



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

Fakulteten för naturresurser och
lantbruksvetenskap

Vinnarnas Gemensamma Nämnare

En jämförande studie av fem vinnande tävlingsförslag

Arvid Wedlin

Kandidatarbete 15 hp, institutionen för stad och land
Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna
Uppsala 2013

Titel: Vinnarnas Gemensamma Nämnare

Engelsk titel: The Winners' Common Denominators

© Arvid Wedlin

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

Examinator: Ulla Myhr, SLU, institutionen för stad och land

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet, fakulteten för naturresurser och lantbruksvetenskap

Institutionen för stad och land, avdelningen för landskapsarkitektur

Omfattning: 15 hp

Nivå: Grundnivå G2E

Kurs: EX0725, Projekt i landskapsarkitektur

Landskapsarkitektprogrammet, Ultuna

Nyckelord: Arkitektonisk kvalitet, arkitekttävling, jämförande studie, tävlingsförslag, vinnare

Omslagsbild: *Skugga av pokal* – Illustration av Arvid Wedlin

Publiceringsår: 2013

Publiceringsort: Uppsala

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

Abstract

Architectural design competitions are an element in the architectural profession where architects compete against each other to create the best competition entry containing the design as well as functions and use of a place or a building. What are the requirements to do that? This bachelor thesis was written at the Department of Urban and Rural Development at Swedish University of Agricultural Sciences, with the intention of learning more about competitions, the creation of high-quality competition entries and how to win architectural competitions. The aim was to examine what winning competitions entries have in common, through a comparative study.

The comparison was made on five winning competition entries that matched three criteria. They should be current, from competitions mainly for landscape architects and with similar competition assignments about designing places. The five winning competition entries were:

- » *Flow*. Leena Marjamaa, sivilarkitekt MNAL, Oslo. Fristadstorget i Eskilstuna, 2005.
- » *Ett Möjlighetsfält*. Polyform Arkitekter ApS. Täby Torg, 2007.
- » *Alla Tidars Torg*. Sydväst Arkitektur och Landskap AB, samt Malmström Edström med flera. Visby Stora Torg, 2009.
- » *SOFFTA*. White Arkitekter AB. Forumtorget i Uppsala, 2011.
- » *Hjärta Bollnäs*. KARAVAN Arkitektur & Landskap AB. Brotorget i Bollnäs, 2013.

The methods first used were literature studies and conversations with the architects accountable for the competition entries, to gather information for the development of a new method that was created and used to compare the competition entries. The new method was to review and compare the competition entries' design and final presentation through an assessment report based on four aspects: *Architectural design and expression, functionality, feasibility and presentation*.

The results showed eight similarities that applied to the winning competition entries. *Flexibility, lighting, geometrical design and coherent groundcovers* were similarities that were consistent on all of the entries, while *specially-designed seating, night and/or winter perspective, flume/water feature and small illustration images* were similarities that applied on four out of five winning competition entries.

The significance of the result and how it can be used is then discussed from two viewpoints. First, one can take advantage of the result and see the similarities as tricks to win competitions. Second, the result can be seen as a wake-up call that perhaps the competition entries are too similar and one needs to reflect on what to do about that. Perhaps the architectural competitions could be developed.

In conclusion, the result is that a competition entry should show as much as possible of the idea and design and how the place will work during the year and at all hours of the day. The entry has to be thoughtful and well elaborated and the uses and functions of the place, also the times when it's normally lower activity on public places, to have been pondered and reflected upon.

Sammandrag

Arkitekttävlingar är ett moment inom arkitektprofessionen som handlar om att i en tävling med andra arkitekter åstadkomma det bästa förslaget på utformning, funktioner och användning av en plats eller byggnad. Vad krävs för att göra det? Den här kandidatuppsatsen skrevs på institutionen för stad och land, Sveriges lantbruksuniversitet under vårterminen 2013 med avsikt att lära sig mer om tävlingar, skapandet av högkvalitativa tävlingsförslag och hur man vinner arkitekttävlingar. Syftet var att genom en jämförande studie undersöka vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt.

Jämförelsen gjordes på fem vinnande tävlingsförslag som matchade tre kriterier. De skulle vara aktuella, från tävlingar huvudsakligen för landskapsarkitekter och med likartade tävlingsuppdrag gällande gestaltning av platser. De fem förslagen var:

- » *Flow*. Leena Marjamaa, sivilarkitekt MNAL, Oslo. Fristadstorget i Eskilstuna, 2005.
- » *Ett Möjlighetsfält*. Polyform Arkitekter ApS. Täby Torg, 2007.
- » *Alla Tidens Torg*. Sydväst Arkitektur och Landskap AB, samt Malmström Edström med flera. Visby Stora Torg, 2009.
- » *SOFFTA*. White Arkitekter AB. Forumtorget i Uppsala, 2011.
- » *Hjärta Bollnäs*. KARAVAN Arkitektur & Landskap AB. Brotorget i Bollnäs, 2013.

Som metod användes först litteraturstudier och samtal med ansvariga arkitekter för att samla in information, som därefter utnyttjades i metodutvecklingen av den egna metod som användes vid jämförelsen av förslagen. Metoden var granskning och jämförelse av förslagets gestaltning och slutgiltiga presentation utifrån ett granskningsprotokoll som utgick från fyra aspekter: *Arkitektonisk gestaltning – uttryck, Funktionalitet, Genomförbarhet och Presentation*.

Resultatet visade på åtta likheter som gällde fyra eller fem av fem förslag. *Flexibilitet, belysningsfokus, geometriskt formspråk och sammanhängande markbeläggning* var likheter som överensstämde med samtliga förslag, medan *specialdesignade sittmöbler, natt- och/eller vinterperspektiv, vattenränna/vattenspel* och *små illustrationsbilder* var något som fyra av fem vinnande tävlingsförslag hade med.

Betydelsen av resultatet och hur det kan användas diskuterade jag sedan ur två synvinklar. Dels kan man utnyttja de likheter som finns och se dem som knep för att vinna tävlingar, dels kan de ses som en tankeställare där man kan fundera på om tävlingsförslagen är för lika varandra och om tävlingsbestämmelserna skulle kunna utvecklas.

En slutsats är att det i tävlingar handlar mycket om att visa så mycket som möjligt av sitt förslag och hur det ska fungera över året och dygnets alla timmar. För att göra det krävs ett genomtänkt och genomarbetat förslag där man har funderat över platsens användning och funktion även under de tidpunkter då det normalt är lägre aktivitet på offentliga platser.

Introduktion

Har du någonsin funderat över hur du egentligen ska bära dig åt för att vinna en arkitekttävling? Om det finns några hjälpmedel och knep att hämta från tidigare vinnare, som går att utnyttja i sitt eget tävlande och själv bli en vinnare? Tävlingar är ett moment inom arkitektprofessionen som sedan länge gett många spännande och intressanta utformningar för platser och byggnader och som ständigt ser till att arkitekturen och landskapsarkitekturen utvecklas med nya trender. Det kommer troligen fortsatt att vara ett viktigt moment, även om åsikterna angående arkitekttävlingarna går isär. Vissa anser att tävlingar är bra för arkitektprofessionen eftersom det är en utmaning för arkitekter och ett sätt att jämföra sig med andra inom yrkeskåren, samtidigt som fler genomarbetade kreativa lösningar tas fram som uppdragsgivaren kan välja mellan (Tollebrant 2010). Andra pekar på nackdelarna med tävlingar, framför allt att det är kostsamt för både arkitekter och uppdragsgivare (Tollebrant 2010). Arkitekttävlingar har två sidor och det kan därför vara viktigt att vi lär oss mer om tävlingar, hur de fungerar och vad som kan förbättras, så att tävlingar i sig kan bli bättre, rättvisare och något som alla arkitekter tjänar på och som samtidigt ser till att arkitekturen utvecklas.

Det är mycket med tävlingar som fascinerar och framför allt handlar det om komplexiteten i dem. De som bäst lyckas knyta ihop all komplexitet och lösa de problem som finns på bäst sätt vinner, men vad krävs för att göra det? Genom att titta närmare på tidigare vinnare skulle kunskap kunna hämtas om hur högkvalitativa och genomarbetade tävlingsförslag skapas och även om hur man själv blir en vinnare i en arkitekttävling.

Att tävla i arkitekttävlingar är dock inget som ingår i utbildningen, så det är svårt att veta vad som krävs i tävlingssammanhang och ännu svårare att veta vad som krävs för att vinna. Den kunskap och de knep och ledtrådar som går att få reda på om hur tävlingar vinnas är därför till stor nytta i ett framtida tävlande och något som alla arkitekter, oavsett inriktning, har nytta av. Det spelar ingen roll var i världen eller var i Sverige vi är. Tävlingarna är ett aktuellt inslag som alltid kommer vara del i arkitekternas profession.

