



# ARENAPARKEN I FALKENBERG - RYTM SOM GESTALTNINGSPRINCIP

**ANNA SÖDERBAUM**

Examensarbete/Självständigt arbete 30 HP

Sveriges Lantbruksuniversitet, SLU

Fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap

Landskapsarkitektprogrammet - Uppsala

Uppsala 2026

# PUBLICERING OCH ARKIVERING

JA, jag, Anna Söderbaum har läst och godkänner avtalet för publicering samt den personuppgiftsbehandling som sker i samband med detta

# Arenaparken i Falkenberg - Rytm som gestaltungsprincip

## The Arenapark in Falkenberg - Rythm as a Design Principle

Anna Söderbaum

**Handledare:** Mattias Qviström, SLU, Institutionen för stad och land

**Biträdande handledare:** Anders Mårsén, SLU, Institutionen för stad och land

**Examinator:** Lars Johansson, SLU, Institutionen för stad och land

**Biträdande examinator:** Helena Espmark, SLU, Institutionen för stad och land

**Omfattning:** 30 hp

**Nivå och fördjupning:** Avancerad nivå, A2E

**Kurstitel:** Självständigt arbete i landskapsarkitektur, A2E -  
landskapsarkitektprogrammet - Uppsala

**Kurskod:** EX0860

**Program/utbildning:** Landskapsarkitektprogrammet - Uppsala

**Kursansvarig inst.:** Institutionen för stad och land

**Utgivningsort:** Uppsala

**Utgivningsår:** 2026

**Upphovsrätt:** Alla bilder används med upphovspersonens tillstånd.

**Originalformat:** Kappa: A4

Planscher: A1

**Elektronisk publicering:** <https://stud.epsilon.slu.se>

**Nyckelord:** rekreation, friluftsliv, folkhälsa, spontan aktivitet

### Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för naturresurser och jordbruksvetenskap

Institutionen för stad och land

Avdelningen för landskapsarkitektur

# FÖRORD

Detta examensarbete har genomförts på landskapsarkitektprogrammet vid Sveriges lantbruksuniversitet i Uppsala. Arbetet har gett möjlighet att fördjupa sig i gestaltungsprocessen och utforska hur rytm kan fungera som en gestaltungsprincip i utvecklingen av en offentlig miljö. Genom arbetet har både teoretiska resonemang och praktisk gestaltning sammanförts i ett konkret platsförslag för arenaområdet i Falkenberg.

Jag vill rikta ett varmt tack till mina handledare, Mattias Qviström och Anders Mårsén, för värdefull handledning, konstruktiv kritik och stöd genom hela processen. Tack även till övriga lärare och kurskamrater som bidrog med diskussioner och reflektioner under grupphandledningen. Ett tack riktas också till Falkenbergs kommun och Sweco för tillhandahållet underlag och möjligheten att arbeta med ett aktuellt och verklighetsnära projekt.

# SAMMANFATTNING

Detta examensarbete undersöker hur rytm kan användas som en landskapsarkitektonisk gestaltungsprincip i utvecklingen av arenaområdet i Falkenberg till en multifunktionell aktivitetspark. Området är idag en plats dominerad av organiserad idrott, men har potential att utvecklas till en mer inkluderande och vardagsnära miljö som kan användas av fler målgrupper och under större delar av dygnet och året. Projektet tar sin utgångspunkt i det ökade behovet av offentliga rum som stödjer rörelse, vistelse och sociala möten.

Arbetets syfte är att undersöka hur rytm, förstådd i denna kontext, som variation och samspel mellan rörelse, användning och rumslig struktur, kan bidra till att skapa en dynamisk, flexibel och hållbar offentlig miljö. Genom platsanalys, kart- och litteraturstudier och en iterativ gestaltungsprocess utvecklas ett gestaltungsförslag där rytm används som ett konceptuellt verktyg. Rytmen gestaltas genom växlingar mellan intensiva och lugnare miljöer, olika typer av aktiviteter samt variation i vegetation och rumslig karaktär.

Särskild vikt läggs vid hur olika målgrupper använder platsen och hur användningen förändras över tid. Gestaltningen syftar till att möjliggöra parallella aktiviteter och att skapa rum som kan passa varierande behov, från organiserad idrott till spontan lek, vardagsmotion och vistelse. Genom att arbeta med rytm som en princip undersöks hur platsens delar kan kopplas samman till en helhet utan att förlora sin funktionella och rumsliga variation.

Projektets resultat visar att rytm kan fungera som ett verktyg för att skapa variation, orienterbarhet och liv i landskapet. Samtidigt framkommer det att rytm är ett abstrakt begrepp som inte alltid är direkt läsbart i den fysiska gestaltningen. I stället uppstår rytmen genom människors rörelser, användning och erfarenheter av platsen över tid. Arbetet belyser därmed både möjligheter och utmaningar i att använda rytm som gestaltungsprincip och bidrar med kunskap om hur abstrakta koncept kan omsättas i praktiken genom landskapsarkitektonisk gestaltning.

# ABSTRACT

This thesis investigates how rhythm can be used as a landscape architectural design principle in the development of the arena area in Falkenberg into a multifunctional activity park. Today, the area is primarily dominated by organised sports facilities, but it holds potential to become a more inclusive environment that can be used by a wider range of user groups and throughout larger parts of the day and year. The project is grounded in the growing need for public spaces that support movement, stay, and social interaction.

The aim of the project is to explore how rhythm, understood in this context, as variation and interaction between movement, use, and spatial structure, can contribute to creating a dynamic, flexible public space. Through site analysis, map and literature studies, and an iterative design process, a design proposal is developed in which rhythm functions as a conceptual tool. Rhythm is expressed through alternations between intense and calmer environments, different types of activities, and variations in vegetation and spatial character.

Particular emphasis is placed on how different user groups use the site and how patterns of use change over time. The design aims to enable parallel activities and to create spaces that can adapt to varying needs, ranging from organised sports to spontaneous play, everyday physical activity, and stay. By applying rhythm as a principle, the project investigates how the site's different components can be connected into a coherent whole without losing functional and spatial diversity.

The results demonstrate that rhythm can be used as a tool for creating variation, legibility, and vitality in the landscape. At the same time, the result shows that rhythm is an abstract concept that is not always immediately legible in physical form. Instead, rhythm emerges through people's movements, use, and experiences of the site over time. The project therefore highlights both the opportunities and challenges of using rhythm as a design principle in public environments and contributes knowledge on how abstract concepts can be translated into practical landscape architectural design.

# INNEHÅLL

<b>INTRODUKTION</b>	<b>8</b>
<b>BAKGRUND</b>	<b>9</b>
<b>SYFTE &amp; FRÅGESTÄLLNING</b>	<b>10</b>
Syfte	10
Frågeställningar	10
<b>AVGRÄNSNINGAR &amp; FÖRUTSÄTTNINGAR</b>	<b>11</b>
Kommunens behov och mål för arenaområdet	11
Målgrupper och demografi	11
Geografiska avgränsningar	11
Vegetation	11
<b>PROCESS</b>	<b>12</b>
Pre-Design	12
Design	18
Post Design	22
<b>RESULTAT</b>	<b>23</b>
Förslaget i relation till konceptet rytm	23
<b>DISKUSSION</b>	<b>25</b>
Process och metod	25
Potential och begränsningar med syftet och konceptet rytm	27
Hållbarhet	28
Etik	29
<b>REFERENSER</b>	<b>30</b>
<b>FIGURFÖRTECKNING</b>	<b>32</b>

# AI-UPPLYSNING

Jag, Anna Söderbaum har använt Google Notebook LM (<https://notebooklm.google/>) för att sammanfatta artiklar och dokument genom att ladda upp en PDF som Notebook LM sammanfattar i en ljudöversikt eller i en chatt där man kan ställa frågor om innehållet i PDF-filen. Ingen prompt krävs.

Google (2026). Google Notebook LM. <https://notebooklm.google/>

Jag har använt ChatGPT (<https://chatgpt.com/>) för att översätta sammanfattningen till engelska.

Prompt 1: Översätt denna text till engelska utan att ändra på något innehåll i texten.

Se användningen i Abstract.

OpenAI. (2026). ChatGPT (version 4.1) <https://chatgpt.com/>

# 1. INTRODUKTION

I takt med dagens förtätningsideal ökar kraven på hur städer utformas för att främja folkhälsa och välbefinnande. Den byggda miljön har stor betydelse för i vilken utsträckning människor ägnar sig åt fysisk aktivitet och därmed även för graden av stillasittande i befolkningen. Stillasittande är idag ett växande samhällsproblem där ansvaret inte enbart kan läggas på individen, utan även på stadens utformning och utbudet av tillgängliga aktiviteter (Statens folkhälsoinstitut, 2008).

När urbana miljöer förtätas hamnar ytor för idrott och rekreation ofta långt ner i prioriteringsordningen, trots deras stora betydelse för folkhälsa och social sammanhållning. Istället prioriteras funktioner såsom bostäder och skolor som genererar mer direkta intäkter än rekreations- och idrottsområden. I kommunala dokument förekommer ofta begrepp som lek, motion och rekreation, men när och hur dessa frågor behandlas i planprocessen har stor betydelse för hur mycket utrymme de faktiskt får i den fysiska miljön (Book, 2015).

Samtidigt förändras förutsättningarna för hur rekreations- och idrottsmiljöer behöver utformas. Dagens planeringsideal, i kombination med klimatrelaterade utmaningar ställer ökade krav på att dessa miljöer fyller fler funktioner än tidigare. Traditionella anläggningar är ofta enformiga och används till specifika aktiviteter, medan framtidens rekreationsmiljöer i högre grad behöver vara multifunktionella. Genom att kombinera fysisk aktivitet med grönska, skuggning och klimatanpassade lösningar kan dessa platser både bidra till ökad vardagsrörelse och till förbättrat mikroklimat i staden (Book, 2022).

Stillasittande medför negativa konsekvenser för både individen och samhället. För samhället kan detta innebära ökade kostnader för hälso- och sjukvård samt arbetsfrånvaro, medan individen riskerar försämrad hälsa, socialt utanförskap vid sjukskrivningar och därmed även ekonomiska förluster (Statens folkhälsoinstitut, 2008). Samtidigt förändras människors sätt att vara fysiskt aktiva. Deltagandet i den traditionella föreningsidrotten minskar, medan allt fler ägnar sig åt individuell och egenorganiserad träning. Denna utveckling ställer nya krav på den byggda miljön, där fokus behöver ligga på flexibla, tillgängliga och inkluderande platser. Utan anpassning till denna förändring finns en risk att stillasittandet ökar bland grupper som inte identifierar sig med den traditionella föreningsidrotten (Book, 2015).

## 2. BAKGRUND

Dagens idrottsplatser är generellt utformade för bestämda aktiviteter som fotboll där det främst sker organiserad barn- och ungdomsidrott. Dessa anläggningar har oftast ett tydligt syfte och exkluderar de grupper i samhället som inte är en del av föreningsverksamheten. Trots detta sker majoriteten av den fysiska aktiviteten utanför traditionella anläggningar. Statistik visar även att deltagandet i traditionell föreningsidrott minskar medan fler människor utövar egenorganiserade aktiviteter i vardagsnära miljöer (Book, 2022).

Karin Book (2022) lyfter i sitt kapitel i *Idrottsanläggningar - i dag och i morgon* nyckelfaktorer för anläggandet av framtidens idrottsanläggningar. Book (2022) menar att begreppet idrottsanläggningar täcker en bred definition av ytor och kan vara både grönområden, stråk och generellt öppna landskap. Book (2022) hävdar att genom den breda definitionen skapas en flytande användning där idrott, rekreation, lek och social samvaro kan kombineras.

Multifunktionella ytor definieras av hur platser används och där en yta kan användas av flera grupper och till olika syften. Exempelvis kan fotbollsplaner användas för lek, olika evenemang och skolidrott utanför träningstider. Specialiserade idrottsanläggningar bör alltså undvikas då de ofta får låg nyttjandegrad, exkluderar andra aktiviteter samt är svåra att anpassa efter tid (Book, 2022).

Fokus för framtidens idrottsanläggningar bör ligga på att integrera idrott och rekreation i vardagslandskapets miljöer. Genom det kan stråk nyttjas för både transport och träning och parker för vistelse, sociala möten, lek och motion. Genom att skapa möjligheter till rörelse och aktivitet där människor naturligt rör sig i vardagen skapar man levande platser med hög nyttjandegrad som också blir resurseffektiva (Book, 2022).

# 3. SYFTE & FRÅGESTÄLLNING

## 3.1. Syfte

Syftet med detta examensarbete är att utforska hur rytm kan användas som landskapsarkitektonisk gestaltungsprincip. I arbetet prövas hur rytm kan användas för att organisera rum, aktiviteter och rörelse i landskapet. Arbetet syftar vidare till att undersöka hur en gestaltning som utgår från rytm kan bidra till en plats som främjar rörelse, vistelse och mänskliga möten.

## 3.2. Frågeställningar

- Hur kan rytm, som landskapsarkitektonisk gestaltungsprincip, användas för att gestalta delar av arenaområdet i Falkenberg till en multifunktionell aktivitetspark med variation i rumsligheter, aktiviteter och upplevelser?
- På vilka sätt kommer rytm till uttryck i gestaltningen och hur kan rytmen upplevas av besökare genom vistelse, rumsligheter och deltagande i aktiviteter?

# 4. AVGRÄNSNINGAR & FÖRUTSÄTTNINGAR

## 4.1. Kommunens behov och mål för arenaområdet

I samband med planerna på en ny simhall har man sett över arenaområdets möjligheter. Kommunen har identifierat ett behov av att komplettera den traditionella idrottsverksamheten i arenaområdet med miljöer som stödjer spontan och egenorganiserad fysisk aktivitet samt social samvaro.

