

NORM VIZ

**NORMKRITISK VISUALISERING I ARKITEKTUR
OCH STADSUTVECKLING**

FÖRORD

Den här handboken är ett utbildningsmaterial och ett stöd för dig som vill arbetanormkritiskt med visualiseringar i arkitektur och stadsutveckling.

Handboken är utvecklad inom ramen för projektet *Normkreativ visualisering i stadsutveckling*. Medverkande i projektet har varit Mia Leterius och Petra Juhlin (Visual Arena Lindholmen Science Park); Marcus Jahnke, Tova Crossler Ernström, Malin Bosaeus, Emelie Anneroth och Pernilla Glaser (RISE Research Institute of Sweden); Julia Fredriksson (Chalmers Arkitektur och samhällsbyggnadsteknik); Lisa Wistrand och Samuel Michaëlsson (White arkitekter) och Christina Ingelsten (Skanska nya hem).

En lång rad personer och verksamheter har bidragit med både erfarenheter och praktiska insatser som har lagt grunden för handboken. Vi är särskilt tacksamma för den feedback som projektet har fått från referensgruppen; bestående av Mariana Alves Silva, Hanna af Ekström, Afrah Nasser, Beata Stahre Wästberg och Monica Billger samt representanter för Älvstranden utveckling AB, Göteborgs stad, Malmö stad, Borås stad och Mölndals kommun. Ett stort tack också till Ulrika Ernström, som har språkgranskat handboken och till Parasto Backman, som har formgivit den.

När vi initierade det här projektet hade vi en uppfattning om att visualisering inom stadsutveckling är för snäv och begränsad, men vi hade inte kunnat ana vilken kraft vi skulle finna i visualisering som normkritiskt verktyg. Vi hoppas att du som läsare ska inspireras av handboken, och kunna använda den som en vägledning mot ett mer normkritiskt arbetssätt.

Julia Fredriksson, Chalmers
Marcus Jahnke, RISE
Tova Crossler Ernström, RISE

NormViz - Normkritisk visualisering i arkitektur och stadsutveckling

Text: Marcus Jahnke, Julia Fredriksson, Tova Crossler Ernström
Grafisk formgivning: Studio Parasto Backman

Tryck: Billes Tryckeri AB
Första utgåvan: November 2019

normvizhandbok.se
ISBN: 978-91-89049-35-2

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

VISUELLA VERKTYG OCH NORMKRITIK I STADSUTVECKLING ... 6

TAKTIKER FÖR NORMKRITISK VISUALISERING ... 12

Taktik 1: Synliggöra ... 16

Taktik 2: Byta perspektiv ... 18

Taktik 3: Komplexifiera ... 20

Taktik 4: Spekulera ... 22

Taktik 5: Provocera ... 24

Taktik 6: Skruva till ... 26

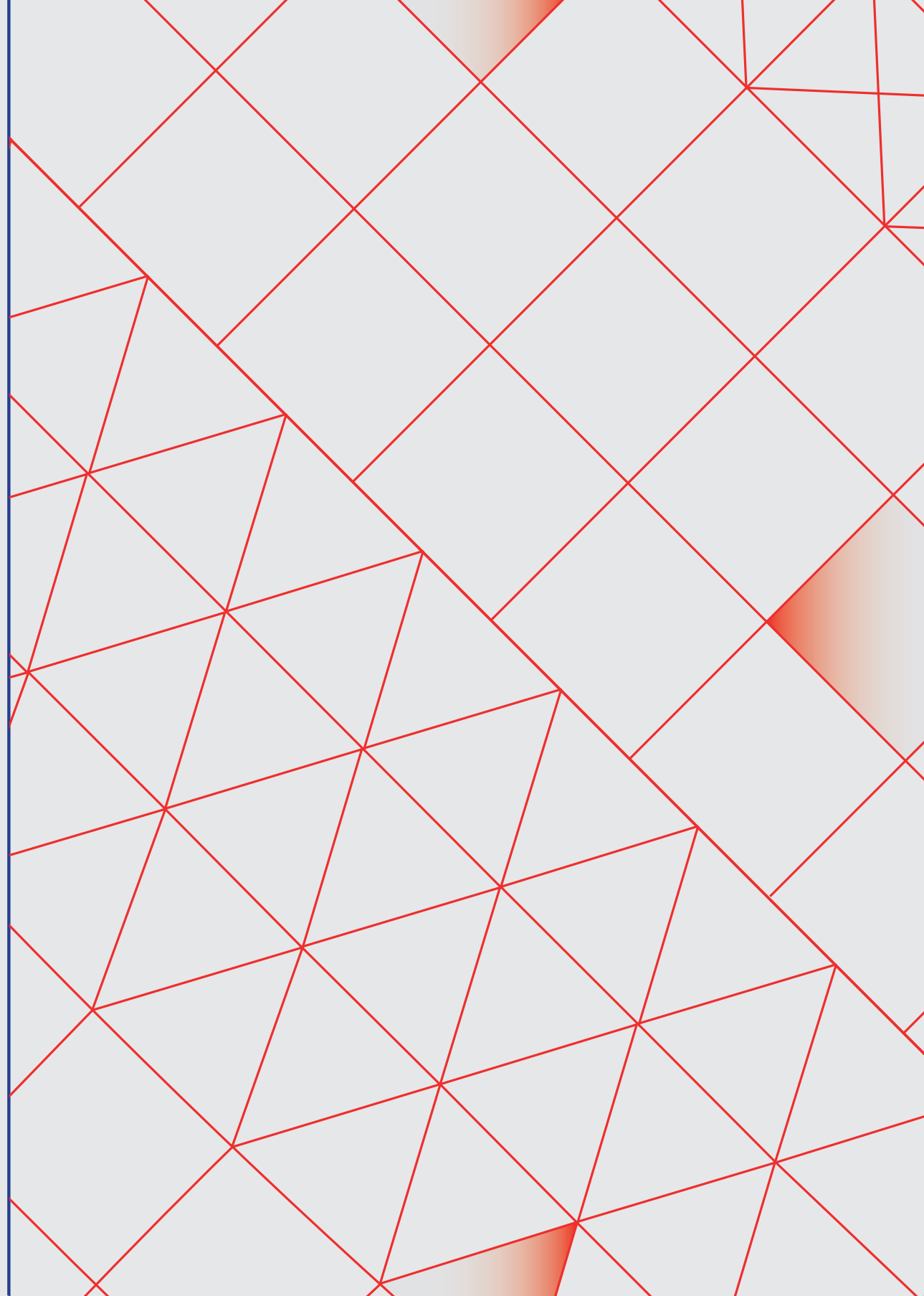
Taktik 7: Laborera ... 28

Taktik 8: Samskapa ... 30

DET PRAKTISKA ARBETET ... 32

VIDARE LÄSNING OCH KÄLLOR ... 38

VISUELLA VERKTYG **OGH NORMKRITIK** **I STADSUTVECKLING**



INLEDNING

Visualiseringar spelar en viktig roll i många stadsutvecklingsprocesser. I dialogen mellan offentliga aktörer, exploatörer, arkitekter och medborgare används visualiseringar för att kommunicera planer och visioner för hur enskilda byggnader, stadsdelar, samhällen och städer ska utvecklas. Med ett ökat fokus på medborgardialog blir det allt viktigare med visualiseringar som kan förmedla visioner och förslag på ett enkelt och tydligt sätt. Samtidigt har den tekniska utvecklingen gjort att vi idag kan ta fram fotorealistiska bilder med en stor precision och detaljrikedom, som ger intryck av att de visar en verklig bild av den framtida staden.

Allt detta skapar stora möjligheter, men innebär också risker. Om människor inte känner igen sig i hur staden framställs i visualiseringar kan de uppleva att de inte är en del av visionen om den framtida staden. Därför är normkritiska visualiseringar viktiga, eftersom de kan utmana diskriminerande normer och bidra till mer inkluderande städer och samhällen. Och därför behöver arbetet med visualiseringar inom arkitektur och stadsbyggnad utgå från en medvetenhet om hur normer och värderingar påverkar oss.

