



Sveriges lantbruksuniversitet  
Swedish University of Agricultural Sciences

Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU  
Kandidatexamensarbete, 15 hp

# PARADISPARKEN

– beskrivning av en gemensam designprocess



Axel Helander & Carl Hillinge

Fakulteten för Landskapsplanering, trädgårds- och jordbruksvetenskap  
Område Landskapsarkitektur, Sveriges Lantbruksuniversitet (SLU) Alnarp  
Landskapsarkitekturprogrammet  
2012-05-23





# SLU, Sveriges Lantbruksuniversitet

Fakulteten för Landskapsplanering, trädgårds- och jordbruksvetenskap  
Område Landskapsarkitektur

**Författare:** Axel Helander & Carl Hillinge

**Titel (sve):** Paradisparken – en studie av landskapsarkitektens  
gestaltungsprozess

**Titel (eng):** Paradisparken – a study of the landscape architect's design  
process

**Nyckelord (6-10 st):** Marstrand, Paradisparken, gestaltning, design,  
arkitektur, process, skiss, loggbok, semesterort, säsongboende.

**Handledare (SLU/extern):** Sabina Jallow, Område landskapsarkitektur, SLU  
Alnarp

**Examinator (SLU/extern):** Tiina Sarap, Område landskapsarkitektur, SLU  
Alnarp

**Kurstitel:** Kandidatexamensarbete i Landskapsarkitektur

**Kurskod:** EX0650 (*alt. EX0649*)

**Omfattning (hp):** 15 hp

**Nivå och fördjupning:** G2E

**Serienamn:** Självständigt arbete vid LTJ-fakulteten, SLU

**Utgivningsort:** Alnarp

**Utgivningsår:** 2012

**Program/utbildning:** Landskapsarkitektprogrammet

## Sammandrag

Med oss själva som exempel har vi försökt beskriva hur landskapsarkitektens designprocess kan se ut, hur vi tänker och jobbar i ett gestaltungsprojekt. Läsaren ska få insyn i, och förståelse för, designprocessens komplexitet och vilka krafter som verkar där. Detta kandidatexamensarbete är uppdelat i tre delar. En inledande insamlingsfas där vi införskaffat information som har stöttat oss i vårt gestaltungsarbete och i författandet av denna uppsats. Den andra fasen har bestått av en designprocess där vi har tagit fram ett gestaltungsförslag för Paradisparken på Marstrand. Parallellt i denna fas har vi dokumenterat och reflekterat individuellt kring denna gemensamma designprocess. Den tredje fasen har inneburit en gemensam efterreflektion och diskussion kring den dokumentation som vi producerat under arbetet med gestaltungsförslaget. Som komplement till våra egna upplevelser och slutsatser har vi kopplat dessa till designteoriforskning för att sätta våra egna insikter i en generell kontext.

## **Abstract**

We have tried to describe how landscape architects think and work during a design process. By exemplifying our own joint process of working with the design proposal for Paradisparcken in Marstrand, we hope that the reader will gain insight and understanding for the design process and the forces that operate there. This bachelor thesis is divided into three phases. During the first phase we focused on gathering information that would help us in our design work and in the writing of this essay. The second phase was our process of making the design proposal for Paradisparcken. In this phase, parallel to the design process, we also documented our individual reflections and thoughts about the process itself. The third and last phase was writing this essay where we in retrospect, reflected and discussed our thoughts and reflections about the process of designing Paradisparcken. We have in addition, linked our own experiences and conclusions to design research. By doing this we bring our own insights into a general context.

## Förord

Vi valde till skillnad från många andra landskapsarkitektstudenter vid SLU, Alnarp att göra ett gestaltungsförslag med uppsats som kandidatexamensarbete. Dessutom valde vi att genomföra det i par, vilket inte heller hör till det vanliga. Vi hoppas att detta arbete inspirerar andra till att göra detsamma. Genom detta kandidatexamensarbete har vi lärt oss mycket om vår egen process och om vad som egentligen händer när vi designar. I slutändan vill vi förmedla de erfarenheter kring designprocessen som vi vunnit. Så att intresserade, vilken bakgrund de än må ha, skall kunna dra nytta utav att läsa om våra insikter och slutsatser. Vi hoppas och tror att vårt arbete är ett av många kommande kandidatexamensarbeten i form av gestaltungsförslag.

Vi vill påpeka att vi är upphovsmän till alla illustrationer och fotografier som används i kandidatarbetet om inte annat anges.

Ett stort tack till Jesper Henriksson för hans bidrag till vårt tidigare analys- och konceptarbete som legat till grund för vårt gestaltungsförslag. Tack till PeGe Hillinge för intressanta och insiktsfulla diskussioner under konceptualiseringsarbetet. Vi vill också tacka vår handledare Sabina Jallow för att hon har förstått och stöttat oss i vad vi velat uppnå. Med hennes erfarenhet i ryggen har vi kunnat navigera på designteorins stora hav. Tack!

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## Sammandrag

## Abstract

## Förord

<b>1. Inledning</b>	<b>9</b>
1.1 Bakgrund	9
1.2 Mål och Syfte	9
1.3 Material och Metod	10
<b>2. Marstrand och Paradisparken</b>	<b>15</b>
2.1 Nutid och rådande förutsättningar	15
2.2 Historia	16
<b>3. Förslaget</b>	<b>17</b>
3.1 Analys	17
3.2 Koncept	19
3.3 Gestaltning	21
<b>4. Diskussion kring förslaget med stöd av Gehls och Kärholms teorier</b>	<b>27</b>
<b>5. Designprocessen</b>	<b>30</b>
5.1 Designprocessens mystik	30
5.2 Skissens betydelse i designprocessen	32
5.3 Designprocessens komplexitet	35
<b>6. Avslutande diskussion</b>	<b>37</b>
6.1 Målsättningen	38
6.2 Problemet med att använda sig själv som källa	38
6.3 Utomstående källor	39
6.4 Efterreflektionens betydelse för förslaget	40
6.5 Konklusion	40
<b>6. Referenser</b>	<b>41</b>
7.1 Elektroniska källor/Internet	41
7.2 Tryckta källor	42



## **Bilagor**

- Loggbok Carl
- Loggbok Axel
- Illustrationsplan, gestaltningsförslag skala 1:200
- Snitt, gestaltningsförslag skala 1:200
- Perspektiv
- Fotodokumentation av modell i skala 1:1000
- Fotodokumentation av modell i skala 1:100
- Sammanställning av referens-/ inspirationsobjekt

# 1. Inledning

## 1.1 Bakgrund

Hösten 2011 blev vi tillfrågade, tillsammans med Jesper Henriksson som studerar Arkitektur i Århus, att komma med ett förslag på en ny utformning av Paradisparken på Marstrand. Vad Paradisparken och Marstrand är kommer vi till senare.

Personen som gav oss uppdraget heter Christer Parknäs, verksam mäklare på Marstrand och har förutom sitt nuvarande jobb även många andra kopplingar till ön. Han har stor kännedom om Marstrand och har spenderat stor del av sitt liv där. Christer är en av många, i vad man skulle kunna kalla för en intressegrupp, som påstår sig jobba på eget initiativ för Marstrands bästa. Christer råkar även vara far till en mycket god vän till Carl och på det viset kom vi i kontakt. Vi påbörjade då ett arbete med att analysera Marstrandsön och Paradisparken. Vi började även att konceptualisera våra idéer och tankar om parken som utmynnande i bland annat en booklet. Gestaltandet i kandidatexamensarbetet har inneburit att ta konceptet från denna booklet till en platsspecifik gestaltning av Paradisparken på Marstrand. Resultatet av gestaltungsarbetet redovisas under kapitlet "Förslaget" och i bifogade bilagor. Vi ville djupare undersöka oss själva i en designprocess för att senare försöka koppla våra reflektioner från denna självstudie till ett mer generellt beskrivande av designprocessen. Det är utifrån dokumentationen av processen som pågått under framtagandet av detta förslag som vi beskriver vår process och kopplar den till en generell kontext.

## 1.2 Mål och Syfte

Projektet har två sammanflätade mål:

- Att skapa ett gestaltungsförslag för Paradisparken som avser att skapa en miljö som attraherar både marstrandsbor och sommargäster, året runt.
- Att under projektets gång dokumentera, undersöka och beskriva vår designprocess; när vi resonerar, diskuterar, argumenterar och reflekterar oss fram till ett gestaltungsförslag.

Projektet har också två sammanflätade syften:

- Att undersöka en semesterort med extrema säsongsskillnader i populationsmängd.
- Att lära oss hur vi fungerar och jobbar genom en gestaltungsprocess.

## 1.3 Material och Metod

### 1.3.1 Kandidatexamensarbetets tre delar

För att få svar på våra frågeställningar har vi gått igenom en designprocess och dokumenterat denna. I den här uppsatsen har vi sammanställt dokumentationen och resonerat kring vår designprocess. Vi ser att man kan dela in vårt kandidatexamensarbete i tre delar.

- Insamling
- Gestaltning och dokumentation
- Sammanställning och reflektion

I arbetets första del har vi samlat in information och kunskap som har stöttat oss i författandet av uppsatsen och i vårt gestaltungsarbete. Arbetets andra del bestod av en designprocess där vi tog fram en gestaltning för Paradisparken. Det av oss påbörjade analys- och konceptualiseringsarbete låg till grund för detta gestaltungsförslag. Dokumentationen av vår designprocess har förts parallellt i form av en loggbok. Den tredje och avslutande delen av vårt kandidatexamensarbete har inneburit en sammanställning av, och en reflektion kring vår gemensamma designprocess och varför den sett ut som den gjort. I denna sista del av arbetet har vi försök förmedla de erfarenheter och insikter vi vunnit. Samt koppla de slutsatser vi kunnat dra från våra egna upplevelser av vår designprocess till en mer generell kunskapsbank för hur designprocesser kan beskrivas.

### 1.3.2 Insamling

#### *Referenshantering*

Vår referenshantering kan te sig något annorlunda jämfört med de kandidatexamensarbeten som utgörs av enbart en uppsats. Man kan dela in källorna i två kategorier. Den första kategorin är källor som vi har inspirerats av i vårt arbete med utformningen ("Referenser som verktyg för beskrivningen och analysen av stadsrum"). I den här kategorin ingår också referensobjekt och inspirationskällor i form av andra designlösningar som inspirerat oss i vår utformning. Dessa referensobjekt och inspirationskällor har på så sätt blivit en del av vad vi vill beskriva som ett intryck-/referensbibliotek (se bifogad sammanställning av referens- och inspirationsobjekt). Vi har exempelvis studerat andra landskapsarkitekturprojekt för att få inspiration och för att ytterligare bygga på vårt intryck-/referensbibliotek. Stora delar av detta intrycksbibliotek har redan byggts upp under vår studietid. En del av våra designhandlingar saknar koppling till det av oss aktivt insamlade intrycksbibliotek för just detta projekt. Det kan vara handlingar som skett genom spontana tankekopplingar till tidigare erfarenheter från utbildningen på Alnarp men även till våra livserfarenheter. Vi stöttade oss även på och jobbade vidare med det analysmaterial och koncept som vi tagit fram innan kandidatexamensarbetets början.

Den andra kategorin är källor som inspirerat oss i vårt beskrivande av vår egen designprocess. De har även bidragit till att sätta våra egna reflektioner i en generell kontext ("Referenser som stöd i beskrivningen och analysen av vår designprocess").

### ***Referenser som verktyg för beskrivningen och analysen av stadsrum***

För att beskriva stadsrummet Paradisparken har vi stöttat oss på Jan Gehls och Mattias Kärrholms gestaltningsteorier. Jan Gehl är arkitekt och professor i urban design vid "Det Kongelige Danske Kunstakademi". Han är delägare och grundare av Gehl Architects och en erkänd designteoretiker med flertalet publikationer i bakom sig. (Wikipedia [online], 2012-05-17). Mattias Kärrholm är arkitekt och docent vid Lunds Universitet sedan 2009. Han disputerade 2004 med sin avhandling "Arkitekturens territorialitet, till en diskussion om makt och gestaltning i stadens offentliga rum." (Lunds tekniska högskola [online], 2012-05-17). Gehl så väl som Kärrholm behandlar komplexiteten hos ett stadsrum, och vilka faktorer i gestaltningen som spelar in i upplevelsen av ett stadsrum. Jan Gehls teorier introducerades för oss redan under första året på landskapsarkitektprogrammet. Gehl beskriver blanda annat vilka faktorer (till exempel sittmöjligheter) som avgör var människor rör sig och varför de väljer att stanna upp och vistas på en plats. Gehl försöker förklara hur man kan tänka när man gestaltar för att skapa ett levande stadsrum. Kärrholm beskriver territorialitet och hur osynliga gränser och revir påverkar människors rörelse och beteende på en plats. Detta är högst aktuellt att studera på en ort som Marstrand, då situationen där kräver att sommargäster och marstrandsbor kan samsas och trivas i samma park. Gehls och Kärrholms teorier har bidragit till en tyngd i argumenten för våra grundläggande designhandlingar i projektet. Exempel på detta är placeringen av sittmöjligheter och den rumsliga strukturen i vår gestaltning.

### ***Referenser som stöd i beskrivningen och analysen av vår designprocess***

Carola Wingrens är professor i landskapsarkitekturens formlära vid SLU i Alnarp (LTJ-fakulteten [online], 2012-05-17). Carola Wingrens avhandling "Landskapsarkitektens konstnärliga praktik" är en av få avhandlingar som tar utgångspunkt i den egna praktiken. Wingrens avhandling har fungerat som inspirationskälla för hur en designprocess kan beskrivas och hur ett sådant arbete kan läggas upp.

