

katalysator och sidospår

- ett utforskande av skissprocessen.

AAHM01

Examensarbete i Arkitektur 2023, LTH

Degree Project in Architecture 2023, LTH

katalysator och sidospår - *ett utforskande av skissprocessen*

catalyst and sidetracks - *an exploration of the creative process*

Författare: Tobias Allard

Examinator: Sandra Kopljär

Handledare: Nina Aronsen



sammanfattning

Tidigt under åren i arkitektskolan lär vi oss att forma och utforska våra egna kreativa processer. Dessa blir djupt personliga, och i detta projekt vill jag försöka formulera och utforska mitt sätt att arbeta. Under min studietid har jag upplevt att de största problemen jag haft under designprocessen varit att jag tenderat att bli för självkritisk i ett tidigt skede, vilket har resulterat i låsningar i arbetet och skapat hinder för mig att komma vidare.

För att komma runt detta och utmana mig själv i att komma vidare vill jag i det här arbetet öva på att växla mellan det intuitiva skapandet och det analytiska. Jag försöker producera en mängd material mer intuitivt för att sedan ta ett steg tillbaka och analysera, kritisera och göra urval. Genom att arbeta med omtolkningar mellan olika medium hoppas jag kunna öppna nya infallsvinklar i arbetet och hindra dessa stoppklossar i processen. Till min hjälp använder jag mig av Jockum Nordströms utställning *"Inget papper, inga mynt"* som ett startskott och inspirationskälla i detta utforskande. Genom att synliggöra min process hoppas jag kunna uppmuntra till egen reflektion hos andra studenter.

abstract

In the early years of architecture school, we learn to shape and explore our creative processes. These become deeply personal, and in this project I want to try defining and exploring my way of working. During my time as a student, I have experienced the biggest problems I had during the design process were that I tended to be too self-critical at an early stage, which resulted in blockages in the work and created obstacles for me to move forward.

In order to get around this and challenge myself to move forward, in this work I want to practice switching between the intuitive creation and the analytical. I try to produce a lot of material more intuitively and then step back and analyze, criticize and make selections. By working with reinterpretations between different mediums, I hope to be able to open up new angles in the work and prevent these stumbling blocks in the process. To help me, I use Jockum Nordström's exhibition "*Inget papper, inga mynt*" as a starting point and source of inspiration in this exploration. By making my process visible, I hope to encourage self-reflection in other students.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

frågeställning	7
prolog	8
MAGIC CARPET 2022	8
katalysator	16
INGET PAPPER, INGA MYNT	18
medium	26
processen	28
TECKNING: tusch	30
MODELL: ståltråd	36
lera	38
kartong	42
papper	44
KOLLAGE: "arkiv"	46
"urklipp"	50
"massa"	54
MODELL: "urklipp"	58
"komposition"	62
TECKNING: byggnadskoncept	64
"pyramidmodulen"	68
"skivhuset"	70
"stenhuset"	71
MODELL: "pyramidmodulen"	72
SIDOSPÅR: "på rad"	76
"leftovers"	78
"readymades"	80
KOLLAGE: "händelser vid huset"	82
"stenhus på landsbygd"	85
"markeringar"	87
"livet i huset"	89
KONTEXT: sölvegatan	90
tankar kring designprocessen	94
reflektion	98
källförteckning	102

frågeställning

Min målsättning med detta examensarbete är att utforska min skissprocess med hjälp av katalysatorn som begrepp och hitta ett bättre arbetsflöde genom att växla mellan olika medium. Jag använder mig av olika tankar och teorier om designprocessen för att försöka sätta ord på det jag upplever under arbetets gång. Genom att synliggöra min process hoppas jag kunna uppmuntra till egen reflektion hos andra studenter.

Hur påverkas den kreativa processen genom användning av en katalysator som utgångspunkt?

prolog

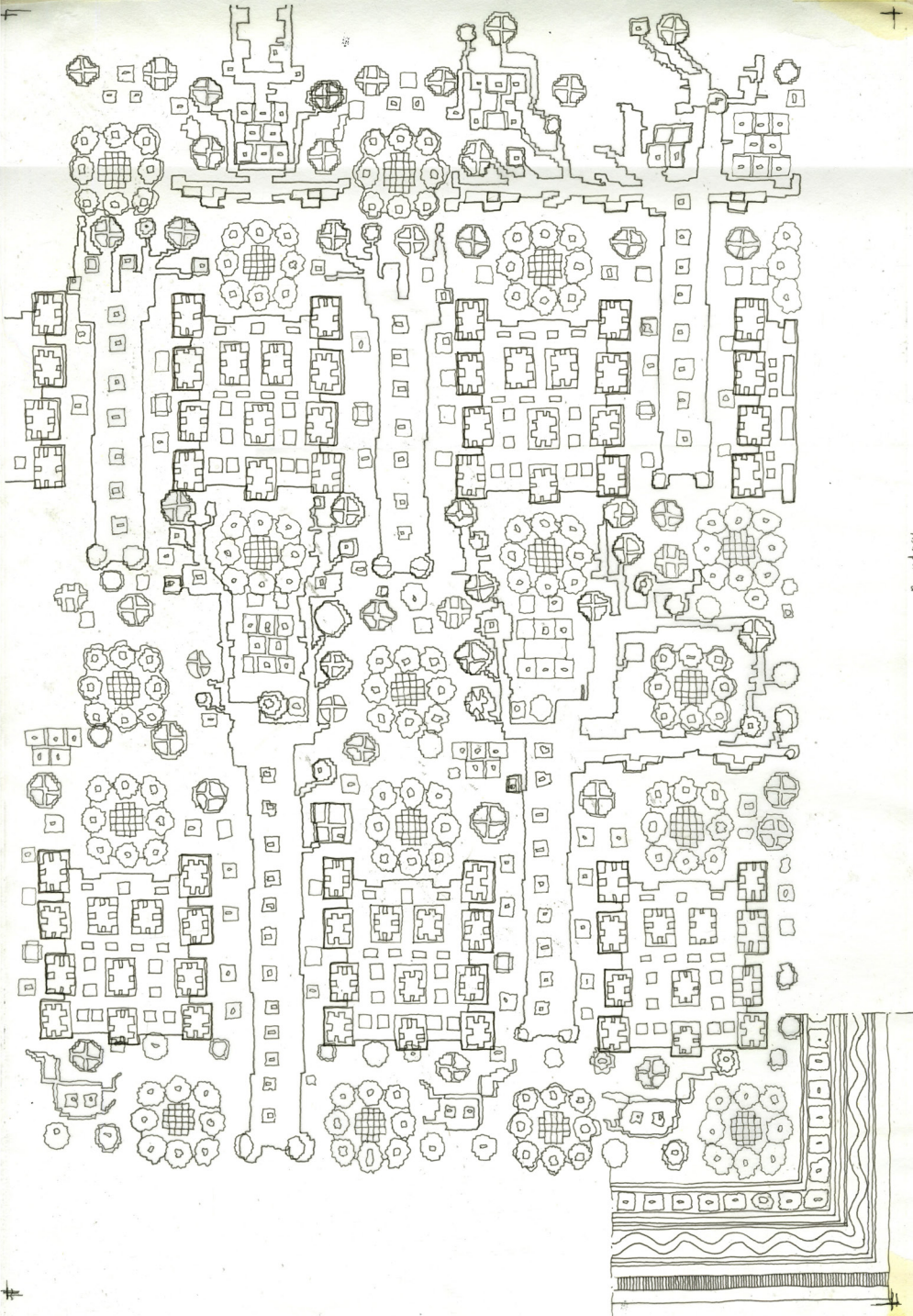
Under hösten arbetade jag med ett projekt med utgångspunkt i en matta som en slags katalysator och kulturell informationskälla för processen. Mattan är inte bara en statisk återgivning av en bild på en plan yta, det är en dynamisk *sammanflätning* av bilder och motiv som bär på historier och kulturell identitet. Mattan är även taktil och rumsskapande som objekt. Detta gav inspiration att uttrycka projektet i mer okonventionella representationstekniker. I projektet arbetade jag med en ritning/teckning i stort format, 1000x1600mm, 1:3 av originalmattans storlek. Den är tänkt att fungera både som en slags planritning för projektet, men även fånga händelser/scenarion som uppstår i olika rum. Tillsammans med 4 animationer ville jag förmedla de rumsliga och atmosfäriska egenskaperna i projektet. Denna arbetsprocess intresserade mig och inspirerade till att göra en ny process utifrån en annan *katalysator*.



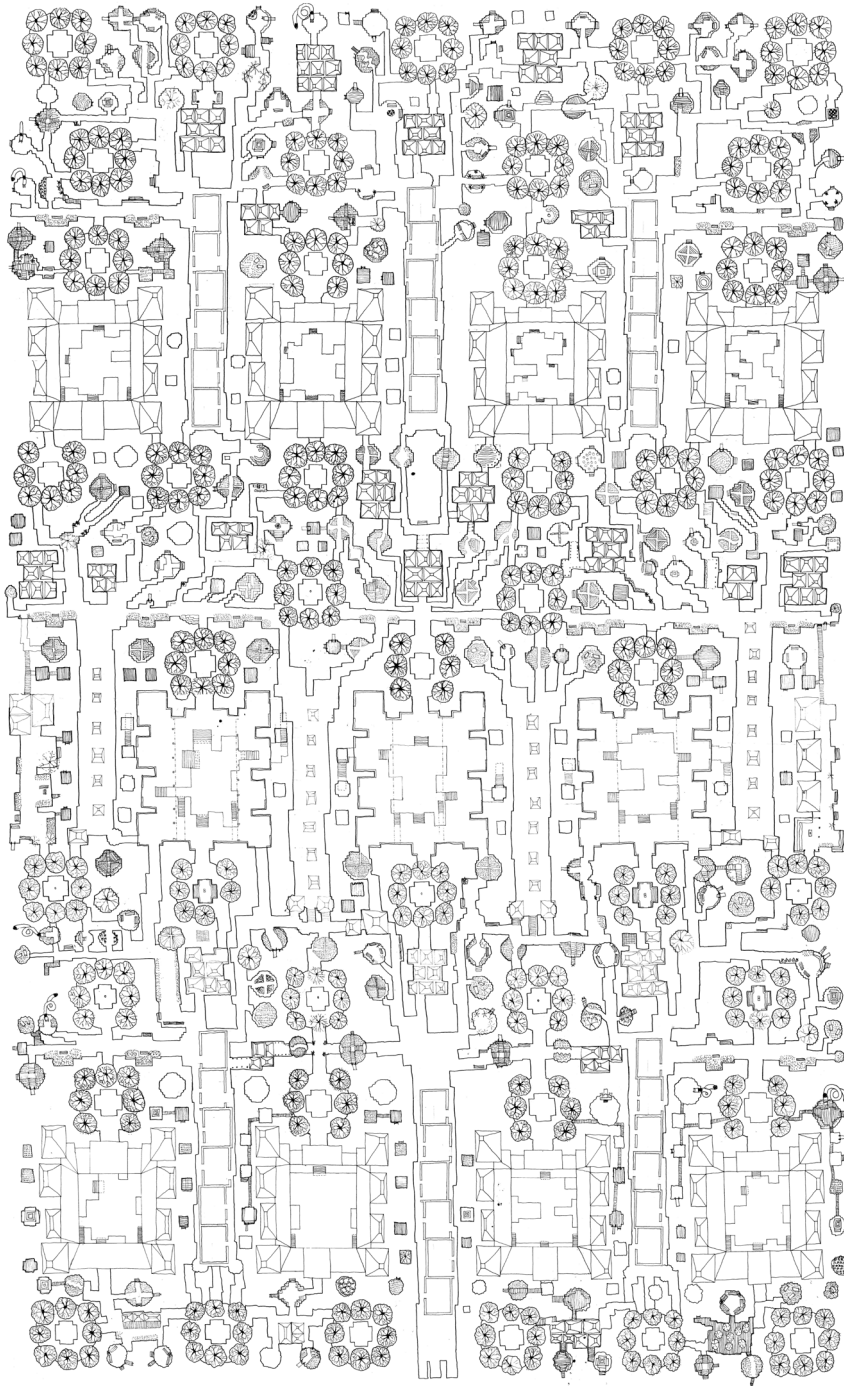
(Fig 1.) Som utgångspunkt startade processen med denna matta.
"Svarta trädgårdsmattan"(1923) av Märta Måås-Fjetterström. (Bukowskis uå.)



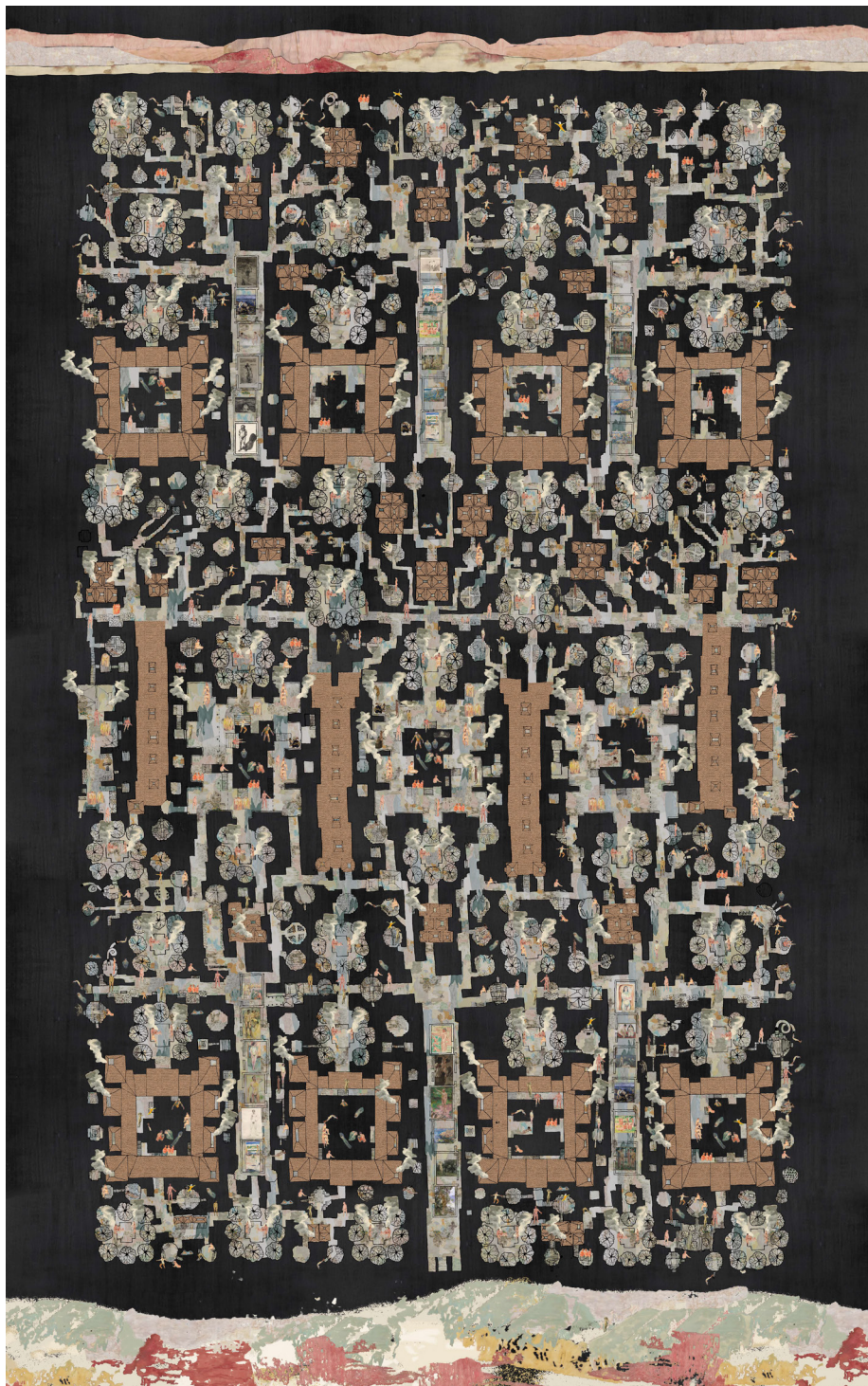
(Fig 2.) Ett kollage under processen för att förmedla min idé om ett bastu och kallbadhus. Använder verk av Mamma Andersson (Dawkins uå) och Andreas Eriksson (Moderna museet 2021).



(Fig 3.) Jag försöker förstå "Svarta trädgårdsmattan" genom att studera dess motiv och geometri med hjälp av teckning.



(Fig 4.) Teckning/ritning, 100x160cm



(Fig 5.) Teckning/ritning av den slutgiltiga varianten ,100x160 cm
När man ser ritningen på långt håll är tanken att man ska kunna urskilja
originalmattan som jag startade med.

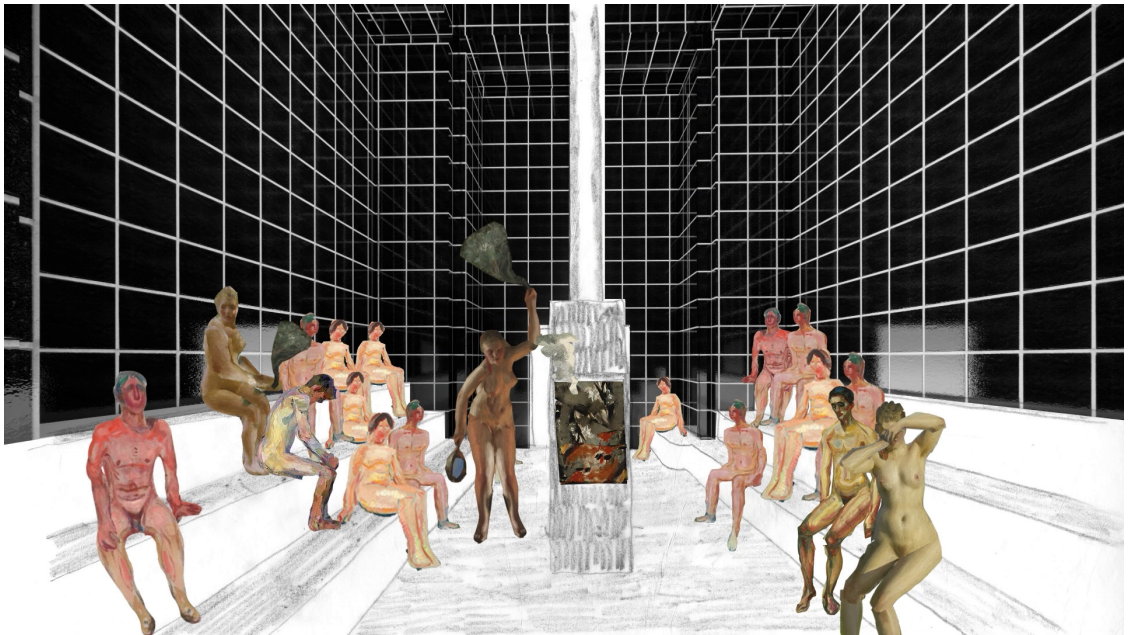


(Fig 6.) Detaljutsnitt.

När man ser närmare upptäcker man olika händelser och situationer i byggnaderna. Fyra stycken olika animationer hjälper till att förklara projektets rumsliga och atmosfäriska kvaliteer.



(Fig 7.) Stillbild från animation).



(Fig 8.) Inifrån bastun, stillbild från animation).

katalysator

När vi gör olika arkitekturprojekt skapas våra idéer inte från intet. Vi använder oss av världen omkring oss som vi filtrerar genom oss själva för att skapa nya representationer av den, till hjälp har vi olika verktyg och tidigare referenser genom arkitekturhistorien. Hur vi sedan använder oss av dem och hur vår process ser ut blir väldigt individuellt och subjektivt.

Begreppet katalysator syftar egentligen till kemin där en: *“katalysator är ett ämne som sätter i gång eller skyndar på en kemisk reaktion, men som själv inte förbrukas i reaktionen”*. Jag har istället använt mig av begreppet enligt; *“ngn/ngt som (indirekt) utlöser ett händelseförlopp”* (NE u.å).

Jag tänker på begreppet som en inspiration- och informationskälla där material kan utvinnas, tolkas och generera nytt material under ett händelseförlopp.

Om jag ser tillbaka på de projekt jag har gjort under arkitektutbildningen ser jag olika saker som har startat processen. Ibland har det varit kontexten, tomten och omgivningen som har gett startskottet. I andra fall ett material jag har velat utforska eller en strukturell metod. Ibland har en specifik arkitekt eller byggnad som jag har funnit extra intressant fungerat som inspiration. Vid andra tillfällen en idé om en viss lösning eller situation i ett rum, en del av en helhet, som jag har valt att utforska, och då kan sedan den delen generera svar eller metoder hur andra delar kan lösas.

Jag tror det handlar om att försöka försätta mig i ett tillstånd där nyfikenheten och utforskningslusten tar överhand, när det börjar klia i fingrarna för att man vill sätta igång och jobba. Den känslan som kan vara svår att styra. Hur skapar man förutsättningar för att komma in i det, vad väcker det?

sampling

Vi lever idag i ett globalt informationssamhälle där vi dagligen blir matade med mängder av bilder och information. Inom konstteorin beskriver Nicolas Bourriaud i sin bok *Postproduction* (2002) hur samtida konstnärer förhåller sig till detta genom att skapa nya verk från denna ström av befintligt material och bilder i populärkultur och media. Ett slags remix-kultur där konstnären inte förväntas skapa något helt nytt utan genom att skapa nya betydelser och meningar genom att åter-kontextualisera materialet. Bourriaud kallar detta för "Postproduktion", en process att likt en DJ sampla, redigera och re-mixa ett befintligt kulturmaterial och använda det som ett slags råmaterial för nya verk. Han beskriver hur detta sätt att arbeta kan skapa ett mer intuitivt förhållande till konsthistorien (Bourriaud 2002).

"The museum like the city itself constitute a catalog of forms, postures and images for artists- collective equipment that everyone is in a position to use, not in order to be subjected to their authority but as tools to probe the contemporary world. (Bourriaud 2002)"

Detta begrepp är kanske ingen nyskapande tanke egentligen utan har funnits inom arkitekturen under lång tid men visade sig främst under postmodernismen där ett eklektiskt och historiserande av former och symboler användes flitigt. Jag tycker det är en intressant tanke i den mening det hjälper att öppna friheten och möjligheten av att se till exempel ett museum som en plats fylld med artefakter proppfulla med kulturell information, redo att utvinnas och användas på nya sätt. Här skulle man kunna se arkitekten som en slags kurator som använder befintligt fragmentariskt material och kuraterar det till en helhet. Här blir själva urvalet av material väldigt viktigt.

katalysator

Jockum Nordströms utställning *Inget papper, inga mynt* består av teckningar, collage, skulptur och ett par textila verk. De är skissartade i sitt uttryck, kompositioner och färger blandas tillsammans med mer strikta blyertsteckningar. Motiven i verken spretar på ett lekfullt sätt, men hålls samman av Nordströms estetik. De skulpturala objekt känns fragila och ömtåliga, de gör en slags balansakt och dans samtidigt.

Jag tycker det är spännande hur Nordström verkligen lyckas konstruera sitt eget universum. Arkitekturen känns viktig i hans verk, som en scenografi till hans narrativ, uppbyggd på ett ganska enkelt sätt lyckas han skildra en stark atmosfär i bilderna. Han jobbar också med modeller i olika slag, de är skissartat utformade i ölbrickspapp eller liknande och känns som arkitektoniska skissmodeller. De förmedlar ett sökande efter rum och form. Nordström lånar friskt och blandar olika uttrycksformer på ett lekfullt sätt, trots detta ges känslan att varje detalj i arbetet känns noga avstämt. Hur kan jag använda Jockum Nordströms bildvärld som katalysator för arkitektur?WWW

JOCKUM NORDSTRÖM



INGET PAPPER, INGA MYNT

LILJEVALCHS KONSTHALL, STOCKHOLM

(Fig 9.) ur (Nordström 2023).



(Fig 10.) uppslag ur (Nordström 2023).



(Fig 11.) uppslag ur (Nordström 2023).



Nere i Ärget,
Down in the Meadow, 2022
Vattendrag på papper, kollage
47 x 121 cm

(Fig 12.) uppslag ur (Nordström 2023).



Suset i skogen,
Wind in the Forest, 2022
Vattendrag på papper, kollage
77 x 91 cm

(Fig 13.) uppslag ur (Nordström 2023).



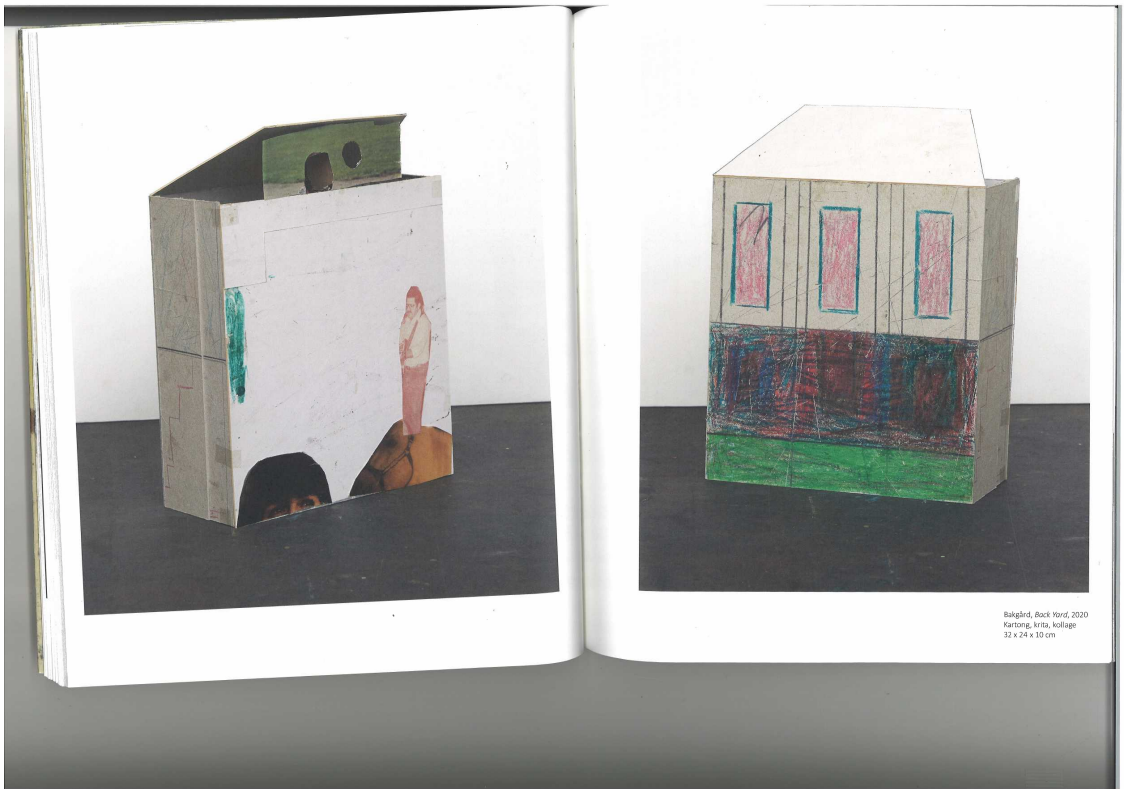
Anläggning, Facility, 2022
 Vattentäckning på papper, kollage
 77 x 100 cm
 → Hem till fots, Home on Foot, 2022
 Vattentäckning på papper, kollage
 84 x 76 cm
 → Thousand Belongs to the Night, 2022
 Vattentäckning på papper
 66 x 44 cm

(Fig 14.) uppslag ur (Nordström 2023).

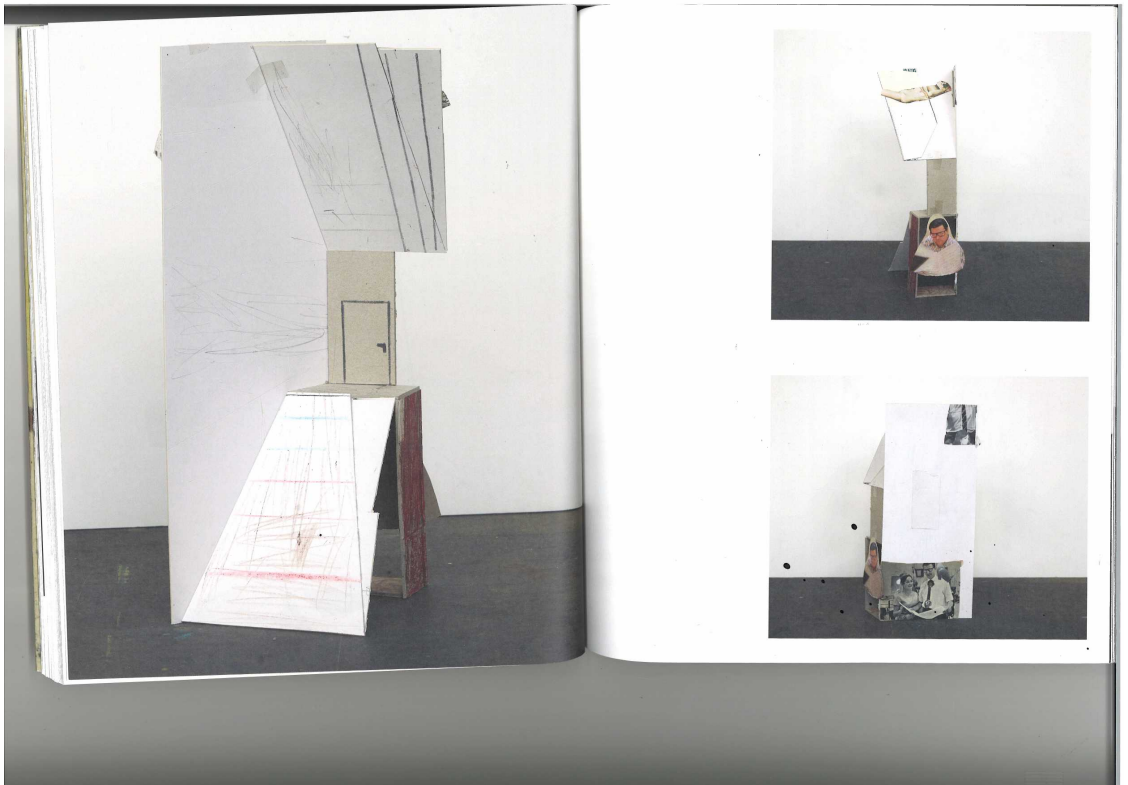


Siktan genom fönstret, School through
 the Window, 2021, Rörig skulptur, kartong,
 blandteknik, ljudinspelning
 66 x 45 x 38 cm

(Fig 15.) uppslag ur (Nordström 2023).