Denna handbok lyfter fram normkritiska perspektiv på visualiseringar inom arkitektur och stadsutveckling. Handboken vänder sig till dig som på olika sätt arbetar med visualiseringar i stadsutveckling och arkitekturprojekt. Du kan till exempel vara beställare, arkitekt, planerare eller visualiserare. Tanken med handboken är att bidra till en större medvetenhet om hur normer kommer till uttryck i visualiseringar och erbjuda verktyg för att arbeta normkritiskt med stadsutveckling.

NORMKRITIK – VAD ÄR DET?

Normer är oskrivna regler som styr våra tankar och beteendemönster. De skapas socialt och kulturellt, genom hur vi pratar med varandra och hur vi beter oss mot varandra, och genom fysiska objekt och bilder. Vi människor anpassar oss medvetet eller omedvetet efter rådande normer. Genom att definiera vad som är "normalt" definierar vi samtidigt annat som "onormalt" och "avvikande".

Ofta är normer något positivt som underlättar samspelet mellan människor, men normer kan också bidra till osynliggörande och vara diskriminerande. Normmedvetna och normkritiska perspektiv riktar fokus mot de diskriminerande och utestängande effekterna av normer. Det innebär bland annat att få syn på, och ifrågasätta, de normer som påverkar vad som ofreflekterat uppfattas som "normalt" och "önskvärt". Exempel på normer som kan verka diskriminerande

är funktionsnormer, åldersnormer, vithetsnormer och klassnormer. Den svenska diskrimineringslagen förbjuder diskriminering utifrån de sju diskrimineringsgrunderna kön, könsöverskridande identitet eller uttryck, etnisk tillhörighet, religion eller annan trosuppfattning, funktionsnedsättning, sexuell läggning och ålder.

VAD INNEBÄR NORMKRITISK VISUALISERING?

Det finns inget neutralt sätt att visualisera den framtida staden på. Istället är visualiseringar alltid präglade av våra perspektiv och utgångspunkter. Dessutom ger visualiseringarna inte bara en bild av hur den byggda strukturen ska se ut, utan förmedlar också föreställningar och visioner om platsens framtida karaktär och användning – vilka människor, verksamheter, aktiviteter och vardagsliv som kommer att finnas där.

Därför är det viktigt att reflektera över vem, vilka aktiviteter och vems vardagsliv som visualiseringarna visar. Även valet av teknik och kameravinkel påverkar vilken upplevelse av platsen som visualiseringen förmedlar. Men det är inte bara viktigt att reflektera över vem och vad som synliggörs, utan också över det som inte synliggörs. Det uteslutas, det som *inte* syns, bildar en tyst bild av vad som inte är en del av visionen av den framtida staden.

Att arbeta med normmedvetna och normkritiska visualiseringar handlar dels om att undvika att bekräfta normer som bidrar till osynliggörande, dels om att aktivt arbeta med att lyfta fram det som annars blir osynliggjort i planeringen.

Det är också viktigt att lyfta blicken över den enskilda visualiseringen. För även om en enskild visualisering inte upplevs som diskriminerande, finns en risk att visualiseringarna tillsammans ger en alltför ensidig bild av staden och stadslivet. Kanske är det inte konstigt att en enskild visualisering inte visar en person i rullstol eller att alla som syns är unga, men om visualiseringarna aldrig visar några rullstolsburna eller äldre – då bidrar detta till ett osynliggörande.

Med en ökad medvetenhet om vems platser och vardagsliv som skildras – och vad som utelämnas – kan vi sträva mot en arkitektur- och stadsbyggnadsvisualisering som lyfter fram fler framtidsvisioner, berättelser och vardagsliv.

HANDBOKENS INNEHÅLL

Den här handboken erbjuder verktyg för hur du kan arbeta normkritiskt med arkitektur- och stadsbyggnadsvisualisering med stöd av åtta taktiker för normkritisk visualisering. Taktikerna hittar du i bokens andra del. Genom att utgå från konkreta exempel visar taktikerna hur visualiseringar kan användas för att synliggöra det som annars blir osynliggjort, lyfta fram alternativa perspektiv och framtidsscenarier, provocera fram en diskussion och hur visualiseringsprocessen kan användas som ett verktyg för samskapande.

Handbokens tredje del tar upp de möjligheter och utmaningar som du som vill arbeta normkritiskt med visualisering kan möta, och vad som kan vara bra att tänka på för att lyckas med ett normkritiskt arbetssätt. I bokens fjärde och sista del finns referenser och tips på vidare läsning.

Med stöd av de taktiker och arbetssätt som presenteras i denna handbok kan du bidra till att lyfta fram normkritiska perspektiv i stadsutvecklingsprocesser. Det ger dig en möjlighet att utmana diskriminerande normer och bidra till mer inkluderande städer och samhällen.



Detta kollage visar några exempel på hur visualiseringar inom arkitektur och stadsbyggnad ofta framställer staden och stadslivet. Reflektera gärna över vem, vilka aktiviteter och vems vardagsliv som visas. Det är viktigt att även lyfta blicken över den enskilda visualiseringen, annars finns en risk att visualiseringarna tillsammans ger en alltför ensidig bild av staden och stadslivet.



Det finns inget neutralt sätt att framställa staden på. Istället är visualiseringar alltid präglade av våra perspektiv och utgångspunkter. Normkritiska visualiseringar kan bland annat användas för att synliggöra det som annars blir osynliggjort, lyfta fram alternativa perspektiv eller provocera fram en diskussion.

TAKTIKER FÖR NORMKRITISK VISUALISERING



INLEDNING

I denna del presenteras åtta taktiker som kan användas för att lyfta fram normkritiska perspektiv inom arkitektur- och stadsbyggnadsvisualisering. Taktikerna utgår från två övergripande perspektiv: Å ena sidan belyser de hur vi kan visa en bredare representation av människor, aktiviteter och vardagsliv än vad som vanligtvis syns i arkitektur- och stadsbyggnadsvisualiseringar. Detta perspektiv fokuserar i första hand på att utveckla de normkritiska perspektiven inom visualiseringspraktiken. Å andra sidan belyser taktikerna hur visualiseringar kan användas på nya sätt för att öppna upp för en normkritisk diskussion inom arkitektur och stadsbyggnad. Detta perspektiv fokuserar i första hand på att använda visualiseringar som verktyg för att väcka normkritiska frågor i stadsutvecklingsprocesser, till exempel genom att lyfta fram specifika gruppers perspektiv eller för att testa alternativa framtidsscenarier.

Taktikerna visar alltså både hur de visualiseringar som används idag kan bli mer normmedvetna och hur visualiseringar kan användas på nya sätt, som ett normkritiskt verktyg för att påverka utvecklingen av den byggda miljön. Tillsammans hjälper detta dig att utmana diskriminerande normer och bidra till mer inkluderande städer och samhällen.

TAKTIK 1: SYNLIIGGÖRA

I visualiseringsprocessen riskerar vissa grupper och sidor av en plats att osynliggöras, medan andra lyfts fram och synliggörs. Detta kan ske både medvetet och omedvetet, genom att vissa grupper eller aspekter av platsen glöms bort eller genom att de väljs bort när platsen ska presenteras på ett visst sätt. Det här osynliggörandet bidrar till att normer och maktordningar bevaras. Ett sätt att bryta mot detta är att medvetet använda visualiseringar för att synliggöra vissa grupper och aspekter av platser, städer och samhällen som vanligtvis inte visas upp.

En del av att synliggöra handlar om *vilka* grupper som får synas. Tyvärr ligger utvecklingen av bildbibliotek efter på det här området, och det kan ibland vara svårt att hitta skalfigurer som inte följer dominerande normer om exempelvis etnicitet, sexuell läggning, kön eller funktionsvariation. Samtidigt finns en möjlighet att arbeta med urvalet av skalfigurer. Du kan exempelvis undvika att bara välja män i kostym för professionella miljöer, eller välja att lyfta fram arbetare som underhåller miljön så att den fungerar för andra. Du kan också försöka hitta alternativa bildkällor och metoder, vid sidan av de vanliga bildbiblioteken.

