

# ORDETS MAGT

Et teknologi-baseret  
æstetisk oplevelses projekt

ordnung muss  
sein !!!

if you cant handle  
me at my worst,  
then you sure as  
hell don't deserve  
me at my best.

MEDIA

INTERNET

RADIO

MAGAZINES

TELEVISION

NEWSPAPERS



## **Titelblad**

Specialet udarbejdet af:

Danni Thorup Steffensen – studienr.: 20113325

Kenneth Korsgaard Gad – studienr.: 20113206

Vejleder: Lone Dirckinck-Holmfeld

Studie: Interaktive Digitale Medier, Det Humanistiske Fakultet ved Aalborg Universitet

Specialets tidsramme: d. 1 januar – 31 maj, 2016

Projekttype: Speciale for 10. semester, sommeren 2016

Antal sider: 88.3

Antal anslag: 211.842

## Abstract

The **purpose** of this master thesis was to explore, create and evaluate a technology-based environment that actively supports user engagement experience at the literary festival Ordkraft, building on users and domain experts' opinions via a participatory design approach. Participatory design has been established as an approach to develop various types of design solutions when it comes to user experience, but there is a scarcity of studies that explore how this approach can support a literary festival. Our partner, Ordkraft, sought something new and exciting which could actively engage their guests in ways that the more traditional literary events could not. To provide solutions, we based the project on three kinds of knowledge based upon Nelson, Stolterman & Fallmans model of *The Design Triangle*, created in the domain of interaction design research. The triangle includes *real*, *true* and *ideal* knowledge, which includes academic theories (*true*), sketches and ideal design from users (*ideal*) and knowledge about design practices and the festival itself (*real*). The domain of true knowledge was based on our Participatory Design approach, combined with User Innovation Management, theories of experience design, interaction design, aesthetics and theories. This domain was expanded and strengthened with *real* knowledge perspective from interviews with domain experts and *ideal* knowledge provided by possible users, through sketches and statements in a co-creation workshop. Three design solutions were the outcome of the participatory design; in collaboration with Ordkraft one out of the three designs was chosen and a "word-tunnel" got created. **The design** consisted of four isolated and decorated rooms, with each theme (Women's rights, The others, Religion and Freedom of speech) differently displaying surprising quotes on screens selected from a range of famous people and texts. This idea was supported by statistics showing that today 50 % of Danes get their news from social media. In a time when news sources battle for clicks, using click baiting alongside quotes presented outside of their context as weapons to lure people in, the actual story could be distorted. The purpose was for the guest to guess the author of the quotes among provided images of five, well known people in different domains, from politicians to actors and religious figures. The decision making was done through an interactive system, which allowed users to click and select who they thought said the provided quote. The purpose of the quotes was to shock and surprise, but we were changing patterns matching "expected" and "unexpected" authors to the quotes. The experience reflects a holistic view, where all parts create an overall experience with words and how they are "used". The tunnel was designed for a particular target audience, namely the main target audience for the Generator Scene, the 16-30 year old, a part of Ordkraft which focuses on presenting literature in new and alternative forms.

Ordkraft itself have a wider audience, so guests of all ages could visit the Generator Scene and enter the tunnel. **Findings** got found through observations and an evaluation scheme, that showed the target group as well as the slightly older guests got an experience as intended. Surprisingly, the youngest guests (6 - 11 year old), which we expected would find the tunnel boring and not have a worthwhile experience in the tunnel, used it as a game and got an fun experience. The younger teens (12 - 16 year old) used the quotes for discussing the themes of the rooms with each other, since the themes, as freedom of expression, had been already discussed in class. We **conclude** that the design can be used with a learning perspective for discussion on how we see quotes on social medias presented by classic medias. This experience can bring critical views to the public on prejudice and powerful role of media and how they influence our perception. Likewise, the findings indicate that the guests had an eye-opening experience on how quotes can be presented without their context and the consequence this has on their own perceptions of the quotes, as well as the selected authors.

## **Forord af specialets forfattere**

Dette speciale er udarbejdet af Kenneth Korsgaard Gad og Danni Thorup Steffansen, 10. Semester, Interaktive Digitale Medier ved Aalborg Universitet.

Vi vil gerne takke Lone Dirckinck-Holmfeld for god og kyndig vejledning, Michael Balle og Mark Jensen-Skovgaard for en dybere indsigt i litteraturens verden og Nikolaj Thorup Steffansen for skitser, hjælp til opsætning og konstruktion af designet. Derudover en tak til Jonas Fjord, Mads Søgaard, Louise Thorup Steffansen og Mogens Nielsen for lån af iPads.

Sidst en stor tak til vores rekvirent Jørgen Dissing Nørgaard for et godt og givende samarbejde, samt de flotte forord til rapporten.

## **Forord af Jørgen Dissing Nørgaard**

Jeg ved godt at det er en gammel traver, den med humlebien der kan flyve, fordi den ikke ved at den er for tung, men alligevel. Jeg har haft en fantastisk fedt samarbejde med Kenneth og Danni omkring den udviklingsmæssige og praktiske del af deres speciale. Jeg tror ikke de vidste at man slet ikke kunne nå at udvikle et velfungerende tankevækkende digitalt værk til Ordkraft Festivalen på bare nogle måneder – så det var lige præcis hvad de gjorde! Tak for det!

Gennem en meget spændende og stram orkestreret workshop hvor en række deltagere fik lov til kreativt at komme med deres gode ideer til projektet var grundlaget skabt for succes. På et par møder løbende i processen fik vi snakket os godt og grundigt ned i en række interessante områder vedrørende specialet; målgrupper, teknik, formål, digital formidling, osv. Hertil et knusende godt humør, en næsten skulpturel ro over både Danni og Kenneth og selvfølgelig masser af kaffe.

Effektueringen af det næsten umulige blev en realitet under Ordkraft Festival, hvor der blev arbejdet hårdt på at få hele værket stillet op, det blev testet og vupti, humlebien fløj! Mange af Ordkraft Festivals gæster udtrykte sig super positivt og en smule forundret efter at have prøvet værket, som også satte en masse tanker i gang hos undertegnede.

Alt i alt et perfekt samarbejde og et knaldgodt resultat, så hvis det sku' være en anden gang, er jeg hel klar. Tak for det.

Venlig hilsen Jørgen Dissing Nørgaard, Sceneansvarlig, Ordkraft Festival.



## Table of Contents

Kapitel 1 - En introduktion .....	7
Bag om Ordkraft – En litteratur festival i Nordkraft.....	8
Problemfelt og afgrænsning.....	10
Problemformulering .....	14
State Of The Art .....	15
Om Participatory Design & forskning heri.....	16
Participatory Design - Proces og brugerinddragelse.....	17
Participatory Design - workshoppen .....	19
Participatory Design - den gode analyse.....	21
Participatory arts - Kan kunst engagere?.....	21
Kapitel 2 - Metode og teori .....	22
Teoretisk designtilgang: Participatory Design.....	22
Metodisk designtilgang: User Innovation Management.....	25
Arbejdet med vidensformerne: <i>True, Ideal &amp; Real</i> .....	26
Videnskabsteoretisk tilgang .....	29
Den socialkonstruktivistiske tilgang til Designs Studies .....	30
Et pragmatisk syn på virkeligheden .....	31
Vores forståelse & tolkningsproces: Den hermeneutiske cirkel .....	32
Forskning gennem design .....	33
Oplevelsesdesign og æstetisk teori .....	34
En oplevelses opbygning.....	34
Det æstetiske aspekt af en oplevelse .....	36
Æstetikens rytmiske dans i fire faser.....	36
Æstetik & HCI i et samspil .....	38
Valg af processtyrings værktøj .....	40
Kapitel 3 - UIM Cooperation & ekspertinterviews .....	44
Forberedelse af ekspertinterviews .....	44
Analyse af ekspertinterviews .....	45
UIM Select: Valg af deltagere til workshop .....	49
UIM Plan: Planlægning af workshop.....	52
Kapitel 4 UIM Context: En workshop afholdes .....	53

UIM Insights: Afvikling af workshoppen .....	53
UIM Visions 1: Fra <i>insights</i> til <i>visions</i> - En analyse .....	56
Opsamling på udtalelser fra fokusgruppeinterview.....	59
UIM Vision 2: Fra <i>insights</i> til <i>visions</i> - en analyse .....	62
Opsamling på workshop deltagernes <i>visions</i> .....	78
Insights og visions fra den samlede mængde empiri .....	79
Kapitel 5 UIM Conept: design & udvikling.....	81
UIM Sketch: Udarbejdelse af designkoncepter .....	81
Fra visons til sketches - skabelsen af tre nye designs.....	82
UIM - Present: Udvælgelse af endeligt designkoncept.....	88
Gennemgang af systemet .....	90
Usability testing af systemet.....	96
Gennemgang af helhedsoplevelsen .....	98
At designe til flere fortolkninger .....	106
Har vi designet en æstetisk oplevelse?.....	107
Kapitel 6 Ordkraft: Implementering & evaluering .....	109
Ordkraft festivalen - det store øjeblik i et observerende perspektiv .....	109
Resultater fra observationer under Ordkraft festivalen .....	111
Evaluering af Ord tunnelen .....	113
Skabelsen af et evalueringsskema.....	114
Resultater fra evaluerings skemaet.....	116
Kapitel 7 - Afslutning .....	118
Refleksioner over en kommerciel undren.....	118
Konklusion.....	119
Litteraturliste .....	121
Bøger og akademiske artikler .....	121
Hjemmesider .....	124

# Kapitel 1- En introduktion

At humlebien lettede og projektet blev fulgt til døren, kom ikke som den store overraskelse for os - for netop et design-orienteret projekt, der tages ud af universitetets trygge rammer og ind i den virkelige verden har været motivationen for projektet.

Begge gruppemedlemmer kommer med en bachelor i Informationsteknologi i bagagen. Et mere klassisk IT-udviklingsstudie der er knyttet til 'Department of Computer Science'. Gennem diverse forelæsninger snusede vi til en mere humanistisk tilgang til design og da tiden var, valgte vi begge studiet 'Interaktive Digitale Medier' under det Humanistiske Fakultet. Et studie med større fokus på brugerinvolverende design processor, interaktionsdesign og æstetisk, fremfor klassisk lineær Human Computer Interaction (HCI). Gennem to studier med forskellige perspektiver, har vi erfaring med flere tilgange til design og vi tager allerede vores første standpunkt i projektet 1): at brugerne er eksperter i deres eget liv og derfor er de bedste ressourcer til skabelsen af et ideelt design, der kan ændre verdens tilstand. Vi læner os her op af Fallman & Stolterman forståelse af design, en strategisk tankegang, der forsøger at ændre verden fra en tilstand til en ny foretrukket tilstand ( 2010, s. 269)

Det humanistiske perspektiv har vi ønsket at anvende i praksis, gennem brugerinvolvering og et samarbejde med en organisation eller virksomhed, der muliggør udvikling, implementering, test og evaluering. Vi ønskede at arbejde med en kulturorganisation, da vi begge har interesser indenfor kultur domænet og vi ser motivation som en faktor, der går langt udover en god eksamen karakter. Vi undersøgte kulturelle begivenheder i Nordjylland, der blev afviklet indenfor projektets tidsramme og fandt frem til litteraturfestivalen Ordkraft. Vi kontaktede projektleder Ove Hesselberg med en introduktion om os selv og en undren om teknologi ville kunne løse nogle af Ordkrafts problemstillinger. Ove så potentiale heri og sendte os videre til Jørgen Dissing Nørgaard, sceneansvarlig for Ordkrafts eksperimenterende scene Generatorscenen. Gennem flere møder, stod det fast at det unge publikum, ifølge ham, ikke læser bøger i en så høj grad, som før i tiden og desuden anså Ordkraft som "tørt og kedelig".

Generatorscenen skal give dens publikum en ny, anderledes og tankevækkende oplevelse med litteratur, med et af mange formål: at få bedre fast i det unge publikum. Jørgen havde en tese om at netop teknologi, vil kunne engagere de unge med litteratur. En tese vi tager til os, som andet standpunkt i



projektet 2): at en teknologibaseret oplevelse, vil kunne præsentere litteratur på en ny og anderledes facon. En tese vi vil uddybe i afsnittet Problemfelt og afgrænsning.

Introduktion her har beskrevet vores baggrunde og motivation, for at anvende en brugerinvolverende designtilgang til at skabe en oplevelse med teknologi, der præsentere og engagere Generatorscenens unge publikum for litteratur. En sammensmeltning af standpunkt 1 og 2, målrettet det unge publikum.

Vi vil i de følgende afsnit beskrive Ordkraft festivalen og se nærmere på om teknologi kan anvendes til Jørgens ønske: at engagere et gæsterne. Herefter vil problemformuleringen præsenteres og gennem vores State Of The Art, vil vi undersøge den nyeste forskning indenfor den brugerinvolverende designtilgang; Participatory Design.

## Bag om Ordkraft – En litteratur festival i Nordkraft

Ideen til Ordkraft opstod tilbage i år 2010 af forfatter og komponist Evanthore Vestergaard, og han fik hurtigt opbakning af nordjyske aktører inden for kultur- og medieliv. Udgangspunktet var at præsentere sproget i alle dets afskygninger og den første Ordkraft fandt sted i 2011.

I år 2016 blev Ordkraft afholdt i Nordkraft Aalborg d. 7 – 9 april. Selvom litteraturen stadig er i fokus, har festivalen udviklet sig til at præsentere andre former for kultur, såsom drama, musik, film og billedkunst – stadig i et samspil med litteraturen. Ordkraft ønsker derigennem at ramme en bred målgruppe, ved ”... *at vise ordet og litteraturens betydning og muligheder for alle aldersgrupper. Dette sker bl.a. via forfattersamtaler, debatter, højtlesning, leg, samt overraskende og innovative events*” (ord-kraft.dk, 2016, ¶ Hvad er Ordkraft?).

Gennem opstartsfasen fik vi en forståelse af Ordkrafts gæster, der hovedsageligt bestod af den voksne og i særdeleshed den ældre målgruppe. Især den ældre målgruppe har altid været stærkt repræsenteret ”*de kommer simpelthen bare af sig selv*” som rekvisitent udtalte. Ordkraft har om fredagen særligt fokus på børn og unge i alderen 2 - 15 år gennem særlige arrangementer under navnet Funky Fredag. Her er også stor deltagelse, men hovedsageligt fordi skoler, institutioner mm. inviteres direkte og arrangerer udflugter til Ordkraft. De lidt ældre unge, har Ordkraft aldrig helt fået fat i og Generatorscenen er skabt, i et forsøg på at arrangere skæve og anderledes arrangementer til denne del af målgruppen. Ordkraft går efter at præsentere litteratur til alle aldersgrupper og efter møder med

rekviranten kunne vi udspecificere målgruppen, efter måden hvorpå Ordkraft arbejder med aldersgrupper:

- 2 - 15 årige inviteres gennem skoler og institutioner til Funky Fredag, med særlige arrangementer hertil.
- 16 - 29 årige bliver i høj grad væk fra festivalen og Generatorscenen kører på andet år, for at tilbyde anderledes arrangementer og derved engagere dette publikum.
- 30 - 64 årige kommer i stor stil. Især i den ældre del af denne målgruppe er tiltrækningen stor.
- 65+ årige kommer af sig selv, uden den store markedsføring. De er godt tilfredse med Ordkrafts nuværende form og arrangementer.

Vi har i samarbejde med rekvirenten, slået fast at vi skal henvende os til Generatorscenens publikum, de 16 - 29 årige. Rekvirenten har en tese om at målgruppen finder Ordkraft en smule "tørt og kedelig", som han desuden også selv mener at de klassiske littære arrangementerne kan være. Med klassiske arrangementer, mener vi den fokus på litteratur formatet, som finder sted på de Ordkrafts andre scener. De foregår ved at en digter, forfatter eller andet stiller sig på scenen og læser op af et nyt værk, hvorefter forfatteren signere bøger. Det kan også have en mere debatterende form, med en ordstyrer der interviewer forfatteren og stiller spørgsmål omkring et nyt værk. Hovedsageligt foregår de fleste arrangementer ved at publikum sætter sig og lytter, dog med få undtagelser. De mere skabende og engagerende arrangementer henvender sig hovedsageligt til den helt unge målgruppe, gennem arrangementer som perle-graffiti og forfatter workshops.

Få at give et bedre indblik i Ordkraft, har vi valgt at inddrage deres målsætning som lyder:

- At afholde Ordkraft hvert år i april på Nordkraft i Aalborg.
- At skabe en kulturbegivenhed, hvor læsere, forfattere, forlæggere, boghandlere, formidlere mødes på kryds og tværs, på scenen, på tomandshånd, i forbifarten.
- At forankre festivalen som en velfunderet begivenhed i Aalborg med aktiviteter i hele Nordjylland og som kulturmagnet for hele landet.
- At inddrage hele den nordjyske region i såvel optakt som afvikling af Ordkraft.
- At forny og overraske.
- At samle hele spektret omkring ordets og litteraturens kraft – lyd og lys, glæde, oplevelse, fordybelse og forståelse, teater, film, musik, billedkunst.

- At fastholde den intime atmosfære, som gør festivalen til en særlig oplevelse af nærhed og ægthed.
- At vise den brede vifte af litterære genrer, fra det populære til den mere fordybende litteratur.

Hvert år skifter Ordkraft tema og i år er valget faldet på *”Ord ud over alle grænser”*. Temaet beskriver Ordkraft som;

*”Temaet vil beskæftige sig med hvilke bøger, der bliver læst verden over - og hvorfor gør de det? Hvad betyder det for vores udsyn og tolerance, at vi deler de samme forfattere? Fortællinger er siden tidernes morgen blevet brugt til at gøre os klogere på livet og hinanden. Også i dag bruges de til at bygge bro mellem samfundsklasser og til fremmede kulturer, både til hverdag på bibliotekerne og på den store dagsorden, hvor forfattere udfordrer ytringsfriheden og fodrer demokratiet”* (ord-kraft.dk, 2016, ¶ Ordkraft 2016).

I opstartsmøderne blev temaet vendt og rekviranten lagde især vægt på beskrivelsen *”ud over”*. Det er ikke bare ord til grænsen, men ud over grænsen, hvor ordet netop kan provokere, støde, overraske, forage osv. virkelig vække vores følelser. Det kan også fortolkes mere bogstaveligt, som i beskrivelsen, hvor bøger læses over landegrænser og netop landegrænser er et tema Generatorscenen tager fat i. Der opstilles grænsebomme ved indgangen og der er inviteres flygtninge, til at komme og holde foredrag om bl.a. ytringsfrihed i deres lande. For ytringsfrihed er også litteratur i Ordkrafts forstand. Litteratur er ord, både det skrevne, sagte, tavse og udførte.

Temaet *”Ord ud over alle grænser”* er ikke en fast definition, men derimod åbent for fortolkning og et tema som vores design skal forholde sig til.

## Problemfelt og afgrænsning

På vores første møde med rekvirenten, blev problemet for Ordkraft udspecificeret. Det unge publikum (ca. 16 - 29 årige) bliver væk og Generatorscenen er af denne grund blevet skabt. Her præsenteres litteratur, på en ny og anderledes måde, som f.eks. poetry slam, musik, open microfon og lækre omgivelser hvor gæsterne kan slappe af. Rekvirenten havde selv en hypotese om at teknologi, vil kunne involverer det unge publikum noget mere, samt give dem en anderledes oplevelse med litteratur.

Vi har her valgt at lytte til rekvirentens ønske om teknologi, som middel til en anderledes oplevelse med litteratur og valgt ikke at se på andre løsninger, der kunne spænde fra andre forfattere, nye oplæsningsarrangementer, pre-events for den unge målgruppe, reklamekampganger mm. En større undersøgelse om f.eks. kendskab til festivalen, er derfor ikke udført. Vores oplevelse med litteratur, vil være teknologi-baseret, men først ser vi nærmere på om teknologi kan engagere. Vi beskrev størstedelen af Ordkrafts arrangementer, som et format der sætter gæsten i en lytter position. Det forsøger de i høj grad at gøre op med på Generatorscenen, gennem en del engagerende arrangementer og vi vil forsøge at læne os op af denne engagerende retning.

Men kan HCI flytte Ordkrafts brugere fra den passive lytter rolle til en mere aktiv deltager rolle? For at undersøge om HCI kan engagere, inddrager vi Claus Rosenstands artikel '*Genre transgression in interactive works*', der omhandler brugernes rolle i en interaktiv kontekst med HCI.

At flytte Ordkrafts brugere fra en lytter rollen, til en deltager rolle, kan ske gennem interaktive værker (Rosenstand, 2011, s.263). Rosenstand argumenterer i artiklen for, at rammerne for genrerne i HCI skal udvides fra den didaktisk, episke og dramatiske genre, hvor brugeren vil ende i en rolle som enten lærende, lytter eller tilskuer, til også at indeholde den simulative genre, så brugeren placeres i en deltager rolle (Rosenstand, 2011, s.259). Deltager rollen, finder sted i interaktionen med et simulativt system (Rosenstand, 2011, s.259). Tabellen af genrer i HCI kan ses herunder på figur 1. Vi anser netop den simulative genre, som en måde, hvorpå vi via teknologi, kan flytte Ordkrafts brugere, fra rollen som lytter til deltager.

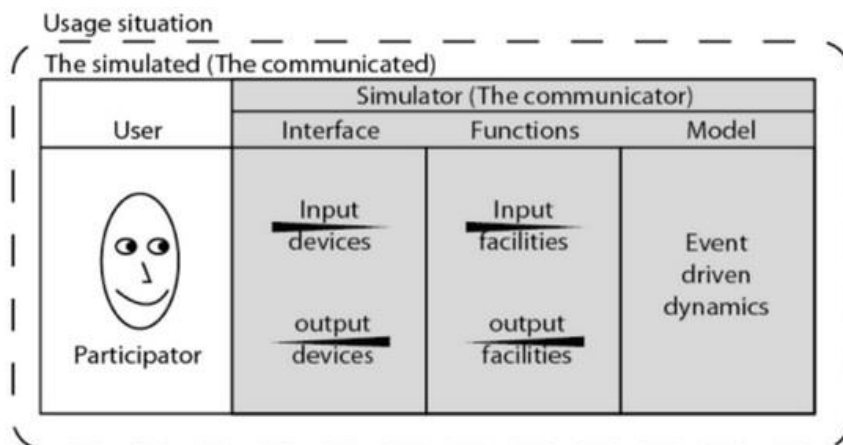
Genre	The communicator*	The communicated*	Situated user role*
Didactic	Teacher	Matters mentioned	Learner*
Epic	Narrator	The told	Listener
Dramatic	Model*	The modelled*	Spectator
Simulative	Smulator	The simulated	Participant

Figur 1 - Rosenstands tabel af genrer i HCI  
Rosenstand, 2011, s.259

Ifølge Rosenstands tabel, kan vi gennem teknologi tilføje en ekstra simulativ genre til Ordkraft, som kan engagere deltageren. Vi er dog bevidste om at brugerne i f.eks. workshops får en deltagene rolle, dog sker det ikke gennem et simulativt system, som det ønskes på Generatorscenen.

Men hvad er et simulativt system? Rosenstand definerer et simulativt system, som en del af en afgrænset virkelighed, som modtager inputs udefra og reagere gennem outputs, på en måde, som er forventet i virkeligheden (Rosenstand, 2011, s.260).

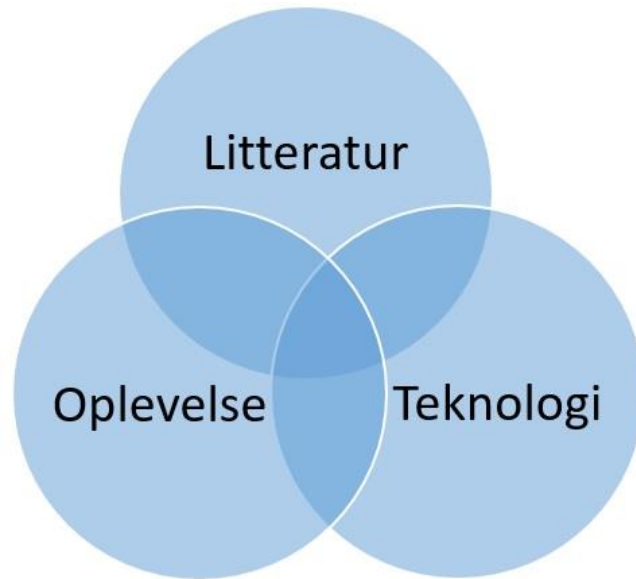
Det fortæller dog ikke noget om brugerens rolle i situationen. Når en bruger tilføjes, vil inputs komme herfra og en brugeroplevelse vil blive skabt. "A user using a simulator constitutes a user experience, where the simulator is the communicator." (Rosenstand, 2011, s.263). Det simulative system fungerer nu som kommunikator, imens selve oplevelsen finder sted udenfor systemet og sjældent kan kontrolleres af simulatoren (Rosenstand, 2011, s.262). Det afspejler Rosenstand i figur 2 herunder. Figuren placerer ikke nogen facilitator, her i projektet bliver denne rolle os selv. Vi vil ikke i brugssituationen, påvirke systemet eller brugeren heraf, dog vil vi have en observerende rolle, som vi vil komme nærmere ind på i kapitel 6.



