

FRA IDÉ TIL UTVIKLING

EN STUDIE AV IDÉ- OG KONSEPTUTVIKLING I LANDSKAPSARKITEKTUR

FROM IDEA TO CONCEPT IN LANDSCAPE ARCHITECTURE

ANETTE BLOMLI RUDI

UNIVERSITETET FOR MILJØ- OG BIOVITENSKAP
Institutt for landskapsplanlegging
Masteroppgave 30 stp. 2010



forord

I denne siste mulighet til å undersøke et tema under påskudd av å være søkende student, har jeg valgt å følge det jeg har følt som minst håndgripelig i landskapsarkitekturfaget: Konseptutvikling.

Jeg har lyst til søke, spørre og diskutere meg gjennom masteroppgaven med ett mål for øyet: Å få mer kunnskap om idéutvikling i landskapsarkitektur. I det ligger å lete etter metoder jeg enda ikke har oppdaget, undersøke hvordan det er mulig å hente fram kreativiteten og å kunne bruke dette til å starte, styre og fullføre gode landskapsarkitekturprosjekter. Det innebærer også en higen etter å lære mer om evnen til å begeistre!

Mine uerstattelige støttespillere gjennom oppgaven, som jeg vil rette en stor takk til er Arne Sælen for stødig veiledning. Irene Rasmussen for oppmuntring og innspill. Vegard for støtte og tålmodighet.

Jeg vil uttrykke takknemlighet til: Sidsel Høstmælingen Jensen, Hilde Grøneng, Mari Sylte Ringstad, Bjarne Sigve Grønsberg, Blå landskapsarkitekter, Ashley Conn, Askild Nilsen, Jan Bernigeroth, Svein Erik Bergum, Inge Dahlmann, Roddy Bell, Bjarne Aasen, Marit Arnekleiv, Lars Berge, Hanne Johnsrud, LALALAND og Kjetil Lobben for deres bidrag til denne oppgaven

sammendrag

Det finnes ingen fasitsvar innen landskapsarkitektur. Det er et mål i seg selv at man utforsker veien mot gode løsninger; for mennesket og samfunnet vi lever i. Formålet med denne oppgaven er å søke etter, og undersøke, mulige metoder for idé- og konseptutvikling innen arkitekturfagene.

I oppgaven ser jeg nærmere på begrepene *metodisk tilnærming* og *kreativ tenkning* som viktige grunnlag for idé- og konseptutvikling. Undersøkelsen har basert seg på to deler: I første del presenteres en redigert utgave av samtaler jeg har gjennomført. I andre del et litteraturstudie der ulike teorier og synspunkter fra forskjellige forfattere er trukket fram.

Studiet kan ikke vise til én bestemt god løsning. Men oppgaven slutter seg til noen egenskaper som synes betydningsfulle for et vellykket resultat i arkitekturprosjekter. Det er viktig med entusiasme, kunnskap og å føre prosjektet gjennom en bevisst prosess. Det innebærer at man heller burde la de ulike prosjektene forme tilnæringsmetoden, enn å binde seg til en metode som styrer prosjektet.

abstract

There is no quick-reference guide to performing landscape architecture. The goal is in exploring the path to good solutions; for the individual and for society. The aim of this thesis is a search for, and assessment of different methods of idea- and concept development in architecture.

In this thesis, I look at the terms methodical approach and creative thinking as a basis of idea- and concept development. The investigations have been divided into two parts. Part 1 presents an edited transcript of 15 conversations I have had with designers, Part 2 is a literary study concentrating on the theories of different authors specializing in the field.

This thesis does not conclude when it comes to the correct approach to concept development in landscape architecture. However, it points to some key properties that seem vital to achieving successful architecture. Enthusiasm, knowledge and the appliance of conscious processes seem essential, and this conclusion suggests that each project should have a tailored approach, rather than following a set of universal guidelines.

Forord

Sammendrag/ Abstract

Innholdsliste

1	INNLEDNING	
	Introduksjon	7
	Motivasjon	8
	Problemstilling	8
	Metode	9
	Avgrensning	10
	Begrepsforklaring	10

2	FRA IDÉ TIL UTVIKLING	
	Introduksjon	13
	Samtaler	14
	Oppsummering samtaler	56
	Litteraturstudie	60
	Oppsummering litteraturstudie	81

3	AVSLUTNING	
	Diskusjon	83
	Konklusjon	92
	Referanser	94

1

INNLEDNING

INTRODUSJON

MOTIVASJON

PROBLEMSTILLING

METODE

AVGRENSNING

BEGREPSFORKLARING

”Det eneste konstante er endring”

(Heraklit, 540 - 480 f.kr.)

introduksjon

Finner man metoder gjennom erfaring, eller er metoder et hjelpemiddel man bruker til man har nok erfaring?

I løpet av studiet har vi i noen kurs blitt forklart definerte metoder, noe som da er et betryggende håndtak gjennom det aktuelle kurset, men som kanskje fører til at noe utelates? I andre kurs forventes det at man skal være mer søkende etter hva som føles riktig. Det kan gi en lærerik prosess, men det kan også føre til en del famling på vei mot løsningen.

Å bruke metoder kan sammenlignes med å ha med handleliste til butikken. Med liste trenger man ikke bekymre seg for å glemme noe, samtidig som man har mulighet til ta med ekstra varer underveis; uten liste blir man lett usikker på om man har husket alt.

Det er ikke sikkert at metoder er det rette svaret på mine spørsmål, men målet med denne oppgaven er å kunne gi meg selv, og eventuelt andre studenter og landskapsarkitekter, et tydeligere svar om at det finnes flere veier i idé- og konseptutvikling enn gjennom erfaring og intuisjon.

motivasjon

I løpet av mine fem studieår på Universitetet for miljø- og biovitenskap (UMB) er det noen personer som har bidratt til å forsterke min undring over menneskers evne til å være kreative og skape fantastiske ting, eller til å åpne andres øyne med nye tanker. Hvor kommer disse nye tankene fra – dette er noe jeg vil lære mer av!

En av de personene var Helena Olsson som holdt foredrag om sine oppdagelser av å bruke tegning som registrerende og resonnerende verktøy. Selv gikk jeg da i andre klasse og det hun sa var noe som skilte seg ut fra det vi hadde hørt på skolen; hun var en øyeåpner for meg og pirret min interesse. Litt senere hørte jeg et foredrag med den kanadiske arkitekten Todd Saunders, som gjorde inntrykk med sin innlevelse og engasjement for prosjektene sine. At han er dypt i jorda, høyt i trærne og fullstendig tilstede i prosjektene han former, har blant annet resultert i det anerkjente utkikkspunktet *Stegastein* i Turistvegprosjektet (sammen med Tommie Wilhelmsen). For meg framstod hans måte å tenke på som nyskapende.

I løpet av studiet har diskusjoner om blant annet konseptutvikling med lærere og medstudenter, samt foredrag på "torsdagsforelesninger" og studiereiser inspirert meg til å våge ut i denne undersøkelsen masteroppgaven har vært.

problemstilling

Hvordan reagerer du på utfordringen: "Nå får du ansvaret for konseptutviklingen til dette prosjektet!"

Ja! det blir spennende, jeg vet akkurat hvordan jeg skal lede den prosessen.

Finner vel på noe bare jeg får samlet inn nok informasjon.

Oi, hva er et konsept?

Mitt mål med oppgaven er å bevege meg fra alternativ C til alternativ A.

Gjennom observasjoner og kvalitetsintervjuer vil jeg registrere hvordan dagens praksis er i landskapsarkitektur, og i tillegg søke kunnskap om begrepene i litteratur. Den innsamlede informasjonen vil forhåpentligvis i løpet av oppgaven gi meg et mer helhetlig bilde, og grunnlag for en konklusjon. Det er ønskelig å finne en veiledende tilnæringsmetode som oppgavens forfatter, med flere, kan benytte seg av. Men er også innstilt på at gjennom drøftingen kan det vise seg at det ikke er hensiktsmessig med en metodisk tilnærming i en idéutviklingsprosess. For å nå målene med oppgaven stiller jeg følgende spørsmål:

1) Kan det oppfattes tendenser for metodisk prosjekttilnærming innen idé – og konseptutvikling i landskapsarkitekturmiljøet i Norge? Hva er i så fall positivt eller negativt ved disse?

2) Finnes det teorier om det å jobbe metodisk med kreativitet? Kan teoriene overføres til idéutvikling innen landskapsarkitektur?

3) Vil det være hensiktsmessig med metodisk tilnærming for idé- og konseptutvikling i landskapsarkitektur? Hva er eventuelt fordeler og ulemper?

metode

Temaet idéutvikling og kreative prosesser i landskapsplanlegging er noe jeg har tenkt på en stund. Så det var allerede våren 2009, etter flere diskusjoner med kunsthøyskolen Irene Rasmussen, at jeg bestemte meg for å skrive om det i masteroppgaven. I juni tok jeg kurset "Planlegging av masteroppgave", hvor jeg startet å jobbe med et elektronisk spørreskjema. Jeg hadde ambisjoner om å sende det ut til både landskapsarkitekter, arkitekter, kunstnere, komponister, designere og andre kreative faggrupper. Gjennom å sende ut til mange var planen å få mange svar og en bred referanse til oppgaven. Dette viste seg å bli på utfordringer. For det første er det vanskelig å stille konkrete, universelle spørsmål om temaet som skulle passe til alle yrkesgruppene. For det andre er det vanskelig å få fram subjektive meninger og tanker gjennom et slik skjema. Det viste seg også at de jeg testet skjemaet på heller ønsket å forklare svarene muntlig til meg for å unngå misforståelser. Jeg innså at temaet krevde en dypere innfallsvinkel til hver samtale, så rett før jul bestemte jeg meg for å gjøre kvalitetsintervjuer og satte i gang med å sende forespørsler på e-post til aktuelle personer.

Tidlig i januar startet jeg en lang intervjurunde for å få mest mulig innsikt i dagens praksis og en grundig forståelse av hvordan utviklingen har vært de siste årene. Etter hvert har jeg snakket med både landskapsarkitekter, arkitekter, kunstnere og kommunikasjonskonsulenter. Jeg har hatt gleden av å møte både erfarne, unge, ambisiøse, filosofiske og strukturerte, kreative mennesker som til daglig jobber med idéutvikling. Det som jeg i starten så på som intervjuer utviklet seg etter hvert til samtaler, jeg fikk mer innsyn i temaet og det ble enklere å følge opp med spørsmål i samtalen. Jeg brukte mye tid på å forme spørsmålene til hver gang for å tilpasse dem til personen jeg skulle snakke med, eller tilføre

spørsmål jeg merket manglet fra forrige intervju. Fram til midten av mars 2010 gjennomførte jeg 16 samtaler, og var også så heldig å få observere fire arbeidsgrupper i deler av deres idéprosesser. Dette var hovedsakelig landskapsarkitekter fra firmaene Rambøll på Lillehammer, In'by i Oslo, Landskap Design i Bergen og Link Landskap på Skøyen. I noen grupper var det i tillegg kunstnere og arkitekter med i prosessen. Jeg så på observasjonene som en mulighet til å bedre forståelse for dagens praksis, men ønsker ikke å vurdere selve prosessen til disse arbeidsgruppene, derfor vil ikke observasjonene bli gjengitt i oppgaven.

Hele oppgaven har vært en prosess for meg; først gjaldt det å få forståelse for temaet, så innsikt, til slutt forsøke å vurdere med et kritisk blikk. Det har vært utfordrende og krevende å jobbe med redigering av samtalen til en forståelig og fengende tekst og tilpasse det til oppgaven. Det var mye interessant materiale i samtalen, men da jeg så hvor mye tekst alle samtalen utgjorde på papiret, innså jeg at det var nødvendig å gå kraftig til verks med kniven og skjære ned. Samtalen utgjør hovedkilden i oppgaven min, men parallelt har jeg lest bøker om kreativitet, idéprosesser, arkitektur og andre masteroppgaver, som også vil bli diskutert i oppgaven.

avgrensning

Problemstillingen tar utgangspunkt i hypoteser om idé- og konseptutvikling med fokus på begrepene *kreativitet* og *metodikk*. Ganske sikkert ville en empirisk studie vært mest avklarende for denne problemstillingen ettersom det for mange er vanskelig å beskrive noe de "bare gjør". Men ettersom det ikke har vært mulig å gjennomføre en slik praktisk studie baserer oppgaven seg på samtaler, teorier, observasjoner og egne erfaringer fra studietiden.

Som registreringsmetode valgte jeg å jobbe med kvalitetsintervjuer, der jeg reiste rundt og snakket med utvalgte personer. Det positive ved det har vært muligheten til å føre en samtale, med eventuelle oppfølgingsspørsmål hvis det har oppstått tvil eller misforståelser. Det negative kan være hvis folk ikke er bevisst sin egen arbeidsprosess og gir feilaktige svar. Og at det ikke har vært tid til å snakke med så mange som jeg ønsket. Det hadde vært interessant å snakke med flere personer fra ulike yrkesgrupper, blant annet: Produktutviklere, designere, komponister og scenografer. Det kunne gitt oppgaven en bredere referanse.

begrepsforklaring

Hvis begrepsdefinisjonene ikke har referansehenvising er de hentet fra samtale.

Idé: er et mye brukt ord med tanke på tidlig fase av prosjekter i arkitektur – og designsammenheng. *Idé* oppfattes som et *ønske*, *innfall* eller *påfunn*. Noen landskapsarkitekter bruker sammensatte ord av *idé* som erstatning for ordet *konsept*, som for eksempel *overordna idé*, *hovedidé* og *grunnleggende idé*, og mener at disse uttrykkene gir en bedre beskrivelse på norsk.

Konsept: i følge en oppsummering fra samtale er *konsept*: Et sammendrag av mange forhold ved stedet som underbygger identiteten og argumenterer for den løsningen man har kommet fram til. Det styrer helheten i prosjektet, samtidig som det er gjenkjennelig i detaljene. Noen sier de erstatter ordet *konsept* med: *hovedidé* eller *intensjon*.

Bruken av ordet *konsept* er spesielt brukt innen arkitekturkonkurranser. Munkebye skrev i 2006 masteroppgaven "Konsept for seier". Der definerer han konseptet som: *Prosjektet formidlet på en kortfattet og fengende måte*. Munkebye (2006) skriver i konklusjonen: "For å vinne en konkurranse kreves først et godt konsept, så et godt svar til konseptet og til slutt en god evne til å kommunisere dette".

Kunnskapsforlaget (2010) beskriver *konsept* som: *En grunnleggende og retningsgivende idé, et helhetlig opplegg*. Det beskrives også som det samme som *utkast*, *kladd* og *begrep*.

Det er også vanlig innen arkitekturfagene å bruke ordet *konsept* i andre former, som: *Konseptualisere: danne seg en forestilling, et begrep*. Og *Konseptuell* som betyr: *begrepsmessig, teoretisk* (Kunnskapsforlaget, 2010)

Grep: Fra samtalene er det noen som mener at *grep* er norsk begrep for *konsept*. Men de fleste mener at *grep* er hovedelementet i den fysiske utformingen av konseptet. Kunnskapsforlaget (2010) forklarer grep slik: *tak, evne til å behandle noe(n) på riktig måte: ha det rette grepet på tingene.*

Inspirasjon: Betyr i følge Kunnskapsforlaget (2010) blant annet: *stimulans, begeistring, stemning, impuls, oppløftelse, m.m.* I følge noen forklaringer fra samtalene er ikke dette et godt ord i forbindelse med idé- og konseptutvikling, og at noen foretrekker å bruke begreper som: *motivasjon* eller *intensjon med oppgaven.*

Arkitektur: Omhandler både landskapsarkitektur og arkitektur. De to fagene ansees i denne oppgaven for å kunne sees under ett fordi begge handler om å skape rom, stemning, opplevelse.

Følgende ord er ikke diskutert i samtalene, men jeg har hentet forklaring fordi det er ord som brukes en del i oppgaven.

Kreativitet: *Skaperevne, idérik, fantasi* (Kunnskapsforlaget, 2010). I litteraturdelen beskrives kreativitet som en kunnskap man kan tilegne seg og utvikle (de Bono, 1996).

Intuisjon: *Evnen til å være forutseende og forstå en sammenheng umiddelbart, uten å resonnerer. Intuisjon bygger i stor grad på den erfaringen man har tilegnet seg over lengre tid, både bevisst og ubevisst* (Lerdahl, 2007).

Erfaring: *klokskap, livskunnskap, modenhet, viten, rutine, m.m.*(Kunnskapsforlaget, 2010)

Metode: *Systematisk framgangsmåte.* I oppgaven brukes begrepet i vid forstand: *framgangsmåte, oversikt, praksis, prosess, system, taktikk,*

tilnæringsmåte (Kunnskapsforlaget, 2010).

Strategi: *Er en framgangsmåte brukt for å nå et mål, mer eller mindre bevisst handlingsmønster for å mestre visse situasjoner eller møte visse utfordringer: taktisk opplegg*(Kunnskapsforlaget, 2010).

Innovasjon: *fornyelse, forandring til det bedre: tekniske og sosiale innovasjoner* (Kunnskapsforlaget, 2010). Ordet brukes av Haug(2002) og Lerdahl (2007) om når ideer blir prøvd ut til virkelige opplevelser eller gjenstander.

2 FRA IDÉ TIL UTVIKLING

SAMTALER

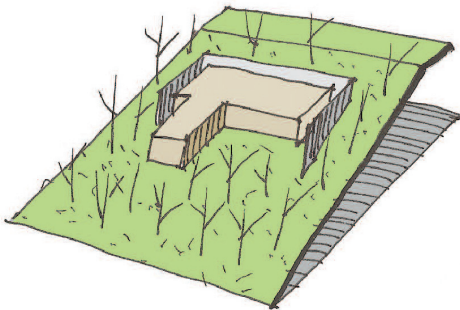
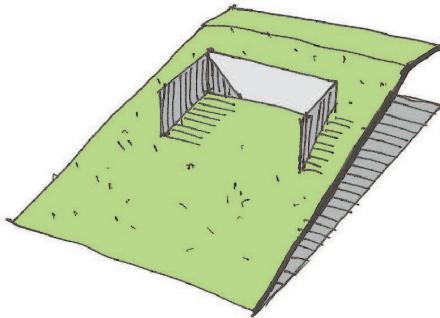
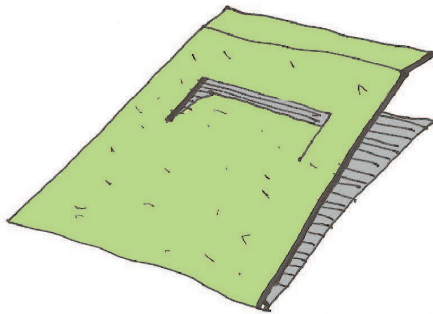
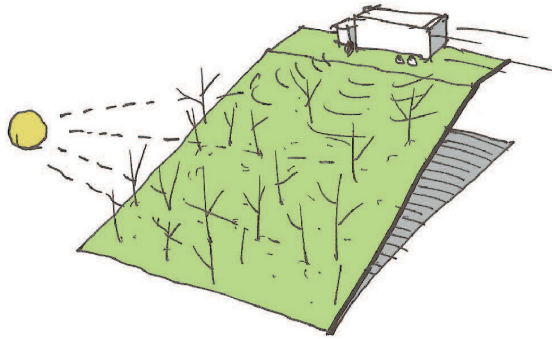
OPPSUMMERING SAMTALER

LITTERATURSTUDIE

OPPSUMMERING LITTERATURSTUDIE

"Good ideas are not adopted automatically.
They must be driven into practice with
courageous patience" (Hyman Rickover)

introduksjon



Forbilder er bidrag til utvikling –det gir noe å strekke seg etter. Det kan være man har vært på kunstmuseum og blir inspirert til å gå hjem og male. Eller du har sett en fin hage eller park og ønsker å få til det samme hos deg selv. Motivasjon og inspirasjon gjør at man setter i gang og skaper ideer. Men så er det kanskje ikke så lett å realisere det hele –kanskje du ikke kjenner til framgangsmetoden, eller ikke har kunnskap om materialene? Kanskje blir det slik at resultatet ikke står til forventningene.

Prestasjonen ligger ikke bare i det å få gode ideer. Kunsten ligger like fullt i det å utvikle, foredle og realisere. Og det er *det* idéutvikling handler om. Det gjelder å tørre å møte kaos for å få fram nye ideer, bearbeide ideene gjennom å sette dem opp mot rammer og krav. Til slutt er ideene foredlet til et konsept –fundamentet til et prosjekt. Strukturen i denne oppgaven er først å få mange innspill og erfaringer fra samtale. Litteraturen gir grunnlag for sammenligning og vurdering. Og så konkludere med ny kunnskap, eller flere spørsmål.

Med én fot i studentlivet og én i yrkeslivet, er jeg på tur til å ta steget ut som landskapsarkitekt. Men det er én ting som skiller meg fra de som har tatt steget: Jeg mangler erfaring. Derfor har jeg med stor takknemlighet fått høste av andres erfaring. Det følgende er et redigert utdrag fra samtale.

illustrasjon: Lars J. Berge

SAMTALER

Personene jeg har vært så heldig å få snakke med er landskapsarkitekter, arkitekter, kunstnere og kommunikasjonskonsulenter. Det er ingen tvil om at det finnes gode tanker og smarte erfaringer der ute, det er bare synd dette ikke blir skildret og fortalt mer innen fagmiljøet.

Jeg har uthevet mine spørsmål og kommentarer, øvrig tekst er sitat fra samtalepartner. I egne rammer har jeg tilføyd relevante eksempler fra litteratur. Det er et bevisst valg å ikke presentere hvem jeg har snakket med ved navn, fordi jeg ønsker fokus på tema framfor person. Flere vil imidlertid kunne gjenkjennes på grunn av prosjekteksempler.

Hvor henter du inspirasjon til utforming av prosjekter? Den interne inspirasjonen er det vi finner i selve stedet, i tomteanalysen. Det er mange som tror at det er enklere å starte på en tomt som er helt flat og enkel, men da er det mindre å ta tak i, færre knagger å henge prosjektet på. Så jeg vil si at desto mer krevende tomte er, jo morsommere er det. Når det gjelder ekstern inspirasjon kan det være fra tidsskrifter, bøker og biblioteket, men vi starter aldri der, vi starter alltid med tomte og analysen. Det er først når vi har på plass innledning og noen tanker om hvilken retning prosjektet kan utvikle seg at vi går til den eksterne inspirasjonen.

Hvordan starter du på et nytt prosjekt? Det er viktig å innhente mest mulig informasjon først, som kart, analyse på sol, vind, utsikt og naturgitte forutsetninger. I tillegg kommer kravene som myndighetene gir med blant annet reguleringsplaner og byggelinjer. Om man går inn i konseptutviklingen uten å ha alle fakta på bordet kan momenter dukke opp ut i prosessen, og man vil raskt rykke tilbake til startstreken.

Hvordan bruker du konsept i prosjektene? Når all informasjon er innhentet, før noen har begynt å tenke noe som helst, setter vi oss ned 2-3 stykker på kontoret, kaster ut ideer og tester de ut sammen. Da kan vi veldig fort komme fram til et hovedkonsept i løpet av en time, eller to. Videre kan den av oss som fører prosjektet i pennen gå tilbake og teste ut om det holder og går opp på areal, volum og så videre. Det er fruktbart å sitte sammen i idégruppe mens alle fremdeles har blanke ark, slik at ingen er i forsvarsposisjon for sine ideer. Det går kjappere å finne konsept når man er flere, enn om man skal sitte alene et par dager for å finne konsept.

Hvor viktig er den kreative fasen med idéutvikling i et prosjekt? Den kreative delen av prosjektet er helt klart den viktigste delen, og der er det vi arkitekter som har mest kompetanse i forhold til andre faggrupper. Jeg tror hvis vi vektlegger den delen av prosessen får vi synliggjort vår styrke overfor andre faggrupper. Det er mange som kan kalle seg arkitekt, og det er mange som kan tegne opp et bygg rent teknisk, men det som mangler da er idéfasen, noe som vil være synlig på resultatet. Har man en god, bærende idé i bunn blir alle andre valg også en konsekvens av det, så sterke grep er lettere å jobbe med.

For å komme på nye ideer kan det hjelpe å hente inn personer uten direkte erfaring med problemstillingen, som Haug (2002, s. 73) kaller "idésprintere". For eksempel kunstnere er gode idésprintere fordi de gjerne har en mer leken tilnærming til oppgaver.

Tenk med deg selv at du går til din kollega på jobb for å få tips. Dere har sikkert lik utdannelse, likt kontor, lik bil, likt hus og sikkert like unger også. Dere tenker helt likt, så hvis hensikten er å få nye innspill kan det gi like godt resultat å spørre en tilfeldig forbipasserende, ringe presten eller onkel Terje som er gårdbruker.

I studioet til arkitekt og møbeldesigner Arne Jacobsen var det vanlig å bruke vaskehjelpen som idésprinter. Hver dag når hun kom på jobben ble hun bedt om å si sin mening om skissene og ideene som var produsert i løpet av dagen (Haug, 2002).

Hvordan formidler dere konseptet? Ved første presentasjonen av et prosjekt for en kunde er vi opptatt av å underbygge og forklare ideen, vi sender for eksempel aldri prosjekter over e-post før muntlig presentasjon. Vi starter med å forklare prosjektet trinn for trinn, og bygger på den måten oppunder ideen for at de skal forstå hvorfor prosjektet har blitt som det har blitt. Hvis vi har laget en modell til ferdig prosjekt vil vi aldri sette den fram på bordet først, for da henger kunden seg alltid opp i en detalj som er uvesentlig. Så modellen setter vi alltid under bordet først, så bygger vi opp en begrunnelse og avduker modellen til slutt slik at det blir en helhet. Det fungerer veldig godt.

Kunne du sagt mer om hva du legger i konseptet? Det er komplekst, det er ikke bare en ting, men er et resultat av mange forhold. Ikke minst tomtas beskaffenhet som vi alltid vil ta utgangspunkt i, så er det de naturgitte forutsetningene. Jeg synes at god arkitektur blir et resultat av mange ting, men samtidig kan det være noe eksternt inspirasjon på formen, noe vi gjerne visualiserer i bilder når vi legger fram et idéskissene til et prosjekt.

Hvilken opplæring har du i idéutvikling, bruker du noen metoder for kreativ jobbing? Vi hadde ikke fokus på noen spesielle metoder under studiet som jeg kan huske. Men jeg synes det er viktig å innhente all informasjon, og i den fasen er det greit å innhente all informasjon objektivt.

Du nevnte også at dere samles på kontoret før noen har fordypet seg i prosjektet, det er kanskje en metode for dere? Det tror jeg er veldig viktig. Hvis det er noen som allerede har fått eierforhold til prosjektet er det vanskeligere å få til en åpen dialog og prosess.

Hvilken utvikling mener du at konsept har hatt i arkitekturprosjekter? Det har blitt sterkere fokus

på konseptutvikling. Nå er prosjektene sterkere og klarere formmessig enn da jeg startet som arkitekt i 1996. Helhetsgrepene har blitt sterkere, mens før var det mer fokus på det bygningstekniske og detaljene. Jeg mener det er positivt at arkitekter har blitt bedre på konseptutvikling, men det er nok ikke bare bra med tanke på den håndverkmessige delen av jobben. Hvis du ser på konkurranser i dag er det en del vinnerprosjekter som medfører enorme kostnader og vil være vanskelig å gjennomføre praktisk, så det har fordeler og ulemper.



2

Hvor henter du inspirasjon til utforming av prosjekter? Det er ofte når jeg er ute og reiser at jeg ser ting, stemning eller situasjon som jeg tar med meg. Så det er inspirerende å være ute på tur i naturen, på reiser og i byer. Jeg henter også inspirasjon fra bøker og blader.

Hvem samarbeider du med i prosjekter? Vi er alltid satt opp 2 stykker på prosjekter, men det varierer hvilke ansvar vi har og om vi samarbeider gjennom hele prosjektet. Det hender også vi er større team med flere faggrupper.

Hvordan starter prosjektene? Først har man oppstartsmøte med involverte parter for å få fram deres ønsker og krav. Så er det besiktigelse av tomta sammen med byggherren og analyse. Etter at ønsker og elementer fra analysen er sikret i reguleringsplanen kan man sette i gang med skissefasen, ofte starter vi med å drodle på skissepapir. Det er viktig at vi som fagpersoner lager et godt konsept og et godt grep som påvirker

prosessen, slik at kunden forstår hva vi som fagpersoner kan bidra med av gode løsninger.

Hvordan bruker dere konsept i prosjektet? Det er ofte at ideene må modnes. En idé kan være lurt å legge til siden for å skape rom for andre ideer, så må man teste dem ut mot kollegaer om de er holdbare. Det er også viktig at man beholder ryggmargen i prosjektet, selv om man får beskjed om at prosjektet må kuttes ned på grunn av økonomi, og heller være kreativ innenfor ideen.

Hvordan får du ideene? Når man skal jobbe med ideer er ikke faget vårt slik at $1+1=2$, så man må virkelig vri hjernen sin. Vi hjelper hverandre på kontoret ved at vi setter oss et par stykker for å skisse på kartet, legge fram ønsker og premisser for prosjektet. Vi ser gjerne på bilder og bøker, drodler rundt ulike ideer og etter hvert reiser det seg en løsning, så utveksling er alfa omega i en kreativ fase.'



Et eksempel på at ideene kan endres underveis er fra en gang skulle vi tegne en barnehage. Selv om tomta var helt flat i utgangspunktet, kom det blant annet kom inn brukerønsker om å kunne ake. Og vi hadde jordoverskudd, så vi ønsket å lage spennende terreng for å få til mer aktivitet, lunhet og spenning. Men så viser det seg at jorda ville ha rast ut om vi hadde gjort det på den måten, og dermed ble utformingen annerledes enn det man hadde tenkt først (samtale 2).

Når man skal "vri" hjernen sin, kan noen av teknikkene til de Bono være nyttige verktøy. Blant annet "lateral thinking" som han startet å bruke allerede i 1967. Han forklarer metoden med å bryte ut av vane- og erfaringsmønsteret med "the other sort of thinking", og beskriver det på denne måten:

"You cannot dig a hole in a different place by digging the same hole deeper" (de Bono, 1996, s. 52).

En lignende historie om kreativitet beskriver Ingebrigt Steen Jensen i *Ona fyr* (2002, s. 39 f). Det startet med at han kjøpte ei lue til sønnen sin med merket "rip curl", som han da trodde var navnet på en kjent surfer. Etter å ha lest en artikkel i australsk avis om en "rip" som hadde tatt 132 personer til havs, lærte han at "rip curl" er en havunderstrøm som river deg løs og drar deg utover. Blir du tatt av en rip curl må du for all del ikke svømme mot, da sliter du deg ut. Du må heller ikke la deg rive med, da forsvinner du til havs. Du må svømme på tvers for å komme ut. Så sier Steen Jensen – det er jo det kreativitet handler om: å tenke på tvers. Å tenke mot går ikke, å tenke med er ikke fruktbart, men på tvers er bra.

3

Hvor henter du inspirasjon? Gjerne fra prosjekter som overrasker med noe jeg ikke har tenkt over før. Jeg blir også inspirert av de jeg kan ha gode samtaler med, og som setter meg på en ledetråd.

Når du skal starte på et nytt prosjekt, hva er første steg i arbeidet? Det første steget er en blanding av å bli kjent med stedet og menneskene rundt det, det er motiverende for meg.

