



Sveriges lantbruksuniversitet
Swedish University of Agricultural Sciences

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds-
och växtproduktionsvetenskap

Hur kan man genom planering driva rörelse?

En studie av varför och hur människan rör sig.

How can we through planning drive motion?

A study of why and how the human moves.

Alma-Lena Slipac

Självständigt arbete • 15 hp
Landskapsarkitektprogrammet
Alnarp 2016

Foto: Viktoria Öhling, 2014



Hur kan man genom planering driva rörelse?

– En studie av varför och hur människan rör sig.

How can we through planning drive motion?

A study of why and how the human moves.

Alma-Lena Slipac

Handledare: Arne Nordius, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning.

Examinator: Bengt Persson, SLU, Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning.

Omfattning: 15 hp

Nivå och fördjupning: G2E

Kurstitel: Kandidatexamensarbete i Landskapsarkitektur

Kurskod: EX0649

Ämne: Landskapsarkitektur

Program: Landskapsarkitektprogrammet

Utgivningsort: Alnarp

Utgivningsår: 2016

Omslagsbild: Viktoria Öhling

Elektronisk publicering: <http://stud.epsilon.slu.se>

Nyckelord: Rörelse, planering, väg, mål, gräns, tillsänclighet, 1700-talspark, IKEA

SLU, Sveriges lantbruksuniversitet

Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap

Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning

Sammandrag

Människan är en komplex varelse som följer sina intuitioner. Det är genom att försöka förstå varför hon väljer en viss väg som man kan börja förstå henne. Som landskapsarkitekt måste man ha ett intresse för människan och hennes sätt att röra sig för att kunna planera platser som blir använda som det är tänkt. Denna uppsats är en början till att försöka förstå varför och hur människor rör sig.

Genom att studera stora namn inom landskapsarkitektur, såsom Gehl, Lynch, Loidl och Bernard, har jag velat undersöka vad det är som driver rörelse. Därför har en litteraturstudie gjorts. Ur litteraturen har jag ”extraherat” fyra begrepp; väg, mål, gränser och tillgänglighet, som jag sedan använt som en verktygslåda. Alla begrepp används för att beskriva planeringen av rörelse. För att testa om verktygslådan fungerar har jag tillämpat den på 1700-talets landskapsparker och dagens IKEA-varuhus. Genom att ställa mig frågan, ”går det att förstå de båda med hjälp av verktygslådan”, har jag samtidigt försökt svara på om man kan genom planering driva rörelse.

Abstract

The human is a complex creature who follows its own intuitions. By trying to understand her choices, we can try to understand her. As landscape architects it must be in our greatest interest to be wanting to know how people are moving, so that we can plan sites that can be used as we intend them to be used. This essay is a beginning of trying to understand why and how humans are moving.

By studying big names in landscape architecture, such as Gehl, Lynch, Loidl and Bernard, I wanted to explore what drives movement. Therefore, a study of literature was made. From the literature I “extracted” four concepts; path, goal, barrier and access, which I then used as a toolbox. Each concept is used to describe planning of movement. To test whether the toolbox works I have applied it in the romantic parks from the 1700s and today's IKEA-stores. By asking myself, “can both sites be understood by using the toolbox”, I have also tried to answer if you can plan for movement.

1. Förord

Jag vill tacka de som hjälp och stöttat mig i skrivandet. Ett speciellt tack till Arne som varit en stöttande handledare och kommit med många bra tips. Ett stort tack till Fredrik som läst min uppsats och hjälpt mig att inse hur mycket mer man kan göra.

Extremt stort tack till Katarina och Pernilla som ställde upp på intervjuer och gjorde mer än de behövde!

Tack till dem som suttit och hållit mig sällskap och stort tack till dem som läst igenom och tyckt till kring uppsatsen.

Innehållsförteckning

INLEDNING

1. Förord	1
3. Bakgrund.....	3
4. Frågeställning	3
5. Mål och syfte	3
6. Material och metod	4
7. Avgränsningar.....	4

HUVUDDDEL

8. Rörelse.....	5
8.1. Varför rör vi oss..?	5
8.2. Hur rör vi oss..?.....	6
8.2.1. VÄG	8
8.2.2. MÅL	9
8.2.3. GRÄNS.....	12
8.2.4. TILLGÄNGLIGHET.....	16
9. Människan i rörelse	18
10. 1700-talets romantiska parker och trädgårdar.....	21
11. IKEA.....	26

AVSLUTNING

12. Diskussion	30
13. Slutsatser och reflektioner.....	32
14.Referenslista	33

3. Bakgrund

Människan är en komplex varelse som följer sina intuitioner. Att försöka förstå varför hon väljer en viss väg är ett sätt att börja förstå henne. Som landskapsarkitekt måste man ha ett intresse för människan och hennes sätt att röra sig för att kunna planera platser som blir använda som det är tänkt. För att förstå hur och varför människan rör sig har jag i min uppsats utgått ifrån teorier skrivna av stora namn inom landskapsarkitekturen, såsom Kevin Lynch, Jan Gehl, Hans Loidl och Stefan Bernard.

Genom litteraturstudier har jag undersökt 1700-talets planerings- och gestaltungsprinciper parallellt med planeringen av dagens IKEA-varuhus för att se om jag kunnat hitta en gemensam nämnare som sedan diskuteras utifrån mina egna erfarenheter. Från litteraturen har jag extraherat fyra principer som jag använt som en verktygslåda när jag tittat på planering för rörelse. Verktygslådans fyra principer har varit: väg, mål, gräns och tillgänglighet. Jag har försökt identifiera dessa i 1700-talets parker och IKEA har jag försökt se om man genom planering kan driva rörelse.

1700-talsparkerna var en motreaktion på barockens stela symmetriska anläggningar och präglades av upplysningstidens rekreation och natursvärmeri. I de engelska landskapsparkerna utgick man ifrån naturen och tog fasta på dess skönhet. Parken skulle vara stämningsskapande, målerisk och pittoresk. Det var upplevelsen som var målet. Med slingrande promenadstigar skulle besökaren ledas mellan olika scenerier och vyer. Mellan öppna ytor där ljuset fick komma in, till slutna trädgångar där skuggan skiftade. Förbi mjukt formade grässluttningar och fria siktstråk där man kunde skymta paviljonger och andra exotiska dekorationer. Jag tycker mig se att man fortfarande använder sig av många av landskapsparkens principer än idag. För likt den engelska landskapsparken formas idag stora varuhus. Man leds i gångar där upplevelsen står i centrum. Målet är ofta placerat längre in i byggnaden för att besökaren ska uppleva hela varuhuset. I båda fallen finner vi strategiska siktlinjer där ögat snabbt kan uppfatta målpunkter medan hyllor, väggar eller vegetation skymmer vad som finns runt nästa hörn. Därför har jag valt att undersöka hur man genom planering och gestaltning kan leda människan.

4. Frågeställning

→ Kan man genom planering driva rörelse?

→ Hur kan vi som landskapsarkitekter ta lärdom av de principer som kan urskiljas i 1700-talets landskapsparker och dagens stora varuhus?

Frågeställningarna i uppsatsen är ställda i förhållande till litteraturen och intervjuerna som tas upp i uppsatsen.

5. Mål och syfte

Målet är att undersöka och kritiskt granska teorier och principer kring att leda människan genom att titta på hur man planerade 1700-talets parker och hur man planerar stora IKEA-varuhus idag.

Syftet är att försöka förstå varför människan väljer en viss väg framför en annan för att i framtiden kunna applicera kunskaperna kring principerna i olika projekt.

6. Material och metod

Källmaterialet kommer till störst del bestå av referenslitteratur. Som komplement till litteraturen har jag intervjuat två arkitekter som jobbat eller jobbar på IKEA, omtalat för att aktivt leda besökaren genom sina varuhus och dessutom har arkitekter anställda. Vid analys av principerna har jag extraherat det jag lärt mig från litteraturen och kopplat det till mina intervjuer.

7. Avgränsningar

Människan uppfattar saker i sin omgivning hela tiden och inte bara via synen utan via alla sinnen. För att avgränsa arbetet har jag valt att bara se på planering utifrån det vi uppfattar med ögonen. De andra sinnen, hörsel, smak, känsla och lukt har i detta arbete därför inte berörts. De andra sinnena är givetvis viktiga att ta hänsyn till i planeringen.

I uppsatsen har fokus legat på rörelse i gång. Alltså har inte cykling, biltrafik eller liknande behandlats.

8. Rörelse

Varför och hur människan rör sig är det många stora namn inom landskapsarkitekturen så som Lynch, Gehl, Kärholm, Loidl och Bernard som har studerat. Det är av största vikt att vi förstår *varför* en människa överhuvudtaget rör sig för att kunna planera för henne. Det som kanske är lika viktigt är att förstå *hur* hon rör sig när hon väl gör det.

“At every instant, there is more than the eye can see, more than the ear can hear, a setting or a view waiting to be explored. Nothing is experienced by itself...”

-Kevin Lynch (Lynch, 1960)

8.1. Varför rör vi oss..?

Loidl och Bernard skriver i sin bok ”Opening spaces – Design as landscape architecture” (2003) att människans rörelse inte är oförutsägbar. De menar att det är landskapsarkitektens jobb att leda människan genom sin design.

Loidl och Bernard skriver också att vart vi rör oss och hur snabbt vi rör oss beror på vår drivkraft att ta oss till vårt mål och på hur vi reagerar på vår omgivning. Drivkraften eller varför jag rör mig mot mitt mål har en stor betydelse. Vill jag snabbt komma fram till min destination eller vill jag ta det lugnt och promenera?

En annan som diskuterar kring varför vi rör oss är professorn i arkitektur på Kansas State University i Manhattan, David Seamon (1980). Han skriver i (sitt kapitel *Body-Subject, Time-Space Routines and Place-Ballets* ur) boken *The Human Experience of Space and Place* om olika teorier kring varför vi rör oss på ett speciellt sätt. I inledningen skriver han om tre olika utgångspunkter som tror på tre olika saker. Den första teorin kan ses från *beteendevetarens* synvinkel där ett specifikt stimuli i den externa miljön, till exempel en telefonringsignal, kan skapa gensvar i kroppen i form av rörelse, personen som hörde ringsignalen reser sig upp för att svara. Strikta beteendevetare menar att rörelse är något som sker utan någon innerlig upplevelseprocess till exempel kognition, känslor, kroppslig intelligens. Med det sagt skriver också Seamon att beteendevetare ofta väljer att studera vad en människa gör, istället för vad hon upplever.

Den andra teorin, som kan ses som motsatsen till beteendevetarnas teorier, kallas för *rumslig kognition* och är associerad med den filosofiska traditioner av rationalism. Till exempel kan detta vara kognitiva processer såsom tänkande, lösningar och bestämmande. Denna teori bygger mycket på att man tittar på specifika människor eller grupper.

Den sista teorin kallas för fenomenologi som i en geografisk kontext handlar om hur människan försöker förstå sin relation till vardagsplatsen, rummet och miljön. Seamon förklarar fenomenologins teorier som en blandning av beteendevetarteorierna och de kognitiva teorierna. Vardaglig rörelse är en

upplevelse som händer på sitt egna sätt med sina egna strukturer och dynamiker.

Seamon, som främst undersöker fenomenologins teorier i sitt kapitel, skriver vidare om olika fallstudier han gjort där han låtit en grupp människor berätta hur de rört sig från en plats till en annan. Det första exemplet han skriver om är när han frågade en man hur han kommit till jobbet. Sträckan som den tillfrågade tagit varje dag under en lång period har blivit systematiserad. Rörelsen som gjort så pass många gånger har blivit en vana, kroppen behöver inte tänka längre. När mannen bli ombedd att berätta om den kan han inte komma ihåg detaljer från just den dagen. Det är precis som om rörelsen skett per automatik.

