

Projektrapport:

”Alsnö stadga 1279/80”

– en hembygdsutställning på Adelsö

Av Linda Wåhlander



Kursrapport: ”Museer och lärande”
Delmoment 2 (Lärdok-kod UH101F)
Handledare Anne Lidén
Institutionen för Utbildningsvetenskap
med inriktning mot Humaniora och
Samhällsvetenskap
Stockholms universitet HT2009

”Alsnö stadga 1279/80”	1
– en hembygdsutställning på Adelsö.....	1
Del I: Projektrapport	3
1. Inledning och bakgrund.....	3
2. En flyttbar hembygdsutställning	3
2.1. Brainstorm kring utställningens innehåll och form.....	3
2.2. Tillgänglig form och pedagogisk design.....	5
2.3. Beskrivning av utställningens olika delar	6
2.4. Ekologi och återanvändande	9
3. Reflekterande slutanalys och självvärdering.....	9
4. Käll- och litteraturförteckning.....	10
4.1. Otryckta källor.....	10
4.2. Litteratur.....	10
4.3. Internetadresser	10
4.4. Bildförteckning.....	11
Del II: Processdokumentering.....	11
Del III: Gestaltning	12

Del I: Projektrapport

1. Inledning och bakgrund

I augusti 2009 blev jag kontaktad av en man som heter Ville Jakobsson från Adelsö hembygdsförbund. De hade tidigare varit med på en visning med mig och nu ville de att jag skulle ta fram en visning för hembygdsdagen på Adelsö i augusti 2010. Jag blev inbjuden till ett hembygdsmöte och då presenterade de även idén om arbete med en tillfällig utställning i hembygds husets aula (2009.09.23, Del II: 1).

Utgångspunkten är att visningen och utställningen ska handla om de möten som Magnus Ladulås bjöd in till på Adelsö, i Alsnö hus, och som resulterade i Alsnö stadga 1279, alternativt 1280 (Del II:4, Intern.1a, 1b, 3 och 5). I utställningen bör det finnas information kring betydelsen av stadgan, men även allmän information om den aktuella tiden på Adelsö, med allmogen satt i relation till dåtidens Sverige och till Europa.

Ett förslag som de förde fram som önskemål, och som de själva tycker om, var att göra en skärmställning. De tog upp en utställning på Armémuseum som de sett, men ville även att jag skulle komma med egna förslag. Redan nu började min hjärna att arbeta och jag satte genast igång med att anteckna – detta blev det första avgörande steget i min skapandeprocess (Del II:1).

Det var en utmaning att fundera över hur en skärmställning skulle kunna se ut. Det är nog bra att få en ram för sitt arbete, även om det också kan vara begränsande, tänker jag. Det kanske är det som är utmaningen – att ta ett koncept och sväva ut inom dess ram, för att se vad det kan leda till!

2. En flyttbar hembygdsutställning

Det här kapitlet blir en motsvarighet till Deans konceptuella fas, med ett nosande på utvecklingsfasen (jmf Dean 2005:9f).

2.1. Brainstorm kring utställningens innehåll och form

Jag hade inför det första workshoptillfället läst Deans projektmodell för utställningar (2005:fig.1.1). Innan modellen skrev jag ned de klassiska frågorna något modifierade: Vad är utgångspunkten och vad vill vi uppnå/berätta? När ska det ske? Varför är det viktigt?, För vem ska vi berätta, Hur ska det presenteras och vilka resurser finns det? Detta skrev jag nu upp på det papper som blev en ”mindmap” för brainstorming. Jag skrev upp allt jag kom att tänka på och som skulle kunna vara relevant för utställningen. Detta blev det andra avgörande steget i min skapandeprocess (Del II:2). I min processtext skrev jag sedan ned mina önskemål (Del II:7, s. 1-3).

Uppdraget är en traditionell skärmställning och till den kan vi ha inslag av taktila föremål i form av olika material eller kopior av föremål. Kanske kan vi även låna in riktiga föremål från Historiska museet. De taktila föremålen kan både ge en känsla av medeltiden samtidigt som det är pedagogiska material ur ett tillgänglighetsperspektiv (Dean 2005:23, 26) och bidra till

att lätta upp textmassan. De taktila föremålen representerar 1200-talets materiella värld som tegel, pergament, ljus, sigill och mat m.m.