I det här arbetet undersöks vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt för att därigenom förbättra kunskapen om vad som krävs för att skapa högkvalitativa tävlingsförslag och kunna vinna arkitekttävlingar. Kunskapen är till nytta för alla arkitekter och den skulle i sin tur kanske kunna leda till en höjd standard i tävlingsbidrag och i det långa loppet bättre och mer genomarbetade miljöer för oss människor.

Tävlingars betydelse och negativa effekter

Allt oftare används arkitekttävlingar som ett sätt att ta fram nytänkande förslag för utformning av en plats eller byggnad. Intresseorganisationen Sveriges Arkitekter (2008, s. 5) beskriver arkitekttävlingar så här:

En arkitekttävling är: (...)

- **för arkitekterna** ett sätt att i jämbördig konkurrens med andra arkitekter pröva och utveckla sin förmåga.
- **för arkitekturen** en viktig stimulans för utveckling och kreativitet.

Tävlingarna har en betydande roll för arkitekturens utveckling eftersom det är i tävlingar som många arkitekter utmanar sig själva och verkligen vågar ta ut

svängarna och tänka utanför ramarna. Det är också via arkitekttävlingar som många unga arkitekter visar upp sig och startar sin yrkesmässiga karriär. Varje år pågår flera tävlingar i olika skalor, omfattning och en hel del tävlingar enbart för unga arkitekter och arkitektstudenter, exempelvis *European* (European 2013) för arkitekter under 40 år. Tävlingar är också en stor möjlighet att få publicitet och marknadsföra sig själv eller sitt företag och det kan ge massmedialt uppmärksammande åt både plats/byggnad och arrangör (Forssbeck 2010).

Även om tävlingar går ut på att vinna, finns det oftast andra anledningar till att arkitekter deltar i dem. Vissa anser att tävlingar alltid är intressanta att delta i, oavsett uppdrag och utgång, medan andra ser det som utmaningar och tar tillfället i akt när de dyker upp intressanta tävlingar¹. Oberoende av anledning kan tävlingar ses som ett sätt att utmana sig själv och en chans att ta ut svängarna lite extra och på så sätt skapa spännande och nytänkande förslag. Om varför vi tävlar i arkitektur skriver landskapsarkitekten Esbjörn Kjell (2007, s. 5):

Vi tävlar i arkitektur föra att utveckla arkitekturen och för att utveckla oss som arkitekter. Tävländet ger oss en chans att utmana den traditionella arkitekturen. Tävländet ger oss möjligheter som vi kanske inte har när vi styrs av arbetsgivare och beställare. Att arbeta med ett tävlingsförslag ger frihet att uppmärksamma nya aspekter av och tankar kring arkitektur och gynnar både individuell utveckling och arkitekturens utveckling.

Det finns alltså flera anledningar som gör arkitekttävlingar till ett viktigt moment inom arkitekters profession och något som arkitekter har skäl att lära sig mer om, men medaljen har också en baksida. Tävlingar innebär ofta mycket slit och gratisarbete eller ett ekonomiskt förlustprojekt för de som inte vinner tävlingen (Tollebrant 2010). Vid många tävlingar över små platser i närheten av varandra finns också en risk att områdets helhet försvinner och en mosaik av platser och byggnader istället bildas, vilket kan förändra områdets karaktär och helhet. Tävlingar är också ett sätt för stora arkitektkontor att få mer publicitet och genom *prekvalificering* till inbjudna tävlingar få delta i nya projekt tack vare gamla meriter. Som docenten i arkitektur, Magnus Rönn (2012, s. 166) beskriver det:

Kandidater som inte kan hänvisa till genomförda referensprojekt, relevanta för uppgiften, slås ut. Resultatet är tydligt. Unga arkitekter och nystartade kontor får inga uppdrag genom inbjudna tävlingar.

På så sätt kanske tävlingar medför mindre variation av arkitektur, i och med att samma företag vinner tävlingar och skapar mycket av arkitekturen. Genom en medvetenhet om tävlingarnas för- och nackdelar har vi arkitekter anledning att lära oss mer om tävlingar och utnyttja kunskapen till att utveckla arkitekttävlingar och arkitektprofessionen i sig till det bättre.

Bakgrund

Arkitekttävlingar har funnits på ett eller annat sätt sedan ungefär 2500 år, då spår hittats från ett tävlingsprogram i Grekland (Tostrup 1999, s. 17) och har under de senaste två århundradena utvecklats till en ordnad tävlingsform med tydliga regler med en hög detaljeringsgrad (Kazemian et al. 2005, s. 11-13).

¹ Sammanställda svar från ansvariga arkitekter till de tävlingsförslag som jämfördes i den här undersökningen, e-post 2013.

Idag är tävlingen en permanent del i arkitektprofessionen och bidrar till arkitektens utveckling. Många välkända parker och byggnader är resultatet av arkitektävlingar. Några exempel är *Parc de la Villette* (Parc de la Villette 2013), *The High Line* (Friends of the High Line 2013) och *Park am Gleisdreieck* (Landezine 2011). Flera arkitekter har också fått ordentlig fart på sina arkitekturkarriärer genom att vinna tävlingar, exempelvis Jørn Utzon med *Operahuset i Sidney* och Alvar Aalto med diverse olika tävlingsvinster tidigt i karriären (The American Institute of Architecture 1988, s. 25).

Även i Sverige har arkitektävlingar länge varit en viktig del i arkitekturen och många kända arkitektoniska verk har kommit fram genom tävlingar (Sveriges Arkitekter 2008). Några exempel på dessa är: *Stockholms stadshus* (Fimmerstad 2010), *Uppsala Konsert & Kongress* (Uppsala Konsert & Kongress 2013) och *Skogskyrkogården i Stockholm* (Stockholms Stad 2013). Sveriges Arkitekter fungerar som tävlings- och upphandlingsservice och hjälper den som vill arrangera en tävling och Sveriges Arkitekters regelverk från 1998 följs (Sveriges Arkitekter 2013a) vilket gör tävlingarna rättvisa och jämförbara, samt ger trygghet åt både tävlande och arrangörer.

En smal fråga i ett brett ämne

Arkitektävlingar är ett brett ämne och det finns många aspekter att undersöka. En hel del forskning har gjorts men det finns fortfarande mycket kvar att undersöka. Många avhandlingar har skrivits om tävlingar i sig och dess olika moment, till exempel om juryarbetet och hur en vinnare utses (Svensson 2008) och prekvalificering (Rönn 2012). En hel del historiska jämförelser och granskningar av tidigare genomförda tävlingar har också gjorts (Tostrup 1999), samt beskrivningar och reflektioner av deltaganden i specifika tävlingar, exempelvis *Arkitekturtävlingar och platsbesök* (Lindbeck & Ståhlbom 2012).

Att undersöka vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt verkar dock vara en relativt outforskad fråga. Anledningen kan vara att det är en ganska smal men komplex fråga, där det är svårt att föreställa sig vad svaret blir och om det ens finns ett svar. Att tävla i arkitektur borde dock kunna vara som i sport där man tittar på vinnaren för att bli bättre, eftersom det uppenbarligen är vinnaren som är bäst just då. På så sätt kan utvecklingen gå framåt, vi kan lära oss vad som fungerar och därigenom komma på nya sätt att göra det ännu bättre, samt utveckla tävlingsformen i sig.

Syfte

Syftet med arbetet är att genom en jämförelse av fem vinnande tävlingsförslag undersöka vad de har gemensamt, för att därigenom förbättra kunskapen om vad som krävs för att skapa högkvalitativa tävlingsförslag och kunna vinna arkitektävlingar. Frågeställningen som jag undersöker är således: Vad har vinnande förslag i arkitektävlingar gemensamt?

Avgränsningar

För att begränsa undersökningen valdes fem likartade förslag ut bland vinnande tävlingsförslag från 2005 till 2013. Att *fem* förslag valdes ut var för att kunna göra en grundlig jämförelse på några få förslag, så att jämförelsen skulle vara tillräckligt stor för att likheterna ska ha någon betydelse och för att möjligen

kunna få fram ett användbart resultat. Alla förslagen var aktuella, så att de kan kopplas till nutiden och för att kunna göra antagandet att de skapats under likadana tävlingsregler², även om de haft olika tävlingsprogram och plats-specifika förutsättningar. Alla tävlingar utgick från likartade projekt för att underlätta jämförelsen. Samtliga förslag hämtades från tävlingar som gick ut på att utforma ett torg någonstans i Sverige. Utöver detta var det ett krav att de ansvariga arkitekterna för respektive tävlingsförslag godkände användning och jämförelse av deras material i undersökningen.

Ytterligare begränsningar gjordes genom att i jämförelsen utgå från fyra aspekter, som definierades genom insamlande av information från litteratur och samtal med de vinnande förslagens ansvariga arkitekter.

