

Vaksala skateplaza

Ett gestaltungsförslag för att främja skateboard-
åkning i det offentliga rummet

Simon Gulve

Bilder, foton och skisser av Simon Gulve om inget annat nämns.

Titel: Vaksala skateplaza - Ett gestaltungsforslag for att framja skateboardakning i det offentliga rummet

Engelsk titel: Vaksala Skateboard Plaza - A Design to Promote Skateboarding in the Public Space

© Simon Gulve

Handledare: Ylva Dahlman, SLU, institutionen for stad och land

Examinator: Lena Steffner, SLU, institutionen for stad och land

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten for naturresurser och jordbruksvetenskap

Institutionen for stad och land, avdelningen for landskapsarkitektur

Omfattning: 15 hp

Niva: Grundnivå G2E

Kurs: EX0725, Projekt i landskapsarkitektur

Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna

Nyckelord: gestaltning, multifunktion, offentligt rum, skateboard, skateplaza, torg

Keywords: design, multifunctional, public space, skateboard, skateboard plaza, square

Omslagsbild: Illustration av Simon Gulve

Publiceringsår: 2015

Publiceringsort: Uppsala

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se/>

Abstract

Skateboarding is one of the activities that occurs in the public space. Landscape architects is one of the professions that work with designing public spaces. As I am both a skateboarder and a landscape architecture student, the problems that arise between skateboarders' and the public's use of the public space interests me. In this paper I have designed a public place for skateboarding on Vaksala square in Uppsala, Sweden.

In the beginning of skateboarding, surfers developed primitive boards to ride the streets while the surf was flat. At first the boards were used to move from one place to the other, but as of lately the focus lies on performing tricks. When the sport's popularity dropped at the end of the 1970's the skateboarders moved their activity from the concrete skateboardpark to the streets. Since then, streetskating has been the more commonly way to skate.

I have used the landscape architect's tools to work in a design process; inventory, analysis, design guidelines and concept. Site visits of skateboardparks in Uppsala, literature and other sources gave me an idea of what my paper can add to the subject.

The design is inspired by architecture and urban planning from the Baroque era. The design consists of four elevated blocks. On these blocks, and along them, there are shapes and built elements to skateboard on. Between the blocks are four streets which allows for market activities. These market streets go together into a centrepiece where a fountain is placed.

The goal of the design was to create a public place where skateboarders and the public can get along. My design has filled the criteria the role models and theories of skateboarding has set out, to create a successful public space for both skateboarders and the public to use. My background as a skateboarder has had great effect on the design but I have still reached a balance between the needs for a place to skateboard and a public space in central Uppsala.

Sammanfattning

Skateboardåkning är en av de aktiviteter som sker i offentliga rummet. Landskapsarkitekter är en av de yrkesgrupper som arbetar med att utforma just offentliga miljöer i städer. Jag som är både skateboardåkare och landskapsarkitektstudent ser intresserat på problematiken där skateboardåkningen krockar med allmänhetens användning av det offentliga rummet. I detta arbete har jag gestaltat ett förslag som tar plats på Vaksala torg i Uppsala.

I början var skateboardåkarna surfare som utvecklade primitiva brädor att åka på. Först användes brädorna för att åka från ett ställe till ett annat men idag ligger fokus på att utföra trick. När sportens popularitet minskade i slutet av 1970-talet flyttade sig skateboardåkarna från betongparkerna till gaturummet. Sedan dess har gatuåkning varit det populäraste sättet att åka på.

Jag har använt mig av landskapsarkitektens olika verktyg för att utarbeta min gestaltning; inventering, analys, program och koncept. Med hjälp av platsbesök på Uppsalas befintliga anläggningar för skateboardåkning, litteratur och källor har jag fått en uppfattning av vad min gestaltning kan tillföra inom ämnesområdet.

Gestaltningen har inspirerats av Barockens arkitektur och stadsbyggande. Torget består av fyra block som är upphöjda över marken. Längs med och på blocken finns det byggnadselement att åka skateboard på. Formerna och byggnadsmaterialen är anpassade för att främja gatuåkning med skateboard. Mellan blocken går gator där marknadsverksamhet kan finnas. Marknadsgatorna går in mot en mittpunkt på torget där en fontän finns.

Gestaltningens mål var att skapa ett offentligt rum där skateboardåkning och allmänheten kan samsas. Enligt förebilderna och teorierna kring skateboardåkning har jag uppfyllt många av de kriterierna för att gestalta framgångsrika platser för skateboardåkning. Då min bakgrund som skateboardåkare kan ha haft stor vikt i gestaltningens resultat har jag uppnått en balans mellan de två målgruppernas behov av en offentligt rumt och plats för gatuåkning i centrala Uppsala.

Innehållsförteckning

Introduktion	5
Bakgrund.....	5
Skateboardåkningens historia.....	5
Skateboardens koppling till arkitektur.....	5
Skateboardåkning som livsstil och attityd.....	6
Skateboardåkningens problematik.....	6
Skateboardåkning i Uppsala.....	6
Vad definierar en bra skateplats enligt Malmerberg och Rendel?.....	6
Vad bidrar till framgångsrika gestaltningar för skateboardåkande, enligt Oskar Rendel?.....	6
Vaksala torg.....	6
Inventering och platsbesök.....	7
Uppsalas tillgångar av anläggningar för skateboardåkning.....	7
Begreppsprecisering.....	8
Syfte.....	8
Frågeställning.....	8
Avgränsningar.....	8
Metod	9
Stråk, noder, barriärer och rörelsestråk.....	9
Styrkor, svagheter, möjligheter och hot.....	9
Gestaltning.....	9
Resultat	10
Inventering	10
Stråk, noder, barriärer och rörelsestråk.....	10
Styrkor, svagheter, möjligheter och hot.....	10
Gestaltningssystem.....	10
Konceptet.....	11
Struktur & stråk.....	11
För allmänheten & tillgänglighet.....	11
Ljussättning & olika säsonger.....	11
Planutsnitt (Detaljer).....	12
Markmaterial.....	12
Växtmaterial.....	12

Diskussion	14
Gestaltningssystemet i förhållande till Iain Borden.....	14
Resultatdiskussion.....	14
Diskussion av metoder.....	14
Gestaltningssystemet i förhållande till Oscar Malmerberg.....	14
Gestaltningssystemet i förhållande till Oskar Rendel.....	14
Slutsats, avslut och vidare arbete.....	14
Referenser	15

Introduktion

Jag har utövat skateboardåkning sedan sju år tillbaka och under de två sista åren i högstadiet åkte jag skateboard nästan varje dag. Därefter har mitt utövande minskat men jag ser mig själv som en skateboardåkare och är fortfarande intresserad av skateboardåkning som sport och kulturell rörelse. Det har också funnits ett personligt intresse sedan flera år tillbaka att designa en skateboardpark. Redan under en övning på bildlektionen i årskurs nio designade och ritade jag en betongpark för skateboardåkning.

I tv-spelserien Skate (1, 2 & 3) åker spelaren skateboard i påhitade stadsmiljöer som är designade att se verkliga ut. Där har nästan alla former och byggnadselement funktioner som är till för att åka skateboard på. Detta stimulerar min kreativa lust som landskapsarkitekt. Jag som gatuåkare känner också en större dragning till och entusiasm för åkbara element i vanliga stadsmiljöer än betongparker och träningsanläggningar.

Ämnet är relevant för landskapsarkitekter för att förstå skateboardåkarnas användning av det offentliga rummet. Materialval, former och byggnadselement är viktiga delar inom all landskapsarkitektur. Det är också intressant utifrån perspektivet att skapa väl fungerande offentliga rum med många olika funktioner och för att hitta en balans mellan olika användargrupper samt skapa offentliga rum som kan användas effektivt året om. Skateboardåkning bidrar med liv och rörelse i stadsrummet. Folk drar folk och livfulla platser sänder positivare signaler än tomma och döda platser (Gehl 2010, s. 63).

Genom att specialstudera och gestalta utifrån skateboardåkarnas perspektiv sätter jag fingret på hur man kan hitta en balans mellan skateboardåkarnas behov och allmänhetens vardagliga användningar av det offentliga rummet.



En skärmdump från tv-spelet Skate. Bilden visar miljön runt en skyskrapa i området Downtown. Med tillstånd av Electronic Arts.