(Fig 16.) uppslag ur (Nordström 2023).



(Fig 17.) uppslag ur (Nordström 2023).



(Fig 18.) uppslag ur (Nordström 2023).



(Fig 19.) uppslag ur (Nordström 2023).



(Fig 20.) uppslag ur (Nordström 2023).

medium

Olika medium fungerar för mig som olika slags filter. Var och en med sitt karakteristiska utseende. Mediet guidar handens tolkning av tanken, den sätter gränser och förutsättningar. Med varje medium kommer också en kulturell historia med tradition och konventioner hur det ska användas.

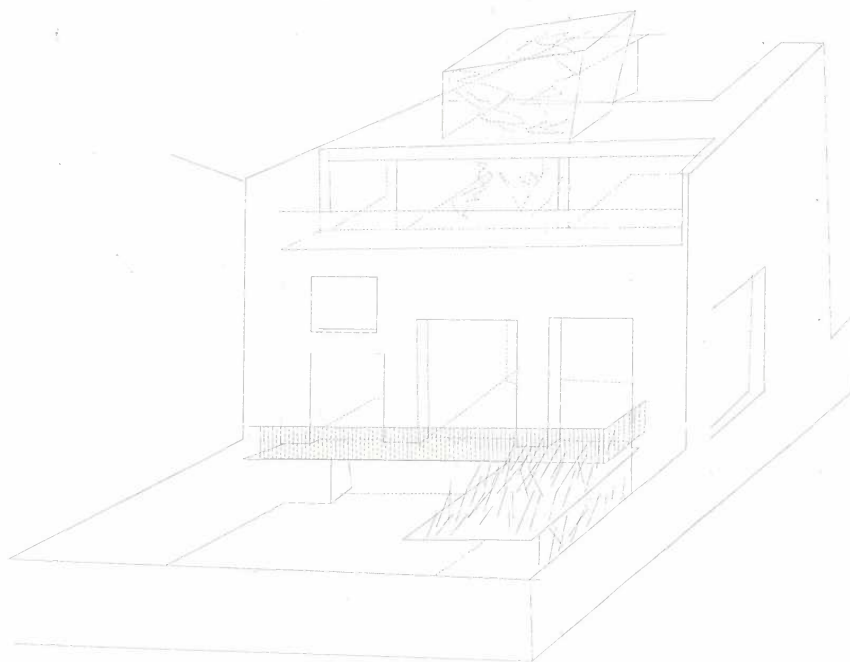
I boken *Skapande Handling* (2000) beskriver Pirjo Birgerstam genom bland annat intervjuer med konstnärer och arkitekter hur skissandet kan gå till. Arkitekten Klas Tham berättar om olika medier och hur han anser samspelet mellan öga hand sker och råder den unge arkitekten eller skissaren att hitta ett skissmedium som ger minsta möjliga motstånd att göra en ny skiss. Detta tycker jag stämmer till viss del, vid användande av ett medium som man har mycket erfarenhet av, ger det ett större självförtroende. Vilket i sin tur ger ett mer sömlöst uttryck mellan tanke och handling. Å andra sidan kan det också bli hämmande och begränsande i att man använder mediet som man “brukar” och därmed förlorar överraskningen i det oförutsägbara. I samma bok berättar konstnären Carl Fredrik Reuterswärd hur han efter ett slaganfall blev förlamad på höger sida och var tvungen att börja teckna med sin vänstra hand istället för sin vältränade högra. Detta öppnade upp ett nytt seende för honom som gynnade ett nyskapande förhållningssätt till sitt arbete. “Jag känner inte högerhanden. Den högra handen är uppfostrad snällt och konventionellt. Den ritade av det den borde, även om jag gjorde allt för att den inte skulle det. Vänster hand är ett helt nytt medium, och jag är oerhört lycklig över att få teckna med vänster hand”. Ibland behöver man kanske inte ens byta medium, bara byta hand för att få ett nytt angreppssätt (Birgerstam 2000).

I tidsskriften OASE#105 Practices of drawing beskrivs hur arkitekten Tony Fretton under mitten på 90-talet började experimentera med frihandsteckningar med hjälp av CAD. Ett slags handritande fast med hjälp av en datormus (Hall 2020).

Det känns som ett exempel på hur man kan använda ett medium som har väldigt strikta konventioner och förutsättningar och utnyttja det på nya sätt. Teckningarna blev enkla och simplistiska i sin utformning och i likhet med Carl Fredrik Reuterswårds vänsterhänta teckningar någon form av direktitet i sin estetik.

I mitt eget skissande upplever jag att det händer mycket intressant i växelspelet mellan olika medier. Det hjälper mig att se saker från nya perspektiv vilket i sin tur leder till nya vägar. Tar det stopp på en väg har man flera andra att fortsätta på utan att stanna, detta upplever jag ge ett bättre flöde till processen. Under olika delar av processen krävs dock olika typer av medium. Jag tänker på det som en förenklad skala mellan grova, lösa, trubbiga verktyg som användes tidigt, och successivt går mot mer vassa, hårda och precisa. I mitt urval av medier för arbetet med detta projekt har jag valt både de som jag har mycket erfarenhet inom och de med mindre. Jag vill både utmana mig själv i uttrycket men också arbeta med medier jag är bekväm med för att arbeta med ett större självförtroende.

**Tony Fretton, CAD drawing, projection of the rear of the Red House/
CAD-tekening, projectie van de achterkant van Red House, London/ Londen, 1997**



Richard Hall An Economy of Drawing

83

(Fig 21.) Tony Fretton använder CAD som teckningsmedium under 90-talet (Hall 2020).

process

Valen av medium och arbetsmaterial var inte så tydligt formulerat när jag startade utan har också utvecklats under projektets gång. Jag har försökt ge mig själv uppgifter och utmaningar, där det startade med att tolka Jockum Nordströms verk med hjälp av teckning och sedan modeller. Sedan har processen växt utifrån det, jag har försökt att inte begränsa mig utan utforska och gå vidare där jag intuitivt har känt intresse.

Vilket material som hänger ihop och påverkas är visat med pilar. Egentligen är det ett förenklat sätt att försöka visa sammanhanget på, det finns en starkare återkoppling mellan de olika delarna. Här upplevs det för linjärt.

På nästkommande sidor inleds en intuitiv skapande fas som startar med teckningar i tusch:



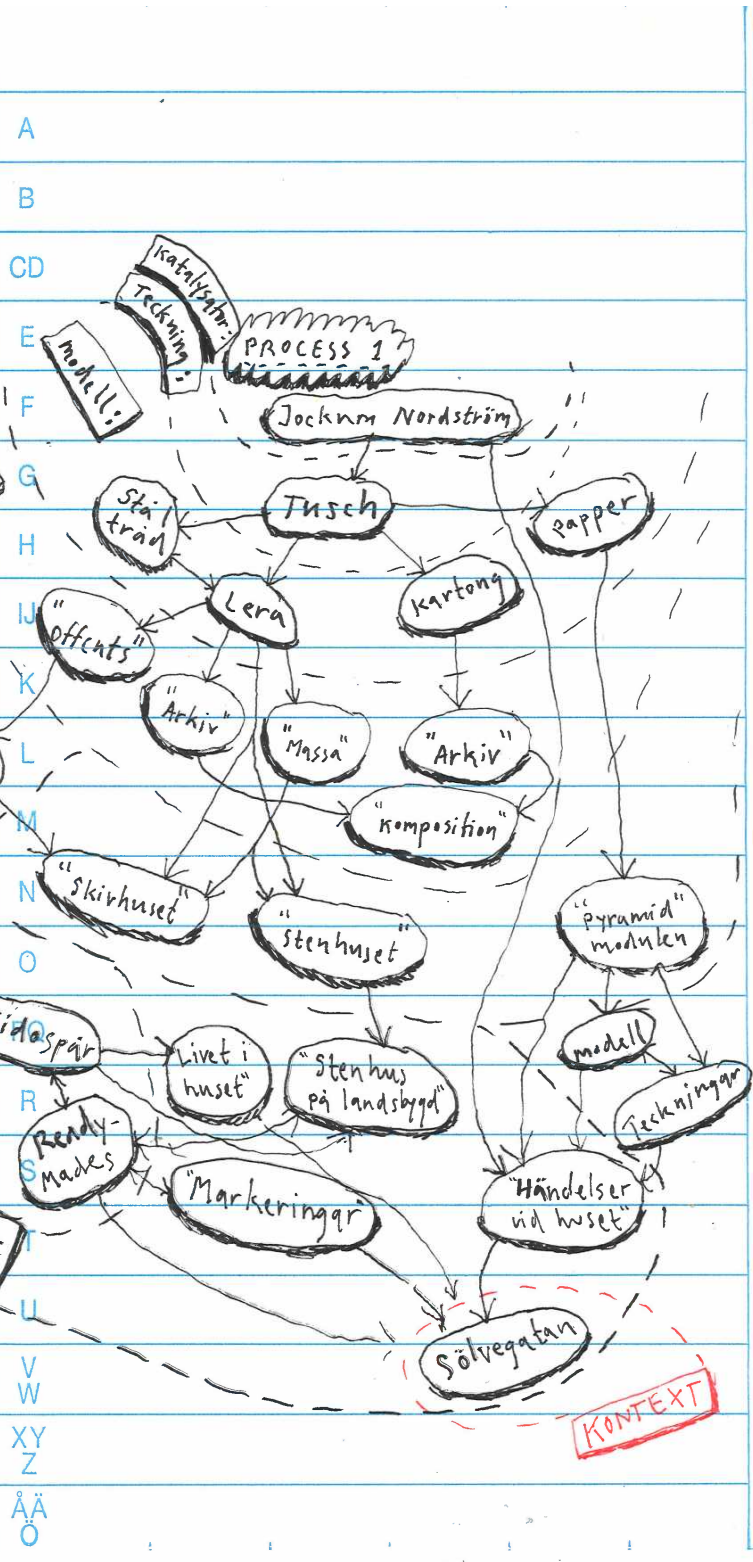
Kollage:
 Skiss
 Byggnad
 koncept

ESSELTE

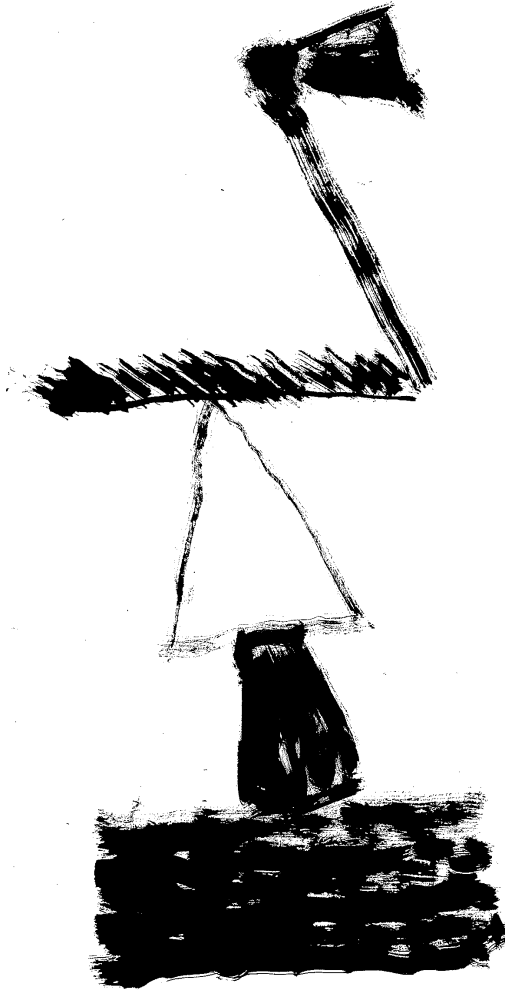
A4 A-Ö



nr. 69910

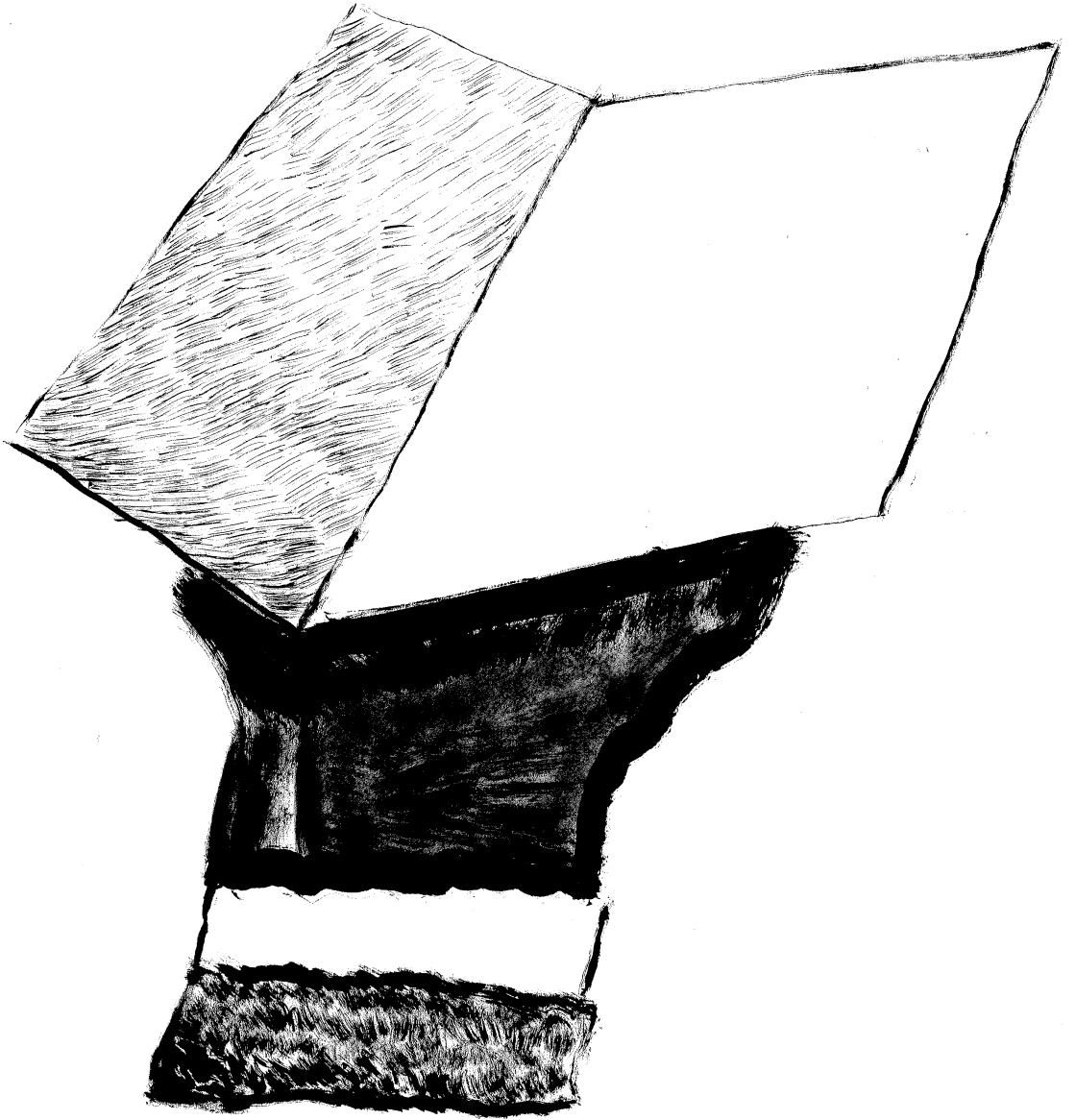


(Fig 22.) Kartläggning av processen

tusch

Tuschteckningen med en sliten pensel ger en diffus övergång mellan tanke och hand. Genom mediet sätts ytterligare ett raster på bilden som skapas. Detta är för att inte kunna arbeta för detaljerat med bilderna, ett svårkontrollerat medium kan ge möjligheter för ett mer intuitivt arbetssätt upplevde jag.

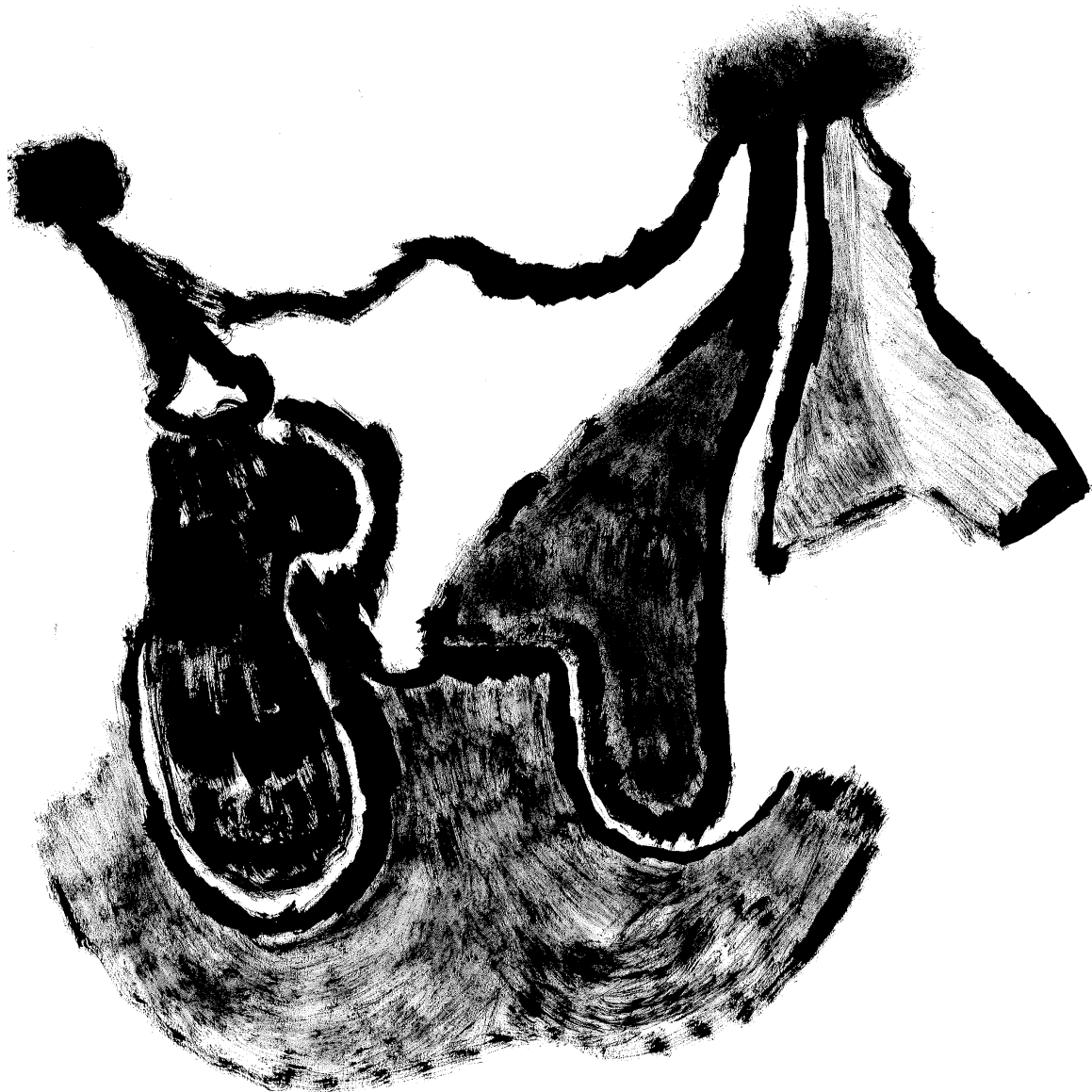
(Fig 23.)



(Fig 24.)

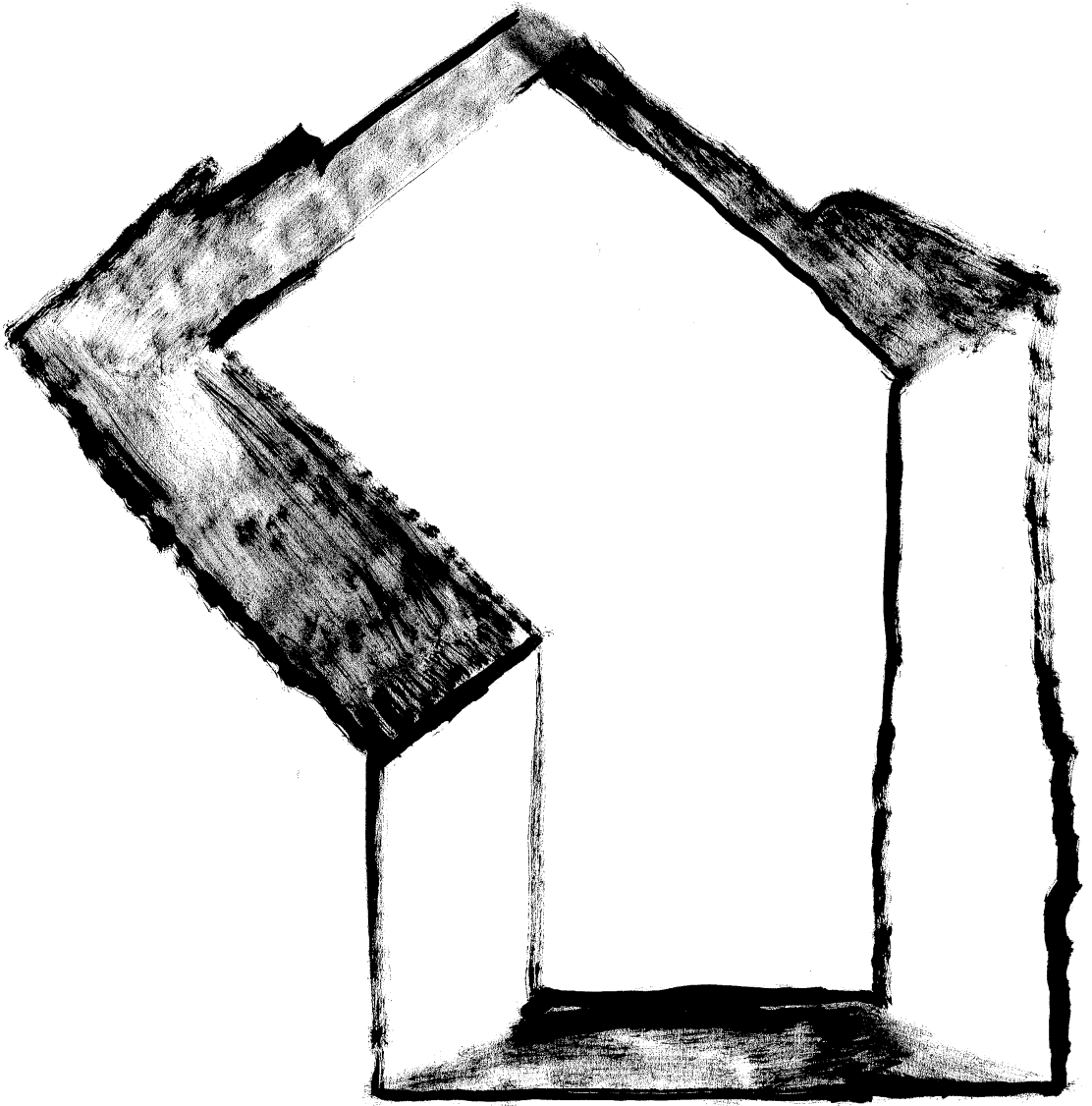


(Fig 25.)

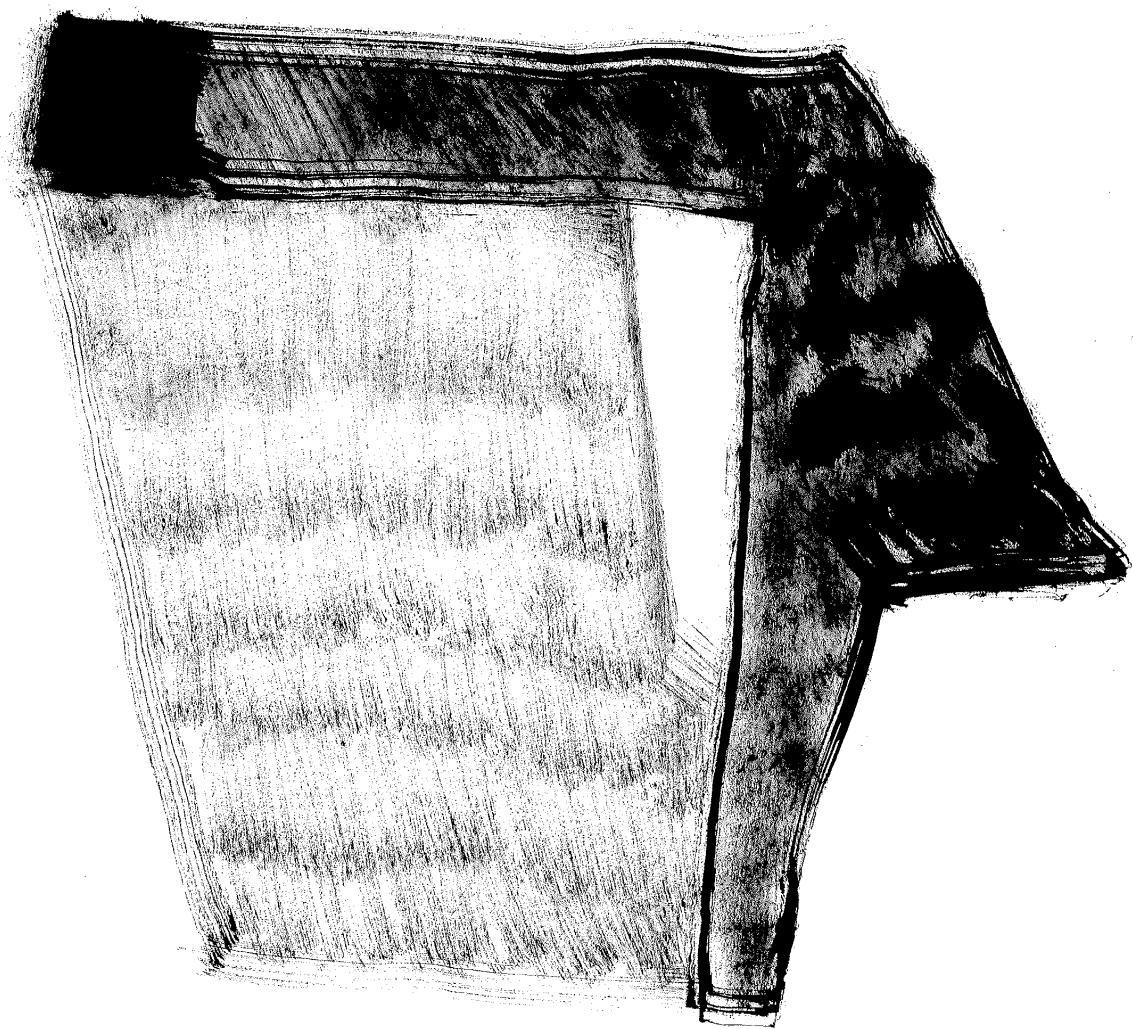


I vissa av teckningarna framträder geometriska former liksom symboler eller ett alfabet. I andra ger de ett mer tredimensionellt intryck. Den svarta tuschen mot det ljusa papperet ger stark kontrast och ett kraftfullt grafiskt uttryck. Genom olika penselföring skapas texturer som börjar ge information om egenskaper som mjukt och hårt, skarpt och böjt.

(Fig 26.)

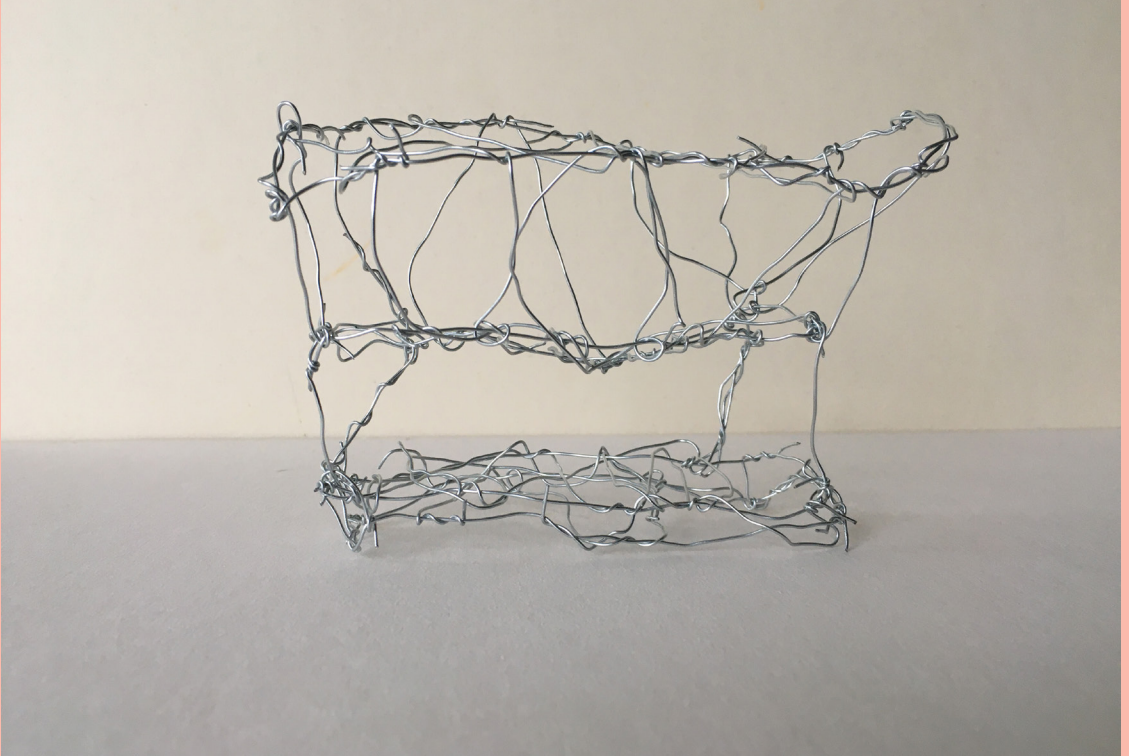


(Fig 27.)



