



**KTH Arkitektur
och samhällsbyggnad**

Markanvisningstävling i Göteborg:

En pilotstudie om gestaltning, byggande och boendekostnader

Magnus Rönn



Kulturlandskapet

Skolan för Arkitektur och Samhällsbyggnad, KTH

Författare: Magnus Rönn

Titel: Markanvisningstävling i Göteborg: En pilotstudie om gestaltning, byggande och boendekostnader

Title: Developer competition in Gothenburg. A pilot study on design, constructing and living costs

TRITA-ARK-Forskningspublikationer 2016:1

ISSN 1402-7453

ISRN KTH/ARK/FP—16:01—SE

ISBN: 978-91-7595-966-5

E-post: magnus.ronn@arch.kth.se

Address: Magnus Rönn

School of Architecture and The Built Environment

Royal Institute of Technology

100 44 Stockholm, Sweden

Phone: + 46-(0)8-790 8565

Kulturlandskapet

ISBN 978-91-98151-27-5

E-post: magnus.ronn@kulturland.se

Adress: Magnus Rönn

Kulturlandskapet

Ekelidsvägen 5

457 40 Fjällbacka

070-5516007

Abstract

Denna fallstudie undersöker en markanvisningstävling i Göteborg från 2013. Målet för tävlingen var att utveckla bra och billiga bostäder. 13 designteam konstruerade av arkitekter, byggföretag och förvaltare deltog i tävlingen. 10 designteam lyckades att producera förslag som uppfyllde hyreskravet. Ur denna synvinkel framstår tävlingen som framgångsrik. Genomförandet av tävlingsförslaget visade sig dock vara problematiskt.

Det finns tre nyckelaktörer i tävlingen: arrangören, juryn med bedömningsgrupp samt designteamen. Syftet med fallstudien är att bidra med kunskap om tävlingen som verktyg för utveckling av bostadsprojekt. Med stöd av tävlingsdokumenten kunde 65 informanter identifieras hos nyckelaktörerna i tävlingen. 53 av dessa har besvarat ett formulär med öppna frågor om markanvisningstävlingen i Göteborg. Svaren ger tillsammans med analysen av tävlingsdokumenten en god bild av tävlingen.

Resultaten från fallstudien sammanfattas i åtta övergripande slutsatser som diskuterar följande teman: Markanvisningstävlingen som en form för tävlande, tävlingen som verktyg för politiska ambitioner, spridningen av information om tävlingen, konstruktion av designteam, motiv för tävlande, programkrav som hinder och inspiration, innovationer, tävlingserfarenheter.

Nyckelord: Markanvisningstävling, bostäder, designteam, tävlingserfarenheter

Abstract

This case study examines one developer competition organized in Gothenburg 2013. The objective of the competition was to develop good and cheaper housing. 13 design teams constructed by architects, constructors and real estate managers took part in the competition. 10 design teams manage to deliver proposals that met the rental requirement. From this point of view the competition must be seen as successful. However, the implementation of the winning design became problematic.

There are three key players in the developer competition: the organizer, the jury with support of an evaluation group and the design teams. The purpose of the case study is to contribute with knowledge about the competition as a tool for the development of housing design. 65 informants could be identified among the key players after analyzing competition documents. 53 of them have answered a questionnaire with open questions about the developer competition in Gothenburg. Together with the documents these answers give a good view of the competition.

The results from the case study are summarized in eight overall conclusions, which discuss the following themes: Developer competition as a form of competing, the competition as a tool for political ambitions, dissemination of information about the competition, construction of design team, motives for competing, requirements in the brief as obstacles and inspiration, innovation, competition experiences

Keywords: Developer competition, housing, design teams, competition experience

Innehållsförteckning

1. INLEDNING

Kunskapsöversikt och forskningsbehov	sid 1
Markanvisningstävlingen	sid 3
Pilotstudien	sid 5
Forskningsfrågor	sid 7
Metodik och datainsamling	sid 7
Teoretiska utgångspunkter	sid 8
Professionellt laboratorium	sid 8

2. FALLBESKRIVNING

Utmaning och inriktning	sid 11
Tävlingsuppgiften	sid 12
Bedömningsprocessen	sid 13
Bedömningskriterier	sid 14
Tävlingstekniska bestämmelser	sid 15
Designteamen	sid 16
Tävlingsförslagen	sid 18
Vinnare	sid 22

3. RESULTAT OCH DISKUSSION

3.1 Designteamens erfarenheter	sid 24
Spridning av tävlingsinformation	sid 24
Konstruktion av designteam	sid 25
Ersättning och uppdrag vid vinst	sid 25
Motiven för deltagande i tävlingen	sid 27
Inlämningskraven	sid 29
Innovationer	sid 30
Verktyg för politiska ambitioner	sid 31
Erfarenheter	sid 33

3.2 Juryn och bedömningsgruppens synpunkter	sid 35
Programkraven	sid 35
Gemensamma synpunkter	sid 36
Avtalskrav och kvalitetssäkring	sid 37
Tävlingen som kommunal praktik	sid 37
3.3 Slutsatser och diskussion	sid 38

REFERENSER

Förord

Denna rapport presenterar en pilotstudie om en markanvisningstävling i Göteborg. Platsen för tävlingen är stadsdelen Högsbo.

Fastighetsnämnden i Göteborg står som arrangör av markanvisningstävlingen. Det övergripande syftet med tävlingen är att skapa bra och billigare bostäder. Tävlingen planerades och genomfördes som stöd för bostadspolitiska ambitioner. 10 av 13 designteam i tävlingen antog utmaningen och levererade förslag på nya bostäder som svarade mot kraven.

Denna pilotstudie beskriver nyckelaktörernas erfarenheter av tävlingsprocessen och deras synpunkter på planeringen till implementeringen av vinnande förslag. Det är en lärorik fallstudie som beskriver mötet mellan politik, marknad och arkitektur. I centrum för kunskapsintresset står tävlingen som verktyg för gestaltning och bostadsbyggande.

Maj 2016

Stockholm – Göteborg

Magnus Rönn

Markanvisningstävling i Göteborg:

En pilotstudie om gestaltning, byggande och boendekostnader

1. INLEDNING

Markanvisningstävlingar är ett nytt verktyg för kommunernas arbete med planering, arkitektur och stadsbyggnad som växte fram efter 1980-talets avregleringar. I kommunernas policydokument ses markanvisningstävlingen som särskilt lämplig för projekt på strategiskt belägna tomter. Redan utifrån denna synvinkel framträder markanvisningstävlingen som en angelägen forskningsuppgift. Kommunerna reglerar markanvisningstävlingen på tre sätt; (a) politiskt genom *markanvisningspolicyer* som antas av fastighetsnämnder och kommunfullmäktige, (b) professionellt via *tävlingsprogram* som beskriver tävlingsuppgiften, tävlingsvillkoren och förutsättningarna för inlämning av godkända förslag och (c) administrativt via *avtal* som upprättas efter förhandlingar med fastighetsföretagen bakom vinnande förslag. Sedan juryn i tävlingen utsett en förstapristagare övergår verksamheten till att bli en fråga om implementering, dvs planering, projektering, byggande och förvaltning. Vinsten för tävlande team ligger i att tävlingen ger tillgång till byggbar mark. Företaget bakom den bästa lösningen får rätt att ensamma förhandla med kommunen om villkoren för genomförandet av projektet. Implementeringen regleras i markanvisningsavtal mellan kommunen och fastighetsföretaget.

Markanvisningstävlingen är inte bara ett medel för marktilldelning i konkurrens och gestaltning av projekt. Tävlingen är också ett professionellt laboratorium för innovation, en experimentell arena för nytänkande i arkitektur och stadsbyggnad. Deltagarna får tillfälle att tänka utanför ”boxen”. Det är ett skäl till att kommunerna i Göteborg, Botkyrka, Malmö, Stockholm och Kalmar valt att arrangera fem markanvisningstävlingar 2013-2015 med målet att få fram nya bostadslösningar. Denna pilotstudie behandlar tävlingen i Göteborg som har bra och billigare bostäder som övergripande målbild. Tävlingen framträder ur denna synvinkel som ett bostadspolitiskt verktyg med arkitektoniska, byggtekniska och sociala ambitioner.

I Göteborgstävlingen deltar 13 designteam med kompetens inom gestaltning, byggande och fastighetsförvaltning. Medverkande företag har alla gjort ett aktivt val. Rimligen måste det finnas något i markanvisningstävlingen som gör den så attraktiv att konsult-, bygg- och fastighetsföretag är beredda att avsätta egna resurser för teambildning och utveckling av tävlingsförslag utan ekonomisk ersättning från arrangören. Antingen lockas företagen i Göteborgstävlingen av möjligheten till nya uppdrag och framtida vinster eller av utmaningen att finna lösningar på tävlingsuppgiften eller ett internt behov av kunskapsuppbyggnad. Det kan således finnas flera samverkande motiv bakom företagens medverkan i tävlingen. En intressant uppgift i denna pilotstudie är därför att identifiera drivkrafterna bakom designteamens val att delta i markanvisningstävlingen.

Kunskapsöversikt och forskningsbehov

Markanvisningstävlingar offentliggörs på kommunala hemsidor och genom utskick till målgruppen. Arrangören inleder tävlingsprocessen med att presentera ett tävlingsprogram som beskriver tävlingsuppgiften och dess villkor.¹ Därefter går initiativet över till intresserade

¹ Det gäller för öppna tävlingar, som är den vanligaste tävlingsformen av markanvisningstävlingar. Inbjudna tävlingar inleds med prequalificering av team/företag utifrån inlämnade intresseanmälningen.

konsult-, bygg- och fastighetsföretag. Deras uppgift är att sätta samman designteam och producera lösningar på tävlingsuppgiften. Tävlingsförslagen presenteras sedan anonymt för en jury, som ska rangordna projekten och utse den bästa helhetslösningen till vinnare. Enligt denna korta beskrivning har tävlingsprocessen tre nyckelaktörer; *arrangören* som formulerar tävlingsprogrammet, *designteamen* som producerar tävlingsförslagen och *juryn* som kvalitetsbedömer förslagen och pekar ut förstapristagare. Därmed blir kunskapsproduktionen i tävlingar en gemensam angelägenhet för arrangören, medverkande designteam och jury.

Markanvisningstävlingen har arkitekttävlingen som förebild och inspirationskälla. Tävlingsprogrammen beskriver uppgiften på samma sätt med liknande inlämningskrav. Den moderna arkitekttävlingen är ett resultat av industrisamhällets framväxt och behov av nya byggnadstyper. Tävlandet i Sverige kan med stöd av Rasmus Wærn (1996) delas in i tre övergripande faser: Den första fasen kallar han för *experimentens tid* och startar i början av 1800-talet när offentliga byggnadsuppdrag blir föremål för tävlingar.

Den andra fasen kännetecknas av *institutionalisering*. Tävlingen etableras som praxis. Genombrottet för arkitekttävlingen förlägger Wærn till den senare delen av 1800-talet. Samtidigt bildar arkitekterna egna yrkesorganisationer för att bättre kunna hävda yrkesgemensamma intressen i samhället och en av de första uppgifterna, som redan från start står högst upp på agendan, är tävlingsverksamheten. Förslag till gemensamma regler i Sverige läggs fram under slutet av 1800-talet. 1916 antar foljdriktigt Teknologföreningen ett regelverk som bygger på erfarenheter från England, Tyskland, Frankrike och Danmark (Wærn, 1966). Grundprinciperna är nu etablerade: (a) tävlingen ska baseras på ett program, (b) förslagen ska presenteras anonymt, (c) bedömas av en jury och (d) arrangören ska antingen ersätta vinnaren med pengar eller erbjuda byggnadsuppdrag till förstapristagaren.

Den tredje fasen i tävlingarnas historia kan sammanfattas i begreppet *tävlingssystem*, som står för professionalisering och förankring av tävlingsverksamheten. Arkitekterna bygger upp en egen tävlingsservice för medlemmarna med anställd personal och förtroendevalda tävlingsnämnder som granskar tävlingsprogram. Svenska Arkitekters Riksförbund, senare ombildad till Sveriges Arkitekter, marknadsför såväl tävlingstjänster som arkitekttävlingar på sin hemsida. Motsvarande utveckling sker i Danmark, Norge och Finland. Vi får ett tävlingssystem som i Norden karaktäriseras av kontroll och godkännande av tävlingar genom anställda funktionärer, förtroendevalda ledamöter, fördelning av uppdrag som juryledamot bland medlemmarna och publikationskanaler som redovisar planerade och genomförda tävlingar. (Kazemian, Rönn, Svensson, 2007). Projekttävlingen förs 1998 in i lagen om offentlig upphandling, en reglering av tävlingsverksamheten som är gemensam för samtliga länder i EU. Därmed blir arkitekttävlingen både ett (a) verktyg för gestaltning av tävlingsuppgifter och en (b) metod för upphandling av arkitekttjänster till offentliga byggnadsuppdrag.

Arkitekttävlingen som professionell praktik har en lång historia i Sverige till skillnad mot den akademiska kunskapsproduktionen om tävlingar som är mycket ung. 2016 finns det fortfarande bara 18 doktorsavhandlingar med betydande avsnitt som behandlar arkitekttävlingen. Dessa avhandlingar kan delas in i två huvudgrupper. Dels i avhandlingar som har ett *historiskt perspektiv* (Wærn, 1996; Tostrup, 1999; Bloxham Zettersten, 2000; Sauge, 2003; Rustad, 2009; Hagelqvist, 2010). Dels i avhandlingar om *samtida tävlingar* (Blomberg, 1995; Östman, 2005; Svensson², 2008; Fialho, 2007; Volker, 2010; Schmiedeknecht, 2010; Katsakou, 2011; Andersson, 2011; Silberberger, 2011; Cucuzzella, 2011; Ramberg, 2012; Jacobsen, 2014; Guilherme, 2016). Europa har en dominerande ställning i detta akademiska perspek-

² Charlotte Svenssons arbete är en licentiatavhandling.

tiv. Av 18 doktorsavhandlingar är 16 producerade vid universitet i Europa. Noteras bör även att 11 av dessa 16 avhandlingar är framlagda vid universitet i Sverige (Stockholm och Göteborg), Norge (Oslo och Trondheim) och Danmark (Odense).

Den internationella forskningen ger en varierad bild av tävlandet i arkitektur och stadsbyggnad. Hélène Lipstadt (1989) har samlat texter om arkitekttävlingar i antologin *The Experimental Tradition*. Stanley Collyer (2004) beskriver samtida arkitekttävlingar genom att lyfta fram internationella exempel i boken *Competing Globally in Architecture Competitions*. Jack Nasar (1999) redovisar en kunskapsöversikt i *Design by Competition* tillsammans med en fördjupad fallstudie av tävlingen om Wexner Center i Ohio. Judith Strong (1996) påpekar i boken *Winning by Design* att det finns gott om exempel i arkitekturhistorien på tävlingar som resulterat i genombrott för innovativa lösningar och bildat startpunkt för professionella karriärer. Organiseringen av vetenskapliga konferenser representerar tillsammans med publiceringen av särskilda temanummer i vetenskapliga tidskrifter en ny fas i den akademiska kunskapsproduktionen om tävlingar. 2010 producerades antologin *The Architectural Competition: Research Inquiries and Experiences* med Jonas E Andersson, Reza Kazemian och Magnus Rönn som redaktörer. Boken innehåller 26 texter från 2008 års internationella konferens i Stockholm. *Architectural Competitions - Histories and Practice* är en antologi från 2013 som omfattar 12 texter från 2012 års vetenskapliga konferens i Helsingfors. Redaktörer denna gång är Jonas E Andersson, Gerd Bloxham Zettersten och Magnus Rönn. *Architecture Competitions and the Production of Culture, Quality and Knowledge* är en antologi från 2015 med Jean-Pierre Chupin, Carmella Cucuzzella och Bechara Helal som redaktörer. Antologin har 22 bidrag från 2012 års vetenskapliga konferens om tävlingar i Montreal.

Nordic Journal of Architectural Research har publicerat två temanummer om tävlingar (No 2009-1/2; No 2012-1). 2009 gav tidskriften ut dubbelnumret *Architectural competition* med 11 vetenskapliga artiklar om tävlingar, främst från Europa. 2012 producerades ett andra temanummer om tävlingar kallat *Competing in Architecture*. Detta nummer innehåller 8 vetenskapliga artiklar från 2010 års vetenskapliga konferens om tävlingar i Köpenhamn. Tidskriften *FORMakademisk* har också publicerat två tävlingsnummer (No 2013-4 och No 2014-1). 2013 utkom *Architectural competitions I – Exploring the phenomenon of competing in architecture and urban design*, som har fyra bidrag från 2012 års konferens om tävlingar i Helsingfors. 2014 publicerades ett andra specialnummer med 3 artiklar från konferensen kallat *Architectural Competitions II. The dynamics of competing and organizing competitions in architecture and urban design*. 2011 gav *Scandinavian Journal of Management* ut ett specialnummer om tävlingar (No 1). Också tidskrifterna *Geographic Helvetica*, 2011, Hefte 2, *Journal of Architectural and Planning Research*, 1990, No 2, och *Journal of Architectural Education*, 1982, No 4, har publicerat var sitt temanummer om arkitekttävlingar. I tidskrifterna diskuteras tävlingar ur både ett samtida och ett historiskt perspektiv.

