



Perceptionsteori som sätt att utvärdera parker -Eyetracking inom landskapsarkitekturen

Agnes Alvarsson Hjort



Kandidatarbete vid institutionen för stad och
land, SLU Uppsala

Kandidatarbete vid institutionen för stad och land i Uppsala, LA- avdelningen
EX0282 Kandidatarbete i landskapsarkitektur, 2009, 15hp på
landskapsarkitektprogrammet

© Agnes Alvarsson Hjort

Titel: Perceptionsteori som sätt att utvärdera parker

Nyckelord: Landskapsarkitektur, parkanalys, eyetracker, perception

Handledare: Tuula Eriksson, institutionen för stad och land

Bihandledare: Jesper Alvarsson, psykologiska institutionen, SU

Examinator: Malin Eriksson, institutionen för stad och land

Online publication of this work: <http://epsilon.slu.se/>

1 Inledning

Detta kandidatarbete utfördes under våren och sommaren 2009 av landskapsarkitektstudenten Agnes Alvarsson Hjort. Arbetet är en vetenskaplig undersökning av hur människor upplever och uppfattar moderna parker. Arbetet utfördes i samarbete med Psykologiska Institutionen på Stockholms Universitet.

1.1 Bakgrund

När parker och andra grönområden planeras har vi arkitekter ofta en idé om hur området är tänkt att fungera, hur människorna ska orienterar sig, uppleva och använda parken. Vad vi inte vet är hur verkligheten sedan blir. Då det läggs mycket tid och pengar på att planera grönområden för människor skulle det vara intressant att veta hur de vi planerar för i slutändan upplever det.

Upplevelser styrs av vår perception. Detta är ”den grundläggande funktion genom vilken levande varelser håller sig informerade om relevanta aspekter av sin omgivning och sin egen relation till dessa” (Nationalencyklopedin, perception). Synen är det sinne som ger oss den största delen av informationen om omvärlden (Gehl 2003, s. 60-61).

Att människor använder parker är lätt att se, det är bara att iaktta och studera dem. Hur de upplever och uppfattar den kan vi fråga om men svaren kommer alltid att färgas av olika faktorer som tidigare upplevelser, en förförståelse för platsen och vad de tror att man vill ha för svar. För att få en ”sannare” bild kan vi studera vad människorna ser och då är eyetrackern ett användbart redskap och det som jag valt att arbeta med.

1.2 Syfte

Syftet med min uppsats var att studera hur människor upplever och uppfattar moderna parker idag och jämföra med arkitektens idé för hur parken är tänkt att fungera. Då det inte finns tidigare undersökningar gjorda av detta slag har jag också utarbetat en metod för hur man kan göra. Med moderna parker syftar jag på grönområden i Stockholms innerstad anlagda under 2000-talet.

2 Metod

2.1 Litteraturstudie

För att få en god förståelse för den mänskliga perceptionen och hur vi tar in information om omvärlden gjordes en litteraturstudie. Jag kontaktade psykologiska institutionen på Stockholms Universitet där de hjälpte till att hitta relevant litteratur inom området. Jag gick även igenom övergripande litteratur om parker i Stockholm och mer specifikt om Vasaparken som var den park där studien utfördes.

2.2 Samtal med arkitekter

Jag kontaktade två av arkitekterna som var med och planerade Vasaparken, Anders Falk och Anders Kling. Jag ville få en tydlig bild av hur de hade tänkt när de formgav parken, vilka element som var viktiga och av vilken anledning så att jag skulle kunna jämföra resultatet av undersökningen med grundtanken för parken.

2.3 Deltagare

Totalt deltog 10 deltagare varav sex män och fyra kvinnor. Ett bekvämlighetsurval användes, där författaren på ett eller annat sätt har en anknytning till deltagarna. Detta för att snabbt hitta människor som kunde tänka sig att ställa upp. Deltagarna valdes ur två ålderskategorier 20-45 och 45-70 då ålder skulle kunna ha inverkan på upplevelsen och hur man iakttar sin omgivning. En pilotstudie med två deltagare gjordes innan det egentliga försöket för att testa utrustningen och ge viss erfarenhet i användandet av den.

2.4 Fokuspunkter

Under intervjuer med arkitekterna som planerade parken så framkom flera ur gestaltning och funktionsmässig synvinkel viktiga element. Av dessa valdes sex som särskilt viktiga, de stora röda lekkullarna, bollplanen, rhododendronplanteringen, nyplanterade björkar samt kantstenen längs gångvägar och murar som ramar in och avskärmar delar av parken, dessa kallas hädanefter för fokuspunkter. Av dessa var Bollplanen och lekkullarna särskilt centrala. Tanken var att de med sin storlek färg och form skulle uppmärksammas av besökaren. Leckullarna är också tänkta att fungera som ett landmärke. Förutom dessa punkter valdes även hundrastgården som en fokuspunkt för att se hur väl arkitekterna lyckats dölja den, då detta var något de ursprungligen inte ville ha kvar i parken (Falk 2009).