Hvordan blir du kjent med stedet? Det variere veldig mellom de ulike prosjektene. I et stort boligområde må man kartlegge de fysiske strukturene som er der: topografien, helling, terrenget og hva slags bolig som skal plassere hvor. Man må tenke analytisk når det gjelder terreng og overordna grøntstruktur, friluftsliv og bruksinteresser. Det er en helt annen analyse enn om man skal tegne et anlegg med skole, barnehage eller industriområde. Da vil analysen gå mer på preg og karakter. For eksempel en skole: Hva slags preg skal den ha? Hva er det som karakteriserer omgivelsene? hvordan er samspillet? Da er begrepene "karakter" og "harmoni" viktige. Gjennom analysen må jeg forstå hvordan eksisterende karakter og det nye uttrykket skal harmonere. Det kan gjerne være kontrast, men ikke konflikt med omgivelsene i det man bidrar med, samtidig skal det ikke være

kjedelig heller! Noen mener en god planoppgave er den som ikke synes overhode, som selvfølgelig kan være et poeng noen ganger. Men jeg mener at om man har gjort noe, skal det også være noe som møter folk på det stedet, slik at de stopper opp og opplever noe. Ellers blir det jo helt flatt, anonymt eller underordnet. Jeg mener at landskapsarkitekter jobber med mening og ikke bare funksjon, det skal ikke bare smake godt, men også inneholde spenning.

Hvordan bruker du konsept i prosjekter? Man må ha en klar problemstilling for å begripe og beskrive konseptet. Det er viktig at man jobber en del i starten med diskusjoner, skisser og har en ordentlig gjennomgang for å få til et godt utgangspunkt for prosjektet.

Hvordan kommer du fram til konseptet i prosjektet? Dialog er helt bærende. Det har hendt noen ganger jeg har vært alene og skulle finne fram til konsept, men da går man rett i veggen, det er rett og slett et egg som går i stykker for det er så skjørt. Når du derimot diskuterer med andre får du med andre perspektiver, noe som gjør konseptet robust.

Hvordan sørger du for at konseptet blir en del av hele prosjektet? Det har noe med slektskap og assosiasjoner å gjøre. Hvis du for eksempel har et strandmotiv som idé, trenger det ikke være strender der, men du vil ha miljøet og stemningen,

Metaforer kan være nyttig verktøy for å forklare ideer. For eksempel da Operahuset i Sydney skulle bygges, var en av de største utfordringene å finne en metode for å gjøre prefabrikeringen av takkonstruksjonen tids- og kostnadseffektiv. De brukte faktisk så mye som fire år på det arbeidet, i perioden 1957 til 1961. I oktober 1961 ringte arkitekten, Utzon, sitt kontor i Danmark for å diskutere en radikal løsning på problemet. Han forklarte det slik: "Det er veldig enkelt. Hvis du forestiller deg en stor ball som du deler som appelsinbåter(...)". Ved hjelp av metaforer fikk Utzon formidlet sine ideer med medarbeiderne på andre siden av jordkloden (Haug, 2002, s. 76).

lyset og sandfarger. Da har du fargebruken som en overordnet idé, men kan også bruke det i detaljutformingen når du velger steintyper. Fargebruken er kanskje det mest detaljerte og konkrete du kan ta i bruk, men hovedformen og linjene i prosjektet kan ha noe med bølger eller bevegelser. Da har du både farge, materialer og hovedlinjer, små detaljer kan du hente fram i motiver.

Hvordan formidler du konseptet for kunden?

Det er viktig at man er forberedt, har et gjennomtenkt språkbruk, og selv er bevisst på konseptet. Ellers kommer du ingen vei, det blir famlete og man kan bli stående og snakke om hvor søppelkassene skal stå. Skissene kan være enkle, men gjennomtenkt. Har man for mye visuelt krutt i skissene kan det bli vanskelig for kunden å fordøye det, så det er viktig med en enkelhet slik at de får mulighet til å være med og drøfte, og at de også får tid til å forelese seg i prosjektet.

Hvordan involverer du kunden i prosjektet?

Det er viktig å ha startmøte med kunden før man starter tegningen, at man skaper et tillitsforhold ved å vise vilje og interesser for å bli kjent med deres sted og tanker. De kan ha gått og tenkt på ting veldig lenge, ha tygd på problemer i mange år, så da er det viktig å starte der.

Hvilken utvikling mener du at konsept har hatt i arkitekturprosjekter? Jeg opplever at vi før var mer snare med å finne en form og følge den videre gjennom mange prosjekter, som et stempel, men at vi nå har beveget oss mer bort fra det, og er flinkere til å finne individuelle løsninger.

Et eksempel på noe som var et veldig dårlig konsept, men som ble et godt konsept, er da jeg jobbet med en kraftstasjon i eksportanlegg for el-kraft fra Norge til Nederland. Jeg jobbet med tunnelåpningen som skulle føre denne store kabelen med strøm fra Norge til Nederland, den skulle gå inn i et fjell og dykke ned i havet. I starten tegnet jeg noe som lignet et påklistret gresk motiv med noen søylegreier på fjellet (jeg skjønner ikke hva jeg tenkte på). Det var et veldig dårlig konsept vil jeg si, noe skikkelig postmoderne tull, men jeg var veldig forelsket i det da og satt alene og tullet med det. Så møtte jeg en kar, som jeg fortalte det her til, hvor han sa "du har ikke tenkt på å bruket magneten?" (assosiasjon mellom strømledningen og magnetisk kraft, red. anm.) Det var nok til at jeg tenkte: "Herregud, dette sukkertøyet her kan jeg ikke ha!" Så jeg tok det vekk og begynte å tenke på magneten. Jeg brukte ikke magneten som en metafor, men selve kabelen, den er tykk og har mange lag så jeg brukte et utsnitt av kabelen som inspirasjon. Det ble en veldig morsom tunnelåpning (samtale 3).



4

Hvor henter dere inspirasjon? Det som omgir oss og det vi holder på med, det kan være hverdagen med alle tingene man irriterer seg over. For eksempel: alle de gangene man kommer hjem med to bæreposer, hvor mange er det ikke da som reflekterer over at man skal ha gode, praktiske løsninger? (hvis det er lang vei fra garasje til inngangsdør og mange trapper eller kanter man må forserer, kan det bli ekstra tungvint når man skal bære inn handleposene, red.anm.)

Hvordan blir dere kjent med stedet? Det er sjelden vi lager et dokument vi kaller analyse, men etter vi har kundens problemstilling på plass tar vi en registrering selv og merker av på kartet det vi legger merke til, for eksempel: fjell i dagen, fine trær og andre ting som ikke brukerne ser, men som vi er opptatt av.

På hvilken måte bruker dere konsept i prosjektene? Konsept handler for oss om forenkling. I et prosjekt vi jobber med nå er det mange ting som skal løses, og da starter vi gjerne med det elementet som har de saftigste kravene til hvordan det fysiske kan utformes, for eksempel brannbilen. For det nytter ikke å komme med de kravene etter man har laget rosebusker og bed, sånn sett kan man si konseptet blir en råskap (fordi praktiske kravene får førsteprioritet, i utformingen, red.anm.) Vi er også opptatt av å bruke samme prinsippet på hele området, at man kan repetere ting for at området skal bli ryddig, helhetlig og lett forståelig.

Det er ganske brutalt å starte konseptarbeidet med begrensningene? Man må se på hvordan ting fungerer på stedet. Hvis beboerne for eksempel kjører på gresset kan man spørre seg hvorfor gjør de det? Er det dårlig planløsning? For liten plass eller hva er det? Det gjelder å finne prinsipper som

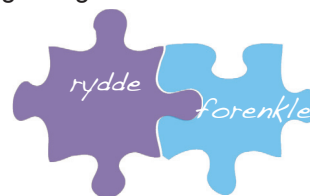
kan overleve med målene som skal inn, det er ikke bare bordet og hyggespisingen, det er mange ting som er verre å håndtere det ikke nytter å puffe under en stol og håpe at det går bra.

Dere føler ikke alt dette legger en demper på kreativiteten? Tvert i mot er det heller en utfordring å få dette til å gå opp. Vi prøver også å få med mer når vi først er i gang, det starter kanskje med at borettslaget skal ha nytt inngangsparti, da ønsker vi gjerne å se helheten helt fra adkomstveien til inngangsdøra.

Hvor lenge jobber dere vanligvis med konseptutviklingen før du er fornøyd med resultatet? Som nyutdannet bruker man nok mye mer tid på idé- og grepsutviklingen, men når man begynner å få trening blir det nærmest en sport å få til gode løsninger kjapt og det er den artigste delen av jobben.

Har dere utviklet noen metoder for kreativ tenkning? Den viktigste delen av jobben er å finne elementer ved prosjektet, argumenter som kan overbevise oppdragsgiver, da tar folk som regel godt imot forslagene. Men det nytter ikke å presse på arbeidsgiver egne ønsker i første omgang.

Kommunikasjon er viktig? Vi har sånne minimøter innimellom i arbeidsprosessen, to minutter kanskje, det kan være nok til for å komme videre. Det mest spennende med prosjektene er folkene, problemstillingen og om man finner et grep.



5

Hvor henter du inspirasjon? Fra alt mulig. Jeg liker å hente informasjon og metoder fra andre bransjer, det kan være musikk eller kunst fra for eksempel Amerika, også tenker jeg hvordan man kan overføre dette til nytenking og formgivning i landskap. Underveis i konseptfasen ønsker jeg å dra nytte av så mange innfallsvinkler som mulig, noe jeg mener bidrar til nytenkning.

For eksempel jobber vi med reetablering av en skole i Oslo som har stramme rammer, budsjettet er lite, men nettopp derfor burde man tenke annerledes. Man kan tenke at i stedet for å heve kvaliteten på alt, kan man velge ut noen punkttiltak man legger pengene i, noe som aktiviserer og gir nye kvaliteter. Det kan for eksempel være skulpturelle elementer som kan gi en aktivitet eller en rominndeling. For en gammel skolegård som gjerne består av en flat asfaltplass, kan en rominndeling av en skulptur skape et nytt miljø innenfor området. Om man for eksempel delvis avskjermer et område blir det plutselig stille og rolig der, og kanskje man kan høre fugler i stedet for hyling og skrik? Landskapet er uendelig med slike eksempler på hvordan man kan leke med omgivelsene, men det krever en viss nytenkning. Kompakthet og allsidighet er interessant, men for å komme fram til nye tanker og løsninger krever det angrepsmetoder som tillater tullele innfallsvinkler, med rom for ideer og tid til etablering av dem.

Jeg bruker stort sett magefølelsen og vurdering på hvor mye spillerom vi har på de ulike stedene, budsjett kan ofte være et viktig argument for det ene eller andre. I en skolegård mener jeg at objektet kan være riktig prioritering; elevene har noe å snakke om, noe å samle seg rundt, noe nytt som kan effektivisere en i utgangspunktet stor åpen plass. Det gjør at design effektiviserer og aktiviserer området positivt. Samtidig er det viktig at man ikke feier bort en identitet på grunn av en

morsom designtanke. I utdanningen følte jeg det var mye fokus på å tolke omgivelsene og at alt skal ha stedegent preg, men det kan også være spennende å se hvilke effekter man gjør med et rom ved å sette inn noe annet.

Samarbeid med kunstnere har hjulpet meg mye når det gjelder idéutvikling. Å bruke et konsept som lyd, syn, følelse, materialer og overflater krever en viss tålmodighet, modenhet og forståelse, en tro, som jeg foreløpig tror kunstnere har mest av. Kunstnere kan ta en idé om lyd og forandre et helt rom. Eksempel på det er et samarbeid med en av kunstnerne som bidro til parken *Under broene*. Hun hadde ideen om at: "Midt i dette støyområdet skal vi fokusere på lyd, vi skal til og med ha stillhet", sa hun. Oi, tenkte jeg, hvordan får vi til det? Jo da, vi skal ha rør under bakken. Det førte til en installasjon hvor eksisterende trær ble rammet inn med halvmeter høye betongelementer, inni disse ble det montert femten lytteringer. Resultatet er at midt under brua, hvor det i utgangspunktet er en del støy, her kan du bøye deg ned til bakken og lytte til en kompis som er på andre siden av parken, han kan hviske, men du hører han fremdeles godt. Det er et eksempel på at rommet gir deg noe helt annet, det er både en aktivitet og vakkert.

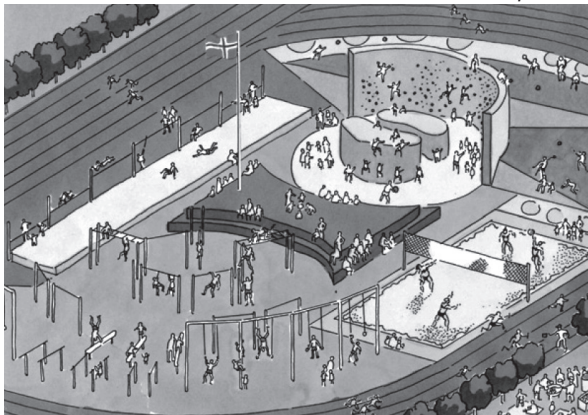
Innramming av trær med lytteringer



Hvordan starter du nye prosjekter? Vanligvis starter vi med befaring og analyse for å forstå stedet, men jeg tar alltid et par steg tilbake, ser prosjektet og prøver å forstå hva vi egentlig driver med. Det å bare sette ut benker og pynte med grønt er jeg ikke interessert i, jeg tror å jobbe med landskapsarkitektur handler om å tolke og forstå omgivelsene sine, og jobbe ut fra det. Kartlegging av muligheter er det viktigste, vi har alltid mange ideer, så det er ingen fare for at det ikke skal være interessant, men det er viktig å ikke bomme på de viktigste potensialene i tidlige skisser.

Du har utviklet Friplassen, som er et multianlegg for idrett som kan plasseres hvor som helst, og ha lett tilgjengelighet for alle i nærområdet. Hvordan klarte du å bryte med normer og etablerte forståelse for hvordan idrettsanlegg skal være? Heldigvis var det ingen som fortalte meg hvordan det skulle være, målet var å skape noe nytt. Jeg fikk bare vite det skulle inneholde turn, klatring og friidrett, med utgangspunkt i at det skulle gi et bredere tilbud og ikke nødvendigvis idrett i tradisjonell forstand. Mye av ideene baserer seg på egne opplevelser og erfaringer. Som barn var jeg aktiv i idrett, men følte at friidrett var altfor alvorlig med de store dimensjonene på anlegg og konkurransene. Friplassen er dimensjonert for barn, svingen er 1/3 av den store normalen, så her kan barna suse rundt hjørnet og føle de får stor fart.

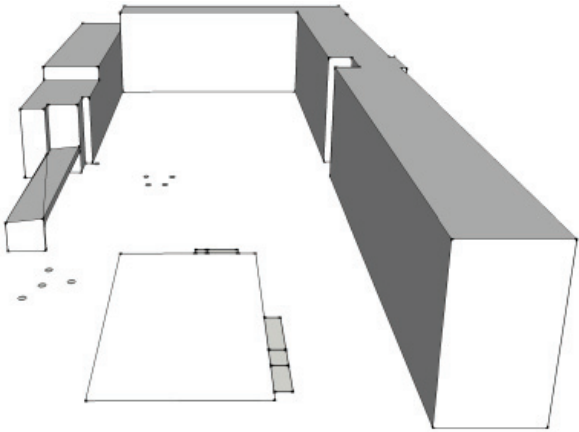
Friplassen



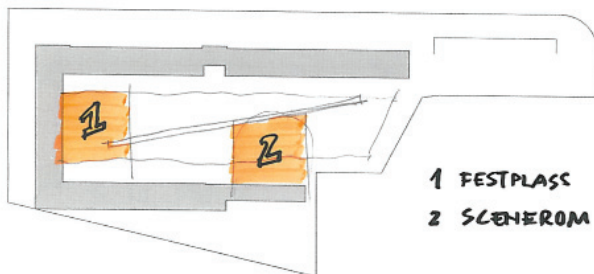
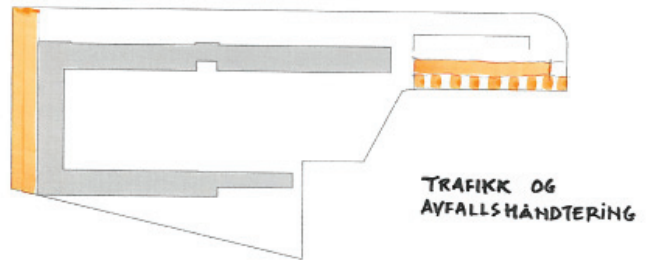
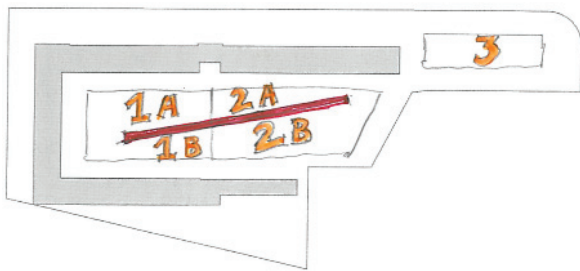
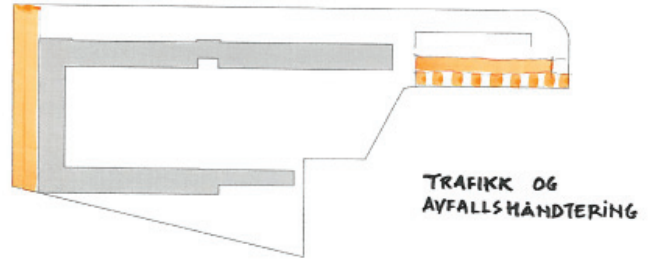
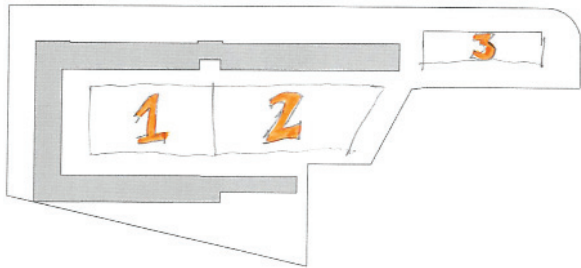
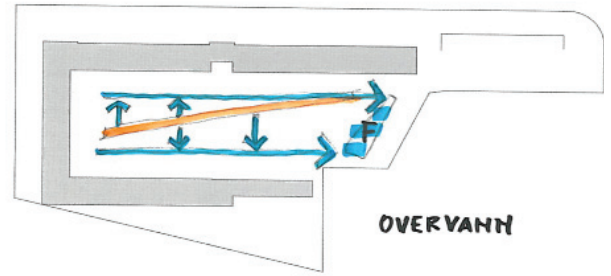
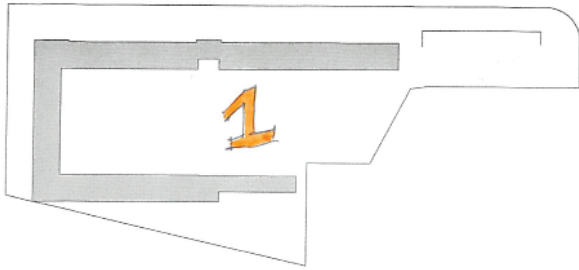
På hvilken måte jobber du kreativt? Jeg har beveget meg bort fra å hente inspirasjon i andres prosjekter, men går heller inn på egne ideer. Jeg vil heller bruke ekstra tid på å tegne ut noen ekstra perspektiv og snitt for å beskrive hva jeg mener, enn å ha med bilder fra andres arbeid som bare nesten er der. Jeg vil vise eksakt hvordan jeg tenker. Ellers ser jeg på meg selv som student hele veien, man må hele tiden stille spørsmål og forsøke å gjøre ting bedre. Jeg savner mer bevissthet på tilnærming og designprosess både på kontoret her og generelt i fagmiljøet. Det mener jeg *Friplassen* er et eksempel på, vi har stilt spørsmål og flyttet noen grenser. Det er veldig enkelt når man ser på det i etterkant, men for mange er det helt fantastisk, og de spør: "Hvordan fant du på det?"

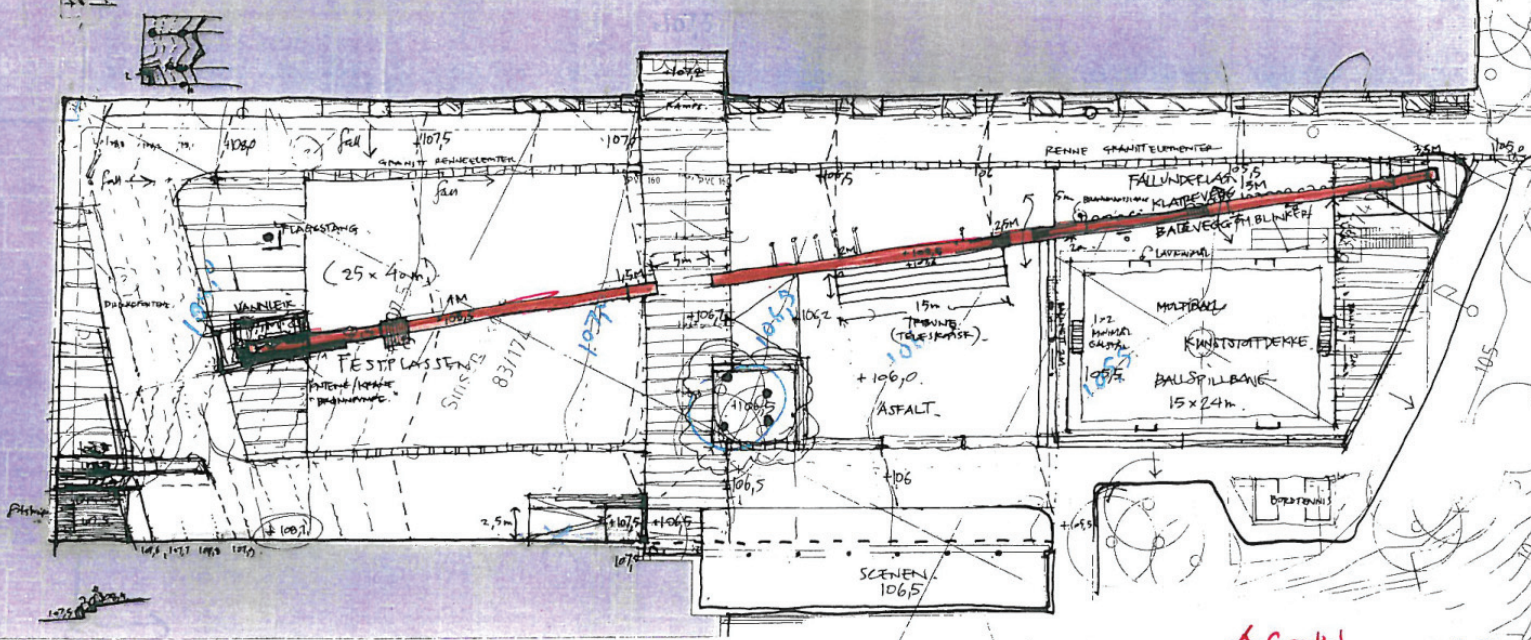
Hva kan landskapsarkitekter bli bedre til i Norge? Jeg ønsker at det skal bli mer fortellinger i Norge. Snøhetta forteller historier gjennom sitt arbeid, de har noen klare tanker som får deg til å tenke annerledes. For eksempel taket på operaen som er en plass integrert i bygget, en type nytenkning som utfordrer normene. Det tradisjonelle svaret på plasser i Norge var at det skulle være brostein og ha en stor steinskulptur. Det er greit å ha det som referanse, men når operaen kom med en plass på taket, da er man over på nye områder. Jeg synes også det burde vært mindre skille mellom inne og ute –arkitekter og landskapsarkitekter i Norge. Når det gjelder Turistvegprosjektet er jeg begeistret, de har fått til en fin måte å understreke den norske naturen på med arkitektur på verdensnivå.





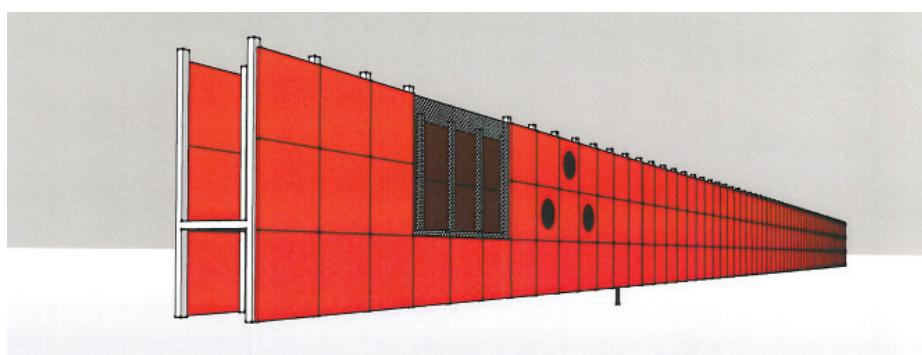
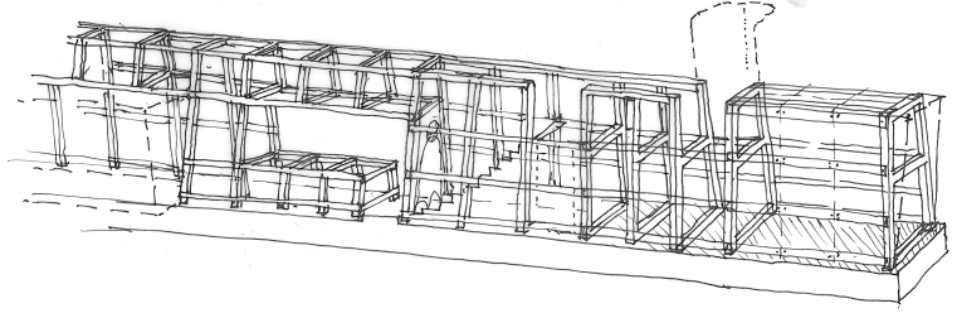
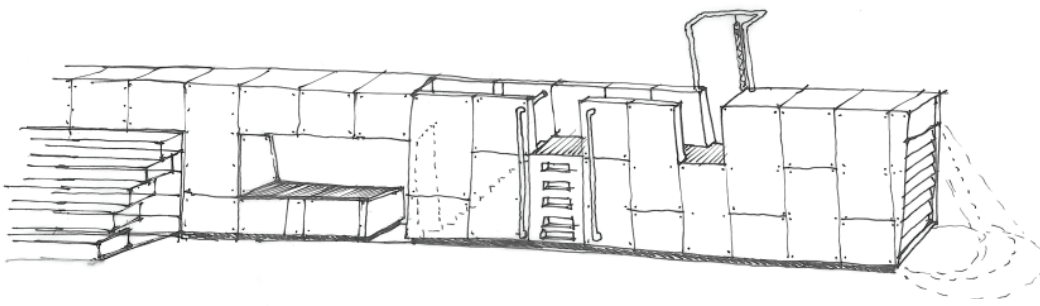
Skolegårdsprosjekt fra innledende orientering til skisser og etter hvert detaljsskisser

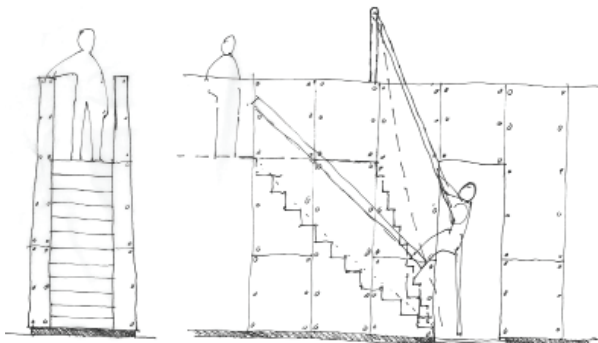
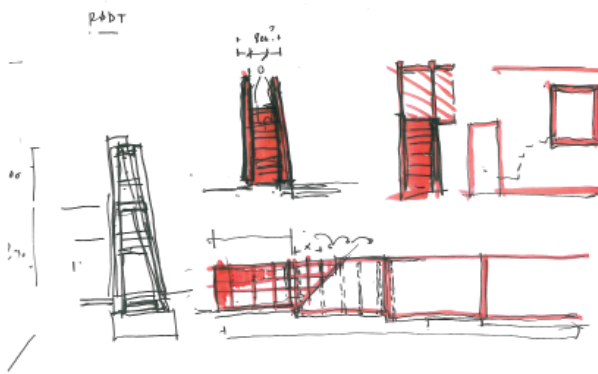
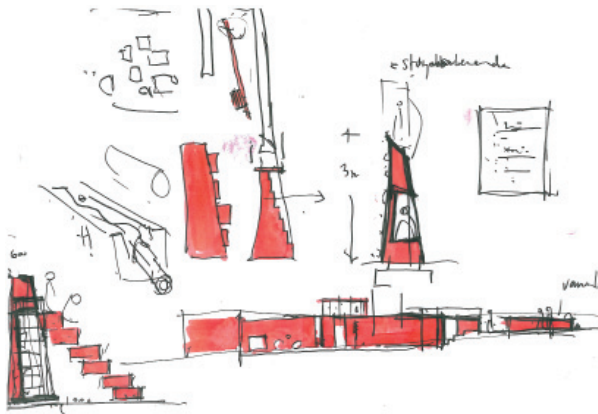
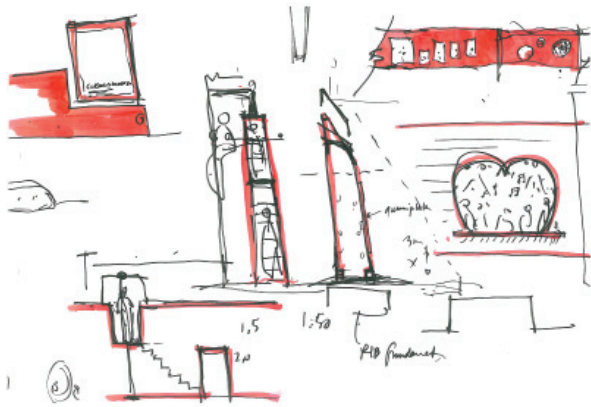




A CONN.
E. KJÆREM 02.10.

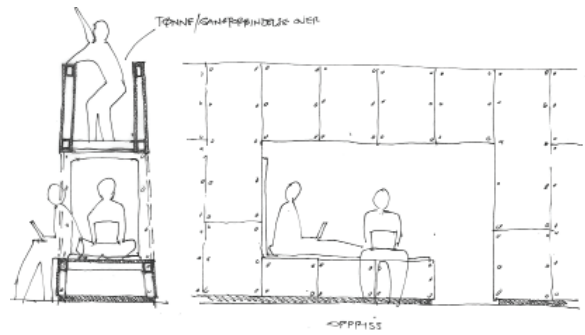
Sinsen skole - skisseprosjekt



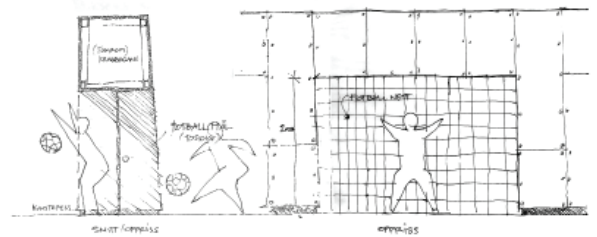


KLAPPEHOPP.