Det var de färdiga presentationerna i bilder och text och platsernas gestaltning som granskades. Ingenting av processen, juryns utlåtande, tidsåtgång eller arkitekternas reflektioner om arbetet jämfördes i den här studien. Förslagen granskades och jämfördes enbart mot varandra och ingen egen värdering gjordes av förslagens olika kvaliteter i sig.

Begrepp

En förklaring av de begrepp som används och vilken betydelse de har i arbetet:

- » *Arkitektävling* eller *tävling* – En tävling där arkitekter försöker ta fram de bästa förslaget. *Arkitektävlingen är ett sätt att finna den optimala förelöningen av form, funktion och ekonomi och samtidigt välja den bästa arkitekten. (...) En arkitektävling innebär att flera arkitekter samtidigt arbetar med samma uppgift utifrån samma förutsättningar och i konkurrens om ett utlovat uppdrag och/eller en prissumma* (Sveriges Arkitekter 2008, s. 5).
- » *Arkitektonisk kvalitet* – Enligt Christiansen (2005 se Svensson 2008, artikel 1, s. 7) uppstår arkitektonisk kvalitet när estetik, funktion och konstruktion blir optimalt löst på samma gång. *Hög arkitektonisk kvalitet, högkvalitativ arkitektur eller ett högkvalitativt förslag* innebär i den här undersökningen mycket väl genomarbetad arkitektur som genom ovanstående ger hållbara platser och miljöer.
- » *Arkitektoniska verk* – Välkänd arkitektur eller landskapsarkitektur med hög arkitektonisk kvalitet.
- » *Aspekt* – Synvinkel att utgå ifrån vid granskning och jämförelse.
- » *Geometriskt formspråk* – Utformning av gestaltning som bygger på geometriska former, det vill säga kvadrater, rektanglar, trianglar och cirklar.
- » *Inbjuden tävling* – Tävling där endast ett fåtal arkitekter och/eller arkitektkontor bjuds in via prekvalificering, till skillnad från *öppen* eller *allmän tävling* där alla får delta (Tollebrant 2010).
- » *Perspektiv* – Tredimensionell illustration, en bild med djup.
- » *Prekvalificering* – kvalificering till en inbjuden tävling där arkitekter och arkitektkontor kan skicka in referenser för att bli utvalda som de som får delta i tävlingen (Tollebrant 2010).
- » *Tävlingsförslag* eller *förslag* – Förslag på gestaltning och utformning av en plats eller byggnad i en tävling.
- » *Tävlingsjury* eller *jury* – En jury bestående av representanter från Sveriges Arkitekter, arrangören, personer inom samma yrkeskår, brukare med flera som bedömer tävlingsförslagen och utser ett vinnande tävlingsförslag.
- » *Tävlingsprogram* – Tävlingsuppgiften och de förutsättningar som gäller i tävlingen.

² Tävlingsregler tillhandahållna av Sveriges Arkitekter.

Metod

För att kunna göra en jämförelse mellan vinnande tävlingsförslag krävdes en metodutveckling och undersökningen gjordes därför i fyra steg, där det sista steget var själva jämförelsen. De fyra stegen var:

- » Val av tävlingsförslag
- » Insamling av information
- » Utveckling av granskningsprotokoll
- » Granskning och jämförelse

Att undersökningen skedde i fyra steg var för att komma fram till jämförelsemetodens precisa utformning och för att underlätta jämförelsens genomförande.

Val av tävlingsförslag

Det första steget var att välja ut vinnande tävlingsförslag som skulle jämföras i undersökningen. I det här fallet valdes tävlingsförslag från liknande tävlingar, det vill säga från likartade tävlingsuppdrag och platser, för att underlätta jämförelsen. Huvuddelen av uppdragen skulle dessutom vara utformandet av en plats och inte en byggnad och därmed huvudsakligen en tävling för landskapsarkitekter.

Förslagen valdes ut bland genomförda tävlingar på Sveriges Arkitekters hemsida (Sveriges Arkitekter 2013a). De som valdes ut matchade följande kriterier:

- » Aktuella. De har deltagit i en tävling mellan 2005 och 2013 och kan därmed antas ha skapats under liknande tävlingsregler och bestämmelser.
- » Gestaltning av platser. Huvudsakligen inriktade på landskapsarkitektur.
- » Likartade projekt. Förslag från liknande tävlingsuppdrag och ungefär lika stora platser.

Utöver de tre kriterierna krävdes ett godkännande från de ansvariga arkitekterna för varje tävlingsförslag, om användning av deras material i undersökningen. Fem förslag valdes ut och alla ansvariga arkitekter kontaktades för att kontrollera hur de ställde sig till en jämförelse av deras förslag och några andra, om de tillät att deras förslag publicerades i undersökningen och om de skulle kunna tänka sig att svara på några frågor om tävlingen och deras förslag. Samtliga ställde sig positivt till alltihop, så länge noggrannhet med materialets tillhörighet utlovades.

Insamling av information

Nästa steg var att samla in information för att kunna skapa ett granskningsprotokoll att använda vid jämförelsen av tävlingsförslagen för att göra en så objektiv jämförelse som möjligt. Information hämtades dels från litteratur, artiklar och annat publicerat material om ämnet tävlingar, till exempel från *Arkitekttävlingar, om konsten att hitta en vinnare* (Svensson 2008), *Sveriges Arkitekter informerar om Arkitekttävlingar* (Sveriges Arkitekter 2008) och *Jämförande analys av arkitekttävlingar, erfarenheter från tre olika länder* (Kazemian et al. 2005), dels via frågor som besvarades av de ansvariga arkitekterna för tävlingsförslagen som valdes ut.

Ur det publicerade materialet hämtades aspekter som var vanliga att jurygrupper utgick från och som ofta finns med i tävlingsprogram.

Till de ansvariga arkitekterna för respektive förslag ställdes frågor via e-post för att få fram vilka aspekter de tyckte var viktigast och vad de tycker är viktigt i

tävlingar i allmänhet. Även allmänna frågor om deras förslag och deltagande i tävlingen ställdes. Frågorna som ställdes formulerades ungefär enligt följande:

- » Varför intresserade ni er för tävlingen och deltog i den?
- » Vilken/vilka aspekter var viktigast i ert förslag? Vilka aspekter är viktigast i tävlingar rent generellt?
- » Varifrån hämtade ni inspiration till förslaget?
- » Gjorde ni något speciellt rent presentationsmässigt?
- » Varför tror ni att just ni vann?

Av den information som samlats in valdes lämpliga aspekter och granskningspunkter att utgå från i jämförelsen och som kunde finnas med i ett granskningsprotokoll. Aspekterna och granskningspunkterna var alltså en kombination av vad de ansvariga arkitekterna tyckte var viktigast och viktiga aspekter från litteratur inom ämnet arkitektävlingar.

Utveckling av granskningsprotokoll

Steg tre var att utveckla det granskningsprotokoll som användes för att granska och jämföra tävlingsförslagen. Granskningsprotokollet delades in i fyra huvudaspekter, inom vilka flera granskningspunkter radades upp. Under varje granskningspunkt gavs plats att skriva en kommentar, för att sedan kunna använda vid jämförelsen av de olika förslagen.

Tre av de fyra huvudaspekterna togs från *Sveriges Arkitekter informerar om Arkitektävlingar* (Sveriges Arkitekter 2008, s. 11) och är de urvalskriterier som alla Sveriges Arkitekter anser är huvudkriterier som jurygrupper ska göra en helhetsbedömning kring: *Arkitektonisk gestaltning - uttryck, Funktionalitet* och *Genomförbarhet*. Den fjärde huvudaspekten är *Presentation*, det vill säga hur förslaget presenterats genom layout, text och grafik. Det är en aspekt som annars inte ingår i de tre övriga huvudaspekterna, men som ändå är viktig när det gäller att jämföra förslagen.

För att sedan välja ut vilka punkter som skulle granskas inom varje huvudaspekt, kombinerades viktiga bedömningskriterier från *Arkitektävlingar, om kons- ten att hitta en vinnare* (Svensson 2008, artikel 1, s. 7-11) med aspekter som de ansvariga arkitekterna för de utvalda tävlingsförslagen ansåg viktigast. Här följer exempel på svar från två av de ansvariga arkitekterna, Jarlov³ och Bosrup⁴, på frågan vilka aspekter som är viktigast:

Olika från fall till fall, men delvis ovanstående [Tydlighet, lekfullhet, hållbarhet]. Fast framförallt att hitta särarten i varje projekt, vad som är speciellt och ger energi. – Gustav Jarlov

Att skapa en stark helhet där platsen tas tillvara och där de enskilda elementen alla arbetar för att understödja helheten. – Niklas Bosrup

Av svaren och informationen från litteraturen sammanställdes ett granskningsprotokoll med fyra huvudaspekter och tre eller fyra granskningspunkter under varje huvudaspekt. Alla punkter under varje aspekt valdes för att de var lämpliga att granska i den här undersökningen. Punkterna skulle gå att jämföra mellan de olika vinnande tävlingsförslagen. För att få med faktorer som var oförutsedda eller på annat sätt speciella, inkluderades en *övrigt*-punkt för andra kommentarer under varje huvudaspekt.