2.5 Apparatur

För att undersöka hur deltagarna upplevde parken användes en Eyetracker, en apparatur som vanligen används i undersökningar som studerar hur personer tittar och navigerar när de shoppar. Den består av två filmkameror monterade på en cykelhjälm. En filmar omgivningen åt det håll personen vrider sitt huvud, medan den andra filmar användarens öga. För att kunna avgöra var personen tittar används ögonkameran till att registrera, dels pupillens lokalisering, dels en reflex från näthinna gjord av en infraröd laser monterad under kameran. Genom detta går det att avgöra var personen riktar sin blick och detta presenteras som ett rött kryss på filmen från omgivningskameran. Om en av faktorerna uteblir så registreras det inte vart deltagaren tittar.

2.6 Frågeformulär

För att inte bara förlita mig på eyetracker resultaten och för att få något att jämföra resultaten mot så gjordes ett frågeformulär med bilder på fokuspunkterna

med frågor: om de hade sett dem, var de var i parken när de såg dem, var objekten fanns, vad som gjorde att de lade märke till dem och vad de tyckte om dem. Efter frågorna om fokuspunkterna kom övergripande frågor: hur de upplevde parken som helhet, om det var något särskilt de uppmärksammade i parken och så fick de ange tre ord som de tyckte beskrev parken.

2.7 Procedur

2.7.1 Försök

När deltagarna kom till parken kalibrerades eyetrackern genom att de fick fokusera på fem förutbestämda punkter som markerades med en laserpenna mot en vägg i parken.

Deltagarna fick sedan ett information blad där studiens syfte beskrevs generellt som att undersöka hur personer upplever parker. Detta hölls generellt för att minska risken för att individens beteende skulle påverkas av förförståelse. För att deltagarna skulle få en mening med sin promenad genom parken och för att de skulle bete sig på ett likartat sätt, var även ett kort scenario beskrivet till varför de befann sig i parken. Beskrivningen var enligt följande:

Du är på väg till ett möte i ett hus vid St:Eriksplan, men du är i god tid och tänkte ta en kort promenad genom Vasaparken. Under promenaden bestämmer du dig för att sätta dig ned i några minuter.

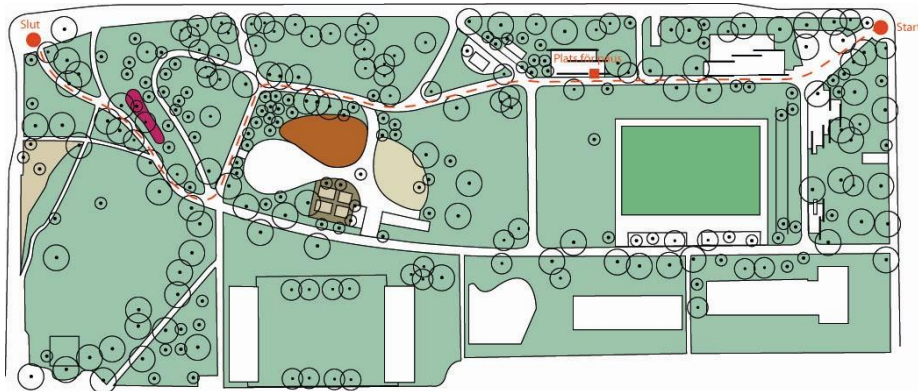


Bild2 Illustrationskarta över Vasaparken. Ritad av Agnes Alvarsson Hjort efter arkitekternas förebild.

Deltagaren fick också en karta över parken där den väg de skulle gå var inritad som en röd streckad linje (bild 2). Slingan gick från parkens nordöstra entré genom parken till den sydvästra entrén. Enligt arkitekterna (Kling, 2009) är det den sekundära gångvägen, men den valdes framför den primära, då denna går längs med parkens sydöstra kant och då missar man många viktiga element. Under promenaden fick de också sätta sig ned på en bestämd plats i tre minuter och iaktta omgivningen för att sedan slutföra promenaden. Pausen lades till för att promenaden i parken skulle bli så lik en vanlig situation som möjligt. Sammanlagt tog hela promenaden mellan åtta och tolv minuter, beroende på hur snabbt personen gick. Utmed slingan gick deltagarna förbi de sju fokuspunkterna.

Efter promenaden fick deltagarna formuläret med bilder på fokuspunkterna och de tillhörande frågorna.

2.7.2 Analys

Filmen som blir resultatet av deltagarnas promenad analyserades med hjälp av videoanalysprogrammet Kinovea. Med hjälp av programmet gick filmen igenom filmruta per filmruta för att följa kryssset som markerade ögats rörelse. Längd och plats för fokusering antecknades i en mall för senare analys. Främst studerades hur deltagarna tittade på fokuspunkterna men även hur de överlag rörde blicken. Som gräns för vad som kunde betecknas som fokus valdes 0.20 sekunder, vilket motsvarar fem bildrutor. För att kontrollera att detta stämde med personens upplevelse jämfördes fokuspunkter från filmen med svaren från enkäten.