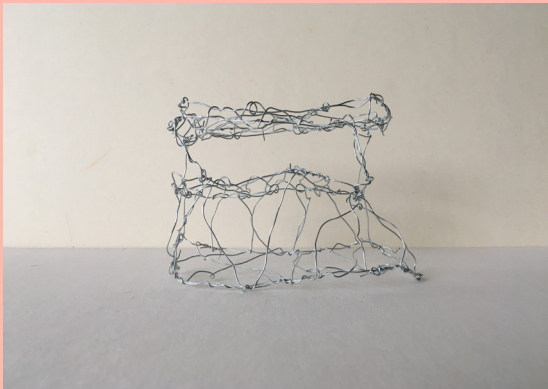
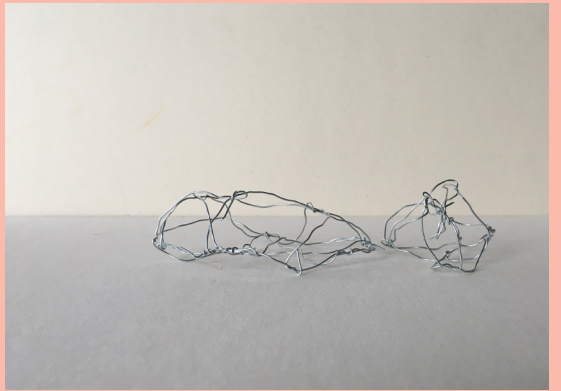
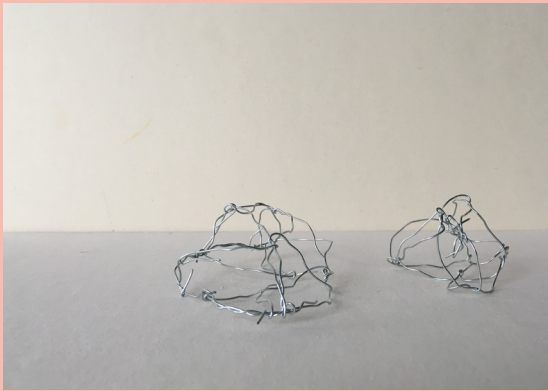
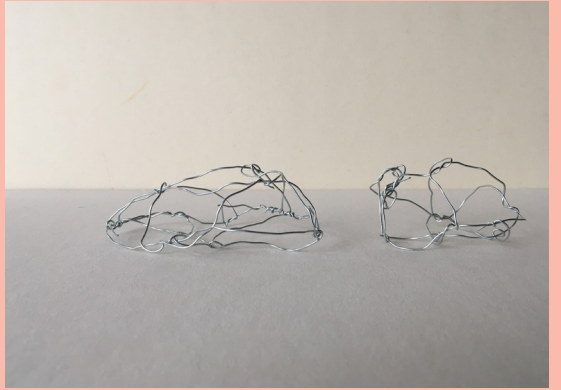
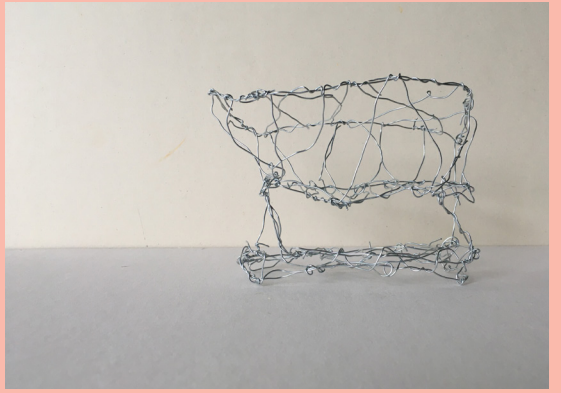
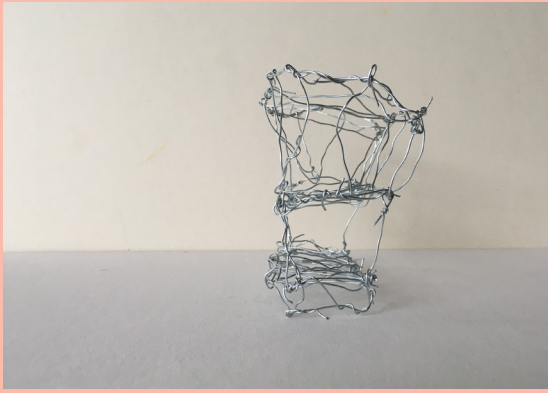
(Fig 28.)

ståltråd



(Fig 29.)

Modellerna i ståltråd var egentligen bara tänkt som en stomme för lermodellerna. Men ståltråden blev intressant för sig själv. Likt en teckning byggs formen upp av linjer. Tillsammans skapas ett spel mellan tyngd och lätthet, transparens och massa. Ståltråden var svår att kontrollera vilket gjorde att man fick teckna med grova drag.



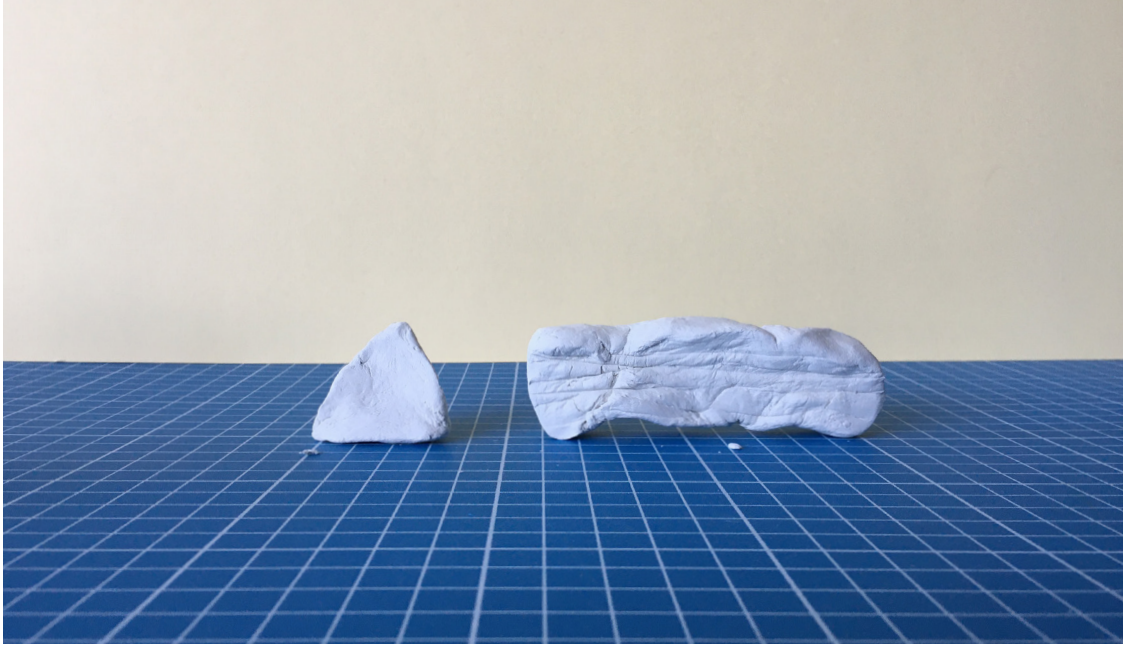
(Fig 30-37.)

lera*(Fig 38.)*

Lufttorkande lera användes på en stomme av ståltråd. Modellerna blev organiska i sitt uttryck, nästan kroppsliga. I leran lämnas spår av modellens eget skapande, som markeringar gjorda av handen. De känns knådade och mjuka.



(Fig 39-46.)



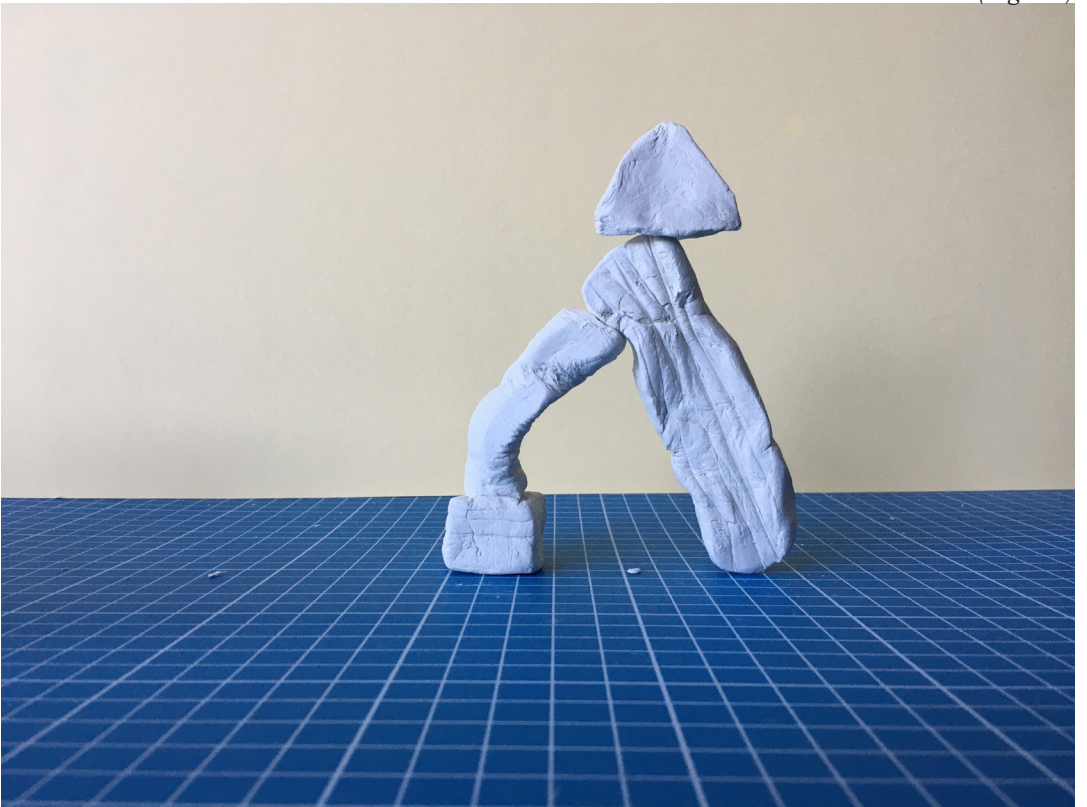
(Fig 47.)



(Fig 48.)

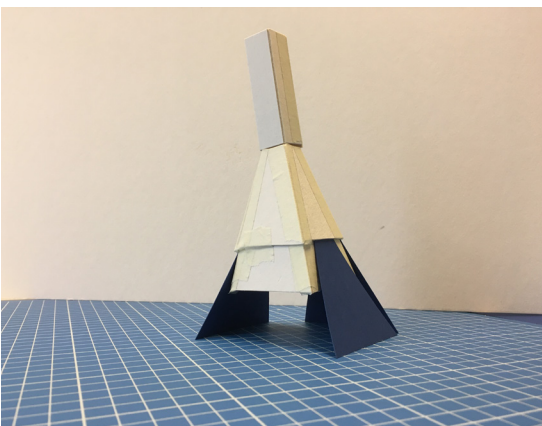
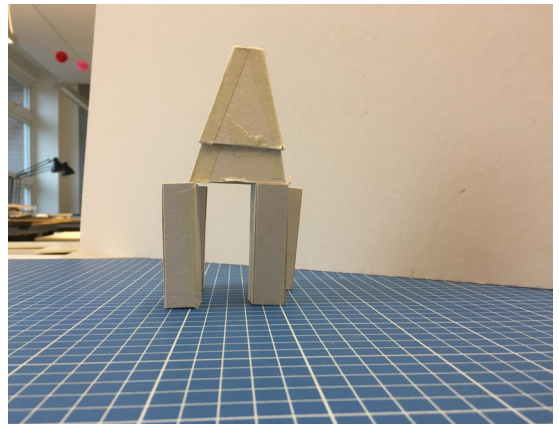
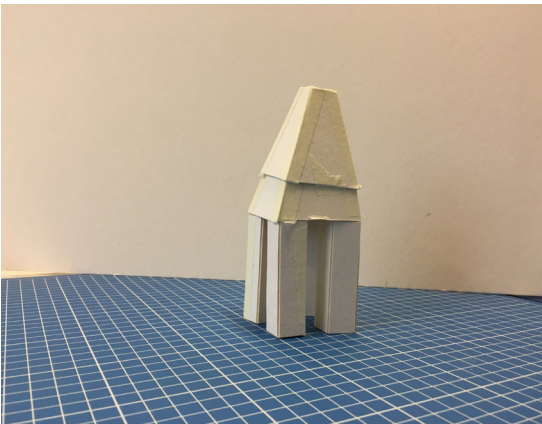
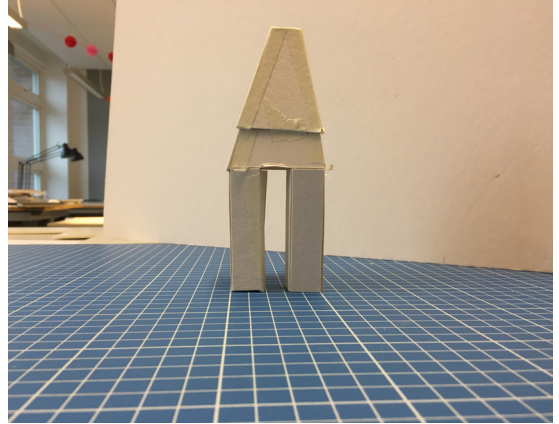
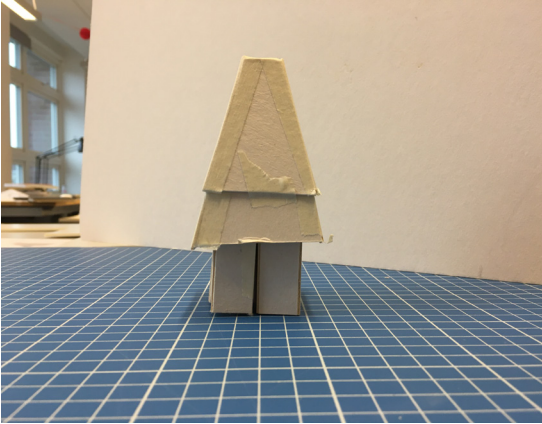


(Fig 49.)



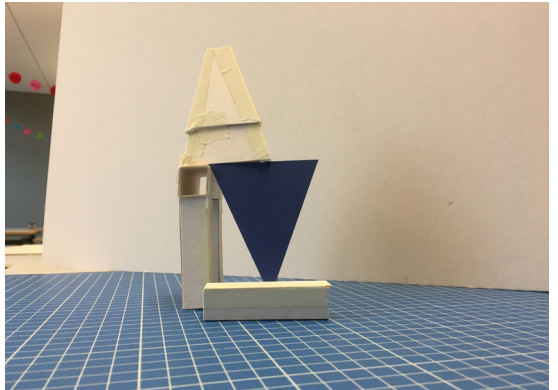
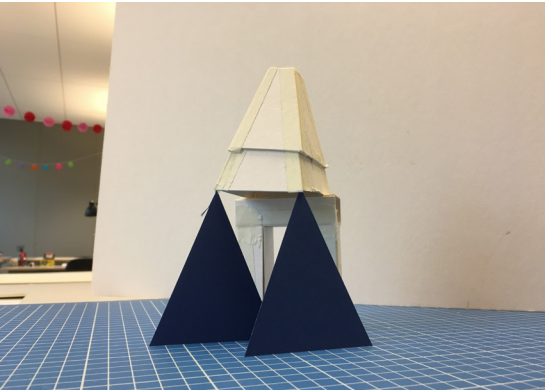
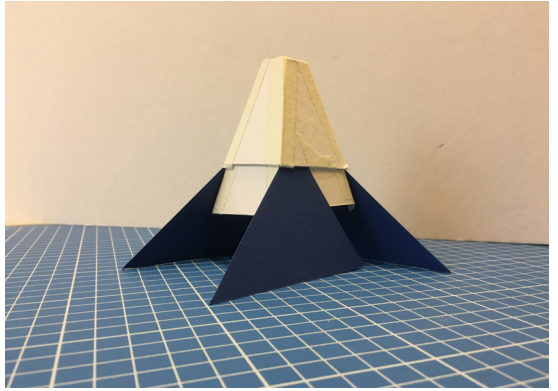
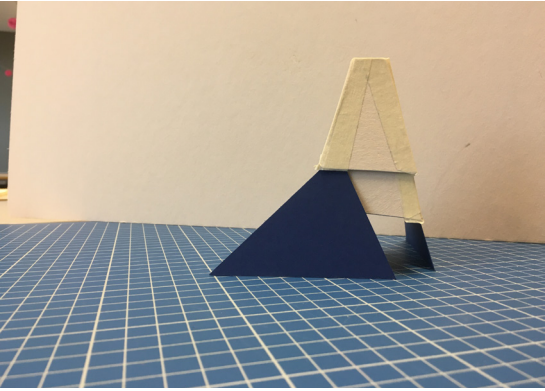
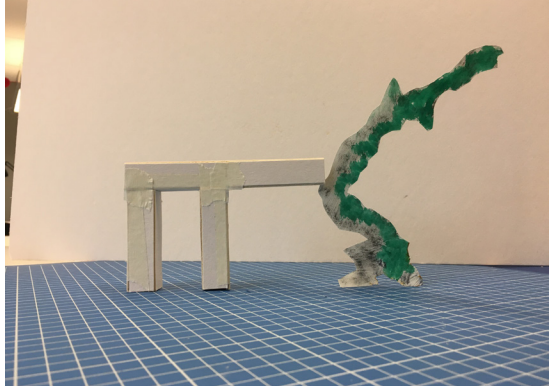
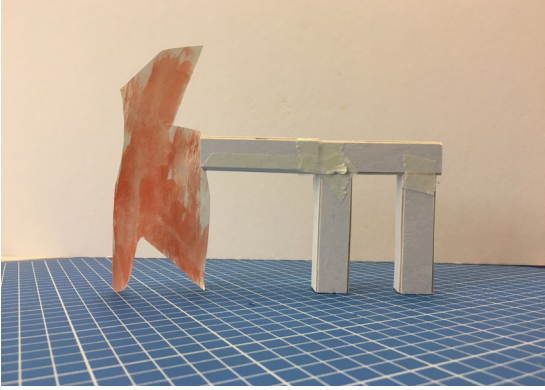
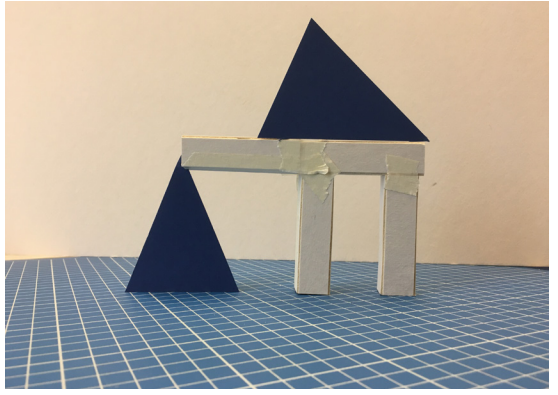
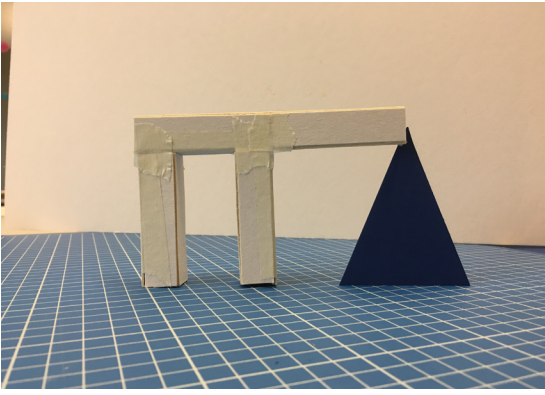
(Fig 50.)

kartong

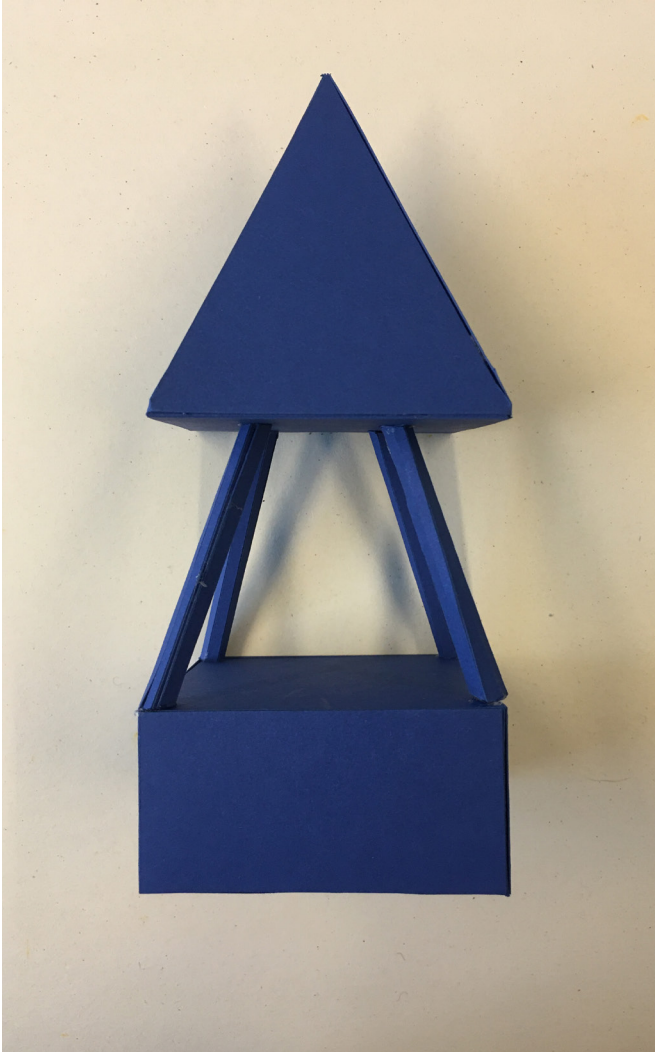


Modellarbetet i kartong användes för att snabbt kunna skapa skissmodeller där olika varianter kunde testas. Detta gjordes genom att skapa delar/element som sedan kunde byggas ihop till olika konstellationer med hjälp av tejp. Kartongen gav ett skissartat uttryck i sin materialitet, en billig finish vilket underlättade förmågan att testa varianter. Delarna testades även i kompositioner tillsammans med urklipp i färgat papper.

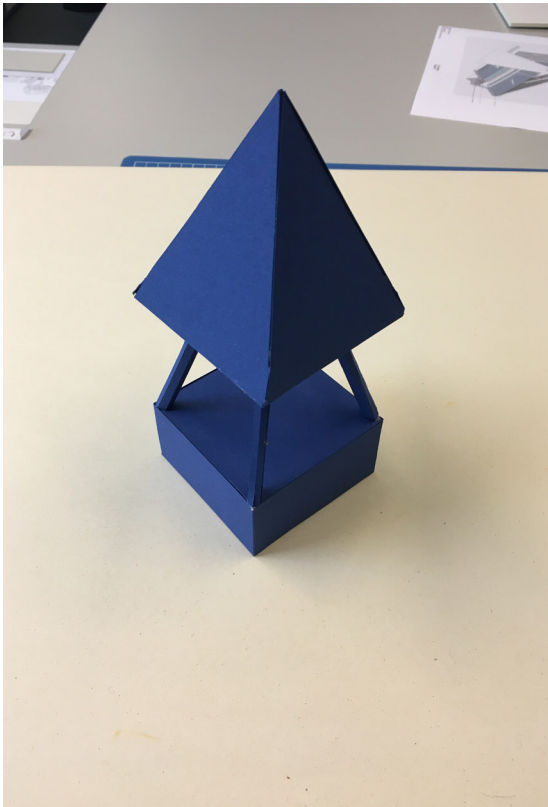
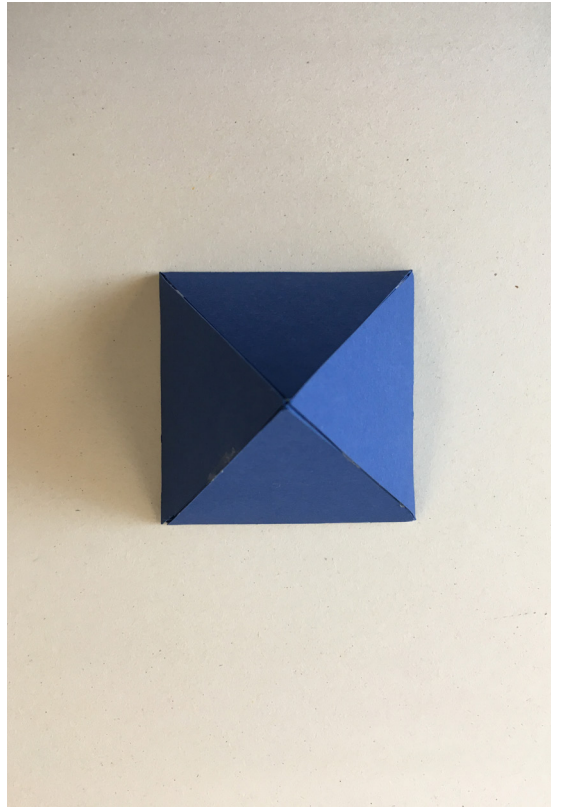
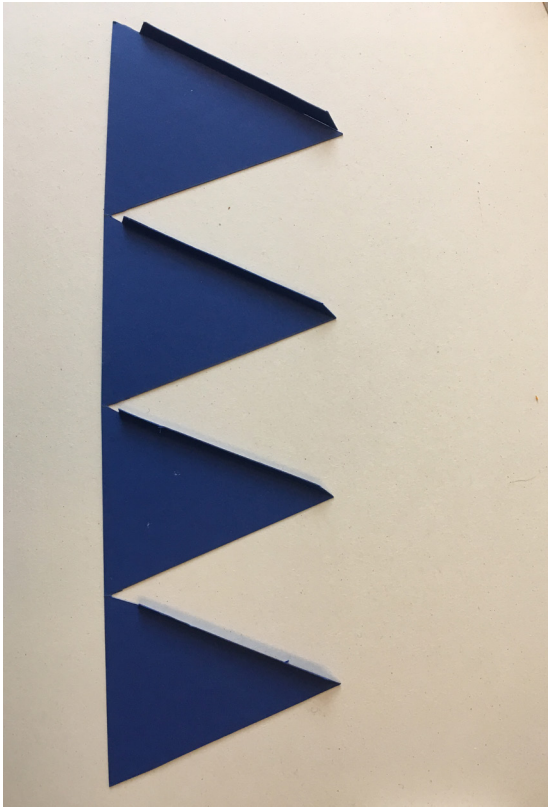
(Fig 51-55.)



(Fig 56-63)

papper

Det färgade pappret gav ett exaktare uttryck än exempelvis kartongen. Där behövde formen bestämmas och planeras för att kunna skäras och vikas. Exaktheten i materialet kunde användas för att ge skarpa hörn. Det skapades ett fint skuggspel mellan de geometriska formernas olika sidor.

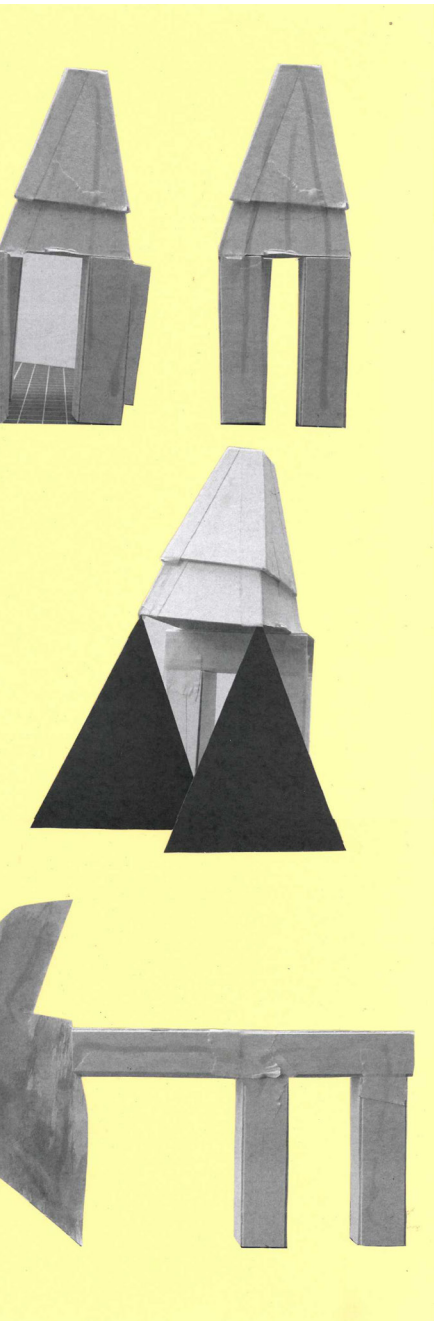


(Fig 65-67.)