Figur 2 - En brugersituation med HCI  
Rosenstand, 2011, s.262

Rekvirenten ønskede en teknologisk løsning, til en litterær oplevelse og vi har nu argumenteret for at en teknologi-baseret oplevelse, vil kunne aktivt engagere Ordkrafts gæster. Vi nævner her oplevelse, da vi ikke blot vil formidle litteratur, men netop skabe en oplevelse med litteratur, for at gæsterne finder det interessant at deltage i Ordkraft de kommende år.

Vores problemområde opstår derfor i spændingsfeltet af litteratur, oplevelser og teknologi, som kan ses i figur 3.



*Figur 3 - Problemfelt, et spændingsområde.*

Dertil har vi sat som forskningsspørgsmål: *Hvordan kan en brugerinvolverende designproces være med til at skabe en teknologisk-baseret engagerende oplevelse på Ordkraft?*

Vi skal derfor vælge en designtilgang, der kan rumme både implementering, brugerinvolvering i designprocessen og inddragelsen af akademisk teori. HCI kan flytte gæsterne fra positionen som lytter til deltager, men vi mener ikke at et interaktivt system i sig selv vil kunne give gæsterne, en så positiv oplevelse, at Ordkraft vil blive husket og formentlig trække dem tilbage til næste års festival. Derfor vil vi inddrage teori om oplevelsesdesign og æstetik, for at kunne skabe en så overraskende, positiv og engagerende oplevelse som muligt.

# Problemformulering

Vores problemformulering tager udgangspunkt i Ordkrafts problemstilling og den brugerinvolverende design proces 'Participatory Design', som vi ønsker at benytte. Problemformuleringen består af tre spørgsmål, som vil blive besvaret i konklusionen.

- Hvordan kan litteratur give Generatorscenens unge målgruppe, en ny og anderledes oplevelse med litteratur i henhold til Generatorscenens tema?
- Hvordan kan en participatory designproces bidrage til designet?
- Hvordan sikrer vi et forskningsmæssigt bidrag, i henhold til vores State Of The Art?



# State Of The Art

For at klarlægge den eksisterende forskning, tog vi udgangspunkt i vores proces og vores mål: participatory design som proces til en engagerende æstetisk teknologi-baseret oplevelse, her med fokus på oplevelse. Vi anvendte derfor søgeordene: "Participatory Design" AND experience\*. Vi er interesserede i den nyeste forskning indenfor Participatory Design, (fremover PD), i særdeleshed hvordan PD anvendes til at skabe oplevelser. Vi søgte desuden efter forskning indenfor litteratur festivaler, men fandt her seks resultater, hvoraf ingen var relevante for projektet.

Fundene i vores State Of The Art omhandler hovedsageligt participatory design og hvordan brugerinvolvering kan skabe gode oplevelser i interfaces, kontekst eller interaktion med teknologi, produkter eller services. Vi er ikke interesseret i at anvende PD til at skabe f.eks. nye venteværelser, men artikler udenfor vores domæne (litteratur festival), er alligevel medtaget, hvis forskerne har kunnet generalisere deres viden og vi finder den anvendelig.

Vi har kriterierne 2011 - 2016, da metoderne og teorien, som vi tager udgangspunkt i, bygger på forskning fra før 2011. Derfor vil følgende State of the Art fokusere på forskning, der er udgivet efterfølgende og som i høj grad bygger videre på samme teorier og metoder, som vi anvender. Alle artikler er peer-reviewed.

Ved første søgning anvendtes Aalborg Universitets database Primo, der indeholder en samling af trykte og elektroniske bøger, trykte og elektroniske tidsskrifter, samt en stor mængde artikler, bogkapitler, afhandlinger mv. I Primo fik vi 139 resultater, heraf fandt vi ni brugbare, der berørte participatory design og/eller bruger involverende oplevelser, på en måde, hvorpå forskningsbidraget kan generaliseres til andre felter. Der er netop lagt vægt på generaliserbar forskning og ikke single cases, da det ikke var muligt at finde forskning indenfor participatory design og litteratur festivaler.

Samme søgning og kriterier blev anvendt i ACM databasen (Association for Computing Machinery), der er verdens første videnskabelige og undervisningsmæssige forening for datalogi og indeholder artikler og conferenceberetninger indenfor HCI, et felt hvor PD vinder ind. Her fik vi 162 resultater, dog var mange gengivelser fra Primo databasen, ligesom flere artikler figurerede flere gange i ACM. Derudover var mange af artiklerne fra konferencer, der inviterede deltagerne af disse konference til at deltage i participatory design workshops - de var introduktioner til disse og bidragede derfor ikke med ny forskning. Vi har derfor kun fire relevante artikler med fra ACM databasen. I en tredje søgning med

samme kriterier, anvendte vi databasen IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc.) som er en non-profit organisation der arbejder for at fremme teknologi. Vi fik her 34 resultater, men fandt ingen brugbare artikler. Det skyldes i høj grad at samme artikler blev fundet, gennem de to første søgninger.

Artiklerne herunder vil blive gennemgået tematisk og reflekteret til vores projekt undervejs.

## Om Participatory Design & forskning heri

Halskov & Hansen fra Aarhus Universitet analyserer i artiklen '*The diversity of participatory design research practice at PDC 2002–2012*' diversiteten af PD forskning i praksis fra 2002 - 2012. De identificerer fem områder indenfor DP, hvori bidraget til forskningen finder sted; *Participatory Design in new domains, Participatory Design methods, Participatory Design and new technology, Theoretical contributions to Participatory Design og Basic concepts in Participatory Design*. Dertil kommer de med bud på fundamentale aspekter indenfor PD, for at samle den nuværende forskning. Disse aspekter kan bruges til at forstå den nuværende forskning indenfor PD, men ligeledes til at positionere vores forskning indenfor PD. Halskov & Hansens nye aspekter er; *Politics, People, Context, Methods og Product* (Halskov & Hansen, 2015, s. 81 - 91). Halskov & Hansens fundamentale aspekter kan som nævnt anvendes til at positionere designeres bidrag til forskningsområdet, men de kommer ikke på med et bud på hvad et bidrag til forskningen egentlig er og hvordan man som designer ser kritisk på ens egen forskning.

Vi inddrager derfor artiklen '*In pursuit of rigour and accountability in participatory design*' hvor forskere fra henholdsvis Aarhus, Sussex i England og Wien i Østrig opstiller et framework til at se kritisk på ens egen proces og resultater indenfor PD. Frameworket fungerer så, vi som designere og forskere, kan reflektere og argumentere vores valg, standpunkter og vurderinger. Vi anser dog frameworket som svagt, da den er opstået ud fra en single case og ikke afprøvet på andre PD projekter. Det fremgår dog også i forskernes konklusionen at frameworket kan anvendes til kritisk refleksion, men at det skal videreudvikles før det er endelig færdigt. Så det derved kan anvendes mere fleksibelt og ændre fokus fra projekt til projekt (Frauenberger, Good, Fitzpatrick, Iversen. 2015, s. 93 - 104).

For at sikre at vi bidrager til forskningen vil vi derfor anvende *research through design*. Vi vil anvende nogle af de opstillede spørgsmål i frameworket til en refleksion over netop forskningsbidraget.

Fra Halskov & Hansen kan vi både benytte deres forståelse for de fundamentale aspekter, da netop de bygger på 10 års sammensat forskning indenfor PD og anvende de fem forskningsområder, til at forklare hvor vi bidrager med ny forskning.

## Participatory Design - Proces og brugerinddragelse

I artiklerne herunder, vil vi se nærmere på brugerinddragelse og selve designprocessen i participatory design.

I artiklen *'Design for experiencing: participatory design approach with multidisciplinary perspectives'* sammensætter forskere fra Oklahoma State University (henholdsvis Department of Design, Housing and Merchandising, Department of Art, Graphic Design & Art History og School of Entrepreneurship), designstuderende med iværksætterstuderende, for at skabe kommercielle produkter. De konkludere at sammensætningen kan være yderst givende, da der kommer flere perspektiver indover produktet fra starten af processen. Det kræver dog en del ressourcer, at få en blandet gruppe i PD til at forstå hinandens perspektiver, udgangspunkter og termer. Hvilket vi skal være opmærksomme på, såfremt vi vælger at inkludere domæne eksperter, gæster fra de forskellige målgrupper, samt designstuderende. De forskellige perspektiver gør i sidste ende de færdige designs mere fleksible, i artiklens case; særligt i forhold til markedskræfter. Desuden konkludere forskerne at PD ikke er bundet op omkring specifikke teorier, teknikker og metoder og netop derfor kan både forskere, design- og iværksætterstuderende inddrage de metoder de finder mest nyttige (Kanga, Choob & Watters, 2014, s. 830, 832). Samme resultat kommer to slovenske forskere fra University of Maribor frem til i artiklen *'Experience to understand: a methodology for integrating users into the design for kitchen interactions'*, hvor målet er at skabe en fast metode for processen i PD. Det konkluderes som værende umuligt, da en fast metode ikke er fleksibel nok til at opnå idelle designs (Obal & Stojmenova, 2014 s. 113, 114). Samme resultat opnår Jon Whittle fra Lancaster University, School of Computer & Communications, i artiklen *'How Much Participation is Enough? A Comparison of Six Participatory Design Projects in Terms of Outcomes'* hvor han gennemgår seks PD projekter, for at undersøge hvordan omkostninger herved kan reduceres. Han kommer frem til at ved at implementere agile principper i processen, vil omkostninger formindskes og

samme resultater opnåes, som ved en lineær proces. Han konkludere også at; der endnu ikke er god nok forskning, til en metodisk agil PD proces. Men ved netop at anvende agile principper indenfor PD, holdes projektet åbent overfor de forandringer, som brugerne kan bidrage med undervejs (Whittle, J. 2015, s. 121 - 130).

I artiklen *'Design process excludes users: the co-creation activities between user and designer'* af Ji Yong Park ved Queensland University of Technology, analyseres der tre projekter, som har gjort brug af en lineær tilgang til PD. Ved en lineær tilgang konkluderes det, at brugernes behov udelukkes, desto jo længere processen skrider frem. Projekterne har simpelthen ikke været åbne for forandringer og ny viden fra brugerne. I stedet skal brugernes behov sættes centralt i processen, så ny viden fra brugerne, kan ændre designet. Brugere skal anses som partnere gennem hele PD processen og ikke blot som et udgangspunkt (Y. Park, J. 2012, s. 79 - 92).

*'Developing interior design briefs for healthcare and well-being centres through public participation'*, omhandler PD indenfor sundhedssektoren. Brugere af sundhedsvæsenet er blevet anvendt fra start i designfasen og konklusionen lægger vægt på at anvende teori i en kombination med brugerinddragelse, for at opnå det bedste resultat - det kan ikke kun være op til brugeren at levere viden og indsigt. Ved at kombinere teori med brugernes indsigter, kan en mindre gruppe af brugere anvendes i PD og der opnås samme resultat (Payne, Mackrill, Cain, Strelitz, Gate, 2014, s. 264, 276).

Tre forskere fra University College of Opera i Sverige har i artiklen *'Artistically Directed Prototyping in Development and in Practice'* anvendt en iterativ PD proces indenfor det kunstneriske felt - her til at udvikle et musikinstrument. Forskerne argumenterer hvordan der indenfor det kunstneriske felt, skal sættes fokus på netop kunsten, æstetikken og oplevelsen herved, fremfor systemspecifikationer som et mål i sig selv. Herved bliver designprocessen dog meget "fuzzy", som de beskriver det, og de foreslår at gøre brug af en specifikationsliste eller back-log, til at notere specifikationer til hardware og software undervejs i processen. I stedet for deciderede specifikationer, er målet tavs viden fra deltagerne, der kan opnås gennem artefakter i co-design processen. Her konkluderes de desuden at flere brugere med samme baggrund kan deltage i samme workshop, da hvert co-design vil være unikt (Elblaus, Hansen & Unander-Scharin, 2012, s. 377 - 386).

I ovennævnte artikler har vi fokuseret på processen og brugerne hertil. Vi kan konkludere at ved en større gruppe deltagere, vil det kræve flere ressourcer at skabe den samme forståelse for workshoppens udgangspunkt. Vi kan i stedet anvende en mindre gruppe, der gerne må have samme baggrund, da hvert

design vil være unikt. Et mindre antal deltagere vil dog gøre designet mindre fleksibelt overfor markedskræfter, men dette ligger udenfor vores problemfelt, da vi designer unikt til Ordkraft.

En PD proces er ikke en fastlagt metode. Processen kræver at vi selv inddrager relevante metoder og teorier. Kombinationen af netop teori og PD, gør også at vi kan anvende en forholdsvis lille brugergruppe og opnå samme resultat, som ved en større brugergruppe. Ved en mindre brugergruppe, er det vigtigt at vi anvender metoder til at opnå brugernes tavse viden og noterer specifikationer ned undervejs - som ikke er fastlåse, hvis ny viden kommer frem.

For at anvende teori i kombinationen med workshops til at opnå det ideelle design, vil vi anvende teori om *interaktionsdesign*, dette vil blive specificeret i kapitel 2. Vi skal ligeledes være åbne for forandringer og sætte brugerne centralt i processen, de skal altså ikke blot anvendes som udgangspunkt. Ligeledes skal vi notere tavs viden undervejs, som skal udmøntes i specifikationer - der igen skal være åbne til forandringer. Vi vil derfor anvende processtyringsmetoden SCRUM, der tager et agilt udgangspunkt og indeholder værktøjer som en back-log til specifikationer. Netop de agile principper i PD vægter Jon Whittle også højt, selvom forskningen her skal udvikles.

## Participatory Design - workshoppen

Sajal Nagwanshi og Sukanya Mudaliar fra Bombay Industrial Design Centre har i artiklen '*Use of Participatory Design to Understand Aesthetic and Cultural Sensibilities for Reminiscing About a Dear Departed*', dokumenteret og analyseret to afholdte workshops. Deres emne ligger langt fra vores, men vi kan trække på deres erfaringer som lyder; deltagerne skal varmes op til kreativitet, for de bedste resultater - det kan ske gennem en kreativ leg. Ligeledes skal de sættes ind i de fundamentale aspekter omkring PD aktiviteter og have tid til at absorbere dette. Deltagerne kan bedre give sig hen i kreativiteten, hvis de kender formålet herved. Deltagerne vil desuden designe ud fra de artefakter, der er til rådighed, uanset om de må designe hvad end de lyster. Er der sketches af iPad's vil deltagerne designe interfaces til iPads. PD og brugen af artefakter skaber desuden tavs viden undervejs. Det er derfor vigtigt med en designer der fungerer som facilitator, hvis job er introduktion, den kreative leg og desuden at designe på lige fod med deltagerne. En anden designer skal fungere som observant, tage noter undervejs og spørge ind til deltagerens designs undervejs, men så vidt muligt holde sig i baggrunden (Nagwanshi & Mudaliar, 2014, s. 142 - 147). Ligeledes opstiller Pommeranz, Ulgen og Jonker

i artiklen *'Exploration of facilitation, materials and group composition in participatory design sessions'* tre fundne kriterier til en god PD workshop. 1) Der skal være tid til pauser og spørgsmål, ligesom der skal afsættes tid til at forklare domænet hvori der designes, det kan eksempelvis gøres gennem papirprototyper. 2) Papirprototyper er nyttige for 'ikke-designere' og til at udløse kreativitet og samhørighed blandt deltagerne - hvilket vil føre til nye og bedre designs. 3) Workshoppens deltagere skal bestå af mindst en domæneekspert, designere, slutbrugere, samt en facilitator til at styre workshoppen (Pommeranz, Ulgen & Jonke, 2012, s. 124 - 130).

Artiklen *'Improving digital ecosystems for agriculture: users participation in the design of a mobile app for agrometeorological monitoring'* omhandler et større PD projekt, hvor formålet er en applikation til landbruget. Domænet er ikke interessant, men i deltageres evaluering af workshoppen kan vi finde inspiration. Deltagerne har fået udleveret spørgeskemaer efter projektet og her fremgår det at workshoppen skal finde sted i en afslappet atmosfære, hvor hver deltager får tid til at introducere sig selv, hvilket giver følelsen af samarbejde og kendskab til hinanden. Deltagerne skal desuden sidde i en "U formation" rundt om bordet, hvor der designes, hvilket giver et større engagement fra deltageres side. Ligeledes vil artefakter give et større engagement, især hvis deltagerne skal bevæge sig rundt i rummet, for at udforske artefakterne. Deltagerne havde desuden dårlige erfaringer, med de workshops, hvori programmører deltog. Programmørerne var hurtige til at skyde ideer ned, når de mente at teknologien ikke kunne rumme de ideelle designs, som deltagerne designede (A. S. Romani, L. Magalhães, G. D. Bambini, M. R. M. Evangelista, S, 2015, s. 234-241).

Vi vil under workshoppen følge Sajal Nagwanshi og Sukanya Mudaliars anbefalinger om en facilitator og en observant, introduktion til PD, en kreativ leg og brugen af artefakter. Derudover vil vi fra Pommeranz, Ulgen & Jonker anvende anbefalingen om en domæneekspert, slutbrugere og deltagere med forstand på design, ligesom der afsættes tid til spørgsmål, pauser og anvendelsen af papirprototyper. Ligeledes vil vi følge anbefalingerne om deltageres egne introduktioner, et åbent rum med artefakter, en "U formation" rundt om bordet og ikke at skyde ideer ned. Vi hylder i stedet ideelle design, da netop de ofte indeholder mange forskellige ideer og fremstiller brugernes implicite behov.

## Participatory Design - den gode analyse

Artiklen *'Designers' and users' roles in participatory design: What is actually co-designed by participants?'* af tre franske forskere indenfor ergonomi, omhandler analyse af de co-designs som brugerne i en PD proces fremstiller. Forskerne kommer frem til at disse designs er sociokulturelt betingede. Brugernes påvirkning af den kultur og miljø de kommer fra og befinder sig i, spiller altså en rolle i deres co-designs, hvilket man som facilitator skal være opmærksom på, når design analyseres. De foreslår at designs i analysen inddeles efter abstraktionsniveau eller temaer. Abstraktionsniveauet er ofte afhængigt af hvilke remedier der er til rådighed i en workshop. Anvendes de samme remedier, vil abstraktionsniveauet ofte være mere ens, end hvis forskellige remedier anvendes. Ligeledes vil temaerne i co-designs være afhængige af facilitatorens styren i workshoppen (Barcellini, Prost & Cerf, 2015, s. 31 - 39).

Vi vil netop anvende temaer i workshoppen til at spore deltagerne ind på litteratur, Ordkraft, teknologi og oplevelser og analysere ud fra temaerne. Vi vil dog have mange forskellige remedier til rådighed, da vi ser det som en svaghed for de ideelle co-designs, hvis ikke deltagerne kan tegne, klippe, kreere osv. ud fra det abstraktionsniveau de personligt finder bedst.

## Participatory arts - Kan kunst engagere?

I artiklen *'Constructing and constraining participation in participatory arts and HCI'* har forskerne en hypotese om at kunst kan engagere mennesker i oplevelser, bedre end HCI kan, da de mener at kunst i sit udgangspunkt er involverende. Forskerne kommer dog frem til at det er naivt at tro at kunst og æstetik kan involvere brugere bedre end HCI:

*"Some of us, at least, had begun our fieldwork with the naive hope that, with their emphasis on social practice art, the artists we studied would provide us with a "magic key" to participation which we could then easily adapt to HCI"* (Holmer, DiSalvo, Sengers & Lodato, 2015, s. 117)

Dog konkluderes der at både HCI og kunstfeltet kan lære af hinanden. F.eks., kan HCI lære af kunsts æstetiske udtryk, imens at kunst kan lære af HCI's strukturerede processer og principper fra usability omkring nemt at bruge, nemt at lære og sikkert at bruge (Holmer, DiSalvo, Sengers & Lodato, 2015, s. 107 - 122).



Vi vil ikke lave et kunstværk, men en overraskende æstetisk oplevelse. Vi har derfor taget artiklen med, for at undersøge om vi kan gøre hele set-up'et mere kunstnerisk og dermed involverende. Det kan det som sagt ikke med æstetik alene, men i en kombination med HCI, øger vi engagementet hos Ordkrafts gæster. Vi vil derfor inddrage både æstetisk teori, til helhedsoplevelsen og usability teori, til selve interaktion med systemet.

## Kapitel 2- Metode og teori

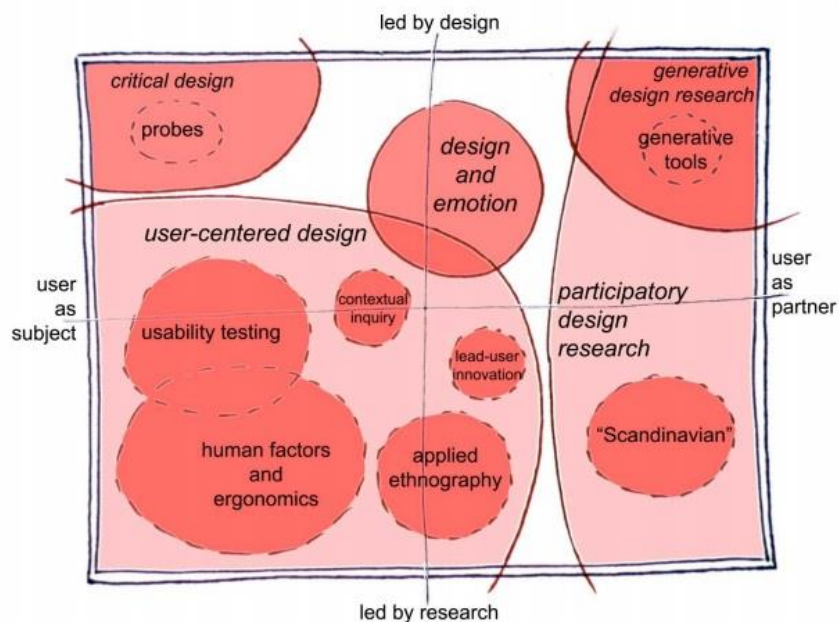
I de følgende afsnit vil der redegøres og argumenteres for vores teoretiske- og metodiske designtilgang, vores videnskabsteoretiske tilgang til projektet samt hvordan vi bidrager til forskningsfeltet. Vi har tidligt i projektet taget to standpunkter, 1) at en aktivt engagerede teknologi-baseret oplevelse, er den bedste løsning for Ordkraft. 2) at brugerne selv er eksperter i deres liv og derfor er de bedste ressourcer til skabelsen af et ideelt design. Hvilket vi nu har fastsat, vil ske gennem en PD proces.

Standpunkterne åbner op for en ny undren hos os som forskere. Hvis brugerne selv besidder den bedste viden, hvordan håndterer vi så denne viden, overfor både den viden, som videnskaben fortæller os er sand, samt den praktiske viden, der er bundet af teknologiske muligheder, fysiske rum og ønsker fra rekvirenten? Hvordan agerer vi som forskere i et projekt der benytter alle tre? For at forstå denne tredeling af viden og deres forskellige perspektiver, vælger vi at inddrage teori om interaktionsdesign. Vores videnskabsteoretiske position vil derefter blive klarlagt i forhold til denne tredeling.