Markanvisningstävlingen

Markanvisningstävlingen är en tävlingsform som i Sverige uppträder efter avregleringarna i byggsektorn. Det finns ännu inga gemensamma regler. Praxis varierar. 2013 hade 19 av de 35 största kommunerna i Sverige godkända policyer för markanvisningar (Persson, 2013).³ Av dessa var 16 markanvisningspolicyer antagna efter 2003 av politiska församlingar i kommunerna. Regleringen av markanvisningar representerar således ett nytt politikområde i Sverige, vilket delvis förklarar bristen på enhetliga spelregler. En närmare granskning av kommunernas policyer visar att tävlingsformen är outvecklad och behandlas mycket kortfattat i de poli-

³ Markanvisningspolicy fanns vid undersökningstillfället hos följande 19 kommuner: Stockholm, Göteborg, Malmö, Uppsala, Linköping, Västerås, Örebro, Norrköping, Helsingborg, Jönköping, Umeå, Lund, Huddinge, Södertälje, Karlstad, Järfälla, Täby och Kalmar.

tiska styrdokument. I Göteborg avhandlas tävlingen i en enda mening: ”Markanvisningstävling används där så är lämpligt med hänsyn till projektförutsättningar och andra förhållanden.”⁴ Uttalandet finns inte i 2014 års policy i Göteborg utan i ett odaterat dokument på fastighetskontoret hemsida. Ett mer tidstypiskt sätt se på markanvisningstävlingen hos kommuner kan illustreras av 2007 års markanvisningspolicy i Malmö:

Tävlingsförfarandet används i de speciella fall när platsen eller ändamålet så kräver. Det kan t ex vara att utveckla ett projekt där arkitektur och innehåll tillsammans med ekonomin är viktiga parametrar. För att locka deltagare arrangeras tävlingar nästan uteslutande på mycket attraktiva tomter eller för speciella projekt. Juryn sätts samman med representanter från berörda förvaltningar och nämnder. (Markanvisningspolicy, s 13)

Uppsala kommun meddelar på hemsidan att man bjuder in byggföretag för att tävla om markanvisningar. Genom att klicka på en länk med aktuella markanvisningstävlingar kan företagen anmäla sitt intresse för deltagande. Enligt informationen på hemsidan blir vinnare i tävlingar erbjudna ett markanvisningsavtal som närmare reglerar villkoren för köp av kommunal mark. De kortfattade beskrivningarna av markanvisningstävlingen i kommunala styrdokument förmedlar bilden av en oreglerad praxis. Att markanvisningstävlingar numera är betydligt vanligare än arkitekttävlingar syns inte heller i kommunernas policyer. Också forskningen om markanvisningstävlingar är eftersatt (Stenberg, 2006; Rönn, 2014). FoU-projekt och statliga utredningar har fokuserat på förenkling i planeringen och kommunernas anvisningar av byggbar mark – inte på tävling som verktyg för produktion av arkitektur och stadsbyggnad (Rönn, 2012). Utifrån ett forskningsperspektiv framträder markanvisningstävlingen som ett outnyttjat kunskapsfält (Lahdenperö, 2008, 2009). Jag har enbart funnit en handfull vetenskapliga arbeten som behandlar markanvisningstävlingar i Finland, Nederländerna, Sverige och Österrike. Den första dokumenterade studien av markanvisningstävlingar i Sverige är från 1988. Det är en utvärdering som fastighetskontoret i Malmö gjort av en tävling som syftade till billigare boende (Hansson, 1988). Arkitekterna i Nederländerna uttrycker stor oro för hur markanvisningstävlingar genomförts i en rapport som jämför upphandlingen av tjänster i Europa. Véronique Biau noterar att ”it is the growth of developer competitions for build of public amenities being organised by local authorities that most worries Dutch architects” (Biau, 2002, s 124). Enligt kritiken har uppdrag delats ut utan insyn och transparens med ”lokal nepotism” som resultat. För att komma till rätta med problemen har Architectuur Lokaal, som är en fristående organisation, publicerat rekommendationer (Kompas 2) för upphandling av tjänster och organisation av markanvisningstävlingar.

Den andra studien kommer från Österrike och behandlar en markanvisningstävling som genomförts i Wien. Tävlingsformen introducerades i Österrike för planeringen av offentliga projekt som syftade till god arkitektur, ekonomi och ekologiska lösningar. Herbert Liske (2008) har granskat tävlingen i Wien, som var ett bostadsprojekt. Han sammanfattar markanvisningstävlingens styrka och svagheter i tre punkter. Den första punkten som Liske tar upp är att tävlingsformen underlättar innovationer och införande av nya kvalitetskriterier i projekt som kombinerar arkitektur, ekonomi och ekologi. För det andra noteras att tävlingsformen kan ”låsa” planerings- och byggprocessen till bestämda frågor, vilken både kan vara en fördel och en nackdel i det enskilda fallet. Som tredje punkt lyfter Liske fram gestaltning och byggande av bostäder till överkomliga priser. Det ser Liske som en grundläggande utmaning i markanvisningstävlingar. Tävlingsformen kan i bästa fall förmå aktörerna att optimera sina arbetsinsatser vid framtagningen av tekniska lösningar.

⁴ Se: <http://goteborg.se/wps/portal/invanare/bygga-o-bo/kommunens-planarbete/plan--och-byggprojekt/!ut/p/z1/hYtNDoIwEIXP4gmmRKK4xAUoGKCRKHRj>

Magnus Rönn (2012, 2014) har undersökt prekvalificeringen av designteam i svenska arkitekt- och markanvisningstävlingar. Med utgångspunkt från sex fall, tre arkitekttävlingar och tre markanvisningstävlingar, noterar han några väsentliga skillnader mellan tävlingstyperna. En första betydelsefull skillnad ligger i normeringen. Markanvisningstävlingen har inget nationellt regelverk. En andra skillnad finns i professionens roll. Sveriges Arkitekter godkänner arkitekttävlingar och kontrollerar att inlämningskraven stämmer med prissumman. Markanvisningstävlingen befinner sig utanför organisationens kontroll. Det finns ingen enhetlig syn i Sverige på ersättningen till tävlande företag för deras framtagning av tävlingsförslag. Vinsten i markanvisningstävlingen består i rätten att ensam förhandla med kommunen om villkoren för genomförandet av tävlingsförslaget. Antalet tävlande designteam är en annan skillnad. Det är många flera kandidater som deltar i arkitekttävlingar jämfört med markanvisningstävlingar. Även sammansättningen av designteam i markanvisningstävlingen avviker i förhållande till arkitekttävlingar. Eftersom det bara är fastighetsföretagen som är part i markanvisningsavtal har arkitekterna en svagare ställning i markanvisningstävlingar jämfört med godkända arkitekttävlingar. Rönn (2012) noterar vidare att tävlingarna speglar ett spänningsförhållande i kommuner mellan stadsbyggnadskontoret och fastighetskontoret som kontrollerar kommunens markresurs. I markanvisningstävlingen är fastighetskontoret en drivande förvaltning.

Leif Östman (2014) har granskat utvecklingen av markanvisningstävlingar i Finland. Han använder Helsingfors som belysande exempel. Den första markanvisningstävlingen arrangeras av stadens fastighetsenhet år 1985. Det blev ingen omedelbar succé. Först på 1990-talet syns en tydlig ökning i antalet markanvisningstävlingar i Helsingfors samtidigt som tävlingsformen sprider sig till andra kommuner i Finland. Typiska drag i den finska utvecklingen är (a) att marken erbjuds till marknadspris, (b) standardisering av tävlingsprogram och jurybedömning, (c) arkitektonisk kvalitet används som ett konkurrensmedel, (d) fastighetsföretagen leder designteamen, (e) arrangören ställer krav på företagens organisatoriska förmåga och (f) vinnaren ska ta ett totalansvar för genomförandet av tävlingsförslaget. På samma sätt som i Sverige är det i Finland ett begränsat antal team som deltar i markanvisningstävlingar. Östman är försiktig i sina bedömningar av hur tävlingsformen påverkar arkitektur och stadsbyggnad i Helsingfors. Jämfört med arkitekttävlingen är det i vart fall ett mycket mindre urval av tävlingsförslag som juryn har att rangordna, vilket delvis kan förklara de kortfattade juryutlåtandena. Litteraturgenomgången visar med önskvärd tydlighet att forskningen på området är begränsad. Uppenbarligen finns det ett stort behov av studier om markanvisningstävlingar.

Pilotstudien

Det övergripande syftet för pilotstudien är att bidra till kunskap om markanvisningstävlingen som verktyg i kommuner för utformning av bostadsprojekt med ett fall i Göteborg som kunskapsbas. Den lokala regleringen av tävlingen i Göteborg är en kombination av politik, professionell praxis och föreskrifter i LOU, lagen om offentlig upphandling. Arrangören använder tävlingsprogrammet som centralt styrmedel i markanvisningstävlingen. Programmet har en avgörande roll i Göteborgstävlingen, både för arrangören, juryn och tävlande designteam. Det blir extra tydligt vid en jämförelse med arkitekttävlingen som både har gemensamma regler och en etablerad internationell praxis.

Pilotstudien ingår ett större forskningsprojekt som undersöker fem markanvisningstävlingar i Göteborg, Botkyrka, Kalmar, Malmö och Stockholm. Tävlingarna har alla haft planeringen och utformningen av nya bostäder som tävlingsuppgift. Antalet deltagande designteam varierar från 3 till 15. Sammanlagt har 43 designteam medverkat i tävlingarna. För dessa företag i konsult-, bygg- och fastighetssektorn har markanvisningstävlingarna framstått som så attraktiva att man avsatt resurser till bildandet av designteam i hopp om att få fram ett vinnande koncept. Kostnaderna för utformningen av förslagen i Göteborgstävlingen fördelas på olika

sätt inom designteamen, från marknadsmässig ersättning av arkitekttjänster till delade kostnader för designarbetet genom egna insatser. Fortsatt uppdrag för arkitekterna vid vinst framträder som en informell överenskommelse baserad på tidigare samarbeten, informella löften och på hur utvecklingskostnaderna fördelas på företagen i designteamet.

Det finns två förhållanden som gör markanvisningstävlingarna i Göteborg, Botkyrka, Kalmar, Malmö och Stockholm lämpliga som forskningsobjekt. För det första: Inriktningen på tävlingarna. Arrangören vill i samtliga fall få fram förslag som kombinerar boendekvalitet med lägre boendekostnader. För det andra: Fallen kan användas för att testa idén om tävlingar i arkitektur och stadsbyggnad som ett professionellt laboratorium för utveckling av innovativa lösningar (Oslo Manual, 2005). Bildandet av multidisciplinära team i tävlingar med kompetens i gestaltning, byggande och förvaltning är mycket intressant ur denna synvinkel.

Göteborgstävlingens basdata ser ut så här:

Tävling: 2013 års markanvisningstävling i Göteborg, stadsdelen Högsbo

Tävlingsform: Allmän markanvisningstävling

Tävlingsuppgift: Nya bostäder till rimliga hyror

Arrangör: Göteborgs stad genom fastighetsnämnden

Deltagare: Tävlingsförslag från 13 designteam

Vinnare: Svanström Fastigheter + Almgren Fastigheter + Okidoki Arkitekter

Övriga fyra markanvisningstävlingar i forskningsprojektet är:

Tävling: 2012 års markanvisningstävling Ungbo 12, kvarteret Spårvägen

Tävlingsform: Allmän markanvisningstävling

Tävlingsuppgift: Bostäder för unga vuxna

Arrangör: Malmö stad

Deltagare: Tävlingsförslag från 3 designteam

Vinnare: ByggVesta + Utopia Arkitekter

Tävling: 2013 års markanvisningstävling för bostäder i Midsommarkransen

Tävlingsform: Allmän markanvisningstävling

Tävlingsuppgift: Billiga och yteffektiva bostäder för unga

Arrangör: Stockholm stad

Deltagare: Tävlingsförslag från 15 designteam

Vinnare: Familjebostäder AB + Origo Arkitekter

Tävling: 2014 års markanvisningstävling för ungdomsbostäder i Tullinge

Tävlingsform: Allmän markanvisningstävling

Tävlingsuppgift: Bostäder för unga

Arrangör: Botkyrka kommun

Deltagare: Tävlingsförslag från 7 designteam

Vinnare: Wästbygg Projektutveckling Stockholm AB + Arkitema Architects

Tävling: 2015 års markanvisningstävling om bostäder för unga vid Tallbocken

Tävlingsform: Allmän markanvisningstävling

Tävlingsuppgift: Små lägenheter i hyreshus

Arrangör: Kalmar kommun

Deltagare: Tävlingsförslag från 5 designteam

Vinnare: I am Home AB + Multibyggs Sydost AB + Dahlkid Design AB

Forskningsfrågor

Det är tre huvudfrågor som ska undersökas i pilotstudien. Forskningsfrågorna kan delas in i följande områden:

- *Planeringen och genomförandet av Göteborgstävlingen:* Varifrån kommer initiativet till tävlingen? Vad vill arrangören uppnå med tävlingen och hur har avsikterna formulerats i tävlingsprogrammet? Med vilka medel vill juryn säkerställa måluppfyllelse i tävlingen och omvandla kvaliteterna i det vinnande förslaget till praktisk bostadspolitik?
- *Designteamens erfarenheter av Göteborgstävlingen:* Hur fick företagen information om tävlingen? På vilket sätt var tävlingen attraktiv för konsult-, bygg- och fastighetssektorn? Hur konstruerades teamen? Vad uppfattas som lockande i tävlingen respektive avskräckande? Hur har kostnaderna för tävlingsförslag fördelats inom designteamen?
- *Nyckelaktörernas syn på Göteborgstävlingen som verktyg:* Hur har designteamen svarat på tävlingsuppgiften? Har tävlingen lockat fram innovativa koncept och nytänkande hos arrangör och designteam? Finns det faktorer som försvårat innovativa lösningar? Hur ser nyckelaktörerna tävlingen som medel för att skapa bra lägenheter till rimliga hyror?

Metodik och datainsamling

Fallstudiemetodiken är en övergripande forskningsstrategi i pilotstudien. Denna metodik är lämplig för konstruktion av fallbeskrivningar och teoriutveckling. Resultatet är informationsrika berättelser som ligger nära praxis, vilket i tur underlättar en systematisk erfarenhetsåterföring till praktiken (Schön, 1983; Stake, 1995; Janek, 1996; Johansson 2007). Forskningsresultat kan omvandlas till praxis som principer, regler och mönster som återanvänds i nya projekt. Bent Flyvberg (2006) framhåller att fallstudiemetodiken både är användbar för att säkerställa ny kunskap och för att testa vetenskapliga hypoteser. Fallstudiemetodiken har i pilotstudien samordnats med följande arbetssätt för insamling och analys av data:

- *Arkivstudier;* Relevanta tävlingsdokument har hämtats in från kommunala diaries hos exploaterings-, fastighets- och stadsbyggnadskontor. Fastighetskontorets arkiv har granskats på plats i Göteborg. Detta för att få en överblick över diarieförda handlingar i markanvisningstävlingen hos tävlingsarrangören.
- *Dokumentanalys;* Centrala tävlingsdokument som tävlingsprogram, tävlingsförslag, juryutlåtanden, bedömningsmallar, beslut, markanvisningsavtal och detaljplaner har analyserats genom närläsning. Kompletterande förfrågningar har gjorts till arrangören för att reda ut oklarheter och svårtolkade uppgifter i dokumenten.
- *Intervjuer av nyckelaktörer;* Tre frågeformulär har utvecklats för insamling av personliga upplevelser och erfarenheter av tävlingen hos nyckelaktörerna. Som nyckelaktörer uppträder i detta fall företrädare för arrangören (ledamöter i juryn och bedömningsgruppen), fastighetsföretag (byggföretag och förvaltare) och arkitektkontor. Med stöd av tävlingsdokumenten har 65 informanter identifierats hos nyckelaktörerna i Göteborgstävlingen; 13 representanter för arrangören (jurymedlemmar och bedömningsgrupp), 27 arkitekter/ konsulter och 25 ombud för fastighetsföretag (byggföretag och förvaltare). 53 informanter (10 företrädare för arrangören, 20 arkitekter och 23 ombud för fastighetsföretag) har svarat på en serie öppna frågor om tävlingen. Det ger en sammanlagd svarsfrekvens på 81,5%. Genom svaren får vi tillgång till nyckelaktörernas erfarenheter, individuella reflektioner och personliga synpunkter från informanterna som synliggör skilda intressen, roller och perspektiv i Göteborgstävlingen.

Teoretiska utgångspunkter

I tävlingsprocessen kan innovationer uppträda i fyra tydligt avgränsade skeden. För det första kan nytänkande införas i ett tidigt skede under planeringen av tävlingen när tävlingsformer, tävlingsvillkor, förutsättningar och tävlingsuppgift specificeras i program. Därefter i ett andra skede när lösningar på tävlingsuppgiften tas fram av designteamen. För det tredje i bedömningen när juryn identifierar nytänkande i tävlingskoncepten. Innovationer kan för det fjärde uppträda vid implementeringen som ett svar på arrangörens önskan om att överföra det vinnande förslagets kvaliteter till en byggd miljö. I tävlingsprocessen finns dessutom en tidsmässig förskjutning som gör att ansvaret för innovationer pendlar mellan nyckelaktörerna; arrangören, designteamen och jury. I slutet av tävlingsprocessen ligger dock ansvaret för implementeringen entydigt på arrangören och designteamet.

I det inledande planeringsskedet av markanvisningstävlingar är det kommunen och dess förvaltningsorganisation som har initiativet.⁵ Här kan innovationer i hög grad antas handla om att förändra inställningen hos exploaterings-, fastighets- och stadsbyggnadskontor genom att bryta mot rutiner och pröva nya angreppssätt för att lösa komplexa uppgifter (Forlati, Isopp, Piber, 2012). Arrangören lägger grunden för nytänkande genom beslut om tävlingsform och krav i tävlingsprogrammet. Genom inbjudan till tävling överförs initiativet till designteamen som har i uppgift att finna kreativa lösningar på tävlingsuppgiften.⁶ Ansvaret återvänder sedan till arrangören, som utser juryledamöter, organiserar bedömningsprocessen och svarar för implementeringen. Juryn ska bedöma förslagen i tävlingen utifrån kriterierna i tävlingsprogrammet och peka ut den sammantaget bästa lösningen på uppgiften. Arrangören ska se till att juryn har en för uppgiften lämplig kompetens och förmåga att upptäcka innovationer i tävlingsförslagen. Det ligger också på arrangören att omvandla kvaliteter i tävlingsförslaget till praktisk nytta. Därmed blir innovationer i markanvisningstävlingar en kollektiv angelägenhet för arrangör, designteam och jury. Innovationer kan i tävlingsprocessen visa sig i tävlingsprogram, tävlingsförslag, juryutlåtanden och i avtal för genomförandet av vinnande förslag.

Professionellt laboratorium

Teorin om tävlingen som professionellt laboratorium för utveckling av innovativa lösningar utgår från dess förmåga att producera kunskap om framtiden genom design. Typiskt för arkitektur och stadsbyggnad är att det alltid finns flera goda lösningar på samma gestaltungsproblem. Tävlingen är ett framtidsriktat utforskande av möjligheter, förslagen presenterar alternativa svar på hur ett område kan gestaltas och bebyggas. Som professionellt laboratorium måste tävlingen uppfylla ett antal grundläggande krav på systematik. Det måste, för det första, finnas en arrangör som presenterar tävlingsuppgiften, dess syften och tävlingsvillkor i ett program. För det andra krävs att det finnas flera deltagare (designteam) som tar fram förslag till lösningar på tävlingsuppgiften. Det behövs minst tre deltagare i tävlingen för att uppfylla kravet på konkurrens. För det tredje måste det finnas en kompetent jury som bedömer tävlingskoncepten självständigt med utgångspunkt från kriterierna i tävlingsprogrammet. Juryn ska vara ensam beslutsfattare. Samtliga dessa förutsättningar behöver vara uppfyllda för att täv-

⁵ Två typer av innovationer som uppträder i planeringen av tävlingar är (a) *prekvalificeringsinnovationer* och (b) *programinnovationer*. Det är innovationer som påverkar hur företagen sätter samman designteam och redovisar referenser. Innovationer i program kan även inbegripa nya arbetssätt hos arrangörer för att ta fram och redovisa tävlingsprogram för designteamen.

⁶ Exempel är (a) *designbaserade innovationer* där team utvecklar, testar och prövar nya gestaltungsprinciper och representationsformer, (b) *tekniska innovationer* som innebär gestaltning med nya material, komponenter, konstruktioner eller tekniska system, (c) *funktionella innovationer* som utmärks av nya funktioner och sätt att förstå, utnyttja eller använda inredning och rum samt (d) *urbana innovationer* som innehåller nya principer för gestaltning, samverkan och förvaltning av platser, torg och kvarter.

lingen ska vara en utforskande praktik som tillgodoser grundläggande krav på en systematisk produktion av kunskap genom design.