Nigel Cross är professor emeritus i Designteori vid The Open University, UK. Cross har varit verksam inom designforskningen sedan 1960-talet och har en etablerad ställning inom designteoriforskningen (The Open University [online], 2012-05-17). Genom sin bok "Design Thinking", utgiven 2011, har Cross bidragit med mer generella och koncentrerade beskrivningar av hur designers tänker och arbetar. I samma bok kopplar Nigel Cross samman ett flertal välrenommerade designers (etablerade inom olika designriktningar) beskrivningar av deras egna processer. Cross beskriver och diskuterar dessa designers syn på designprocessen för att beskriva mer generella tendenser för hur de tänker och arbetar.

Niklas Ögren tog examen från landskapsarkitekturprogrammet vid SLU, Alnarp 2010. Han har i sitt examensarbete undersökt och beskrivit den fysiska modellens betydelse i planeringsprocessen. Niklas reflektioner kring modellens egenskaper har hjälpt oss i reflektionerna kring vårt eget modellarbete.

### 1.3.3 Gestaltning och dokumentation

#### ***Arbetsätt i gestaltungsarbetet***

Vi har arbetat mycket nära varandra under hela projektet och arbetet har till stor del pågått hemma hos någon av oss där vi suttit och skissat individuellt eller tillsammans. På så vis har det varit möjligt för oss att kontinuerligt stämma av med/mot varandra och frågat om den andres åsikt. Vi har upplevt att detta arbetsätt har gett designen ett djup då idéer och infall som en av oss planterat, vuxit vidare i den andre. Reflektion kring designprocessen har under gestaltungsarbetet gjorts individuellt efter varje avslutad arbetsdag.

I designarbetet har vi arbetat med en rad olika skiss- och visualiseringstekniker till exempel fysiska modeller, papper och penna. Digitala modeller i Google Sketchup 3D och Rhinoceros 3D. Planer i AutoCAD och Adobe Illustrator. Perspektiv och visualiseringar genom blandteknik och layout genom Adobe InDesign.

#### ***Dokumentation av processen***

Dokumentationen av vår designprocess har vi fört i form av en loggbok bestående av tre delar. Den första delen innehåller visuellt material som presenterar vad som producerats under arbetsdagen i form av exempelvis skisser och fotografier. Den andra delen är ett frågeformulär där vi beskrivit kort vad som hänt sedan sist loggbok fördes, var i processen vi befann oss, om vi upplevt något genombrott, vilka skisstekniker vi använt oss av, om vi varit oeniga och slutligen vilka nya insikter dagen medfört. Sist lämnas utrymme för mer djupgående och fria resonemang där vi har försökt beskriva och förklara genombrott och designhandlingar. Den sista reflekterande delen tillkom först 16:e april efter diskussion med vår handledare Sabina Jallow. Att vi även gav utrymme för djupare individuell reflektion var en följd av bristande möjlighet till att kunna beskriva designhandlingar och resonemang kring dessa, i den första versionen av loggboken (loggböcker skrivna mellan 2012-04-09 och 2012-04-15). Loggboken skrevs individuellt och fördes efter varje avslutad arbets-session.

### 1.3.4 Sammanställning och reflektion

I Kandidatexamensarbetets tredje och sista del har vi sammanställt loggböckerna genom att välja ut stycken ur dessa och citera dem. Vi har valt att inte lyfta fram varje loggboksanteckning, utan istället valt att fokusera på de anteckningar där vi beskriver någon form av genombrott eller relevant reflektion som exemplifierar vår designprocess.

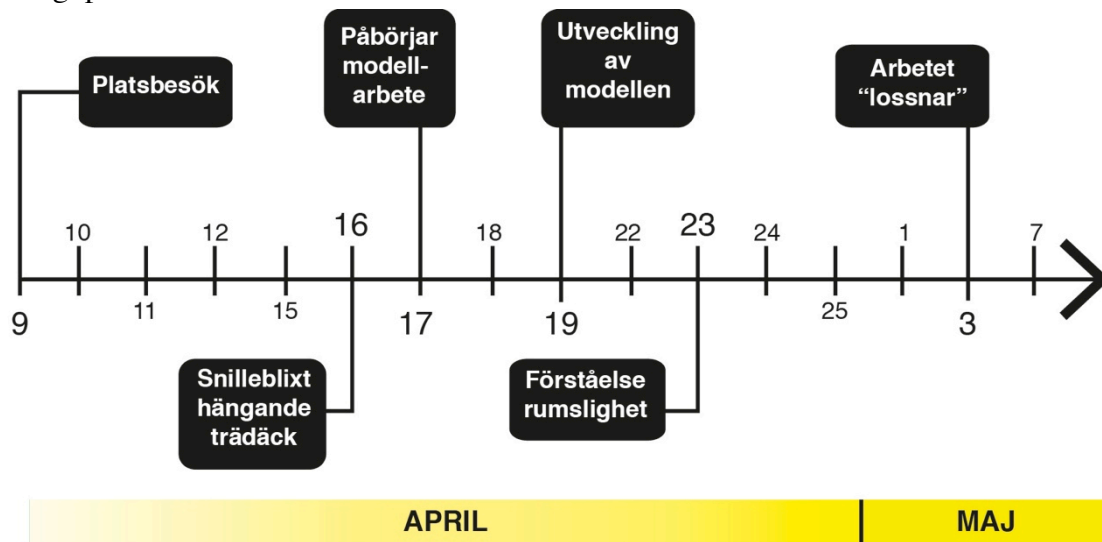
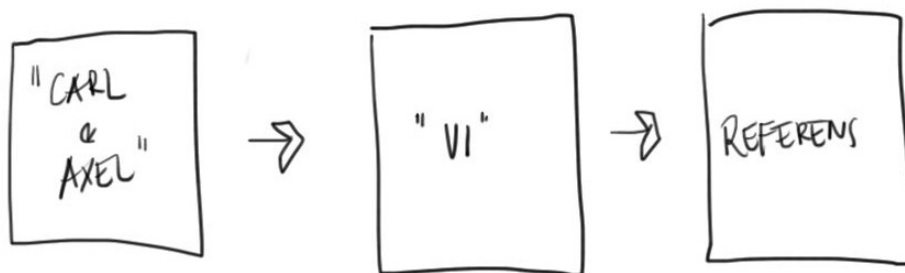


Illustration: tidsaxel genombrott

Under arbetet med att sammanställa loggböckerna, såg vi att dessa genombrott och reflektioner kunde delas upp i tre underkategorier för att strukturera beskrivningen. Med denna strukturering vill vi öka läsbarheten och förståelsen av processens olika moment. Beskrivningen är uppbyggd som så, att vi börjar med citat ur våra egna loggboksanteckningar, detta för att visa hur vi formulerat oss i loggböckerna. Ytterligare en viktig anledning till att vi citerar loggböckerna är för att vi vill lyfta fram dem precis som de är skrivna i stunden. Utdragen ur loggböckerna följs av en diskuterande och beskrivande del, där vi försöker nysta i och förklara varför vi gjorde som vi gjorde och tänkte som vi tänkte. För att distansera oss till våra tidigare reflektioner i loggböckerna, förtydliga vem som sagt och gjort vad under designprocessen, har vi valt att skriva om våra "designprocess-jag" (Carl och Axel) i tredje person och dåtid. Genom att skriva om oss själva i tredje person vill vi skapa ett mer generellt beskrivande av designprocessen, som läsaren lätt kan ta till sig. I dessa reflektioner hänvisar vi till Niklas Ögrens examensarbete, som djupare beskriver modellens egenskaper.

Vi varvar reflektioner kring utdrag ur vår egen dokumentation med att citera ur Nigel Cross bok "Design Thinking". Detta för att ge ett djup till våra resonemang men först och främst för att sätta våra egna reflektioner i en generell kontext. En anledning till att vi väljer att citera ur "Design Thinking", istället för att i texten löpande referera till boken, är att skapa en tydlig struktur och uppdelning av läsningen.



- |  |   |  |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• I designprocessen</li> <li>• Individuella loggboksreflektioner</li> <li>• Vad och Hur?</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utanför med insyn i designprocessen</li> <li>• Gemensamt diskuterande kring loggboksreflektioner</li> <li>• Varför?</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utanför processen</li> <li>• Generellt om designprocesser</li> <li>• Varför och Hur?</li> </ul> |
|--|---|--|

Illustration strukturering processbeskrivning

Vi har tagit inspiration av Cross sätt att lyfta ut beskrivningar om designprocessen gjorda av designers under intervjuer. Utifrån dessa beskrivningar har Cross packat upp tankar kring designprocessen och dragit paralleller mellan olika designers. På liknande sätt har vi kopplat ihop våra individuella beskrivningar och reflekterat kring dessa under ett gemensamt tema (till exempel "Designprocessens mystik"). Genom att koppla reflektionerna kring våra egna beskrivningar till Cross beskrivningar i boken "Design Thinking" har vi sedan satt vår gemensamma designprocess i en mer generell kontext. En skillnad mellan Cross tillvägagångssätt och vårt, är att Cross har använt sig av andras beskrivningar av designprocessen medan vi, i likhet med Carola Wingren, använt oss av våra egna beskrivningar av designprocessen.

Det var först efter det att vi avslutat gestaltungsarbetet och därmed även loggboksskrivandet som vi kom i kontakt med Nigel Cross teorier. Avsikten med att beskriva designprocessen har varit att belysa och förklara hur en designprocess kan se ut. I en designprocess finns inget "rätt och fel". Våra hänvisningar till det Nigel Cross skriver är inte menade att bevisa att vårt arbetssätt är bättre än något annat, utan snarare ett sätt att förklara våra designhandlingar i en generell kontext.

## 2. Marstrand och Paradisparken

### 2.1 Nutid och rådande förutsättningar

Marstrand är en tätort, i Kungälv kommun, belägen på öarna Marstrandsön och Koön. Marstrandsön ligger längst ut mot havet och hyser stadens centrum. Därifrån går personfärja till stadsdelen Arvidsvik på Koön, som har landsvägsförbindelse med fastlandet. Marstrand är en idyllisk trähusstad med Karlstensfästning som med dess läge på öns topp dominerar stadsbilden. På somrarna är Marstrand ett betydande turistmål och Sveriges seglingsmetropol. Som turistort upplever Marstrand en kraftig "besöksboom" under sommarhalvåret medan samhället somnar in under vinterhalvåret. (Nationalencyklopedin [online], 2012-04-12).



Illustration översikt, fotografi från Wikipedia Commons [online] tillgänglig via:<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Marstrandsfastning.JPG> [2012-05-17], licensierad som offentligt material)

Paradisparken är en av de centrala platserna på Marstrand. Parken har idag kvar samma struktur som den antog 1945 med två trädrader, gräsmattor och rabatter. Den norra trädraden har nyligen bytts ut mot nya träd (*Sorbus incana*). Parkens gräsmattor och rabatter omgärdas av parallella gångstråk. Vid parkens östliga kortsida står ett pumphus och en elstation samt storväxta prydnadsbuskar och sittbänkar. I västra delen av parken ligger en, sedan 1945, ny musikpaviljong (Parkplan för Marstrand och Koön [online], 2012-04-12).



Illustration: planskiss över befintliga förhållanden

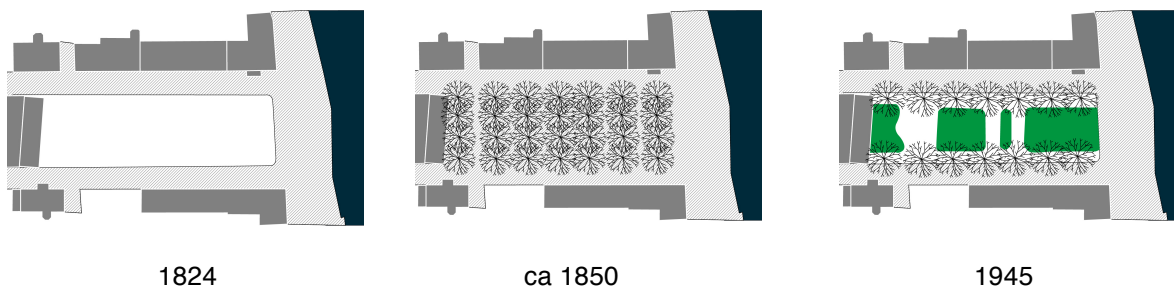


## 2.2 Historia

De äldsta spåren av stadsbildning på Marstrand kommer från år 1291. Troligen har staden, som då var en del av Norge, vuxit fram under 1200-talet i samklang med det högmedeltida sillfiskets expansion. Sillfiske var under flera århundraden Marstrands viktigaste inkomstkälla och Marstrandsbornas välstånd har stigit och sjunkit med tillgången på sill. Efter övergången till Sverige 1658 byggdes Karlstensfästning. 1775 blev Marstrand frihamn, vilket innebar tullfrihet (så länge som varorna stannade på Marstrand), näringsfrihet (inget skråtvång) och religionsfrihet. Religionsfriheten bidrog till att många judiska familjer flyttade till Marstrand. Marstrand har alltid varit en relativt liten stad och ännu på 1770-talet var Marstrand en stad med mindre än 1000 invånare. Dålig tillväxt med många nedgångsperioder har fortsatt prägla Marstrand, som var Sveriges minsta stad år 1970 och hade då färre invånare än vid 1800-talets inledning. Stadens svårtillgängliga läge har bidragit till denna blyga utveckling. Exempelvis fick Marstrand landsvägsförbindelse med fastlandet först 1942 (Nationalencyklopedin [online], 2012-04-12).