### Teoretisk designtilgang: Participatory Design

Som beskrevet i problemformuleringen og vores State Of The Art, vil projektet vil benytte en brugerinvolverende designtilgang. Udgangspunktet er Elizabeth Sanders & Pieter Stappers definition. PD sætter brugerne som en central del af designprocessen, hvilket afspejles i vores brug af *User Innovation Management*. Med en PD tilgang, befinder vi os i en kontinuerlig proces med brugeren, hvad Michael J. Muller & Alison Druin kalder det tredje rum (Muller & Druin, 2012). Her mødes vi, som designere, med potentielle brugere og kombinerer vores viden, hvorved vi opnår nye indsigter, der bidrager til den

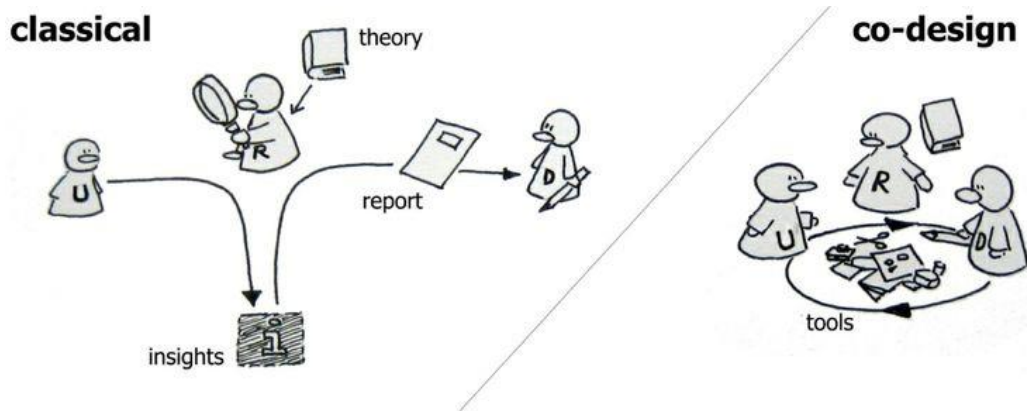
endelige designløsning. Som det kan ses på figur 4 af Sanders & Stappers, så bliver brugeren til en partner i designprocessen, hvilket står i kontrast til en bruger-centreret tilgang, hvor brugerne er subjekter der skal observeres (Sanders & Stappers, 2008, s. 5).



Figur 4 - Kort over design praksis og forskning  
Sanders & Stappers, 2008, s. 5

Den vandrette akse viser brugerens rolle i designprocessen, fra subjekt i den bruger-centreret tilgang i venstre ende og partner i PD i højre ende. Den lodrette akse viser tilgangen til design. De to ydre punkter på akserne er den forskningsdrevne tilgang i bunden og den designdrevne tilgang i toppen. Projektet vil dermed hovedsageligt finde sig i feltet i øvre højre hjørne, da vi vil benytte os af *generative tools* i en workshop med brugerne. Dog, vil vi i testfasen af designet bevæge os længere til venstre på kortet og foretage usability tests.

Sanders og Stappers bruger betegnelsen co-creation omkring enhver form for kollektiv kreativitet (Sanders & Stappers, 2008, s. 6). Co-design, derimod, bruger de til at beskrive en proces, hvor designere inddrager brugere og anvender kollektiv kreativitet gennem hele designprocessen (Sanders & Stappers, 2008, s. 6). Med brugernes mere engagerede rolle i designprocessen, betyder det en ændring i designerens rolle, som kan ses på figur 5.



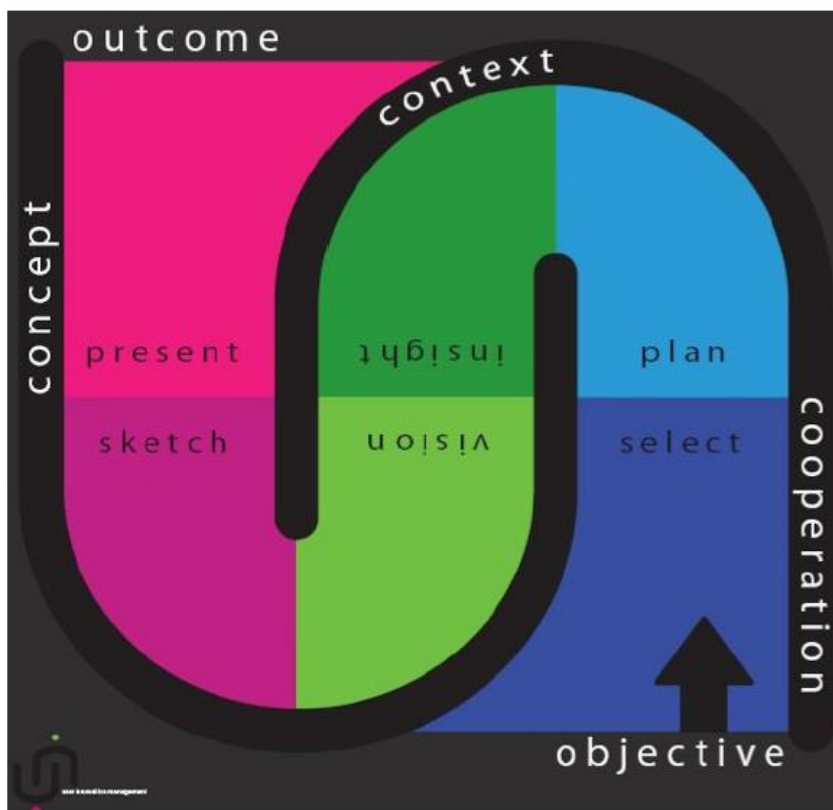
Figur 5 - Rollefordeling i co-design  
Sanders & Stappers, 2008, s. 6

I den klassiske rollefordeling ved en bruger-centreret tilgang, der ses til venstre i figuren, indtager brugeren en passiv rolle. Forskeren observer og interviewer brugere, ved hjælp af den relevante teori, hvilket dermed genererer ny viden i form af indsigter omkring brugerens behov og ønsker. Indsigter videregives til designerne, i form af en rapport. Designerne anvender dernæst deres egen ekspertise og viden til at udarbejde idéer og koncepter. Ved PD er rollerne derimod mere blandet. Her får brugeren rollen som ekspert af sine egne oplevelser, mens at forskeren og designeren bidrager hertil, ved at give brugerne værktøjer til frembringelse af deres ønsker og idéer i en co-creation aktivitet. Forskeren og designeren, der kan være en og samme person, indtager dermed en rolle som facilitatorer af designprocessen, hvilket samtidig er hvor vi positioner os selv (Sanders & Stappers, 2008, s. 6)

PD er en overordnet designtilgang, uden en fast metodisk tilgang til processen. Det fremgik af State Of The Art, at forsøg på at fastlægge PD som en metodisk proces har fejlet (Obal & Stojmenova, 2014 s. 113-114). I stedet vil vi som designere, inddrage relevante metoder og teorier. Af metodisk designtilgang, har vi valgt *User Innovation Management*, da metoden er struktureret og læner sig op af en agil arbejdsproces og bygger på PD principper.

# Metodisk designtilgang: User Innovation Management

For at strukturere designprocessen, valgte vi at benytte *User Innovation Management* (UIM fremadrettet) (Kanstrup & Berthelsen, 2011). UIM er en metode indenfor brugerinvolverende design, med formålet at gøre brugeren til en integreret del af designprocessen. Den består af seks faser inddelt i tre overordnet temaer. De tre temaer er *Cooperation*, *Context* og *Concept*, mens de seks faser er *Select*, *Plan*, *Insights*, *Visions*, *Sketch* og *Present* (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 24 - 25). Temaerne og deres faser, kan ses på figur 6.



Figur 6 - UIM temaerne og deres faser  
Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 23

Modellen startes med et objective og afsluttes med et outcome. Vores objective er indsamling af viden om brugernes holdninger til litteratur, teknologi, oplevelser og Ordkraft, samt forslag og ideer til designs. Vores outcome; Det endelige design der skal opsættes på Ordkraft.

Det første tema, *Cooperation*, indeholder faserne *Select* og *Plan*. I fasen *Select* fokuseres der på etableringen af samarbejdet og udvælgelsen af brugere. I fasen *Plan*, planlægges deres involvering i den

kommende designproces og en workshop forberedes. Temaet *Context* indeholder faserne *Insights* og *Visions*. I løbet af *Insights* indsamles der ønsker og idéer fra brugerne, gennem først et fokusgruppinterview og derefter en co-creation workshop af mulige designs, hvilket dernæst bruges af os under *Visions*, til at skabe ideelle visioner for designet. I temaet *Concept* tages visioner i brug til at skabe sketches for flere designforslag, dette sker under fasen *Sketch*, mens de udvalgte sketches præsenteres for rekvisit i fasen *Present* (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 23-25).

## Arbejdet med vidensformerne: *True, Ideal & Real*

Ifølge Erik Stolterman, professor i Informatik og Kognitionsvidenskab ved Indiana University og Harold Nelson, formand for Advanced Design Institut ved Naval Postgraduate School i Monterey bygger interaktionsdesign på et holistisk verdenssyn. Design skal ses som dele i en kompleks og rig verden, hvor hverken det akademiske bidrag, den ideelle tilstand eller det praktisk mulige, kan udelukkes, men skal ses som dele af den samme helhed (Nelson & Stoltermann, 2012, s.39-40). Interaktionsdesigns holistiske udgangspunkt er derved forholdet mellem designede artefakter, omend det må være systemer, oplevelser eller produkter og dem der anvender disse og konteksten hvori mødet mellem bruger og designet finder sted (Fallman, 2008, s.1).

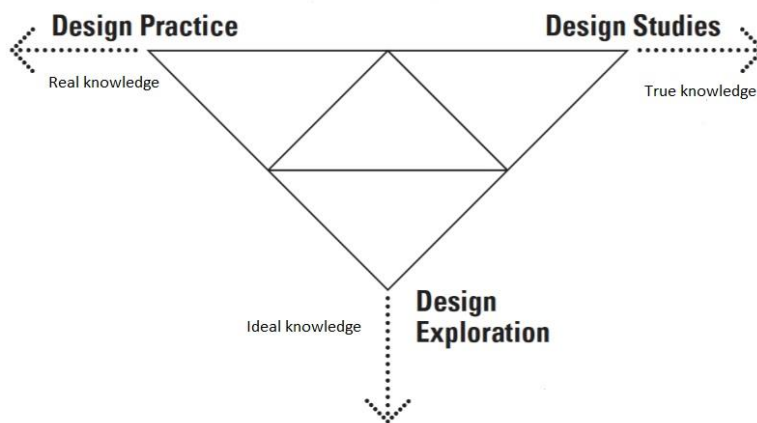
Nelson & Stoltermann argumenterer yderligere, at ses design ud fra et særligt perspektiv, det kan være spirituelt, akademisk, eller et tredje, vil det påvirke designet negativt (Nelson & Stolterman, 2012, s.33). F.eks., siger videnskaben ikke noget om hvad der praktisk er muligt i en organisation, eller hvad det enkelte menneske egentlig har brug for - det eliminere derimod disse faktorer. Interaktionsdesign er baseret på sammensatte undersøgelser, for at opnå viden, komponeret af hvad der er *true, ideal* og *real* (Nelson & Stolterman, 2012, s.34), tre begreber vi vil vende tilbage til. Det at arbejde og forske med flere vidensformer åbner op for nye problemstillinger, for hvordan kan vi som akademikere, både arbejde praktisk og stadig bidrage til forskningen?

*“This is in line with the current state of interaction design research: how do we build a body of knowledge that is both credible academically as well as relevant to practicing interaction designers and society at large?”* (Fallman & Stolterman, 2010, s.267).

Fallman & Stolterman argumenterer at forskning indenfor design, ikke altid søge generaliserbarhed og validitet. Ofte fraskriver forskere sig ansvar for netop de faktorer og er ikke interesseret heri, men ser i

stedet forskningen som en single case. Noget der vil være gældende når der arbejdes praktisk med design og forskning samtidig, da der her er et ønske om kreativitet, innovation og om at opnå det ideelle, samt hvad der kan lade sig gøre i selve virkeligheden (Fallman & Stolterman, 2010, s.267-268).

At stræbe efter ideelle designs og arbejde både praktisk og akademisk, opsummerer vores problemfelt og vi har derfor valgt at vores designtilgang skal tage udgangspunkt i *The Design Triangle*, af Daniel Fallman, interaktionsdesigner og professor i HCI, som ses herunder på figur 7.



Figur 7 - *The design triangle*  
Fallman, 2008, s.5

*The Design Triangle* er en model af interaktionsdesigns forskning og består af tre ekstremer; *Design Practice*, *Design Exploration* og *Design Studies*, hvilket gør det muligt at håndtere komplekse brugeroplevelser. Herunder det følelsesmæssige, såsom det provokerende, sjove og overraskende, det æstetiske, forholdet mellem farver, form og indhold og anvendelsen af forskning. (Fallman, 2008, s. 1-2). De tre ekstremer tager udgangspunkt i hver deres form for viden (*true*, *ideal* og *real*) - tre begreber vi vil benytte gennem rapporten.

*Design Studies* består af den viden som er *true*. Sandheden ses her igennem forskning og hvad forskningen siger om emnet. *Design Studies* ligner altså den traditionelle akademiske forskningsdisciplin og indeholder velkendte teknikker og metoder. *Trues* formål er en forståelse af en enkelt del af verden og udgangspunktet er ofte en undren (Nelson & Stolterman, 2012, s. 35; Fallman & Stolterman, 2010, s. 268). *Design Studies* søger altså at beskrive og forstå verden, fremfor skabe nyt og ændre verden, og på denne måde bidrage til den samlede mængde viden (Fallman, 2008, s. 9). I projektet inddrages *true*, i form af State Of The Art, teorier og metoder.

*Design Practice* henviser til den viden som er *real*. Den viden fortæller os om verdens sammenhæng fra et mere praktisk perspektiv. Her spiller tid, penge og andre ressourcer ind, der kan påvirke det ideelle. *Design Practice* kan ligeledes "trumfe" *design studies*, f.eks., viser forskning at tastaturet vi kender til PC'er sagtens kan optimeres, så brugeren kan taste hurtigere og med færre fejl. Dog bliver sådanne tastaturer altid en fiasko når de sættes i produktion. Vi er simpelthen for vant til det klassiske tastatur.

Aktiviteter i området læner sig op af dem der anvendes i designfirmaer og tager ofte et kommercielt udgangspunkt. Når der arbejdes indenfor *design practice*, er det vigtigt for designeren at have et forskningsspørgsmål opsat og hvordan man som designer, selv påvirker resultatet med sin egen involvering i processerne. Målet her er at ændre en uønsket situation, til den foretrukne, gennem *design* (Fallman, 2008, s. 3; Fallman & Stolterman, 2010, s. 269).

*Design Exploration*, den viden der fortæller om menneskers syn og søgen på det ideelle i verden kaldes *ideal* og kan give bud på hvordan verden burde være, i forhold til religion, spiritualitet, ideologi eller idealistisk systemer (Nelson & Stolterman, 2012, s.35). Her er designeren involveret i skabelsen af et produkt eller service og påvirker derved processen. Her er der dog ikke altid, et forskningsspørgsmål opsat, men i stedet en undren der ofte kommer fra spørgsmålet: "*hvad nu hvis?*". *Design Exploration* fokuserer ikke i særlig høj grad, på det kommercielle, kundebehov eller klient krav, men søger i stedet at rykke grænserne for *design*. *Design Exploration* kan derved bruges til at kommentere på et fænomen i verden, gennem et *design*, der kan stå alene og "tale" for designerens holdning og skabe diskussioner i samfundet. Sådant et *design* vil i høj grad bygge på æstetisk designteori, for at overraske, provokere eller andet (Fallman, 2008, s. 4; Fallman & Stolterman, 2010, s. 268).

Det interessante i modellen sker når der bevæges rundt mellem ekstremerne og en designer vil sjældent befinde helt ude i en ekstrem eller konstant i den samme område af modellen. Ekstremernes vidensformer (*real, true og ideal*) er ens på flere måder, f.eks. kan måden hvorpå der forskes, teknikker og metoder være ens. Ekstremerne differentierer sig stor stil på perspektiv, tradition og især *outcome*, som kan ses herunder i tabellen. Det er derfor vigtigt som designer at være bevidst om hvad man ønsker at opnå, eller undersøge, og ikke mindst måden hvorpå man ser på verden (Fallman, 2008, s. 10).

Herunder har vi oplyst de forskellige perspektivers *outcome*, for en bedre forståelse af deres formål:



Perspektiv	Outcome
Real	That-which-is (Verdens som den er)
True	That-which-can-be & that-which-need-to-be (Sandheden ifølge forskning og teori)
Ideal	That-which-is-desired-to-be, that-which-should-be & that-which-ought-to-be (Det ideelle, spirituelle og ideologiske design)

Gennem interaktionsdesign kan vi bevæge os mellem *design practice*, *designs studies* og *design exploration* og herved anvende teori (*true*), undersøge det ideelle design gennem brugerinvolvering (*ideal*) og lytte til ønsker fra rekvirenten, samt implementere designet på Ordkraft (*real*).

## Videnskabsteoretisk tilgang

Interaktionsdesign accepterer en kompleks verden, hvor det ideologiske, forskningen, verdens forandringer og muligheder, alle vil påvirke designet. De tre ekstremer *design studies*, *design practice* og *design exploration*, gør at vi, som nævnt i forrige afsnit, arbejder med tre slags viden (*true*, *real* og *ideal*), hvilket igen gør vores videnskabsteoretiske position til en mere løs affære, alt efter hvilken viden vi arbejder med. Vi vil derfor ikke læne os op af et enkelt videnskabsteoretisk paradigme, men flytte vores position, baseret på konteksten vi befinder os i.

## Den socialkonstruktivistiske tilgang til Designs Studies

Vi tager her et epistemologisk standpunkt og lægger os op af den socialkonstruktivistiske videnskabsteori i arbejdet med *true* viden. Noella Mackenzie, professor i Literacy Studies og Sally Knipe, Lektor i Education ved Charles Sturt University beskriver hvordan den "rene" konstruktivistiske tilgang voksede ud af filosofien Edmund Husserls fænomenologi og Wilhelm Diltheys fortolkning og forståelse, kendt som hermeneutikken (Mackenzie & Knipe, 2006<sup>1</sup>). Fænomenologien i en sociologisk sammenhæng, læren om fænomener i menneskers livsverden, vil vi kun benytte i få spørgsmål i ekspertinterviews og derfor ikke gå i dybden med. Hermeneutikken, i følge Mackenzie & Knipe, hører ligeledes under det konstruktivistiske paradigme og deler derfor flere ligheder med socialkonstruktivismen (Mackenzie & Knipe, 2006) bl.a. et holistisk perspektiv og gennem hermeneutikken kan vi reflektere over vores egen forståelse og tolknings proces.

Mackenzie & Knipe bruger termen konstruktivist, men beskriver netop denne med hensigten at forstå "*The world of human experience*" og konkluderer derfra at verden er socialt konstrueret (Mackenzie & Knipe, 2006). Næsten samme definition giver Beaumie Kim socialkonstruktivismen i artiklen '*Social Constructivism*', her blot at virkeligheden er konstrueret gennem menneskelig aktivitet. Her forstået som at mennesker i et samfund opfinder de egenskaber og produkter vi kender til (Kim, 2001, s. 3). Den menneskelige aktivitet, står dog ikke urørt hen og som i vores State Of The Art, beskriver hun hvordan socialkonstruktivismen netop understreger vigtigheden af vores kultur og miljø i vores forståelse og søgen efter at konstruere viden (Kim, 2001, s. 2). Kultur og miljø vil påvirke vores egen forståelse og ikke mindst deltagerens forståelse i vores PD proces. Igen ser vi et link til hermeneutikken, især den hermeneutiske cirkel, i søgen på at konstruere viden, baseret på vores forståelse, som vil ændre sig i processen og præges af akademisk videnskab, deltagerens forståelse og ekspertinterviews.

Instituttleder for ledelse, politik og filosofi ved Copenhagen Business School, Søren Barlebo Wenneberg beskriver netop socialkonstruktivismen som en Sisyfos<sup>2</sup> videnskab - et arbejde der aldrig slutter (Wenneberg, 2002, s. 3). Wenneberg udspecificerer kultur og miljø, med socialklasser, religiøse overbevisninger, politiske tilhørsforhold og professionelle interesser, der alle påvirker de videnskabelige

---

<sup>1</sup> Artiklen findes i Educational Research vol. 16, 2006,, s. 193 - 205. Den tilgås online, uden specifikke sidetal. Se evt. [www.iier.org.au/iier16/mackenzie.html](http://www.iier.org.au/iier16/mackenzie.html)

<sup>2</sup> Sisyfos myten omhandler Sisyfos straf, som lød at han skulle trille en sten, større end ham selv, til toppen af et bjerg. Hver gang han nåede toppen, trillede stenen ned og han kunne starte forfra. Den beskriver altså en opgave uden ende.

aktiviteter og netop i socialkonstruktivismen ikke anses som forurenede faktorer for videnskaben, men derimod er medvirkende faktorer, der holder den virkelige videnskab oppe - videnskab som et abstrakt system (Wenneberg, 2002, s. 5 - 7). Vi positionere os i Wannebergs kritiske perspektiv på socialkonstruktivismen, da vi netop ser kritisk på den "universelle sandhed", som *true* dikterer. Vi er i PD processen bevidste om påvirkningen af kultur og miljø, både på os selv som forskere og designere, og ikke mindst på deltagernes indsigter. Socialkonstruktivismen går derfor ind og berører vores arbejde med den viden der er *true*. Vores mål i PD processen, skulle gerne være deltagernes forskellige designs, der hovedsageligt skal analyseres kvalitativt, da de vil indeholde forskellige abstraktionsniveauer. Netop de kvalitative metoder vægter socialkonstruktivismen tungest, men kvantitative metoder kan også benyttes (Mackenzie & Knipe, 2006).

## Et pragmatisk syn på virkeligheden

I arbejdet med den viden vi har defineret som *real* og *ideal*, positionere vi os i det pragmatiske paradigme. Vi ser netop *real* og *ideal* som tæt knyttet, da de begge tager udgangspunkt i de forandringsskabende processer der er design. *Ideal* søger den ideelle forandringer gennem design og giver forslag hertil, hvorefter *real* trækkes over og forholder design til den virkelige verden - hvad der faktisk kan lade sig gøre.

Det pragmatiske paradigme er hvad Mackenzie & Knipe kalder 'Real-world practice oriented' og sætter forskningsspørgsmålet centralt i forhold til en 'hvad' og 'hvordan' undren (Mackenzie & Knipe, 2006). Tidlige pragmatikere ignorerede *true* viden, i forhold til sociale undersøgelser, men forholder sig i dag kritisk til denne, hvilket vi ligeledes gør gennem vores socialkonstruktivistiske tilgang. Med forskningsspørgsmålet centralt placeret, er det her op til forskeren at indrage metoder og teknikker, til bedst at opnå indsigt. Det vil bygge på forskerens egen erfaringer og holdninger, hvilket fører til en brug af mixed-methods, da én videnskabelig metode ikke vil kunne fremføre en sandhed (Mackenzie & Knipe, 2006).

Gennem det pragmatiske paradigme giver vi derved plads til forskellige verdensbilleder, antagelser og åbner op for en blanding af kvalitativ og kvantitativ dataindsamling, samt de design og analyse teknikker vi finder relevante gennem projektet.

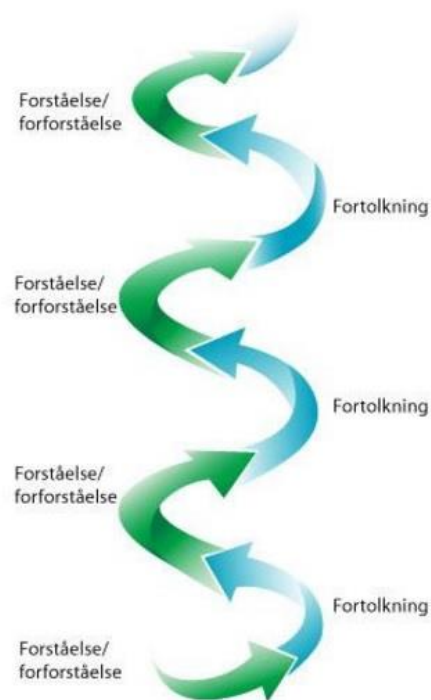
## Vores forståelse & tolkningsproces: Den hermeneutiske cirkel

Vores teoretiske designtilgang, *interaktionsdesign*, tager et holistisk verdenssyn. Vi har derfor valgt at inddrage filosofen Hans Georg Gadamer (1900-2002) hermeneutiske cirkel, der ligesom holismen tager udgangspunkt i forståelsen af enkelte dele og deres helhed. Gennem vores egen forståelse, fortolker vi de indsigter vi får gennem projektet i en varig proces.