Att kroppen på egen hand skulle vara intelligent, alltså lära sig rutter eller rörelsemönster, är främmande för både beteendevetaren och den kognitive. Båda teorierna upplever att kroppen är passiv. Däremot tror fenomenologerna att vardagsrörelse karaktäriseras av vana. Med det menar Seamon att man nödvändigtvis inte behöver en inblandning av den medvetna uppmärksamheten och att vanerörelse sträcker sig från de gående, till de som kör bil och till och med till små fingerrörelser. Som exempel har en av Seamons studier visat att om en som står och diskar alltid har en handduk att torka av sina händer på, strax till vänster om sig, kommer denne att sträcka sig efter handduken även om den bara för några sekunder sedan kastat den smutsiga handduken i tvätten. Människan är så pass präglad av sina invanda beteenden. Alltså tror fenomenologerna att kroppen är intelligent och kan ge egna direktioner till skillnad från de andra teorierna, som tror att kroppen bara reagerar. Fenomenologerna tror att kroppen kan förvandla en persons behov till beteende. Utan den egenskapen, tror de, att människan konstant skulle behöva en plan över sitt rörelsemönster (Seamon, 1980).

Det finns alltså en del teorier kring varför vi rör oss. Men det grundläggande i alla rörelser är vårt behov som människa att nå ett mål, om det är att komma fram till en plats eller att springa en runda, spelar mindre roll (Loidl & Bernard, 2003, Seamon, 1980).

8.2. Hur rör vi oss..?

Människan och rummet går inte att separera. Det är människan som uppfattar rummet via sitt avstånd, kroppslängd, ögonhöjd och så vidare. Rumslig effekt beror därför på distansen mellan det observerade objektet och den som observerar det. Relationen av höjden på objektet och ögonhöjden på den som observerar det har också betydelse. Känslan av rum är därför ett proportionellt fenomen som måste mätas efter en mänsklig skala. (Loidl & Bernard, 2003). Kevin Lynch, som instämmer, skriver i sin bok ”The image of the city” (1960) att bilden av vår miljö skapas utifrån den som observerar den. Miljön eller rummet ger distinktioner och relationer, men det är människan som förhåller sig till dessa. Han skriver också att eftersom att det är en kommunikation, mellan rummet och människan, finns det sätt att stärka rumsligheter om man lär känna människan.

I den litteratur jag refererar till, kopplas rörelse ofta till olika element som de olika författarna väljer att kalla för olika saker. Tolkningen av dessa begrepp kan även den skiljas, speciellt när de översätts till svenska. För att ge en snabb överblick av de olika uttrycken och hur de används följer nedan en lista.

Loidl och Bernard använder uttrycken:

Path - som den led människan rör sig på. Det kan vara en väg eller stig men också den rörelseriktning som sker över en stor grusplan.

Access - där de syftar till att skapa areor eller scener genom att tillgängliggöra dessa.

Goal - där de menar att alla människor rör sig mot ett visst mål vid rörelse.

Barriers - där de syftar på att man genom att sätta upp ett hinder utelämna möjligheten till rörelse på oönskad plats (Loidl & Bernard, 2003).

Booth använder uttrycken:

Pavement - när han skriver om något som visar riktning och indikerar rörelse i linjär form på marken.

Landform - där han skriver om att dölja och framhäva genom olika nivåskillnader och på sätt skapa intressanta sekvenser av rum som främjar rörelsen.

Focal point - som i detta fall betyder ett objekt som den gående vill nå (Booth, 1983).

Lynch använder sig av orden:

Path - som han beskriver som de vägar vi rör oss på.

Edges - är de linjära elementen som inte ska förväxlas med vägarna och är ofta gränsen mellan två områden.

Districts - där Lynch beskriver olika områden utifrån deras karaktär och tillgänglighet.

Nodes - som är strategiska fokuspunkter som man kan äntra.

Landmarks - som i detta fall betyder referenspunkter vilka människan uppfattar som externa och inte kan äntras (Lynch, 1960).

Kärrholm som skriver på svenska om territorium använder sig av ordet *tillgänglighet* många gånger, men berör inte många av de andra elementen (Kärrholm, 2004).

För att förtydliga så har jag valt att översätta begreppen till svenska och valt orden *väg*, *mål*, *gräns* och *tillgänglighet*. Författarna syftar alla till att elementen är något fysiskt som människan både i sitt medvetna och sitt undermedvetna, tolkar in och avväger när de rör sig. För att vidare kunna jämföra rörelse mellan 1700-talets romantiska parker och dagens IKEA-varuhus blir det viktigt att göra det utifrån samma principer. Därför inleds teoriavsnittet med hur elementen är uppbyggda och vad det finns för principer för dem.

8.2.1. VÄG

Att *vägen* är ett viktigt element i planeringen är många beredda att hålla med om.

Kevin Lynch skriver bland annat i sin bok ”The image of the city” att vägar är de element som människan vanligtvis, ibland eller potentiellt rör sig längs med. Det är via vägarna som människan rör sig och upplever sin omgivning och det är längs med vägarna som de andra elementen arrangeras eller relaterar.

I boken ”Basic Elements of Landscape Architectural Design” skriver Norman K. Booth (1983) om hur viktiga vägarna är i planeringen. Han menar att de är ett av de viktigaste elementen för att leda en människa eller skapa förutsättningar för hennes rörelse. Vägarna är de element som människan koordinerar efter. Vägarna ger oss riktning och indikerar rörelse. De kan alltså indikera var och hur vi ska röra oss från en punkt till en annan genom att leda ögat och se till att hålla den gående på ”rätt spår”.

Samma sak antyds i boken ”Opening spaces – Design as landscape architecture” där Hans Loidl och Stefan Bernard (2003) förklarar vägarna som de element vi orienterar oss längs med eftersom en väg eller led är något som för oss betyder säkerhet, igenkänning och förutsägbarhet. De menar att vi rör oss baserat på vår reaktion på omgivningen och på vår förmåga att uppfatta former eller karaktäristiska drag. Vi orienterar oss baserat på förutseende eller igenkänning. Precis som när vi för första gången är på utflykt i en skog och inte riktigt vet var vi ska gå någonstans och väljer att följa stigen eftersom att vi vet att den kommer att leda oss rätt. Vägar eller leder är vanliga markörer, frekventa linjer som tillfredsställer människans behov av att kunna orientera sig förutsägbart. Om det inte finns någon direkt markerad väg menar Loidl och Bernard att människan ändå letar efter punkter eller former att förhålla sig till för att skapa egna vägar. Det är med hjälp av vägar och leder som människan kan röra sig framåt med självsäkerhet.

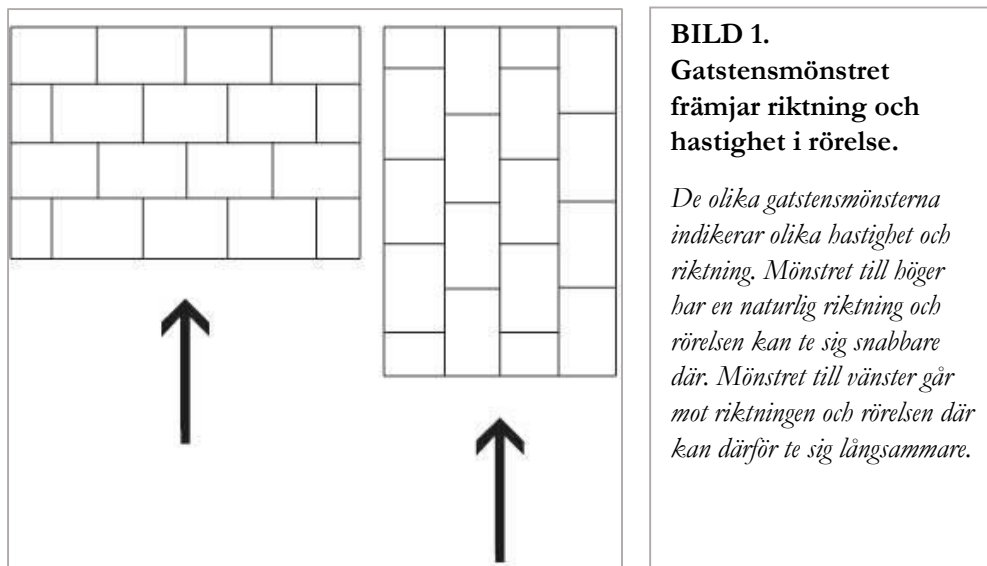
Vägar fungerar som instruktioner för hur man ska läsa av en plats (Loidl & Bernard, 2003, s.140). I en intervju som Lynch gjort med ett flertal människor tycker de flesta att vägarna är det mest dominanta elementet för rörelse. Detta varierade dock beroende på hur väl den som blev intervjuad kände till sitt område. Att vägar är kontinuerliga är självklart en bra kvalitet. Det är då människan kan lita på dem. Kontinuiteten blir viktig då några av de intervjuade menade att de ofta tyckte att det var jobbigt att ta sig fram när en väg blev avbruten av en annan väg. Utöver att vägar är viktiga för navigationen så är vägar också de element som främjar rörelse, menar Lynch.

Vi rör oss alltså längs med vägar om vi kan för att det är smidigt. På en raksträcka rör människan sig i en rak linje. Skulle den raka sträckan bli avbruten av ett störningsmoment så som en stor stenbumling kommer de flesta människor att gå runt stenen istället för över den. Samma sak gäller nivåskillnader i terrängen. Ska man ta sig tvärs över en yta och ser en stor kulle framför sig väljer de flesta människor att gå runt kullen eller åtminstone gå där nivåskillnaden är som minst (Loidl & Bernard, 2003, s.107). Författarna menar att människan alltså väljer att ta den väg som för henne känns lättast eller

snabbast. Detta kommer hon att göra om vägen är logisk för henne. Alltså: om vägnätet är välplanerat och det inte finns några som helst antydningar eller möjligheter till att ta en genväg, så kommer människan att stanna på vägen (Booth, 1983, s.171).

Att vägar har olika betydelse visas ofta genom att bredden på dem varierar. Det hierarkiska vägnätet erbjuder vägar i olika riktningar där de flesta har olika bredd. Målet är då ofta placerat i slutet av den högst värderade vägen. (Loidl & Bernard, 2003, s. 134). Bredden på vägarna kan också ha stor betydelse för rörelsens tempo (Booth, 1983, s.174). Variationer i bredd främjar rörelsen eller nyfikenheten och kan indikera att något viktigt framöver ska uppenbara sig (Lynch, 1960). Till exempel när man är på en promenad i skogen och kommer till en vägkorsning och vägen till höger är betydligt bredare än de andra två vägarna. Då kommer de flesta som inte redan innan bestämt sig för att ta en specifik väg, att ta vägen till höger för att den indikerar att något viktigt finns i slutet av denna.

Vägar kan också få olika betydelse genom deras utformning eller mönster. Om man till exempel har en asfalterad väg genom en gräsmatta kan den gående känna obehag eller att denne definitivt lämnar den förutbestämda ruten ifall hon trampar i gräset. Mönsterläggningen kan indikera rörelse i viss riktning. Det kan till exempel vara om gatstenarna på en stig är lagda på ett speciellt sätt eller i en viss färgkombination (Booth, 1983, s.173).



För att binda olika vägar med varandra pratar Loidl och Bernard om olika ”vägkopplingar”. Dessa kan exempelvis vara trappor, som tydligt indikerar riktning för den gående, korsningar, där människan i vissa fall stannar upp för att försäkra sig om att ta rätt väg eller viloplats, vilka är platser där människan erbjuds att stanna för att vila utan att hämma rörelseflödet (Loidl & Bernard, 2003, s.126-131).

