

Normkreativ visualisering

– för mer jämlika och rättvisa städer

LISA WISTRAND, KULTURGEOGRAF
SAMUEL MICHAËLSSON, VISUALISERARE
WHITE ARKITEKTER

white

Normer och värderingar styr hur vi beskriver och upplever våra stadsmiljöer, och kan i slutändan avgöra vilka förutsättningar olika grupper ges i staden. I ett projekt med delfinansiering från Vinnova undersöker White tillsammans med bland andra Visual Arena vid Lindholmen Science Park, Chalmers Arkitektur och samhällsbyggnadsteknik, RISE och Skanska hur normkritiska visualiseringar som verktyg kan bidra till att förbättra de byggda miljöerna och skapa en mer rättvis stad.

1. Traditionell visualisering



Visualiseringar och illustrationer är självklara inslag i arbetsprocesserna inom arkitektur och stadsutveckling, eftersom beställare och andra intressenter som berörs av arbetet vill kunna föreställa sig resultatet både i förväg och under processens olika skeden. Men visualiseringarna är sällan utmanande eller reflekterande. Istället produceras

ofta utopiska bilder som förstärker stereotyper. Vad säger det om vilka som kommer att bo och vistas på en plats? Följande visualiseringar togs fram inom ramen av White Research Lab i ett initialt skede i forskningsprojektet. Bilderna fungerar som underlag för diskussion och för metodutveckling.

2. För vem



Platsens karaktär och känsla upplevs olika beroende på vilka skalobjekt eller vilka aktiviteter som adderas i bilden. Här följer några extrema exempel där vi testat oss fram för att få en diskussion om vad vi vill förmedla med bilderna.

På bild A1 kan vi ställa oss frågan om vilka som är representerade och hur vi tror att en plats verkligen kommer upplevas, i vilken mån kan man antyda att till exempel handel och kontorskaraktär kommer prägla en plats? (Vid närmare granskning blir det också tydligt att bara två av fjorton skalobjekt är kvinnor, se A2.)

3. Visa årstidsväxlingar



Vi vill ofta förmedla en plats utifrån olika årstider eller tider på dygnet och adderar då ett klimat och olika skalobjekt eller aktiviteter. Problemet är att det ofta blir väldigt romantiserat i många bilder, man vill sälja en "livsstil" och platsen representeras inte alltid på ett sanningsenligt sätt. Vi måste ställa oss frågan om vi ska skapa bilder för hur vi vill att platserna ska se ut eller om det

ska vara en rättvis bild av hur befolkningens vardagsliv ska fungera. När bilden studeras utifrån fyra olika tidpunkter på året blir det självklart en mer fullständig återgivning av platsen. Frågan är i vilket syfte bilden är framtagen, vilket påverkar hur detta värderas gentemot att visa upp platsen från sin "bästa" och mest säljande sida.



Höst



Vinter

4. Förändra en känsla



Genom att addera endast ett skalobjekt i en bild, i detta fall en hemlös person, förändras känslan av bilden drastiskt. Från en ruggig vinterkväll med snöblandat regn med en inbjudande och varm atmosfär från puben på hörnet, till en illustration av sociala problem och exkludering.

5. Aktivitet & människor



Den offentliga miljön beskrivs ofta som en demokratisk plats, en öppen plats och ibland en politisk plats.

Bild B och C visar på Järntorget som en politiskt laddad plats med demonstrationer, vid Första Maj till exempel, och i bild C hur det kan se ut vid upplopp och kravaller.

5. Aktivitet & människor forts.



Bild D visar på hur Järntorget kan upplevas på kvällen och natten som både mycket levande med alla krogar och barer som omsluter platsen, men även som otrygg och kaotisk.

Bilderna är överdrivna och tillspetsade men är snabba skisser för att visa på hur mångfacetterad platsen faktiskt är och vilka förutsättningar platsens programmering och utformning ger. På så sätt hjälper bilderna till att skapa en diskussion kring platsen, snarare än att försöka sälja den i första hand.

6. Arbetsätt som kan förändra



Att fylla en bild med normkritiska skalobjekt är inget självändamål, det kan vara ett steg på vägen, men vi tror att visualisering är ett verktyg som ska integreras tidigt i våra arbetsprocesser där det kan hjälpa dialogen mellan arkitekter, beställare och invånare i staden.

Forskningsprojektet inom White Research Lab kom till i samband med en förstudie för Vinnova tillsammans med Chalmers Arkitektur och samhällsbyggnadsteknik, Lindholmen Science Park och Sveriges Tekniska Forskningsinstitut (RISE). Projektet utmanar normer med visualisering som verktyg, och där är medvetandegörandet en viktig del.

Eftersom normer påverkar hur vi ser och beskriver saker är det viktigt att vi är medvetna om dem. När vi vet hur det fungerar kan vi redan på visua-

liseringsnivå börja utmana och utveckla idéer som bryter normer istället för att förstärka dem.

Att arbeta normkreativt med visualiseringarna kan till exempel handla om att låta skalobjekten bryta normer. Att fylla en bild med normkritiska "skal-gubbar" är inget självändamål, men det kan vara ett steg på vägen. Men vi vill inte att det slutar där. Det är först när vi förändrar våra arbetssätt, låter normkritiken prägla skissprocessen och därmed direkt påverkar hur staden utformas som vi kan göra skillnad.



