktionen

mellan kroppar (Vergunst, 2016:108-116) eller med andra ord mellan det biologiska, sociala och fysiologiska (Lefebvre, 2004:81) uppstår andra tempon mellan den liggande kroppen och omgivningarna i jämförelse med en kropp i rörelse. I stillhet blir varje liten rörelse runt omkring knivskarp, även de minsta skiftningar registreras av kroppen. I stillhet framträder också kontaktytan mellan kroppen och underlaget tydligare och vindens beröring mot huden känns annorlunda eftersom vinden berör kroppen istället för att kroppens egna rörelse påverkar vindflödet. Sammanfattningsvis är kroppens egna tempo avgörande för vilka andra tempon som är tillgängliga och synliga för oss samt vilka nya som kan uppstå i dialog mellan kroppen och platsen (Lefebvres, 2004:81; McCormack, 2008:1829 Vergunst, 2016:108-116). En liggande position gör också att besökares fokus förflyttas från markplanet till trädskronornas horisontella plan. Det synliggör trädens och fåglarnas rörelser och rytmer samt skapar kontakt med himlen som ett övre plan. Sittplatsen kan också användas av flera kroppar som sitter upp i olika ställningar vilket möjliggör för social interaktion mellan människor. Riktningen på sittplatsen ger samtidigt en utblick mot den historiska stigen (se karta 18, s.112-113) och gör att sittplatsen skapar kontakt med och väcker nyfikenhet för den norra sluttningen. Sittplatsen fungerar på så sätt som ett potentiellt mellanrum till den norra sluttningen eftersom det är en plats att slå sig ner på och skapa en kontakt med det som finns "där borta". I ett större perspektiv kan hela *Timescape Garden*, men i synnerhet Skogsträdgården, ses som ett mellanrum som förbereder besökaren på att möta den vilda norra sluttningen. *Timescape Garden* har ett uttryck som en vild naturträdgård vilket i jämförelse med den ordnade parken ligger närmare en vildhet som skapas när ett område lämnas att forma sig själv under decennier. Ett område som har fått forma sig själv under lång tid är den norra sluttningen. Att gå längs stigarna genom *Timescape Garden* till den norra sluttningen blir därför en möjlighet för besökare att akklimatisera sig (Dee, 2001:169-170) till den vildheten. Det i sin tur gör att risken för att sluttningen ska upplevas som negligerad eller ovårdad (Müller et.al., 2018:263-264) minskar. *Timescape Gardens* designade vildhet kan därför ha en viktig funktion som en känslomässig förberedelse för den vilda norra sluttningen som vars vildhet istället kan upplevas som positiv. Det gör att *Timescape Garden* har potential att bidra till den biologiska mångfalden på hela Syltenberget eftersom biologisk mångfald ofta korrelerar med vildhet (Ibid).

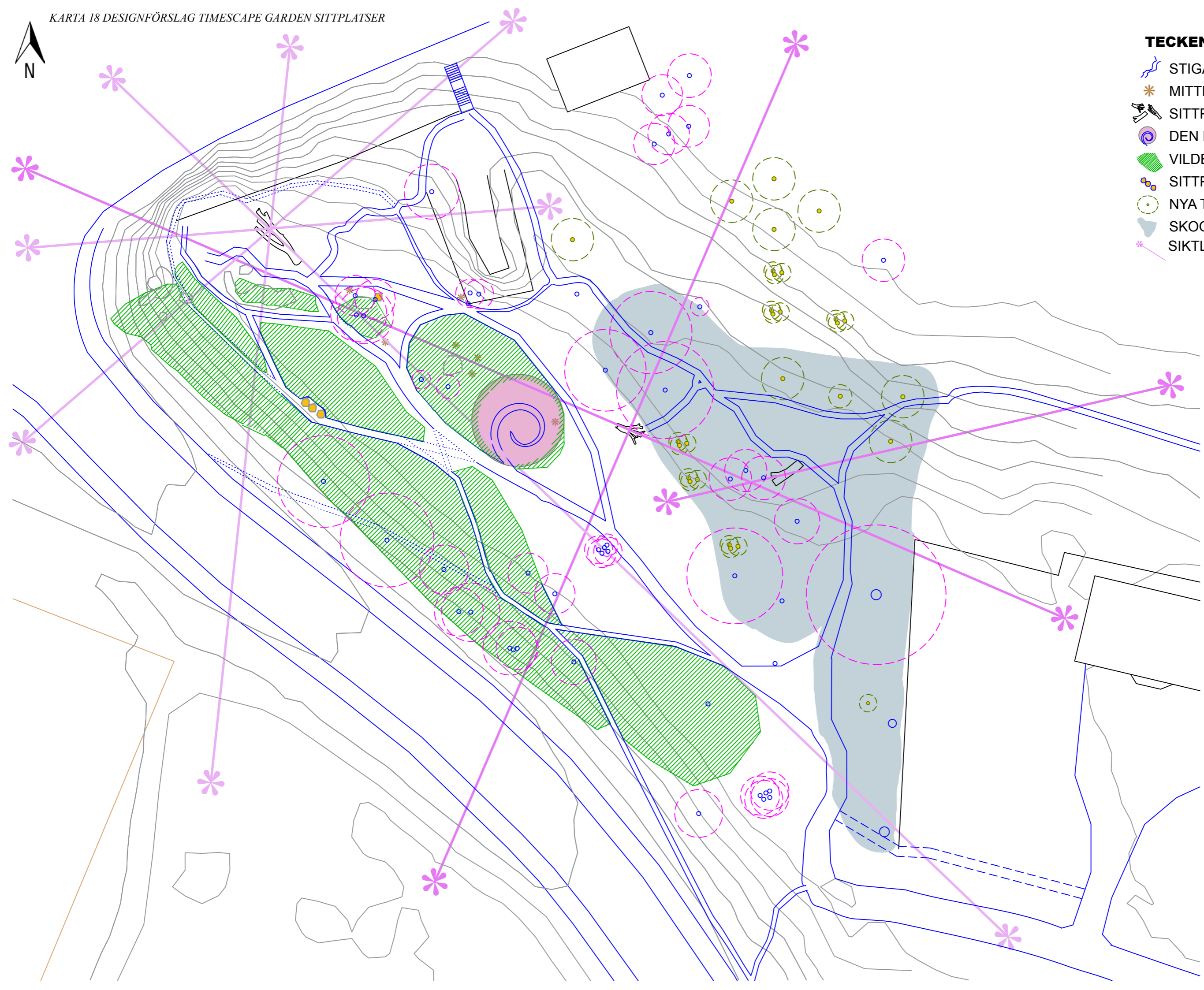
##### **Ängen/Asken**

Den andra sittplatsen placerades på Ängen intill Asken och uppmuntrar en eller två kroppar att inta ett antal olika positioner och riktningar i rummet (se karta 18, s.112-113). En riktning är ut mot Mitten och Udden, en riktning har siktlinje mot Motala ström bortom Skogsgläntan, en tredje riktning synliggör Bergvillan och stigen som följer den norra sluttningen, den fjärde riktningen är mot stigen mellan Bergvillan och Udden och den femte riktning är uppåt himlen där Askens grenverk och rörelser ramas in och förstärks. Sittplatsen erbjuder också olika sitthöjder vilket skapar ännu fler möjligheter att skifta fokus och perspektiv. Sittplatsen är placerad i kanten mellan Ängen och Skogsgläntan vilket också är en gräns mellan två tydligt skilda biotoper. Sammantaget är sittplatsens placering en möjlighet att ta del av *Timescape Gardens* olika rum, kvaliteter, rytmer och dynamik i stillhet. Det skapar en relation till de olika platserna och riktar besökares uppmärksamhet i fler riktningar än utåt Udden. Sittplatsen vid Asken skapar på så sätt en kontaktyta mellan olika riktningar i *Timescape Garden* och är ett exempel på en plats där besökare kan slå sig ner för att i lugn och ro känslomässigt förbereda sig för



**TECKENFÖRKLARING**

-  STIGAR
-  MITTPUNKTER
-  SITTPLATSER
-  DEN KONISKA TRÄDGÅRDEN
-  VILDBLOMSTERTRÄDGÅRDEN
-  SITTPLATS SÖDRA TERASSEN
-  NYA TRÄD
-  SKOGSTRÄDGÅRDEN
-  SIKTLINJER SITTPLATSER



SKALA 1:400

KARTAN ÄR BASERAD PÅ  
TIMESCAPE GARDENS  
"SITE PLAN"  
PRODUCERAD AV  
BUILDNING CULTURE  
PETER LYNCH, 221105



*Sittplatserna av trädkroppar hittas, testas ut, etableras och används i Timescape Garden  
Foto Anna Asplind*

eller bli nyfikna på andra delar av *Timescape Garden* (Dee, 2001:160-170). En ny stig binder dessutom samman sittplatsen med Skogsgläntan (se Karta 18, s.112-113). Asken definierades i Akt 2: Att grunda som en fokuspunkt. I och med att Den konkava trädgården förstärker Mittens roll som fokuspunkt fungerar Asken och sittplatsen efter förändringarna på platsen mer som ett mellanrum. Den har fortfarande kvar sin funktion som en del av den visuella ryggraden i *Timescape Garden* som består av Asken, Mitten/Den konkava trädgården och Udden men är inte längre en tydlig fokuspunkt. Att utöka antalet mellanrum i *Timescape Garden* ger upphov till att fler människor uppehåller sig i och upptäcker fler rum och kvaliteter i *Timescape Garden*. Trädgruppen som placerades intill Asken var täckt med bark vilken får sitta kvar tills den trillar bort av sig själv. Det möjliggör för insekter att utnyttja barken innan den naturligt förmultnar. Därefter poleras trädgruppen i likhet med de andra.

#### Udden

Den tredje sittplatsen placerades på Udden. Trädgruppens form är komplex och påminner om en läktare med tre nivåer. Placeringen av sittplatsen gör det möjligt för mänskliga besökare att komma ännu högre upp vilket förstärker upplevelsen av att vara på en höjd och se längre. Sittplatsen öppnar samtidigt för en myriad av möjliga positioner och riktningar vilket möjliggör för andra utblickar och perspektiv (se Karta 18, s.112-113). Den kan dessutom hålla många kroppar vilket i sin tur ger förutsättningar för olika sociala konstellationer. Dessutom är sittplatsen synlig på långt håll från Syltenberget och gör *Timescape Garden* till en fokuspunkt i staden. Udden är en plats som människor dras till vilket bidrar till att besökare naturligt bekantar sig med sittplatsen form och uttryck. Att sittplatserna har ett gemensamt formspråk gör dem läsbara vilket sänker tröskeln för besökare att interagera med de andra två sittplatserna i Skogsgläntan och vid Asken efter att de interagerat med sittplatsen på Udden. Det innebär att Uddens sittplats blir en tröskel till andra delar av *Timescape Garden* eftersom besökare får tid att anpassa sig och aklimatisera sig (Dee, 2001:3, 169-170) till en ny form de sedan kan besöka i andra rum. Sittplatserna skapar således en slags orienterbarhet på platsen och bidrar till upplevelsen av att platsen är sammansatt (Kaplan & Kaplan, 1989:54). Sittplatserna skapar samtidigt med sin originella textur en mystik på platsen eftersom texturen bjuder in till att utforskas (Kaplan & Kaplan, 1989:53-57).

#### 4.5.3 Vildblomsterträdgården

**Existerande rum som påverkas: Klipporna, Södra sluttningen, Södra Terrassen, Mitten, Den koniska trädgården och Bland träden**

**Syfte:**

- Att öka biodiversiteten
- Att behålla den näringsfattiga biotopen
- Att tillgängliggöra den södra sluttningen och terrassen
- Att skapa möten mellan arter

**Dansens påverkan på designen:**

- Placering
- Stigarnas utformning
- Sittplatsens placering

**Föreslagna rörelsemönster:**

- Nära marken
- Följa landskapet
- Taktill beröring av klippor
- Snabbt och långsamt
- Fallande

Vildblomsterträdgården är ett hav av böljande blommor i olika höjder och storlekar som upplevs på smala stigar som snirklar sig fram i topografin (se också Stigar, s.125). Blomningstiden är lång, mellan januari/februari till november/december eftersom många av arterna kommer från bergsområden och klarar tuffa klimat. Att vandra längs stigarna är en explosionsartad upplevelse av färger och dofter. Trädgården är också en plats för intensiv aktivitet av steklar under varma soliga dagar.

Vildblomsterträdgården binder samman flera rum i *Timescape Garden*. Den sträcker sig från den Södra sluttningen till Terrassen och Klipporna samt över till Mitten, Den koniska trädgården och Bland träden (se karta 17, s.104-105). Trädgården förstärker den torra och karga karaktären i *Timescape Garden*, en egenskap som ökar gradvis ju längre ut mot Udden trädgården kommer. Vildblomsterträdgården förlängs till Mitten och Bland Träden trots att de platserna inte har samma karga karaktär. Förlängningen skapar kontakt och harmoni mellan rummen på båda sidor om stigen mellan Bergvillan och Udden. De bildar en mjuk kant mellan Vildblomsterängen och *Timescape Gardens* övriga rum.

Vildblomsterträdgården består av sandbäddar i olika former, höjder och storlekar med sand i olika dimensioner. Ju längre ut mot Udden desto finare sand vilket korrelerar med den befintliga karaktären av näringstillgång vilken är som lägst ute på Udden. Sand tillför ingen näring vilket är väsentligt för att inte konkurrera ut befintligt växtmaterial. Många av de befintliga växterna klarar av att ta sig upp genom sanden och fortsätta existera tillsammans med det nya växtmaterialet. De nya växterna består mestadels av perenner men även ettåriga växter spreds ut som fröer och har möjlighet att froä av sig från år till år. Sandbäddarna placerades och formades utifrån den existerande topografin. Ett tjockare lager av sand spreds ut i böljande formationer längs med den Södra sluttningen vilket tog bort kantens platta och artificiella intryck och speglade istället den böljande topografiska dynamiken som finns i *Timescape Garden*. Ett jämnt lager spreds ut på terrassen för att bevara rummets uttryck och funktion. Uppe på Klipporna tillfördes endast ett tunt lager sand vilket gjorde att mönstret som klippformationerna skapar i landskapet bibehölls. Under etableringen tillfördes också sand i den branta Södra sluttningen vars markmaterial redan bestod av grus och sand, dock mer grovkornigt än det som spreds ut. Förutom tillförsel av sand och nytt växtmaterial togs några skuggande träd ned i den södra sluttningen medan buketter av hagtorn och rönn lämnades kvar. Ett antal nya stigar som slingrar sig fram längs sandbäddarnas kanter trädde fram ur topografin och tillgängliggör trädgården samt synliggör platsen som levande och vild. De böljande sandkullarna skapar en repetition i landskapet som harmoniserar med *Timescape Gardens* befintliga topografi (Dee, 2001:52). De ömsom skymmer ömsom avslöjar vad som finns längre bort under rörelsen mellan och runt kullarna vilket bidrar till en vilja att utforska (Kaplan & Kaplan, 1989: 53-57). I och med att stigen går så nära den branta sluttningens kant blir kanten mitt i designen vilket möjliggör för en mångfald av rytmer att mötas (Dee, 2001:116-135; Lefebvre, 2004:81). Sandbäddarnas till störst del böljande karaktär genererar också fler söderslänter vilket är bra både för insekter och växter som gillar mycket sol och skyddade lägen. Vildblomsterträdgården anlades i april 2022 och redan under arbetets gång började bin och steklar bygga bo i sanden. Under sensommaren var aktiviteten av insekter mångdubblad och rödlistade arter identifierades av Swecos naturkonsult Robert Petersen. Vinden, ljuden och insekterna genererar tillsammans ett



*Vilblomsterträdgården etablering och omveckling. Naturskyddsföreningens volontärer hjälper till.  
Foto Anna Asplind*

snabbt tempo i Vildblomsterträdgården vilket intensifieras i takt med att fler insekter etablerar sig.

En sittplats i form av tre stora naturstenar (se karta 17, s.104-105) placerades på Terrassen vilket ger möjlighet för människor att stanna upp och möta det intensiva livet av växter och insekter i Vildblomsterträdgården. Det snabba tempot upplevs tydligare när den egna kroppen saktar in eller är stilla. Sittplatsens riktning vänder sig mot den södra sluttningen, en tidigare otillgänglig plats dit inga människor rörde sig enligt plats- och rörelseanalysen. Sittplatsen skapar också en koppling till värmekraftverket Bråvalla och Syltens industriområde. Sittplatsen ger också upphov till en intim upplevelse genom interaktion med material och livet som finns där. Naturstenar som material existerar redan på platsen och är en direkt koppling till klippornas textur vilket bidrar till både komplexitet, helhetskänsla och harmoni (Kaplan & Kaplan, 1989: 53-54; Dee, 2001:52). Valet av natursten som material var en inbjudan att utforska liknande material som till exempel Klipporna. Stenarnas formation och placering uppmuntrar till att hoppa från sten till sten, en rörelse som har sitt ursprung från Klipporna som ligger precis i närheten. Genom att interagera med sittplatsen på den Södra terrassen får besökare specifika upplevelser av material och position samtidigt som sittplatsen ger utrymme för kreativitet och valfrihet (Kaplan & Kaplan, 1989:53; Wolfe, 2012:38-39).