Bakgrund

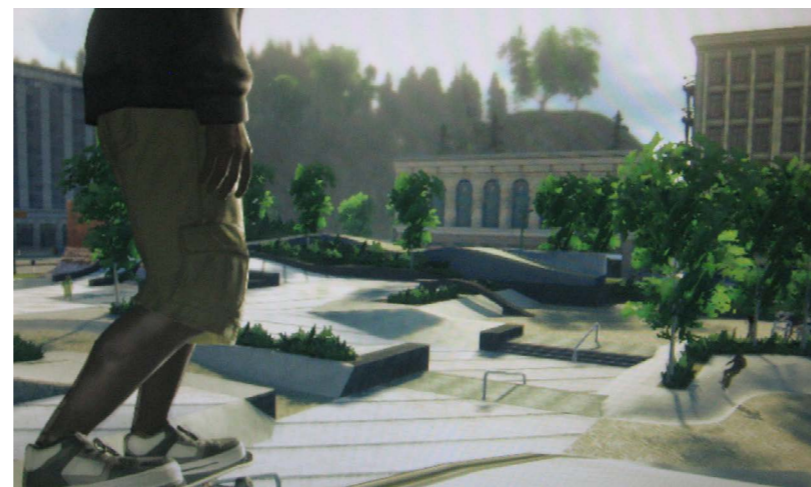
I detta avsnitt presenteras skateboardens historia, dess koppling till arkitekturen och skateboardåkning som subkultur. Därefter presenteras önskemål från Uppsalas skateboardåkare, Vaksala torg som är platsen för gestaltungsförslaget. Sist listas begrepp som preciseras och förklaras med hjälp av illustrationer.

Skateboardåkningens historia

Skateboardåkning är en subkultur som har utvecklats ifrån surfing och har sitt ursprung i Kalifornien, USA (Borden 2001). Kulturen är relativt ung, ca femtion år, varav gatuåkning är ungefär började på 1980-talet (Borden 2001). De första brädorna användes för att ta sig runt och huvudmålet var inte att utföra trick (Borden 2001, s. 15). På 1960-talet och 1970-talet var de flesta skateboardåkare surfare som åkte skateboard när vågorna inte var lämpade för att surfa på (Borden 2001, s. 29).

Borden (2001) berättar att i början var brädorna primitiva. Hjulordningen på rullskridskor togs loss och skruvades fast på undersidan av trästycken som liknade surfbrädor (Borden 2001, s. 13-18). Därefter har skateboardens utseende utvecklats och förändrats för att sedan stanna upp i ett utseende som har använts sedan 1990-talet (Borden 2001, s.18-24). Skateboardens användning och åknings-sätt har också utvecklats sedan subkulturens begynnelse.

Surfarna upptäckte att trädgårdspoolernas välvda form gav en åk-upplevelse likt vågorna vilket genast blev populärt (Borden 2001, s. 33-36). På mitten av 1970-talet blev skateboardåkning ett populärt fenomen även utanför surfarnas kretsar och skateboardåkningen fick även global spridning i mindre utsträckning (Borden 2001, s. 57).



En skärmdump från tv-spelet Skate. Bilden visar en offentlig miljö utanför ett konstmuseum. Med tillstånd av Electronic Arts.

Med den ökande populariteten byggdes många anläggningar för skateboardåkning och formerna liknade de pooler som surfarna åkte i (Borden 2001, s. 58-76).

Därefter började också träramper för vertikalåkning utvecklas då de var enkla att bygga, materialet var relativt billigt och de kunde ställas ut fritt från andra anläggningar (Borden 2001, s.77-88). Borden påstår att träramperna är ett enkelt och snabbt sätt att fylla behov vertikalåkning (2001, s.87-88).

På 1980-talet minskade skateboardåkningens popularitet och då lades många anläggningar ner (Borden 2001, s. 173-176). Då letade skateboardåkarna efter nya miljöer att åka i och aktiviteten började ta plats i stadsrummet (Borden 2001, s. 176-184).

Skateboardens koppling till arkitektur

Likt landskapsarkitekten som utvecklar ”glasögon” för växtlighet, gestaltning och konstnärlighet under sin utbildning utvecklar skateboardåkaren glasögon för att upptäcka och identifiera byggnadselement att åka skateboard på (Borden 2001, s. 214). Skateboardåkarna ser inte stadens byggda element främst för deras funktioner de är gjorda för.

I stället ses byggnadselementen som objekt, former och egenskaper som de kan använda för att utföra trick (Borden 2001, s. 188-191).

Borden påstår att en promenerande invånare inte bryr sig på samma sätt som skateboardåkaren ifall hen går på asfalt, stenplattor eller betongplattor. Skateboardåkaren är känsligare och är medveten på ett annat sätt om materialen under fötterna då de har effekter på åk-upplevelsen (Borden 2001, s. 194-196). Då den promenerande invånaren inte påverkas speciellt på samma sätt av materialets textur eller fogarna mellan plattorna så har det stor betydelse för skateboardåkaren (Borden 2001, s. 194-196).

För att få en jämn och mjuk åk-upplevelse bör ytan vara så slät som möjligt med små och få fogar, helst inga alls. En mjukare åk-upplevelse underlättar för utförandet av trick då vibrationerna minskar och farten ökar (Borden 2001, s. 194-196).

Skateboardåkning som livsstil och attityd

Skateboardåkning är inte bara en sport eller fritidsaktivitet, det är också en kultur och livsstil från surfingen som tar avstånd från samhällets normer, och strukturer (Borden 2001, s. 137-137).

Då skateboardåkningen popularitet ökade under 1970-talet försökte många skateparker reglera åkandet med inträdeskostnader, regler och krav. Det möttes dock med skepsis och många valde att istället åka i gatumiljöer (Borden 2001, s. 238).

Likt många andra urbana kulturer, aktiviteter och sporter så är skateboardåkning en lösning på "urban uttråkning". Skateboardåkning använder sig av stadens betonglandskap som yta att utförande av aktiviteten på. Det är också ett sätt att hitta lycka som inte är kopplat till samhällets definitioner av lycka eller framgång (Borden 2001, s. 242-243).

Skateboarding har mötts med kritik, stoppats, bannlysts och förbjudits genom lag (Borden 2001, s. 248-249). Under 1970-talet i Los Angeles kunde skateboardåkare få böter på flera hundra dollar (Borden 2001, s. 248). Mellan 1980-talet och 1990-talet blev begränsningarna av skateboardåkande ännu strängare. Det var vanligt att skateboardåkare blev bortkörda av säkerhetsvakter och poliser från offentliga platser och även fick böter (Borden 2001, s. 256).

I Norge bannlystes skateboardåkning enligt lag år 1979. Regleringarna lättades 1985 för att helt upphävas 1990 (Borden 2001, s. 250). Trots att skateboardåkning idag är lagligt att åka på många ställen i världen så förekommer fortfarande ett motstånd för aktiviteten i offentliga rum, det har jag upplevt under de åren jag åkte skateboard mer aktivt. Både Malmerberg (2013, s. 15) och Borden (2001, s. 253) beskriver hur privatperson tar lagen i sina egna händer och förstör kanter som skateboardåkarna glider på.

Skateboardåkningen problematik

Skateboardåkning kan slita på stadsmiljöer, möbler och material på grund av olika sorters trick. Det beror bland annat på att delen på undersidan av brädan som är gjord av metall kan vara hårdare än det material som skateboardåkaren glider på t.ex. en sittbänk av trä. Skateboardåkarens vikt är också en faktor då nedslaget påverkar hur mycket materialet skadas.

När skateboardåkaren rullar över plattläggning med fogar, landar på marken efter ett hopp eller glider på möbler och dylikt skapas ljud som kan upplevas som störande.



Foto: Slitage på granitbänk från skateboardåkning och rester av glidvax.



Foto: Glidslitage från skateboardåkning på en stång.

Skateboardåkning i Uppsala

Betongparker som byggs för skateboardåkande är programmerade ytor som är avsedda för just skateboardåkning. Dessa ytor fyller dock inte alltid de behov som stadens skateboardåkare har. Detta beror på att skateboardåkare åker på olika sätt, har olika behov och åsikter (Rendel 2010, s. 9).

Av dem som svarade på en enkät som Oskar Rendel genomförde bland Uppsalas skateboardåkare visades det att majoriteten tyckte sig vara gatuåkare och att de anläggningar som fanns för skateboardåkande inte uppfyllde deras behov, som gatuåkare (Rendel 2010, s. 9).

Jag tolkar det som att det finns behov av en plats i Uppsala där skateboardåkning kan utövas, av lättare svårighetsgrad, med rum för utveckling och utmaningar med fokus på gatuåkning.

Vad definierar en bra skateplats enligt Malmerberg och Rendel?

I Malmerbergs arbete utförs fallstudier på tre populära platser för skateboardåkare i Sverige. Dessa är Resecentrum i Uppsala, Esperantoplatsen i Göteborg och Tornparken i Stockholm.

Resecentrum i Uppsala är en attraktiv plats att åka skateboard på där byggnads- och markmaterial är en stor faktor. Markbeläggningen består av betongplattor med små fogar eller platsgjuten betong (Malmerberg 2013, s. 11-12). Glidbara kanter och avsatser är gjorda av granit som är ett hårt och slitstarkt material vilket underlättar för glidtrick (Malmerberg 2013, s. 12). Det finns också en trappa som tonar ut i en lutning vilket gjorde att det fanns olika höjder att hoppa ner från (Malmerberg 2013, s. 13-15). Det är tillgången av trappor, plattformar och kanter faktorer som gör Esperantoplatsen i Göteborg till en attraktiv plats för åka skateboard.