³ Gustav Jarlov, White Arkitekter AB, via E-post 2013.

⁴ Niklas Bosrup, Sydväst Arkitektur och Landskap AB, via E-post 2013.

Granskning och jämförelse

Det sista steget var själva granskningen och jämförelsen av förslagen och det inleddes med att lägga upp alla utskrivna förslag på en stor yta, så att alla snabbt kunde överblickas och jämföras.

Därefter gjordes en genomgång av varje förslag, med utgångspunkt från granskningsprotokollet och under varje granskningspunkt skrevs en eller flera kommentarer. Alla kommentarer sammanställdes och de likheter som upptäcktes bildade ett resultat. Av resultatet skapades ett diagram över de tydligaste likheterna och hur stor andel det stämde in på i den här undersökningen.

Resultat

Här redovisas metodutvecklingens resultat, det vill säga granskningsprotokollet. Därefter redovisas först de fem utvalda förslagen och sedan resultatet av vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt, efter en granskning och jämförelse av de fem förslagen.

Granskningsprotokoll

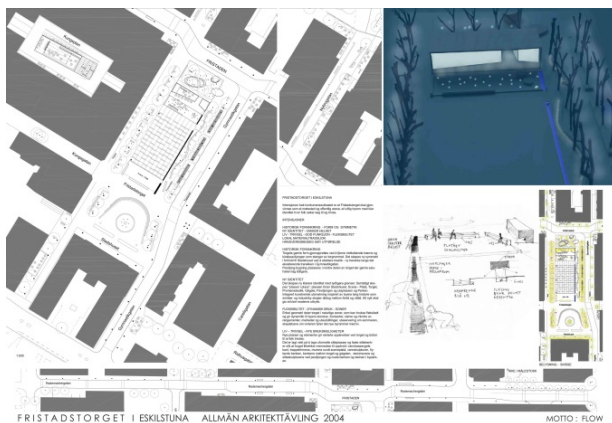
Svaren från de ansvariga arkitekterna för tävlingsförslagen och kriterierna från litteraturen kombinerades och aspekterna och granskningspunkterna, som tillsammans bildar granskningsprotokollet, blev följande:

1. Arkitektonisk gestaltning – uttryck
 - » Formspråk
 - » Helhet/Tydlighet
 - » Nyttänkande/särart i projektet
 - » Övrigt
2. Funktionalitet
 - » Vilka funktioner
 - » Fokus – vad är viktigast?
 - » Övrigt
3. Genomförbarhet
 - » Tekniska lösningar
 - » Hållbarhet
 - » Övrigt
4. Presentation
 - » Layout
 - » Text
 - » Grafik
 - » Övrigt

Utvalda tävlingsförslag

De fem förslag som jämfördes var följande, här ordnade efter när de skapades med det tidigaste först. Alla förslagen kan ses i sin helhet på Sveriges Arkitekters hemsida (Sveriges Arkitekter 2013a).

2005 – Fristadstorget i Eskilstuna. *Flow*. Leena Marjamaa, sivilarkitekt MNAL, Oslo.



© Leena Marjamaa, sivilarkitekt MNAL, Oslo

En del av förslaget "Flow" (Leena Marjamaa 2004).

Bilden visar plan, nattperspektiv, skisser och beskrivningar om förslagets idé och platsens utformning.

2007 – Täby torg. *Ett Möjlighetsfält*. Polyform Arkitekter ApS.

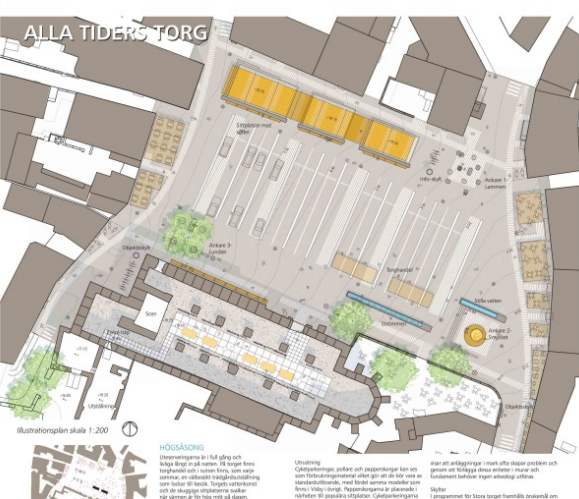


© Polyform Arkitekter ApS

En del av förslaget "Ett möjlighetsfält" (Polyform Arkitekter ApS 2007).

Bilden visar ett perspektiv över platsen, och början av små illustrationsbilder och beskrivningar om förslaget och platsen och dess olika rum.

2009 – Visby stora torg. *Alla Tiders Torg*. Sydväst Arkitektur och Landskap AB, samt Malmström Edström med flera.



© Sydväst Arkitektur och Landskap AB, samt Malmström Edström med flera En del av förslaget "Alla Tiders Torg". (Sydväst Arkitektur och Landskap et al. 2009).

Bilden visar en plan över platsen och dess olika komponenter, bland annat bänkar, vattenrännor och mötesplatser.

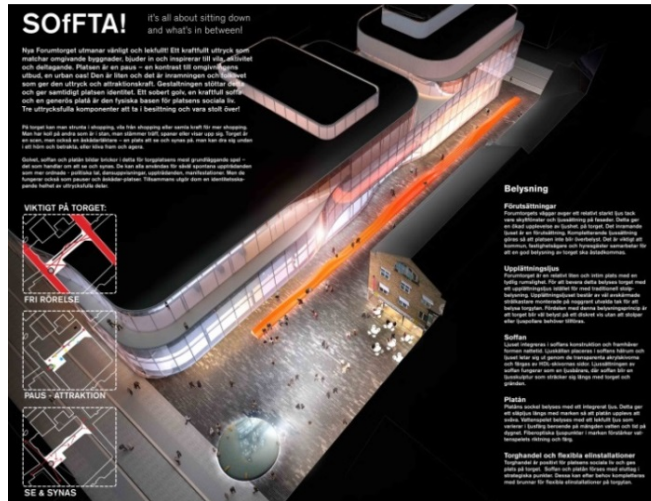
2011 – Forumtorget i Uppsala. SOFFTA. White Arkitekter.

© White Arkitekter AB

En del av förslaget

”SOFFTA” (White Arkitekter 2011).

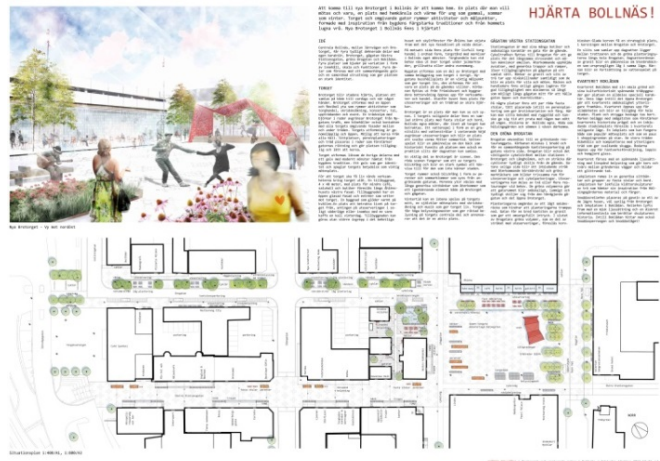
Bilden visar ett fågelperspektiv nattetid över platsens tänkta gestaltning, små illustrationsbilder och beskrivningar av förslaget och idén.



2013 – Brotorget i Bollnäs. Hjärta Bollnäs. KARAVAN arkitektur & landskap AB.

© KARAVAN arkitektur & landskap

En del av förslaget ”Hjärta Bollnäs” (KARAVAN arkitektur & Landskap 2013). Bilden visar ett perspektiv över torget och en plan som visar platsen i sin helhet. Det finns också beskrivningar om förslaget och idén.



1. Arkitektionisk gestaltning – uttryck

De olika förslagen hade olika formspråk, beroende av olika förutsättningar och olika idéer, men gemensamt för dem var att samtliga förslag till största delen hade ett geometriskt formspråk. Tre av förslagen hade dock med detaljer och delar i gestaltningen som på ett eller annat sätt bröt av mot geometrin. Till exempel hade ett förslag ett geometriskt formspråk i plan, men ett organiskt i höjdlid, medan andra förslag hade en del av området eller detaljer på platsen som tydligt bildade kontrast mot det geometriska formspråket.