For at forstå helheden må vi forstå de enkelte dele, og ikke mindst omvendt, for at forstå de enkelte dele, må vi forstå helheden (Højbjerg, 2009, s. 312). Der er altså tale om en kontinuerlig forståelses- og tolkningsproces, der i forhold til den klassiske hermeneutik, placerer den eksistentielle forståelse i menneskets bevidsthed (Christensen, 1994, s. 31)

Forståelsesprocessen beskriver Jörg Zeller, professor i anvendt filosofi ved Aalborg Universitet, som et resultat af en indviklet interaktions-, erfarings- og tænkingsproces, der er uden en egentlig afslutning. Forståelsesprocessen er altså en uendelig proces og der findes ikke noget, vi som mennesker ikke vil kunne forstå på en ny, og måske bedre måde (Zeller, 2007, s. 478). Den uendelige proces kan er afspejlet i en spiral på figur 8.

Vi kan altså fastslå at vores forståelse af brugernes designs i en co-creation session, ikke findes i designene selv, men i endnu højere grad i vores egen forståelse og tolkning af dem. Brugernes designs vil så igen være sociokulturel betingede, som vi fastslog i vores State of the Art (Barcellini, Prost & Cerf, 2015, s. 31 - 39), derfor må vores egen forståelse heraf også være sociokulturel betinget. Jörg Zeller kalder dette et "*kommunikationsmiljø*", hvor miljø både skal forstås fysisk og socialt (Zeller, 2007, s. 481). Ligeledes beskrev vi socialkonstruktivismens vigtighed af vores kultur og miljø i vores forståelse og søgen efter at konstruere viden, baseret på denne forståelse (Kim, 2001, s. 2).



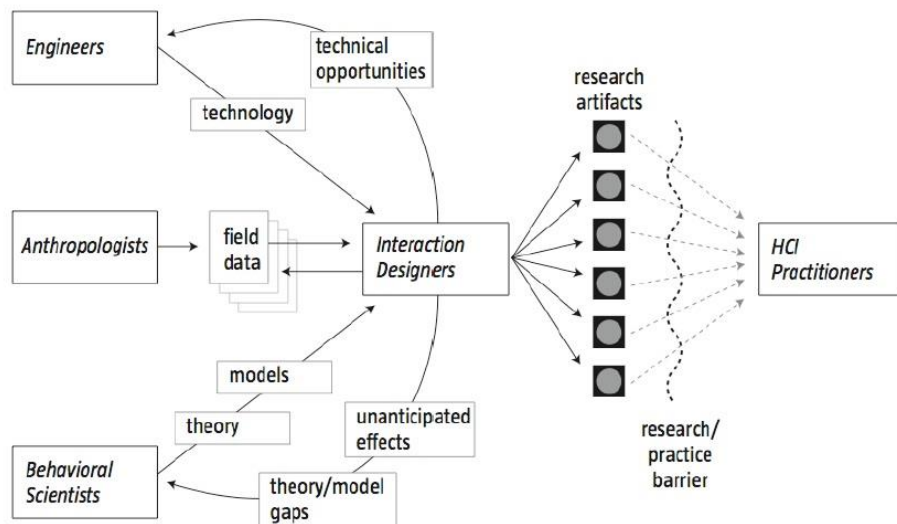
Figur 8 - Den hermeneutiske "cirkel"  
Videnskab.dk, 2012 ¶ Hvad er hermeneutik?

## Forskning gennem design

Interaktionsdesign som beskrevet af Fallman, Stolterman og Nelson lægger sig op af at bidrage til forskningningen, gennem en praktisk designtilgang. De argumentere at interaktionsdesign ofte skal ses som en single case, der ikke er generaliserbar, da netop den upålidelighed der findes i kreativitet og innovation er målet (Fallman & Stolterman, 2010, s. 267). Vi har derfor valgt at inddrage artiklen 'Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI' af John Zimmerman, Jodi Forlizzi, professorer i HCI & Shelley Evenson, professor i People Centred Research, alle ved Carnegie Mellon University, for at sikre at vi samtidig med det praktiske arbejde, skaber en værdimæssig forskning.

Zimmerman, Forlizzi & Evenson definere ligeledes HCI forskning, som design der ændrer verden fra en tilstand, til en ønsket ny tilstand (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s.1). Hvilket spiller overens med vores problemfelt.

Zimmerman, Forlizzi & Evenson opstiller nedenstående model (figur 9), for at visualisere forskning gennem design.



Figur 9 - Forskning gennem design  
Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s.1

Gennem modellen kan interaktionsdesign forskeren integrere den viden som er *true*, som tidligere beskrevet; den viden vi finder fra teorier og modeller fra forskning. *True* viden kombineres med tekniske muligheder og felt studier, en viden som både kan være *real* og *ideal* (Zimmerman, Forlizzi & Evenson,

2007, s. 5). Vi har hverken adfærdsmæssige forskere, ingeniører eller antropologer til rådighed og vi må derfor selv påtage os disse roller i projektet.

Modellen bygger, ligesom vores andre metoder, på et iterativt arbejde. Gennem et kritisk perspektiv som designer og flere iterationer, vil problemområdet ændres, i takt med at vi som designere forsøger at ændre en tilstand. Outcomet er her *research artifacts*, som består af et eller flere konkrete problemstillinger, egne modeller, artefakter, prototyper, produkter, dokumentation af processen og/eller en artikulation af den ønskede tilstand m.m. (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s. 5).

Selve forskningsbidraget vil derfor være; de tekniske muligheder, eventuelle nye modeller og teorier, identifikation af huller i den nuværende forskning, måden hvorpå brugeren tager i mod produktet/service, her tænkes især på uventede effekter. Ligesom den mere generelle proces og teori, kan medvirke til en skabalon, som kan skabe bro til andre specifikke problemer, sige noget om målgruppen eller konteksten. Det er derfor vigtigt at analysere netop de forsknings artefakter, man ønsker at bidrage til forskningsfeltet med og ikke mindst bidrage med nyt til forskningsfeltet (Zimmerman, Forlizzi & Evenson, 2007, s.5).

## Oplevelsesdesign og æstetisk teori

HCI kan ikke i sig selv være en oplevelse, men derimod skabe eller faciliterer en oplevelse. Vi vælger derfor at inddrage teorier om oplevelsesdesign og æstetik, for at sikre Ordkrafts gæster en faktisk oplevelses med litteratur.

## En oplevelses opbygning

Da vi ikke blot fokusere på formidling af litteratur gennem teknologi, men søger at skabe en oplevelse herved, inddrager vi teori om oplevelsesdesign og æstetik, da disse faktorer skal tænkes ind i designet fra start og ses som en del af helheden og ikke en tilføjelse til det interaktive system.

Før skabelsen af en oplevelse, kan påbegyndes, så bør det defineres, hvad en oplevelse egentligt er. Marc Hassenzhal, professor i User Experience & Ergonomics ved Folkwang Universitet i Essen, Tyskland, definerer det at opleve som "*Experiencing is the stream of feelings and thoughts we have while being*

*conscious – a continuous commentary on the current state of affairs“* (Hassenzhal, 2010, s. 1).

Hassenzhal uddyber, at en oplevelse har en begyndelse og en afslutning samt at den kan navngives, men det at opleve (*experiencing*), altså er det der sker i øjeblikket. Det bliver dermed først til en oplevelse (*an experience*) retrospektivt. Dermed er det værd at bemærke, at et interaktivt produkt i sig selv ikke kan være en oplevelse, men kan derimod bruges til at skabe eller facilitere en oplevelse (Hassenzhal, 2010, s. 8).

Uddybende omkring, hvad en oplevelse består af, beskriver Hassenzhal de fem følgende egenskaber, som er definerende for oplevelser med teknologi; *Subjective, Holistic, Situated, Dynamic og Worthwhile*.

Det subjektive ved en oplevelse, hvilket skal ses i modsætning til *usability*, som anses som værende mere objektivt, skal forstås ved at gæsterne vil have individuelle oplevelser, som de vil fortolke subjektivt (Hassenzhal, 2010, s. 9). Som det kan læses af definition af en oplevelse, så består den af følelser og tanker, hvorfor en oplevelse netop forstås subjektivt. Traditionelt set, har HCI en tendens til ikke at fokusere på subjektive oplevelser og forståelser, men derimod, at fokusere på de rent objektive- og *usability* orienterede mål (Hassenzhal, 2010, s. 11). Hvilket samtidig afspejles i at HCI har tradition for at fokusere på designet af produkter, frem for oplevelser (Hassenzhal, 2010, s. 49). Overvejelser omkring dette vil ligeledes blive inddraget i designprocessen, ved at designe for flere fortolkninger.

Den holistiske del af oplevelser skal forstås ved at oplevelsen består af mål og behov fra flere niveauer, hvor Hassenzhal inddrager *activity theory* (Hassenzhal, 2010, s. 11-13). Dermed, skal der ikke blot overvejes hvad gæsterne skal gøre (*do-goals*) og hvordan de skal udføre det (*motor-goals*), men ligeledes hvorfor. Altså det bagvedlæggende behov, der kaldes et *be-goal*.

Når en del af en oplevelse, beskrives af Hassenzhal som værende *Situated*, skal det forstås at oplevelsen er kontekstbestemt og opstår i sammenspillet mellem handlinger, motivation og følelser i et bestemt tid og sted (Hassenzhal, 2010, s. 26). Hvorfor to oplevelser aldrig er ens. På trods af dette, kan der ses oplevelses mønstre (Hassenzhal, 2010, s. 17), hvorved at essensen af oplevelsen kan kategoriseres til generaliserbar viden. Den større kontekst, for dette speciale, er naturligvis litteraturfestivalen Ordkraft, hvor vi vil designe et bestemt miljø omkring oplevelsen.

Dernæst følger *Dynamic*. Her fokuseres der på de tidsmæssige aspekter ved oplevelser. Dette gælder både for hvordan den enkelte oplevelse opbygges samt hvordan en oplevelse påvirker gæsterne set over længere perioder (Hassenzhal, 2010, s. 19). Her blev det, blandt andet, bemærket, at folk der er

tilbøjelige til at evaluere en oplevelse til som værende bedre, hvis den sidste del af oplevelsen var den bedste del af oplevelsen. Hassenzhal kalder dette for *recency effect* (Hassenzhal, 2010, s. 20). En pause på 10 minutter mellem det oplevede og evalueringen annullerede dog den effekt (Hassenzhal, 2010, s. 20).

## Det æstetiske aspekt af en oplevelse

Richard Shusterman, professor i filosofi & engelsk og direktør for center i Body, Mind & Culture ved Florida Atlantic University, definerer en æstetisk oplevelse som værende: "*The experience of satisfying form, where means and ends, subject and object, doing and undergoing, are integrated into a unity*" (1992, s. 55-56). Vores forståelse af dette, er at vi, for at skabe en æstetisk oplevelse, skal skabe en oplevelse, hvor der skal være sammenhæng mellem elementerne og helheden af oplevelsen. Her i blandt, hvordan den bliver en del af festivalen, som helhed og passer sammen med årets tema.

Shusterman nævner i citatet foroven, at oplevelsen skal have en *satisfying*, altså en tilfredsstillende, form. Dette skal dog ikke forveksles med en behagelig form. Hassenzhal skriver, at en oplevelse ikke behøver at være god eller behagelig, for at være en positiv- eller *worthwhile* oplevelse (Hassenzhal, 2010, s. 27-29). Dermed, vil designet ikke blive anset som værende mislykket, såfremt, at gæsterne får en ubehagelig oplevelse. Hvis gæsterne føler sig provokeret eller at oplevelsen på anden vis overskrider deres grænser, kan de se det som værende ubehageligt. På trods af dette, gør det ikke oplevelsen hverken negativ eller ikke er *worthwhile*. Vi skal ikke nødvendigvis skabe en behagelig oplevelse for Ordkraft, men fokusere på at en ubehagelig oplevelse, kan være positiv for gæsten, hvis da det endelige design kan virke ubehageligt.

## Æstetikens rytmiske dans i fire faser

I bogen *Technology as Experience* præsenterer John McCarthy, professor i Computer Science ved Stanford University, Peter Wright, professor i Social Computing ved Newcastle University, den amerikanske filosof John Deweys (1859-1952) *The Rhythmic Dance of Aesthetic Experience*. Dette analyseværktøj, der er inddelt i fire faser, dækker over de indre dynamikker, som mennesker



gennemgår, mens de har en integreret oplevelse (McCarthy & Wright, 2004, s. 62-64). De fire faser er som følger: *Cumulation*, *Conservation*, *Tension* og *Anticipation*.

Den første fase er *Cumulation* og omhandler den oplevelsens build-up, den udvikling og opbygning der sker under udfoldelsen. Hvis denne opbygning ikke finder sted, så kan gæsterne ikke opnå tilfredsstillelse og uden denne tilfredsstillelse er der ingen æstetisk oplevelse (McCarthy & Wright, 2004, s. 63).

Den følgende fase er *Conservation*, der dækker over tendensen til at holde fast i tidligere erfaringer og oplevelser. Oplevelser bliver derfor oplevet og bedømt ud fra tidligere og lignende oplevelser, som gæsterne har haft tidligere i deres liv (McCarthy & Wright, 2004, s. 63). Samtidig, er den nuværende oplevelse med til at forme, hvordan kommende og lignende oplevelser vil blive oplevet (Dewey, 2008, s. 47).

Den tredje fase i Deweys dans er *Tension*. Her er det energi der er i fokus. Det er den energi der frigives og den der tilbageholdes (McCarthy & Wright, 2004, s. 63). Dette gælder ikke kun i selve oplevelsen, men samtidig mellem de deltagende gæster, såfremt der er flere deltagere i oplevelsen. Med dette skal forstås, de begrænsninger og valg, som brugerne skal træffe under oplevelsen. Når et valg træffes, så udelukker det samtidig andre muligheder.

De sidste af de nævnte faser er *Anticipation*, som i modsætning til de foregående, er todelt og foregår over to perioder. Den første, finder sted før oplevelsens start og omhandler de forventninger, som gæsten har til den kommende oplevelse. Den anden periode er under selve oplevelsen og handler om hvorvidt gæstens forventninger bliver mødt. Lever oplevelsen op til forventninger eller overgår den dem, har gæsten haft en positiv oplevelse (McCarthy & Wright, 2004, s. 63).

Hvis de fire faser opfyldes, så betyder dette dog ikke at der er skabt en æstetisk oplevelse. Selvom oplevelser ikke kan være æstetiske, uden samtidig at være integreret i denne dans, så er alle integrerede oplevelser ikke æstetiske. Det der gør oplevelsen æstetiske, er fremgangen mod en tilfredsstillelse (McCarthy & Wright, 2004, s. 64). Mens at McCarthy og Wright ikke mener, at dette skal anses som værende et slutpunkt, har Hassenzhal en anden opfattelse. Som tidligere nævnt, så anser han en oplevelse som havende en start og en afslutning. Vi vil her drage inspiration af begge, ved at designe en oplevelse med tydeligt start og slut punkt, der dog gerne skal give gæsterne en oplevelse, som de tager med sig videre i tankerne.

## Æstetik & HCI i et samspil

Når der skal designes en teknologi, der har til formål at skabe en oplevelse, skelner Hassenzhal mellem pragmatiske- og hedonistiske attributter (Hassenzhal, 2001, s.34). Under de pragmatiske attributter findes *Manipulation* af produktet eller miljøet. Dette dækker over utility, altså produktets funktioner, samt produktets usability. Fokusset ved det pragmatiske aspekt er dermed, hvad gæsterne vil opnå ved brugen af designet, samt hvordan de vil opnå dette (Hassenzhal, 2010, s.49). Skelnes der til oplevelsens holistiske elementer, dækker disse over do-goals og motor-goals. Ved de hedonistiske attributter præsenteres der er tre former. Den første er *Stimulation* og meningen med denne er at den skal give gæsterne nye indtryk, muligheder eller indsigter. Anden form er *Identification*, som omhandler hvad et givent produkt fortæller om brugeren. Hvad er det andre mennesker ser, når de ser det produkt og hvad tænker de om vedkommende og dets identitet. Den sidste form af hedonistiske attributter er *Evocation*. Her skal et givent produkt minde ejeren om tidligere forhold, begivenheder eller tanker, der er vigtige for ejeren. Dette kunne, for eksempel, være souvenirs, der får ejernes tanker tilbage på en ferie.

For at kunne designe et system, der skal kunne skabe en oplevelse, bør man dog ikke udelukkende fokusere på de hedonistiske attributter. For at oplevelsen kan skabes, bør de pragmatiske attributter ligeledes være i fokus, da de gør det muligt for gæsterne at have en oplevelse (Hassenzhal, 2010, s. 52). Derfor, finder vi det relevant at inddrage usability i designprocessen. Dog, så skal vi være opmærksomme på at: "... *one of the basic claims of Experience Design is to consider the experience before products*" (Hassenzhal, 2010, s. 63).

Æstetisk teori kommer fra en tradition, hvor æstetikken anses som en "mer-tilføjelse" til produktet eller servicen. (Petersen, Iversen, Krogh, Ludvigsen, 2004, s. 270). Vi vil dog læne os op af vores holistiske tilgang, for at knytte æstetikken til vores teoretiske og metodiske design tilgang. Vi anser altså ikke æstetik som en mer-tilføjelse, men som overvejelser der indtænkes i designet fra start i processen.

Derfor indrager vi artiklen '*Aesthetic Interaction — A Pragmatist's Aesthetics of Interactive Systems*' af Marianne Graves Petersen, Ole Sejer Iversen, Peter Gall Krogh & Martin Ludvigsen, fra Århus Universitet - henholdsvis; afdelingen for computer-science, afdelingen for information & mediastudier og Århus arkitektskole. Allerede her ses hvordan æstetik bevæger sig over mange discipliner, herunder interaktive systemer.

Æstetiske oplevelser og interaktion er social- og kulturelt bundet. Brugere vil derfor opleve sådanne systemer forskellige, da de netop bygger på åbenhed og mennesker er forskellige alt efter hvilket liv de lever og hvor de kommer fra. Hvad andre finder grænseoverskridende, vil nogle andre finde interessant. Æstetiske oplevelser tager ligeledes udgangspunkt i konteksten hvori den findes, da brugeren er påvirkede heraf og selv skal finde mening med systemet (Petersen, et al, 2004, s. 269 - 274).

Artiklen udbygger et klassisk HCI interaktions skema fra Bødker & Kammersgaard med et pragmatisk perspektiv på æstetisk interaktion (fra: Petersen, et al, 2004, s. 274). Skemaet med den æstetiske udvidelse, kan ses på figur 10.

Perspec- tive/	System	Tool	Dialog- ue Partner	Media	Aesthe- tic Experi- ence
<b>Man</b>	system compo- nent	master	equal partner	Communi- cator	Impro- visor
<b>Man- Machine Inter- action</b>	between equal partners	Media- ted by machine	Man machine dialogue	Support- ing human- human dialogue	Play
<b>Interac- tion ideals</b>	efficiency	Transpa- rency	human dialogue	Communi- cation	Intrigue

Figur 10 - HCI interaktions æstetiske udbyggelse  
Petersen, et al, 2004, s. 274

HCI interaktion har rykket sig fra *system*, hvor selve systemet var dominerende over brugeren, til *media*, hvor systemet støtter flere brugeres kommunikation med hinanden. Vi vil ikke gå i dybden med de fire første perspektiver, men derimod så nærmere på den femte tilføjelse *aesthetic interaction experience*. Her skal designet være åbent over for brugerens input, omend systemet er tiltænkt sådan eller ej. Interaktion mellem bruger og systemet skal være legefuldt, imens den ideelle interaktion fremmer mindre retningsbestemte systemer - brugeren skal kunne gøre hvad end brugeren vil og ikke nødvendigvis tages i hånden gennem systemet (Petersen, et al, 2004, s. 274).

Det kan derfor virke som at det æstetiske perspektiv bryder med gængse teorier indenfor HCI interaktion, der bygger på at hjælpe brugeren til forståelse; lave systemet nemt at bruge, nemt at lære og sikkert at bruge. Sådanne systemer kan også være nødvendige, f.eks., på borger.dk, men netop ved æstetiske oplevelser og interaktion, argumenterer Petersen, et al. at brugeren skal stimuleres til legende, engagerende og nysgerrig tilgang til systemet (Petersen, et al, 2004, s. 274 - 275)

*“By focusing on intriguing and sometimes even ambiguous aspects we aim to encourage the user to explore and playfully appropriate the system. As there is not one “right” way to understand and use the system, the process of appropriation encourages the user to improvise her way into the interactive system promoting a freedom of interpretations of the artifact and its potential as it is experienced in use”*  
(Petersen, et al, 2004, s. 274).

Æstetik designes til både krop og sjæl (*body & mind*) og for at have mening skal det tale til vores behov, lyst, drømme og/eller frygt. Til kroppen kan æstetikken aktivere sanserne gennem lyd, lugte, lys og andet, men til sjælen sker det netop med bund i vores sociokulturelle- og historiske baggrund, samt politiske holdninger. Vores design kan ikke være æstetisk oplevelse i sig selv, men snarere et resultat af brugerens sociokulturelle, historiske og politiske forståelse af designet, herunder farver, former og tekst til tankerne. Når vi designer en æstetisk oplevelse, inviterer vi folk til aktivt at skabe mening og betydning af oplevelsen (Petersen, et al, 2004, s. 279).

Den æstetiske oplevelse springer altså ud af brugernes egne evner til at integrere med oplevelsen og deres forståelse heraf. Vores opgave ligger derfor i at tænke æstetisk, henvendt til målgruppen, fra starten i vores designproces.

## Valg af processtyrings værktøj

Da vi tidligt i projektet har fået oprettet et samarbejde med Ordkraft festivalen, er næste skridt at lægge en plan for processen. Først og fremmest vil vi fokusere på selve festivalen d. 7 – 9 april og da vi ønsker at implementere en teknologisk-oplevelse, er processtyring et vital element i projektet.

I Tora Dybås og Torgeir Dingsøyr empiriske undersøgelse af software udvikling, finder de, at de traditionelle liniær metoder anses som en effektiv og forudsigende aktivitet, hvilket vi ikke ser gå overens

med en brugerindvolverende designproces (Dyba & Dingsøyr, 2008, s. 835). Vi anser derimod processen som uforudsigelige og sigter efter inputs, der kan være medvirkende til at skabe forandringer i designet undervejs i processen.

Agile metoder bygger på en tilbagevenden for rettelser gennem hele processen, let dokumentation, kreativitet og brugerinddragelse. Vores valg af projektstyringsmetode faldt på Scrum. Metoden fokuserer på uforudsigelige situationer, der kan være svære at navigere i gennem (Dyba & Dingsøyr, 2008, s. 835). Scrum er ikke en slavisk trin-til-trin metode, men den indeholder en række teknikker, der for os kan være anvendelige. Af teknikker i Scrum vil vi anvende selvorganiserede teams, daglige møder, et scrumboard, en *product owner* i processen og sprints - der starter med planlægning og slutter med gennemgang af sprintet, genbrug af systemer, samt feedback *product owner* (Dyba & Dingsøyr, 2008, s. 835; Larman, 2004, s. 17, 20 & 24).

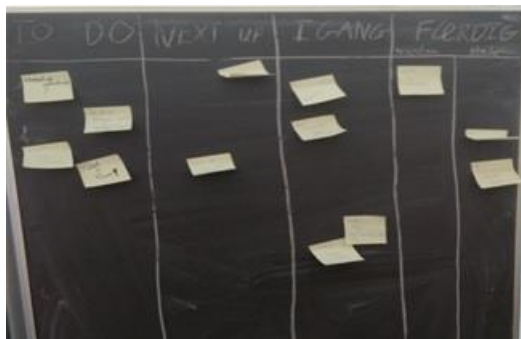
Det fremgår af forskning fra vores State Of The Art at agile principper indenfor PD, vil kunne holde projektet åbent for forandringer, samt nedsætte omkostninger og ressourcer (Whittle, J. 2015, s. 121 - 130). Desuden fremgik det at en linær tilgang godt kan sætte brugerbehov i centrum for processen, men netop ikke er åben for ny viden herom og derfor vil brugernes behov, forsvinde jo længere processen skrider frem (Y. Park, J. 2012, s. 79 - 92).

Vi har ikke et decideret system som Ordkraft ønsker, men derimod nogle mindre krav. Dertil vil vi indhente data gennem ekspertinterviews, et fokusgruppeinterview og afholde en co-creation workshop gennem UIM – alt sammen metoder der kan forandre vores situation for den overordnede proces.

Vi havde kig på flere agile metoder, såsom Extreme Programming (XP), som vi dog anser, mere passende til klassisk systemudvikling, med en række krav fra kunden og tung programmering, da programmering her gøres i par i XP (Larman, 2004, s. 21). Vi kommer begge fra en bachelor i IT og kan derfor godt programmere (*til et vidst stykke*). Vores erfaring siger dog, at programmeringsfasen har det med at tage mere tid end planglagt. Vi ønsker derfor at læne os op at Scrum's tilgang til genbrug af eksisterende systemer. Genbrug kan finde sted, ved at anvende eksisterende systemer, dele herfra, eller tilpasse eksisterende systemer.