8.2.2. MÅL

Det är inte enbart vägar som påverkar vår vilja att röra oss. Med hjälp av de andra visuella byggstenarna, scenerna, som öppnas upp medan människan rör

sig, kan man föra människan framåt. Det är dessa scener som drar ögats uppmärksamhet, medan vägarna bara är mellanrummen mellan dem. Det är de som berättar för oss hur vi ska läsa berättelsen vi blir presenterade (Loidl & Bernard, 2003, s.113).

Det som hittills har tagits upp är alltså hur viktigt det är att leda människan med hjälp av vägar, eftersom att hon alltid söker sig efter den tryggheten som dess struktur ger. Med hjälp av vägar styr vi alltså *hur* vi rör oss. Elementet *mål* blir dock av större vikt att förstå när man pratar om *varför* människan rör sig framåt. Hon är en varelse som måste tilldelas scener för att lockas (Lynch, 1960).

Kevin Lynch har i sin bok gjort studier på hur människan rör sig i stadsmiljöer. En sak som var gemensamt för de som var med i studien var att de alla gärna ville veta var en väg skulle leda. Detta är kanske självklart med tanke på att de flesta människor rör sig mot ett mål och sällan vill ta en omväg dit.

Utöver slutmål finns det även det som kallas för delmål, noder eller landmärken. Noder är punkter eller strategiska märken som människan ofta söker sig till och kan äntra. Dessa kan vara placerade vid korsningen av vägar eller områdets centrum. Om noden är en korsning av vägar är det ofta den människan siktar på men inte stannar upp vid. Siktet ligger på korsningen eftersom att det är där nästa val ska ske. Om noden istället är ett centrum syftar det oftast till en mittpunkt såsom ett torg eller liknande. Här stannar sällan människan upp, utan denna plats används som samlingspunkt eller utgångspunkt för att sedan ta sig vidare. Därför blir noderna viktiga för rörelsen då de driver människan till en punkt där hon sedan får välja vilket nästa steg blir. Noder är alltså delmål där människan gör ett val.

Landmärken är, precis som noder, punkter som människan söker sig till men dessa är snarare externa och kan inte beträdas. De är ofta ganska enkla och definierade fysiska objekt såsom byggnader, skyltar eller berg. I Lynch intervjuer sammanfattar han att de som känner igen sin omgivning bäst, är de som mest letar efter landmärken att förhålla sig till och röra sig mot. Landmärken är alltså delmål som människan själv skapat i sitt inre som stöd för orientering och identitet. Ett landmärke är något som sticker ut ur mängde, något som syns och som är unikt i jämförelse till det som finns omkring. Ett bra exempel på detta är kyrkan i staden. Ofta är den mycket högre än de andra byggnaderna och har en unik arkitektur som får den att stå ut. På detta sätt kan många navigera sig till kyrkan genom att bara leta efter den i stadshorisonten. (Lynch, 1960).

I den här studien är olika delmål, som noder och landmärken, mer intressanta än huvudmålet eftersom att det är dessa som på ett mer komplext sätt kan leda människan framåt.

För att främja rörelsen framåt kan alltså visuella länkar hjälpa. Ibland räcker det inte bara med huvudmålet för att driva människan framåt. Då placeras delmål ut som är attraktiva och som människan snabbt kan uppmärksamma. Delmålen motiverar till rörelse åt en speciell riktning (Loidl & Bernard, 2003, s.111). Att

planera in delmål mot ett större mål ger fotgängaren en känsla av att ha uppnått något med regelbundna intervall. På detta sätt tappar inte denne fokus och känner fortfarande att den är på väg mot sitt stora mål. Motivationen att stanna kvar på samma spår förblir (Loidl & Bernard, 2003, s.114). Delmål kan också fungera som lockbete i kombination med ett hinder för att föra fotgängaren förbi en plats där denne inte önskas gå, men ändå mot ett mål (Loidl & Bernard, 2003, s.115).

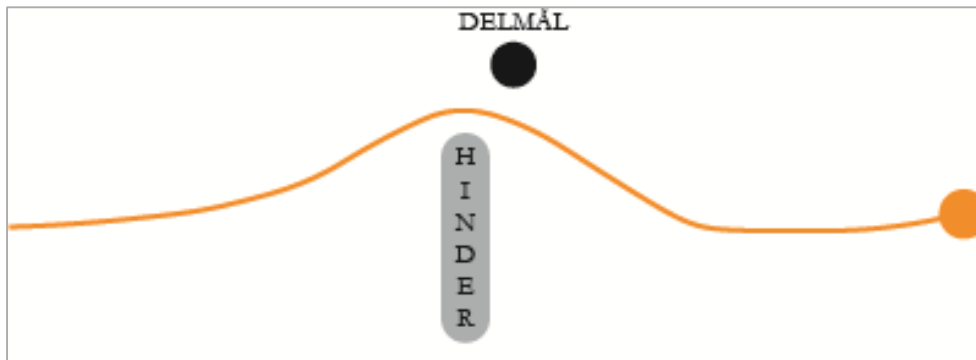


BILD 2. Mål, delmål och hinder.

Bilden ovan visar en hur en gående kan ledas förbi ett hinder genom att lockas av ett delmål. På detta sätt behöver den gående inte presenteras för det direkta målet med en gång.

I en studie som Lynch gjorde i de tre stora städerna Boston, Los Angeles och New York, visade det sig att landmärken som var synliga på relativt nära håll var mycket mer besökta än sådana som var synliga på långt håll. Eftersom gatunamn och vägskyltar kan vara svåra att ta till sig i en stad, förlitar sig många människor på de landmärken de ser. En sekvens av landmärken blir därför nyckeln till att locka människan i en riktning och Lynch kunde i sin studie tydligt visa på att de flesta människor rörde sig i samma mönster. Landmärkena som strategiskt var placerade inför varje korsning gjorde att människorna rörde sig åt samma håll, om de inte hade ett väldigt specifikt mål. Dessutom fanns det inför varje mål en ledtråd eller en detalj som hjälpte den gående att förstå att den närmade sig sitt huvudsakliga mål. För att detta skulle fungera krävdes en viss kontinuitet av detaljer eller delmål, utan luckor, för att människan skulle förbli intresserad. Människan kan komma ihåg en lång rad detaljer på en väg om hon blir presenterad för dem ofta.

För att förtydliga riktningen på en väg placeras ofta en nod eller ett landmärke i slutet. I många fall kan också landmärken och noder på väg mot det stora målet vara en hjälp för att skapa rörelse i viss riktning. De vägarna som var svårast att navigera sig efter var de som låg långt ifrån andra element, kanter, områden, noder och landmärken. Om en önskvärd väg ligger i ett väldigt komplex vägnät blir den också svårnavigerad. Det är alltså av största vikt att förstå att vägar, landmärken, noder och scener inte bara kan placeras ut hur som helst (Lynch, 1960).

Att komma fram till sitt mål snabbt är inte alltid målet utan det kan också vara själva rörelsen som är målet. Promenader eller gång där både att se andra människor eller miljöer och att själv bli sedd, som i centrum mitt i stan, är ett

exempel på detta (Loidl & Bernard, 2003, s.117). När målet är *målet* väljer människan den snabbaste vägen. Då kan en krokig väg där målet är synligt göra så att människan går i rask takt över oönskad mark och framåt. De flesta väljer, med andra ord att gena. Sådana vägar kallar Loidl och Bernard för målinriktade.

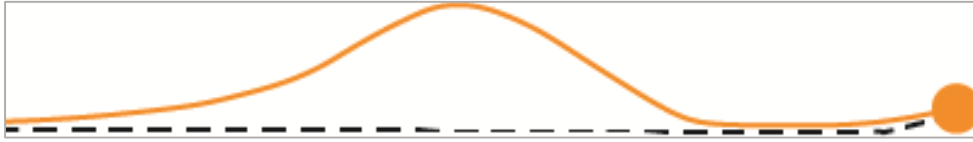


BILD 3. Målinriktad väg

Den orangea linjen representerar den tänkta vägen människan ska gå för att nå sitt mål. Eftersom att det inte finns något som hindrar eller lockar människan från att ta en kortare väg kommer hon med största sannolikhet ta en genväg. Den svarta streckade linjen representerar genvägen de flesta skulle ta för att nå sitt mål.

Om en väg inte är målinriktad syns inte det huvudsakliga målet till att börja med. Till skillnad från den målinriktade vägen blir den gående tilldelad scener längs med vägen. Detta väljer Loidl och Bernard att kalla för icke-målinriktad väg. Det är alltså viktigt att locka eller hämma ögat med annat för att den gående inte ska rusa genom terrängen (Loidl & Bernard, 2003, s.119).

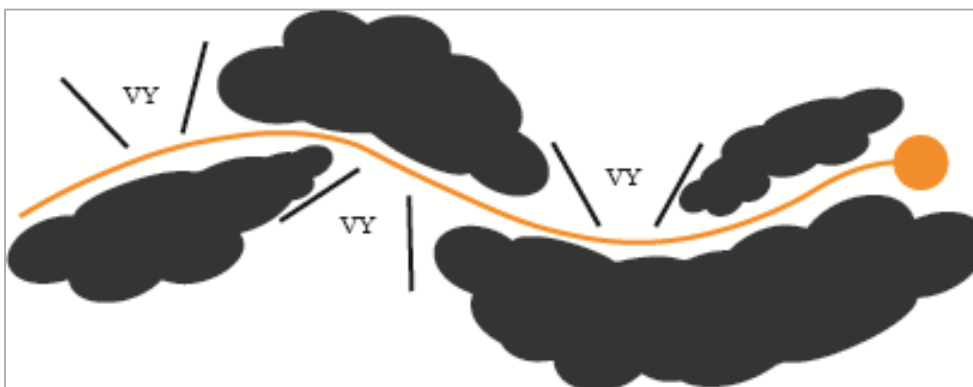


BILD 4. Icke-målinriktad väg.

För att människan ska stanna på den förutbestämde vägen döljs målet så att människan inte kan se det direkt. På bilden ser vi en väg genom en skog där vegetationen döljer det huvudsakliga målet. Olika vyer presenteras för den gående så att hon håller fokus och orkar gå hela vägen. Vegetationen i sig fungerar också som en gräns eller ett hinder, vilket gör att människan stannar på den förutbestämde vägen.

8.2.3. GRÄNS

Att skapa rum är en naturlig och nödvändig handling för oss människor. Det är via rumsskapandet vi får en uppfattning av vårt territorium. Det är då vi separerar "mig" från "dig" och "oss" från "de andra". Man kan också säga att det är när vi skapat rummet som vi kan känna oss "innanför" eller "utanför". Mellan rummen kommer elementet *gräns* (Loidl, 2003, s.48).

Ett rum eller plats skapas av komponenterna område och gräns. Ju svagare den rumsliga gränsen är desto vagare uppfattar människan rummet. Människan

behöver därför områden och solida gränser för att skapa tydliga rum (Loidl, 2003, s.49-51).

Gränser är de linjära elementen som inte uppfattas som vägar. De är kanten mellan två faser. Gränser kan verka som barriärer men också som sömmar mellan rum. I Lynchs bok "The image of the city" (1960) studerar han vattnet som en gräns. Det är en tydlig barriär som delar på rummet i två, där man kan gå och inte kan gå. Lynch skriver också att gränser inte främjar rörelse på det sättet som vägarna gör utan att de snarare förhindrar rörelse.