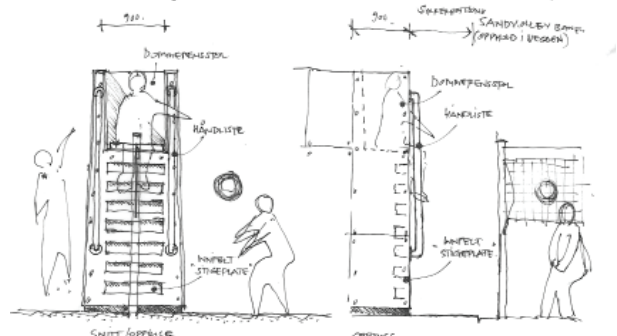
1:50



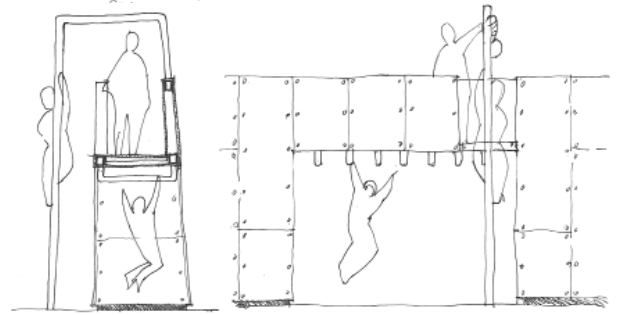
MOTEPLASS / DATAKROK



POTBALL-HØL - (EVT TEGNER)



SANDVOLLEYBANE - "DOMMERENS STOL"



TRUBUNG - (EVT TRAFIKPOST)

TRUBUNG - (EVT TRAFIKPOST)

1:50

6

Hvordan starter prosjektene? På de fleste prosjekter besøker jeg tomta først, det gir raskt inntrykk av hva som trengs. Så er det å diskutere med andre, vanligvis arkitekt og oppdragsgiver. Hvis det er gårdsromsopparbeidelse er det en helt annen tilnærming, da må man ha brukermøter og diskutere, det blir til sammen åtte møter med beboerne hvor man diskuterer ulike tema.

Du pleier å ha 8 møter med brukerne? Det er ikke nødvendigvis akkurat åtte møter, men det er en arbeidsstrategi jeg har utviklet som jeg ser fungerer spesielt godt når det er mange beboere som skal samarbeide på tvers av flere eiendommer, eller som skal slås sammen. Blant annet i Oslo har man hatt byfornyelsesstrategien, hvor man river alle eiendomsgrenser inne i kvartalene og åpner helt opp. Da syns nok folk det er skummelt at "naboene kan komme inn på min eiendom".

Det jeg først jeg gjør i denne prosessen er å lage en veldig enkel og lesbar plan, hvor man ser

eiendommene i så stor målestokk som mulig, gjerne på A1 eller A0-ark, slik at alle som sitter rundt bordet kan følge med. Også har jeg valgt å bygge opp prosessen trinn for trinn, så når jeg inviterer til de 8 møtene, så sier jeg hvilke tema vi skal diskuteres på hvert enkelt møte, slik at de skjønner når avgjørelsene blir tatt. Jeg signaliserer for eksempel på første møte at vi skal finne plassering av parkering, søppelhåndtering og eventuelt oppholdsplasser. Da skjønner folk at disse temaene faktisk blir vedtatt i møte én, og vi kan ikke gå tilbake på det i møte to. På møte to kan jeg ha med sykkelstativer i papirbiter og si at eiendom A1 må finne plass til 18 sykler, og eiendom B2 til 10 sykler. Den samme prosessen brukes på søppeldunker, lekeplasser og oppholdssteder. Neste møte kan vi bestemme hvor lekeplassene skal være, for da har vi satt benkene på de mest solrike plassene. Hvis beboerne foreslår å sette søpla under et vindu i solsteiken kan jeg argumentere imot, og de forstår det. Vi flytter bitene rundt til vi blir enige, så teiper vi de fast, og når beboerne kommer tilbake på neste møte er elementene tegnet inn på planen. Det å gi folk fysiske papirlapper, framfor å snakke

Å få flere personer med ulike interesser til å samarbeide kan være en utfordring, og da kan det være nyttig å tenke alternativt. Jeg har allerede nevnt de Bonos "Lateral thinking", men han står også bak metoden "Seks tenkehatter" (de Bono (red), 2006, s. 23 ff), som han beskriver som det motsatte av diskusjon. Når man diskuterer leter man gjerne etter feil ved argumentene til de andre, for å styrke egen sak. Fordi man ønsker å vinne diskusjonen er man ikke villig til å sette seg inn i andre innfallsvinkler og utforske, siden dette kan svekke egne argumenter.

Metoden med Seks tenkehatter mener de Bono (2006) altså er det motsatte av diskusjon. Alle må sette seg inn i alle sider ved saken, men man fokuserer bare på en ting av gangen. Slik unngår man å bli forvirret og konsentrerer seg heller om å se det beste og verste fra alle vinkler.

En illustrerende historie: Se for deg et stort, vakkert hus på landet. En person står foran huset, en står bak, og to står på hver sin side. Alle har ulike synsvinkel på huset, men alle hevder at de ser det riktige bildet av det. Med parallell tenkning går alle rundt huset og ser fra alle fire vinklene før de tar avgjørelse av hva som er det riktige, i motsetning til en diskusjon fra hver sin kant (de Bono (red), 2006, s. 26).

om konsepter, ideer og fiffige ting, er veldig viktig. Legge ut penner og la folk få klusse og prøve, det gir folk mer følelse av medvirkning. Kommer jeg med en skisse som er ferdig tegnet på data og fargelagt blir det oppfattet som at det er ferdig, mens håndtegning oppleves som noe som er underveis.

Har du etter hvert utviklet noen metoder for kreative prosesser? Da jeg var student syns jeg det var veldig vanskelig å vite når prosjektet var godt nok og jeg var ferdig. En gang jeg snakket med en venn som er utdannet gullsmed, og hadde jobbet en del år med smykker, spurte jeg "Når stopper du og syns formen er fullendt?" Til min frustrasjon svarte han at det går på magefølelse og erfaring å se når designet lander og støvet legger seg, da er prosessen ferdig. Jeg opplever oppstartfasen til prosjektene som mest interessante, det er da kaoset oppstår og alt virvles opp, hodet koker, svinghjulene går, helt til det lander. For meg er det veldig intenst, men det er over på 2 – 3 dager, da "ligger" konseptet og jeg er tro mot det resten av tiden. Men jeg tar selvfølgelig imot innspill, og viker hvis jeg må.

Hvordan jobber du med ideene? Hodet mitt fungerer slik at alle ideer kastes opp, ingen ideer er dumme. Når vi sitter rundt bordet trives jeg best når jeg får lov til å boble, komme med masse ideer og teste dem ut. Noen bobler sprekker med en gang, noen blir hengende en stund, de kan smelte sammen med andre bobler og blir større boble etter hvert, da kan det vise seg at det er noe brukbart. Det er en fordel å være flest mulige faggrupper rundt bordet fra starten, da kan det være én faggruppes problem som bidrar til at det blir spennende og uventede løsninger.

Er landskapsarkitekter mer tradisjonsbundet enn andre? Det er nok personsavhengig, men det er ofte vanskelig å argumentere for at noe skal være bare gøy eller bare sært, fordi budsjettene

er ofte magre. Jeg ser arkitekter ofte kan få gjennom morsomme og spenstige ideer, kanskje fordi oppdragsgiver forventer det mer av dem enn for landskapsanlegget? Jeg har vært med på prosjekter hvor barnehagen kles i metall og vinduene er på skrå, altså de blir noen kule bokser hvor det ser ut som du har brukt kniv for å skjære ut vindusåpningene på kryss og tvers. Og jeg svarer i utanlegget med å bruke plasstøpt betong, gummi og tar igjen noen av vinklene. Jeg har ofte et ønske om å i hvert fall lage én ting som har et overraskelsesmoment, det trenger ikke være dyrt, men kan bare være litt rart eller noe som er spesielt forfint. Jeg har i stedet for bark i noen plantebed brukt knust blått glass som blir skimrende og veldig annerledes. På branngavler har jeg brukt transparente akrylplater i farger, det leder blikket opp, man kan lyssette dem på kvelden, det skaper noe annerledes som aktiviserer de store gavlene og gir en overraskelse. Man kan male utemøblement som egentlig ikke trengs å males fordi det allerede er ferdigimpregnert, men hvis man trenger litt ekstra farge i halvdunkle gårdsom kan man smelle til med syrlig gult eller syrlig grønt som kan stå der og dirre. Jeg syns det er mange landskapsarkitekter som får til spenningsmomentene, men arkitektene har nok en større forventning på at de skal levere noe som overrasker. De er også flinkere til å selge det inn tidlig med måten de bruker verktøyene.



7

Hvor henter dere inspirasjon og motivasjon?

1: Jeg følger med i tidsskrifter, bøker og faglitteratur. Ofte går jeg innom Narvesen og blar gjennom en haug med blader, ikke bare arkitektur, men også kunst og mote. Jeg finner også inspirasjon i blant annet teater, opera og scenografi.

Har du noen eksempler på at du har blitt inspirert av for eksempel en teaterforestilling og hvordan du har brukt det?

Jeg vet ikke om jeg kan si direkte inspirert, men det var et sammenfall. Vi jobbet med en skulpturpark med tilhørende utsiktsplatå. På samme tid var jeg på konserten til Nobelprisutdelingen, og det var her scenen ble en inspirasjon, eller motsatt – den inneholdt mye av de samme tankene jeg hadde tenkt for vår utforming. Den var sirkulær og orkesteret satt nedsenket midt i scenen, det var de samme elementene som jeg hadde i utsiktsplattformen. Så slik kan man se sammenhenger.

2: I starten av mitt arbeidsliv jobbet jeg mye mer med konsepter som baserte seg på fortellinger. Jeg hadde for eksempel en gang et boligprosjekt som lå helt isolert mot et industriområde. Med den posisjonen tenkte jeg at det minnet om en *Arkhipelago* – en øygruppe, hvor jeg oppfattet bygningene som øyer. Dette førte til at et prosjekt i innlandet fikk konseptet *en øygruppe*, og jeg jobbet med det helt ned i små detaljer man egentlig bare finner langs havet. Jeg fikk gjennomslag for konseptet og vi bygde båter og hele pakka, metallringer for å fortøyer båtene, alt var maritimt. Men det var vel ikke akkurat bærekraftig. Jeg har fremdeles historier jeg ønsker å fortelle, men de er nå mer basert på funksjon og mer fokus på hvordan situasjonen rundt er. Jeg kan også bruke formkonsept. Jeg finner noe jeg liker og som kan videreutvikles, gjerne inspirert av arkitektur, grafisk design eller blader.

Hvordan angriper dere et prosjekt? Hva er viktig for dere å få med fra starten?

1: Det må ligge en god idé, konsept og grep i grunn, men i tillegg skal folk bruke det, så jeg ønsker i de fleste tilfeller at det skal være gode plasser for folk å være. Stedet skal føles og gi noe til brukerne, jeg tenker at det er jo derfor vi holder på som landskapsarkitekter.

Hvordan starter du prosessen når du har dette som utgangspunkt?

Jeg sitter med blyant eller penn, veksler ofte mellom de store linjene og prøver å se for meg hvordan det er å oppholde seg på de ulike punktene gjennom små tegneserier, "hvordan er det for den personen å sitte på *det* hjørnet eller på *den* benken?"

2: Ut fra funksjonsprogrammet ser man gjerne for seg noe med en gang man kan utvikle, men befarings er viktig, det definerer rammer for prosjektet. Jeg tror også det er viktig å holde seg på et overordnet nivå i starten, for blir det bra faller detaljene enklere på plass etter hvert.

Hvordan kommuniserer dere med kunden?

1: Skisser, plan, modell, perspektiver, det avhenger av hvilken kunnskap de har.

2: Jeg har vært med på prosjekter hvor kunden ikke henger med fordi de ikke skjønner plantegningene, men med en gang jeg har tegnet perspektiver har de blitt kjempebegeistret. En gang var jeg med på et prosjekt hvor samarbeidet med ingeniøren gikk over fire år. Jeg laget en historie rundt prosjektet, og den viste det seg at også ingeniøren brukte når han skulle forklare prosjektet for andre. Det er morsomt.

1: For kommunikasjonens del kan det være viktig å ha en modell å snakke rundt, for det er mange som ikke klarer å lese plantegninger, noe som lett kan føre til misforståelser.

2: En annen utfordring for landskapsarkitekter er å kunne kommunisere det bildet man har i hodet til å bli det samme som det ferdigbygde resultatet. Å kunne optimalisere dette avviket til 3-4 %, eller nesten ingenting er en personlig utfordring.

Har dere eksempel på gode konsept eller dårlige konsept?

2: Det er nok mange fortellingskonsept i Oslo som ingen vet noe om. Et eksempel er Trafikanten som fikk lyspris, men jeg vil anta at 99 % av befolkningen ikke vet hva slags konsept som ligger bak. Den har fem segmenter: mandag er ett segment, tirsdag to, onsdag tre, osv. Lørdag er party "blink-blink-blink", søndag vet jeg ikke hva det er, mens mange som går forbi på en mandag vil tenke: "I dag sparer de strøm". I Nydalen er det en granittsøyle med blå LED-punkter som ser spennende ut, men det er ikke mange som vet at de signaliserer en gammel hall som stod over elven.

1: Men hvor viktig er det at alle vet det? Jeg tror ikke det er så viktig.

2: Det er litt synd hvis historien forsvinner helt, som hos Trafikanten –for den er morsom.

1: Samtidig er det morsomt at noen få vet det, det skaper undring. Da er det kanskje ikke så viktig at ikke alle vet det.

Hvilken opplæring har dere i idéutvikling?

1: På Ås var undervisningen veldig funksjonsrettet. Men i løpet av studietiden var jeg mye på Arkitekthøyskolen og hørte på forelesninger, de hadde en helt annen tilnærming der. Forelesninger med Sverre Fehn som hadde vært på studiereiser i Marokko var et eventyr sammenlignet med Ås. Det er også mye bra på Ås, men på det tidspunktet manglet noe av måten å gå inn i prosjekter på.

Spesielle ting du husker gjorde inntrykk? Det var bruken av historier som var mye sterkere

tilstede enn på Ås, hvor det var mest fokus på stigninger, helningsgrad, sykler, rullestoler og rekkverk. Arkitekthøyskolen var helt i andre enden med historiene, folkene og følelser.

Du ble bevisst på det da? Jeg ble bevisst på at landskap også er arkitektur, og ikke en tilfeldig sammensetning av funksjoner, det ble jeg veldig klar over gjennom å se disse to skolene opp mot hverandre.

2: Jeg hadde noe kunstbakgrunn fra høyskolen, men da jeg starte på landskapsarkitektur var det mange der som hadde sett mye de kunne forholde seg til innen arkitektur –de hadde mange svar og kunnskap allerede. Jeg er en person som misliker å ikke vite ting og vil ha følelsen av at det er riktig eller feil. Så jeg startet å bygge meg en metode og fant ut jeg i alle prosjekter måtte ta avgjørelse for: funksjon, form og fortelling. Det ble et hjelpemiddel for meg. På utveksling i England var det mye fokus på idéutvikling; lærerne presset på at vi skulle jobbe videre og finne nye ideer, selv om vi kanskje allerede hadde funnet en løsning som fungerte. Vi fikk også oppgaver som ikke hadde noen fasitløsninger, for eksempel å tegne undervanns golfanlegg eller hinduhage på månen. Det var gode øvelser for å utvikle ideer og få en letthet i tankegangen.

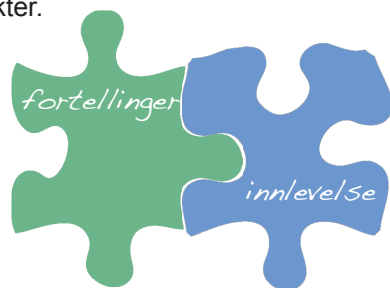
Hva kan landskapsarkitekter bli bedre på i Norge?

2: Det jeg skulle ønske Norge var bedre på er å prøve nye materialer og løsninger, det er jo først når man har 10 – 20 eksempler på at det fungerer i andre land at man tør å prøve det ut i Norge, det gjaldt blant annet kortenstål og gummi. Det er en del begrensninger med klima og vær her, men man kunne prøvd litt mer nytt syns jeg. I Turistvegprosjektet syns jeg de har vært flinke til å hente fram kvaliteter ved Norge.

Men turistvegprosjektene er mest tegnet av arkitekter.

1: Det går på hele den diskusjonen vi har hatt her angående tilnærming.

2: Arkitektene strekker det nok lenger enn vi landskapsarkitekter.



8

Hvor henter du inspirasjon? Det jeg syns blir mer og mer inspirerende er å se hvordan andre folk arbeider, alt fra biografier til programmer om kunstnere, arkitekter, hvordan de jobber, hvordan de tenker, skaper livet sitt og hvordan de går inn i de ulike prosessene for å skape det. Det viser nerven i det å skulle prøve å skape noe nytt. Jeg finner inspirasjon i det meste, fra diskomusikk til billedkunstnere, andre prosjekter, fagtidsskrifter og kollegaer. Det er også veldig flott å møte de unge studentene og det de jobber med, alt hvor det er liv og det rører seg er inspirasjon.

Hvordan jobber du med prosjekter? Jeg tror alltid at jeg kan avslutte et prosjekt en dag og starte på et nytt neste dag, men det går ikke. Det er en del av denne jobben å rydde pulten og spisse blyanten før man er klar igjen. Man må omstille seg til den mentale prosessen det er å gå inn i et nytt prosjekt, og jeg tillater at det tar litt tid.

Når man skal starte kan det være viktig å ha et program for å vite at man svarer riktig på oppgaven. Videre kan man si at det programmet ikke stemmer med stedet, men det er i hvert fall et slags utgangspunkt. Jeg finner kart og alle materialer om stedet og sier jeg vil være på stedet i to dager, enten alene eller sammen med kollegaer. I starten er det viktig at jeg ikke leter etter ideer, men heller skyver de til side. For hvis man finner en idé og binder seg til den vil diskusjonen videre lukkes, fordi man begynner å forsvare ideen. Derfor fokuserer jeg kun på å observere og beskrive stedet objektivt.

Hvordan jobber du da på stedet? Jeg tenker og beskriver hvordan det er å komme til, bevege seg gjennom og forlate stedet, samtidig som jeg tar bilder hele veien. Jeg setter ikke nødvendigvis ord på alt, men kan lage noen markeringer på kartet, det kan være noe som mangler, positivt eller negativt, uten å uttrykke hva jeg selv synes om det. Hvis jeg er alene bruker jeg ofte diktafon og snakker om det jeg ser, prøver å avsløre landskapet og stedet, prøver å finne de ulike veiene inn for å tolke det. Det er ikke før siste halvdel av andre dagen vi snakker om ideer og tanker. Det syns jeg fungerer bra og tenker at det bidrar til bedre svar på stedet.

Hvilke verktøy bruker du i prosessen? Jeg bruker diktafon, masse fotografier, skisse, tegninger – enkle strektegninger, tegneserieaktig. Det er alltid viktig å kjøpe ny skissebok, sørge for å ha godt tegneredskap, og jeg har også ofte med kaffe og stol på befaringen. Når jeg kommer tilbake fra befarings samler jeg viktige bilder og skisser, skriver gjerne ut bilder i svart-hvitt, jeg tegner grovt alle tanker om hva dette er og lager en scrapbook av det. Også foretrekker jeg å bygge fysiske modeller helt fra skissefasen.

Hvordan involverer du kunden i prosjektet?

Jeg er veldig opptatt av at de skal se mine intensjoner med prosjektet, det jeg syns er viktig og de konseptuelle tankene. Jeg syns det er viktig at oppdragsgiveren tar del i tankene for at de ikke bare kjøper en form, men vet hvorfor formen er der. Folk syns også det er morsomt å følge med og få eierforhold til prosjektet.

Hvilken konflikt kan oppstå i konseptdiskusjoner?

Ofte er det rett og slett at man har forskjellig ståsted. Jeg har vært med på noen kraftige diskusjoner, men det har bare gjort prosjektene bedre. Hvis jeg gir meg for tidelig og ikke går inn i de diskusjonen så svekkes prosjektet, så det gjelder å ikke holde tilbake. Det er gjennom dialog og kommunikasjon at ideene blir tydeligere og bedre. Også er det sjelden at den grunnleggende ideen må endres, det er heller formen.

Hvor langt er du ut i prosjektet når du føler at alt stemmer? I løpet av skisseprosjektet føler jeg at det er riktig.

Har du noen eksempler da du husker du tenkte at dette fungerer veldig bra eller dårlig?

Det var et prosjekt med en rasteplass hvor ideen kom fort og det fungerte utrolig bra, men nå holder de på å bygge en do der, som jeg er veldig uenig i. Jeg jobbet horisontalt, stille og enkelt i det prosjektet, så jeg syns bygningen blir for konkurrerende i både stil og materiale med min løsning. Det ble en grundig diskusjon, men jeg kom ikke gjennom.

Hva var grunnen til at de ikke ville følge dine ønsker?

Det var nok noen i ledelsen som hadde lyst på mer spektakulære ting som er lettere å presentere i magasiner, et tydeligere bygg og et mer spennende arkitekturobjekt. Det kan jo godt hende at dette blir som en liten kirke å presentere, men blir stedet finere? Det syns jeg er det interessante spørsmålet: blir helhetsopplevelsen på det stedet bedre?

Hvilken opplæring har du i idéutvikling? Under studietiden hadde jeg en del kontakt med studenter fra Kunst- og håndverksskolen, som den gangen

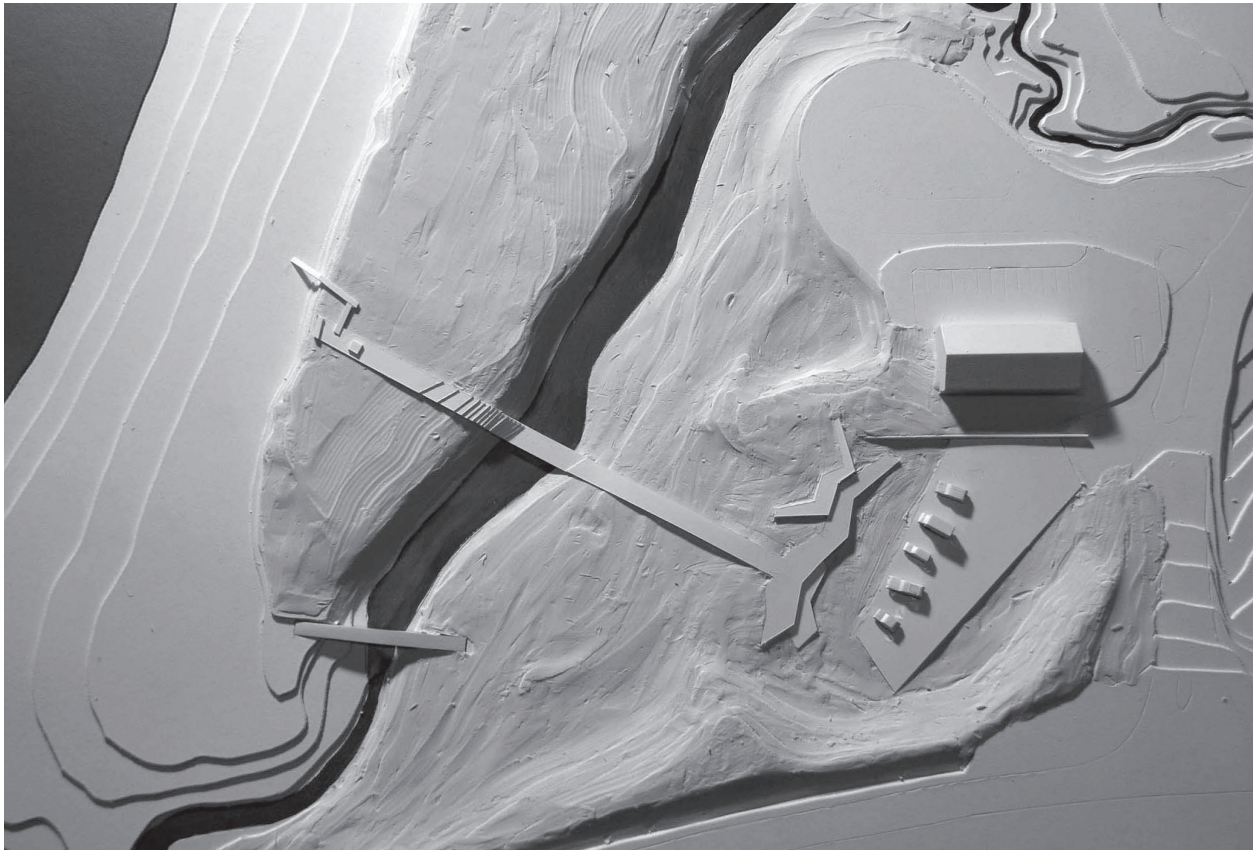
Det er noen personer som kan bli utålmodige om de ikke klarer å jobbe fram ideer, og ser egentlig ikke noe poeng i å bruke tid på den prosessen. Det kan likevel være lurt å investere tid til kreativiteten, til å ta inn inspirasjon, vurdere alternativer og diskutere med andre.

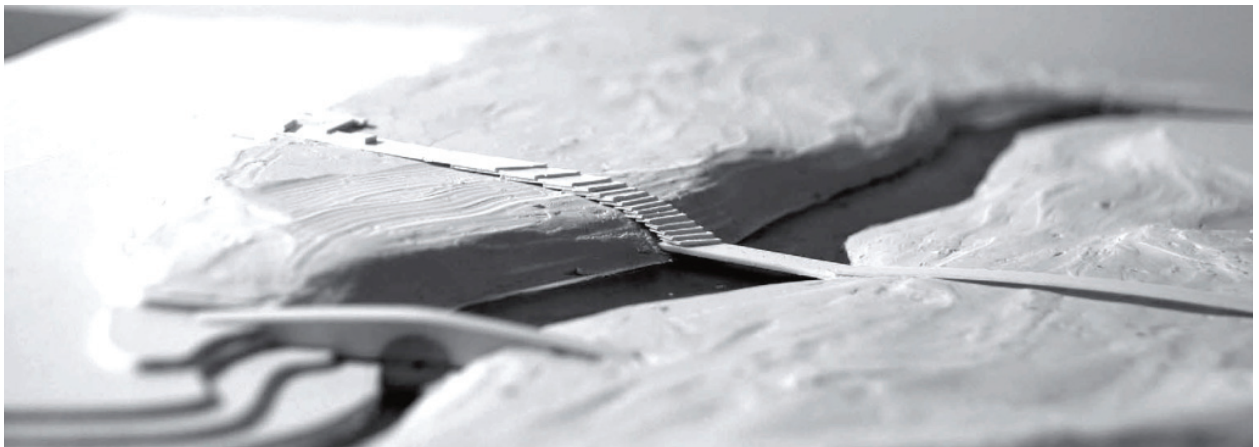
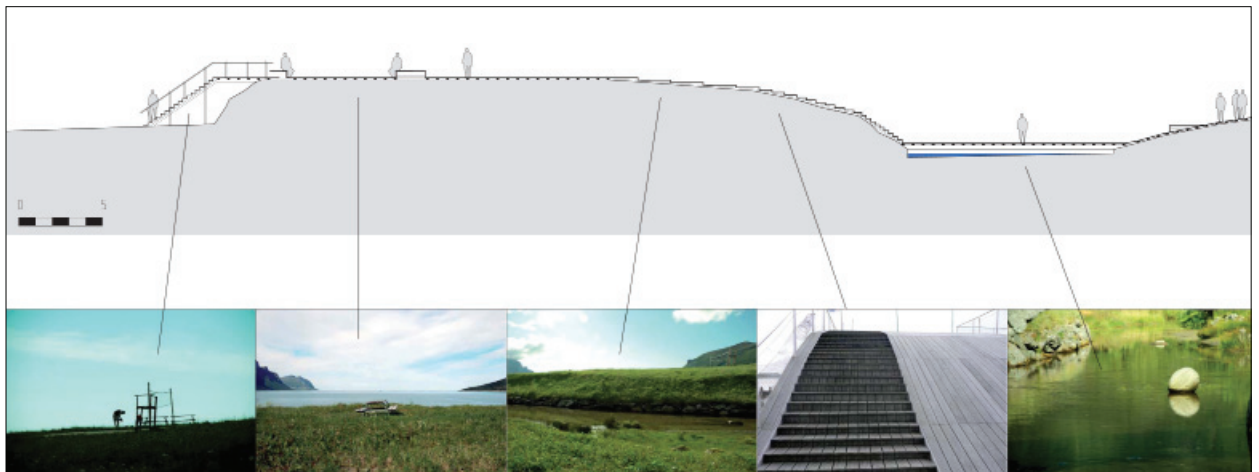
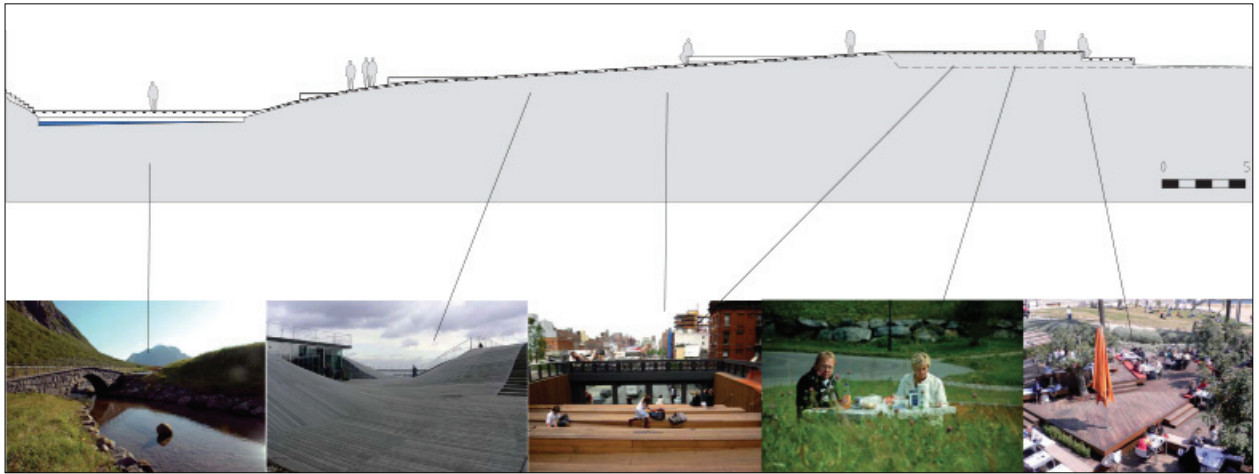
Jazzmusikeren Silje Nergaard (Haug & Hjukse, 2005, s. 133) sier det er viktig å være åpen for nye inntrykk, hun mener inntrykk er alt for å skape, og at inntrykkene kan oppstå hvor som helst, når som helst og som oftest når man minst venter det. Hun sier også at hun setter seg i det lille huset sitt for å skape uansett om hun er motivert eller ikke. Det er et lite skur i hagen hvor hun bare har plass til flygelet og en tekopp. Hun mener det har lønnet seg å bruke tid med flygelet, for tid gjør at det kommer noe til slutt. Først såes ideer i skuret, så kan de ligge mens Silje gjør andre ting, som å hente unger i barnehagen, handle mat og vaske opp. Når hun vender tilbake til ideene etter noen timer, uker eller måneder kan hun lage sanger av dem.

Denne prosessen er i kreativt arbeid kjent som "inkubasjon", og betyr at underbevisstheten fortsetter å jobbe selv om man ikke tenker bevisst på det (Haug, 2002, s. 82)

hadde en annen måte å jobbe med uttrykk, så det var en slags dannelsesreise hver gang jeg traff de i løpet av studieperioden. Men det gjorde også at jeg tok faget mitt, landskapsarkitektur, mye mer på alvor.