Teorin om tävlingen som professionellt laboratorium innebär att arrangören får kunskap om framtiden genom att utforma tävlingsuppgiften, bjuda in designteam och sedan testa deras lösningar (Andersson, Zettersten, Rönn, 2013; Chupin, Cucuzella & Helal, 2015). Tävlingen kan ur denna synvinkel beskrivas som framtidsarkeologi. Tävlingsförslagen är modeller som designteamen presenterar som ritningar, illustrationer och beskrivning i planscher. Representationernas fotografiska exakthet förstärker juryns upplevelse av tävlingsförslagen som byggd miljö (Katsakou, 2013).

Det är juryn som tillsammans med sakkunniga testar förslagen på uppdrag av arrangören när tävlingen organiseras som ett professionellt laboratorium. Denna prövning av koncept sker i en bedömningsprocess som innehåller tre moment. 1) Designteams lösningar värderas först med hänsyn till kriterierna i tävlingsprogrammet. 2) Förslagen i tävlingen jämförs därefter med varandra. 3) Slutligen provas förslagen mot en ”fiktiv verklighet”. Det innebär att juryn ”går in i planscher” och upplever ritningarna som uppförda byggnader med stöd av verklighetstroga illustrationer. Förmågan hos jurymedlemmar och sakkunniga att se förslagen som arkitektur påverkas av deras utbildning, erfarenhet och bakgrund. Det krävs både professionell kompetens, inlevelseförmåga och god omdömesförmåga för att kunna uttala sig på ett trovärdigt sätt om kvaliteter och brister i koncepten. Teorin om tävlingen som professionellt laboratorium kan nu sammanfattas. För att uppfylla kraven på systematik måste det finnas:

- en beskrivning av tävlingsuppgiften (som kan innehåller ett eller flera syften),
- en uppsättning kriterier för bedömning för tävlingsförslag (som kan vara öppna och bedömbara eller specificerade och mätbara),
- en redovisning av inlämningskrav och tävlingsvillkor (som kandidaterna måste uppfylla),
- en grupp kompetenta bedömare (som kan vara experter på arkitektur och byggnade eller representanter för planerad verksamhet och politiker),
- minst tre förslag till lösningar på tävlingsuppgiften från designteam (som kan vara sammansatt av flera olika professioner och företag),
- en bedömningsprocess som värderar förslagen, jämför lösningarna med prövar gestaltningen med stöd av ritningar och illustrationer,
- en självständig jury som fattar beslut och motiverar sitt ställningstagande i ett utlåtande

Den teoretiska grunden till tävlingen som professionellt laboratorium kan illustreras i följande begreppsliga modell som har tre nivåer:

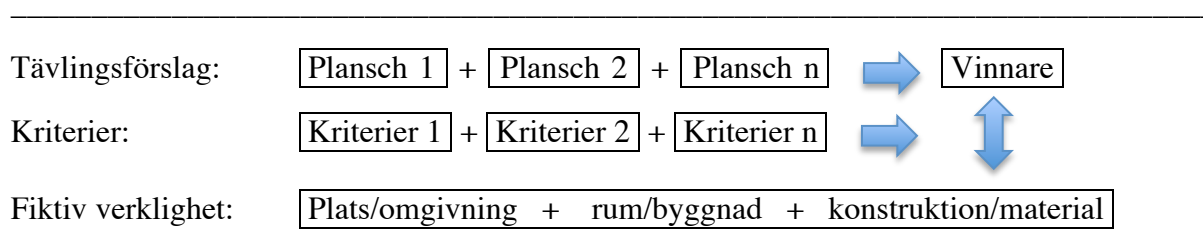


Fig 1: Tävlingen som professionellt laboratorium

På den första nivån i modellen finns tävlingsförslagen presenterade på planscher. Enligt inlämningskraven i Göteborgstävlingen ska designteamen redovisa sina tävlingsförslag på högst sex planscher i A3-format. Presentationen ska ta upp utformningen av området, bebyggelsen, bostäderna, tekniska system, fastighetsförvaltning och hyresnivåer. Motsvarande inlämningskrav finns i arkitektävlingar som godkänts av Sveriges Arkitekter. I dessa tävlingar har dock

inlämningskraven stämts av mot en prissumma som ska motsvara arbetsinsatsen. Frågan om ekonomisk kompensation för gestaltningen av förslag i Göteborgstävlingen får parterna i designteamen lösa på egen hand. Här finns en skillnad mellan arkitekttävlingar och markanvisningstävlingar som på goda grunder kan antas påverka teambildningen och därmed tävlingens förmåga att verka som professionellt laboratorium.

På den andra nivån i modellen återfinns kriterier för bedömning och utvärdering av tävlingsförslagen. Skickligheten i juryns prövning av tävlingsförslagen är intimt förknippad med sakkunnig observation (Polanyi, 1966). Typiskt för tävlingar i arkitektur och stadsbyggnad är att kriterierna har en öppen karaktär som ger utrymme för flera olika sätt att förstå kvalitet. Kriterier som "god arkitektur" och "kreativa lösningar" har ett stort tolkningsutrymme. På grund av den flytande karaktären hos sådana "mjuka" kriterier kan bedömningsgrunderna i efterhand anpassas till förslagen och de nya insikter om tävlingen som juryn får till följd av granskningen. Göteborgstävlingen innehåller både "mjuka" kriterier och "hårda" ska-krav som kandidaterna måste uppfyllas. Traditionellt används "hårda" ska-krav i inbjudna arkitekttävlingar med begränsat deltagande för att utesluta kandidater som inte har önskade kvalifikationer (Rönn, 2011, 2014). En liknande tillämpning sker i Göteborgstävlingen. Enbart tävlingsförslag som uppfyller ska-kravet på hyresnivå blir föremål för bedömning och rangordning från juryns sida i markanvisningstävlingen.

Kriterierna i tävlingsprogrammet anger vad juryn ska granska och riktar deras uppmärksamhet mot viktiga aspekter i tävlingsförslagen (Polanyi, 1966). Genom att ställa frågor till förslagen och tolka svaren får juryn kunskap om designteams koncept (Svensson, 2012). En dialog upprättas med förslagen. Kommunikationen leder till att juryn ser kvaliteter i gestaltningen, noterar oklarheter i designteamens redovisning av tävlingsförslagen och identifierar svagheter i deras svar på tävlingsuppgiften (Svensson, 2009). Bedömningen utmynnar i ett arkitektkritiskt utlåtande över presenterade lösningar på tävlingsuppgiften (Attoe 1978).

Den tredje nivån i modellen kallas för "fiktiv verklighet". Det innebär att tävlingsprocessen innehåller ett externt bedömningsobjekt som inte redovisas i tävlingsprogrammet, men som trots detta påverkar hur juryn förstår tävlingsförslagen. Det kanske låter konstigt, men kvalitetsbedömningen går ut på att se förslagen som arkitektur och uppleva gestaltningen som om platsen redan tagits i bruk. Juryn "går in i planscher" och försöker leva sig in i förslagen som en byggd miljö. Eftersom förslagen är modeller är det en fiktiv verklighet som utforskas i tävlingar dvs en miljö som ser ut att finnas som fysiskt objekt även om bilderna bara är representationer av alternativa lösningar på tävlingsuppgiften.

Den fiktiva verkligheten i juryns medvetande kan till exempel bygga på personliga upplevelser hos jurymedlemmar, studiebesök eller normativa föreställningar i litteraturen om vad som är god arkitektur. Poängen är att juryn jämför designteams lösningar både mot varandra och i relation till ett dolt bedömningsobjekt som överför externa arkitekturupplevelser till tävlingen. Juryn tar med sig sina erfarenheter in i bedömningen. I den nordiska tävlingstraditionen tar det mellan tre till fem möten för juryn att komma fram till en vinnare i arkitekttävlingar. De förslag som i bedömningen vinner jurymedlemmarnas gillande går vidare till slutbedömningen där vinnaren visar sig för juryn (Rönn, 2012, Svensson 2012, Östman, 2012). Juryn brukar se att ett förslag passar bättre på platsen än sina konkurrenter. Ögat blir beslutsfattare när gestaltningen faller avgörandet.

2. FALLBESKRIVNING

2013 utlyser Fastighetsnämnden i Göteborg en markanvisningstävling i stadsdelen Högsbo som syftar till god boendekvalitet till rimliga hyror. Som utgångspunkt för tävlingen finns ett program på 16 sidor som beskriver tävlingsuppgiften och tävlingsvillkoren. Tävlingsprogrammet är strukturerat på traditionellt sätt med rubriker som inbjudan, tävlingens inriktning, tävlingsuppgift, bedömning av förslagen, förutsättningar och tävlingstekniska bestämmelser. Därtill kommer en bilaga som anger hur tävlingsförslaget ska redovisas.

Fastighetsnämnden uppger i tävlingsprogrammet att markanvisningstävlingen organiserats i enlighet med de nationella reglerna för arkitekttävlingar. Det är en sanning med modifikation eftersom markanvisningstävlingen i Göteborg avviker på flera punkter mot en godkänd arkitekttävling vad gäller valet av jurymedlemmar, ekonomisk ersättning till tävlande team och fortsatt projekteringsuppdrag vid vinst. Det rör sig om typiska skillnader mellan arkitekttävlingar och markanvisningstävlingar.

Den förslagsställare som i Göteborgstävlingen levererar bästa helhetslösning på uppgiften kommer efter förhandlingar med kommunen att erbjudas en markanvisning för genomförande av bostadsprojektet. Förutsättningen är att företaget har kompetens och förmåga att implementera vinnande koncept. Det är således rätten till markanvisning som företagen konkurrerar om i tävlingen. Lagen (SFS 2014:899) definierar kommunala markanvisningar så här:

Med markanvisning avses i denna lag en överenskommelse mellan en kommun och en byggherre som ger byggherren ensamrätt att under en begränsad tid och under givna villkor förhandla med kommunen om överlåtelse eller upplåtelse av ett visst av kommunen ägt markområde för bebyggande. (SFS 2014:899, § 1)

Den andra paragrafen i lagen av intresse i sammanhanget är:

En kommun ska anta riktlinjer för markanvisningar. Riktlinjerna ska innehålla kommunens utgångspunkter och mål för överlåtelser eller upplåtelser av markområden för bebyggande, handläggningsrutiner och grundläggande villkor för markanvisningar samt principer för markprissättning. (SFS 2014:899, § 2)

Målet för markanvisningstävlingen i Göteborg är ”att få till stånd bostäder med god boendekvalitet och låg boendekostnad” (Tävlingsprogram, s. 4). Platsen för tävlingen uppfattas som attraktiv med närhet till spårvagn, bibliotek, torg med butiker och folkliv. Den nya bostadsbyggelsen på tävlingstomten bör variera mellan 4 och 8 våningar. Det ska finnas möjlighet till verksamheter i bottenvåningen. Som komplement till bostäderna planerar kommunen att uppföra en ny förskola i närområdet.

Tävlingstomten ligger i stadsdelen Högsbo i Göteborg. Högsbo är uppförd under 1950- och 1960-talen. Stadsdelen har 18 000 innevånare. 2012 års kulturmiljöutredning beskriver gestaltningen som tidstypisk med hög arkitektonisk kvalitet (Lindholm Restaurering, 2012). Stadsplanen bygger på trafikseparering. Husen från 1950-talet är rumsligt organiserade i en rutnätsstruktur. 1960-talets byggnader består av lamell- och punkthus placerade i ett småskaligt gatunät. Stadsdelen är planerad som en grannskapsenhet med torg som central punkt för handel, service och kultur. Arkitekturen i området har i kommunens bevarandeprogram klassats som kulturhistoriskt värdefull.

Utmaning och inriktning

Fastighetsnämnden beskriver utmaningen som att tävlingen går ut på ”att visa hur man kan gestalta, bygga och förvalta hyresrätter som alla råd med, och som samtidigt har stora kvali-

teter” (Tävlingsprogram, s. 4). Med utgångspunkt från platsen ska förslagsställarna skapa *”en god boendemiljö med avseende på såväl den yttre miljön och i de enskilda lägenheterna* (Ibid, s 4). En annan viktig aspekt i utmaningen för förslagsställarna är att visa *”... hur en effektiv användning av ytor kan kombineras med en attraktiv planlösning.* (Ibid, s. 4). Bostäderna ska förses med kvaliteter som gör det *”intressant att äga och förvalta dem på lång sikt ...”* och vidare: *”ekologiskt tänkande och social hållbarhet är en självklarhet liksom att gällande byggregler följs”* (Ibid, s.4).

Göteborgstävlingen har tydliga sociala ambitioner. Boendekostnaderna ska hållas nere för att möta innevanarnas behov av lägenheter till rimliga hyror. För att bryta segregationen vill kommunen skapa ett mer socialt blandat boende, varför olika upplåtelseformer eftersträvas. Enligt tävlingsprogrammet ska dock hyresrätten värnas i Högsbo, vilket förklarar inriktningen på tävlingen mot hyreshus på tävlingstomten.

Tävlingsuppgiften

Tävlingsuppgiften är i programmet indelad i tre moment. För det första ska förslagsställarna leverera förslag till bostäder inom tävlingsområdet. För det andra ska förslaget innehålla olika storlekar på lägenheter inklusive månadshyror. För det tredje ska förslagsställarna presentera en långsiktig förvaltning av bostäderna som ska upplåts med hyresrätt. Enligt programmet finns det plats för 100-125 bostäder på tävlingstomten. Den genomsnittliga hyran får inte överstiga 1 400 kr per BOA (boarea) och år, vilket motsvarar en hyresreduktion 20-25%. Boendemiljön ska gestaltas med kommunens underlag för social hållbarhet som underlag.⁷

Kommunen kommer att reglera genomförandet av vinnande lösning i ett markanvisningsavtal med byggherren. Kommunen har även för avsikt att upplåta marken som tomträtt. Av markanvisningsavtalet framgår dock att marken kan komma att överlåtas till exploatören med äganderätt till kvartersmarken.

Riktlinjer

Tävlingsprogrammet innehåller en serie riktlinjer som grund för gestaltningen. Riktlinjerna ser ut så här:

- utemiljön ska utformas omsorgsfullt med hänsyn till platsens naturliga förutsättningar. Uteplatser, entré, eventuella lekytor ska redovisas och trygghetsaspekter ska tas med i planeringen.
- gemensamma utrymmen för avfallshantering, fastighetsskötsel, cykelförråd och eventuell tvättstuga för vardagslivet i husen ska redovisas.
- parkering ska lösas inom området i en gemensam parkeringsanläggning under mark. Stadens parkeringspolicy ska följas, men genomförande av slutlig lösning av parkeringsanläggningen är inte bestämd i programmet.
- goda förutsättningar för cykelanvändning. Lösningar för cykeluppställning och eventuell plats för förvaring och underhåll ska redovisas.
- tävlingsförslaget ska innehålla exempel på följande lägenhetsstorlekar: 1RoK, 2RoK, 3RoK och 4RoK. Fördelningen av lägenhetsstorlekar ska anges med tyngdpunkt på små och stora lägenheter. Typlägenheterna ska redovisas möblerade där principerna för lägenheternas standard framgår.

⁷ <http://stadsutveckling.socialhallbarhet.se/>

- gestaltningen av bostäderna ska anpassas till terrängen med berghällar och stora träd i närheten av bebyggelsen. Den föreslagna detaljplanen är flexibel och möjliggör olika lösningar av hustyper på tävlingstomten.
- tävlingsförslaget ska redovisa hur kraven på tillgänglighet tillgodoses.
- Fastighetsnämndens program för miljöanpassat byggande ska följas. Stor vikt bör läggas vid yteffektivitet, socialt hållbara lösningar och sunda material.
- tävlingsförslaget ska redovisa hur bostäderna förhåller sig till den omgivande bebyggelsen. Punkthuset på torget i Högsbo är ett landmärke i stadsdelen.
- tävlingsförslaget ska utgå från ett helhetsperspektiv och anpassas till detaljplanen för området, som varit föremål för samråd. Planerad detaljplan kommer att innehålla flera byggrätter som behöver arkitektonisk samordning. Eventuell avvikelse ska motiveras.
- tävlingsförslaget ska innehålla en bedömbartidplan för genomförandet tillsammans med organisation av fastighetsförvaltningen. Bostäderna ska ingå i fastighetsföretaget normala drift och förvaltning under minst 10 år från färdigställandet.
- tävlingsförslaget ska inbegripa en bedömbart redovisning av månadshyra för lägenheterna: 1 RoK, 2RoK, 3RoK och 4RoK. Det ska tydligt framgå av redovisningen vad som ingår i hyran. Kostnaderna för parkering ska redovisas separat. Den genomsnittliga hyran för bostäderna får inte överstiga 1 400 kr per kvm och år.

Bedömningsprocessen

Tävlingsprogrammet anger kortfattat hur tävlingsförslagen kommer att bedömas, vilka kriterier som ska läggas till grund för granskningen och hur utvärderingen är organiserad. Juryn ska göra en sammanvägd bedömning av förslagen med utgångspunkt från utvärderingskriterierna i programmet. Lika stor vikt ska läggas vid gestaltning och hyresnivåer som för social hållbarhet. Men om tävlingen inte utmynnar i några bra lösningar förbehåller sig kommunen rätten *”att förkasta samtliga tävlingsförslag utan ersättningsskyldighet till respektive förslagsställare”* (Tävlingsprogram s. 9). Det finns heller ingen prissumma i tävlingen som kompensation från kommunens sida för inlämnade av tävlingsförslag utan fastighetsföretagen konkurrerar om tillgången till byggbar mark och framtida inkomster från bostäderna.

Juryn i markanvisningstävlingen består av nio ledamöter; sex politiker och tre chefstjänstemän. Som stöd för juryn finns en bedömningsgrupp med sex rådgivare. Sättet att organisera utvärderingen av tävlingsförslagen representerar två olika modeller; *kommittémodellen* respektive *expertmodellen* (Rönn, 2012). Idén bakom kommittémodellen är att berörda intressen ska vara representerade i juryn. Kommittémodellen speglar ett demokratiskt beslutsfattande och används när valet av vinnare behöver förankras i ett bredare sammanhang. Typisk för kommittémodellen är att juryn, förutom experter, innehåller lekmän på arkitektur, verksamhetsföreträdare och politiker som antas företräda medborgarnas allmänintresse.

Bedömningsgruppen i tävlingen representerar expertmodellen. Gruppen består av professionellt verksamma tjänstemän från fastighetskontoret, stadsbyggnadskontoret och stadsdelen Högsbo. Tjänstemännen i bedömningsgruppen kallas följaktligen för sakkunniga i tävlingsprogrammet. Ledamöterna ses som experter med kompetens att göra trovärdiga utvärderingar av tävlingsförslagen. Det finns inga externa experter på arkitektur och byggande i juryn och bedömningsgruppen. Däremot har arrangören valt att som sekreterare i juryn anlita en extern konsult från Kvarnströms Arkitektkontor.