#### 4.5.4 Skogsträdgården

##### Existerande rum som påverkas: Skogsgläntan

##### Syfte:

- Att öka biologisk mångfald
- Att öppna upp Skogsgläntan som rum
- Att förstärka känslan av äventyr och upptäckarlust
- Att skapa förutsättningar för möten mellan olika rumstider
- Att skapa en positiv upplevelse genom ätbara växter

##### Dansens påverkan på designen:

- Rörelsen genom Skogsgläntan
- Bevarandet av den vilda karaktären
- Gömställen
- Sittplatsens placering

##### Föreslagna rörelsemönster:

- Rörelse genom
- Liggande - titta upp
- Titta nära
- Lekfullhet
- Följ ett spår
- Säg hej till ett träd

Skogsträdgården är en frodig, vildvuxen och lummig plats fylld med ätbara växter för både människors och djurs behov och önsknings. Flera stigar leder in till rummet som är vilsamt samtidigt som det väcker nyfikenhet och äventyrlust. Rummet har många små platser i sig där det går att gömma sig, bygga kojor eller slå sig ner mot en trädstam.

Rummets frodiga och lummiga karaktär förstärktes genom att växtmaterial tillfördes. Vild-

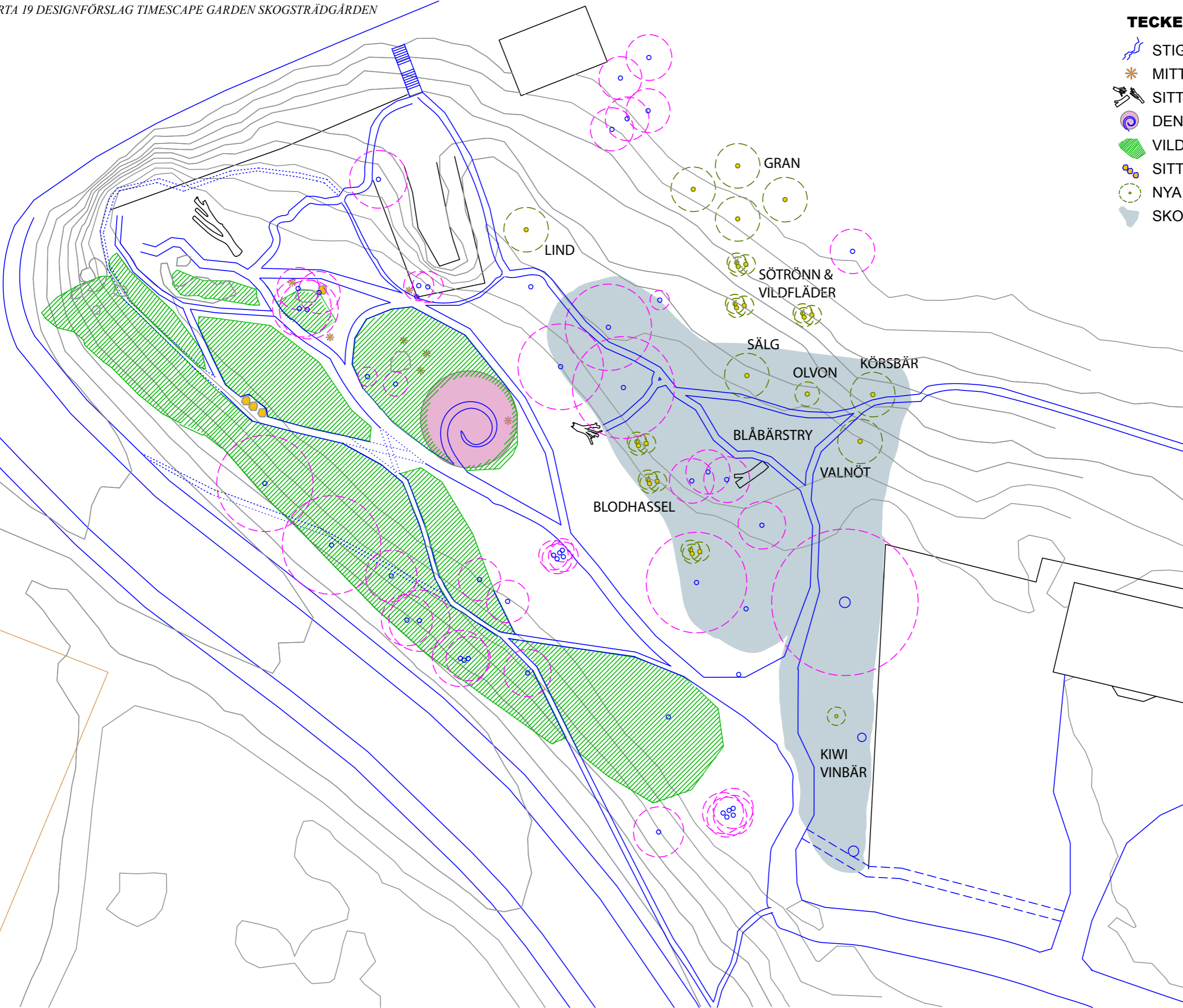
kaprifol, körsbärssnår och sötrönn planterades i den norra och redan snårliknande sluttningen där flera av djurstigarna försvinner ner (se karta 19, s.122-123). Det ger förutsättningar för djuren att få den avskildhet de kan behöva för att hitta vila när fler människor börjar röra sig i områden. Ännu längre ned i sluttningen, mot vägen planterades ett antal granar för att skapa en visuell barriär mot den trafikerade Sjötullsgatan. Granarna ger samtidigt skydd mot vind och förstärker därmed mikroklimatet på den norra sluttningen och i Skogsträdgården. På den plana delen av Skogsträdgården planterades träd såsom Säl, Valnötsträd, Körsbärsträd och Olvon. Majoriteten av träden planterades i den lucka som uppstått av ledningen som var dragen genom rummet men som inte används. Tillförseln av träden skapar en mer harmonisk rytm i Skogsträdgården som tidigare bröts av ledningens dragning. Många av de stora träden i Skogsträdgården är dessutom gamla och de nya träden kan med tiden fylla deras plats. Tätare skog ger också mer skydd, genererar en större biologisk mångfald och fungerar som föda till människor, djur och insekter. De träd och växter som planterades har stor spridning i sina respektive blomnings- och bärperioder vilket förlänger mattillgången för olika arter. I Skogsgläntan tilläts ett mellanskikt av befintlig hassel växa upp och bli stort. Beståndet kompletterades med blod- och storfruktig hassel. Blodhasseln planterades i kanten mellan Ängen och Skogsgläntan för att skapa en mjukare övergång in i Skogsträdgården från den befintliga vertikala väggen av körsbär, ask och lönn. De mörka rödfärgade bladen skapar också en mer dynamisk färgbild i Skogsträdgården som endast består av olika nyanser av grönt. På markplan skapades ett varierat skogsbryn med olika ätbara växter såsom blåbärstry, jordgubbar, ramslök, rankspenat, vinbärsbuskar och kiwi. Skogsgläntan fungerar som skogsbryn mellan den norra sluttningen och Ängen.

Skogsträdgården är det rum i *Timescape Garden* som har störst likheter med den norra sluttningens vilhet. Genom att omforma den frodiga och lummiga miljön till en ätbar skogsträdgård kan besökare få en mer positiv relation till rummet enligt Dee (2001:198-203) Om besökarna får en mer positiv relation till Skogsträdgården kan det i sin tur påverka upplevelsen av vildhet som positivt i ännu större utsträckning vilket skulle addera till att skapa en större acceptans för vildhet och därmed biologisk mångfald (Müller et al. 2018:263-264). De ätbara växterna, sittplatsen och stigarna gör att Skogsträdgården blir en del av *Timescape Garden* på ett helt annat sätt än tidigare då platsen framförallt fungerade som scenografi för de som gick längs stigen från Bergvillan till Udden. Att göra Skogsträdgården till en plats som drar till sig människor har fler syften förutom att skapa en positiv relation till vildhet som uttryck. För det första har Skogsträdgården ett helt annat tempo än de andra delarna av *Timescape Garden* på grund av sin annorlunda växtlighet, dämpade ljud- och ljusmiljö vilket ökar komplexiteten (Kaplan & Kaplan, 1989:53) i *Timescape Garden*. För det andra har rummet, i och med sin rumslighet som skog, ett horisontellt plan av trädkronor vilket skapar en annan dynamik än i de andra rummen. För det tredje skapar stigarnas form och växtlighetens olika nivåer, skrymslen och vrår som döljer delar av landskapet och skapar mystik (Kaplan & Kaplan, 1989:53-57). Besökaren måste ta sig vidare för att upptäcka och se mer. Det väcker nyfikenhet och en känsla av äventyrlust, en kvalitet som bevarats och förstärkts i Skogsgläntan. När Skogsträdgården blir en del av upplevelsen i *Timescape Garden* blir därför upplevelsen av hela platsen mer rik, varierad och dynamisk.



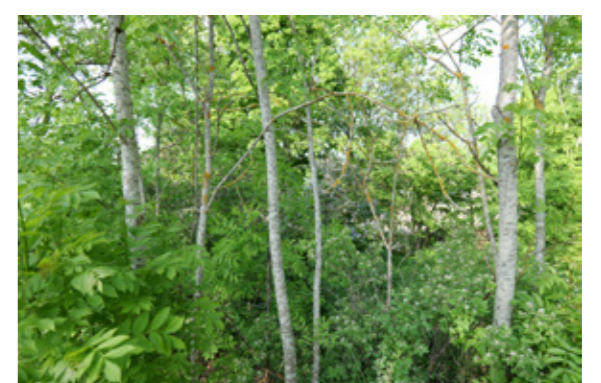
**TECKENFÖRKLARING**

-  STIGAR
-  MITTPUNKTER
-  SITTPLATSER
-  DEN KONISKA TRÄDGÅRDEN
-  VILDBLOMSTERTRÄDGÅRDEN
-  SITTPLATS SÖDRA TERASSEN
-  NYA TRÄD
-  SKOGSTRÄDGÅRDEN



SKALA 1:400

KARTAN ÄR BASERAD PÅ  
TIMESCAPE GARDENS  
"SITE PLAN"  
PRODUCERAD AV  
BUILDNING CULTURE  
PETER LYNCH, 221105



Skogsträdgården etablering och omveckling. Naturskyddsföreningens volontärer hjälper till.  
Foto Anna Asplind



#### 4.5.5 Stigar

<b>Existerande rum som påverkas: Alla</b>	<b>Dansens påverkan på designen:</b>
<b>Syfte:</b>	- <b>Utformning</b>
- Att öppna upp andra delar av <i>Timescape Garden</i>	- <b>Placering/sträckning</b>
- Att uppleva olika rums- och tidsuppfattningar	<b>Föreslagna rörelser:</b>
- Att få andra perspektiv och upplevelser	- <b>Cirkulär rörelse</b>
- Att förflytta fokus från det vanemässiga till något annat	- <b>Långsamt gående</b>
- Att bli en uppmärksam kropp	- <b>Riktning mellan rum</b>
	- <b>Alternera mellan nära marken och upprättgående</b>

Stigarna i *Timescape Garden* binder samman och öppnar upp nya rum, möjliggör för andra slags möten och perspektiv samt ger besökaren en mångfald av upplevelser. Stigarna i designförslaget är en sammanflätning av de stigar som hittades genom platsundersökningarna och de stigar som fanns på platsen vid projektets start. De är ett resultat av såväl mina och andra dansares kroppsliga erfarenheter på platsen samt djurens rörelser. Stigarna har framträtt långsamt under processens gång och har analyserats och utvärderats i samtal och workshops för att därefter omformuleras. Processen har likheter med Lawrence Halprins (1969; Hirsh, 2014:3) RSVP-cycles.

Av både befintliga och nya stigar är den gamla stigen mellan Bergvillan och Udden fortsatt den bredaste stigen och också den enda som är tillgänglighetsanpassad (se rosa markering på Karta 20, s.128-129). Det gör att den fortfarande är dominant på platsen. Stigen har dock kompletterats med ett antal nya stigar att välja på som är anpassade för att en person ska kunna gå i bredd. De smala stigarna ger en intrycket av att de skapats naturligt genom vandrande fötter, klövar och tassar. Uttrycket och skalan på stigen gav också större utrymme att följa landskapets rytm vid anläggningstillfället, som att stigen exempelvis rundade en sten istället för att stenen flyttades på. Den här typen av stigar kan dessutom förväxlas med djurstigar vilket skapar en platt hierarki mellan olika typer av stigar på platsen. Det går i linje med projektets designprincip att mänskligt och mer-än-mänskligt liv är lika viktigt.

Stigen mellan Bergvillan och Udden har förändrats genom att Vildblomsterträdgården och Den koniska trädgården har anlagts intill stigen vilket skapar en annan rytm och dynamik samt uppmuntrar till att stanna upp eller välja en annan väg. En av de nya stigarna är ett resultat av scorets uppgift att definiera platsen och gå dess yttre linje (se orange markering på Karta 20, s.128-129). Stigen omsluter *Timescape Garden* vilket skapar en cirkulär rörelse i kontrast till de befintliga stigarna som skapar linjära rörelser rakt igenom platsen. Stigen följer djurstigar, historiska stigar samt öppnar nya stigar som skapats från en önskan att förflytta sig mellan rum och platser som tidigare varit slutna såsom Södra terrassen och Skogsgläntan. Genom att röra sig i utkanten av *Timescape Garden* får besökaren en förkroppsligad förståelse för platsens

storlek samtidigt som platsens placering i den omkringliggande miljön blir tydligare. Dessutom binds flera av platsens rum samman eftersom stigen passerar både Ängen, Mittan, Den koniska trädgården, Södra Terrassen, Udden, Underjorden och Skogsträdgården.

Den historiska stigen som binder samman *Timescape Garden* med de mest vildvuxna delarna av Syltenberget, den norra sluttningen, har öppnats upp igen (se den gröna markeringen på Karta 20, s.128-129). Stigen som bland annat leder till sommarvillornas och industriutställningens ruiner berättar en historia och sätter *Timescape Garden* i ett tydligt sammanhang av Världsutställningen 1906. För att ytterligare tillgängliggöra stigen togs den dominerande, delvis asfalterade, stigen bort (se karta 20, s.128-129).

Att stigarna, som kommer ur dansimprovisationerna, ofta följer djurens rörelse genom landskapet gör att användare av de nya stigarna i sin tur närmar sig djurens rörelser på platsen (se Karta 20, s.128-129). Om besökaren exempelvis rör sig långsamma stigen som haren, ser spår efter den, kan hen bli medveten om mötet som tar plats trots att hen inte möter haren i samma tidsrum. Detsamma gäller för de djurstigar som korsar *Timescape Gardens* stigar. Där stigarna möter varandra finns det potential för interaktion mellan arter i samma eller olika tidsrum. Resultatet blir att människor och djur närmar sig varandra i landskapet på ett annat sätt än vad de gjorde när människorna endast rörde sig i en linje över platsen.
















Två nya in- och utgångar har etablerats från Bangårdsgatan genom den Södra sluttningen (se gul markering på karta 20, s.128-129) som är visuellt synliga för besökare som kommer från Norrköpings centrum. In- och utgångarna kommer ur en önskan att ta sig upp i *Timescape Garden* från Norrköpings centrum, en riktning som tidigare varit stängd och gjort platsen mer otillgänglig. Genom att de nya in- och utgångarna tillgängliggör *Timescape Garden* från båda riktningarna på Bangårdsgatan blir trädgården lätt att ta sig till från olika rörelseriktningar. Stigarna tillgängliggör dessutom den södra sluttningen som är en del av Vildblomsterträdgården. De nya in- och utgångarna fungerar som transitzoner och förbereder användarna känslomässigt när de närmar sig eller avlägsnar sig från platsen (Dee, 2001:83-101).