3 Littaturstudie

3.1 Perception

3.1.1 Perceptionsteori

Hur vi uppfattar miljöer styrs av vår perception och därigenom våra sinnen. Perceptionen är våra medvetna och omedvetna processer där vi omvandlar sinnesintryck till meningsfull information. Perceptionsteori beskriver hur vi tar in och bearbetar intryck och impulser och skapar en medveten bild av objekten i vår omgivning. Hjärnan skapar inte en exakt bild av verkligheten som en kamera, utan skapar sin egen bild, beroende av individen som upplever den (Rock 1984, s.3).

Den perceptuella världen vi skapar skiljer sig från fysikernas beskrivning av världen då våra erfarenheter genom sinnena skapat en mental bild av världen, och vi uppfattar sådant som smaker och färger som egentligen inte har någon reell betydelse för den fysiska världen utanför oss. De är mentala konstruktioner, sinnesförmimmelser, som har olika betydelse för alla (Rock 1984, s.4). För en fysiker är en färg en yta som reflekterar ljus av en viss frekvens, medan den för en landskapsarkitekt många gånger är en central fråga för gestaltningsprocessen.

Ovanstående betyder dock inte att färger och smaker på något sätt är, godtyckliga eller falska utan de är centrala för vår överlevnad. Sinnesförmimmelserna skapar också självmedvetenhet och ger oss en upplevelse av hur det är att vara en levande organism (Rock 1984, s.4).

3.1.2 Gestaltteori

Inom landskapsarkitekturen använder vi oss ofta av accenter där till exempel ett träd är tänkt att sticka ut från omgivningen. Inom gestaltpsykologin blir accenten en figur och den omgivande massan bakgrund. Vad vi uppfattar som figur respektive bakgrund styrs av ett antal faktorer så som storleken, avstånd, textur, gränserna mellan figur och bakgrund och eventuella referenser vi har till formerna (Wolfe et al 2009, s 88-91).

Gestaltteorin kommer ursprungligen från Tyskland och grundades av bland annat Max Wertheimer. Det började med att psykologer undrade hur vi människor organiserar olika delar av våra perceptuella fält till en begriplig helhetsbild. Gestaltpsykologerna betonar vikten av att se till relationen mellan figur och bakgrund. De undersökte vilka olika principer som har betydelse för vår perceptuella organisation och formade ett antal olika principer som kom att betecknas som gestaltlagarna (nationalencyklopedin, gestaltpsykologi). Gestaltteorin menar att vi fäster vår uppmärksamhet mot det som sticker ut ur den stora massan. Men vi tenderar också att fokusera på de former vi förknippar med något vi känner igen eller som har betydelse för oss (Gregory, 1977, s.6).

När vi betraktar vår omgivning är det figuren som vi fokuserar vår blick på. Vad som uppfattas som bakgrund och vad som uppfattas som figur styrs av olika faktorer som till exempel storleken, där det lilla uppfattas som figur och det stora bakgrund. Symmetriska objekt uppfattas också i större utsträckning som figur än osymmetriska objekt. Ifall ett objekt omringas av ett annat blir det som omringas figur och det som omringar bakgrund. Även objekt som har skarpa tydliga kanter blir också betraktat som figur framför de med mer diffusa kanter så som exempelvis träd. Storlek, tydliga kanter och textur är de starkare principerna medan symmetri och likhet i form är svagare, där en starkare princip kommer skapa figur vid motsättning med en svagare (Wolfe et al 2009, s 80-92).

Flera objekt kan också läsas ihop till en enhet, en figur, om de har samma textur. Det fungerar självklart tvärt om också, att objekt med olika textur separeras från varandra trots dess närhet och likhet i form. Textur gruppering kan baseras på ett begränsat antal faktorer så som färg, storlek, form och orientering. Kombinationer av faktorerna (färg form mm) försvårar urskiljningen av gruppering. Även objekt som är nära varandra, har liknande utseende, omges av ett och samma objekt och som har samma riktning, är parallella, kan läsas ihop som en enhet (Wolfe et al 2009, s 80-92).