En annan sida av synliggörande handlar om *hur* olika grupper syns. Det är viktigt att personer från underrepresenterade grupper även får stå för det allmängiltiga, och inte bara inkluderas som representanter för en särskild grupp eller när en speciell fråga ska lyftas. Det kan till exempel handla om att välja rullstolsanvändare som skalobjekt även när temat inte är tillgänglighet eller att ha med samkönade par som en detalj i sammanhanget, på samma sätt som olikkönade par ofta skildras.

Det som beskrivs ovan är en ganska subtil form av synliggörande som inte tydligt pekar på det som visas. Men synliggörande kan även vara mer uttryckligt, och dra uppmärksamheten till specifika aspekter av en plats. Det kan dessutom vara ett sätt att lyfta bredare samhällsfrågor kopplade till stadsutveckling och byggd miljö. Ett exempel på denna variant av synliggörande är visualiseringen av Järntorget i Göteborg under en regnig höstkväll som visas på motstående sida, där en hemlös man ses sittande utanför puben. Det är en liten detalj i bilden, men tack vare ljuskällan bakom dras blicken snabbt dit. Mannen i bilden blir en påminnelse om hemlösas närvaro i det offentliga rummet, och deras användning av det. Samtidigt lyfter bilden fram ytterligare en dimension av Järntorget: som en plats där människor vistas längre perioder under dagen, och inte bara passerar på vägen hem eller till jobbet.

Visualiseringar förmedlar en bild av den framtida staden, samhället eller bostadsområdet, men också av vem som hör hemma där. Genom att synliggöra fler sidor av den byggda miljön kan vi bredda denna bild och bygga en miljö med plats för fler.



Visualiseringen visar planerna för ett område i Oslo som har en stor pakistansk befolkning. För att hitta passande skalobjekt som synliggör områdets pakistanska befolkning fick visualiseraren på White arkitekter söka sig utanför de vanliga bildbiblioteken och leta efter skalobjekt på internet.



I denna visualisering av Järntorget i Göteborg, gjord av White arkitekter, finns en hemlös man med som en detalj i bilden. Bilden synliggör på så sätt hemlösas närvaro i det offentliga rummet och sätter fokus på andra användningar av platsen än vad som vanligtvis skildras i visualiseringar.

TAKTIK 2: BYTA PERSPEKTIV

Vi är alla begränsade av våra perspektiv. När du arbetar normkritiskt med visualiseringar är det därför viktigt att utgå från att bilder aldrig kan visa verkligheten helt och hållet "som den är". Vi tolkar, väljer ut och presenterar bilder utifrån ett visst perspektiv. Sådant som uppfattas som neutralt av majoriteten är ofta just det – neutralt för majoriteten – och i linje med de normer som dominerar i samhället. Om visualiseringarna ska upplevas som inkluderande för fler än de som tillhör normen behöver arbetet med visualiseringar utgå från olika människors upplevelser och behov.

Ett första steg mot ett mer normkritiskt perspektiv på visualiseringar är att fundera över hur en plats kan upplevas och tolkas av olika människor, och av grupper som du inte själv tillhör. Fråga dig hur en visualisering av platsen skulle kunna se ut om du utgick från ett annat perspektiv än ditt eget. Visualiseringen av bostadsområdet Pedagog Park i Mölndal, på motstående sida, skildrar hur en rullstolsburen person kan uppfatta det planerade bostadsområdet. Detta görs med ganska små medel: ögonhöjden är justerad och i underkanten av bilden syns ett par armar och armstöd. Bilden inspirerar samtidigt personer som inte använder rullstol till att föreställa sig platsen annorlunda. Att byta perspektiv behöver inte bara handla om att skildra en miljö från olika vinklar, det går också att arbeta med andra aspekter av platsupplevelser. I visualiseringen av en skatepark som syns på motstående sida används exempelvis prat- och tankebubblor för att illustrera olika upplevelser av en plats, som inbjudande respektive oåtkomlig och exkluderande.

Varför är det då så viktigt att arbeta med perspektivbyte i visualiseringar? Ett svar är att det är ett effektivt och tydligt sätt att lyfta fram olika gruppers subjektiva upplevelser. Det är också en taktik för att tydligare kunna se olika sidor av en byggd miljö och hur väl de svarar mot olika behov. Utan textbubblorna i skateparken kan platsen upplevas som en neutral yta att åka skateboard på, men när vi plockar in den unga tjejens perspektiv blir det tydligt att den sociala kontexten skapar olika förutsättningar för hur platsen används. När vi föreställer oss att vi ska röra oss i ett bostadsområde med rullstol blir det även lättare att se saker som höga kanter och ojämna underlag, som vi kanske annars inte hade uppfattat som hinder.

När du arbetar med olika perspektiv är empati och förmågan att föreställa sig andras upplevelser viktiga verktyg. Men du kan också behöva arbeta mer aktivt med att samla in andra människors upplevelser, till exempel genom workshops eller intervjuer. Oavsett vilka verktyg du väljer är det viktigt att vara ödmjuk och prestigelös. Att inte kunna se omvärlden från alla möjliga perspektiv är inte ett tecken på bristande skicklighet, utan helt enkelt en del av att vara människa.



I den här visualiseringen av bostadsområdet Pedagog Park valde White arkitekter att visa området utifrån en rullstolsburen persons perspektiv för att synliggöra hur platsen kan upplevas om man sitter i rullstol.



I den här visualiseringen av en skatepark har White arkitekter valt att lyfta fram den unga tjejens upplevelse av platsen med hjälp av pratbubblor.

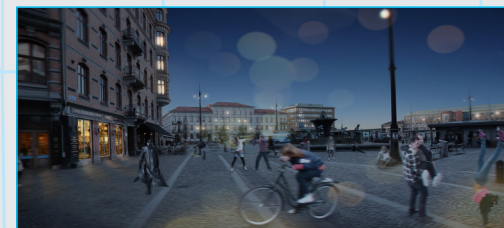
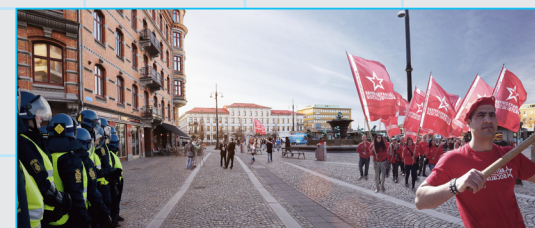
TAKTIK 3: KOMPLEXIFIERA

Platser är dynamiska och i ständig förändring. De består av en fysisk miljö såväl som av människor, aktiviteter och flöden. Ofta lyckas inte visualiseringar fånga den här komplexiteten, utan visar bara utvalda aspekter av platsen. Det innebär att vissa sidor av platser sällan visas upp – antingen för att de glöms bort, eller för att de medvetet väljs bort. För att visa på en mer komplex förståelse och användning av en plats behöver visualiseringarna av platsen visa den mångfald av aktiviteter, användare och situationer som kan tänkas rymmas där. Det ger bättre förutsättningar att skapa inkluderande städer och samhällen, och minskar risken för att människor eller aktiviteter osynliggörs.