Vad gäller förslagets helhet och tydlighet, försöker förslagställarna att på olika sätt förstärka huvudidén genom att få alla delar att samspela. Gemensamt för tävlingsförslagen var att alla hade en sammahållande markbeläggning som knöt ihop hela ytan och dess olika delar, även om delar av vissa områden till exempel låg på andra sidan en väg eller i ett annat kvarter.

Projektets särart eller nytänkande var svåra att urskilja i granskningen, men samtliga förslag innehåller mer eller mindre speciella, nytänkande komponenter, exempelvis konstnärlig utsmyckning eller multifunktionell soffa.

Belysning var en viktig del i samtliga förslag. Det märktes att tid och arbete lagts ner på belysning för att skapa levande platser hela dygnet och hela året.



© KARAVAN arkitektur & landskap AB. "Hjärta Bollnäs".

Exempel på belysningsplan från förslaget "Hjärta Bollnäs" (KARAVAN arkitektur & landskap AB 2013).

2. Funktionalitet

I förslagen finns olika funktioner och användningar och många av dem återfinns i alla förslag, fast med olika utformning och gestaltning. Fyra av de fem platserna är enligt tävlingsförslagen mer eller mindre uppdelade i olika delar eller rum, för olika användning och funktioner och gemensamt för samtliga är att man föreslår många olika användningar för de olika delarna och för platsen som helhet.

Tävlingsförslagets fokus ligger på olika komponenter, men alla handlar om att skapa en social och livfull plats och förutsättningar för det utformas på olika sätt i de olika förslagen. Tre av förslagen har en eller flera tydliga mötespunkter på torget eller platsen, medan två förslag har platser utan tydliga noder.

Den största likheten mellan de olika förslagens funktionalitet är att de alla trycker på flexibiliteten. De föreslår flera användningar för alla delarna på platsen och beskriver hur det finns möjligheter att ytterligare förstärka flexibiliteten genom att till exempel kunna erbjuda olika lösningar och utformning efter säsong eller vid olika evenemang. Flexibilitet, multifunktionalitet och dynamik är ledord inom de olika förslagen.

3. Genomförbarhet

De tekniska lösningarna i respektive förslag påverkar genomförbarheten och där försöker man i de flesta förslagen visa på hur lätt det är att genomföra de olika praktiska lösningarna. Varje förslag har olika lösningar, men de motiveras och förklaras så att de inte framstår som komplicerade eller dyra, speciellt om det är någon komponent eller detalj som är extra viktig för förslaget.

Trots att hållbarhet är en allt större faktor att beakta inom landskapsarkitektens profession är det inte en faktor som framhävs i något av förslagen. I något förslag föreslås solceller och i något fall poängteras dagvattenhanteringen i förslaget, men i övrigt nämns inget annat än att det ska vara slittåliga material som håller länge och klarar platsens höga aktivitet.

Övrigt vad gäller genomförbarheten och utformningen av platsen, så ingår det i fyra av fem tävlingsförslag en eller flera specialdesignade bänkar eller

utomhusmöbler, som enbart ska finnas på just den platsen. Fyra av förslagen innehåller också vattenrännor eller vattenspel, även om det motiveras på olika sätt.

© Sydväst Arkitektur och Landskap, samt Malmström Edström med flera. "Alla Tiders Torg".



© KARAVAN arkitektur & landskap AB. "Hjärta Bollnäs"



© White Arkitekter AB. "SOFFTA"



© Leena Marjamaa, sivilarkitekt MNAL, Oslo. "Flow"



Exempel på specialdesignade sittmöbler från tre av de fem tävlingsförslagen. Överst två sittbänkar från "Alla Tiders Torg" (Sydväst Arkitektur och Landskap AB et al. 2009). I mitten en möbelserie från "Hjärta Bollnäs" (KARAVAN arkitektur & landskap AB 2013). Till vänster nere visas en del av soffan och dess uppbyggnad från "SOFFTA" (White Arkitekter AB 2011). Nederst till höger en bild över flera ovala sittmöbler från "Flow" (Leena Marjamaa 2004).

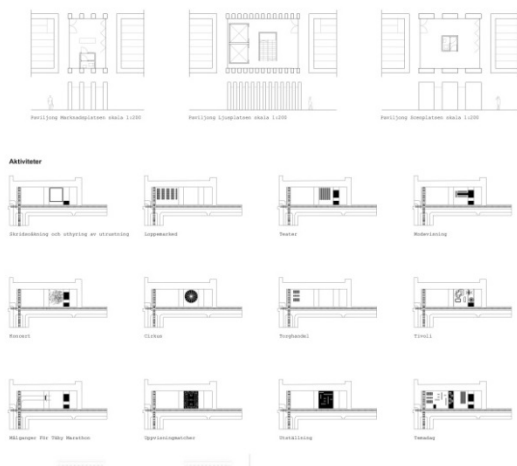
4. Presentation

I hopsättandet av presentation verkar upplägget och layouten inte ha så stor betydelse, eftersom alla förslagen ser väldigt olika ut. Det som dominerar bland de fem vinnande tävlingsförslagen är dock användning av mörkare färger tillsammans med en utstickande färg, till exempel gul, röd eller orange, som också återkommer i gestaltningen. Gemensamt är att alla fem förslagen är helt fyllda med text, bilder och illustrationer för att få in så mycket information som möjligt, oavsett antal sidor och att samtliga förlag inleder med ett perspektiv på första sidan.

Texten är i vissa förslag uppspaltad, i vissa inte och det verkar inte finnas någon tydlig likhet mellan förslagen. Det finns heller ingen speciell likhet mellan innehållet i de olika tävlingsförslagens texter, mer än att de framhåller, argumenterar för och motiverar alla val och all gestaltning, i alla lägen. Den enda likheten är att alla huvudrubriker skrivs i versaler, med undantag för ett "f" i förslaget SOFFTA.

Grafiskt används olika illustrationstekniker i två av fem förslag, till exempel skisser, perspektiv och bilder från verkliga 3D-modeller, medan det i tre av förslagen enbart använt olika dataprogramvaror för att skapa planer och perspektiv.

Fyra av förslagen använder sig av små illustrationer, till exempel analyskartor, skisser eller konceptkartor i väldigt små format, för att kunna visa på flera olika aspekter angående förslaget utan att det tar för mycket plats.



© Polyform Arkitekter ApS ”Ett Möjlighetsfält”

Fyra av de fem förslagen använder sig av små illustrationsbilder för att visa på analyser, användning och funktion. Här är ett exempel från ”Ett Möjlighetsfält” (Polyform Arkitekter ApS 2007) där de genom små illustrationsbilder visar hur platsen kan användas till olika aktiviteter.

Alla tävlingsförslagen har dessutom gjort något extra, till exempel ett natt- eller vinterperspektiv, för att visa på förslagens mångsidighet och för att få förslaget att sticka ut bland de övriga förslagen i tävlingen. Förslagen har även gemensamt att de alla visar belysningens betydelse, genom belysningsplan eller nattperspektiv.

© Sydväst Arkitektur och Landskap AB, samt Malmström Edström med flera. ”Alla Tidars Torg”.
Exempel på kvälls- och vinterperspektiv från förslaget ”Alla Tidars Torg” (Sydväst Arkitektur och Landskap AB et al. 2009).



De tydligaste likheterna

En del likheter var tydligare än andra och visar vad vinnande tävlingsförslag enligt den här undersökande jämförelsen har gemensamt. Framför allt var det fyra likheter som stämde in på alla fem förslagen och det var:

- » Flexibilitet. Alla förslagen bygger på platsens flexibla användning och föreslår många alternativa funktioner och hur platserna kan förändras efter behov.
- » Belysningsfokus. Samtliga förslag betonar hur viktig belysningen på platsen är och har lagt stor vikt vid att beskriva hur och varför det ska tillföra platsen något särskilt. Dessutom har alla förslagen belysningsplaner och/eller nattperspektiv som visar hur belysningen på platsen kommer fungera.
- » Geometriskt formspråk. Förslagen bygger på stadens strukturer och har därmed geometriska formspråk, men de har ofta också en del av området eller detaljer som bryter av mot geometrin.
- » Sammanhållande markbeläggning. För att knyta ihop platsen till en helhet oavsett hur den är uppdelad, har alla en sammanhållande markbeläggning.

Utöver dessa fyra likheter åskådliggjordes även fyra likheter som stämde in på fyra av de fem förslagen. De visar också vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt, även om det inte stämmer in på alla de jämförda förslagen. De fyra relativt tydliga likheterna är följande:

- » Specialdesignade bänkar. I fyra av fem förslag hade extra stor vikt lagts vid utformandet av speciella bänkar och sittplatser, medan andra hade utformat egna bänkar så att de passade i konceptet.
- » Vattenränna/vattenspel. Fyra av förslagen hade vattenrännor som ett inslag på torget och några hade även eller istället vattenspel. Vattnet motiverades på olika sätt med sågs som en viktig del i gestaltningen.
- » Natt-/vinterperspektiv. Även natt- och/eller vinterperspektiv var något som fyra av fem vinnare hade med i sitt förslag, trots att det inte är obligatoriskt enligt tävlingsprogrammet.
- » Små illustrationer. I alla utom ett av förslagen används små illustrationer för att kunna visa många analyser, aspekter, kartor och andra exempel, utan att de tar upp för mycket plats och fokus i presentationen.