Dock kan jag tycka att gränsen mellan två områden, säg ett rapsfält och en gräsmatta där det går en liten stig mellan är lika mycket väg som det är gräns. Vissa element skulle alltså kunna vara *både* väg och gräns.

Rum kan skapas på olika sätt. Gränsen kan bestå av byggnader, väggar, staket, häckar, höjder och nivåskillnader osv. (Loidl, 2003, s.64). Nivåskillnader och/eller höjder har en stor potential när man vill skapa gränser eller barriärer. Nivåskillnaden kan vara abrupta som terrassering eller jämn och mjuk som i en sluttning. Den abrupta höjdskillnaden har en större effekt än den sluttande höjdskillnaden när man vill skapa rumsligheter (Loidl, 2003, s.77-78).

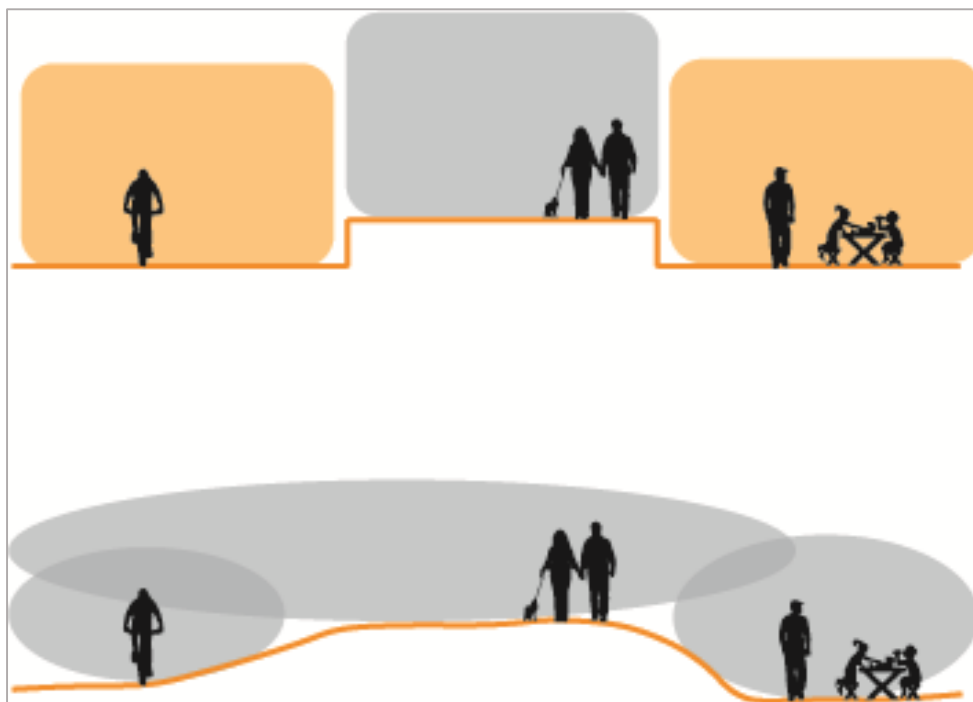


BILD 5. Abrupta och sluttande höjdskillnader.

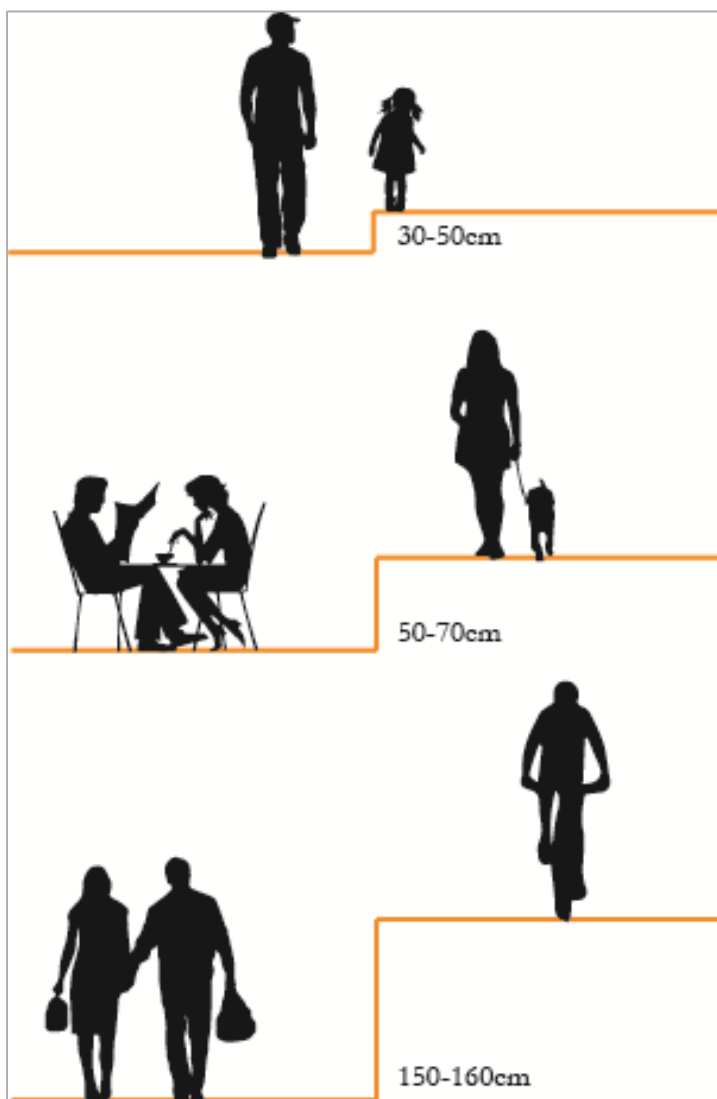
Den abrupta höjdskillnaden är kantig och ger en tydlig indikation på var det ena "rummet" börjar och var det andra slutar. Den sluttande höjdskillnaden är mjuk och ger inte en lika tydlig uppdelning mellan "rummen" som den abrupta.

Om höjden gör skillnad på rumsligheten beror på samspelet mellan nivåskillnaden och på var den som observerar nivåskillnaden står, skriver Loidl och Bernard. De menar att försänkta ytor har en förmåga att kännas isolerade (Loidl & Bernard, 2003, s.82). Även höjder på 30-50 cm ger platser

självständighet. De indikerar en skillnad eller en annan typ av användningspotential.

Om höjdskillnaden blir mellan 70-150 cm leder det till en balans mellan intrycket av separering och förening. Platsen som är upphöjd 70-150 cm får en självständig karaktär utan att kännas isolerad för en människa med genomsnittslängd som står upp. Men för kortare människor, till exempel barn, och för längre människor, till exempel vuxna personer, som sitter ner blir höjdskillnaden separerande.

Om man förstorar höjdskillnaden ännu mer till 150-160 cm, skapas en stor platsseparation där man kan använda de olika nivåerna till olika saker, utan att människorna på de olika planen tar någon större notis om varandra (Loidl & Bernard, 2003, s.80-81).

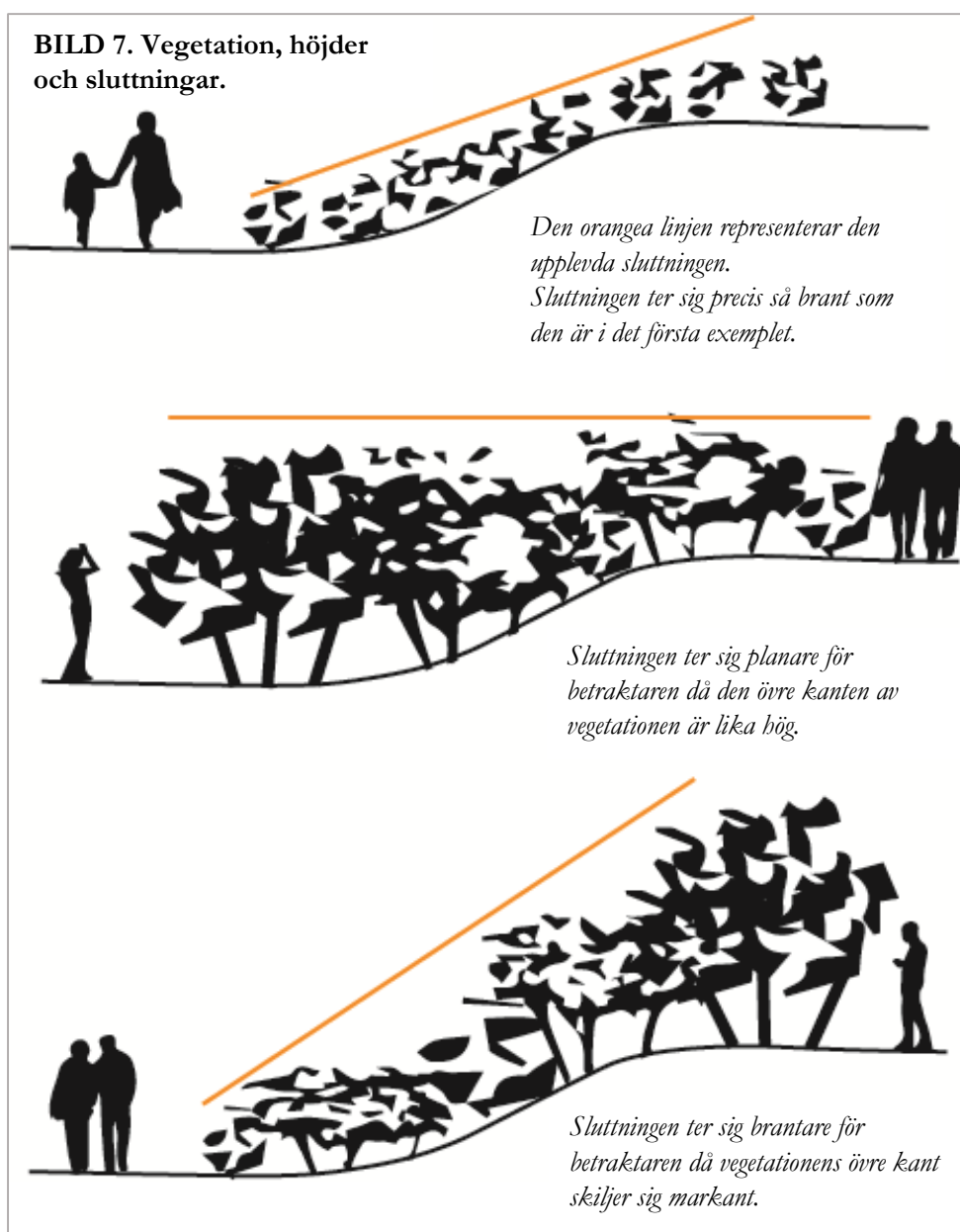


**BILD 6.
Höjdskillnader.**

Olika rum eller platser kan skapas med höjder. Detta beror dock på hur stor höjdskillnaden är och hur lång människan som betraktar skillnaden är.

När människan rör sig genom en terräng kan nivåskillnader och/eller landformer skapa intressanta sekvenser av avslöjande och döljande fokuspunkter (Booth, 1983, s.55).

Gränser kan också bestå av vegetation. Eftersom vegetation förändras med tiden (den växer och blir äldre) förändras också gränsens utseende. En plats där växterna får rummet att kännas öppet och fritt kan efter 20-30 år kännas som en trång skog (Loidl, 2003, s.76). Vegetation adderar en viss förändring i den rumsliga aspekten. Den kan också få höjder att se mer eller mindre tillgängliga ut men även mer eller mindre sluttande. Placeringen och typ av växter har i detta fall stor betydelse (Loidl, 2003, s.83-84). Med hjälp av växter och dess placering kan man också betona rörelsens riktning (Loidl, 2003, s.87). Till exempel kan det vara en lång finklippt häck som indikerar rörelse åt en riktning.