Tornparken har stora tillgångar av kanter, trappor och en stor yta av plan mark. Denna struktur av olika byggnadselement underlättar för att träna på flera olika sorters trick då olika sorters trick kräver olika sorters byggnadselement att utföra dem på. En annan faktor är att Tornparken är belägen i Sundbyberg, ett lugnt bostadsområde inte långt från centrala Stockholm. (Malmerberg 2013, s. 16-18) Detta gör att skateboardåkarna inte lika lätt blir bortkörda av säkerhetsvakter jämfört med i centrala Stockholm (Malmerberg 2013, s. 16).

Vad bidrar till framgångsrika gestaltningar för skateboardåkande, enligt Oskar Rendel?

Platser för skateboardåkning bör vara utformade i enbart platsgjuten betong för att kunna etableras som permanent offentlig plats (Rendel 2010, s. 15) då den första reaktionen inte lika lätt blir "oj, det här är en skatepark, här ska jag som icke skateboardåkare inte vara".

Betongplattor kan användas men dessa bör vara släta, fasade och läggas tätt med små fogar på ett sådant sätt att åkningen blir mjukare och jämnare (Rendel 2010, s. 15).

Byggnadselement bör hållas låga i höjd och svårighetsgraden bör hållas låg med enstaka element byggda för hög svårighetsgrad för att anläggningen ska "hålla länge". Är platsen för svår att åka på kan bara de mest erfarna utnyttja den. Nybörjarna kan inte åka på platsen och därför förlorar platsen besökare. Är svårighetsgraden låg med rum för utmaningar tillkommer fler nya åkare som använder platsen genom hela sin utveckling.

Rendel förespråkar också att anläggningen ska ligga i närheten av ett gång- och cykelstråk och att den är lätt att se, så att den ska bli enklare att hitta och ta sig till (Rendel 2010, s. 15).

Vaksala torg

Vaksala torg i Uppsala började byggas på 1850-talet och anlades som ett marknadstorg. 1903 flyttades Uppsalas torghandel från Stora torget till Vaksala torg. Idag har Vaksala torg fortfarande marknads- och försäljningsverksamhet och är öppet året om. Det går att ansöka om tillstånd att boka en plats på torget (Uppsala kommun 2014). Vaksala torg används också för loppmarknad på lördagar från tidigt på morgonen till eftermiddagen (Svenskaloppis 2008).



Foto: Bilden är tagen på en vardagseftermiddag. Torget står relativt tomt. Någon använder torget som passage, en annan har slagit upp ett försäljningsstånd.

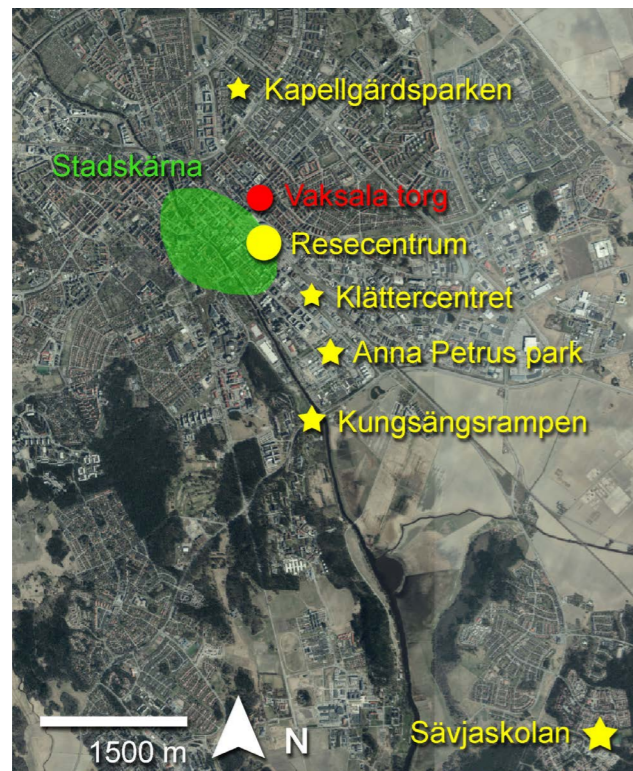
Inventering och platsbesök

I början av arbetet hade jag inget eget förslag på vilken plats jag skulle gestalta. För att identifiera vilken plats i Uppsala stad jag skulle använda som underlag för gestaltungsförslaget satte jag upp några kriterier:

- » Platsen ska ha en mänsklig skala som tillåter skateboardåkandets utövande. Platsen kan inte vara så liten att den förhindrar skateboardåkande.
- » Platsen ska vara centralt belägen i Uppsala stad. Detta för att underlätta för så många besökare som möjligt ska kunna ta sig dit och för att skapa en attraktiv plats.
- » Platsen ska ha ett behov av omgestaltning eller har problematik i dagsläget för att tydligare motivera en förändring.

Efter dessa kriterier landade jag i att använda Vaksala torg som plats för min gestaltning.

Inventeringen genomfördes i form av platsbesök på Vaksala torg. Sedan använde jag mig av kartverktyg och informationssökning på internet för att studera platsen ytterligare.



Översiktsskarta över Uppsala och de största anläggningarna för skateboardåkning, stadskärnan, Resecentrum samt platsen för min gestaltning.
©Lantmäteriet I2014/00764

Uppsalas tillgångar av anläggningar för skateboardåkning

Jag gjorde platsbesök på de största anläggningarna för skateboardåkning i Uppsala för att skapa mig en uppfattning om de befintliga tillgångarna. Anläggningarna jag besökte var betongparken i Kapellgården, betongpoolen vid Sävjaskolan, rampen vid Kungsängsbron och Anna Petrus park i Kungsängen. Jag har tidigare innan arbetet påbörjades besökt inomhushallen på Klättercentret. Med hjälp av Uppsalas befintliga tillgångar och Rendels enkät (2010) får jag en bild av vad min gestaltning kan bidra med för skateboardåkarna.



Foto: Skateboardramper och stång vid Kungsängsrampen. Här finns ramper för vertikalåkning av olika svårighetsgrad. Ramperna är gjorda av trä med stålkanter. Det finns räcken att luta sig på och vila intill.



Foto: Asfaltsyta vid Kungsängsrampen. Här har privatperson hjälpt till att ta med och bygga upp objekt att träna skateboardåkning på. Asfaltsytan ger möjlighet att öva på glidtrick, balansera eller göra hopptrick på bar mark.



Foto: Anna Petrus Park i Kungsängen. Här finns det möjlighet att utöva trick på plan mark, glida på kanter, hoppa ner för kanter och enklare vertikålåkning. Hela anläggningen håller en låg svårighetsgrad vilket främjar att nya skateboardåkare använder platsen.



Foto: Betongpoolen vid Sävjaskolan. Buss 5 stannar nära intill poolen och Sävjaskolan ligger bara ett tiotal meter därifrån. Här finns det möjligheter för främst vertikålåkning och glidtrick.



Foto: Betongpoolen vid Sävjaskolan: Här kan skateboardåkare utföra många olika sorters trick på en och samma byggnadselement. Svårighetsgraden varierar beroende på vilket håll skateboardåkaren kommer ifrån.

Begreppsprecisering

Nedan förklaras termer och uttryck jag använder i arbetet. De har främst sitt ursprung ur det engelska språket och har uppkommit inom skateboardkulturens i USA. Vissa begrepp översätter och tolkar jag.

Flat – plan mark, bra för att träna enklare trick

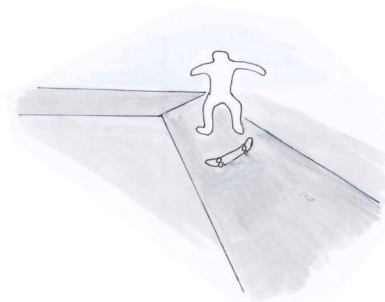
Gatuåkning – skateboardåkning som sker i gatuliknande miljöer eller på gatuliknande objekt.

Vertikalåkning – skateboardåkande i ramper, pooler eller andra böjar.

Skateställen – en plats som är har hög koncentration av åkbara element. Där kan skateboardåkare samlas och åka tillsammans.

Ramp - används som handikapp ramp, att rulla eller gå upp för. Detta för att ej förväxlas med böjda skateboardramp för vertikalåkning.

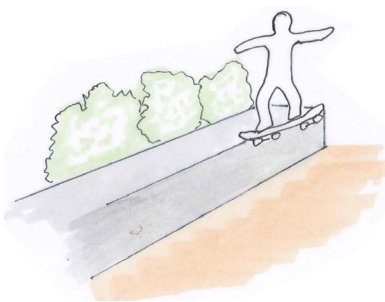
Annars används bank.



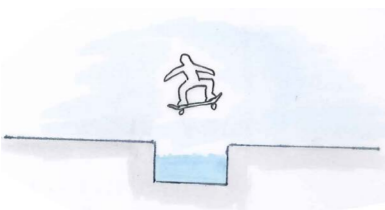
Bank – en lutad flat yta, oftast mellan nivåskillnader istället för en trappa eller avsats.



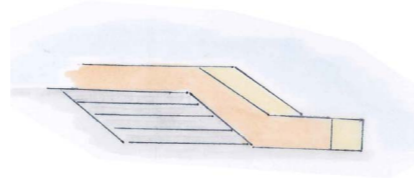
Bump – översätts direkt till bula, kan fungera som ett hjälpmedel att hoppa högre eller för att ta fart.