Målet är att främja rörelse, lek, vila och kreativitet, samtidigt som platsens gröna kvaliteter stärks. Ett särskilt fokus ligger på att öka krontäckningsgraden för att förbättra mikroklimatet, bidra till temperatursänkning, skapa vindskydd och öka platsens upplevelsevärden (Falkenbergs kommun, 2018).

## 4.2. Målgrupper och demografi

Arenaområdet är beläget i ett bostadsområde med en blandad bebyggelsestruktur som omfattar friliggande villor, radhus samt flerbostadshus. Denna variation vittnar om en varierad socioekonomisk och demografisk sammansättning av befolkningen i området.

Inom en radie av cirka två kilometer från området finns ett betydande utbud av samhällsservice, däribland sex skolor, femton förskolor samt tre av kommunens äldreboenden. Detta indikerar en hög koncentration av både barn, unga och äldre i området. Kommunens befolkningsprognoser pekar även på att den största befolkningsökningen förväntas ske inom åldersgrupperna 0-19 år samt 65 år och äldre.

För detta projekt har tre målgrupper identifierats utifrån områdets demografiska förutsättningar: tonåringar, barnfamiljer och pensionärer. Dessa målgrupper har fungerat som en avgränsning för projektet, då de tillsammans representerar en bred variation av livsfaser och behov som är relevanta både i samhället i stort och för det aktuella området i synnerhet.

## 4.3. Geografiska avgränsningar

Baserat på kommunens avgränsningar samt analyser har en egen avgränsning gjorts för detta projekt. Den nya avgränsningen omfattar en yta på cirka 4.2 hektar. Inom avgränsningen planerar kommunen att de nya konstgräsplanerna ska anläggas vilket tas i beaktning i arbetet.

## 4.4. Vegetation

I detta examensarbete har inte specifika arter bestämts. Detta är ett medvetet och avgränsande val. Fokus har legat på vegetationens rumsskapande och upplevelsemässiga värden. Växternas karaktär används för att forma rum och rytm i gestaltningen samt bidra med årstidsvariation. Val av växter anses vara mer relevant i ett senare, verkligt skede där aspekter som ekologi och förvaltning måste tas i beaktning.

# 5. PROCESS

Processen för detta projekt är iterativ med inspiration från Roggemas (2016) *Research by Design* där designprocessen är ett aktivt verktyg för att producera kunskap snarare än att nå ett slutresultat. Enligt Roggema (2016) delas processen upp i tre delar: Pre-Design, Design och Post-Design. I de tre huvuddelarna har ytterligare faser identifierats. De olika delarna skiljer sig från varandra men pendlar mellan och överlappar varandra i enlighet med en iterativ process.

## 5.1. Pre-Design

### 5.1.1. Fas 1: Litteratur- och kartstudier

I första fasen påbörjades inläsning av kommunens planer, utredningar specifika för platsen, samt workshops som utförts av kommunen för att undersöka vilka tankar som finns för platsen.

Sedan studerades kartor för att få en förståelse för skala, sociala och ekologiska samband och viktiga verksamheter för att få en förståelse för vilka som använder och kan tänkas använda platsen i framtiden.

### 5.1.2. Fas 2: Platsbesök

Andra fasen inleddes med ett platsbesök. Besöket tog avstamp i Girots (1999) metod för hur man kan närma sig och förstå en plats genom fyra steg: landing, grounding, finding och founding:

#### 1. Landing

*Landing* är det första steget när man kommer till en plats. Man går från det okända till det kända. Det handlar om att vara öppensinnad och att känna innan man tänker. Girots (1999) menar att man ska se platsen subjektivt och vara nyfiken.

#### 2. Grounding

*Grounding* handlar om att förstå platsen på ett djupare plan genom upprepade besök och analys av dess lager. Till skillnad från landing som går ut på ett första intryck av en plats är grounding något som sker hela tiden och som sker genom att aktivt söka och analysera.

#### 3. Finding

*Finding* handlar om att söka och hitta fysiska element eller något unikt för platsen som ger den en speciell kvalitet. Genom *finding* kan man bekräfta ens första intryck av platsen. Steget har ingen speciell metod men olika saker kan hittas genom olika aktiviteter, till exempel om man rör sig genom platsen eller sitter stilla och observerar.

#### 4. Founding

Det sista steget, *founding*, blir som ett svar på de tre första stegen. *Founding* syntetiserar de tre första stegen och platsen blir till ett nytt lager som kan ligga till grund för framtiden.

Som Girot (1999) påpekar fanns förutfattade meningar om platsen, vilka dels grundade sig i litteratur- och kartstudier och dels i personliga föreställningar. Under platsbesöket blev dessa antaganden både bekräftade och motbevisade.

Kullens höjd, baserad på kartmaterialet, motbevisades vid platsbesöket. Den faktiska höjdskillnaden var betydligt större. Kullen upplevdes som kontrasterande i relation till platsens i övrigt flacka topografi. Även dagvattendammarnas storlek upplevdes större i verkligheten, vilket var en positiv insikt.

En annan aspekt som gav upphov till reflektion var känslan av trygghet på platsen. Föreställningen om en öppen plats med god överblick motbevisades delvis vid platsbesöket, då området under eftermiddagen upplevdes som öde. Den begränsade förekomsten av människor förstärkte känslan av en ödslig plats.

Insikterna från platsbesöket var värdefulla, då de bidrog till en tydligare förståelse för vilka kvaliteter som kan förstärkas i gestaltningsarbetet. Dagvattendammarnas upplevelsevärden, potentialen att utveckla platsen från en genomgångspassage till en mer livfull miljö med tydligare funktioner samt möjligheten att skapa definierade rumsligheter sågs som potentialer.

Samtidigt blev det tydligt vilka aspekter som bör mildras, främst platsens öppenhet och brist på vegetation. Under platsbesöket gav vinden ett starkt första intryck vilket indikerar att platsen är utsatt för väderpåverkan. Detta pekar på behovet av att arbeta med vegetation och rumslig avskärmning för att skapa en mer skyddad och trivsamt miljö.

Girots (1999) metod synliggjorde platsens lager och förutsättningar, särskilt vad gäller kontraster i höjd, öppenhet samt rörelse och vistelse, såsom mötet mellan kullen och de öppna ytorna samt bristen på mänsklig aktivitet. Dessa insikter kom att ligga till grund för arbetet med rytm som gestaltningsprincip.



Första bilden av platsen. Storskaligt, öppet och kargt med kullen som tornar upp sig i bakgrunden.



Den inhägnade dagvattendammen med arenan i bakgrunden.



Kullens konstgjorda form som reser sig som en våg. Rester av snö från pulkpacken ligger kvar.



Den stora dagvattendammen söderifrån. Isen ligger fortfarande kvar och vattennivån är låg.



Dagvattendammen med kullen och arenan i bakgrunden. Pilträden som skymtas är de största träden på platsen.



Tydlig skillnad mellan de klippta gräsyrtorna och den ruderala ängen.



Mindre grupper av relativt nyplanterade träd i den klippta gräsyrtan.



Vy österut uppifrån kullens topp. Hertingskogen tallskog skymtas i bakgrunden.



Vy västerut från kullens topp. De stora fotbollsplanerna är inhägnade av staket. Långt bort i horisonten ser man Kattegatt.



Till höger ramas vägen in av staket och till vänster öppnar den stora ruderala ängen upp sig.



Vy från kullen norrut mot arenan. Kullens topografi formar som en skål.



Från den ruderala ängen sett västerut.

Figur 4: Fotografier tagna under platsbesöket.

### 5.1.3. Fas 3: Referensprojekt

För att hämta inspiration i den fortsatta processen studerades referensprojekt. Två projekt stack ut och tilltalade särskilt mycket.

Det första projektet hittades via sökningar på Landezine (2025). Tianjin 4A Sports Park, gestaltad av Ballistic Architecture Machine, i Tianjin i Kina och stod färdig år 2022. Syftet med gestaltningen var att skapa en multifunktionell aktivitetspark med stort fokus på lärande lek kopplad till natur och miljö (Landezine, 2025).

Projektet inspirerades av gestaltningens formspråk med stark geometri med två centrala axlar som leder besökare in i en serie rumsliga sekvenser. Starka färger i varierande mönster skapar både en igenkänning och orientering, samtidigt som det särskiljer parkens olika delar och aktiviteter. Vegetationen är placerad i strikta planteringsytor som ramar in rummen, samtidigt som dess mer organiska karaktär skapar en intressant kontrast.

Trots att parken rymmer många olika rum och aktiviteter upplevs den ha en balanserad rytm mellan intensiva och lugnare ytor. Rytmen i parken utgörs av dispositionen av rumsligheter och aktiviteter vilket blev en viktig inspirationskälla i arbetet med arenaområdet.

Det andra projektet hittades i Falkenbergs kommuns utredning (Falkenbergs kommun, 2025). Athletic Exploratorium, gestaltad av Keingart, ligger i Odense, Danmark, och beskrivs av arkitekterna som en experimentell friidrottsanläggning (LOA-fonden, n.d.).

Projektet utmanar den klassiska friidrottsanläggningen genom höjder och sänkor längs löparbanans sträckning. Banans röda färg leder användaren runt anläggningen, upp och ned över hinder och kullar. Denna nytolkning av en traditionell anläggning har lett till att platsen i dag används av fler personer från olika användargrupper (LOA-fonden, n.d.).

Till skillnad från den klassiska löparbanans monotona form, gick det redan genom bilderna från projektet att urskilja hur puls och rytm förändras och rör sig upp och ned längs banans sträckning. Denna känsla följde med in i den fortsatta designprocessen.

Att studera referensprojekt i syfte att hämta inspiration visade sig vara hjälpsamt. Det var viktigt att ta del av nytänkande projekt som utmanar traditionella idrottsanläggningar och visar hur rytm, rörelse och variation kan integreras i en sådan miljö.

### 5.1.4. Fas 4: Koncept

I fas fyra togs ett koncept fram för att vägleda projektet framåt. Konceptet tar sin utgångspunkt i platsens befintliga karaktär och de rytmer som redan präglar området.

Idag är arenaområdet starkt präglat av idrottsverksamheterna, vilket tydligt speglas i dess rytm och puls. Vid matcher på arenan intensifieras rytmen genom ljud från publik, spelare och trafik. Flödet av människor till och från platsen ökar markant. Utanför tider för matcher sänks tempot avsevärt och platsen blir en lågmäld passage. Kontraster skapar en ryckig och osammanhängande rytm.

Rytm som begrepp kan ha en variation av betydelse. För detta koncept har tre aspekter av rytm identifierats: rytmen som skapas av årstidsväxlingar, rytmen som utgörs av människans vardagsliv samt rytmen som olika aktiviteter skapar. Vissa är abstrakta även om det ständigt finns närvarande, som årstidsväxlingar. Andra är mer konkreta och kan upplevas genom användning och utövande av aktiviteter.



Figur 5: Konceptuell illustration platsens rytm idag som upplevs som omväxlande med toppar och dalar.

### **Årstid och väder**

Årstidernas återkommande växlingar och de förändringar i ljus, färg och väder de skapar påverkar alla platser. Skiftningarna påverkar upplevelse och användning över året och skapar en cyklisk växling mellan aktivitet och vila.

Vintern präglas av ett långsammare tempo, korta dagar och begränsad vistelse. Under våren tilltar rytmen i takt med ljusets återkomst, vilket lockar till längre vistelse utomhus. Sommaren har en jämn och stabil rytm, där ljusets ständiga närvaro och frodiga vegetationen gör att vistelse ute upplevs självklar. Med hösten sker en gradvis avmattning, med förändrade färger, minskat ljus och minskad utomhusvistelse.

Årstidernas rytm upplevs subtilt i vardagen, men blir tydligare i övergångarna mellan årstider, som mellan vinter och vår där förändringar i ljus och temperatur blir markanta. Det är i dessa skiften som platsens föränderliga rytm framträder som mest.

## **Vardagsrytmen**

Människors vardagsliv utgör en central rytm som påverkar när och hur platser används. Den formas både av veckans struktur och av livssituation, vilket tillsammans skapar återkommande men varierande mönster i platsens användning.

Barnfamiljers vardag präglas av tydliga och återkommande scheman med ett högt tempo under vardagar medan helgen blir ett avbrott i rytmen. Pensionärers rytm är generellt präglad av större flexibilitet men ofta ett lugnare tempo utan veckovisa åtaganden. Unga vuxna och tonåringar har åtaganden som arbete eller studier, men med större frihet i hur fritiden organiseras, vilket skapar en mer oregelbunden och spontan rytm.

Rytm formas i samspel med dessa vardagsmönster över både dygn och vecka. Närvaron förändras under dagen i takt med att människor anländer och lämnar platsen, ofta med ökad aktivitet under eftermiddag och kväll. Över veckan förstärks variationen ytterligare, där helger generellt innebär ett större och varierat nyttjande. Tillsammans skapar dessa sammanflätade rytmer en levande och föränderlig plats.

## **Aktiviteter**

Platsens rytm formas i stor utsträckning av vilka aktiviteter som erbjuds och när de pågår. Genom att rymma både intensiva och lågmälda aktiviteter kan platsen möta olika behov och skapa en dynamisk miljö där flera rytmer existerar parallellt.

Intensiva aktiviteter, såsom lek, löpning eller matcher, genererar en tydlig puls präglad av rörelse, tempo och ljud. Lugna aktiviteter, kopplade till stillsamma mötesplatser och vistelse, skapar istället en lugnare rytm som möjliggör samtal, återhämtning och närvaro.

Samspelet mellan intensiva och lugna aktiviteter skapar en balanserad helhet där olika energinivåer kan samexistera. Den rytmiska variationen ger besökare möjlighet att anpassa sitt användande över tid och växla mellan aktivitet och stillhet. Tillsammans bidrar aktiviteterna till en levande, föränderlig och inkluderande plats.