"arkiv"



(Fig 68.) Kollage, 60x40cm

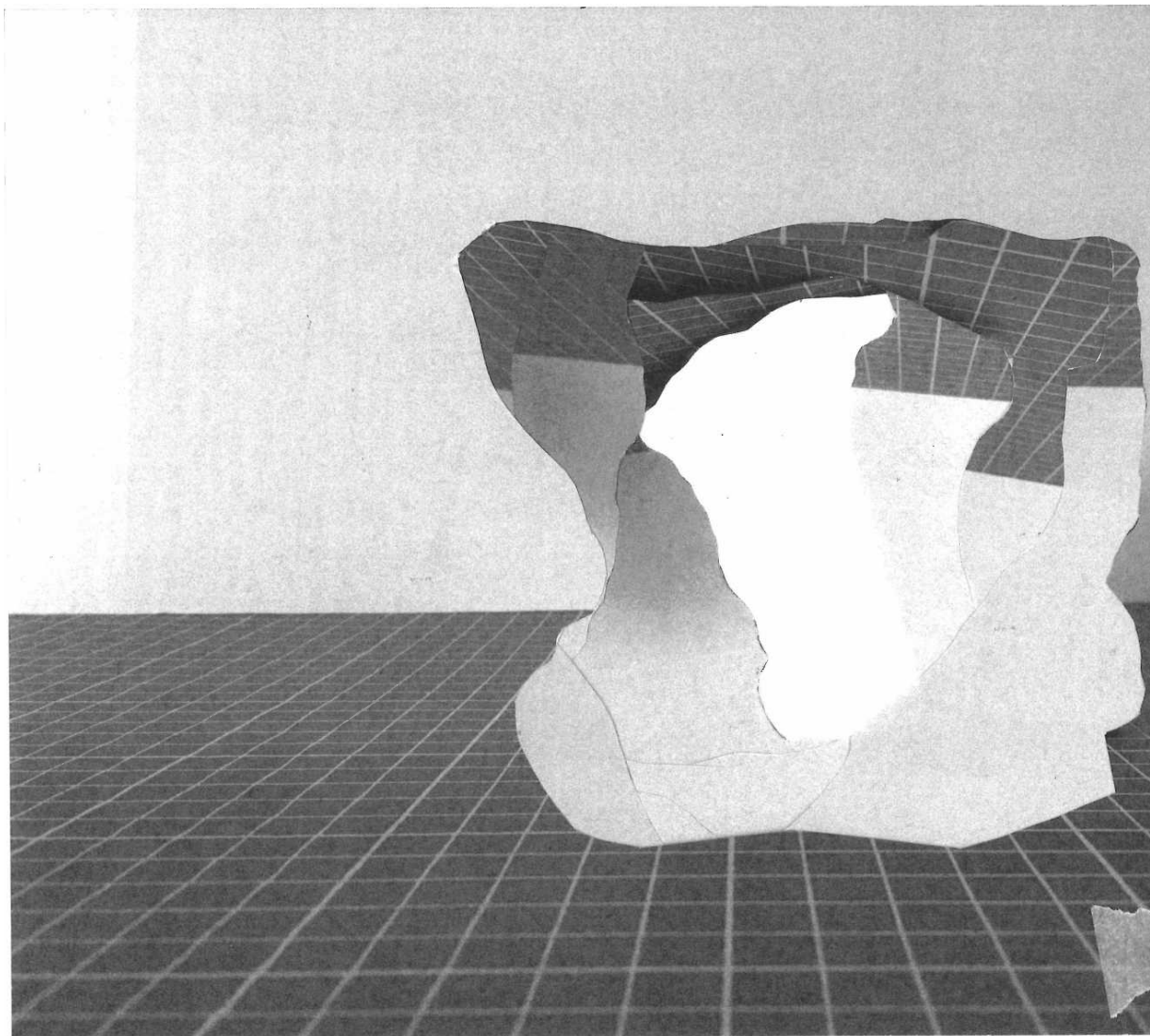


Jag fotograferade de olika kompositionerna och skrev ut, klippte ut och arrangerade dem tillsammans. De nya pappersdelarna skulle kunna fungera som råmaterial för att bygga nya kollage eller som jag arrangerade de nu, uppradade bredvid varandra mot en enhetlig bakgrund. Det ger känslan av ett arkiv, eller en metamorfos.

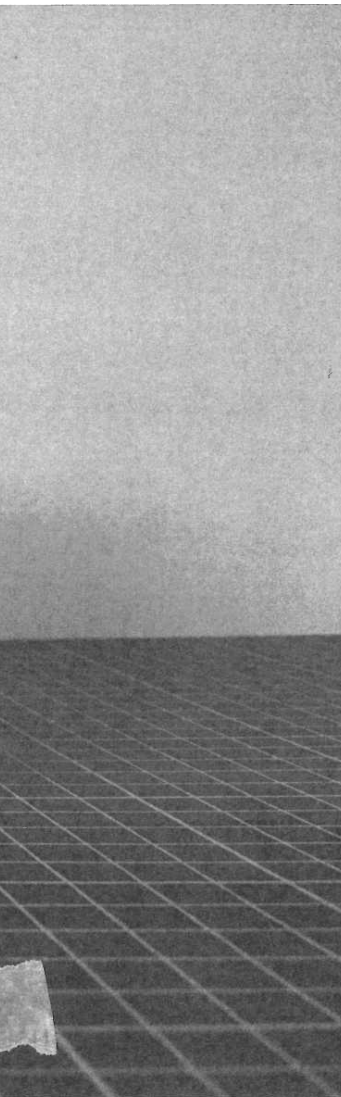


(Fig 69.) Kollage, 60x40cm

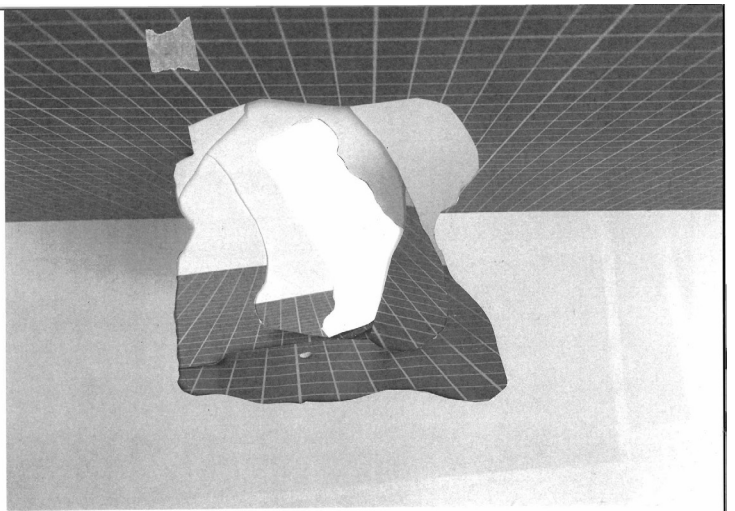
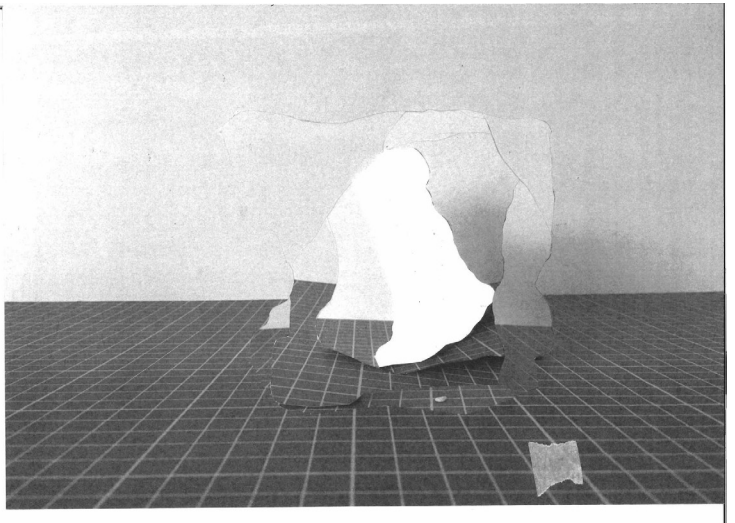
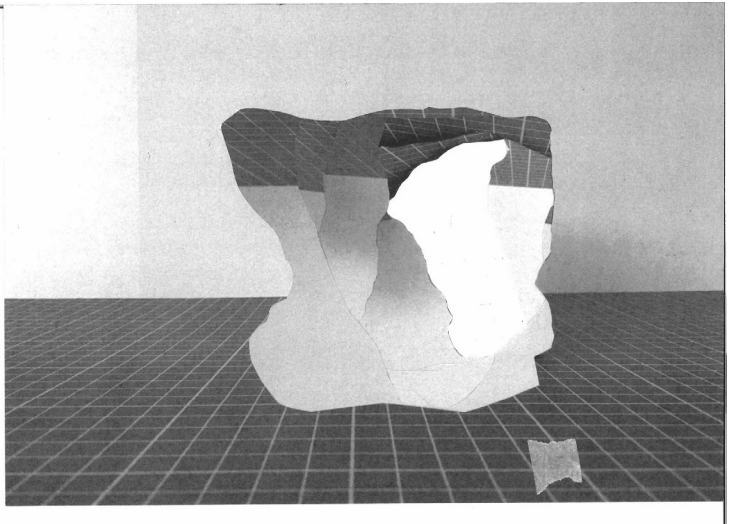


”urklipp”

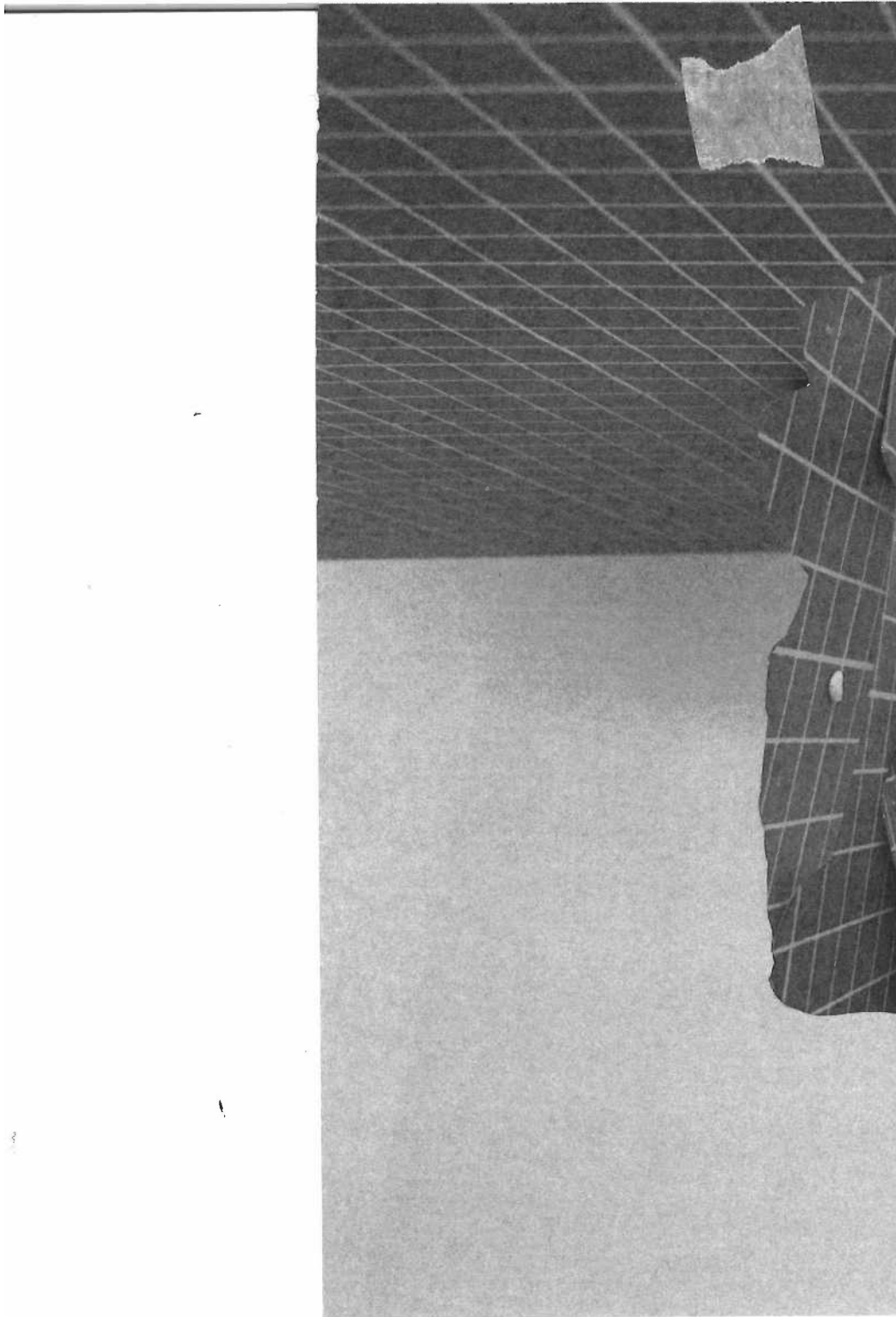
Från de urklippta delarna som blev kvar av pappret upptäckte jag nya former, eller form som inte fanns längre, bara som spår eller markeringar. Genom att kopiera urklippen tillsammans skapades ett slags brutet perspektiv i bilden. Minnen av objektet som stod framför kameran.

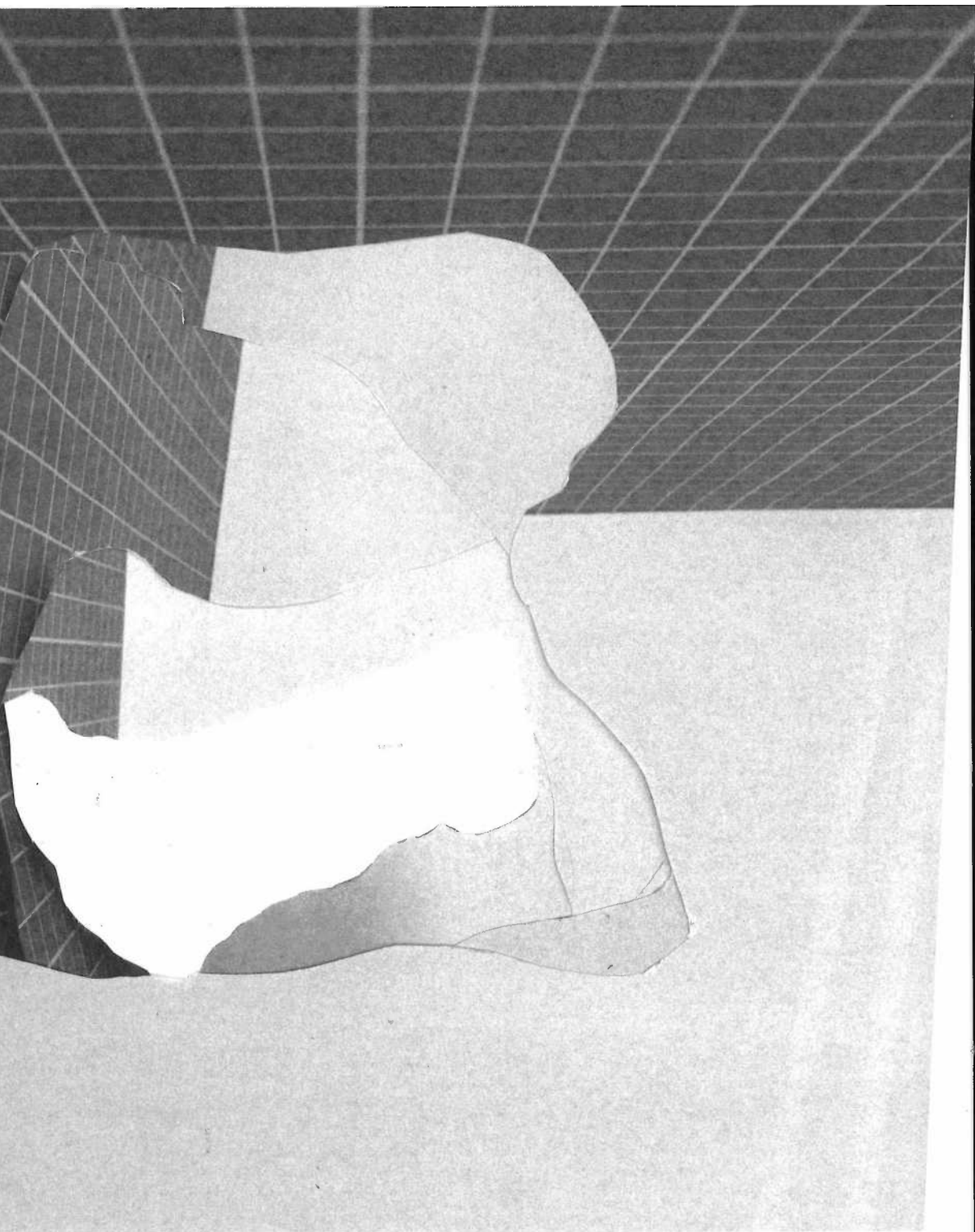


(Fig 70.)



(Fig 71-73.)





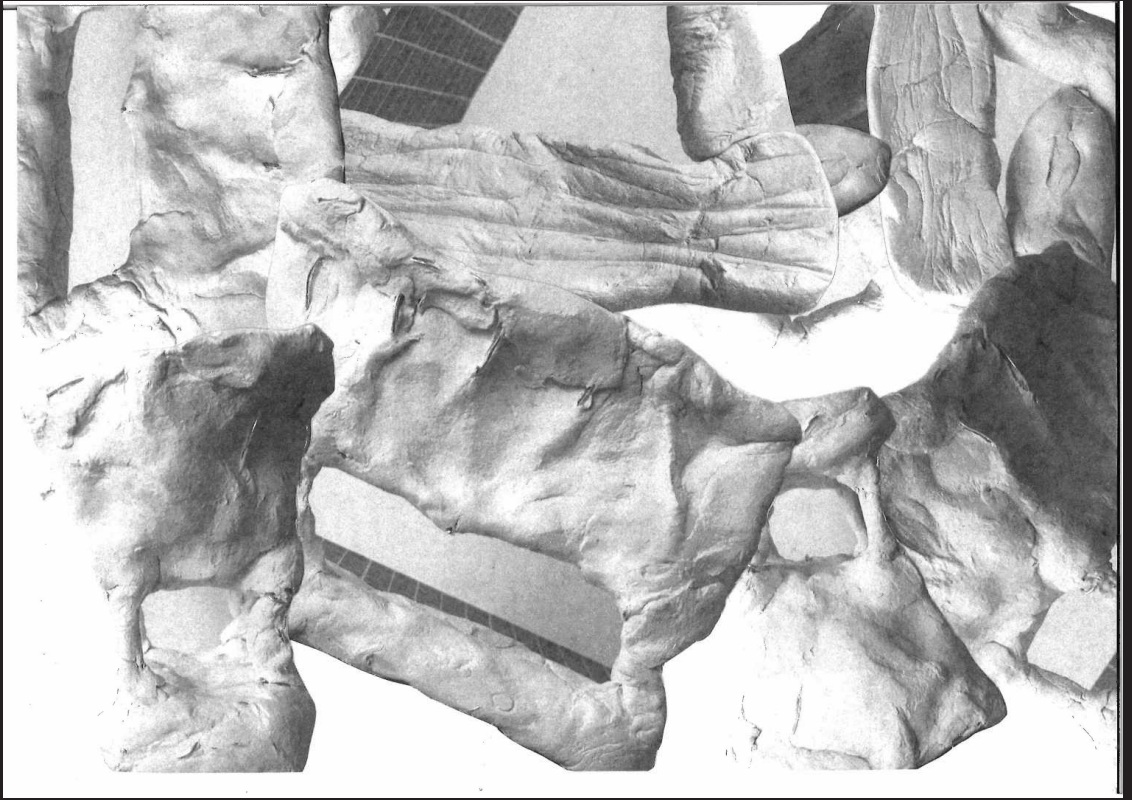
(Fig 74.)

”massa”

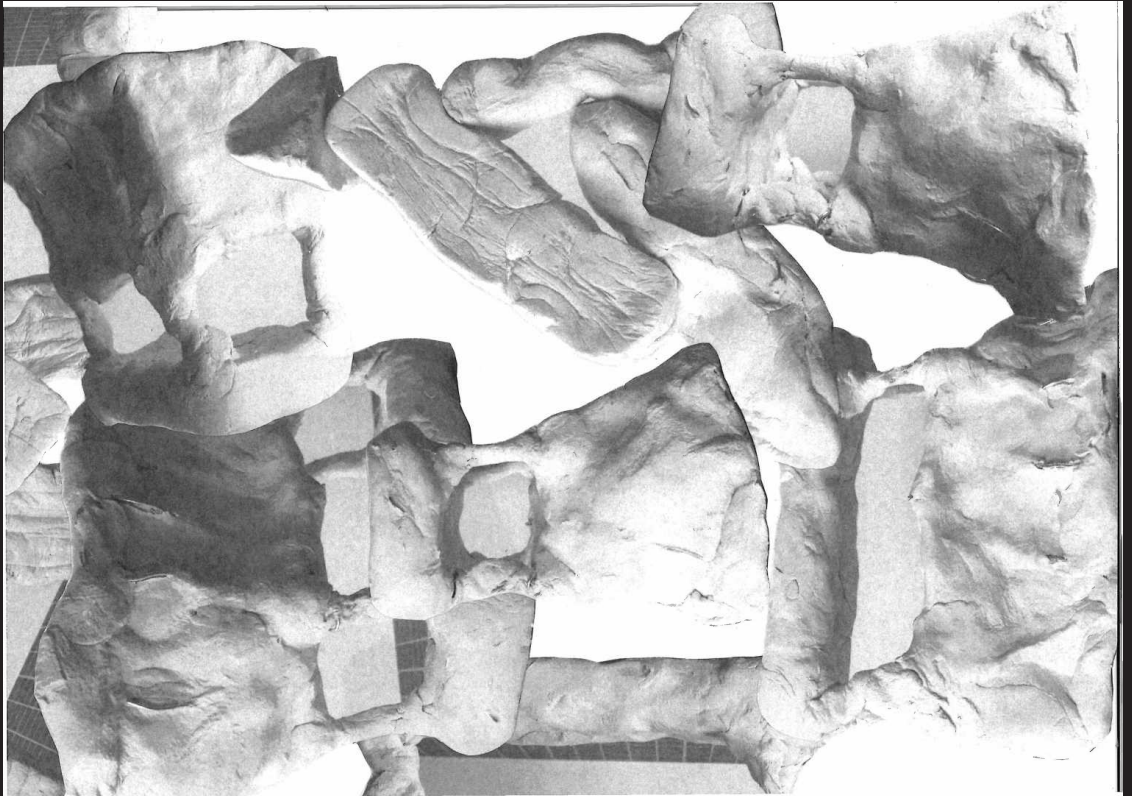


(Fig 75.)

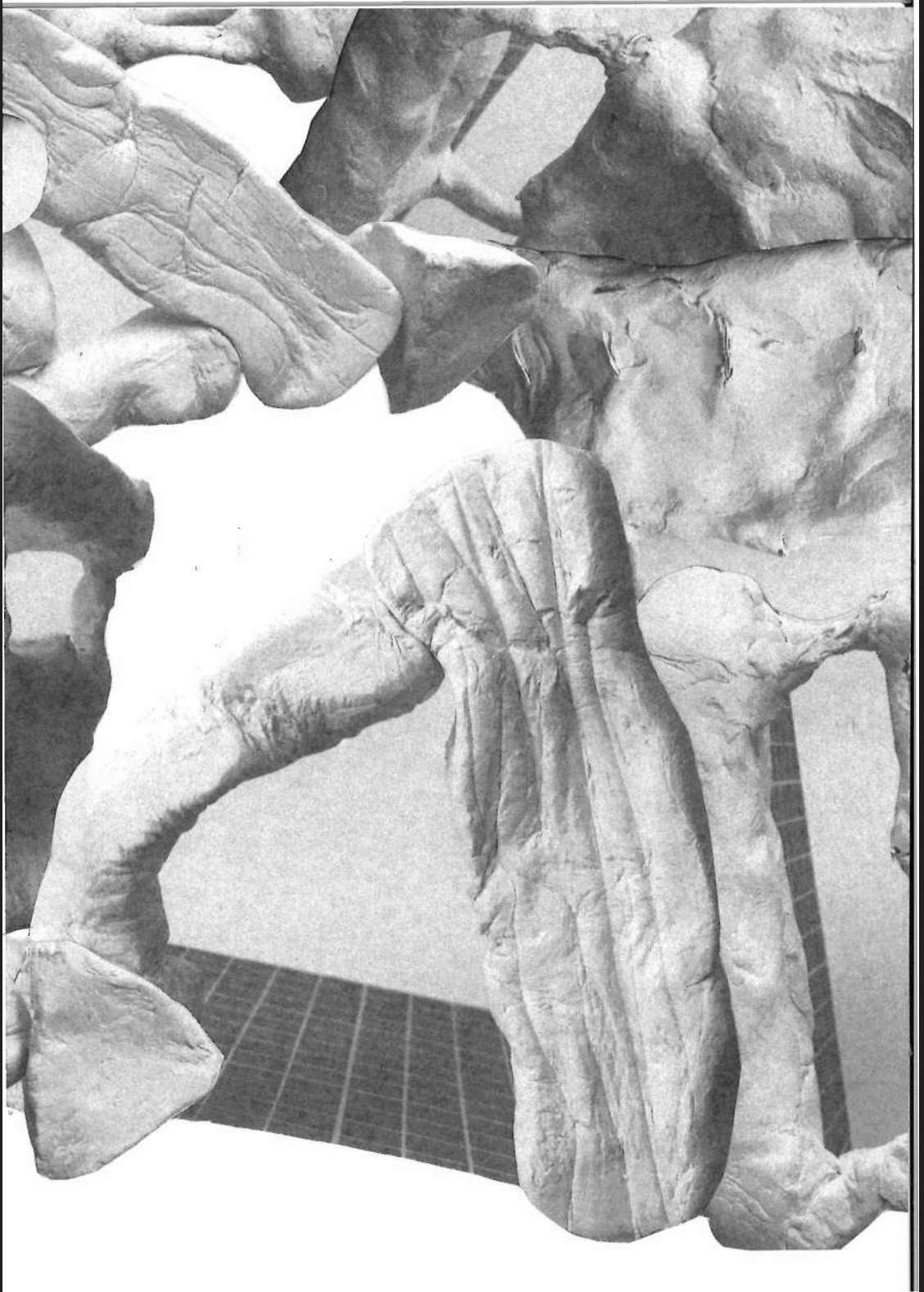
När urklippen kopierades och samlades i slumpmässiga formationer, smälter de nästan samman igen, till sin ursprungliga tillstånd, leran.



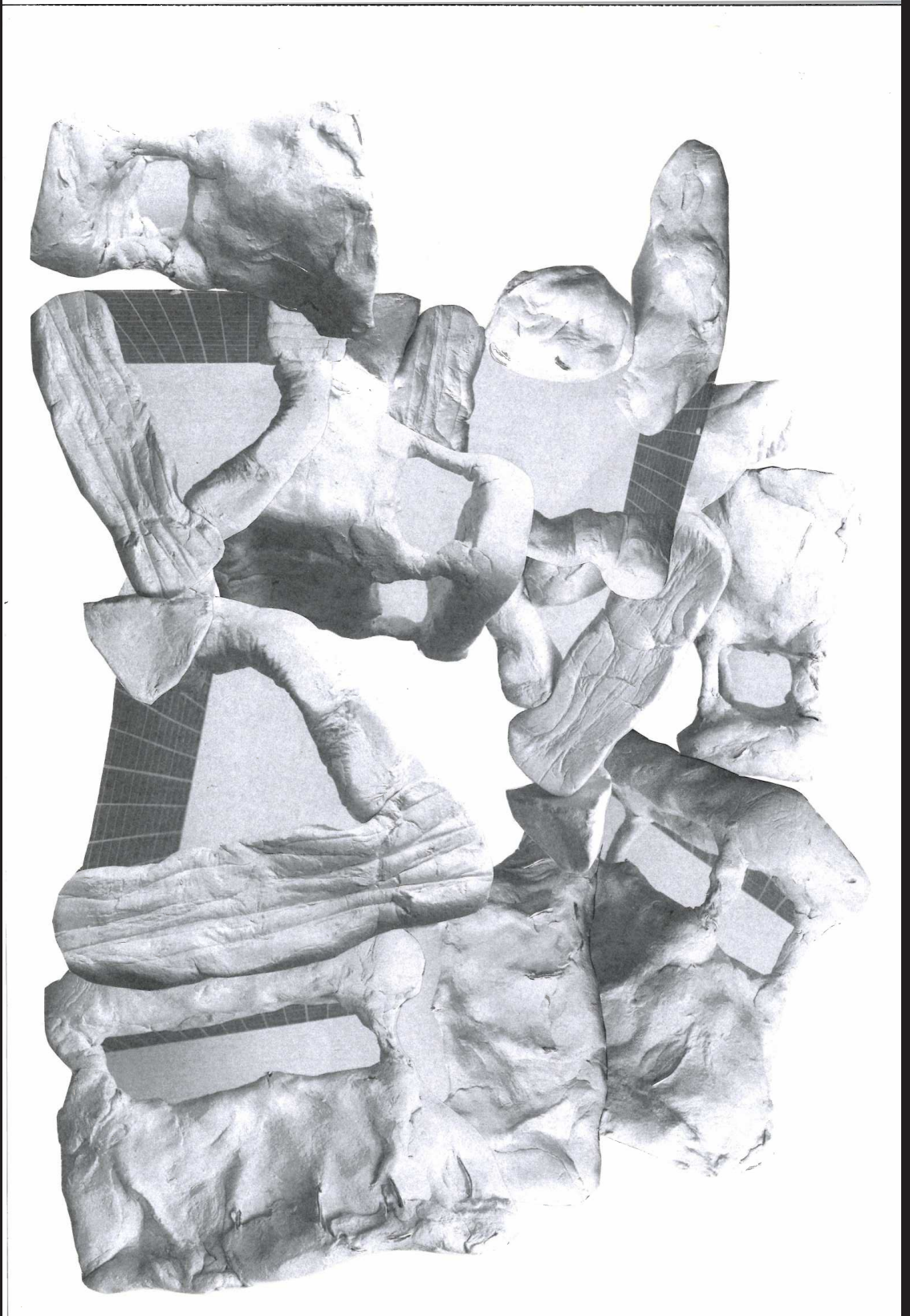
(Fig 76.)



(Fig 77.)