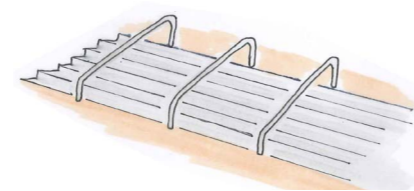
Kant – oftast en lägre kant som kan variera i höjd (oftast i knähöjd eller lägre) mellan två nivåskillnader. Den används för att glida på, hoppa upp för eller hoppa ned för.



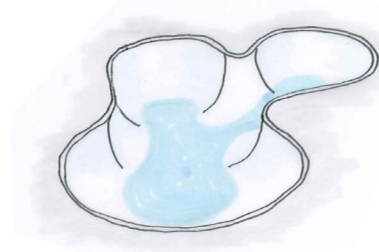
Gap – ett tomrum mellan två objekt, där målet är att hoppa över gapet mellan objekten.



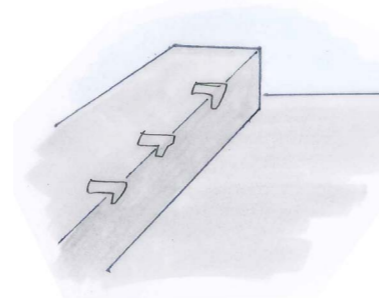
Hubba – ett block eller tjockare armstöd längs med trappor. Den kan balanseras- eller glidas ned för.



Stair rail – handräcket i en trappa. De är till för att glida på eller göra trick över.



Pool/bowl – en sänkning i marken vars form är rund och mjuk, likt en skål. De är till för vertikalåkning.



Skatestopper – små tillägg som monteras på möbler och byggnader för att försvåra skateboardåkande på olika sätt, till exempel att försvåra glidande på en bänk.

Syfte

Syftet med detta arbete är att gestalta ett förslag till Vaksala torg i Uppsala som främjar skateboardåkning. Förslaget ska främja gatuåkning och bidra till en god utemiljö för allmänheten.

Frågeställning

Hur kan former och material användas för att gestalta Vaksala torg i Uppsala för att främja skateboardåkning och samtidigt bidra med en god vardagsmiljö för allmänheten?

Avgränsningar

Platsen för gestaltningen är Vaksala torg, vilket exkluderar byggnaden för Uppsala Konsert och Kongress samt ytan framför UKKs byggnad. Analyser av Vaksala torg inkluderar det närmaste närområdet för att torget påverkas av dess omgivning.

Jag håller en gestaltningsnivå som inkluderar övergripande struktur, gestaltning av byggnadselement, funktionslösning. Gestaltningen innefattar aspekter som fysisk formgivning, stråkstruktur, allmänhetens användning, materialval, årstidsanpassning, tillgänglighet. Aspekter som inte beaktas är dagvattenhantering, artbestämning av växter, hänsyn till andra urbana sporter som BMX eller parkour.

Karaktären ska likna ett stadslandskap med markmaterial som kan återfinnas i vanliga stadsrum. Hela torget gestaltas i en övergripande helhet. Detaljerad gestaltning sker inom ett avgränsat område på området.



Översiktskarta med avgränsningsområde. ©Lantmäteriet I2014/00764

Metod

Stråk, noder, barriärer och rörelsestråk

Jag har använt mig av en Lynch-inspirerad analysmetod för att identifiera och klassificera olika objekt och området på Vaksala torg för att se hur de påverkar platsen. Analysmetoden grundar sig i Kevin Lynchs begrepp från *The Image of the City* (1960, s. 46-49). Dessa begrepp är stråk, kanter, områden, noder och landmärken.

Lynch begrepp passar bättre att använda på stadsdelar eller hela städer och därför har jag tolkad och använt dessa begrepp på mitt egna sätt. Områden använde jag mig inte av eftersom att det platsen jag arbetar inom ligger inom samma område. Kanter har jag döpt om till barriärer, då jag anser att det är viktigare att identifiera stråkbrytande karaktärer än kantzoner.

Nedan beskrivs min tolkning av begrepper och hur jag använder dessa begrepp i min analys:

Stråk – formella och informella vägar samt rörelselinjer som folk rör sig efter. De uppfattas starkare och förtydligas av antalet användare och användarfrequens. Det kan vara gång- och cykelbanor, stigar eller genvägar.

Noder – Punkter eller mindre områden där stråk möts och där den mänskliga aktiviteten ökar. Det kan t.ex. vara en korsning, en galleria eller ett torg.

Barriärer – Fysiska eller mentala hinder som försvårar eller förhindrar invånare att rör. Det kan t.ex. vara murar, tungt trafikerade bilvägar eller stora byggnader.

Landmärken – Punkter eller byggnader som används som en ledstjärna för att navigera sig genom landskapet. Det kan t.ex. vara en hög byggnad som syns från långa avstånd.

Styrkor, svagheter, möjligheter och hot

Med denna metod analyserade jag Vaksala torgs styrkor, svagheter, möjligheter och hot.

Styrkor är sådana fenomen eller element som är positiva och bör bevaras. **Svagheter** är aspekter som har negativa effekter på användningen och upplevelsen av platsen. **Möjligheter** är aspekter som i dagsläget inte utnyttjas men som kan komma att bli styrkor ifall de tas till vara på och utvecklas. **Hot** kan vara tungt trafikerade vägar eller verksamhet som direkt hotar platsens användarvänlighet och upplevelse.

Med hjälp av att analysera och utvärdera platsen utifrån dessa tre aspekter kunde jag snabbt och enkelt komma igång med programpunkter.

Gestaltning

Under min utbildning har förarbetet inför utformningen av ett förslag bestått av fyra delar; inventering, analys, program och koncept.

I detta arbete började jag att skissa på idéer, karaktärer och strukturer direkt, innan en ordentlig inventering tog plats.

Jag valde att börja skissa direkt kunna komma igång med gestaltningen utan att låsas fast i inventering, analys och program. Skisserna inkluderade generella strukturer, små detaljer och materialval.

Som underlag för snabba planskisser skrev jag ut ortofoton som jag skissade ovanpå med genomskinligt skisspapper. Jag kom snabbt fram till en struktur och ett formspråk jag ville arbeta med och valde att inte sitta för länge med att skissa om förslaget. I arbetet var inte gestaltningsprocessen eller konceptet det viktigaste att fokusera på.

När jag hade hittat ett formspråk och formerna jag ville arbeta med i gestaltningen skissade jag på mått som antal trappsteg, lutningar på ramper och blockens storlek. Jag satte upp markörer på väggen för att känna efter vilken höjd som var lagom för nivåerna att ligga på. Jag ritade upp rampernas mått för att se hur stor lutningen blev och för att uppleva den som en vinkel istället för en siffra.



Foto: Jag arbetade med olika tekniker för att skissa och illustrera. Att skissa på ortofoto och perspektivistiska foton förankrade idéerna i verkligheten.



Illustration: I denna bild arbetade jag med att skissa direkt ovanpå ett foto med blyerts på skisspapper. Sedan skannade jag in skissen och bearbetade den i Adobe Photoshop.

Resultat

Inventering

- » UKKs byggnad skuggar en stor del av platsen på eftermiddagen och kvällen.
- » Torget är väldigt solexponerat mitt på dagen.
- » I norra kanterna av torget finns stora skogslönnar som ger skugga och grönska till platsen. Under träden skapas en rumslig karaktär av trädskronorna och bladverken släpper igenom lite ljus.
- » Människor promenerar och cyklar längs med och tvärs över torget.
- » UKK & Vaksalaskolan har entréer som vetter mot torget.
- » Vaksalagatan och Väderkvarnsgatan är tungt trafikerade och medför buller.
- » Det finns två busshållplatser i anslutning till torget där flera busslinjer stannar.

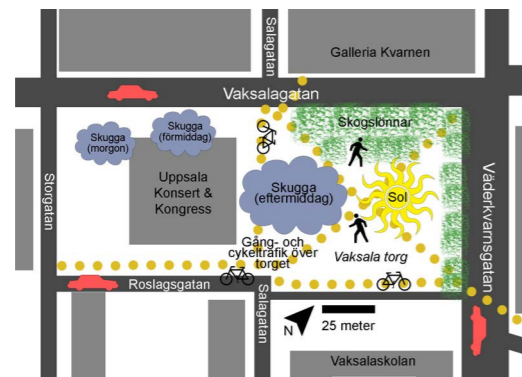


Illustration: Inventeringsplan

Stråk, noder, barriärer och rörelsestråk

- » Stora stråk går i kanten av Vaksala torg i form av de tre största gatorna: Vaksalagatan, Väderkvarnsgatan och Storgatan.
- » Mindre stråk går förbi och tvärs över torget. Det finns en förbindelsen mellan Hjalmar Brantingsgatan och Storgatan i väst-östlig riktning.
- » Jag identifierade noder vid de mest trafikerade korsningarna. Inga noder identifierades på torget då torgets öppna och monotona karaktär försvårar noder att skapas.