Sammanlagt upptäcktes åtta tydliga likheter i undersökningen, där vissa stämde in på alla fem förslagen och vissa på fyra. Det fanns även andra likheter som var allmänna och gällde för samtliga förslag, men som inte var lika tydliga. Till exempel var i stort sett alla huvudrubriker skrivna i versaler och de flesta förslagen var fullproppade med information. Andra likheter stämde in på tre av fem förslag, men ansågs då inte visa någon tydlig likhet.

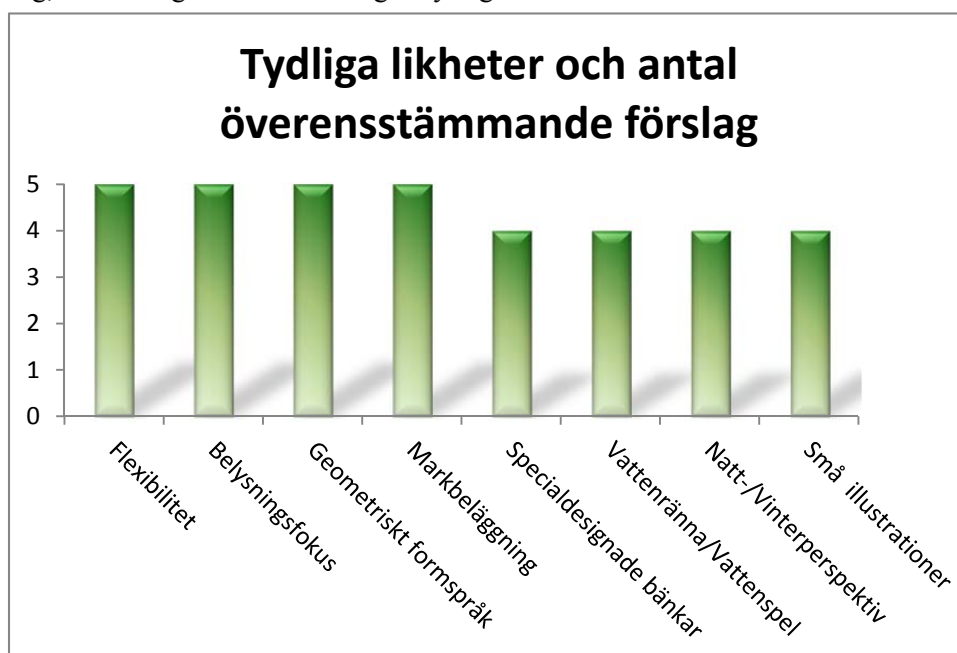


Diagram som visar de åtta tydligaste likheterna och hur många av de fem förslagen som likheten stämmer in på.

Diskussion

Syftet med arbetet var att ta reda på vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt för att därigenom förbättra kunskapen om vad som krävs för att skapa högkvalitativa tävlingsförslag och kunna vinna arkitektävlingar.

Tävlingsförslagen

De utvalda tävlingsförslagen var alla i samma skala och deltog i tävlingar med likartade tävlingsuppdrag. Det var ett medvetet val för att underlätta jämförelsen

mellan förslagen. Nu i efterhand kunde det varit intressant att ha valt något tävlingsförslag från längre tillbaka i tiden och något förslag från en internationell tävling. Det skulle då blivit svårare att jämföra, men det skulle eventuellt också ha kunnat visa hur det skiljer sig över tid och i olika länder. För att fortsätta undersökningen skulle man kunna vidga urvalet av tävlingsförslag och kanske hitta andra likheter, alternativt kunna gruppera ihop vissa tävlingsförslag med varandra.

Resultatet

Genom en jämförelse av fem vinnande tävlingsförslag undersöktes deras likheter och resultatet visade på åtta tydliga likheter som gäller de flesta vinnande tävlingsförslag: flexibilitet, belysningsfokus, geometriskt formspråk, sammanhållande markbeläggning, specialdesignade bänkar, vattenränna/vattenspel, natt- och/eller vinterperspektiv och små illustrationsbilder.

För att skapa ett vinnande tävlingsförslag och skapa platser med hög arkitektonisk kvalitet, räcker det då att efterlikna tidigare vinnande förslag och de likheter de har med varandra? Om man skulle göra det saknas det fortfarande viktiga faktorer att ta hänsyn till i ett förslag, exempelvis att det ska ha en faktisk gestaltning och utformning, funktioner och användning. Samtidigt är varje plats unik och erbjuder speciella förutsättningar och det är alltid olika trender som gäller och de kan vara en bra idé att ha i åtanke också. Istället måste man gå in på varje likhet och fundera över varför vinnande tävlingsförslag ofta liknar varandra på vissa punkter och hur man kan utnyttja den kunskapen i framtida tävlingar.

Flexibilitet

Flexibilitet var något som stämde in på alla de vinnande tävlingsförslagen i undersökningen. Alla platser ansågs behöva flexibla ytor som kan användas för diverse olika arrangemang och ytor med olika funktioner olika tider på året. I vissa tävlingsprogram framgår det att man söker en plats med flexibel användning, exempelvis i tävlingen om Brotorget i Bollnäs (Sveriges Arkitekter 2013b):

Flexibla platser, ytor för olika aktiviteter (t.ex. dans, små och större musikevenemang, försäljning, start och mål för tävlingar samt utställningar).

Detsamma gäller tävlingsprogrammet för Stora torget i Visby (Sveriges Arkitekter 2009) där man skriver:

Det officiella Målet med projektet är att skapa ett flexibelt torg som snabbt kan ordnas för olika typer av verksamhet (...).

Ett torg ska tydligen erbjuda flexibla ytor och det har också samtliga arkitekter, som ritat de vinnande förslagen i den här jämförelsen, tagit fasta på. En fråga att ställa är hur flexibla ytor påverkar stadens liv och sociala rum? Varför är det så viktigt med att en plats ska kunna användas till så mycket olika aktiviteter? Det skulle kunna vara något som passar bra i dagens tidsanda. Det är mode att ha flexibla ytor nu, eftersom de kan användas till flera olika saker och de olika rummen behöver då inte upplevas tomma någon tid på dygnet eller del av året.

Belysningsfokus

Belysning var en faktor som många av förslagen la väldigt stor vikt vid. Det fanns beskrivningar, belysningsplaner och/eller nattperspektiv i samtliga vinnande tävlingsförslag. Bortsett från tävlingsprogrammet för tävlingen om Brotor-

get i Bollnäs (Sveriges Arkitekter 2013b) där belysningen är en viktig del i tävlingen, nämns knappt belysning i tävlingsprogrammen för de olika tävlingarna. Ändå läggs så stor vikt vid att visa hur belysningen går till och hur aktiv platsen kan vara även under mörka delar av dygnet. Om det inte efterfrågas i programmet, varför lägga så stor vikt vid det? Det verkar som att man tjänar på att lägga ner tid på belysningsplaner och beskrivningar, något som gynnar platsernas aktivitet dygnet runt. Efter en snabb kontroll av de andra förslagen i tävlingarna så hade några av dem också belysningsplaner och beskrivningar om belysningen. Men av de vinnande förslagen hade alltså alla fem fokuserat på belysning, så det får ses som något som är viktigt att fokusera på i sitt tävlingsförslag, återigen för att förklara hur platsen fungerar på natten och på vintern.

Geometriskt formspråk

Att alla förslagen har ett geometriskt formspråk känns naturligt med tanke på att tävlingarna rör torg i stadsmiljöer. När tävlingsförslagen då hämtat former och strukturer från omgivningen blir det geometriska formspråket tydligast och naturligast. Självklart skulle organiska formspråk också fungera, men det är både lättare att sammanlänka platsen med omgivningen och bättre genomförbarhet med geometriska former som lätt kan passas in mot standardmått för bland annat parkeringar och vägar.

Sammanhängande markbeläggning

En sammanhängande markbeläggning som länkar samman platsens olika delar och förstärker platsens helhet visade sig också vara ett drag som ingick i alla förslagen. Markbeläggningen gör det lättare att uppfatta platsen för alla människor och platsen hålls som sagt ihop till en helhet.