Eftersom det främst är en hembygdsdag och vi ska vara både ute och inne, skulle jag vilja kombinera detta med mat, verkstadsaktiviteter och sagor. Det ska finnas något för alla åldrar, men jag önskar också att det ska finnas något som deltagarna kan göra över generationsgränserna – något som tilltalar Adelsöborna men även nya besökare. Publiken, eller som Dean kallar det - "targeted audience" (2005:20), är med andra ord människor i en hembygd, allt från små barn till den äldsta generationen. Allt detta finns med i min "mindmap". Det som är "textinnehåll" i utställningen är inringat och det som finns som fysiska objekt eller aktiviteter är inrutat. I vissa fall är det en kombination (DelII:2). En tanke som även väckts under arbetets gång är att utställningen skulle kunna flytta runt i Ekerö kommun, till olika skolor och kanske till biblioteket i Tappström.

För att tydliggöra utställningens "innehållsskala", en modell som Dean presenterar (Dean 2005: fig. 0.1), ritade jag upp längs den tänkta linjen, vad som skulle kunna räknas till objektsinnehåll (riktiga föremål och olika material) och till informationsinnehåll. Jag skulle gärna hålla mig på mitten av denna skala, då jag tycker om utställningar med ett varierat innehåll. Här kommer även det multimodala begreppet in i bilden, där Rostvall och Serell visar i boken *Design för lärande*, på vikten av olika uttryck och teckensystem, för att skapa en bra lärande situation. De vill se det "designade", dvs. formen och det pedagogiska upplägget, som ett sätt att hjälpa besökarna/deltagarna att lättare ta till sig och lära sig av innehållet, i det här fallet, i en utställning eller under en visning (2008:13-26).

Utställningens objektsinnehåll är i nuläget lite svårt att värdera, då det inte är säkert att vi får låna de arkeologiska föremålen. Vi behöver med andra ord redan från börja tänka på att vi kanske behöver göra en utställning utan några "riktiga" föremål – att vi kommer att luta över på "innehållssidan" av utställningsskalan – och fundera över hur vi kan kompensera känslan av att det inte bara blir en textutställning, kanske med hjälp av fotografier av de riktiga föremålen eller med olika representativa material för medeltiden.

Skärmarna bör visa både bilder och text. Bilderna kan sitta till vänster och texten till höger. För att följa Deans mått hänvisningar ska massan av texten sitta på 1.6 m höjd (2005:fig 3.18). För texten kom förslaget från en av medlemmarna i hembygdslaget (2009.11.03, Del II:6) om skyltar på 70X100. Jag tänker även att en större rubrik/överskrift kan sitta överst på de skärmar där ett nytt tema i utställningen börjar, t.ex. "Upptakten till Alsnö stadga" eller "Följderna av stadgan" (Del III:2 nr 4).

En idé kan också vara att ha ett barnspår längst ned på skärmarna med ett litet lejon som kan följas runt om på skärmarna. Lejonet kanske ställer frågor eller aktiverar den yngre gruppen besökare på något vis (se Bild 1.).



Bild 1. Folkungarnas lejon på ett häktespänne (Från: Intern. 2a; 4).

Andra komponenter i utställningen kan vara kartor, bilder, bildspel, arkeologiska planritningar och gamla fotografier.

2.2. Tillgänglig form och pedagogisk design

När jag började fundera över utställningen visste jag inget om budgeten, mer än att den måste vara relativt låg och rimlig, men ändå högkvalitativ innehållsmässigt och formidémässigt. Nu vet jag, sedan det andra mötet på Adelsö (2009.11.03, Del II:6) att budgeten ligger runt 14.000.-.

På British museum var jag på två tillfälliga utställningar: *Garden & Cosmos* och *Moctezuma-Aztec Ruler*, en utställning om den sista azteckungen *Moctezuma* i Mexico på 1500-talet. I dessa båda utställningar användes färger för att visa olika tider eller för olika innehåll, och det inspirerade mig att använda färg som pedagogiskt grepp i skärmutställningen – att låta olika färger representera olika tider på Adelsö: Järnåldern/Vikingatiden, Medeltiden, Palatstiden, Ruintiden, Utgrävningstiden och kanske idag, där layouten och färgerna blir ett sätt att ge mening åt de olika delarna i utställningen och förtydliga innehållet i utställningens olika delar (jmf. Rostvall & Selander 2008:18, Serrell 2006:30-33).