Juryledamöter och experter presenteras så här i tävlingsprogrammet:

- Ulf Kamne, fastighetsnämnden, ordföranden i juryn
- Martin Wannholt, fastighetsnämnden
- Jahja Zequiraj, fastighetsnämnden
- Mats Arnsmar, byggnadsnämnden
- Kjell Björkqvist, byggnadsnämnden
- Mari Lindén, byggnadsnämnden
- Christina Johnsson, fastighetsdirektör
- Agneta Hammer, stadsbyggnadsdirektör
- Peter Junker, planeringschef, fastighetskontoret

Bedömningsgruppen i tävlingen har följande sammansättning:

- Lars Johansson, fastighetskontoret
- Lukas Memborn, fastighetskontoret
- Anna Olsson, fastighetskontoret
- Björn Siesjö, stadsbyggnadskontoret
- Monica Daxler, stadsbyggnadskontoret
- Anette Rehnqvist-Hermansson, stadsdelsförvaltningen Högsbo

Alla kontakter mellan arrangören och tävlande sköts av tävlingssekreteraren för att garantera anonymitet. Tävlingsförslaget ska presenteras under ett motto. Det får inte förekomma någon direktkontakt mellan förslagsställare och juryledamot eller medlem av bedömningsgruppen. Om så sker finns risk för diskvalificering. Kravet på anonymitet i tävlingar återfinns både i reglerna för arkitektävlingar och i Lagen om offentlig upphandling (LOU, kap 14, § 8). Anonymitet är ett sätt att garantera en rättvis bedömning baserad på likabehandling, saklighet och opartiskhet. Det är den som levererar bästa helhetslösning som ska utses till vinnare utifrån programmet. Bedömningen ska fokusera på tävlingsförslagets kvaliteter.

Bedömningskriterier

Juryn och bedömningsgruppen ska utvärdera inlämnade förslag på lösningar av tävlingsuppgiften med hänsyn till särskilda kriterier. I tävlingsprogrammet är bedömningskriterierna indelade i tre huvudgrupper med följande underrubriker (Tävlingsprogram, s 9):

1. *Omgivning och boendemiljö:* Bedömningen ska fokusera på lösningen av den gemensamma miljön, hur den underlättar det vardagliga livet för de boende och bidrar till stadslivet med hänsyn till:
 - förhållningssätt till den omgivande bebyggelsen
 - entréer och mötesplatser för social samvaro
 - gemensamma ytor och lokaler
 - förutsättning för användning av cykel och bilpool
 - fysisk tillgänglighet
 - trygghet
2. *Bostäderna:* Bedömningen ska fokusera på goda, välstuderade och yteffektiva bostäder samt god övergripande gestaltning och formspråk med hänsyn till:
 - bebyggelsens anslutning till marken/naturen
 - fasader, färgsättning och materialval
 - planlösning och möblerbarhet
 - tekniska system

- förhållningssätt till kommunens program för miljöanpassat byggande

3. *Genomförande, förvaltning och ekonomi:* Bedömningen ska fokusera på:

- bedömbär månadshyror utifrån lägenhetstyp
- genomsnittlig hyra kr/kvm BOA och år
- bedömbär tidplan för genomförandet
- organisation för förvaltning av husen och bostäderna

Tävlingstekniska bestämmelser

Markanvisningstävlingen startar 2013-06-19 och avslutas 2013-09-30. Då måste tävlingsförslagen senast vara inlämnade till arrangören via tävlingsfunktionären och vara försedda med motton. Tävlings tiden är 14 veckor. Det är en kort tid. Under de första 11 veckorna kan de tävlande teamen ställa frågor om tävlingsprogrammet för att reda ut eventuella oklarheter. Under frågetiden kommer det in 26 önskemål om förtydliganden som tar upp parkering, garage, anslutningsavgift för va, el, fjärrvärme, tomträtt, bygglovavgift, detaljplanekostnad och exploateringsgrad. Några team efterfrågar preciseringar vad gäller tillgången till förråd, loftgångar, uterum och detaljeringsgrad på redovisningen av bebyggelsens fasader.

Inlämningskraven i tävlingsprogrammet föreskriver att förslagen ska presenteras för arrangören på högst 6 planscher i A3-format med kompletterande beskrivning i A4-format. Fysisk modell tas inte emot. Tävlingsförslagen ska innehålla lösningar på områdets gestaltning, bebyggelse, bostäder och planerad förvaltning. Dessutom ska ekonomi och administrativa uppgifter bifogas förslaget. Inlämningskraven specificeras så här i tävlingsprogrammet:

- *Område:*
 - kortare beskrivning i text av förslagets intentioner, analys, gestaltningsidé, konstruktion och materialval
 - redovisning av hur förslaget förhåller sig till befintliga gestaltnings- och utformningsprinciper inom stadsdelen
 - volymsskisser som redovisar relationen till befintlig bebyggelse
 - situationsplan för tävlingsområdet och dess disponering i skala 1:1000
 - sektioner genom området i skala 1:400
 - detaljredovisning av gatumiljö, entré, bostadsgårdar och markplanering i skala 1:400
 - perspektiv som visar viktiga delar av området. Minst ett perspektiv från gata respektive gång- och cykelstråk
- *Bebyggelsen:*
 - planer, fasader och sektioner i skala 1:200
 - materialval, färger och detaljutformning av bebyggelse
 - sammanställning av samtliga ytor och lokaler, lägenheter, lägenhetstyper och storlekar
 - redovisning av bostadskomplement/gemensamma utrymmen för förvaring, tvätt, uteplats, balkong, avfallshantering, fastighetsdrift
 - redovisning av tekniska försörjningssystem (el, värme, vatten, ventilation)
 - energiåtgång vid drift
 - redovisning av boarea (BOA), biarea (BIA), bruttoare (BTA) och lokalare (LOA)
 - antal lägenheter
- *Bostäderna:*
 - möblerade typlägenheter med utemiljö där standard framgår i skala 1:200
 - genomförande och förvaltning inklusive bedömbär tidplan
 - organisation för förvaltningen av bostadshusen

- *Ekonomisk redovisning:*
 - sammanställning av bedömda genomsnittshyror för 1RoK, 2RoK, 3RoK och 4RoK
 - genomsnittlig hyra för området i kr/kvm och BOA
 - parkeringskostnad
- *Administrativ redovisning:*
 - tävlingsförslagets motto
 - förslagsställare med namn, adress, telefon, e-post och hemsida
 - kontaktperson med namn, adress, telefon och e-post
 - medverkande personer i tävlingsförslaget

Det finns inga specificerade kompetenskrav i tävlingsprogrammet på hur förslagsställarna ska sätta samman designteam. Fokus ligger på fastighetsföretagen och deras resurser. Kommunen har för avsikt att kontrollera förslagsställarnas förmåga att leva upp till sina åtaganden. Företagen ekonomiska styrka och organisation kommer därför att följas upp innan juryn offentliggör sitt beslut om vinnare. Det är således inte bara förslagets kvaliteter som faller avgörandet i Göteborgstävlingen. Om förslagsställaren inte kan uppvisa tillräckliga resurser kommer anbudet att förkastas och bedömningen fortsätta tills en realistisk förstapristagare kan utses. Kommunen vill redan i programmet försäkra sig om att vinnaren har ekonomisk, teknisk och organisatorisk förmåga att implementera tävlingsförslaget.

Efter avslutad tävling ska tävlingsförslagen ställas ut genom arrangörens försorg så att medborgarna kan granska bostadsprojekten. Vidare innehåller tävlingsprogrammet en kort beskrivning av kommunens planer för implementeringen av det vinnande förslaget till nya bostäder. Arrangörens ambition är att förverkliga tävlingsförslaget i sin helhet. Fortsatt bearbetning av bostadsbebyggelsen ska ske i samråd med arrangören utifrån juryns rekommendation. Detaljplanen ska slutföras med det vinnande tävlingsförslaget som grund. Hyresnivån har arrangören för avsikt att säkra genom avtal om förhandlingsordning.⁸ Det är en kontroversiell punkt i tävlingsprogrammet som visar sig svår att tillämpa i praktiken.

Designteamerna

Konstruktionen av designteam i Göteborgstävlingen startar med intresserade individer som söker kontakt och samarbetspartners. Teambildningen sker i tre övergripande steg som (1) inbjudan, (2) etablering av projektorganisation med rekrytering av deltagare samt (3) val av arbetssätt för framtagning av tävlingsförslag. Det första steget i byggandet av team betyder att det måste finnas en initiativtagare, en drivande person som söker upp lämpliga kandidater och efterfrågar deras intresse. I det andra steget träffas företagen och tar fram en lämplig organisation för uppgiften med projektledning, definierar kunskapsbehov, roller och fördelar arbetsuppgifter. Det tredje steget innebär att teamet samlas kring en bärande idé (Darke, 1979), bestämmer vad som ska ingå i tävlingsförslaget, hur nödvändiga uppgifter ska tas fram och vilka genomgångar som behövs innan handlingarna skickas vidare till arrangören. Exempel på kännetecken hos framgångsrika designteam är (Weiss, 1993):

- Engagemang för uppgiften hos deltagarna i teamet
- God kommunikation inom team
- Hälsosam oenighet under utvecklingen av projekt
- Delaktighet i planeringen och utformningen av projektet

⁸ I markanvisningstävlingen i Malmö som implementerades 1988 ingick som förutsättning att vinnaren (Kullenbergbyggen) skulle teckna förhandlingsordning med hyresgästföreningen. Det var ett villkor att långsiktigt hålla ner hyran under de första 10 åren. Tävlingen i Malmö använde en avtalsmodell som gav ca 15% lägre hyra än för jämförbara bostäder i område (Hansson, 1988).

- Konsensus om villkor/avtal för fortsatt uppdrag

Det är sammanlagt 13 designteam som levererar förslag på nya bostäder i Högsbo. Tre av förslagsställarna uppfyller inte ska-kravet på genomsnittlig hyra och faller därför bort i den inledande kontrollen av tävlingsförslagen. Övriga 10 designteam presenterar bostadsprojekt som på trovärdiga grunder anses uppfylla hyresnivån. Även om det saknas specifika kompetenskrav i tävlingen så speglar sammansättning av designteam ett tydligt mönster hos förslagsställarna. Tävlingsförslagen har tagits fram av team med kompetens inom arkitektur, byggande och förvaltning. Följande tretton konstellationer återfinns i Göteborgstävlingen:

- Förslag: "Kloka, moderna och formmässigt spännande hyresrätter med miljöprofil". Designteam: ByggVest AB + Krish och Dereka Arkitekter.
- Förslag: "Limmet". Designteam: Nordfeldt Invest AB + WSP Environment & Energy + Propå Projekt + White Arkitekter.
- Förslag: "Guldläge på höjden". Designteam: FO Peterson & Söner Byggnads AB och Robert Dicksons Stiftelse + Meter Arkitektur + FO Arkitektkontor.
- Förslag: "Tre gårdar". Designteam: Stena Fastigheter Göteborg AB och Tornstaden AB + Kanozi Arkitekter + jagvillhabostad.nu.
- Förslag: "Triss i rött". Designteam: AB Bygg Mölnlycke + INOBI Analys och arkitektur.
- Förslag: "Granngården". Designteam: Sverigehuset i Göteborg AB + White Arkitekter.
- Förslag: "Tillsammans bygger vi för allt fler göteborgare". Designteam: Familjebostäder i Göteborg AB och Skanska Sverige AB + White Arkitekter.
- Förslag: "Guld åt folket". Designteam: Botrygg Göteborg AB + Tengbom Arkitekter.
- Förslag: "Ett rikare liv". Designteam: MS Strand AB + Tengbom Arkitekter.
- Förslag: "Gyllene boende åt alla". Designteam: Tornet Bostadsproduktion AB + Contekton Architects and Planners.
- Förslag: "Vi ses hemma". Designteam: Wallenstam AB + Sjögren Arkitekter + Sweco Management.
- Förslag: "Med små medel". Designteam: Husvärden AB och K21 Entreprenad + Fredblads Arkitekter.
- Förslag: "Wooden it be nice". Designteam: Svanström Fastigheter AB och Almgren Fastighets AB + Okidoki Arkitekter.

Fastighetsföretagen i designteman är både byggföretag (entreprenörer) och fastighetsförvaltare (hyresvärdar). Bland företagen finns stora byggföretag och förvaltare med internationella uppdrag som Skanska och Stena Fastigheter, regionala byggherrar och små lokala fastighetsbolag som Svanström Fastigheter och Husvärden. Några av fastighetsföretagen verkar på en nationell marknad som Wallenstam med förvaltning av byggnader i flera städer i Sverige. En majoritet av fastighetsföretagen är dock små lokala byggföretag och förvaltare av bostäder med en tydlig förankring i Västsverige.

Arkitektkontoren i designteamen uppvisar en liknande variation i storlek och verksamhetsfält. I teamen återfinns såväl stora och välkända arkitektkontor med internationella uppdrag som

små lokala designföretag. Exempel på stora arkitektkontor bland förslagsställarna är White Arkitekter, Tengbom Arkitekter och WSP med huvudkontor i Kanada. Fredblads Arkitekter är ett regionalt arkitektföretag med kontor i flera städer. White Arkitekter är Skandinaviens största arkitektkontor och medverkar i tre av teamen. De flesta arkitektföretagen i tävlingen är emellertid mindre Göteborgsbaserade kontor. Etableringen av designteam i tävlingen har trots allt en lokal prägel, både vad gäller fastighetsföretag och arkitektkontor.

Tävlingsförslagen

Begreppen *presentation* och *rangordning* speglar två centrala funktioner i tävlingen. Presentation betyder att designteam visar upp sina lösningar på tävlingsuppgiften. Juryn har tillgång till samtliga förslag i tävlingen och svarar för rangordningen. Juryn måste argumentera i text för sitt val av vinnare. Så kan inte designteamen arbeta i tävlingar som innehåller krav på anonymitet. För dem går tävlingen ut på att sitta och presentera förslag så tilltalande möjligt. Målet är att synliggöra förtjänsterna i den egna lösningen för juryn. Det gäller att peka ut tävlingsförslagets fördelar och lyfta fram dess kvaliteter. Designteamen försöker fånga betraktarens öga genom en tilltalande synbild i planscher. Kristian Kreiner (2013) beskriver designprocessen som "shadow dancing". Det är en träffande liknelse. Designteamet bjuder upp till dans med en frånvarande partner på grund av anonymitet. Eftersom teamen inte kan känna till konkurrenternas lösningar tvingas man fokusera på det egna förslaget. Avgörande för utfallet i tävlingen är presentationens förmåga att övertyga och imponera på juryn. Teamen kommunicerar via design. Gestaltningen måste tala för sig själv genom ritningar, illustrationer och korta beskrivningar i text.

I Göteborgstävlingen var inlämningskravet att tävlingsförslagen skulle redovisas på maximalt sex planscher. Gestaltungsoppgiften inbegriper två plannivåer: arkitektur och stadsbyggnad. På den övergripande stadsbyggnadsnivån innehåller tävlingsförslagen flera planmönster, både fristående bostadshus i en parkmiljö och bebyggelse som är rumsligt organiserad i kvarter och grannskapsenheter. Som bostadsarkitektur kan förslagen kategoriseras i byggnadstyper som punkthus, radhus och lamellhus. Också fasadmaterial och färgsättning skiljer sig åt. Bland förslagen finns fasader utförda i träpanel, tegel, puts och betong. Bostadshusen har både plana tak och traditionella konstruktioner med sadeltak. Tillgången till balkong och uteplats varierar likaså. Kraven på effektiva ytor gör att lägenheterna har en begränsad tillgång för förvaringsutrymmen. Det är ett mönster som följer av programkraven i tävlingen.

Här följer en översiktlig presentation av förslag i Göteborgstävlingen med stadsplan och vy över planerad bostadsbebyggelse.



Fig 1. Designteam: ByggVesta med Kirh och Dereka Arkitekter.



Fig 2. Designteam: Nordfeldt Invest, WSP, Propå Projekt och White Arkitekter



Fig 3. Designteam: Tornet Bostadsproduktion och Contekton Architects and Planners



Fig 4. Designteam: FO Peterson & Söner, Robert Dicksons Stiftelse, Meter Arkitektur och F O Arkitektkontor



Fig 5. Designteam: Stena Fastigheter, Tornstaden och Kanozi Arkitekter



Fig 6. Designteam: Wallenstam, Sjögren Arkitekter och Sweco Management



Fig 7. Designteam: AB Bygg Mölnlycke och Inobi Analys och Arkitektur



Fig 8. Designteam: Husvärden, K21 Entreprenad och Fredblads Arkitekter



Fig 9. Designteam: Sverigehuset i Göteborg och White Arkitekter

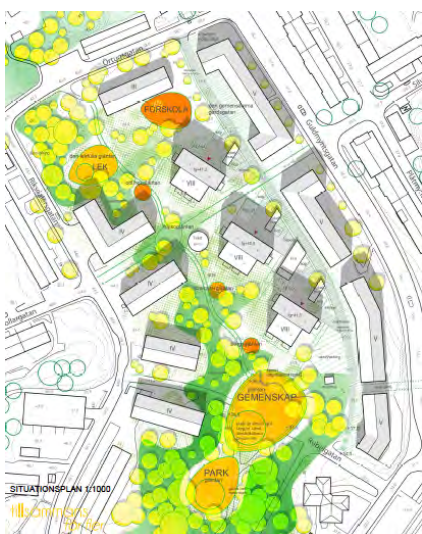


Fig 10. Designteam: Familjebostäder i Göteborg, Skanska Sverige och White Arkitekter



Fig 11. Designteam: Botrygg i Göteborg och Tengbom Arkitekter



Fig 12. Designteam: MS Strand och Tengbom Arkitekter



Fig 13. Designteam: Svanström Fastigheter, Almgren Fastighets AB + Okidoki Arkitekter

Vinnare

Förstapris i Göteborgstävlingen går till förslaget "Wooden it be nice" med Svanström Fastigheter, Almgren Fastighets AB och Okidoki Arkitekter som förslagsställare. Stadsplanen har en kvartersstruktur med gårdar. Bebyggelsen innehåller 156 lägenheter i loftgångshus och radhus. Stommen är av trä. Lägenheter om 2RoK och större har uteplats på en loftgång. De

största bostäderna har egen balkong. Lägenheterna i markplan har förträdgård och uteplats. Samtliga hyresgäster har tillgång till gemensam gård, takterrass och gemensamhetslokaler.

Sambandet i bostäderna mellan kök och vardagsrum är öppet för att kunna hålla nere ytan, vilket markerats i förslagen för att göra juryn uppmärksam på lösningen. Den genomsnittliga hyran ligger på 1 399 kr per kvm och år inklusive värme. Hyresnivån ser ut så här:

1RoK (64 lägenheter)	2995 kr/månad
2RoK (25 lägenheter)	5758 kr/månad
3RoK (14 lägenheter)	7403 kr/månad
4RoK (42 lägenheter)	9147 kr/månad
Radhus (11 lägenheter)	11025 kr/månad

Lägenheterna ser ut så här:

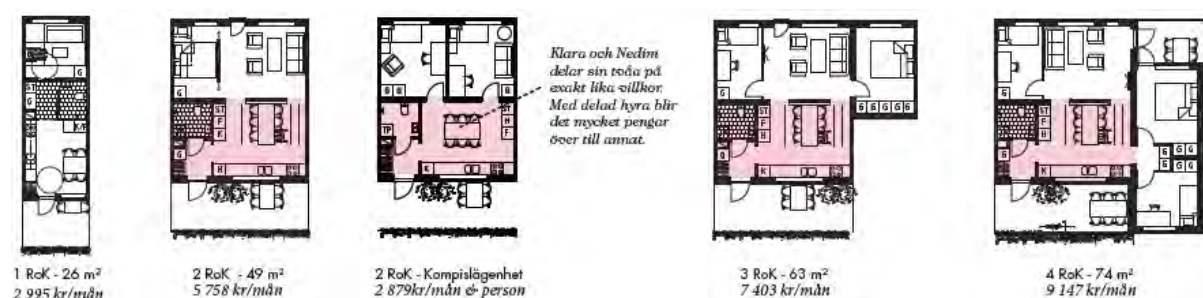


Fig 14. Lägenheter i vinnande förslag.