3.2 Uppmärksamhetsteori

Människor tar emot en ständig ström av syn-, hörsel- och känselintryck via sinnen, men det är endast en liten del av detta som vi uppmärksammar och som vi därmed blir medvetna om. Precis som vi inte kan utföra för många sysslor samtidigt så har vår hjärna inte kapacitet till att ta in all information från omvärlden (Kellogg 1995, s. 69-76). Valen sker oftast automatiskt, reflexmässigt, vanemässigt och är starkt selektiva. Reflexmässigt reagerar vi då vi hör ett genomträngande ljud och riktar vår uppmärksamhet mot ljudkällan. Vi reagerar också reflexmässigt när vi upplever smärta eller något annat som hotar vårt välbefinnande. Vanligtvis väljer vi är dock själva vad vi vill uppmärksamma när vi till exempel arbetar, eller väljer vilken konversation vi vill lyssna till. Vi försöker undvika att bli distraherade av information som vi upplever som irrelevant för den aktivitet vi utför. Ibland flyter detta utan problem och vi blir då "absorberade" av uppgiften. I andra situationer kommer inte helt naturligt utan vi måste anstränga oss för att behålla koncentrationen. Vilket i vissa situationer kräver en avsevärd mental ansträngning (Lundh et al 1992, s.39)

3.3 Mänskliga kontakter

Jan Gehl (2003) beskriver hur viktig kontakten mellan människor är för vårt välbefinnande. Han menar att aktiviteterna i de offentliga rummen kan indelas i tre kategorier: nödvändiga aktiviteter som just är mer eller mindre nödvändiga so till exempel gå till och från jobbet, valfria aktiviteter som man gör om man har lust, och till sist sociala aktiviteter som omfattar alla aktiviteter där närvaron av andra människor är en förutsättning, som till exempel barnlek. Gehl menar också att den sociala aktiviteten och mänskliga kontakten sker på olika nivåer, från låg intensitet där man bara ser och hör andra människor, till högintensitet som kontakten mellan nära vänner. Livet i staden och dess grönområden består till största delen av den lågintensiva formen där vi betraktar andra människor och deras aktiviteter (Gehl 2003, s. 7-15).

3.4 Konst och perception

Konst och perception har nog alltid hört ihop. Konsten har länge utnyttjat att ögat kan luras till att tro att en tavla eller fotografi är verklighet. Mentalt vet vi att det är en plan yta men vi uppfattar det ändå som att bilden har djup då perspektivet stämmer. Även målningar med ett skevt perspektiv stävar vi efter att ge djup. Mycket beror det på att vi vill förklara det vi ser, koppla samman det till något vi känner igen. Vi vill förstå vår omvärld (Rock 1984, s.91-92).

Den schweiziska konstnären Marcus Raetz arbetar i sin konst med illusioner som lurar ögat. Han ifrågasätter vårt sätt att se världen och visar livet från en annorlunda sida.



Bild1, Nichtpfeife, 1990-92, av Markus Raetz. Ur de flesta vinklar är det bara en bit järn, förutom ur en specifik vinkel då det blir en illusion av en pipa. Foto taget av Brooke Alexander.

Sedan 1960 talet har Raetz skapat lekfulla konstverk som utforskat det komplexa i hur hjärnan identifierar vad ögat ser. Han har använt en mängd olika material för att skapa verk som förändrar sin form till en annan när betraktaren rör sig runt (bild1), eller som bara kan uppfattas i sin helhet från en specifik plats. Han använder perceptionen som ett redskap i sin konst och utnyttjar och tänjer på gränserna för våra upplevelser. Flera skulpturer och verk har fokuserat på mellanrummen som bildas av de former han skapar, där ytterligare en dimension bildas när de sätts i rörelse. (Raetz 2004, s. 178-181). En sladd i taket kan bli profilen av ett ansikte och två asymmetriska pelare kan forma ett tomrum likt en naken kvinna.

3.5 Parken

För detta projekt valdes Vasaparken i Stockholm. Detta för att parken är väl använd av människor i alla åldrar och den har en rimlig storlek. En promenad genom parken inte tar mycket längre än tio minuter. Ett viktigt kriterium var också att den är relativt nyanlagd, vilket gör det möjligt att studera modern landskapsarkitektur och ger möjlighet att kontakta arkitekterna för att ta reda på hur de tänkte när de planerade parken medan de fortfarande har det färskt i minnet.

Vasaparken ligger på Norrmalm i Stockholms innerstad, och ligger längs med Odengatan och Sabbatsbergssjukhus. Vasaparken anlades under slutet av 1800-talet, och innan låg där Bergianska trädgården som flyttades till sitt nuvarande läge på Frescati. Vasaparken blev en väl använd stadspark och under 50-talet ägde många viktiga politiska debatter rum där. Vasaparken har inte bara använts som stadspark, utan under de svåra åren under första världskriget 1914-18 användes den stora öppna gräsyta till potatisodling, precis som för många andra gräsytor i stadens parker (Asker 1986, s. 86-90). Under början av 2000-talet förändrades området kring parken och staden tyckte att parken behövde renoveras. 2002 kom programmet för Vasaparkens förnyelse och 2004 påbörjades byggnationen (Falk 2009). Det blev arkitektbyrå Grontmij med arkitekterna Anders Falk och Anders Kling som fick uppdraget för Vasaparkens förnyelse. Deras arbete resulterade i att parken fick en öppen gräsyta som under vintern blir en konstisplan, gradängsteg som kan utnyttjas som sittytter och tar upp höjdskillnader, gångvägssystem som har anpassats till nya förutsättningar med breda stenkant som definierar huvudgångstråken. De flesta träden i parken är gamla som har blivit bevarade, men det finns även nyplanterade körsbärsträd och björkar. Ett viktigt fokus har varit omdaning av parkleken som blivit en ny innovativ lekplats med böljande gummi-asfaltklädda kullar i rött som ska fungera som ett landmärke i staden, men samtidigt inbjuda till lek. I parken finns också plats för boule, minigolf, ett café och många sittplatser. Mycket av arbetet har gått ut på att inkorporera aktiviteter för olika åldrar i den befintliga parken, att förena det gamla med det nya och skapa en fungerande och attraktiv park med många möjligheter (Kling 2009).