Jag upptäckte att jag efter några dagar på British museum började tänka mer och mer på Adelsöprojektet. När jag satt på tunnelbanan och vilade tankarna, kom jag på att jag ville ha skärmarna uppställda i samma ordning som de olika delarna i fornlämningen. De olika delarna i utställningen bildar då en ”skärnkarta” över fornlämningsområdet, och på så vis ger det en djupare mening till hur skärmarna är uppställda. Detta är det tredje avgörande steget i min skapelseprocess (se Del II:3). Skärmväggarna i mitten kan ställas upp som Alsnö hus och allt som rör stadgan och det som skedde i slottet, skulle stå på dem. På skärmarnas utsida kan det istället handla om livet i Mälardalen och om hur Alsnö hus blev en ruin. I mitten av rummet kan det stå ett långbord med mat på och bilder av dem som vi vet var med på mötet, med namn eller vilken funktion de hade (som t.ex. biskop).

När jag låg och läste mer i Dean (2005), märkte jag hur jag samtidigt såg skärmarna och utställningen framför mig. Det ska finnas något som är tryggt, men även något som får besökaren att haka till. Att designen är viktig för att det ska bli spännande att ta till sig innehållet har jag tänkt på till viss del, men jag har inte tänkt på det som så avgörande. Serrells bok *Judging exhibitions* ger en ram för hur vi kan tänka på besökarens upplevelse av en utställning, inte med fokus på innehållet, utan snarare på *hur* innehållet presenteras och vilka olika komponenter som finns med för att ge besökaren möjlighet att ta del av utställningen på olika sätt (2006 kap. 1-3).

Något som också upptagit mina tankar en hel del är hur besökarna ska röra sig i utställningen. Dean tar upp att de gärna går till höger direkt i en utställning (Dean 2005:51ff) (vilket jag även kunnat studera under mina timmar på övervåningen i Kina Slott). Hur skulle de som kommer dit rör sig mellan skärmarna. Ska jag göra ett öppet rum, där skärmarna blir som korta ”streck” eller ska det vara längre linjer, så att de bildar ett lite mer slutet rum i centrum? Ska besökarna ledas runt i en viss ordning eller ska färgerna vara en hjälp att leda besökarna runt i utställningen? Blir det rörigt om jag ställer skärmarna på det sett som jag tänkt?

Det vore roligt att få någon form av modern teknik i utställningen – men det räcker nog med bildspelet, så det inte tar fokus från innehållet i utställningen. Deltagarna i hembygdsgruppen

tycker även att det bär bra om det inte är för mycket ljud. Eventuellt kunde det ligga lite 1200-talsmusik i bakgrunden eller om det kommer en grupp och spelar utomhus.

Jag kanske måste fokusera lite på ljuset. Jag vet inte riktigt hur det går att arbeta med ljuset i byggnaden. De har ju satt upp teatrar där inne, så lite ljusspel i lokalen kan säkert ordnas.

2.3. Beskrivning av utställningens olika delar

På planskissen och i modellen är skyltarna nu uppställda i samma ”ordningsföljd” som fornlämningarna och i teman (se lista Del II:4, Del III:1 och Del III:2, bild 1-10). Till modellen använde jag mig av bilder jag hittat på Internet för att få lite plats- och medeltidskänsla (Del II:5). Sökandet efter bilder gav även uppslag till nya idéer inför modellbygget. Nedan presenterar jag de olika delarna i utställningen, i deras respektive nummer i modellen, och de tankar som ligger bakom.

De utställda bänkarna i utställningen representerar vikingatiden, men jag går inte närmare in på det. Det skulle kunna finnas fler bänkar, om det inte finns bärbara stolar att ta med sig runt i utställningen. Det är bra att kunna sitta ned och bara smälta sin intryck en liten stund (jmf. Serrell 2006:53ff).

Utanför ingången till utställningssalen, nr 1

Utanför ingången till det stora rummet hänger det en välkomsttext (Del III:2). Här hälsas besökaren välkommen till Hembygdsgdagen och här sitter det även upp ett körschema för dagens aktiviteter. Här är det en siktlinje in i utställningen till den bakre väggen med bildspelet (Del III: bild 3).