- » UKKs byggnad och bostadsgården söder om torget upplevs som barriärer. UKK känns som en barriär då byggade tar stor plats och förhindrar rörelse genom området. Bostadsgården upplevs som en barriär då den är privat, något som förhindrar rörelse. Gården är också avskärmd med stängsel, staket och växtlighet.
- » UKKs stora byggnad uppfattar jag som ett landmärke. Byggnaden är så stor och lättigenkännlig på arkitekturen att det går att navigera sig genom staden efter den. Det går också att se byggnaden från långa avstånd.

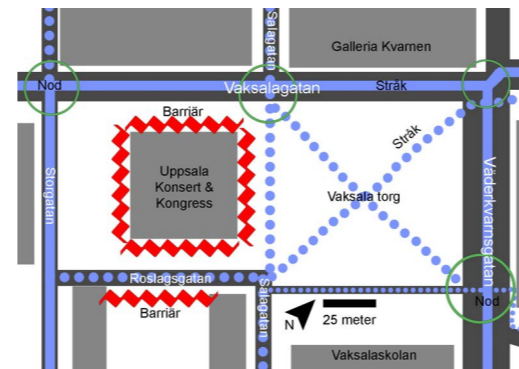


Illustration: Analys av stråk, noder och barriärer

Styrkor, svagheter, möjligheter och hot

Styrkor:

- » Torget är centralt beläget
- » Det finns butiker, service och skola inom 100 m.
- » Torget används dagligen.
- » Många stråk går förbi torget.
- » Omkringliggande byggnader ger torget en rumslighet.
- » Det är nära till Resecentrum.

Svagheter:

- » Platsen domineras av UKKs byggnad.
- » Markmaterialet består nästan bara av smågatsten vilket är otillgängligt och enformigt.
- » Det är blåsigt och soligt större delen av dagen.
- » Oljud och buller från biltrafik studsar och förstärks mellan byggnaderna.
- » Torget används sällan till sin fulla potential, endast vid evenemang och marknad.

Hot:

- » Tungt biltrafikerade gator omringar platsen. Det medför buller, luft- och säkerhetsrisker.
- » Förtätningen av Uppsala stad kan hota den stora öppna ytan.

Möjligheter:

- » Platsen är redan ett torg.
- » Torget kan användas för att binda samman Salagatan och förbättra stråket.
- » Vaksala torg är slutstationen på Uppsalas "Paradgata" som går längs Drottninggatan och Vaksalagatan.
- » Platsen är flack, vilket underlättar markbyggnad för skateboard.
- » Flera busslinjer går förbi eller stannar i närheten av torget.

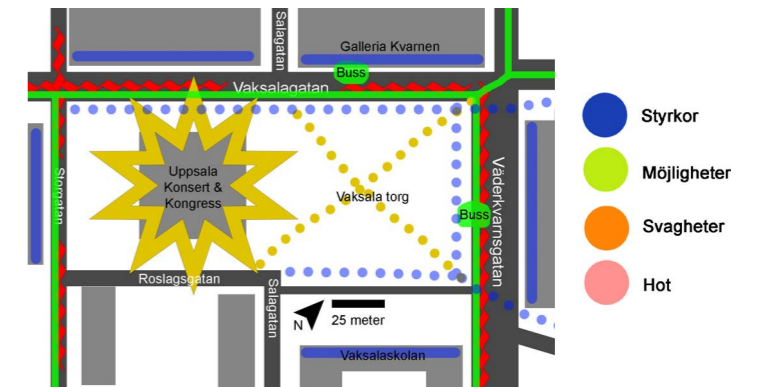


Illustration: Analys av styrkor, svagheter, möjligheter och hot

Gestaltningssprogram

- » Bevara och förbättra stråken som går förbi torget
- » Öppna upp Salagatan och förbättra markunderlaget
- » Torget ska vara synligt inom närområdet
- » Torget ska vara lätt att hitta till
- » Skapa fysiska avgränsningar mot tungt trafikerade bilvägar som Vaksalagatan och Väderkvarnsgatan.
- » Skapa skugga mitt på torget
- » Bevara en andel av marknadsfunktionen
- » Skapa en god vardagsmiljö för allmänheten
- » Bra material att rulla på
- » Minska UKKs dominans över torget
- » Bevara träd (skogslönnar)
- » Skapa möjligheter att sitta

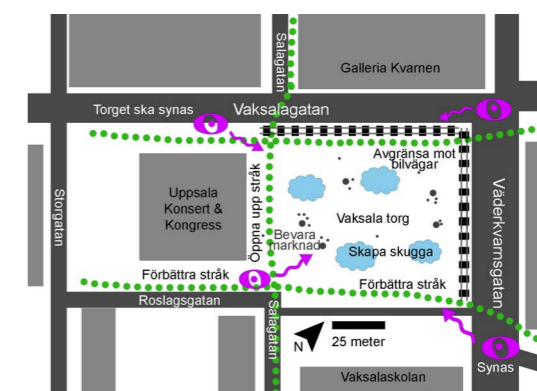


Illustration: Programplan

Konceptet

Konceptet för min gestaltning är kan summeras i ”kvadratisk och symmetrisk”. Jag har låtit mig inspireras av arkitekturen och stadsbyggandet från Barocken. Jag har använt mig av symmetrin, raka siktlinjerna, huvudaxlar och målpunkten. Jag vill också återskapa en skrytsam och pompös känsla. Konceptet har hjälpt mig att hitta ett formspråk att följa och luta mig tillbaka på.

Struktur & stråk

Min gestaltning består av fyra upphöjda block som är uppbyggda av två nivåer. Den första nivån är 60 cm över marken, den andra nivån är 120 cm över marken. Mellan blocken går fyra huvudaxlar in mot en mittpunkt.

Marknadsgatorna är 13 meter breda, likt gågatan (Svartbäcksgatan/ Kungsängsgatan) i centrala Uppsala. Längs gatorna finns det plats för marknadsstånd, loppmarknadsverksamheten och annan försäljning.

Användningen av Vaksala torg som en genväg är båda positivt och negativt. Jag vill dock minska användningen av torget som en passage och vill att besökarna stannar på torget hellre än att gå förbi det. Behöver besökaren korsa platsen finns det trappor och ramper i hörnen av blocken som gör att man kan ta sig upp för och över blocken.

I mitten av torget dit marknadsgatorna leder finns en fontän som står för platsens mittpunkt dit huvudaxlarna leder till. Jag har valt att flytta fontänen och dammen som idag står på Vaksala torg. Fontänen ska få finnas kvar, men flyttas. Detta knyter an till platsens tidigare utseende. Fontänen och mittpunkt blir en mål- och fokuspunkt där folk samlas.

I mitten av torget dit marknadsgatorna leder finns en fontän som står för platsens mittpunkt dit huvudaxlarna leder till. Jag har valt att flytta fontänen och dammen som idag står på Vaksala torg. Fontänen ska få finnas kvar, men flyttas. Detta knyter an till platsens tidigare utseende. Fontänen och mittpunkt blir en mål- och fokuspunkt där folk samlas.

För allmänheten & tillgänglighet

På blocken finns bänkar att sitta på. I mitten av blocken på andra nivån finns en fontän. Man kan sitta vid bänkarna under träden och lyssna på det porlande vattnet och ljudet av skateboardåkarna. Fontänen, vars flöde är dämpat, bidrar med vatten till platsen. Trots att vatten oftast är skateboardåkarens fiende då den kan förstöra brädan så bidrar det med en utmaning. Då fontänen är placerad i en pyramid kan skateboardåkarna göra trick över vattenstrålen.

De längsta ramperna som går mellan marknivån och första nivån är tillgänglig för rullstolsburna. Ramperna som går upp till andra nivån är dock inte anpassade för funktionsnedsatta men sträckan är inte så lång och det finns handräcken att stödja sig på.