Specialdesignade bänkar

En specialdesignad bänk som bara finns på en viss plats är något som många förslag innehåller. Det gör platsen unik och kan fungera som ett varumärke för torget och staden. Vill man vinna en tävling kan det vara en bra idé att skapa en egendesignad bänk eller sittmöbel och om den dessutom lyser eller löser andra funktioner, så är det ett bra drag. Frågan är hur viktig en bänk är för platsen som helhet? Den kan höja ett tävlingsförslag och skapa dragningskraft om den är speciell, men hur hållbart är det med en bänk om inte övriga platsen fungerar? För att skapa en god miljö och ett bra tävlingsförslag kan en specialdesignad bänk fungera bra om resten av ytan också fungerar i sitt syfte. Om bänken eller sittmöbeln är multifunktionell och löser flera funktioner har man en bra komponent på platsen och på torg är ofta sittmöjligheter en viktig del i helheten.

Vattenränna/vattenspel

Fyra av de fem förslagen innehöll någon slags vattenränna eller vattenspel. På ett torg i stadsmiljö kan det vara befogat med vatten och om det dessutom motiveras med att det kan lösa dagvattenhanteringen, så finns det inga större invändningar till att man inte skulle ha det.

Natt-/Vinterperspektiv

Att göra något extra och visa hur platsen kan användas nattetid eller vintertid var något som fyra av fem förslagsställare gjorde. Den femte hade ett flygperspektiv som visade torget i sitt sammanhang. Att visa så mycket som möjligt av förslaget och hur det fungerar är gynnsamt i tävlingssammanhang. När man dessutom har

funderat över platsens användning hela dygnet och hela året, är förslaget mer genomarbetat och bättre platser och miljöer kan skapas. Om ett nattperspektiv eller vinterperspektiv görs utan tanke, är det ett drag som inte leder till högre arkitektonisk kvalitet men kanske till ett steg närmare vinsten i tävlingen? Ett eftertänkt och genomtänkt natt- eller vinterperspektiv är verkligen relevant för att visa så mycket av platsen och dess användning som möjligt.

Små illustrationsbilder

Flera små illustrationsbilder kan visa mer information och analyser angående platsen och förslaget. Att visa så mycket som möjligt verkar vara en fördel i tävlingssammanhang eftersom juryn och arrangören kan förstå hur det kommer bli, fungera och varför. Hellre för många små illustrationer än inga alls. Fler små illustrationer innebär i sin tur ett mer genomarbetat förslag, där man har tänkt på flera olika aspekter vad gäller förslaget.

Sammanfattning av resultatet

Min hypotes innan jag började med arbetet var att det skulle finnas mycket likheter mellan vinnande tävlingsförslag. Att det skulle finnas något som alltid faller juryn i smaken. Jag letade efter de knep och ledtrådar som kunde finnas för att dels kunna utnyttja kunskapen själv, dels för att sprida den vidare och höja standarden på tävlingsförslag och fortsätta den arkitektoniska utvecklingen.

Med facit i hand är det ett ganska blandat resultat, både tydligt och otydligt. Det viktigaste med resultatet är att det mesta handlar om att visa så mycket som möjligt angående förslaget och platsen så att juryn och de som beskådar förslaget förstår platsen och dess utformning. Jurymedlemmarna som bedömer förslagen försöker *gå in* i ritningen och *uppleva* förslagen (Svensson 2008) och ju bättre förslaget kan förstås, desto tydligare bild får juryn av det. För att kunna visa mycket av förslaget krävs ett mer genomarbetat och genomtänkt förslag, vilket förmodligen leder till bättre fungerande och mer hållbara offentliga platser.

Samtidigt finns det likheter mellan de vinnande förslagen att utnyttja i framtida tävlingar, exempelvis att fokusera på belysning och flexibilitet och att skapa specialdesignade bänkar och vattenrännor. Men vad säger likheter om platsernas arkitektoniska kvalitet? Hur blir det högre kvalitet genom att fokusera på dem? Det går också att fundera vidare på hur de olika likheterna påverkar platserna i allmänhet. Varför ska alla platser vara flexibla? Varför har många av de vinnande förslagen specialdesignade bänkar och vattenrännor? Hur mycket följs egentligen tävlingsprogrammet och vad läggs ofta till i förslagen? Framtida undersökningar och forskning kan kanske svara på dessa frågor.

Slutsats

Syftet var att ta reda på vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt och med frågan besvarad har det nu visat sig finnas många fler frågor att besvara. En slutsats är dock att det handlar mycket om att ha ett så genomarbetat förslag som möjligt där man har tänkt på platsens användning och funktion, men även lagt till estetiska komponenter som förstärker förslagets idé. Vad gäller en del av likheterna kan det handla mycket om trender. Just nu är det trendigt att ha flexibla ytor och det är viktigt att tänka mycket på belysning för att göra platsen trygg och användbar under årets mörka perioder. Dessutom behövs något som drar uppmärksamheten till platsen och gör att den kan fungera som ett varumärke för

orten där platsen ligger, något som bara finns där. Då får platsen först massmedial uppmärksamhet för tävlingen i sig (Forsbeck 2007) och sedan genom en komponent som gör platsen intressant och unik på lång sikt.

Trenderna är något som är viktigt just nu och som därför är bra att ha i åtanke när man skapar ett tävlingsförslag, men förr eller senare kommer nya trender som behövs för att arkitekturen ska utvecklas. Därför gäller det också att våga tänka nytt och utanför ramarna, exempelvis genom att använda en annan illustrations-teknik eller fokusera på någon annan del i ett förslag. I slutändan handlar det också om att ha en bra idé, som fungerar både som helhet och med komponenter som förstärker helheten.

Utnyttja kunskapen

För att utnyttja kunskapen som tagits fram i den här undersökningen kan man enligt min mening både tänka på hur skapandet av högkvalitativa tävlingsförslag går till men också på hur tävlingarna kan utvecklas i framtiden. I och med de likheter som finns mellan vinnande tävlingsförslag kanske tävlingsuppdraget ska utvecklas så att det blir tydligt vad som ska finnas med, men även ännu mer öppna för nytänkande inom vissa aspekter. Det ska finnas möjligheter att tänka nytt och utanför ramarna för att skapa intressanta och spännande platser. Om sedan belysning är en så viktig del kanske det ska framhävas mer i tävlingsprogrammet – vilket även gjordes i den tävlingen som det senaste vinnande tävlingsförslaget i den här undersökningen deltog i (Sveriges Arkitekter 2013b) – och det kanske också ska vara obligatoriskt med ett natt- och/eller vinterperspektiv, just för att få fram hur platsen upplevs och kan användas andra tider på året. Genom att veta hur platsen kommer användas och fungera i sitt sammanhang, kan de som beslutar om vilka som vinner också ha en bättre bild av hur det kommer bli och en högre arkitektonisk kvalitet på platsen skulle därmed kunna säkras.

Rent personligt har jag verkligen fått reda på hur man skapar ett högkvalitativt tävlingsförslag och att det mycket hänger på att visa så mycket som möjligt och skapa ett så genomtänkt och genomarbetat förslag som möjligt. Det gäller att tänka igenom idén och hur platsen ska fungera noga. Om jag själv deltar i en arkitekttävling kommer jag ha likheterna i åtanke och fundera på hur de ska bidra i mitt förslag, men också fundera över hur jag kan tänka utanför ramarna. Jag har också insett hur extremt komplext och svårt ämnet *tävlingar* är och att det finns mycket att lära sig, samtidigt som det finns mycket att forska vidare om också.

Metoden

Då metoden var en egen idé krävdes först en metodutveckling. Att ta fram information om tävlingar och vad som är viktiga aspekter att utgå från var inget problem, dock krävdes ett visst urval av kriterier och granskningspunkter. Det urvalet kunde varit både större och på ett annat sätt med andra källor, men den litteratur och de arkitekter som kontaktades i den här undersökningen ansågs lämpliga i det här fallet och framstående vad gäller forskning om tävlingar. Att granska och jämföra förslagen utifrån det granskningsprotokoll som togs fram var relativt enkelt. Det skulle ske så objektivt som möjligt, men även om jag försökte vara det när jag jämförde så finns det självklart en subjektivitet inblandad. Om någon annan skulle göra samma jämförelse är det inte självklart att hen skulle upptäcka exakt samma likheter. En annan del gällande granskningen var att jag letade efter likheter och därmed kanske också ville se likheter oavsett hur

tydliga de var. På så sätt kanske vissa likheter klumpades ihop till en och samma grupp, fastän de var olika sinsemellan.

Däremot skulle jag påstå att metoden och därmed resultatet är ganska tillförlitligt. De likheter som har visats i resultatet är de tydligaste från undersökningen och alltså likheter som stämmer väl in på alla eller åtminstone de flesta förslagen. För att göra undersökningen mer tillförlitlig skulle samma undersökning kunna göras av en annan person och på så sätt ännu mer tydliggöra det som är likt.