Lisa Wistrand
kulturgeograf
Samuel Michaëlsson
visualiserare

Sundet

”Sundet” var ett av de belönade förslagen i idétävlingen ”Imagine Open Skåne 2030”. Tävligen anordnades 2016 av Region Skåne och Sveriges Arkitekter Skåne, och handlade om att identifiera och gestalta framtida samhällsutmaningar. Förslaget visar en nära framtid där Europas extrema politiska partier fått mer makt, och gradvis river ner den fria rörligheten över Europas gränser.

På Öresundsbron har en stor grupp flyktingar blivit fast mellan två stängda gränser. Varken Sverige eller Danmark vill ta ansvar för människorna som tvingas övernatta på bron. Efter en tid tillåts hjälpsändningar passera avspärningarna. Lägret permanentas i takt med att dödläget mellan länderna blir allt djupare. Tillslut har lägret växt till en hel stad.

Öresundsbron, som tidigare var en av de främsta symbolerna för öppenhet och ”brobyggande” mellan länder, har nu blivit en symbol för det motsatta. Bilden visar en sektion genom bron. Ett välkänt

landmärke som de flesta passerat. På den ursprungliga brostrukturen har element från flyktingläger runt om i världen adderats – tillfälliga skjul, toaletter, vattentankar, solpaneler, och mer permanenta betonghus.

Syftet med bilden är inte bara att visa de fysiska strukturer som finns i ett flyktingläger, utan även det vardagliga livet som pågår där. I sektionen kan man därför titta in i ett bostadshus, och se olika rum med lekande barn, en frisersalong, ett kök, mm, samt gatan, och det nedre planet med offentliga toaletter och kollektivtrafik.



Bakgrund

EUROPAS GRÄNSER STÄNGS

Sociala orättvisor, växande klyftor, rädsla för flyktingar och oro över globaliseringen ger högerpopulister makt i Europa. När flyktingkrisen slår till 2015 inleds en kapplöpning mot botten i asylfrågor. Tillfälliga läger bildas i t ex Calais när flyktingar som nått Europa hindras ta sig vidare till de få länder som anses ge bäst förutsättningar för ett nytt och värdigt liv.



2017

AMAGERLÄGRET BILDAS

När Sverige inför ID-kontroller och stänger Öresundsbron för asylsökande bildas Amagerlägret på danska sidan. Varken den svenska eller danska regeringen vill ta ansvar. Lägret växer i takt med allt fler flyktingar anländer som vill vidare över sundet till Sverige.



2020

AMAGERLÄGRET STORMAS

Efter misstankar om att terrorister gömmer sig bland flyktingarna stormar dansk polis lägret. Folk flyt i panik. Avspärningar mot tunnelmyndningen forceras och lägrets invånare drivs genom tunneln vidare till Öresundsbron. Danmark upprättar en vägspärr på Pepparholm och förhindrar därmed återinträde.



2021

FÖRSTA TÄLTEN

Människor övernattar på bron, och bygger enkla skydd av det man fått med sig från Amagerlägret. Efter en tid låter svenska gränsmyndigheter hjälpsändningar passera avspärningarna. Dödläget kvarstår då varken Sverige eller Danmark vill ge flyktingarna tillträde.



2025

LÄGRET PERMANENTAS

De tillfälliga bosättningarna permanentas i takt med att flyktingkonflikten mellan Sverige och Danmark fördjupas. Vissa förnödenheter och byggmaterial släpps igenom gränsen, annat smugglas in via båt. Hjälporganisationer bistår med sjukvård och dricksvatten. Den första skolan inrättas.



2029

BRON BEDÖMS FÖRLORAD

Efter oroligheter tar UNHCR över säkerhets- och sanitetsarbetet på bron. Den stigande havsnivån gör att tunneln översvämmas. Bron är i stort behov av underhåll. Att återställa den till fungerande transportled bedöms inte längre som ekonomiskt försvarbart. Läget är nu en permanent stad. Guidade båtturer till bron anordnas från Malmö och Köpenhamn.



2030

LANDMÄRKET I SUNDET

Sverige har fått sin första informella bosättning. Likt kåkstäderna i Brasilien eller Sydafrika ligger den där i sundet, fullt synligt, nära men ändå långt borta. Djupa politiska motsättningar och en ovilja att rätta till gamla misstag har gjort bro-lägre permanent.

Björn Bondesson
arkitekt SAR/MSA



Normkreativ visualisering

Med start 2016 ingår White i ett genomförandeprojekt som är delfinansierat av Vinnova. Visual Arena via Lindholmen Science Park är projektledare och Skanska, Sveriges Tekniska Forskningsinstitut (RISE), Chalmers Arkitektur och samhällsbyggnadsteknik, Göteborgs Stadsbyggnadskontor och Älvstranden Utveckling AB deltar i projektet.

Projektet föregicks av en förstudie om normkritisk visualisering, där man såg behov både av systematiska redskap för visualiserare i stadsutveckling, i form av t ex utbildning, alternativa uttryck och taktiker, samt ett behov av normkritiska visuella verktyg. Anledningen var att många visualiseringar är väldigt likriktade i sitt uttryckssätt idag, sett till miljöer, personer och aktiviteter.

Resultaten som kommer fram under projektets gång kommer att implementeras i pågående utvecklingsprocesser inom White och Skanska.

De normkreativa visuella innovationsverktyg och metoder som utvecklas kommer finnas tillgängliga att ta del av. På längre sikt vill projektet inspirera hela bygg- och stadsutvecklingssektorn att använda normkreativ visualisering i i sitt arbete.

LÄS MER:

white.se/nyheter

<http://visualarena.lindholmen.se/normkreativ-viz>

white