Ett sätt att bredda bilden av en plats är att använda flera olika visualiseringar som visar platsen på olika sätt. De två bildserierna av Järntorget i Göteborg och bostadsområdet Pedagoger park i Mölndal på motstående sida visar upp platserna under olika tider på dygnet, i olika väder och med olika personer och aktiviteter. Platserna byter både karaktär och funktion. Båda bildserierna lyfter fram en mängd olika sidor av platserna, men i Järntorgetserien är skillnaderna tydliga, medan visualiseringarna av Pedagoger Park skiftar mer diskret. Just mängden bilder är här en viktig del av verktyget, eftersom relationen mellan de olika bilderna säger något om platsens natur. Om vi använder en mängd snarlika visualiseringar kan vi förstärka en alltför enhetlig bild av staden. Om vi istället visar kontrasterna i en mer varierad samling visualiseringar framhåller vi stadens mångfald och brokighet. En annan möjlighet är att arbeta med komplexitet i en enskild visualisering, exempelvis genom kollage eller "myllriga" bilder med många olika personer och händelser och med både positivt och negativt laddade element.

Tillsammans kan sådana detaljer och kontraster öppna upp för ett mer kritiskt samtal om platsers utformning och användning. Det gör det lättare att resonera kring platsens betydelse för invånarna och hur den kan komma att fungera under olika villkor – exempelvis när det regnar, när den används som arbetsplats eller en sen fredagskväll. Vill du reflektera djupare över hur dessa aspekter påverkar olika människor går det att kombinera komplexifiering med taktiken *Byta perspektiv*, och till exempel skapa en serie visualiseringar av samma plats från olika perspektiv. Det kan skapa en tydligare bild av olika användningar och upplevelser av platsen, och hur planerade förändringar av platsen svarar eller inte svarar mot de varierande behov som finns på platsen.

Med utgångspunkt i taktiken komplexifiera kan visualiseringar användas för att lyfta fram aspekter som vanligtvis inte syns i visualiseringar och belysa platsers dynamiska och pluralistiska karaktär.



Denna bildserie av Järntorget i Göteborg, gjord av White arkitekter, visar platsens skiftande karaktär och användning.



Denna bildserie av bostadsområdet Pedagoger Park, gjord av White arkitekter, ger en komplex bild av områdets framtida karaktär och användning än vad som vanligtvis visas i visualiseringar genom att visa platsen i olika väder, vid olika tider på dygnet och med olika personer och aktiviteter.

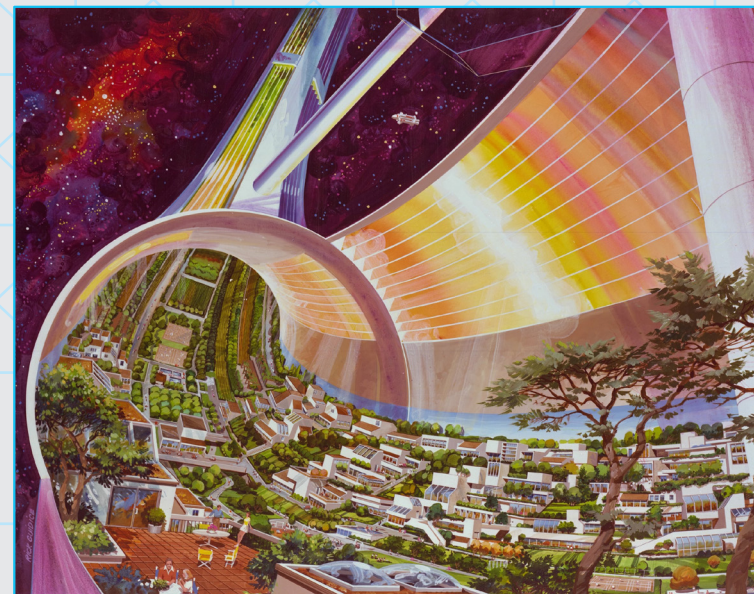
TAKTIK 4: SPEKULERA

De flesta visualiseringar skapar någon form av framtidsvision – de visar exempelvis hur köpcentret kommer se ut efter ombyggnationen eller hur livet i det planerade bostadsområdet kan te sig. Men framtidsbilderna är ofta ganska begränsade. Taktiken *Spekulera* som beskrivs i detta avsnitt hämtar inspiration från spekulativa inriktningar inom bland annat kritisk design, och föreslår en friare syn på framtidsvisionerna, där alternativa världar och kreativa framtidsscenarion har en plats.

Spekulationer kan ha en positiv (utopisk) eller negativ (dystopisk) inriktning. Båda formerna är kritiska; de ifrågasätter och leker med det givna på olika sätt. Utopiska spekulationer gör detta med hjälp av dagdrömmar, hopp och kreativitet. Under 70-talet, när idén om att besöka och etablera civilisationer på andra planeter började spridas, florerade spekulativa bilder av hur detta liv skulle kunna se ut – bilder som utgick från en optimistisk syn på möjligheterna med samtida och framtida teknik. Målningen från NASAs koncept för rymdkolonier som visas på motsatt sida är ett exempel på detta. Den visar inte bara tekniska lösningar, utan målar upp en bild av en inbjudande och attraktiv miljö, med lummiga kvarter och många rekreationsytor. Trots sina fantasieggande inslag har denna typ av spekulativa bilder ofta lagts fram som realistiska förslag. Men en viktig tanke med spekulation som visualiseringstaktik är snarare att den låter oss reflektera obehindrat över det bästa tänkbara scenariot, utan praktiska eller ekonomiska begränsningar. Som visualiserare kan du gärna inspireras av science-fiction, eller av ett barns teckningar av fantasifullda landskap. När du spekulerar är ett mått av överklighet inte ett problem, utan en fördel.

Dystopisk spekulering har ett lite annorlunda angreppssätt. Dessa mörkare framtidsbilder visar ett samhälle vi *inte* vill ha, och sätter samtidigt fingret på oroväckande tendenser i samtiden. Björn Bondessons visualisering av Öresundsbron som visas på motstående sida tar exempelvis avstamp i flyktingvågen och politiska beslut under 2015, och drar detta till sin spets. Visualiseringen visar en värld med stängda gränser, där en alternativ form av stad växer fram i det enda kvarvarande mellanrummet, och där bron fungerar som barriär istället för överbryggare. *Farstubron*, som var ett av bidragen till idétävlingen Imagine Open Skåne 2030, fungerar som en påminnelse och en varning.

Spekulativa visualiseringar passar bäst i tidiga skeden av processer, för att öppna upp diskussionen och identifiera viktiga värden. I utrymmet mellan verkligheten och fiktionen ryms idéer om vilken sorts värld vi vill eller inte vill ha – och vilka val som skulle kunna leda i olika riktningar.



Rick Guidices målningar av NASAs koncept för rymdkolonier kan ses som ett exempel på en utopisk spekulering. De visar inte bara tekniska lösningar, utan målar upp en utopisk bild av framtida rymdkolonier.



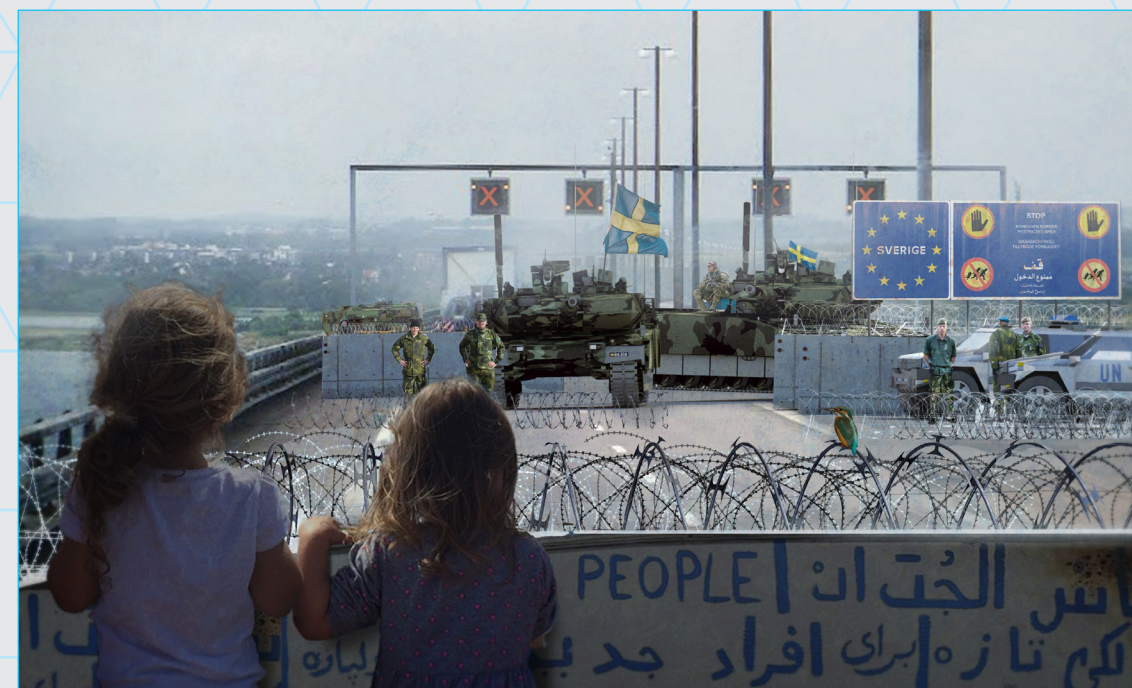
Björn Bondessons dystopiska visualiseringar av Öresundsbron visar konsekvenserna av en värld med stängda gränser, draget till sin spets.