Hva kan landskapsarkitekter bli bedre på? Vi kunne blitt bedre på faglig stolthet, faget er så bra at vi burde være mer stolte! Det er jo landskapet som er grunnlaget, det er på landskapet byen blir bygd. Vi gjør en viktig jobb, blant annet når det gjelder dagens utfordringer med fortetting og forurenset landskap. Vi er også altfor beskjedne når det gjelder å gå i dialog med kunstere, og spørre hva er dette og er det bra. Akkurat som de skal få gå i dialog med oss og spørre om det vi gjør er bra.





9

Hvordan starter du et prosjekt? Prosessen starter ikke med en idé, det starter som et lite glimt, så henter jeg en del fakta og flyter på min egen fantasi. Gjennom mange prosesser og over lengre tid blir hovedgrepet til. Det er en kombinasjon av analyse og intuisjon. Det er veldig fascinerende med rom og hvilken historie det har, jeg kombinerer ofte historie med fiktive fortellinger.

Kan du fortelle mer om hva du mener med kreative prosesser og konsepter? Jeg har alltid ment at konsept er noe som kommer ut mot slutten, det vil si at jeg ikke kan definere konseptet før jeg har gått gjennom en prosess. Temaet eller ideen kan komme tidlig, men hvordan det skal møte stedet og hvordan det skal fungere er noe som blir til gjennom prosessen. Et godt overordna konsept viser at det har vært kanalisert gjennom prosesser, det er først da man kan komme med tittelen. Hvis du skal selge ideen, kanskje søke om penger, er det viktig å ha et tydelig konsept. Det kan være noen ord som konkret oppsummerer det overordna grepet. Hvis konseptet presenteres gjennom mange sider tekst, har du vanskelig for å argumentere.

Hvor viktig er grunnleggende designprinsipper og formdesign i landskapsarkitektur? I formundervisning kan man jobbe med geometri, kontraster mellom ulike former og rasjonelt sette opp hva som fungerer. Men form kan ikke sees uten kontekst, for den abstrakte verden eksisterer ikke. Man kan bruke tid på formlære og geometri, men så snart andre elementer kommer inn i bildet fungerer det ikke lenger. Det er nesten umulig å abstrahere i landskapsarkitektur på grunn av at du alltid vil ha et materiale, en farge, en taktilitet og stedsresonanse å ta hensyn til. Når det gjelder plantegninger man ofte ser i landskapsarkitektur brukes mye geometri, svart-hvitt eller diffuse gråtoner –det blir urealistisk sett mot med det virkelige stedet. Slik sett mener

jeg det er viktig å jobbe med modell og materialer og stille med et kritiske blikk. Man ser på arbeider og diskuterer for å bygge opp et kritisk blikk, ikke nødvendigvis negativt kritisk, men hele tiden se hva det er og forsøke å finne ut hva man kan gjøre videre.



Kreativitet er å tørre å jakte på mange svar, mener Aksel Hennie (Haug & Hjukse, 2005, s. 149). Han sier selv at han hater skole fordi han husker den som lite kreativ og lite imøtekommende. Han husker en prøve med spørsmålet Hva er en fønvind? "Så tegnet jeg en hårføner da, og en vind som blåste over".

Aksel mener ikke at lærerne skal drive vranglære til formål for å styrke kreativiteten, men det handler om at spørsmål kan ha flere svar, og det handler om å motivere til å søke disse svarene.

10

Hvor henter du inspirasjon? For meg er det mye fra barndom og oppvekst. Det er også opplevelser i både hverdager og helg, nærmiljø og reiser, et bilde på en utstilling eller en konsert. Jeg blir inspirert av Beethovens symfonier. Tidligere spilte jeg Beethoven på kontoret hvis noe ble vanskelig –så ble alt løst.

Hvordan vil du si at Beethoven hjalp deg? Det er en fantastisk flukt over Beethoven. I går var jeg på operaen og så "Ariane of Axoz". Jeg kan ikke påvise at det har gitt direkte resultater på kontoret, men det er ofte jeg noterer ned noe etter en opplevelse, det kan være de merkeligste ting. Tidsskrifter leser jeg derimot ikke så mye, for det er trender, og jeg vil si at jeg er en anti-trender, jeg syns rett og slett det er litt for mye trendy ting. Det kan kanskje oppfattes som traust, men jeg er stolt av å være traust.

Apropos operaen, den er et veldig flott prosjekt, du kan beundre bygningen både utenpå og inni, men vi kan ikke redde Norge med å bygge operaer. Hverdagslandskapet kan ikke koste så mye, vi må spre de midlene vi har. Jeg mener det er store oppgaver med å løfte hverdagslandskapet i Norge.

Hvordan starter du på et prosjekt? Stedets naturtilstand er veldig avgjørende, om terrenget er jomfruelig kan den viktigste jobben til landskapsarkitekten være å forhindre at det blir bygd. Det neste er hvis det skal bygges at det blir klart definert, rett og slett at man ser hva som er nytt og hva som er passet inn i eksisterende omgivelser. Da er det viktig å ha det gode kartet og tolke det, for eksempel bonitetsgrenser på et kart kan være avgjørende. Metodisk kan man si at man ikke skal dele biotoper, for da splitter du ett eller annet, enten det er dyrebiotop, dyr som skal pulsere i landskapet, eller folk ved å dele samfunn.

Det slår meg når du spør om inspirasjon: Jeg fikk et oppdrag på Sørlandet hvor det skulle lages en demning. Der utvinnes titan gjennom å knuse stein, den knuste steinen ble tidligere pumpet ut i fjorden til sedimentering, men så grep Bellona inn og sa at det ødelegger fiskeplassene, så de måtte demme opp en dal hvor slammet kunne pumpes ut til sedimentering. Til slutt vil det bli som en forsteinet sjø bak demningen.

Jeg var nede og så på dette fordi de var pålagt å så plen på fyllingen. Som landskapsarkitekt er det helt feil –det er jo ikke noen plener ute der. Så var jeg der å så og tok bilder av steinfyllingen deres, den var ikke påbegynt, men hauger med stein lå der og på avstand så det ut som søppelfylling fordi det var hovedsakelig grå og brune bergarter, også noe hvitt innimellom som så ut som plastposer. Da fikk jeg ideen om at det er jo bare å organisere dette her og bygge opp lagvis. Når det bygges på demninger legge det tre meter i sjiktet; så jeg sa de kunne bygge tre meter med grå, tre meter med brun, eventuelt tre meter med brun, tre meter med grå, også når de hadde nok hvit stein så blir det tre meter med hvit. Da vil det bli et teppe borti siden der, og det gjorde de. Det er et eksempel på hvordan jeg får ideer, det er ett eller annet ganske trivielt som gir en slik innskytelse (samtale 10).

Vi vet at veier kan dundre gjennom og dele samfunn. Landskapeleg er begge delinger visuelt uheldige. I tillegg til å tolke kart må du som landskapsarkitekt ut å registrere og erfare. Respekten for stedet, dets kultur og dets natur er en viktig metode.

Hvilke arbeidsmetoder og verktøy bruker du i den kreative arbeidsprosessen? Hovedvåpenet er blyant og tracingpapir, også er det selvfølgelig å bygge modeller. Når man i starten skal skissere ideer og alternativer er blyanten, papiret og modeller bra. På data er det skumle at man hele tiden tegner 1:1, noe som ikke egner seg i idéfasen. Selv liker jeg å tegne koter, for de forteller meg hvilken lagdeling det er i landskapet, men noen ganger kan det være vanskelig, og jeg ser at jeg må spikke en modell. Det er noe besnærende i å lage planer som har farger. Når du tegner det på data og skriver det ut ser det fint ut, men det er ikke sikkert det henger på greip og at problemet er løst av den grunn.

Hvem foretrekker du å samarbeide med? Arkitektene er de viktigste ved siden av kollegaene på landskap, også har jeg erfaring fra å jobbe med kunstnere, først og fremst skulptører, som er inspirerende. Det er også fint å høste erfaring fra entreprenørenes side, anleggsgartneren.

Hva bidrar kunstnerne med som du setter pris på? Kunstnerne er jo nærmere Gud enn oss på den måten at det er en nådegave når de får et oppdrag med å lage en skulptur på en eller annen plass. De kan jobbe omhyggelig med å utvikle ideen og de kan bruke mye mer tid til å jobbe med foredling av oppgaven sammenlignet med oss –det er inspirerende.

Hvilken opplæring har du i idéutvikling? Vi hadde én professor og ble ikke så veldig inspirert, vi var misfornøyd med formgivingsdelen. Men så

kjente jeg Mjelva, Dustby og Lloyd som underviste på AHO, og spurte Lloyd om han kunne ha formgivingskurs for oss på Ås. Han gjorde det og vi studentene betalte selv for undervisningen. Vi lagde former ute i høyskoleparken, oppgaven var å lage en skulpturplass ute i parken hvor man kunne skulpturere med hekker, lage et sted å være eller bygge en hule inne i skråningen og såne ting. Det var veldig viktig for meg det vi gjorde det, vi ble inspirerte via eksempler og forelesninger. Mens beholdningen ved å studere på Ås først og fremst var grunnfagene som ga oss forståelse for naturen.

Hva synes du har endret seg mest for landskapsarkitektene de siste 50 årene?

Det er klart at det er veldig positivt at vi har blitt flere, sjansen for at det er noen enere blant 500 er mye større enn blant 50 stykker. Også er vi mer involvert i prosesser, selv om i boligsektoren er vi svakere nå enn vi var på 70-tallet, nå tror jeg de bare sprenger iveri. Den største forskjellen ligger kanskje i veiplanlegging, der har landskapsarkitektene gjort seg bemerket, det kan man med selvsyn se når man reiser gjennom fedrelandet. Det var nok i 1968 at Per Borten, som statsminister innledet en tale med å si: "Det å planlegge veier, det må være noe mer enn å lage en stripe i landskapet, som man kan trille hjul på." Selv om det ikke skjedde øyeblikkelig, kom det gradvis.

I 1983 bidro du i å sette opp ti teser om hagekunst, hvor det i tese 5 står "Det trauste norske særpreg må utvikles videre og suppleres ut fra en større kulturhistorisk forståelse. Vi må finne et balansepunkt mellom det spesifikt norske og impulser fra Europa og verden for øvrig." Har vi blitt bedre på det nå? Jeg tror ikke tradisjonen plager landskapsarkitekturen, det tror jeg gjelder mer på byggsiden; at når folk bygger seg hytter og hus, så er det veldig nasjonalromantisk.

Hytter i fjellet med torv på taket er igrunn greit, men i bynære strøk er det mange ting man gjerne skulle vært foruten, det gjelder mer hus enn hager, så jeg vet ikke om vi er så plaget av det.

Hva om om man tenker på landskapsarkitektur i helthet og ikke bare hagekunst? Det viktige er omtanken, at man bryr seg, og at man vil noe med det man gjør. Det gjelder ikke bare for landskapsarkitekten, men også at utbyggere ser seriøst på oppgaven og ivaretar landskapet. Det jeg syns er spesielt er Turistvegprosjektene, det er spektakulære ting som er inspirert av det store utland og hvor arkitekene slår ut håret. Jeg har vært med på noe av det, men er litt tilbakeholden med begeistringen, fordi det er mye som står igjen selv om du har klart å vise fram de dramatiske utstiktene og juvene. Det er brukt mye penger på prosjektet som har fått til mye flott, men jeg spør meg: Hvorfor kommer folk til Norge? – jo, de kommer hit på grunn av naturen vår. Når folk kommer fra tettbefolkte plasser i Europa tror jeg de fleste ønsker å nyte godt av det rene, norske landskapet, hvor de har mulighet til fri ferdsel i skog og mark, i fjellet hvor de kan stoppe og gå som de vil og slå leir.



Hvor henter du inspirasjon og hvordan bruker du det? Jeg vil ikke kalle det inspirasjon for det er ikke et fenomen, men jeg mener at uansett hvor du er så driver du en slags orientering; du prøver å orientere deg i livet og jeg mener dette er en slik type orientering. Vage fornemmelser er kanskje det jeg starter med, det er nok en viktig drivkraft. Det ender alltid opp med at du må tenkt nytt, og da kan man kanskje begynne å snakke om inspirasjon. For man blir pirret, ikke sant? Og det er stadig noe nytt å finne ut.

Så prosjektet i seg selv kan man si er inspirasjonen eller drivkraften? Jaja! Der finner man alltid noen utfordringer.

”Man leter automatisk etter hvordan det fungerer ”der ute”. Bevisst eller ubevisst er det omgivelsene som er inspirasjonskildene”.

Sigrid Eckhoff, designer av cherroxstøvler med dyreansikter (Haug, 2002, s. 75).

Hva er framgangsmetoden? Jeg bruker ingen spesiell framgangsmåte, men det er ofte mye rabbel som i starten er litt ubevisst, også kommer det etter hvert noe ut av det. I det siste utsmykkingsprosjektet jeg jobbet med hadde jeg tidlig klart for meg et overordna prinsipp med å bruke lyd og lys. Men så ble det så vanskelig å komme seg videre i planleggingen for jeg begynte å tenke skulpturelle elementer. Jeg tar fram den første skissa som egentlig bare var en krusedull, og diskuterer med min kollega som sier: ”Du kan jo bare holde fast i det du har tenkt, den sier egentlig mye om din oppfatning av stedet. Det kan være strukturen for ideen, eller du kan avgrense strukturen fysisk”. Så jeg gjorde det.

Du mener å gi den et materiale? Ja, noe blir lys og noe blir lyd. Jeg har brukt mye tid til å jobbe meg inn i problematikken på området med historie, funksjoner og omgivelsene rundt; sjøen og skogen like ved. Bygningene har forskjellige bruk og funksjoner, folk kommer og går i forskjellig hyppighet. Jeg setter i gang jobben direkte i fysisk modell, det syns jeg er utrolig nyttig, så får jeg heller formidle ideer og tanker på en annen måte.

Kan de tekniske løsningene gi store utslag i utformingen? Det presser deg i hvert fall til å tenke en gang til, ta vekk unødvendige elementer. Det mener jeg ofte fører til et renere uttrykk og dermed har en positiv påvirkning på prosjektet.

Hvordan er idéprosessen? Hvert prosjekt er i utgangspunktet unikt, så man stiller på bar bakke hver gang og det er en smertefull prosess, men nødvendig. Der er ofte når jeg står i dusjen om morgenen og fremdeles er litt åpen i tankene at det kan falle ned løsninger, da har nok underbevisstheten jobbet i løpet av natta. Modningsprosess av tankene er viktig, man må tenke gjennom alt flere ganger. Det gir automatisk en uro hvis man er veldig fornøyd med noe raskt, man blir i tvil. Samtidig har man noen referanser og noen måter å jobbe på etter hvert. Irriterende nok kan du tro at du starter med et annet utgangspunkt, men så ser du at det har slektskap med ting du har gjort tidligere, det ser man gjerne ikke før i ettertid.



Det kan være lurt å la underbevisstheten fordøye problemet, for hjernen fortsetter å jobbe selv om det ikke er bevisst. Det kalles inkubasjon, fra det latinske ordet *incubatio*, som betyr: *å legge seg til for å sove i et tempel for å få en åpenbaring*. Rett og slett å gi seg bedre tid for at de gode ideene eller løsningene skal komme. Har man jobbet lenge med en oppgave, kan det være lurt å ta seg fri noen dager, eller fokusere på noe annet, så får underbevisstheten jobbe i fred (Haug, 2002, s. 82).

12

Hvor henter du inspirasjon og motivasjon?

Et krav eller en oppgave kan jeg se på som en inspirerende utfordring, mens jeg tror at inspirasjonen til den gode løsningen finner jeg stort sett på tomte, man må være der og kjenne.

Som landskapsarkitekt kan det noen ganger være et vanskelig valg om man skal legge seg usynlig inn i landskapet eller skille seg ut, hvilke tanker har du om det? Noen ganger må man rydde opp på et sted, andre ganger rett og slett reparere: sy en søm som har revnet i ett eller annet inngrep. Hvis man skal reparere har jeg sansen for å bruke stedegen vegetasjon, bruke de materialene som finnes på plassen. Jeg mener også det er fullt mulig å gjøre seg bemerket uten store landskapsinngrep. Store installasjoner kan legges lett på terrenget og tas ned igjen senere uten endringer på stedet. Hvis man føler at man har en stø hånd når det gjelder formgivning skal man ikke stikke det under en stol, det kan jo synes at man har vært der og tenkt gode tanker.

Hva med bysituasjoner der det ikke finnes uberørt natur? Der syns jeg det er alt for mye som roper på oppmerksomhet, også en god del

av det som foregår på gata. Det trenger ikke være noen annet enn helt enkle brosteinstorg med fine trær, rett kantstein og presise buer, rett og slett fint håndverk, uten at det skal være glass og rare fontener med lyd og sånn.

Hvordan får man det til? Man må rett og slett være flink og være den dirigenten som sier: "Så mye er nok", uten å pøse på med alt man har. Om man har mange ideer og strør de utover i et relativt lite område, blir det bare et stort sett av virkemidler som konkurrerer mot hverandre. Du kan gå i en flott europeisk by, på en italiensk piazza hvor det er et fint dekke, noen trær som gir litt skygge og en fontene, ferdig med det. Men det er ikke dermed sagt at alle steder skal se ut som Barcelona. Jeg mener man burde tenkt mer over hva som er spesielt med våre byer og steder. For eksempel på vestlandet har man et mildt klima, som gjør at man kan teste ut ulik vegetasjon i byene. Likevel plantes det bare lind og svenskeasal. Hadde vi plantet noe helt annet, for eksempel trekker med kristtorn, hadde det vært en verdensattraksjon! Men innstillingen er: "Vi har ingen tradisjon for det her" –Hvorfor ikke være mer vågale?

Hvordan jobber du med prosjekter? Først forbereder jeg meg til prosjektet, så møte kunden, deretter reise til plassen for å møte folkene og stedet som tar omtrent tre timer. Etter møtet liker jeg å ha god tid slik at jeg kan skisse på billetter og konvolutter på tur hjem, tegner masse. Tilbake på kontoret gir jeg konvolutten til noen andre og spør hva de tenker om det, så tester vi ut og diskuterer. Det er viktig med motstand, slik kommer man seg raskt gjennom ideene. Utvikling er viktig, å utvikle ideen er det viktigste. Det jeg driver med krever masse idé og utvikling helt ut i produksjon og nesten anbud. Jo bedre grep og enklere konsept man har, jo bedre trigger det detaljene og arbeidsbeskrivelsen.

Hva burde landskapsarkitekter bli flinkere til? Vi kan bli mindre opptatt av å følge med på blogger og magasiner for å se hva som er hot akkurat nå, og heller gå til kjernen og se hva som er oppgaven. Har du en veldig enkel skisse som viser at du har forståelse for situasjonen, at du har en løsning som blir fin og proporsjonell, tror jeg mye er gjort.

Hva med materialbruk i landskapsarkitektur?

Det er jo granitt som gjelder, mye stein. Der syns jeg man bør bli superflinke på vegetasjon, tøye og strekke i de materialene og få til fine ting. Jeg husker når Arkitekthøyskolen skulle bygges og arkitektene trumfet gjennom at de skulle ha en trapp av elefantrister liggende lett på terrenget, med gress nesten opp til trappen –en grønn trapp. Alle landskapsarkitektene okka seg over at dette her blir ikke bra. Men det har jo blitt en fin trapp. Jeg tror ikke det er så mange landskapsarkitekter som hadde tenkt slik utenfor "boksen". Den evnen til å snu alle steinene og tenke ut nye ting er kanskje *det* idéutvikling handler om? Det mener jeg er litt slapt i vårt fag, det er mange kontorer som lager greie og fine ting, men vi har sett alt før.

Hva kan man gjøre? Det kan være viktig å tenke annerledes, det finnes metoder for å trigge kreative faser som ordspill eller rollespill, hvor man setter folk utenfor sine vante roller for å få dem til å tenke i nye baner. Det kan være fruktbare metoder, i stedet for å bare spørre seg om man skal bruke litt mer svenskeasal. Å jobbe med form bør være mer enn å bare jobbe med formen, det bør handle om hvilke inntrykk skal stedet etterlate. Eller hvordan skal man håndtere folkemasser på det stedet. Hvordan skal man gi folk en eventyrlig opplevelse i møtet med arkitekturen og stedet.



13

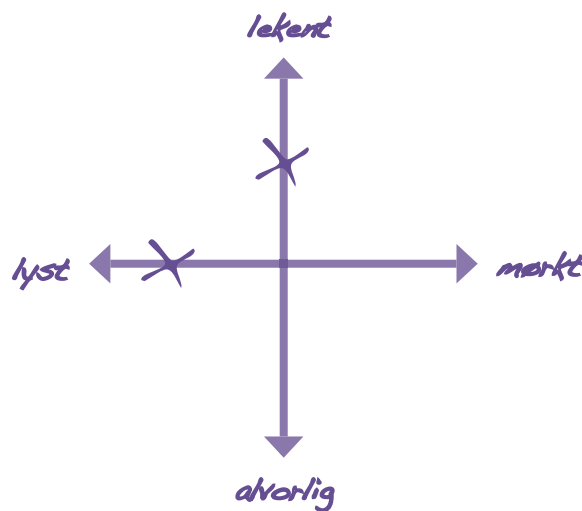
Hvordan jobber du kreativt? Idéutvikling i en kreativ bedrift starter ikke ved å si: "Nå skal vi være kreative", men med å diskutere: "Hva er det vi snakker om?" Det starter med tørre fakta som: "Hvem er kunden? Hva er deres agenda? Hvem er målgruppa?" For landskapsarkitekt er det kjempespennende med møteplasser for mennesker, og da bør man stille seg spørsmål om hva er det man vil med stedet.

Først har man gjerne en runde med kunden for å få dem til å forstå at dette er deres budskap, ikke noe vi skal lage for dem. Det andre er å få dem til å tenke strategisk rundt det man skal lage. Når man har kommet dit kan man begynne å spørre *hva* og *hvordan*. Også er det viktig å huske at idéutvikling er en deltagende prosess, du sitter ikke og lager ideene alene!

For eksempel: Når man har gjort kartlegging setter man seg ned med kunden og skal bli enige om innholdet. Vi vet det er en hage, men hva er en hage? Det kan være så mangt, det kan være en asfaltert plass, en ballbinge, en jungel, det kan være hva som helst, så hva er kunden ute etter? Vi lager gjerne et kryss med motsetninger, skal det være alvorlig, skal det være lekent? Skal det være mørkt, eller skal det være lyst? Så må kunden selv ta et bevisst valg og plassere på skalaen hva han ønsker, hovedsaken med denne øvelsen er at kunden selv må ta valg og mene noe om prosjektet. Det er viktig å ikke bare spinne av gårde med ideer som er veldig spennende i eget hode. For hvis kunden selv ikke føler at stedet er deres blir det ingenting. Når det er avklart hvilken stemning man ønsker, går man videre og spør hvilke hovedelementer kunden vil ha.

Vi jobbet med formidlingsstrategi for Operaen og hadde "5 på gata" med spørsmål om: "Hva syns du

om det nye operabygget?" En dame svarte "Jeg syns det er veldig stort for en scene da, men de har kanskje noe annet der inne også?" Poenget er at det er masse aktivitet i denne bygningen, blant annet parykkmakeri, hvordan kan man formidle det til folk? Kan man lage et kikkhull i veggen? Eller vise video i resepsjonen av det som skjer på huset? Det kommer fram mange ideer, som dessverre aldri blir gjennomført, men det gjør at man tenker at her er det muligheter! Man kan samle noe og jobbe videre med det, man trenger kanskje ikke lage et kikkhull, men det kan bety at innblikk er viktig. Det gjelder å spinne videre på ordene og finne betydningen. Som tidligere prosjektleder mener jeg også at jo tidligere man får inn mange faggrupper jo bedre. Det er rett



og slett kjedelig å finne bedre løsninger når det er for sent, fordi man ikke tok kontakt tidlig nok. Det kan være et ork tidlig i prosessen når alt er uoversiktlig, men hvis man får folk inn på et kort møte for å vite hva som skjer og sette i gang noen tanker, selv om man ikke er helt inne i prosessen. Så setter man i gang noen tanker som jeg mener gagnar prosessen resten av veien.

Man jobber altfor lite med slike prosesser, jeg mener idéutvikling er jobbing, og det er å utfordre

seg selv: Har man en god idé så snur man den på hodet og gjør det en gang til. Når man jobber med kunden er det viktig at det ikke er du som snakker først og mest; da er det du som er eksperten og det vil føre til at ingen andre tør si noe. Du må heller undersøke andres ideer og spinne videre på dem.

Ideutvikling handler om prosess? *Prosess* er mitt credo, fordi stabiliteten til et produkt avhenger mye av prosessen som ligger bak løsningen. Har man ikke en tydelig strategi fra starten kan alt falle sammen, har man en tydelig strategi finner man kanskje andre løsninger som kan bakes inn i prosjektet. Strategien handler om å stille avklarende spørsmål om mål og ønsker. Stiller man ikke disse spørsmålene ender man kanskje langt ut i prosessen, før man innser at man ikke har snakket samme språk. Som landskapsarkitekt hjelper denne prosessen deg å avklare hva stedet trenger: om man skal skille seg ut med noe nytt? Eller restaurere det gamle? –det må avklares i strategidelen. Det gjelder både små og store prosesser, en strategi trenger ikke å være mer enn at du skal få plantet et epletre i hagen til naboen.

Konseptdelen i et prosjekt handler om å ta kunden med på en liten reise slik at de ser muligheter. Man *må* for eksempel ikke ha thuja rundt hele eiendommen (bare fordi alle andre har det). Det handler om å få dem til å tenke annerledes og se muligheter. I større oppgaver, som et byrom, blir det flere å ta hensyn til og det blir enda viktigere å være tydelig som fagperson. Du skal kunne gå inn i et byggemøte med selvsikkerhet om at for eksempel brostein er en bedre løsning enn asfalt på det torget, det vil også være en billigere løsning på sikt. Den selvsikkerheten mener jeg ligger i å gjennomføre en ordentlig prosess.

Det jeg selv har erfart om prosess er at det er viktig å skape engasjement rundt det man holder på med; eierskap og forpliktelse. Det handler om å åpne den berømte "boksen" og si at ting er mulig. For å komme dit kan det ofte være viktig å gi folk uventet posisjoner, skubbe dem utenfor den faste stolen sin og gi dem noen andre bilder av hva som er mulig. Helst ikke forutsatte løsninger, gi dem noe som er tolkbart slik at de får muligheten til å bruke fantasien. Jeg tror også den samme grunntanken fungerer for deg selv når du sitter med konseptutvikling og ikke har noen å slå ball med (som man alltid bør prøve å skaffe seg). Det er noe med å sette seg i en annen situasjon og se ut fra en annen synsvinkel: Se for deg at du er naboen eller trikkesjåføren og prøv å kaste inn ting på papiret (samtale 13).

14

Fortell om deres ideer og inspirasjon? 1 & 2: (leser høyt fra håndskrevet plakat på veggen) "Vi er de eneste landskapsarkitektene i hele verden som leverer omsorgsfulle landskapsstrategier for alle individer i samfunnet, som vil være mer deltagende i en tid med mindre personlig initiativ".

2: Dette er en setning som er generert ut fra en prosess, uten at vi har formulert det selv.

1: For eksempel i de tettstedene folk flytter vekk fra i Norge ser man en trend at kommunen ønsker å lage et torg med fine benker og flott granitt fra Kina, som linkes til fiskekultur eller ett eller annet. Arkitektur består av noen få ting: Innhold og program, også form. I dette torget som blir laget for å redde bygda har de glemt alt av innhold, kontekst, mennesker og programmer, så det eneste som ligger der er form! Form er jo viktig, men hvis man glemmer alt det andre blir det fullstendig meningsløst. Så det er vår motivasjon; det handler om omsorgsfullhet for menneskene.

2: Det handler om å gidde å åpne øynene og stille spørsmål til folk.

1: Bevege seg et stykke fra tegnebordet.

2: Det ligger mye bra i de analyseverktøyene man lærer om de fysiske kontekstene.

1: Uten de analysene funker ingenting. Men det er ikke alt.

2: Identitetsproblemer er ofte grunnen til at kommunen vil gjøre noe fysisk med bygda, men man kan jo tenke seg selv: Om et forhold er dårlig og man tenker "vi må inn med et nytt kjøkken her og sprite opp forholdet", det hjelper sjelden tror jeg.

1: Det er vanlig psykologi, legg kortene på bordet og finn ut hvor skoene klemmer. Er det at han aldri flytter skoene sine fra gangen?

2: Eller er det trusa på baderomsgulvet? Man fikser et forhold bare man vil, men det er hvis det er noen krefter du ikke klarer å lokalisere at du virkelig er ute og kjører. Og da skjer det samme som i disse bygdene: Folk flytter.

Kan dere fortelle mer om angrepsmetoder på prosjektene?

1: For eksempel fikk vi spørsmål fra Bjørvika, de inviterte til idéverksted og sa: "Dere er unge og vi tror dere kan komme med et annet svar enn de vi allerede har".

2: Ettersom vi fikk spørsmål fra oppdragsgiver om å lage noe annet, måtte vi først finne ut hva som er, for å kunne lage noe som er annerledes. Vi satte opp noen lister med begreper på hva som er, også laget vi liste over det omvendte.

1: Det er utrolig mange fordommer om stedet, men det prøvde vi å ikke tenke på, så vi var saklige med å sette opp tidsakser, materialitet, klima, dette er ikke noe vi tror, det er fakta.

2: Det endte opp i en vurdering om at området kommer til å få en eksklusiv karakter med mye granitt, marmor, glass og basalt. Så hva er annerledes enn den høye kvaliteten av materialer? Er det noe som kan uttrykke at dette ikke er en plass med festklær, men et annet kostyme, en annen dag i uka og annen bruk? Tomta skal være temporær og i tillegg ha mest mulig aktivitet gjennom døgnet og året, så her måtte vi ha noen programmer å ankre prosjekteringen i.

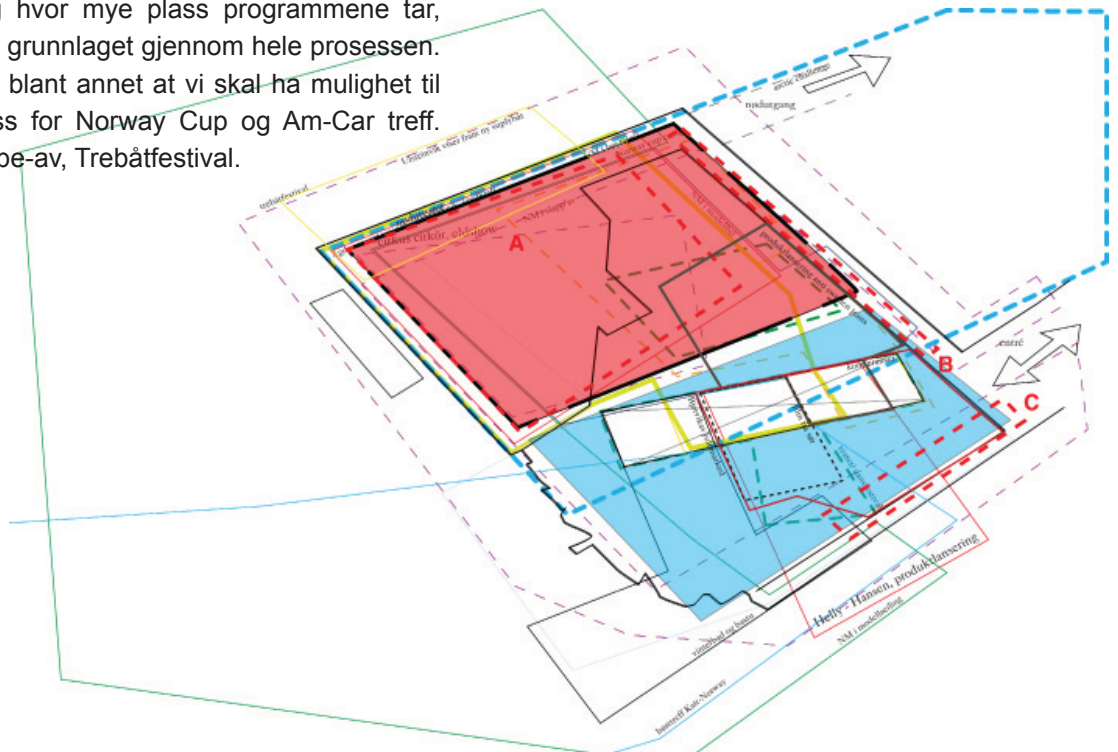
1: Programmene ble utviklet gjennom analysen av hva som allerede finnes på tomta. For oss var det et viktig poeng å foreslå programmer som ikke allerede er representert på tomta, og de skulle være såpass store at de kan få merkevareeffekt

over hele Oslo, kanskje hele landet. Vi ønsker ikke at denne tomte skal bygges ut med bygninger og da er det viktig at den drar inn penger som en park, gjennom for eksempel konserter, aktiviteter, utleie eller opplevelse.