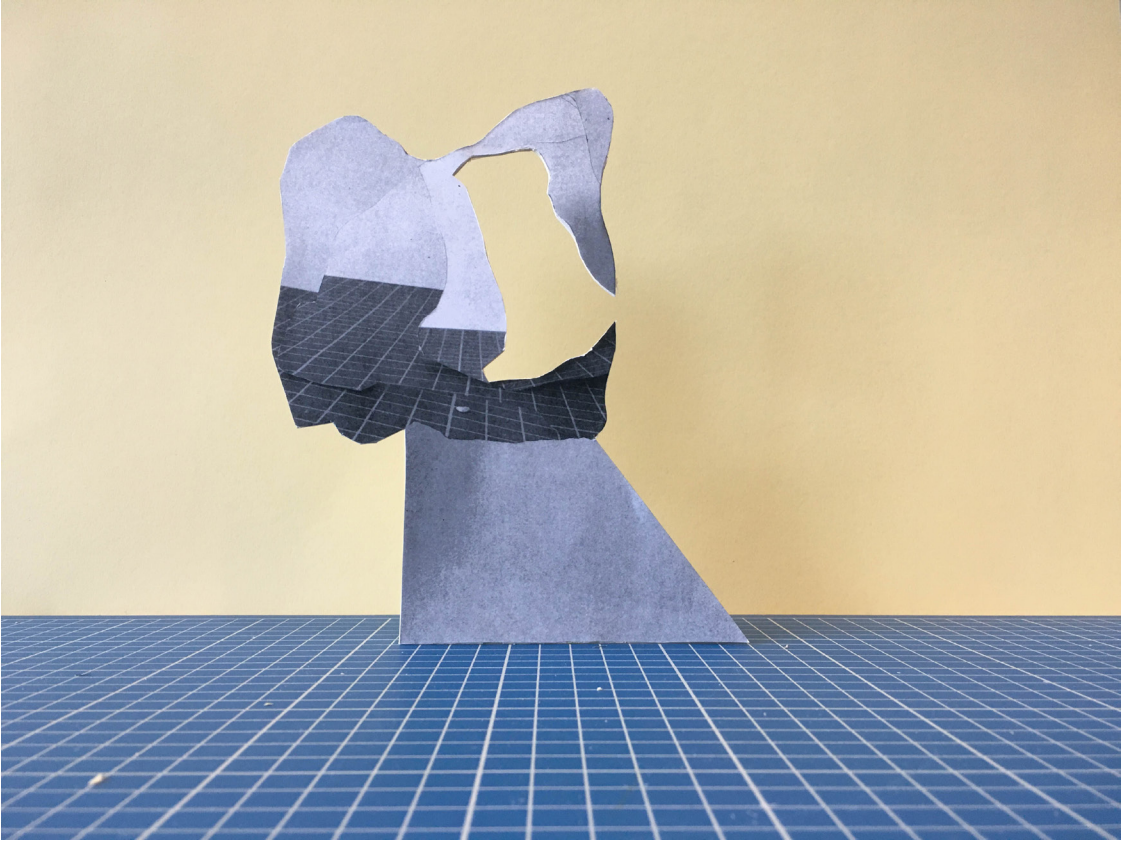


(Fig 78.)



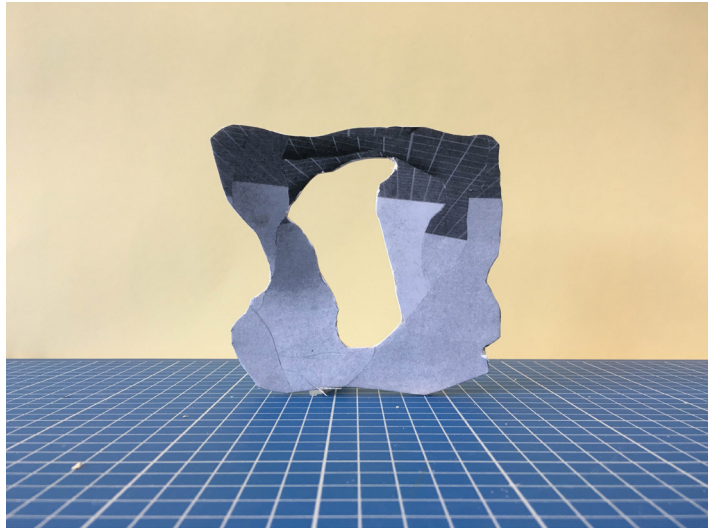
(Fig 79.)

”urklipp”

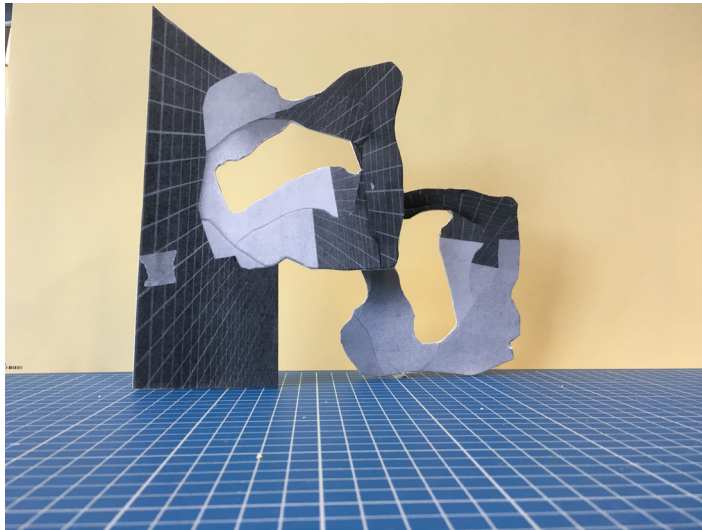


(Fig 80.)

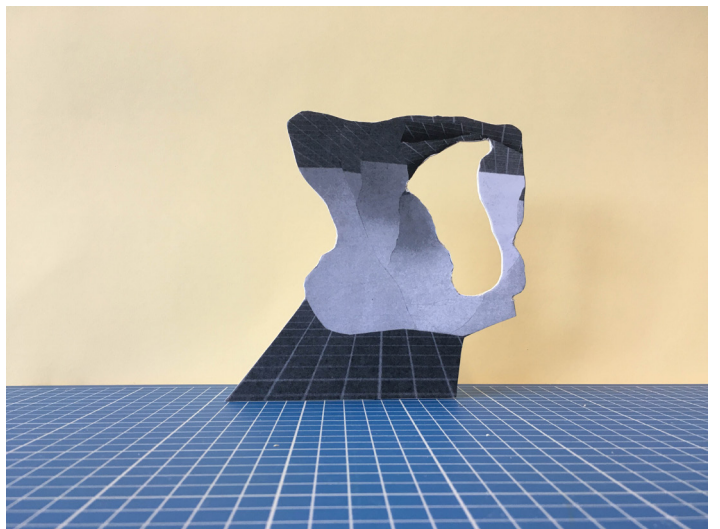
Jag gjorde modeller av det tidigare urklippen för att se vad som händer om jag placerade dem tillsammans. De bildade sekvenser, och hjälper en att ledas in bland dem.



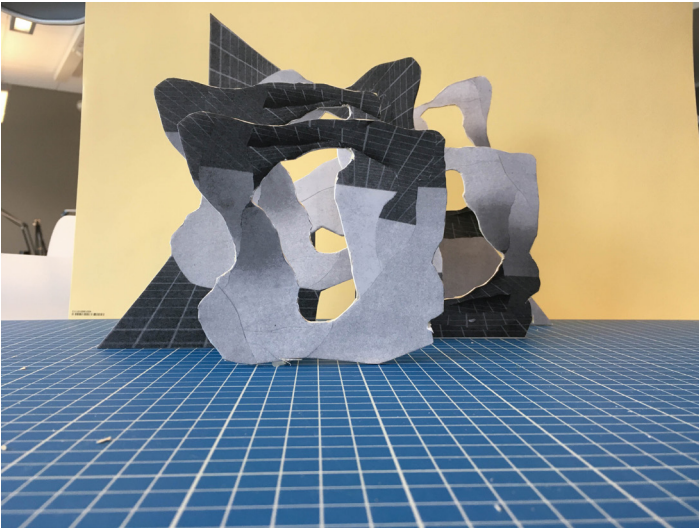
(Fig 81.)



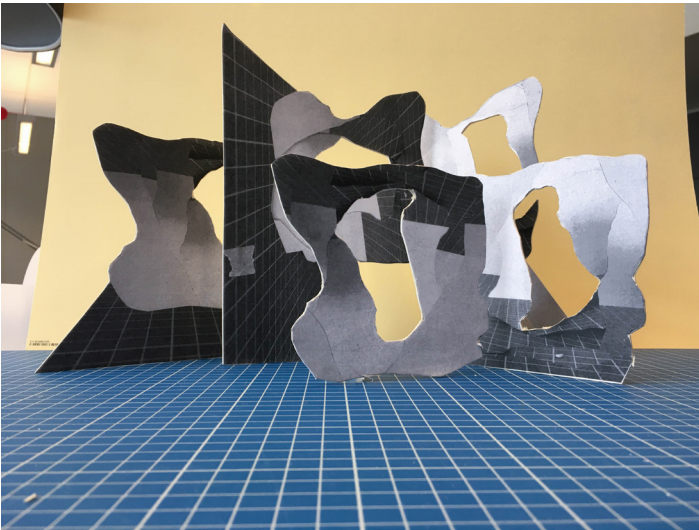
(Fig 82.)



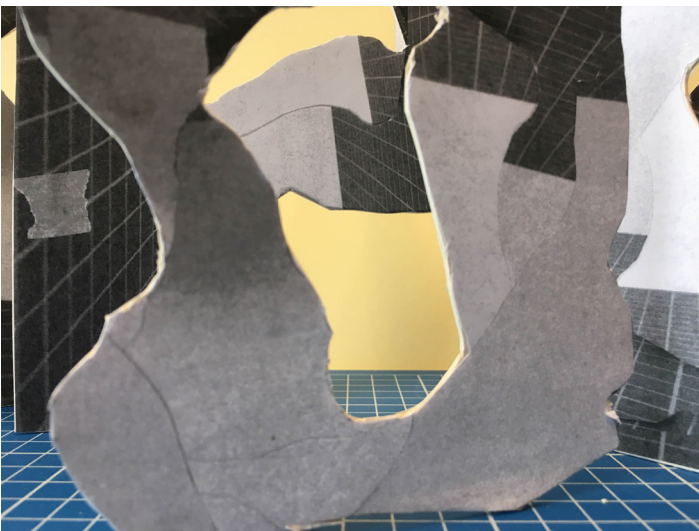
(Fig 83.)



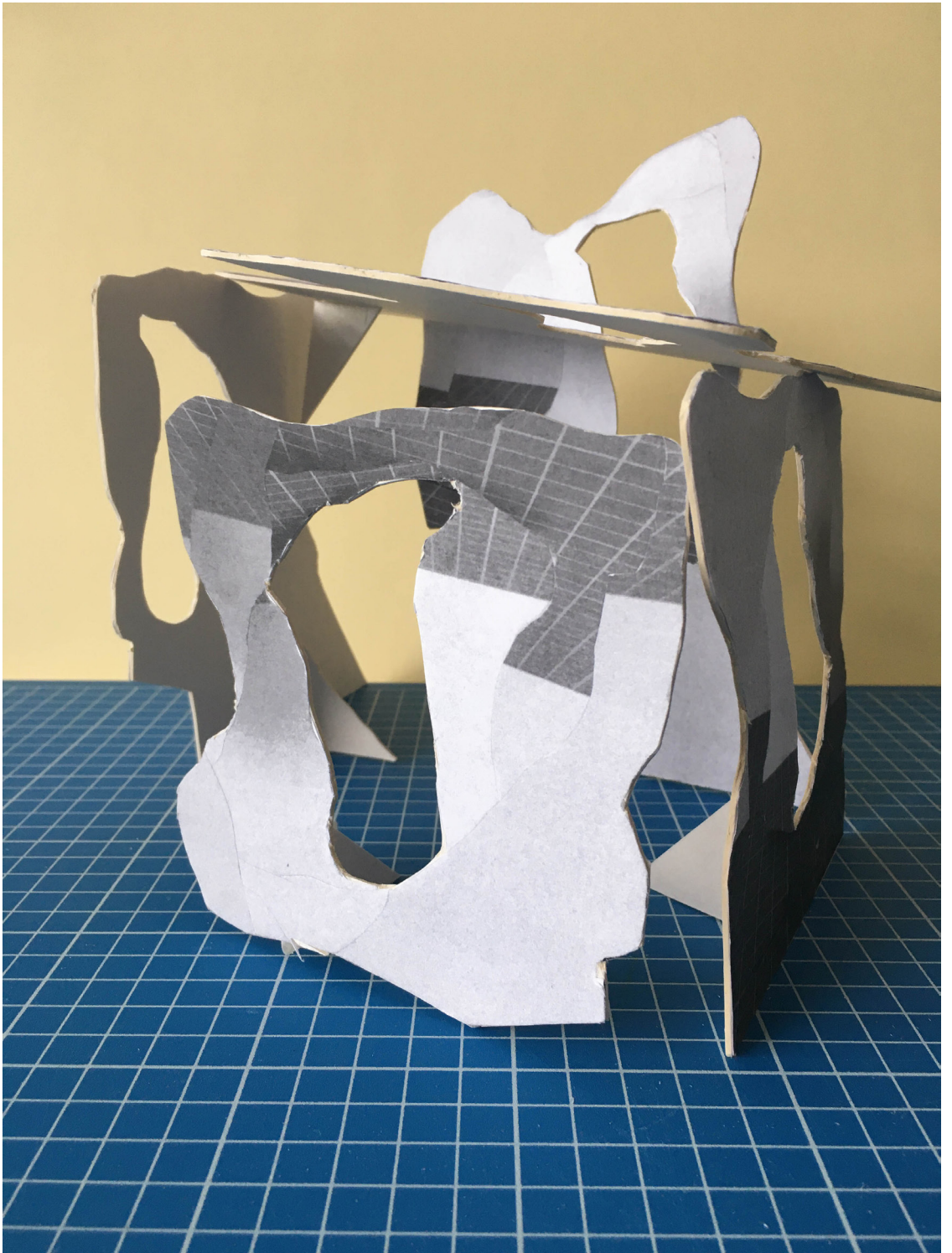
(Fig 84.)



(Fig 85.)

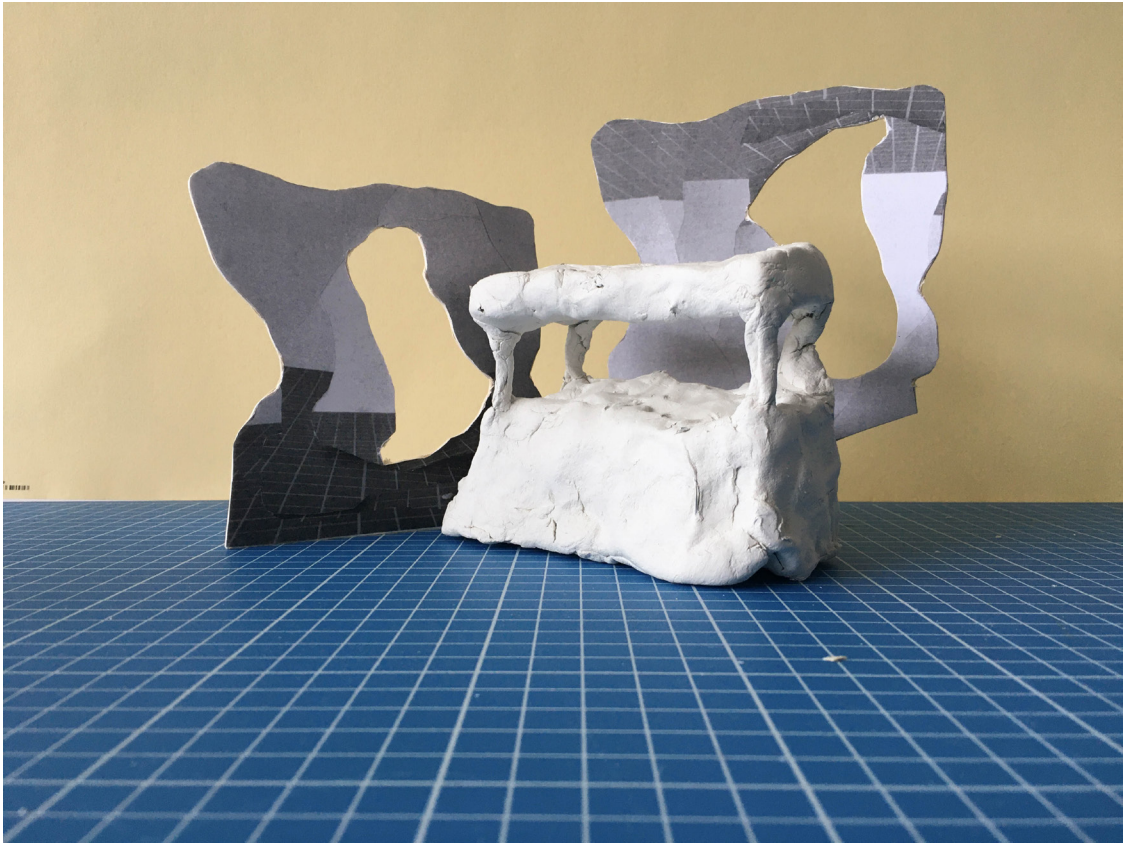


(Fig 86.)



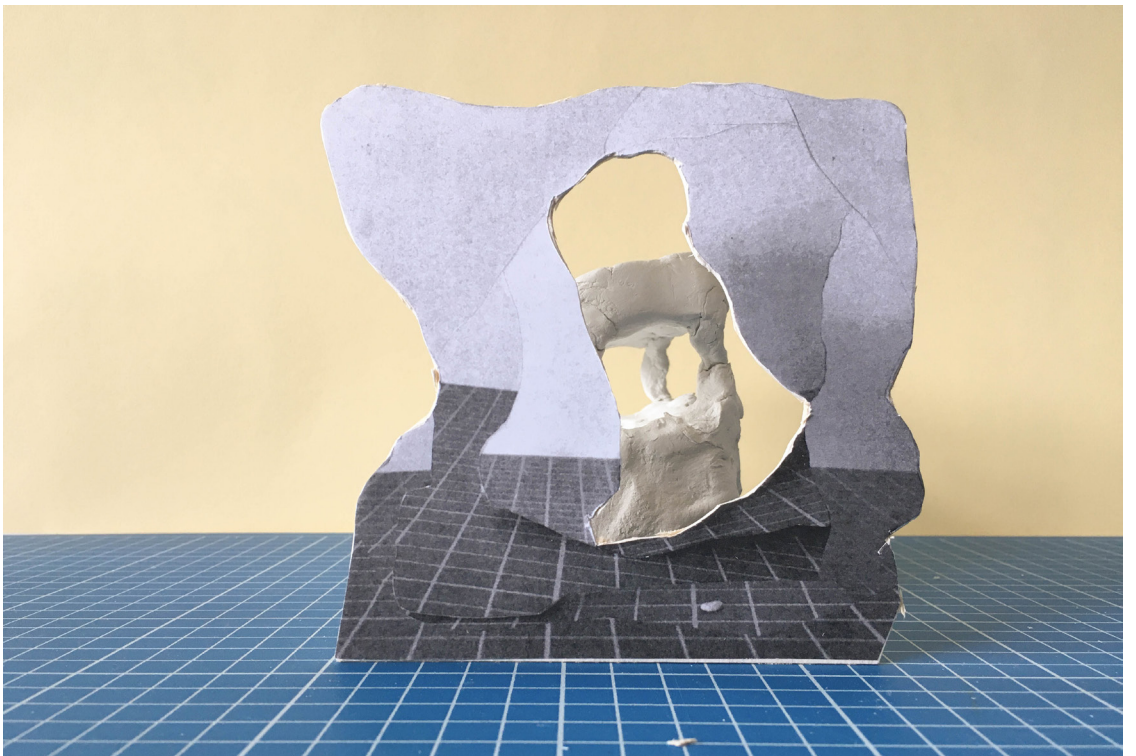
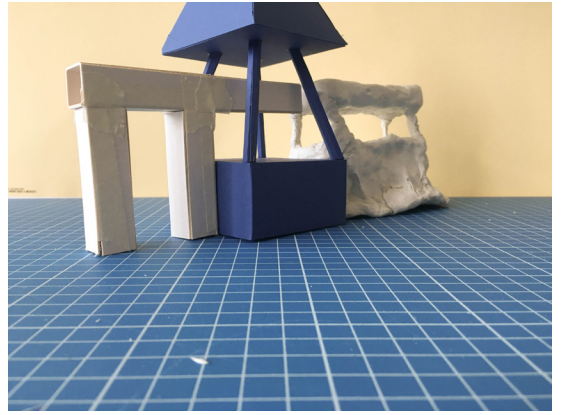
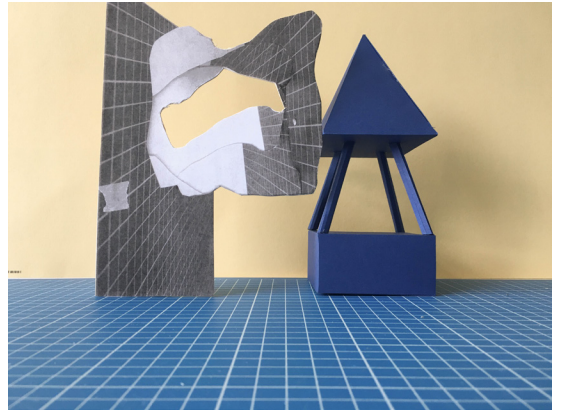
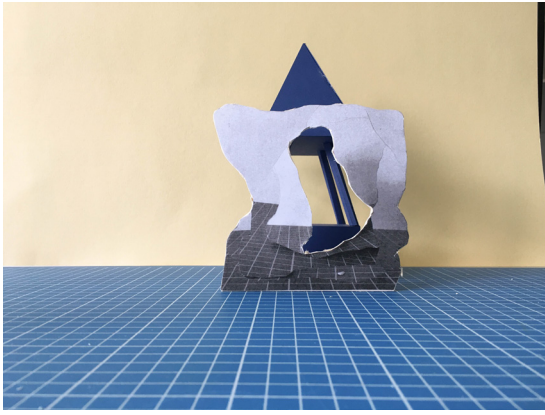
(Fig 87.)

”komposition”



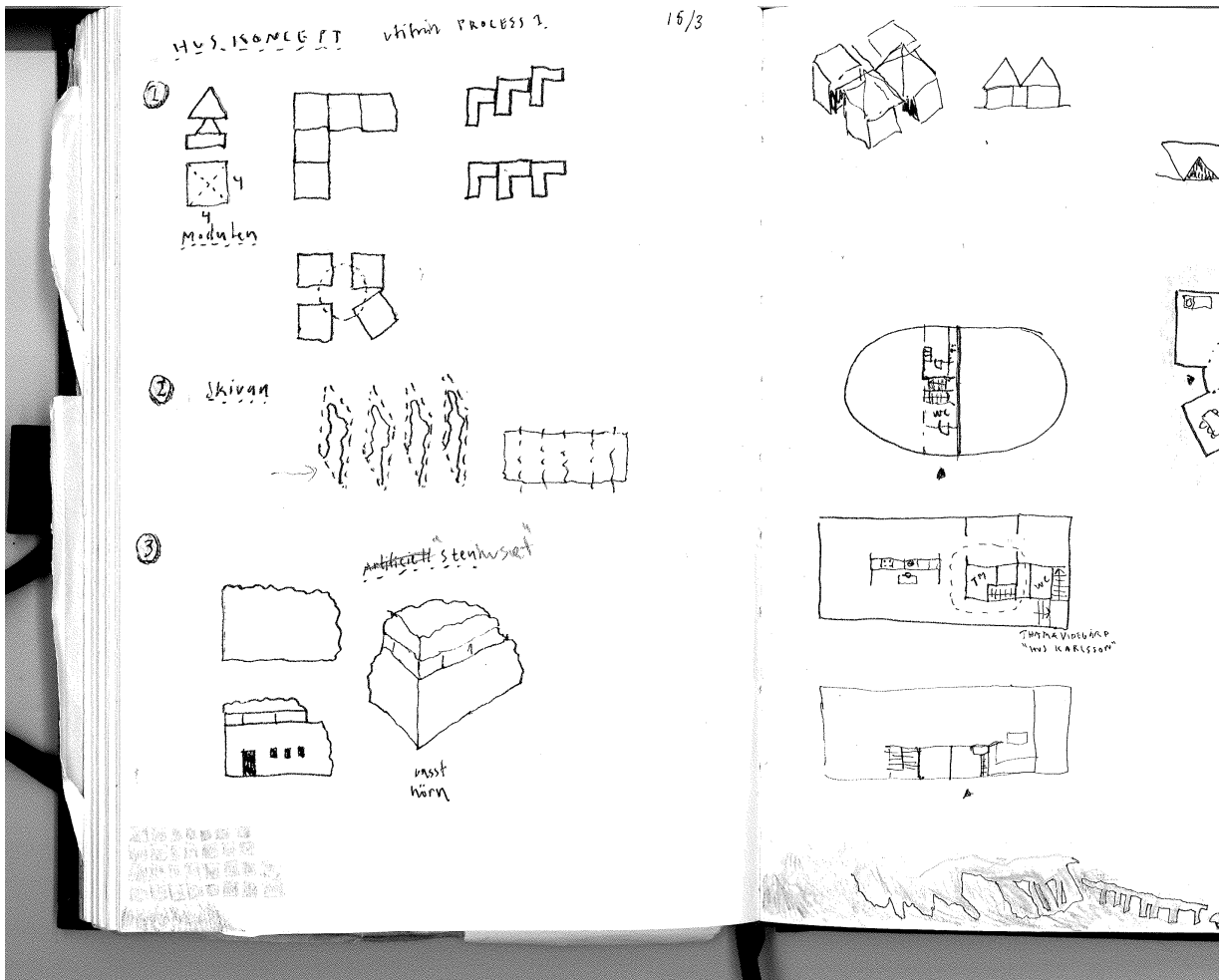
(Fig 88.)

Modellerna placerades tillsammans i olika kompositioner för att se hur de skulle kunna interagera med varandra. Det är svårt att få dem att jobba med varandra eftersom de har så pass egna uttryck som i någon mån skapar kontraster mot varandra.



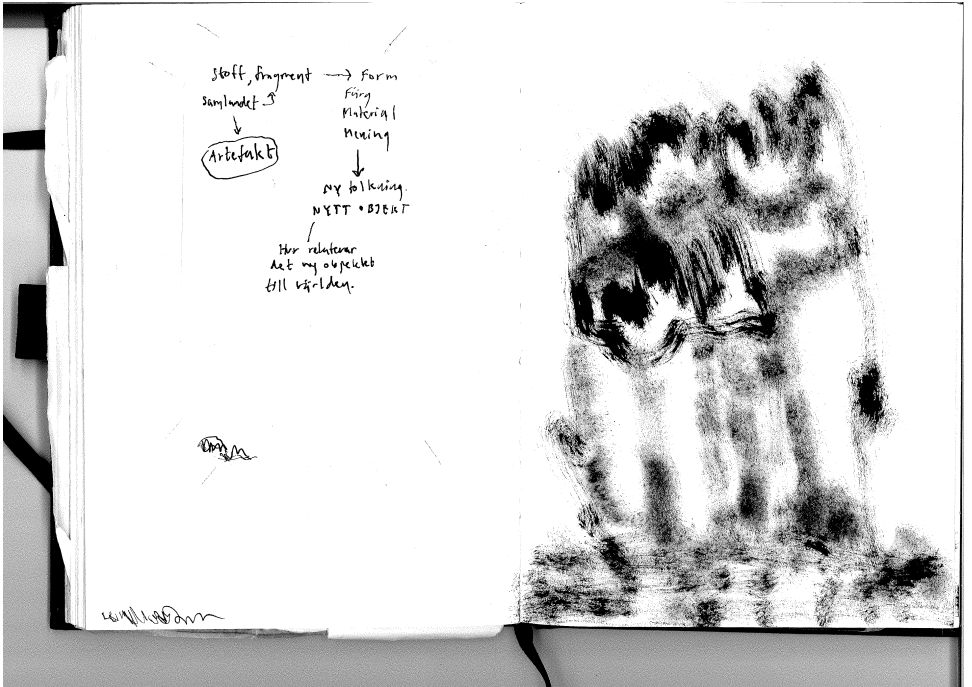
(Fig 89-93.)

byggnadskoncept

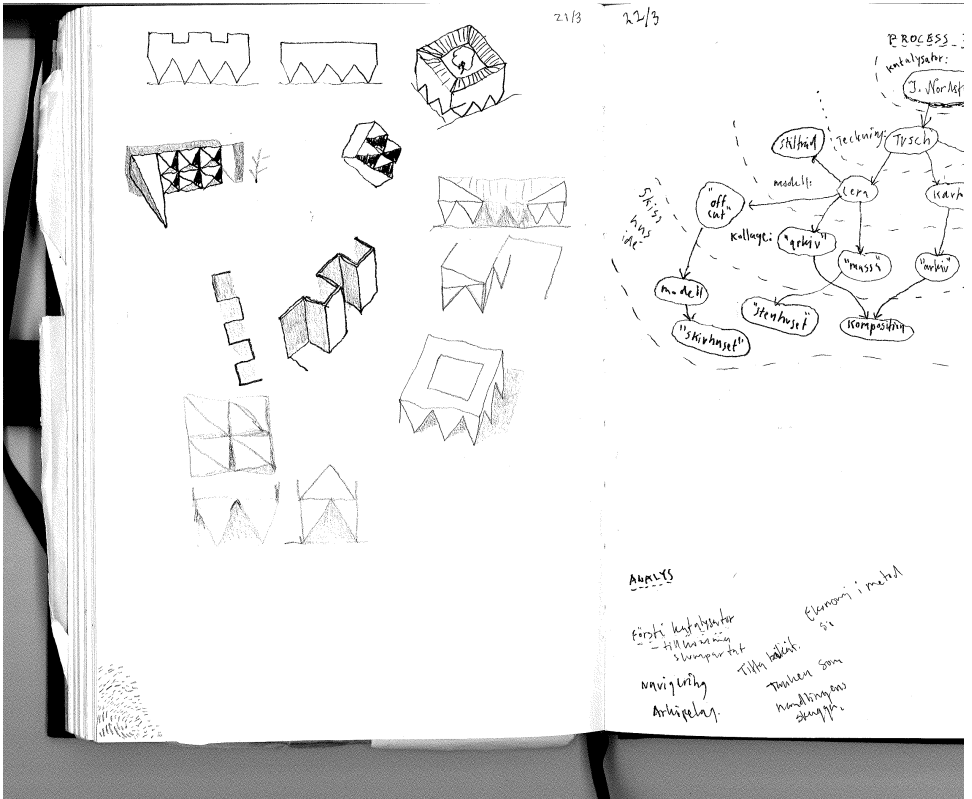


(Fig 94.)