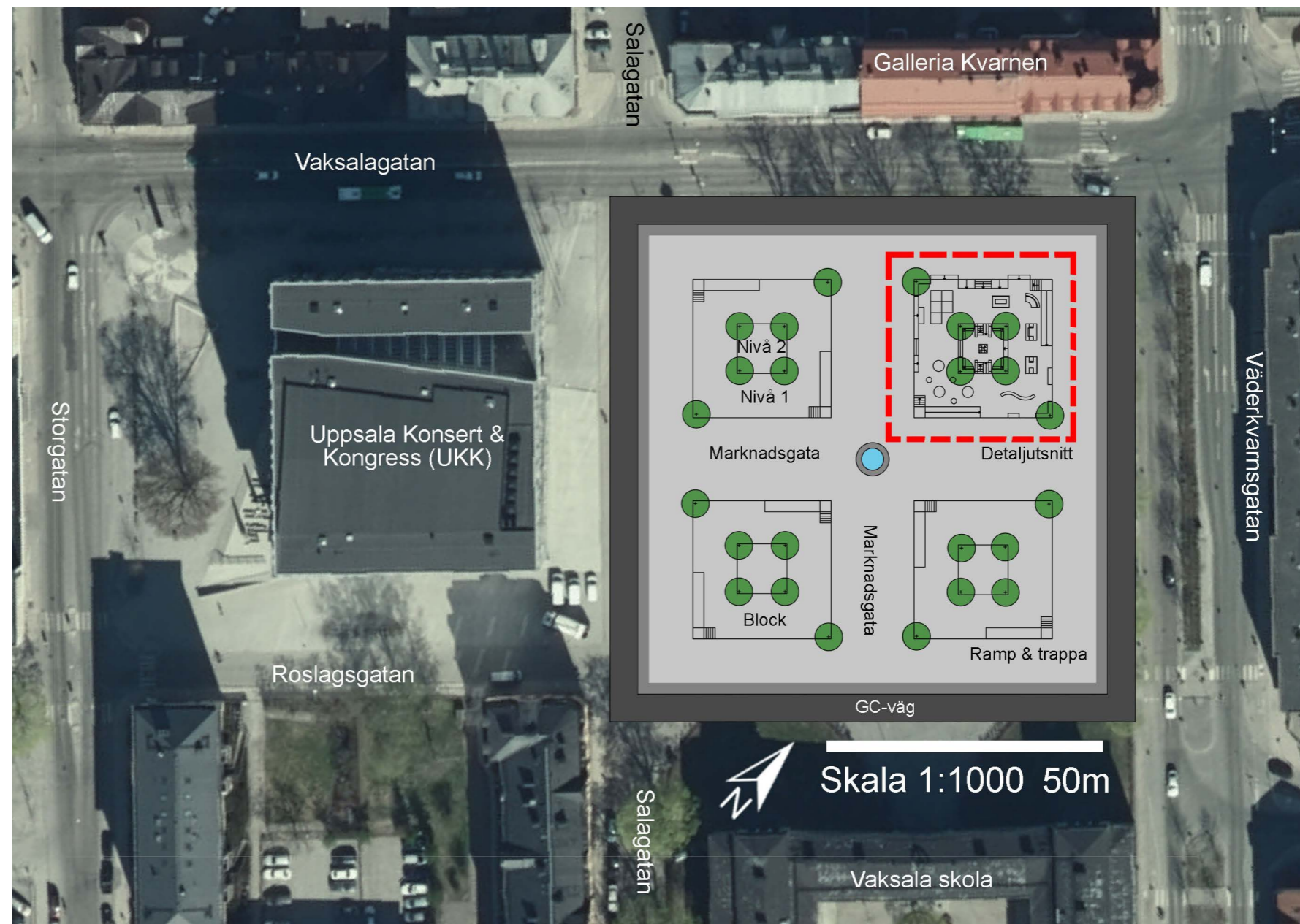
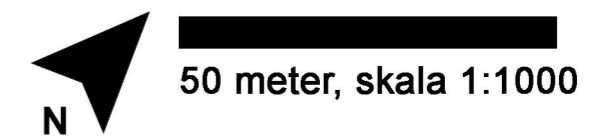


Illustration: Översiktlig illustrationsplan, underlag ortofoto, ©Lantmäteriet I2014/00764

Ljussättning & olika säsonger

Torget är belyst när det är mörkt ute. Det ökar trygghetskänslan på platsen samt möjligheten för användning på kvällen. Belysningen är placerad på murar/avsatser där skateboardåkare inte åker. Den är placerad i knähöjd och lyser ut över marken. Det finns strålkastare som belyser träden på blocken underifrån. Belysningen ökar användningen av torget även under de mörka perioderna året.



Planutsnitt (Detaljer)

Till höger är ett av blocken på torget gestaltat och illustrerat i detalj. För att främja gatuåkning och allmänhetens användning så består platsen av byggnadselement som är stadslika, sådana som man kan hitta lite här och var i städer. De främsta byggnadselement jag har använt mig av är kanter, trappor, banks, räcken, bänkar och nivåskillnader varav alla kan hittas i ett vanligt stadslandskap.

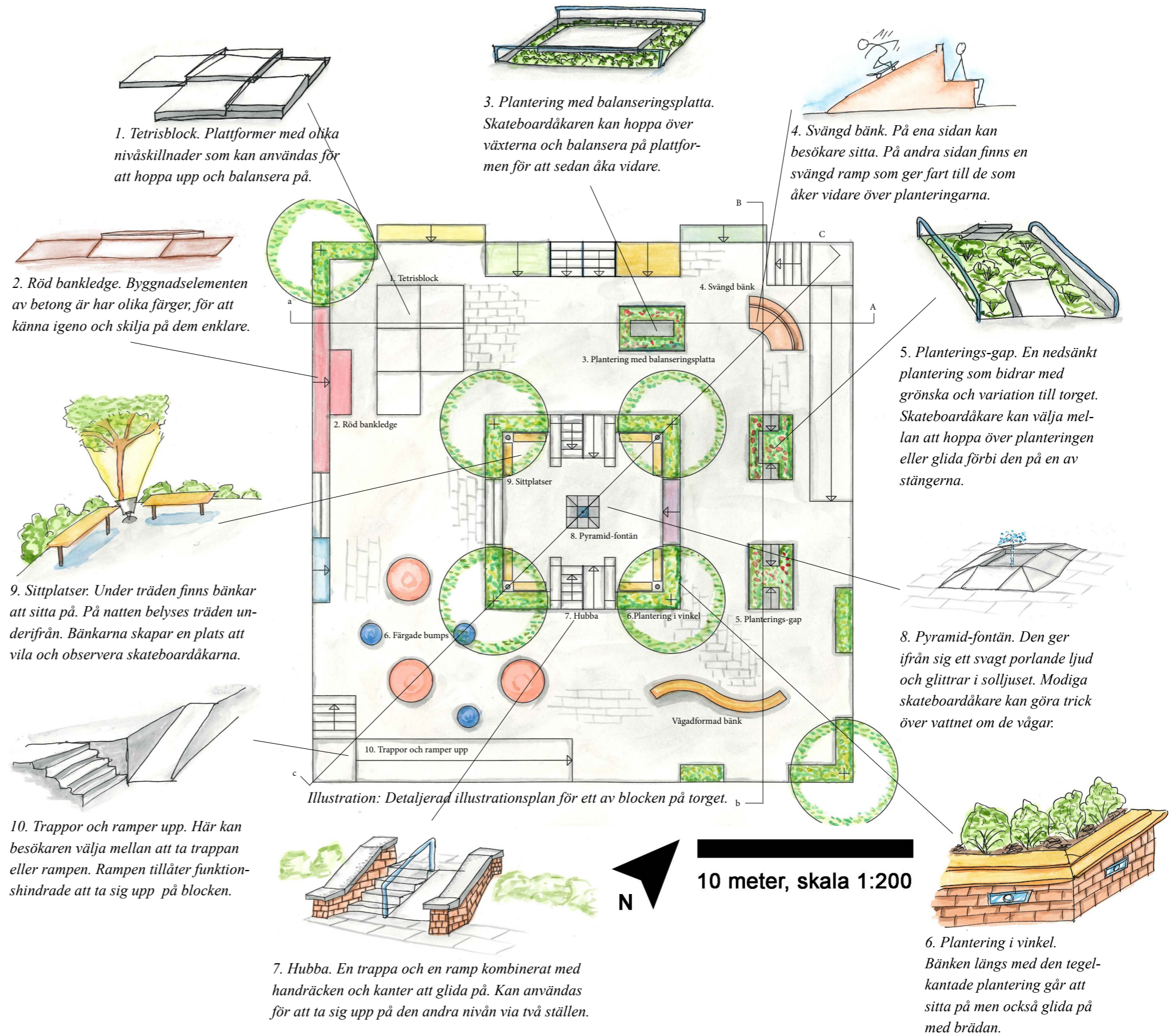
Markmaterial

Marken består av betongplattor som har lagts med små skarvar. Betongplattor minskar känslan av en betongpark skapad för skateboardåkande. Kanter, trappor och avsatser är byggda med stenblock, tegelstenar eller trä. Det är sådana material som ger en variation till platsen men som inte passar att åka skateboard på grund av dess skrovliga ytor och stora fogar. I utkanten av torget finns gång och cykelvägar. Längs dem finns en fris av smågatsten som ska påminna om platsens tidigare utseende och som stoppar skateboardåkarna från att åka in i gång- och cykeltrafiken runt torget.

Sittbänkarna intill kantrabatterna är av trä för att få en mjukare och varmare känsla.

Växtmaterial

Torget är öppet och exponerat mitt på dagen vilket ställer krav på växterna att klara av torka och starkt solljus. I planteringarna runt blockens kanter finns lägre buskar och perenner. Det finns träd i varje hörn som bidrar med vandrande skugga. Det finns tre nedsänkta delar med ramper och plattformar. I dessa nedsänkningar finns slitstarka och snabbväxande perenner. Dessa nedsänkta planteringar bidrar med grönska till torget som annars består mestadels av olevande material. De är slitstarka och snabbväxande då det finns risk att skateboardåkare råkar ramla eller trampa på dem. Det skulle också kunna finnas möjlighet för plantering av lökväxter och prydnadsgräs i de planteringar som inte riskerar att slitas av skateboardåkande.