TAKTIK 5: PROVOCERA

För att utmana invanda vanor och antaganden kan det ibland behövas en provokation. I det här sammanhanget handlar det inte nödvändigtvis om provokation i betydelsen att reta eller irritera, utan snarare att framkalla en reaktion eller stimulera till handling i vidare bemärkelse. En provocerande visualisering kan jämföras med så kallade provotyper inom design. Medan prototyper presenterar lösningar pekar provotyper snarare ut problem. De vanligaste arkitekturvisualiseringarna visar upp förslag, men en provocerande visualisering kan istället ställa en fråga eller visa exempel på hur vi absolut inte vill utforma en plats. Sådana bilder får gärna vara överdrivna och ställa saker på sin spets. De kan även vara metaforiska. Här finns inget krav på att skildra platser realistiskt, utan det viktiga är hur effektivt bilden förmedlar sitt budskap. Samtidigt kan även realism vara ett provocerande stilistiskt grepp – tänk till exempel på diskbänksrealismens motreaktion mot mer slätstrukna skildringar av livet.

Ett exempel på hur visualiseringar kan användas för att provocera fram en diskussion är Björn Bondessons bild av två barn bakom taggtrådstängsel vid Öresundsbron, som syns på motstående sida. Denna bild är en av flera som visar detaljer från det spekulativa scenariot i *Farstubron*. Den är skapad för att sätta igång många associationer och känslor. Bilder av barn i utsatta situationer kan väcka starka känslor, och kombinationen av barnen och betongmurar, vass taggtråd och militärfordon står i skarp kontrast till allmänna barndomsskildringar. Flera olika symboler används för att understryka ett budskap – att här tar det stopp. Det förekommer även mer abstrakt symbolik: fordonen pryds exempelvis av svenska flaggor och på taggtråden sitter en fågel, som är en vanlig symbol för frihet.

Bondessons bild hör till de mer överdrivna och uppseendeväckande formerna av visuella provokationer. Dessa kan gå från igenkänning och empati till mer obekväma visualiseringar och sådant som skapar rent obehag. Det viktiga är att provokationen skapar reaktioner och gör skillnad. Det är även viktigt att tänka på vad provokationen tar sikte på. Om udden till exempel riktas mot en utsatt samhällsgrupp är det svårt att kalla den normkritisk – då riskerar den snarare att förstärka rådande maktstrukturer. I visuella provokationer är det bra att utgå från en vanlig devis om syftet med konst: "Art should comfort the disturbed and disturb the comfortable".



Björn Bondessons visualisering av två barn bakom taggtrådstängsel vid Öresundsbron är ett exempel på hur visualiseringar kan användas för att provocera fram diskussion om ett större samhällsfenomen.

TAKTIK 6: SKRUVA TILL

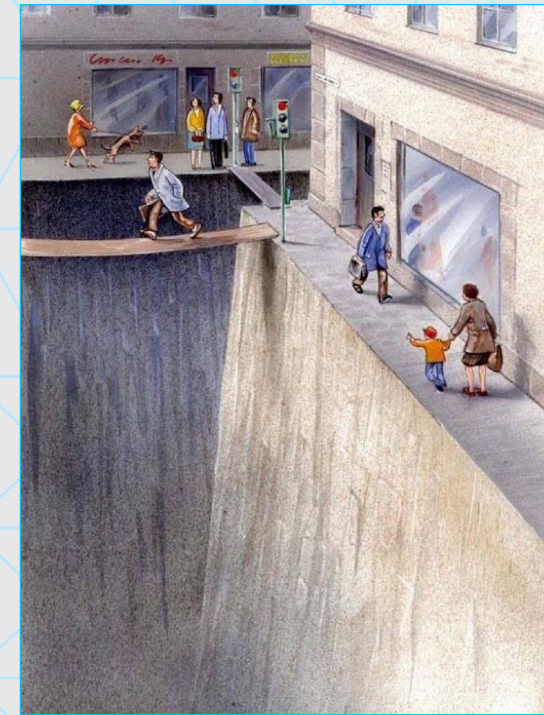
Taktiken *Skruva till* är framför allt ett konstnärligt och estetiskt grepp, som går att kombinera med alla övriga taktiker. Fokus ligger på att skapa en reaktion, för att poängtera något viktigt och tankvärt.

Ett klassiskt grepp är det som dramatikern Bertolt Brecht kallade *Verfremdung* – "främmandegörande". Det handlar om att skruva till något mycket vardagligt så att vi får syn på något som vi tar för givet och som är knasigt, allvarligt eller på annat sätt intressant. En utmaning med främmandegörandet som grepp kan vara att skapa något som känns både främmande och bekant på samma gång – att hitta en lagom nivå som inte kopplar loss helt från verkligheten.

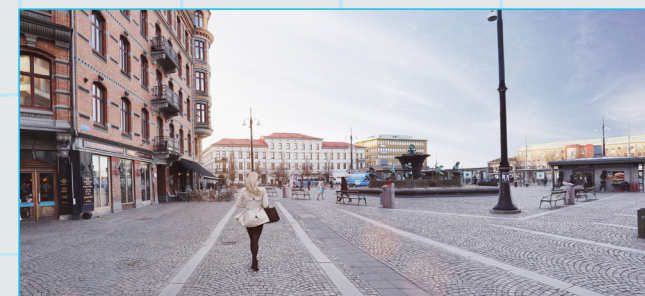
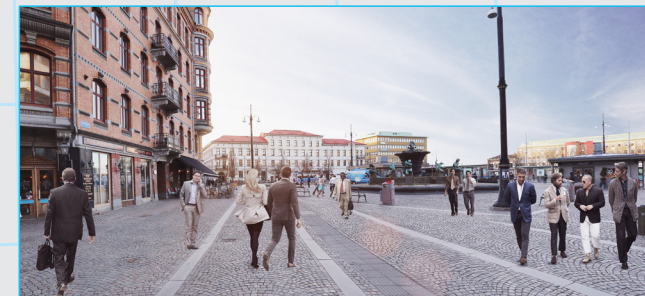
I den övre bilden på motstående sida har illustratören Karl Jilg använt sig av en metafor – gatan som en avgrund – för att synliggöra hur farlig fordonstrafiken är för fotgängare, och hur ödesdigert det kan vara att ta ett endaste felsteg. Tack vare avgrunden blir det uppenbart vad som kan hända om barnet eller hunden "sliter sig", eller om vi okoncentrerat skyndar över avgrunden. Bilden ställer även frågor om rättigheter och om vem som får ta plats, och visar hur livsvillkoren i staden är sammanflätade med stadens tekniska system och infrastruktur.