Den totala bruttoaren i bostadsprojektet är 10 375 kvm. Exploateringen av området har ökat jämfört med tävlingsprogrammet. Enligt förslagsställaren kan exploateringsgraden reduceras utan att boendekostnaderna påverkas.

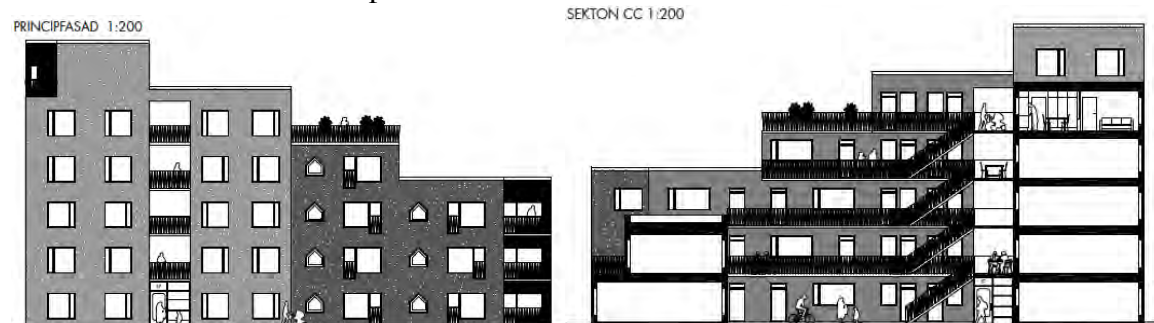


Fig 15. Fasader och sektion i vinnande förslag.



Fig 16. Gårdsmiljö, entré och vy

3. RESULTAT OCH DISKUSSION

Detta avslutande avsnitt innehåller tre delar: Inledningsvis redovisas designteams upplevelser av tävlingsprocessen. Därefter behandlas arrangörens erfarenheter och synpunkter utifrån juryns och bedömningsgruppens perspektiv. Slutligen sammanfattas slutsatserna från pilotstudien. Forskningsfrågorna diskuteras med utgångspunkt från granskade handlingar och svaren från informanterna. Belysande och informativa svar redovisas i texten som citat. Några av citaten är genomgått mindre språkliga revideringar för att sammanhanget ska bli tydligt. Stavfel och uppenbara skrivfel har rättats. Genom informanternas synpunkter får vi en fördjupad bild och en bättre förståelse av Göteborgstävlingen, sett ur nyckelaktörernas horisont.

3.1 Designteamens erfarenheter

Fastighetsföretagens och arkitektkontorens syn på tävlingen redovisas i åtta teman: informationsspridning, konstruktion av designteam, ersättning och uppdrag, motiv för deltagande, inlämningskrav, innovation, tävlingsform och erfarenheter från tävlingsprocessen.

Spridning av tävlingsinformation

Hur fick designteamen information om markanvisningstävlingen? Av svaren från informanterna framgår att tävlingen haft tre dominerande informationskällor: (a) egen bevakning av kommunens hemsida, (b) personliga kontakter och (c) det digitala flödet. Designteamen söker aktivt efter information om markanvisningar via kommunala hemsidor. Såväl fastighetsföretagen som arkitektkontoren följer kommunens annonseringar.

Fastighetskontorets hemsida framträder som den centrala utgångspunkten för informationsökningen i Göteborgstävlingen. Upplysningar om markanvisningstävlingen har designteamen fått genom en kombination av egna sökningar och upparbetade kontakter mellan arkitektkontor och fastighetsföretag. Tillgång till ett välutvecklat kontaktnät i branschen är en strategisk resurs i sammanhanget. Enligt informanterna har det inte funnits någon uppsökande verksamhet från arrangörens sida för att nå ut till nya aktörer eller locka potentiella kandidater till Göteborgstävlingen. Fyra typiska svar på frågan om informationskällan är:

Vi scannar ständigt av de stora kommunerna. Det är en självklarhet för oss att vara informerade om vad som händer i större utvecklingsstäder. (Fastighetsföretag)

Vi bevakar webben och läste om tävlingen där ... såg tävlingen på stadens hemsida ... Vi håller oss uppdaterade om markanvisningar i Göteborg. (Fastighetsföretag)

(Jag fick) först veta om tävlingen genom att politikerna informerade oss om att den var på gång. Sedan genom fastighetskontorets hemsida. Även konsulter som ville vara med i uppdraget kontaktade oss. (Fastighetsföretag)

Vi bevakar kontinuerligt markanvisningar i hela regionen. (Arkitektkontor)

Det andra sättet som designteamen får kännedom om tävlingen är genom personliga kontakter, vilket är ett vanligt svar från arkitekterna. Tre sådana svar är:

Vårt kontor blev tillfrågat av byggherren då vi haft ett långt samarbete och utvecklat deras koncept kring bostadsbyggande. (Arkitektkontor)

Fastighetsföretaget kontaktade oss och frågade om vi ville göra en tävling tillsammans med dem. (Arkitektkontor)

Flera personer på kontoret hade kontakt med olika byggherrar om markanvisningstävlingen... För min del var det kontorschefen som fick kontakten från en kund och vidareförmedlade uppdraget till mig. (Arkitektkontor)

Ett tredje sätt för informationsöverföring representeras av det digitala flödet:

Jag fick information om tävlingen via det digitala flödet, facebook och prenumerations-tjänster som vi har. Sedan kände jag till policyn i Göteborg. Kommunen vill gärna få in nya mindre aktörer på byggmarknaden och jag kontaktade företag. Dom var intresserade och ville vara med. (Arkitektkontor)

Konstruktion av designteam

Hur har designteamen organiserats med hänsyn till tävlingsuppgiften och dess krav på kompetens inom arkitektur, byggande och förvaltning? Ur informanternas svar växer en bild fram av två mycket olika sätt att konstruera designteam; på den ena sidan finns välorganiserade team med tydliga roller och på den andra sidan uppträder informella konstellationer som satts samman för att producera ett tävlingsförslag. Gemensamt är att designteamen består av en kärna med personer som känner varandra väl sedan tidigare och som har en för uppgiften efterfrågad kompetens. Enbart två team i tävlingen beskriver sig som nya spelare. För övriga designteam bygger projektorganisationen på erfarenheter från tidigare samarbeten.

Av informanternas kommentarer framgår således att teambildningen baseras på personliga kunskaper om varandra. Men det räcker inte med en positiv minnesbild av samarbeten i liknande projekt. Det måste också finnas en initiativtagare, en drivande förkämpe som vill delta i tävlingen och som bjuder in personer med kompletterande kompetens. Initiativtagaren kan finnas hos antingen byggherren, entreprenören eller arkitektkontoret. I Göteborgstävlingen har det oftast varit en person hos byggföretagen eller fastighetsförvaltaren som tagit den första kontakten och varit drivande i bildandet av en projektorganisation för arbetet med tävlingsförslaget. Så här beskriver några informanter bildandet av designteam:

För mig (är det) en självklarhet att både styra, lyssna och utveckla projekt ihop med de bästa arkitekterna. För min del är det viktigt att de har samma intresse för ett hållbart, långsiktigt och miljövänligt byggande med minimal emissionspåverkan. (Fastighetsföretag)

Eftersom de ekonomiska kraven var så tuffa hade vi en intern diskussion om möjligheten att åstadkomma ett resultat. För oss betydde det att vi fick tänka ett nytt koncept... och sätta samman kunniga personer inom "billigt" byggande. (Fastighetsföretag)

Jag antar att det var cheferna på kontoret efter inbjudan av byggare tog som initiativ till bildandet av designteam och att valet av deltagare baserades på en kombination av passande kompetens och tillgänglighet med tanke på övriga pågående/planerade projekt på kontoret. (Arkitektkontor)

Det var jag som tog initiativ till designteamet... Ett av fastighetsföretagen var en "gam-mal" kontakt och ett var en "ny" kund. Företagen har tillräcklig erfarenhet för att kunna ingå i designteamen och var samtidigt tillräckligt nyfikna för att vilja testa något nytt. (Arkitektkontor)

Ersättning och uppdrag vid vinst

Hur har arkitekternas ersatts för gestaltningen av tävlingsförslag och hur ser fastighetsföretagen på fortsatt uppdrag vid vinst? Genom att förslagsställarna tävlar på egen bekostnad utan

ersättning från arrangören blir kostnaderna för att leverera tävlingskoncept en intern angelägenhet för berörda företag. I Göteborgstävlingen varierar därför compensationen till arkitekterna för deras arbete. Kravet på egen insats svarar mot ett informellt löfte om uppdrag vid vinst i tävlingen. Möjligheten till framtida uppdrag för arkitekterna framstår som säkrare om parterna delar på utvecklingskostnaden. De fastighetsföretag som bekostar arkitektarbetet i sin helhet är mindre benägna att utlova projekteringsuppdrag vid vinst.

Frågan om ersättning kan både ses som en osäker investering i framtida uppdrag, representera ett egenintresse hos företagen av att visa upp sig för kommunen och vara ett resultat av arkitekternas roll i tävlingen. I Göteborgstävlingen förekommer två olika principer för ersättning av arkitekternas arbete: 1) Den första principen innebär att byggföretag och förvaltare betalar för gestaltningen av tävlingsförslaget enligt överenskommen taxa, budget eller löpande räkning. Fastighetsföretagen uppträder då i rollen som uppdragsgivare och beställare av arkitekttjänster. 2) Den andra principen betyder att parterna i designteamet delar på utvecklingskostnaderna. Exempel på två svar som belyser den första principen, där fastighetsföretagen uppträder som beställare och bekostar arkitektarbetet, är:

Vi kom överens om ett pris för arkitektarbetet. Byggföretaget betalade 50% och entreprenören betalade 50%. Sedan tog arkitektarbetet ytterligare ett antal timmar som arkitektkontoret fick ta. (Arkitektkontor)

Vi fick en budget, tror det var 150 timmar och höll oss, nästan, inom den ramen. (Arkitektkontor)

Följande tre svar belyser princip om delade kostnader för utvecklingsarbetet:

Designteamet i tävlingen hade tre parter som delade på kostnaden för att ta fram tävlingsförslaget enligt principen 33% + 33% + 33%. Vi debiterade en tredje del av våra kostnader för arkitektarbetet. Resten av kostnaden skulle debiteras vid vinst. (Arkitektkontor)

Exploatören betalade för ca 70% vårt konsultarvode. Resterande tiden bjöd vi på. (Arkitektkontor)

Arbetet bekostades till ca 50-50% mellan oss och vår beställare. (Arkitektkontor)

Frågan om fortsatt arbete vid vinst har behandlats på ett informellt sätt av parterna i Göteborgstävlingen. I några designteam har projekteringsuppdrag vid vinst varit uppe till diskussion. Men det saknas tydliga utfästelser från fastighetsföretagen. Graden av egenfinansiering och köpta tjänster varierar i tävlingen. Även i designteamen som delar på utvecklingskostnaderna är projekteringsuppdrag vid vinst ett muntligt löfte snarare än en skriftlig överenskommelse som reglerar villkoren för fortsatta uppdrag. Fem typiska svar på frågan från informanterna är:

Det var ingen fråga som var uppe till diskussion. Underförstått skulle arkitekterna fortsätta sitt samarbete vid eventuell vinst. (Fastighetsföretag)

Vid eventuell vinst skulle vi skriva kontrakt med byggföretaget för att utföra projektet. Arkitektkontoret hade inget löfte om fortsättning, men kunde upphandlas senare. (Fastighetsföretag)

Efter vinst utgick ingen ytterligare ersättning, men ett löfte om att få rita projektet mot sedvanlig ersättning. (Fastighetsföretag)

Vid vinst skulle vår ersättning plussas på. Vid ett eventuellt fortsatt arbete hade det blivit ett uppdrag med budgetpris. (Arkitektkontor)

Vi hade ingen formell överenskommelse om fortsatt arbete eller ytterligare ersättning. (Arkitektkontor)

Motiven för deltagande i tävlingen

Varför har företagen valt att delta i Göteborgstävlingen? Svaren visar att det finns en serie motiv bakom besluten att medverka i tävlingen. Informanterna hänvisar till möjligheten för företaget att få (a) tillgången till mark, (b) attraktivt läge, (c) spännande uppgift, (e) önskan att pröva något nytt, (f) hopp om nya uppdrag och (g) en vilja att visa upp sig som en ansvarstagande aktör på den lokala marknaden i Västsverige. Dessa motiv samverkar och förstärker varandra. Men det finns även skillnader i motivbilden som beror på att företagen har olika roller i designteamen. Det är framför allt fastighetsföretagen som framhåller önskan om byggbar mark och en vilja att etableras sig på bostadsmarknaden i Göteborg som motiv till tävlandet. Följande fyra svar illustrerar denna motivbild hos fastighetsföretagen:

(Vi vill) komma in på Göteborgsmarknaden. (Fastighetsföretag)

Vi söker mark i för hyresrätter i Göteborg ... (för) utökning av vårt fastighetsbestånd, det finns ingen annan möjlighet att få kommunal mark. (Fastighetsföretag)

Vi vill expandera i Göteborg och såg tävlingen som ett bra tillfälle att bygga och tillhandahålla hyreslägenheter med låga hyror. (Fastighetsföretag)

Bolaget har mycket bostäder i Högsbo, vilket innebär kostnadseffektivitet vid förvaltning av ett nytt objekt via markanvisningstävlingen ... ett mycket attraktivt område (med centralt läge, goda kommunikationer, beläget nära Slottsskogen och med bra service. (Fastighetsföretag)

Gemensamt för fastighetsföretagen och arkitektkontoren är att tävlingsuppgiften tillsammans med läget i stadsdelen varit lockande. Informanter som motiverar tävlandet med tomtens och dess läge i Göteborg svarar så här på frågan:

Marken och läget var lockande... Markanvisningar är nästan alltid intressanta med ett så pass bra läge som denna (tävlingstomt) hade. (Fastighetsföretag)

Projektinitiativet att utnyttja tomten till bostäder kom från början från oss. Att utveckla projekt på kommunalt ägd mark är en grundläggande idé. Platsen och programmet innehöll utmaningar. (Arkitektkontor)

Ett kompletterande motiv är att tävlingsformen ger utrymme för nytänkande och test av alternativa lösningar. Kraven på låga boendekostnader uppfattas av flera informanter som en tilltalande och rolig utmaning – inte bara som en försvårande omständighet. Resultatet är ett spänningsfält i tävlingen där programkraven uppträder både som hinder och framgångsfaktorer. Det är främst arkitektkontoren som lyfter fram kravet på bra och billigare bostäder som en inspirationskälla och attraktiv drivkraft i Göteborgstävlingen. Fyra sådana svar är:

En utmaning som sporrade var att försöka hitta effektiva och bra lösningar med en produktionsvänlig uppbyggnad. (Arkitektkontor)

Jag blev lockad av att tävlingen var ett "samhällspolitiskt projekt" som ville kombinera bra arkitektur med låga boendekostnader. Jag såg flera möjligheter i programmet. Utmaningen låg i att kombinera arkitektoniska ambitioner med krav på låg hyra. (Arkitektkontor)

En rolig uppgift i ett befintligt område och där utmaningen var att få fram yteffektiva lägenheter, men även att gestalta husen och rummen däremellan med så hög kvalitet som möjligt... Samtidigt var hyresnivån satt lågt i tävlingsförutsättningarna och det var en utmaning i sig (Arkitektkontor)

Det är roligt att delta i tävlingar i allmänhet. I synnerhet när det finns ett viktigt och välkommet incitament som att bygga billiga bostäder. (Arkitektkontor)

Vårt bidrag är ett försök att tänka nytt... Vi ville vara kreativa och tänka utanför "boxen" för att bygga billigt och även kunna hålla denna billiga hyra över tid. (Fastighetsföretag)

Flera informanter ser medverkan i tävlingen både som en investering i framtida uppdrag och som ett svar på önskemål från beställare eller kund:

Vi deltog dels med förhoppningen att få projektera fler bostäder, vi vill komma in mer på den marknaden. Dels var det ett attraktivt projekt med fina förutsättningar. (Arkitektkontor)

Det är ett sätt att få in projekt. Beställaren uppskattade att vi var beredda att satsa tillsammans. (Arkitektkontor)

Framför allt var vår beställare angelägen om att gå in i denna tävling. Och vi gör gärna tävlingar trots att vi redan vid denna tid hade en extremt hög arbetsbelastning. (Arkitektkontor)

Några fastighetsföretag uppger att kraven på låga boendekostnader och hyressättningen i programmet skapade tveksamhet mot deltagande i tävlingen. Också oklarheter kring parkering och lägenhetsfördelning uppfattas som försvårande faktorer. Viljan att delta i Göteborgstävlingen var dock starkare än invändningarna. Kritiken ser ut så här:

Vi övervägde att avstå att delta eftersom kommunen försöker ändra på satta spelregler... Ska man komma ner i produktionskostnad och därmed i hyra så måste kommunen bidra med lägre markkostnader och mindre särkrav samt kortare handläggningstider. (Fastighetsföretag)

De tuffa ekonomiska kraven var det enda som stack ut som ett större problem. Detta fick allt för stor del i bedömningen och kraven var alltför hårt satta. (Fastighetsföretag)

Hyresregleringen var ett hinder. Oklara tävlingsförutsättningar och utvärderingsgrunder likaså ... Att kommunen satte hyresnivån för projektet blev mycket begränsande. Det är härutöver mycket olämpligt att kommunen sätter hyran. (Fastighetsföretaget)

Fastighetsföretaget var länge tveksamt till om de skulle kunna uppnå den stipulerade hyresnivån... Kvadratmeterpriset satte stor press på utformningen, men då fastighetsföretagen stod för kalkylen såg jag det som en rolig utmaning och en chans att lära mig mer om vad som faktiskt driver priserna. (Arkitektkontor)

Det fanns några oklarheter i programmet som skapade osäkerheter vid utvecklingen av tävlingsförslagen. Det var framför allt sättet som parkeringsbehovet redovisas i programmet och garage. Vi visste inte riktigt hur vi skulle hantera garagekravet. (Arkitektkontor)

Inlämningskraven

Hur uppfattar designteamen inlämningskraven i tävlingen? Tävlingsförslagen ska redovisas anonymt på högst 6 planscher i A3-format med tillhörande beskrivning i A4-format som tar upp hyresnivåer och administrativa uppgifter. Informanternas synpunkter på inlämningskraven behandlar hyra, ekonomi, lägenhetsfördelning, gestaltning och illustrationer. En majoritet av designteamen ser hyresnivån i Göteborgstävlingen som ett besvärligt inlämningskrav. I övrigt framförs inte några starka invändningar mot inlämningskraven. Kritiken mot hyresnivån som inlämningskrav ser ut så här:

Den efterfrågade hyresnivån i relation till aktuell byggkostnad/investering (var ett besvärligt inlämningskrav) ... Några fastighetsägare valde att göra väldigt stora lägenheter för att hålla ner hyran per kvadrat. Men det kändes inte seriöst tyckte vi. Istället hämtade vi ut information om det faktiska bostadsbehovet avseende lägenhets storlekar ... och utformade vårt uppdrag efter det. (Fastighetsägare)