I mitten av 1800-talet byggdes gamla salteribyggnader om till varmbadhus och Marstrands nya glansperiod som kurbadort hade börjat. Marstrands havsluft och salta bad ansågs effektiva vid behandling av många sjukdomar. Kurortskonceptet blev direkt en succé och marstrandsborna insåg möjligheterna för Marstrand som kurort. År 1858 byggdes ett nytt varmbadhus som idag heter Båtellet. I samband med Marstrands nya image som kurort växte även bilden av det kungliga Marstrand fram. Från år 1887 och 20 år framåt, tillbringade kung Oscar II en sommarmånad på Marstrand varje år. Han bodde då i huset som idag är Grand Hotell och ligger i den västra kortsidan av Paradisparken (Västsvenska turistrådet [online], 2012-04-12).

Platsen där Paradisparken ligger var bebyggd fram till år 1824 då kvarteret brann ner. Platsen fungerade efter det som exercisplats för Karlstensfästning fram till omkring år 1850, den var då helt öppen och saknade vegetation. I mitten av 1800-talet samlades pengar in till trädplantering och ytan blev park. Parken hade då fyra trädrader med grus som underlag över hela ytan. År 1945 togs de två mittersta raderna bort och dagens struktur med gräs och rabatter tog form (Parkplan för Marstrand och Koön [online], 2012-04-12).



Illustrationer: parkens strukturella utveckling från exercisplats till park

### 3. Förslaget

#### 3.1 Analys

Som vi nämnt i bakgrundsbeskrivningen är Paradisparken ett projekt som vi påbörjade under hösten 2011. Det som står i de följande två delarna ”Analys” och ”Koncept” är beskrivningar, slutsatser och idéer som vi hänvisar till vårt tidigare arbete.

I våra tidigare analyser kom vi fram till att den obalanserade rumsligheten är Paradisparkens tydligaste arkitektoniska problem. Parkens långsmala form bidrar till rummets svårigheter att hävda sig mot omgivningen. 1945 då parken hade två trädrader med storvuxna träd (*Tilia platyphyllos*) klarade platsen att stå för sig själv och att skapa ett inre väldefinierat parkrum. Idag står uppvuxna Lindar på rad i söder mot en nyplanterad oxelträdrad i norr, detta bidrar till att det uppstår obalans i den befintliga gestaltningen. De stora lindarna bidrar med en kvalitet som byggts upp under den långa tid de stått där. De bör därför kunna utnyttjas bättre i gestaltningen av parken. Lindarna bidrar också med en historisk koppling, då de är de sista spåren från parkens ursprungliga utformning. Obalansen bör även den utnyttjas till parkens fördel genom att utveckla Paradisparkens rumslighet till en mer komplex park. Parken saknar idag en rumslig underdelning som skulle kunnat skapa fler varierande platsbildningar i parken.

Den elstation och det pumphus som står placerat mitt i huvudentrén från kajpromenaden och mitt i siktlinjen från kajen upp mot Grand Hotell tillkom efter 1945. Platsens förutsättning har genom elstationens tillkomst förändrats radikalt då stora delar av kontakten mellan parken och havet har försvunnit, eftersom parkens utformning inte har anpassats till detta ingrepp. Under vårt tidigare analysarbete kom vi fram till att elstationen bör byggas om, sänkas ner i marken eller rent av flyttas för att underlätta en rörelse in parken.



Illustration: Fotografi från kajen upp mot Grand Hotell, på sommaren växer en barriär av buskar och perenner upp och hindrar integrationen mellan kaj och park.

Ytterligare ett problem är avsaknaden av välplacerade sittplatser som bjuder in till vistelse i parken, trots att parken är gestaltad för vistelse med ornamentik i form av sommarblomsplanteringar och prydnadsbuskar. Således är innehållet i parken av mer prydnadskaraktär, och parken känns som en ”sitta-och-titta-på-blommorna-park” medan rörelsen genom och förbi parken är snabb och direkt. Istället för att gynna varandra, motverkar idag parkens rörelsemönster och inredning varandra. I parkens nya gestaltning krävs därför att dagens koncept för parken omarbetas från grunden. Tillsammans bidrar parkens rumsliga obalans, elcentralens placering och utformning, men också den motsägelsefulla gestaltningen av parken som helhet till att Paradisparken ter sig svårantaglig och svårutttjad.

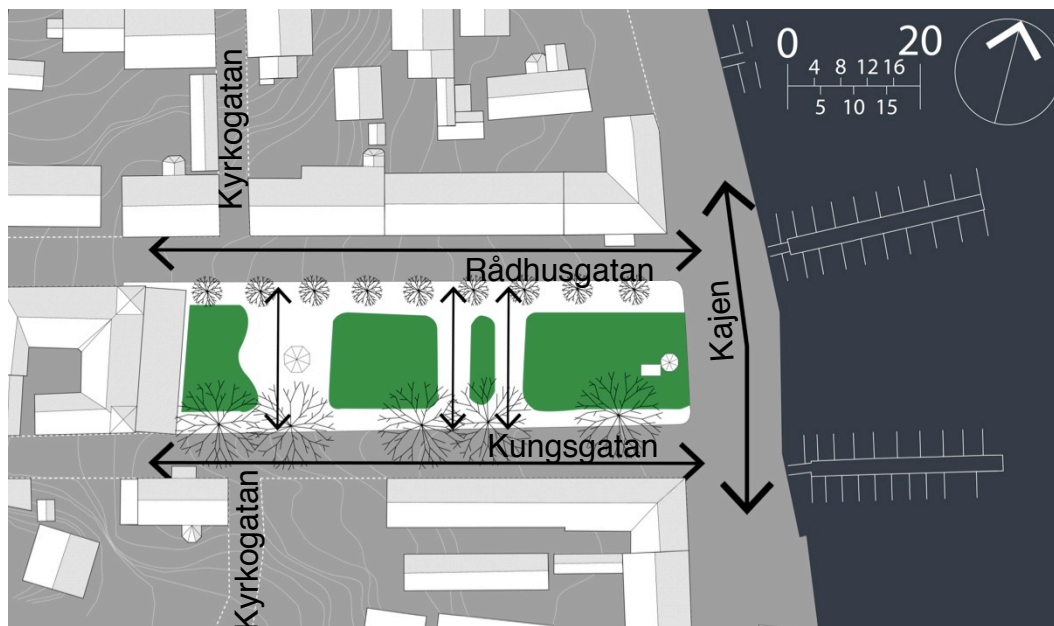


Illustration: analyskiss av Paradisparkens befintliga rörelsemönster

Längs med Paradisparkens södra långsida löper Kungsgatan upp till Carlstensfästningen som är en av Marstrands största turistattraktioner. Längs med parkens östra kortsida går kajen som är öns huvudstråk och det mest trafikerade rummet på Marstrand. I Parkens norra del ligger Grand Hotell med sin inglasade uteservering, ut med Rådhusgatan i norr ligger diversehandel och bostäder. Rådhusgatan har det bästa solläget på platsen medan Kungsgatan under stor del av dygnet ligger i skugga. Detta förutsättningar som gynnar de aktiviteter som naturligt är inbyggda i byns struktur. Kungsgatans funktion som primärt stråk till Carlstens fästning påverkas inte negativt av det skuggiga läget. De besökare som vill se fästningen går nästan alltid via Kungsgatan förbi Paradisparken. Blandningen av nödvändiga och valbara aktiviteter på Kungsgatan och Kajen skapar bra förutsättningar för en aktiv park.

Paradisparken som är en av Marstrands absolut viktigaste offentliga platser har alltså försvagats under de 160 år som passerat. Paradisparkens rumslighet behöver balanseras, stärkas och dess utformning bör anpassas till de befintliga förutsättningarna. Det är viktigt att identifiera och inkludera de historiska värden som finns samtidigt som paradisparken också bör kunna svara upp mot dagens och framtidens krav på funktion och sociala värden. Marstrand har utvecklats från ett litet fiskesamhälle, till att bli en ö med stor befolkning om sommaren och liten befolkning om vintern. Paradisparken bör därför då trycket ökar under sommaren vara en park för alla samtidigt som den ska vara marstrandbornas vardagsrum, året runt.

### 3.2 Koncept

Konceptet grundar sig i att vi ”vränger” och ”spränger” parkens struktur. ”Vränga” innebär att parkens befintliga struktur med vägar på kanterna och gräsytor i mitten, byts ut mot en mer komplex struktur. Där transportytor och vistelseytor integreras med varandra. Konceptet kan beskrivas som så, att parken går från att ha varit gångar i gräsmattor, till att bli en mångfald av vistelseytor i en integrerad transportyta.

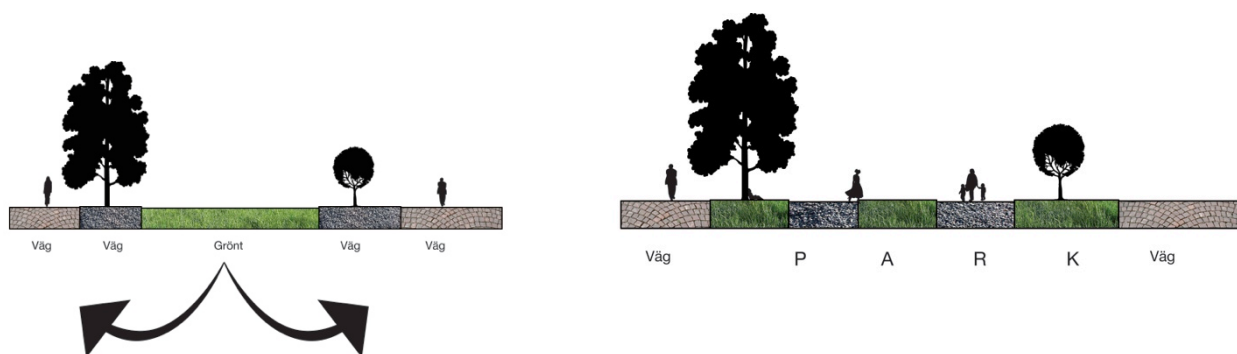


Illustration: konceptskiss av ”vränga”

”Spränga” innebär att rörelsestrukturerna bryts upp genom att vi skapar en högre territoriell komplexitet och fler formella och informella vistelseplatser (definition av informella respektive formella sittplatser, se sidan 24). I en park som Paradisparken på Marstrand där besöksnivån fluktuerar mycket mellan olika årstider krävs en dynamisk lösning. Målet med konceptet är att skapa en park som känns intim och spännande under både lågsäsong och högsäsong. Parkens gestaltning skall fungera lika bra för en ensam individ som för en stor mängd besökare. Konceptet innebär att parken inte upplevs öde eller tom under lågsäsong, men inte heller underdimensionerad under högsäsong.

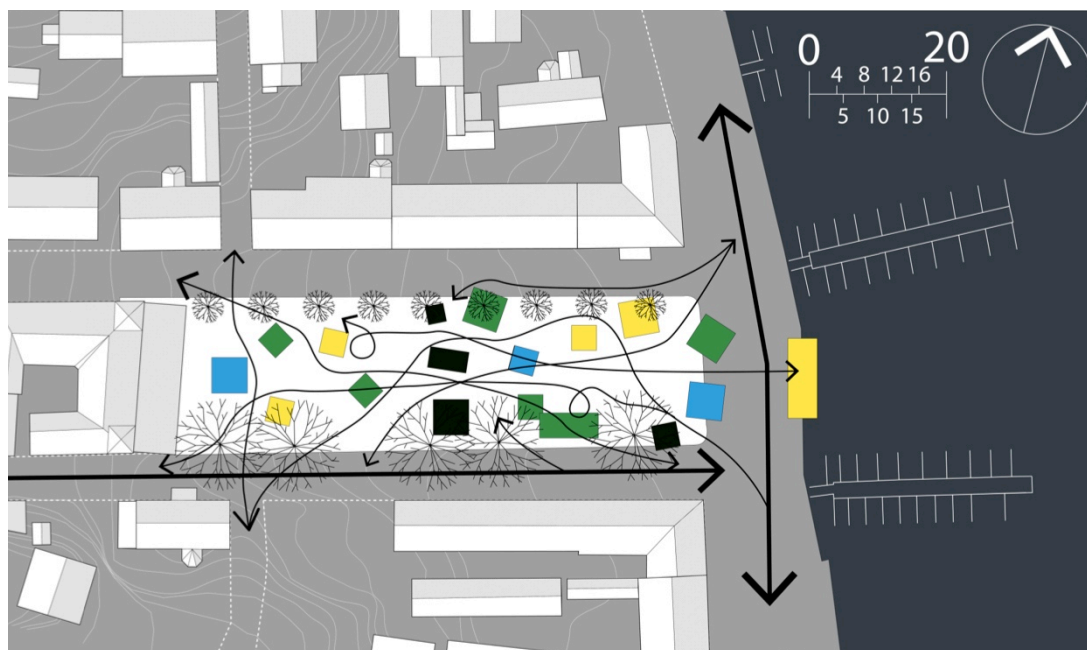


Illustration: Konceptskiss av "spränga"

Genom att "spränga" Paradisparkens befintliga strukturer med stora sammanhängande gräsmattor skapar vi fler mindre platser, och på så vis även större kontaktyta. Dessa platser är upphöjda horisontella ytor som kan programmeras med diverse funktioner (dessa ytor hänvisar vi senare i uppsatsen till som "boxar"). Genom förhållandet mellan de horisontella ytorna och parkens naturliga lutning skapas en spännande och naturlig rumsindelning och platsbildning.