Skärmdockan Magnus, nr 2

När du kommer in i utställningen välkomnas du av skärmdockan *Magnus Ladulås* till vänster. Bilden är tagen ifrån en kyrkomålning (Bild 2, Del III: bild 8) och det är inte helt säkert att det är ett säkert porträtt, då de enda säkra porträtten är de på sigillen (Svanberg 1987:45, 121-126). Men jag tycker om bilden och att den ändå fungerar, om han håller i en skylt som presenterar syftet med utställningen och ger barnen (och kanske även de vuxna) ett uppdrag för dagen. Det finns även ett alternativ ifrån Riddarholmskyrkan där Magnus håller i en spira (Svanberg 1987: fig. 72, Intern. 3b). På baksidan av dockan kom jag på att jag ville sätta en bild av hans fru *Helvig* (Bild 3, Del III: bild 9), vilket kunde vara ett sätt att få in ett genusperspektiv i utställningen. Rubriken kan vara ”Bakom varje framgångsrik man finns en kvinna”. På det andra mötet på Adelsö (Del II:) kom en av deltagarna med förslaget att vi kunde göra skärmdockan i Magnus verkliga storlek – undrar just om han var kort eller lång!

Som ett parallellt spår skulle det även på skärmdockan kunna finnas ett uppdrag för barnen, att leta efter saker i utställningen eller att tillverka i pysselverkstan.



Bild 2. Fresk från Överselö kyrka (Intern. 3b).



Bild 3. Helvig på sigill, knäböjande i bön (Intern. 3c).

Introduktion till tiden och det politiska spelet och Adelsös roll, nr 3

På den första gulmålade skärmen till höger (Del III: bild 2, 3), mittemot Magnus, sitter en introduktion till varför utställningens budskap eller kunskapsområde är viktigt, samt tankar kring varför allt ägde rum på Adelsö. Här finns förslagsvis även en "tidslinje". Baksidan av skärmen innehåller avslutet och uppmaning att det är möjligt att låna utställningen till skolan eller biblioteket.

Sverigekarta och folkgrupperingar i Sverige, nr 4

Till höger, på de två gulmålade skärmarna var sida om ingången "utställningshuset", sitter en översiktlig text om det politiska läget i Sverige och till vänster en karta med de olika grupperingarna av släkter i dåtidens Sverige uttritad. Till det behöver vi måla eller på något vis skapa en egen karta (Del III: bild 2).

Inuti "utställningshuset", nr 5

Skärmväggarna inuti utställningshuset (Del III: bild 2, 5) är den tyngsta delen i utställningen. Väggarna målas i tegelrött – men i en ljusare nyans. upptakten till mötet - mötet - och resultatet av mötet. Här måste något till för att leda besökarna till vänster in, för att de ska kunna "läsa" rummet som en bok – från vänster till höger (jmf. Dean 2005:51ff). I texten bör det presenteras olika tolkningar samt ställas frågor som, förhoppningsvis, aktiverar besökaren till att även söka egna svar. Bland annat de olika varianterna på datum för Alsnö möte och diskutera konsekvenserna av dem. De öppna utrymmena mellan skärmarna representerar det faktum att vi inte vet var ingången/ingångarna i huset var placerade.

Bord och bänkar i mitten av "Utställningshuset", nr 6

Bordet målat som svartek, representerar mötet och mötesdeltagarna. Här kan det få stå lagad mat och kanske porträttskyltar på de olika personer vi vet var med på mötet – något Ville Jakobsson skrev, - "Kom på en grej. Skulle man kunna haka på Thordemans beskrivning av livet i palatset i lyx och stank?" (Del II: 4, Del III: bild 2).

Vänstra utsidan av "utställningshuset" och eventuellt bortre, yttre kortsidan, nr 7

Den vänstra yttre väggen målas grön och här handlar det om allmogen på Adelsö och i Mälardalen under 1100-1300-talet (Del III: bild 1).

Båtbordet, nr 8

"Båtbordsskärmen" ligger ned (Del III: bild 4) för att det skulle bli fri sikt in i den önskade uppbyggda miljön (nr 15). Här handlar det om sjövägarna, ledningssystemet och det medeltida *naust* som grävts ut på Hovgården.

Anfall och ruin, nr 9

Den högra grågrönmalade ytterväggen till ”utställningshuset” (Del III: bild 10), handlar om 1300-talet då Alsnö hus blev en ruin. Det är två skärmar och de vätter mot området med pysselbordet (nr 14) och den stora öppna ytan, eventuellt för olika aktiviteter, som fanns framför palatset.