## 5.2. Design

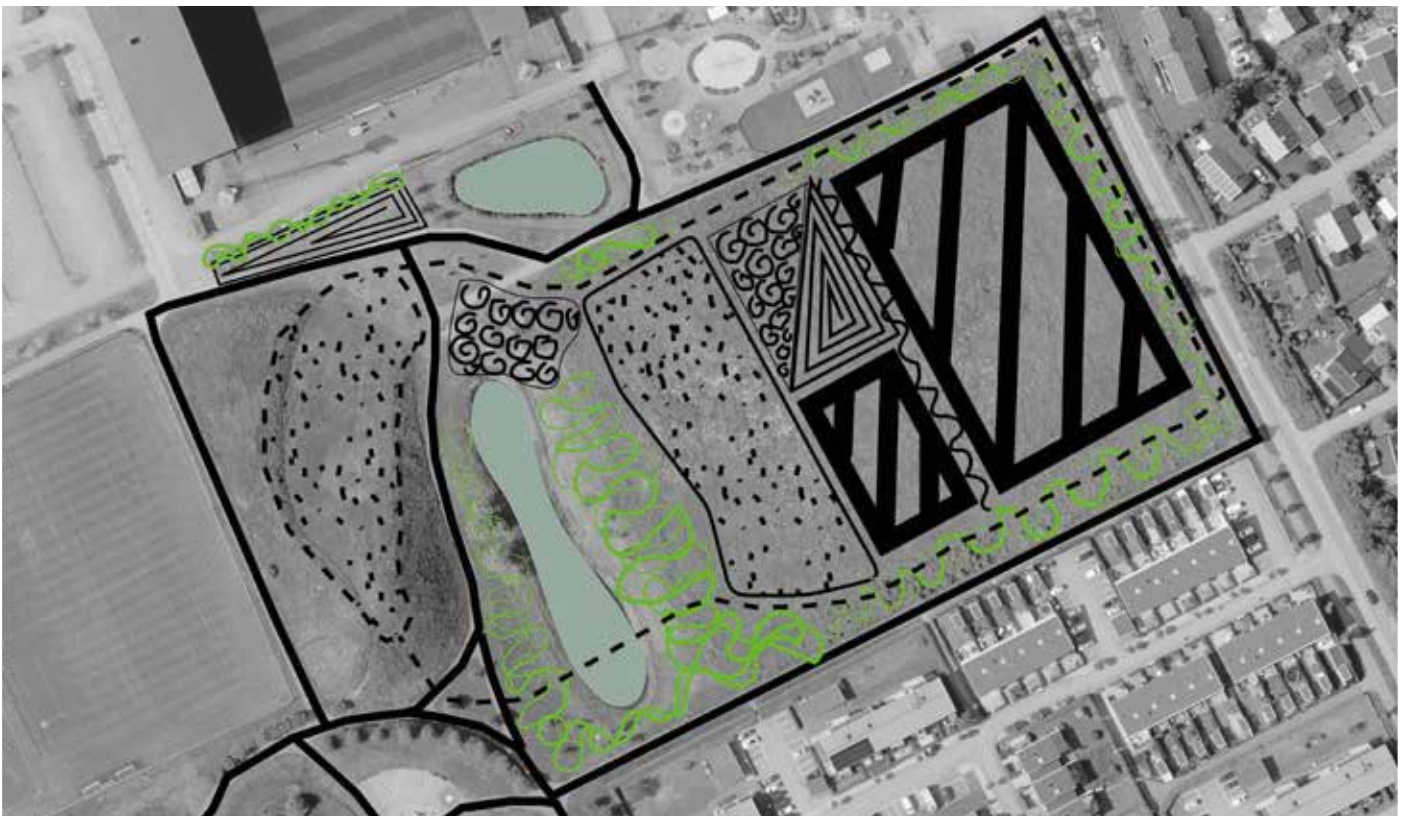
### 5.2.1. Fas 1: Program

Den inledande fasen i gestaltningsarbetet fokuserade på att formulera och illustrera övergripande gestaltningsprinciper baserat på konceptet rytm. Detta gällde platsens funktioner, aktiviteter och rumsliga struktur. Utgångspunkten var brister och potential som identifierats genom platsanalys. Framförallt den låga vistelsefrekvensen, den öppna karaktären och avsaknad av tydliga målpunkter och vegetation.

Arbetet genomfördes genom enkla programskisser där olika typer av användning och ytor skissades upp och prövades mot varandra. Såsom aktiva ytor, lugna mötesplatser och oprogrammerade vistelseytor. Syftet var inte att bestämma den exakta utformningen utan att undersöka hur de olika ytorna kunde samspela för att skapa en varierad men balanserad helhet.

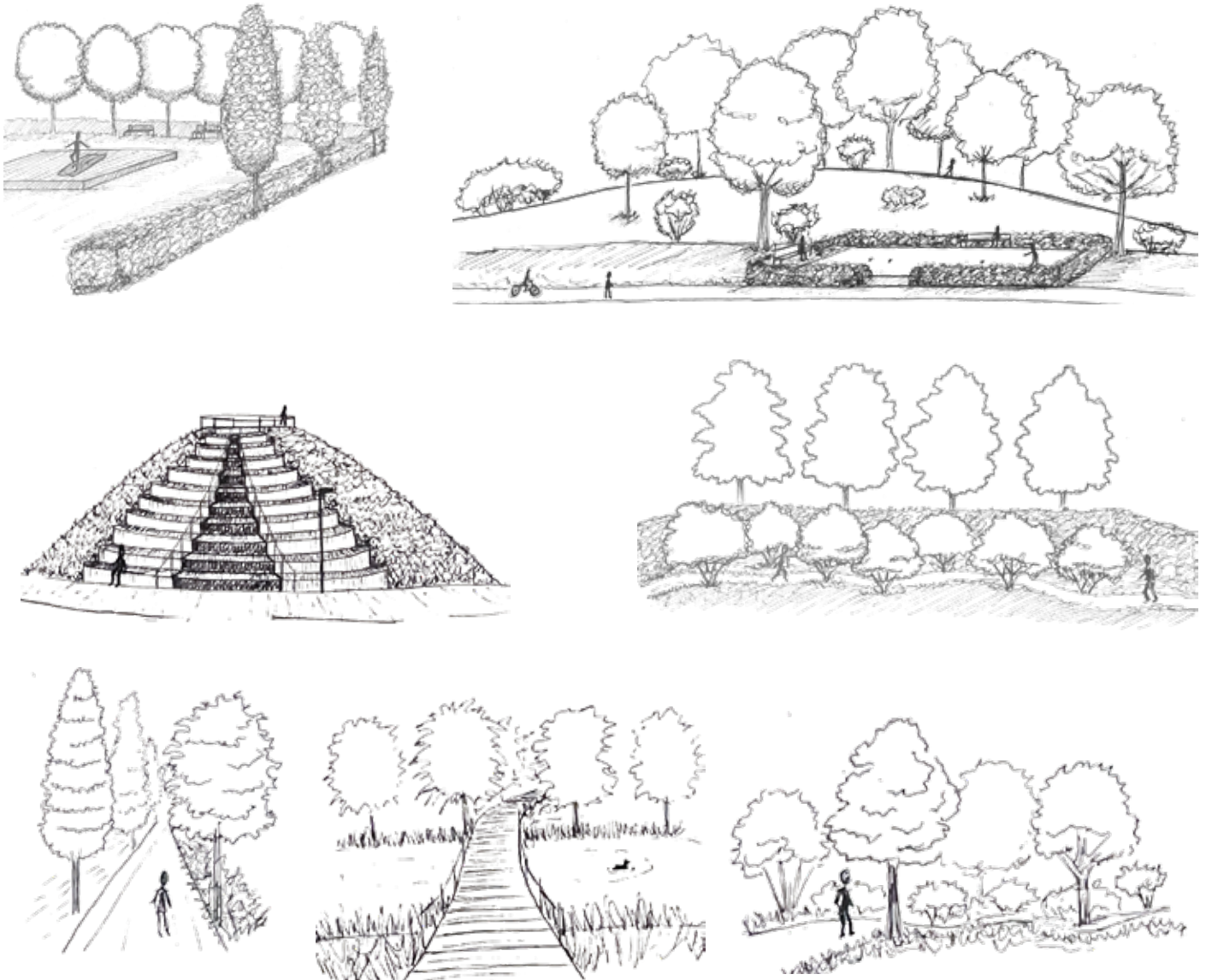
Rytm låg till grund för att överväga hur variation av aktiviteter, rumsligheter och tempo kunde organiseras på platsen. Målet var att skapa en balanserad rytm mellan aktiva och lugna miljöer samt mellan öppna och slutna rumsligheter. Även övergripande tankar kring vegetationens karaktär och placering tog form i detta skede. Vegetationens karaktär varierar från strikt och formell till mer naturlig och organisk.

När de övergripande strukturerna hade skapats fortsatte arbetet med att definiera olika typer av aktiviteter, genom skisser i både plan och perspektiv. Skissandet gjorde det enklare att visualisera idéer kring rumsligheter, aktiviteter och hur de kan upplevas. Skissarbetet fungerade som ett prövande verktyg i programfasen och lade grunden för den fortsatta gestaltningen.



Figur 12: Skiss av programplan över de olika kategorierna.

Skisser från programfasen över olika rumsligheter och exempel på aktiviteter:



Figur 13: Handskisser gjorda under programfasen.

## 5.2.2. Fas 2: Skiss

Med programfasen som grund fortsatte arbetet i skissfasen, där olika rumsligheter och aktiviteter utvecklades. Skissfasen blev undersökande och iterativ, där programfasens enkla strukturer om-sattes i rumsliga sammanhang och en mer medveten linjeföring.

Det första elementet som tog form var den så kallade aktivitetsslingan. Målet var att skapa ett element där rytm genomsyrar upplevelsen, med inspiration från Keingarts (2013) Athletics Exploratorium. Rytmen prövades i slingan genom variation i topografi, vegetationens form och placering samt fysisk utmaning. Användarens kroppsliga upplevelse av skiftningar i tempo och variation i rumslighet och siktlinjer var centralt i skissandet för att försöka förmedla rytmen.

När aktivitetsslingans form hade skapats kom den att fungera som en ram för parkens övriga delar. Arbetet fortsatte systematiskt genom området, där olika funktioner testades i relation till varandra. Syftet var att skapa en balanserad rytm mellan öppna och mer slutna rum samt mellan aktiva miljöer och lugnare vistelseytor.



Figur 14: Den översta linjen illustrerar hur pulsen går upp och ner längs med slingan. Den nedersta hur linjeföringen skapar olika riktningar och siktlinjer.

Ett särskilt fokus lades även på den kombinerade park- och lekmiljön då det blev en plats där lek möter lugn vistelse vilket blev en komplex balansgång. Det blev en utmaning att skapa en balanserad yta där lekmiljön, som innehåller flera lekelement, inte upplevs som övermöblerad. Parkdelen utvecklades sedan som en lugnare motpol, där vegetation användes för att skapa intima rumsligheter och en tydlig kontrast i rytm och tempo mot lekmiljön.

Tidigt i skissandet överfördes handskisserna till digitala verktyg för att få en bättre förståelse för mått, höjdskillnader och rumsliga samband. Genom att arbeta parallellt i plan, sektion och digitalt kunde förslaget utvecklas iterativt, där justeringar genomfördes i takt med nya insikter. Arbetssättet upplevdes som mer flexibelt än tidigare mer linjära processer och bidrog till en tydligare förståelse för gestaltningsförslagets påverkan på platsen.

Skissprocessen kan liknas vid att lägga ett pussel. Programfasen skapade pusselbitar men exakt hur bitarna såg ut utvecklades under skissprocessen. När bitarna inte passade bearbetades de tills de passade ihop. På så sätt blev rytm inte bara något som gestaltades i förslaget, utan också något som påverkade själva arbetssättet genom återkommande prövningar och justeringar.

### 5.2.3. Fas 3: Visualisering

När gestaltningens linjeföring var klar fortsatte arbetet med visualisering, där förslaget förfinades genom färgsättning, tankar om material och vegetationens karaktär. Syftet med denna fas var att tydligare förstå förslagets rumsliga kvaliteter vilket kan vara utmanande i plan.

Visualiseringen blev ett verktyg för att kommunicera och pröva platsens karaktär, skala och stämning. Genom färg, material och vegetation blev det möjligt att tydligare särskilja olika funktioner, samtidigt som gestaltningen fick liv. Återupprepade färger och former användes för att skapa en identitet och orienterbarhet på platsen.

Vegetationen agerar som ett rumsskapande och utjämnande element. Den bidrog till att definiera rum genom att agera väggar och tak samt till att mjuka upp de mer geometriska strukturerna. Arbetet med sektioner och perspektivbilder blev ett viktigt verktyg för att förstå relationen mellan människa, rum och skala, samt för att pröva hur förslaget upplevs från olika nivåer och synvinklar.



Figur 15: Exempel på hur arbetet under visualiseringsfasen gick från linjeföring i plan till enkel modellering till färdig rendering.

### 5.3. Post Design

Det sista steget i processen har varit att sammanställa, strukturera och förädla det material som har skapats och samlats in under arbetets gång. Många tidiga underlag som kartor, analyser och skisser har sorterats bort eller bearbetats om för att bättre spegla de insikter och spår som uppkommit under processens gång.

Arbetet har inneburit avvägningar mellan vilket innehåll som är relevant och kommunikativt för postern, och vilket material som i stället lämpar sig bättre för kappan. Viss information och material visade sig ha stor betydelse som stöd i analys- och gestaltungsprocessen, men har i en senare bedömning visat sig inte passa i den slutgiltiga posterns mer koncentrerade format.