Konceptet är inspirerat av Bohusläns landskap med dess kobbar och skär. Vi ser ett kontextuellt djup i konceptet där boxarna representerar kobbar och skär, vid vilka parkens besökare kan "lägga till". På samma sätt som rörelsen till havs inte styrs av hänvisade vägar styrs inte heller rörelsen i parken av gångar, besökarna kryssar mellan "vistelseöarna" (boxarna).

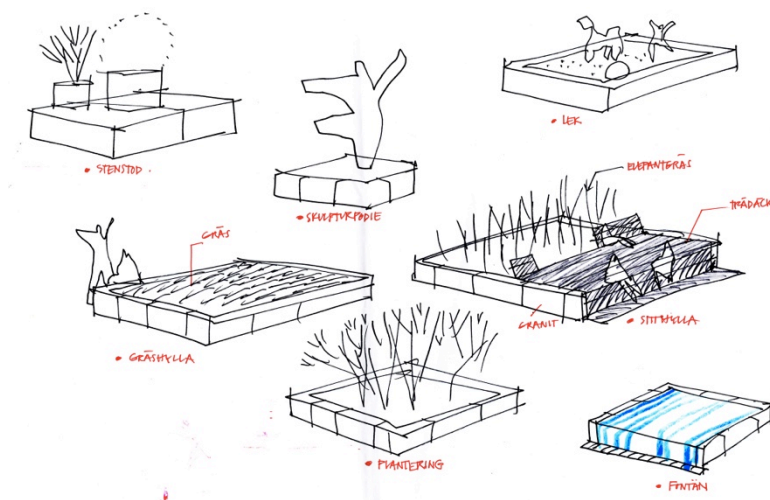


Illustration: konceptboxar, framtagen i samarbete med PeGe Hillinge



### 3.3 Gestaltning

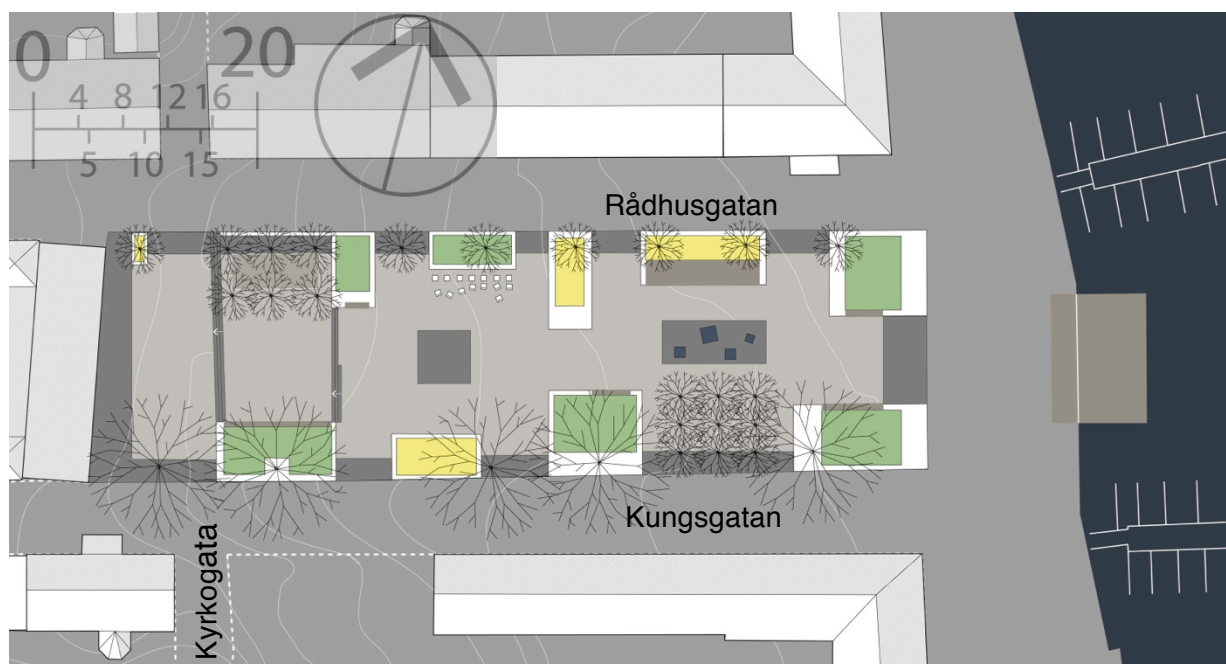


Illustration: Illustrationsplan förslag

Paradisparkens nya utformning grundar sig i platsens krav på en dynamisk lösning. Konceptet som bygger på en koppling till Bohusläns skärgård har utvecklats till ett förslag där horisontellt ställda boxar av granit, i kontrast mot parkens naturliga lutning skapar en spännande och dynamisk park. Gestaltningen har ett genomgående uttryck (genom boxkonceptet, materialvalet i boxarna, markmaterial etcetera) genom hela parken för att ge platsen en tydlig sammanhängande identitet.

#### 3.3.1 Rumslig uppdelning

Vidare är parken subtilt indelad i fyra inre och ett yttre rum genom boxarnas och trädens placeringar. Tanken med denna indelning är att skapa ett djup i upplevelsen av parken utan att förhindra flöden mellan platser.

1. Havskopplingen
2. Stora rummet
3. Torget
4. Det horisontella planet
5. Uteserveringen

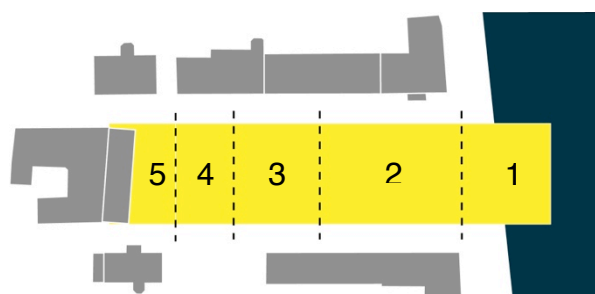


Illustration: uppdelning av rummen

## ”Havskopplingen”

Parkens huvudentré ligger vid dess östra kortsida som gränsar mot kajpromenaden. Här kallar parken på besökarnas uppmärksamhet genom att sträcka sig över kajen ut i vattnet. På kajen ”svävar” en sittkonstruktion som elegant integrerar kajpromenaden i parken. Utan att skada kajen, skapar vi på detta vis en attraktiv mötesplats som kan plockas bort under vinterhalvåret. Under sommarkvällarna fungerar den även som konsertscen. Den svävande hängkonstruktionen skapar ett yttre parkrum som kopplar samman vattnet, kajen och parken.



Illustration: markerar havskopplingen

## ”Stora rummet”

Parkens östligaste inre rum är också det största. Rummet angränsar till det mest trafikerade stråket på ön, nämligen kajpromenaden. Här är koncentrationen av passerande människor som högst. Rummet erbjuder därför en mångfald av vistelsemöjligheter, här är också den största delen av parkens sittmöjligheter koncentrerade. I rummets mitt är fyra vattenspeglar placerade på en matta av granithällar. Vattenspeglarnas utformning anspelar tydlig på konceptet med boxarna och kan beskrivas som miniatyrer av de granitboxar som utgör grundelementet i gestaltningen. Vattenspeglarna i kombination med träddungen i söder bjuder in besökare i alla åldrar till spontan lek. Det är här vi ser att besökarnas livligaste aktiviteter sker, här sitter och står parkbesökarna då det är dans på bryggan (hängkonstruktionen).



Illustration: markerar ”stora rummet”

## ”Torget”

Rummet som följer väster ut fungerar som en liten torgyta där handelsstånd kan stå då det är loppis eller marknad. I mitten ligger en matta av granithällar som anspelar på den gamla musikpaviljong som en gång i tiden funnits på platsen. Här kan gatumusiker stå i mitten av rummet och bjuda på konsert i ett intimt sammanhang. I rummets södra del ligger en ny kombinerad redskapsbod och elcentral som utformats för att smälta i ”boxkonceptet”. Boden är delvis nedsänkt i marken för att inte bli för dominerande eller skymma sikten genom parken. I den norra delen av detta rum har vi placerat ut bord med schackmönster där besökare kan ta en match eller äta sin lunch. Vid borden står ett antal stolar fastkedjade i marken som kan flyttas efter behov.

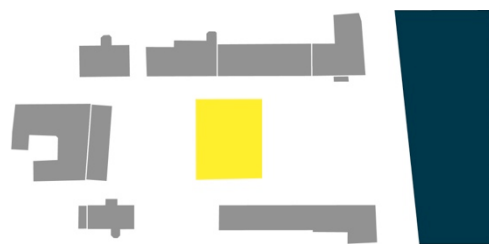


Illustration: markerar ”torget”

### ”Det horisontella planet”

”Torget” avgränsas i väster av ett par trappsteg som leder upp till ett horisontellt plan som bryter parkens lutning. Om vintern kan denna yta spolras till en liten skridskobana. Rummets horisontella golv möjliggör placeringen av en bouleplan under trädningen i norr. Här, i skuggan av träden kan unga som gamla samlas för att spela boule.



Illustration: markerar ”horisontella planet”

### ”Uteserveringen”

I parkens västra del bildas en för parken och Grand Hotell gemensam entréyta. Ytan är delvis dedikerad till Grand Hotell att använda som uteservering under sommarmånaderna. Här, med fri sikt mot vattnet, kan gästerna sitta och iaktta händelserna som utspelar sig i parken.

Genom rummet går även ett korsande stråk i Kyrkogatans sträckning. Då vi inte bryter detta stråk kan människor lätt passera genom parken samtidigt som de, av parken och vyn ner mot kajen bjuds till att stanna upp.

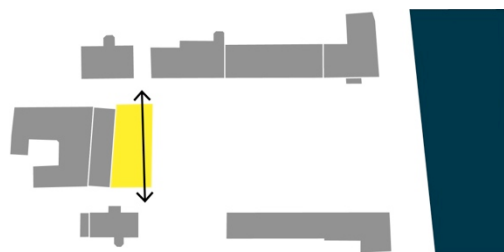


Illustration: markerar ”uteserveringen”

### 3.3.2 Parkens beståndsdelar

Förslaget spelar på kontrasten mellan det strama och tämjda kontra det vilda. Boxarna utgörs av granitblock, råkilade på sidorna och sågade på ovansidan. Granitmuren skapar en ram runt den funktion som är inbyggd i boxen. Ramen av granit erbjuder sittplatser runt hela boxen. De inbyggda funktionerna är antingen en perennplantering eller en välvd gräsmatta. De välvda gräsytorerna fungerar även de som sittplatser där besökare kan sola, äta picknick med mera. Perennplanteringarna är inspirerade av den vilda känslan av havets vågor. Om våren blomstrar sjömanshjärta innan prydnadsgräs tar vid som böljande vågor skvalpande mot granitkobbarnas kanter.



Inspirationsbilder: till vänster: ”Rockends get a battering” (från Wikipedia Commons [online] tillgänglig via: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rockend\\_gets\\_a\\_Battering\\_-\\_geograph.org.uk\\_-\\_14463.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rockend_gets_a_Battering_-_geograph.org.uk_-_14463.jpg) [17-05-2012], licensierad som offentligt material)

I mitten: Prydnadsgräs i corténstålslåda i Zürich

Till höger: Skolgård i Wil, av Robin Winogron



## Boxarnas placering mot omgivningen

Boxarna ligger som slipade kobbar mellan vilka ett spännande och varierande parkum bildas. Boxarna är placerade i ens längs med Kungsgatan, Rådhusgatan och Kajen. På så sätt bildas en tydlig men subtil gräns mellan Paradisparken och dess omgivning.

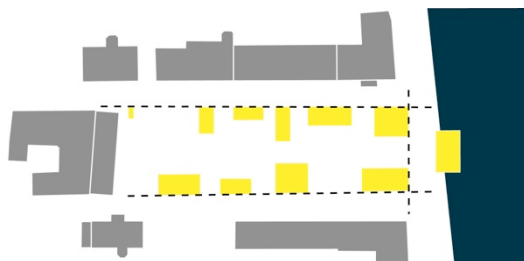


Illustration: markerar boxarna längs med parkens yttre gräns

## ”Tröskeln”

De befintliga träden står kvar och fungerar i kombination med boxarna som förstärkande element längs med parkens långsidor. Runt hela parken löper en markbeläggning (tröskel) av granithällar i löpande längder tväreställda mot parkens långsmala riktning. Denna markbeläggning ger ett tydligt visuellt välkomnande in i parken och fungerar som kant mot gruset innanför.

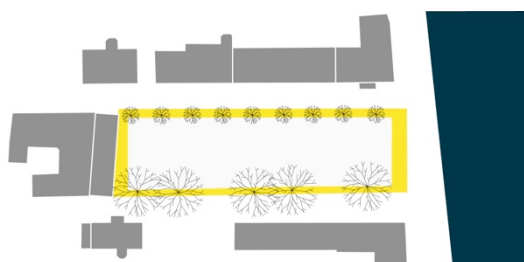


Illustration: markerar ”tröskel”

## ”Träddungarna”

Inne i parken, utgörs golvet av stenhjöl som en koppling till parkens historiska funktion som exercisplats. Stenhjölet är ett funktionellt och föränderligt material som ger en fin kontrast mot de kantiga boxarna. Stenhjölet har även en klar koppling till konceptet. För som båten lämnar subtila, försvinnande spår på havsytan lämnar även besökaren subtila spår på grusets yta. Ännu en koppling till Paradisparkens historiska utformning är de två träddungarna, placerade i nordvästra respektive sydöstra delen av parken. Dessa är inspirerade av den omvandling parken genomgick i mitten av 1800-talet då marstrandsborna själva planterade fyra trädrader på den då öppna exercisplatsen, och platsen genomgick det första steget mot att bli en park. De befintliga träd som står utmed parkens södra långsida är de sista spåren från denna händelse. Träddungarna verkar som rumsbildande element, där förutsättningar ges för lek och boulespel.