Men det vi altså hadde startet prosessen med aller først var å finne ut hva som *ikke* finnes på tomte i dag, og der kommer organisk landskap inn. I starten tok vi utgangspunkt i landskap, former og trær, men etter å tenkt oss om fant vi ut at det var ikke nok, vi hadde bare brukt en annen materialitet og kun svart formmessig. Det var da vi begynte å se på området rundt og fant ut vi kunne bruke Hovedøya som sparrepartner. Øya har et flott, hverdagslig landskap hvor det er hyggelig å være. Rillene i fjellet skaper en rominndeling som gjør at selv om det kommer mange mennesker er det fremdeles hyggelig stemning, det er mye i det rommet som funker godt.

Og hvordan tenker dere å få menneskene ut hit døgnet rundt og året rundt? 1: Det første vi gjorde var å sette opp noen matriser som viser hvordan, og hvor mye plass programmene tar, det har vært grunnlaget gjennom hele prosessen. Der står det blant annet at vi skal ha mulighet til campingplass for Norway Cup og Am-Car treff. 2: NM i slappe-av, Trebåtfestival.

1: I bestillergruppa sitter planleggere, økonomer, eiere og flere som har ulike interesser, så det er en bred skare mennesker som må tilfredsstilles med løsningene. Derfor er det viktig å ha et godt grunnlag og argumenter for forslagene. Det vi også liker å gjøre i prosjekter er å legge inn elementer hvor lokale krefter og interesser kan være med å styre prosjekter, slik at de i samarbeid med oss som fagfolk kan oppnå det de ønsker. Vi er heller ikke så interesserte i å temme naturen, så det siste halvåret har vi fokusert på å bruke det som kvalitet; at den er litt vill og ønsker å kjøre sitte eget løp, at verden er litt sånn. Med den tankegangen bidrar vi allerede i dag med en kontrast til Bjørvikaområdet. Det er mulig det blir brukt én, eller seks, millioner for å lage en park i dette området, men den vil være reversibel. Vi synes det er viktig å minne seg selv på at hele verden er en stor prosess, så det er viktig å ikke ta alt så alvorlig hele tiden! Vi tror dette stedet kan fungere i 4 år, men like gjerne i 104 år. Det er en del av vår tankegang at arkitektur skal manifestere seg og selv ta sin plass, hvis den fortjener det.



Kan dere si mer om idéprosessen deres?

1: Har vi noen idéprosess da? Vi er pragmatikere fra første til siste stund.

2: Jeg vil kanskje heller kalle det systematisk, for våre prosjekter er mye mer sentimentale enn pragmatiske.

1: Vi er veldig tro til analysen vår, derfor blir det pragmatisk med tanke på livskvalitet. Vi har ut fra analysen sagt at dette ønsker vi å oppnå og når vi da lager planen sørger vi for å oppnå det. Vi inngår ikke kompromiss når det gjelder de målene.

2: Det er helt sant. Men hvis man for eksempel ser på Snøhetta, de er langt fra pragmatiske.

1: De er en følelsesbombe.

2: Nei, men de jobber med form på en helt annen måte, med sitt utgangspunkt kan de jobbe med hundre forskjellige løsninger på hvordan det kan se ut rent formalt. Til slutt sitter den gode formen. Det er litt som en skulptør jobber. Sånn sett kan man si at vi har et samfunnsengasjement i det, basert på mennesket i sentrum, framfor objektet i seg selv. Det er kanskje essensen i hvordan vi jobber.

Hva tenker dere at landskapsarkitekter kan bli flinkere til? 2: Tenke både fysisk, sosialt og kontekst. Alltid.

1: Og bli mye flinkere på å organisere seg sammen med arkitekter. Slutt å diskutere landskapsarkitektur og arkitektur, vi holder på med ett fag! Alt handler om rom og formgivning av rom, og forståelse av psykisk og fysisk kontekst, vi kan ikke bli kalt inn senere i prosessen fordi vi er landskapsarkitekter. Den eneste måten å komme ut av det er å lage gode prosjekter, og at arkitekter får med seg at vi er et team og at vi diskuterer samme sak

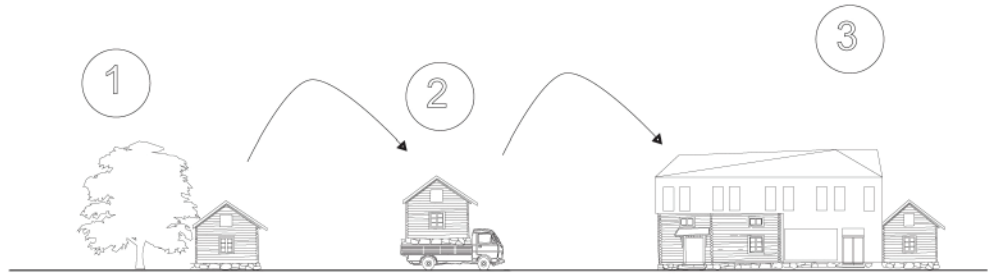


Erling Dokk Holm (Haug & Hjukse, 2005, s. 92). beskriver at kreativitet er å finne på ting. Å finne på det uventede, og i hvert fall ikke å følge moten. Han roser det danske arkitektfirmaet PLOT for deres arbeidsmetoder, blant annet fordi de har uttalt at de tenker før de tegner. Det å ha et intellektuelt fundament før man gjør noe skaper kreative løsninger. Arkitektfirmaet PLOT spør seg selv; hva skal vi egentlig vise? Hva vil vi si med dette bygget? Og hvorfor skal det ligge nettopp her?

Fase 1

Vegetering i det grønne parkområde skjer samtidig som påfylling av topplag og gress på fyllmassene. Her blir det viktig med oppfølging av anleggsplaner, flyttede trær trenger mye vann, ved å bruke store trær på 5-7 meter vil parken fremstå som ferdig tidlig og kan tas i bruk som den står.





‘looking forward’



Förslaget visar en plan för bostadsbebyggelse baserad på 1) Landsvägen, som en aktiv och tillgänglig ådra genom området med Österdalälven i norr och Siljan i söder
 2) Gårdsplan som ett gemensamt uterum för 3 - 8 bostadsenheter. 3) Ingången, övergången från vägen till gården.



For whom?

The future of Mora is very uncertain. It is a fact that during times of prosperity a lot of young people move to the big cities. During recession the young come back home to their small towns. Now there is an expected long lasting recession on its way, which means that many will stay in or come back to Mora. What can this mean for Mora? Will the city grow for a period of time and then shrink again when the state of the market gets better? The proposed urban development for Mora instead must absorb both a quick increase and a stagnation. In a longer timespan many things are uncertain, but a shorter progress predicts clear tendencies: according to statistics from the municipalities of Mora and prognosis from the region of Dalarna there are two age groups that are likely to increase in Mora towards 2025: the age group 25-34 and 55-64. What makes these groups want to move to Mora, and what can be expected of their needs?

The age group 25 - 34 comes from a big city and wants to be able to let the children run in and out of the open garden door, sit under a tree reading, but at the same time have the convenience of going easily to Stockholm by train for business or leisure. They wish to live in detached houses.

The age group 55 - 64 wants to move from the countryside where they live in a big house or on a farm. They want to avoid the need to drive far for groceries or going to work. They want a house that is easier to maintain but don't feel comfortable with a flat.

For the public
It could be a jogger, a family on Sunday promenade or the tourist arriving with the Northbound train. The proposal opens up to a clear public flow through the area by connecting two already much used public areas in the north and in the south. Also the communication between the eastern fringes and the western part of the city centre is improved. The tourist arriving Mora "the heart of Dalarna at the shore of Siljan" can disembark the train, wander a couple of hundred meters through a residential area consisting of small gardens, old and new houses mixed together. In the summer he can see families having dinner in their gardens, or in winter ask the snow-shuffling man about the way to the hostel.

Vasaloppet
One week a year Mora stands on its head. Lots of people come to the city to watch or to take part in the ski race. All these people need a roof over their head, food and warmth. Our strategy to solve this problem is to create a structure that has a great variety in terms of space and volume. During the Vasaloppet week the city will then become a big camp for the participants and the spectators with private lodging, dormitories in the old gymnasium, cafeteria in the pink house and for the children skiing competitions in the streets.

Building steps



Density study



resecen



”Det som varit, det som är och det som kommer”

Looking back, looking forward



All these houses are for sale. We believe in an urban development founded on local qualities and solutions that are specific to Mora.

A Swedish friend said about Mora: "My picture of Mora is not of the city itself but of the landscape surrounding it: small red cottages with a flagpole and a jetty by the shore - 'Swedish idyll'". The countryside of Dalarna is known for its picturesque milieu. We do not wish to make copies of these, but through analysis we have found the qualities of the old Dalarna-village and worked with these, adjusting them to a new urban development of Moraströket.

In the landscape surrounding Mora there are numerous timberhouses. As society has evolved, the timberhouses have outplayed their role as dwellings, barns, tool sheds and stables. Many of them are redundant and others are for sale. Do the recycling of these building frames have a value in a new urban development of Mora? How can they form new spaces adjusted to present days needs, and at the same time bring with them a hint of history into a new part of the city?

Timber framework

Säljes av Dennis Melin. Inskad 24 mars 19:41.
Pris: 130 000,- Växjö

Vi tror den är från mitten av 1800-talet c.a. 11 meter lång, 9,5 meter bred och ca 6 meter till taknocken. Det är två timmerstommar som är hoodbyggda. Det är en gammal trappa upp till loftet. Bottnplan är uppdelat i tre rum, samma på loftplanet. Det är breda gamla golvplank mellan 20 och 40 cm. För bilder kan mailas vid önskemål.

Dennis Melin
(Advertisement text from www.blocket.se)

The houses carry a story of the landscape they have been built in. They were built to meet needs that no longer exist. Due to their technical specifications they are easy to relocate and they can easily be adjusted to meet new needs and create new stories.

Timber frames have always been moved around. They have had different functions, dictated by the needs of production. As a result the buildings have been moved around in the landscape or on the farm according to what the needs have been. When the farm was to be passed on to the next generation one child could inherit the farm itself and another could inherit a number of timberhouses to take with him, and start a new farm. Today many people are moving from the countryside into the city. A natural continuation of this tradition is to bring the house you live in at the countryside with you when you move into the city.

Blocket (collage gamle hus):
During three months of spring 2009 there has been 20 timber frames for sale on www.blocket.se, under the headline "Timmerstomme till salu" ("Timber framework for sale") in the region around Mora. These 20 timber frames have been the basis for our proposal.

15

Hva er din bakgrunn? Jeg tok arkitektutdanningen ved AHO. I løpet av studiet der følte jeg at idéutvikling var "hemmelighetsbelagt", jeg tror ikke det var intensjonen, men min oppfattelse var at du skulle føle deg fram til løsningene, det var lite tilrettelagt for at man kunne jobbe metodisk. Deretter gikk jeg videre og studerte ett år scenografi i New York. Det jeg følte var forløsende der var nettopp at vi lærte en angrepsmetode, det var en metodikk som jeg så fungerte i flere sammenhenger. I ettertid har jeg tenkt på studiet på Arkitekthøyskolen og hvorfor det følte så hemmelighetsbelagt. Man diskuterte ikke hva man ville med løsningene sine, men snakket heller om opplevelsen av det man hadde skapt ut fra egne ønsker. Noe jeg syns jeg er lite bevissthetsskapende. Jeg er av den oppfatning at det kunne vært mer nyttig å ha en metodikk i studiet. Jeg tror ikke det virker hemmende, heller at det åpner opp. Så kan du si at når du har jobbet metodisk i tjue år vil det gå automatisk. Men det vil flyte mye fortere fordi du intuitivt er innom tankerekker underveis som fører deg gjennom en analytisk, en strategisk og en kreativ del.

Nå jobber jeg med kommunikasjon, men man kan jo si at design, landskap eller bygg også handler om kommunikasjon. Jeg husker et begrep: *vektstangprinsippet*, som handler om hvordan du med minst mulig kraft, kan bevege mest mulig. Det er å finne det lille grepet som gjør at opplevelsen blir genuint annerledes. Det er viktig å fokusere på det hvis man ønsker å kommunisere noe. Vi på kontoret her blir frustrert når vi kommer i en situasjon hvor folk sier: "Kom med noen ideer nå!" Vi sier at det er jo det enkleste å komme på, men det beste er om du vet hva du skal gjøre, *det* er nåløyen man må gjennom først. I hvert oppdrag må man spørre seg "Hva vil kunden?" Så må man spørre "Hva vil egentlig kunden?"

Når det er avklart hva kunden vil, må man ta stilling til hva man selv ønsker, som igjen påvirkes av hvordan du klarer å analysere. Det kan være fornuftig å vente med idéutvikling til alle rammer er avklart, ellers risikerer du at ideene går i en retning som ikke er i tråd med det oppdragsgiver vil. Man må rett og slett bli mer bevisst på utgangspunktet og målet før man legger planen for hvordan man skal komme seg dit. På Arkitekthøyskolen heiv man seg veldig raskt over skisser og så på hvordan tomte kunne brukes, uten å se så mye på hvilke elementer som skaper den opplevelsen, og oppnår målene man setter for prosjektet.

Planverksted er populært blant arkitekter nå for tiden, er det en god metode? Én grunn til at det eventuelt ikke fungerer er om arkitektene har for mye agenda med inn i prosessen, det hjelper for eksempel ikke å skape en grønn og bilfri by, om ikke de som bor der ønsker det. Det kan godt hende det er det rette svaret, men blir litt manipulert og kan bli veldig politisk.

Hvordan kan man forhindre det? Arkitekter må ta stilling til det de gjør, og et viktig spørsmål er: "Hvem er kunden?" Det kan bli et hyggelig sted, men hvis det også fører til at all aktivitet forsvinner, har man faktisk ødelagt intensjonen med det hele.

Som idéutvikler er det en utfordring å nullstille seg; hvis du først har hatt en god idé vil den raskt dukke opp igjen i senere prosjekter?

Det er *kill your babies!* En kjempeutfordring. Det jeg gjør er å holde igjen i starten, heller fokusere på hva som er viktig i prosjektet, og hva som er god strategi ved den løsningen. Vi er for tiden i idéprosessen med et sciencesenter, som er et type oppdrag vi har gjort før. Derfor er det veldig lett å dure i vei med ideer som at man må ha en sånn karusell hvor man sykler og henger på hodet og alt mulig. Men det må vente litt, for det er viktigere å få på plass hva som er av betydning

for stedet. De har for eksempel en ambisjon om å skape ringvirkninger; å være en driver for skapervilje lokalt. Da må man se på hvordan man kan få folk til aktivt å bli en del av det. Ikke bare noe de besøker, men noe de er bidragsyttere til. Man må finne ut hvilke elementer man kan gjøre det med –rett og slett tenke mer strategisk. Ideer vil alltid dukke opp uansett, så da kan det være lurt å notere det på et ark og legge til side, så har man den liggende parkert og i bakhånd. Det er når man setter i gang å tegne videre på ideer for å få det til å gå opp med det andre at det kan bli veldig vanskelig med den idéavlæringen.

The first problem for all of us, men and women, is not to learn, but to unlearn. (Steinem, 1970).

Det intuitive er også viktig, det var kanskje det vi var flinke med på Arkitekthøyskolen, å skape en intuitiv flyt mellom ting og sette sammen funksjoner slik at det stemte. Det vi ikke tok tak i var hvilken fortelling vi skulle fortelle og hvorfor.

En fortellinge begrunner kanskje prosjektet bedre enn hva intuisjonen gjør? En fortelling er mer bevisst og nedtegnet. Du har gjort analyse av hva kunden vil, hvilke motsetninger som finnes og hva du selv ønsker å få til, det er strategien, som er forholdsvis analytisk. Så kommer det kunstneriske grepet, en fortellerstreng, som du legger inn og som oppleves av mottagerne.

Hva vil du si til de uerfarne som syns det kan være vanskelig å vite hvilken idé man skal satse på i prosjekter, og føler de blir hengende fast i den prosessen? I et prosjekt jeg hadde på Arkitekthøyskolen var det flere faktorer som gjorde at jeg kom i skvis med tid. Men da ble jeg så mye mer kynisk, kuttet inn og ble nærmest

prosessuell. Det gjorde prosjektet tydeligere. Jeg ble nødt til å sette noen mål og dermed ble det enklere å si at: "Nå har jeg nådd målet" –det var effektiviserende for prosessen. Det er typisk at man kladder og kladder, nesten nevrotisk, som begrepet *de talentløses utrettelige flid* beskriver. Det er nok usikkerheten som gjør at man holder på slik. Men noe av resultatet av *de talentløses utrettelige flid*, er at alt blir jevnt og flinkt, uten at det er tydelig hva man egentlig vil få til. Med mer bevissthet og råhet på det, så blir det bedre. Og så mener jeg at man ikke skal være redd for å stjele eller la seg inspirere av andre, for det er på den måten vår kultur utvikles. Det er viktig å invitere andre inn i diskusjonen, rett og slett for å skyte bedre ideer enn du klarer selv.



**OPPSUMMERING
SAMTALER**

I oppgaven har det vært viktig å forstå hva som er, for å se hva som *kan bli*, derfor har disse samtalene vært en avklarende del av oppgaven. De har gitt meg begrep om hvordan landskapsarkitekturfaget praktiseres, med hovedfokus på idé- og konseptutvikling. Når det gjelder å kartlegge tendenser innen landskapsarkitektur, starter jeg med å trekke fram noen registreringer jeg mener kan ha bidratt til at å forme fagmiljøet slik det framstår i dag:

1) Universitetet for miljø- og biovitenskap (UMB) var fram til år 2000 eneste skole som utdannet landskapsarkitekter i Norge. I 2000 startet Bergen Arkitektskole (BAS) med femårig utdanningstilbud, men kan foreløpig kun dele ut tittelen "arkitekt med fordypning i landskap" til de uteksaminerte studentene. Arkitektur- og designhøgskolen i Oslo (AHO) startet tilbudet om toårig masterprogram i landskapsarkitektur i 2005. Det innebærer at foreløpig har de fleste landskapsarkitektene nokså lik bakgrunn fra utdanningen. Hovedgrunnlaget i studiet fra UMB (fram til 2005 kjent som NLH, Norges landbrukshøgskole) har nok vært naturvitenskaplige fag. Mens AHO og BAS legger mer vekt på filosofiske og samfunnsvitenskaplige fag, det kan utgjøre grunnlaget for en annen tilnæringsmetode når det gjelder idé- og konseptutvikling (samtale 7, 10).

2) Selv om NLH var de første til å starte høyere utdanning innen landskapsarkitektur i Europa, allerede i 1919 (Høyland, 2005), har profesjonen vært gjennom store endringer fram til den formen yrket har i dag. Det var blant annet ikke før i 1969 at Norges Landskapsarkitektforening (NLA) endret yrkestittelen fra hagearkitekt til landskapsarkitekt (Mangset, 2008). I samtale 10 får man nærmere inntrykk av hva disse endringene har bestått av. Landskapsarkitekturen har etter hvert økt i antall yrkesutøvere og landskapsarkitekten har fått mer innflytelse i ulike prosjekter. Det nevnes blant annet vegplanlegging som et revolusjonerende

felt (samtale 10). Ettersom fagrollen har vært gjennom store endringer kan dette hentyde at oppgavene, og dermed også innfallsvinkler til prosjekter, har vært gjennom omstillingsfaser som kanskje ikke har tatt helt form enda, og som framover vil fortsette å være i endring.

En tendens innen landskapsarkitektur jeg mener bunner i disse forklaringene, er at dagens praksis for idéutvikling innen landskapsarkitektur hovedsakelig baserer seg på metoder som er tilegnet gjennom erfaring. Denne påstanden mener jeg understrekes i samtalene, som kan summeres i tre grunner: Mange mener det i løpet av studietiden ikke var spesielt fokus på tilnæringsmetoder innen idé og konseptutvikling. De fleste følte usikkerhet da de skulle forme konseptplaner i starten av yrkeslivet. De fleste har mer eller mindre tilegnet seg metoder gjennom yrkeserfaring. Tatt i betraktning vil denne måten å tilnærme seg prosjekter basere seg på at hver enkelt finner egne metoder gjennom inspirasjon, innsikt og erfaring.

Hvis jeg skal gjøre et forsøk å generalisere på bakgrunn av observasjoner og samtaler, vil jeg oppsummere en vanlig prosjekteringsmetode som følgende:

- 1) Man mottar oppdrag med en problemstilling, eller konkurransevilkår for en oppgave.
- 2) Innhenter informasjon og fakta.
- 3) Befaring med registrering og analyse.
- 4) Kommunikasjon med oppdragsgiver og mulig revurdering av problemstillingen.
- 5) Skissere forslag, teste ut ulike ideer.
- 6) Diskutere skisseforslag med kollega og eventuelt oppdragsgiver.
- 7) Mer skissering og teste ut nye ideer.
- 8) Presentere forslag for oppdragsgiver med skisser, modell og tegninger.

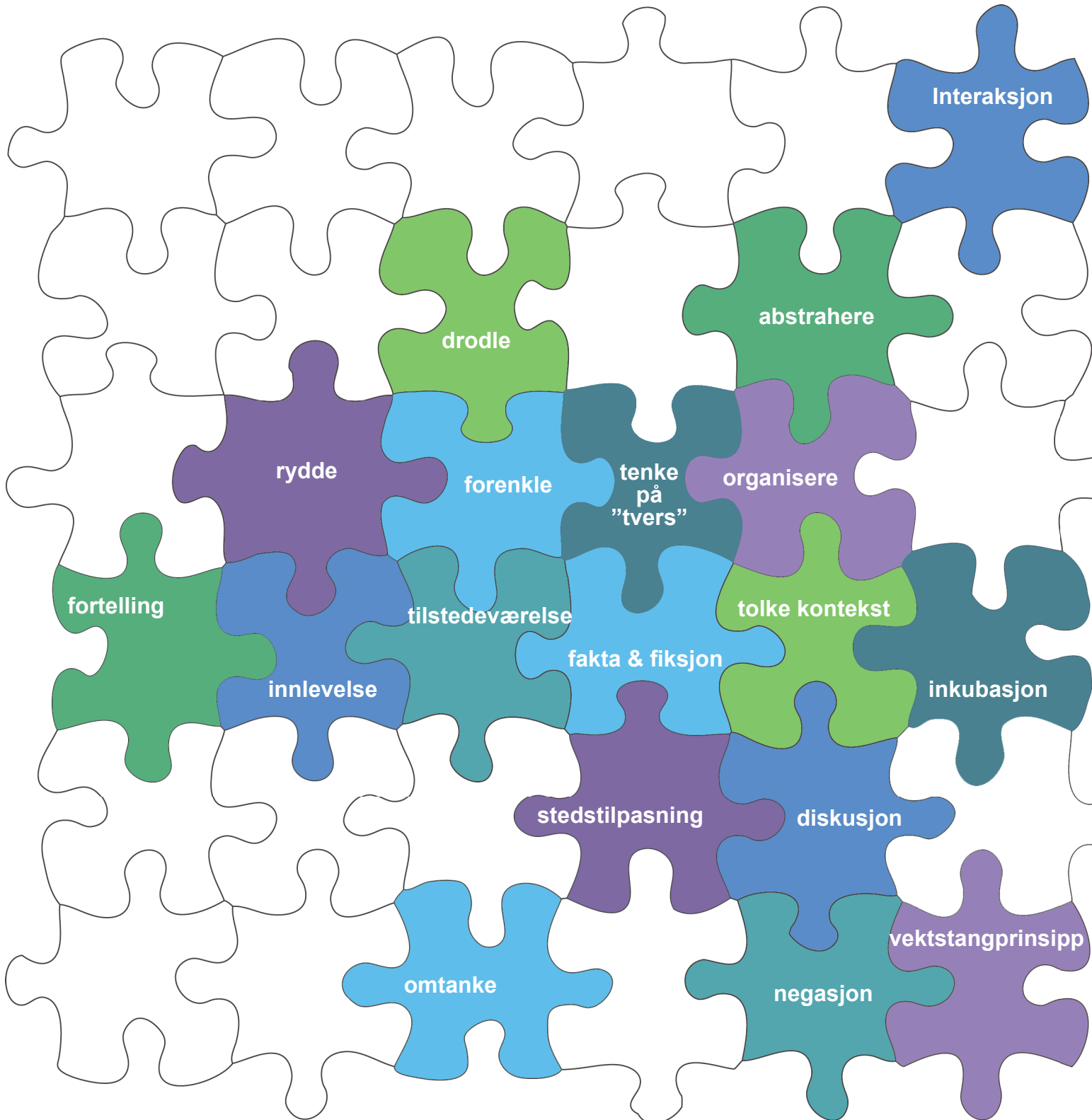
Listen er ment som en veiledning for hva man burde gjennomføre i et prosjekt. Den forklarer ikke selve idé- og konseptutviklingsprosessen med "hva" og "hvorfor". En antakelse metoden som er gjengitt overfor kan gi studenter følelse av usikkerhet, fordi de ikke har erfaring å støtte seg til. Det kan virke vanskelig å søke løsninger som ikke har fasitsvar. I samtale 15 beskrives en lignende oppfatning fra AHO: "Det var kanskje det vi var flinke med på Arkitekthøyskolen – å skape en intuitiv flyt mellom ting og sette sammen funksjoner slik at det intuitivt stemte. Men det vi ikke tok tak i det var hvilken historie vi skulle fortelle og hvorfor".

De åtte punktene som utgjør et forslag til en gjennomføringsstrategi, kan være veiledende for en student. Men vel så utfyllende kan det være å bli oppmerksom på variasjonene i ideer, utforskning og oppdagelser som er gjort av andre. Kanskje er ikke den første og beste metoden som presenteres det eneste alternativet. Men den, og mange flere innfallsvinkler, kan være med å bygge opp grunnlaget for landskapsarkitektens praksis. Det kan for eksempel være innsikt i arbeidet til andre faggrupper som motiverer til å ta steget utenom det etablerte mønsteret (samtale 7, 8, 10, 15). Som beskrevet i innledningen var det for egen del denne type inspirasjon som vekket nysgjerrigheten for alternativ tenkning. Olsson beskrev sine sanseoppdagelser da hun hadde gjort registrering av lyd og lys. Saunders overnattet ute for å registrere tomt for hyttebygging, og kunne finne på å integrere trærne i hytta, i stedet for å hugge dem ned. Det er ikke sikkert at disse metodene passer for meg og mine framtidige prosjekter, men de vil likevel være en referanse for mine tilnæringsmetoder.

Via samtalene får man innblikk i noen veier gjennom idé- og konseptutvikling. Det kan være at man setter seg inn i situasjonen gjennom å minnes følelser fra barndommen (samtale 5, 10). Man kan bruke fortellinger og negasjon for å resonnerer

seg til kjernen i prosjektet (samtale 7, 14). Noen foretrekker å ta utgangspunkt i begrensninger, forenkle og finne det lille grepet som gjør den store forskjellen (samtale 4, 15). Eller stille spørsmål, tøye i mulighetene og har et ønske om at man er mer vågal (samtale 12, 13).

I løpet av samtalene har jeg forsøkt å samle hvordan de ulike jobber med virkemidler, tenkemåter og verktøy i idé- og konseptutvikling, disse elementene fra de forskjellige personenes metoder vises i puslespillet på neste side.



Interaksjon

abstrahere

drodle

rydde

forenkle

tenke på "tvers"

organisere

fortelling

tilstedeværelse

tolke kontekst

innlevelse

fakta & fiksjon

inkubasjon

stedstilpasning

diskusjon

omtanke

negasjon

vektstangprinsipp

LITTERATURSTUDIE

Kreativitet er kanskje ikke det som får høyest prioritet i et prosjekt, hvor tekniske utfordringer og en lange liste med krav ligger og venter på løsningsforslag. Har man i det hele tatt samvittighet til å bruke tid bare for å sitte og finne på ideer? Kanskje denne dødletiden reduseres ved å jobbe metodisk med kreativiteten?

Idéutvikling krever tenkning –kreativ tenkning. Som en landskapsarkitekt sa om tenkeprosessen: "Jeg tror alltid at jeg kan avslutte et prosjekt en dag og starte på et nytt neste dag, men det går ikke. Det er en del av denne jobben å rydde pulten og spisse blyanten før man er klar igjen. Man må omstille seg til den mentale prosessen det er å gå inn i et nytt prosjekt, og jeg tillater at det tar litt tid" (samtale 8).

Samtidig er det i ide- og konseptutvikling arkitekter gjerne legger sin fagstolthet. Tekniske løsninger og materialkunnskap har også ingeniører og entreprenører kunnskap om. Mens å tolke stedet og oppdage mulighetene er det arkitektenes styrke. Selvfølgelig er det nyttig å hente inspirasjon og hjelp fra andre, men det er landskapsarkitektenes forse å se verdier og potensialet i landskapet. Fra samtalene sier en arkitekt: "Det er idé- og konseptutviklingsfasen som er fagkunnskapen til arkitekten. Mange kan tegne gode tekniske tegninger, men uten idéutviklingen vil det synes på resultatet, at noe mangler (samtale 1).

Målet med litteraturstudiet er å lete fram holdninger og verktøy som kan overføres til idéutvikling innen landskapsarkitektur. Følgende eksempler belyser metodiske tilnærminger, idéutvikling og teorier om kreativ tenkning.

Oppdagelser

I innledningen skriver jeg at det var inspirerende å høre foredrag av Helena Olsson, om hennes nysgjerrighet til å utforske nye sider ved tegning som verktøy. Videre jobbet hun med samme tema i masteroppgaven, som hun kalte "Utforskende teckning –som verktøy och uttryck" (2007), igjen var det spennende å lese om det som for meg fremstod som en ny vinkling:

Sanseapparatet er subjektivt, men også en del av vårt verktøy som landskapsarkitekter som bør brukes til å skape en egen relasjon til den virkeligheten som omgir oss. Det omhandler å våge å se, føle og prøve. For det er gjennom utforskning at man utvider sin egen horisont, og man har muligheten til å finne alternative ideer (Olsson, 2007, s. 13).