Utgrävningar, planer, fotografier och tegel fotografier, nr 10

Det här bortre högra hörnet handlar om utgrävningarna av Alsnö hus (Del III: bild 5). Här kan det finnas föremål från Historiska museet (Intern.4) och det blir en motpol till det bortre vänstra hörnet med utblicken mot Europa (nr.11), och Thordemans (1920) inspiration till tolkningen av fynden. Skärmarna kan gå i grågrönt eller kanske sandfärg. I bakhuvudet har det hela tiden legat och gnagt hur jag ska kunna få in teglet. Teglet är en viktig del med Alsnö hus, för det var det första profana tegelhuset. Om det inte är möjligt att låna riktiga föremål, kan det i alla fall ligga tegel ifrån Adelsö på monterbordet.

Europa och tolkningen av Alsnö hus, nr 11

I det här hörnet tänker jag mig en karta över det medeltida Europa och de hus som Thordeman (1920) stödjer sig på i tolkningen av hur Alsnö hus en gång i tiden såg ut (Del III: bild 6). Kanske hörnet kan gå i kungligt blått? (färgen är ej med på modellen).

Kyrkan och Rikissas kloster, nr 12

I det högra hörnet, från ingången räknat är kyrkan placerad (Del III: bild 1). Skärmen är vitmålad som kyrkan, som byggdes på 1100-talet. På baksidan kan Magnus Ladulås dotter Rikissas liv presenteras (Intern. 3e).

Bildspel, nr 13

I bakgrunden kan ett bildspel rulla (Del III: bild 7), med vackra fotografier med ruinen under de olika årtiderna blandat med äldre fotografier över Adelsö, adelsöbor och utgrävningarna av ruinen från Thordemans bok (1920). Något jag funderat över var hur utställningen skulle riktas, som skärmmarta (Del III:1), skulle vi komma in från vattnet eller från land till palatset? Det lättaste vore att komma in från land. Jag bestämde mig för det och då blir det fint med det rullande bildspelet i bakgrunden, med bilder av vattnet på Björkfjärden, som syns genom den siktlinje som bildas av att det är mellanrum mellan skärmarna i mitten.

Pysselbord för hantverkspedagogik, nr 14

En viktig del i utställningen är pysselverkstaden och hantverkspedagogik, både med målarblocksbilder och riktiga material (Del II: 3b, Del III: bild 1). Här kan barn och vuxna trycka sigill (Intern. 3d), tillverka vaxljus, använda pergament m.m.... Jag tänker att jag även skapar några egna målarblocksbilder utifrån fynd och tolkningar av Alsnö hus.

Uppbyggd miljö för sagor och föredrag, nr 15

I hörnet där stolarna står, skulle jag vilja bygga upp en 1200-tals miljö, med tegel, en eldstad och en björnfäll, och på så vis skapa en plats för berättande av gamla sagor eller medeltida historier för barn och vuxna (Del III: bild 10 (på bild 4 kom inte siffran med)). Det är dock lite mycket kanske för den korta stund som utställningen skall stå, men på det andra hembygds mötet (2009.11.03, Del II:6), fastnade deltagarna för idén och tanken är att det i en lite enklare form även skulle kunna vara platsen för Björn Ambrosiani att hålla ett föredrag.

2.4. Ekologi och återanvändande

Att fokusera på innehållet och mer ”kopior”, av material och föremål, är även bra med tanke på att vi skulle kunna återanvända utställningen för föreläsningar och som utlån till skolor. Den tanken fick jag när jag läste artikeln av Johan Nylander – ”Utställningar är slösaktiga monster” i *Future exhibitions* (2009:108-119). Ville Jakobsson tyckte att det var en bra idé och antar att

Avslutningsvis så vore det roligt om vi kunde sammanställa skärmarnas innehåll till ett litet häfte, kanske lite mer utförligt, för kommande generationer samt att ta tillvara på den arbetsinsats som hembygdslaget gjort inför sammanställningen av materialet till utställningen.