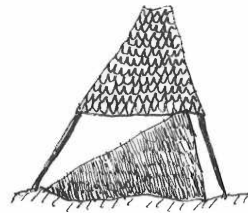
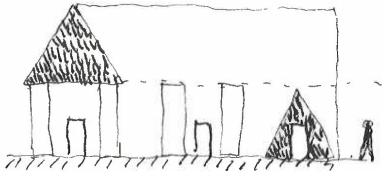
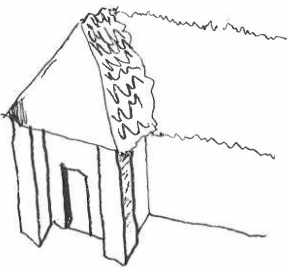
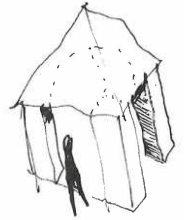
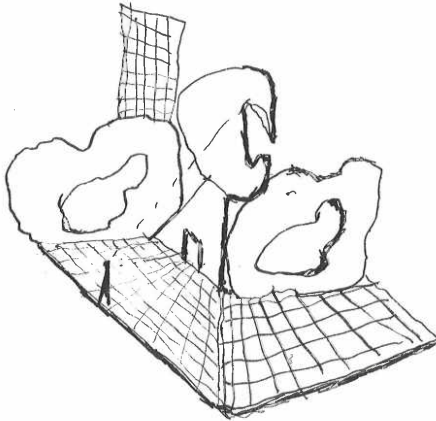
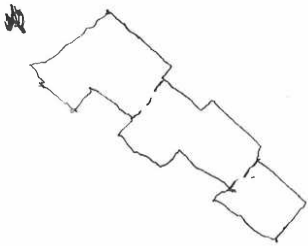
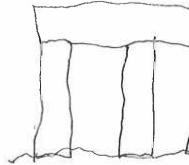
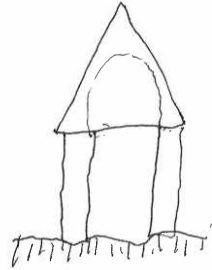
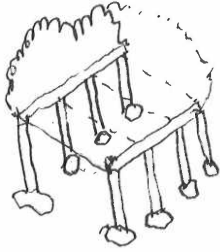
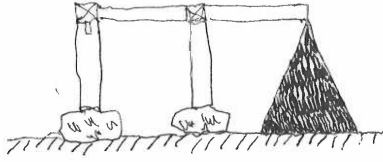
Jag började sedan skissa på hur modellerna och formerna på olika sätt skulle kunna användas i ett byggnadskoncept. Jag gillar att skissa med en tunn bläckpenna i ett litet format. Detta för att de ska gå snabbt att göra och inte bli för exakta. Jag kom fram till tre olika byggnadskoncept som jag kan använda.



(Fig 95.)



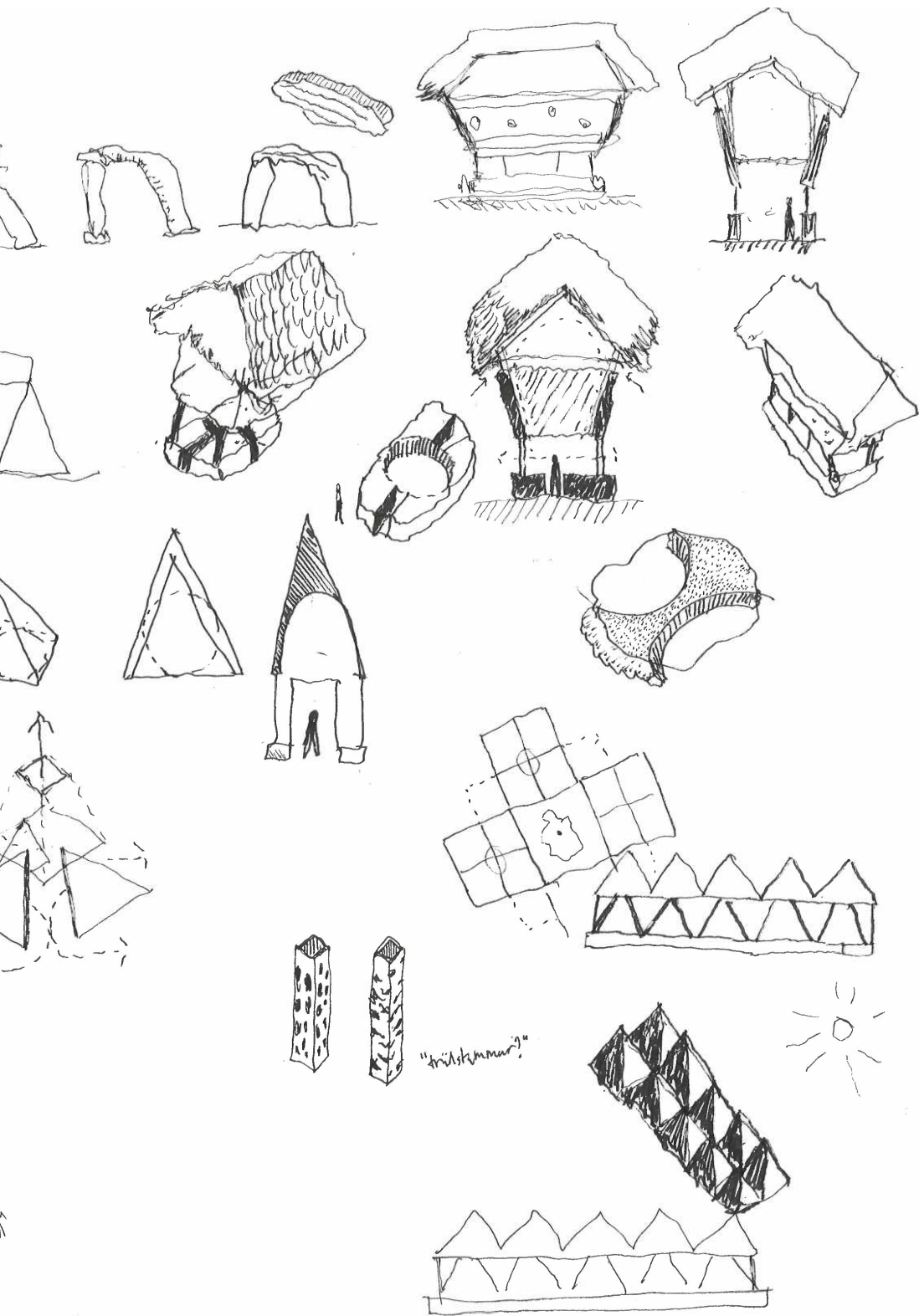
(Fig 96.)



fasad metro

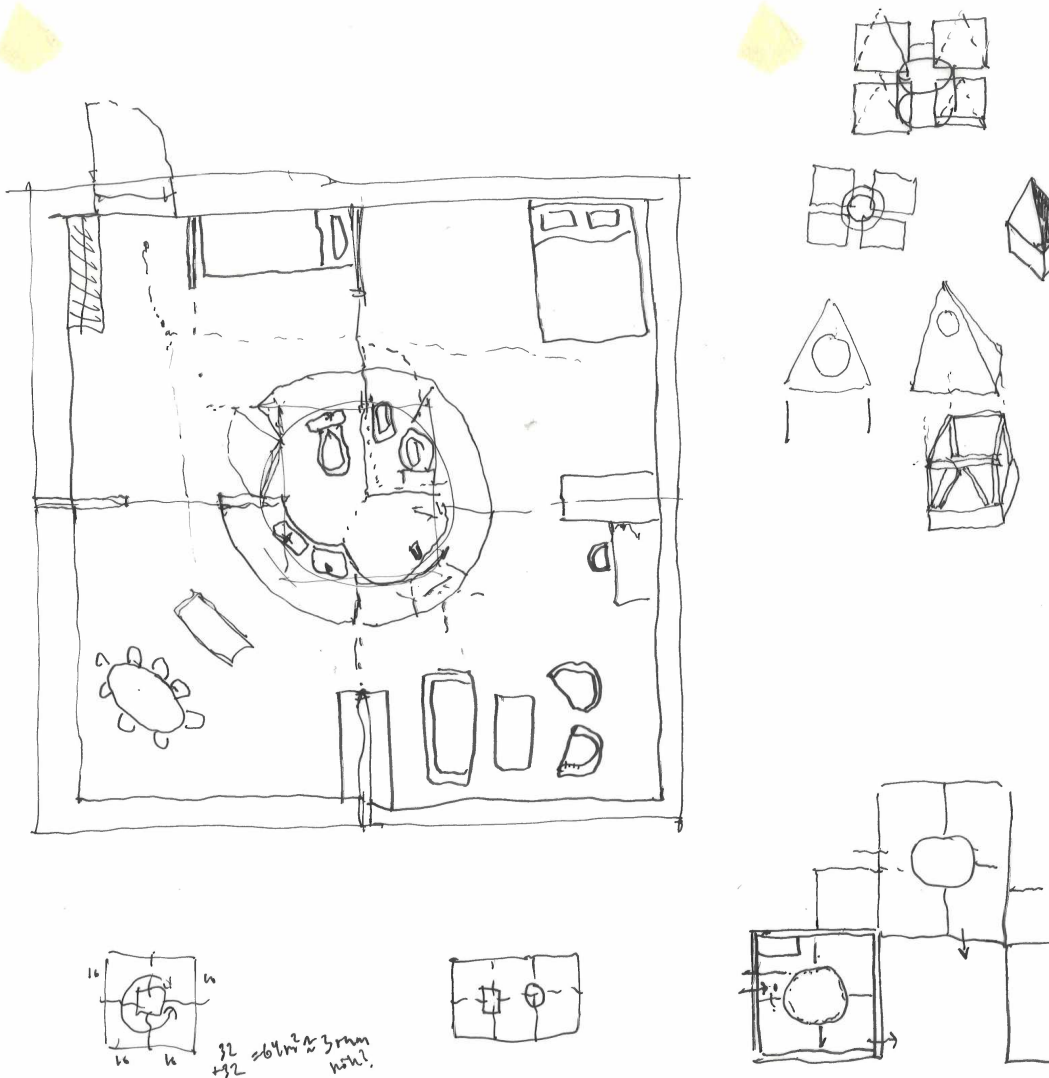
Natur Artificial
autentisitet
kopia / original
*biriy matnami
otir diya
qinhet
tulhet.





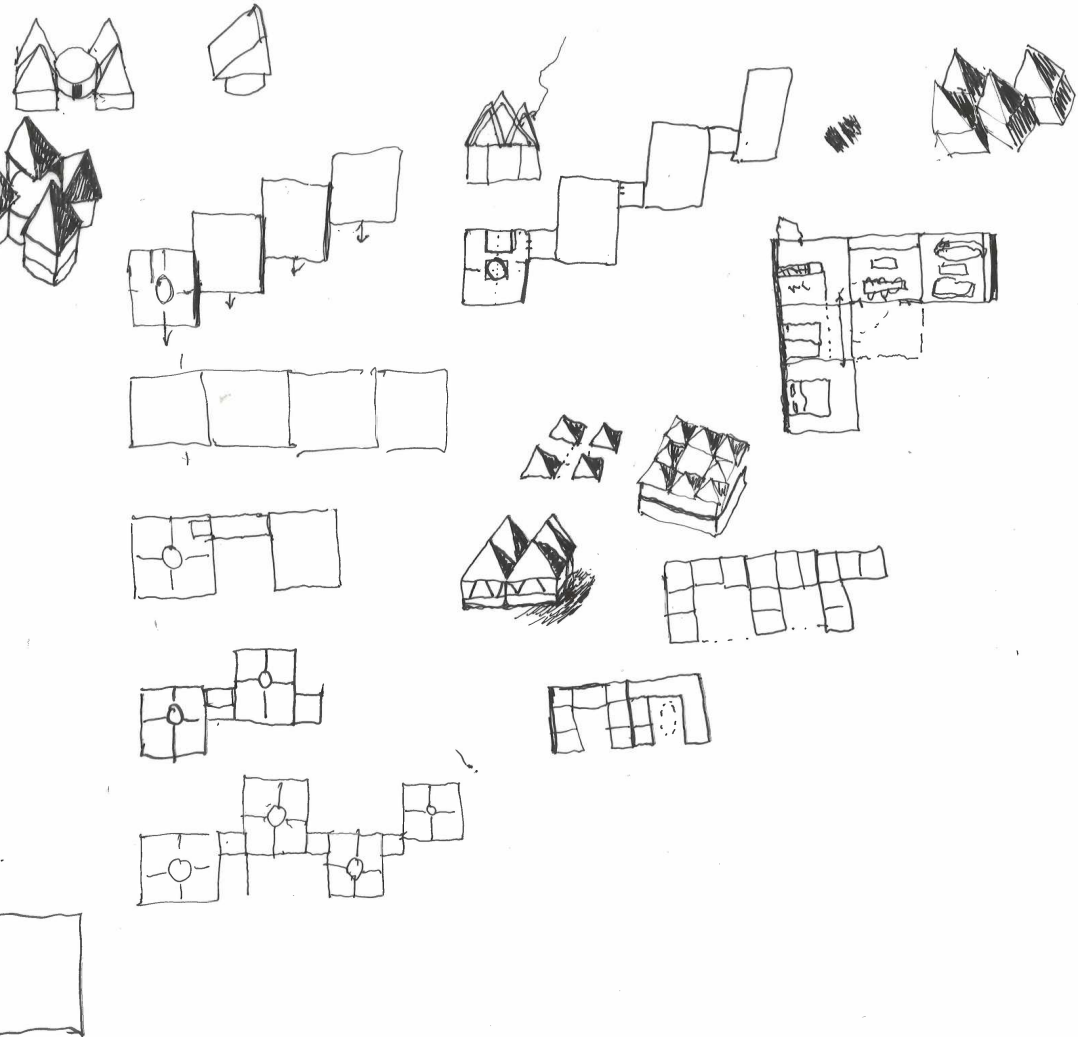
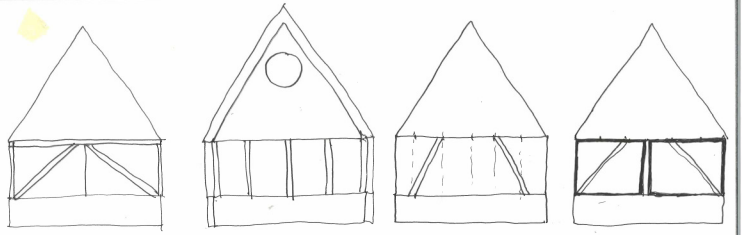
(Fig 97.)

"pyramidmodulen"



Ett byggnadskoncept som tas fram är ett slags rumsmodul på 4x4m som skulle kunna sättas ihop kring en samlande kärna, där badrum, kök och förvaring placeras. Här skissas de som bostäder och modulerna skulle kunna sättas ihop i många olika konstellationer.

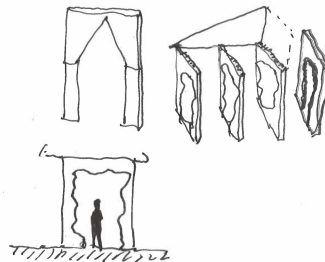
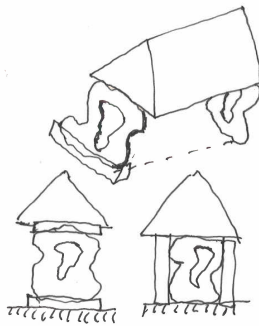
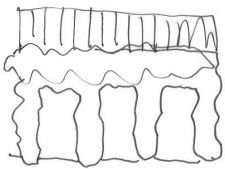
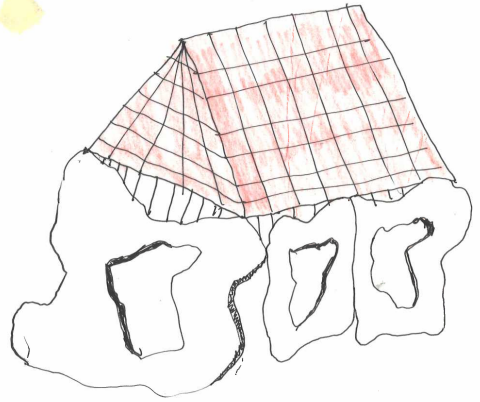
Detta koncept skissades på utifrån modellen i *Papper* (fig 64. s 44).

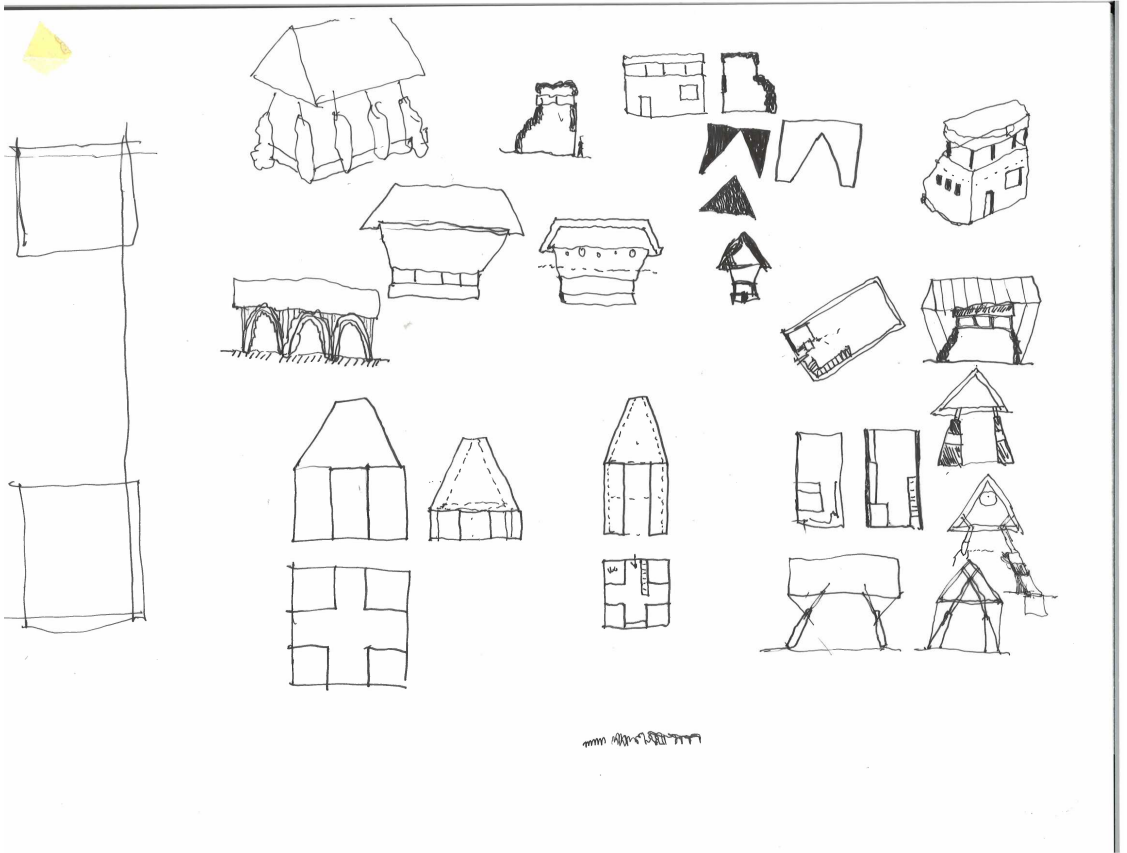


(Fig 98.)

”skivhuset”

Ett annat byggnadskoncept, skulle kunna bestå av ett konstruktivt system uppbyggt av skivor med utsågade hål, de bildar en sekvens genom huset. Eller fungera som ett fasadsystem. Denna variant bygger på modellen *Urklipp* (s.58)



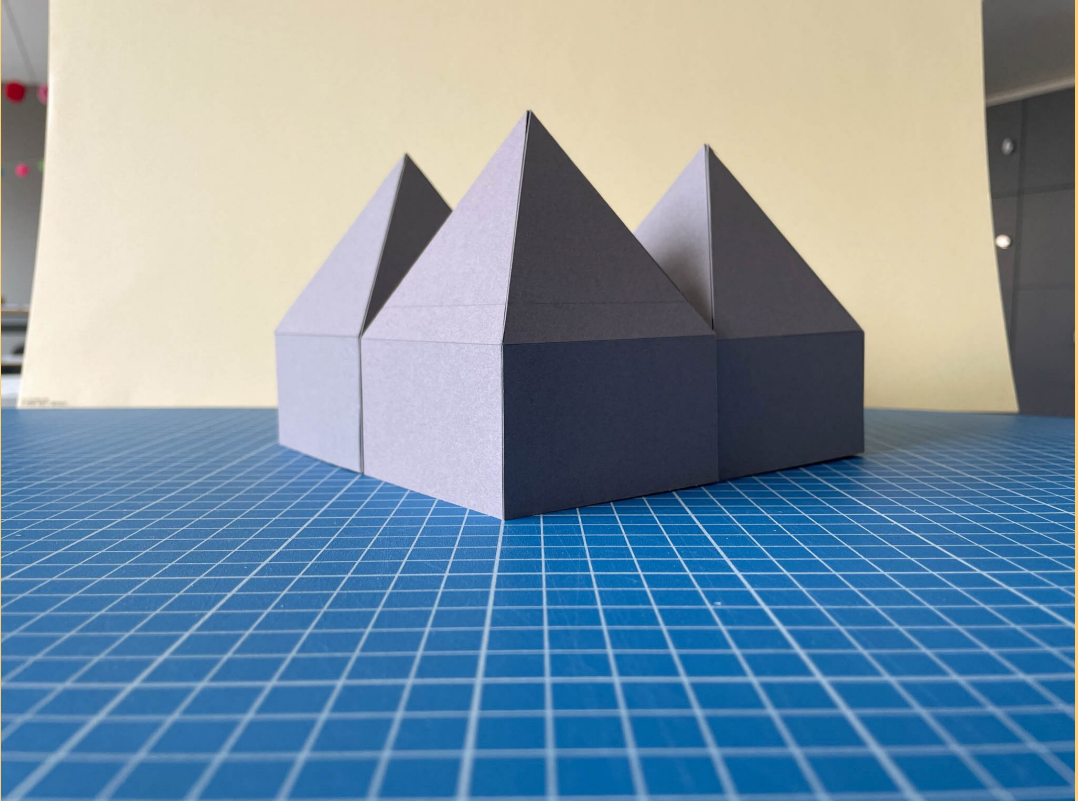


"stenhuset"

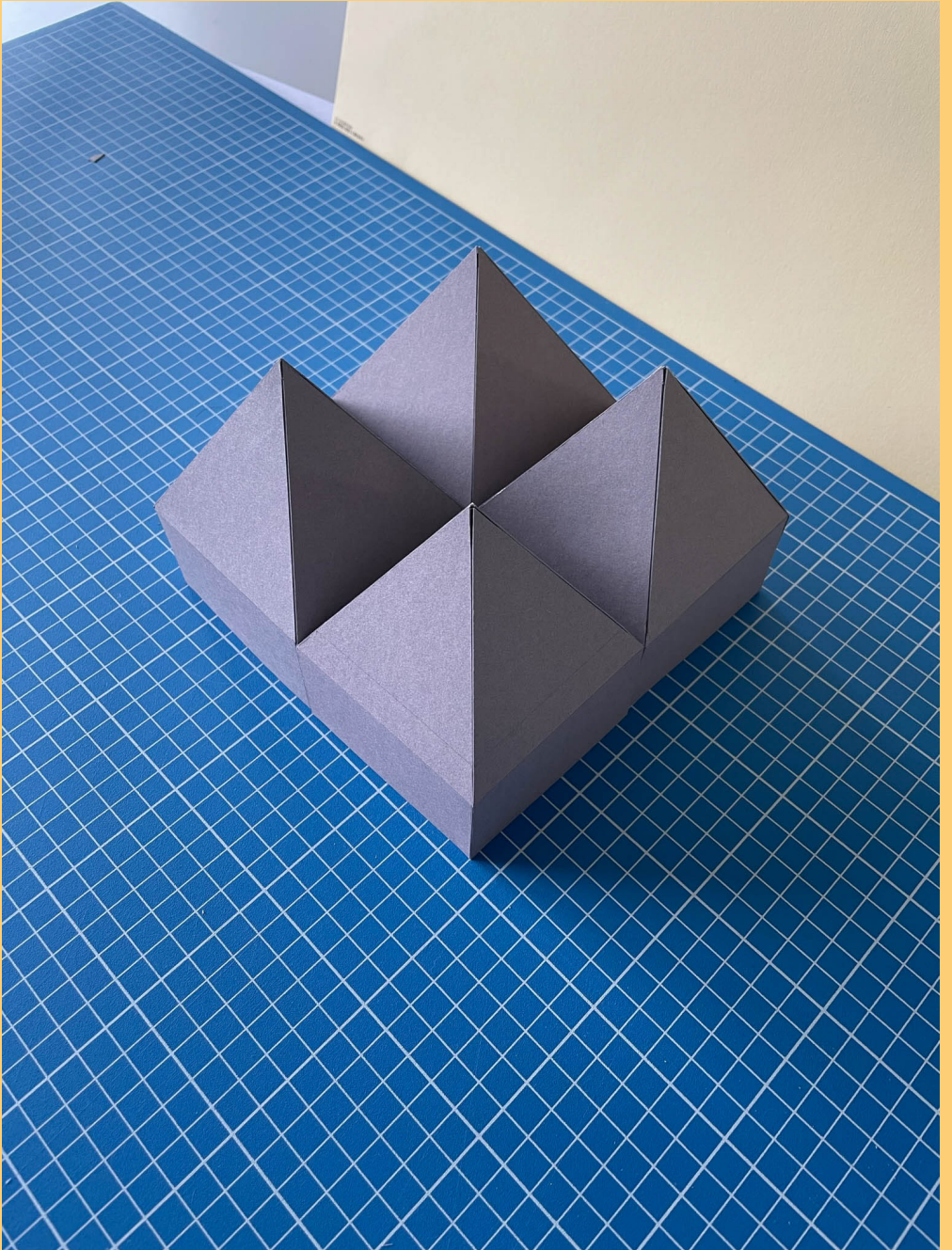
Stenhuset ger skenet att vara hugget ur sten, det är ett introvert hus med överljus och små fönster. Den förmedlar tyngd i sitt uttryck. Den skisseras utifrån modellen i *lera* (s 38).

”pyramidmodulen”

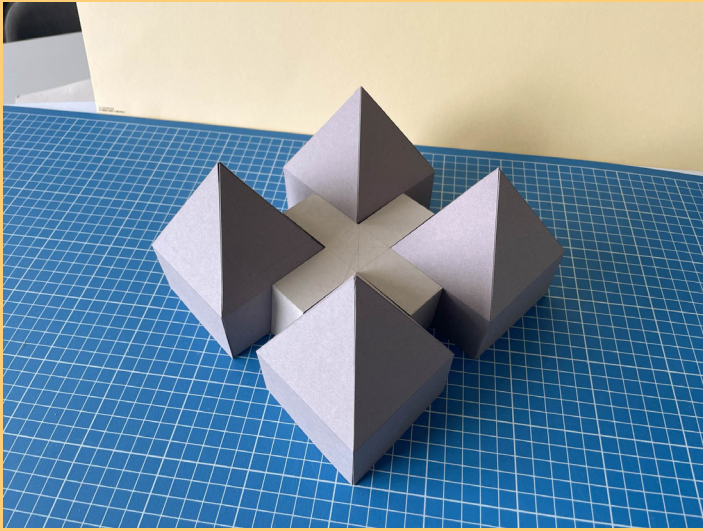
Jag fortsatte genom att göra modeller utifrån byggnadskonceptet *pyramidmodulen* (s. 68) och testade hur de kunde ansluta till varandra och vilka rum de skapar kring sig. Genom att till exempel vrida en av dem, kan ett större sammanhängande rum skapas som skulle kunna innehålla de sociala ytorna i huset.



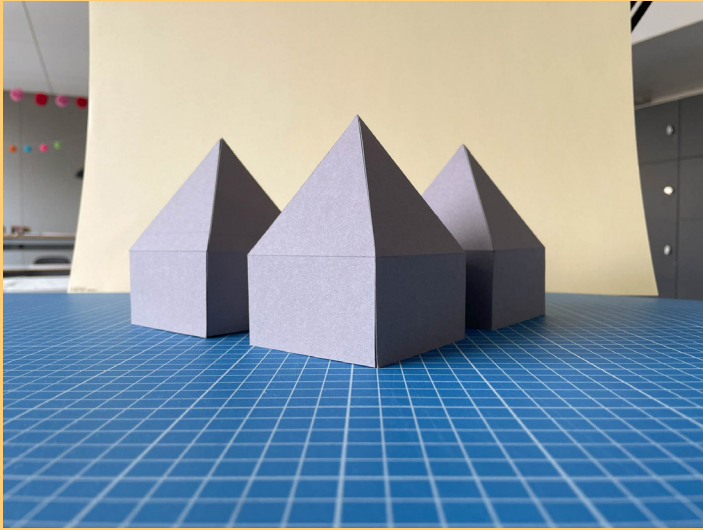
(Fig 100.)



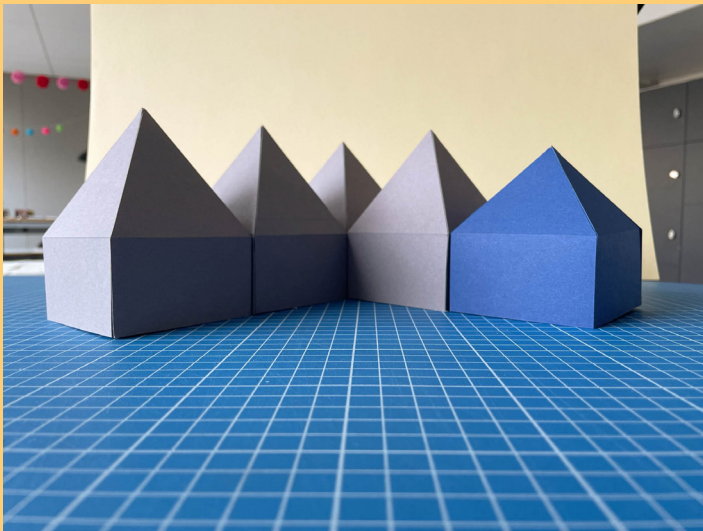
(Fig 101.)