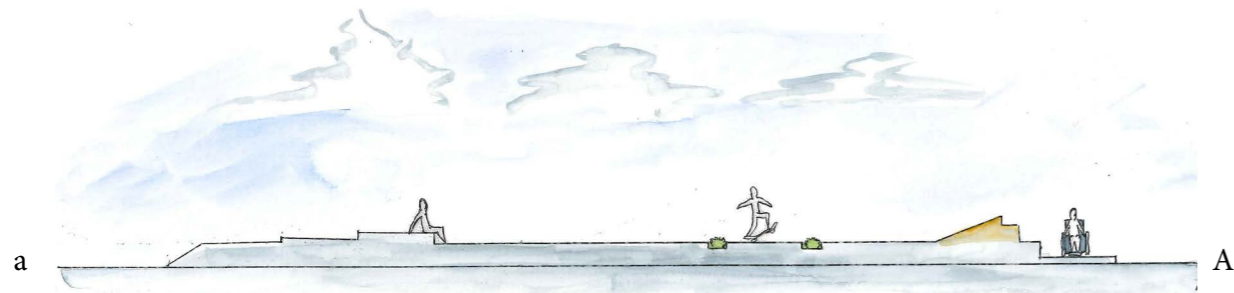


Illustration: Sektion av ett block från a till A. En person sitter och vilar på ett tetrisklock. En skateboardåkare balanserar på plattan i planteringen. En funktionshindrar person tar sig upp för blocket via en ramp.

10 meter, skala 1:200

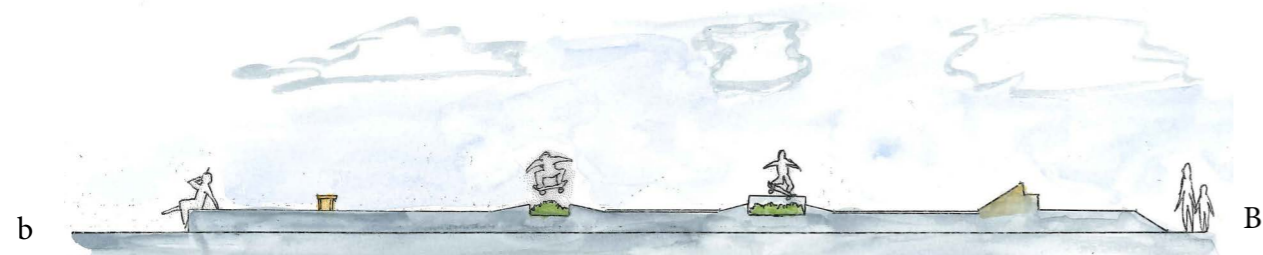


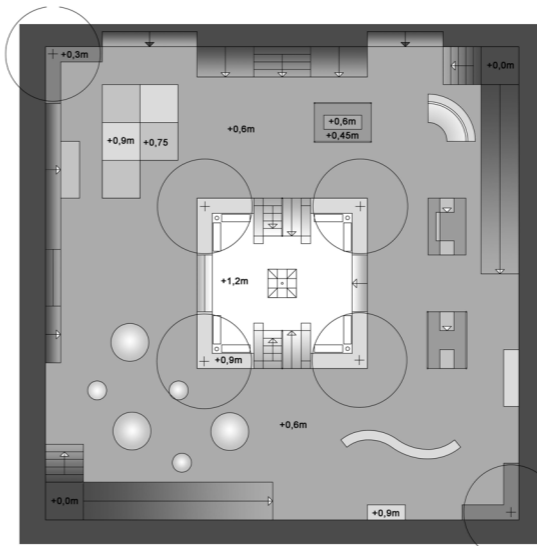
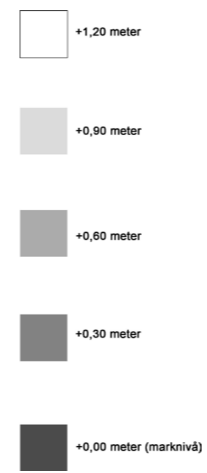
Illustration: Sektion av ett block från b till B. En person sitter på en avsatts och sträcker på benen. Två skateboardåkare hoppar och gör trick över planteringarna. En förälder promenerar förbi blocket med sitt barn.

10 meter, skala 1:200

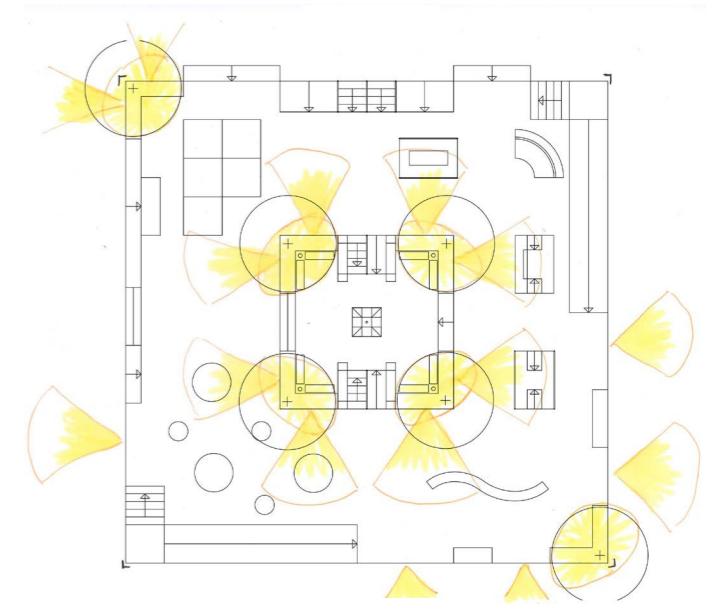


Illustration: Sektion av ett block från c till C. Två vanliga människor vilar och lyssnar på fontänen på andra nivån. En skateboardåkare glider på en bänk vid en plantering medan en annan skateboardåkare hoppar ut för en avsatts. En person sitter och tittar på människor som går förbi blocket.

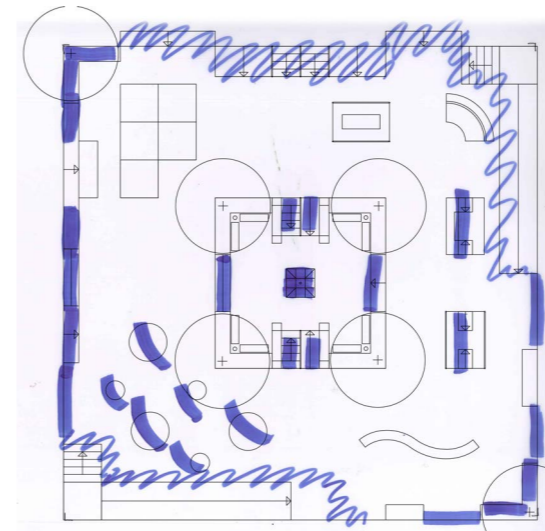
10 meter, skala 1:200



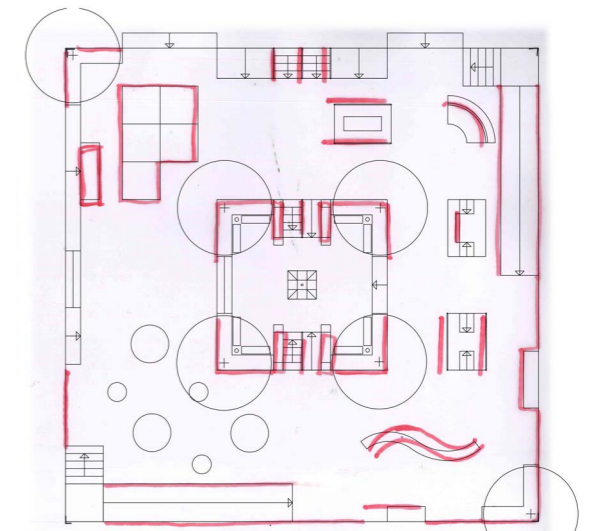
Aspektplan: Höjder



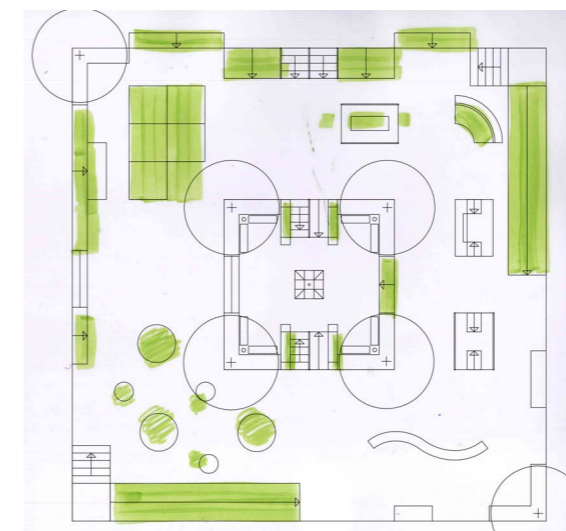
Aspektplan: Ljussättning



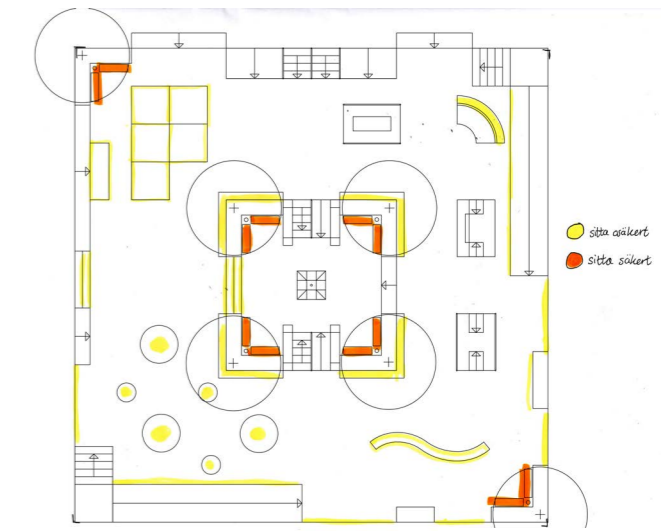
Aspektplan: Hopptrick



Aspektplan: Glidtrick



Aspektplan: Övriga trick



Aspektplan: Sittplatser

● sitta säkert
● sitta säkert



8 meter, skala 1:400

Diskussion

Mitt syfte var att gestalta ett förslag till Vaksala torg i Uppsala som främjar skateboardåkning. Förslaget ska främja gatuåkning och bidra till en god utemiljö för allmänheten.