3. Reflekterande slutanalys och självvärdering

Det har varit en rolig process och jag tycker att det gått bättre än jag förväntade mig att komma på en idé som jag upplever som hållbar. Det känns bra att jag hade en verklighetsbaserad utställning i åtanke, för det gjorde att jag fick tydliga ramar för projektet. Det var en härlig känsla när det plötsligt dök upp nya idéer i hjärnan när jag minst anade det, och när det blev aha-upplevelser som jag inte väntat mig. De tre avgörande stegen i min process skedde redan tidigt. Jag upplevde att jag ganska snabbt fick en ”bild” för hur utställningen skulle se ut. Det var framförallt givande att arbeta med modellen där det blev lite justeringar hur skärmarna skulle stå för att det blev tomma ytor eller för hur sikten skulle bli.

I framtiden kommer jag använda de fyra kriterier som tas upp i boken *Judging exhibitions* (2006: 17, 41-46), som hjälp för att göra en utställning ”besökarvänlig”. Kriterierna att fråga sig eller fundera kring är: 1. Hur är komforten i utställningen? Både formmässigt och i hur känslan i vad jag läser eller gör ger mig en behaglig känsla, dvs. att jag inte blir förvirrad. 2. Hur ”engagerande” är utställningen? 3. Hur stärker utställningen besökarens självkänsla? Och samt 4. Hur meningsfull är utställningen? Boken tar framförallt upp detta i sammanhanget av en utvärdering av utställningar, men ger även förslaget att detta även kan användas under själva brainstormingen inför en ny utställning (2006:74).

En sak som varit lite krånglig med den här projektrapporten har varit att få ihop de olika delarna i arbetet på ett bra sätt. Det blev mycket hänvisande hit och dit, men jag förstår också vitsen med detta. Det är ett sätt att hålla reda på tankarna och det ger en möjlighet för andra att sätta sig in i tankarna, så de inte bara finns i huvudet på en person...

En sak jag också upplevde som svårt, var att flytta fokus från den uppgift jag åkte till Londons för att göra. Det var svårt att byta spår när jag kom hem. Sedan blev jag sjuk och då blev jag verkligen stressad. Jag kan tänka mig att det inte är kul att bli sjuk i slutproduktionen av en utställning, men då är det ju bra om man hela tiden dokumenterat som process på det vis vi nu lärt oss.

Jag tycker ändå att jag nått mitt mål – om än lite försenat (vi är som tur är ute i god tid). Nu är det spännande att se om även resultatet kommer i närheten av våra idéer och mål för hembygdsdagen i augusti 2010.

Utifrån den här projektrapporten och de olika temana i utställningen tänker jag fortsätta bygga vidare på en *storyline* (jmf. Dean 2005:106ff), för deltagarna i hembygdsföreningen. Det

hoppas jag ska hjälpa dem att lättare få en överblick över vad som ska vara på respektive skärm och med deras övriga arbete med utställningen.

4. Käll- och litteraturförteckning

4.1. Otryckta källor

2009.09.23, Första hembygdsrådet på Adelsö.

2009.11.03, Andra hembygdsrådet på Adelsö.

Garden and cosmos, utställningsbesök på British museum, oktober 2009.

Moctezuma – Aztec Ruler, utställningsbesök på British museum, oktober 2009.

4.2. Litteratur

Dean, David (2005). *Museum Exhibition. Theory and Practice*. Routledge, Digital printing, Eastbourne.

Future exhibitions No. 1 (2009). Jansson, Märten (red.) Visby. Riksutställningar.

Norberg, Björn (2009). Från Mårbacka till Månen, I: *Future Exhibitions no. 1*. Riksutställningar, s. 28-37.

Nylander, Johan (2009). Utställningens slösaktiga monster, I: *Future Exhibitions no. 1*. Riksutställningar, s. 108-119.

Rostvall, Anna-Lena & Selander, Staffan (red) (2008). *Design för lärande*. Stockholm. Norstedts akademiska förlag.

Serell, Beverly (2006). *Judging Exhibitions. A Framework for Assessing Excellence*. Walnut Creek, California.

Svanberg, Jan (1987). Furstebilder från Folkungatid. Skara. Skrifter från Skaraborgs länsmuseum nr 9.

Thordeman, Bengt (1920). *Alsnu hus. Ett svenskt medeltidspalats i sitt konsthistoriska sammanhang*. P. A. Norstedt & Söner, Stockholm.