Hyresnivån! (var ett problematiskt inlämningskrav) ... Det är svårt att bygga bra kvalitet med stor andel ettor och fyror i samma område. Svårt att kombinera studentboende med familjer... bra på pappret men svårt att förvalta i verkligheten, mycket störningar mm. (Fastighetsföretag)

Det ställdes krav på att lägenheterna i husen skulle hyras ut till låga kostnader, men det fanns inga krav på att redovisa kalkylen bakom dessa boendekostnader/hyror. I övrigt var redovisningskraven tydliga och väl motiverade. (Arkitektkontor)

Svårast att uppfylla var hyresnivåerna... Att få kvalitet i gestaltningen och ändå klara ekonomin och de pressade hyresnivåerna. (Arkitektkontor)

Att gestaltning och ekonomi måste kombineras i planscher och beskrivningar kommenteras av några arkitekter. Det tar tid att samordna redovisningen. Arkitekterna har även synpunkter på kravet att tävlingskoncepten ska presenteras med perspektiv och illustrationer. Tre svar som kritiserar dessa inlämningskrav är:

Vad gäller planscherna kan jag inte minnas att det var några större problem att ta fram material enligt redovisningskraven. Däremot blev det en del arbete med omfattning och innehåll för den kompletterande texthandlingen, där material skulle klippas samman från entreprenören och samordnas med vårt och byggherrens textmaterial. (Arkitektkontor)

Det var stränga inlämningskrav, särskilt ifråga om illustrationer. Jag tycker att arrangören hade för höga krav på redovisning av perspektiv och illustrationer. På denna punkt var det dyra och onödiga krav. En kompetent jury kan läsa ritningar och behöver inte så många bilder. (Arkitektkontor)

Redovisningskraven var omfattande och krävde en stor arbets/kostnadsinsats. Samtidigt var formatet allt för begränsat för att kunna redovisa omfattningen av nedlagt arbete. (Arkitektkontor)

Innovationer

Innehåller tävlingen innovativa förslag på nya bostäder? Svaren från informanterna ger en komplex bild av nytänkande i tävlingen. Tre delvis motsatta ståndpunkter framträder som svar på frågan om tävlingen inspirerat till kreativitet och förnyelse hos designteamen. En första grupp av informanter uppger att programkraven i Göteborgstävlingen utmynnat i en gestaltungsprocess som gick ut på att förfina standardlösningar. En andra grupp av informanter hävdar att tävlingen främjat kreativitet och därför medfört innovativa svar på tävlingsuppgiften. I både dessa grupper är det framför allt arkitekterna som ser innovationer i tävlingsförslagen. En tredje grupp informanter anser att programkraven varit ett hinder som motverkat nytänkande. Invändningarna kommer främst från designteam som känt sig alltför låsta av kravet på låga boendekostnader:

Nej, (tävlingen var) knappast nyskapande. Det saknades i programmet en målgruppsanalys som hade kunnat bidra till att utveckla bostadsutformningen. Prispressvillkoret kunde man förutse skulle leda till många loftgångslösningar vilket tävlingsförslagen bekräftade... Det blev tyvärr ett standardhus från tänkt byggare. (Arkitektkontor)

Nej, Inte för vårt förslag/uppdrag. Byggbranschen har tagit fram ... prefabricerade byggsystem som de önskar få ut på marknaden... För oss som arkitekter finns mycket lite att vinna med dessa byggsystem. Tävlingsfokus på produktionskostnad gjorde att byggherren i vårt uppdrag satsade denna lösning. (Arkitektkontor)

Kritikerna är i minoritet. En majoritet av informanterna upplever tvärt om att tävlingen främjat nytänkande. Svaren tyder på att tävlingen har en betydande innovativ potential. Sex informanter i designteam som känt sig utmanade av tävlingsuppgiften och tagit fram nya lösningar på tävlingsuppgiften förmedlar följande erfarenheter:

Det krävdes mycket kreativitet för att få fram ett bra förslag som kan stå i hundra år, vilket jag anser att vi lyckades med ... De krav som ställdes i programmet krävde att man lämnade de traditionella lösningarna. (Fastighetsföretag)

Kraven på låga hyror lockade fram ett nytänkande kring möjliga boendeformer... vår lösning byggde på nya boendeformer där fler delade på en större lägenhet för att på så sätt få ner hyreskostnaden per kvm. (Arkitektkontor)

Kvadratmeterpriset var dominerande i de diskussioner och skisser som ledde fram till den sortens lägenheter som vi föreslog. Den annorlunda förutsättningen gjorde att vi alla vågade testa gränserna och gå utanför "boxen". Samtidigt var det begränsande och skapade en "ursäkt" att bygga så enkelt det går. (Arkitektkontor)

Vi (lärde) oss mycket om hur man eliminerar kostnadsdrivande faktorer i nyproduktion och samtidigt bygger för mycket låg energiförbrukning. Vi hade långa och mycket intressanta diskussioner om hur man kan skapa boendekvaliteter i kompakta hus med relativt liten fönsterarea. Denna kunskap känns högrelevant i dagens situation med akut brist på billiga lägenheter... (Arkitektkontor)

(Tävlingen var) unik, med unika ingångsvärden... Utmaningen att skapa en miljö med nya bostäder som i sig ger ett fint bostadsområde med egen karaktär, samtidigt som det anpassas till den befintliga bebyggelsen... innebar en intressant och klurig nöt att knäcka. (Arkitektkontor)

Det finns tre olika typer av innovationer i tävlingen. Dels arkitektoniska innovationer i vårt förslag som har... Dels i programmet där krav på maxhyra var en utmaning i tävlingen för både marknad och designteamen. Dels kravet på yteffektivitet. Vår lösning visar det går skapa små billiga lägenheter med dagens regler. (Arkitektkontor)

Verktyg för politiska ambitioner

Hur ser designteamen på markanvisningstävlingen som verktyg för utdelning av kommunal mark till företag som levererar godkända förslag på gestaltning, byggande och förvaltning av bostäder? Den bärande idén bakom kravet på anonymitet är att juryn ska utse den bästa lösningen till vinnare. Det är tävlingsförslagets samlade kvaliteter som är konkurrensmedlet och som ska fälla utslaget. Sett som verktyg för politiska ambitioner erbjuder Göteborgstävlingen ett genomarbetat underlag för beslutsfattare med tio förslag på gestaltade bostäder som har rimliga hyror. Det är svårt att få ett bättre beslutsunderlag. Utifrån arrangörens perspektiv finns det således goda skäl att testa tävlingen som bostadspolitiskt verktyg. Antalet intressanta lösningar på tävlingsuppgiften kan även antas öka ju flera som deltar i tävlingen. Från designteamens horisont får vi en delvis motsatt bild av tävlingen. Chansen att vinna minskar med antalet tävlingsförslag. Eftersom det i Göteborgstävlingen bara finns en vinnare, nio andraprstagare och tre uteslutna designteam kan informanterna antas förmedla synpunkter på tävlingen präglade av besvikelse. Så är dock inte fallet.

Markanvisningstävlingen som verktyg för förnyelse av bostadsbyggandet har resulterat i många kommentarer från designteamen. Frågan engagerar. Fastighetsföretagens informanter är överlag positiva till tävlingen som ett sätt att fördela byggbar mark på, även om det förekommer flera negativa kommentarer till genomförandet av Göteborgstävlingen. Kritiken handlar om att spelreglerna förändrats i efterhand genom att kommunen enbart reglerade inflyttningshyran. Krav på långsiktigt lägre hyra föll bort. En del informanter uppger även att tävlingen är ett kostsamt sätt att komma över mark på för fastighetsföretagen. Vidare ogillas att kommunen går förbi det traditionella systemet där hyran fastställs i överenskommelser mellan hyresvärd och hyresgästorganisation med stöd av hyresförhandlingslagen (SFS 1978:304). Trots invändningarna är fastighetsföretagen påfallande positiva i sina svar på frågan om tävlingen som verktyg för förnyelse av bostadsbyggandet. Fem svar som illustrerar denna positiva sida av markanvisningstävlingen och som framhåller behovet av att arrangören håller fast vid spelreglerna i tävlingsprogrammet är:

Jag tycker markanvisningstävlingar är bra då det ger oss mindre företag en möjlighet att visa upp oss, annars blir det lätt att byggnationerna bara går till för kommunen kända företag. (Fastighetsföretag)

Tävlingarna är inspirerande och roliga. (Tävlingarna) ställer krav både på oss som aktörer, jury och kravställande politiker och tjänstemän... Jag tycker att det är en värdefull form, men (den) skall användas för att få fram bra bostadsområden och inte bli för snäva som i Högsbo. En fördelning kunde vara 70/30. 70 vanlig tilldelning 30 tävling! (Fastighetsföretag)

Det är bra att konkurrensutsätta exploatörerna när det gäller att markanvisa kommunal mark. Den (tävlingen) kan utvecklas och att jobba i team där man presenterar hyresnivå

tillsammans med kvalitet och utformning är också bra... Vinnarna ville efter vinsten omförhandla hyresnivån... Då undrar man ju om vårt förslag (i tävlingen), som vi tidigare dessutom byggt och hade erfarenhet av kanske erbjöd den lägsta hyran trots allt. (Fastighetsföretag)

Markanvisningstävlingar är en bra form, men jag tycker att det borde ställas högre krav på gestaltning och goda boendemiljöer framför att se till att det blir billigast möjliga boende... Tävlingar lämpar sig för lägen som är extraordinära på olika sätt. Det känns dock inte effektivt att regelmässigt skapa markanvisningstävlingar där ett stort antal aktörer lägger pengar på att ta fram förslag och bara ett får markanvisning. Vore mer effektivt att direktanvisa mer mark och få mer utvecklat och bebyggt. (Fastighetsföretag)

Kommunerna ska arbeta med olika former av markanvisningar. Tävlingen är en form... Kommunen bör öka denna form och variera markanvisningstävlingarna, ibland för utformning och gestaltning, ibland för fasta hyresnivåer... Jag tycker att det är både bra och dåligt (med markanvisningstävlingar), bra att alla kan vara med. Dåligt för att en massa resurser används i onödan. (Fastighetsföretag)

Några informanter framför invändningar mot kommunens sätt att planera och genomföra markanvisningstävlingen. De svarar så här:

Vi har inga intentioner att delta i fler markanvisningstävlingar i framtiden. Det kostar mycket ekonomiska medel som i stället kan och bör användas till att hålla ner hyror. Det är inte ett effektivt sätt att använda pengarna på. Kommunen bör istället direktanvisa mark för byggnation med specifika krav till exploatören, t.ex. låg hyra eller liknande. (Fastighetsföretag)

Tävlingar är en bra form men kan bli dyrt över tid om många ska ta fram förslag till "alla" markanvisningstävlingar. Vi har nog lättare att se totalbilden utifrån kraven i planen och rita kostnadseffektiva byggnader... Det är tråkigt när kommunen väljer ett förslag som sedan inte förverkligas. Då har inblandade parter inte tagit sitt ansvar och vi får bekräftelse på att formen inte fungerar. (Fastighetsföretag)

Hyressättning bör absolut inte förekomma i markanvisningstävlingar, i övrigt ser jag inget negativt med markanvisningstävlingar... men det måste vara tydligare regler och dessutom måste förutsättningarna vara mycket tydliga så att det inte ges tillfälle till tolkningar. (Fastighetsföretag)

Hos arkitektkontoren finns en positiv grundsyn på tävlingen som verktyg som kombineras med kritiska reflektioner utifrån det specifika fallet. Belysande svar från arkitektkontoren som speglar deras inställning till tävlingen och behov av utveckling av tävlingsformen är:

Jag tycker (tävlingar) är ett bra verktyg. Det är roligt att arbeta ihop med den som ska bygga ända från början och ett bra sätt att inte lägga all tävlingsinsats på arkitekten, men samtidigt få de positiva effekterna av en tävling. Innovation och lust. Vi ser dock en oroväckande trend, att endast sätta pengar som drivande faktor. Det är en missad chans för kommunen. (Krav ska) även sättas på utformning och estetik. Där borde tävlingsvillkoren ses över. (Arkitektkontor)

Markanvisningstävlingen är ett bra verktyg, men det behöver utvecklas. Det viktigaste är att tävlingsformen får ett professionellt ramverk med bra program, bra juryn och bra ut-

värdering... Sedan är det mycket viktigt att arrangören (kommunen) stöder de arkitektoniska lösningarna i vinnande förslag så att inte tävlingen omvandlas till ett byggprojekt. Det är en risk i markanvisningstävlingar eftersom det bara är fastighetsföretagen som ingår i markanvisningsavtalet. (Arkitektkontor)

Tävlingar kan nog vara ett bra sätt att markanvisa, men det är viktigt att kommunen preciserar vilka egenskaper hos bebyggelsen man premierar. Krav och underlag måste utvecklas avsevärt jämfört med Högsbotävlingen om tävlingsformen skall kännas rättvis och relevant. (Arkitektkontor)

Markanvisningstävlingar är en bra form, såvida urvalskriterierna är tydliga. Viktigt att det ej blir en mix av pris och gestaltning då denna blandning skapar en helt oöverblickbar situation för alla inblandade. Bättre att kommunen istället sätter ett fixt pris per BTA eller kvm mark och sedan väljer det bästa, mest attraktiva förslaget. (Arkitektkontor)

Jag tror (att tävlingen) kan vara en bra form för att utveckla/utmana branschen. Utvärderingarna av de få markanvisningstävlingar som Göteborgs kommun genomfört under åren har dock inte varit tillräckligt stringenta kring hur vinnaren valts och bedömningen gjorts utifrån tävlingens fråga. Då blir det ett dåligt sätt att markanvisa på, utan förutsägbarhet och med mycket nedlagt kreativt arbete förspillt. (Arkitektkontor)

Tävlingen är en bra form när man har ett bra samarbete med sin uppdragsgivare, men beroende på kravnivån i programmet så kan det bli väldigt många tävlingsförslag av högst varierande kvalitet. Uppdragsgivaren tar en risk, så även vi, med att ta fram ett förslag, då det är många som lämnar in och chansen att vinna blir ju därmed mindre. (Arkitektkontor)

Markanvisningstävlingen är bra på det sättet att man kan få realistiska/ekonomiska lösningar eftersom ett fastighetsbolag tar på sig att bekosta förslaget (dock gäller det att man kalkylerat "rätt") samtidigt som den kreativa nivån kan hållas hög eftersom det är en tävlingsform. (Arkitektkontor)

En markanvisningstävling är inte en arkitekttävling. I slutändan är den som erbjuder bästa affär för fastighetskontoret som vinner. Vi deltar inte i markanvisningar om vi inte får betalt... arkitektkontoren har svårt att göra motsvarande vinst som byggherren. (Arkitektkontor)

Tävlingen är bra, men (det blir) tokigt att prissättningen skall bedömas samtidigt som arkitekturen. Kommunen bör från början sätta ett pris på hur mycket man vill ha för varje kvm BTA. Då kommer en tävling om arkitektur och exploateringsgrad att bli resultatet. Hyresnivåerna är marknadens parter sak att bevaka. Vill man ha låga hyror måste marken vara billig. (Arkitektkontor)

I en tävling som ställer krav på så omfattande arbetsinsatser från deltagarna (som denna markanvisning) bör programmet innehålla en övergripande plananalys med en principiell planstruktur (kvartersbebyggelse, storgårdar, hus i park) om det finns klara förväntningar. Saknas dessa bör tävlingsmomentet begränsas till att ge förslag (på planstruktur). (Arkitektkontor)

Erfarenheter

Blev designteamen överraskade av juryns bedömning av förslagen och konkurrenternas lösningar av tävlingsuppgiften? Från tidpunkten för inlämning av förslag fram till valet av vin-

nare lever designteamen i ovisshet och spänd förväntan. Det är först i efterhand som designteamen får se hur tävlingsprogrammet omvandlats till konkreta lösningar som rangordnas av juryn. Resulterade Göteborgstävlingen i ett förväntat utfall eller innehåller tävlingen överraskningar? Juryutlåtandet kan antingen förklara tävlingsuppgiften och öka designteamens förståelse för bedömning av deras förslag eller upplevas som orättvist. Förslagsställarna ger uttryck för både dessa synpunkter på tävlingen.

Hälften av informanterna svarar att tävlingen genomfördes som planerat. Inga överraskningar. Utfallet kunde förutses. Svaren från dessa informanter är kortfattade och innehåller ord som ”normalt”, ”inga konstigheter” eller ”nej” på frågan om överraskningar i tävlingen. Den andra halvan av informanterna noterar med förvåning bristen på kvalitetssäkring av hyreskravet. Vinnaren ville frångå utställda löften om hyresnivå och långsiktighet i förvaltningen med stöd av fastighetsägareföreningen, vilket medförde ryktesspridning i branschen. Några informanter omvandlar sin förvåning till kritik mot tävlingsformen och sättet som den genomfördes av arrangören.