Landskapsarkitekter (mest relatert til studenter) har en tendens til styres av det som skal produseres i sluttfasen og er mest opptatt av det, mens man heller burde fokusere på å utforske andre muligheter og vinklinger. De kan være vanskeligere å oppdage, men vel så viktige deler av oppgaven (Olsson, 2007, s. 76).

Erfaring og kunnskap

Kathryn Moore, utdannet landskapsarkitekt og tidligere president i Landscape Institute, ga i 2010 ut boka "Overlooking the visual. Demystifying the art of design", fordi hun ønsket å formidle sine erfaringer og oppdagelser om hvor stor betydning det er å utføre landskapsarkitektur med kvalitet. Denne begrunnelsen var også det som ledet henne inn i undervisning av landskapsarkitekturstudenter ved Universitetet i Birmingham.

Moore oppfordrer til mer bevissthet og kunnskap om design innen profesjonen, det forklarer hun slik:

"To properly demystify the art of design we have to recognise that there is no choice but to engage with ideas at every stage of the design process and in order to develop artistic practice we need to express these ideas and feelings in space, words, shadows, light and form to manipulate and shape the quality of experience. The understanding that even the most intimate, seemingly magical elements of the design process are based on knowledge and knowledge alone, prepares the ground for a fresh artistic and conceptual approach to design, as well as establishing it as a holistic, critical endeavour" (Moore, 2010a, s. 9).

Det er gjennom diskusjoner og bevisstgjøring i utdanningen at Moore (2010b) mener man kan oppnå ekspertise og intellektuell tilnærming til design. I arbeidsprosessen bør man være kritisk til det man gjør og spørre seg selv: "Hvordan kan jeg løse denne oppgaven", og videre "Er det andre måter jeg kan løse det på?" Et eksempel hun legger fram på hvordan man kan utfordre bevisstheten er: Det er ikke sikkert at man i alle prosjekt må starte med befarung, noen ganger kan det være en idé å finne ut hva man ønsker stedet skal tilby på forhånd. Hvis man har klart en konseptuell ramme eller ideer når man kommer til stedet, kan det lokke fram mer oppfinnsom respons. Så reiser man på befarung, får følelse for stedet, og vurderer om ideene har potensialer (Moore, 2010a, s. 98).

Når Moore(2010b) skal vurdere oppgavene til studentene ønsker hun å se hele prosessen –ikke bare sluttproduktet. Det inkluderer: Hva var utgangspunktet for ideen? Hvordan har studenten brukt den lille ideen videre,

undersøkt, tegnet på nytt og til slutt kommet fram til løsningen? Analysen i prosjekter kan sammenlignes med en form for kritikk, så den burde følge retningslinjene til enhver god undersøkelse med å være åpen, eksperimentell, observant og analytisk. Ikke bare beskrive hvilke følelser og tanker man får, men artikulere hvorfor; gjennom tegninger, ord og bilder, gjerne i sammenheng med teoretiske undersøkelser. Etter hvert ser man at studentene lærer hvordan de skal prosjektere systematisk, i stedet for å bare skisse i vei med et håp om at det vil bli et greit resultat til slutt (2010a, s. 103 ff).

Det å skulle analysere et prosjekt kan sammenlignes med å være detektiv, man søker etter ledetråder, en spesiell setning eller et ord som forklarer hva man kan se eller føle. Tegninger illustrerer ordene, fortellinger forklarer tegningene. Dette mangfoldet av tolkninger med ord, tegninger eller diagrammer, forteller at det ikke bare finnes *ett* riktig svar i arkitekturfaget. Begrunnelsene til arkitekten er basert på følelser og inntrykk fra samfunnet, hva man har lest og hva man har hørt, uansett om det er småting eller dypsindig. Men disse følelsene kan endre seg av erfaringer, de kan blekne gjennom tiden, de kan forsvinne eller mulig gjenoppstå. Ved for eksempel å analysere et maleri: Følelsene vil sannsynligvis endre seg ettersom man får vite mer om historien, teori, symbolikken eller ambisjonen. Denne responsen viser at man som konsekvens av refleksjon i prinsippet er åpen for endringer. Det er et bevis for at sanselige opplevelser er like kunnskapsbaserte og rasjonelle som andre fag det undervises i, og mulig å lære og forstå på lik linje (Moore, 2010a, s. 132 f). Prosessen mot evnen til kritisk sans beskrives slik:

"To develop artistic practice and critical visual skill, the interpretative and transformative studies are given a clear purpose, and as students become more aesthetically aware, gradually in studio, well-established myths separating language from emotions and art from intelligence begin to evaporate" (Moore, 2010a, s. 107).

Det er likevel så sjelden man blir satt opp mot oppgaven å skulle analysere design med et kritisk øye, at dette kan være en stor utfordring for erfarne landskapsarkitekter så vel som for studenter. Moore (2010b, s. 127) sier at når studentene får en slik oppgave uttrykkes usikkerheten ved at de beskriver det de ser, framfor å uttrykke det de føler. Man trenger ikke forskjellsbehandle faktabaserte og følelsesmessige svar, men det er viktig å være bevisst på diskusjonen og stille spørsmål som: "Hvorfor har denne ideen blitt uttrykt på denne måten?, Hva viser ideen? Er det en passende idé?" Det er også lærerens ansvar at studenten ikke forklarer prosjektet med: "Dette er min intuitive respons" (2010, kap 6).

Da Moore startet å undervise landskapsarkitektstudenter, var det med ønske om å avmystifisere at design krever en *oversanselig tolkningsmetode*. Hun ønsket å tydeliggjøre at design kan læres: man kan lære å forme, oppdage romlige kvaliteter og uttrykke ideer. I god design ligger det å skape vakre steder, noe som vil gi kvalitet til folks omgivelser og ha direkte innvirkning på livskvalitet. "Det er en ligning like enkel som den er overbevisende" (Moore, 2010a, s. 235).

Landskapsarkitektur kan være viktig for trivsel og funksjon i samfunnet, noe som igjen krever høy kompetanse hos landskapsarkitekter. Et av de viktigste bidragene til arkitekter generelt

er å se muligheter, noe Moore jobber for å øke bevisstheten rundt.

Designprosessen

Bryan Lawson stiller noen av de samme spørsmålene som Moore i boka *How designers think, the design process demystified*, som for første gang ble gitt ut i 1980. Han har bakgrunn som både psykolog og arkitekt, men underviser nå ved Universitetet i Sheffield i kursene *perception and design processes*, *architectural psychology* og *research techniques* (The University Of Sheffield, 2010).

Lawson (2006, s. vii) har undervist om designprosesser for både interiør-, produkt- og industrideign, byplanlegging, landskapsarkitektur og grafisk design, samt ergonomi og dataprogrammering, og på den måten fått grunnlag for å sammenligne ulike designprofesjoner. Han registrerer blant annet at de ulike fagmiljøene har en tendens til å danne egen "kultur" når det gjelder kunnskap, verdier og språk. Men det er ikke

nødvendigvis denne fagkunnskapen som er viktigst for nytenkning. Tilbake i tid kan man se eksempler på berømte oppfinnelser klekket ut av folk som ikke har studert innenfor det aktuelle fagfelt. Noen eksempler på det er vist i innrammet boks.

Empiriske beviser hentyder at det er mer vanlig med løsningsorienterte angrepsmetoder, framfor de problemfokuserete. Samtidig er prosjektene såpass komplekse, at det kan være vanskelig å behandle all informasjon samtidig, noe som kan gjøre det utfordrende å utvikle de gode løsningene. Det hadde kanskje vært til hjelp med et rutekart for designprosessen? (Lawson, 2006, s. 182) Det er vanskelig å foreslå en metode med designprinsipper, siden variasjonen i metodebruk er like stor som det er antall designere (Lawson, 2006, s. 167). Derfor kan man spørre seg om det er mulig, eller ønskelig, å finne en definisjon av designprosessen, eller om man skal akseptere at design er en for kompleks sak til å kunne oppsummeres i en bok. Svaret er muligens at man ikke kan finne én enkelt tilfredsstillende definisjon, men at søket i seg selv er mye viktigere enn funnene (Lawson, 2006, s. 33). Den utfordrende

OPPFINNELSE:

Kodachrome, fargefilm for stillbildekamera.

Kulepenn

Automatisk telefon

Parkometer

Hjul med luftslange

LP-plater

OPPFINNER:

Leopold Godowsky, musiker

John Loud, lærgarver

Almon Brown Strowger, begravellesagent

Carl C. Magee, journalist

John Boyd Dunlop, dyrlege

Peter Carl Goldmark, ingeniør

(Lawson, 2006, s. 10)

prosessen beskrives slik:

"The book as a whole is devoted to developing the idea that design thinking is a skill. Indeed it is a very complex and sophisticated skill, but still one which can be analysed, taken apart, developed and practised. In the end though, to get the best result, designers must perform like golfers and flautists. They should forget all the stuff they have been taught about technique and just go out and do it! (Lawson, 2006, s. 14)

Lawson redegjør i *How designers think. The design process demystified* for ulike teorier om designprosessen. Sammenfallende for modellene han presenterer er at de består av klart avgrensede sekvenser, satt opp i logisk rekkefølge. Følgende modeller er noen av de han vurderer i boka (Lawson, 2006, s. 33 ff):

MODELL 1: RIBA

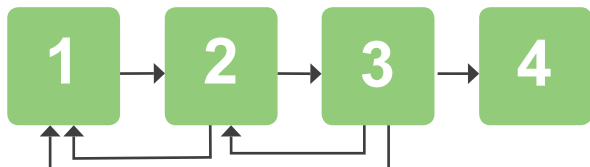
RIBA (Royal Institute of British Architects) utga denne modellen i boka *Architectural Practice and Management Handbook* i 1965. Der står at designprosessen bør deles inn i fire faser:

Fase 1: Tilegne seg informasjon. Samle og organisere informasjon om oppgaven.

Fase 2: Studie. Undersøke problemstillingen, mulige løsninger eller måter for å finne løsningen.

Fase 3: Utvikling. Forbedre og utvikle ett eller flere forslag fra fase 2.

Fase 4: Kommunikasjon. Kommuniser én eller flere løsninger til folk innenfor, eller utenfor designteamet.



Det virker logisk å skulle starte med fase én og jobbe seg mot fase fire. Fra håndboken kommer det imidlertid fram at disse fasene ikke nødvendigvis må gjennomføres i rekkefølge. Det kan for eksempel være vanskelig å vite hvilken informasjon man skal innhente i fase én før man har undersøkt problemet i fase to.

Utvikling av løsninger i fase tre går sjelden smertefritt mot én konklusjon, men avslører heller designerens manglende forståelse for problemet. Med andre ord er det behov for å gå tilbake til fase to. Til slutt kommer man til fase fire der man skal formidle løsningene til kunden. Ikke før da vil kunden oppdage at han var dårlig til å forklare problemstillingen i fase én (Lawson, 2006, s. 35).

Da man startet å introdusere studenter for systematiske designmetoder var det ønskelig at studentene skulle levere en rapport sammen med designløsningen. Ofte inneholder slike rapporter en stor del informasjon som "slavisk" er samlet i starten av prosjektet. Det viser seg når man tester ut hvordan informasjonen har hatt innvirkning på løsningen, at studenten ofte ikke kan redegjøre for hvilken relevant effekt informasjonen har hatt på løsningen. Slik sett fører bruk av denne metoden til uproduktivt sommel (Lawson, 2006, s. 34).

MODELL 2: MARKUS/ MAVERMETODEN

Akademikerne Tom Markus og Tom Maver tok utgangspunkt i RIBA sin håndbok, og satte opp en mer detaljert metode. De mente at en helhetlig designmetode må inneholde både "avgjørelsessekvens" og "designprosess/formstudie". De foreslår at man skal gjennom fire steg i prosessen: Mulighetsstudie, skisseforslag, designforslag, detaljering. Innenfor hver steg går man gjennom følgende punkter:

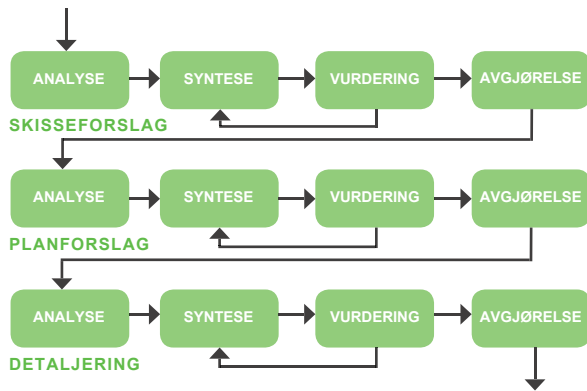
1 Analyse: utforskning av sammenhenger, lete etter mønster i den tilgjengelige

informasjonen og kategorisere formålene.
Analysen strukturerer problemet.

2 Syntese: Sammenfatte de ulike ideene til en helhetsløsning.

3 Vurdering Evaluere de ulike løsningene i henhold til formålene fra analysen.

4 Avgjørelse Velge en løsning.

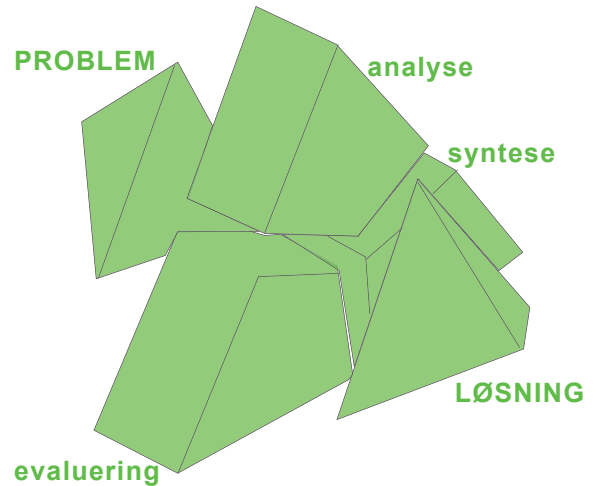


I denne metoden ser man at kun ett sted har returpil; fra vurdering tilbake til syntese. Betyr dette at designeren bør returnere til syntesen, fordi man i vurderingen finner ut at ideen sannsynligvis er dårlig? At den ene pilen er tilstede i diagrammet åpner opp for spørsmålet om det ikke burde være returpiler flere steder også (Lawson, 2006, s. 31).

En virkelighetsstudie av hvordan designere arbeider viser imidlertid at prosessen er mindre tydelig enn antatt. Markus- Mavermetoden sier at man i tidlig fase ser på overordna helhet og disposisjon, og senere i prosessen på detaljene med materialvalg. Dette ser imidlertid ut til å være nok et eksempel på noe som virker logisk i en overfladisk studie, men i virkeligheten ikke blir så systematisk gjennomført (Lawson, 2006, s. 39).

MODELL 3: LAWSON OPPSUMMERER

I oppsummeringen setter Lawson (2006, s. 48) spørsmålstegn ved modellene som foreslår en bestemt rekkefølge på hvordan prosessen skal gjennomføres. Han mener at i designprosessen er det mer sannsynlig at problem og løsning behandles samtidig: Noen ganger forstår man ikke problemet fullt ut før man har gjort forsøk på løsninger. I visse tilfeller er det til og med enklere for oppdragsgiver å beskrive sitt problem gjennom å referere til eksisterende løsninger.



Modellen viser at prosessen er en dialog mellom problem og løsning basert på analyse, syntese og evaluering, men det er ingen bestemt start, slutt punkt eller retninger i metoden. Modellen er ikke komplett ettersom framstilling er svært stilisert av det som åpenbart er en kompleks mental prosess (Lawson, 2006, s. 48).

Karakteristisk for metodene er at de oppfattes logiske og systematiske. Men det som kan være kritikkverdig ved de teoretiske tilnæringsmetodene er mangel på bevis for at forfatterne faktisk har testet dem ut og bruker dem i prosjekter. De kan altså i større grad ha blitt utviklet på basis av teori enn fra eksperimentering. I følge Lawson foretrekker mest sannsynlig de

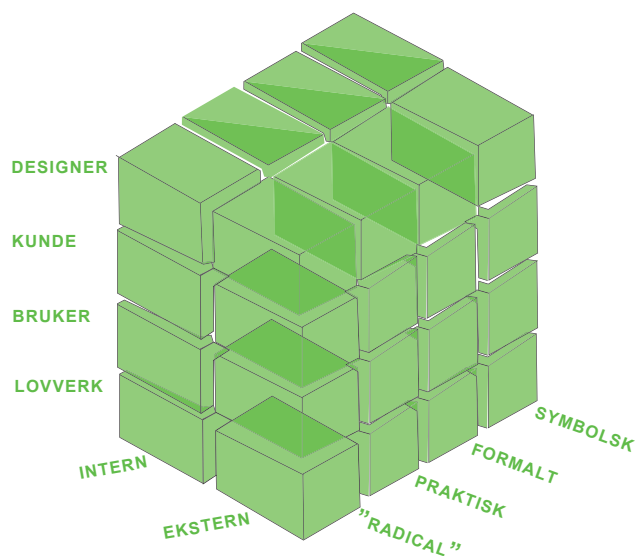
beste designerne å praktisere, framfor å skrive om metodikk. Hvis hypotesen stemmer ville det vært mer interessant å vite hvordan en flink designer jobber, enn å vite hva en teoretiker mener man burde gjøre! (Lawson, 2006, s. 40)

EN MODELL AV UTFORDRINGER

Denne modellen viser strukturen av utfordringer i en designprosess. Alle delene kan sees som enkeltstående element, samtidig er alle en del av den komplekse sammensetningen en god designprosess må basere seg på. Modellen kan fungere som en veileder eller huskeliste for å unngå at:

- Studentens evne til å henge seg opp i uviktige deler av prosjektet.
- Arkitekten glemmer å fokusere på innholdet.
- Designeren former prosjekter som er umulig å gjennomføre i praksis.

(Lawson, 2006, s. 106)

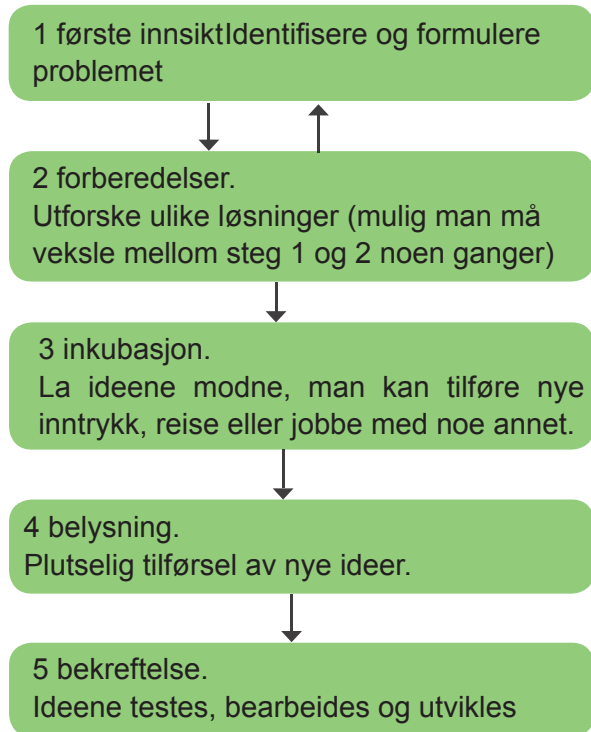


Det vil variere fra ulike designprofesjoner hva man vektlegger mest i prosessen. Mens en klesdesigner kanskje er mest opptatt av det formale og symboler, forventes det at arkitekten retter mest oppmerksomhet mot kunder, brukere og kanskje lovverket. Noen ganger er det interne begrensninger som styrer prosessen mest, andre ganger er det eksterne virkemidler som er mest formgivende (Lawson, 2006, s. 108)

KREATIV TENKNING

I dagens undervisningspraksis er det sjelden studentene tilegner seg teorikunnskap først, for å teste ut og videreutvikle fra det, men heller at de går rett på praktisk prosjektering i studio. Det positive med det er at man lærer mer av å prøve og feile, enn å ta imot erfaring fra andre. Det som kan være bemerkelsesverdig negativt med slik praksis er hvis studentenes prosjekter kun blir vurdert ut ifra resultatet. En veldig god læringserfaring gir ikke nødvendigvis god karakter, og da er det uheldig hvis vurderingskriteriene gjelder det ferdige produktet framfor prosessen. Konsekvens av det ser ut til å være studenter som jobber mot en løsning, framfor å fokusere på å forbedre metodikken (Lawson, 2006, s. 156)

For de fleste av oss kommer ideer ut fra en betydelig innsats, og trenger fremdeles en del bearbeiding i etterkant. Den generelle konsensusen om kreativ prosess er at man kan identifisere fem faser:



Fasene er ikke like inndelt i sekvenser som man kan få inntrykk av i modellen; det er frihet til å bevege seg fram og tilbake. For eksempel om man føler tankerekken stopper opp i inkubasjonsfasen, kan det være til hjelp å gå tilbake til første fase, og starte i en helt annen retning (Lawson, 2006, s. 149)

Lawson (2006) mener det er like mange måter å designe på, som det er måter å beskrive design: Noen utvikler ideer gjennom modell eller skisser, andre gjennom å skrive. Det mest vesentlige er at design er en form for tenkning, det er en ferdighet. Altså, det kan både tilegnes og utvikles. Det samme som Moore (2010) var opptatt av i forrige kapittel.

Ved erfaring har Lawson (2006) merket seg at profesjoner har en tendens til å bindes av egen fagkultur og har slik liten evne til å tenke utenfor "boksen". Tverrfaglighet kan i større grad bidra til nytenkning. Begrepet *aktiv*

tenkning er grunnleggende for utvikling, det blir det flere eksempler på i litteraturstudiet. Neste forfatter presenterer designprinsipper man kan følge for å gi ideene det rette formuttrykk.

Fra idé til form

I boka *From Concept to Form in Landscape Design* (2007) presenterer forfatter og landskapsarkitekt Grant W. Reid en framgangsmåte som regnes for å være typisk blant landskapsarkitekter: Først finner man konsept, basert på analyse og kreativ tenkning. Så avgjør man om prosjektet skal ha et geometrisk eller organisk formspråk og former prosjektet ut fra designprinsipper, som Reid presenterer i boka.

Først og fremst: Hvor kommer ideene fra? Som erfaren designer kan det være lett å falle i gamle spor; løsninger man vet fungerer. Når man ønsker å komme fram til nye tanker, kan det være lurt å sette seg i modus for kreativ tenkning. Erfaring gjør at vi lagrer bilder av hva vi mener er gjennomførbart, og det kan være et vanskelig mønster å unngå når man ønsker å være kreativ. I forkant av en idéprosess er det noen holdninger man må kvitte seg med: Frykten for det ukjente, frykten for å feile, behovet for en perfekt løsning med en gang og forhåndsdømming av praktisk gjennomførbarhet. Det er også viktig at man skifter innstilling fra å registrere: "Hva er?" til å se: "Hva kan bli?" (Reid, 2007, s. 1 f)

Tips til hvordan man kan komme i kreativ modus (Reid, 2007, s. 2):

1. Velg komfortable omgivelser, slik at du kan være både avslappet og fokusert.
2. Diskuter forbedring. Ta en kjent idé og se hva som kan gjøres for å gjøre den bedre. Vurder om det finnes enklere, billigere, raskere, mer effektive eller vakrere løsninger enn det som allerede er.
3. Drøm i vei. Tillat å fantasere om usannsynlige løsninger som: "Hva om plantene kan plante seg selv?"
4. Undersøk prosesser. Skaff deg kunnskap, som for eksempel om økologisk suksesjon, resirkulering, erosjon, vannsykluser.
5. Prøv manipulasjon og transformasjon. Ta kjente objekter eller former og test ut reorganisering, subtraksjon, addisjon eller forvrengning.
6. Aksepter svakheter ved løsningen. Ikke forkast ideer som ikke ser ut til å fungere i første omgang, prøv heller å videreutvikle dem, gjerne ved hjelp av steg 2 "diskuter forbedringer".
7. Formgi og kommuniser ideen. En rask skisse eller et diagram kan fungere som et trinn videre i vurderingen og videreutviklingen av ideen. Også det å diskutere ideen med kollegaer eller en venn kan utløse ideer som belyser nye vinklinger.
8. Bytt spor. Legg til side ideen og let bevisst etter noe helt annet. Det kan være en motsetning, bytt mønster, prøv et annet materiale, en annen farge eller tekstur.
9. Ta en pause. Hvis det stopper opp i prosessen kan det være nyttig å la underbevisstheten jobbe litt på egen hånd. Dette er riktignok verken en pålitelig eller driftssikker metode.

KONSEPT

Reid (2007, s. 4) foretrekker å diskutere konsept sett fra to ulike vinkler: *filosofisk konsept* og *funksjonelt konsept*. Det filosofiske konseptet uttrykker formålet eller stedets atmosfære (også kjent som "genius loci").

Kunden fokuserer gjerne på praktiske problemer og hvordan de løses. Mens arkitektens fagfelt er i tillegg å analysere seg fram til det unike med stedet, ofte utover funksjonell og visuell interesse, og definere det i utformingen. Noen tema som kan være startsted for det filosofiske konseptet er:

Tema –tekst eller bilde som utdyper prosjektets hovedgrep.

Symbol –elementer eller former som gir assosiasjoner.

Metafor –for eksempel kan et bølgende mønster i hvit grus kan være en metafor for en elv.

Allegori –en billedlig framstilling som symboliserer og understreker ideen.

For eksempel: Tenk deg at du skal lage en *Barfothage*, der hovedinntrykkene skal gå gjennom fotsålene, man blir presset til å tenke andre virkemidler enn visuelle inntrykk. Det kan være taktile opplevelse fra ulike overflater som er ruglete, glatte, bløte eller varme. Andre sanser som også fortjener oppmerksomhet i landskapet kan være lukt, hørsel eller kinestetisk sans*. Duft har innvirkning på humøret, lyder kan gi stedet andre dimensjoner, og bevegelige elementer som oppfordrer til fysisk aktivitet skaper engasjement (Reid, 2007, s. 5).

*kinestetisk sans, den bevisste oppfatning av de ulike kroppsdelenes stilling, tyngde, bevegelse m.m. Sansen har sitt opphav i leddene, hvorfra spesielle nerver gir melding til hjernen (Cappelen, 2010).

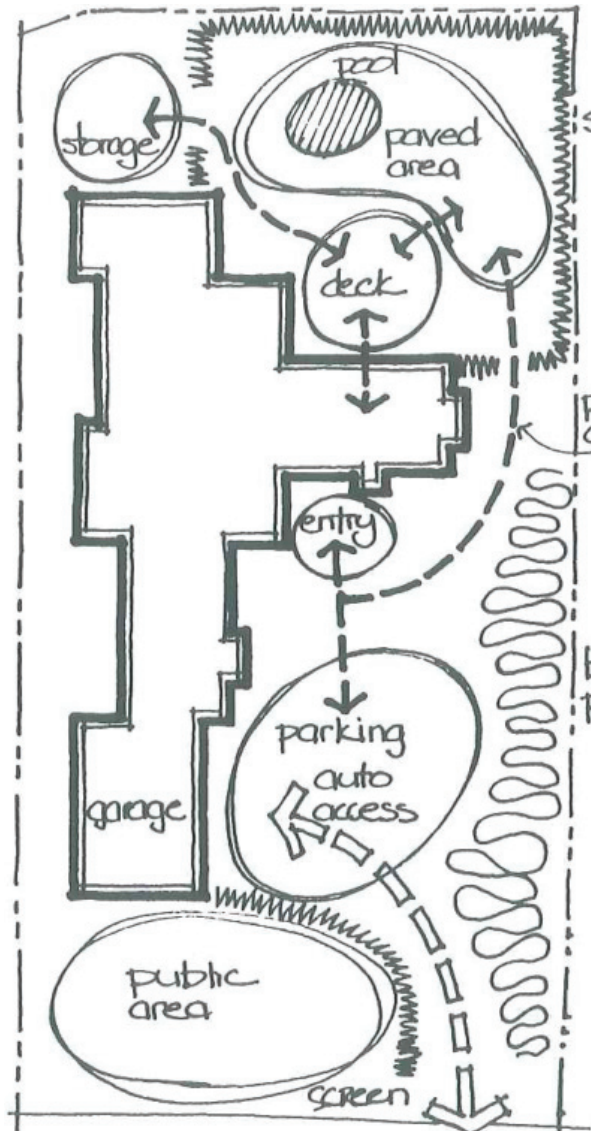
Det funksjonelle konseptet er rammene for prosessen gjennom hele prosjektet, det kan blant annet styres av hensyn til økonomi, universell utforming, landskapet eller historie (Reid, 2007, s. 11).

Når man utformer konsept på overordna nivå er det viktig man unngår fristelsen å tenke konkrete elementer og former, men heller kun grovt indikere overflatematerialer som vann eller plantefelt. Veien fra konsept til form er en raffineringssprosess hvor de udefinerte formene fra konseptkartet blir transformert til spesifikke elementer (Reid, 2007, s. 16 f). Det er i denne utformingsprosessen, via analyse og informasjonsinnhenting, man avgjør om stedet passer best med geometriske eller organiske formuttrykk (2007, s. 48). Forfatteren går ikke dypt inn i hvordan man kommer fram til denne avgjørelsen, men beskriver prosessen slik:

”For a number of reasons, the designer may decide that the strictly disciplined shape of a pure geometric form may be less appropriate than a looser, more organic form. The site itself may suggest this” (Reid, 2007, s. 48).

Reid (2007) forklarer at avgjørelsen blant annet bygger på analyse, brukerønsker, økonomi og informasjon. Men ettersom han ikke går nærmere inn på hva dette valget baserer seg på, kan det underbygge påstanden om at landskapsarkitekter ofte bruker intuisjon i sine avgjørelser.

Når det gjelder nytenkning skriver Reid (2007, s. kap. 5) at man noen ganger burde bryte designreglene med mål om skape nye prosjekter. Risikoen ved å tegne nye løsninger er at det kan bli dyrt å bygge, upraktisk eller vanskelig å vedlikeholde. Men det er også mulighet for at nye ideer kan gi spennende løsninger og utfordringer, og det som kanskje er det viktigste: bidra til innovasjon.



(Reid, 2007, s. 13)

Man kan bruke enkel grafisk design når man jobber med konseptplanen for at ideene holder seg på overordna plan, og ikke fokuserer på konkrete former eller elementer.

Angrepsmetoden som Reid (2007) praktiserer vil nok en de fleste landskapsarkitekter kjenner seg igjen i. Det krever at arkitekten er en stødig formgiver og Reid viser konkrete prinsipper som kan være til veiledning for å bli enda bedre. For den uerfarne er det

imidlertid noen avgjørelser man vil bli stilt overfor, men som Reid unngår å nevne: Hva er viktig å fokusere på i analyse og informasjonsinnhenting? Hvilke kriterier ligger bak avgjørelsen om hvorvidt man skal ta utgangspunkt i geometrisk eller organisk form? Angående nytenkning henviser Reid til metodene de Bono(1996) har utviklet, og hvilke muligheter det ligger i dem for kreativ tenkning. Men han overlater til leseren selv å teste dem ut.

Følgende eksempel forteller historien om en arkitekt som er bevisst sine tanker og metoder, og som høster kritikk for det. Som student er svært interessant å se en arkitekt som forklarer arbeidsprosessen, og ikke bare resultatet.

”Yes is more”

Arkitektfirmaet Bjarke Ingels group (BIG) har i skrivende stund en utstilling på Nasjonalbiblioteket for Arkitektur, tittelen ”Yes is more”, der det danske arkitektfirmaet viser både prosess og resultat formidlet via tegneserier.