4.3. Internetadresser

Internet 1: Nationalencyklopedin, (<http://www.ne.se>),

a. **Alsnö stadga**, (<http://www.ne.se/lang/alsn%C3%B6-stadga>), 2009-10-26

b. **Magnus Ladulås** (<http://www.ne.se/lang/magnus-ladul%C3%A5s>), 2009-12-01

Internet 2: Adelsöprojektet med K-samsök och Huvudplatser, (<http://adelso.wordpress.com>); (<http://adelso.files.wordpress.com>) 2009-10-26.

a. <http://adelso.wordpress.com/2008/02/11kungligt-lejon-fran-alsnohus/>, (20091026).

Internet 3: Wikipedia, (<http://sv.wikipedia.org>),

a. **Alsnö stadga**, (http://sv.wikipedia.org/wiki/Alsn%C3%B6_stadga) 2009-10-26.

b. **Magnus Ladulås**, http://sv.wikipedia.org/wiki/Magnus_Ladul%C3%A5s 2009-10-26.

c. **Helvig av Holstein**, (http://sv.wikipedia.org/wiki/Helvig_av_Holstein), 2009-10-26.

d. **Sigill**, (<http://sv.wikipedia.org/wiki/Sigill>), 2009-10-26.

e. **Rikissa Magnusdotter av Sverige**

(http://sv.wikipedia.org/wiki/Rikissa_Magnusdotter_av_Sverige), 2009-12-01

Internet 4: Historiska museet, Sök i samlingarna, (<http://mis.historiska.se>),

Up, Hovgården Alsnö hus,

(http://mis.historiska.se/mis/sok/resultat_foremal.asp?landskap=up&socken=Adelsö&lokal=hovgården,+alsnö+hus&rd_min=&searchmode=&qmode=&qtype=f&sort=asc&orderby=invnr_&sm=0_3&pagesize=25&page), 2009-10-26.

Internet 5: Nordisk familjebok / Ugglepplagan. 17. Lux - Mekanik,

Magnus Ladulås (<http://runeberg.org/nfbq/0270.html>), 2009-12-01.

4.4. Bildförteckning

Framsidan. Teckning av Magnus Ladulås sigill (se. Svanberg 1987:45, 121ff, Intern. 3b, d).

Bild 1. Folkungarnas lejon på häktespänne funnet under utgrävningarna i Alsnö ruin (se Intern. 2.a, 4).

Bild 2. Fresk från Överselö kyrka (se. Intern. 3b).

Bild 3. Helvig på sigill, knäböjande i bön (se. Intern. 3c).

Del II: Processdokumentering

Del II: 1 Anteckningar från hembygdsmöte på Adelsö, 2009.09.23.

Del II: 2 "Mindmap": Vitt A3 papper med blyertsanteckningar, 2009.09.30.

Del II: 3 Ritning i anteckningsbok (fotokopia). Utställningsskiss utförd på tunnelbanan i London, 2009.10.08.

Del II: 4 Projektbrev, sept-nov 2009.

Del II: 5 Bilder från Internet till modellen 2009.10.26.

Del II: 6 Anteckningar från andra hembygdsmötet på Adelsö, 2009.11.03.

Del II: 7 Processtext i den första utskrivna kopian av Projekttexten, 2009.10.28.

Del II: 8 Målarblocksbild från svenska Wikipedia (Intern. 3b), 2009.10.26.

Del III: Gestaltning

Del III: Planskiss

Del III: Modell, bilder 1-10



Del III: bild 1



Del III: bild 2



Del III: bild 3



Del III: bild 4



Del III: bild 5



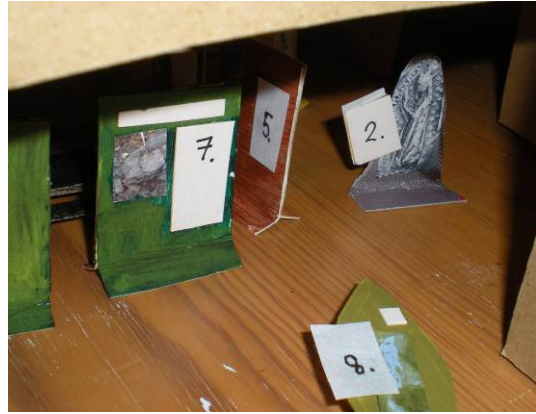
Del III: bild 6



Del III: bild 7



Del III: bild 8



Del III: bild 9



Del III: bild 10