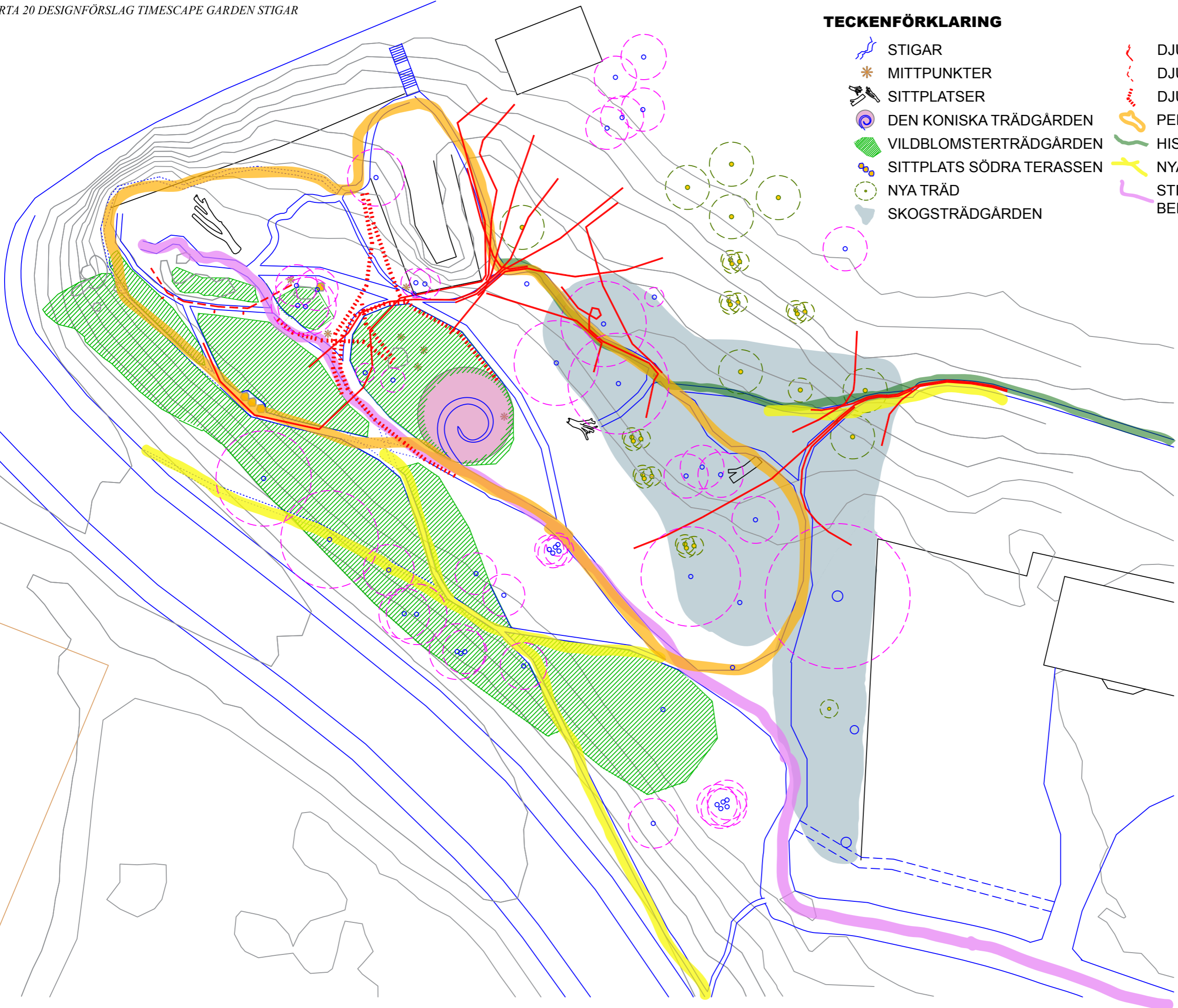
Staketet ute på Udden förflyttas längre ut och tillåter besökare att gå hela vägen ut till stupet. Det tar bort problemet med att staketet blev en barriär under den perifera vandringen. Att kunna gå hela vägen ut skapar en ännu starkare känsla av kontakt med omvärlden vilket är en stor anledning till varför människor besöker *Timescape Garden*. Längst ut på Udden öppnar sig *Timescape Garden* som mest mot världen.

Stigarna i *Timescape Garden* har omvecklats med utgångspunkt i olika kroppars rörelser över platsen med hjälp av data från dansimprovisationerna och rörelseanalyserna. Rörelseanalyserna kan jämföras med Lawrence Halprins (1965:126) metod, *Motations*. Designen har för det första utgått från existerande rörelser genom att exempelvis förstärka de stigar som finns, eller synliggöra de rörelser som platsen har. Exempel på befintliga rörelser som har synliggjorts är den cirkulära rörelsen på Ängen genom stigen in i Den koniska trädgården och trädgårdens cirkulära bas samt hur befintliga djurstigar har integrerats med stigar skapade av människor. För det andra föreslår designen nya former för rörelser genom att exempelvis tillföra nya



**TECKENFÖRKLARING**

-  STIGAR
-  MITTPUNKTER
-  SITTPLATSER
-  DEN KONISKA TRÄDGÅRDEN
-  VILDBLOMSTERTRÄDGÅRDEN
-  SITTPLATZ SÖDRA TERASSEN
-  NYA TRÄD
-  SKOGSTRÄDGÅRDEN
-  DJURSTIG HARE & RÄV
-  DJURSTIG HARE & RÄV
-  DJURSTIG FASAN & HARE
-  PERIFER STIG
-  HISTORISK STIG
-  NYA IN- OCH UTGÅNGAR
-  STIGEN MELLAN BERG-VILLAN OCH UDDEN



SKALA 1:400

KARTAN ÄR BASERAD PÅ  
TIMESCAPE GARDENS  
"SITE PLAN"  
PRODUCERAD AV  
BUILDNING CULTURE  
PETER LYNCH, 221105



*Etablering och omveckling av stigar i Timescape Garden. Naturskyddsföreningens volontärer hjälper till.  
Foto Anna Asplind*

stigar, tillgängliggöra nya rum och möjliggöra för att inta nya positioner. Det liknar Halprins (Ibid) idé om att notationssystemet skulle kunna upptäcka platsens inneboende rörelser, hjälpa de förutsättningarna och skapa nya. De nya stigarna i *Timescape Garden* tillgängliggör och synliggör fler kvaliteter och rum vilket förändrar upplevelsen av platsen i hög grad då stigar är viktiga formskapare på platsen (Dee, 2001:3, 83-101). Att öppna upp de olika rummen i *Timescape Garden* skapar som tidigare nämnts möjlighet till fler interaktioner mellan besökare och platsen och för fler fria val vilket är två parametrar som Lawrence Halprin (Wolfe, 2012:38-39) tillskriver en kreativ miljö. Lefebvre (2004:36) menar i motsats till Halprin att rytterna i landskapet inte kan representeras utan endast upplevas inifrån. Rörelseanalyserna som skapats i *Timescape Garden* innehåller långt ifrån all den information som dansen, som är en konst av nuet (Thrift, 2007:135-138) innehåller, så långt är jag enig med Lefebvre (2004:36). Däremot ger notationen av rörelsen andra möjligheter, som exempelvis att följa den över tid, genom olika tidsrum. I det här fallet bidrar det bland annat till att synliggöra likheterna mellan mer-än-mänskliga rörelser och dansarens rörelser på platsen vilket inte hade varit möjligt att upptäcka i nuet eftersom det pågår i olika tidsrum.

Många av *Timescape Gardens* nya och gamla stigar är smala och snirkliga med stenar och rötter som sticker upp här och där. De genererar ett långsammare tempo eftersom de utmanar användarens balans. Det uppstår således det som Vergunst (2016:108-116) skulle benämna en rytm mellan kroppen och stigen. Stigarnas utformning påverkar således i vilken hastighet besökare kan röra sig i. Vilken hastighet ett landskap genererar påverkar i sin tur upplevelsen av det enligt Lawrence Halprin (1965:130). På stigarna i *Timescape Garden* blir användaren uppmärksam och försiktig, en kvalitet som leder till ett omhändertagande mellan vandraren och landskapet (Vergunst, 2016:108-116). Uppmärksamhet och försiktighet var också två kvaliteter som jag upplevde under dansimprovisationerna och som avspeglas i scoret. När stigarna blir fler ökar variationen av rytmer som användaren upplever när de rör sig längs med stigarna. Stigarna binder dessutom samman fler rum som har olika rytmer (Dee, 2001:3, 83-101; Lefebvre, 2004:81). Fler stigar som tillgängliggör fler tidsrum gör att upplevelsen av rytmer på platsen blir mer varierad. De nya stigarnas utformning tillgängliggör och synliggör därför rytterna för fler användare. När de exempelvis vandrar på den perifera stigen istället för på den dominerande stigen mellan Bergvillan och Udden får de uppleva fler av platsen olika kvaliteter såsom den torra soliga sluttningen, Den runda platsen, den fuktiga, skuggiga och svala Underjorden och Skogsläntans lugna pelarsal. Flera av workshops deltagarna sa att de såg rum de aldrig tidigare lagt märke till när de följde platsen ytterlinje. Längs den perifera stigen är användaren dessutom alltid på gränsen mellan *Timescape Garden* och den omkringliggande omgivningen. Det är som tidigare nämnts i kantområden som olika rytmer möts (Lefebvre, 2004:81) och de är dessutom dynamiska platser för integration, möten och mångfald (Dee, 2001:116-135), vilket är extra tydligt i gränsen mellan Mitten och Ängen och mellan Södra sluttningen och Terrassen. Stigarna skapar således en komplex upplevelseväv (Dee, 2001:83-101) och blir samtidigt spår av och möjliggörare för sådana komplexa upplevelser (Kaplan & Kaplan, 1989:53). Genom att omvekla stigarna på platsen både synliggörs och förändras platsens rytm vilket skapar möjligheter för nya rytmer, eller med andra ord andra möjliga framtider att uppstå, eftersom en rytm kan ses som en experimentell händelse full av möjligheter och förmågor (Thrifts, 2007:114-116).

#### 4.5.6 Mittpunkter

**Existerande rum som påverkas: Mitten, Ängen, Bland Träden**

**Syfte:**  
 - Att inta andras upplevda mittpunkter  
 - Att få andra perspektiv på platsen  
 - Att uppmuntra till taktil beröring

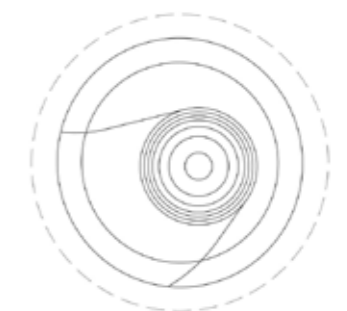
**Dansens påverkan på designen:**  
 - Position  
 - Form

**Föreslagna rörelser:**  
 - En vridning runt i rummet  
 - Upplevelse av textur

Mittpunkterna är sju mystiska svarta objekt med en unik textur och form som ligger utspridda i landskapet. De skapar frågor, nyfikenhet och öppnar upp för interaktion. Mittpunkternas placering utgår från några av de identifierade och mest återkommande upplevda mittpunkterna under dansimprovisationerna (se Karta 17, s.104-105). De ligger alla i närheten av Den koniska trädgården, Mitten och Bland träden. Deras placering kommer ur rörelsen i utkanten av platsen och är en kontrast till stigarna. Mittpunkterna är en inbjudan till platsens användare att stanna upp och uppleva de specifika positionerna och därmed se platsen från dansarnas perspektiv.

Mittpunkterna är keramiska objekt utformade med inspiration av en fot som snurrat runt och lämnat ett spår i marken. Det är en direkt koppling till scorets uppmaning till dansaren att vrida sig runt i rummet på den upplevda mittpunkten och blir på så sätt spår av dansimprovisationerna och scoret. Genom sin form, textur och färg bjuder Mittpunkterna in besökare att komma nära och beröra (Dee, 2001:198-203). De är punkter i landskapet som uppmuntrar till en annan slags rörelse och gör att besökare placerar sig på platser de kanske själva inte hade valt. Att förflytta sin position ger upphov till andra upplevelser av storlek, form, färg, omfattning och textur (Brinck, 2017:209). Återigen, liksom på djurstigarna, skapas ett möte mellan olika händelser i olika tidsrum, den här gången mellan dansaren och besökaren.

Fördjupningarna i objekten skapar också förutsättningar för regnvatten att samlas och fungerar som vattenhål till steklar och andra insekter. Mittpunkterna brändes i ett bål bestående av organiskt material insamlat på platsen. När lera bränns i öppen eld, så kallad rakubränning, får de en för varje objekt unik textur och färg. Objektens förkolnade yta urskiljer sig som ett nytt material i *Timescape Garden* samtidigt som de påminner om en svart sten som sticker upp ur vegetationen.



Ovre bild: spår av en fot som snurrat. Foto Anna Asplind.

Undre bild: skiss av Mittpunkter, Peter Lynch

Mittpunkterna skapar inte bara en kontrast mellan den cirkulära rörelsen i den perifera vandringen och punkten utan också mellan det mjuka och hårda vilket skapar tydliga upplevelser av landskapet (Dee, 2001:198-203). Keramikens blinkning till klippornas hårdgjorda yta och att objekten upprepas sju gånger i landskapet gör att de upplevs som sammansatta (Dee, 2001:52; Kaplan & Kaplan, 1989:54). Objektens likhet med klipporna gör att de dessutom kan skapa en känsla av tid och erosion (Dee, 2001:198-203). De keramiska objekten kommer långsamt vittra sönder på sina platser och ge utrymme för att andra upplevda mittpunkter att skapas. Objekten är också unika (Dee, 2001:14-15) eftersom de introducerar nytt material, textur och färg till platsen. De blir mystiska spår som triggat besökarens fantasi och nyfikenhet (Kaplan & Kaplan, 1989:50-57).



Mittpunkter  
Foto Anna Asplind

#### 4.5.7 Resultat och reflektion Akt 4 Att skapa

*Timescape Garden* har omvecklats genom dansimprovisationer och rörelseanalyser som utgått från platsens existerande förutsättningar, rörelser och potential. Det går i parat Halprins anda av att inventera befintliga förutsättningar, undersöka platsens rörelse och möjlighet för rörelse genom score och performance (Halprin, 1965; 1969). Förslagen och aktiviteterna till *Timescape Garden* har kommit ur platsen vilket Girot (1999:64-65) betonar som en viktig utgångspunkt för skapandet. Förslagen är subtila då de förstärker eller möjliggör det som redan händer i *Timescape Garden* som de olika biotoperna av torra näringsfattiga eller frodiga näringsrika förutsättningar, de upplevda Mittpunkterna, kanten mellan Ängen och Mitten och så vidare. Flera av idéerna är originella såsom Mittpunkterna och träd Kropps-sittplatsernas textur och former. Andra tillför något nytt till platsen såsom Den koniska trädgården, det böljande landskapet i Vildblomsterträdgården, stigarna och sittplatserna. Genom att tillföra originella och nya idéer (Dee, 2001:14-15) till platsen erbjuds nya möjligheter för platsens framtid (Girots, 1999:64-65).

Precis som i Lawrence Halprins (1969) RSVP-Cycle har en form av utvärdering (*Valuation*) funnits med i processen. Designförslagen har introducerats till platsen stegvis och därefter justerats och omformulerats beroende på hur de upplevts på platsen. Utvärderingarna har bestått av självkritiska samtal inom designteamet och kontinuerligt genomförda dansimprovisationer både som workshops med allmänheten och i designteamet. Utvärderingarna har påverkat placering och form på exempelvis sittplatser och stigar.

#### Återanvända material

Under skapandeprocessen har majoriteten av materialet som använts kommit från platsen. Resterande material som tillförts har kommit från återvunnet eller överblivet material från Norrköpings kommun med undantag från sanden. Den koniska trädgårdens vall består till exempel till störst del av det material som kom ur fördjupningen i marken med ett tunt lager sand ovanpå. Biologiskt material som krattats upp eller tagits ned har spridits ut, antingen i Skogsträdgården för att ge näring till platsen, använts till en faunadepå eller som bränsle till bålet för att bränna Mittpunkterna. Att återanvända material bidrar till projektets hållbarhet (Dee, 2001:14-15).