Urvalet och bearbetningen av material har styrts utifrån målet med postern där syftet är att tydligt och lättillgängligt förmedla projektets grundidé, ställningstaganden och resultat. Samt vem läsaren av postern är och vilken förkunskap läsaren har om projektet.

# 6. RESULTAT

Examensarbetet resulterar i fyra stycken plancher i A1-format samt en tillhörande kapp i A4-format.

## 6.1. Förslaget i relation till konceptet rytm

Med konceptet rytm som utgångspunkt granskas här resultatet av gestaltungsförslaget utifrån hur detta koncept synliggörs och upplevs i den slutliga utformningen.

### 6.1.1. Årstidsvariation

I arbetet med gestaltungsförslaget har vegetationen använts som ett verktyg för att skapa rumsligheter och visuella kvaliteter, men också som ett sätt att förstärka platsens variation över året. Den stora andelen träd och buskar som har tillförts bidrar till att synliggöra de rytmer som uppstår genom årstidernas återkommande skiftningar, där förändringar i bladverk, färg, täthet och ljusförhållanden successivt omformar platsens karaktär.

Resultatet av gestaltningen visar att årstidsvariationernas rytm främst blir läsbar över en längre tid och kontinuerlig användning av platsen. Detta medför att rytmen sannolikt upplevs tydligare av återkommande besökare, vilket kan ses som en begränsning i hur konceptet kommuniceras till användare. Vegetationens roll som budbärare av årstidsvariationen skapar upplevelsemässiga skiftningar men de riskerar att uppfattas som generella förändringar snarare än en medveten gestaltungsprincip.



Figur 17: Årstidsvariationen illustrerad i färgskala.

### 6.1.2. Gradient av rytm

Gestaltungs disposition och övergripande struktur har skapat en rytmisk gradient, där intensiteten gradvis avtar från öst till väst. Genom denna variation skapas förutsättningar för olika användningsmönster och en varierad upplevelse av platsen. Resultatet visar att rytmen inte enbart är kopplad till specifika element, utan även till samspelet mellan aktiviteter och rumslig struktur.

Skillnader i rumslighet och grad av programmering påverkar hur besökare förhåller sig till platsen. Mer intensiva och programmerade ytor tenderar att skapa gemensamma och återkommande användningsmönster, medan mindre styrda delar möjliggör större individuell variation i tempo och aktivitet. Rytm fungerar därmed som ett strukturerande verktyg för platsens rumslighet och användning.

Variationerna i rytm är inte alltid påtagliga, men blir tydligare vid hög användning. Då blir rytmen läsbar och ger besökare möjlighet att orientera sig och välja vistelsemiljö utifrån dagsform och önskat engagemang. På så sätt framträder rytm inte enbart som ett gestaltande koncept, utan även som ett sätt att skapa varierade upplevelser inom samma plats.

### **6.1.3. Aktivitetsslingan**

Aktivitetsslingan är det element där skiftningar i rytm och tempo framträder som tydligast. Förändringar i rörelse, topografi och rumslighet samverkar och skapar skiftande tempo och ansträngningsnivåer längs sträckningen. Rytmen upplevs inte enbart genom fysisk ansträngning, utan genom samspelet mellan kropp, rörelse och slingans utformning.

Övergångar mellan raka och böljande sträckor påverkar användarens tempo och uppmärksamhet. Förändringarna saktar ner rörelsen och ger en medvetenhet om omgivningen. Rytmen upplevs på så sätt dynamisk snarare än monoton.

Sammantaget bidrar aktivitetsslingan med ett element där variation i rytm upplevs kroppsligt. Terrängens skiftningar och vegetationens förändring formar upplevelsen. Det gör att platsen kan upplevas rytmiskt på flera olika sätt, oavsett deltagarnas kondition eller rörelseförmåga.

### **6.1.4. Vardagslivets rytm**

Rytmen som uppstår genom vardagslivets aktiviteter och människors användning upplevs olika beroende på målgrupp, livssituation och kontinuitet i vistelsen. Resultatet visar att platsens rytm formas av hur olika grupper använder platsen vilket skapar varierande upplevelser över tid.

Barnfamiljer bidrar med en relativt stabil och återkommande rytm genom regelbunden användning. Denna kontinuitet kan leda till att platsen upplevs som förutsägbar och trygg för denna målgrupp. För pensionärer framträder istället en friare och lugnare rytm, där användningen ofta är mindre tidsbunden. Deras närvaro förstärker platsens långsammare tempo, särskilt under dagtid.

Tonåringar bidrar med en mer flexibel och oregelbunden användning av platsen. Denna grupp bidrar till variation i platsens rytm genom oregelbunden användning och varierande syfte. Deras närvaro kan både bryta och komplettera de mer regelbundna rytmer som andra grupper skapar.

Sammantaget visar resultatet att platsens rytm inte är enhetlig, utan uppstår genom samspelet mellan olika vardagsmönster som överlappar och avlöser varandra. Detta innebär att platsens karaktär förändras över dygnet och veckan och att rytmen upplevs olika beroende på användare och situation.

# 7. DISKUSSION

## 7.1. Process och metod

Inför projektets start togs en arbetsplan fram där arbetet planerades vecka för vecka utifrån deadlines och en uppskattning av hur mycket tid de olika delarna av processen skulle ta. Den ursprungliga planen var att inleda med skrivbordsstudier och parallellt påbörja arbetet med kappan, för att därefter övergå till gestaltungsprocessen. Under den första tiden följdes planen, men relativt snabbt kom en insikt, under en handledning, att planen behövdes bearbetas om.

Handledningstillfället blev en slags brytpunkt, där upplevelsen var att en spärr släppte. Arbetsplanens fasta struktur släpptes och i stället fick gestaltungsprocessen guida och föra arbetet framåt. Under processens gång uppstod nya insikter och spår som medförde att man behövde gå tillbaka, bearbeta materialet och därefter fortsätta. Arbetssättet kan beskrivas som att ta ett steg framåt och ibland flera steg tillbaka. Som Roggema (2016) beskriver blir designprocessen det som driver projektet framåt och möjliggör nya upptäckter och riktningar.

Denna växelverkan gjorde att projektet kunde betraktas med nya ögon och från nya vinklar, vilket synliggjorde ytterligare lager. Detta kan kopplas till Girot (1999) och begreppet grounding, där nya lager av platsen successivt låses upp genom hela processens gång.

Processen har varit intressant att se tillbaka på, då den blev något helt annat än vad som ursprungligen var tänkt. I tidigare projekt med kortare tidsramar har arbetet i större utsträckning följt ett tydligt schema och bedrivits mer systematiskt. Då har det även funnits möjlighet att jämföra den egna processen med andras, vilket gett en tydligare måttstock för var i processen man bör befinna sig. Skillnaden i detta projekt har varit att arbetet genomförts helt individuellt, med enbart mig själv att förhålla mig till, vilket har varit utmanande.

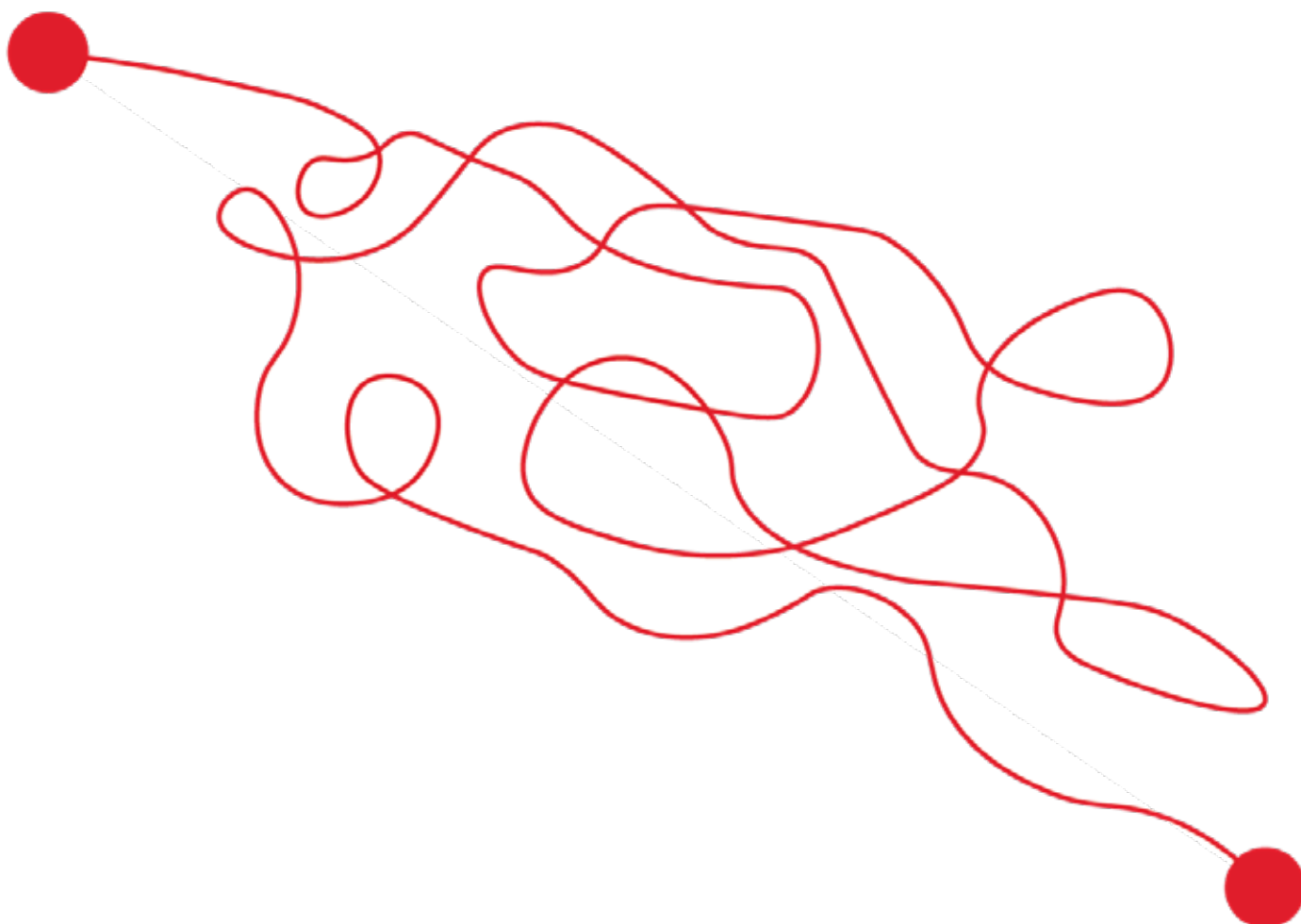
En viktig lärdom från projektet är att den tänkta processen inte nödvändigtvis behöver vara den rätta, och att varje projekt kräver sitt eget arbetssätt. Projektet har vuxit fram i takt med processens utveckling och kan liknas vid processen att lära känna en okänd person. Inledningsvis trevar man sig fram och tolkar signaler och tecken, för att sedan, ibland från en dag till en annan, uppleva hur relationen fördjupas, och hur fler nyanser och lager blir synliga.

### 7.1.1. Vad hade gjorts annorlunda idag?

Om projektet hade påbörjats i dag finns det några aspekter som hade kunnat hanteras annorlunda. En av dessa rör arbetsprocessen, där det uppstod ett dilemma mellan det akademiska och praktiska. Detta ledde till en känsla av att vissa moment behövde följas snarare än ifrågasättas. Ett exempel är litteraturstudien, som genomfördes utan tydlig struktur. I efterhand hade en mer planerad och aktiv sökning efter relevant litteratur varit mer effektiv.

En annan aspekt gäller balansen mellan kommunens planer och de egna idéerna. Ambitionen att hålla projektet förankrat i verkliga förutsättningar innebar bland annat att kommunens planerade konstgräsplaner inkluderades, trots att ett examensarbete innebär större frihet. Även den geografiska avgränsningen, som baserades på kommunens planeringsunderlag, hade kunnat omprövas för att möjliggöra arbete i en större skala.

Sammantaget hade arbetet kunnat vinna på ett tydligare praktikerperspektiv redan från början, då projektet utgår från gestaltning av en verklig plats.



Figur 23: Hur den förväntade, linjära processen skiljer sig mot den faktiska, iterativa processen.

## 7.2. Potential och begränsningar med syftet och konceptet rytm

Resultatet av gestaltningen visar att rytm kan fungera som en gestaltningsprincip för att skapa variation i upplevelser, aktiviteter och rumsligheter. I förslaget tar detta form genom upprepning och variation i parkens rumsliga struktur, där aktivitetsytor, nivåskillnader samt öppna och mer slutna rum samverkar till en sammanhängande helhet. På så sätt skapas en plats där olika rytmer kan samexistera och upplevas genom rörelse och vistelse.

Konceptet har fungerat som ett bollplank där idéer kontinuerligt har prövats och utvecklats i relation till konceptet fram till den slutliga gestaltningen. Detta ligger i linje med projektets syfte, som undersöker hur rytm som gestaltningsprincip kan användas i landskapsarkitektonisk gestaltning. I praktiken har detta inneburit att placering, täthet och ordningsföljd mellan olika aktiviteter har studerats, samt att flera alternativa dispositioner har testats där relationen mellan aktiva och mer stillsamma delar varierats.

Ett konkret uttryck för detta är hur mer ytor intensiva aktiviteter har samlats följt av lugnare vistelseytor, vilket skapar en växling i tempo genom parken. Även slingans sträckning har varierats för att påverka rörelsemönster och upplevelser. Dessa val har prövats iterativt i skisskedet och utvärderats utifrån hur väl de möter konceptet rytm.