Scrum anbefaler iterationer af 30 dage (Larman, 2004, s. 9). Vi har dog valgt at indele vores iterationer efter projektets faser. Vi vil som udgangspunkt afholde daglige Scrum møder, for at planlægge og

diskutere udfordringer. Vi ser os selv som selvorganiserende, der kan tage ansvar for opgaver og dertil anvender vi et Scrum-board, som kan ses på billede 1, for at have overblik over diverse arbejdsopgaver.



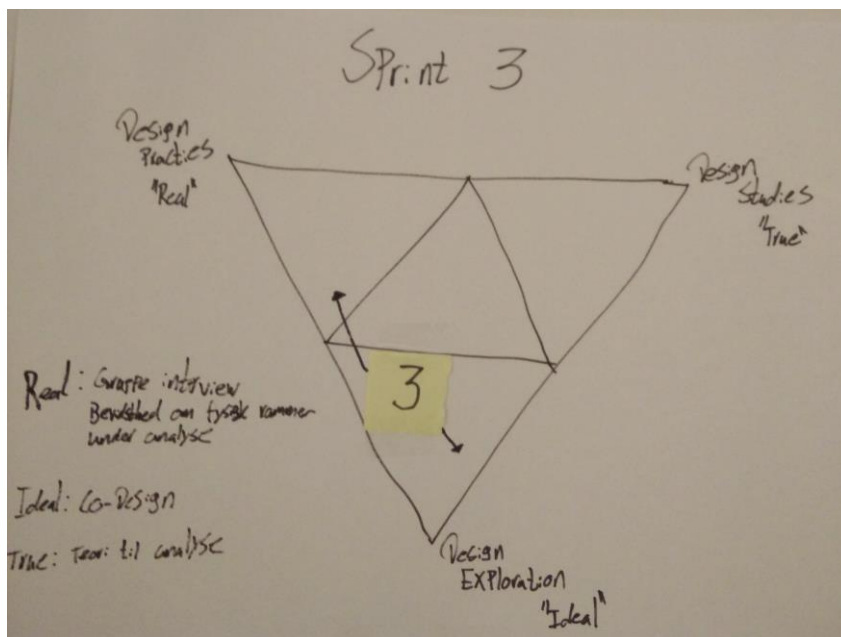
Billede 1 - Et øjebliksbillede af Scrum boardet

Vores sprints tager udgangspunkt i hele projektet - undersøgelse, designfase, implimentering, vurdering og ikke mindst rapportskrivning. I alt har vi syv sprints, hvor sprint 2, 3 og 4 tager udgangspunkt i UIM faserne. Vi har oplistet vores sprints, for et indblik i hvordan processen blev struktureret.

- **Sprint 1: Opstart, valg af metode, teori, mm. (1 jan - 31 jan)**
  - Undersøge Ordkraft
  - Problemfelt, afgrænsning og problemformulering
  - Valg af metode og teori
  - Undersøge State Of The Art
- **Sprint 2: UIM (Select, plan) (1 feb - 12 feb)**
  - Select: Hvem skal vi have med ?
  - Plan: Hvad vil vi opnå? Hvilke redskaber skal benyttes? Osv.
  - Gruppeinterview: Hvorfor? Hvordan? Hvilke spørgsmål?
- **Sprint 3: UIM (Insight, visions) (13 feb - 29 feb)**
  - Insights: Beskrivelse af workshoppens forløb + Resultater.
  - Visions: Analyse af insights og skabe visions
- **Sprint 4: UIM (Scetch, present) (1 marts - 18 marts)**
  - Sketch: Udvælge og skabe et design
  - Present: Nyt møde med rekvirant - pitche ideer.
- **Sprint 5: Udvikling, test, rettelser (19 marts - 6 april)**
  - Programmering og hardware udfra æstetik og gængse designteorier
  - Usability test og analyse (IDA modellen)
  - Tilrette designet udfra test
- **Sprint 6: Implementering på Ordkraft, evaluering (7 april - 15 april)**
  - Opsætning og Ordkraft
  - Evaluering af oplevelsen
- **Sprint 7: Rapportskrivning (16 april - 31 maj)**

At vi har truffet valget at udsætte meget af skrivefasen til efter Ordkrafts afslutning, hvilket gør at vi skal være meget bevidste om hvilken retning vi tager og hvorfor. Scrum anbefaler let dokumentation, hvilket vi har benyttet os af i starten af processen, får at kunne planlægge og afholde workshop, samt udvikle designet.

Vi har sammen med Scrum-sprints anvendt *The Interaction Triangle*, som beskrevet i afsnit 'Interaktionsdesign - arbejdet med flere vidensformer'. I begyndelsen af hvert sprint, har vi anvendt trekanten til at positionere, hvilken vidensform vi i sprintet arbejder med. På billede 2, kan det ses at vi på det givne tidspunkt var i sprint 3 - UIM (Insight, visions). Den gule note viser at vi arbejder indenfor *design exploration* og udforsker hvad der er muligt. I sprint 3 sker det gennem de insights, som vi har fået under workshoppen, som vi laver til visions for designet. En pil er tegnet på, som peger mod *design practice*, da vi også gennem workshoppen undersøgte hvad deltagerne anser som *real*.



Billede 2 - Positionering i design trekanten for sprint 3

## Kapitel 3- UIM Cooperation & ekspertinterviews

Vi har i de to første kapitler beskrevet vores problemfelt, problemformulering, samarbejde med Ordkraft og de valgte metoder, teknikker og teorier. Vi vil i kapitel tre fokusere på vores emperiindsamling, som er fundet sted gennem to ekspertinterviews, et fokusgruppeinterview og co-creation af designs.

### Forberedelse af ekspertinterviews

Ordkraft rummer mange personligheder og litterære genrer. Russiske digte, børnebogsforfattere, poetry slammere, jazzmusikere og meget mere. Vi følte det derfor nødvendigt at se litteratur fra andre perspektiver, end vores egne, og valgte at afholde to ekspertinterviews, med personer indenfor litteraturdomænet. Et godt interview, har præcis den forudsætning, at det omhandler et emne, som interviewer selv og andre har brug for indsigt i (Brinkmann & Tangaard, 2010, s.34), hvilket vi netop sigter efter.

Vi vil her ikke gå ind i et omfattende analysearbejde, da interviewene blev afholdt for at give os selv bedre indsigt i litteraturens verden. Hvilke tendenser der rør på sig, hvordan litteratur kan være grænseoverskridende, samt hvordan teknologi kan implementeres i litteraturens verden. Målet med ekspertinterviewene, er derfor at klæde os bedre på, til at afholde en workshop omkring netop litteratur, oplevelser og teknologi.

Ekspertinterviews differentiere sig ikke fra andre interviews, i dens udformning, men i den særlige viden respondenterne besidder indenfor litteratur. Når der interviewes, gøres dette netop for at opnå en viden af forskellige fænomener, situationer, begivenheder m.m. i respondentens livsverden (Brinkmann & Tangaard, 2010, s. 31 & 33).

Vi har valgt at udføre semi-strukturerede interviews, da spørgsmålene skal være åbne for respondenternes svar, hvorefter vi igen kan spørge dybere ind til emnet (Brinkmann & Tangaard, 2010, s. 35).

Til ekspertinterviews fandt vi to deltagere:

- MB, uddannet i Nordisk sprog og litteratur ved København Universitet, underviser i dansk og filosofi på HTX i Holstebro.



- MS, studerende på Danmarks Medie- og Journalisthøjskole, poetry-slam arrangør og udøver.

MB og MS er valgt for at ræpensentere hver deres segment i Ordkrafts målgrupper. De interesserer sig begge for litteratur, men for meget forskellige slags.

Interviewet blev inddelt i temaer og kom ind på emner om litteratur, herunder gode og dårlige oplevelser ved litteratur, hvad litteratur gør for respondenterne, deres bud på hvorfor nogle forfattere læses verden over, tendenser indenfor litteratur, teknologiens påvirkning på litteratur og konsekvenserne heraf. Derudover bliver der spurgt ind til deres opfattelse af Ordkrafts tema "*Ord ud over alle grænser*", hvordan litteratur kan være grænseoverskridende og anderledes. Sidst blev der spurgt ind til hvad respondenterne selv kunne tænke sig at opleve på en litteratur festival og hvordan vi kan give unge mennesker en oplevelse med litteratur. Hele interviewguiden kan ses i bilag 1. Respondenterne vil altså blive spurgt ind til deres livsverden, forståelse af begreber og egne forslag til løsninger.

## Analyse af ekspertinterviews

Analysen vil tage udgangspunkt i temaerne fra interviewet. Som nævnt blev interviewene udført for at give os en bedre forståelse for litteraturens verden. Vi vil derfor ikke gå i dybden med alle svar, men derimod inddrage de mest relevante i forhold til specialet. Rå data fra interviews kan findes som links til lydfiler i bilag 2, med undtagelse fra interviewet med MB. Her opstod software problemer og hans svar blev i stedet nedskrevet efter interviewet, sendt til ham og godkendt.

Til spørgsmålet; *hvad er litteratur for dig?* Fik vi svarende:

*"Det er vel alt trykt skrift stor set. Ikke TV, det går an på mediet".* (MS, 00:41)

*"Litteratur er når man ser verden gennem et andet menneskes øjne."* (MB)

Især MB's svar læner sig meget op af måden hvorpå kunst ofte defineres, imens MS lægger vægt på mediet.

Til skilningen mellem klassisk og anderledes litteratur, er de to meget enige. Klassikerne er de "store" bøger i den forstand, at de enten er udgivet af en stor forfatter eller er blevet til klassikere, fordi de kendes verden over. Anderledes litteratur, er derimod et meget bredt begreb der indeholder poesi,

metaforer, musik m.m. Det er når der leges med ord, de sættes sammen på en ny måde, så læseren ikke kan være helt afslappet som ved en let læselig Dan Brown bog. Anderledes litteratur er at gøre tingene anderledes, på en eller anden facon, fra sproget til mediet det udkommer på.

*“Klassisk litteratur er de store baskere”* (MB)

*“Der er både det der er klassikere, fordi det har været der længe. Men også det der bliver klassiker med det samme pga. udgiveren. Klassisk er måden man gør det på, fordi man altid har gjort sådan.”* (MS, 01:26)

*“Det kan være poisi, digte osv. Emil Stabil for den sags skyld, da han jo bruger sproget på en særlig måde og skaber metaforer. Men især også det jeg kalder for “forfatterskole litteratur”, de er skide gode til at lege med sproget og gøre noget nyt eller fantastisk med det. De er bare ikke helt så gode til historier der fanger, især bredt, som f.eks. Dan Brown.”* (MB)

*“Anderledes litteratur kan være mange ting. Det kan være emnerne man skriver om, sproget man skriver i, måden man stiller tingene op, det medie man udkommer på. Anderledes litteratur er alt det der ikke er klassisk litteratur”* (MS, 03:10).

Til spørgsmålet om hvorfor de tror at visse forfattere og vis litteratur læses verden over, er det igen det menneskelige der er i spil. Noget vi alle har tilfælles.

*“Fordi det er fortællinger vi alle kan genkende, noget menneskeligt i os. Det kan så også være mere populær pga. sproget, f.eks. er Dan Brown utrolig populær, men han skriver også små kapitler og tager udgangspunkt i historier man kender.”* (MB)

*“HC Andersen er billeder, men det hele handler om mennesker og menneskelige drifter. Det ændrer sig ikke hvor i tiden du er, eller hvor på jorden du er. Det samme med shakespeare. Så hvis man skriver noget der taler til mennesket og handler om mennesker, så er der større chance for at man når udover hele verden. Ellers kan man ramme noget lige i nuet, f.eks. Game Of Thrones, men det er jo også fordi det er en spændende fantasy litteratur, men samtidig stikker til globale debatter”* (MS, 05:56).

Da vi spørger indtil hvad litteratur kan, tager MS udgangspunkt i litteratur udførelse. Han mener formatet på Ordkraft lyder kedeligt, da de bøger der snakkes om på scenen ikke hører til på en scene, men derimod skal læses. Han mener dog at hvis litteratur skabes til en scene, så kan det blive

spændende. MB kommer mere ind på tid, for god litteratur kan få dig til at glemme tid og sted. Han nævner også en dårlig oplevelse han har haft med teknologi og litteratur, en bog udgivet på SMS.

*“Hvis du bringer det sproglige litteratur op på en scene, så synes jeg faktisk ikke det kan ret meget. F.eks. Ordkraft, det er bare bibliotekarer og journalister der sidder på scenen og snakker med forfattere, det har jo intet med scene litteratur at gøre.” (MS, 07:22)*

*“Men hvis du laver slam, altså skal have point fra publikum, så bliver du nødt til at gå ind på publikums præmisser og prøve at tage den derfra, det kan langt mere synes jeg”. (MS, 08:40)*

*“Det er når jeg har læst 250 sider uden at lægge mærke til det.” (MB)*

*“En forfatter lavede engang en SMS-roman jeg tilmeldte mig, så man fik romanen i små bider, det virkede ikke så godt..” (MB).*

Til oplevelser med litteratur kommer MS desuden ind på at når litteratur mødes med andre genre eller medier, så giver det en større oplevelse.

*“Hele det når litteraturen mødes med noget andet, så bliver det en større oplevelse. Hvis det mødes med noget visuelt eller med noget audio, så kan det blive meget større oplevelse, 100%. Det kan også noget helt acapella, men så skal man være meget bevidst om det. Det første kan noget helt andet kunstnerisk” (MB).*

Til spørgsmålet omhandlende tendenser og teknologi, kunne respondenterne godt mærke at de to verdener kommer tættere. Dog er det ikke noget de oplever meget af.

*“Jamen generelt er jeg ikke glad for når teknologi og litteratur mødes, det er meget forskellige verdener, men jeg læser da også bøger på min iPad. Det må gerne være hyggeligt at læse.” (MB)*

*“Til et show jeg lavede, havde vi nogle video klips. Det var ikke fordi at det gjorde noget aktivt for lyrikken, men det var godt.” (MS, 11:25)*

Til temaet *“Ord ud over alle grænser”*, blev der nævnt det tabubelagte, det usympatiske, personlige grænser og holdninger, men også historier, f.eks. flygtninges. Der blev igen lagt vægt på det menneskelige, vi kan godt lide at flytte vores grænser og blive provokeret til at tage holdninger.

*“Det kan være mange ting. F.eks. At man siger noget højt, det kan være pisse grænseoverskridende. Og både hvis det er usympatisk, men også hvis man siger noget der er en tabubelagt sandhed. Det er to*

*forskellige former for modtagelse, men begge kan være grænseoverskridende på en eller anden måde. Altså hvis der sker noget uventet. For mig er det grænseoverskridende hvis jeg er i teatret og bliver indraget, det kan jeg slet ikke klare.” (MS, 13:32)*

*“Det kan også være at læse American Psycho. Det kan være grænseoverskridende, men det er jo bare ord på papir. Det er jo ikke fordi man skal overfortolke oveni hovedet for at lave grænseoverskridende litteratur, men jeg tror det handler om at overskride folks personlige grænser, på den ene eller anden måde. Ikke nødvendigvis drillende provokerende, men gerne angst provokerende” (MS, 13:26)*

*“Det kan jo f.eks. være Jørgen Leth og hans biografi for 10 år siden, den provokerede jo folk, ved det han skrev. Men grænseoverskridende litteratur kan jo også vise os hvordan andre mennesker oplever verden, f.eks. en flygtnings historie.” (MB)*

*“Det er noget dybt menneskeligt. F.eks. hvis hulemænd sidder rundt om bålet, nogle af dem fortæller en uhyggelig historie til deres børn om en tiger i græsset. Nogle andre fortæller om mus i græsset, jeg tror godt jeg ved hvem der overlever.*

*Det er jo egentlig også dumt at vi går i biografen, for at blive forskrækket, men det er bare menneskeligt. Ligesom det er at læse provokerende litteratur.” (MB)*

*“Jeg tror at det er med det (litteratur, red.), som med alt andet. Der findes rigtig mange mennesker der godt kan lide at overskride deres grænser. Så går det bare an på interesse, at være udenfor, sport eller litteratur. Grænserne kan jo også være kasserne man skriver indenfor, altså hvad kan vi med det her medie vi får stillet i hænderne. Kan vi overskride de grænser? Kan vi overskride de personlige grænser? Jeg tror folk har en sund lyst til gerne at ville udfordres.” (MS, 15: 09)*

*“Jeg tror gerne folk vil provokeres til at tage stilling. Lidt ligesom med satire.” (MS, 16:20)*

Vi vil på dette tidspunkt i processen ikke låse os selv fast på forslag, holdninger og lignende fra de to interviews, da vi vil gå til vores designproces med et så åbent sind som muligt, så vi ikke præger deltagerens udsagn og designs. De to interviews gav os et indblik i litteraturens verden, dens samspil med teknologi og ikke mindst hvordan litteraturen kan være grænseoverskridende. Dette set i et perspektiv fra to personer der arbejder med litteratur, både professionelt og frivilligt, til hverdag.

De indsigter vi ligger særligt mærke til er:

- Skævt litteratur er meget bredt - alt andet end den klassiske skønlitteratur.
- Skævt litteratur kan fremkomme i mediet, sproget, fremførelsen mm.
- Teknologi kan tilføje en ekstra dimension til litteratur, bl.a. gennem video og lyd.
- Grænseoverskridende kan være provokerende, det tabubelagte, historier vi ikke vil høre.
- Mennesker vil gerne provokeres til at tage holdninger.
- Det er menneskeligt at søge det grænseoverskridende, det ligger dybt i os.

## UIM Select: Valg af deltagere til workshop

Fasen *select* består af opgaverne i at udvælge de personer, som skal være en del af den kommende designproces.

Udvælgelsen af deltagerne til vores workshop er afhængig af størrelsen af vores *solution space*, der kan defineres som værende enten bred eller smal (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 38-39). Et bredt *solution space* forstås som et scenarie, hvor man har ganske få *design constraints*, mens et smalt *solution space* har mange *design constraints* (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 38). Hvis man arbejder med et smalt *solution space*, bør der inddrages erfarne brugere eller erfarne brugere fra lignede domæner (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 38). Såfremt, udgangspunktet er et bredt *solution space*, bør der enten inddrages deltagere, der har en erfaring med at eksperimentere med teknologiske problemløsninger eller deltagere der er nye i målgruppen (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 38-39). Det nævnes ligeledes at man bør inddrage innovative brugere i designprocessen. Dette dækker over brugere der; er drevet af indsigter og behov, er løsningsorienteret samt at de "*...are not stuck in traditional ways of thinking*" (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 40).

Vi definerer vores *solution space* som værende bredt, da vi har få *design constraints*. Dem vi har er dog ganske markante, da det endelige design skal passe ind på Generatorscenen, der som nævnt fokuserer på alternativ- og nichepræget litteratur på en litteraturfestival med temaet 'Ord ud over alle grænser'. Yderligere skal designet aktivt involvere gæsterne.

Derfor valgte vi at blande deltagerne til workshoppen, vi søgte derfor deltagere der opfyldte kriterierne for enten et bredt- og et smalt *solution space*:

- Enten være tidligere besøgende på Ordkraft eller have en interesse for litteratur eller teknologi.
- Have erfaring med at eksperimentere med teknologisk problemløsning.

Kanstrup og Berthelsen nævner at man bør inddrage front-runners, men her blev det besluttet, at finde folk med en interesse for det givne område, altså litteratur, teknologi eller teknologisk problemløsning og oplevelsesdesign. Vi havde kontakt til flere front-runners, indenfor litteratur, bl.a. endnu en bibliotekar og studerende i dansk, men de aflyste begge, dog fik vi en enkelt bibliotekar i form af rekvisiten, samt årets Nordjyske sangskriver fra 2015 . Vi ville gerne inddrage unge tidligere gæster fra Ordkraft, men dette viste sig ikke at være muligt, selvom Ordkraft forsøgte at hjælpe. Deltagerne blev valgt fordi de kunne være mulige gæster, da de befinder sig i målgruppen. Deltagerne anser vi desuden for front-runners, indenfor enten teknologi eller litteratur. Flere ejer google-cardboards, hvilket må siges at være ny teknologi, eller interesserer sig for ny litteratur. Der bør ligeledes stræbes efter at inddrage de mest innovative bruger.

Til workshoppen fik vi seks deltagere, hvilket dermed passer på det anbefalede antal, der ligger mellem seks og ti (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 170), mens det ligger lidt under det det anbefalede antal af Kanstrup & Berthelsen, hvilket er otte deltagere (2011, s. 41). Forskningen i State Of The Art viste at ved en kombination af teori og brugerinddragelse, vil en enkelt mindre gruppe, kunne give de samme resultater, som ved flere eller større grupper (Payne, Mackrill, Cain, Strelitz, Gate, 2014, s. 264 - 276).

Ud af de seks deltagere tilhører fem, den primær målgruppen (16 - 29 år), mens en enkelt er ældre. Dermed er medlemmer af primær målgruppen i overtal. De seks deltagere var som følger:

<b>Deltager</b>	<b>Alder</b>	<b>Stilling/Baggrund</b>
1. deltager, FK	26	Studerende ved AAU, Informationsvidenskab
2. deltager, AL	24	Studerende ved AAU, Oplevelsesdesign
3. deltager, MD	24	Sangskriver & musiker
4. deltager, RC	25	Studerende ved AAU, Oplevelsesdesign
5. deltager, PN	26	Studerende ved AAU, Interaktive Digitale Medier
6. deltager, JD	46	Bibliotekar, udannet Can.Mag. i dansk og filosofi- JD er vores rekvisit og anser i workshoppen for domæneekspert.

De fleste af de yngre deltagere, specifikt FK, AL, RC og RN, er med grundet deres erfaringer med at eksperimentere med teknologisk problemløsning eller oplevelsesdesign, hvilket de har opnået gennem deres studier. Første deltager, FK, er 8. semester studerende, mens at AL, RC og RN er 10. semester studerende. Derudover, så deltog FK i virke af sin interesse for teknologi.

MD deltagelse er grundet sin interesse for litteratur, samt sit virke som sangskriver og tidligere vinder af prisen som Årets Nordjyske Sangskriver. Såfremt, det endelige design kunne ende med at have en skabende karakter, fandt vi det fordelagtigt at have deltager i workshoppen, der har erfaring med at skabe litteratur. Deltageren JD besidder ligeledes erfaring med at skabe litteratur og har gennem sit virke som bibliotekar, en stærk viden indenfor litteraturens verden.

Ifølge Kanstrup og Berthelsen, er en innovativ bruger en som, blandt andet ”...are not stuck in professional ways of thinking” (Kanstrup & Berthelsen, 2011, s. 76). Vi ser her en kontrast ved at inddrage JD, der netop kan være fanget i et tankegang, om hvad Generatorscenen kan indeholde. Vi ønsker deltagere, som har erfaring med både Ordkraft og Generatorscenen, men ligeledes et dybt indblik i litteraturen og dens mere snævre genre, hvilket JD besidder. Forventningen med hans deltagelse i workshoppen, ligger ligeledes i at hans syn på både litteratur og mere alternativ litteratur, potentielt kan udvide de øvrige deltageres opfattelse af hvad snæver litteratur er og hvad det kan, ligesom han kan give deltagerne indsigt i Generatorscenen og Ordkrafts tema. Dette ville samtidig kunne skabe gode diskussioner under workshoppens første del. Workshoppen vil bestå af et gruppeinterview og en co-creation session.

Vi søger at åbne deltagernes kreative side, så ideelle designs kommer på bordet, hvor vilde, skøre eller umulige de end er, da vi som designere, udvælger og tilrettelægger dem praktisk senere. Vi var derfor betænkelige ved at inddrage JD i workshoppen, da han som ansvarlig for Generatorscenen hurtigt vil kunne kritisere de andre deltageres ideer og design forslag. Vi gjorde det derfor klart for JD, at han deltog på lige fod med de øvrige deltagere og at han gerne måtte forklare om Ordkraft i fokusgruppeinterviewet, men ikke måtte begrænse deltagernes kreativitet i workshoppen. Det stod det klart at JD var åben for selv de mest grænseoverskridende og vilde ideer, faktisk mente han at det var svært at få ideer til at ”gå over grænsen”, som temaet netop omhandler. Vores frygt for styring i workshoppen af JD, blev derved gjort til skamme. Derimod gav han deltagerne indsigter i tidligere års Ordkraft festivaler og Generatorscenen, så workshoppens deltagere kunne designe hertil. Indsigter som vi selvfølgelig ville forsøge at give deltagerne, men da vi ikke selv har deltaget, ville det være indsigter fra anden part.