#### Harmoniserande komplexitet, mystik och läsbarhet

Sammanfattningsvis bevarar och förstärker det nya designförslaget platsens komplexitet, läsbarhet, mystik och sammansatthet (Kaplan & Kaplan, 1989:53-57) och tillgängliggör kvaliteterna för platsens besökare genom att erbjuda andra möjligheter och val. Material som tillförs såsom keramik, sand och natursten samt växtmaterial relaterar till och harmoniserar med befintligt material (Dee, 2001:52). Ett annat exempel på hur designen tagit hänsyn till att skapa harmoni i det komplexa är att utöka och bevara de mjuka och gradvisa övergångarna såsom att Vildblomsterträdgården spillar ut över Mitten och Bland träden, att blodhasseln skapar en mjukare kant mellan Ängen och Skogsglantan och att formspråk upprepar sig och skapar en helhet på platsen (Ibid; Kaplan & Kaplan, 1989:53-54). *Timescape Garden* upplevs också som en enhet genom att den är upphöjd i terrängen i förhållande till rummen runt omkring. Läsbarheten har förbättrats genom den Konkava trädgården, tillförda sittplatser och stigar (Kaplan & Kaplan, 1989:55). Stigarna har synliggjort platsens komplexitet genom att koppla samma och öppna upp fler rum med olika kvaliteter och rytmer (Kaplan & Kaplan, 1989:53). Även den

vilda karaktären skapar mångfald och en upplevd komplexitet (Ibid). Objekt såsom trädkropparna och mittpunkterna tillför material vilket ytterligare ökar komplexitet (Ibid) och samtidigt tillför en mystik genom att de bjuder in till rörelse och utforskande (Kaplan & Kaplan, 1989:53-57). Mystiken på platsen uppnås också genom de snirklande stigarna genom Vildblomsträdgårdens och Skogsträdgårdens samt genom att den perifera stigen passerar Underjorden som skapar nyfikenhet och en vilja att upptäcka (Ibid). Stigarna och trädkropparna förstärker dessutom platsens lekfulla karaktär vilket blev tydligt i workshopen med barn från Oxelbergsskolan. Nästan alla barn ritade någon av träsittplatserna som det de mindes eller uppskattade mest med platsen (Se Bilaga 1 *Dans- och designworkshops Timescape Garden 2022-2023*). Rörelseanalysen har visat att det under projektets gång blivit fler mänskliga och mer-än-mänskliga varelser som rör sig på platsen samt att de mänskliga besökarna har börjat röra sig på andra stigar än på den som annars var dominerande. Det är också många användare som har uttryckt sig positivt om platsens förändring vilket är en indikator på att de uppskattar platsen. Ytterligare en effekt som designen skapat är att fler användare av platsen engagerar sig i detaljer såsom sittplatser, blommor och insekter.



Faunadepå i Skogsläntan av material från platsen.  
Foto Anna Asplind

## 5. DISKUSSION

I det här avsnittet summerar jag och diskuterar processen utifrån studiens frågeställningar. Frågeställningarna har till stor del besvarats i akterna 1-4. Den första frågeställningen; *Hur kan jag integrera min konstnärliga somatiska praktik i en designprocess?* besvarar jag i större eller mindre utsträckning i samtliga akter. Det är en deskriptiv del av studien. Den andra frågeställningen; *Vad uppstår i mötet mellan min konstnärliga praktik och designprocessen av Timescape Garden?* besvaras genom akterna 1, 2 och 3 och fördjupas genom reflektionerna. Den tredje frågeställningen beskrivs i Akt: 4; *Hur påverkas designförslaget för Timescape Garden av det mötet?* Nedan börjar jag med att summera frågeställning ett och två för att sedan gå över till frågeställning tre. Därefter följer en diskussion om studiens metod, relevans och framtida forskning.

### 5.1 SOMATISKA PRAKTIKEN & DESIGNPROCESSEN

Min somatiska praktik bygger sammanfattningsvis på improvisation och uppgiftsbaserad koreografi, det vill säga scores. Praktiken har flätats samman med designprocessens alla olika steg och har gett upphov till olika effekter. Vissa effekter kan sättas i relation till Halprins (1969) RSVP-Cycle. Till att börja med leder dansimprovisationen till ett tillstånd av öppenhet, nyfikenhet och empati vilket ökar dansarens förståelse för omvärlden (*Resources*) och samtidigt öppnar upp för nya perspektiv, tankar och idéer (Bigé, R., 2019; Brinck, 2018; Brinck:2019). Det öppna *Scoret* stödjer upplevelsen genom att guida dansaren och ge förutsättningar för att stanna kvar i den upplevelsen istället för att glida in och ur (Hirsch, 2014:8-9). Varje gång scoret genomfördes hände ett *Performance* vilket temporärt föreslog olika aktiviteter och riktade projiceringar (Dryssen, 2011:233). Scoret i sig kan också ses som ett resultat av dansimprovisationerna och dialogen med platsen eftersom dess utformning bygger på de upplevelser jag hade när jag dansade i *Timescape Garden*. Vidare har designteamet deltagit i upplevelsen av att göra scoret vilket skapade förutsättningar dels för en gemensam utgångspunkt bortom de respektive disciplinerna, dels för alternativa utgångspunkter att uppstå. De gemensamma upplevelserna av dansimprovisationerna skapade också utrymme för gemensamma kroppsliga upplevelser, sammanflätade både med varandra och platsen vilket förflyttade samtalet bort från stuprörstänk och närmade sig ett görande tillsammans (Haraway, 2016). Det betyder inte att experterna framtogs sin roll som arkitekt, datavetare, koreograf eller stadsbyggnadsstrateg utan snarare att processen skapade nya handlingsutrymmen där expertisen kunde mötas och danspraktiken påverkade ”hur” deltagarna arbetade. För det tredje var jag, som koreograf, med i designprocessens olika steg, från tidigt till sent skede. Det skapade förutsättningar för den tysta, förkroppsligade kunskapen att vara närvarande genom hela processen. Eftersom dansen var en ”främmande” praktik i designprocessen var det framförallt den som gjorde att proces-

sen kunde anta oanade riktningar. Det berodde på att dansen, i likhet med Halprins RSVP-Cycles (Wasserman, 2012:47), gav en annan ram till designprocessen. Det gick inte längre att göra som vanligt eftersom dansen gav ett annat språk och ett sätt att tänka genom kroppen som gjorde att samtliga steg behövde omformuleras, göras och tänkas om tillsammans. Genom dansen kunde deltagarna i varje moment se möjligheter som projektet annars hade gått miste om vilket resonerar med Debora Hays (Toronto Dance Theatre, 2010) uttalande, att om vi kan lära oss att släppa taget om det vi tror vi vill ha, kan vi hitta miljoner av möjligheter vi inte ens kunde föreställa oss. Den artificiella intelligensen, som var den andra praktiken som kan identifieras som "främmande", påverkade också processen och designen men gav inte på samma sätt upphov till ett görande tillsammans. Istället synliggjorde den vad dansen och förändringarna på platsen gav för effekt genom rörelseanalyserna vilket påverkade processens riktning. För det fjärde har *Timescape Gardens* användare upplevt och utvärderat platsen under processens gång (*Valuation*) genom den somatiska praktiken vilket genererat samtal som utgått från en kroppslig upplevelse av platsen. Det har möjliggjort för andra insikter och nya tankar i relationer till platsen (Brinck, 2018:8-11; Thrift, 2007:14).

Det som uppstått genom mötet mellan den somatiska praktiken och designprocessen är inte alltid lätt att sätta ord på eftersom en del av kunskapen är tyst och förkroppsligad. Samtidigt är det en av metodens styrkor eftersom den kan få fatt i något annat än de gängse metoderna (Brinck, 2018:8-11; Dryssen, 2017:55; Thrift, 2007:14). Förkroppsligad kunskap, alltså att tänka genom görandet, är väsentligt för att närma sig en kunskapsproduktion som baseras på praktiker och handlingar istället för på representationer av verkligheten (Barad, 2003:802-807; Thrift, 2007). Vi förstår världen genom att vi är en del av den, inte genom att observera den (Barad, 2003:208). Den förkroppsligade kunskapen och att uppleva världen genom sinnena har länge nedvärderats men flera forskare är ense om att det är en viktig del för att kunna tänka nytt (Bennett, 2021; Brinck, 2018:8-11; Dryssen, 2011; 2017; Grosz, 2008:106-113; Haraway, 2016: 3-7; McCormack, 2008:1829; Orrú 2017:4-5; Prominski, 2018:175; Thrift, 2007:14, 135-138), och istället göra tillsammans (Haraway, 2016:3-7). Att kunna röra sig mellan, eller befinna sig i ett "mellanvara" (Deleuze&Guattari, 2015:49), i ett tredje tillstånd (Bigé, R., 2019) eller i marginalen (Harvard University Graduate School of Design, 2021) ger utrymme för något annat att uppstå vilket är grunden i kreativa processer (Brinck, 2017:201-212; Dryssen, 2017:55x) och design (Grosz, 2008:106-113). Några av de viktigaste aspekterna som kom ur mötet mellan den somatiska praktiken och designprocessen var hur designprocessen genom dansen med enkelhet kunde röra sig mellan de stora dragen och detaljerna, mellan det som pågick inuti och utanför och att den processen förde med sig en känsla av empati för det andra, både det mänskliga och mer-än-mänskliga. Dansens integration i designprocessen skapade således en ekologisk sensibilitet som gjorde designprocessen till en ekologisk praktik. En tredje viktig aspekt med mötet mellan min somatiska praktik och designprocessen var hur dansen synliggjorde platsens rytmicitet. I platsen rytmicitet ligger också platsens egna rörelser. Platsens egna rörelser skapar förutsättningar för hur en plats används och aktiveras (Brinck, 2017:201-212). En plats består av olika rytmer (Lefebvre, 2004:36, 81; McCormack, 2018:1828; Hirsh, 2014:120; Sand, 2011:51) som vi endast kan uppleva genom kroppen (H'Doubler, 1957:85-86; Lefebvre, 2004:81; McCormack, 2008:1828; Sand, 2011:51). Rytterna är en viktig del av en plats *timescape* (Adam, 1998:9-10, 55) och är något människan är djup förbunden med enligt Lawren-

ce Halprin (Hirsch, 2014:120). Platsens rörelser är en del av den komplexa väv av rytmer som är platsen vilket gör det nödvändigt att utgå från rörelsen i designen (Halprin, 1969; Hirsh, 1965:126). Genom de olika rörelsemönster som uppstod blev de olika kvaliteter som rummens rytmicitet gav upphov till tydliga. De erfarenheterna påverkade förslagen som kom ur projektet såsom form, placering och kvalitet på såväl tillfört växtmaterial, objekt, rum och stigar.

Sammantaget gjorde den somatiska praktikens sammanflätning med designprocessen att projektet utgick från platsens rörelser, kunde tänka nytt (Brinck, 2019; Dryssen, 2017:55), ifrågasätta normer och hierarkier (Dryssen, 2017:55), att vi kunde göra tillsammans (Haraway, 2016), inkludera fler perspektiv (Bennett, 2010; Haraway, 2016; Prominski, 2018), genom görandet skapa förslag och riktade projiceringar (Dryssen, 2011:233) och närma oss samt synliggöra olika rytmer (McCormack, 2008), kvaliteter och tidsrum (Dee, 2001; Lefebvre, 2004) på platsen.

## 5.2 DESIGNFÖRSLAGET

Dansens påverkan på gestaltningen i *Timescape Garden* kan tänkas svår att avgöra eftersom det inte går att jämföra med hur gestaltningen hade blivit utan dansens närvaro. Då jag har varit delaktig i planering, genomförande, samtal och beslut finns det ändå flera delar av gestaltningen som jag med säkerhet kan identifiera som en direkt följd av dansens integration i processen. För det första har dansen varit avgörande för stigarna sträckning och utformning samt trädkropps-sittplatsernas placering och utformning. Mittpunkterna är direkta spår av upplevelserna som kommit ur scoret och dansimprovisationerna och likaså Den koniska trädgårdens form, topografi, placering och uttryck. Det var något svårare att definiera dansens påverkan på gestaltningen av Skogsträdgården och Vildblomsterträdgården vilket är intressant eftersom det var i de två rummen som experter utifrån bjöds in för att delta i gestaltningsprocessen. Deras fokus var att skapa biologisk mångfald utifrån platsens egna förutsättningar vilket ibland kunde krocka med de upplevelser eller upptäckter som vi fått genom dansen. Ett tydligt exempel var de träd som togs ned i den södra slutningen för att ge bättre förutsättningar för blommorna som planterades, samtidigt som träden bar på en mängd kvaliteter som då försvann från trädgården. Beslutet var inte grundat i den kroppsliga upplevelsen av platsen utan i expertens kunskap om olika arters behov och förutsättningar. För såväl Skogsglantan som Vildblomsterträdgården var stigarna en central del av hur gestaltningen tog form vilket betyder att dansen indirekt påverkade placeringarna av nya träd och buskar i Skogsglantan samt placeringarna av sandbäddarna i Vildblomsterängen. Dansen påverkade också val av växtmaterial såsom det böljande långa gräset och blommorna uppe på Mitten och de doftande marktäckarna i Den koniska trädgården. Dansen har således påverkat utformningen av samtliga gestaltningsförslag i *Timescape Garden*. Dansen har också påverkat vilka platser som vi inte gjorde något med såsom Underjorden och Bland Träden. Detta har dock lämnats utanför studien på grund av tidsramen. Det kan kort nämnas att de kvaliteter och rytmer som upptäcktes i de rummen låg till grund för beslutet. Dansen känslighet inför det som redan existerar på platsen har bidragit

till en "känslig" eller responsiv (Dee, 2021) gestaltning" som i varje skede tagit de befintliga kvaliteterna och rytmerna i beaktning. Designen har därmed bidragit till att ge utrymme för att kunna närma sig andra perspektiv och skapat platser där möten mellan det mänskliga och mer-än-mänskliga lättare kan ta plats. Den bjuder också in till att göra tillsammans (Haraway, 2016) genom att vandra på samma stigar, samla mat tillsammans, uppehålla sig i samma söderslänt och så vidare. Genom att röra sig på ett annat sätt än vanligt blir kroppen också mer uppmärksam vilket återigen bidrar till en ekologisk sensibilitet. Det i sin tur gör att det går att anta att *Timescape Garden* temporärt kan fungera som ett biologisk medborgarrum.

Att projektet lyckats inkludera mänskliga och mer-än-mänskliga användare av platsen är en styrka för designprocessen (Prominski, 2018:175-177) vilket också gör projektet sympoiesiskt (Haraway, 2016:58). Genom att platta ut hierarkin rör vi oss från ett binärt sätt att tänka och behandlar istället natur och kultur som en enhet som består av en mångfald av sammankopplingar (Delueze&Guttari, 2015:17-49; Haraway, 2016:31; Bennet, 2017:17-18, Grosz, 2008:106-113). Tiden har också varit en viktig aspekt i processen och tagit sig uttryck i designen. Ett exempel är synliggörandet av existerande djurstigar som påminner om olika tidsrum på platsen. Ett annat är hur spår av äventyr såsom kojorna i Skogsträdgården har lämnats kvar. Det bidrar till att tidsaspekten är närvarande i designen. Även den historiska stigen fördjupar tidsperspektivet i designförslaget. Att mänskliga, mer-än mänskliga användare och tiden är inkluderade i designprocessen är de tre aspekter som Prominski (2018) lyfte som viktiga för en god design i en antropocen tidsålder då människans dikotoma inställning till natur som något annat än oss måste omformuleras.

Att integrera dans som somatisk och ekologisk praktik i en designprocess har visat sig vara ett sätt att stanna upp och inte göra så som man brukar. Den har i likhet med Wingrens (2018) varning varit tidskrävande men på samma gång givande. Det spelar roll vilka tankar vi tänker tankar med som Haraway (2016) poängterade. Orrú (2017:229) sammanfattade i sin avhandling att det också spelar roll vilka kroppar vi använder att "kroppa" med, "*It matters what bodies we body with*" (Ibid). Jag tolkar Orrú som att det spelar roll vilka förutsättningar vi ger de kroppar som finns på platsen att mötas samt bli uppmärksamma på och sensibla för rummen. En dansande kropp som är närvarande och i ett förhöjt tillstånd är en annan kropp än en kropp som observerar på avstånd (Girou, 1999:61-62). Haraway (2016:32, 98) efterlyser praktiker av att göra tillsammans vilket också är grunden i Prominskis (2018) förslag att fläta in mänskliga och mer-än-mänskliga användare i designprocessen. Även yrkesutövare och experter i Sverige återkommer till problematiken med stuprörstänk. Genom att inkludera en kroppslig praktik i designprocessen kan vi närma oss ett görande tillsammans eftersom att dansa alltid görs i relation till kroppar runt omkring oavsett om de är mänskliga eller mer-än-mänskliga. Dansen kan också tillgängliggöra en kroppslig intelligens eller att tänka genom rörelse som utmanar och fördjupar både kunskapen om och upplevelsen av platsen i flera dimensioner (Thrift, 2007:14). Studien visar att det i sin tur påverkar hur designen gestaltar sig. För att möta de framtida utmaningar som samhället står inför inledde jag studien med att beskriva att stadsplaneringsparadigmet behöver nya "hur". Dansen är en möjlig metod att närma sig ett annat tillvägagångssätt. Genom dansen sätts kroppen och rörelsen i fokus för rummets utformning istället för att rum skapas för kroppar att vara i. Det är en viktig perspektivförskjutning för att

kunna förändra sätt att utforma och skapa platser som inkluderar fler kroppar och perspektiv. Eftersom vi är natur, och inte naturens motsats, behöver vi rum som tillåter oss att vara natur tillsammans. Det menar jag är ett steg mot en mer ekologisk och hållbar design.