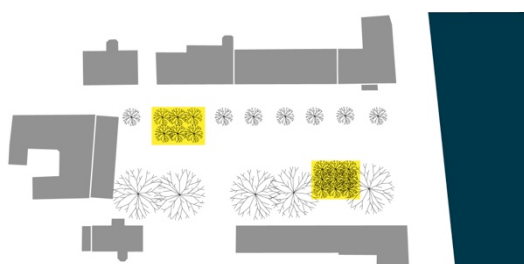


Illustration: markerar träddungarna

### 3.3.3 Boxarna

Boxarna är ”uppdragna” horisontella plan i en annars lutande park. Det medför att beroende på boxarnas horisontella dimensioner och markens lutning, varierar den vertikala höjden inom varje box.

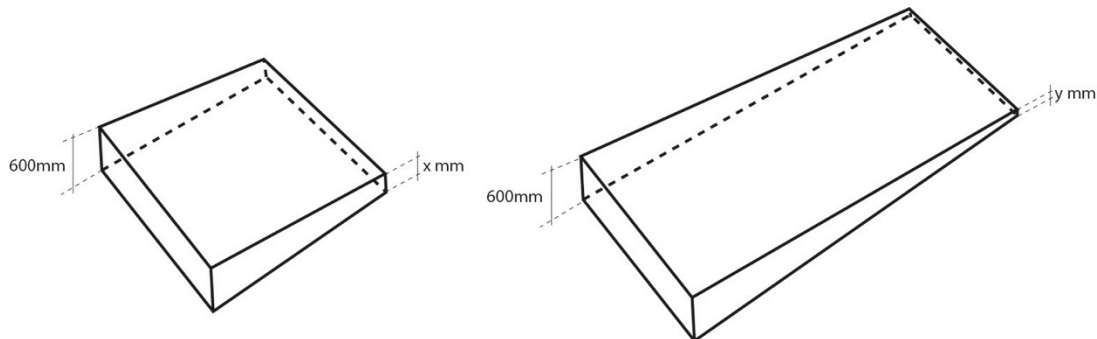


Illustration: skiss som visar varierande höjdskillnader beroende av boxarnas ytdimensioner.

Detta skapar en spänning i parken och medför ett varierande men genomgående uttryck genom hela parken. Varje box är unik då de är individuellt anpassade till dess placering. Boxarna är uppbyggda med en ram/stödmur granitblock som innehåller antingen en perennplantering eller en välvd gräsyta. Valet av granit som material till boxarnas uppbyggnad föreföll som självklar på en plats, i Bohuslän vars landskap är uppbyggt av granitöar. Boxarnas växlande höjd och utformning möjliggör en mängd varierande sittmöjligheter. Boxarna möjliggör därmed för besökaren ung som gammal, lång som kort kan hitta sin perfekta sitthöjd. Vid placeringen och dimensioneringen av boxarna var detta viktiga aspekter att utnyttja. De naturliga sittmöjligheterna som boxarna erbjuder kan benämnas som informella sittplatser. Med informella sittplatser menas objekt vars definitiva huvudsyfte inte är att fungera som sittplats. Det kan vara allt från en trappa till en stödmur. En bänk är ett exempel på en formell sittplats, således kan formella sittplatser definieras som objekt vars definitiva huvudsyften är att fungera som sittplats. Detta är ord inom en terminologi vilken vi skolats in i under vår landskapsarkitekturutbildning. Gehl använder sig av liknande termer i boken ”Life Between Buildings”, han delar upp sittplatserna i ”primära” och ”sekundära”, där ”primära” sittplatser kan likställas med vår definition av formella sittplatser (Gehl, 2006, sid 155-157). Även dessa tankar om sittplatser har haft stor inverkan i placeringen och dimensioneringen av boxarna. Marstrands situation där besöksnivån fluktuerar mycket mellan olika årstider kräver en dynamisk park. Vi har placerat ut formella sittplatser (bänkar) efter parkens ”vardagliga” behov. Genom det vill vi skapa en park som under lågsäsong känns proportionerlig utformad till bruket av den. Genom att erbjuda både formella och informella sittplatser bidrar det till att platsen blir en dynamisk park som fungerar året runt. En risk med att enbart rita in formella sittplatser på en plats som Marstrand, med stora säsongsskillnaderna gällande befolkningens mängd, är att platsen (Paradisparken) kan upplevas som öde då många av dessa formella sittplatser står tomma under lågsäsongen.

Carl formulerade det ganska så träffande med:

*”En läktare känns tom när den inte är full.”*

*-Carl Hillinge, 2012*

Det ligger mycket i det citatet. En läktares enda funktion är att erbjuda sittplatser och när den inte utnyttjas finns det ingen annan anledning att vistas där enbart för vistandets skull. Man kan då resonera som så att en plats vars uttryck berättar att platsens definitiva huvudsyfte är att bidra med sittplatser, ter sig övergiven då ingen sitter i där.

Materialvalet av granit i boxarna kan tillsynes verka hårt och kallt att sitta på. Men, då besökarrycket minskar med kylan, minskar även behovet av sittplatser i parken. Då tillgodoses det ”vardagliga” sittbehovet av det träbänkar som vi ”hängt på”. På sommaren då mängden besökare ökar kraftigt, värms granitblocken i boxarna upp av solens strålar likt granitkobbarna i skärgården. Boxarna blir då varma och sköna att sitta på långt in på sommarnatten. Så som det på kajen hängande trädäcket, hänger också bänkarna på boxarna. Bänkarna är gjorda av IPE-trä, det är ett hårt och vackert träslag som klara att stå emot de väderförhållanden som råder på Marstrand. Vissa av bänkarna kompletteras med rygg och armstöd med hänsyn till äldre besökare. Bänkarna är placerade vända in mot parken inre, så att besökaren kan sitta och iaktta livet som utspelar sig i där. Med träd planteringar och gräskullar i ryggen blir bänkarna trygga platser att sitta på.

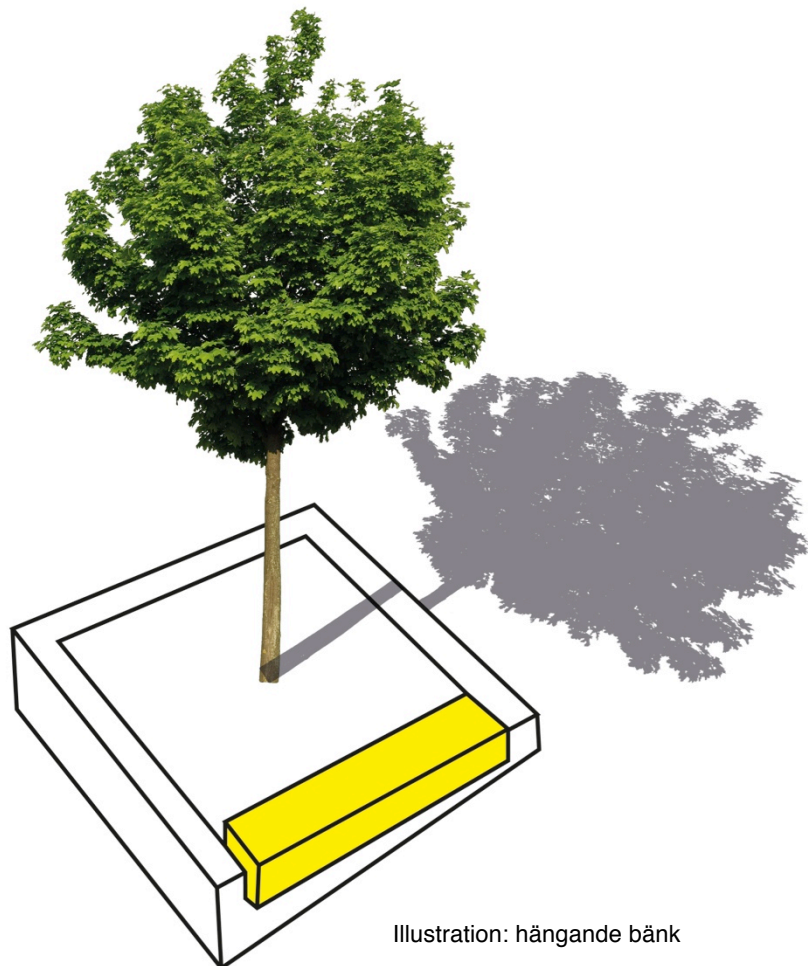


Illustration: hängande bänk

## 4. Diskussion kring förslaget med stöd av Gehls och Kärholms teorier

I detta kapitel vill vi ytterligare beskriva ”förslaget” genom kopplingar till Gehls och Kärholms teorier. Vi vill på detta sätt visa läsaren hur vi har använt oss av dessa teorier som stöd vid argumentationen för en del av våra designhandlingar.

Gehl menar att utemiljöns fysiska utformning har en avgörande inverkan på mångfalden av människors aktivitet i ett rum (Gehl, 2006, sid. 11). Jan Gehl delar in aktiviteterna i tre kategorier *nödvändiga, valfria och sociala* aktiviteter. *Nödvändiga aktiviteter* infattar aktiviteter som människor mer eller mindre måste göra t.ex. gå till skolan, gå till jobbet eller handla mat. Dessa aktiviteter innebär i huvudsak transport från punkt a till punkt b, och är till stor del oberoende av utemiljöns utformning. *Valfria aktiviteter* är aktiviteter som tar form om rummet och tiden erbjuder möjligheten. Den här kategorin är ren rekreation/njutning och kan vara en promenad eller att sitta i solen och njuta. Det är dels rummets utformning som avgör om valfria aktiviteter kommer ta form, men också icke-rumsliga förutsättningar som väder och vind med flera. *Sociala aktiviteter* är beroende av andra människors närvaro i rummet. Dessa aktiviteter är ofta ett resultat av de två tidigare beskrivna aktivitetskategorierna och är därför inte lika beroende av den rumsliga utformningen (Gehl, 2006, sid 9-14).

De tre kategorierna hänger således ihop och påverkar varandra. Som designer av en offentlig plats som Paradisparken bör hen eftersträva en miljö där alla tre kategorierna kan ta form och på så vis åstadkomma ett så levande rum som möjligt. Om nu detta är designerns mål, vilket det var i vårt fall.

Längs med Kungsgatan kan man iakttä det Gehl hänvisar till som nödvändiga aktiviteter. Då det är den snabbaste och rakaste vägen från kajen till Carlstens fästing. Här kommer människor passera oavsett parkens utformning, däremot kan utformningen påverka om dessa passerande människor väljer att uppehålla sig en stund i parken på vägen till Carlstensfästningen. Valfria aktiviteter är något som parkens utformning i hög grad kan påverka. I dagsläget erbjuder inte Paradisparken passerande människor större möjligheter att slå sig ner. Det är idag låg kvalitet och brist på variation av sittmöjligheter i Paradisparken. Parken har kvar samma struktur som den antog 1945 med två trädrader i öst-västlig riktning, gräsmattor och rabatter (se illustration på sidan 14). Den norra trädraden byttes för några år sedan ut mot nya träd (Oxlar, Sorbus incana). Parkens gräsmattor och rabatter omgärdas av parallella gångstråk. I och med de parallella gångstråken kommer besökaren aldrig riktigt ”in” i parken. Vår gestaltning ändrar på detta då den skapar en genomsläpplig park med entréer och sittmöjligheter med korta intervall längs alla parkens sidor. I vår gestaltning ser vi även att den sista kategorin av aktiviteter, sociala aktiviteter, med stor sannolikhet uppstår då parkens rumsliga och funktionella mångsidighet erbjuder något för alla. I parken samlas ett flertal funktioner som lockar till olika former av aktivitet, för att på så sätt locka ett stort spektrum av människor.

Gehl menar att för att skapa en plats som människor väljer att stanna upp och uppehålla sig på måste det finnas bra sittmöjligheter. Bra sittmöjligheter fungerar sedan som en katalysator för att andra aktiviteter ska uppstå, som t.ex. picknick, solbad, lek eller blott iakttagande av människor som passerar (Gehl, 2006, sid 155). Den nya strukturen med boxar som vi presenterar i vårt förslag stämmer bra överens med Jan Gehls teorier. Vid placering av boxarna har vi tagit hänsyn till det Gehl skriver i sin bok "Life between buildings", nämligen att människor vill sitta med stöd i ryggen vänd mot den plats där aktiviteter sker (Gehl, 2006, sid 157). Genom att besökaren har planteringar och gräskullar i ryggen blir boxarna trygga platser att sitta på. Boxarnas fyrkantiga form gör att besökare kan välja att vända sig mot det stadsliv som denne önskar iaktta eller exponeras för.