Ur ett bredare perspektiv

Arkitekttävlingar kan ha stor inverkan i landskapsarkitekters och arkitekters karriärer och genom tävlingarna skapas ofta platser och byggnader av hög arkitektonisk kvalitet, med stor betydelse för dess användare. Därför är det viktigt att forskningen och undersökningarna inom ämnet *tävlingar* fortsätter, så att arkitekturen kan utvecklas och fler spännande byggnader och platser kan skapas.

Genom att ta reda på mer om vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt har jag nu visat på likheter som finns mellan olika tävlingsförslag och det är något som alla kan dra nytta av. De åtta likheterna är något man kan ha i åtanke när man vill skapa goda, genomarbetade platser i projekt i allmänhet, inte bara i tävlingsförslag. Samtidigt kan de också ses som en väckarklocka att tänka ännu mer utanför ramarna för att skapa något nytt och spännande, speciellt i tävlingar.

Även om åsikterna går isär om arkitekttävlingar och det finns både för- och nackdelar med att tävla (Tollebrant 2010) så kommer tävlandet att fortsätta. Den här undersökningen visar varken på någon för- eller nackdel med tävlingar, men resultatet visar ändå likheterna som finns mellan förslagen. Det kan ge något att fundera på angående tävlingar, dels vad man vill med tävlingar, dels hur de ska utvecklas vidare och fortsätta vara ett moment som tänjer gränserna och utvecklar arkitekturen. För att återigen citera Sveriges Arkitekter (2008, s. 5):

En arkitekttävling är: (...) för arkitekturen en viktig stimulans för utveckling och kreativitet.

Om man vill att en arkitekttävling ska vara en viktig stimulans och kreativitet kan det vara viktigt att tänka på utformandet av tävlingsprogram så att det verkligen ges möjlighet att vara innovativ, annars riskerar tävlingsförslagen och därmed platserna att bli för lika och innehålla samma funktioner och komponenter.

Genom Kjell (2007) fick vi bland annat reda på att en anledning till att vi tävlar i arkitektur är för att utveckla arkitekturen och för att utveckla oss som arkitekter, Svensson (2008) undersökte juryarbetet och hur man utser en vinnare och genom den här undersökningen fick vi reda på vad vinnande tävlingsförslag har gemensamt. Det finns fler ämnen att forska om och undersöka vad gäller tävlingar och tävlingsförslag, exempelvis hur mycket tävlingsprogrammen följs, vilka delar i dem som är viktigast, hur viktiga en plats komponenter och funktioner är, hur rättvisa tävlingar är och så vidare.

Att tävla i arkitekttävlingar kan faktiskt liknas vid att tävla i sport. Det går att titta på vinnarna och lära sig något av det. Vi vet vad som fungerar och kan utnyttja det för att lära oss ännu mer om tävlingar och skapa ännu bättre platser, men framför allt går det alltid att utvecklas och bli bättre. Ju mer vi vet om arkitekttävlingar och ju mer tävlingarna utvecklas, desto bättre och mer genomarbetade blir tävlingsförslagen och därmed de miljöer som vi vistas i.

Referenser

- European (2013). *Europansweden*. www.european.se [2013-05-09]
- Fimmerstad, L. (2010). *Ragnar Östberg och Stockholms stadshus* [Elektronisk]. Stockholms Historia. Tillgänglig: <http://www.stockholmshistoria.com/?p=591>. [2013-05-05]
- Forsbeck, K. (2007). *Arkitektävlingar Fallstudie: Projektävling Stockholmssporten* [Elektronisk]. Uppsala: Sveriges Lantbruksuniversitet. Tillgänglig: http://stud.epsilon.slu.se/1914/1/Forsbeck_K_101013.pdf
- Friends of the High Line (2013). *The High Line*. www.thehighline.org/ [2013-05-06]
- KARAVAN arkitektur & landskap AB (2013). *Hjärta Bollnäs* [Elektronisk]. Sveriges Arkitekter. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s75853/f15557> [2013-05-13]
- Kazemian, R., Rönn, M. & Svensson, C. (2005). *Jämförande analys av arkitektävlingar: erfarenheter från tre nordiska länder* [Elektronisk]. Stockholm: TRITA-ARK Forskningspublikationer 2005:3, KTH Arkitektur och Samhällsbyggnad. Tillgänglig: http://www.kth.se/polopoly_fs/1.110687!/Menu/general/column-content/attachment/T%C3%A4vlingar%202005.pdf [2013-05-25]
- Kjell, E. (2007) *Arkitektävling, European 9 Tjörn* [Elektronisk]. Alnarp: Sveriges Lantbruksuniversitet. Tillgänglig: http://ex-epsilon.slu.se:8080/archive/0001953/01/arkitekt%C3%A4vling%2C_european_9_Tj%C3%B6rn%2C_Epsilon.pdf [2013-05-25]
- Landezine (2011). *Park am Gleisdreieck*. <http://www.landezine.com/index.php/2011/09/landscape-architecture-berlin-01/> [2013-05-06]
- Leena Marjamaa (2004). *Flow* [Elektronisk]. Sveriges Arkitekter. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s14965/f1896> [2013-05-13]
- Lindbeck, Ö. & Ståhlbom, E. (2012). *Arkitektävlingar och platsbesök* [Elektronisk]. Uppsala: Sveriges Lantbruksuniversitet. Tillgänglig: http://stud.epsilon.slu.se/3904/1/lindbeck_o_stahlbom_e_120314.pdf [2013-05-25]
- Parc de la Villette (2013). *Parc de la Villette*. <http://www.villette.com/en/about-the-park/history/> [2013-05-06].
- Polyform Arkitekter ApS (2007). *Ett Möjlighetsfält* [Elektronisk]. Sveriges Arkitekter. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s31706/f4992> [2013-05-13]
- Rönn, M. (2012). Att prekvalificera arkitektkontor – erfarenheter från urvalet av arkitektkontor till inbjudna tävlingar [Elektronisk]. *Nordisk Kulturpolitiskt Tidskrift*, vol. 15: 1, ss. 150-171. Tillgänglig: http://www.idunn.no/eBook?marketplaceId=2000&languageId=1&method=getPDFVersionFromProduct&productLogicalTitle=nkt/2012/01/att_prekvalificera_arkitektkontor_erfarenheter_fraan_urvale [2013-05-25]
- Stockholms Stad (2013). *Världsarvet Skogskyrkogården*. <http://www.skogskyrkogarden.se/fakta/historia.php> [2013-05-25]

- Svensson, C. (2008). *Arkitektävlingar, om konsten att hitta en vinnare*. Stockholm: TRITA-ARK Akademisk avhandling 2008:3, KTH Arkitektur och Samhällsbyggnad.
- Sveriges Arkitekter (2013a). *Tävlingar*. <http://www.arkitekt.se/tavlingar> [2013-05-06]
- Sveriges Arkitekter (2013b). *Brotorget i Bollnäs – Tävlingsprogram inbjuden tävling* [Elektronisk]. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s74463/f15037> [2013-05-25]
- Sveriges Arkitekter (2010). *Arkitektävlingar 2007-2010* [Elektronisk]. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s63488/f11378> [2013-05-25]
- Sveriges Arkitekter (2009). *Stora torget i Visby – Inbjuden Arkitektävling* [Elektronisk]. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s51747/f9436>
- Sveriges Arkitekter (2008). *Sveriges Arkitekter informerar om Arkitektävlingar* [Elektronisk]. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s12803/f5301> [2013-05-25]
- Sveriges Arkitekter (2007). *Program för allmän arkitektävling 1/3-28/5 2007. Nytt torg i Täby centrum* [Elektronisk]. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s29080/f4606> [2013-05-25]
- Sydväst Arkitektur och Landskap AB & Malmström Edström med flera (2009). *Alla Tidens Torg* [Elektronisk]. Sveriges Arkitekter. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s51745/f9434> [2013-05-13]
- The American Institute of Architects (1988) *The Handbook of Architectural Design Competitions* [Elektronisk]. Washington DC. Tillgänglig: http://www.aia.org/aiaucmp/groups/ek_members/documents/pdf/aiap072762.pdf [2013-05-06]
- Tollebrant, J. (2010). *Allmän eller inbjuden – en studie om för- och nackdelar med allmänna respektive inbjudna arkitektävlingar* [Elektronisk]. Stockholm: KTH Arkitektur och Samhällsbyggnad. Tillgänglig: http://www.kth.se/polopoly_fs/1.176697!/Menu/general/column-content/attachment/Tollebrant_Slutversion.pdf [2013-05-25]
- Tostrup, E. (1999). *Architecture and rhetoric: text and design in architectural competitions, Oslo 1939-1997*. London: Andreas Papadakis.
- Uppsala Konsert & Kongress (2013). *UKK*. <http://www.ukk.se/om-ukk/om-huset/Arkitekturen/> [2013-05-06]
- White Arkitekter AB (2011). *SOFTA* [Elektronisk]. Sveriges Arkitekter. Tillgänglig: <http://www.arkitekt.se/s68542/f13113> [2013-05-13]