Sammanfattningsvis har mitt självständiga arbete lett till att jag har identifierat fyra viktiga principer för designprocessen som dansen kan bidra till och som skulle kunna användas av eller överförs till andra designprocesser. För det första att närma sig en plattare hierarki mellan mänskligt och mer-än-mänskligt liv genom hela processen. För det andra är det viktigt att värdera förkroppsligad kunskap och intellektuell kunskap lika högt. För det tredje är tiden en viktig aspekt i designprocessen både för att sätta platsen i relation till en dåtid och framtid men också för att undersöka platsens rytmicitet som en del av ett ekologiskt perspektiv (Adam, 1998, 9-10, 55). Slutligen bör platsens rytmicitet och egna rörelser ligga till grund för designen samtidigt som det är viktigt att vara medveten om vilka rytmer som tillförs eller dras bort genom designen.

## 5.3 METODDISKUSSION

Konstnärlig forskning brukar anses problematisk eftersom den inte följer de former för stringens, validering, verifiering och generaliserbarhet som den naturvetenskapliga och till stor del den samhällsvetenskapliga forskningen eftersträvar. Den här studien är inget undantag men som tidigare diskuterats är det just den aspekten som gör forskningen relevant och ger förutsättningar för andra insikter, upptäckter, göranden och tänkanden. Att jag som varit involverad i processen besitter lång erfarenhet gör att studiens tillförlitlighet ökar. En svårighet med studien har varit att dra en tydlig gräns mellan vad som är projektet *Timescape Garden* och vad som är mitt självständiga arbete eftersom processerna har spillt över i varandra. Jag har i det praktiska arbetet varit både konstnär och forskare samtidigt och i det teoretiska arbetet har det pendlat. Något som har hjälpt mig har varit studiens avgränsning till att endast undersöka min del som konstnär i designprocessen, men även det har varit snårigt eftersom projektet varit transdisciplinärt vilket gjort det svårt att göra tydliga gränsdragningar mellan disciplinerna (Tress et al., 2005:486). Projektets transdisciplinära arbetsprocessen har däremot fungerat som en form av verifiering då fler kunskapspositioner samarbetat och deltagit i kunskapsproduktionen. Något som designteamet brottades med under processen var hur den tysta och förkroppsligade kunskapen skulle kunna överföras till designförslaget. Det fanns inget tvivel om att den kunskapen var lika viktig, men att formerna för hur den skulle kunna representeras i gestaltningen saknades. Utmaningen eller rädslan att den skulle tappas bort var, med facit i hand, obefogad, eftersom dess närvaro under processen genomsyrade alla delar av arbetet. Problemet låg snarare i ovanan att arbeta med somatiska praktiker som händer i nuet än oförmågan att översätta dem. Tron om att en översättning måste ske i form av ritningar eller modeller är problemet och sitter fast i gamla traditioner och sätt att göra saker på. Jag har på liknande sätt brottats med den akademiska formen av en text som ska representera arbetet. Om dansen inte



går att representera, hur ska jag kunna motivera formatet av en uppsats? Jag har istället börjat se texten som en del av eller en tråd (Haraway, 2016) som inte står i motsats till. På så sätt blir den här studien inte heller ett försök att representera en process utan en del av processen i sig (Barad, 2003:802). Att låta en performativ process vara en del av designprocessen påverkar hur både processen och gestaltningen utformar sig. Studien är på så sätt ett förslag på en alternativ metod inom stadsplaneringsprojekt som kan bidra till omvecklingen av platser och i förlängningen samhället.

Valet att använda Girots (1999) *Four trace concepts* som struktur för att beskriva gestaltungsprocessen föll sig naturligt då det möjliggjorde för alla de olika riktningarna som fanns i studien att samlas i ett format som var förståeligt även ur en landskapsarkitektonisk kontext. Jag hade kunnat använda mig av Halprins (1969) RSVP-Cycle som struktur vilket egentligen ligger närmare hur den egentliga arbetsprocessen såg ut där de olika delarna flyter in i och ut från varandra. Jag valde ändå Girots koncept eftersom de gav en tydligare ram att förhålla det empiriska materialet till vilket har hjälpt mig framåt i skrivprocessen.

## 5.4 FRAMTIDA FORSKNING

Den här studien har utgått från en designprocess i Norrköping och har utforskat dansens påverkan på processen och gestaltningen. Det skulle vara både fördelaktigt och intressant att på liknande sätt utforska designprocesser som inkluderar dans på andra platser för att fördjupa kunskapen om performativa praktikers inverkan på process och gestaltning. Studien har fokuserat på ett grönområde och det skulle på samma sätt vara spännande att undersöka hur en gestaltning av andra urbana rum skulle ta form genom dansen. Processen har tillåtits följa många olika vägar, en logik av ”och” (Deleuze & Guattari, 2015:49) eller *andscapes* (Prominski, 2014:6), vilket var en del av studiens ansats. Samtidigt har det gjorts att vissa trådar inte följts hela vägen eller så har de tappats bort och ytterligare andra har format egna mönster och former i relation till men inte linjärt med processen. Det arbetssättet har avspeglats i skrivandet som inte heller följer en röd tråd. Det gör att studien ibland lämnar läsaren med en rad tappade trådar som bildar frågetecken men som också kan ses som intressanta trådar att plocka upp för vidare forskning. En sådan tråd som tillfälligt plockats upp men inte besvarats är exempelvis hur användarnas inställning till och upplevelse av biologisk mångfald eller vildhet kan förändras genom en designprocess som inkluderar dans och det mer-än-mänskliga. En annan har varit hur designförslaget skulle kunna förändra rörelsemönster hos platsens användare. Att designen bidragit till ett förändrat rörelsemönster kunde jag observera bland annat under workshopen när stigar, planteringar och sittplatser gav upphov till andra sätt att röra sig på och integrera med platsen än det sätt som platsen användes på när projektet startade. Det hade varit intressant att undersöka vidare och fördjupa sig i på vilket sätt rörelsemönstret förändrades. Det hade också varit intressant att utforska olika sätt att integrera den somatiska praktiken och den kroppsligade kunskapen som kommer ur dansen till ett gestaltungsförslag. Att experimentera

med olika tillvägagångssätt hade öppnat upp för fler möjligheter vilket är något som efterfrågas från både institutioner som arbetar med stadsplanering och yrkesutövande stadsplanerare. Ytterligare en dimension av arbetet som jag på grund av studiens tidsram valt att inte beröra är hur den sociala hållbarheten kan påverkas av dansens närvaro i en designprocess eller hur dansen kan fungera som en alternativ medborgardialog (Dryssen, 2017:57). Dimensionen fanns med som en tappad tråd, som pekade mot att processen öppnade upp för en mer platt hierarki och ett demokratiskt deltagande vilket hade varit både intressant och relevant att fördjupa sig i.

## 6. REFERENSER

- Adam, Barbara (1998). *Timescapes of modernity - the environment and invisible hazards* [Elektronisk resurs]. London: Routledge
- Alberti, Marina (2005). The Effects of Urban Patterns on Ecosystem Function. I *International Regional Science Review* 28, 2:168–192 [Elektronisk resurs], DOI: 10.1177/0160017605275160. Sage Publications
- Appleton, Jay (1975). *The experience of landscape*. London: Wiley
- Arendt, Hannah (1959). *The human condition: [a study of the central dilemmas facing modern man]*. New York: Doubleday
- Barad, Karen (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. I *Signs*, 28(3):801–831. [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1086/345321> [2020-04-13]
- Bennett, Jane (2010). *Vibrant matter: a political ecology of things*. Durham, NC: Duke University Press
- Bergström, Johan (2018a). *SYLTEN / TEGELÄNGEN. Byggnadsantikvariskt planeringsunderlag Del 1 – Historia och övergripande kulturmiljövården*. Diarienummer: SPN 2018/ 0583
- Bergström, Johan (2018b). *SYLTEN / TEGELÄNGEN. Byggnadsantikvariskt planeringsunderlag Del 3 – Byggnadsinventering: Syltenberget och Södra kajen*. Diarienummer: SPN 2018/ 0583
- Bigé, Romain (2019). How Do I Know When I Am Dancing? I *Perception, Cognition and Aesthetics*, s. 319–332. <https://doi.org/10.4324/9780429462658-17>
- Bigé, Emma (2019). Moving-Moved / A Study In Gravity. I *Steve Paxton: Drafting Interior Techniques*, s. 89–104. n. pag. Print
- Botzata, Alexandra, Fischera, Leonie K. , Kowarik, Ingo (2016). Unexploited opportunities in understanding liveable and biodiverse cities. A review on urban biodiversity perception and valuation. I *Global Environmental Change* 39:220–233. [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2016.04.008> [18-09-24]
- Brinck, Ingar (2017). Empathy, engagement, entrainment: the interaction dynamics of aesthetic experience. I *Cogn Process* (2018) 19:201–213. [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1007/s10339-017-0805-x> [23-10-20]

Brinck, Ingar. (2018). *Joint improvisation in the arts practices: Entrainment, engagement, and expert skill*. I A Body of Knowledge. Embodied Cognition and the Arts conference CTSA UCI 8-10 Dec 2016.[Elektronisk resurs] <https://escholarship.org/uc/item/8dd5979n> [19-10-29]

Brinck, Ingar (2019). Dialogue in the making:emotional engagement with materials. I *Phenomenology and the Cognitive Science* (2020) 19:23-45.[Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1007/s11097-019-09629-2> [23-02-17]

Bryman, Alan (2002). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 1. uppl. Malmö: Liber ekonomi

Cadman, L. (2009). Non-Representational Theory/Non-Representational Geographies, I Rob Kitchin & Nigel Thrift (red.), *The international encyclopaedia of human geography*, s. 456-463 [Elektronisk resurs]. Amsterdam: Elsevier

Carey, Mark (2013). C. Anderson Ray, Berkshire (red.), *Ecosystem Services for Sustainability*. ProQuest Ebook Central, [Elektronisk resurs] <http://ebookcentral.proquest.com/lib/slub-ebooks/detail.action?docID=6121137> [23-10-27]

Carlson, Allen (2000). *Aesthetics and the environment: the appreciation of nature, art and architecture*. London: Routledge

Conradson, David (2005). Focus groups. I Flowerdew, Robin & Martin, David (red. Second edition), *Methods in human geography - A guide for students doing research projects*. Harlow: Pearson Education Limited

Crutzen, Paul J. and Stoermer, Eugene F. (2000). "The 'Anthropocene'". I Libby Robin, Sverker Sörlin and Paul Warde (red.), *The Future of Nature: Documents of Global Change*, s. 479-490 [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.12987/9780300188479-041>. New Haven: Yale University Press

Dee, Catherine (2001). *Form and fabric in landscape architecture: a visual introduction*. London: Spon

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (2015). *Kapitalism och schizofreni Tusen plåtar*. Hägersten: Tankekraft

Dirksmeier, Peter & Helbrecht, Ilse (2008). Time, Non-representational Theory and the "Performative Turn"—Towards a New Methodology. I *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(2), Art. 55. [Elektronisk resurs] <http://nbnresolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0802558> [23-11-03]

Doucet, Isabelle & Janssens, Nel (red.) (2011). *Transdisciplinary Knowledge Production in Architecture and Urbanism* [Elektronisk resurs]. Springer Netherlands

Dyrssen, Catharina (2011). Navigating in Heterogeneity: Architectural Thinking and Art-based Research. I Biggs, Michael & Karlsson, Henrik (red.), *The Routledge Companion to Research in the Art*, s. 223-239. New York: Routledge

Dyrssen Catharina (2017). Konstnärlig forskning – innovationer och kritisk samtidsbelysning genom konst. I Lindberg, Bo (red.), *Vetenskaperna och nyttan*, s. 55-72. Göteborg: Kungl. Vetenskaps- och Vitterhets-Samhället

Erixon Aalto, Hanna (2017). Projecting Urban Natures+. Diss. Kungliga tekniska högskolan

*Europeisk Landskapskonventionen* (2000). Florens, 20.10.2000

Flyvbjerg, Bent (2001). *Making social science matter: why social inquiry fails and how it can succeed again*. Cambridge: Cambridge University Press

Flyvbjerg, Bent (2006). Five Misunderstandings About Case-Study Research. I *Qualitative Inquiry*. 12(2):219-245

Griot, Christophe (1999). Four Trace Concepts in Landscape Architecture. I Corner, J. (red.), *Recovering landscape : essays in contemporary landscape architecture. Part one: Reclaiming Place and Time*, s. 59-67. New York: Princeton Architectural Press

Goffman, Erving (1956). *The presentation of self in everyday life*. Edinburgh: University of Edinburgh Social Sciences Research Centre

Granehed, Birgitta (1997). Sylten -stannade vid idéer och drömmar. *Norrköpings Tidningar*, 23 juni

Grosz, Elisabeth (2008). Tinget. I Caprioli, Cristina & Wallenstein, Sven-Olov (red.), *Koreografier*, s. 99-115. Stockholm: Raster

Gren, Martin & Hallin, Per-Olof (2003). *Kulturgeografi: en ämnesteoritisk introduktion*. 1. uppl. Malmö: Liber

Gurdjieff, Georges Ivanovitch (2014). *Gurdjieff's Early Talks 1914-1931: In moscow, st. petersburg, essentuki, tiffis, constantinople, berlin, paris, london, fontainebleau, new york, and chicago*. Book Studio

Halprin, Lawrence (1965). Motation. I *Progressive Architecture* 46:126–133

Halprin, Lawrence (1969). *The RSVP Cycles: creative processes in the human environment*. New York: Georg Braziller, Inc

Haraway, Donna Jeanne (2016). *Staying with the trouble: making kin in the Chthulucene*. Durham: Duke University Press

Harvard University Graduate School of Design (2021). [video]. *Jane Bennet "Out for a Walk in the Middle Voice"* <https://www.gsd.harvard.edu/event/jane-bennett-out-for-a-walk-in-the-middle-voice/> [2023-05-15]

H'Doubler, Margaret Newell (1957). *Dance: a creative art experience*. [2d ed.] Madison: University of Wisconsin Press

Hedblom, M., Gunnarsson, B., Iravani, B. et al. (2019). Reduction of physiological stress by urban green space in a multisensory virtual experiment. I *Sci Rep* 9, 10113. [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1038/s41598-019-46099-7> [23-10-25]

Hedenfelt, Eva (2013). *Hållbarhetsanalys av städer och stadsutveckling: ett integrerat perspektiv på staden som ett socioekologiskt, komplext system*. Malmö: Malmö högskola

Henriksson, Gunnar. (1990). Låt oss se Sylten leva!. *Norrköpings Tidningar*, 10 oktober

Hirsch, Alison Bick. (2014). *City choreographer: Lawrence Halprin in urban renewal America*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press

Ingold, Tim & Vergunst, Jo Lee (red.) (2016). *Ways of walking: ethnography and practice on foot*. London: Routledge

Isaksson, Karolina (2006). Fernissa eller förändring? I Blücher, Gösta & Graninger, Göran (red.), *Planering med nya förutsättningar - Ny lagstiftning, nya värderingar* [Elektronisk resurs]. Linköpings universitet

Johnsson, Mark. (2010). Embodied knowing through art. I Biggs, M., & Karlsson, H. (red.), *The routledge companion to research in the arts*, s. 141-151. Taylor & Francis Group

Kaplan, Rachel & Kaplan, Stephen (1989). *The experience of nature: a psychological perspective*. Cambridge: Cambridge Univ. Press

Kling, Anders (2020). Hur gestaltar vi för framtidens generationer? I Kummel, Linda & Svensson, Karin (red.), *Think Tank: Med människan i fokus - En uppföljning av Politik för gestaltad livsmiljö 2020 och medskick inför framtida arbete*, s. 54-57. Arkdes

Lefebvre, Henri (2004). *Rhythmanalysis: space, time and everyday life*. London: Continuum

Mather, George (2016). *Foundation of sensation and perception*. Third edition. Abingdon, Oxon: Routledge

McCormack, Derek P. (2008). Geographies for Moving Bodies: Thinking, Dancing, Spaces. I *Geography Compass* 2(6):1822-1836 [Elektronisk resurs] DOI:10.1111/j.1749-8198.2008.00159.x