Med deltagerblandningen til workshoppen, hvor desingstuderende designer i fællesskab med ikke-designere og domæne eksperter (JD og MD), opnår vi ligeledes den givende effekt, som Kanga, Choob og Watters mener kan opstå, som sådan en sammensætning (Kanga, Choob & Watters, 2014). I artiklen *'Exploration of facilitation, materials and group composition in participatory design sessions'* fra State Of The Art, var det tredje krite for en god workshop en blanding af mindst en domæneekspert, slutbrugere, designere og en facilitator (Pommeranz, Ulgen & Jonke, 2012, s. 124 - 130).

## UIM Plan: Planlægning af workshop

Vi besluttede at afholde én todelt workshop, hvor første halvdel består af et fokusgruppinterview, mens den anden halvdel er en co-creation session. Et fokusgruppinterview er ikke nødvendigvis en del af UIM, men vi ønsker at starte co-creation session ud med deltageres fælles bidrag herfra og skabe en fælles forståelse for Ordkraft, gennem en diskussion af bl.a. temaet. Deltagerne i workshoppen ikke udvalgt grundet deres tidligere deltagelse på festivalen, hvorfor vi ser en fordel i at JD kan dele sine erfaringer omkring festivalen med workshoppens andre deltagere. Deltagerne kan bedre give sig hen i kreativiteten, såfremt de kender formålet (Nagwanshi & Mudaliar, 2014), hvilket de netop opnår ved først at gennemgå fokusgruppinterviewet med JD's deltagelse.

Anden halvdel af workshoppen er co-creation sessionen, hvor deltagerne ved brug af *generative tools* (Sanders, 2000) indtager rollen som partnere i designprocessen og designer ideelle koncepter og idéudkast til det endelige design.

I forhold til rollefordelingen, er vi opmærksomme på workshoppen skal styres af en facilitator. Under første halvdel, vil den primære opgave være at styre interviewet og sørge for at alle skal kunne komme til orde. Facilitatoren bør, desuden, designe samme de andre deltagere af workshoppen under co-creation sessionen for at indgå på lige fod med deltagerne. Derudover, skal der være en observant, hvis primære opgave består af notering af de vigtigste pointer (Nagwanshi & Mudaliar, 2014).

Vi vil lade os inspirere af vores State Of The Art og artiklen *'Improving digital ecosystems for agriculture: users participation in the design of a mobile app for agrometeorological monitoring'* derfra. Heri fremgår det at en afslappende atmosfære er vigtigt for kreativiteten, en U-formation af borde anbefales og en introduktionsrunde blandt deltagerne vægtes højt.



# Kapitel 4 UIM Context: En workshop afholdes

Kapitel 4 vil omhandle andet tema *Context* fra UIM. Vi vil beskrive vores workshop og præsentere resultater herfra, gennem en analyse af udsagn fra fokusgruppeinterview og co-designs.

## UIM Insights: Afvikling af workshoppen

Den første del af workshoppen er et fokusgruppeinterview og består af følgende fire hovedområder; Ordkraft, Litteratur, Teknologi og Oplevelser. Interviewguiden for fokusgruppeinterviewet kan findes i bilag 3.

Under hovedområdet *Ordkraft* er formålet, at undersøge hvor stort et kendskab deltagerne har til Ordkraft festivalen, samt hvilke forestillinger de har om litteraturfestivaler generelt. Der er ligeledes forberedt uddybende spørgsmål omkring Generatorscenen, såfremt at nogle af deltagerne tidligere har besøgt Ordkraft og Generatorscenen. Derudover, er vi interesseret i at vide, hvordan deltagerne fortolker årets tema. Her vil vi have deltagerne til skrive eller tegne på små Post-it notes, hvilke tanker de har om 'Ord ud over alle grænser'. Deltagerne skal herefter, på tur, fortælle hvad de hver især har skrevet eller tegnet samt forklare hvorfor. Post-it notes påklister derefter et stykke A3 papir (billede 3), så de kunne bruges som inspirationskilde i den følgende co-creation session.



Billede 3 - Post it notes om Ordkrafts tema

Dernæst følger spørgsmål om deltagernes forhold til litteratur. Hvad det er ved litteratur der interesserer dem, hvis de overhovedet interesserer sig for litteratur, hvilke litterære genre de læser samt hvad en god litterær oplevelse er for dem. Som ved deres fortolkninger af temaet, bliver deltagerne bedt om at skrive et mindre udvalg af genrer, som de kan lide at læse, ned på Post-it notes som derefter vil blive påklisteret et A3 ark (billede 4).



Billede 4 - Litterære genrer fra fokusgruppeinterview

Teknologi er tredje domæne, deltagerne skal forholde sig til. Formålet her er at få et indblik i deres kendskab til forskellige former for teknologi, hvorvidt de har benyttet litteratur og teknologi sammen samt hvad de anser som værende en god oplevelse med teknologi. Her skal deltagerne skrive to teknologier ned på Post-it notes. Den ene af skal være en teknologi, som de bruger i deres hverdag, mens den anden af de to skal være en "cutting edge" teknologi, en ny teknologi med potentiale for at skabe en anderledes oplevelse. Som ved Ordkraft og Litteratur, blev de klistret på et A3 papir (billede 5).



Billede 5 - Deltagernes syn på kendte og anderledes teknologier

Afslutningsvis, omhandlede interview delen oplevelser. Både generelt og om teknologi og litteratur. Her skulle deltagerne ikke nedskrive oplevelser, da post it's fra de øvrige tre temaer, skulle inspirere og sættes sammen til oplevelser. Herved kunne deltagerne tage en post it om teknologi, en tanke om årets tema, en litterær genre og skabe en oplevelse.

Anden halvdel af workshoppen er en co-creation session. Her skal deltagerne idégenerere og kunne netop anvende post it's, som beskrevet. Det var dog valg frit, men flere benyttede sig af de påklistede post it's. Dertil har i co-creation sessionen inddraget en lang række forskellige redskaber, så de i høj grad selv kan vælge hvordan de vil tilgå idegenereringen. *Generative tools* talte blandt andet; blankt papir, tudser, digte fra en af årets gæster på Ordkraft, uddrag af en roman fra en af årets gæster på Ordkraft, bøger, papirbogstaver, lim, blanke smartphones på papir samt en iPod indeholdende musik, podcasts og en lydbog. Redskaberne skulle gøre det muligt for deltagerne at udtrykke sig mere visuelt frem for verbalt (Sanders, 2000, s. 4), hvilket ligeledes er med til at "... seed a mindset of collective creativity in group workshops" (Sanders, 2000, s. 9). Herved, forsøger vi at opnå fordelene ved at arbejde i det tredje rum, der hvor designere og brugere kombinere deres viden og nye indsigter opstår. Vi er samtidig bevidst om, at deltagerne vil designe ud fra de tilgængelige artefakter (Nagwanshi & Mudaliar, 2014). Hvilket ligeledes er årsagen til at flere af artefakterne har et litterært eller teknologisk afsæt.

Den første aktivitet i co-creation processen var en opvarmningsøvelse i form af en kreativ leg (Nagwanshi & Mudaliar, 2014). Her skulle deltagerne skabe et design, ud fra to billeder, f.eks. et fly og en sofa. Øvelsen var valgt, da deltagerne vil kunne anvende de ord, som blev nedskrevet på post-its, på samme måde i co-creation sessionen, som i opvarmningsøvelsen.

Dernæst følger to runder, hvor deltagerne skal arbejde med den reelle co-creation. Deltagerne bliver bedt om at designe idéer og koncepter, der kan tages i brug på festivalen. Koncepterne bliver derved til vores *ideal* viden. De forskellige litterære genrer, idéer, oplevelser og teknologier, der blev diskuteret under interviewdelen, danner grundlag for co-creation sessionen. Hver deltager har A4 papirark til rådighed og alle de *generative tools*, der ligger på bordet foran dem. Efter hver runde får deltagerne lov til at præsentere deres design, for de andre deltagere. Dermed kan de samtidig lade sig inspirere af hinandens idéer og koncepternes tavse viden, vil komme bedre til udtryk.

## UIM Visions 1: Fra *insights* til *visions* - En analyse

Workshoppen består af to dele: et fokusgruppeinterview samt en co-creation session. I analysen fortsætter vi opdelingen, for at finde sammenhænge i udtalelser og design hver for sig. Udtalelserne fra gruppeinterviewet vil i stor grad handle om deltagernes forhold til teknologi, oplevelser, Ordkraft og litteratur, samt hvordan de hovedtemaer krydser hinanden i deltagernes liv. F.eks., oplevelsen af at læse litteratur på en skærm, frem for i en fysisk bog. Udtalelserne i fokusgruppeinterviewet afspejler derfor hvad der i verden anses som *real* og *ideal* ifølge Stolterman, da de både bygger på deltagernes syn på verden, som den er og hvordan verden kan blive. Designforslag fra co-creation sessionen afspejler hvad der er *ideal*, hvad de anser som værende ideelle løsninger. Den første analysedel vil omhandle fokusgruppeinterviewet.

Selve interviewet tog ca. to timer og en interviewguide kan findes i bilag 3. Interviewet blev optaget og en transskribering blev lavet med henblik på KJ metoden (Scupin, 1997). Gennem KJ metoden starter vi ud med at opnå en helhedsforståelse af interviewet gennem transskribering, hvorefter citater derfra bliver brugt til at skabe kategorier, så vores *outcome* bliver kvalitativ data. Deltagerne havde flere længere diskussioner, hvor et enkelt citat ikke vil være tilstrækkelig, for at rumme essensen af de holdninger og meninger som deltagerne delte eller som opstod i løbet af diskussionen. For netop at

rumme de diskussioner er en meningskondensering (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 220-223) udført, hvor diskussionerne er kondenseret ned til deres essens.

Interviewguiden er opdelt i hovedområder, som er udgangspunkt i analysen. Hovedområderne krydsede hinanden flere steder og underkategorier opstår. For at skabe os et overblik over krydsningerne og derved se delene for sig selv og som en del af en helhed, opdelte vi dem i et Venn-diagram, som kan ses herunder i billede .



Billede 6 - Kategorisering af udtalelser

Af praktiske årsager blev citaterne delt op i lommer (billede 6), så de hurtigt kan tilgås, hvorefter en kortere formulering, der udtrykker essensen af citatet, blev skrevet. Dette for bedre at kunne finde sammenhæng i hver kategori. Essensen af citaterne blev indskrevet i et regneark som kan findes i bilag 4.

For at kunne inddele citaterne i kategorier, har det været nødvendigt med klare definitioner. Kategoriene, deres krydsninger, sub-kategorier og definitioner lyder som følger:

- **Teknologi:** Her snakker deltagerne om både software samt hardware, men ikke om hvordan teknologien anvendes i forhold til oplevelser eller litteratur.
- **Litteratur:** Deltagerne udtaler sig om deres forhold og holdninger til litteratur, uden at komme ind på hvordan litteraturen decideret påvirker dem, hvilke genre de læser samt hvor og hvordan de læser.

- **Oplevelser:** Deltagerne kommer her ind på en oplevelser der har haft et fravær af både litteratur og teknologi.
- **Ordkraft:** Deltagerne fortæller om deres forhold til Ordkraft og litteraturfestivaler.

Dertil kommer flere sub-kategorier, der hovedsageligt hører under litteratur, med undtagelse af temaet, der hører under Ordkraft kategorien.

- **Genre:** En sub-kategori til litteratur. Her placeres citater omhandlende forskellige litterære genre.
- **Skæv litteratur:** En sub-kategori til litteratur. Deltagerne taler her om anderledes- eller "skæv" litteratur. Skæv litteratur er dermed ikke genrebestemt, men særlige måder at lege med ordene, f.eks., ved at krydse genre.
- **Setting og rummet:** Deltagerne kommer med udtalelser om deres psykiske- og fysiske rammer, når de læser eller skriver tekster. Med *setting* menes der psykiske og sociale påvirkninger, imens der med rummet menes opsætningen af lys og lyde, samt kroppens placering når der skal læses. Kategorien er derfor en sub-kategori af litteratur.
- **Temaet:** Temaet er en sub-kategori til Ordkraft. Her er deltagerens opfattelse af årets tema 'Ord ud over alle grænser', hvor deltagerne ikke kommer ind på litteratur.

Flere steder i fokusgruppeinterviewet kommer deltagerne ind på deres oplevelser på Ordkraft, deres måde hvorpå de anvender litteratur og teknologi og ikke mindst deres oplevelse af litteratur.

Derigennem opstod flere spændingsfelter. Vi er opmærksomme på at det kan være svært, næsten umuligt, at udtale sig om sin holdning til litteratur, uden at komme ind på hvordan litteraturen påvirker en og derved oplevelsen af at læse. Vi ser derfor de mest interessante udtalelser i krydsningsfelterne.

- **Litteratur/oplevelser:** Oplevelsesbegrebet anses her som deltagerens påvirkning af litteratur, hvordan de oplever litteratur og hvordan litteratur har givet dem oplevelser.
- **Teknologi/oplevelser:** Deltagerne kommer her ind på hvordan de gennem teknologi har fået oplevelser. Det kan være store oplevelser såsom 4D biografer, eller blot hvordan teknologi har påvirket deres hverdag.
- **Teknologi/litteratur:** Udtalelser omhandlende deltagerens brug af teknologi og litteratur i en "ren form", uden hvordan dette har påvirket deltagerne.

- **Teknologi/litteratur/oplevelser:** I forhold til overstående er det her udtalelser omkring oplevelsen og påvirkningen ved at anvende teknologi og litteratur sammen.
- **Ordkraft/oplevelser:** Deltagerne forklarer om deres oplevelser på Ordkraft.
- **Ordkraft/oplevelser/litteratur:** Deltagerne kommer her ind på deres litterære oplevelser på Ordkraft festivalen.
- **Ordkraft/litteratur:** Udsagn om deltagernes syn på Ordkrafts litterære profil.
- **Tema/litteratur:** I modsætning til kategorien *temaet* kommer deltagerne her med deres litterære forståelse for temaet 'Ord ud over alle grænser'.

Til analysen af fokusgruppeinterviewet er en meningskondensering, som nævnt, ligeledes blevet udført. Denne følger ovennævnte temaer, men er i sig selv ikke interessant læsning og vil byde på mange gentagelser gennem rapporten. Vi har derfor valgt at både rå data fra interviews, samt meningskondensering kan findes i bilag 4 & 5. Vi har i stedet gennemgået vores forberedelse til fokusgruppeinterviewet, samt forklaret vores analytiske tilgang til deltagernes udtalelser. Næste afsnit vil derfor ikke være en total gennemgang af udtalelser, men i stedet en opsamling, der omhandler de tendenser vi fandt gennem analysen. Tendenserne kan bygge på et eller flere citater, kondenserede meninger og videomaterialet, der er gennemgået, for at finde de mere tavse enigheder der opstod i løbet af interviewdelen.

## Opsamling på udtalelser fra fokusgruppeinterview

Vi vil i opsamlingen fremhæve på de *insights* deltagerne leverede til os. Disse *insights* omkring deltagerens *real* viden, samt en lille del af *ideal* viden, skal kombineres med den *ideal* viden, vi får fra designforslag i co-creation sessionen. Dertil kommer *true* viden gennem teorien, der vil blive anvendt i selve udviklingsfasen. Vi vil ikke i opsamlingen skelne mellem *real* og *ideal* viden, da deltagernes udsagn ofte indeholder begge. Vi vil i opsamlingen se på sammenhænge og helheden, fremfor de enkelte dele. Vi vil i opsamlingen forholde sammenhænge og udtalelser til vores teoretiske fundament.

En enkelt deltager, FK, har tidligere været til Ordkraft for at se Prins Henrik. Det var var egentlig ikke for at høre Prins Henrik læse digte, men for hele oplevelsen af at se ham så tæt på. Faktisk var eventet ret kedeligt. Dette blev bakket op af vores rekvirent, JD, som beskrev Ordkraft som kedeligt og tørt. Netop

derfor havde de introduceret Generatorscenen, som i år, gerne skulle byde på endnu flere oplevelser med litteratur, men på en alternativ facon. De to blev enige om at man deltager for oplevelsens skyld og egentlig ikke for litteraturen, som man kan læse derhjemme. En anden deltager, MD, har ikke selv været på Ordkraft, men havde oplevet formatet med højtlesning af digte og dertil diskussion andre steder. Han gav dem ret i at det ofte er kedeligt, men med de rette personer og i det rette rum kunne det være spændende nok. Deltagerne roste dog Ordkraft for at favne så bredt, som de gør fra skønhedslitteratur til jazz.

Vedrørende teknologier til brug i en oplevelse blev der lagt vægt på kendte teknologier, som PC'er med tastatur og mus, samt iPads. Deltagernes holdning var, at ved at benytte kendte teknologier, vil Ordkrafts gæster kunne gå lige til oplevelsen. De kender disse og især hvordan de anvendes. Der vil derfor ikke skulle være en større introduktion til brugen af oplevelsen og især formålet vil kunne stå mere usagt hen, så oplevelsen netop vil finde sted hos brugerens egen opfattelse, hvilket netop stemmer overens med vores æstetiske teori. Skal oplevelsen i stedet være mere teknologi-bunden, hvor oplevelsen finder sted i selve teknologien, blev der nævnt virtuel reality og beacons<sup>3</sup>. To teknologier der er faldet meget i pris og vi anser dem derfor som muligheder, der vil dog stadig vil have relativt høje omkostninger. Gennem vores agile metode SCRUM, lægger vi netop vægt på genbrug af systemer, hvis muligt, for at holde omkostninger nede. Ved virtuel reality, vil der desuden komme et større arbejde i at designe et system, som forholder sig til Ordkrafts tema.

Et elektrokardiogram blev nævnt. En maskine der måler hjerterytmen og printer denne ud. Her var det ikke maskinen som deltageren vægtede, men det at få noget med sig hjem fra oplevelsen, i deltagerens eksempel et diagram over hjerterytmen. En tanke vi finder interessant, da brugeren af oplevelsen modtager noget fysisk, som kan tages med hjem som en souvenir. Desuden vil det kunne give Ordkraft noget omtale, hvis sådan en souvenir hænges op i hjemmet.

Omkring teknologi og oplevelser, nævnte flere af deltagerne at de anvender teknologi til kreativitet, men lagde vægt på at teknologien ikke må være for behjælpelig. Kreativiteten skal komme indefra og ikke gennem teknologien, men de anser i stedet denne for et hjælpemiddel. Ligeledes vægtede de at manglen på teknologi, faktisk kan øge oplevelsen, da vi netop er vant til teknologi. Her blev nævnt både breve, LP'er og pind og papir til skabelsen af tekster. Deltagerne vægtede igen helhedsoplevelsen større

---

<sup>3</sup> Beacons er enheder som udsender et bluetooth signal. Disse kan f.eks. opfanges af smartphones, som derefter kan modtage information eller sætte en app eller anden teknologi igang.



end teknologien. Teknologien skal være komplementerende til oplevelsen, men behøver ikke at være i fokus - faktisk kan det være en oplevelse hvis den ikke er tilstede, blev det pointeret. Denne tanke blev dog vendt til at helt basale hverdagsoplevelser, kan gøres mere interessante med teknologi. Ligesom at kedelig læsning kan gøres mere interessant med teknologi, her blev nævnt hvordan museer er begyndt at anvende virtual reality til en mere levende formidling.

Vi ser en god pointe i at præsentere eller arbejde med litteraturen gennem teknologi, på en anderledes måde, til at skabe en oplevelse. Vi vil dog ikke gå helt fra at anvende teknologi, ligesom at netop teknologi er et ønske fra Ordkraft, til netop at koble litteratur og teknologi til en oplevelse. Ligesom deltagerne vægter vi, gennem vores æstetiske teori, også helhedsoplevelsen større end selve oplevelsen med teknologien.

Deltagerne i fokusgruppeinterviewet læste megen forskellig litteratur. Fra digte, musik, religiøse tekster og bøger som Fifty Shades Of Grey. Litteratur kan være mange ting, ligesom noget litteratur anses for mere kunstnerisk end andet. Deltagerne finder især abstrakte tekster, der ikke helt giver mening interessante. Anderledes litteratur må gerne nå et punkt, hvor litteraturen blev helt ulæselig, for ord kan skabe oplevelser når de ændres. MD er sangskriver og JD har udgivet digte, her blev det nævnt at en joint kunne sætte kreativiteten i gang og snakken faldt på hvordan stimulanser ofte er blevet brugt af store kunstnere. Dette anså de desuden for lidt af et tabu, der samtidig kunne provokerer i en oplevelse, hvis der blev sat fokus på herpå. Netop provokation og især racisme, blev fremhævet, som både en hurtig og god måde, til at skabe en ubehagelig oplevelse.

Når deltagerne læser litteratur derhjemme, lukker de sig ofte inde. Det kan være bag lukkede døre, eller ude i det fri med høretelefoner i ørene. Faktisk havde kun en deltager, PN, ikke noget imod at sidde og læse, uden at isolere sig på en eller anden facon. En anden tendens er at læsning ikke behøvede at være behagelig. Her både i teksten selv, men ligeledes det fysiske rum. I tekster tænkes der både på deres historier, temaer og sprogbrug, f.eks. et bevidst valg om meget lange sætninger eller et provokerende sprogbrug. I det fysiske rum afhang det meget af teksten. Var det akademisk litteratur, nævnte flere at de godt kunne sidde lidt dårligt på en stol. Derved mente deltagerne at de fik lavet mere. Er det derimod skønhedslitteratur eller digte, måtte lyset godt være dæmpet, ligesom flere anvendte baggrundsmusik til at skabe en stemning. Her kommer vi netop ind på oplevelsen af litteratur, som kan være mange ting - fra hygge til deciderede åbenbaringer, der ændrer dit liv. Dog, skal der ofte være et formål med at læse eller skrive. For som JD udtalte:

“Hvis jeg sidder alene og skriver, så er det simpelthen for underligt. Det er underligt synes jeg, sådan lidt aarh, altså gå nu ud og red nogle børn eller et eller andet. Jeg synes bare det er lidt for mærkeligt, men når jeg så allerede laver noget med mening, det der med at flytte mig fra a til b pga. et møde, så er der det der rum der åbner sig.” bilag 5.

Vi ser her flere gode pointer, som vi vil tage med os videre. Når der arbejdes med litteratur, er det dejligt at isolere sig selv fra omverdenen, ligesom stemningen er vigtigt, her kan især musik anvendes. Der skal også gerne være et mål ved at læse eller arbejde med litteratur, ligesom det ikke nødvendigvis behøver at være behageligt at læse, både teksten selv, men også rummet. Teknologier kan være simple og skal anses som en del af helhedsoplevelsen. Skal oplevelsen ligge i teknologien, er virtuel reality oplagt. Teknologi må gerne støtte kreativitet, men selve det kreative bidrag skal komme fra gæsterne selv. Ved temaet blev der lagt vægt på grænser, som førte til en snak om racisme og det provokerende heri.