2007 fick Vasaparken Sienapriset som utdelas för att ”främja god utemiljö och tilldelas ett objekt och dess arkitekt” (Sveriges Arkitekter.) Namnet Sienapriset kommer utav att arkitekten, som en del i priset, bjuds på en tredagars studieresa till Siena.

Motiveringen för Vasaparken lät så här:

”Vasaparken i Stockholm får årets Sienapris. Projektets kvalitet ligger i hur det förra sekelskiftets stadspark blivit uppgraderad. Vasaparken är ett ambitiöst och lyckat exempel på hur en stadspark i en tät stadsdel utvecklats för att också i framtiden vara en angelägenhet för alla åldrar och intressen.

Den nya Vasaparken är ett flöde av händelser, av vila och rekreation, av lek och av paus. Genom ett helhetsgrepp på parken har man lyckats göra den till såväl en arena för sport, lek och fritid som en tidlös promenadplats och stillsam oas i stenstaden. Bollplanerna av konstgräs, helt utan skyddande stängsel

behandlas elegant som en del av parken, inte som en avskild störande verksamhet. Övergångarna mellan funktionerna är elegant utformade med fint detaljarbete och varsamt men bestämt infogade i det gamla. Stenterrasserna i parkens ena ände låter staden göra sig påmind, som den ska i en riktig stadspark, medan kullarna av gummiasfalt i den andra änden är mer som en park i parken. Lekdelen i parken präglas dessutom av en välkommen förnyelse av lekplatsen som vi känner den”. (Sveriges Arkitekter)

4 Resultat

4.1 Fokuspunkter

Genomsnittligt fokuserade deltagarna 9,4 gånger på de olika fokuspunkterna ($0 < x < 23$). Medellängden på deltagarnas fokus var 0,35 s ($0,30 < x < 0,45$).

	Antal deltagare som såg objektet
Lekkullarna	10
Fotbollsplanen	10
Murarna	10
Kantstenarna	5
Hundrastgården	4
Björkarna	2
Rhododendron	2

Tabell 1. Andel deltagare som såg de olika fokuspunkterna

De viktigaste fokuspunkterna, bollplanen och lekkullarna, uppmärksammades av samtliga deltagare ett flertal gånger. Deltagarna fokuserade på lekkullarna i genomsnitt en gång med en genomsnittlig fokuseringstid på 0,280 s, medan fotbollsplanen i genomsnitt fokuserades 7,7 gånger med en genomsnittlig fokuseringstid på 0,365 s. För sju deltagare fanns aktivitet på lekkullarna och i fyra av dessa fall var det aktiviteten som iaktogs snarare än utformningen. På fotbollsplanen fanns även där aktivitet för sju av deltagarna och det var detta som var grunden till uppmärksamheten. Ett samband kunde även ses där mer aktivitet bidrog till fler fokuseringar. Kopplingen mellan aktivitet och uppmärksamhet kunde ses under hela promenaden för alla deltagare, där till exempel ett större antal människor på soliga dagar bidrog till en ökad fokusering på dessa framför landskapets detaljer. Den mänskliga aktiviteten verkar ha kraftig dragningskraft. Mer än hälften av deltagarna säger också att det var just aktiviteten, men även storleken som gjorde att de uppmärksammade bollplanen, medan det för lekkullarna var färgen, storleken och formen som gjorde deltagarna uppmärksamma.

Även murarna var en fokuspunkt som alla deltagarna uppmärksammade, men 30 % av deltagarna lade bara märke till dem på grund av att det fanns människor

på och kring dem. Deltagarna hade också delade åsikter ifall de var estetiska eller fyllde någon funktion. Hälften av deltagarna uppmärksammade kantstenarna och en av dem kommenterade att det gjorde att den höll sig i mitten av vägen. Hundrastgården som fanns i parken innan ombyggnationen var ett element som arkitekterna ville tona ner. Det var endast fyra av de tio deltagarna som uppmärksammade hundrastgården, och två av dessa reagerade på hundskall och inte den visuella utformningen. Detta indikerar att arkitekterna lyckats med att tona ned rastgården plats som visuellt tilldragande objekt i parken. Planteringen som var belägen framför hundrastgården för att dölja den var det dock bara två av deltagarna som såg. Troligen kontrasterade varken hundrastgården eller planteringen mot omgivningen i tillräcklig utsträckning för att man skulle uppmärksamma dem.