Müller, Anke, Bocher, K. Peder, Fischer, Vhristina, Svenning, Jens-Christian (2018). 'Wild' in the city context: Do relative wild areas offer opportunities for urban biodiversity? I *Landscape and Urban Planning*. 170:256-265. [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2017.09.027> [23-10-25]

Naturvårdsverket (2020). *Global utvärdering av biologisk mångfald och ekosystemtjänster Sammanfattning för beslutsfattare*. Bromma: Arkitektkopia AB

Norrköpings kommun (20220530). *Stadsbyggnadsvison Sylten*. Diarienummer: SPN 2018/0583

Rabie, M. (2016). Meaning of Development. I *A Theory of Sustainable Sociocultural and Economic Development*, s. 7-15 [Elektronisk resurs] [https://doi.org/10.1007/978-1-137-57952-2\\_2](https://doi.org/10.1007/978-1-137-57952-2_2). New York: Palgrave Macmillan

Rockström, Johan, Steffen, Will, Noone, Kevin, Persson, Åsa, Chapin, F. Stuart, Lambin, Eric F., Lenton, Timothy M., Scheffer, Marten, Folke, Carl, Schellnhuber, Hans Joachim, Nykvist, Björn, de Wit, Cynthia A., Hughes, Terry, van der Leeuw, Sander, Rodhe, Henning, Sörlin, Sverker, Snyder, Peter K., Costanza, Robert, Svedin, Uno, Falkenmark, Malin, Karlberg, Louise, Corell, Robert W., Fabry, Victoria J., Hansen, James, Walker, Brian, Liverman, Diana, Richardson, Katherine, Crutzen, Paul, Foley, Jonathan A. (2019). A safe operating space for humanity. I *NATURE* Vol. 461/24:472-475 [Elektronisk resurs]. Macmillan Publishers Limited

Olwig Kenneth R. (2016). Performing on the Landscape versus Doing Landscape: Perambulatory Practices, Sight and Sense of Belonging. I Ingold, Tim & Vergunst, Jo Lee (red.), *Ways of walking: ethnography and practice on foot*, s. 81-90. London: Routledge

Orrù, Anna Maria (2017). *Wild Poethics - Exploring relational and embodied practices in urban-making*. Diss. Chalmers tekniska högskola

*Oxford Reference* (u.å b). Intermezzo. Tillgängligt via: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100007824> [2023-03-19]

Potter, Robert B, Binns, Tony, Elliott, Jennifer A., Smith, David (2008). *Geographies of development: an introduction to development studies*. 3. ed. Harlow: Pearson Prentice Hall

Prominski, Martin (2014). Andscapes: Concepts of nature and culture for landscape architectre in the 'Anthropocene'. I *Journal of Landscape Architecture*, 9:1, s. 6-19 [Elektronisk resurs] DOI: 10.1080/18626033.2014.898819

Prominski, Martin. (2018). Designing landscapes of entanglement. I *Routledge Research Companion to Landscape Architecture*, s.171-182 [Elektronisk resurs] DOI:10.4324/9781315613116-17

Proposition (2017/18:110). *Politik för gestaltad livsmiljö*

Salwén, Håkan (2013). *Miljöetik: En introduktion*. Thales: Stockholm

Sand, Monica (2011). *Gå vilse med punktlighet och precision: en guidebok A-Ö*. Arkitektmuseet: Stockholm

Secretariat of the Convention on Biological Diversity (2012). *Cities and Biodiversity Outlook*. Montreal

Stahre, Ulf (2007). *Den globala staden: Stockholms nutida stadsomvandling och sociala rörelser*. Atlas: Stockholm

Sundström, Stig (1969). Nu gräver man på Sylten: Slutfikat på kaféet. *Folkbladet*, 3 mars

Södergren, Lasse (1990). Syltberget – en grönskande oas - men nu har förfallet satt in. *Folkbladet*, 2 juli

Thrift, Nigel (1996). *Spatial formations*. London: Sage Publications

Thrift, Nigel (2007). *Non-representational theory: space, politics, affect*. Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge

Thrift, Nigel & Dewsbury, Johan-David (2000). Dead Geographies-and how to make them live. I *Environment and Planning D: Society and Space*. 18(4):411-432

Tidholm, Thomas (2020). *Jorlöparens bok - Om natur, konst och människor*. Ordfront

Tress, B., Tress, G., & Fry, G. (2005). Clarifying integrative research concepts in landscape ecology. I *Landscape Ecology*, 20:479-493

Toronto Dance Theatre (2010) *Interview with Deborah Hey -Up Until Now*. [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=j5SYVDPpxUI> [2023-03-08]

Tveit, M., Ode Å. & Fry G. (2006). Key concepts in a framework for analysing visual landscape character. I *Landscape Research*, 31:3, s. 229-255 [Elektronisk resurs] DOI:10.1080/01426390600783269

UN (1987). *Our Common Future - Report of the World Commission on Environment and Development* [Elektronisk resurs]. United Nations

UN (2019). *Sustainable Development Report 2019*. [Elektronisk resurs] <https://www.sdgindex.org/reports/sustainable-development-report-2019/> [2019-09-25]. United Nations

Velten, Hans, Rudolf (2012). Performativity and Performance. I Birgit Neumann & Ansgar Nünning (red.), *Travelling Concepts for the Study of Culture*, s. 249-266 [Elektronisk resurs] <https://doi.org/10.1515/9783110227628.249>. Berlin, Boston: De Gruyter

Vergunst, Jo Lee (2016). Taking a Trip and Taking Care in Everyday Life. I Ingold, Tim & Vergunst, Jo Lee (red.), *Ways of walking: ethnography and practice on foot*, s. 105-121. London: Routledge

Wolfe, Harmony (2012). *Landscapes of Dance: the 1960 Summer Workshop of Anna Halprin*. [Elektronisk resurs] <https://escholarship.org/uc/item/9888f5p2> [2023-06-20]

Wasserman, Judith (2012). A World in Motion The Creative Synergy of Lawrence and Anna Halprin. I *Landscape Journal* 31:1-2, s. 33-52

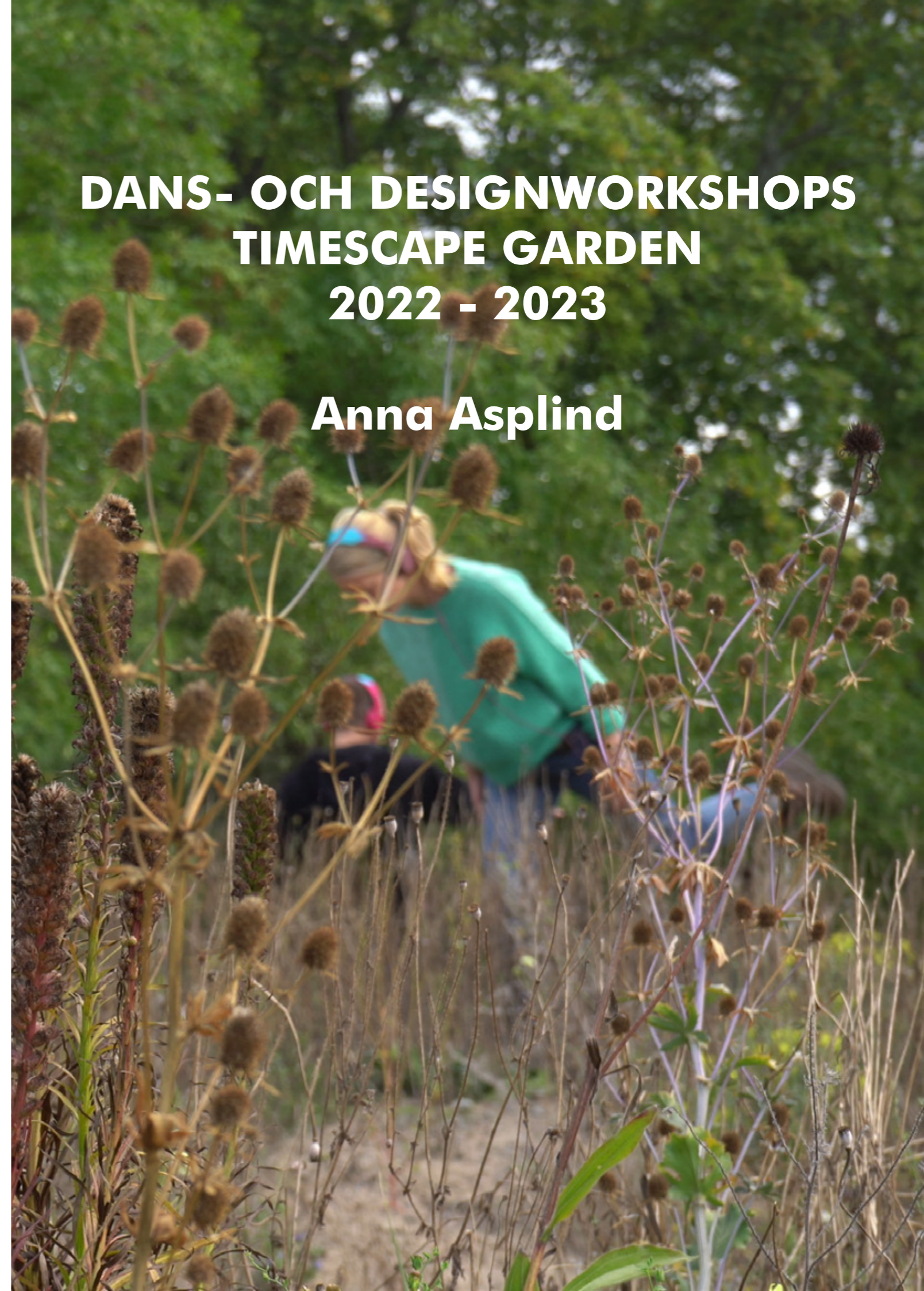
Wingren, Carola. (2018). The human body as a sensory tool for designing – in order to understand, express and propose changes in coastal landscapes. I *Landscape review. A Time for Designing*. Vol 18 No 1:4-21. [Elektronisk resurs] <https://journals.lincoln.ac.nz/index.php/lr/index> [20-02-03]

## 7. BILAGOR

7.1 Bilaga 1 Dans- och designworkshops  
*Timescape Garden 2022-2023*

# DANS- OCH DESIGNWORKSHOPS TIMESCAPE GARDEN 2022 - 2023

**Anna Asplind**



# DANS- OCH DESIGNWORKSHOPS TIMESCAPE GARDEN 2022 - 2023

**Anna Asplind**

Timescape Garden finansieras av Vinnova och är ett samarbetsprojekt mellan:

**Peter Lynch, Projektledare. Arkitekt, Forskningsingenjör KTH Arkitekturskolan.**

**Anna Asplind, dansare och koreograf**

**Martin Heidesjö, stadsplanerare, Norrköping kommun**

**Dr. Mats Nordahl, datavetare på institutionen för teoretisk datavetenskap, KTH Stockholm**

Den här texten är en sammanställning av fyra dans- och designworkshops som genomförts i Timescape Garden under 2022-2023 med olika grupper. Första delen är en beskrivning av respektive workshops genomförande och den andra delen är en sammanställning av erfarenheter och slutsatser från samtliga workshops. Dispositionen av texten ger möjlighet att jämföra och analysera de olika gruppernas upplevelser och reflektioner i förhållande till varandra. Deltagarna var samhällsplanerare och trädgårdsmästare från Norrköpings kommun (Workshops # 1), elever från Oxelbergsskolan (Workshops # 4) och allmänheten inbjudna genom Norrköpings kommuns arrangemang Kulturnatten 2022 (Workshop # 2 och 3).

Dans- och designworkshopen gick ut på att låta deltagarna uppleva platsen genom ett dansscore med efterföljande samtal och gemensam analys. Ett dansscore kan liknas vid koreografiska instruktioner, riktningar eller toner som deltagaren får för att ta vidare och utveckla på egen hand. Det kan vara enkla saker som att gå i cirklar på platsen eller mer konceptuella som att vara jord eller kommunicera med ett träd.

Dansscoret är framtaget under projektets process och baseras på de dansundersökningar som koreografen och projektparten Anna Asplind har gjort sedan 2020 samt på historisk research och observationer av platsen tillsammans med arkitekt Peter Lynch. Målet med workshopen var att undersöka deltagarna rumsliga upplevelser, vilka platser de föredrog och vilka kvalitéer de identifierade. Under workshopen var målet dessutom att studera hur de använde platsen och de designelement som adderats under projektets gång såsom bänkar och stigar.

Arbetsmetoden kan jämföras med en metod som landskapsarkitekten Lawrence Halprin och koreografen Anna Halprin utvecklade under 60-talet i Kalifornien, "RSVP cycles", som står för Resources, Score, Valuation och Performance. Resources är allt det som finns på en

plats, både materiella, historiska och sociala element som har uppdagats under inventeringar av platsen. Scoret utvecklas i relation till Resources och är koreografiska instruktioner som delas med en publik/dansare och upplevs i nuet utan analys eller reflektion. Analysen och reflektionen görs efteråt i det som fått namnet Valuation. Det som framkommer under Valuation påverkar scorets utformning efterhand. Performance är slutligen det som ageras ut under scoret. Hela cykeln är en del i en designprocess för en plats.<sup>1</sup>

Dansscoret förmedlades till deltagarna i Norrköping via en ljudfil där scoret lästes in. Deltagarna lyssnade på ljudspåret individuellt i hörlurar och fick på så sätt en intim upplevelse och ett eget möte med platsen. Att kommunicera scoret via en ljudfil är ett tillfredställande och effektivt sätt eftersom ljudvolymen på Syltenberget är relativt hög på grund av omkringliggande trafik och byggprojekt. Scoret anpassades i längd och innehåll beroende på workshopens förutsättningar och deltagarnas tidigare erfarenheter och ålder. Workshopen för eleverna på Oxelbergsskolan förmedlades exempelvis muntligt.

Drygt en månad efter att de tre första workshopen genomförst skickades ett frågeformulär ut till samtliga deltagare i workshop # 1 och till de deltagare som hade valt att dela sina kontaktuppgifter efter workshop # 2 och # 3, vilket var sammanlagt 60 % av deltagarna. Svaren är sammanställda i *Del 2: Sammanlagda erfarenheter och slutsatser*.

Förutom de fyra workshopen som genomförts planerades ytterligare två workshops, en för professionella dansare och en för en grupp med olika funktionsvariationer. Båda fick ställas in på grund av för få anmälningar.

# DEL 1: GENOMFÖRANDE DANS- OCH DESIGNWORKSHOP

## DANS- OCH DESIGNWORKSHOP # 1 SAMHÄLLSPANERARE NORRKÖPINGS KOMMUN

21 Sept 2022 kl. 14.30-16.00

**Plats:** Timescape Garden (Syltenberget, Norrköping)

**Workshopledare:** Anna Asplind

**Dokumentation:** Tomas Björkdal

**Antal deltagare:** 12 varav hälften kvinnor och hälften män. 1 kvinna i åldern 20-29, 3 kvinnor och 4 män i åldern 30-39, 1 kvinna och 1 man i åldern 40-49 och 1 kvinna och 1 man i åldern 60-69.

Den 21 september samlades en grupp av Norrköpings kommuns samhällspanerare

och trädgårdsmästare för att ta del av projektet Timescape Garden på Syltenberget. Dagen började med att deltagarna fick en kort introduktion till platsens historia och framtidsplaner samt om projektet som helhet av Martin Heidesjö och Peter Lynch. Därefter gav Anna Asplind en introduktion till dansundersökningen för att sätta arbetet i en teoretisk kontext. Innan dansundersökningen började fick deltagarna ta del av en föreläsning med trädgårdsmästaren Peter Korn och efterföljande workshop i lökplantering. Deltagarna var således bekanta med platsen och projektet när dans- och designworkshopen började kl.14.30.



Dans- och designworkshop. Foto Tomas Björkdal



Dans- och designworkshop. Foto Tomas Björkdal

Workshopen startade i mitten av Timescape Garden där Anna delade ut mp3-spelare och hörlurar till de som inte hade tillgång till att streama ljudfilen från sin egen telefon. Dansscoret pågick i 40 minuter och därefter samlades gruppen vid ett bord för att dela upplevelserna. Samtalet spelades in och finns transkriberat.