Loidl och Bernard skriver om hur man kan kontrollera rörelse både positivt och negativt. Med positivt kontrollerande menas att man främjar människans egna spontana rörelsemönster. Detta kan till exempel vara om man ser att många människor rör sig över ett litet staket dagligen och man väljer att ta bort det för att underlätta rörelsen.

Att negativt kontrollera människans rörelse betyder att man istället sätter upp en barriär framför de spontana vägarna. Den som blir nekad tillträde över en viss del på sin väg kan bli mycket irriterad och känna sig obekvämt. Ofta lämnar fotgängaren den förutbestämda vägen för att ta en annan i detta fall (Loidl & Bernard, 2003, s.109-114). Tillgänglighet och gränser går därför hand i hand väldigt tydligt.

8.2.4. TILLGÄNGLIGHET

Tillgänglighet fokuserar och kontrollerar rörelse (Loidl & Bernard, 2003, s.109-114). Människan rör sig inte bara där det går snabbast att komma fram, hon är också en varelse med många intuitioner. Att vara medveten om hur människan rör sig instinktivt är viktigt för den som planerar. Loidl och Bernard beskriver hur man genom positivt kontrollerande kan föra människan åt ett håll och hur man genom negativt kontrollerande kan göra så att människor undviker att ta en viss väg. Att positivt kontrollera ytor betyder att man förstärker de rörelsemönster som människan själv skapat, alltså tillgängliggör den väg hon själv antyder att hon vill röra sig längst med. Det kan till exempel vara som när många människor rör sig frekvent över en gräsmatta. Då tenderar den att nötas ner och människan har skapat sig en egen väg (Loidl & Bernard, 2003, s.109-110). Genom att inte sätta upp ett hinder, utan istället hårdgöra underlaget, tillgängliggör man det människan själv utgett sig vilja ha.

Tillgänglighet i sig främjar inte rörelse men får oss att känna oss trygga. Mellan tillgängliga områden rör vi oss med viss självsäkerhet beroende på hur väl vi känner igen oss. Det är tillgängligheten som skapar karaktären för platser. Platser kan ha en direkt tillgänglighet, vilket skapar en mer publik karaktär, eller så kan de ha en indirekt tillgänglighet, där en mer fridfull och lugn plats skapas (Loidl & Bernard, 2003, s.140). Som exempel på detta kan man tänka sig en öppen grillplats i en park där man står mitt på en gräsmatta (direkt tillgänglighet) och jämföra den med en grillplats lite mer avskild av buskar där man får en mer privat känsla (indirekt tillgänglighet). Platser kan läggas längs med vägar och på så sätt bilda sekvenser av rum. Om dessa ligger i rad bredvid varandra får man en intressant följd av händelser jämfört med om de ligger i varsin ände av en väg. Då får vägen en väldigt tydlig början och ett väldigt tydligt slut (Loidl & Bernard, 2003, s.140).

Tillgängligheten blir ett viktigt element eftersom att det är genom den människan känner att hon antingen är ”innanför” eller ”utanför”.

Tillgängligheten nyanserar platser och hjälper till att forma helheten. Om tillgänglighet ges till områden får dessa en viss karaktär. Karaktären av ett område är ibland lättare att känna igen än en specifik väg eller kant. Områden står ibland ensamma, men oftast är de länkade till varandra och ger då de gående varierande karaktärer längs med dennes färd (Lynch, 1960). Om de

olika rummen eller platserna har olika karaktärer blir den gående presenterad variation. För att skapa en länk mellan rum eller det som finns utanför rummet måste man öppna gränsen. Länkens eller gapets storlek har en betydande mening (Loidl, 2003, s.63). Ju mer man bryter ner gränser och ju mer man tillgängliggör, desto mer skapar man också länkar mellan rum. Då försvinner också gränsen mellan ”mig” och ”dem” (Loidl, 2003, s.57).

9. Människan i rörelse

Mycket av teorin tyder på att människan behöver uppmärksamma sin omgivning för att röra sig framåt. Både genom att hitta vägen, att se målet, uppmärksamma de gränser som finns och att hitta tillgängliga platser är viktigt.

Människan kan inte ta in för mycket information samtidigt. I boken ”Sensation & Perception, fourth edition” skriver forskarna Wolfe M. Jeremy, Kluender R. Keith, Levi M. Dennis, med fler, att människan till och med har svårt att läsa två böcker parallellt eftersom att vi då utsätts för många detaljer och beskrivningar. Forskarna skriver också att när vi aktivt försöker hitta information, som i barnboken ”Finding Waldo”, blir det jobbigt för hjärnan då den utsätts för många intryck under en kort tid.

Dagligen utsätts vi för miljöer som vi inte känner till och som innehåller tusentals nya intryck. För att orka ta in dessa uppmärksammar vi bara sådant som hjälper oss eller som tycks svara på någon fråga om vår omgivning. Uppmärksamheten kan både vara direkt, som när vi till exempel läser då vi bara koncentrerar oss på bokstavsföljden, men den kan också vara indirekt, om vi till exempel skulle lyssna på musik samtidigt som vi läste. Hjärnan får i det senare fallet selektera antingen ord ur boken eller ord ur musiktexten. Rör vi oss i en miljö kan den direkta uppmärksamheten vara kopplad till något vi måste hitta och då kan människors prat runt omkring oss te sig som sorl. Den delade eller indirekta uppmärksamheten kan istället vara att vi försöker hitta något samtidigt som vi pratar och tittar på andra människor som går förbi.

Sammanfattningsvis kan man säga att uppmärksamhet är något som krävs när vi letar efter ledtrådar, något som vi känner igen, när vi gått vilse. Vad som gör vissa saker lätta att hitta handlar mycket om vilken kontext de är satta i, alltså hur många likadana av det du försöker hitta som det finns eller om de särskiljer sig från mängden (Wolfe, 2015, kap. 7).

Att främja uppmärksamhet och att planera för att den ska vara enkel tycks därför vara en av nycklarna för hur vi kan skapa rörelse. Men vad man uppmärksammar, om det är landmärken, vägar, hinder eller kanske till och med andra människor är mycket personligt.

Många gånger, utan att tänka på det, väljer vi inte själva hur vi ska röra oss. För alla har vi väl någon gång följt efter en person som man litat på och som man trott kunnat vägen? Rörelse som sker i ensamhet styr man i mångt och mycket själv över, men rörelse i grupp styrs till största del av hur resten av gruppen uppträder.

”Walking is the beginning, the starting point. Man was created to walk, and all of life’s events large and small develop when we walk among other people.” Så skriver Jan Gehl i sin bok “Cities for people” om rörelse och rörelse med andra människor. Gehl skriver också att rörelse är något essentiellt för människor. Det är den som sätter oss i ett sammanhang. Det är när vi rör oss som vi upplever vår omgivning och kan välja att stanna för att utforska mer av det som finns omkring oss. Han menar också att människan rör sig mycket baserat på var andra människor rör sig.

”Man is man’s greatest join” är ett uttryck som Gehl tycker är mycket passande att använda när han studerat människans rörelse. Han skriver att ända sedan födseln är människan en varelse som är intresserad av att se så mycket hon bara kan. När barn därför blir äldre tar de med sig sina leksaker till de rum där resten av familjen vistas i för att vara där det händer saker och under ungdomen hänger de flesta utanför gallerior eller liknande. Han menar att vi tittar på varandra för att få ny information om livet. Med detta sagt menar Gehl att människan samlas där det händer saker (Gehl, 2010).

Och visst kan jag känna igen mig. Hur ofta har man inte rört sig mot en folkgrupp för att se vad det är de tittar på?

Att människan är viktig för människan är tydligt. Men det blir ännu mer tydligt varför det är viktigt att ha i åtanke, vid planering, efter att ha studerat Loidl och Bernards exempel om hur människor rör sig i förhållande till varandra.

När människan beträder en ny plats eller yta väljer hon väldigt sällan att sätta sig mitt på denna då hon känner sig sårbar där. I deras exempel utgår de ifrån en gräsmatta på en offentlig plats och på en solig dag. De menar att den första människan som kommer dit för att äta picknick eller sola sätter sig i en av kanterna på gräsmattan. De följande som kommer väljer också att inta kanterna som deras plats. Allteftersom människor kommer till gräsmattan fylls den upp och nykomlingar väljer att systematiskt sätta sig med en så mycket mellanrum mellan varandra som möjligt, men ändå inte mitt på öppna områden (Loidl & Bernard 2003).

Detta exempel tycker jag visar mycket tydligt på hur vi förhåller oss till varandra i ett offentligt rum. Människan har normer och regler som i mångt och mycket handlar om att inte störa varandras privata sfär. Det kan precis som i Loidl och Bernards exempel handla om när man sitter ner på en gräsmatta, men det handlar också om när människan är i rörelse.

Exemplet ovan tar upp hur människor tillgodoser sig platser i offentliga rum. Någon som mycket ofta pratar om just att tillgodose sig platser, eller territorialisera dem, är den svenske arkitekten Mattias Kärrholm.

Mattias Kärrholm diskuterar i sin bok ”Arkitektens territorialitet” kring hur offentliga rum kan tillgodoses och göras till egna. Han menar att en plats som frekvent används av en viss person eller grupp blir ett territorium. Det är ett mänskligt beteende att hävda eller använda en viss plats på grund av instinktiva behov, psykologiska behov eller för överlevnadsstrategi. Begreppet territorium indikerar tydlig och identifierbar rumslighet. Begreppet plats och territorium är därför starkt besläktade. Detta blir viktigt eftersom att en människa blir mer eller mindre bekväm att röra sig eller stanna på platser beroende på känslan av tillhörighet.

Kärrholm går i sin bok vidare med att förklara rummet som en byggsten för arkitekter. Något som man måste förstå inte bara är ett material eller medel utan något som också kan ses som en egenskap eller ett mål. Då är inte slutenheten målet utan själva upplevelsen av rummet. Rum har alltså här använts för att beteckna en viss specifik och eftersträvd upplevelse.

Territorium kan i många fall verka som om de skapas av den enskilda individen. Men det är egentligen de som planerar som i mångt och mycket planerar hur vi kommer att territorialisera olika platser. Territorialitet kan därför ofta ses som en uppifrån-och-ner etablering av vissa funktioner. På ett generellt plan kan rumslig territorialitet ses som en form av kodning av rummet, där en aktör etablerar vissa betydelser inom ramen för ett begränsat område. Ett visst rum kopplas till en viss person, grupp eller användning, praktik, identitet eller kultur. Ett territorium är en klassifikation av ett område, en avgränsning och kontroll. Territorialitet är ett sätt att försöka påverka ett visst bruk eller beteende med hjälp av rumslig avgränsning och kontroll. Territoriumsbegreppet har vidgats till att inte bara beskriva att ett område tillhör en viss person eller grupp, utan också ett specifikt beteendemönster eller en kultur.

Terrängen vi rör oss över representerar en särskild miljö kopplad till en viss handling, person eller grupp. Terrängen kan kanske ses som ett slags personligt territorium, vilket tar fasta på hur jordens och markens förutsättningar samspelar med mänskligt beteende. Vi har till exempel lärt oss att inom en viss sorts territorium ska vi bete oss på ett särskilt sätt. Miljön uppvisar vissa regelbundenheter och har därmed också en viss kalkylbarhet (Kärrholm, 2004).

Ett tydligt exempel på detta är hur vi lärt oss sedan barnsben att inte cykla på trottoarer, då de är till för ett lägre tempo och de gående.