Frågan var hur former och material kan användas för att gestalta Vaksala torg i Uppsala för att främja skateboardåkning och samtidigt bidra med en god vardagsmiljö för allmänheten?

Gestaltungsförslaget i förhållande till Iain Borden

Iain Borden beskriver skateboardens historia, kultur och sporten. Det han skriver i sin bok är hur saker har varit, hur de är nu och varför. Det framkommer inga egna förslag på hur arkitektur, designande av skateboardparker eller andra anläggningar ska gestaltas för att lösa problematiken som finns hos skateboardåkning i det offentliga rummet.

Resultatdiskussion

Vaksala torg som jag valde för gestaltningen är mycket större än till ytan än de anläggningarna för skateboardåkning i Uppsala är. Då jag ville använda hela ytan för min gestaltning medförde det också ett problem. Efter att ha gestaltat ett block i detalj insåg jag att det inte fanns tid för att utarbeta alla ytor på hela torget i full detalj. Jag insåg också att det inte var relevant för ämnet eller fanns tid för att lägga energi och tid på detaljer som dagvattenhantering, växtval med artbestämmelser, mått på stenar och betongplattor med mera.

Jag ställer mig frågan: Hade den del jag hann gestalta detaljerat kunna räcka? Eller hade endast ett block kunna tagit plats någon annanstans än Vaksala torg?

Hade endast ett block, alltså en fjärdedel av den egentliga gestaltningen, stått på Vaksala torg hade den inte gjort det jag ville. Då Vaksala torg är täckt av smågatsten hade mitt block av betongplattor blivit omgett av smågatsten. Detta hade skapat en kontrast mellan omgivningen och gestaltningen likt en betongpark kontrasterar omgivningen i ett bostadsområde.

I mitt förslag delar marknadsgatorna av torget i fyra delar och begränsar fri rörelse mellan blocken i en lång rörelseserie.

Då min gestaltning är till för att främja skateboardåkning i det offentliga rummet så är jag som gestaltare medveten om att platsen kommer att slitas fysiskt som effekt av skateboardåkande. Därför bör det finnas en beredskap på att byta ut och reparera byggnadselement som en del av förvaltning. Med tanke på dessa faktorer så ska inte heller problematik uppstå mellan skateboardåkare, förvaltare och gestaltare.

Gestaltningen är specifik för Vaksala torg och går inte att flytta. Alla ytor har inte en teknisk lösning. Då bara en fjärdedel av torgets yta är gestaltat i detalj kan valet av plats ifrågasättas. Då jag inte har gestaltat hela ytan i detalj, skulle gestaltningen kunna ha tagit plats någon annan stans fast bara i form av den detaljerade biten?

Diskussion av metoder

Gestaltning som metod har hjälpt mig att inse konflikter, problem och lösningar som kan dyka upp då landskapsarkitekter gestaltar för en nischad aktivitet. Jag har fördelen att ha åkt skateboard och har kunskaper om sporten, kulturen och skateboardens uppbyggnad. Detta är oftast inte fallet vilket kan leda till kommunikationsproblem mellan beställaren, gestaltaren och skateboardåkarna, ett problem som Rendel framför som en bidragande faktor till problematiken hos skateboardanläggningar.

Jag skulle vilja ha använt mig av fler- och eventuellt andra analysmetoder. Lynch analysmetod, som jag inspirerades av, passar bättre att analysera kvarter, stadsdelar och hela städer än ett torg. SWOT-analysen utvecklades inom finanssektorn och analyserar därför inte med fokus på landskapsarkitektur, den är alltså ganska generell.

Att arbeta med ett gestaltungsförslag kändes som en relevant metod för att undersöka skateboardåkning i offentliga rum. Dessutom har platsstudier och enkäter redan genomförts i tidigare arbeten. Observationer, fallstudier och eventuellt intervjuer skulle kunna vara andra metoder att arbeta med ämnet i fortsättningen.

Gestaltungsförslaget i förhållande till Oscar Malmerberg

Många av de byggnadselement som Malmerberg identifierade som attraktiva för skateboardåkande finns i min gestaltning. Vid de tre studerade platserna var det var det granitkanter, trappor, slätt markmaterial och läget som var viktigast. Dessa faktorer har min gestaltning i mer eller mindre utsträckning då det finns trappor i olika storlek, hubbas med granit som material på ovasidan, stor yta för planåkning och många kanter. Dock har de flesta avsatser i mitt gestaltungsförslag en höjd på 60 cm, alltså höjdskillnaden mellan nivåerna. Detta kan göra att nybörjar har svårigheter att hoppa ner för dem. Platsen är också gestaltad för att främja skateboardåkning, därför bör det inte finnas en anledning till skateboardåkarna att bli bortkörda. Inte heller bör det finnas någon risk för skatestoppers.

Gestaltungsförslaget i förhållande till Oskar Rendel

Enligt Rendels enkät finns det ett behov för anläggningar med låg svårighetsgrad med ett fåtal element som bidrar med utmaningar. Blocken på torget i min gestaltning består av i stort 3 nivåer; marknivå, 0,6 meter över marken och 1,2 meter över marken. Platsens svårighetsgrad hålls på en lägre nivå. Det finns också byggnadselement med möjlighet för mer utmanande åkning. Markbeläggningen är av betongplattor istället för platsgjuten betong vilken stämmer överens med hans förslag att undvika känslan av betongpark. Platsen ligger centralt med nära till bostäder, busshållplatser, gång- och cykelvägar vilket skapar förutsättningar för platsen att bli använd av både skateboardåkare och allmänheten. Med platsens öppna rumslighet, närhet till paradgatan (Drottninggatan & Vaksalagatan) och dess storlek är den enkel att hitta.

Slutsats, avslut och vidare arbete

Jag som landskapsarkitekt har fått känna på hur det är att gestalta för en målgrupp med behov som skiljer sig från allmänheten med samtidigt ta hänsyn till allmänheten. Det betyder att landskapsarkitekten behöver ha en god kontakt med den målgrupp som den gestaltar för, i det här fallet skateboardåkare. Jag utarbetade en gestaltning där allmänheten och skateboardåkarna använder samma yta, men på olika sätt.

Ämnesområdet är inte väl dokumenterat i form av akademiskt skriven litteratur och vetenskapliga undersökningar. Därför behövs fler arbeten inom ämnet för att landskapsarkitekter ska bli ännu mera medvetna om de faktorer som kan påverka ifall en gestaltning för skateboardåkning blir lyckad eller inte. Landskapsarkitekten har ett stort ansvar då den fungerar som en bro mellan skateboardåkarna och designare, samt den som hjälper till att designa ytor för skateboardåkning.

Det behövs mer inventering och undersökande av skateboardens effekter på det offentliga rummet, dess möbler och andra människor som brukar platsen.

Referenser

Borden, I. (2001). Skateboarding, Space and the City – Architecture and the Body. New York: Berg.

Gehl, J. (2010). Cities for people. Washington DC: Island Press.

Lynch, K. (1960). The Image of the City. Cambridge: The MIT Press.

Malmerberg, O. (2013). Skateboard i staden – En studie av tre urbana platser. Sveriges lantbruksuniversitet. Institutionen för Stad- och land. Landskapsarkitektprogrammet.

Rendel, O. (2010). Skatepark i Uppsala – form och förankring. Sveriges lantbruksuniversitet. Institutionen för Stad- och land. Landskapsarkitektprogrammet.

Svenskaloppis. (2008-07-31). Loppmarknad på Vaksala torg. <http://www.svenskaloppisar.se/visaloppis.asp?id=788> [2014-04-14]

Uppsala kommun. (2014-06-13). Torghandel på Vaksala torg. <https://www.uppsala.se/Foretag-och-arbete/torghandel/torghandel-pa-vaksala-torg/> [2015-04-14]