Samtidigt har arbetet visat att rytm är ett utmanande koncept att arbeta med. Begreppet är till sin natur abstrakt och kan tolkas olika av olika användare. Till skillnad från mer konkreta gestaltningsteman är rytm sällan direkt läsbar som en enskild form eller ett tydligt objekt, utan uppstår i samspillet mellan rörelse, tid och användning. Detta innebär att förslaget riskerar att upplevas som subtilt och inte nödvändigtvis uppfattas på samma sätt av alla besökare.

Begränsningen ligger därför dels i svårigheten att kommunicera ett abstrakt koncept, dels i frågan om ett gestaltningskoncept behöver vara omedelbart begripligt för att vara meningsfullt. Det blev till slut därför ett medvetet grepp som innebär att konceptet tolkas och upplevs olika beroende på personens individuella syfte och rytm.

Sammantaget visar arbetet att rytm kan fungera som ett gestaltningsverktyg, framför allt som en processdrivande princip som vägleder beslut kring rumslig struktur, rörelse och upplevelse. Projektet bidrar därmed till en ökad förståelse för hur abstrakta begrepp kan omsättas i fysisk gestaltning genom iterativa arbetssätt, samtidigt som det synliggör de utmaningar som uppstår när sådana begrepp ska bli läsbara och meningsfulla i en offentlig miljö.

### 7.3. Hållbarhet

I arbetet med Arenaparken har fokus legat på social och ekologisk hållbarhet, med ambitionen att utveckla en plats som är både inkluderande och långsiktigt hållbar. Centralt i projektet har varit att skapa en grön och tillgänglig miljö som främjar folkhälsa genom att möjliggöra sociala möten, vistelse och deltagande i spontan fysisk aktivitet.

Den ekologiska hållbarheten har behandlats genom att tillföra mer vegetation till området, vilket resulterar i en betydande ökning av krontäckningsgraden. Detta bidrar till ett förbättrat lokalklimat, ökad skuggning och bättre förutsättningar för växt- och djurliv. Den ökade massan av vegetation bidrar även till att skapa starkare ekologiska samband mellan platsen och det omgivande landskapet. I detta skede har som nämnts inga specifika växtval bestämts, då fokus främst har legat på rumslig struktur, form och upplevelse. Detta ses dock som en nödvändig fördjupning i ett senare skede, där de ekologiska värdena kan stärkas ytterligare.

Den sociala hållbarheten har varit en bärande del av projektet. Platsens tidigare brist på tydliga funktioner och identitet har ersatts av en mängd aktiviteter och rumsligheter som skapar förutsättningar för möten, rörelse och vistelse. Genom att erbjuda varierade miljöer med olika grader av aktivitet, intensitet och rytm skapas möjligheter för människor i olika åldrar och med olika förutsättningar att använda platsen. Detta bidrar till ett ökat socialt liv, stärker känslan av tillhörighet och gör Arenaparken till en mer levande och inkluderande del av Falkenberg även utanför evenemangstid.

I detta skede har den ekonomiska hållbarheten, i form av anläggningskostnader och materialval, inte varit en styrande faktor i projektet. I ett framtida genomförandeskede blir dessa aspekter av större betydelse. Platsens förutsättningar och dess relativt avskalade karaktär har begränsat möjligheterna till återbruk av befintliga material, då det i dagsläget finns få element på platsen som kan återanvändas.

Däremot finns potential för återbruk i ett vidare perspektiv. Massor som uppstår i samband med byggnationen av simhallen kan exempelvis återanvändas inom Arenaparken för att skapa de föreslagna kullarna. På så sätt kan behovet av transporter för tillförsel av nytt material minska. Vidare bör möjligheten att återanvända och flytta element från de befintliga konstgräsplanerna till dess nya placeringar undersökas. Detta kan exempelvis omfatta fotbollsmål, stängsel och sittmöbler, vilket kan bidra till minskade kostnader och transporter som nytt material hade inneburit.

## 7.4. Etik

En central etisk utgångspunkt i projektet har varit att utformningen av Arenaparken ska vara inkluderande och tillgänglig för människor i olika åldrar, med olika bakgrunder och förutsättningar. Genom att erbjuda en variation av aktiviteter, funktioner och rumsligheter har ambitionen varit att skapa en plats som kan användas på flera sätt och där så många som möjligt kan känna sig välkomna.

Tidigt i processen identifierades ett antal målgrupper som särskilt viktiga för projektet. Urvalet baserades på kommunens utredningar av platsen, vilka tar avstamp i områdets demografi samt närliggande verksamheter såsom skolor, förskolor och äldreomsorg. De målgrupper som valdes ut var äldre, barnfamiljer och tonåringar. Dessa grupper är relativt breda och från kommunen ser man även att de är i grupperna 0-19 år samt 65 och uppåt som den största befolkningsökningen kommer att ske. Samtidigt innebär en sådan avgränsning alltid en risk för exkludering, då vissa grupper kan hamna utanför när andra prioriteras. Den etiska utmaningen har därmed legat i att balansera ett brett användarperspektiv med platsens begränsade yta och resurser.

Tillgänglighet är ett område där dessa avvägningar blir särskilt tydliga. Vissa delar av parken, exempelvis slingan upp på kullen, kan upplevas som mindre tillgängliga för personer med nedsatt rörelseförmåga. Samtidigt utgör detta endast en mindre del av parken, medan övriga ytor är utformade för att vara lättillgängliga. Detta belyser en etisk avvägning mellan att skapa variation och upplevelserika miljöer och att säkerställa tillgänglighet i alla delar av anläggningen. Frågan om tillgänglighet är därför en aspekt som bör studeras vidare och utvecklas i ett framtida skede.

Även valet av aktiviteter kan diskuteras ur ett etiskt perspektiv. Ambitionen har varit att skapa rum för aktiviteter som är generella och flexibla, snarare än specialiserade, för att möjliggöra användning av många olika grupper. Samtidigt innebär detta att vissa mer nischade intressen och behov inte tillgodoses. Detta är en medveten avvägning, där det övergripande målet varit att prioritera multifunktionalitet och bred användbarhet. I en offentlig miljö med begränsad yta är det dock ofrånkomligt att alla inte kan inkluderas fullt ut, oavsett vilka val som görs.

Slutligen bör det tas i beaktning att detta är ett studentarbete vilket innebär en större frihet i både process och gestaltning än vad som generellt är möjligt i praktiken. Projektet har inte behövt förhålla sig till krav, begränsningar och intressekonflikter som uppstår i verkliga processer, som budgetfrågor och tekniska detaljer. Detta har i sin tur möjliggjort en mer undersökande och konceptuell process där fokus har kunnat ligga på gestaltning och koncept snarare än på faktisk genomförbarhet.

Vid ett realiserande av förslaget bör detta projekt därför ses som ett visionsbaserat gestaltungs-förslag där val och ställningstaganden prövas mot praktiska, ekonomiska, tekniska krav. Denna medvetenhet är en viktig del av den etiska reflektionen för projektet.

## 8. REFERENSER

Book, K. (2022). *Idrottsanläggningar - i dag och i morgon: Om behov, tillgänglighet och konkurrerande intressen* (s.21-52). Centrum för idrottsforskning.

[https://centrumforidrottsforskning.se/wp-content/uploads/2022/04/Idrottsanlaggningar-idag-och-i-morgon\\_0-2.pdf](https://centrumforidrottsforskning.se/wp-content/uploads/2022/04/Idrottsanlaggningar-idag-och-i-morgon_0-2.pdf) [2026-01-22]

Book, K. (2015) *Idrotten i den fysiska planeringen*. FOU-rapport 2015:2. Riksifrottsförbundet.

[https://www.rf.se/download/18.7e76e6bd183a68d7b711489/1664975771292/FOU2015\\_2%20Idrotten%20i%20den%20fysiska%20planeringen.pdf](https://www.rf.se/download/18.7e76e6bd183a68d7b711489/1664975771292/FOU2015_2%20Idrotten%20i%20den%20fysiska%20planeringen.pdf) [2026-01-22]

Falkenbergs kommun (2014). *Översiktsplan 2.0 för Falkenbergs kommun - Del I: Ställningstaganden*. Antagen av kommunfullmäktige 2014-05-27 (§ 93), aktualitetsprövad 2019-09-24 (§ 197). Falkenbergs kommun.

<https://kommun.falkenberg.se/document/bygga-bo-och-miljo/falkenberg-vaexer/detaljplaner-ochoversiktsplaner/oep-och-foep> [2026-01-20]

Falkenbergs kommun (2014). *Översiktsplan 2.0 för Falkenbergs kommun - Del II: Fokusunderlag*. Antagen av kommunfullmäktige 2014-05-27 (§ 93). Falkenbergs kommun.

<https://kommun.falkenberg.se/document/bygga-bo-och-miljo/falkenberg-vaexer/detaljplaner-ochoversiktsplaner/oep-och-foep> [2026-01-20]

Falkenbergs kommun (2014). *Översiktsplan 2.0 för Falkenbergs kommun - Del III: Konsekvensbeskrivning*. Antagen av kommunfullmäktige 2014-05-27 (§ 93). Falkenbergs kommun.

<https://kommun.falkenberg.se/document/bygga-bo-och-miljo/falkenberg-vaexer/detaljplaner-ochoversiktsplaner/oep-och-foep> [2026-01-20]

Falkenbergs kommun (2024). *HIGHLIGHT - Program för rörelse och idrott*. Falkenbergs kommun.

<https://kommun.falkenberg.se/media/evolution/4ce8393f-fcbc-4585-a2a0-55a2de-007de6/2ead1814-ef73-4e70-9c72-a4e86cec9a3e.pdf> [2026-01-25]

Falkenbergs kommun (2014). *Detaljplanen Del av Hjortsberg 4:1 Kristineslättis idrottsplats*. Falkenbergs kommun.

<https://www1.falkenberg.se/infovisaren/detaljplaner/329.pdf> [2026-01-21]

Falkenbergs kommun (2018). *Kristineslättis idrottsområde, en plats för idrott, möten och rekreation*. Falkenbergs kommun.

Giro, C. (1999). Four Trace Concepts in Landscape Architecture. I J. Corner (red.), *Recovering Landscape: Essays in Contemporary Landscape Architecture* (s. 59–67). Princeton Architectural Press.

Roggema, R. (2016). *Research by Design: Proposition for a Methodological Approach*. Urban Science, 1 (1), 2.

[https://www.researchgate.net/publication/308037775\\_Research\\_by\\_Design\\_Proposition\\_for\\_a\\_Methodological\\_Approach](https://www.researchgate.net/publication/308037775_Research_by_Design_Proposition_for_a_Methodological_Approach)

Faskunger, J. (2008). *Samhällsplanering för ett aktivt liv: fysisk aktivitet, byggd miljö och folkhälsa*. Statens folkhälsoinstitut.

## **Referensprojekt**

Ballistic Architecture Machine (2022). Tianjin 4A Sports Park, Tianjin, Kina.

<https://landezine.com/tianjin-4a-sports-park-by-ballistic-architecture-machine-bam/> [2026-02-24]

Keingart (u.å.). Athletics Exploratorium, Odense, Danmark.

<https://loa-fonden.dk/en/projects/athletics-exploratorium-at-sdu-in-odense/> [2026-02-24]

## **9. FIGURFÖRTECKNING**

Alla fotografier och illustrationer är tagna av eller skapade av Anna Söderbaum.

# ARENAPARKEN - RYTM SOM GESTALTNINGSPRINCIP



Utsikten från den nya utsiktsplatån på kullen över Arenaparken.

## BAKGRUND

Ytor för rekreation och fysisk aktivitet behöver få självklara plats i vardagslandskapet. Dagens planeringsideal, som präglas av förtätning och ett intensivt markutnyttjande, minskar utrymmet för stora och specialiserade idrottsanläggningar. Samtidigt visar statistik att människors sätt att vara fysiskt aktiva förändras, både i hur och var aktiviteter utövas. Den traditionella föreningsidrotten minskar och ersätts i allt större utsträckning av egenorganiserad och vardagsnära rörelse.

Framtidens idrottsplatser bör därför finnas i miljöer där livet redan pågår, i parker, längs stråk och i närheten av bostaden. Genom flexibla och multifunktionella ytor som stödjer rörelse, vistelse och sociala möten kan levande, inkluderande och resurseffektiva miljöer skapas, med hög nyttjandegrad och möjlighet att tillgodose flera behov samtidigt.

## FALKENBERG

Falkenberg är beläget i Hallands län cirka tio mil söder om Göteborg och är en liten kuststad känd för närheten till havet. Kommunen har idag cirka 47 000 invånare. Befolkningen förväntas öka till cirka 50 000 invånare fram till år 2030. Den största ökningen väntas vara i åldrarna 0-19 år och 65 och uppåt.