I den bildsvit över Järntorget i Göteborg som syns på motstående sida gjorde visualiseraren en bild med en mängd affärspersoner som skyndade över torget. I en andra bild togs alla män bort, vilket synliggjorde hur vi fortfarande jämför affärspersoner med män. Det här är ett sätt att använda visualisering för att betona något tankvärt eller viktigt, genom att använda en jämförelse mellan två bilder.

Överdrift, ironi, humor och andra klassiska grepp kan vara mycket användbara för att skapa en effekt. Men de är också vanskliga redskap ur ett maktperspektiv. Ironi och överdrift kan förstås av vissa, men tolkas bokstavligt av andra. Ett förslag är att samverka med konstnärer som är vana vid att hantera sådana meningsnyanser. Ett annat förslag är att själv söka inspiration i konsten samt i aktivism och i propaganda där vissa av de konstnärliga greppen används.



I den här visualiseringen använder illustratören Karl Jilg en metafor – gatan som en avgrund – för att synliggöra hur farlig fordonstrafiken är för fotgängare.



Denna bildsvit av Järntorget i Göteborg, gjord av White arkitekter, synliggör hur affärspersoner tenderar att jämföras med män.

TAKTIK 7: LABORERA

Att laborera genom att skissa är en central del i allt designarbete – med allt ifrån den enkla servettskissen till avancerade modelleringar och tredimensionella visualiseringar. Taktiken *Laborera* handlar om att använda detta stegvisa arbetssätt för att testa olika möjligheter och omvandla normkritisk analys till nya idéer och konkreta lösningar.

På motstående sida finns en serie bilder som visar olika belysningssituationer för en tunnel. Projektet var fiktivt men byggde på erfarenheter från ett verkligt projekt där en befintlig gångtunnel upplevdes som otrygg, vilket ledde till att många personer – inte minst barn – undvek tunneln och istället korsade den trafikerade gatan som tunneln gick under. Projektet visar hur en serie bilder kan skapas som ett diskussionsunderlag, till exempel för att prata med inblandade aktörer om trygghetsfrågor i relation till utformning och belysning.

Den här taktiken är användbar för en mängd situationer och funktioner där det finns olika scenarier och lösningar; belysning, grönska, gångvägar etc. Det går också att laborera med skalkfigurer i en bild för att skapa olika vardagssituationer som kan diskuteras – det vill säga laborera med hur platsen upplevs beroende på vem som befinner sig där. På så sätt kan taktiken *Laborera* också bli utgångspunkt för en diskussion om hur vi ser på andra människor, som till exempel ser annorlunda ut eller är yngre eller äldre än oss själva.

En möjlighet är att involvera en visualiserare under diskussioner, till exempel med invånare i dialogprocesser. Visualiseraren kan skissa fram det som diskuteras, för att bidra till att diskussionen blir mer konkret och samtidigt skapa en form av dokumentation. Erfarenheter från andra sammanhang visar att det här arbetssättet ökar gruppens kreativitet, eftersom det som ofta är underförstått blir synligt och konkret. Om deltagarna också får möjlighet att direkt skissa vidare på de bilder som visualiseraren skapar så höjs kreativiteten ytterligare. Visualiseraren blir i sådana situationer ett bollplank, någon som deltagarna kan vända sig till med en muntlig beskrivning av en idé som visualiseraren får tolka. Precis som med vissa av de andra taktikerna kan det vara nödvändigt att använda mindre verklighetstroga eller mindre avancerade verktyg för att skapa visualiseringarna. Eller i alla fall vara nöjd med ett mindre polerat resultat, eftersom bilderna används för att testa idéer – inte för att presentera färdiga förslag.

Det laborativa arbetssättet kan också användas i andra typer av samtal, till exempel med beslutsfattare och andra aktörer som byggföretag och fastighetsägare. Överhuvudtaget kan taktiken *Laborera* vara ett bra stöd för taktiken *Samskapa*.



Denna bildserie av en tunnel, framtagen av White arkitekter, visar hur visualiseringar kan användas som diskussionsunderlag för att jämföra olika lösningar i en stadsutvecklingsprocess.

TAKTIK 8: SAMSKAPA

Visualiseringar används ofta som underlag i dialogprocesser, eftersom de brukar vara lättare att förstå än traditionella kartor, ritningar och plandokument. Det vanligaste är att visualiseringar visas för invånare i en stad, som får ge feedback och förslag utifrån bilderna. Med taktiken *Samskapa* involveras istället intressenterna redan när visualiseringarna ska tas fram. Det kan handla om allt ifrån en tidig dialog där resultatet tas med i visualiseringen, till att intressenterna själva skapar visualiseringar av en plats.

Inom kritisk kartografi och kritisk GIS (geografiska informationssystem) har det utvecklats metoder där lekmän bidrar med lokal kunskap och deltar i skapandet av kartor. Men inom traditionell arkitektur- och stadsbyggnadsvisualisering har samskapade bilder hittills varit ovanliga. En metod som vuxit fram utanför den professionella och akademiska praktiken är så kallad "counter-mapping", där egna kartor skapas för att utmana de bilder som officiella kartor visar upp. Det finns även projekt där invånare har fått använda Minecraft och andra spel eller spelmiljöer för att ta fram förslag på hur områden ska utformas (se exempelvis *Mina Kvarter* och *Urban Girls Movement Botkyrka*). När dessa modeller sedan visas upp för olika aktörer fungerar de som en sorts 3D-visualiseringar av området.

Visualiseringen av Actionhallen på Backaplan i Göteborg, som syns på motstående sida, är exempel på en visualisering som tagits fram i en samskapande process. I processen fick unga som bodde i området eller brukade besöka hallen beskriva sina behov och drömmar om hur denna mötesplats skulle kunna se ut i framtiden. Resultatet blev ett kollage av rum, människor och aktiviteter, som skildrade ungdomarnas tankar om platsen – snarare än förslag på en specifik fysisk utformning.

Alternativa visualiseringsformer är speciellt användbara vid samskapande, då det ofta ska presenteras en annan typ av information än vad visualiseringar vanligtvis gör. Visualiseringar som till exempel skapas i Minecraft eller genom kollage uppfattas sällan som verklighetstroga – vilket kan vara en fördel. De ger inte sken av att presentera en exakt, färdig bild, utan passar ofta bättre för att uttrycka generella idéer och utrymme för förändring. I de fall då invånarna själva skapar bilder är det dessutom viktigt att verktygen är enkla och intuitiva att använda, så att de inte utgör ett hinder för deltagande. Fokus bör ligga på kreativitet, inte precision!

Samskapande är en av de taktiker som passar bäst att kombinera med övriga; det är till exempel möjligt att *Byta perspektiv* genom att be olika invånare skapa bilder utifrån sina upplevelser av en plats, *Spekulera* tillsammans, *Synliggöra* de aspekter som invånare lyfter fram och *Laborera* fram lösningar som en del av en dialogprocess. De flesta av taktikerna gynnas av att involvera olika aktörer, eftersom man då får med fler infallsvinklar och röster.



Den här bilden togs fram i en samskapande process av White arkitekter tillsammans med ungdomar som använde Actionhallen. Actionhallen inrymdes vid tidpunkten för denna process i en gammal lagerlokal som skulle rivas. Uppdraget var att ta fram en bild som lyfte fram ungdomarnas önskemål och behov för en framtida Actionhall. Resultatet blev ett kollage som skildrar ungdomarnas tankar om platsen, snarare än förslag på en specifik fysisk utformning.

DET PRAKTISKA ARBETET



INLEDNING

Som beskrevs i inledningskapitlet handlar normmedvetna och normkritiska visualiseringar både om att undvika att bekräfta normer som bidrar till osynliggörande och om att aktivt arbeta med att lyfta fram det som annars blir osynliggjort i planeringen. I praktiken är båda dessa perspektiv ofta sammanflätade.

FÖRANKRING OCH ARGUMENTATION

Oavsett om vi arbetar med att försöka skapa så normmedvetna och inkluderande visualiseringar som möjligt eller vill skapa visualiseringar som syftar till att mer aktivt lyfta fram normkritiska perspektiv så krävs förankring. Och det kan innebära flera utmaningar.