Där människor vistas är andra människor benägna att slå sig ned (Gehl, 2006, sid 159-161). Därför är det en fördel att koncentrera sittmöjligheter till attraktiva lägen. Genom att bygga upp parken av attraktiva sittplatser, både formella och informella sittplatser, försöker vi locka besökare att välja att vistas i parken. Väl inne i parken upplever besökare ett flertal subtila rum som bildas genom boxarnas och trädens placeringar. Avsikten med rumsindelningen är att skapa en intimitet och att ge ett djup till platsen, att skapa platser i platsen. På samma sätt har boxarna i sig själva ett djup med flera platser i platsen.

*“Ingen plats saknar helt territorialiseringar. Varje plats består av såväl territorialiserande som icke-territorialiserande betydelser. Varje plats kan också vara föremål för olika motstridiga och överlappande territorier...//...En bänk i ett bostadsområde kan vara både bostadsrättsföreningens sittbänk, småbarnsföräldrarnas bänk vid lekplatsen, eller kanske under sommarmånaderna områdets populäraste solbänk. Bänken är alltså samtidigt eller under olika tider territorium för en administration, en grupp eller en funktion.”*

-Kärrholm, 2004

Mattias Kärrholm beskriver fyra territoriella produktioner som sker i ett fysiskt rum.

	<b>Opersonlig kontroll</b>	<b>Personlig kontroll</b>
<b>Riktad produktion</b>	Territoriell strategi	Territoriell taktik
<b>Produktion genom bruk</b>	Territoriell association	Territoriell appropriation

Illustration: fig. 2, Kärrholm, 2004, sid 82

Territoriell strategi kan beskrivas som territoriell produktion från distans. Territoriell taktik är anpassning, av den på distans producerade territorialiteten, till situationen som utvecklats på platsen. Med territoriell association menar Kärrholm att territorier uppstår genom att en viss användning, en viss grupp människor eller individ tydligt kopplas till ett område. Kopplingen kan ha stöd i den territoriella strategin men måste

inte ha det. Territoriell appropriation syftar till en "stammis-känsla" d v s att det ofta bygger på återkommande vistelser av en individ eller en viss grupp till ett visst område eller objekt. Detta territorium blir efterhand, utan att fysiskt markeras, "deras" (Kärholm, 2004, sid 81-98).

Man kan ytterligare förklara det Kärholm skriver om territoriell appropriation (Kärholm, 2004, sid 91-93) genom att jämföra det offentliga rummet med köket hemma hos en vanlig familj där familjemedlemmarna "har" varsin stol, genom territoriell appropriation. När det kommer gäster på besök kan den här territoriella balansen rubbas genom att en gäst sätter sig "fel" det vill säga på någon av familjemedlemmarnas approprierade stolar.

På samma sätt kan "året-runt-öbor" känna att sommargäster inkräktar på deras territorium i form av till exempel en parkbänk. Öborna kommer antagligen alltid uppleva att sommargästerna till viss del inkräktar på deras platser i parken. Men genom ett stort varierande urval av platser i parken tror vi att alla besökare, såväl öbor som sommargäster, kan hitta en plats som passar just dem. Boxarna skapar genom sin gestaltning med både informella och formella sittplatser en territoriell komplexitet som bjuder in besökare att appropriera olika delar av boxarna och parken. Besökarna skapar således tillfälliga och dynamiska platser som förändras beroende av vem eller vilka och hur många som tar boxen i anspråk.

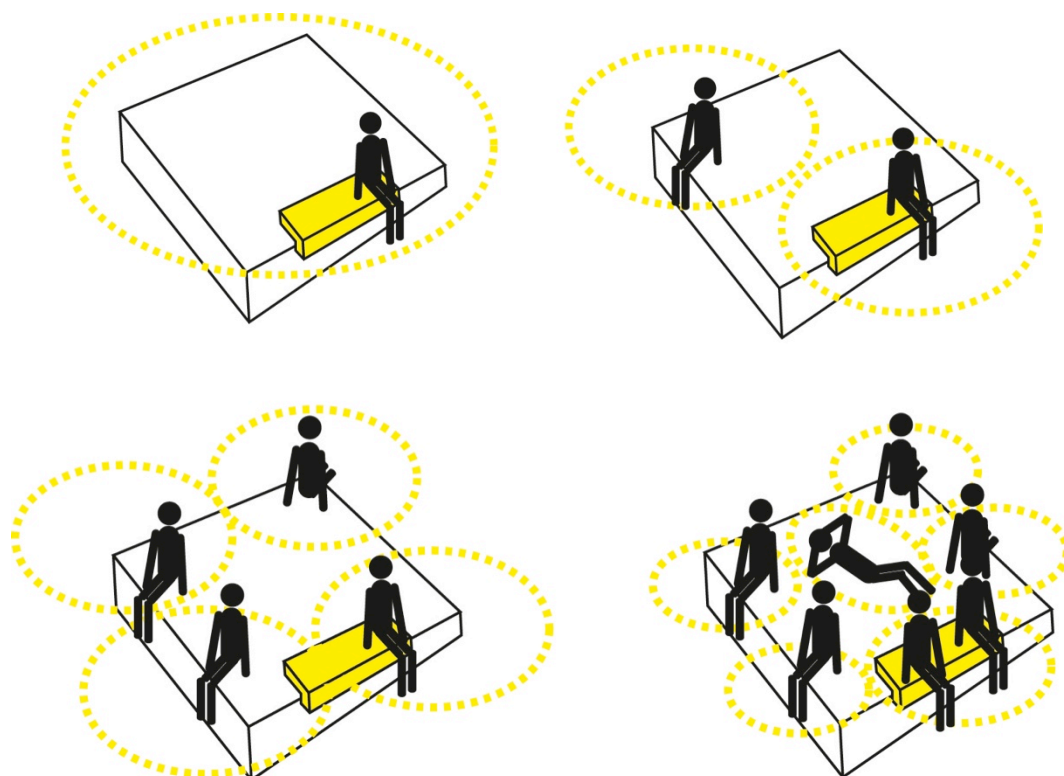


Illustration boxarnas territoriella komplexitet

## 5. Designprocessen

### 5.1 Designprocessens mystik

I detta kapitel beskriver vi vår gemensamma designprocess. Texten är upplagd på följande vis: Citat från våra individuella loggböcker, Gemensam diskussion kring loggboks citat som slutligen kopplas till utomstående referenser.

*Utdrag ur Axels loggbok 2012-04-16*

*”Sen funderar vi på hur man skulle kunna koppla parken till vattnet. Från början såg vi en konstruktion som byggde över den tråkiga elcentralen/redskapsboden som står mitt i entrén idag. En jättelik våg av kanske trätrall som skulle bli en perfekt sittplats i solen och en scen för de som gillar att synas. Vi såg att den här konstruktionen skulle kunna löpa ut i havet och fungera som en av och påstigningsplattform, en självklar mötesplats. Problemet med en sådan konstruktion är att den antagligen är komplicerad och därmed dyr att bygga. Ännu ett hinder är att vi misstänker att kajen är k-märkt men också (i a f i mina ögon) att den här häftiga konstruktionen tappar sin funktion och sitt värde under höst, vinter och tidig vår då ön ligger i dvala.*

*Under söndagskvällen låg Carl på mitt vardagsrumsgolv och skissade (Jag satt framför datorn med en tråkig 3D-modell). Helt plötsligt har han (i mina ögon) löst problemet med kopplingen med havet! Världens enklaste lösning, ändå så löser den alla de problem vi såg med ”vågen”. En enkel hängande konstruktion som erbjuder en mångfald av sittmöjligheter och som kan ge ett liv åt kajen under tidiga våren då ön fortfarande tillhör året-om- boende. Konstruktionen skall kunna lyftas av då den inte längre behövs eller önskas och helst av allt kunna integreras med resten av Paradisparkens utformning, kanske ska hela kajen kläs med sådana här hängsoffor. Idéen hade han sett Pege Hillinge och Thorbjörn Andersson göra någonstans någon gång. Carl har ett bra referensbibliotek i huvudet.”*

Som Axel beskrev upplevelsen av händelsen då Carl rakt upp och ner löste problemet med kopplingen till havet är en upplevelse som återkom genom hela projektet. Carl har senare berättat att idé om den hängande konstruktionen är något som har legat och grott i honom under de senaste månaderna. Det började med konceptet om ”Vågen” som de jobbade fram hösten 2011. Vågen var ett koncept som de attraherades av som designers. Vågen skulle fungera som ett identitetsskapande element för hela Marstrand som skulle lösa problemen med den ”fula” elcentralen utan att denna skulle behöva flyttas. Vidare var Vågen en utmaning som konstruktion och ett häftigt och unikt (vad vi känner till) sätt att knyta havet till parken. Det fundamentala problemet de såg med elcentralen var att den skulle fungerat som en visuell och fysisk barriär mellan strandpromenaden/havet och Paradisparken. Den sekundära problemställning var hur denna koppling skulle kunna förstärkas och slutligen hur kopplingen skulle kunna bli något mer, en plats i sig. Vågens svagaste punkt var att även om den löste de sekundära och tertiära problemställningarna så löste den inte det primära problemet. Därför kunde de inte försvara en sådan design handling då den inte löste det grundläggande problemet.



Carl och Axel hade gått och funderat på dessa problemställningar sedan hösten 2011. Under kursen "Projekt 3 - stora landskap" såg Carl en visualisering av PeGe Hillinge från Sandgrundsparken där han gjort en skiss av sitt hängande soldäck. Det var där ifrån Carl trodde sig fått infallet till den hängande sittkonstruktionen, antagligen har även andra tillfälligheter påverkat denna designhandling som skedde den 16:e april 2012. En sådan tillfällighet skulle kunna vara att de redan från projektets början haft visioner om att de ville pröva att placera formella sittplatser på boxarna utan att kompromissa uttrycket genom att "hänga på" smäckra, diskreta bänkar. I vissa projekt sker sådana här genombrott bara en gång och i andra sker det ofta. Nedan följer ett citat ur boken "Design thinking" av Nigel Cross där han beskriver hur den Franske designern Philippe Starck beskriver just detta fenomen då designlösningar plötsligt uppdykar sig.

*"The French designer Philippe Starck is known to suggest that design ideas seem to come to him quite magically, as if from nowhere. He has said that he has designed a chair while sitting in an aircraft during take-off, in the few minutes while the 'fasten seat belts' sign was still on."*

*-Nigel Cross, 2011*

Nigel Cross visar senare i samma bok genom ett exempel, att den magi som Philippe Starck beskriver i citatet ovan, i själva verket är delvis möjlig att förklara. Då Carl först kom med idén såg vi den som en blixtnedslag från klar himmel. När vi nu nystar i förklaringen till Carls insikt ser vi att vi till viss del kan förklara ursprunget genom att följa ett kronologiskt händelseförlopp med undermedvetet intrycksinsamlande, med början i vår idé om "Vågen" och ett slut i infallet om den hängande träkonstruktionen. Även Cross beskriver dessa intuitiva designhandlingar som något förklarbart. Han menar på att erfarenheter från yrkeslivet, men även andra livserfarenheter, i kombination med designproblem mynnar ut i dessa intuitiva designhandlingar.

*"But it may be that they are overlooking the experience that they have gathered, and in fact their intuitive responses may be derived from these large pools of experience, and from prior learning gained from making appropriate, and inappropriate, responses in certain situations. We all respond intuitively at times, when we respond in situations that are familiar."*

*-Nigel Cross, 2011*

Även Wingren beskriver designhandlingarna som delvis förklarbara. Hon ser en svårighet i att skilja mellan professionella och privata erfarenheter, men hon ifrågasätter också vikten av att kunna skilja dessa erfarenheter åt. Det intressanta för beskrivandet av designprocessen är enligt Wingren att lyfta fram personen, inte professionen (Wingren, 2009, sid 209). Designprocessens skeenden kan alltså till viss del avmystifieras genom en uppbyggnad av de förutsättningar som designproblemet och designern ställts inför. Genom att man söker i designerns bakgrund och tidigare erfarenheter från andra designproblem, men även vardagliga händelser, kan något som verkar mystiskt plötsligt få en logisk förklaring.