De nyplanterade björkarna uppmärksammades av enbart två personer och då endast i 0,2 sekunder (gränsen för en fokusering). Samma för Rhododendron buskaget, där en deltagare kommenterade att den hade en liknande buske vid sitt hem. Detta tyder på att fokuspunkterna var svåra att identifiera som objekt och smälte in i bakgrunden.

Alla deltagare kommer i stort sett alltid ihåg att de har sett ett objekt men har svårt att på en karta placera ut var de har sett det. Alla deltagarna placerade ut ett eller flera objekt fel och missade att murarna och björkarna återkom på ett flertal ställen. Dock framkom en intressant aspekt som när jag jämförde mellan filmerna och enkätsvaren, och det var att vissa individer rapporterade att de inte sett en fokuspunkt medan de i filmen tydligt fokuserat på den flera gånger. Särskilt i ett fall där en individ rapporterade att den inte sett rhododendronbuskaget, medan den i filmen fokuserade på det fyra gånger med en genomsnittlig fokuseringstid på 0.55 s.

4.2 Parken som helhet

Parken kan delas in i två delar, en aktivitetsdel, och en grön lummig del. I aktivitetsdelen finns bollplanen, lekkullarna och lekplatsen, en minigolfbana och ett café. Den gröna delen dominerades av stora gamla träd som tornade upp sig och gav en grön och lugn känsla. Den mänskliga aktiviteten var alltid högre i aktivitetsdelen än i den gröna vid försökstillfällena. Deltagarna tenderade också att fokusera fler gånger och på fler objekt i den aktiva delen, medan blicken var mer flackande och stannade inte upp lika ofta i den gröna delen. Detta kan bero på att den gröna delen uppfattades mer som en enda stor enhet utan tydliga gränser och inget objekt som sticker ut och som ögat dras till. Medan den aktiva delen är fylld av objekt som sticker ut i det annars öppna landskapet, gränserna blir tydliga och objekten blir därför lättare att urskilja. Enligt gestaltteori (Rock, 1984, s. 84) kan objekt med liknande textur, i detta fall samma färg och struktur, läsas samman som en enhet och det verkar vara fallet med den gröna delen i Vasaparken. Även objekt som har diffusa kanter, så som träd, har en tendens att inte uppfattas som objekt utan kan flyta ihop med omgivningen. I frågeformuläret där deltagarna fick svara på vad de tyckte om parken som helhet fick de även ge tre ord som de tyckte representerade parken. De vanligaste orden var: aktivitet (6 av 10), öppen (4 av 10) samt grön, varierad och livfull (3 av 10 vardera).

Deltagarna tillhörde två ålderskategorier, 25-45 och 45-70 då jag ville undersöka om åldern hade någon inverkan. Deltagarna i den äldre kategorin

tittade alla ned i marken i uppförsbackar medan endast 30 % av den yngre åldersgruppen gjorde det. I övrigt skilde sig inte resultaten mellan de två grupperna.

5 Diskussion

5.1 Deltagarnas upplevelse

Den upplevelse som deltagarna hade av Vasaparken stämmer väl överens med Arkitekternas tankar med att skapa en park för aktivitet och lek. Lekkullarna och bollplanen var de objekt som deltagarna fokuserade mest på och av de anledningar (storlek, färg och form) som arkitekterna planerat.

I parken var aktiviteten som människor skapade det som deltagarna fokuserade på mest. Detta syntes tydligt i både den verbala beskrivningen där deltagarna använde ord som aktivitet, öppen och livfull, men även genom att lekkullarna och fotbollsplanen var de objekt som drog till sig mest uppmärksamhet.

Enligt Gehl (2003) sker mänsklig kontakt på olika nivåer, från låg intensitet där man bara ser och hör andra människor, till högintensitet som kontakten mellan nära vänner. Livet i staden och dess grönområden består till största delen av den lågintensiva formen där vi betraktar andra människor och deras aktiviteter. Det verkar också som att vi föredrar att titta på andra människor framför de övriga elementen i parken. Enligt gestalt teorierna väljer vi att se det vi känner igen och kan relatera till som figur, kanske tenderar vi också att fokusera mer på det vi kan relatera till (Wolfe et al, 2009, s. 88). Något som är svårt att göra till grönstrukturer och andra landskapselement, men något vi gör naturligt med andra människor, vilket medför att vi fokuserar mer på dem.

De omedvetna perceptionsprocesserna och glömskefunktionerna som förhindrar att vi blir överbelastade (Kellogg, 1995, s. 69-70) är troligen orsaken till att individer rapporterade att de inte sett en viss fokuspunkt fast det i filmen fanns tydliga tecken på att de gjort det.