## DANS- OCH DESIGNWORKSHOP # 2 & 3 ALLMÄNHETEN

24 Sept 2022

kl. 14.00-15.30 & kl. 16.00-17.30

**Plats:** Timescape Garden (Syltenberget, Norrköping)

**Workshopledare:** Anna Asplind

**Dokumentation:** Tomas Björkdal

**Antal deltagare workshop # 2:** 2 varav hälften kvinnor och hälften män i åldern 30-39

**Antal deltagare workshop # 3:** 3 varav alla kvinnor. 1 kvinna i åldern 30-39 år och 2 kvinnor i åldern 70-79 år

24 september var allmänheten inbjuden till Timescape Garden för att delta i en dansundersökning av platsen som en del av Kulturnattens program. Syftet med att organisera workshopen som en del av kommunens arr-

angemang var att nå ut till en bredare allmän publik. Workshopen startade med en kort introduktion till platsen, dess historia och projektet Timescape Garden. Deltagarna fick också möjlighet att dela sina tidigare relationer till platsen. Därefter upplevde deltagarna scoret genom hörlurar som Anna delade ut.

Efter att ha genomfört dansscoret samlades gruppen vid ett bord för att dela sina upplevelser och tankar samt reflektera tillsammans. Under samtalet fick alla en lerklump att bearbeta som en möjlighet att dela upplevelser, som var svåra att sätta ord på, i en annan uttrycksform. Att kombinera samtalet med en praktisk syssla var också ett sätt att ta bort fokus på att "presteras" i samtalet och istället låta tankarna vandra mellan praktiken och reflektionerna. Då uppstod naturliga pauser som inte behövde fyllas med ord utan tillät tankarna att ta form i görandet. Att tänka i görandet öppnar dessutom upp för andra tankegångar och riktningar för samtalet.

Workshopen # 3 startade traumatiskt med att en av kvinnorna fick en päronbit i halsen under introduktionen och Heimlich manöver genomfördes. Hon ville trots händelsen genomföra workshopen. Chocken efter händelsen gjorde

dock att kvinnan och hennes väninna hade svårt att fokusera på mötet med platsen genom dansen. Trots det hade vi ett givande samtal efteråt när vi i arbetade med leran tillsammans. Kvinnan som fått päronbiten i halsen sa att scoret fick henne att lugna ner sig och komma in i kroppen igen.

Lerfigurerna från de båda workshoppen placerades ut i Timescape Garden under Kulturnatten vilket synliggjorde deltagarnas dansundersökningar för andra besökare. Under Kulturnatten brändes också tidigare spår av dansundersökningar till keramik vilka placeras ut på platsen permanent för att förstärka dess olika mittpunkter som synliggjorts under

dansundersökningarna och i rörelseanalyserna.

Flera av workshopsdeltagarna stannade kvar eller kom tillbaka till Timescape Gardens kvällsprogram under Kulturnatten den 24 september 2022. Programmet bestod av dansperformance, konsert, keramikbål och ljusspår med tipspromenad som band samman Timescape Garden med Syltenbergets norra sluttning via en historisk gångväg. Under kvällen erbjöds korvgrillning på keramikbålet och projektioner samt ljusinstallationer. Kvällens händelser var en del i att skapa rörelser, möten, samtal och samvaro på platsen för att undersöka hur platsen används och samtidigt dela projektet med Norrköpings invånare.



Kulturnattens kvällsprogram i Timescape Garden. Foto Tomas Björkdal och Anna Asplind

## DANS- OCH DESIGNWORKSHOP # 4 OXELBERGSSKOLAN

1 juni 2023

kl. 10.00-11.30

**Plats:** Timescape Garden (Syltenberget, Norrköping)

**Workshopledare:** Anna Asplind

**Dokumentation:** Teckningar och notes

**Antal deltagare:** 29 barn i årskurs 2 varav ca. hälften flickor och hälften pojkar samt 2 lärare och 2 pedagoger.

Det var en solig dag när 29 elever från årskurs 2 på Oxelbergsskolan kom till Syltenberget. Workshoppen gick ut på att barnen tillsammans med Anna Asplind skulle undersöka Timescape Garden genom rörelse. Under tiden observerade Anna hur barnen använde platsen samt hur de föredrog att röra sig på platsen med dess nya designobjekt såsom sittplatser, planteringar och topografiska former i landskapet. Uppgifterna som barnen fick kom från scoret men var modifierade för att passa sammanhanget och förmedlades muntligt, en i taget.

Dagen startade med en kort introduktion om projektet och Anna Asplinds arbete med dans på platsen. Därefter följde några enklare lekar för att skapa förtroende såsom att skicka en klapp till varandra i ring. Leken skapade fokus och närvaro i gruppen samt tränade förmågan att kommunicera med kroppen.

De första två uppgifterna från scoret var övningar i att imitera eller med andra ord spegla det som barnen upplevde runt omkring. Barnen började imitera varandra för att därefter övergå till att imitera något de såg i omgivningarna. Från att ha jobbat två och två och därefter ensamma utfördes den tredje uppgiften i helgrupp. Den gick ut på att bli ett träd med syfte att öppna upp medvetenheten om olika existenser på platsen. Därefter delades barnen in i fyra mindre grupper i vilka de fick uppgifterna att

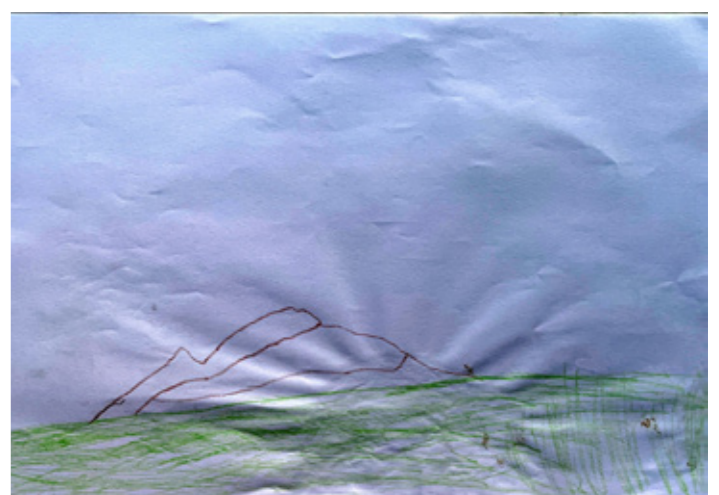
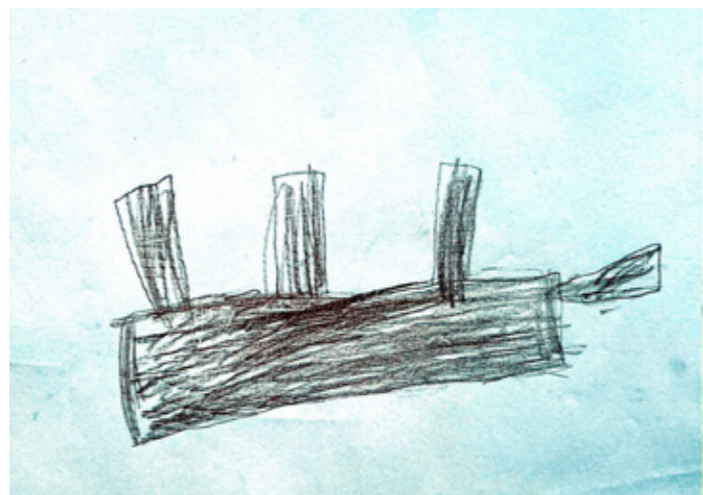
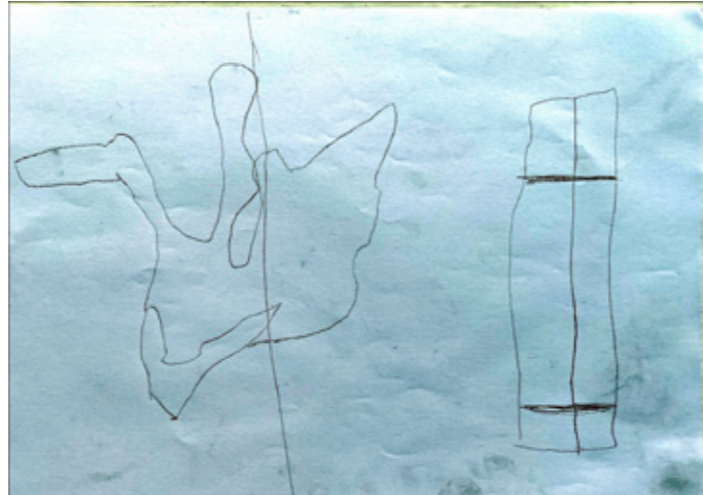
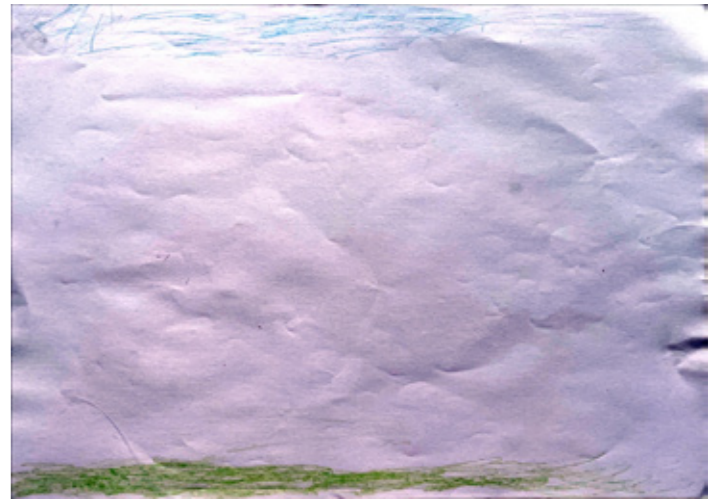
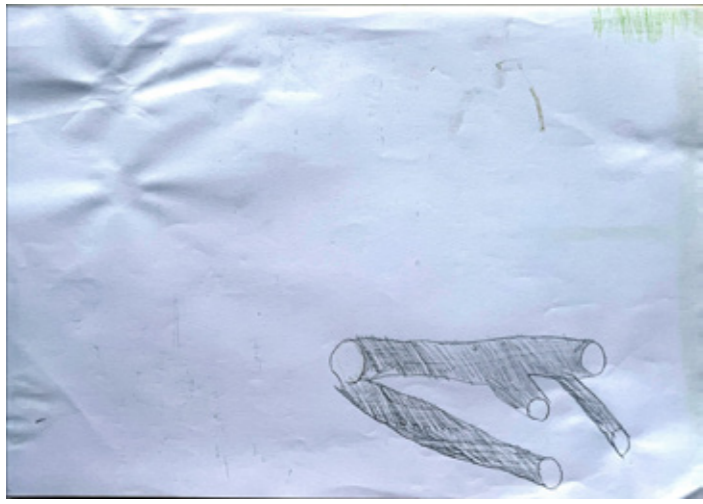
1. Hitta och följa olika spår i närmiljön.
2. Hitta något de aldrig sett förut och hitta på en rörelse som som representerade den.

I helgrupp fick de berätta vad de hittat och visa sin rörelse. Därefter fick de uppgifterna att:

1. Hitta en plats de tyckte var rolig och fundera på varför de tyckte det.
2. Hitta en plats där de ville vila och fundera på varför de ville vila där.

Tillbaka i helgrupp berättade grupperna för varandra vilka platser de hade valt och varför. Därefter fick alla barn individuellt rita en mental karta över platsen där de skulle ha med platserna de tyckt var roliga och vilsamma tillsammans med andra intryck de fått under workshoppen. På nästa sida är ett collage av de kartorna. De flesta barn ritade en bild av den/de platser de tyckte var roligast/vilsammast.

Endast 16 av barnen hade varit på Syltenberget tidigare trots att skolan inte ligger mer än 15 minuters promenad från Timescape Garden vid tiden för workshoppen. I kommunens nya planer för Syltenområdet planeras Oxelbergsskolan att flyttas närmare Syltenberget vilket gör att platsen kommer bli ett naturligt grönområde för skolans elever. Workshoppen var därför också en möjlighet att inspirera barnen till att använda Syltenberget och skapa en positiv relation mellan skolan, barnen och platsen.



Teckningar ritade av Oxelbergsskolans elever efter att de upplevt Timescape Garden genom dans



## DEL 2: SAMMANLAGDA ERFARENHETER OCH SLUTSATSER DANS- OCH DESIGNWORKSHOPS

Den första instruktionen i de inspelade dansscenerna var att definiera platsens upplevda yttre linje och mittpunkt. Deltagarna vandrade iväg åt olika håll. Majoriteten vandrade på de av projektet utlagda stigarna, någon enstaka tog sig utanför stigarna och drog egna linjer. Stigarna är ett resultat av Annas dansundersökningar och designarbete på platsen. Anna har arbetat med platsens yttre linjer och därmed närmast sig platsens perifera och otillgängliga områden som ett sätt att lära känna hela platsen och dess rörelser. Deltagarnas sätt att röra sig över platsen under scoret gjorde det tydligt att stigarna fungerar som designelement för att få människor att närma sig de mer otillgängliga och vilda områdena. Flera deltagare berättade om tidigare besök på platsen då de endast rört sig linjärt ut till utsiktspunkten och tillbaka, aldrig i de andra områdena. Under uppgiften att gå platsens yttre linje upptäckta samtliga deltagare platser och rum i Timescape Garden de tidigare inte registrerat. Tre av deltagarna nämnde i samtal och frågeformulär efter workshopen att de under sin vandring runt platsen upptäckt bergrummet som de inte visste fanns. En av deltagarna skrev i formuläret att hen både upptäckt bergrummet, stigen som binder samman platsen med den norra slutningen och att det finns stora träd på platsen.

*“Upplevelsen jag fick av dansscoret kan nog sammanfattas med att jag hittade nya platser som jag inte hade hittat annars, att jag vistades längre på platsen och delar av den än jag annars skulle gjort och att jag upplevde platsen mer med alla sinnen än jag annars skulle gjort. Jag känner mig mer känslomässigt bunden till platsen nu jämfört med tidigare.”* (Deltagare

workshop # 1)

Stigarna i kombination med dansscoret möjliggjorde för andra slags upplevelser av platsen vilket bekräftades i det efterföljande samtalet och frågeformuläret:

*“Jag har varit här innan och jag bor här [...] och det känns väldigt mycket som att platsen bara var att gå till det här stupet och att sitta [...], men det hjälpte liksom när man fick göra det här, att man fick gå på gångarna, att man faktiskt vågade gå närmare planteringarna och närmare stupet.”* (Deltagare workshop # 1)

*“[...]jag är väldigt mycket så att jag går dit det känns tryggt och bekant [...] när man blir tillsagd att, nu tar du ett varv runt den här platsen, så ser man något annat.”* (Deltagare workshop # 1)

Det flesta upplevde intensifierade möten med naturen under dansscoret, deltagarna stannade upp och kom nära naturen genom att de interagerade med bänkar eller följde stigar och instruktioner. Deltagarna uttryckte i samtalet efter dansscoret att de uppskattade att få komma nära det vilda, titta nära på en trädstam och upptäcka de allra minsta djuren, att studera en kvadratmeter ingående under längre tid och upptäcka allt som rörde sig och levde där, eller hitta ett gömställe lutad mot en trädstam och försvinna från tid och rum. Gemensamt var att de mest intensiva upplevelserna av naturen hände nära marken i sittande, liggande eller hukande ställning och perspektiv.