## UIM Vision 2: Fra *insights* til *visions* - en analyse

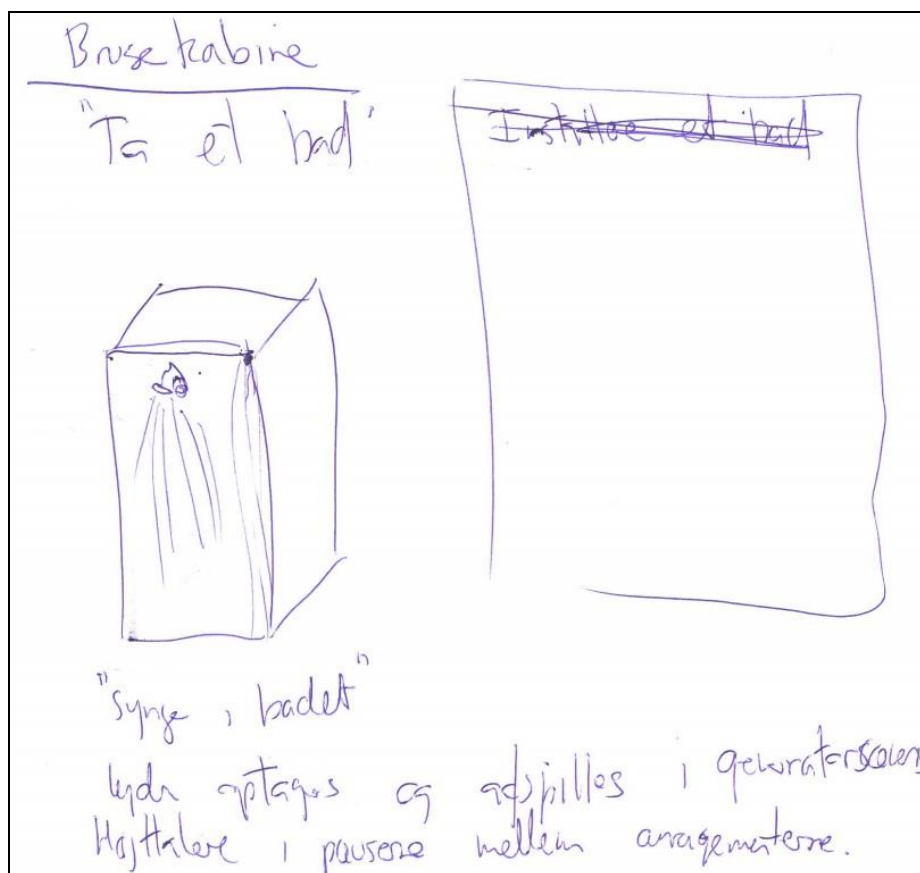
I anden del af *visions* vil de forskellige co-designs, blive præsenteret hver for sig. De forskellige designforslag er ikke altid deciderede løsninger, imens andre designforslag skaber en oplevelse med litteratur gennem teknologi. Alle designforslag indeholder dog en grad af *ideal* viden, selvom de ikke kommer med deciderede helhedsoplevelser. Det er netop vores opgave som designere at tage deltagerens *insights* fra denne *ideal* viden og udarbejde *visions*, der kan skabe sketches, som derefter udvikles.

Arbejdet skal gerne munde ud i to - tre designs, hvor der er indraget *ideal* og *true* viden, hvorefter disse præsenteres for rekvirenten, der igen kan inddrage sin *real* viden om KUL (området Generatorsvenen befinder sig i) og Ordkraft. Det er bevidst at vi ikke vil anvende en *real* viden om KUL, inden fremvisningen af designs, da disse gerne skulle være idelle løsninger, hvorefter de så rettes til, så de passer til KUL's omgivelser. Vi anvender deltagerens *real* viden omkring måden hvorpå de ser teknologier, oplevelser og litteratur festivaller.

Vi har her valgt at gennemgå hvert designforslag, da de alle er unikke og indeholder *insights* vi bruger i den videre designproces. Fokusgruppeinterviewet var en tilføjelse til UIM, imens designforslag anses af UIM, som det mest væsentlige *outcome* i *Context* fasen. En samlet opsamling vil på grund af deres unikke karakter, ikke give mening. I stedet vil vi opsamle på, hvilke generelle *insights* vi vil formulere til *visions*, som vi tager med videre i designfasen.

## Design 1: Brusekabinen

Deltageren, JD, ytrer at han er ret facineret af transportable brusekabiner. Ligesom litteratur kan, er det ligesom at træde ind i en anden verden, hvor det bare er dig og dine tanker. "...transportabel brusekabine, de er så fascinerende. Fordi jeg tror at man kan gå ind i en sådan helt anden verden.." Bilag 5.



Billede 7 - Co-designet 'Brusekabinen'

Ideen går ud på at træde ind i brusekabinen og synge. Der kunne f.eks. være en opfordring til at synge sin ynglings "bruse-sang". Sangen bliver så optaget og vist på Generatorscenen mellem indslagene. Vi ser her igen tendensen om isolation. Brugeren træder ind i et velkendt univers, der næsteften at gå i bad, bruges af mange til at synge, da man netop her er isoleret fra omverdenen. Vi anser netop også sang for litteratur, men vi vil være påpaselige med at der ikke går "for meget karaoke i den", da det er sjovt en enkelt gang at høre en dårlig sanger, men over en hel weekend vil det være trættende.

## Design 2: Den kulturelle probe

Den kulturelle probe har to elementer. Først en applikation til smartphones, hvorpå brugeren får et ord. Det kunne være ordet *glæde*, hvorefter brugeren har til opgave at tage et billede af hvad der gør ham glad f.eks. en øl.



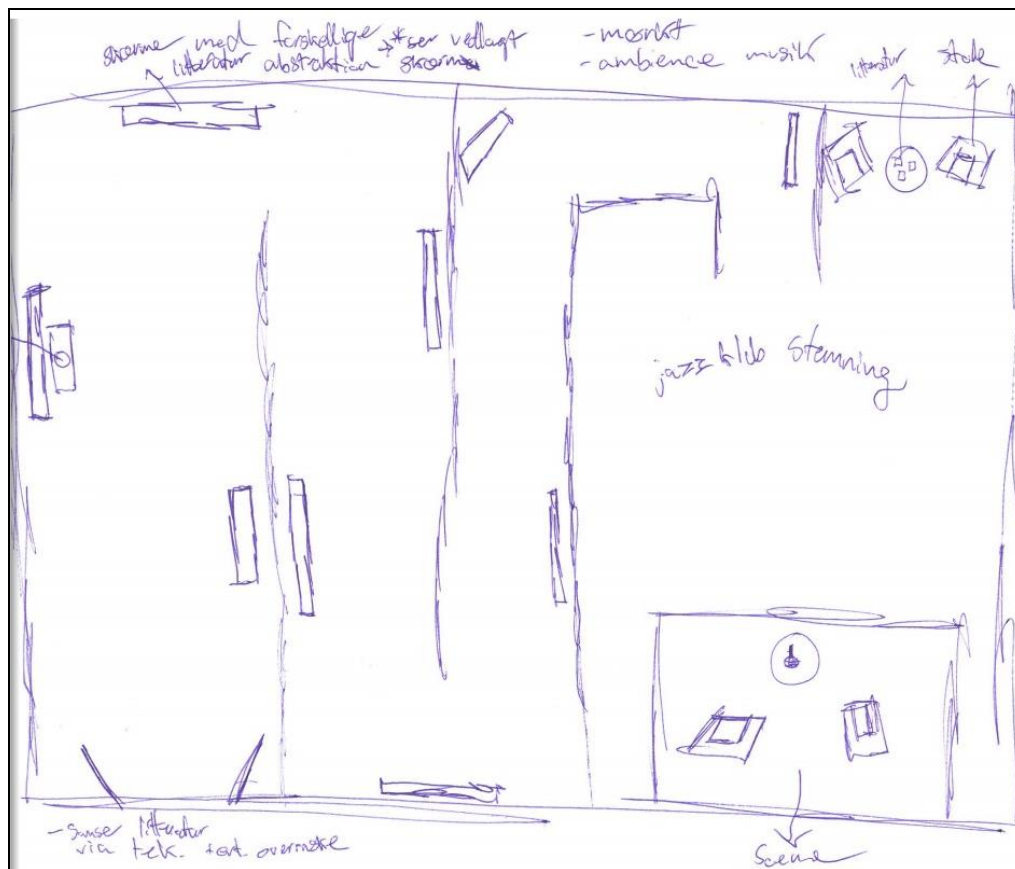
Billede 8 - Co-designet 'Den kulturelle probe'

Inde på Generatorscenen, vil der i et hjørne, være opsat nogle skærme med brugernes billeder, uden det ord som var udgangspunktet. Gæsterne herinde skal så skrive en kort historie ud fra billedet. Tages billedet af en øl, kan historien eventuelt omhandle en alkoholiseret trist person, hvilket ikke ligefrem associeres med glæde. Når historien er skrevet, afsløres det originale ord og på denne måde ses der hvordan vi forskelligt associerer ord og billeder med historier.

Vi ser her en god mulighed for involvering af Ordkrafts gæster. Applikationen til smarthphone er meget simpel og kan desuden løses ved at gæsterne får ord inde ved Generatorscenen og derefter indsender et billede via. SMS, email eller et hashtag.

### Design 3: Den store bane

Den store bane tager udgangspunkt i snakken om unge og litteratur, de gider ikke at læse. Derfor guides brugerne rundt i en bane, hvor der er ophængt skærme. Herpå skal provokerende budskaber køre, som sættes i gang ved et tryk på en knap. Budskaberne er taget fra store talere som Barack Obama, Donald Trump, Adolf Hitler, Ghandi, Pave Frans, osv. Talere som mennesker i en vis grad ser, eller har set, op til. Budskabet i de små tale stykker, skal være fra taler der provokerer og overrasker, så brugerne tænker "har han virkelig sagt det". Ligeledes blev det foreslået af AL, at brænde bøger og vise det på skærmene for provokationens skyld. Banen skal indrettes mørk og dystert, med musik i baggrunden. Når enden i banen nåes, vil man komme ud til Generatorscensens faktiske scene, hvor der vil være en mere afslappet stemning. Brugere skal have en overraskelse og en ny forståelse for ordets magt gennem taler.



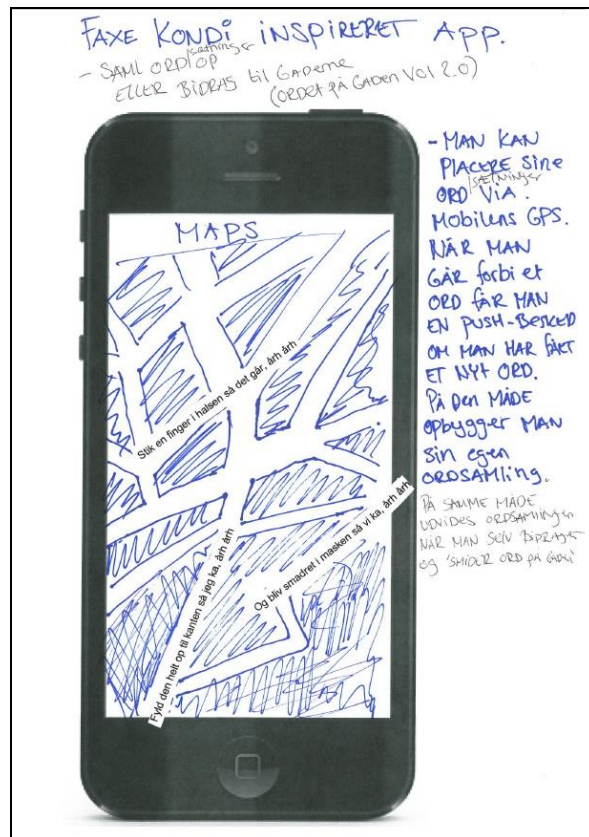
Billede 9 - Co-designet 'Den store bane'

Vi ser netop her noget interessant i forhold til Ordkrafts tema. Netop tidens store talere har ordet i deres magt, ligesom de ofte går over grænsen, for hvad der er socialt acceptabelt. Her er Donald Trump et godt eksempel. Det provokerende element anser vi også som en god pointe i forhold til temaet.

## Design 4: Ordet På Gaden

*Ordet På Gaden* er en app-baseret oplevelse, inspireret af Faxe-kondi applikationen. Brugeren downloader applikationen og når den åbnes kan brugeren gå på ord jagt i Aalborgs gader. Når applikationen åbnes kan der gennem kameraet ses virtuelle ord eller sætninger rundt i gadebilledet. Ordene er ikke lagt i forvejen, men derimod af andre brugere. Når ord er lagt og en ny bruger kommer til stedet, vil brugeren få en notifikation om at der er ord i området. Ordene kan så samles op og du kan skabe dig selv en ordbog. Den der får skabt sig, den største ordbog vinder.

*“Så handler det om at få så stor en samling, som overhovedet muligt, så du kan kun udvide din samling ved at samle andres op eller hvis du selv står og laver... Ingenting, så kan du bidrage. Det synes jeg bare var en pisse god idé.”* MD, Bilag 5.

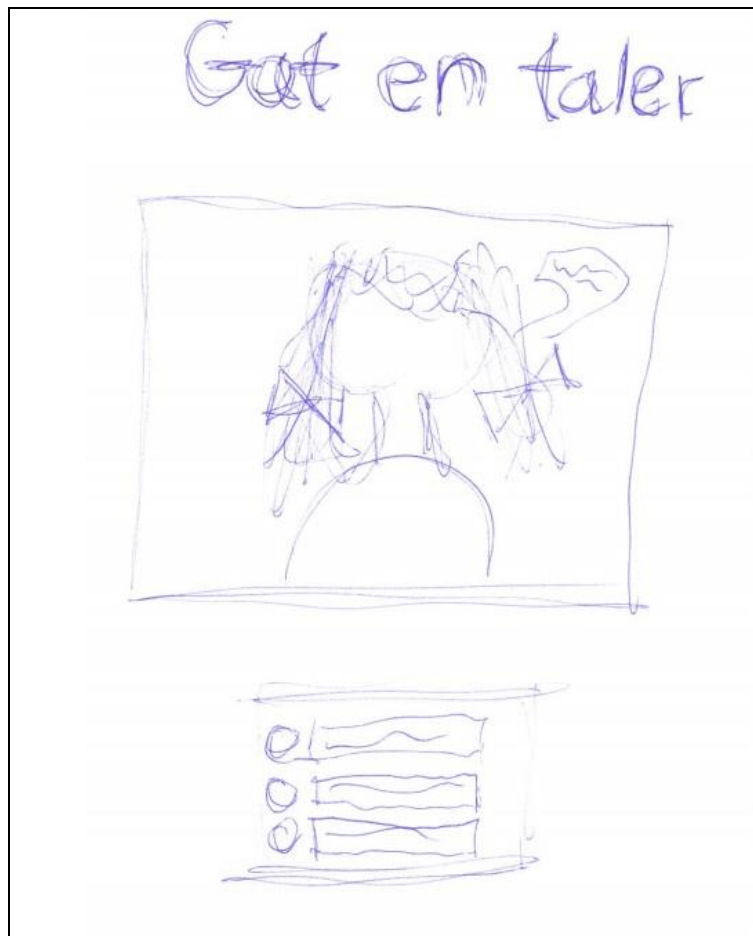


Billede 10 - Co-designet 'Ordet på gaden'

Ideen er klart involverende, men endda for involverende, da den kræver en del af Ordkrafts gæster, hvis det da skal foregå i gadebilledet. Denne form for applikation, har ingen af os erfaring med, så vælger vi at gå videre med virtuelle ord, kræver det en del systemmæssigt arbejde.

## Design 5: Gæt en taler

FK's design er inspireret af det tidligere design *Den Store Bane*, som AL præsenterede. Igen skal der hænge skærme rundt i en bane med taler. Men nu bliver talerne læst op af tilfældige folk, så det ikke er til at vide, hvem der rent faktisk holdte talen. Når brudstykket af talen er blevet vist, skal deltagerne gætte hvem der holdte talen. Gæsterne skal overraskes og gerne forages over, hvem der rent faktisk holdte talen. F.eks., kunne det være med et brudstykke om medmenneskelighed, hvor deltagerne gætter på Pave Frans, men hvor talen rent faktisk blev fremført af Adolf Hitler.

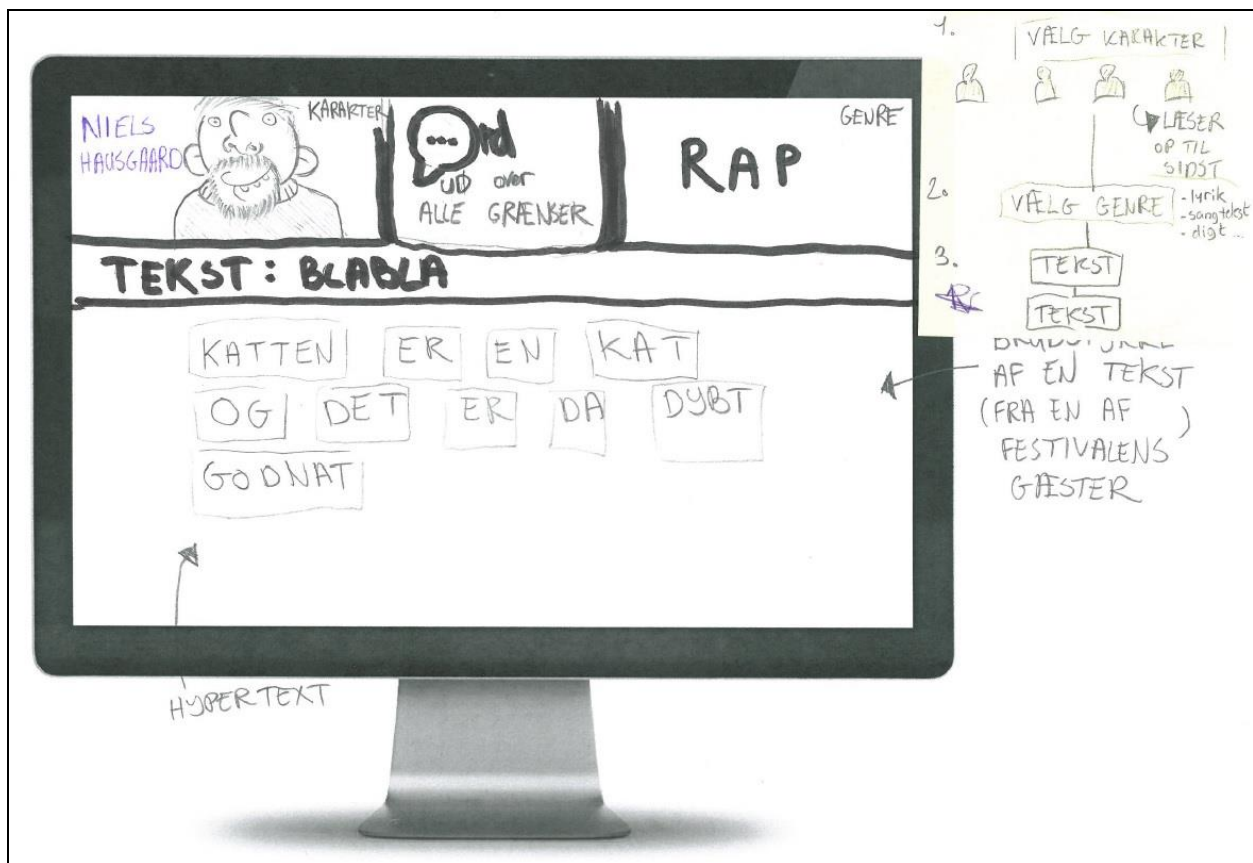


Billede 11 - Co-designet 'Gæt en taler'

At FK her bygger videre på AL's tidligere ide, fortæller os at den netop har vækket interesse. Igen ser vi et provokerende element og brugen af ord gennem taler på en overraskende måde.

## Design 6: Karakter spillet

Ved karakter spillet vælger deltagerne en lyriker fra Ordkraft på en skærm. Herefter vælges et ord, ud fra flere foreslåede. Vælges Niels Hausgaard og ordet *rose* vil et digt eller en sang fra Hausgaard med ordet *rose* komme frem på skærmen. Herefter vælger deltageren en litterær genre såsom eventyr og en udførelse, såsom rap, sang eller prædiken. Deltageren kan så selv, eller sammen med andre, omskrive digtet til et eventyr, som så skal fremføres af lyrikkens ophavsmand, her Niels Hausgaard, i den genre der valgt. Niels Hausgaard skal altså fremføre sit omskrevne digt, der nu er et eventyr, som en sang. Kun de bedste nye tekster bliver valgt og fremført.



Billede 12 - Co-designet 'Karakter spillet'

At gå ind og ændre i de tekster der bliver fremført på Ordkraft, kan for mange virke over grænsen, især hvis den også bliver læst op af ophavsmanden. Det kræver dog netop at ophavsmanden er med på ideen, ellers kan gæsterne eventuelt selv fremføre det omskrevne lyrik. Vi noterer os, at der her kan skabes litteratur, sammen med venner.



## Design 7: Inspirerende billeder

Designet bygger på at brugerne kan vælge et citat og et billede som derefter bliver sat sammen. Ispireret af fitness citater på facebook, som ofte er sat på træningsbilleder. Her skal billeder og citater dog ikke passe sammen. Vælger brugeren f.eks. citatet "himlen er så blå", vil der komme en række billeder frem af himlen, det kunne være billeder af bombede skoler i syrien, men hvor himlen dog er blå. På denne måde fremstilles en absurd og provokerende tilgang til citatet. Billedet vil så kunne printes ud, så det enten kan tages med hjem, som et minde eller kunne hænges op på de væggen, for at inspirerer gæsterne til selv at forsøge.



Billede 13 - Co-designet 'Inspirerende billeder'

Pointen med at tage sit billede med hjem, er et aspekt, hvor vi ser et potentiale. JD fandt det interessant at oplevelsen kunne være skabende, hvor det skabte kunne bruges til at dekorere KUL og Generatorscenen. Vi synes dog ikke at se den store involvering af gæsterne, men klart et provokerende potentiale gennem det positive citat og det negative billede. Ved at anvende nutidige billeder fra netop Syrien, tvinger vi desuden gæsterne til at forholde sig til denne virkelighed, hvilket kan være grænseoverskridende for nogen. Designet forholder sig til ordet 'grænser' fra temaet.

## Design 8: Ordtræerne

At inddrage racisme var et gennemgående tema, i forhold til at overskride grænser. En af idéerne, som tog dette i brug er følgende:

*"Hvor man kommer ind i et lokale også er der tre skærme eller flere, med nogle træer, også en skærm med f.eks. tre ord, også skal man skrive det første man lige kommer i tanke om, det kunne være racisme, nostalgi eller glæde også skabt man sådan et træ."* FK, bilag 5.



Billede 14 - Co-designet 'Ordtræerne'

Ideen tager udgangspunkt i stimulation af sanserne, som skal komme til udtryk gennem et ord fra gæsten. Ordet kommer på et af træerne, som så vil vokse. Træerne vokser altså med ord, der er stimuleret af f.eks. lyde og video i et aflukket rum

### Design 9: Words for humanity

En anden idéen, der ligeledes gjorde brug af racisme var Words for humanity. Denne idé, som er inspireret af det populære kortspil Cards Against Humanity. Et kortspil, som går ud på at spillerne skal være så upassende, som muligt. Words for humanity tager dog denne idé og vender den om ved at inkorporerer poetry slam:

*"...med poetry slam hvor dem der deltager i det, f.eks. hvis emnet var racisme så kunne man skrive et eller andet anonymt, fuldstændig racistisk, der så bliver vist, også vil det handle om for den der slammer at uskadeliggøre de her ord, der så bliver sendt op, så det bliver Words for Humanity i stedet for against." FK, bilag 5.*

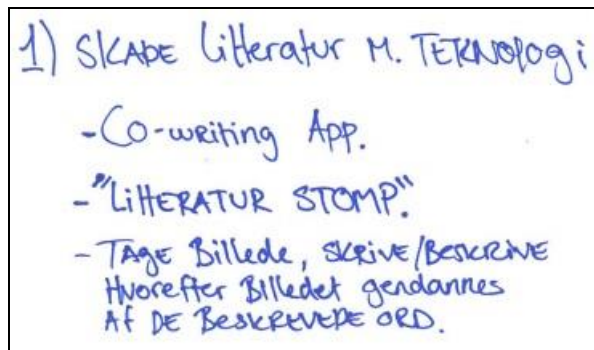


Billede 15 - Co-designet 'Words for humanity'

Ideen med at uskadeliggøre negative ord, anser vi som en god motivation, for at gæsterne engagerer sig. Dog vil vi ikke anvende poetry slam, hvis ideen tages videre, da det vil være for grænseoverskridende, hvis man netop ikke er poetry slammer, eller kan lide at stå på en scene. Det er selvfølgelig grænseoverskridende, men i en grad hvor gæsten skal udstille sig selv.

## Design 9: Quiz Battle

Deltagerne hentede deres inspiration fra mange forskellige steder, her i blandt fra forskellige eksisterende apps. En af deltagerne kom med en idé inspireret af app'en Quiz Battle, hvor man i stedet for at duellerer mod hinanden i en kamp om viden, så skrives der i stedet digte sammen med andre brugere af app'en. En gæst tager et billede, som andre gæster skal beskrive med et digt. Digtene kunne skabes over tid, hvor deltageren foreslår en halv time eller med et bestemt antal linjer eller ord.