## ARENAOMRÅDET & KOMMUNENS PLANER

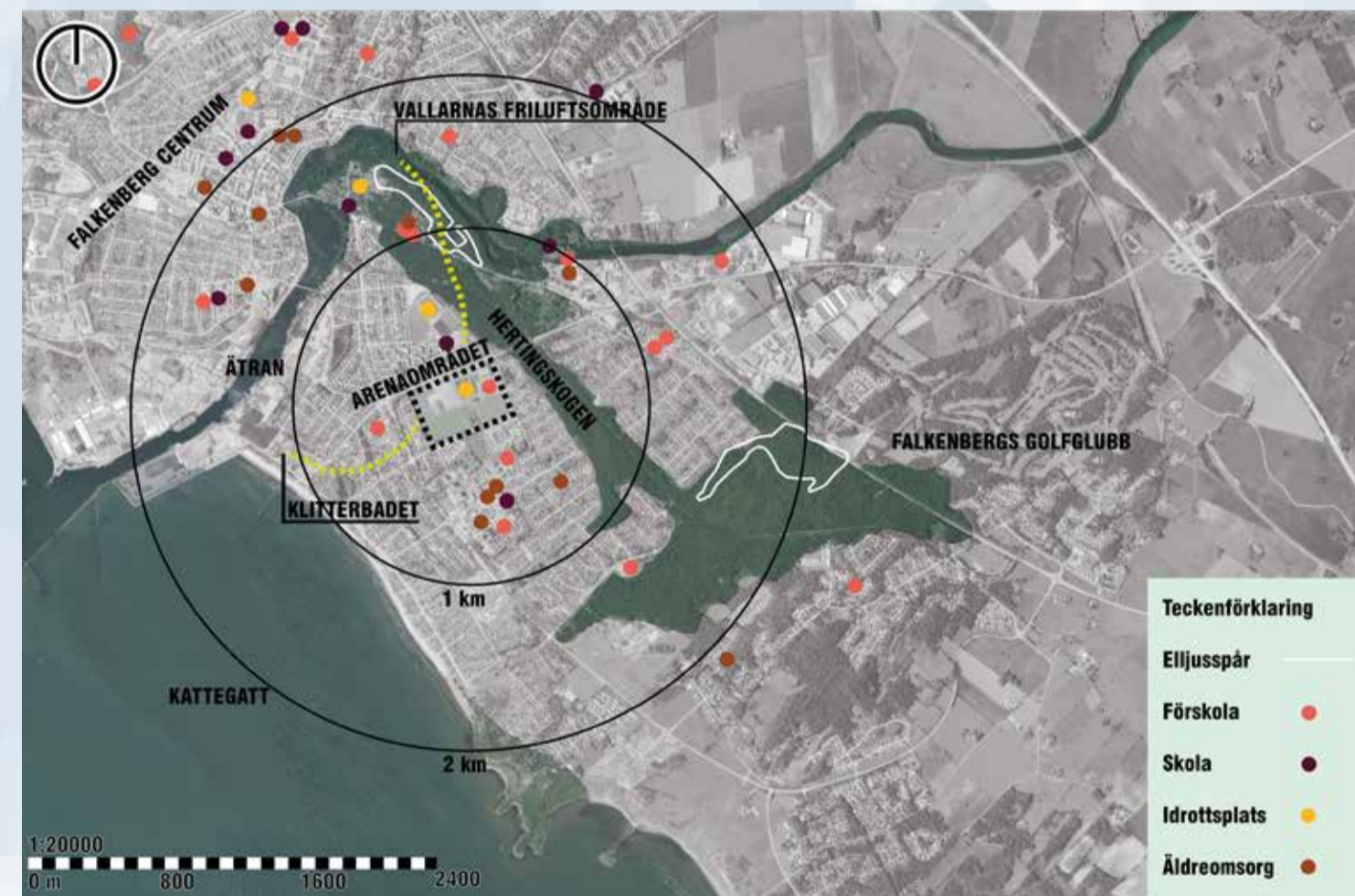
Arenaområdet är centralt beläget i Falkenberg och rymmer idag fotbollsarenan Falcon Alkoholfri Arena, ishall, fotbollsplaner och parkeringsytor. Området står inför en omvandling i samband med planerna på en ny simhall. Detta har öppnat upp en möjlighet att utveckla en multifunktionell aktivitetsyta som kompletterar de befintliga idrottsanläggningarna vilket ligger till grunden för detta gestaltungsförslag.

Platsen ses som en strategiskt viktig plats för att omsätta kommunens mål kring, rekreation och folkhälsa i fysisk gestaltning. Områdets centrala läge, med gångavstånd till skolor, förskolor och äldreboenden samt god tillgänglighet via gång, cykel och kollektivtrafik, skapar goda förutsättningar för ett multifunktionellt och inkluderande offentligt rum med hög nyttjandegrad.

## AVGRÄSNINGAR

För detta projekt har en ny avgränsning skapats. Projektområdet omfattar 4,2 hektar gräsyta och inkluderar en konstgjord kulle och två dagvattendammar.

Placeringen av simhallen medför att två befintliga konstgräsplaner försvinner. Kommunen planerar att ersätta dessa inom den nya avgränsningen. Det rör en 11-manna- och en 7-mannaplan vilket tas i beaktning för detta projektet.



Arenaområdets (svart streckad markering) placering i Falkenberg. I närområdet finns flera verksamheter och rekreationsområden.



Den nya avgränsningen för projektet (röd markering). Kommunens ungefärliga placering av den nya simhallen samt de nya konstgräsplanerna inom projektområdet.

## MÅLGRUPPER

Baserat på kommunens befolkningsprognoser samt den höga närvaron av skolor, förskolor och äldreomsorg i närområdet har tre huvudsakliga målgrupper identifierats för projektet: barnfamiljer, tonåringar och pensionärer. Dessa grupper har valts ut eftersom de representerar olika skeden i livet med skilda behov av rörelse, vistelse och användning. Samt att de täcker en stor andel av Falkenbergs invånare idag och i framtiden.

Målgrupperna är avsedda att fungera som representativa snarare än avgränsande. De omfattar ett brett spektrum av åldrar och livssituationer och bidrar till att synliggöra variation i vardagsrytmer och användningsmönster. Genom att arbeta med breda målgrupper som spänner över flera livsfaser skapas förutsättningar för att skapa en miljö som kan användas av många, snarare än riktas till en enskild målgrupp.



BARNFAMILJEN



TONÅRINGARNA



PENSIONÄRERNA

## UPPLEVELSEN AV PLATSEN IDAG

Platsen upplevs idag som öppen, karg och outnyttjad. Gång- och cykelvägar ramar in den stora gräsytan och leder besökare runt platsen snarare än genom den. Avsaknaden av tydliga funktioner, vistelsezoner och målpunkter gör att området främst används som genomfart till och från de omkringliggande verksamheterna. Det finns inget som uppmuntrar till längre uppehåll och vistelse.

Den stora, flacka ytan bryts upp av den konstgjorda kullen och arenans läktare som tornar upp sig i bakgrunden. Den starka kontrasten skapar ett skalbrott och bidrar till att platsen upplevs som obalanserad. Den öppna karaktären och avsaknaden av rumsskapande element ger god överblick men bidrar samtidigt till en känsla av utsatthet och att vara observerad.

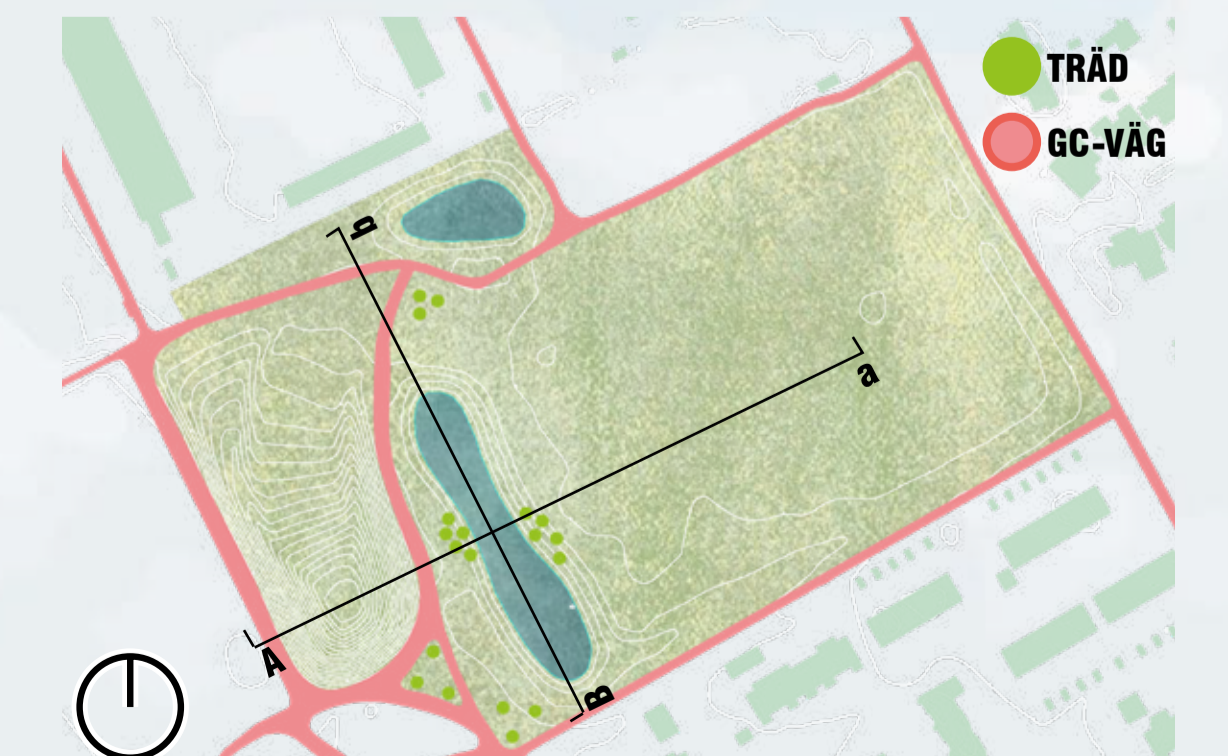
Platsens vegetation är bristfällig och består av endast ett fåtal grupper av nyplanterade träd, placerade i anslutning till dagvattendammarna. Öppenheten och bristen på vegetation gör platsen hårt utsatt för både vind och solinstrålning.



Vy A-a Kullens höjd, platsens öppna karaktär och vegetation påverkar siktlinjer och rörelse. Kullens faktiska höjd framträder i sektion och skapar långa utblickar över platsen.



Vy B-b Gångvägarna skapar tydlig riktning och flöde genom den öppna platsen. Variation i höjd och sträckning ger långa siktlinjer och en tydlig rörelseriktning.



# KONCEPT - I DIN EGEN RYTM

Arenaparken bjuder in besökare att uppleva platsen utifrån sin egen rytm. Platsen formas av samspelet mellan årstidernas växlingar, vardagslivets återkommande mönster och aktiviteternas skiftande puls. Tillsammans skapar dessa rytmer en park som förändras med användning och tidens gång.

## ÅRSTIDSVARIATION

Platsens rytm formas av årstidernas återkommande växlingar i ljus, färg, väder och mänsklig närvaro. Dessa förändringar skapar en cyklisk rytm som växlar mellan aktivitet och vila, där både vegetationens uttryck och hur platsen används varierar över tid.

Vintern präglas av ett långsamt, återhållsamt tempo med korta vistelser och målinriktade rörelser, där ljusets frånvaro minskar användningen. Under våren accelererar rytmen i takt med ljusets återkomst och naturens uppvaknande, vilket lockar till ökad närvaro och mer varierad användning. Sommaren har ett jämnt och balanserat tempo, där vistelse får ta tid och plats under ljusets ständiga närvaro. När hösten närmar sig sänks rytmen gradvis genom skiftningar i färg, avtagande ljus och minskad aktivitet, på väg mot vinterns stillsammare takt.



Parkens föränderliga rytm, från intensiv till lågmäld.

## VARDAGSLIVET

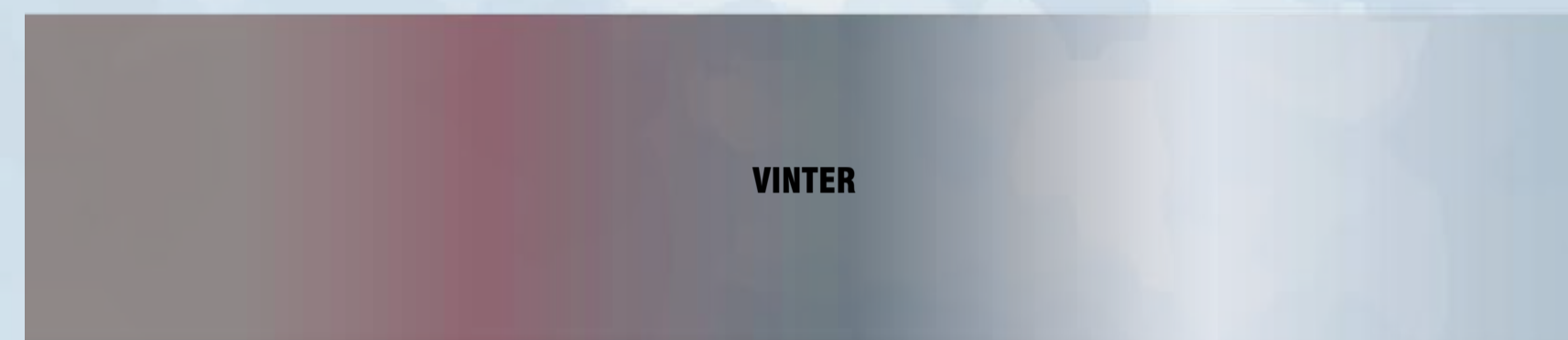
Platsens rytm formas också av människors vardagsliv och de återkommande mönster som styr när, hur och av vilka platsen används. Dygnet och veckans struktur, i kombination med olika livsskeden, skapar en variation i närvaro, tempo och användning.

Barnfamiljens vardag präglas ofta av högt tempo och tydliga rutiner under vardagar, med veckovisa åtaganden som arbete, skola och aktiviteter. Tonåringar lever i en varierad och ibland oregelbunden rytm, där en friare fritid skapar en varierad användning. Pensionärer följer generellt en jämnare och mer lågmäld rytm, med större flexibilitet i sitt liv som inte längre präglas av arbete.