Beroende på hur deltagarna upplevde platsens



Dansundersökning av platsen  
Foto Anna Asplind och Peter Lynch

yttre linjer hamnade deras upplevda mittpunkter på olika platser. Majoriteten placerade sina upplevda mittpunkter i eller runt den Koniska trädgården (se karta). Det ger en indikation på att den Koniska trädgården har en stark attraktionskraft som upplevd mittpunkt i Timescape Garden. En deltagare i workshop # 3 hade

extrem höjdskräck och kunde inte gå för nära kanten. Hennes mitt blev därför i relation till den upplevelsen förskjutet i jämförelse med de flesta andras. En annan deltagare i workshop # 3 undvek vissa delar av Timescape Garden som hon tyckte var tråkiga. Hon sa att hon bara ville gå där det var mycket blom

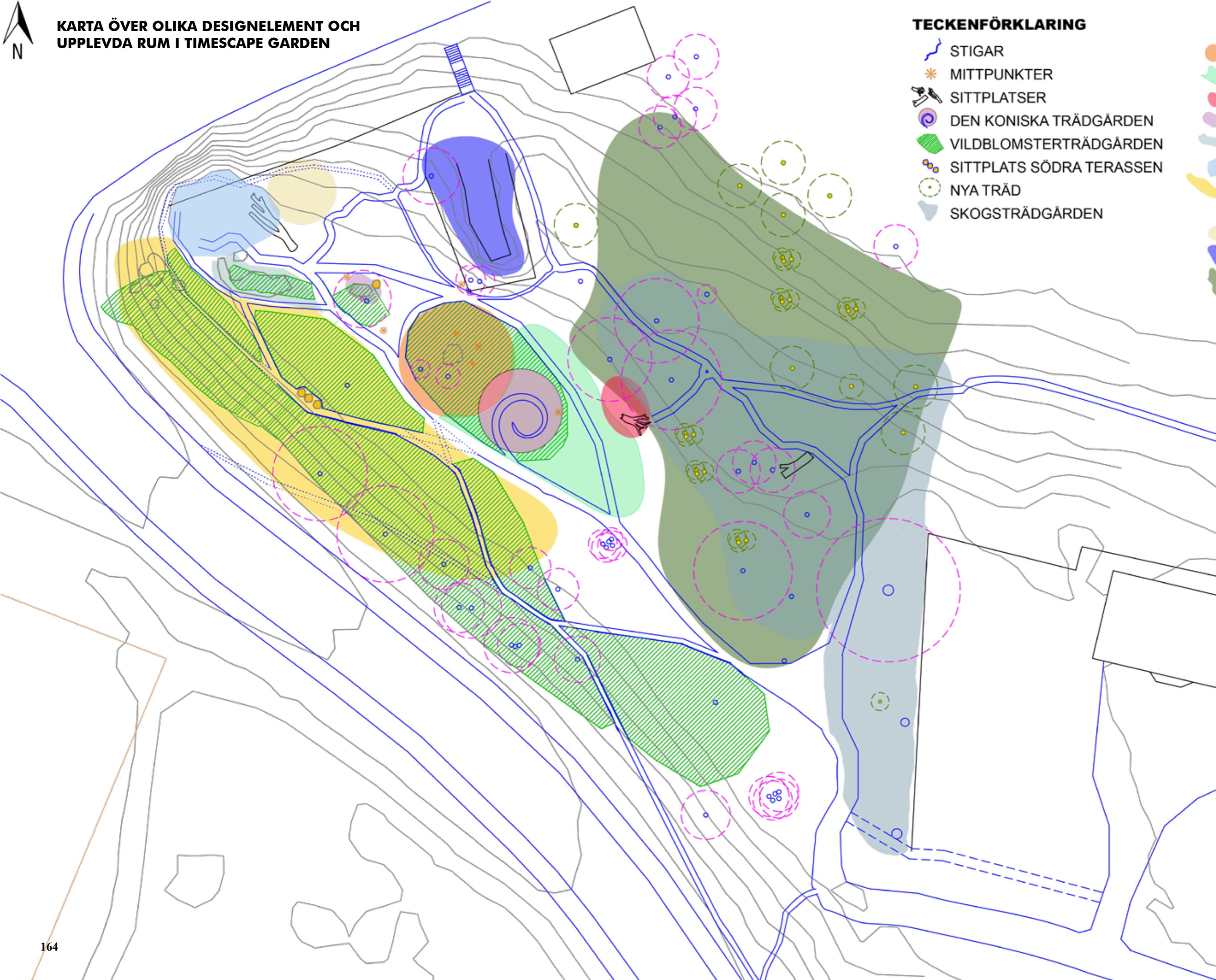


# KARTA ÖVER OLIKA DESIGNELEMENT OCH UPPLEVDA RUM I TIMESCAPE GARDEN

## TECKENFÖRKLARING

- STIGAR
- MITTPUNKTER
- SITTPLATSER
- DEN KONISKA TRÄDGÅRDEN
- VILDBLOMSTERTRÄDGÅRDEN
- SITTPLATS SÖDRA TERRASSEN
- NYA TRÄD
- SKOGSTRÄDGÅRDEN

- MITTEN
- ÄNGEN
- ASKEN
- BLAND TRÄDEN
- KLIPPORNA
- UDDEN
- SÖDRA TERRASSEN OCH  
SLUTTNINGEN
- RUNDA PLATSEN
- UNDERJORDEN
- SKOGSGLÄNTAN OCH  
NORRA SLUTTNINGEN



SKALA 1:400

KARTAN ÄR BASERAD PÅ  
TIMESCAPE GARDENS  
"SITE PLAN"  
PRODUCERAD AV  
BUILDNING CULTURE  
PETER LYNCH, 221105



Dans- och designworkshop. Foto Tomas Björkdal

mor så hon struntade i den delen längre bort där det bara var gröna blad och jord. Hennes mitt hamnade västerut i jämförelse med majortitetens. Den del av Timecape Garden som deltagaren syftade på som tråkig var den del som projektet vid tidpunkten för workshopen ännu inte designat.

Att delta i dansscoret gjorde deltagarna mer uppmärksamma. De la märke till detaljer de annars inte skulle ha tänkt på, de såg platsen på ett annat sätt. En av deltagarna i workshop # 1 skrev att *"Jag kände att man mer tittade på detaljer och använde fler sinnen aktivt än vid en vanlig promenad."* En annan deltagare i workshop # 1 skrev att *"Jag såg och hörde mer samt upplevde mer sinnesförnimmelser och känslor"*. En instruktion i scoret var exempelvis att gå i cirklar över platsen. En av deltagarna i workshop # 1 hade tittat upp och sett en havsörn cirkla långt uppe på himlen. Det var en stark upplevelse så deltagaren och syftade på att de rörde sig synkroniserat fast på två olika plan. Deltagarna i workshop # 2 sa att scoret fick dem att uppleva det cirkulära på platsen, att

det var svårt att sluta röra sig i cirklar när de väl hade börjat, att platsen bjöd in till det sättet att gå men att de tidigare mest gått rakt över platsen. I workshop # 1 hade en av deltagarna gått ner till bergrummets ingång och beskrev att han uppmärksammat skiftningar i luftens temperatur genom dansscoret *"[...]precis när man skulle ta handen och känna luften var det mycket kallare"*.

En kvinna i workshop # 3 sa att för henne gjorde scoret att hon såg platsens detaljer mycket tydligare än vad hon annars skulle ha gjort. När instruktionen att *"bli jord"* kom så fick det henne att fundera på hur man blir det och vad jord egentligen är. Det öppnade hennes medvetenhet inför platsen, även för det som hon vid första ögonkastet inte såg.

Andra deltagare sa att guidningen spelade väldigt stor roll för att de skulle kunna fokusera på något annat än det de brukade fokusera på. En deltagare i workshop # 1 sa exempelvis att man *"tittade lite extra på hur platsen såg ut, på något sätt, i sina former, när man skär-*



Dans- och designworkshop. Foto Tomas Björkdal

*mar av sig och verkligen går runt."* En annan deltagare i workshop # 1 sa att *"[...] ljudet spelade väldigt stor roll"* att hon generellt drogs till utblickar och att hon gjorde det även den här gången men att trafikbullret var så starkt att hon gick in till platsens andra delar och att *"guidningen [spelade] en roll i att man kunde fokusera på någonting annat än på ljudet."* En av deltagarna i workshop # 2 upplevde att han fick en förhöjd uppmärksamhet vilket gjorde att han såg saker han annars skulle ha missat. När dansscoret instruerade deltagarna att stå helt stilla satt han på huk, han såg en bit mossa som såg lite annorlunda ut. När han därefter blev instruerad att bli jord lyfte han på mossbiten och under hittade han ett pass. Det indikerar att scoret och uppgifterna gjorde deltagaren mer uppmärksam och att mossbiten intuitivt tilldrogs sig hans fokus eftersom den *"stack ut"* lite från resten av växtligheten.

Vidare är ett resultat från workshoppen att det är viktigt att bjuda in besökarna att inta olika positioner för att upptäcka andra saker eller få nya perspektiv. En av deltagarna sa att han

brukade *"gå lite mer enligt det uppstyrd"* men att han med hjälp av scoret tog sig *"ner i olika nivåer och ställningar"* och *"fick ett annat perspektiv på platsen"*, att han *"kände att det var något annorlunda"* med den upplevelsen och att det var ett sätt han inte brukade *"ta sig an en plats"* på. Dansscoret gjorde att deltagarna i workshop # 2 kände att de tilläts göra saker de inte annars gjorde, som att springa. En av deltagarna hade känt att han ville springa och helt plötsligt fick han tillåtelse att göra det. En annan deltagare från workshop # 1 kände att scoret fick henne att vara mer spontan, att hon våga inta olika positioner vilket hon menade gav väldigt mycket mer i jämförelse om man bara går någonstans och tittar. Att det fanns något lekfullt, att hon kände sig lite som när hon var i skogen och lekte med sina barn och att det är något hon normalt inte har plats för i sin yrkesroll men som är värdefullt. En av deltagarna i workshop # 1 beskrev att hon upplevde naturen som mest intensivt när hon kom nära, hukandes bland blommor och bin så hon kunde uppleva dem i detalj.

En annan parameter som deltagarna tog upp som viktig var tiden. Att dansscoret pågick under en viss tid gav mycket och att det vanligtvis blir kortare besök på en plats som ska planeras. En deltagare i workshop # 1 hade upplevt en känsla av att "ha all tid i världen" och att hon kunna låta saker bara hända, intressera sig för dem och följa efter eller följa med. Samma deltagare refererade till aktiviteter där man som deltagare ska sitta stilla på en sten eller stubbe och inte göra någonting för en stund och plötsligt ser man något som gör en nyfiken. För henne handlade dansscoret mycket om "att vara här och nu och inte hela tiden vara framåt eller bakåt i tiden utan vara här och nu,

det tror jag är jättenyttigt". En av deltagarna i workshop # 3 sa att hon inte kunde sätta ord på upplevelsen, att hon bara upplevde vilket tyder på att hon hamnade i ett tillstånd av här och nu. Ett hinder för vissa deltagare att hamna i ett tillstånd av här och nu var att de istället blev självmedvetna. En deltagare i workshop # 3 berättade hon plötsligt blev självmedveten när hon skulle göra former med kroppen, att hon ville göra det men letade efter en plats där ingen såg.

En deltagare i workshop # 3 hade fått många minnen och tankar under scoret. Hon hade spenderat mycket tid på Syltenberget under sitt



Bilden visar en rörelseanalys av videomaterial från platsen. De gröna linjerna är dansarens rörelsemönster och de röda linjerna är djurens rörelsemönster. Stjärnorna är dansarnas upplevda mittpunkter.  
Bild: Mats Nordahl



Bänken längst ut på Udden. Foto Anna Asplind

tidigare arbetsliv när hon jobbade i Bergvillan som då fungerade som ett hem för missbrukare. Nu var hon nyfiken på vad som ska hända här, det var därför hon kom till workshoppen. De bägge deltagarna i workshop # 2 hade också spenderat mycket tid på Sylten men som barn och unga. En kvalitet de lyfte som viktig för dem då var att det kändes som en hemlig och vild plats dit inte så många kom. En plats de kunde få vara i fred på och upptäcka själva. De upplevde en oro för att Syltenberget skulle bli exploaterat men de upplevde att det här projektet hade lyckats bevara platsens kvalitet av vildhet och hemlighetsfullhet. En av deltagarna i workshop # 2 tyckte det viktigaste var att det inte var så mycket människor, han menade att mötet med platsen blev mer intensifierat om det inte samtidigt var massor av andra människor där. Den andra deltagaren i

workshop # 2 lyfte att hon skulle föredra om det utvecklades platser för lek. På frågan om vad hon tyckte om bänkarna som var utplacerade svarade hon att hon tyckte de fungerade bra och ville gärna se mer initiativ som det. Att bänkarna fungerar som plats för lek och vila blev tydligt under workshoppen med Oxelbergsskolan. Det var framförallt sittplatserna vid utblicken och paviljongen som barnen tyckte var roliga platser att vara på och gav utrymme för vila (se teckningar).

Under workshoppen med barnen blev det tydligt att de framförallt rörde sig mellan den Koniska trädgården och Ängen. Det är en plats som möjliggör för ett mer fritt rörelsemönster enligt Annas dansundersökningar. Att barnen kände en större frihet till rörelser där i jämförelse med andra platser framkom under

workshopen. Platser som Skogsglántan, Vildblomsterträdgården, den Koniska trädgården och Udden gav ett mer begränsat rörelsemönster. Barnen rörede sig liksom vuxna gärna ut till utblicken där de även uppskattade den nya sittplatsen. Flera av barnen sa att de tyckte sittplatsen var tilldragande eftersom den var len och hade en spännande form. Det var även något som en deltagare från workshop # 1 uttryckte.

*“[Bänkarna] var fina att titta på, sitta och ligga på och klappa/lukta på. Så härlig yta och doft på det avbarkade trädet vid utsikten.”* (Deltagare workshop # 1)

*De två platser de allra flesta barn tog upp som roliga och samtidigt vilsamma var sittplatsen vid Udden och sittplatsen på Ängen vid Asken.*

Barnen undvek att röra sig i Skogsglántan, vilket tyder på att platsen var för vildvuxen för majoriteten av barnen. Ett par barn valde till och med att stanna på Ängen under en övning som tog plats nere i Skogsglántan eftersom de inte ville gå där. Det gör att platsen fortfarande kan anses vara en plats i Timescape Garden där djuren kan röra sig mer fritt. Det finns enligt rörelseanalyserna många djurstigar i Skogsglántan vilket indikerar att många djur rör sig där.

Att barnen fick en positiv upplevelse av platsen bekräftades i slutet av workshopen när alla barn fick säga vad de hade upplevt som roligt med platsen. Majoriteten sa sittplatserna, men nästa lika många sa att hela platsen kändes rolig att vara på vilket tyder på att platsen genererat en nyfikenhet och lust hos barnen. Tre av barnen sa att de upplevde naturen som roligast med platsen.

En av deltagarna i workshop # 1 betonade att variationen av upplevelser var en kvalité hon uppskattade med platsen, att det fanns både *“öppna och mer slutna platser, utblickar och gömslen, tätare vegetation och öppen äng. Grönska och blomning.”* Det hon skulle vilja förändra med platsen är att reducera trafikbull-

ret. Det var fler deltagare som nämnde trafikbullret som en oönskad kvalité.

Sammanfattningsvis gav både scoret och designelement såsom stigar, bänkar och blommsterängar en fördjupad upplevelse av platsen. Scoret hjälpte besökarna att bromsa in och uppleva naturen på ett annat sätt, mer intensivt och uppmärksam. Designen på bänkarna hjälpte deltagarna att inta andra positioner vilket också skapade en annan slags närvaro och uppmärksam kropp. Blommorna bidrog till en känsla av att vilja vara på platsen, att stanna upp och stigarna ledde deltagarna till platser de inte annars skulle ha upptäckt om de bara vandrat fram och tillbaka till utblicken. Deltagarna betonade att scoret förstärkte och fördjupade mötet med platsen, att det hjälpte dem att ta sig tiden det krävdes för att börja *“se”* något annat och att våga gå bortom sina invanda rörelsemönster på platsen.

Det har visat sig i rörelseanalyserna av filmaterialet att dansens rörelser över platsen korrelerar i högre utsträckning med de icke mänskliga varelsernas rörelser än med människors vanemässiga rörelsemönster. När deltagarna utförde dansscoret lämnade de det mänskliga rörelsemönstret och närmade sig istället de icke-mänskliga varelsernas rörelsemönster. Dansscoret är således ett sätt att förmedla andra slags möten mellan människor och platsen med alla dess inneboende varelser. Dansscoret har i sin tur påverkat placeringen och utformning av designelementen såsom bänkar och stigar vilket gör att även designelementen uppmuntrar till andra möten och sätt att *“se”* platsen. En av deltagarna i workshop # 1 skrev i formuläret som skickades ut.

*“Jag kan tänka mig att dancscore är en jättebra aktivitet för att få folk att anknyta och känna starkare för en plats och därigenom skapa en starkare vilja för att värna och bevara den [...]och att skapa en mer kärleksfull inställning överlag till sig själv, andra människor och naturen.”*

Det tyder på att projektet kan öka människor medvetande, uppmärksamhet och känslighet inför platsen och alla dess varelser.

Att använda dans som metod i Timescape Garden kan därför påstås vara ett sätt att fläta in det icke-mänskliga perspektivet i designarbetet. Flera forskare betonar vikten av en förkroppsligad upplevelse och en sinnlig uppmärksamhet för att vi ska kunna närma oss naturen och alla dess invånare. Ett exempel är Martin Prominski som skriver om hur vi kan designa sammanflätade landskap med icke-mänskliga varelser

*“There is a difference between addressing non-humans in a design and entangling them in it. If we as humans do not relate, via our senses, to non-humans, it will not be an entangling design.”<sup>2</sup>*

Resultatet av de fyra workshopen visar tydligt att de nya metoder som använts i projektet för att implementera en design som ska uppmuntra besökare att öka sin medvetenhet och känslighet inför naturen har varit framgångsrika.

## NOTES

1. Halprin, Lawrence (1965). Motation. I *Progressive Architecture* 46:126–133
2. Prominski, M, (2019) ‘Designing landscapes of entanglement’. I *Routledge Research Companion to Landscape Architecture*. 1st ed., Routledge, s. 171–182