10. 1700-talets romantiska parker och trädgårdar

*Consult the Genius of the place in all;
That tells the Waters or to rise, or fall,
Or helps th'ambitious Hill the heav'ns to scale,
Or scoops in circling Theatres the Vale;
Calls in the Country, catches opening glades
Joins willing woods, and varies shades from shades,
Now breaks, or now directs, the intending lines;
Paints as you plant, and as you work, designs.*

– Alexander Pope
(Hobbouse, 2004, s.207)

Citatet ovan beskriver essensen av de romantiska parkerna och trädgårdarna under 1700-talet.

Under 1700-talets första hälft växte en ny trädgårdsstil fram i England som en direkt motreaktion till de franska barockträdgårdarna med sina strikta och symmetriska former. Man försökte istället efterlikna det böljande beteslandskapet (Blennow, s.205). Stilen kom att kallas för ”den romantiska trädgården” eftersom att det bäst karakteriserade trädgårdens väsen. Trädgården skulle nu betraktas som en målning (Blennow, 1995, s.207).

Den romantiska trädgården skulle inte bara efterlikna ”ett landskap som en tavla” utan också innehålla landskapsscenerier där bestämda händelser eller meningar skulle ske. En av företrädarna till den engelska trädgårdskonsten var den unge William Kent som egentligen först varit målare och studerat konst i Italien i tio år. Det var dessa år i Italien som inspirerade och satte prägeln för Kent (Olausson, 1993, s.55). Kent, som ofta fick jobba med redan existerande parker eller trädgårdar (Olausson, 1993, s.56), ville likna trädgårdarna och parkerna vid teaterdekorer där olika scener med hjälp av besökarna kunde utspelas. På detta sätt fick besökaren dubbel funktion, både som åskådare men också som aktör vid besöket i parken. Kent förmedlar detta tydligt genom sina skisser där han strategiskt placerat ut en grupp människor för att ge bilden liv (Blennow, 1995, s.207). Kent jobbade därför mycket med att iscensätta trädgården och skapa teatraliska rum för besökaren (Olausson, 1993, s.56).

Ett av skälen till att jag valt att studera just den engelska parken från 1700-talet är för att jag efter att bara kort ha läst om den kunnat identifiera de fyra principerna vid planering för rörelse.

VÄG

Den romantiska parken på 1700-talet präglades av oregelbundenheter i planen där mjukt slingrade vägar ledde betraktaren genom parken (Olausson, 1993, s.54-55).

Under 1700-talet utvecklades två typer av parker, den engelska landskapsträdgården och de romantiska trädgårdarna. De engelska landskapsträdgårdarna var i större utsträckning formade av naturen själv där man lät djuren, i det engelska fallet fåren, ströva omkring och forma vegetationen. Den romantiska trädgården skulle ses och kringströvas på vägarna, fristående från hus, medan den engelska landskapsträdgården var gjord för att ses från huset (Blennow, 1995, s.215-218).

I den romantiska parken får verkligen vägen en stor betydelse för att besökaren plötsligt inte bara skulle betrakta parken utifrån.

I Sverige blev ett av de mest kända namnen inom parkplanering under sent 1700-tal Fredrik Magnus Piper. Bland hans största verk hittar vi Haga slottspark och Drottningholm (Olausson, 1993, s.112-113). Han ritade år 1787 en generalplan över Haga (Olausson, 1993, s.368, xiii) där det inte går att missa de böljande vägarna.



Bild A. Haga slottspark är ett väldigt tydligt exempel på hur vägarna kunde slingra sig genom parken och leda besökaren en lång väg för att denne verkligen skulle uppleva hela parken.

Trädgården skulle inte framstå som en enhetlig och lätt överskådlig symmetrisk anläggning, utan som ett ideallandskap som lockade till vandring vid första ögonkastet. Den skulle fånga genom sin motivrikedom, med överraskande utblickar samt dess associativa antydningar. På så sätt skulle trädgården inte bara locka ögat utan också sinnet och tankarna. (Blennow, 1995, s.221)

De böljande vägarna gör att den som besöker platsen inte skymtar sitt mål direkt. Målen kunde te sig olika på denna tid och som vi kan se på bilden ovan så kunde dessa skymtas från olika lägen av vägen för att senare nås.

MÅL

Oregelbundenheterna i 1700-talets parker kombinerades ofta med utplacerade byggnader eller konstverk som alla hade en historisk koppling. De artificiella prydnaderna kunde vara fontäner, boskéer, labyrinter och grottor (Olausson, 1993, s. 54-55). Dessa låg inbäddade mellan vattendrag och slutna eller öppna trädgårdsrum och fungerade som klimax (Blennow, 1995, s.208).

Prydnaderna kan också liknas vid landmärken eller mål. Dessa stack ut väldigt mycket i parkerna då de oftast var konstgjorda medan allt runtomkring dem var naturligt. Redan under 1700-talet var man väl medveten om att prydnaderna eller landmärkena drog uppmärksamhet och kallade därför dem för "eyecatchers".

The Eyecatcher: Ett strategiskt utplacerat föremål, såsom falska ruiner eller konstverk, som fångar betraktarens uppmärksamhet. (Blennow, 1995, s.209)

Tittar man på Fredrik Magnus Pipers generalplan över Stourhead (Olausson, 1993, s.233), en engelsk 1700-tals park som än idag finns att besöka, kan man alldeles riktigt se hur Piper dragit siktlinjer till olika "eye catchers" som skulle fånga besökarens uppmärksamhet. Det är väldigt lätt att se hur Fredrik Magnus Piper har tolkat platsen när han dragit siktlinjer ifrån vägen som han själv måste ha gått på när han studerat platsen.

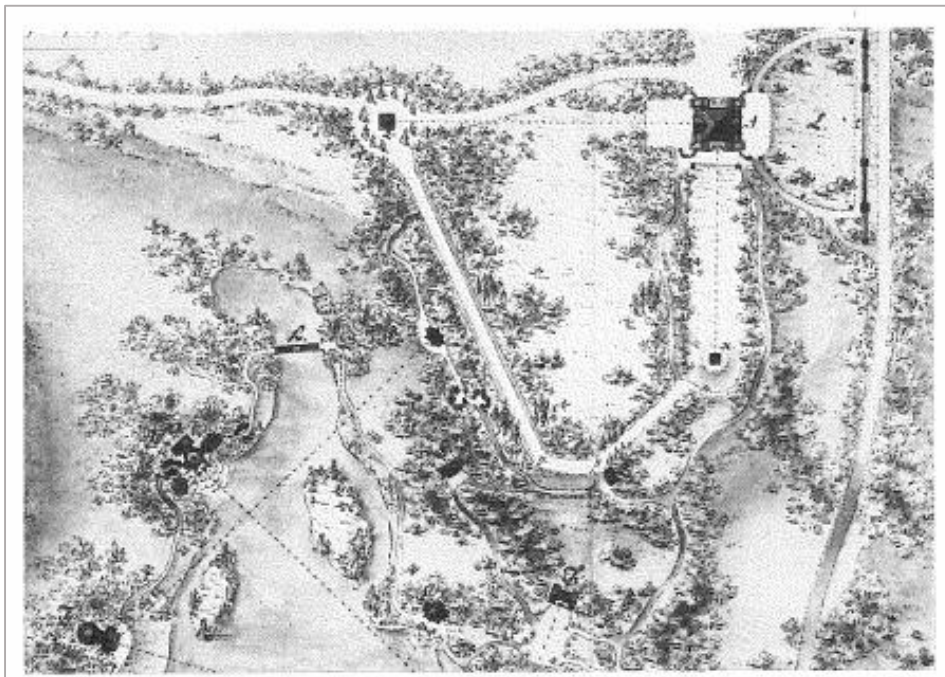


Bild B. *Längst med den böljande promenaden blir den gående presenterad olika statyer och byggnader att stanna upp och titta på. Dessa fungerade utmärkt som "eye catchers".*

Variationen i trädgårdarna garanterade en vakenhet hos besökaren som var beredd på att reagera på scenerna som sågs, nåddes eller anades från olika riktningar (Blennow, 1995, s.209). Man eftersträvade just den variationsrika blandningen av artificiellt och naturligt (Olausson, 1993, s.48).

Precis som Loidl och Bernard skriver i sin bok "Opening spaces – Design as landscape architecture" så främjas rörelsen framåt genom visuella länkar. Ibland räcker inte bara ett mål eller landmärke för att leda människan framåt. I detta fall placeras delmål ut som är attraktiva och som människan snabbt kan snappa upp. Att planera in delmål mot ett större mål ger fotgängaren en känsla av att ha uppnått något med regelbundna intervall.

GRÄNSER

Det är inte ofta man i litteraturen nämner gränser som ett specifikt moment i planeringen. Det som direkt kan tolkas som en gräns och som kanske är det mest typiska från 1700-talet är "ha-ha:n".

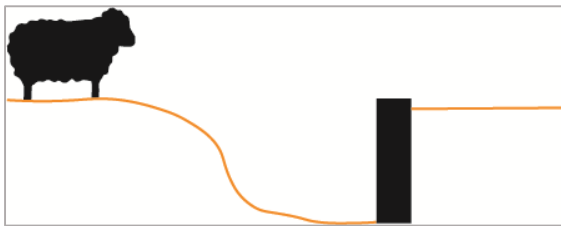


BILD 8. Ha-ha.

På bilden till vänster ser man tydligt hur fåren inte kunde ta sig över på andra sidan stödmuren.

En ha-ha är ett torrdike med hög stödmur åt trädgården som gav till synes obruten övergång samtidigt som den förhindrade djur att komma in i trädgården (Blennow, 1995, s.209). Ha-ha:n är kanske snarare en anti-gräns. Den hindrar djur från att ta sig in på ett område samtidigt som den synliggör vyer för människan.

Dessa diken spelade en nyckelroll i utvecklingen av den naturinspirerade parken. Diket anlades runt parken och blev som en osynlig gräns som höll kor och får på betesmarkerna utanför parken, samtidigt som de var synliga för de som gick i parkerna (Hobhouse, 2004, s.212).

Något som ofta också planerades in i parkerna var vatten. Ett exempel på detta är de senare franska romantiska trädgårdarna som skulle symbolisera den romantiska längtans förlorade land där man vandrade längst med lummiga träd och porlande bäckar, där en liten sjö kunde skymtas i månljuset eller där en liten dalgång med strömmande vatten kunde beskådas (Blennow, 1995, s.229).

I det fallet blev det tydligt att vatten agerar som många olika saker. Både som "eyecatcher" men kanske också som gräns. För precis som Lynch skriver i sin bok "The image of the city", studerar han hur vatten är en tydlig gräns eftersom att det för fotgängaren blir påtagligt att hon inte kan gå längre än vattenkanten utan att bli blöt.

I den romantiska parken spelade därför vattnet en stor roll.

TILLGÄNGLIGHET

I förra stycket nämns att vatten var en viktig aspekt i 1700-talsparken. På vissa ställen skulle man inte kunna ta sig över vattnet och på andra skulle man. Åar, bäckar och vissa små sjöar överbyggades av broar som människan lätt skulle kunna ta sig över. Detta får en stor betydelse för att man med hjälp av vattnet och broarna kunde kontrollera rörelsen i parkerna och trädgårdarna.

Detta ser vi ett tydligt exempel på när vi tittar på Fredrik Magnus Pipers generalplan över Drottningholm år 1781 (Olausson, 1993, s.423).