## AKTIVITETER

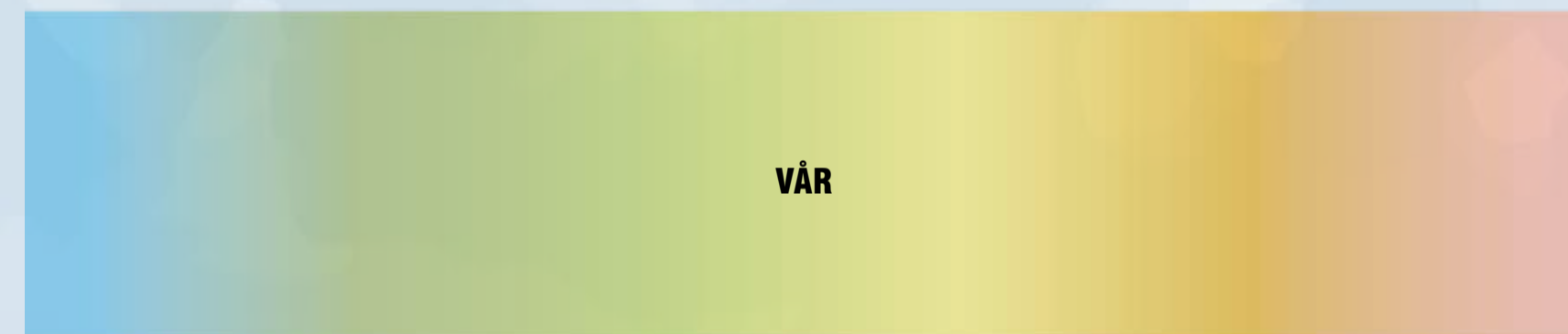
Olika aktiviteter genererar rytmer som varierar beroende på aktivitetens natur. Variationen mellan intensiva och lugna aktiviteter skapar en dynamisk plats där olika rytmer kan samexistera.

Intensiva aktiviteter skapar en rytmisk puls präglad av rörelse, tempo och ljud. Genom aktiviteten ökar energin och platsens karaktär blir mer utåtriktad under den tid aktiviteterna pågår. Parallellt finns lugnare aktiviteter som tar form i stillsamma vistelsemiljöer där ljud och rörelse blir lågmälda. Kombinationen ger möjlighet att växla mellan aktivitet och vila, deltagande och betraktande, och formar en levande, inkluderande plats med en rytm som ständigt förändras.



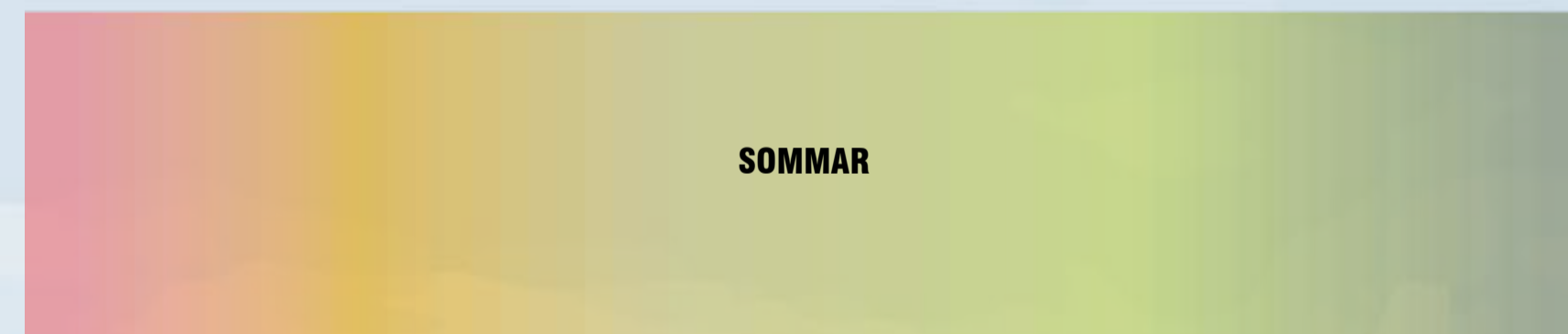
VINTER

Vinterns färger utgörs av kala grenverk, grå himmel och snöns vita färg.



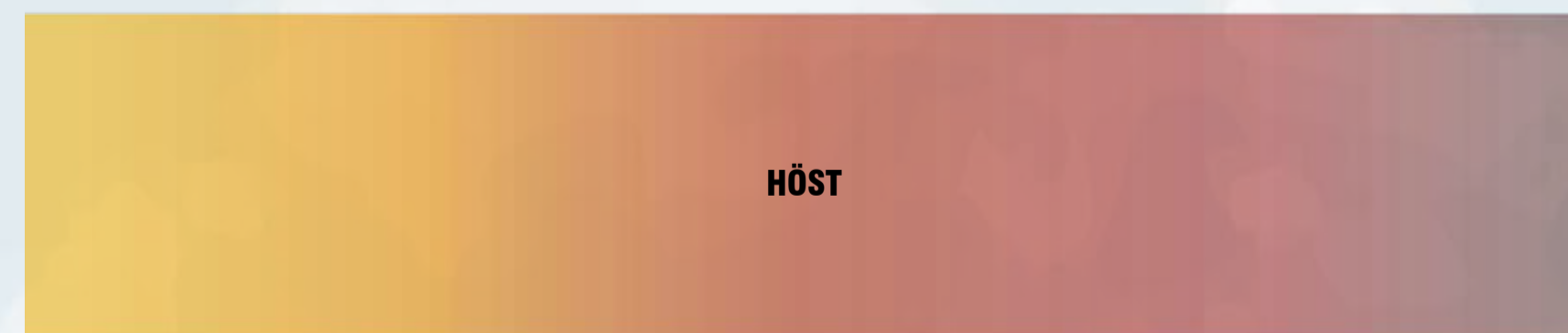
VÅR

Våren kommer med ljusa, starka färger i form av blå himmel, bladutspringets ljusgröna och de första blommornas färgprakt.



SOMMAR

Sommarens färger är mättade och frodiga, trädkronorna blir fylligt mörkgröna medan sommarblommorna bidrar med färgklickar.



HÖST

Hösten står för en färgskala som går från gult till orange till rött innan löven börjar falla och återgå till vinterns kala grenverk.

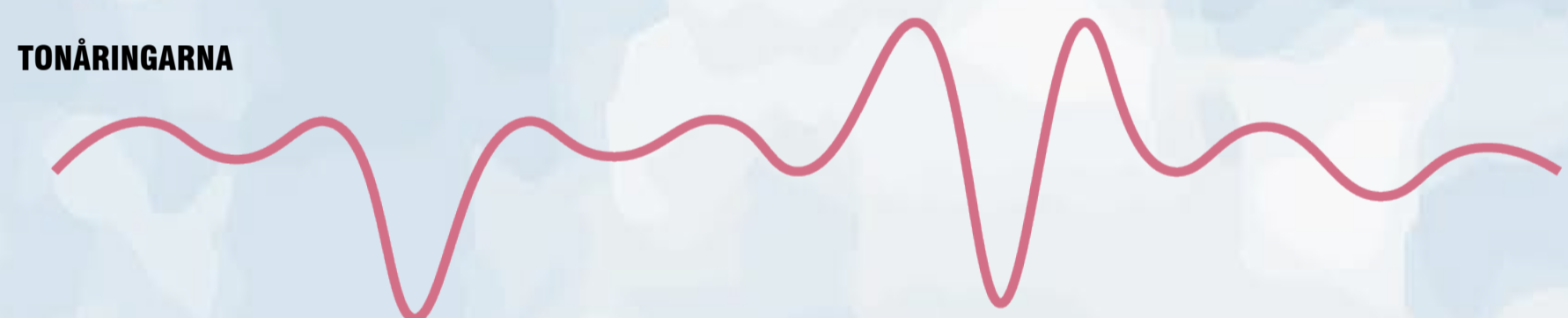
BARNFAMILJEN



PENSIONÄRERNA



TONÅRINGARNA



RYTMERNA IHOP



De olika rytmerna som skapas av målgrupperna separat och sedan hur de flätas samman och möts.



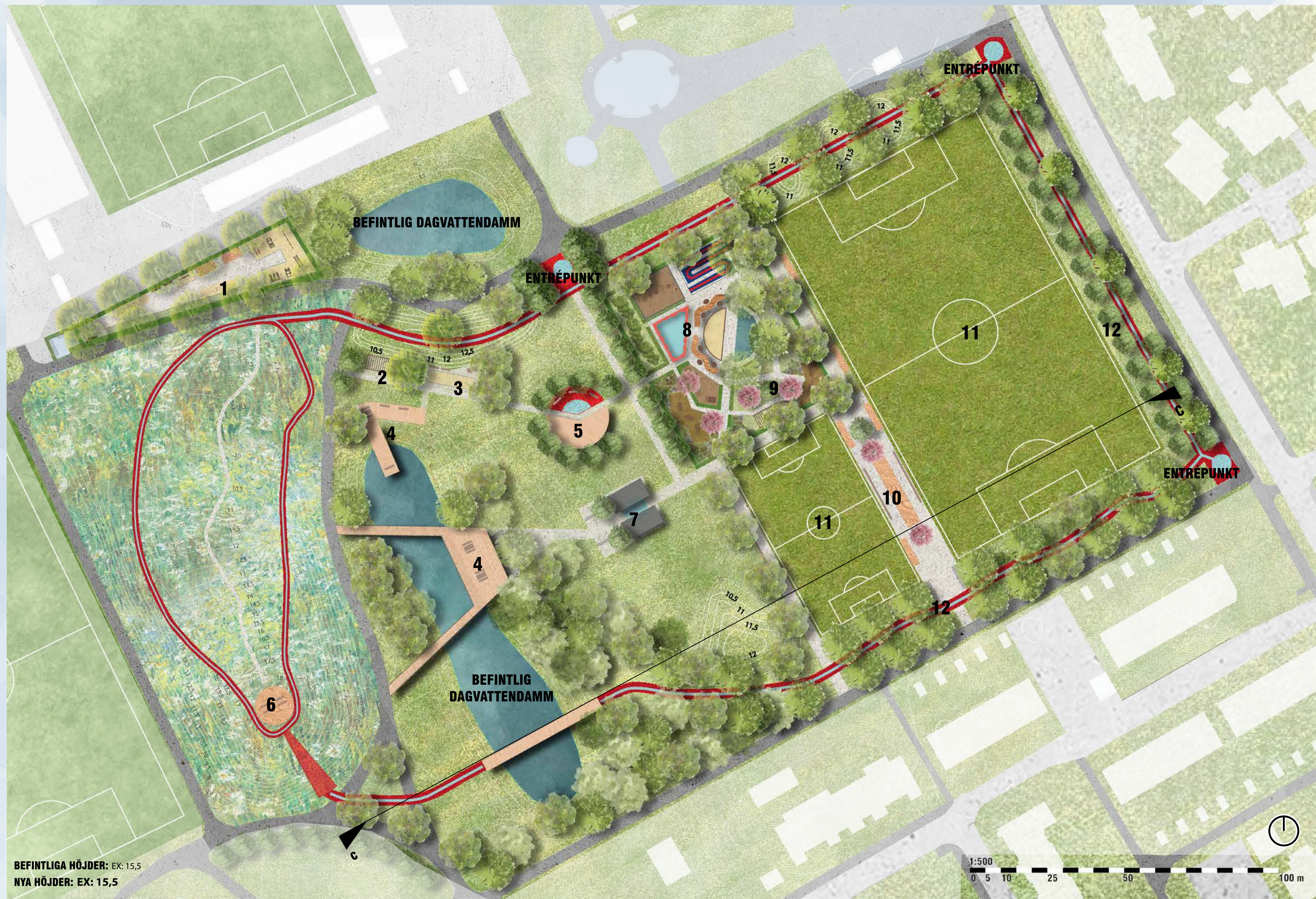
Exempel på lugn aktivitet vid vatten där rytmen blir lågmäld vilket förstärks av vattnets närvaro och lummig vegetation.



Exempel på en mer intensiv aktivitet där rörelse och ljud bidrar till en mer intensiv rytm.



**Vy c-c** Den tillförda vegetationen i förslaget blir en visuell budbärare om årstidernas skiftningar och hur de påverkar användningen av platsen. Användningsfrekvensen minskar över höst och vinter för att sedan öka under vår och sommar med ljusets intåg.



## FÖRKLARING AV YTOR:

### 1. UTMHUSGYM

Här erbjuds både träning med redskap och maskiner eller så väljer man att utöva egna övningar efter egen förmåga.

### 3. BOULEBANA

På boulebanan spelar man med utsikt över dagvattendammen. Bord och bänkar finns tillgängliga för en fikapaus i spelandet.

### 5. SCEN

Scenen kan användas för egenorganiserade event som gruppträning eller upptädanden.

### 7. MÖTESHUS

I möteshusen kan besökare ta en paus inomhus för fika, använda toalett eller fylla på vatten efter ansträngande aktiviteter.

### 9. INTIMA RUM

Mitt ibland fotbollsplaner och lek finns en mindre parkyta med intima gröna rum och sittplatser vid en damm.

### 11. KONSTGRÄSPLANER

Arenaparken har två konstgräsplaner, en 7- och en 11-mannaplan. Utanför organiserad träning är de öppna för allmänheten att nyttja.

### 2. PERGOLA

I söderläge med utsikt över vattnet kan man samlas under pergolan för en stunds umgänge med vänner.

### 4. SOLDÄCK

Soldäcken erbjuder sittplatser och en lugn vistelse där besökare kan komma nära vattnet.

### 6. UTSIKTSPLATÅ

På toppen av kullen kan besökare njuta av utsikten över Arenaparken eller av solnedgången över havet till väster.

### 8. LEKPLATS

Lekplatsen är omgärdad av grönska och erbjuder ett varierat utbud av lek möjligheter. Gunga, cykla, bygga sandlott eller kurragömma i lekbuskagen.










### 10. LÄKTARE

Mellan konstgräsplanerna finns bänkar för spelare och en läktare med tak där publiken kan heja på matcherna.

### 12. AKTIVITETSSLINGA

Aktivitetsslingan sträcker sig runt hela parken. Den röda gummasfaltens blå markering gör den enkel att följa och känna igen.