Historisk sett har arkitekturfaget vært preget av to motstridende ytterligheter mener Bjarke Ingels: På ene siden avantgarde med ville ideer, ofte så avkoblet fra virkeligheten at de ikke klarer å bli annet enn eksentriske kuriositeter. På den andre siden finner man de velorganiserte konsulentbedriftene som bygger forutsigbare og kjedelige bokser med høy standard. Arkitektur ser ut til å være forankret mellom disse to frontene: enten naivistisk utopisk eller skremmende pragmatisk. I stedet for å velge én metode framfor en annen har BIG valgt en overlapping mellom disse to motsetningene;

”En pragmatisk utopisk arkitektur som skaper sosiale, økonomiske og miljømessig perfekte plasser” (Ingels, 2010a).

I 2001 startet Bjarke Ingels og Julien De Smedt arkitektkontoret *Plot*. De gikk hvert til sitt i 2006, men

Bjarke Ingels fortsatte å holde på filosofien derfra: ”En fortelling er en serie hendelser, som er bundet sammen til et plot. Hver hendelse inneholder innsikt, drama og skjønnhet i seg selv, men uten plottet risikerer de å feile og ikke bli annet enn en sum av ulike deler. På samme måte gjør PLOT arkitektur til mer enn tilfeldig sammensetning av toalett og soverom. Vakre detaljer og enkle øyeblikk forsvinner hvis ingenting står på spill – hvis PLOT mangler” (Plot arkitektfirma, 2010). Om sin egen arbeidsprosess sier de:

”Å løse problemer er ikke en rettlinjet prosess, men en frekventativ prosess. Vi starter med å stille spørsmål, bygge, reformulere rammer, utforsker og tøyer mulighetene. Når vi har gjort det tar vi to steg tilbake for å vurdere og inkludere kollegaer og oppdragsgiver for å forbedre undersøkelsen” (Bjarke Ingels group, 2010b). Denne prosessen hvor utvikling er i fokus beskrives slik: ”I stedet for revolusjon er vi mer interessert i evolusjon. Som Darwin så treffende demonstrerte at skapelse er en prosess av mange valg og utvelgelse, foreslår vi at samfunnskrefter og mangfoldet av ulike personers interesser skal bestemme hvilke av ideene som får leve og hvilke som må dø. De overlevende ideene videreutvikles gjennom mutasjon og kryssninger til en helt ny art av arkitektur” (Bjarke Ingels group, 2010b).

Arkitektene i Bjarke Ingels Group tør å stille spørsmål og utfordre seg selv i prosjektene. Å jobbe med nytenkning var i følge Reid (2007)

risikofylt: resultatet kan ende i fiasko eller suksess. For BIG ser det foreløpig ut til stort sett å ha vært suksess. Oppskriften til det ligger antageligvis i prosessen, hvis hver idé og løsning er grundig vurdert av fagpersoner, er kanskje ikke nytenkning så risikofylt likevel?

Seriøs kreativitet

I følge kunnskapsforlaget betyr kreativitet idérikdom og skaperevne. Edward de Bono er utdannet lege, noe som mulig ikke ansees som det mest kreative yrket, men har de siste 40 årene jobbet med kreative prosesser. Han har gitt ut flere bøker, er oppfinneren bak uttrykket "lateral thinking" og metoden "six thinking hats".

De Bono (1996) avkrefter at kreativitet er en egenskap som tilhører kunstnerverdenen, han vil heller se mer fokus på kreativ tenkning og innovasjon innen de fleste fagfelt. Men hvorfor er det ikke allerede slik? En grunn er at gode ideer alltid er logiske når man ser dem i etterkant. Hadde vi riktignok hatt evnen til å utvikle nye løsninger gjennom logisk tenkning, hadde kreativitet vært unødvendig. Mesteparten av nye løsninger er resultat av at noen har tatt risikoen å teste ut en "vill" idé, eller det kommer ut av et feilgrep på veien mot en annen løsning. Også har vi de som vet at kreativitet er viktig, men som ikke praktiserer det selv, fordi de tror det er et mystisk talent noen bestemte personer har.

Hvis man anstrenger seg i et forsøk på å fokusere på kreativitet er det to utfordringer man lett støter på:

1. Hemning.

Frykten for å ta feil eller gjøre tabber er et hinder for å ta risikoen å være kreativ. Noen tror at det er nok å fjerne hemninger for å bli

kreativ. Men hjernen er ikke "designet" for å være kreativ, så å frigjøre den fra hemninger gjør den ikke nødvendigvis kreativ. For eksempel: Selv om du tar av håndbrekket i en bil, er du ikke nødvendigvis en god sjåfør.

2. Idéstormer.

Utgangspunktet for angrepsmetoden idéstorm, eller brainstorming, var å skape såpass avslappede omgivelser i møter og på arbeidsplassen at man kunne foreslå ville ideer uten frykt for direkte avvisning. Metoden har noen verdier som kan produsere resultater, men de Bono (1996) mener man vil gjøre det bedre med systematiske teknikker. Også er man avhengig av å være gruppe når man skal jobbe med idéstormer, men tanken er at med riktig teknikk kan én person være like kreativ på egen hånd. Metoden kan sammenlignes med at det er mer behagelig å jobbe med "idéseiling" enn idéstorm: Man går gjennom en kontrollert prosess der man selv bestemmer når man ønsker å skifte retning, i stedet for å bli slengt rundt i en "storm"(de Bono, 1996).

LATERAL THINKING

I løpet av psykologi- og medisinstudiene fattet de Bono (1996, s. 52) interesse for tre tema: Tenkning, oppfattelsesevne og menneskehjernens systematiske organisering. Til sammen ble dette ingrediensene i hans forskning på kreativ tenkning. Det han kom fram til var en metode for "en annerledes måte å tenke på", en tenkemetode som fra 1967 fikk benevnelsen "lateral thinking" og etter det ble utbredt verden over. I Oxford English Dictionary beskrives det som: "Seeking to solve problems by unorthodox or apparently illogical methods". De Bono(1996) beskriver selv begrepet slik: "You cannot dig a hole in a different place by digging the same hole deeper". Hvis du fortsetter å grave på samme sted etter nye ideer er det

"vertikal tenkning". Da har du én posisjon du bruker som utgangspunkt og neste steg faller logisk fra det ståstedet. Det omvendte, lateral thinking, har den grunnleggende ideen at man skal bevege seg "sidelengs" og teste ut ulike innfallsvinkler og sanseropplevelser, og på den måten presse seg selv ut av en vanedannet tankegang (de Bono, 1996, s. 53).

Menneskehjernen danner hele tiden mønster basert på erfaring. Slik har man etter hvert et lager av logiske mønster som forteller oss hva som er mulig eller ikke. På grunn av at logikk støtter seg på "sannhet" og "hva er" er det umulig å jobbe nyskapende ut fra logisk tankegang. Lateral thinking starter på den annen siden med "muligheter" og "hva kan bli", det handler om å tenke nytt; utenfor "boksen" (de Bono, 1996).

I måten vi tenker på i vår kultur beveger vi oss nesten alltid i retning av det kjente og sikre, og bruker lite krefter på å se muligheter. Dette etablerte tankemønsteret gjenspeiles ofte i utdanningssituasjoner, der det er mest fokus på analysering og lite fokus på å tenke nytt, på samme tid som en verden i framskritt avhenger av nytenkning. Analyser er viktig, på samme måte som venstre framhjul er viktig for en bil –men det er ikke tilstrekkelig for at bilen skal fungere (de Bono, 2007, s. 152).

Metodene som de Bono har utviklet siden han startet sin forskning for over førti år siden, er populære i flere fag verden over. Referanselisten over fornøyde brukere har etter hvert blitt lang (de Bono (red), 2006), og ingenting tilsier at kreativitet er oppbrukt, tvert imot: utvikling er konstant, og det finnes stadig løsninger å utbedre, selvfølgelig også innen landskapsarkitektur.

DE SEKS TENKEHATTENE

Tenkning er en stor ressurs for mennesker, en verdi man hele tiden kan utvikle til det bedre. Men den største utfordringen for tankene er forvirring; med en gang man skal ta avgjørelser i kompliserte prosjekter ender man ofte opp med å bruke tid på diskusjoner. De seks tenkehattene derimot, går ut på at man tar for seg en og en side av saken til man har fått fram både det positive og negative ved alle alternativene (de Bono (red), 2006).

De seks hattene symboliserer hvilken side av saken man skal vurdere. Hvis man jobber i gruppe er det viktig at alle "har på seg" den samme hatten til samme tid, men man kan skifte flere ganger mellom de ulike hattene i prosessen. Noen i gruppa er nok flinkest til å se etter mangler, andre er flinkest til å komme med nye ideer, men hovedpoenget med seks tenkehatter er: Alle må legge fram fakta med den hvite hatten, mens med den røde hatten kan man si akkurat hva man føler uten å måtte begrunne det. Når det er tid for den svarte hatten kan man være kritisk, mens med den gule må alle være positive og den grønne kreative. Den blå hatten vurderer prosessen og hvordan den burde organiseres: Hattene kan brukes én etter én i bestemt rekkefølge, men man kan bruke enhver hatt så mange ganger man vil. Det er ikke nødvendig å bruke alle hattene; rekkefølgen kan bestå av to, tre, fire eller flere hatter (de Bono (red), 2006). De ulike hattefargene representerer følgende utgangspunkt:



Hvit: Fakta
Nøytral og objektiv informasjon.



Rød: Følelser.
impulser, intuisjon og magefølelse.



Svart: Kritisk.
Analytisk, logisk og negativ.



Gul: Solskinn.
Optimistisk, logisk, positiv.



Grønn: Kreativitet.
Utvikling, muligheter, ideer.



Blå: Samlende.
Program, prosess, organisering,

Hatter og farger er tatt i bruk for at systemet skal være enkelt å bruke og lett å huske for alle. Psykologiske begrep kan fort virke komplisert (de Bono (red), 2006).

"Seks tenkehatter" er en metodisk framgangsmåte som kan brukes i mange sammenhenger og i ulike grupper, fordi den er såpass åpen og intuitiv, men samtidig styrende og systematisk. Det er kanskje derfor metoden har blitt godt mottatt i ulike land og ulike bedrifter de tjue årene metoden har vært praktisert og utviklet (de Bono (red), 2006).

Tenkehattene er ett eksempel på muligheter man har til å manøvrere tankene vekk fra det kjente sporet, de to neste forfatterne jobber begge med kreativitet og har flere eksempler til inspirasjon.

Utvid kreativiteten

Stig Haug velger å angripe kreativitet på en både bevisst og leken måte. I 1994 startet han firmaet Stig og Stein AS sammen Stein Bruno Kvae med mottoet: "Når vi ler tjener vi penger" og bedriftsfilosofien: "Være venner på jobben og kollegaer i fritiden". Kunnskap og arbeidsoppgaver de kan tilby kundene er design og ledelse av idéutviklingsprosjekter (Stig og Stein , 2010).

IDÉØDELEGGERE

En av grunnene til at det kan være vanskelig å være kreativ og komme med nye ideer, kan være at man jobber med folk som stadig er kritiske til nye forslag, i følge Haug (2007) det man kan kalle "idéødeleggere":

"Idéødelegger(e) – en person som bevisst eller ubevisst har havnet i en posisjon der man har sluttet å bidra med å utvikle eller forbedre en mulig idé. Og hvor man er kritisk, negativ eller skeptisk til andres forslag og innspill. Stort sett er alle verbale innspill forankret i erfaringsbasert tenkning, noe som gjør at man utrolig nok framstår som klok og kritisk" (Haug, 2007, s. 13).

Det er antageligvis ingen som selv ønsker å være en idéødelegger, men det er deres erfaring som gjør at

de reagerer på nye forslag med "dette går ikke". Alle formes gjennom oppvekst og utdanning av det man lærer; det er en kvalitet at når man kommer i jobb kan man løse oppgaver på erfart kunnskap. Samtidig er det naturlig at jo mer erfaring man har innenfor et område, jo vanskeligere kan det være å se nye muligheter (Haug, 2007, s. 32).

Det er naturlig å møte nye ideer med skepsis, man vil lete etter svakhetene først, og dermed lett ty til følgende utsagn:

"det kommer ikke til å fungere".

"hvis det er en så god idé, hvorfor er det ingen som har gjort det tidligere?"

"det er gjort før".

"ideen er sikker god, men umulig å gjennomføre".

"mulig det er en god idé, men den passer ikke inn her".

Å møte ideer med argumentasjon er ikke spesielt fruktbart, derfor kan det være viktig å avklare noen regler før man starter idéutviklingsprosessen, for eksempel at alle ideene må besvares med "ja" og "og" (Haug, 2002, s. 67).

RAMMER FOR KREATIVITET

En måte å tenke kreativt er å betrakte problemstillinger fra utradisjonelle vinkler. Klarer man å forlate erfaring og tradisjonelle svar, øker muligheten for å tilføre helt nye forslag; det handler om å tørre å forlate de kjente rammene og bryte det tradisjonelle tankemønsteret. Et par metoder for det er :

1) Sette sammen ting som egentlig ikke hører sammen. En ny idé kan oppstå av å kombinere to eksisterende ideer, ved å plukke fra hverandre, sette sammen og kombinerer ulike uttrykk og gjenstander. Neste gang du ikke kommer videre i oppgaven, kan du prøve å utfordre problemstillingen med å tilføre ett eller flere elementer som egentlig ikke hører hjemme i oppgaveløsningen. Det kan hjelpe deg å komme på sporet av ideer du tidligere ikke har sett. Johan Kao, tidligere professor ved

Harvard Business School og forfatter av flere bøker om kreativitet og innovasjon, sier: "Kreativitet er å ha to motstridende tanker i hodet samtidig" (Haug, 2002, s. 37).

All kreativitet er logisk, -i etterkant (Haug, 2007). Det er en rekke påstander gjennom historien som man kan le av i dag, fordi vi har sett hvor feil de tok. Det er antageligvis mange som er glad for at verden ikke bare har bestått av "idéødeleggere" siden da. Følgende utsagn kan være en påminner neste gang du hører et nytt forslag og får lyst til å si "kan jeg aldri tenke meg vil fungere":

"Telefonen har for mange brister til at den kommer til å bli betraktet som et seriøst kommunikasjonsmiddel" *Western Union, 1876.*

"Altsomkanoppfinnesharblittoppfunnet" *Charles H. Duell, sjefen for de amerikanske patentkontoret, 1899.*

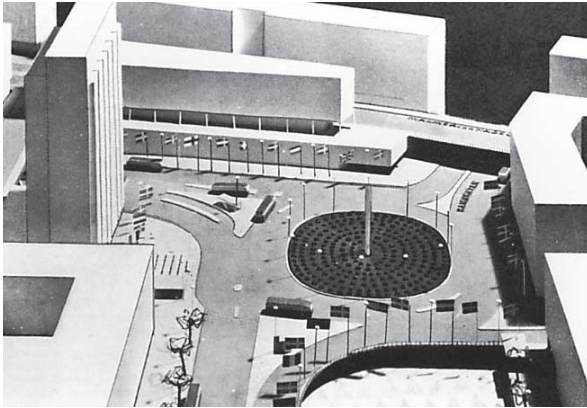
"Hvem i helvete gidder høre skuespillere snakke?" *H.M. Warner, Warner Brothers, 1927, i stumfilmens glansdager.*

"Datamaskiner vil ikke veie mindre enn 1,5 tonn" *Popular Mechanics, 1964.*

"Det er lite som tyder på at folk vil kommet til å ønske seg personlige datamaskiner privat" *Ken Olson, sjef for Digital Equipment Corp., 1977.*

(Haug, 2007, s. 52 ff)

2) Videreutvikle eksisterende løsninger mot en bedre løsning. Et eksempel: Rundkjøringen på *Sergels Torg* i Stockholm skulle formes på sekstitallet, med to krav. For det første skulle den oppfylle bilistenes krav, og være nærmest rund. For det andre var det arkitektenes krav at den skulle være parallell med bygningsfasadene rundt plassen. Til slutt resulterte det i Piet Heins konstruksjon av en ellipselignende form, hvor kurven flatet ut ved toppunktet, men bevarte kurvens sammenhengende og runde form, Superellipsen hadde sett dagens lys (Haug, 2002, s. 37).



Sergels torg, Stockholm
(Skandinavian design; Foto, 2010)

Det er også viktig å tømme seg for de opplagte ideene før man starter å være kreativ. En typisk feil når man samles for å finne ideer er at man stopper utviklingen før den egentlige idéutviklingen har startet, altså at man ikke går lenger enn å diskutere de opplagte ideene.

MALSETTING

Det kan være viktig å avklare problemstilling og mål før man jobber med ideene. For å være kritisk til problemstillingen kan man først å skrive en generell formulering av problemet, deretter undersøke formuleringen med å spørre hvorfor og hvordan. Svarene på "hvorfor" gir mer generelle og abstrakte formuleringer, mens "hvordan" gjør dem mer konkrete og spesifikke.

Verktøy for å jobbe med ideer kan være:

1 Jakt på mange svar.

2 si ja, og...

3 kommuniser med forskjellige mennesker med ulik alder, kultur og fag.

4 sett deg uoppnåelige mål, det vil tvinge deg til å være kreativ.

5 Hent inn en person som ikke har samme fagbakgrunn, eller er introdusert for problemstillingen, og spør hva den personen mener om løsningen.

6 eksponer deg for omgivelser eller opplevelser som er nye og ukjente.

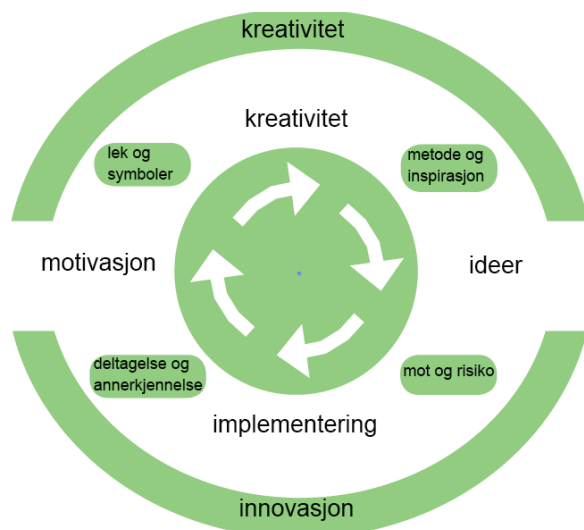
7 Hvis prosessen stopper opp kan det være lurt å fokusere på noe annet en stund, og la underbevisstheten jobbe videre, inkubasjon kalles det. Når det låser seg og man ikke kommer videre med et problem er det ofte fordi assosiasjonsbåndene i hjernen har gått i stå. Det samme problemet har ikke underbevisstheten

8 Lek. Fordi det tvinger en til å delta på noe man ikke vet hvor ender, og å tørre å nærme seg oppgaver uten bruksanvisning fremmer kreativiteten. Da du var liten snekret du hytte i skogen, fant hjul og planker til olabil eller bandt sammen tømmer til en flåte? Det var en utforskende lek som mange drev med da de var små; noen tør å fortsette med det når de er voksne.



Eksempel på hvordan man kan skille problemstilling, mål og ideer (Haug, 2002, s. 106)

Kreativitets- og innovasjonsarbeid kan deles i fire stadier: Motivasjon, kreativitet, ideer og implementering. Med motivasjon og drivkraft får man lyst til å engasjere seg i nyskappingsarbeid. Det gir energi til å sette seg i kreativ modus –en kreativ modus er ofte produktiv, så man får ideer. De videreutvikles og testes ut for å kunne realiseres, og implementeres. Det siste stadiet er avgjørende for at innovasjon skal finne sted (Haug, 2002, s. 140).



Fra kreativitet til innovasjon

Erik Lerdahl har doktorgrad i kreativitet og innovasjonsprosesser fra NTNU, 2001. Han har undervist ved flere design- og entreprenørskoler i Europa, i tillegg til at han holder kurs om temaet. Følgende teorier er hentet fra Lerdahls bok "Slagkraft, håndbok i idéutvikling"(2007).

Det kan virke som en motsigelse at metoder er til hjelp for å bli en god idéutvikler, fordi idéutvikling forbindes med noe fritt og assosiativt er det vanskelig å se i sammenheng med en strukturert framgangsmåte. Å gå metodisk til verks med kreativitet har likevel sine fordeler:

- Man "tvinges" ut av vanlige og kjente tankespor.
- Man kan få bearbeidet og evaluert ideer på en mer bevisst måte.
- Det kan være til hjelp når man skal koordinere flere grupper i en idéutviklingsprosess til raskt å komme i havn (Lerdahl, 2007, s. 12) .

MOTIVASJON

Når man skal være kreativ er det viktig å stille med et åpent sinn, og når man føler man er på tur til å miste kontrollen huske at uten kaos kan ikke nye tanker og ideer oppstå. Vær positiv til feil, det kan være utgangspunkt for nyttig erfaring eller nye ideer: "Nye ideer er gjerne feil som viser seg riktig i ettertid"(Lerdahl, 2007, s. kap 1).

Intuisjon kan gjerne fungere som en rettesnor, i kombinasjon med rasjonelle kriterier. Men får intuisjonen styre kan det bære feil av sted, fordi første reaksjon gjerne vil være farget av erfaringer. Det vil stort sett ta tid å tilpasse seg nye ideer og oppdage nye impulser(Lerdahl, 2007).

KONKRETE PLANER

Det er like viktig å sette seg mål og jobbe bevisst mot det, som å bruke lek for å utløse kreativitet. Mål peiler nemlig ut retning og hjelper til å holde fokus. Målene bør inneholde forpliktelser, konsekvenser, konkrete planer og begrensninger i tid og rammer –det gjør at man må strekke seg mot resultatet. Lerdahl (2007) skriver at det viktigste for å fullføre et stort prosjekt er *arbeid og utholdenhet*, og det er viktig å praktisere og erfare for å mestre sitt fag.

Som en del av å forstå oppgaven man står overfor må man kunne tilpasse metoder til hvert prosjekt. På samme måte som man ikke skal velge det "første og beste", skal man heller ikke velge metode før man kjenner til oppgaven. Kanskje man må leve litt med usikkerhet i starten, men når rammene er satt vil strukturen ta form underveis. Gjennom hele prosessen er det viktig at man har tro på løsninger, framfor å henge seg opp i vanskeligheter. Skal man hele tiden evaluere

det man gjør, er det vanskelig å komme inn i en flyt (Lerdahl, 2007, s. kap 1).

INNSIKT

Når man skal forstå problemet kan det være viktig å skille mellom *problem, årsak* og *virkning* for å komme til kjernen i oppgaven. For eksempel: Et problem kan være at mobiltelefonen ikke fungerer. Virkningen er at jeg ikke får gitt noen viktige beskjeder, mens årsaken er kanskje at jeg har glemt å lade telefonen, mistet den i gulvet eller at den ble fuktig i regnet. I mange sammenhenger fikser man problemet uten å sjekke den bakenforliggende årsaken og dermed blir man ikke helt kvitt problemet, de bare dukker opp i nye former. Den beste måten å løse problemet er å gjøre noe med årsaken (Lerdahl, 2007, s. 69 f).

Det kan også være til hjelp å sette opp et tankekart der man stiller spørsmål om problemstillingen, for å få bedre forståelse av problemet. Noen ganger kommer gode løsninger som et naturlig resultat av å stille disse spørsmålene flere ganger.

INFORMASJON

En av de første stegene i et prosjekt er å skaffe seg *innsikt og overblikk*. En måte man kan starte på er å tegne, eller skrive ned alle tilsvarende eksisterende løsninger man kan komme på. Så tar man fire-fem av de eksisterende løsningene og tegner de på nytt, kartlegger hva de allerede bidrar med og spør "Hva fungerer bra i dag?" Og hva kunne vært forbedret? Så går man et steg videre og vurderer hvilke kvaliteter man ønsker å beholde og hva man ønsker å tilføre? Tilsvarende tar man alle tenkelige situasjoner og aktiviteter omkring disse løsningene, plukker ut de mest interessante, visualiserer og analyserer dem med følgende spørsmål: "Hva er positivt i situasjonen

og hva kunne vært bedre?" (Lerdahl, 2007, s. 73).

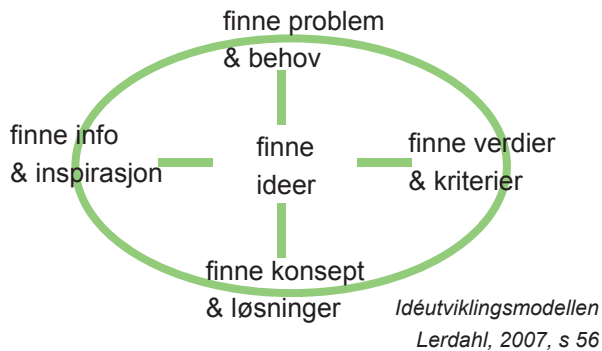
BRUKERØNSKER

Hvis et firma mangler tilstrekkelige undersøkelser kan det føre til at de bruker store ressurser på å løse oppgaver de ikke har helt forstått. Derfor er det viktig å god innsikt i oppgaven før man setter i gang med løsninger.(Lerdahl, 2007, s. kap 5).

IDÉUTVIKLINGSMODELLEN

Hjelpemiddel gjennom idéprosessen, hvor man veksler mellom fem ulike stadier underveis:

- Problem og behov
- Ideer
- konsepter og løsninger
- Verdier og kriterier
- Info og inspirasjon

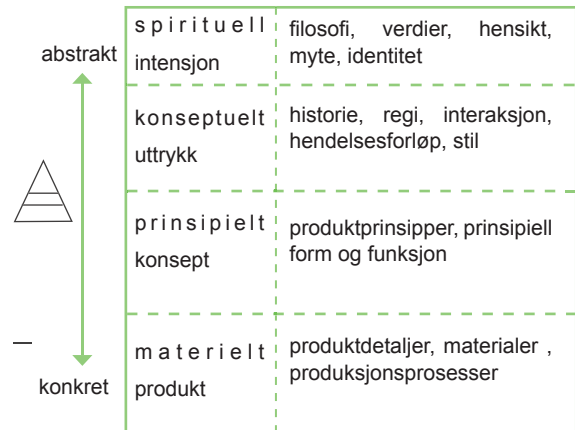


Man kan starte hvor man ønsker i modellen, men som oftest kan det være best å starte med behovet og problemet. Deretter kan man innhente informasjon og inspirasjon, og allerede forme noen grove rammer som vil gi en retning for de konkrete ideene. Når man har utviklet en del ideer har man enten fått bedre forståelse av oppgaven,

eller man kan ønske å innhente mer informasjon. Det er viktig at man ikke henger seg fast i ett tema i starten, for eksempel en veldig omfattende analyse av oppgaven i starten kan drepe noe av naiviteten og friskheten som gjerne kjennetegner tidlige prosjektfaser (Lerdahl, 2007, s. 56).

VISJONSMODELLEN

Lerdahl (2007, s. 94) bruker det han kaller "Visjonsmodellen" som et hjelpemiddel i idéutviklingsprosessen for å kunne se ideer på ulike abstraksjonsnivåer. Denne modellen kan benyttes i både tidlig og sent i prosessen, den kan analysere både eksisterende løsninger og nye ideer.



Visjonsmodellen (Lerdahl, 2007, s. 95)

I en kreativ prosess kan man starte på hvilket som helst nivå i modellen, men det er avgjørende at man bevisst veksler mellom nivåene i løpet av prosessen. Hvis man er bevisst på hvilket abstraksjonsnivå man er på til enhver tid, er det enklere å få flyt i prosessen.

Er man ikke bevisst er det lett for å bli for lenge på ett nivå: På høyt abstraksjonsnivå åpnes det lettere for nye ideer; og på et konkret nivå vil

man raskere bli låst fast til bestemte løsninger og ha vanskelig for å se andre muligheter. Derfor må man stille spørsmål i kryssfeltet av nivåene (Lerdahl, 2007, s. 99 f).

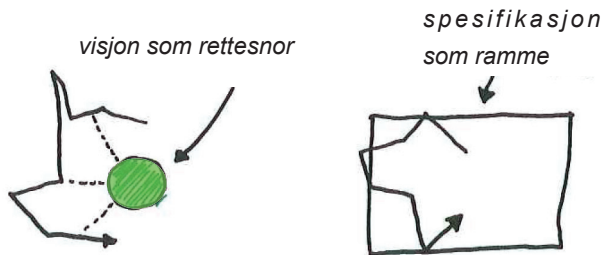
KONSEPT

Rammer og kriterier er helt nødvendig i en kreativ prosess. Hvis man starter prosjektet med å sette opp en liste over detaljerte krav og spesifikasjoner vil det ofte føre til kjente løsninger. Kreativitet handler ofte om det motsatte – å bryte forventningene man har i hodet. Dersom spesifikasjonene kommer til rett tid, vil det hjelpe konseptet å sikre ønskede behov og krav.

Lerdahl (2007, s. 110) deler sitt konseptuelle arbeid i to stadier:

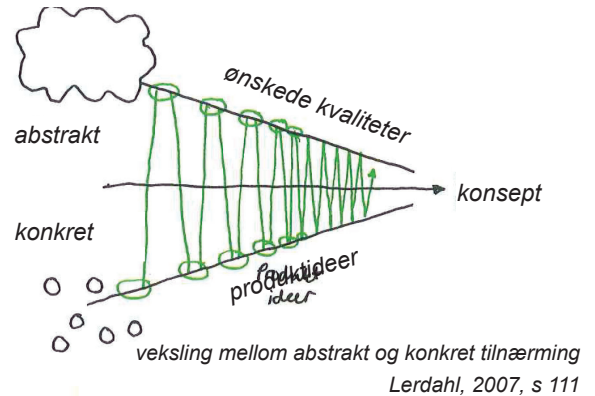
1 visjonsbasert: visjonen er inspirasjon og rettesnor.

2 spesifikasjonsbasert: spesifikasjoner er det viktigste, i tillegg til konkrete løsningsforslag.



I det visjonsbaserte stadiet utvikler man løse utkast til visjoner samtidig med konkrete ideer til løsninger. Det kan være dårlig kobling mellom visjoner og ideer i starten, men etter hvert gjelder det å koble dem bedre sammen til helhetlige konsept: Den koblingen skjer gjennom at man konkretiserer visjonen med ideer og søker etter kvaliteter i de ideene man har utviklet. Slik blir kobling mellom visjon og idé stadig bedre (Lerdahl, 2007, s. 110).

I konkrete oppgaver har som regel oppdragsgiver formulert kriterier. I den kreative prosessen kan det brukes som utgangspunkt for å utfordre, leke med og kanskje overskride eller endre. Det vil fungere som motstand som presser arkitekten til å bearbeide og utvikle ideene mer. Det kan være at den opprinnelige ideen er for dyr å produsere: "hvordan kan den gjøres rimeligere?" Hvis ideen ikke oppfyller kravene til sikkerhet: "Hvordan kan man løse det?" Oppgavekriteriene spesifiserer rammene og gir retning for ideene (Lerdahl, 2007, s. 112).



Hvis man har klart å finne et bra konsept, kjennetegnes det ved at det kan omformes, men fremdeles bevare grunnideen, slik kan man teste ut flere løsninger til ett konsept. En annen måte å videreutvikle en idé på, er å forbedre svakheter ved løsningen: Få flere til å skrive ned det de ser som svakheter og utfordringer, og jobb ut fra det. Det kan også være nyttig å hente fram ville ideer fra skissestadiet senere i prosessen; det kan åpne opp for levende innspill hvis man sitter fast i en for analytisk fase (Lerdahl, 2007, s. 221).

Videre presenterer Lerdahl (2007) ulike metoder for idéutvikling, som jeg kort nevner her for å vise til ulike måter man kan jobbe kreativt på.

Brainstormingsmetoder: tankekart, tradisjonell brainstorming, brainwriting.