För flera informanter är Göteborgstävlingen en kontroversiell utmaning till konsult-, bygg- och fastighetssektorn. Källan till kontroversen ligger i den politiska ambitionen, önskan från fastighetsnämnden att bidra till billigare bostäder med rimliga hyror. Utmaningen består i att kombinera målet om en god gestaltning med ett rationellt bostadsbyggande och en genomsnittlig hyresnivå på maximalt 1400 kr per kvadratmeter under förvaltningsskedet. Kritiken riktar in sig på medlen. Arrangörens svårighet att kvalitetssäkra hyreskravet ser några informanter som en förändring av spelreglerna i efterhand. Tre svar som uttrycker en sådana erfarenhetsbaserad besvikelse hos fastighetsföretagen i tävlingen är:

Juryn var alldeles för svag med en mycket begränsad erfarenhet av fastighetsutveckling, kravställarna har ingen aning om hur svårt det är att komma ner till de låga hyresnivåer som efterfrågades. Utvärderingen av deltagande parter förmåga att genomföra projektet till utlovade hyresnivåer saknade mycket analys och verkade vara slumpmässig. (Fastighetsföretag)

När kommunen fick klart för sig att det vinnande förslaget inte kommer att genomföras (som planerat) tycker jag att man skulle gått tillbaka till nummer två. Jag tycker inte kommunen respekterar att olika aktörer lägger ner mycket pengar som sedan inte blir till någon nytta... Vinnaren motsatte sig tävlingsidén och protesterade mot att ha låg hyra i framtiden... Hela tävlingsidén brast då och blev ett fiasko. (Fastighetsföretag)

Ja, överraskande var helt klart att det till slut enbart blev en gestaltungsbedömning. Vi ifrågasätter starkt bristen på kompetens i hur bedömningen av den långsiktiga hållbarheten gjordes utifrån förvaltning, drift, underhåll och hyressättning. Tävlingen var ett luftskepp i våra ögon, tyvärr. Bra förfrågan, men inte en vass utvärdering, bedömning visar brist på kompetens i förvaltaraspekter. (Fastighetsföretag)

Även hos arkitektkontoren finns det informanter som uttrycker en liknande förvåning sedan tävlingsresultatet blivit offentligt. Besvikelsen att komma på andraplats i tävlingen får följande uttryck hos tre informanter:

Det som överraskade oss var hur oklara kommunens mål med tävlingen tycks ha varit. Skall denna typ av markanvisningstävlingar bli ett effektivt och innovativt sätt att skapa kvalitativa och billiga bostäder måste målet med tävlingarna, liksom kraven på långsiktigt ägande och hyresnivåer preciseras mycket tydligare. (Arkitektkontor)

Vi blev mycket förvånade över utformningen av det vinnande förslaget då vår bedömning var att detta inte kunde leva upp till den utlovade budgeten/hyresnivån (små lägenheter, dyrbara lösningar, relativt påkostade material osv) ... Vi diskuterade mycket huruvida det verkligen är kommunens rätt att ställa krav på kvadratmeterpris, men tyckte också att det var ett intressant sätt att testa branschen på. (Arkitektkontor)

Förslagsställare lade ner ett avsevärt arbete på att ta fram realistiska och trovärdiga lösningar för kostnadseffektivt byggande som i förlängningen skulle ge möjlighet för fastighetsägarna att hyra ut billiga lägenheter på ett affärsmässigt sätt. Resultatet blev i många fall hus där stordriftfördelar och effektivitet drivits mycket långt. Juryn valde dock att utse ett förslag till vinnare som helt säkert kommer bli dyrt att bygga. Ett arkitektoniskt mycket fint förslag, men med en rad uppenbart kostnadsdrivande egenskaper. (Arkitektkontor)

3.2 Juryns och bedömningsgruppen erfarenheter

Hur beskriver arrangören sina erfarenheter från Göteborgstävlingen? Enligt svaren från juryn och bedömningsgruppen är markanvisningstävlingen ett initiativ från politikerna i fastighetsnämnden. Frågan om tävlingen kom upp i samband med budgetberedningen. *"Vi ville ha så bra och billiga bostäder som möjligt"*, svarar en informant. *"Den bärande tanken var att utmana marknaden vad gäller hyra i nyproduktionen"*, uppger en annan representant. Den geografiska platsen för tävlingen – tomten i stadsdelen Högsbo – togs fram av tjänstemännen på fastighetskontoret och stadsbyggnadskontoret. Enligt informanterna var det fastighetskontorets som lade fram förslag på sammansättning av jury och organisation för bedömningsprocessen. *"Tävlingen följde samma upplägg som tidigare genomförd markanvisningstävlingen"*, är ett svar på frågan. Juryn behövde hålla fyra möten för att kunna enas om en förstapris-tagare. Ledamöterna är nöjda med det egna valet av vinnare och ser tävlingen som ett bra verktyg för politiska ambitioner. Det är genomförandet av förslaget som väcker kommentarer.

Programkraven

Det var tjänstemännen vid fastighetskontoret tog fram programmet till tävlingen med inlämningskrav och tävlingsspråk. Skälet till att tävlingsprogrammet enbart har svenska som tävlingsspråk förklaras så här:

... Kraven framförallt vad avser boendekostnader/hyror föregicks av en bred förankringsprocess inom fastighetskontoret och med avstämning med relevanta parter även utanför kontoret. Det fanns ett önskemål om att göra tävlingen tillgänglig internationellt, vilket hade krävt översatta tävlingshandlingar samt även bakgrundsmaterial som t ex detaljplanen. Om jag minns rätt valdes detta bort på grund av tidsbrist... Den aktuella tomten bedömdes inte heller ha ett stort internationellt intresse. (Juryledamot)

Tjänstemännen var försiktiga vid planeringen av tävlingen och såg kravet på maxhyra som ett möjligt problem, men politikerna i nämnden ville testa kravet. *"Det var ju tävlingens syfte se om det gick att pressa ner slutpriserna"*, svarar en informant. Även om hyreskravet kunde antas ha en avskräckande effekt och begränsa antalet inlämnade förslag så ville arrangören behålla detta ska-krav. Förhoppningen var att hyreskravet skulle vara ett incitament till nyskapande. Flera informanter noterar med tillfredsställelse att företagen i konsult-, bygg- och fastighetssektorn levererat fler förslag än förväntat. Två illustrativa svar är: *"Det som överraskade mig vara att så många valde att delta och så många hade skarpa förslag"* och vidare: *"Många ville vara med i tävlingen trots att fastighetsägareföreningen varnade företagen för hyreskraven"*.

Som förklaring till företagens deltagande i tävlingen hänvisar informanterna till att arrangören erbjöd (a) en attraktiv tomt med bra läge, (b) en utmanande tävlingsuppgift, (c) möjlighet till uppmärksamhet och (d) att förslagsställarna själva kunde välja arbetssätt. Invändningarna från fastighetsägareföreningen var ett överraskande motstånd som inte kunnat förutses och som medförde att markanvisningsavtalet med dess krav på inflyttningshyra förvandlades till nyckeldokumentet i försöken att implementera vinnande förslag.

Frågan om hur man kunde undvika risken för att hyrorna höjdes kraftigt efter första året var med tidigt i processen... Tävlingen utmanade marknaden med en låg förstaårshyra, men trots den stora utmaningen valde tretton intressenter att lämna in tävlingsförslag... Parallellt ...fördes samtal med presidiet i fastighetsnämnden. I de samtalen kom det faktum att vi i tävlingen inte styr hur hyran skulle utvecklas att bli betydelsefull. Presidiet ville avstå från att styra mer än vad tävlingshandlingen gjorde och istället låta hyran förhandlas fram mellan parterna. (Juryledamot)

Gemensamma synpunkter

Juryns utlåtanden beskriver den gemensamma uppfattningen om tävlingen. Ingen av ledamöterna har reserverat sig mot rangordningen av designteam. Utlåtandet innehåller en kort beskrivning av bakgrunden till tävlingen och dess genomförande. Juryn konstaterar att det kom in tio förslag som uppfyllde kraven på hyresnivå. Dessa koncept blir föremål för arkitekturkritiska omdömen i utlåtandet. Övriga tre förslag kommenteras inte. Utgångspunkten för juryns utvärdering har varit ”att det vinnande förslaget skall genomföras i sin helhet ...” (Jurylåtande, s. 5). Valet av förstapristagare baseras på ”en sammanvägd bedömning av kvaliteterna i förslagen.” (Ibid, s. 5). Stor vikt har lagts vid hyresnivåer, social hållbarhet och den gemensamma miljön. Målet för bedömningen har enligt utlåtandet varit att bland förslagen finna goda, välstuderade och effektiva lägenheter med ett tilltalande formspråk som upplevs större än deras storlek mätt i kvadratmeter. Förslagen är rangordnade i tre nivåer: (a) förstapris, (b) andra pris och (c) uteslutna. Juryn pekar ut en vinnare och nio godkända tävlingsförslag som alla kommer på delad andraplats. De tre förslag som inte uppfyller hyreskravet lämnas utanför bedömningen. Valet av förstapristagare motiveras på följande sätt i juryutlåtandet:

Förslaget visar på en nutida version av grannskapsenhet i kombination med prisvärda lägenheter. Lägenheterna är både vällösta och yteffektiva. För en lägenhet om 1 rum och kök redovisas en uppskattad månadshyra på 2995 kr/månad, vilket bedöms som mycket prisvärt. Förslaget ger goda förutsättningar för boendegemenskap genom att husen är organiserade kring tre gårdar. De boende har gemensam gård, takterrass och lokale. Varje kvarter rymmer en blandning av lägenhetsstorlekar och lägenhetstyper med fokus på små och stora lägenheter vilket ger möjlighet till en social blandning inom området. Loftgångarna är väl tilltagna för att möjliggöra utevistelse och möten med grannar. Flerfamiljshusen har entré både från gatan och från gården, vilket ger liv åt området från olika håll. De boende har dessutom nära till bilpoolplats. Förslaget visar en god fördelning av lägenhetsstorlekar med tonvikt på små och stora lägenheter i enlighet med programmet. Det rymmer dessom radhus och kompislägenheter med två lika stora rum och som kan fungera väl för två kompisar som vill dela lägenhet. Husen har en intressant konstruktion med trästomme och fasader i puts och trä. (Juryutlåtande, s. 8)

Det finns tre reflektioner i juryutlåtandet som behöver kommenteras. För det första konstaterar juryn att tio designteam presenterat förslag som uppfyller kraven på 1 400 kr per kvm och år som maximal genomsnittlig hyra på bostäderna. Tävlingen framstår ur denna synvinkel som effektivt verktyg för gestaltning och byggande av bra bostäder till rimliga hyror. För det andra noterar juryn att inte finns något entydigt samband mellan arkitektur, stadsbyggnad och

låga boendekostnader. Såväl byggnadstyper som planformer skiljer sig åt i de tio förslag som uppfyller kravet på hyresnivå. Inriktningen mot typhus för att hålla nere hyror som Hans Lind (2016) med flera förespråkar får således inget empiriskt stöd i denna tävling. God gestaltning och låga boendekostnader har i tävlingen kunnat samordnas med variationsrikedom i arkitektur och stadsbyggnad. *För det tredje* har juryn svårt att kvalitetssäkra tävlingsresultat. Tre påtryckningsmedel pekats ut i juryutlåtandet för att nå måluppfyllelse: (a) regleringen av markanvändningen i detaljplanen, (b) avtal om förhandlingsordning och (c) överenskommelse om markanvisning. Arrangören kunde emellertid enbart fastställa inflyttningshyra via markanvisningsavtalet. Det finns behov av en bättre verktygslåda för kvalitetssäkring av hyreskrav.

Avtalskrav och kvalitetssäkring

Juryn förklarar i sitt utlåtande att arrangören har för avsikt att slutföra förhandlingarna med vinnaren innan planeringen går vidare med anpassning av detaljplanen till projektet. Vinnaren har i tävlingsförslaget gett en förförisk bild av sin förmåga och använder ord som nytänkande och pionjär på industriellt byggande. Fastighetsbolagen säger sig bedriva *”långsiktig förvaltning i Göteborg och har för avsikt att äga och förvalta de nya bostäderna under överskådlig tid”* (Tävlingsförslag, sid 6). Trots dessa löften i anbudet blir det svårt att förverkliga tävlingsförslaget. Försöken att kvalitetssäkra hyran via markanvisningsavtalet kan emellertid ses en innovation, även om fastighetskontoret får nöja sig med att reglera inflyttningshyran. Denna bestämning av hyran i markanvisningsavtalet 2013-12-15 har följande ordalydelse:

Bolaget har för avsikt att följa tävlingsmomentet varför bolaget avser, när lägenheterna hyrs ut första gången, att under första året ta ut en genomsnittlig hyra som för samtliga lägenheter uppgår till högst 1400 kr/kvm/BOA i 2013 års nivå. Hyresnivån kommer därefter under en period att infasas till bruksvärdeshyresnivå (Markanvisningsavtal, s 2)

Göteborg kommun ger i markanvisningsavtalet fastighetsbolagen ensamrätt att under två år förhandla om genomförandet av vinnande tävlingsförslag. Företagen får uppföra 150 lägenheter på tävlingstomten. Från arrangörens sida görs inget för att behålla designteamet intakt under det fortsatta arbetet med planering, projektering och byggande. Det är enbart fastighetsföretagen och kommunen som är avtalsparter. Denna inställning kan ifrågasättas i tävlingar som syftar till att kombinera gestaltning med en effektiv bostadsproduktion. Markanvisningsavtalet har i Göteborgstävlingen bara en allmän hänvisning om samråd med stadsbyggnadskontoret, trots att projekteringen ska utgå från vinnande tävlingsförslag. Denna reglering i markanvisningsavtalet ser ut så här:

Stadsbyggnadskontoret har rätt att avgöra om planarbetet ska genomföras helt med egen personal eller med konsultmedverkan. Stadsbyggnadskontoret utser eventuell plankonsult. Bolaget ska efter samråd med stadsbyggnadskontoret utse kvalificerad arkitekt för den husprojektering som behöver göras i samband med detaljplanearbetet. (Markanvisningsavtal, s 2-3)

Detaljplanen blir efter revidering från samråd klar för antagande i december 2015. Då har det gått två år sedan vinnaren utsetts. Tävlingstomten ingår i förslaget till detaljplanen som ett inre kvarter illustrerat med bearbetade planformer från det vinnande förslaget. Sammantaget medger detaljplanen uppförandet av 400 bostäder i planområdet.

Tävlingen som kommunal praktik

Juryn och bedömargruppen är överlag mycket positiva till markanvisningstävlingen som verktyg för gestaltning och byggande. Det är bara en informant som anser att fastighetskontoret bör sluta med markanvisningstävlingar. Övriga ledamöter i juryn och bedömningsgrup-

pen är tilltalade av tävlingsformen och vill se fler markanvisningstävlingar. Fem sådana svar från informanterna är:

Tycker att det ska vara fler markanvisningstävlingar... Jag tror att markanvisningstävlingar generellt höjer kvalitetsnivån för bebyggelsens planering och gestaltning gentemot den genomsnittliga nivån. De kan också ge möjlighet för nya företag att visa upp sin kompetens för kommunen, vilket kan bidra till ökad konkurrens. Tävlingarna är dock resurskrävande ... och får inte överutnyttjas. (Juryledamot)

Jag tycker markanvisningstävlingar med fokus på gestaltning är ett bra och viktigt verktyg för att säkerställa kvaliteten i det som byggs utifrån det kommunala markägandet. Ofta bättre än att tynga detaljplaner med kvalitetsbestämmelser. Markanvisningstävlingar kan genomföras på många olika sätt med olika ambitionsnivåer så jag ser inte att det skulle ha en koppling till ökad konkurrens. Möjligen (kan) dock tävlingen göras mer internationellt intressant. (Juryledamot)

Jag tror att markanvisningstävlingen är ett bra verktyg för kommunen. Tävlingen synliggör marknaden och parternas skicklighet att ta fram förslag. Det är bra att kunna påverka marknaden genom markanvisningstävlingar från politikens sida. Det är tjänstemännen som hart svårt att genomföra målen i tävlingen. I detta fall missade förvaltningen att säkerställa den lägre hyran, 1400 kr per kvm och år jämfört med 1 832 kr per kvm och år som bruksvärdet i området... Spelreglerna ska ligga fast och inte ändras i efterhand. (Juryledamot)

Jag tycker det är ett bra sätt att jobba. Ser gärna mer av markanvisningstävlingar ... Fungerar bra tycker jag. Utmanar. (Juryledamot)

För fastighetskontoret och fastighetsnämnden är den här typen (av tävlingar) intressanta som kombinerar gestaltning och ekonomi. Tävlingar är intressanta rent allmänt och de driver utvecklingen om de har en rejält komplicerad frågeställning som man söker svar på och vill belysa. (Juryledamot)

3.3 Slutsatser och diskussion

Avslutningsvis diskuteras forskningsfrågorna i pilotstudien. Planeringen och genomförandet av tävlingen, designteamens erfarenheter och nyckelaktörernas synpunkter på tävlingen kan nu sammanfattas i åtta övergripande slutsatser:

1. *Den första slutsatsen är att markanvisningstävlingen är en utvecklad tävlingsform som styrs av en erfarenhetsbaserad praxis och saknar ett klargörande regelverk. Tävlingen har många olika ansikten i Sverige. Praxis varierar eftersom det inte finns något nationellt regelverk för markanvisningstävlingar. I de lokala markanvisningspolicyer som antagits av kommunala fastighetsnämnder och kommunfullmäktige behandlas tävlingsformen på ett förenklat och översiktligt sätt. Av detta skäl rekommenderas fastighets- och byggnadsnämnden i Göteborg att ta fram lokala regler för markanvisningstävlingar och testa grundläggande procedurer som allmän tävling, inbjuden tävling, två-stegstävling.⁹ Kommunen bör även pröva dialogtävlingar. Vidare bör kommunen involvera fastighetsföretag och arkitektkontor i utvecklingen av regelverk. Denna synpunkt följer av att markanvisningstävlingen är en gemensam resurs för arrangörer och team av företag i konsult-, bygg- och fas-*

⁹ Två-stegstävling är tävlingen som i ett första steg är en idé tävling följt av projekttävlingen i ett andra steg. Det är ett sätt för arrangören att kombinera sökandet en idéer med praktiska lösningar för genomförande.

tighetssektorn. Regleringen bör även omfatta ekonomisk ersättning från arrangören av tävlingar till de designteam som levererar godkända förslag.

Pilotstudien pekar ut ett behov av allmänt accepterade och erkända spelregler för markanvisningstävlingar. Avsaknaden av regler gör att tävlingsprogrammet får en strategisk betydelse för utfallet i tävlingsprocessen, vilket Göteborgstävlingen demonstrerar. Här framträder tävlingsprogrammet som ett styrdokument för tävlingens nyckelaktörer; arrangör, designteam och jury. Programmet lägger grunden för designteamens förståelse av tävlingsuppgiften och styr deras svar på arrangörens utmaning. Också juryns val av vinnare bestäms av programmet och dess beskrivning av tävlingsuppgiften inklusive bedömningskriterier och tävlingsvillkor. Att förebygga oklarheter i tävlingsprogrammet blir i detta perspektiv en viktig kvalitetssäkring i tävlingen, som ställer krav på en noggrann granskning av tävlingsprogram inför publicering av inbjudan och möjlighet för deltagare att efterfråga förtydliganden från arrangören. Designteamen tog upp flera oklarheter i programmet för Göteborgstävlingen. Det är normalt att tävlingsprogrammen behöver förtydligas i efterhand. Särskilt beskrivningen av parkeringsfrågan i programmet uppfattades som oklar av informanterna.

2. *Den andra slutsatsen är att markanvisningstävlingen i Göteborg, trots avsaknad av tydliga regler, varit ett effektivt verktyg för att generera tävlingsförslag som uppfyller målet om bra bostäder till rimliga hyror.* Ur denna synvinkel är tävlingen en framgång. Arrangörens övergripande mål i tävlingsprogrammet, att främja gestaltningen av bostäder med rimliga hyror har fått ett positivt gensvar i tävlingen. Min tolkning av målet om rimliga hyror är att hyran inte ska överstiga 20% av lönen/inkomsten. Det politiska initiativet kommer från fastighetsnämnden. Från politikernas sida ville man testa tävling som verktyg för politiska ambitioner. Valet av tävlingsform, tävlingstomt, bedömningskriterier, utvärderingsprocess och tävlingstekniska villkor togs fram av tjänstemännen vid fastighetskontoret. Inriktningen på tävlingen förankrades hos politikerna och internt inom förvaltningen. Det var således en samordnad arrangör som bjöd in till tävling.

Arrangörens utspel i tävlingsprogrammet om mark till vinnaren är ett medel som syftar till måluppfyllelse. Fastighetsföretaget bakom den bästa helhetslösningen ska efter förhandlingar få tillgång till tomten via ett markanvisningsavtal. Genom att tio designteam lyckades leverera förslag med en genomsnittlig hyra på maximalt 1 4000 kr per kvm har tävlingen som bostadspolitiskt verktyg varit framgångsrik. Däremot har arrangören saknat effektiva metoder för att säkerställa måluppfyllelsen under förvaltningsskedet. Markanvisningsavtalet visade sig vara ett trubbigt påtryckningsmedel. Enbart inflyttningshyran kunde regleras. Anpassningen av detaljplanen till det vinnande förslaget är ett påtryckningsmedel som fungerar under förutsättning att förslagsställaren vill genomföra projektet till utlovad hyra. Anbudet från fastighetsföretagen visade sig vara en svag utfästelse. En annan kritisk punkt i implementeringen är att kommunen behandlar företagen i designteamen på olika sätt. Det är enbart fastighetsföretagen som är avtalspart – inte arkitektkontoret. Kommunen har inte heller tagit något initiativ för att behålla designteamet intakt under genomförandet som en slags kvalitetssäkring av tävlingsförslaget.