Skillnaden mellan den relativt större fokuseringen på fotbollsplanen jämfört med lekkullarna kan förklaras av flera saker, men en aspekt kopplat till perception är att planen är mer symmetrisk än de organiska kullarna, och symmetri uppfattas enligt gestaltteorierna (Wolfe et al, 2009, s.88) enklare som figur, vilket skulle göra att planen är lättare att uppmärksamma i jämförelse med kullarna.

Att hundrastgården uppmärksammades i så liten grad beror delvis på den placering den har i den yttersta kanten av parken, men dessutom att vägarna leder snett bort från den. Det tydliga ljudet från hundarna drar uppmärksamheten till den reflexmässigt då vår blick automatiskt dras till skarpa och plötsliga ljud (Lundh et al. 1992, s.39). Fokuseringen på aktiviteten i parken gör dock att detta delvis förmildras då människor enklare bortser från störande moment under koncentration (Lundh et al. 1992, s.39). Denna fråga är därför viktigare för parker som vill fokusera på lugn och återhämtning, där hundskall skulle ha större påverkan i den lugnare omgivningen.

Att vi människor tittar ned i marken när vi går i uppförsbackar beror troligtvis på den fysiska ansträngning som det är och då har vi svårt att titta runt på annat utan vill fokusera på ansträngningen. Att det skilde mellan deltagarna kan bero

på att de har olika god kondition och upplevde det som olika ansträngande att gå i uppförsbacke. Viktigt för oss arkitekter att tänka på blir att inte placera viktiga utformningsdetaljer i uppförsbacke då de riskeras att gå förbi ouppmärksammade.

Varför fokuserade så få av deltagarna på de nyplanterade björkarna och rhododendronplanteringen då? Enligt arkitekterna (Falk, 2009) tänkte man att de björkarna skulle synas då de stack ut med sin lilla storlek och vita stamfärg i jämförelse med de äldre och större. De små björkarna var dock planterade i närheten av de större och i och med att de hade samma textur kan de ha lästs i hop som en enhet, enligt gestaltlagarna (Wolfe et al 2009, s 84-85). Och därför blev det svårt för deltagarna att identifiera de mindre träden som enskilda objekt. För rhododendronplanteringen kan placeringen i ett mörkare läge längs med en bergvägg ha gjort att den smälte samman med omgivningen och gränsen mellan objekt och bakgrund blev för diffus. Längre fram kommer björkarna ha växt till sig och stammarna blivit mer tydliga med sin vita färg, vilket man kan tänka sig gör att de blir lättare att se.

5.2 Eyetracker metodik

5.2.1 Väderleken

Det som var svårast att hantera under försöket var eyetrackern. Det berodde mycket på att varken jag eller min handledare från Stockholms Universitet hade använt oss av apparaturen förut. Det största problemet var att eyetrackern var så pass känslig att det var viktigt att försöken gjordes under rätt väderförutsättningar. Det fick inte vara för soligt då man lätt blir bländad och därmed kisar och då kan eyetrackern inte registrera var man tittar då den har svårt att hitta pupillen eller reflektionen i ögat. Det fick inte heller vara regn eller blåst då apparaturen är känslig och då hade kunnat ta skada. Detta gjorde mig beroende av att snabbt få tag i en deltagare om det visade sig att vädret hade rätt förutsättningar. Jag hade dock otur att förlägga min försöksperiod till två soliga veckor och jag tvingades därmed att göra försök trots att förutsättningarna inte var de bästa. Detta resulterade i att flera av filmerna har sekvenser utan kryss som markerar var vi tittar då deltagarna har haft solen i ögonen.

5.3 Källkritik

5.3.1 Urvalsgrupp

Att hitta försökspersoner till undersökningar är aldrig lätt. I mitt fall använde jag mig delvis av bekvämlighetsurval, det vill säga jag använde mig av personer jag på ett eller annat har anknytning till. Troligt är att min bekantskapskrets inte är representativt för befolkningen i stort och kan göra att resultaten blir missvisande. Jag tror dock inte att det har någon relevans för denna typ av arbete som jag ser som ett första steg till att hitta ett nytt sätt att analysera parker.

5.4 Avslutande funderingar

5.4.1 Kunskap om perception

Under mina samtal med landskapsarkitekterna frågade jag om de hade någon kunskap om perception och uppmärksamhetsteori och det visade sig att precis som i skolan så har man i yrkeslivet inte diskuterat de begreppen. Många har dock en kunskap om perceptionen som är mer eller mindre självlärd, som man fått genom erfarenheter. För att förstå perceptionen behöver vi inte lära oss om hur processerna funkar i hjärnan men vi behöver veta varför vi uppfattar vissa objekt som vi gör. Varför vi lägger märke till samma träd i en situation men inte i en annan. Jag tror att vi kan göra mera spännande miljöer som leker med perceptionen och skapar nya upplevelser om vi bara lär oss lite mer om den.