Vrengingsmetoder: et annet perspektiv, tenke drømmesituasjoner, fjerne eller legge til forutsetninger, overdrivelse og endring av proporsjoner, forløse motsetninger, ideer som forsterker problemene, utforske "hva om"-scenarier, fantasiverdener og fremtidsscenarioer.

Koblings –og analogimetoder: kobling til assosiasjonsrekke, egenskapskobling, kryssmetoden, metaforer og analogier.

metoder for komplekse oppgaver: Storyboard, attributtlister, funksjonstre, kombinasjon av delementer, arbeid med prinsipielle former, funksjonsflater.

Visuell og materialbasert idéutvikling: ulike tegneteknikker, kropp –og sansebasert, modeller.

Intuitiv tilnærming: utforske hverdagen, dagbøker, søke bevisst etter en stemning, inspirasjonstur, mental visualisering og bruk av minner, søvn og drømmer, avkobling og inkubasjon.

OPPSUMMERING

LITTERATUR

Eksempler i Litteraturstudiet viser noen teorier om metodiske prosjekttilnærminger og kreativ tenkning. Det gledelige er at det i løpet av 2000-tallet er utgitt flere bøker om kreativ tenkning på norsk. Blant annet av Stig Haug, Erik Lerdaahl og oversatt versjon av de Bono. Kan dette være en indikasjon på økende interesse om temaet i Norge? Disse tre forfatterne understreker alle at nytenkning og innovasjon er viktig for alle fag, og slik blir kunnskap om kreativitet nøkkelord.

Jeg har omtalt Lawson, Reid og Moore som alle skriver om problemstillinger i arkitektur- og designprofesjoner. Der Reid skiller seg ut ved å fokusere mest på formgivning i landskapsarkitektur, går Moore og Lawson inn i diskusjonen om bevissthetsgjøring blant utøvere i designfaget. Uttalelsen: "Alle gode ideer er logiske –i ettertid" (de Bono, 1996, Haug, 2002, Lawson, 2006) uttrykker enkelt og greit prosessen i idéutvikling; den er ikke enkel.

I diskusjonen i neste kapittel oppsummerer jeg registreringer og observasjoner jeg har gjort gjennom oppgaven, med mål om å avklare fordeler og ulemper ved en metodisk tilnærming av idé- og konseptutvikling kan innebære innen landskapsarkitektur.

3 AVSLUTNING

DISKUSJON

KONKLUSJON

REFERANSELISTE

”All kreativitet er logisk
- i etterkant. (de Bono)

DISKUSJON

Kan man jobbe metodisk med idé og konseptutvikling i landskapsarkitektur? Og hvilke vfordeler og ulemper har i så fall det?

I oppgaven har jeg undersøkt to tema: kreativitet og metodikk. De to begrepene kan oppfattes som motsigelser, fordi man gjerne forbinder kreativitet som lekent og fritt, og metodikk som systematisk og fast (Lerdahl, 2007). Jeg ser likevel på begge som viktige ingredienser i en idéutviklingsprosess. Diskusjonen vil omhandle hvor hensiktsmessig det er med metodisk idé- og konseptutvikling innen landskapsarkitektur. Kriteriene for at en metode skal være hensiktsmessig er at den skal gi bedre løsninger og mer effektive idéprosesser. Kreativitet er en egenskap jeg tar med i denne sammenhengen fordi den naturlig nok er en betydningsfull egenskap for idéutvikling og nytenkning. Diskusjonen baseres på samtalene i del 1, litteratur i del 2 og egne erfaringer fra studietiden.

OM METODIKK

Av arkitektene jeg hadde samtale med var det få som kunne redegjøre for opplæring i bestemte idéutviklingsmetoder fra studietiden. De fleste mente at tilnæringsmetoder de bruker er utviklet gjennom erfaring. I samtale 15 derimot forteller arkitekten, som senere lærte metodisk framgangsmåte i scenografi, at metodikken for hans del ble forløsende for arbeidet. Han oppfattet det som et mer bevisst prosjektarbeid enn det han hadde erfart fra arkitektstudiet.

Mine egne erfaringer fra studietiden er å bli oppmuntret gjennom foredrag og veiledning til å søke inspirasjon i både oppgaven med tomte og omgivelser, og ekstern inspirasjon fra bilder, andre anlegg og metaforer i arbeidsprosessen. Følelsen av at denne framgangsmåten har ført til optimale løsningen har ikke alltid vært tilstede. Grunnen til det kan være at man ikke klarer å se sammenhenger i inspirasjonen man samler? Kanskje har man ikke samlet inn riktig informasjon og inspirasjon i startfasen? Eller er man kanskje mest opptatt av å lage en tilfredsstillende løsning for sensor? Kanskje burde man egentlig fokusere på å argumentere for hvorfor man har tatt de valgene man har tatt.

Både Lawson og Moore diskuterer studiesituasjoner i bøkene sine. De mener at det ofte er mest fokus på løsninger, når det heller burde vært fokusert på problemer. Angående undervisning i metodiske tilnæringer har de ulike synspunkter: Lawson mener at ved å pålegge studentene å følge en metode, vil det resultere i at de leverer en haug med innsamlet informasjon de sjelden klarer å redegjøre for hva er brukt til i oppgaven. Slik sett fører denne metodikk til en tankeløs innsamling av informasjon. Moore (2010a) vektlegger verdien av å gi studentene øvelser der de må artikulere hvilke følelser og tanker de har, og gjennom tegninger, ord og bilder beskrive hvorfor de føler slik. Målet er at de etter hvert vil lære hvordan man designer

systematisk, i stedet for at man bare skisser i vei i håp om at det blir et bra resultat til slutt.

Studentene oppfatter gjerne en metodisk tilnærming som at det er viktig å gå systematisk til verks, og levere kravene som står på lista i oppgaveteksten (Lawson, 2006), en situasjon jeg kjenner igjen fra studietiden. Hvis det i undervisningssituasjon rettes mest fokus på det ferdige resultatet, kan det for studenten oppfattes som at det er viktigere å ha en smart idé eller en form og lekker presentasjon av prosjektet. Og da kan resultatet være lite gjennomtenkte argumenter for at løsningen ble som den ble (Lerdahl, 2007). Dette vil jeg betegne som en ubevisst metodisk tilnærming. Men det kan også med fordel kreves av studenter at de skal redegjøre for sine tanker og følelser til prosjektet. Det må da understrekes at det viktigste er å jobbe med prosessen, og at løsningen som kommer til slutt skal være begrunnet gjennom prosessen (Moore, 2010a). Dette betegner jeg som en bevisst metodisk tilnærming. Slik sett er det ikke metodikken i seg selv det er noe galt med, men heller måten den blir behandlet på. Hvis studentene ikke blir forklart at det er viktig å undersøke, vil de tro at det viktigste er å leverer det sluttproduktet som kreves i oppgaven. Hvordan man fokuserer på metodisk tilnærming i studiesituasjon er altså mye opp til læreren (Moore, 2010a).

Siden landskapsarkitekturfaget ikke gir fasitsvar for hvordan prosjekter skal utformes, er det opp til hver enkelt arkitekt å vurdere hva som er relevant ved prosjektene. Altså det er viktigere å avgjøre hvilken metode som passer for å løse oppgaven, enn å sette i gang prosjektet med sin rutinemessige metode (Lerdahl, 2007).

Mye av opplevelsen til et prosjekt vil ligge i begrunnelsene. Til sammenligning: Når man studerer et maleri vil antageligvis oppfatning av det endre seg ettersom man får vite

fortelling, symbolikk, historie eller ambisjon. For oppfatningen til folk endrer seg; oppfatningen til arkitekten endres gjennom tid og inntrykk, akkurat som studiesensor kan endre oppfatning, og brukere kan endre oppfatning. (Moore, 2010a). Den samme opplevelsen kan man få ved innblikk i hva som ligger bak et arkitekturprosjekt. Derfor kan argumenter og begrunnelser fra arkitekten bidra til å skape større begeistring for løsningen. Dette leder til et annet tema som også er en viktig del av prosjektet, men som jeg ikke går inn på i denne oppgaven, nemlig kunsten å formidle et prosjekt på en måte som overbeviser og skaper entusiasme rundt løsningen.

"Variasjonen i metoder er like stor som det er antall designere. Så å samle det til en metode kan være krevende, men søket i seg selv kan være viktigere enn funnene" (Lawson, 2006). Likeledes forteller en landskapsarkitekt i samtale 7, at som student var det viktig for han å finne ut hvordan prosjektene skulle angripes. Derfor laget han en huskeliste for seg selv. Resultatet av det var tre tema han visste han måtte ta stilling til i alle prosjekter: "Form, funksjon og fortelling". Fremdeles mener han huskelisten er nyttig å ha i bakhånd som støtte. Et utsagn fra samtale 15 støtter at det i starten kan være nyttig med en veiledende metode: "Når du har jobbet metodisk i tjue år vil det gå automatisk, men det vil flyte mye raskere fordi du intuitivt er innovent tankerekker underveis som fører deg gjennom en analytisk, en strategisk og en kreativ del". Hovedhensikten med metode kan være at man sikrer veien gjennom en analytisk, strategisk og kreativ del, den trenger ikke å være mer systematisk enn det.

Det er gjerne sammensatte oppgaver arkitekter blir stilt overfor: løsningene skal fungere fra overordna plan med omgivelser og grenser, til tekniske løsninger, detaljer, brukerønsker, økonomi, og så videre. For å klare å behandle alle inntrykk, informasjon, følelser, logikk og kreativitet

trenger arkitekten evne til å sortere og behandle de komplekse oppgavene. I tråd med denne utfordringen har metoden *seks tenkehatter* tatt utgangspunkt i at forvirring er kreativitetens største utfordrer. De seks tenkehatterne representerer ulike tema, og brukes for å få saklig gjennomgang av alt fra fakta og informasjon til følelser og nye ideer (de Bono (red), 2006). Samtidig er det viktig å jobbe såpass dynamisk mellom de ulike trinnene i en kreativ prosess at man ikke henger seg opp i enkelte problemer eller løsninger, og slik mister flyten (Lawson, 2006, Lerdahl, 2007).

I starten av et prosjekt er det viktig å ha en strategi for arbeidet før man starter med å finne konsept. Det er i strategifasen man stiller alle spørsmålene, omstrukturerer problemstillingen om nødvendig, og får alle fakta på bordet. Dette kan være et godt utgangspunkt for et passende konsept. Har man fra starten vært gjennom en grundig prosess fra idé- og konseptutviklingen vil brikkene etter hvert falle naturlig. Hvis man er avhengig av at flere parter samarbeider, kan brukermøter være et alternativ. Da er arkitektens ansvar å gi alle parter en følelse av medvirkning. Arkitekten skal med andre ord ikke være den som snakker mest og høyest. Du framstår som eksperten og hvis du legger fram "fasiten", er det ingen andre som tør å si noe. Så vær tilbakeholden og bygg heller oppunder andre sine ideer, det vil gi selvtillit og engasjement i gruppa (samtale 13). I planprosjekter kan det være viktigere å gi folk fysiske papirlapper, framfor å snakke om konsepter, ideer og fiffige ting. Å legge ut penner og la folk få klusse og prøve, gir folk mer følelse av medvirkning (samtale 6). Til slutt skal man heller ikke unngå at det er arkitektens ansvar å holde framdrift i planene, og er den personen som sitter med fagkunnskapen. Det er arkitekten som til slutt står ansvarlig for at løsningen er god, men på veien dit er det av betydning å bruke alle mulige ressurser.

Flere forklarer i samtalene at de tidlig i prosjektet er på befaringsavtomta for å få sanseintrykk av stedet. Noen sier at allerede da får de følelsen av hva løsningen kan innebære. Flere sier også at det inntrykket ofte stemmer med det som blir den endelige løsningen, selv om de stort sett er gjennom en lang prosess i mellomtiden. Gjennom registreringer fra samtalene, observasjonene og litteratur har jeg den oppfattelsen at landskapsarkitekter beskriver denne følelsen som "magefølelse og intuisjon". Blant annet fra litteraturstudiet vises dette gjennom landskapsarkitektens forklaring:

"For a number of reasons, the designer may decide that the strictly disciplined shape of a pure geometric form may be less appropriate than a looser, more organic form. The site itself may suggest this" (Reid, 2007, s. 48).

Som student kan denne tilnærmingen være vanskelig å forstå. Er man avhengig av erfaring i faget for å se den rette løsningen, eller hva baserer disse følelsene seg på? En beskrivelse fra samtale 6 forklarer denne følelsen av å ikke forstå:

"Da jeg var student synes jeg det var veldig vanskelig å vite når jeg var ferdig og det var godt nok. En gang jeg snakket med en venn av meg, som er utdannet gullsmed og hadde jobbet en del år med smykker, spurte jeg "Når stopper du og synes formen er fullendt?" Til min frustrasjon svarte han at det går på magefølelse og erfaring å se når designet lander og støvet legger seg, da er prosessen ferdig. Jeg opplever oppstartfasen til prosjektene som mest interessante, det er da kaoset oppstår og alt virvles opp, hodet koker, svinghjulene går, helt til det lander. For meg er det veldig intenst, men det er over på 2 – 3 dager, da "ligger" konseptet og så er jeg tro mot det resten av tiden. Men jeg tar selvfølgelig imot innspill og viker hvis jeg må".

På den annen side har vi de landskapsarkitektene som ikke tillater ideer å ta form før de har blitt kjent med stedet. Det kan innebære å utføre objektive registreringer av stedet; notere, tegne og sette ord på omgivelsene og forsøke å sette seg inn i ulike situasjoner som kan være aktuelt for stedet. Denne metoden kan hjelpe til å belyse deler ved prosjektet man ellers ikke ville lagt merke til (samtale 8). En saklig tilnæringsmetode kan i visse tilfeller være avgjørende for å ikke la følelsene styre prosessen (samtale 8, 14, 15). En fullstendig innledende runde til prosjektet vil legge et godt grunnlag for konseptet. Skulle man oppdage ny informasjon i løpet av prosessen kan det gjøre at man raskt rykker tilbake til starten (samtale 1). Og det kan alltid være lurt i innledningen å ta to steg tilbake, vurdere problemstillingen på avstand og forsøke å se det man gjør med friske øyne (samtale 5). Når man har klart å finne et robust konsept, kjennetegnes det ved at man fortsatt kan endre ideer eller former innenfor den grunnleggende intensjonen (samtale 2, 8, 13, 15). Ofte handler det om å jobbe etter vektstangprinsippet: Hvordan kan man med minst mulig kraft bevege mest mulig. Det gjelder å finne det lille grepet som gjør at opplevelsen blir genuint annerledes (samtale 15).

Et spørsmål jeg stiller i introduksjon av oppgaven er: "Finner man metoder gjennom erfaring, eller er metoder hjelpemiddel man bruker til man har nok erfaring?" Hvis det er slik at landskapsarkitekter utvikler metoder gjennom erfaring – hvordan underviser man landskapsarkitektstudenter basert på erfaring? Er landskapsarkitekter også opptatt av eldre teorier, eller andre metoder og det å teste dem ut i sin praksis? Eller utføres prosjektene på bakgrunn av kunnskap man fikk fra utdanningen, og erfaringen man har tilegnet seg? Dette har jeg ikke funnet svaret på, men det kan være interessant å tenke at det kanskje finnes alternativer til eksisterende praksis.

OM KREATIVITET

I følge Kunnskapsforlagets ordbok er kreativitet det samme som *idérikdom* og *skaperevne*. Mange vil forbinde kreativitet med en egenskap som kunstnere har, men det har også en vesentlig betydning i idéutvikling og innovasjon, av den grunn at det ikke er mulig å komme fram til nye løsninger gjennom logisk tenkning (de Bono, 1996). I litteraturstudiet er det eksempler på kunnskap om kreativitet som de Bono (1996), Haug (2002) og Lerdahl (2007) har forsket på og skrevet om. Felles for disse forfatterne er at de ønsker å avmystifisere begrepet *kreativitet* og vise at det er kunnskap som alle kan tilegne seg.

De tre forfatterne formidler i bøkene konkrete forslag på idéutviklingsprosesser, eller metoder for kreativ tenkning som kan være til inspirasjon, eller veiledning for de som ønsker å teste sin egen kreative evner. Men det hjelper likevel ikke å være veldig kreativ og ha mange gode ideer, om man ikke tør å gå fra kreativitet til innovasjon – å realisere ideene, mener Haug (2002, s. 139). Det handler ofte om å ta noen sjanser og ha vilje til å ta risiko. I arkitekturkonkurranser ser man riktignok en del vinnerprosjekter som har litt vel stor vilje til å ta risiko når det gjelder økonomi – det kan medføre både enorme kostnader og være vanskelige å gjennomføre praktisk (samtale 1). Når man jobber med nytenkning, kan det å realisere en idé innebære risiko for at det blir dyrt å bygge eller at løsningen blir upraktisk og vanskelig å vedlikeholde. Samtidig er det en sjanse for at ideene blir spennende, og muligens basis for innovasjon (Reid, 2007, s. 5). For å komme fram til nye tanker og løsninger krever det angrepsmetoder som tillater tullede innfallsvinkler, samt rom for ideer og tid til etablering av dem. Det kan kreve en viss tålmodighet (samtale 5).

"God smak er en forferdelig ting. Smak er kreativitetens fiende".

Pablo Picasso

OM KREATIVE METODER

Idéutvikling i en kreativ bedrift starter ikke ved å si at "Nå skal vi være kreative!", den starter med å diskutere "Hva er det vi snakker om her?" (samtale 13). Ved å konkretisere kreativitet på denne måten, får man en mer angripelig prosess, og dermed blir det lettere å diskutere innhold. Men det er kanskje ikke den innfallsvinkelen de fleste landskapsarkitekter har? Flere utsagn fra samtale 13 tyder på det. Et typisk eksempel på beskrivelse av idéutviklingsprosessen fra landskapsarkitekten: "Når vi sitter rundt bordet trives jeg best når jeg får lov til å boble, komme med masse ideer og teste dem ut. Noen bobler sprekker med en gang, noen blir hengende en stund, de kan smelte sammen med andre bobler og blir en større boble etter hvert, da kan det vise seg at det er noe brukbart. Det er en fordel å være flest mulig faggrupper rundt bordet fra starten, det kan være én faggruppes problem som bidrar til spennende og uventede løsninger" (samtale 6).

Det jeg mener er typisk er at landskapsarkitekten ikke setter ord på selve prosessen, men forklarer idéstrømmen. Akkurat som Moore (2010) sier at studentene sier hva de føler, ikke hvorfor de føler det slik. Samtidig er det flere som er bevisste sin metode og bruker det som verktøy gjennom prosessen (samtale 13, 15, de Bono, 1996, Haug, 2002, Lerdahl, 2007).

Det gjentas flere steder at dialog, kommunikasjon og innspill er viktige for en kreativ prosess. Hvis man ikke tester ideene sine mot noe eller noen, er det fort gjort å gå glipp av viktige poeng eller rote seg vekk i feil retning (samtale 3, 11, 12). Det kan også være at fagkulturen har så sterke tradisjoner om hva som er riktige løsninger at det kan være vanskelig å tenke utenfor "boksen" (Lawson, 2006). Eller om man er alene inn i starten av en prosess, vil man oppdage at selv om hvert prosjekt i utgangspunktet er unikt og man stiller på bar bakke, vil man se slektskap med ting man

har gjort tidligere. Men gjerne ikke før i ettertid (samtale 11). For å skape nye ideer foreslår Haug (2002) å bruke en idéprinter –en person som ikke har kjennskap til problemstillingen, men som tas inn i prosessen for å komme med nye innspill. De Bono(2007) har skrevet en hel bok med ulike metoder for å utvikle kreativitetsevnen: *How to have creative ideas. 62 excercises to develop the mind*. Det finnes altså mange muligheter å teste ut, bare man selv innser behovet for kreativitet. Metodisk tilnærming til kreativitet virker i følge de Bono (1996, s. 31) overraskende populært. Han beskriver selv i boka: "When I first started writing about creativity I half expected truly creative people to say that they did not need such matters. Quite the contrary happened. Many well-known creative people got in touch with me to say how useful they found some of the processes"

Et praktiskeksempel på arkitektersomerinteressert i å utforske, er det danske arkitektkontoret Bjarke Ingels Group (BIG). De ønsker å teste ut så mange innfallsvinkler og sammenhenger som mulig. Det er for eksempel menneskene, bruksmønster, miljøet og økonomi. De leter fram betydninger og bruker dem til å omforme, abstrahere, snur og vender. De spør seg selv og andre: "Hvilke behov er det her?" I boka "Yes is more" (2010a) viser de leserne alle "sideveier og blindveier" man sjelden ser når prosjekter presenteres i bøker ellers. Når du har fått presentert prosjektet på denne måten har du til slutt innblikk i alle valg som er tatt, alle spørsmål som er stilt og hensyn som er vist. Det overbeviser om at forslaget de presenterer til slutt er den beste løsningen.

OPPSUMMERING DISKUSJON

De ulike tilnærmingene til idé- og konseptutvikling kan tolkes til å være arkitektens måte å gjøre prosjekter mer angripelige. Grepene er ikke nødvendigvis å følge en oppskrift med bestemte retningslinjer, men å oppfatte, tolke og utvikle prosjektet på best mulig måte. I møte med de komplekse oppgavene kan det for eksempel være en metodisk tilnærming å søke etter en essens; forenkle inntrykkene, observere og artikulere oppfatningene. For eksempel i samtale 8, hvor landskapsarkitekten starter med å gjennomføre to dager objektiv registrering. Eller i samtale 6 der landskapsarkitekten ofte jobber med å få flere personer til å samarbeide på tvers av eiendomsgrenser, og da setter opp møter hvor det tydelig bestemmes hvilke avgjørelser som tas når.

For studenten kan metodikken handle mest om å søke referanser og underbygge sin egne magefølelse, å samle noen holdepunkter. Det kan være tidligere opplevelse av stemning eller praktisk utforming som man ønsker å formidle gjennom oppgaven og stedet. Men så blir man kanskje usikker på hvordan det kan uttrykkes. Er det gjennom en følelse? Ved et element? Eller symboler? De sammensatte oppgavene med krav om tekniske løsninger, brukerønsker, kontekst, naturhensyn, formgivning, og så videre, kompliserer arbeidssituasjonen for den uerfarne. Det kan bli for mye å skulle gripe fatt i på en gang. Det kan i enkelte tilfeller føre til at fasen med idé- og konseptutvikling blir nedprioritert, fordi den ikke er like håndgripelig som de tekniske oppgavene.

I motsetning kan utfordringen for den erfarne landskapsarkitekten være å løsrive seg fra den empiriske kunnskapen. Gjennom erfaring kan man føle trygghet på at det man gjør vil fungere –man har testet det før. Samtidig kan man risikere å falle i vanesporet som leder til: "Vi går for den løsningen, for det vet vi har funket før". Da kan det faktisk være nødvendig med en metode for å unngå disse "refleksene".

En metode kan være veileder for studenten som trenger hjelp til å prioritere, den kan likeså veilede den kyndige landskapsarkitekten til nye forslag og løsninger. Uansett bruk av metode er det viktig å avklare med seg selv, kunde og bruker: "Hva er viktig her?" –Finne strategi for hva man som landskapsarkitekt ønsker å formidle, og hvordan man skal tolke prosjektene: Hvilke informasjon skal søkes? Hvordan skal du kommunisere med involverte personer? Man trenger ikke nødvendigvis en stor koffert med erfaring for å gjennomføre et godt prosjekt, men man må være åpen for kommunikasjon og innspill. Det vil jeg kalle å bruke en metode; å bevisst og systematisk søke etter en løsning.

For den erfarne landskapsarkitekten kan tilnæringsmetoden sitte i "ryggmargsrefleksjonen", også forklart som magefølelse og intuisjon. Mens den uerfarne gjerne ønsker en ledelinje i starten. Til sammenligning blir man som landskapsarkitektstudent kurset i metoder og verktøy for landskapsanalyser. Da blir dette det håndgripelige utgangspunktet for arbeidsprosessen. I senere tid kan man reflektere over hvor hensiktsmessig nettopp denne metoden er, likevel gir den noe å sammenligne med og utfordre. Analysen går gjerne hånd-i-hånd med idé- og konseptutvikling i landskapsarkitektur, og vil være en viktig del av argumentasjon av løsningen. Avslutningsvis oppsummerer jeg et forslag på en gjennomføringsstrategi.

UTGANGSPUNKT/ PROBLEMSTILLING

1 Eksisterende problemstilling:

En irritasjon, et ønske eller et krav som ønskes å gjøre noe med.

- Innspill med ønsker og behov fra kunden.

- Innhente informasjon.

2 Nytenkning og innovasjon:

Hvilke muligheter finnes for dette stedet?

- visjoner og drømmer.

MULIGHETER/ ANALYSE

- Utforske ideer gjennom skisser, modeller, kommunikasjon.

- Landskapsarkitekten hjelper kunden å se ulike muligheter.

STRATEGI/ EVALUERING

- Kartlegge mål, avsender, budskap, verktøy, mottager.
- Hva ønsker oppdragsgiver og brukere?
- Formulere eller omformulere problemstilling.
- Fakta og informasjonsinnhenting.

KONSEPT/ SYNTSE

- Konseptplan er overordna og beskrives med abstraherte former.
 - Oppsummerer ideer.
 - Definerer hovedgrepet.
- Kan visualiseres kortfattet gjennom skisser, bilder, ord.
- Er grunnlaget for å forme innhold i prosjektet: form, funksjon, fortelling
 - Forklarer hvordan avsender og målgruppe skal nå hverandre.

KONKLUSJON

Mangelen på fasitsvar i faget kan virke forvirrende for den uerfarne, for det krever modning, interesse, dialog og erfaring for å bygge kompetansen til landskapsarkitekten. Slik sett kan erfaring være en fordel, men på veien mot denne kunnskapen kan innlevelse og vilje til å undersøke være en like viktig egenskap i idé- og konseptutviklingsprosessen.

Arbeidet med denne oppgaven startet med visjonen om å spore opp tryllesken med den hemmelige oppskriften til gode arkitekturprosjekter. Reisen kom ikke fram til enden av regnbuen, men har likevel avdekket flere gullkorn på veien. Oppsummert er det nok ingen hemmelig oppskrift eller uovertruffen evne til å være kreativ som nødvendigvis ligger bak de gode prosjektene –veien og prosjektet blir til gjennom en utforskende prosess. I tillegg til fagkunnskapen, kan landskapsarkitektens evne til å skape gode prosjekter i stor grad avhenge av følgende egenskaper:

Bevissthet: Følg en strategi for prosjektet og gå inn for å være både kreativ og konkret.

Entusiasme: Ha innlevelse i prosjektet, se alle sidene ved saken og være sympatisk overfor brukere.

Mulighetsstudie: Vær positiv til ideer og innspill.

Balansering: Det skal være like naturlig å fokusere på det kreative som på det praktiske.

Modighet: Våg å teste ut nye ideer.

Kommunikasjon: Innse at for å komme fram til de gode ideene trenger man motstand i kollegaer, oppdragsgiver og omgivelser.

Informasjonsinnhenting: Vær åpen for å lære av andre; andre kan ha et bedre svar, bedre ideer og mer kunnskap.

"Noen finner det edelt å beherske metoden, andre finner det like edelt ikke å bruke metode. Ikke å beherske metode er ille, å gjøre seg avhengig av metode er verre. Det er nødvendig først å finne fram til en klar regel, for deretter med tanken å trenge inn i alle dens variasjoner og forkledninger. Å være i besittelse av metode, frigjør oss fra nødvendigvis å måtte anvende metode".

Lao-tse (600 f.kr)

Referanseliste

- Bjarke Ingels group. (2010b, april 17). *contact*. Hentet april 17, 2010b fra BIG Profile as pdf: <http://www.big.dk/>
- Cappelen. (2010, april 12). *Caplex*. Hentet april 12, 2010 fra Nettside for Cappelens nettleksikon: <http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9318229>
- de Bono (red), E. (2006). *Seks tenkehatter*. (K. Bu, Overs.) Oslo: Flux forlag.
- de Bono, E. (2007). *How to have creative ideas*. Kent, England: Ebury.
- de Bono, E. (1996). *Serious Creativity*. London: HarperCollinsBusiness.
- Haug, S. H. (2007). *Skyt en idéødelegger*. Hamar: Printex.
- Haug, S. H. (2002). *Stigs bok om kreativitet*. Oslo: Chr.Schibsteds.
- Haug, S. H., & Hjukse, Å. (2005). *Bli lys, jakten på det kreative menneske*. Oslo: Gyldendal.
- Høyland, I. H. (2005, september 13). *Universitetet for miljø- og biovitenskap*. Hentet mai 1, 2010 fra Landskapsplanlegging: <http://www.umb.no/ilp/artikkel/landskapsarkitektur>
- Ingels, B. (2010a). *Yes is more*. Kjøbenhavn: Evergreen GmbH.
- Kunnskapsforlaget. (2010, April 5). *Ordnett*. Hentet April 5, 2010 fra Kunnskapsforlagets blå språl - og ordboktjeneste: <http://ordnett.no/ordbok.html>
- Lawson, B. (2006). *How Designers Think. The design process demystified* (4. utgave. utg.). Oxford: Elsevier.
- Lerdahl, E. (2007). *Slagkraft, håndbok i idéutvikling*. Oslo: Gyldendal.
- Mangset, K. L. (2008, juni 19). *Arkitektnytt*. Hentet mai 1, 2010 fra Bjarne Aasen og hagekunsten: <http://www.arkitektnytt.no/page/page/preview/10831/news-4-2367.html>
- Moore, K. (2010a). *Overlooking the visual. Demystifying the art of design*. Oxfordshire: Routledge publisher.
- Moore, K. (2010b, januar 26). Overlooking the visual. Demystifying the art of design. *Overlooking the visual. Demystifying the art of design*. Ås: UMB (Universitetet for miljø- og biovitenskap).
- Multiconsult; Foto. (2010, mai 5). *Friplassen*. Hentet mai 5, 2010 fra Multiconsult: <http://www.multiconsult.no/www/show.do?page=26&articleid=1081&categoryid=156&lang=no>
- Munkebye, E. M. (2006). *Konsept for seier?* Ås: Masteroppgave.
- Olsson, H. (2007). *Utforskande teckning -som verktyg och uttryck*. Alnarp: Masteroppgave.
- Plot arkitektfirma. (2010, april 26). *Plot*. Hentet april 26, 2010 fra Plot: <http://www.plot.dk/>
- Reid, G. W. (2007). *From Concept to Form in Landscape Design*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Skandinavian design; Foto. (2010, mai 7). *Skandinavian design*. Hentet mai 7, 2010 fra Sergeltorg: <http://www.scandinaviandesign.com/bruno-mathsson-int/400/Sergeltorg.JPG>
- Steen Jensen, I. (2002). *Ona fyr*. Lysaker: Dinamo.

Steinem, G. (1970, juni 7). Women's Liberation Aims to Free Men, Too. Washington, USA.

Stig og Stein . (2010, april 18). *sti:go'stæin. we love ideas*. Hentet april 18, 2010 fra Stig og Stein: <http://www.stigogstein.no>

Sveriges Arkitekter. (2010, januar 15). *Sveriges Arkitekter*. Hentet mai 7, 2010 fra Tävlingar/ European 10/ Morawinner: <http://www.arkitekt.se/s52677/f9649>

The University Of Sheffield. (2010, april 16). *School of Architecture*. Hentet april 16, 2010 fra The University Of Sheffield webpage: http://www.shef.ac.uk/architecture/theschool/people/staffpages/br_lawson.html