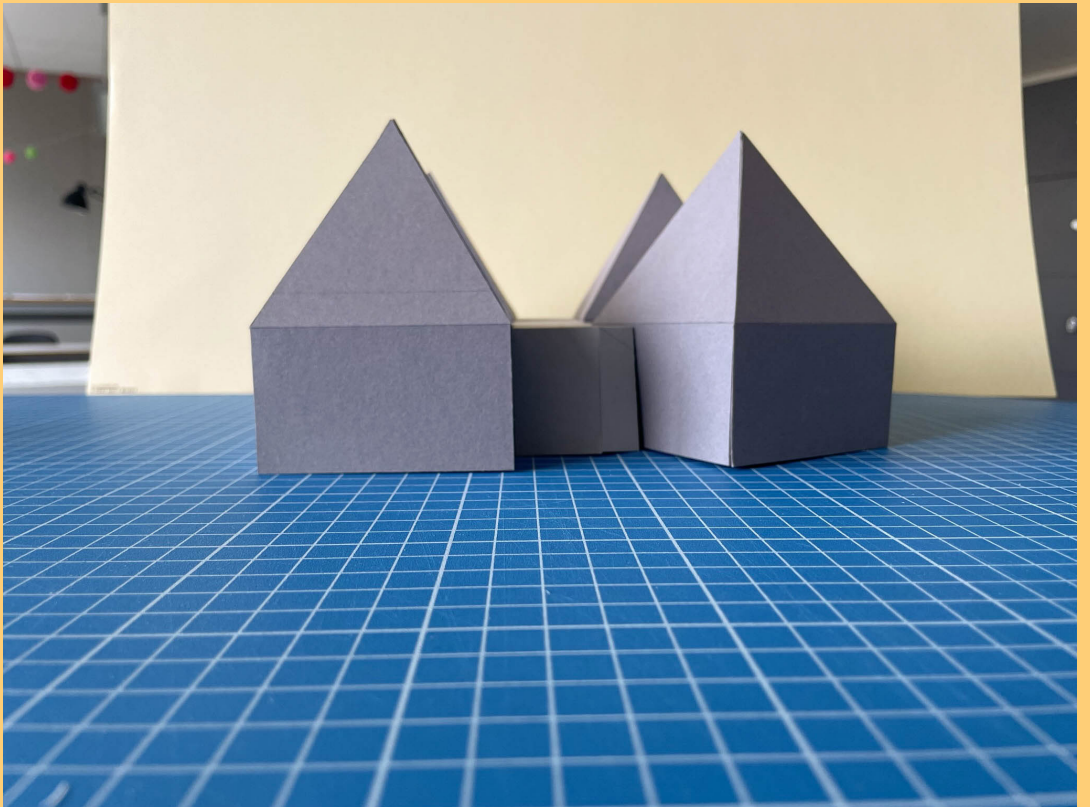
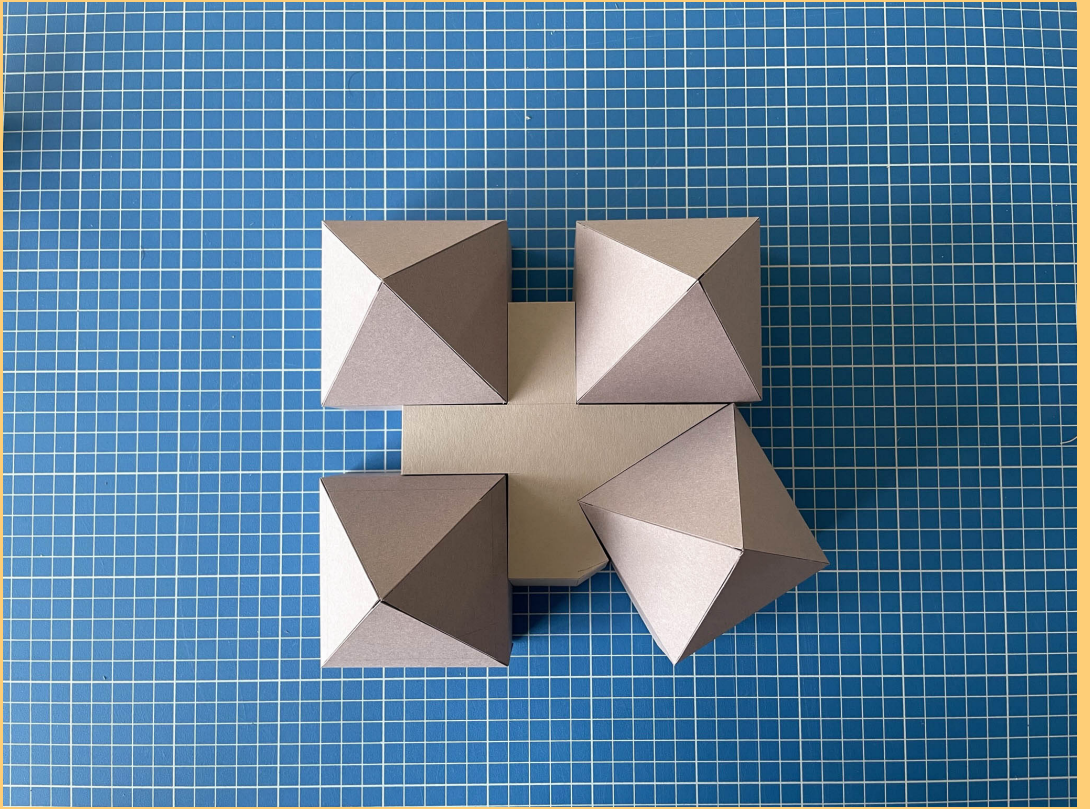
(Fig 102.)



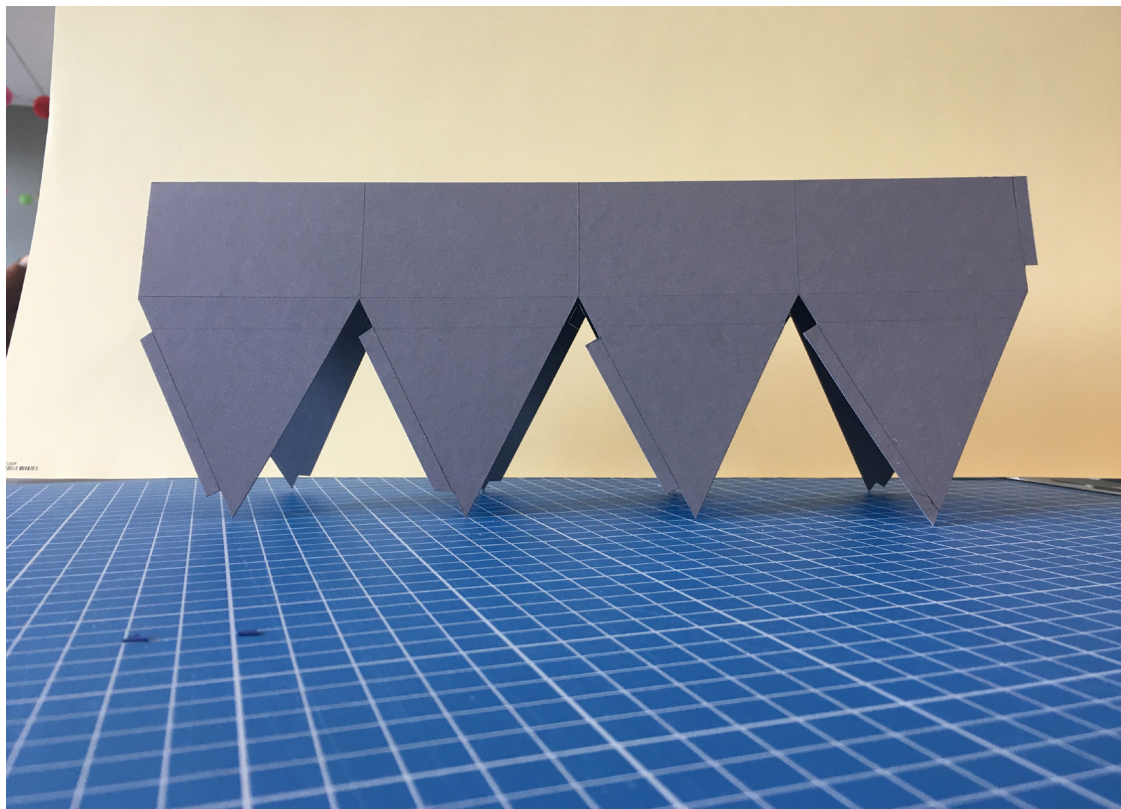
(Fig 103.)



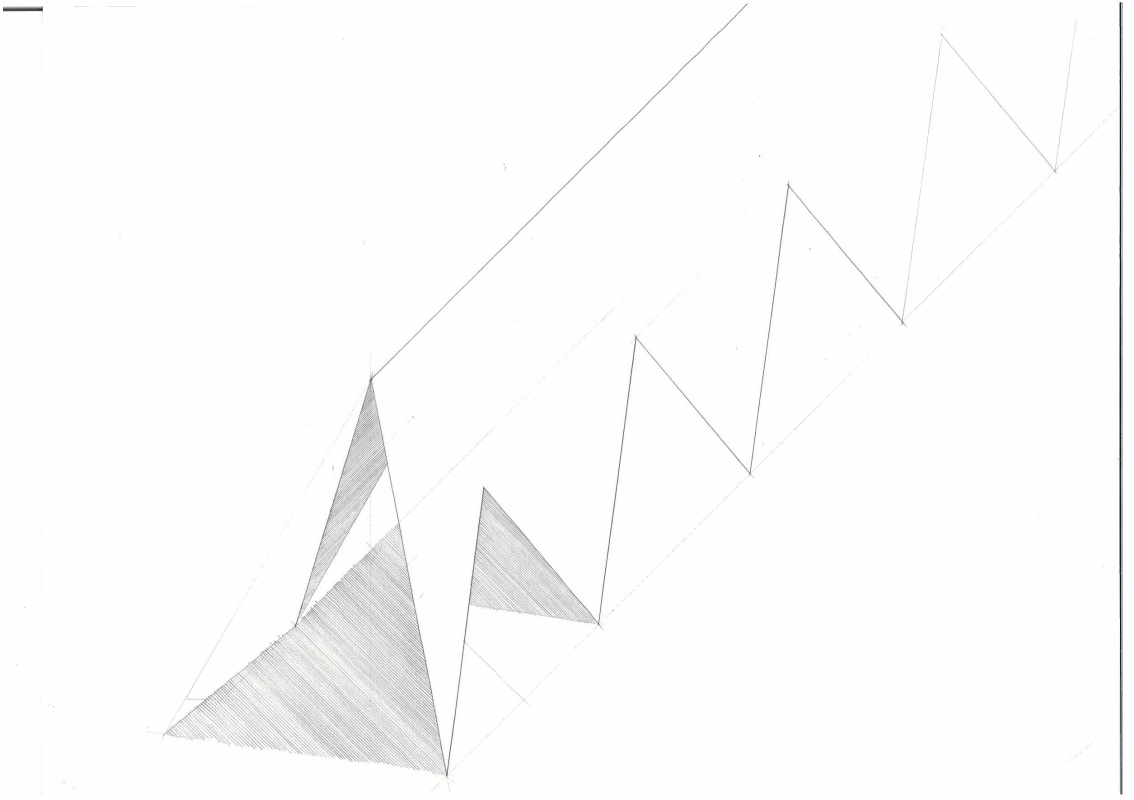
(Fig 104.)



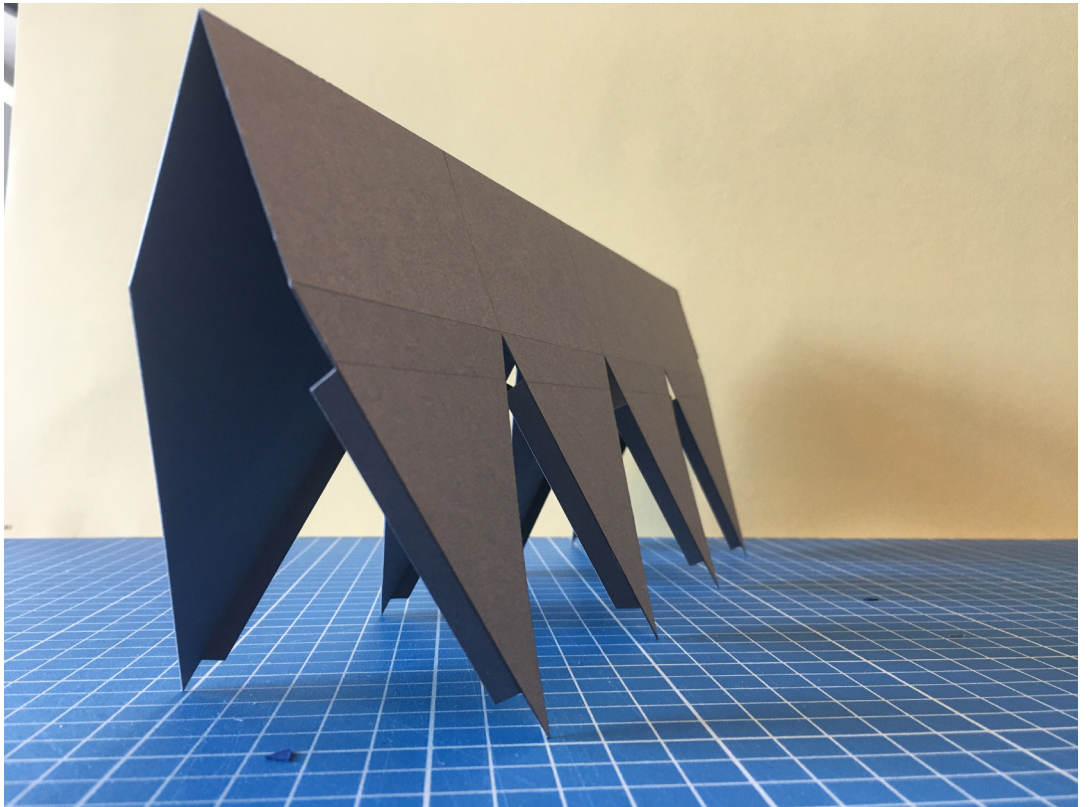
(Fig 105-106.)

på rad*(Fig 107.)*

När jag arbetade med modellerna till *pyramidmodulen* upptäckte jag att de kan användas på andra sätt innan jag limmade ihop dem. Skulle detta kunna bli en byggnad eller ett motiv till en fasad?

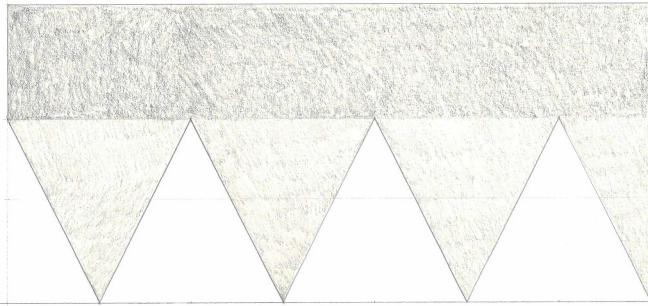


(Fig 108.)

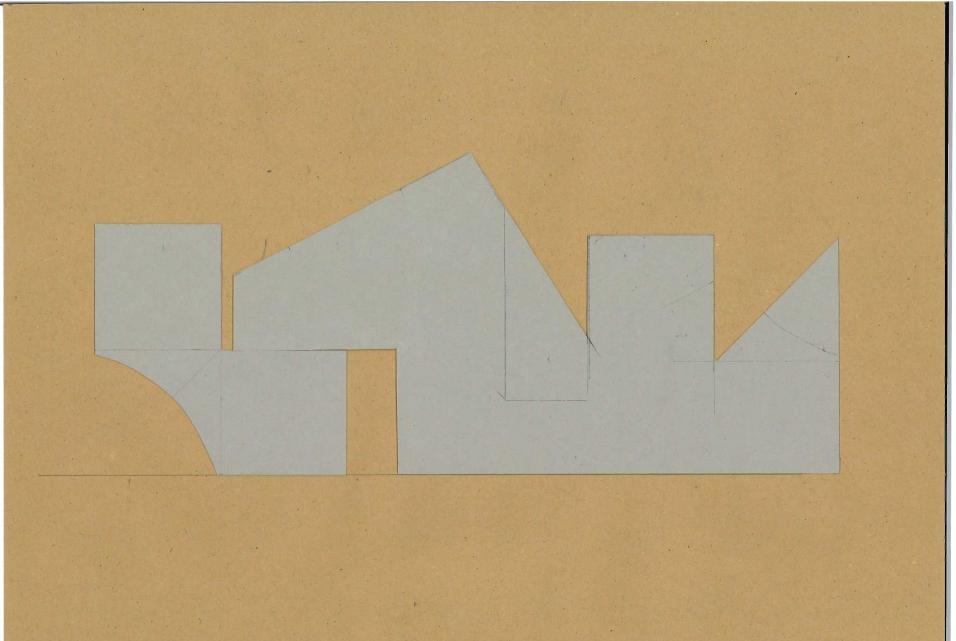


(Fig 109.)

leftovers



(Fig 110.) Skiss till en fasad.



(Fig 111.) Skiss till en fasad, gjord utav överblivna pappersbitar.



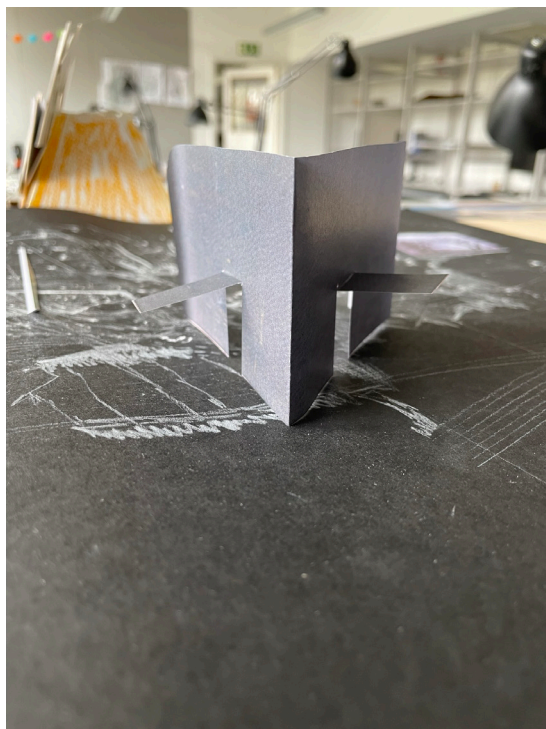
(Fig 112.) Teckning inspirerad utifrån ett bord.

readymades

Det jag upptäcker under arbetet är hur jag hela tiden hittar nytt material och stoff som skulle kunna användas. Pappersbitar, skräp, vad som helst. Det handlar kanske mer om att man befinner sig i ett sinnestillstånd där man är mottaglig för sådana upptäckter, en nyfikenhet och utforskarlust.



(Fig 113.) Stilleben från ritsalen.



(Fig 114.) Papper blir ett strykjärnshus.



(Fig 115.) Bord på ritsalen med skärmärken.



(Fig 116.) Pappersbitar



(Fig 117.) Struktur

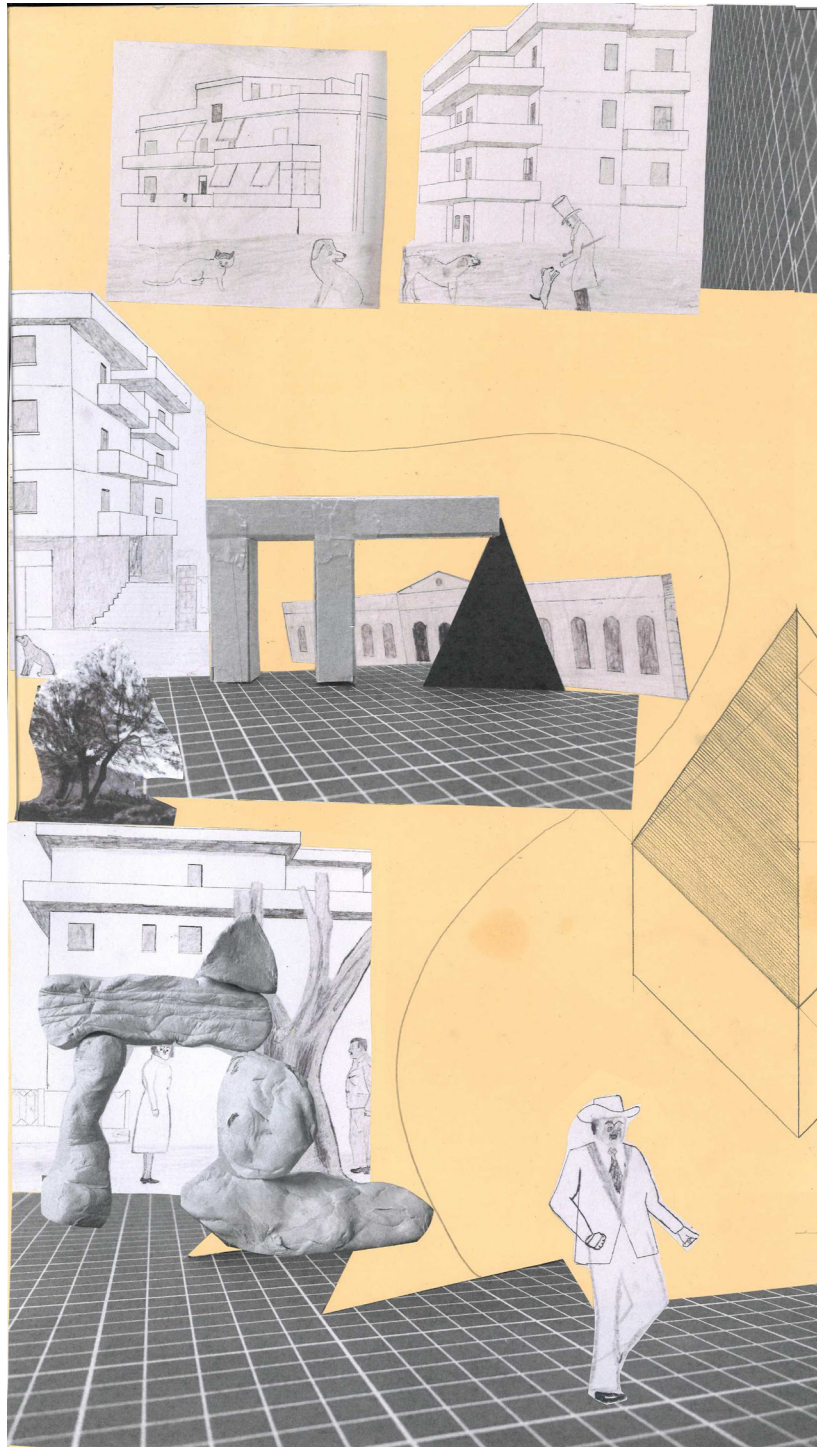


(Fig 118.) Pappersbit passar väldigt bra till konceptet stenhuset.

"Händelser vid huset"

Jag fortsatte genom att arbeta vidare med de olika byggnadskoncepten med kollaget som medium. Det är ett verktyg som kan hjälpa till att skapa en kontext och ett narrativ. För mig hjälper det nog till att på ett relativt enkelt sätt uttrycka mer komplexa relationer och förhållande mellan aspekter i projektet. Kring varje kollage fanns en idé men de har byggts upp på ett ganska oplanerat och intuitivt sätt.

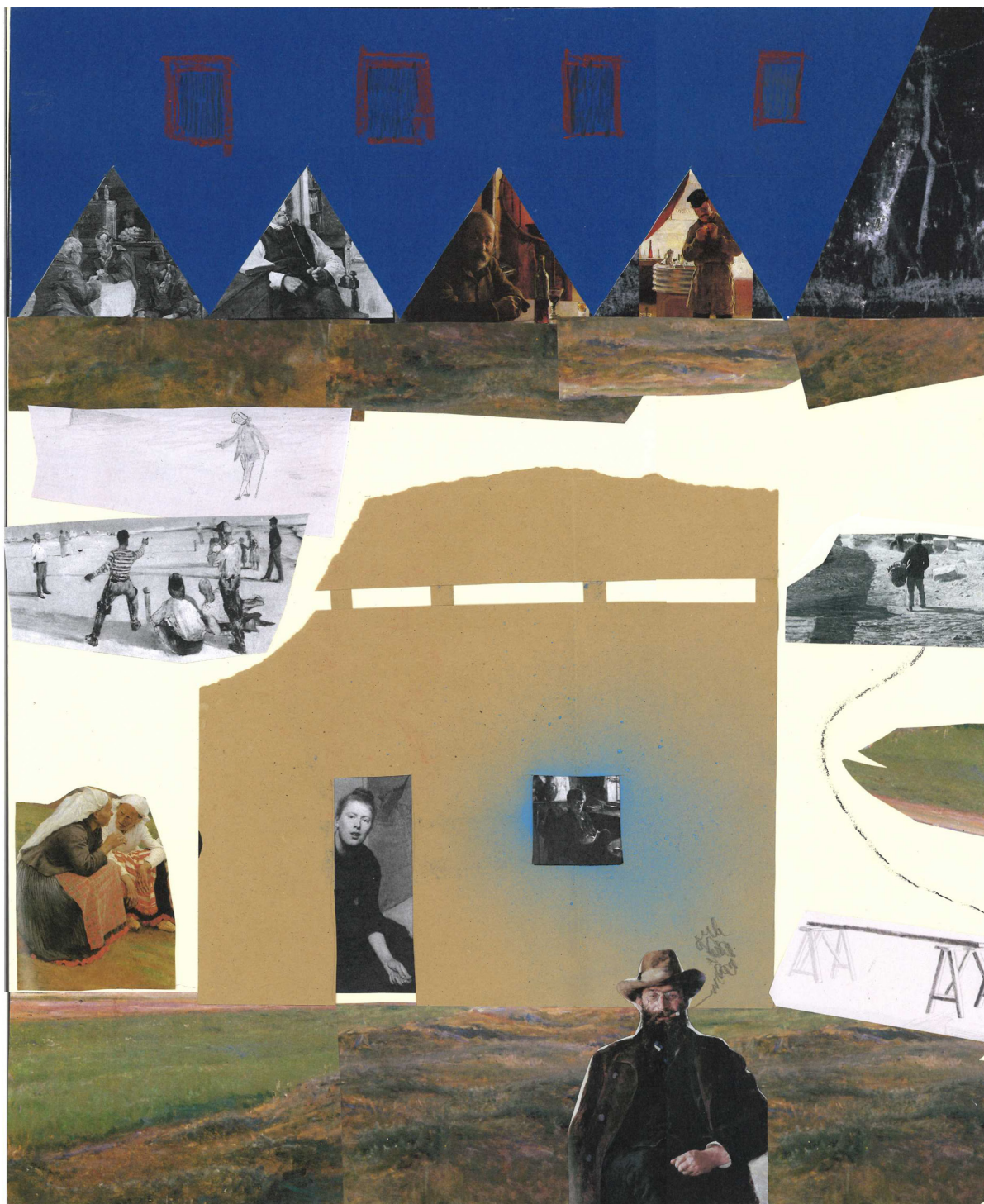
I detta kollage har jag försökt testa vad som händer om jag sätter in min byggnad *pyramidmodulen* i en fiktiv urban kontext, vad sker runtomkring huset?





(Fig 119.) Kollage 75x50cm, använder verk ur (Nordström 2023) &(Nasjionalgalleriet 1985).

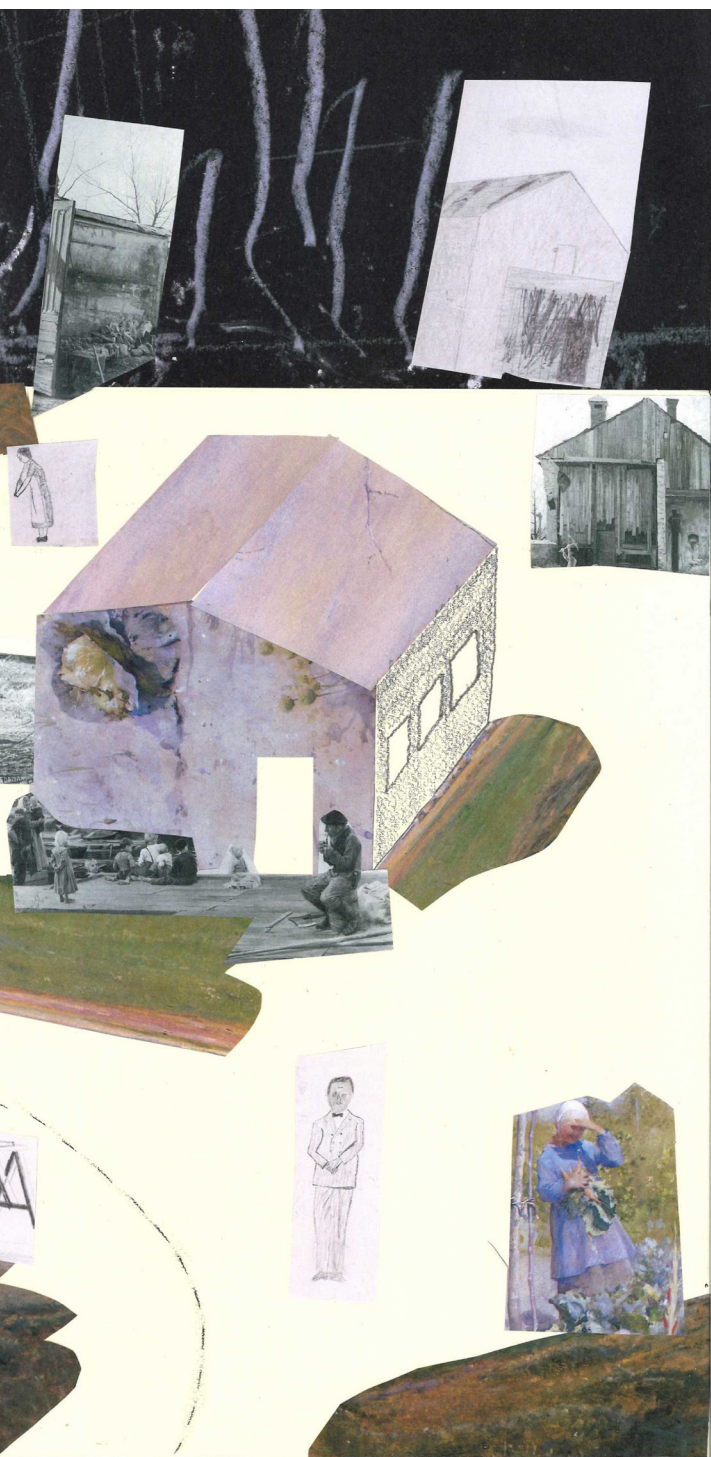
KOLLAGE



(Fig 120.) Kollage 75x50cm, a

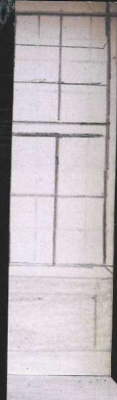
”Stenhus på landsbygd”

Jag provar på samma sätt att placera in *stenhuset* i en fiktiv rural kontext, här agerar den blå fasaden, en inblick i ett publikt rum eller kanske byns pub.



använder verk från (Nasjonalgalleriet 1985)&(Nordström 2023).





”markeringar”

Likt bordet från ritsalen som bearbetats med oräkneliga skärmärken, spår av arbetet med olika modeller. Bildar linjerna tillsammans en bild, en komposition, en tanke. De möts och korsas, de är raka och distinkta, skrovliga och sökande. De är utforskande där de letar sin plats i det lilla universum som uppstår. De är markeringar, de är rörelse och skapande.