Under slutet av mitt arbete råkade jag se ett tv-program om den Schweiziska konstnären Markus Raetz. Hans verk är illusioner som lurar ögat och han ifrågasätter hur vi ser världen. Han arbetar mycket med perceptionen och hur vi väljer att se de former vi känner igen, kan associera till. Hans konst blir ibland mellanrummet mellan två föremål. Han sätter fingret på hur perceptionen fungerar och utnyttjar det för att skapa något intressant. Jag tror att vi kan lära oss mycket av honom och hans sätt att tänja på gränserna.

5.4.2 Landskapsarkitektens roll

Jag tycker att resultatet visat sig att landskapsarkitekterna som formgett Vasaparken hade en god uppfattning om hur och varför det de planerat upplevdes. De viktigaste elementen, enligt dem, fick mest uppmärksamhet, men man kan väl säga att de nya gröna tillskotten inte ännu fungerade som de skulle.

Att vi i stor utsträckning fokuserar på människor i en aktivitetsfylld park som Vasaparken blir en naturlig följd. Tar den mänskliga aktiviteten uppmärksamhet i samma utsträckning på andra platser också och hur påverkar det upplevelsen av själva parken? Måste vi landskapsarkitekter ta hänsyn till att människor hellre betraktar varandra än sin omgivning? Ju mer aktivitet i parken desto mer av parken missar man att titta på. Då man tittar på människorna i stället. Hur får vi då människor att titta på elementen i parken även när den är fylld av aktivitet? Jag skulle kunna tänka mig att vi får acceptera att vi hellre tittar på mänsklig aktivitet både som en medveten handling och som en reaktion på de ljud och rörelser de skapar. Skulle vi försöka skapa något som konkurrerar med detta skulle parken troligtvis bli splittrad och överbelamrad, då vi skulle behöva ta i ordentligt för att kunna konkurrera. Ett alternativ är också att försöka skärma av och maskera aktiviteterna så att vi inte ser och hör dem lika tydligt men kan också det skapa en känsla av splittring. I Vasaparken ville dock arkitekterna integrera aktiviteten för att skapa en enhetlig park som känns öppen och välkomnande för alla, något som jag tycker att de lyckats med. Vill vi då skapa grönstrukturer där vi vill att ögat skall uppmärksamma planteringar och andra element får vi tänka på att skapa täta tydliga enheter som lättare kan uppfattas som objekt och som särskiljer sig från det omgivande, och använda oss av växter med olika struktur som gör att de särskiljer sig från varandra och inte flyter ihop.

5.4.3 Framtiden

I och med att det visade sig att landskapsarkitekterna har god kunskap om hur det som de formger upplevs så ser jag inte att det finns något att arbeta vidare med i den aspekten. Jag skulle dock gärna fortsätta att utveckla en god metod för hur eyetrackern kan användas i analys av parker. Jag ser mitt arbete som en början på den processen och med den kunskap jag hämtat in nu om hur apparaturen och omständigheterna runt omkring fungerar så skulle man kunna göra något användbart. Jag ser också att det skulle vara intressant att undersöka hur vi kan utnyttja kunskapen om perception till att skapa intressantare och mer annorlunda miljöer, att inspireras mer av konsten.

Referenser

Skriftliga referenser

- Asker, Bertil (1986). *Stockholms parker, innerstaden*. Stockholm: Stockholms fritidsförvaltning och kommitén för stockholmsforskning.
- Gehl, Jan (2003). *Livet mellem husene*. Köpenhamn: Arktektens Forlag.
- Gregory, Richard L (1997). *Eye and Brain*, femte upplagan. Princeton: Princeton Univerity Press.
- Kellogg, Ronald T (1995). *Cognitive Psychology*. London: Sage Publications.
- Kluender, Keith R, Levi, Dennis M & Wolfe, Jeremy M (2009). *Sensation & Perception*, andra upplagan. Sunderland, Massachusett: Sinauer Associates.
- Lundh, Lars-Gunnar, Montgomery, Henry & Waern, Yvonne (1992). *Kognitiv psykologi*. Studentlitteratur.
- Marcus Raetz (2004). Marcus Raets. I Mannoni, Laurent, Nekes, Werner & Warner, Marina (red). *Eyes Lies and Illusions*. London: Hayward Gallery. S. 178-181.
- Nationalencycopedin* (1989-1996). Höganäs : Bra Böcker.
- Rock, Irwin (1984). *Perception*. New York: Scientific American Books.

Muntliga referenser

- Falk, A. Landskapsarkitekt Grontmij, samtal 2009-05-15
- Kling, A. Landskapsarkitekt LANDarkitektur, samtal 2009-06-15

Elektroniska referenser

- Sveriges Arkitekter (2007). Sienapriset 2007 (elektronisk).
<http://www.arkitekt.se/sienapriset/2007>
- Sveriges Arkitekter (----). Sienapriset (elektronisk).
<http://www.arkitekt.se/sienapriset>