Normperspektivet är inte känt av alla och delas inte av alla. Ofta krävs någon form av introduktion av hur sociala normer fungerar. Det kan handla om att beskriva normer och normkritik i en presentation, med exempel från flera diskrimineringsgrunder.

Ett viktigt argument för att använda ett normkritiskt perspektiv är att skapa mer inkluderande samhällen med mindre utanförskap. Detta kan dessutom bidra till att minska samhällets kostnader. Du kan också lyfta att tillgängliga städer med kulturell mångfald ofta upplevs som mer attraktiva.

ANSVAR OCH MAK

Att arbeta med normmedvetna och normkritiska visualiseringar innebär ansvar, speciellt om visualiseringarna används för att föra en grupps talan. Det är viktigt att förstå det ansvaret, dels för att undvika besvikelser, dels för att bli medveten om att makten att påverka kanske är större än vi tror.

När aktörer väljer att visualisera en grupps behov kan det vara bra att se sitt bredare mandat och ta ansvar för hur kunskapen förs vidare. Därför kan det vara bra att fundera igenom vilka möjligheter det finns att bära budskapet vidare, om det är större chans att få gehör för idéerna i andra sammanhang och om du som aktör kan bidra till att gruppen blir inbjuden i sammanhang den normalt inte har tillträde till.

EGNA ELLER ANDRAS

En stor del av den här handboken handlar om att skapa egna visualiseringar. Men i många delar av visualiseringsprocessen går det också bra att använda andras visualiseringar och bilder. Om det exempelvis handlar om att skapa insikt och diskussion i ett tidigt skede kan det räcka med att visa ett par slagkraftiga visualiseringar framtagna i ett annat sammanhang vid en presentation för att få igång ett samtal. På samma sätt kan bildkort fungera som diskussions- och inspirationsunderlag vid gruppövningar. Bildkorten kan spridas ut på ett bord och ge deltagare inspiration till samtal, eller användas som illustrationer till ord och texter som sätts upp på väggar för att beskriva ett tema, en diskussion eller en frågeställning. Då är det inte exakt det som bilden visar som är det viktiga, utan vad den mer övergripande symboliserar och förmedlar.

UTTRYCK OCH EFFEKTER

Idag är det vanligt med fotorealistiska visualiseringar, dels för att avancerad digital teknik gör det möjligt, dels för att det realistiska uttrycket har blivit en norm i sig. Men ska vi alltid sträva efter att skapa så realistiska normkritiska visualiseringar som möjligt? Förutom att det är kostsamt finns flera skäl att ibland överväga andra uttryck.

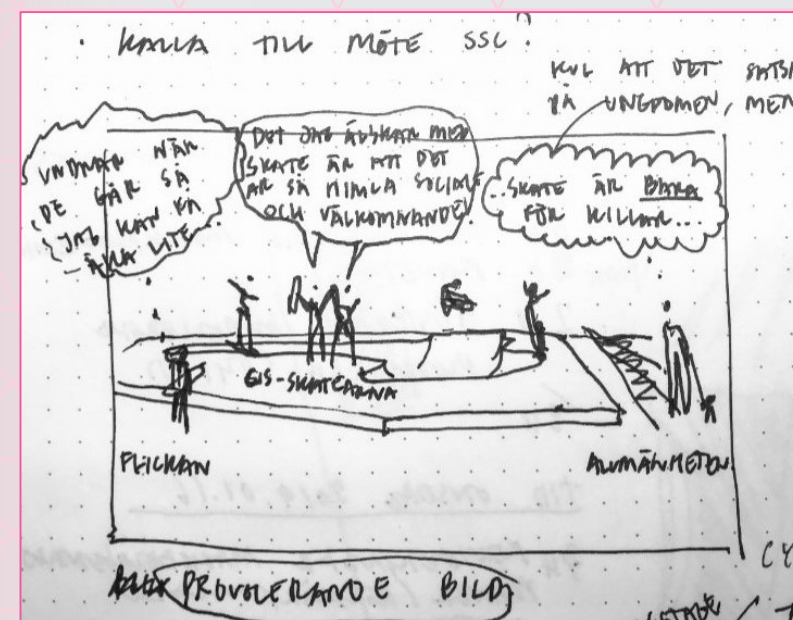
Realistiska visualiseringar kan uppfattas som "låsta", som att de representerar något som redan är bestämt. Mer skissbaserade visualiseringar kan istället signalera att det finns en möjlighet att påverka utformningen. I många fall kan också en väl genomförd skiss sätta fingret på de mest centrala frågorna. Ett exempel är skissen av skateparken på sida 37, som användes som underlag till en beställning av en visualisering som skulle lyfta fram bristande inkludering i typiska skateparker.

När taktiken *Samskapa* används kan det vara bra med ett mindre professionellt och mindre realistiskt uttryck. Då kan visualiseringarna signalera en inbjudan till involvering, exempelvis till beslutsfattare. De kan också förmedla de medverkandes budskap och identitet; det här är vårt material och resultat, och det står vi för. Å andra sidan finns en risk för att den här typen av mindre realistiska uttryck lättare kan avfärdas, eftersom de inte passar in i normen och också kan uppfattas som mindre attraktiva.

När vi arbetar med mer uttryckligt kritiska eller problematiserande visualiseringar finns stora möjligheter att laborera med olika uttryck. Då kan det till exempel vara slagkraftigt att kombinera en fiktion med ett fotorealistiskt uttryck, för att skapa en känsla av att visualiseringen skildrar något verkligt och angeläget. Ett bra exempel är Björn Bondessons dystopiska bild av Öresundsbron som ett flyktingläger och en barriär (Se sida 23).

Att skapa visualiseringar med varierade uttryck kan vara svårt. Alla visualiserare är inte skickliga på mer konstnärliga uttryck, och att skapa en bra skiss som också kan fungera självständigt som en visualisering är en konst i sig. Men detta kan också vändas till en möjlighet, genom att du exempelvis aktivt involverar konstnärer, invånare och andra aktörer även i skapandet av visualiseringar.

När du arbetar med normkritiska perspektiv är det viktigt att ifrågasätta dina egna perspektiv, stanna upp och reflektera kring hur andra skulle uppfatta visualiseringarna och var öppen för att ta in andra personers berättelser och upplevelser. Med ett öppet förhållningssätt och en medvetenhet kring hur normer och värderingar påverkar oss kan du bidra till mer inkluderande städer och samhällen.