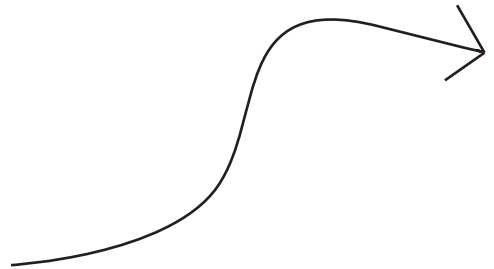
(Fig 121. Kollage, 75x50 cm)

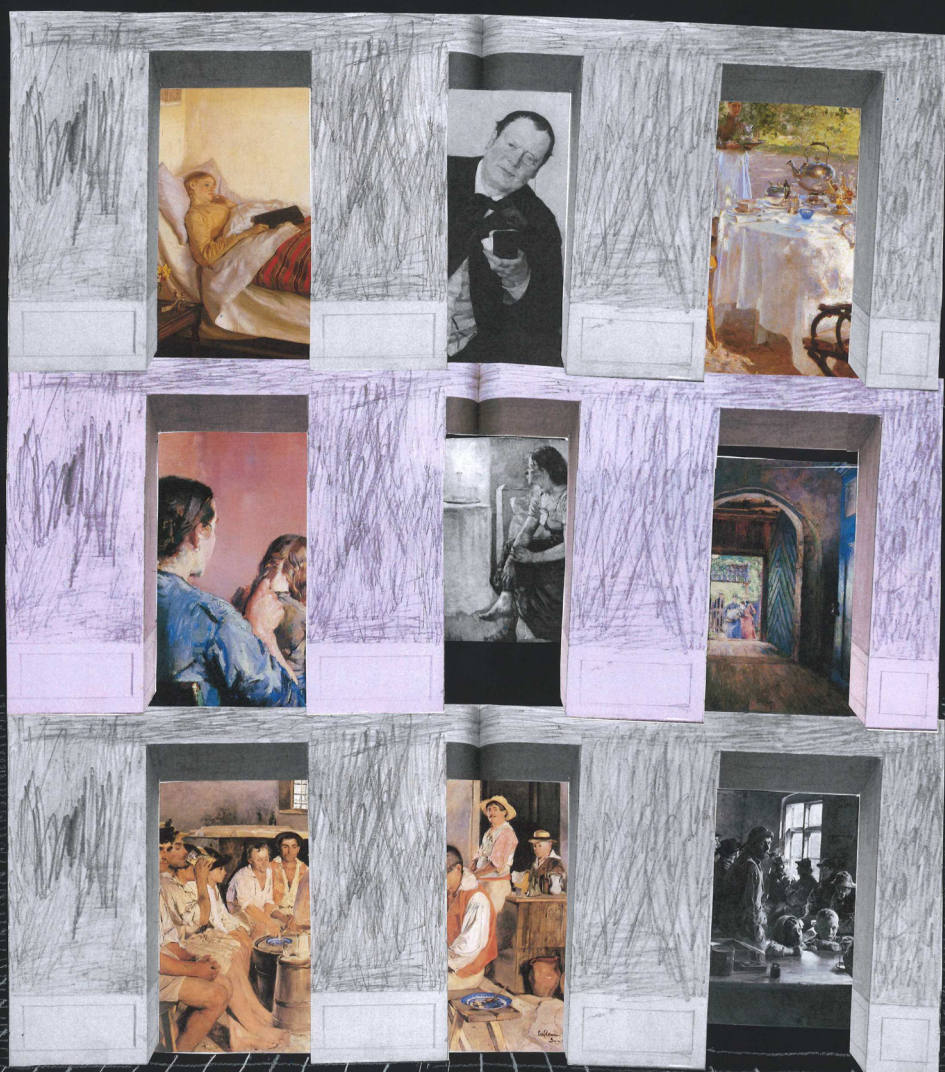
Nasjonalgalleriet 1985



”livet i huset”

För mig handlar detta kollage om en inblick i byggnadens kapacitet att hålla liv. Genom att använda mig av olika målningar från slutet av 1800-talet och sedan sammanställa dem på detta sätt, skapar de nya relationer till varandra. De förmedlar en berättelse.



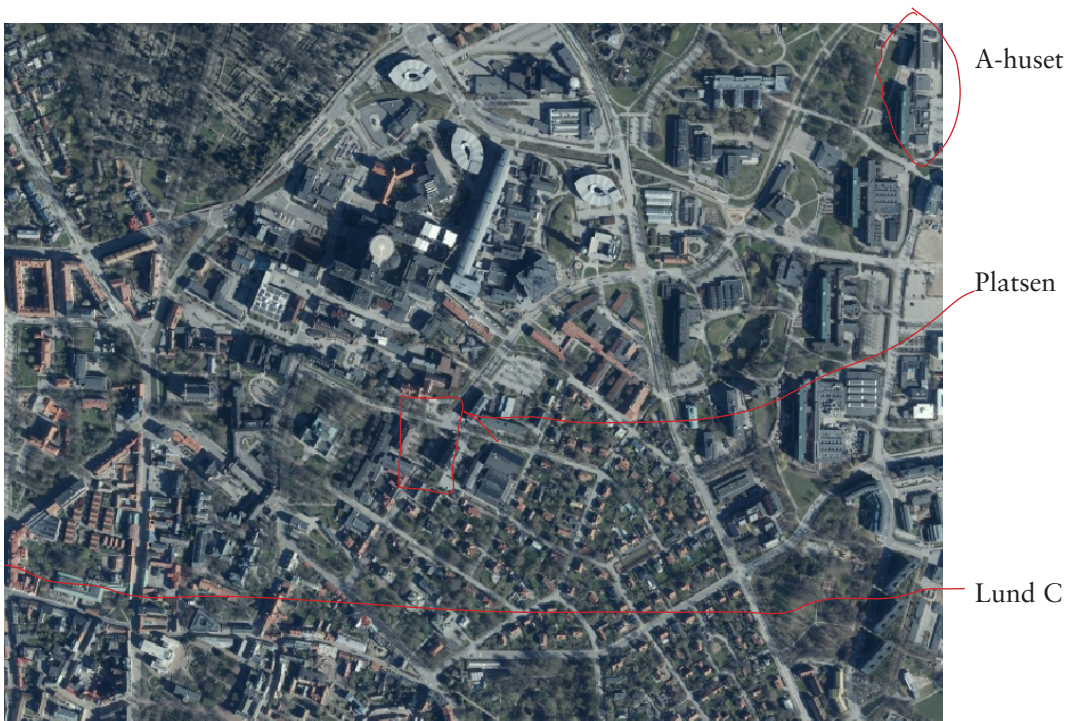


(Fig 122.) Kollage 50x75cm, använder verk från (Nordström 2023)&(Nasjonalgalleriet 1985).

sölvegatan

Genom att arbeta med kollaget ”Sölvegatan” försökte jag göra ett snabbt experiment på en konkret tomt för att se hur jag kunde använda materialet som hittills producerats under processen. Förutsättningarna var att försöka sammanställa det på ett papper under två dagar. Programmet för byggnaden var ett café och jag försökte använda konceptet med *pyramidmodulen*. Fördelen med att arbeta med skissen och kollaget på detta sätt var att jag kunde få in mer information om platsen, samt skapa en berättelse om olika händelser som skulle kunna ske på tomten. Detta ger en ganska snabb inlevelseförmåga för platsen och dess förutsättningar.

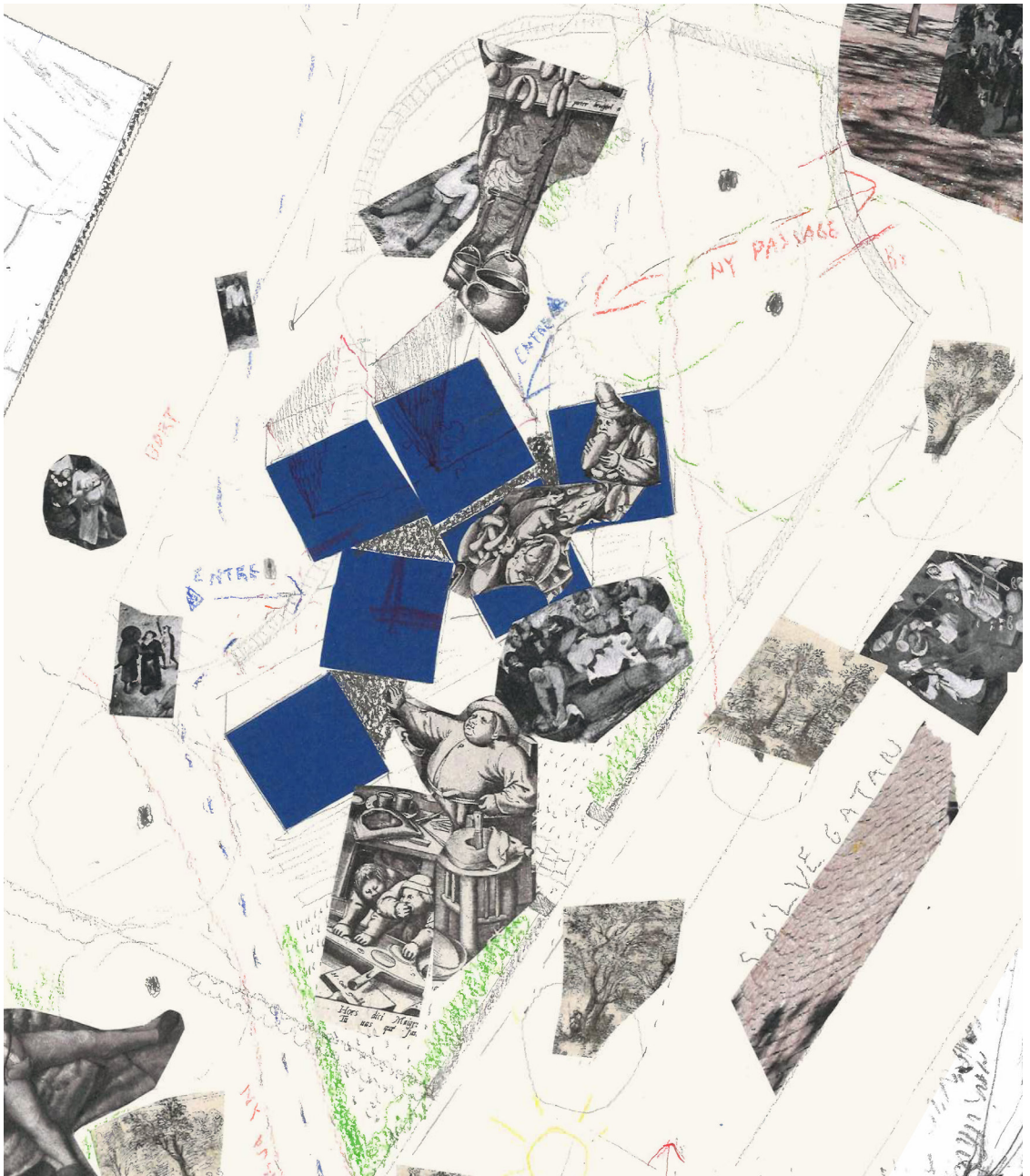
Nackdelen skulle kanske kunna vara att det kan bli svårt att tyda, eller att det känns rörigt. Men jag tycker att öppenheten för den egna tolkningen väger upp det och kollaget borde ses som ett första utkast av hur byggnadsvolymer kan placeras och att det förmedlas även estetiskt.



(Fig 123. (Lantmäteriet 2023)).



(Fig 124.) Kollage 50x75cm, använder verk från (Nordström 2023)& (Romdahl 1947).



(Fig 125.) Detaljutsnitt över den tänkta tomten. Visar huskropparnas volymer, entréer, rörelsen på platsen.

En idé om var man kan placera en plats för att äta utombus.



(Fig 126.) Detaljutsnitt över platsen utanför LUX och korsningen Helgonagatan och Sölvegatan. Visar trafik, rörelse och platser att samlas.

tankar kring designprocessen

I boken *Att skapa det tänkta* (2008) beskriver Jadwiga Krupinska hur projekt inom arkitekturen handlar om att sammanfatta komplexa situationer, i syfte att nytolka ett problem och finna övertygande nya lösningar. Om att översätta initialt vaga föreställningar och gestalter formulerade utifrån fantasi till konkreta, byggbara representationer. Delar i projektets helhet involverar aspekter som funktionskrav, struktur, konstruktion, tomtförutsättningar, ljus och färg som poetiska eller symboliska uttryck (Krupinska 2016).

Problemformulering

Men processen är svår att se som ett slags logiskt och rationellt linjärt händelseförlopp, som sammanträffar i kronologisk ordning från analys till syntes. Egentligen ligger det en del mystik kring processen som är svår att greppa. Det är svårt att i ett initialt skede förstå och sammanfatta de variabler som är relevanta för projektet, detta är ett arbete i sig själv, som definieras under projektets gång. Arbetet att definiera problemets natur karakteriseras enligt arkitekturprofessorn Peter G.Rowe av en rad episoder:

”-Intellektuella rörelser sker fram och tillbaka mellan områden av intresse som kan innefatta såväl arkitekturens form som värdering av program, struktur och andra tekniska aspekter.

-Perioder av ohämmad spekulering åtföljda av kontemplativa perioder då designern överblickar situationen.

-Organisationsprinciper, som lever ett eget liv, involveras i varje episod; en dialog mellan designern och situationen blir tydlig.

-Processens episodiska karaktär avtar när problemet blir bättre definierat och avgränsat” (Krupinska 2016).

Pendelrörelser

Krupinska har valt att jämföra dessa skiftningar mellan ytterligheter i text, skala, tanke och form under arbetet med en slags pendelrörelse.

I denna rörelses ytterligheter används gärna motsatta begreppspaar, dikotomier. Dessa kan vara hämtade från sensoriska upplevelser, tagna ut geometrin eller

teknikens värld. Hon ger några exempel på vad dessa skulle kunna vara: ljus/mörkt, stort/litet, lätt/tungt, horisontellt/vertikalt. Tanken kring pendelrörelsen kan hjälpa att förstå projektets avgränsningar, men med det sagt behövs det yviga rörelser mot ytterligheterna för att förstå vad man kan göra (Krupinska 2016).

Den utforskande processen

I texten *Heterogena iscensättningar* (2008) sammanfattar Catharina

Dyrssen den utforskande processen i 4 olika arkitekturhandlingar :

Lösningsorienterade, Kartläggande, Explorativa och Diskursiva/ Kritiska.

De lösningsorienterade arkitekturhandlingarna beskrivs som den process som oftast uppstår i de flesta arkitekturprojekt där formandet av artefakter (rum, byggnader, städer, program etc) blir resultatet efter en problemformulering.

Här finns en orsak-verkan mellan problem och lösning.

I de *explorativa arkitekturhandlingarna* däremot finns ingen tydlig

problemidentifiering eller avgränsat ämnesområde. Istället är syftet:

“att göra oförutsedda upptäckter och avtäckta dolda potentialer, nya innebörder, sammanhang, avgränsningar, etc i en situation genom att uppfinna lekar, förändra situationen och genomföra experiment (Dyrssen 2006).”

Det senare exemplet beskriver tydligare arbetsprocessen som jag har försökt jobba med i det här projektet. Där jag har velat vrida och vända på saker och göra nya tolkningar för att se formen från nya perspektiv utan att ha någon förutfattad bild över hur ett resultat skulle kunna vara.

Skissprocess

Birgerstam presenterar två positioner som samverkar i den kreativa

skissprocessen: en *estetisk-intuitiv* och en *rationell-analytisk*. Den *estetisk-*

intuitiva positionen handlar om att utforska ett komplext men ordlöst

kunskapsfält och söka efter förståelse av den aktuella situationen. Därefter

övergår man till en *rationell-analytisk* fas där man tar ett steg tillbaka i en

objektiverande position och reflekterar kritiskt över det man har åstadkommit.

I detta steg kan materialet kategoriseras och kopplingar mellan delar och

helhet kan tydliggöras. Begreppsparen och dikotomierna kan vara till hjälp i

analysen av materialet (Birgerstam 2000).

Det jag har upplevt under projekt under studietiden är hur den skapande

handlingen blir hämmad av ett alltför kritiskt synsätt. Det kan kanske

beskrivas genom att den då *rationell-analytiska* positionen tar en alltför

stor del tidigt i processen. Det är viktigt att tillåta sig själv att utforska

material som känns “dumt” eller ”onödigt”, eftersom det kan leda till nya

och oväntade vägar. Det är också viktigt att lära sig att skifta mellan de här positionerna och veta hur de används. Att helt försöka separera de två positionerna är svårt och kanske inte ens önskvärt.

Även om denna fas i arbetet är mycket viktig för en kreativ process kan det vara svårt att förklara för utomstående vad man gör, om de förväntar sig tydliga idéer. Jag upplever det tillräckligt svårt att argumentera för mig själv att genomföra dessa mer lösa utforskande processer, men att lära sig argumentera för att det är viktigt. I en intervju i *Skapande handling* (2000) beskriver arkitekten Armand Björk detta:

“Det är väldigt svårt att tala om för någon beställare vad man håller på med egentligen. Man kan ju aldrig skriva tid på de här veckorna. Då får man liksom ha annat att förklara den tiden med. Och det är inte alltid så lätt. Man lever ju i ett sånt tidskortgissel som egentligen har blockerat väldigt mycket av den här sortens verksamhet som man borde hålla på med (Birgerstam 2000).”



(Fig 127.) Hur ska man tillåta sig själv att utforska det 'onödiga'?

Att försätta sig i den *estetisk-intuitiva* positionen kan vara en utmaning, men handlar mycket om att vara engagerad och ha inlevelse för det man gör. Det kräver nyfikenhet och en vilja att utforska det man inte vet. För mig upplevs detta som starkt känslostyrt, att vissa dagar går det bara inte att hitta dit, så det känns viktigt att vara lyhörd för sina egna förutsättningar och planera sitt arbete utifrån det, i den mån det går.

Att skapa förutsättningar för den *estetisk-intuitiva* positionen kan ske på många sätt. En metod som kan tänkas vara användbar beskrivs av Dyrssen i sin text *Heterogena iscensättningar* (2008) där man under en kurs på Chalmers använder så kallade explorativa experiment. I experimenten definierar man i början sina spelregler och begränsningar tillsammans med en grunduppsättning av verktyg som ska användas: en specifik plats (men öppen situation), några konkreta undersökningsverktyg, ett begrepp, ett urval av manipulationer (till exempel att deformera, transformera, omdefiniera, förstora). Sedan startar handlingen i en aktion på plats som dokumenteras under tiden i en loggbok. Man väljer även vilken representationsform som ska användas tidigt i processen. Tanken är att dessa typer av experiment ska öppna upp invanda tankemönster, ge snabb återkoppling och skapa rörelse framåt i den kreativa processen (Dyrssen 2006).

Spelregler

Nu är detta sätt att arbeta inriktad mot en mer designbaserad forskning, men vissa aspekter kan man definitivt applicera i sin egna kreativa process. Om jag ska försöka översätta detta sätt att tänka för att analysera min egen process i mitt projekt. Jag definierade några sorters spelregler även om jag inte hade specificerat dem så tydligt när jag startade. Jag gav mig själv vissa förutsättningar och jobbade utifrån det. Jag var orolig för att sätta för strikta gränsdragningar eller spelregler tidigt i processen eftersom att jag ville behålla öppenheten och samtidigt hindra mig själv att försöka tänka för långt fram i processen.

Till exempel bestämde jag att första handlingen var att tolka Jockum Nordströms verk med tusch och pensel, därefter tolka dessa teckningar i modeller i olika material. Det var allt jag startade i.

reflektion

Detta projekt har väl inget slut, det är ett pågående förändringsarbete och detta har varit en inblick i vad jag upplever som ett tidigt stadium under processen. Några stillbilder över skeenden i en rörelse. Mycket av detta handlar om just rörelse, att fortsätta framåt, bakåt, runt och tillbaka. Att vara vilsen, men samtidigt ha någon intuitiv känsla av var man ska.

Angående två olika katalysatorer

I mitt tidigare projekt *Magic Carpet* använde jag Märta Måås-Fjetterströms ”*Svarta trädgårdsmattan*” som utgångspunkt och katalysator. Mattan som artefakt och objekt tänker jag innehåller en rad olika typer av information. Dels kring den historiska kontexten och den kulturella identiteten som placerar den i konsthistorien. Dels dess mönster och motiv. Även mattan som ett fysiskt objekt är intressant, hur den placeras, hängd som en bonad, eller liggande på golvet, skapar olika rumsligheter kring sig.

Under arbetet med ”*Inget papper, inga mynt*” som katalysator finns egentligen två sidor, utställningen och katalogen. Utställningen speglar en händelse eller tidpunkt, ett möte mellan mig som subjekt och objekten tillsammans med rummet. Detta gav en inspiration, en atmosfär och inlevelse. Skillnaden mot mattan som är ett objekt, är bredden av olika objekt som utställningen samlar. Detta gjorde det lite svårare att göra ett urval av vad jag ville arbeta vidare med och på vilket sätt. Jag valde främst att arbeta med katalogen, dels för att det blev lättare med ett mindre urval och mer tillgängligt i det konkreta arbetet. Under arbetet med tusch-teckningarna upplevde jag att det var lättare att tolka de mer abstrakta bilderna än de figurativa. I de figurativa bilderna var det lätt att figurer och former dök upp för avbildande, en bearbetad kopiering, en förenkling av ett komplexare sammanhang. Vid arbetet med mattan däremot gav det faktiska motivet spelregler för utformningen av projektet, en slags kod för att gestalta planen. Det finns inget rätt eller fel här utan katalysatorn hjälper till att sätta förutsättningar för arbetet.

Om att välja

Angående val av katalysator så har jag upplevt det som intressant att leta utanför arkitekturfältets gränser, jag tror att det finns mer motstånd där som kan behövas för att skapa gnistor till processen. Det behövs ett utforskande utanför gränserna för att kunna generera nya infallsvinklar och perspektiv till arkitekturen. Men det är svårt att definiera vad som behövs för att något ska kunna fungera som en bra katalysator, men den huvudsakliga uppgiften är att man känner något av den. Till exempel för egen del, hade jag från början en idé att jag skulle använda mig av Skissernas museum och artefakter därifrån för att hitta min katalysator till projektet. Men det fungerade inte alls, kanske var det att jag kände en press att jag faktiskt behövde hitta något. Senare besökte jag Jockum Nordströms utställning på Liljevalchs under ett besök i Stockholm, utan förväntningar, då upplevde jag en stark inspiration till mitt eget projekt. Det svåra är därför att leta aktivt efter en katalysator, men det gäller att ha ögonen öppna och vara mottaglig för upptäckter. En viktig del till min upplevda inspiration och arbetet med Jockum Nordströms verk som katalysator var att det hjälpte mig att hitta en lekfullhet i arbetet. Jag tror att det är viktigt för att kunna komma åt sina mer intuitiva förmågor, att tillåta sig att leka.

Kollaget som medium

När det kommer till just lekfullheten har kollaget som medium visat sig vara ett mycket användbart verktyg under arbetet. Det finns en enkelhet som tilltalar mig, det går snabbt att arbeta med och är ett lättillgängligt verktyg. Det förmedlar en förändring i sitt uttryck, man kan lätt se delar läggas till eller tas bort.

Det hjälper än att sätta spelregler, man kan begränsa sig till ett visst format till papper, eller materialet som man klipper ut från.

Nackdelen kan vara att man blir förblindad av det estetiskt bildmässiga och det stör ens idéer som man vill förmedla med kollaget. Men jag ser också det estetiska sökandet efter någon sorts tillfredsställelse för blicken en del av charmen. Det behöver finnas där för att det ska väcka skaparlusten. Känner man att allt man producerar blir fult, genererar inte det samma vilja att fortsätta.

Kollaget fungerar både som ett skissverktyg och ett representationsverktyg, skillnaden här ligger i vem som är betraktaren. Som skissverktyg sker den största kommunikation med det egna jaget, och den invändande reflektionen, här behöver det inte finnas någon större tydlighet för andra personer.

Som representationsverktyg behöver ens tankar och idéer förmedlas till andra människor. I en värld där kontroll och perfektion hela tiden eftersträvas, finns det något fint och kontrastrikt i att inte producera sådana bilder. De öppnar för egna tolkningsmöjligheter och därmed mer inlevelse än en hyperrealistisk bild menar jag.

Handling och sidospår

Ordet sidospår antyder det att det finns en hierarki mellan sidospåret och det huvudsakliga spåret. Jag skulle vilja försöka jämställa dem. Sidospåren i projektet behöver lyftas upp och ges utrymme att utforskas och ta plats. Det jag har märkt under processen är hur mycket som slumpvis leder vidare till nya ställen, som jag inte hade kunnat funderat fram utan att faktiskt göra och skapa. Detta är något jag tar med mig, en nyfikenhet för oförutsedda upptäckter. Dessa upptäckter kan inte göras utan något som förutsätter dem. Man skulle kunna beskriva det som att en handling ger möjlighet till den nästkommande handlingen.

Sandra Kopljar tar upp detta i sin avhandling *How to think about a place not yet* (2016) där hon beskriver William Gavers begrepp *nested affordance*. Det går ut på att varje objekt eller rum har en *affordance*; alla möjligheter de kan användas på som inte innefattar de ändamålsenliga eller enligt konventionerna. Dessa möjligheter blir sekventiella, de följer varandra och öppnas av varandra. Ett exempel på detta görs genom att beskriva användandet av ett dörrhandtag. Om man inte vet vad den ändamålsenliga handlingen är, det vill säga öppna dörren. Vet man inte hur handtaget fungerar, och detta kommer inte att visa sig förrän man tar tag i handtaget. Sekvensen som följer är att handtaget trycks ner, dörren kan dras eller tryckas och därmed öppnas. Gaver menar att handlingen att trycka ner handtaget är ett svar på det *nested affordance* som finns inbäddat i att öppna dörren. Kopljar introducerar istället begreppet *Elaboratable nested affordance* vilket passar bättre i samband med skiss-och designprocessen då det har ett mer oförutbestämt resultat och utveckling under sekvensen. Till skillnad från synen på *affordances* där reaktionen eller handlingen sker som en kroppslig impuls eller reflex menar Kopljar att det behövs ett begrepp som inkluderar den typen av beslut och handlingar som bygger på mer utarbetade subjektiva åtgärder. Som till exempel i en designprocess där varje steg i sekvensen kan ge helt ny förståelse för situationen men som inte hade kunnat upptäckas utan steget innan som föreställer sig en annan verklighet (Kopljar 2016).

Flödet

Det har fortfarande uppstått stoppklossar under arbetet, men jag känner mig lite säkrare att hantera dem och inte låta dem paralysera processen. När det har tagit stopp i den intuitiva skapandedelen har jag försökt växla till ett annat medium eller bytt aktivitet och läst eller försökt skriva i stället. Ibland behövde jag arbeta med saker som inte krävde så mycket tankekraft, mera ett monotont meditativt arbete, som att skraffera en linjeteckning, då har jag gjort det. Det största motståndet har jag ändå mött i det skrivande arbetet av projektet, det är nog för att jag är mer bekväm med andra medier än texten som uttrycksmedel. Det kanske har med exaktheten att göra, med ord ska saker och ting bli tydliga. Eller att jag helt enkelt inte har övat upp den färdigheten lika mycket.

För framtida processer

Under arbetets gång har jag upptäckt hur materialet som skapas kan generera mer material och idéer, vilket i sin tur driver arbetet framåt. Jag har upplevt att det har blivit lättare att arbeta intuitivt och vara öppen för förändringar och nya infallsvinklar. Samt att inte ha en för klar bild av vad jag vill åstadkomma, det visar sig under vägen. Lekfullheten har varit viktigt, det har även medierna jag valt att arbeta med givit förutsättningar till.

När man hittar inspiration och skaparlust bör man låta utforska det man intuitivt känner med ett medium man är bekväm med. Detta för att få så snabb återkoppling som möjligt mellan tanke och handling.

Något annat jag tar med mig från detta projekt är vikten av spelregler och avgränsningar, att lära sig sätta dem själv när det inte finns några och hur man ska göra det. En för stor frihet blir lätt hämmande istället för inspirerande.

källförteckning

Birgerstam, P. (2000). *Skapande handling : om idéernas födelse*.
Studentlitteratur

Bourriaud, N. (2002) *Postproduction : culture as screenplay : how art reprograms the world*, Lukas & Sternberg.

Dyrssen, C. (2006). *Hetereogena iscensättningar*
s.119-144, I Gromark, S & Nilsson, F. (red.) *Utforskande arkitektur :
situationer i nutida arkitektur*

Hall, R. (2020) *An Economy of Drawing*.
I Decroos, B., Patteeuw, V., Çiçek, A. & Engels, J. (red.) *OASE # 105:
Practices of Drawing = Tekenpraktijken*

Krupinska, J. (2016). *Att skapa det tänkta : en bok för arkitekturintresserade*
Studentlitteratur

Kopljar, S. (2016). *How to think about a place not yet: Studies of affordance
and site-based methods for the exploration of design professionals'
expectations in urban development processes* (1 ed.) [Doctoral Thesis
(monograph), Department of Architecture and Built Environment]. Lund
University, Faculty of Engineering.

Bildmaterial:

Bukowskis (uå). *Svarta trädgårdsmattan*, (1923) av Märta Måås-Fjetterström
<https://www.bukowskis.com/sv/auctions/605/194-marta-maas-fjetterstrom-matta-svart> [2022-09-21]

Dawkins, L. (uå). *Dagen efter*, (2020) av Mamma Andersson.
<https://kunstkritikk.com/sensitive-days/> [2022-09-21]

Lantmäteriet (2023) <https://minkarta.lantmateriet.se/> [2023-05-27]

Moderna museet (2021) *Viken #1*, (2019) av Andreas Eriksson
<https://sis.modernamuseet.se/people/12319/andreas-eriksson/objects>
[2022-09-21]

Nasjonalgalleriet (1985). *1880-årene i nordiskt maleri*. Nasjonalgalleriets katalog. Oslo.

Nordström, J. (2023). *Inget papper, inga mynt*. Liljevalchs katalog nr 537. Stockholm.

Romdahl, L. A. (1947). *Pieter Bruegel den äldre*. P. A. Nordsedt & Söners Förlag. Stockholm.

om inget annat anges är materialet skapat av författaren.