## TECKENFÖRKLARING MATERIAL

 <b>BARKFLIS</b>	 <b>STENMJÖL</b>	 <b>GRÄSYTA</b>
 <b>GUMMASFALT</b>	 <b>TRÄDÄCK</b>	 <b>ÄNG</b>
 <b>ÄSFALT</b>	 <b>LEKSAND</b>	 <b>KONSTGRÄS</b>

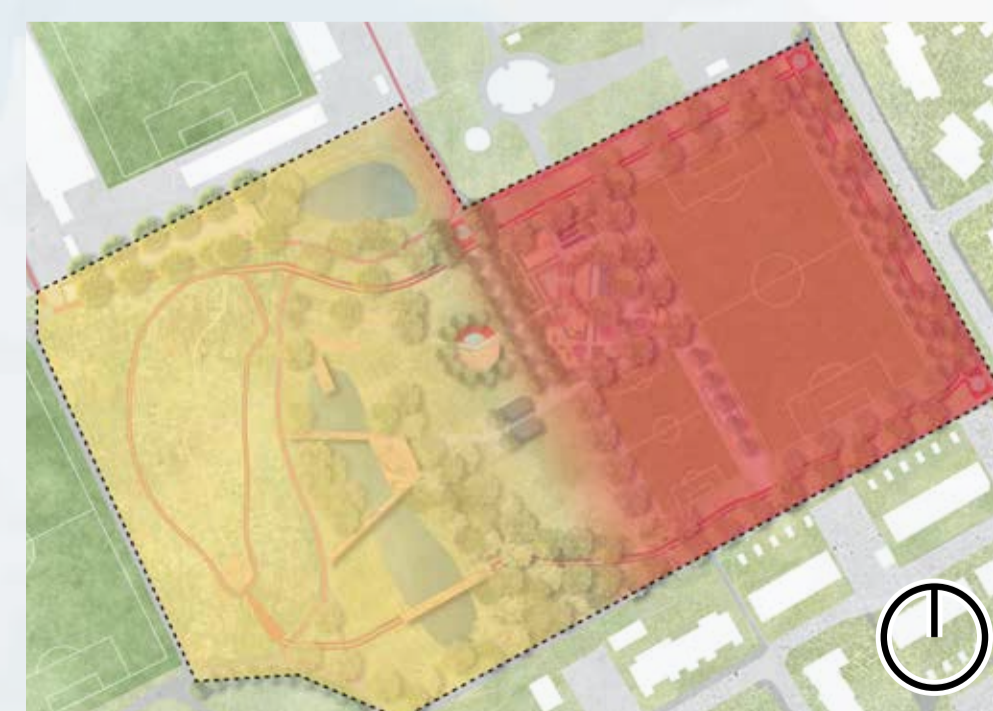
## RYTMISK GRADIENT

Arenaparkens rumsliga uppbyggnad och placering av aktiviteter skapar en rytmisk gradient som avtar från öst till väst.

Den östra delen har programmerade ytor och aktiviteter som fotboll och lek genererar en intensiv rytm med hög ljudbild och puls.

Den västra delen öppnar upp sig i oprogrammerade ytor och lugna vistelsemiljöer vid vatten tillåter en lugnare rytm.

Vid hög användningsfrekvens blir variationen i rytm läsbar och besökare kan välja sin egen rytm eller inspireras av en annans.



Den rytmiska gradienten som där rätt illustrerar intensiv rytm och gult den mer lågmälda.

## ANVÄNDNING

De olika målgrupperna besöker Arenaparken med olika syften och målpunkter.

Barnfamiljen nyttjar parken mest kontinuerligt. Barnens fotbollsträningar samlar familjen och föräldrarna kan passa på att träna under tiden.

Pensionärerna nyttjar mest parken under dagtid för motion längs slingan eller boulespel och umgänge efteråt.

Tonåringarna vistas i parken under skoldrotten, under träningar eller med vänner på kvällar.



Hur de tre målgrupperna rör sig genom parken och till sina olika målpunkter.

## VEGETATION

Vegetationens karaktär varierar genom Arenaparken. I den östra delen är karaktären generellt mer strikt med formella trädader med pelarformade träd och formklippta häckar som ramar in lek- och parkmiljön.

I den västra delen är karaktären mer naturlig med oregelbunden placering och buskskikt som blir en mjuk övergång mellan trädskronorna och markplanet.

Variationen i vegetationens karaktär används för att förmedla variationen de olika aktiviteterna och rumsligheterna skapar genom parken.



Principillustration: Strikta trädader och pelarformade träd.



Principillustration: Oregelbunden placering och ett mer naturligt uttryck.

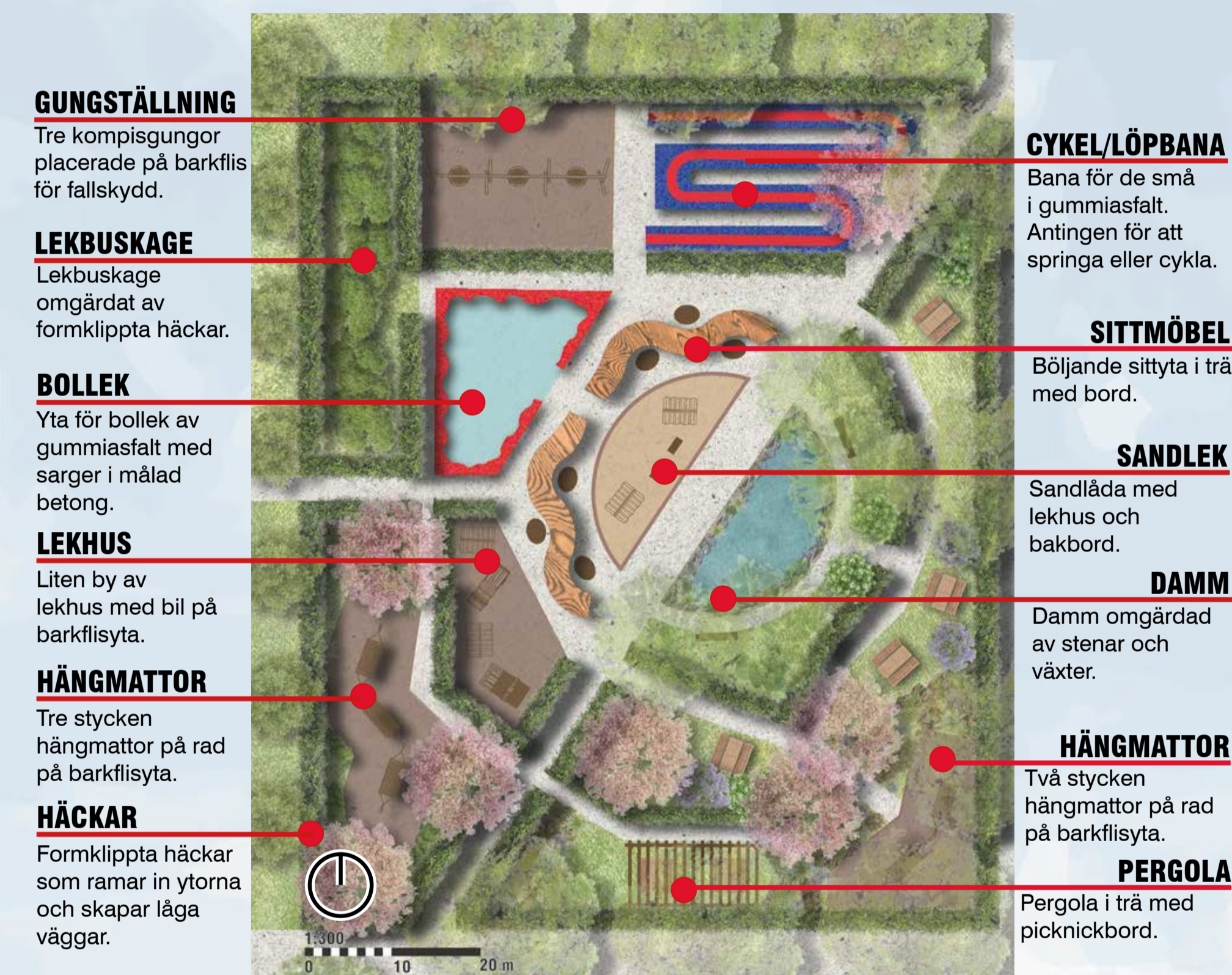
## AKTIVA MILJÖER - HÖG PULS OCH INTENSIV RYTM

De aktiva miljöerna i Arenaparken präglas av ett högre tempo och en intensiv rytm, där lek, träning och rörelse står i fokus. Kroppens rörelse och människors möten ger liv och energi åt rummen. Rytmerna i de aktiva miljöerna förstärks genom variation i rörelsemönster, ljud och visuella intryck. Rytmerna förändras under dagen i takt med användningen och kan upplevas både av deltagare och förbipasserande.

### LEK- OCH PARKMILJÖ

Den kombinerade lek- och parkmiljön är placerad i direkt anslutning till de nya konstgräsplanerna i östra halvan av parken. Under match och träning fungerar den som en vistelseyta för anhängare. Syskon som inte deltar i fotbollsverksamheten ges möjlighet till lek i nära anslutning till planerna, samtidigt som föräldrar och åskådare kan dra sig tillbaka till en lugnare, intim och grön vistelseyta.

Platsen skapar ett medvetet möte mellan två kontrasterande karaktärer, den intensiva, fartfyllda leken och den lugna, ombonade parken. Här samspelar olika rytmer och tempo, vilket skapar en dynamisk och levande miljö där aktivitet och stillhet existerar sida vid sida. De båda rummen ramar in av häckar som skapar tydliga rum i rummet, samtidigt som de tillåter visuell kontakt mellan ytorna.



Mötet mellan de olika miljöerna. Den intima parkmiljön med lummig vegetation möter den intensiva lekmiljön.

## LUGNA MILJÖER - LÅG PULS OCH LÅNGSAM RYTM

Parkens lugnare delar erbjuder platser för en stillsam vistelse. I skyddade, gröna rum med sittplatser och närhet till vatten sänks tempot och en långsammare rytm tar över. Här skapas utrymme för eftertanke, social samvaro i mindre skala och pauser från parkens mer intensiva delar.

### VISTELSE VID VATTEN

Vid den stora dagvattendammen i Arenaparkens västra del skapas en mer återhållsam rytm, i kontrast till parkens östra delar med dess högre intensitet och puls. Vattnets närvaro skapar ett rogivande element som skapar förutsättningar för en mer stillsam vistelse och längre uppehåll.

Längs dammens kant finns soldäck som sträcker sig ut över vattenytan och erbjuder nära kontakt med vattnet. Här ges möjlighet till paus och social samvaro vid sittplatser med både sol och utsikt.

Norr om dammen finns en vistelseyta intill en låg kulle och kringliggande grönska. Här ryms en boulevard, samt sittplatser under pergola som erbjuder skugga och skydd. Tillsammans skapar dessa ytor en sammanhållen miljö för rekreation och återhämtning, där parkens lugna rytm får ta plats.



Soldäck sträcker sig ut över vattnet där besökare kan njuta av solen. I bakgrunden syns boulevarden och pergolan.

### EGENORGANISERAD AKTIVITET

För att balansera parkens mer programmerade och intensiva ytor öppnar Arenaparken upp sig i en större sammanhängande grönska som omgärdas av lummig vegetation. Den öppna ytan blir en flexibel plats för egenorganiserade aktiviteter, där besökare får möjlighet att själva välja tempo, användning och rytm utifrån behov och tillfälle.

Gräsytan fungerar samtidigt som ett rumsligt avbrott i parkens sekvens av definierade och programmerade ytor. Genom öppenheten skapas god överblickbarhet vilket bidrar till orienterbarhet och trygghet. Den öppna karaktären och överblickbarheten skapar samband mellan parkens olika delar och utgör ett lugnare, sammanhållande element där aktivitet och vila kan samexistera utan bestämda regler.



Den öppna gräsytan passar utmärkt för kubbspel en solig sommardag, kullen i bakgrunden agerar läktare.

## AKTIVITETSSLINGAN - RYTMEN I KROPPEN

Aktivitetsslingan är det element där besökare upplever förändringen i rytm genom kroppen. Oavsett om man går eller springer upplevs skillnader i ansträngning och puls, samtidigt som variationer i linjeföring och vegetation ger olika visuella intryck.

### AKTIVITETSSLINGAN

Slingan ramar in parken och den röda färgen skapar igenkänning och orienterbarhet. Slingan är uppbyggd av olika sekvenser där sträckningen varierar från rak och strikt, med pelarformade träd som förstärker rörelsen framåt, till mer slingrande partier kantade av en mer naturlig vegetation.

Även topografin varierar och detta blir särskilt påtagligt vid kullens södra slänt, där en trappa leder besökare upp till kullens topp. Variationer mellan öppet och slutet, strikt och organiskt samt skiftande höjdskillnader gör att användare upplever hur pulsen går upp och ner och samtidigt blir medvetna om de visuella förändringarna i landskapet.

### PRINCIPIELLA SEKVENSER

De principiella illustrationerna beskriver de varierande upplevelserna som de olika sekvenserna av aktivitetsslingan skapar längs med vägen.



Raksträckan på cirka 100 meter kantas av pelarformade träd som förstärker fokus och rörelse framåt.



Den mer slingrade sträckningen kantas av en naturliknande vegetation. Avbrottet mot det raka gör att man saktar ned tempot för att följa kurvorna.



Trappan är utmanande för pulsen och koordinationen men belöningen väntar på utsiktsplatsen.



Mindre kullar i följd skapar en böjande sekvens som efterliknar hur pulsen går upp och ner.



Slingan passerar fotbollsplanerna på den södra sidan av Arenaparken. I bakgrunden syns läktaren med publik.