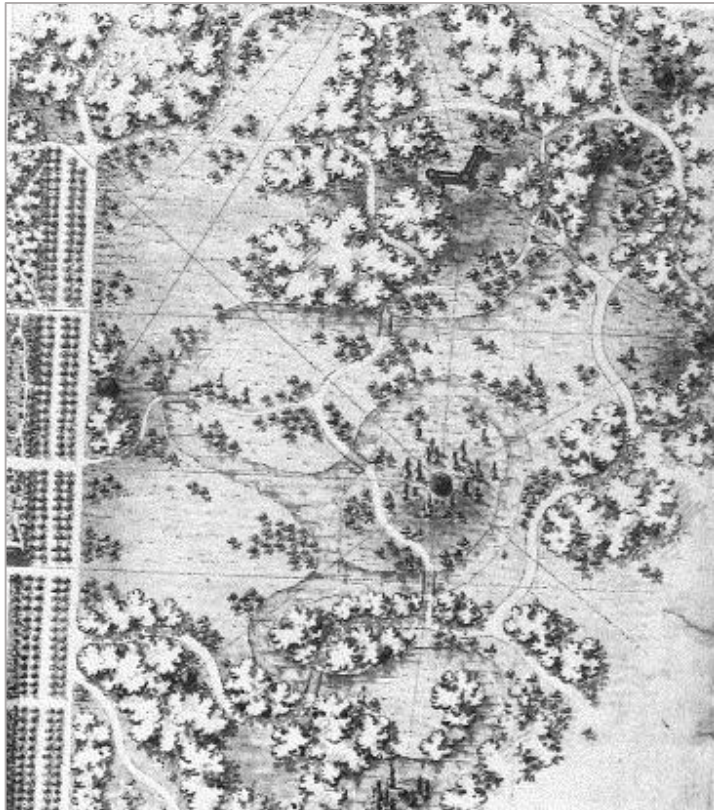


Bild C. *De många broarna på Drottningholm gör att besökaren kan ta sig över vattnet. På detta sätt tillgängliggör man större delar av parken för de gäende.*

Rum i parken var något som många parkplanerare höll på med under 1700-talet. En av dem som gjorde detta var den unge målaren William Kent och ett exempel på hur han kunde göra det var att arbeta med tät grönska och olika trädgrupper som han arrangerade. Ofta arrangerade han vegetationen perspektivistiskt som kulisspar på en scen och med en byggnad som fond. Dessa rum skulle vara tillgängliga för besökaren vilket visade sig i många av Kents skisser där mycket noggrant utmålade människor rörde sig på platserna han tänkt skapa (Olausson, 1993, s.56). Att göra tillgängliga rum var mycket viktigt för de besökande eftersom att de då kunde uppleva parkerna (Olausson, 1993).

Något som också kan nämnas eller diskuteras är att tillgängligheten ofta är kopplad till topografin. De romantiska parkerna hade mycket typiska böljande former som var mjuka och i mångt och mycket överkomliga (Booth, 1983, s.11).

Precis som tidigare beskrivet i teoridelen så främjar egentligen inte tillgängligheten av rum eller platser rörelsen, men den skapar karaktär och en känsla av välbehag. Då kan människan röra sig självsäkert genom parken.

11. IKEA

I detta avsnitt har två arkitekter intervjuats som jobbar respektive har jobbat på IKEA. Pernilla Woelfer som är arkitekt och designar deras varuhus och Katarina Kempe som idag jobbar på Sweco, men som tidigare jobbat i nio år på IKEA som arkitekt och designat deras varuhus.

Frågorna som ställdes till Pernilla Woelfer och Katarina Kempe var väldigt lika varandra. Kanske hamnade de i olika ordning. Svaren som gavs var också väldigt lika. Utifrån dessa svar kommer detta avsnitt att byggas. Hela intervjuerna är transkriberade.

De stora IKEA-varuhusen är alla designade och uppbyggda på liknande sätt. Man har sedan 1960-talet använt sig av en modell som standardmodell där målet är att ge familjen en upplevelse eller ”a day out for the family” som arkitekterna kallar det. Redan från den tiden var det tänkt att familjen skulle spendera en hel dag på IKEA med att köpa möbler, äta på restaurangen och sedan åka hem för att montera de nyinköpta möblerna. Detta gjorde man inte så ofta, så när det väl gjordes fick det bli en heldagsutflykt.

Kanske tänker vi annorlunda idag när IKEA:s sortiment konkurrerar med all internet-handel. Båda arkitekterna menar att IKEA:s planering inte ligger helt rätt i tiden då vi får mindre och mindre tid, men köper mer och mer. Båda tror dock att många fortfarande väljer att åka till IKEA för att få inspiration om hur man kan inreda.

Även i IKEA:s varuhus urskiljs de fyra elementen väldigt tydligt. Vägen som leder kunden genom varuhuset, varorna och erbjudandena som är målen, tillgängligheten via genvägarna man kan ta för att komma till en ny avdelning snabbare och gränserna där stora hyllor och ibland till och med rep är i vägen för kunderna.

VÄG

När man kommer in i det stora IKEA-varuhuset blir man först och främst hänvisad till övervåningen där man ska börja sin färd genom det som kallas för Showroom. Det är i Showroom man kan ta del av de fina displayerna med det senaste inom heminredning och fiffiga lösningar för hemmet. För att ta sig igenom Showroom följer man hela tiden den förutbestämda vägen som arkitekterna kallar för ”the long natural way”. Med detta menas att kunden ska ta en genomtänkt väg igenom hela sortimentet för att bli presenterad alla varor. ”The long natural way” är i själva verket inte så naturlig, utan mest lång. Båda arkitekterna menade att den inte är följsam eller naturlig utan att man genom den förutbestämda vägen mer eller mindre tvinga kunden genom alla avdelningar, såsom kök, sovrum, vardagsrum osv. ”The long natural way” knycker ofta för att man vill undvika raksträckor i så stor mån som möjligt. Raksträckor som är för långa har en tendens att bli uppfattade som motorvägar där kunderna bara susar förbi varorna. Detta kan liknas vid det som i teoriavsnittet kallas för målinriktade vägar och icke-målinriktade vägar. På IKEA väljer man oftast att ha icke-målinriktade vägar då de gör att kunden måste ta sig genom hela varuhuset och se så många varor som den bara kan.

Vägen är oftast planerad att ligga i en högersväng runt varuhusets första våning. Människan tenderar att titta åt höger oftare och det finns också studier som visar på att man också köper mer eller lockas att köpa mer om man kan titta åt höger så många gånger som möjligt.

I intervjuerna frågade jag hur man vet att man går på vägen. Arkitekterna svarade att materialet är annorlunda på gångbanan, att det finns målade pilar som visar vägen och att de flesta som inte är vana vid att gå i ett IKEA-varuhus ofta väljer att följa vägen eftersom att den till slut kommer leda dem till en önskad vara eller till utgången. Precis som Booth (1983) menar att vägen är ett av de viktigaste elementen i planering för att den skapar förutsättningen för rörelse och är det element människan koordinerar sig efter, så fungerar vägarna på IKEA. De kan alltså indikera var och hur vi ska röra oss från en punkt till en annan genom att leda ögat och se till att hålla den gående på ”rätt spår” (Booth, 1983).

Efter att ha blivit ledd i en labyrint genom Showroom kommer man till restaurangen. Efter restaurangen blir man ledd ner en våning till det som kallas för Market hall. Det är genom denna marknadsavdelning där man kan plocka på sig varor som kunden måste gå för att ta sig till kassorna och sedan ut. Kempe tyckte speciellt att vägen var onödigt lång och att det försvårade för kunden oerhört mycket när denne visste att den bara snabbt ville in på ett IKEA-varuhus för att köpa något och sedan ta sig ut. Speciellt med uppdelningen där Showroom är på ett plan och Market hall på ett annat. Hemmets huvudfunktioner finns splittrade på bägge plan, som till exempel kök (uppe) /köksprylar (nere) och sängar (uppe) /sovrumbtextilier (nere). En sådan uppdelning gör det svårt för kunden att överblicka avdelningarna och att kunna orientera sig och hitta rätt.

Om kunden någon gång skulle vilja veta var den kan hitta en specifik avdelning finns längs med vägen ett antal kartor utplacerade. På dessa kan kunden läsa sig till eventuella målpunkter.

MÅL

Första frågan under intervjun som ställdes om mål, var vad arkitekterna trodde att kunderna hade som mål när de kom till IKEA. Båda trodde att kunderna hade en vara i åtanke, som de ville köpa, redan innan de kom dit. Men att när de väl var inne i varuhuset kunde målet te sig vagt eftersom att det alltid skulle finnas specialerbjudanden på vägen som lockade kunderna att köpa mer.

Precis som tidigare nämnt så skulle vägen knycka ofta för att kunden inte skulle gå för snabbt förbi varorna. Att placera ett nytt erbjudande eller en sätta fram en ny display i varje knyck är också en av anledningarna till att man planerar krokiga vägar. Kunden ska hela tiden lockas genom varuhuset och framför allt lockas att köpa så mycket som den bara kan. Genom att placera speciella varor, de man vet att många kunder vill ha, kan man driva rörelsen åt ett specifikt håll. De specifika punkterna som arkitekterna väljer att placera ut sina speciella varor kallas för hot spots. Dessa kan precis som Lynch skriver om, kallas för noder eller delmål (Lynch, 1960) eller i detta fall, hot spots.

För att betona att det är något viktigt man tittar på använder de på IKEA ljus från lampor som ger kontraster, vilket drar ögats uppmärksamhet. Speciellt viktiga varor får många spotlights på sig.

Som tidigare nämnt så delar man upp standardhuset på IKEA i två delar där Showroom ligger på övervåningen, restaurangen mellan Showroom och Market hall, också på övervåningen. Därefter kommer Market hall på undervåningen följt av kassorna som ligger i slutet på undervåningen. Under kundens rörelse genom varuhuset blir denne alltså ledd genom ett stort utställningsrum där många intryck och avdelningar ska processas. Därför placerar man restaurangen mellan denna och Market hall för att kunderna ska kunna fylla på med energi innan de fortsätter sin vandring genom varuhuset. Precis i början av Market hall, när kunden börjar gå igen, placeras ett oemotståndligt erbjudande som ska göra så att kunden får en kick-start. Det är alltså dessa visuella länkar som hjälper till att främja rörelse och ork. Precis som Loidl och Bernard (2003) skriver så kan det ibland räcka med bara ett huvudmål för att främja rörelse, men i detta fall när man har ett så stort varuhus med så många avdelningar behövs många delmål för att kunden ska orka ta sig igenom hela.

På IKEA arrangeras ofta events eller utställningar som fungerar som tillfälliga mål under vissa perioder. Dessa är ofta placerade precis i början av varuhuset så att kunden får se det allra nyaste först.

Båda arkitekterna trodde att när man väl var inne i varuhuset och hade hittat sin vara och ätit sin lunch så ändrades målet till att hitta utgången. Att hitta utgången på ett IKEA-varuhus för en som aldrig tidigare varit på ett, menade de inte var en speciellt enkel uppgift. Detta är medvetet då kunden på alla möjliga sätt ska tvingas gå genom hela sortimentet.

Kempe sa att ”det finns ingenting på IKEA som inte är planerat”.

GRÄNS

Där arkitekterna skiljer sig något i sina svar är i frågan om att locka och tvinga kunder. Woelfer tycker att man jobbar mycket med att locka kunden genom att framhäva varor och speciella erbjudanden medan Kempe tycker att man mycket mer jobbar med att tvinga kunden att välja en specifik väg.