## 5.2 Skissens betydelse i designprocessen

*Utdrag ur Axels loggbok 2012-04-17*

*”Modellerna kommer tillföra otroligt mycket i vår uppfattning av rummet i omgivningen, och det är ett kanonbra verktyg att skissa med. Framför allt så är det ett bra skissverktyg att jobba med i grupp då man lätt kan visa vad man menar med det man säger. Det lärde jag mig i kursen ”Projekt 3” då vi jobbade med stadsplanering i grupp.”*

*Utdrag ur Carls loggbok 2012-04-17*

*”Vi har precis börjat bygga två modeller en i skala 1:1000 och en i skala 1:100. Vi hoppas att de ska fungera som arbetsmodeller under projektet för vi sen ska kunna bygga färdigt dem med förslaget inbyggt och använda dem som presentationsmodeller.”*

Som Axel förutspådde har det fysiska modellarbetet varit en förutsättning för den gestaltning Carl och Axel åstadkommit. Det den fysiska modellen har medfört är att genom kontinuerligt bearbetande med sina händer och övriga sinnen har Axel och Carl fått en djup förståelse för rummets skala och proportioner. Första gången Carl och Axel arbetade med modell i ett gestaltningsprojekt var under kursen ”Projekt 3 - stora landskap”, tidigare har de haft möjlighet att bygga modell i kursen ”Formlära 2”. Under kursen Formlära 2 fick de rådet att skaffa erfarenheter av fysiskt modellbyggande för att bättre förstå handlingarna och dess konsekvenser i en digital tredimensionell modell (som mer korrekt benämns tvådimensionell representation av tredimensionell verklighet). Därför tog de chansen att bygga modell under detta projekt då de själva har haft möjligheten att disponera tiden och projektets prioriteringar. I det här projektet har modellen först och främst varit ett skissverktyg där Carl och Axel har kunnat kommunicera och diskutera sina idéer och infall direkt i en fysisk tredimensionell representation av Paradisparken. Likt Ögren, hävdar också Carl och Axel att den fysiska modellens fördelar gentemot den tvådimensionella planen är att en utomstående betraktare lätt kan sätta sig in den situation och rumslighet som modellen bygger upp. (Ögren, 2010, sid 10)

*Utdrag ur Axels loggbok 2012-04-19*

*”Frigoliten fungerar bra som grundmaterial men vi funderar över om vi ska jämna till höjd- skillnaderna med möjligtvis ”deltasand” eller finspackel för att få en mer verklighetstrogen rumslighet som kanske passar våra tankar med funktionsboxarna bättre. Som det är nu visas höjdskillnaderna med en ny 10mm tjock frigolitskiva varje ny höjdmeter vilket betyder att platsen inte lutar utan snarare är terrasserad. Det kan vara ett problem när vi vill börja experimentera med våra boxar.”*

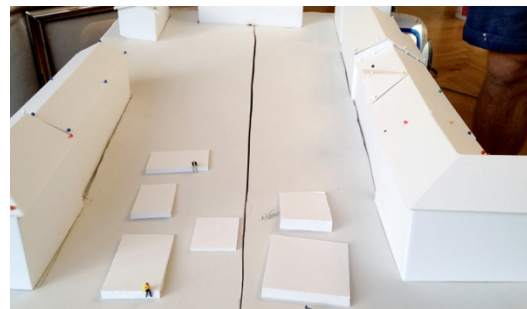
*Utdrag ur Carls Loggbok 2012-04-23*

*Vi kände båda att vi behövde jobba vidare med modellen i skala 1:100 för att få en känsla för storleken på boxarna till parken. Efter ett tag åkte vi ut på stan för att leta skalgubbar. Vi hittade några stycken och åkte hem till mig. På vägen plockade vi lite pinnar som vi trodde skulle kunna fungera som träd i modellen. När vi kom hem till mig testade vi genom en lite workshop att spackla på frigoliten för att få en bra känsla för lutningen i parken. Resultatet blev bra.*

Med skalgubbar skapade sig Axel och Carl en tydligare uppfattning om boxarnas storlek i relation till omgivningen och människorna i den. De insåg då att den oro Axel uttrycker i sin loggbok kring modellens representation av höjdskillnaden var korrekt. Då konceptet med de horisontellt ställda boxarna bygger på platsens lutning som ett effektskapande element, var just lutningen och dess vinkel viktig för förståelsen av konsekvenserna av ingrepp i markplan. Därför valde Carl och Axel att spackla modellen med lättspackel för att skapa en lutning istället för en terrassering. Detta bidrog till en mer korrekt representation, och med skalgubbarna till hjälp kunde de börja utforma boxarnas dimensioner och placeringar med redan påbörjade diskussioner kring boxarnas olika funktioner i åtanke.



Till vänster: illustration principsnitt av modellen som terrasserad  
Till höger; Illustration principsnitt av modellen med lutning



Till vänster: Illustration modellen som terrasserad  
Till höger: Illustration modellen med lutning

Modellens sista stadium blir att omvandlas från en arbetsmodell till en presentationsmodell. Modellen byter därmed funktion från att fungera som ett kommunikationsmedel två designers emellan till att bli ett medium som tredimensionellt förmedlar en gestaltning till en mer eller mindre insatt publik. Ögren menar att modellens tredimensionella egenskaper kan beskriva vissa spatiala egenskaper som tvådimensionella illustrationer inte klara av att beskriva (Ögren, 2010, sid 38).

*Utdrag ur Axels loggbok 2012-05-01*

*"Vi har jobbat "överallt" i Google sketchup, i Adobe illustrator, papper och penna, i modellen."*

*Utdrag ur Carls loggbok 2012-05-03*

*"Under eftermiddagen när vi hade jobbat fram en bra fysik 3d grund, digital 3d grund och plan i 2d så hände allt. Vi jobbade dynamiskt mellan alla dessa skissverktyg och testade de tankar vi haft under projektet. Det hela slutade med att jag och axel satt jämt varandra med var sin dator och vår fysiska modell vi sidan. Jag jobbade i sketchup, Axel i illustrator och vi sprang båda två och mätte i den fysiska modellen med jämna mellanrum. Det var som om att en diskussion fördes mellan oss fem. Vi ritade in box efter box och allt föll på plats. En kick är det bästa sättet jag kan beskriva känslan på. Vi var ett lag som nu efter över en månads intensivt arbete fick fram det vi strävat efter hela tiden."*

Axels beskrivning vittnar om ett slags halvkaotiskt sökande efter ett "designsystem". I Carls loggboksanteckning kan man se att de till slut hittade ett system för sitt gemensamma gestaltande. Genom att kombinera olika skisstekniker parallellt har de snabbt och effektivt kunnat omfamna eller avfärda designhandlingar.

Då vi försöker beskriva de olika skissteknikernas betydelse i Axels och Carls process får vi stöd i loggböckerna för beskrivandet av skiss i fysisk modell och digital modell. I beskrivandet av skiss med papper och penna får vi däremot inte samma stöd då Carl och Axel inte dokumenterat dessa händelser lika ingående. Skiss med papper och penna kan ses som en mer spontan skissteknik som kan ske så fort det finns en penna och ett lämpligt underlag. För att skissa i fysisk modell krävs helt enkelt en fysisk modell och för att skissa i digital modell krävs en dator och dessutom programvara som hanterar 3D-modellering. Handskissen har för Carl och Axel varit ett diskussionsverktyg som skett lika naturligt som talet i ett samtal. Det skissen med papper och penna tillförde till diskussionerna var att det blev möjligt för dem att lagra tankar och idéer visuellt. Handskissen kan också vara ett sätt att vid ett infall snabbt formulera en idé visuellt. Handskissen har även använts för att på ett grundläggande plan undersöka koncept och idéer. I det här projektet har handskisser som ansetts intressanta och relevanta undersökts senare i den fysiska modellen eller i det digitala 3Dprogrammet Google Sketchup(Vi kommer i slutdiskussionen mer ingående ta upp problematiken kring dokumentation av designprocessen parallellt som processen pågår). I processens slutfas beskriver Carl hur de olika skissverktygen förhöll sig dynamiskt till varandra, idéer och designhandlingar testades parallellt i plan, digital modell och i fysik modell. När ingreppen "kändes rätt" för både Carl och Axel i alla tre skissmedierna blev de en del av förslaget.

Nedan följer två citat ur boken ”Design Thinking” av Nigel Cross

*”Another common theme from Davies’s interviews is that designers need to use sketches, drawings and models of all kinds as a way of exploring problem and solution together, and of making some progress when faced with the complexity of design.”*

– Nigel Cross, 2011

*“There is a cognitive limit to the amount of complexity that can be handled internally; sketching provides a temporary, external store for tentative ideas, and supports the ‘dialogue’ has between problem and solutions.*

– Nigel Cross, 2011

Cross beskriver vikten av att fysiskt lagra komplexa tankegångar och idéuppslag under designprocessen. Skissen är också för många designers ett måste för att kunna undersöka och utveckla designlösningar. Vi har under vårt arbete som designpar även använt skissen som ett kommunikationsmedium oss emellan. Skissen som verktyg har därför varit nödvändigt och lärorikt moment under vår gemensamma designprocess.

### 5.3 Designprocessens komplexitet

*Utdrag ur Carls loggbok 1 maj*

*“Efter dagen cyklade jag och Axel hem tillsammans. Det låter kanske konstigt eftersom vi jobbade hemma hos mig, men min lägenhet har under ca en vecka fungerat som ett tillfälligt kontor. Jag bor numera hemma hos min flickvän som bor granne med Axel. Vi har därför cyklat hem tillsammans under denna period. Cykelturerna har blivit både ett trevligt och viktigt moment i vårt arbete med parken. Vi gillar att prata båda två och det är ofta under dessa cykelturer när vi egentligen har slutat jobba aktivt med projektet och pratar fritt om allt möjligt som mycket av våra idéer uppstår. Det blir som om att vi kan sammanfatta dagens tankar och kan “sila” fram essensen. Jag tror att kombinationen av att ha projektet färskt i minnet och att uppleva de urbana miljöerna och människor som susar förbi under cykelturen gör att vi kan dra slutsatser...”*

Det som sker under de cykelturer Carl beskriver kan ses som en sammanfattning av dagens arbete, där två designers i en informell situation stimuleras av nya intryck. Då de under dagens arbete har bearbetat komplicerade tankar och problem fysiskt på papper, i dator eller i modell, har de en tydligare bild av designproblemen och dess lösningar än de hade vid dagen början. Under cykelturerna har denna utvecklade bild av designproblemen och lösningarna, evolverat i deras undermedvetande då deras intryckbibliotek genom cykelturen byggs på och nya kopplingar blir möjliga. Som designers av de urbana rummen och landskapen förflyttar de sig under dessa cykelturer genom en inspirerande miljö.

De kan antingen inspireras av situationer och platser som är problematiska, dessa kan de sedan ta lärdom av och undvika i sina egna projekt. Samtidigt kan de inspireras av och ta till sig situationer och platser som fungerar bra. Inspirationen tas in aktivt eller inaktivt och kan vara svår att spåra då man försöker förklara och beskriva en designhandling.

Nedan följer ett citat ur Design Thinking där Nigel Cross citerar David Radcliffe.

*”the emergence of design ideas cannot be constrained to a particular place or sequence in a systematic design methodology. It is clear that design ideas emerge where they will in the continuum of the design conversation... ideation cannot be constrained to occur only during the prescribed time for this activity as dictated by notions of due process proper sequence of phases in design.”*

– Nigel Cross, 2011

Nigel Cross vill påvisa problematiken med att tid- och platsspecificera designhandlingar. Det har inte varit möjligt för Carl och Axel att tvinga fram designlösningar däremot har de upplevt deadline som den enda fasta tidspunkten i gestaltungsarbetet. Ett exempel kan vara att Carl och Axel hade fyra olika bänkkonstruktioner som de tagit fram under projektet. Då det närmade sig deadline övergick de till att sälla fram den bästa av dessa fyra lösningarna, istället för att fortsätta arbetet med att ta fram fler bänklösningar.

*“Experienced designers know that it is possible to go on almost forever gathering information and data about a design problem, but they have to move on to generating solution proposals, witch in themselves begin to indicate what is relevant information,”*

– Nigel Cross, 2011

Cross beskriver informationsinsamlandet i designprocessen som en evighetsprocess om den inte förses med en tidsram. På samma sätt upplevde Carl och Axel den gemensamma designprocessen i sin helhet som en evighetsprocess. Komplexiteten i en designprocess växer och växer ju mer man undersöker designproblemet förutsättningslöst. Utan avgränsning kan vilket designproblem som helst, hur litet det än må vara, växa okontrollerat till ett ogripbart system av trådar och tankekopplingar.

## 6. Diskussion

Vi satte oss för utmaningen att förklara vad som egentligen händer i en designprocess och hur en sådan kan gå till. Vi tog oss själva som exempel genom att under kursen slutföra ett av oss påbörjat projekt där analyser var gjorda och konceptet fastställt.

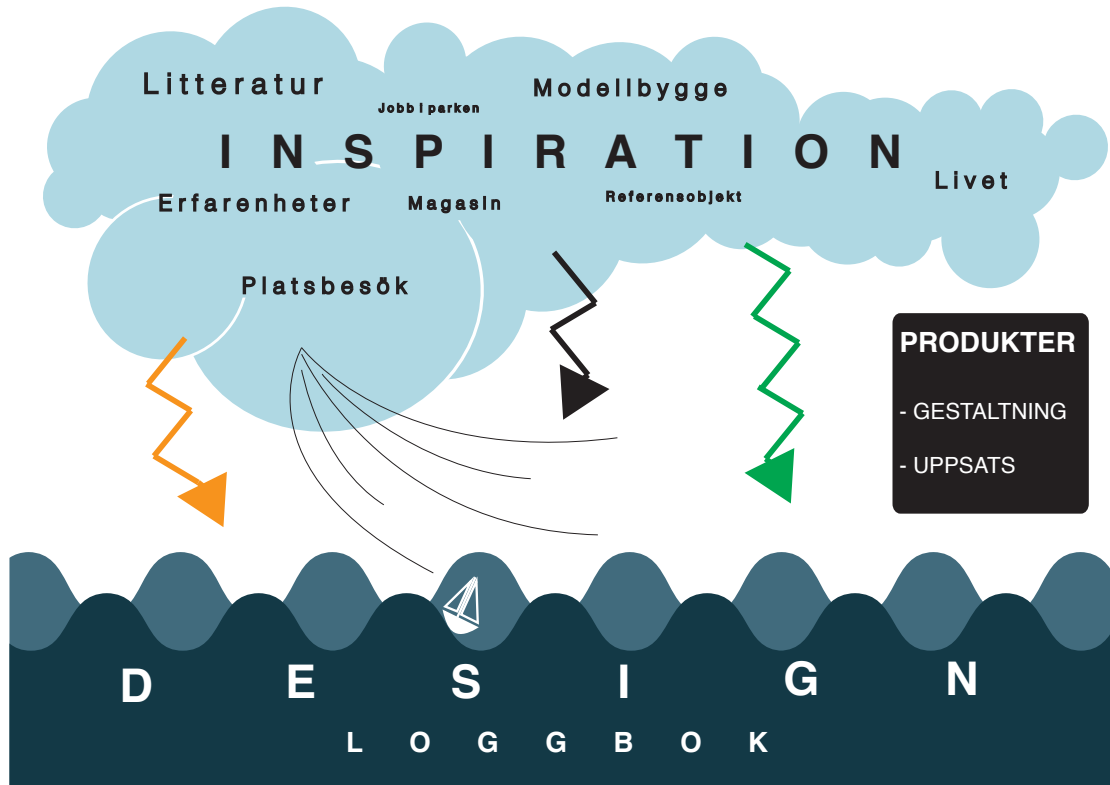


Illustration av vår designprocess

Genom illustrationen ovan försöker vi förklara hur vår process sett ut. Inspirationen finns där som ett moln från vilket det då och då kommer snilleblixar. Intrycksbiblioteket använde vi oss av, ofta kom dock infall och idéer som impulser från oväntade håll. På samma sätt har litteraturen funnits i bakgrunden under hela projektet, som en idé och inspirationskälla som vi gått till då vi känt att vi behövt den. Vi satt i båten på det stormiga havet med projektplanen som kompass men var någonstans vi till slut skulle gå i hamn var omöjligt att säga. Loggboken var det verktyg vi använde oss av för att ge struktur till tillbakablick av processen. Utan den hade det varit mycket svårt att återge vad som verkligen hände och hur processen verkligen gått till.