3. *Den tredje slutsatsen är att spridningen av information om markanvisningstävlingen utgår från att aktivt ett sökande efter lämpliga projekt bland företagen i konsult-, bygg- och fastighetssektorn.* Det fanns ingen uppsökande verksamhet från arrangörens sida. Kommunen informerade om Göteborgstävlingen på fastighetskontorets hemsida. Sannolikt hade antalet deltagare i tävlingen kunnat bli större genom en aktiv informationsspridning från berörda förvaltningar; stadsbyggnadskontoret och fastighetskontoret. Den dominerande informa-

tionskällan för designteamen har varit fastighetskontorets hemsida. Både fastighetsföretagen och arkitektkontoren följer löpande kommunens annonseringar om markanvisningar. Förutom egen bevakning av hemsidor och information via det digitala flödet utgör personliga kontakter i branschen en central källa till kunskap om markanvisningar. Ett väl utvecklat kontaktnät framträder som en strategisk resurs, både för att få kunskap om tävlingar och för att bli inbjuden att delta i tävlingar som part i ett designteam.

4. *Den fjärde slutsatsen är att teambildningen i Göteborgstävlingen bygger på en kärna av nyckelpersoner hos fastighetsföretagen och arkitektkontoren som känner varandra sedan tidigare.* Enbart två av tretton designteam beskriver sig som en ny konstellation. Övriga elva team har konstruerats av personer som samarbetat i projekt i roller som beställare, projektledare och konsult. Designteamens organisation uppvisar ett motsägelsefullt mönster. På den ena sidan finns till synes välorganiserade team av individer i tydliga roller. I förteckningen över medverkande ingår i dessa team även personer som haft en mindre del i utvecklingen av tävlingsförslaget. På den andra sidan finns tillfälliga konstellationer som satts samman för att ta fram ett tävlingsförslag. I båda fallen framträder dock konstruktionen av designteam som en informell organisation med muntliga löften om fortsatt uppdrag vid vinst i tävlingen.

Initiativtagare till teambildningen återfinns oftast hos fastighetsföretagen även om det i svaren från informanterna finns exempel drivande aktörer hos arkitektkontoren. Från fastighetsföretagen sida är deltagandet i tävlingen en osäker investering i framtiden. Företagen tävlar på egen bekostnad. Arrangören betalar ingen ekonomisk kompensation till designteamen för deras förslag, trots preciserade inlämningskrav. Arrangören ser frågan om ersättning för utformningen av tävlingskoncepten som en intern angelägenhet för företagen i teamen. Graden av obetalt arkitektarbete varierar därför i tävlingen. Fortsatt uppdrag till arkitekterna vid vinst är ett muntligt löfte och bygger på att parterna kan lita på varandra – inte på skriftliga överenskommelser. När fastighetsföretag och arkitektkontor delar på utvecklingskostnaderna är projekteringsuppdrag vid vinst en informell utfästelse med hög grad av trovärdighet. De fastighetsföretag som ser gestaltningen av tävlingsförslaget som ett arkitektuppdrag och betalar konsultarvode är mindre villiga att diskutera fortsatt uppdrag.

5. *Den femte slutsatsen är det finns en variation av samverkande motiv bakom designteamens val att delta i Göteborgstävlingen.* Tävlingen har varit tilltalande ur flera synvinklar. Arrangörens planering av markanvisningstävlingen utgick från att kommunen hade en attraktiv tomt som kunde erbjudas företagen i konsult-, bygg- och fastighetssektorn. Det visade sig vara ett riktigt antagande. Trots invändningar och avrådan från fastighetsägareföreningen i Göteborg valde 13 designteam att delta i tävlingen, vilket visar att tävlingsuppgiften uppfattades som attraktiv av arkitektkontor och fastighetsföretag. I designteamen ingår såväl stora byggföretag med internationella uppdrag som små lokala bygg- och fastighetsbolag med förankring i Västsverige. De flesta fastighetsföretagen har säte i Göteborg. Bland arkitektkontoren finns en liknande spridning på verksamheten. En majoritet av arkitektkontoren är Göteborgsbaserade konsultföretag. Den finns således en lokal prägel på konstruktionen av designteam, både när det gäller arkitektkontor och fastighetsföretag. Samtidigt visar genomgången att tävlingen väckt ett betydande intresse utanför Göteborgsområdet.

Arrangörens bild av tävlingens attraktionskraft och designteamens motiv för deltagande sammanfaller delvis. Gemensamt är att tävlingsuppgiften och tävlingstomten i Högsbo uppfattas som lockande av arrangören och företag i konsult-, bygg- och fastighetssektorn. Juryn och bedömningsgruppen förklarar det överraskande stora antalet deltagare i tävling-

en så här; (a) attraktiv tomt med bra läge i stadsdelen Högsbo, (b) utmanande tävlingsuppgift, (c) förslagsställarnas frihet i valet av lösningar och (d) möjlighet till uppmärksamhet. Arkitekterna i designteamen har mycket riktigt attraherats av utmaningen och ser tävlingen som en plattform för att pröva något nytt. Andra motiv för deras medverkan är hopp om nya uppdrag och en vilja att visa upp sig på den lokala marknaden. Fastighetsföretagen lyfter fram möjligheten till mark för bostadsbyggande och önskemål om att etablera sig i Göteborg, som skäl till deras tävlande. Genom att det bara är en förslagsställare som kan förväntas vinna rätten till markanvisning präglas tävlingen av förhoppningar och ovisshet. Chansen till framgång är svår att kalkylera i förväg med tävlingsprogrammet som utgångspunkt. Även om det går att uppskatta ett ungefärligt antal konkurrenter är det omöjligt att förutse vilka team som väljer att delta och deras lösningar på tävlingsuppgiften. Det är ett skäl till att tävlingen innehåller ett moment av genuin osäkerhet och förväntansfull spänning i väntan på juryns beslut.

6. *Den sjätte slutsatsen är att hyreskravet i tävlingen både uppträder som ett hinder, en källa till kritik och en inspirerande utmaning i tävlingen.* Från arrangörens horisont var kravet på en maximal genomsnittlig hyra med 1 400 kr per kvm och år ett sätt för politiken att utmana marknaden. Det motsvarar en reduktion av hyresnivån med ca 20-25% jämfört med bruksvärdet i området.¹⁰ Enligt min mening är det ett bostadspolitiskt legitimt intresse från fastighetsnämndens sida att försöka bidra till lägre boendekostnader. För designteamen uppträder hyreskravet som ett strängt inlämningskrav med två sidor, dels upplevs kravet som ett hinder i gestaltningen och dels som en inspirationskälla och drivkraft till stöd för nytänkande. Hindret var inte så stort. Det är trots allt tio designteam som lyckas att leverera förslag på nya bostäder som uppfyller hyresnivån, varför syftet med ska-kravet i programmet får anses ha haft en inspirerande funktion. En alternativ tolkning är att designteamen redovisar glädjekalkyler, orealistiska anbud och gestaltar tävlingsförslag som inte går att bygga med rationella metoder. Det är inte lika trovärdigt. Kritiken från designteman gäller framför allt arrangörens försök att styra hyressättning, vilket i sin tur förklaras av det bostadspolitiska målet för tävlingen; bra bostäder till rimliga hyror.

7. *Den sjunde slutsatsen är att tävlingsprocessen som helhet innehåller innovativa förslag.* Såväl arrangören som designteamen har bidragit till nytänkande i tävlingen. Arrangörens innovation ligger i kravet på maxhyra i programmet och i den administrativa kvalitetssäkringen av utlovade hyra i det vinnande förslaget. Metodiken kan sammanfattas i ska-krav i programmet med åtföljande reglering av inflyttningshyra i markanvisningsavtalet. Syftet med innovationen går ut på att styra deltagarnas gestaltning av uppgiften i förväg och att i efterhand säkerställa kvaliteterna i den bästa lösningen. Arrangörens innovation omfattar både tidiga som sena skeden i tävlingsprocessen. Samtidigt visar pilotstudien att det finns behov av att vidareutveckla metoder som kan omvandla kvaliteterna i tävlingsförslagen till genomförda resultat. Möte mellan arkitektur, bostadspolitiska mål och marknad representerar en experimentell arena ännu inte fått ett tydlig och genomtänkt form.

Hälften av designteamen uppfattar Göteborgstävlingen som ett professionellt laboratorium som främjar nytänkande och kreativa lösningar. Två typer av innovationer lyfts fram av informanterna:

a) Nya typer av bostadslösningar. En sådan kreativ lösning kallas för kombolägenheter, som är en lägenhet med två lika stora sovrum, gemensamt kök och rum för samvaro (De-

¹⁰ Bland informanterna varierar uppfattningen om hur stor reduktion som kravet på maxhyra om 1 400 kr per kvm år motsvarar. Bruksvärdeshyra i området uppskattas till 1 700 – 1 850 kr per kvm och år. Kravet på hyresnivå i tävlingen kan därför på goda grunder antas motsvara 25 % lägre hyra än jämförbara lägenheter i området.

signteam: Bygg Vesta + Kirch och Dereka Arkitekter). Ett annat förslag med delade rum är förslaget ”Tre gårdar” (Designteam: Stena Fastigheter och Tornstaden + Kanozi Arkitekter och jagvillhabostad.nu).

b) Förfining av standardlösningar och modultänkande. Exempel är bostäder uppbyggda med moduler återfinns i förslaget ”Wooden in be nice” (Designteam: Svanström och Almgren + Okidoki). Utvecklingen av ytsnåla lägenheter och produktionsanpassade byggnader representerar också en förfining av standard (Designteam: Botrygg + Tengbom).

8. *Den åttonde slutsatsen är att det finns en överraskande positiv syn på markanvisningstävlingen som verktyg för gestaltning och byggande hos nyckelaktörerna.* Både arrangören, fastighetsföretagen och arkitektkontoren tilltalas av tävlingsmoment. Det är förvånande med tanke på att fastighetsföretagen tävlar på egen bekostnad och måste leverera genomarbetade förslag utan ekonomisk kompensation från arrangören. En större kritik mot höga utvecklingskostnader i markanvisningstävlingen kunde därför förväntas. Förklaringen ligger i möjligheten att få tillgång till byggbar mark. En majoritet av fastighetsföretagen ser tävlingen som ett sätt att komma över mark och samtidigt förnya bostadsbyggandet. Den positiva grundinställningen till tävlingen hos nyckelaktörerna står i skarp kontrast till antalet planerade och genomförda markanvisningstävlingar i Göteborg. Staden är ingen aktiv tävlingsarrangör. Under de senare åren har bara ett fåtal markanvisningstävlingar genomförts, vilket motsvarar mindre än en tävling per år. Här finns en svårförklarlig paradox. Varför arrangerar kommunen inte flera tävlingar när nyckelaktörerna är så positiva? På dessa frågor ger inte pilotstudien något klagörande svar. Det är enbart en ledamot av juryn som är negativ till markanvisningstävlingar. Övriga ledamöter i juryn och bedömningsgruppen ser gärna flera markanvisningstävlingar, men det är en önskan som ännu inte omsätts i handling. Försiktigheten förvånar. Varför är inte experimentlusten större? Kritiken från några av fastighetsföretagen mot höga utvecklingskostnader och deras ogillande av försöken att styra hyressättningen kan inte förklara den låga tävlingsnivån i Göteborg. Svaret måste sökas utanför tävlingskulturen.

Litteratur

- Andersson, J.E. & Rönn, M., 2012. *Entreprenadtävling i Karlskrona, en utvärdering av pre-kvalificeringen*. Stockholm: TRITA-ARK-Forskningspublikationer 2012:2.
- Anvisning av mark för bostäder och verksamheter. Policy och regler*, 2014. Göteborg: Göteborgs kommun.
- Attoe, W. (1978) *Architecture and Critical Imagination*. Chichester, New York, Brisbane, Toronto: John Wiley & Sons.
- Biau, B., et al., 2002. *THE ATTRIBUTION OF PUBLIC CONTRACTS TO PROJECT CONSULTANTS IN EUROPE*, École d'Architecture de Paris-Val de Seine.CENTRE DE RECHERCHE SUR L'HABITAT (LOUEST, UMR n°7544, CNRS)
- Bostadsförsörjningen i Göteborg – Nuläge och framtida inriktning*. 2014. Fastighetskontoret, Göteborgs Stad.
- Collyer, S., 2014. *Competing Globally in Architecture Competitions - Meeting New Design Challenges in the Information Age*. USA: John Wiley & Sons Ltd
- Flyvberg, B., 2006. Five misunderstandings about Cases Study Research. *Qualitative Inquire*, No 2.
- Darke, J., 1979. The primary generator and the design process. *Design Studies*, No1.
- Hyresförhandlingslagen*, SFS 1978:304
- Hansson, M. 1988. *Förenklat byggande inom kv Sjövik, Norra Gullviksborg i Malmö, utvärdering 11*. Malmö: Fastighetskontoret.

- Janek, A., 1996. *Kunskapsbegreppet i praktisk filosofi*. Eslöv: Brutus Östlings Bokförlag Symposium.
- Johansson, R., 2007. On Case Study Methodology. *Open House International*, No 3.
- Forlati, S., Isopp, A, Piber, A. (Eds) 2012 *Wonderland Manual for Emerging Architects*. Vienna, New York: Springer.
- Katsakou, A., 2013. The competing generation in Andersson, Bloxham Zettersten, Rönn (Eds) *Architectural competitions – Histories and practice*. Hamburgsund: The Royal Institute of Technology och Rio Kulturkooperativ
- Kazemin, R., Rönn, M. & Svensson, C., 2007. *Arkitekttävlingar. Erfarenheter från Finland*. Lettland: Axl Books.
- Kreiner, K., 2013. Constructing the in Architectural Competition in Andersson, Bloxham Zettersten, Rönn (Eds) *Architectural competitions – Histories and practice*. Hamburgsund: The Royal Institute of Technology och Rio Kulturkooperativ
- Kvale, S., 1997. *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.
- Lahdenperä, P., 2008. Synchronizing urban and building design: Experiences form competitive planning in partnership. Paper presented at: *The CIB W55/65 Transformation through Construction Conference*, 15-17 November 2008, Dubai.
- Lahdenperä, P., 2009. Conceptualizing a two-stage target-cost arrangement for competitive cooperation, Journal: *Construction Management and Economics*, No 13.
- Lag om riktlinjer för kommunala markanvisningar*, SFS:2014:899
- Lag om offentlig upphandling*, SFS 2007:1091
- Lind, H., 2016. *Åtkomliga bostäder – så gör vi det möjligt för hushåll med låga inkomster att hitta en bostad*. Stockholm: SNS Förlag.
- Lipstadt, H., Ed. 1989. *The Experimental Tradition*, New York: Princeton Architectural Press.
- Liske, H. 2008. *Der "Bauträgerwettbewerb" als Instrument des geförderten sozialen Wohnbaus in Wien – verfahrenstechnische und inhaltliche Evaluierung*. Wien: Magistrat der Stadt Wien.
- Markanvisningspolicy*. 2007. Fastighetskontoret, Malmö Stad
- Polanyi, M., 1966. *The Tacit Dimension*, New York: Doubleday and Co.
- Persson, E. 2013. *En studie av förekomst och innehåll i markanvisningspolicyer*. Stockholm: Institution Fastigheter och byggande, KTH.
- Rönn, M., 2012. *Prekvalificering – arkitekttävling vs markanvisningstävling*. Stockholm: TRITA-ARK-Forskningspublikationer 2012:3.
- Rönn, M., 2014. *Restricted developer competitions - three cases in Sweden*, Forskningspublikationer 2014:1, KTH.
- Rönn, M., 2014. Choosing architects for competitions - Reviewers experiences from the selection of design teams in Sweden. *FORMakademisk*, No 1.
- Schön, D., 1983. *The reflective Practitioner*, USA: Basic Books.
- Sporrong, J., Bröchner, J. & Kadefors, A., 2005. *Anbudsvärdering vid offentlig upphandling av arkitekt- och byggkonsulttjänster – förstudie*. Göteborg: Avdelningen för Service management. Centrum för management i byggsektorn (CMB). Chalmers Tekniska Högskola.
- Stenberg, A-C., 2006. *The Social Construction of Green Building*. Göteborg: Chalmers University of Technology.
- Strong., J., 1996. *Winning by design: architectural competitions*. Boston: Butterworth-Heinemann
- Svensson, C., 2009. Speaking of Architecture. A study of the Jury's Assessment of an invited Competition. *Nordic Journal of Architectural Research*, No 1.
- Svensson, C., 2012. *Architectural Persuasion: On Quality Assessment in an Architectural Competition*. *Nordic Journal of Architectural Research*, No 1.
- Stake, E. R., (1995) *The art of Case study research*. Thousands Oaks: Sage Publications.
- Weiss, D. H., 1993. *Effective Team Building*. New York: Amacom Books

Wærn, R., 1996. *Tävlingarnas tid: Arkitektävlingarnas betydelse i borgerlighetens Sverige*. Borås: Arkitektur Förlag och Arkitekturmuseet.
Östman, L., 2014. An explorative study on municipal developer competitions in Helsinki. *FORMakademisk, No 1*.

Arkiv

Fastighetskontorets arkiv

Bedömningskriterier, (Fastighetsnämnden, Göteborgs Stad)
Juryutlåtande, november 2013, Fastighetsnämnden, Göteborgs Stad
Markanvisningsavtal, dnr 500-4975/11
Markanvisningstävling för bostäder vid Guldmyntsgatan. Frågor och svar, uppdaterat 2013-09-17.
Markanvisningstävlingen – Guldmyntsgatan, avprickningslista (Fastighetsnämnden, Göteborgs Stad)
Protokoll från juryns slutmöte anseende Markanvisningstävling, Bostäder vid Guldmyntsgatan, Fastighetskontoret 2013-11-05, Göteborgs Stad
Protokoll (anbud), Fastighetskontoret 2013-11-04, Göteborgs Stad
Tävlingsprogram, juni 2013, Fastighetsnämnden, Göteborgs Stad
Tävlingsförslag

Stadsbyggnadskontoret arkiv

Detaljplan för bostäder med mera vid Guldmyntsgatan, augusti 2015, reviderade 2015-12-15, Stadsbyggnadskontoret, Göteborgs Stad
Detaljplan för bostäder vid Guldmyntsgatan, Illustrationsritning 2015-08-18, Stadsbyggnadskontoret, Göteborgs Stad
Detaljplan, Plankarta 2015-08-18, Stadsbyggnadskontoret, Göteborgs Stad
Kvalitetsprogram till detaljplan: Bostäder vid Guldmyntsgatan, Granskningshandling, juli 2015, Stadsbyggnadskontoret, Göteborgs Stad
Högsbo, kulturhistorisk dokumentation och analys inför detaljplan, Lindholm Restaurerings AB, 2012-09-12
Samrådshandling 2015-05-28, Stadsbyggnadskontoret, Göteborgs Stad
Samrådsredogörelse 2015-08-18, Stadsbyggnadskontoret, Göteborgs Stad