Just det med att tvinga kunderna menade Kempe att man gjorde då alla tvingades upp i Showroom för att se hela sortimentet innan de kunde plocka på sig varan i Market hall. På ett IKEA-varuhus i Taiwan som man byggt på ett helt kvarter i staden ligger Showroom fem våningar över gatuplan, och där tvingades alltså kunden ända upp för att sedan färdas neråt mot kassorna. När varuhuset precis hade invigts var det många som försökte ta sig rakt in på gatuplan, som man brukar göra i andra varuhus, men det fick man sätta stopp för genom att spärra av med ett band och personal som snällt bad kunderna att ta sig upp för trapporna eller hissen. Precis som i teoriavsnittet kan man här dra slutsatser om negativt kontrollerande där människans egen väg inte främjas utan hämmas. Numera finns det i vissa ”äldre” Ikea-länder en shortcut direkt in till Market hall från entrén, väl dold under trappan upp till Showroom. På

liknande sätt döljer man alla övriga shortcuts så gott det går för att de inte ska uppfattas som huvudvägen utan bara finnas som möjlig för återkommande kunder som väl känner till sitt varuhus.

Annat som man också jobbar med är att skymma varor för kunderna bakom väggar eller hyllor så att de inte kan ta del av allt med en gång.

TILLGÄNGLIGHET

Eftersom att arkitekternas jobb går ut på att försöka få kunden att gå igenom hela IKEA, jobbar de inte jättemycket med tillgänglighet. Det finns alltså inte stora fria ytor i ett IKEA-varuhus som när man till exempel handlar i en klädesbutik som H&M.

Det man jobbar en del med är genvägar eller shortcuts som arkitekterna kallar dem. Dessa är taktiskt placerade så att de inte syns supertydligt för kunderna, men de finns utritade på de kartor som finns längs med den långa vägen. Om en shortcut skulle bli för tydlig och många kunder skulle använda den kan den misstolkas för huvudväg och då är det ingen bra shortcut. I detta fall väljer man oftast att planera om den.

I teoriavsnittet menar Loidl och Bernard att tillgängligheten i sig inte främjar rörelse, men att tillgängligheten kan fokusera och kontrollera rörelse. Via IKEA:s shortcuts kan man alltså fokusera en liten del av rörelsen åt ett annat önskat håll än just den vanliga långa vägen.

12. Diskussion

Jämförelsen mellan 1700-talsparken och IKEA går att göra. I båda exemplen kan man hitta de fyra elementen, även om de är mer eller mindre tydliga.

Vägen är ett väldigt tydligt exempel i både landskapsparkerna och IKEA. Den liknar varandra då den knycker eller böjer sig fram för att inte visa den gående allt med en gång. Det är den som leder besökaren genom miljön. Det är precis som tidigare nämnt i teorin kanske den viktigaste principen för att styra hur människan rör sig eftersom att det är den som får den gående att känna sig trygg i att den är på rätt spår.

Målen kanske är det tydligaste exemplet på hur man lockar till rörelse i både 1700-talsparkerna och IKEA. Det är de som får oss att vilja ta oss framåt i dessa exempel och de som människan begär och/eller vill uppleva. Detta gäller även om målen i de olika fallen skiljer sig, då det ena är att nå ett objekt och uppleva det på nära håll och i det andra fallet är att köpa på sig antingen prylar eller mat.

Gränserna är i båda fallen inget som främjar rörelse utan snarare hämmar rörelse. Man kan alltså likna hyllorna och väggarna på IKEA med vegetationen i landskapsparkerna. Det går att diskutera utifall att rörelse är något som måste betyda att människan rör sig framåt hela tiden eller om rörelse också kan vara när människan stannar. Jag tycker att rörelse kan liknas vid sekvenser, precis som ljudkurvor. Ljudet är inte ljud om man inte också har tystnad. På samma sätt är inte rörelse *rörelse*, om man inte har stillhet. Rörelse handlar om riktning, tempo, pauser. Därför utgör både gränserna och kanske målen man stannar upp för att betrakta, en viktig del i rörelsemönstret hos människan.

Tillgängligheten som jag i uppsatsen valt att lägga längst ner i varje avsnitt har varit den princip som varit svårast att urskilja. Den är egentligen inte mindre värderad än de andra. Utan tillgänglighet finns inte en möjligheten till rörelse. Ofta när man pratar om tillgänglighet handlar det om att alla ska kunna röra sig över samma plats och att alla ska ha förutsättningar att kunna ta sig fram. Precis lika viktigt som det är att planera så att en plats är tillgänglig för alla, precis lika viktig är tillgängligheten sinsemellan de övriga tre principerna. Som nämnts några gånger tidigare så är det inte så att tillgängligheten främjar rörelse i sig, det är den som sätter förutsättningen att vi kan röra oss till att börja med.

De fyra principerna eller elementen finns alltså i både 1700-talets landskapsparker och på IKEA. Det är kanske inte helt konstigt att man kan urskilja dessa eftersom att de finns i mer eller mindre all planering av offentlig miljö. Det som är värt att diskutera är hur de fyra principerna kan hjälpa oss att förstå planering för rörelse.

Jag tror att verktygslådan fungerar. Det är svårt att planera för att driva rörelse om man inte har med de fyra principerna. I 1700-talsparkerna fungerar inte helheten utan alla fyra principer. Skulle man inte ha vägarna skulle människan inte hitta rätt i de stora parkerna. Skulle inte målen vara utplacerade hade inte många haft anledning till att gå runt i parken till och börja med. Utan tillgängligheten över hela parken skulle man kanske tyckt att det var jobbigt

eller frustrerande att inte kunna ta del av allting och med barriärer som ha-ha:n kunde betraktaren till och med ta del av mer än det som fanns i just parken, men också blicka ut över vattnet och undra vad som väntade på andra sidan.

När det gäller IKEA tror jag också att det hade varit svårt att behålla konceptet med att föra kunden genom hela byggnaden om man inte hade haft alla fyra principer. Utan vägarna skulle kunden ströva fritt i varuhuset och då skulle det bli svårt för dem att se hela sortimentet, utan målpunkterna såsom specialerbjudandena eller restaurangen skulle kunden tappa fokus och inte orka ta sig genom hela varuhuset, utan gränserna skulle man inte kunna kontrollera kundens rörelse och precis som tidigare nämnt skulle kunden ströva fritt genom varuhuset och utan tillgängligheten skulle inte kunden kunna röra sig till att börja med.

Verktygslådan är alltså komplett i båda fallen.

Och så kommer vi till, för uppsatsen, den viktigaste frågan av dem alla; Kan man genom planering driva rörelse?

Tittar man på de studier som gjorts av Gehl, Loidl & Bernard, Kärholm och Booth tycker jag att man tydligt kan se att det finns en stark tendens till att kunna svara ja på den frågan. Eftersom att människan är en varelse med rutiner och vanor, precis som professor Seamon beskriver dem i avsnittet om fenomenologi, har vi en uppfattning om vår omvärld och ett rörelsemönster som vi lärt in. Man kan använda sig av den förståelsen för att lära känna människan och förstå hur hon rör sig. Det har alla dessa författare gjort och på så sätt sett mönster i människans rörelsebeteende. Därför har de kunnat urskilja hur man kan planera för att göra så att människan rör sig på ett specifikt sätt.

Genom de fyra principerna, eller verktygslådan, kommer man en bit på vägen för att kunna planera för att driva rörelse. De kan fungera som en grund för att sedan vidare jobba med andra sinnen än synen som varit utgångspunkten i denna uppsats.

13. Slutsatser och reflektioner

Vad kan vi då lära oss utav detta?

Den lärdom jag kommer att ta med mig i min vidare utbildning och sedan i mitt yrkesliv kommer att vara att det genom ganska små medel går att driva rörelse hos en människa bara man förstår vad det är som lockar eller triggat henne. Förstår man att människan har vanor och beteendemönster kan man använda dessa både med och mot henne. Det är precis som i fallet med den nötta gräsmattan. Antingen kan man låta den vara precis som den är eller så kan man främja rörelsen som människan själv skapat genom att lägga plattor där människan trampat upp. Man kan också sätta upp ett staket och med det berätta att hon inte får gå över gräsmattan mer. Man kan faktiskt också vända på det och tänka att innan man lägger plattor på en plats, man redan innan visste att man skulle lägga plattor på, se hur människan rör sig och därefter göra beslutet om hur man ska se till att underlätta.

Jag tar också med mig vikten av att förstå att planering inte är så enkel som att placera ut fyra element eller principer och sedan tro att allt kommer vara bra. Planering för rörelse är lika svår som människan själv. Ständigt är vi och vår omvärld i förändring och det som var bra planering för 50 år sedan är kanske inte bra planering idag. Vi behöver vara uppdaterade och våga testa nya saker.

Hade jag fått göra om min uppsats idag hade jag försökt göra en studie där teorierna testas i praktiken. Jag hade valt ut en plats och sedan försökt se om människans rörelsemönster överensstämmer med det som skrivs i litteraturen. Detta hade kunnat stärka mina resultat i uppsatsen och kanske gett andra svar än de som jag har idag.

Referenserna som använts i denna uppsats har varit lätta att ta till sig, men kanske inte så många som jag hade hoppats på. Även om det har varit enkelt att hitta relevant litteratur, så har det varit svårt att tolka in de begrepp jag använt. Kanske har några av tolkningarna blivit fel på grund av att jag uppfattat dem som de inte ska uppfattas. Bortsett från det tror jag att många av referenserna är bra då de är mer eller mindre kända namn inom ämnet. Det hade varit intressant att hitta något som tydde på att någon motsatte sig de teorier jag funnit. På så sätt hade diskussionen också kunnat bli bredare.

Hade jag fått fortsätta studera planeringen för rörelse hade jag gärna tittat på vad som händer om man involverar de andra sinnena och hur viktiga de är i planeringen. Det hade varit väldigt spännande att se hur man kan planera för rörelse genom hörsel.

14.Referenslista

Blennow Anna-Maria (1995). *Europas trädgårdag – från antiken till nutiden*. Bokförlaget Atlantis.

Booth K. Norman (1983). *Basic Elements of Landscape Architectural Design*. Elsevier Science Publishing Co. , Inc.

Gehl Jan (2010). *Cities for people*. Island press.

Hobhouse Penelope (2004). *Trädgårdskonstens historia 3000år*. Natur och Kultur/Fakta.

Kärrholm Mattias (2004). *Arkitekturens territorialitet*. Grahns Tryckeri AB, Lund 2004.

Loidl Hans & Bernard Stefan (2003). *Opening spaces – Design as landscape Architecture*. Birkhäuser – Publisher for Architecture.

Lynch Kevin (1960). *The image of the city*. Massachusetts Institute of Technology and the President and Fellows of Harvard.

Olausson Magnus (1993). *Den engelska parken i Sverige under gustaviansk tid*. Produktion Byggförlaget.

Seamon David (1980). *Body subjects, time space routins and place-ballets*. I Buttimer, A. & Seamon, D. (red.) *The human experience of space and place*. London: Croom helm ss. 148-165.

Wolfe M. Jeremy, Kluender R. Keith, Levi M. Dennis, Bartoshule M. Linda, Klatzky L. Roberta, Lederman J. Sosan, Merfeld Daniel (2015). *Sensation & Perception, fourth edition*. Sinauer Associates.

BILDER

Bild 1-8. Gjorda av författaren, Alma-Lena Slipac (2016).

Bild A. XVII. Fredrik Magnus Piper, förslag till generalplan för Haga, 1787. KA, Pi-a 1 (ur *Den Engelska parken under gustaviansk tid av Magnus Olausson, 1993*).

Bild B. 118. Fredrik Magnus Piper, generalplan över Stourhead. Detalj, 1779. KA, Pi-e 6.1 (ur *Den Engelska parken i Sverige under gustaviansk tid av Magnus Olausson, 1993*).

Bild C. 223. Frerik Magnus Piper, förslag till förändring av den engelska parken. Detalj av 1781 års projekt till ny generalplan. S1A, Drb 1:24 (ur *Den Engelska parken i Sverige under gustaviansk tid av Magnus Olausson, 1993*).