## 6.1 Målsättningen

Vi tror att vi med det här arbetet kan ge läsaren en ökad förståelse för hur en designprocess kan se ut. Under landskapsarkitektutbildningen på SLU, Alnarp får vi först lära oss att dela in förslagsarbetet i tre delar, ”analys”, ”koncept” och ”förslag”. Under hela utbildningen har vi upplevt en frustration över att inte veta hur tiden mellan dessa delar ska disponeras. Vi har fått lära oss att se hela designprocessen som en spiral där analys, koncept och designlösningar varvas om vartannat. Designprocessen för oss, är inte en linjär process från punkt a till punkt b. Denna beskrivning av designprocessen som en spiral känner vi igen oss i, men den hjälper oss inte i struktureringen av processen. Syftet till denna uppsats grundar sig i att vi ville göra något som vi skulle kunna ha användning för som framtida praktiserande landskapsarkitekter. Under utbildningen har vi saknat denna djupare reflektion och efterreflektion i samband med projekt. Inte minst har vi känt en bristande erfarenhet av att genomföra gestaltningsprojekt. Man kan fråga sig vad som hade hänt om vi valt att gestaltat en annan plats? Hade processen sett annorlunda ut? Och i så fall hur? Det vi eftersökte i början var inte att enbart stapla upp processens händelseförlopp, utan att försöka reda ut hur och varför dessa händelser ser ut som de gör. Vi ville förklara hur och varför processen sett ut som den gjort, vilket vi anser att vi lyckats bra med.

## 6.2 Problem med att använda sig själv som källa

Den källa som har haft störst betydelse för det här kandidatarbetet är de individuella loggböcker som vi fört parallellt under gestaltningsprocessen. Loggböckerna har fungerat som dagbok, minnesanteckning och fritt reflektionsmedium. Loggbok skulle föras efter varje avslutad arbetsession vilket genomgående har fungerat bra i sig. Däremot har vi allt eftersom processen mot slutet intensifierats, ställt oss lite kritiskt till att på detta sätt dokumentera vår egen process. I processens mest intensiva fas kom tanken om att videodokumentation hade producerat den mest korrekta dokumentationen av processen. Det svåra har varit att beskriva och förklara det lilla och enkla som sker i en designprocess. Dessa designhandlingar som "bara sker" och som vi inte har sett som direkta genombrott men som kan ha haft stor inverkan på resultatet. Dokumentationen av den här processen är långt ifrån fullständig. För att så korrekt som möjligt återge designhandlingarnas mer exakta skeenden skulle dokumentationen antagligen behövt vara i form av en videodokumentation i kombination med en reflekterande dagbok. På så sätt skulle processen kunna beskrivas precis så som den varit samtidigt som designerns egna reflektioner skulle bidra med djupare förklaringar till varför hen gjort som hen gjort. Däremot hade en videodokumentation varit omöjlig att bearbeta inom den tidsram som kursen har. Man kan ju då fråga sig om inte ljudupptagning hade varit ett bättre alternativ, men även det hade lett till en alldeles för stor mängd data att hantera. Loggboken är därför, under givna omständigheter, det bästa dokumentationsverktyget. Genom loggbokens utförande (visuell del, frågeformulär och fri reflektion) har vi kunnat dokumentera processen tillräckligt ingående för att senare kunna återge vad som hände, även om inte precis vartenda penndrag finns dokumenterat. Då vi själva beskriver vår egen process, är det resultatet av det som står i loggböckerna i kombination med vårt

resonerande när vi försöker återge processen utifrån loggböckerna, i kombination med utomstående källor som är det intressanta för detta kandidatarbete. För att närmare diskutera loggbokens upplägg kan vi konstatera, att sättet på vilka vissa av de frågor som formulerades till loggbokens andra del (frågeformuläret) inte alltid var speciellt givande till beskrivningen. Ett exempel är delen i formuläret som ställer frågan om vi varit oeniga. Den förutsatte att vi under dagen skulle bli oeniga om något gällande designen. Under projektets gång såg vi oss aldrig som oense. Vi har visserligen diskuterat mycket under designprocessen, men dessa diskussioner har aldrig lett till oenigheter. Diskussionerna avslutades varken med oenigheter eller kompromisser, utan ofta med ett tredje bättre alternativ som utvecklats ur insikter som vi fått under diskussionerna. Vidare var andra frågor svåra att ge fokuserade och relaterande svar till. Upplägget med frågeformuläret ser vi ändå som en givande del av loggboken, då vi snabbt har kunnat punkta upp minnesanteckningar och reflektioner. När vi i efterhand läst dessa korta anteckningar har de fungerat som katalysatorer för våra minnen. Vi har utifrån en kort anteckning, i kombination med djupare reflektioner från loggbokens tredje del (delen för fri reflektion), kunnat pussla ihop en helhet av processen. Wingren beskriver dialogen mellan sina två ”jag”, mellan forskaren Carola och alter egot C, som avgörande för framtagandet av ett empiriskt material och för tillgängliggörandet av detta för läsaren. (Carola Wingren, 2009, sid 216)

### 6.3 Utomstående källor

I kandidatuppsatsen har vi refererat till utomståendekällor då vi diskuterat förslaget och vår egen designprocess. I diskussionen om förslaget använder vi oss av Gehls och Kärrholms teorier som stöd för våra designlösningar. Det kan i detta kandidatexamensarbete verka som att vi anpassat källorna för att styrka vår egen design, men då vi studerat Gehls och Kärrholms teorier innan och under designprocessen, har det inneburit att vi använt oss av deras kunskap vid utformningen av parken. Hade vi använt oss av andra källor så hade förslaget förmodligen inspirerats av dessa istället. Det intressanta i detta kandidatexamensarbete är inte att försvara förslagets designlösningar utan att försöka beskriva vår designprocess fram till denna design.

I beskrivningen av vår process har vi stöttat oss på Nigel Cross sätt att beskriva designprocessen. Han har bidragit med mer generella slutsatser och insikter som vi har kunnat koppla till våra egna upplevelser av och reflektioner kring vår gemensamma designprocess. Avsikten var att beskriva vår designprocess och på sätt belysa och förklara hur en designprocess kan se ut. I en designprocess finns som sagt inget ”rätt och fel”. Våra hänvisningar till det Nigel Cross skriver är inte menade att bevisa att vårt arbetssätt är bättre än något annat, utan är snarare ett sätt att förklara våra designhandlingar i en generell kontext. Hade tiden funnits så skulle en djupare dykning inom designteori och designsteoriforskningen varit möjlig och intressant, men med den tidsram som den här kursen har, var en mer omfattande studie av designteori omöjlig. Vi ser att det sättet som vi kombinerar våra egna loggböcker med utomstående källor på, skapar en stadig grund på vilken ett gediget kandidatexamensarbete ha byggts.



## 6.4 Efterreflektionens betydelse för förslaget

I Kandidatexamensarbetets sista och sammanställande del upplever vi att förslaget har fått en större djup. Vi hade redan i arbetets konceptuella del en ganska tydlig bild av hur vi ville att parken skulle gestaltas. Vi kände då att förslaget var bra, men visste delvis inte riktigt varför. Genom att i efterhand beskriva processen och förslaget har vi hittat fler orsaker till våra designtankar i gestaltungsarbetet. Då vi "tvingats" sätta ord på de designlösningar som förslaget innebär, har vi i kombination med loggböckernas reflektioner, skapat oss en tydligare bild av förslagets olika delar. Denna reflektion efter att vi avslutat gestaltungsarbetet, är ett moment av designprocessen som vi har saknat under de gestaltungsprojekt vi genomfört tidigare under landskapsarkitektutbildningen. De tidigare projektkurserna har allt som oftast avslutats med en spurt för att hinna klart med designförslaget inför presentation. Detta har inneburit att tid inte har funnits till att reflektera kring vår design. Vilket även hänger samman med vår tidigare oerfarenhet av våra egna designprocesser.

## 6.5 Slutsatser

Wingren beskriver oro inför att nysta i den mystiska processens intuitiva handlingar, att hon med sanningen framför sig skulle vara en sämre intuitiv arkitekt. Men tvärtom upplever hon att hon har utvecklats som landskapsarkitekt och designer (Wingren, 2009, sid 210). Med erfarenheten av det här kandidatexamensarbetet i ryggen tror vi oss i kommande projekt kunna hantera designprocessen mer strukturerat och disponera tiden mer effektivt. Därigenom kan vi förhoppningsvis också komma fram till djupare, mer genomarbetade förslag. Trots dessa förhoppningar vet vi att designprocessen är en väldigt dynamisk process som i sin natur är svårstrukturerad. Därför är det otroligt viktigt att genomgå många reflekterande projekt för att på så sätt lära känna sig själv och sitt eget agerande i en designprocess.

Under våren har vi i denna kurs genomfört ett gestaltungsförslag för Paradisparken på Marstrand. Vi har parallellt med detta arbete dokumenterat processen för att till sist sammanställa och beskriva designprocessen i en uppsats. Det var en stor utmaning vi satte för, men med facit i hand skulle vi gjort om det utan att tveka. Det är en ovärderlig erfarenhet när vi nu närmar oss arbetslivet som verksamma landskapsarkitekter. Vi har gjort vårt bästa för att ge en klarhet i hur en designprocess kan se ut och beskrivas och hoppas att läsaren av denna uppsats ska vinna intressanta insikter. Vi tror dock att varje designer måste hitta sitt eget sätt att arbeta i en designprocess. Efter den här erfarenheten av att ingående försöka beskriva designprocessen och krafterna som verkar i den, upplever vi en klarare bild av våra egna processer och arbetssätt.

## Referenser

### Elektroniska källor

Kungälv kommun, hemsida, länken Parkplan för Marstrand och Koön [online] tillgänglig via:

<http://www.kungalv.se/upload/3%20Kultur%20och%20Fritid/Natur-%20och%20friluftsliv/Parkplan%20för%20Koön-Marstrand/Parkplan%20Marstrand%20lågupplöst.pdf>, [2012-04-12].

LTJ-fakulteten, hemsida, länken Medarbetare [online] tillgänglig via:

[http://www.ltj.slu.se/lar/wingren\\_carola.html](http://www.ltj.slu.se/lar/wingren_carola.html), [2012-05-17].

Lunds tekniska högskola, länken Urbana studier [online] tillgänglig via:

[http://www.urbanastudier.lth.se/kontakt/mattias\\_kaerrholm/](http://www.urbanastudier.lth.se/kontakt/mattias_kaerrholm/). [2012-05-17].

Nationalencyklopedin, hemsida, sökord Marstrand [online] tillgänglig via:

<http://www.ne.se/lang/marstrand/251780>, [2012-04-12].

The Open University, hemsida, länken People [online] tillgänglig via:

<http://design.open.ac.uk/cross/>, [2012-05.-17]

Västsvenska turistrådet, hemsida, länken Marstrand [online] tillgänglig via:

<http://www.vastsverige.com/marstrand/Allt-om-Marstrand/>, [2012-04-12].

Wikipedia, hemsida, sökord Jan Gehl [online] tillgänglig via:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Jan\\_Gehl](http://en.wikipedia.org/wiki/Jan_Gehl), [2012-05-17].

Ögren, Niklas, 2010. [Fysiska modeller som illustration: ett verktyg inom planeringsprocessen?](#). Avanceradnivå E.

## Tryckta källor

Cross, Nigel (2011). *Design Thinking: understanding how designers think and work*. Oxford: Berg

Gehl, Jan (2006). *Life between buildings: using public space*. 6. ed. København: The Danish Architectural Press.

Kärrholm, Mattias (2004). *Arkitekturens territorialitet: till en diskussion om territoriell makt och gestaltning i stadens offentliga rum*. Diss. Lund: Lunds universitet, 2004

Wingren, Carola (2009). *Landskapsarkitektens konstnärliga praktik: kunskapsutveckling via en självbiografisk studie*. Diss. Alnarp: Sveriges lantbruksuniversitet, 2009