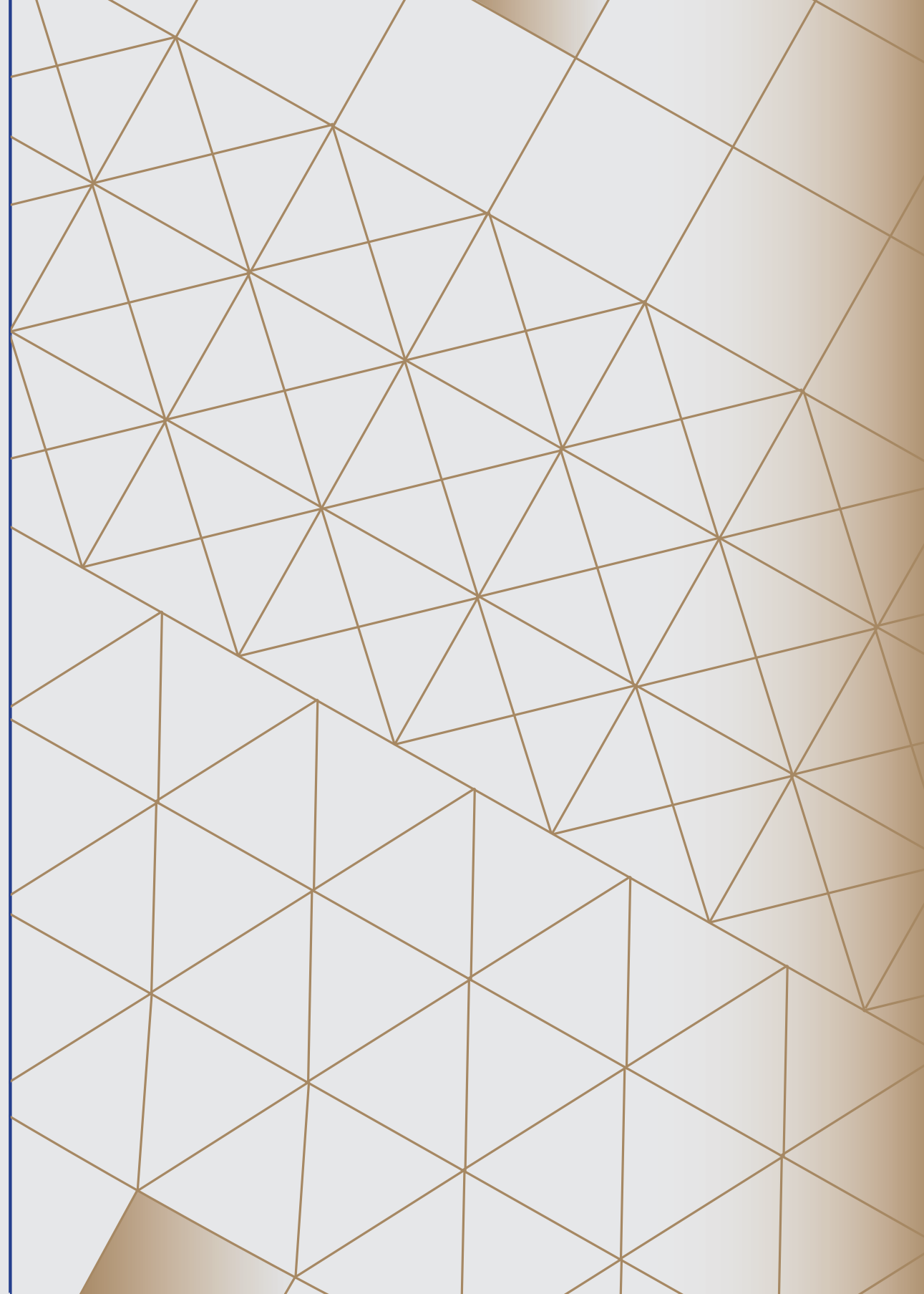


Ibland kan en väl genomförd skiss sätta fingret på de mest centrala frågorna. Denna skiss användes som underlag för att ta fram en visualisering som skulle lyfta fram bristande inkludering i typiska skateparker.



Bildkort kan fungera som diskussions- och inspirationsunderlag vid gruppövningar. Bildkorten kan ge deltagare inspiration till samtal, eller användas som illustrationer till ord och texter för att beskriva ett tema, en diskussion eller en frågeställning.

VIDARE LÄSNING OCH KÄLLOR



ATT LÄSA - POPULÄRVETENSKAPLIGT

Mari Ferring (2015). Bildens makt – visioner om Framtidens stad. Kapitel i Larsson, Bo & Rebecka Lennartsson (Red.). *Hemma i Stockholm: identitet, tillhörighet och hemkänsla i staden*. Stockholm: Stockholms Stadsmuseums rapporter.

Ivica Mitrović. *Introduction to speculative design practice*. Tillgänglig på speculative.hr/en

Jämställ.nu. Normkritik. Tillgänglig på jamstall.nu

Alissa Walker (2015, 19 mars). The Secret Lives of the Tiny People In Architectural Renderings. *Gizmodo*.

Lisa Wistrand & Samuel Michaëlsson (2017, mars). *Normkritisk Visualisering ger mer jämlika städer*. Arkitekten.se. Tillgänglig på arkitekten.se

Lisa Wistrand & Samuel Michaëlsson (2017). *Normkreativ visualisering – för mer jämlika och rättvisa städer*. Tillgänglig på whitearkitekter.com

ATT LÄSA - AKADEMISKT

Monica Billger, Liane Thuvander & Beata Stahre Wästberg (2016). In search of visualization challenges: The development and implementation of visualization tools for supporting dialogue in urban planning processes. *Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science*, 44(6), 1012-1035.

Anthony Dunne & Fiona Raby (2013). *Speculative everything*. Cambridge, MA: MIT Press.

Peter Hall (2008). Critical visualization. I P. Antonelli & H. Aldersey-Williams (Red.). *Design and the elastic mind* (s.122-131). New York: The Museum of Modern Art.

Rachel Kallus (2016). Citizenship in action: Participatory urban visualization in contested urban space. *Journal of Urban Design*, 21(5).

Pedro Leão Neto (2006) Public Perception in Contemporary Portugal: The Digital Representation of Space, *Journal of Urban Design*, 11(3), 347-366.

Åsa Wikberg Nilsson & Marcus Jahnke (2018). Tactics for Norm-Creative Innovation. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 4(4), 375-391. doi: 10.1016/j.sheji.2018.11.002

ATT TITTA OCH LYSSNA PÅ

Bildningsbyrån - Normkritik (2016). *Förändra värderingar*. Tillgänglig på urskola.se

Dodatnia. (2013). prof. Gillian Rose, *Digital visualisations of urban redevelopment. part 1, Digital visualisations of urban redevelopment: how futurecities are pictured. part 2, Digital visualisations of urban redevelopment: how future cities are pictured. part 3*. Föreläsningen är uppdelad på tre videor på Youtube.

RISD/Rhode Island School of Design. (2016). *Critical Design/Critical Futures 2015: Critical Design + Critical Futures*. Video på Youtube.

Strelka Institute / Институт Стрелка. (2019). *Anthony Dunne & Fiona Raby on Speculative Design*. Video på Youtube.

ATT ANVÄNDA

Julia Fredriksson, Samuel Michaëlsson, Lisa Wistrand, Marcus Jahnke & Tova Crossler Ernström. (2019). *Guide till normmedveten visualisering*. Tillgänglig på visualarena.lindholmen.se

Forum för levande historia & RFSL Ungdom. (2011). *Bryt! Ett metodmaterial om normer i allmänhet och heteronormen i synnerhet*. Tillgänglig på levandehistoria.se

Mariana Alves, Karin Ehrnberger, Marcus Jahnke & Åsa Wikberg Nilsson. (2016). *NOVA - Verktyg och metoder för normkreativ innovation* (VR 2016:03). Stockholm: Vinnova.

☼ Metodmaterial för normkreativ innovation.

Tomas Gunnarson [Genusfotografen] (2016). *Bilder som förändrar världen*. Gävle Kommun.

☼ Handbok för mindre stereotypa bilder. Tillgänglig på old.gavle.se

Just not the same

☼ Bildbank med fokus på underrepresenterade grupper. justnotthesame.us

Nonscandinavia

☼ Bildbank som främst vänder sig till arkitekturstudenter. nonscandinavia.com

Visualiseringar spelar en viktig roll i stadsutvecklingsprocesser. De används för att kommunicera planer och visioner för hur den fysiska miljön ska utvecklas, och förmedlar samtidigt föreställningar om platsens framtida karaktär och användning. Därför är det viktigt att reflektera över vem, vilka aktiviteter och vems vardagsliv som visualiseringarna visar. För om människor inte känner igen sig i visionen om den framtida staden kan de uppleva att de inte är en del av den.

NormViz - Normkritisk visualisering i arkitektur och stadsutveckling lyfter fram normkritiska perspektiv på visualiseringar inom arkitektur och stadsutveckling. Handboken vänder sig till dig som på olika sätt arbetar med visualiseringar i stadsutveckling och arkitekturprojekt. Avsikten är att bidra till en större medvetenhet om hur normer kommer till uttryck i visualiseringar, och erbjuder konkreta verktyg för att arbeta normkritiskt med stadsutveckling.

white

RI
SE

VISUAL ARENA



VINNOVA