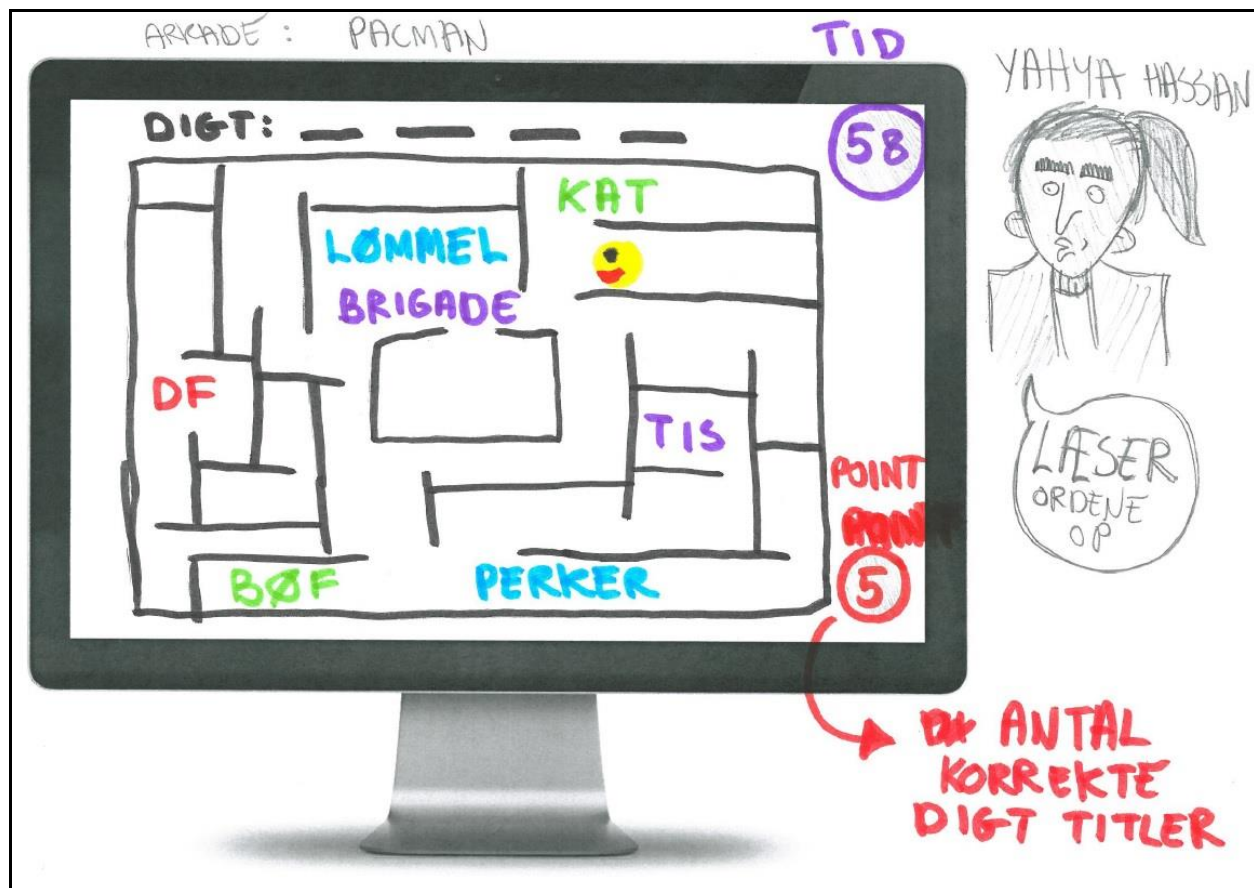
*Billede 16 - Co-designet 'Quiz Battle'*

Deltagerne nævner også, at man kunne gøre brug af Ordkrafts forskellige gæster og at det samtidig kan virke grænseoverskridende at blande to meget forskellige måder at skrive på. Derudover, så tilføjer deltageren ligeledes, at muligheden for at få det skabte digt med sig hjem, kunne være spændende.

Pointen med at skabe litteratur sammen, finder vi igen meget interessant. Det kan eventuelt gøres alene eller med venner. Der er også muligheder i at ændre selve tekst formatet, når det overtages af en anden. Måske gæsten skal skrive videre på et eventyr, men uden at kende til hele teksten fra den tidligere deltager.

## Design 10: Pac-Man digte

PN gør brug af Pac-man som inspiration. Her skal man gætte titlen på digtet, ved at samle forskellige ord op på banen. Når man samler de forskellige ord op, så bliver de samtidigt læst op af forfatteren, her Yahya Hassan.



Billede 17 - Co-designet 'Pac-Man digte'

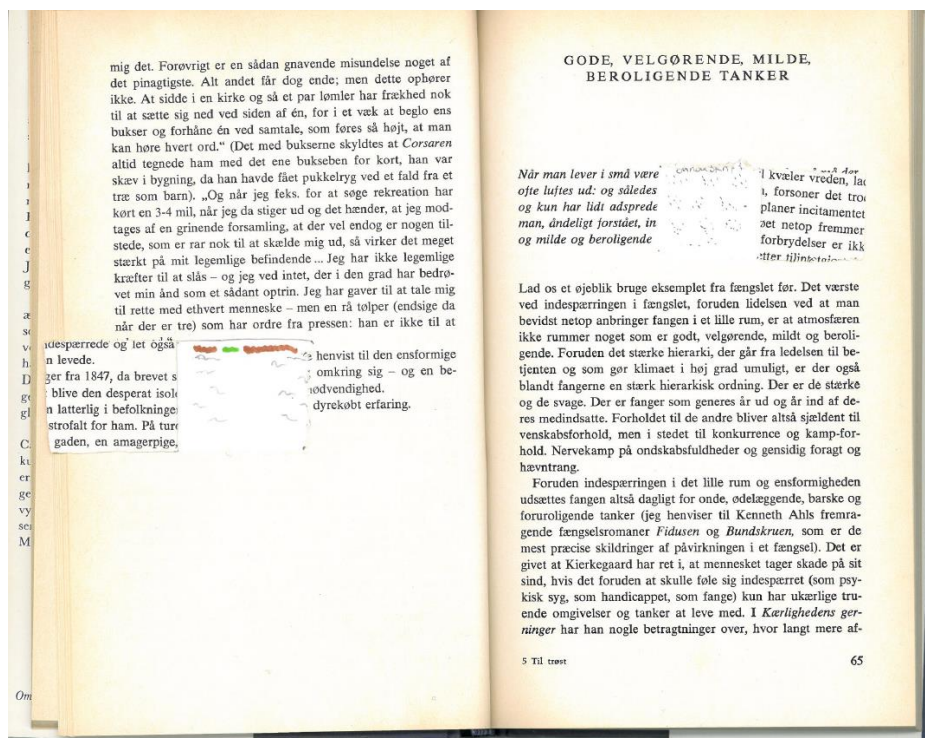
Et design der bygger på gamification, hvilket vil engagere gæsterne i en mere konkurrencepræget form, dog skal Ordkrafts tema indtænkes noget mere heri. Ordene behøver heller ikke at blive læst op af forfatterne, men det giver hele digtet, som gæsten forsøger at samle, et mere personligt præg.





## Design 12: Den store bog

RC havde klippet låger i en bog, som så skulle være med til enten at præsentere eller sanse litteratur gennem teknologi.



Billede 19 - Co-designet 'Den store bog'

Bogen, der skulle stå på festivalen bør være stor nok til at der kunne være skærme bag disse låger. Skærmene skulle så præsentere gæsterne for nogle forskellige muligheder, der nævnes:

*"For eksempel, denne her låge, der er der så denne her skærm, hvor du så kan vælge en genre og hvordan den skal udføres. Her er det så et eventyr der skal rappes. Så bliver det på en eller anden måde præsenteret for dig."* RC, bilag 5.

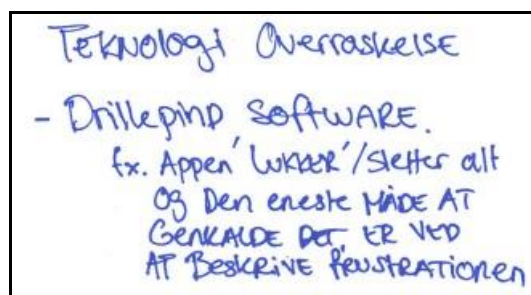
En anden mulighed, der blev nævnt af deltageren, var at der bag lågen var skrevet på blindskrift. Her var planen at man kan sanse og fysisk mærke litteraturen, i stedet for at læse den.

Vi synes her at der kombineres teknologi og litteratur på en rigtig god og overraskende måde. Der er mange potentialer i hvad der vil kunne gemme sig bag lågerne. Vi vil dog gerne engagere gæsterne endnu mere, end blot at åbne låger, det kunne f.eks. ske ved at implementere de andre designs bag lågerne.

### Design 13: Drillepindssoftware

Ud fra inspirationen om hvordan litteratur kan overraske gennem teknologi, kom MD med idéen drillepindssoftware. Her var idéen at et stykke software skulle fortælle brugeren at alt det man sad og skrev var blevet slettet ved en fejl, men at den eneste måde man kunne få det igen, var at beskrive den følelse, som det gav en:

*"Hvad så hvis, den her app en gang i mellem bare lukkede og sagde "Hov! Jeg har sgu slettet det hele". Det første du tænker det er "Fuck!". Så den eneste måde du kan åbne igen, det er ved at bruge 10 minutter på at beskrive, hvor fucking nederen det var. Så åbner den, så faktisk op igen, sådan så du skal hele tiden... Den tager hele tiden pis på dig og den eneste måde du kan få dine ting igen, det er ved at beskrive den her følelse, det ligesom giver dig." MD, bilag 5.*



Billede 20 - Co-designet 'Drillepinds software'

Ideen er over grænsen, i den forstand at den er provokerende. Dog skal formålet være noget mere klart, end blot at drille. Vi mener ikke at gæsterne vil komme ud med en positiv oplevelse her.

### Design 14: litteraturstumpen

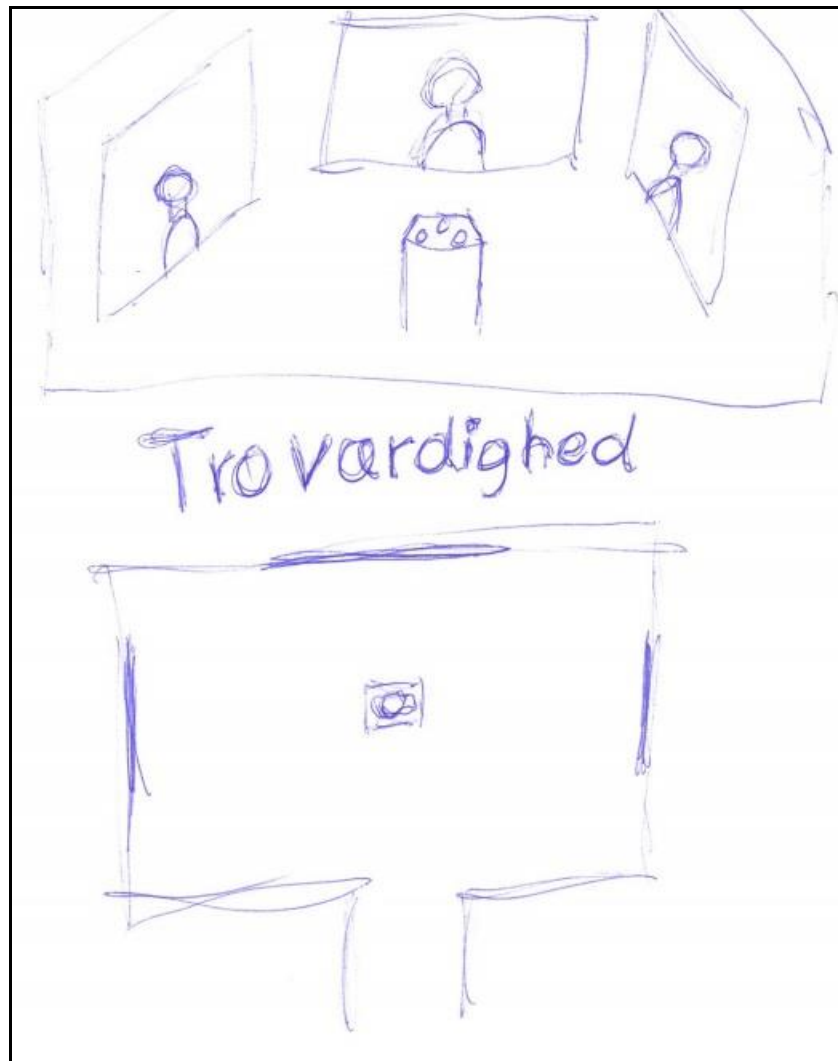
*"...man kunne også lave noget litteraturstump. Fordi, hvis I alle kender stump, hvor man skal sidde og slå i bordet, så kan man dele ord... Ord har jo forskellige stavelser og derfor kunne det jo være sjovt. Alle de har jo stump med lyde, sådan her \*dunk\*, men jeg har altså aldrig om nogen der bruger ord. Jeg ved ikke hvordan det skulle fungerer i praksis, men det..." MD, bilag 5.*

Ideen er meget løs og deltageren ytrer også, at den ikke er tænkt færdig. Ideens udgangspunkt fejler dog ikke noget, nemlig at lege med ord, ved at bryde dem ned og sammensætte dem på ny.



## Design 15: Troværdighed

"Man kommer ind i et lille rum hvor der så er tre knapper på en lille konsol også er der tre forskellige der læser noget op på hver deres måde. Det kan være at det er et børnedigt, hvor en så læser det op så det bliver lidt slesk, en anden så det bliver lidt glad og vækker nogle minder og en der læser det helt bredt op, også kan man se hvem der er mest troværdig." FK, bilag 5.



Billede 21 - Co-designet 'Troværdighed'

Deltageren udtrykker samtidig, at han ikke vidste "... hvor jeg vil hen med det.", bilag 5. Vi ser dog en god mulighed i at udstille menneskers forståelse af litteratur, alt efter hvem der oplæser litteraturen.

## Opsamling på workshop deltagernes *visions*

Vi vil her i opsamlingen pointere den viden vi finder mest interessant at gå videre med i designprocessen. Vi vil ikke opremse hver enkelt idé i forhold til teknologi, litteratur og Ordkraft, men i stedet tage idéernes bagvedliggende tavse viden med os, f.eks. det at isolere sig, skabe litteratur sammen eller blive provokeret.

Vi ser i deltagernes designs en gennemgående simpel involvering af teknologi, ofte få knapper eller et simpelt interface. Deltagerne bruger teknologier, som de fleste kender til og som ikke kræver den store introduktion, ligesom der indgik teknologi uden interaktion, bl.a. videomediet i brusekabinen. Her kom pointen om at isolere sig, desuden frem igen. I henhold til kendte teknologier, kom arkadespil også på banen som en mulighed. Her dog på måder hvorpå de nu handler om ord. Ved de designs blev gamification implementeret, hvilket er en anden måde at engagere gæsterne på. Spil er ofte sjove og i sig selv ikke grænseoverskridende, så anvendes spil, skal vi som designere indtænke netop temaet, så det ikke "blot" bliver et sjovt hjørne inde på Generatorscenen.

Vi vil gerne holde fokus på det grænseoverskridende og her kom bl.a. emnet om racisme op flere gange. Racisme påpegede JD netop som en del, der kan indgår temaet. Generatorscenen påtager sig dette, gennem grænsebomme og flygtninge fortællinger, men som tidligere nævnt, vil han gerne have et provokerende element indover. Netop det provokerende går igen i deltagernes designs. Lige fra drillesoftware, til grænseoverskridende Donald Trump citater og uskadeliggørelse af "onde" ord gennem poetry slam.

Omkring selve litteraturen ser vi en tendens til at mixe forskellige genrer gennem udførelsen eller mixe forfattere. Ofte de optrædende forfatterne fra Ordkrafts, når der skrives lyrik. Ideen med et mix finder vi interessant, da dette går godt i spænd med Generatorscenens eksperimenterende tilgang til litteraturen. Vi vil dog ikke have gæster til at synge og blive filmet, eller få dem til at fremføre et eventyr som rap. Det er selvfølgelig grænseoverskridende, men for mange på en negativ måde og vi antager desuden at de gæster, der gerne vil optræde, deltager i Generatorscenens open-mic arrangementer. Af samme grund vil vi ikke inddrage festivalens lyrikere til at komme og performe gæsternes tekster. De kan dog eventuelt bruges i video format, deres tekster kan inddrages eller de kan figurere som karakterer i et spil.

Vi ser en spændende tendens, hvor workshoppens deltagere begyndte at videreudvikle og blive inspireret af hinandens design, især ved store taleres magt og hvordan de påvirker andre mennesker. Her kan vi køre ideen med ordets magt videre til både pop-stjerner, medier og andre med ordet i deres magt. Ords betydning og hvordan legen med ord, kan give dem ny betydning, blev også nævnt. Ord kan skæres over, sammensættes på nye og anderledes måder eller laves om til lyde. Vi ser netop muligheder i legen med ord og deres betydning, dette kan igen forbindes til hvordan ord påvirker os. Skabelsen af litteratur, blev ligeledes nævnt nogle gange, hvordan litteratur kan printes og tages med hjem som et minde eller udstilles ved Generatorscenen.

Deltagerne i workshoppen var gode til at tænke æstetik og helhedsoplevelsen ind, før det teknologiske aspekt, sommetider i sådan en grad at interaktionen med teknologien blev glemt. Det bør vi som designere indtænke senere og vi bifalder netop helhedsoplevelsen og de æstetiske rammer og de fysiske rum. For litteraturen kan netop tage os ind i en anden verden og det skal æstetikken indbyde til, omend det er med sang i en brusekabine, eller en bane med upassende citater, der får os til at tænke og tage holdninger.

## Insights og visions fra den samlede mængde empiri

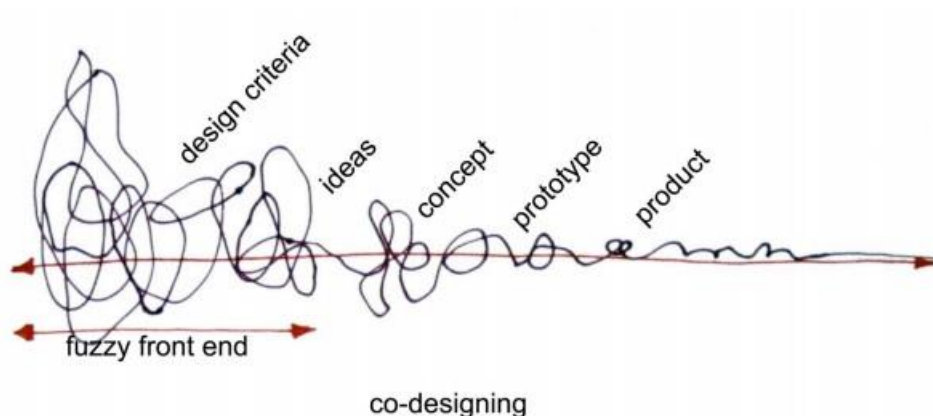
Inden vi går videre til selve sketchfasen, hvor konkrete designkoncepter vil blive skabt, ud fra teori og de *visions* og *insights* vi har opnået gennem møder med Ordkraft, ekspertinterviews, fokusgruppeinterview og co-creation, vil vi i punktform præsentere den samlede mængde *visions* vi vil lade os inspirere af og tage med videre sketchfasen. De *visions* vi vil arbejde videre med er oplistet herunder. De er udvalgt, hvis vi som designere, kan se muligheder i at implementere forslagene i de kommende sketches.

- Teknologi kan tilføje en ekstra dimension til litteratur, bl.a. gennem video og lyd.
- Skæv litteratur kan fremkomme i mediet, sproget, fremførelsen mm.
- Det grænseoverskridende kan findes i det provokerende, det tabubelagte, historier vi ikke vil høre, racisme m.m.
- Det kan være svært at få folk ud over grænsen i stedet for blot til grænsen.
- Ordkrafts klassiske arrangementer kan virke "tøre og kedelige".
- Gæsterne deltager pga. oplevelsen og ikke litteraturen i sig selv.

- Teknologi kan facilitere og assistere til kreativitet, men selve kreativiteten skal komme fra gæsterne selv.
- En simpel interaktion med kendt teknologi vil kunne engagere flere gæster.
- En souvenir fra oplevelsen til at tage med sig hjem, vil kunne sprede kendskabet til Ordkraft.
- Helhedsoplevelsen skal vægtes tungere end selve det teknologiske bidrag.
- At få en oplevelse med litteratur, behøves ikke at være behagelig, for at være positiv.
- Mennesker vil gerne provokeres til at tage holdninger.
- Musik, video og lys kan anvendes til at skabe en stemning i en oplevelse.
- Når der læses og arbejdes med litteratur, vil mennesker gerne isolere sig.
- Historier kan skabes sammen med andre gennem teknologi.
- Ords betydning kan ændres alt efter konteksten de findes i.
- En anderledes oplevelse kan opstå i mixet mellem forskellige genrer og fremførelser.
- Litteratur består af ord og ord har magt. Især fra store talere, kendte personligheder og religiøse tekster.
- Ordkrafts forfattere eller deres litteratur kan inddrages i designet.

# Kapitel 5 UIM Conept: design & udvikling

Gennem en agil tilgang, har vi på egen krop mærket, hvordan denne proces har været, som beskrevet i vores State Of The Art i artiklen *'Artistically Directed Prototyping in Development and in Practice'*, "fuzzy". En beskrivelse der også kan ses på figur 11 af Sanders & Stappers beskrivelse af co-designing processen. Modellen er her medtaget for at beskrive, hvad der kan virke som et roddet kapitel, men som netop bunder i processen fra modellen.



Figur 11 - En "fuzzy" co-design proces  
Sanders & Stappers, 2008, s. 3

Rapporten vil nu bevæge sig ind i UIM's sidste tema, *concept*. Vi har beskrevet udvælgelsen af deltagere til gruppeinterview og workshop (*select*) vores planlægning co-creation fasen (*plan*), gennemgang af workshoppen, udtalelser og designforslag (*insights*), som gennem analysen er blevet til grundlaget for vores designs (*visions*). Disse mange visions skal nu munde ud i designkoncepter (*sketch*) og præsenteres for rekvirenten (*present*), hvorefter et udvælges, udvikles, testes, implementeres og evalueres.

## UIM Sketch: Udarbejdelse af designkoncepter

UIM fasen sketch har til formål at samle vores viden til tre "lette" designs. Her menes bløde skitser, da netop kun et design, i fællesskab med rekvirenten, bliver udvalgt og derefter re-designet.

Efter et endeligt design bliver udvalgt, skal forslaget re-designes, for at tage indtænke den *real* viden som rekvirenten tilføjer. Her tænkes der meget lavpraktisk, omkring størrelsen på værket, brandveje,

lyde fra scenen mm. Herefter skal selve det interaktive system udvikles, hvor vi som tidligere nævnt, sigter efter genbrug af allerede eksisterende systemer, hvilket anbefales af Scrum. Når systemet er udviklet, vil vi afholde usability tests, for at spotte potentielle fejl i henhold til de hedonistiske attributter, som beskrevet i afsnittet 'HCI & æstetik i et sampil'. Vi vil ikke afholde tests af helhedsoplevelsen, da denne netop skal opleves i Ordkrafts kontekst. Hvad Hassenzhal betegner som en oplevelses *situated* egenskab. I stedet vil vi være tilstede under Ordkraft og udfører rettelser på oplevelsen, hvis nødvendigt.

Strukturen i udviklingsafsnittet vil følge vores proces, som var: tre designs bliver til et endeligt design, designet udvikles og derefter systemet, som derefter testes. Til sidst vil den æstetiske helhedsoplevelse blive beskrevet. Helhedsoplevelsen har været en del af det endelig design fra start, men for at forstå denne, må delene først beskrives.

## Fra visions til sketches - skabelsen af tre nye designs

Vi vil ikke gå i en dybere analyse af de tre designs, da kun en enkelt udvælges og videreudvikles til Ordkraft. Det udvalgte design, vil vi præsentere gennem vores teori og indsamlede viden. Vi vil her kort præsentere de tre designs og hvorfor netop det udvalgte gik videre i processen. Sketchene af de tre designs er bevidst udarbejdet i grove form, da detaljegraden af en sketch bør passe dens formål (Buxton, 2007, s. 106). Formålet her er at visuelt kommunikere, imens en samtale omkring positive og negative sider, ved hvert design blev drøftet. De grove sketche åbner ligeledes op for både kritik og muligheden for ændringsforslag (Buxton, 2007, s. 106). Det tredje design blev udvalgt til Ordkraft, men først en gennemgang af alle tre designs.

### **Design 1: Forfatter hulen**

Forfatter hulen tager sit udgangspunkt i medskabelsen af litteratur, som foregår i et isoleret rum, og i forhold til Ordkrafts tema. Hulen består i af et lukket rum, med indgang i den ene side og udgang i den anden, samt et mindre facilitator rum, hvori vi kan følge hvad gæsterne skriver.

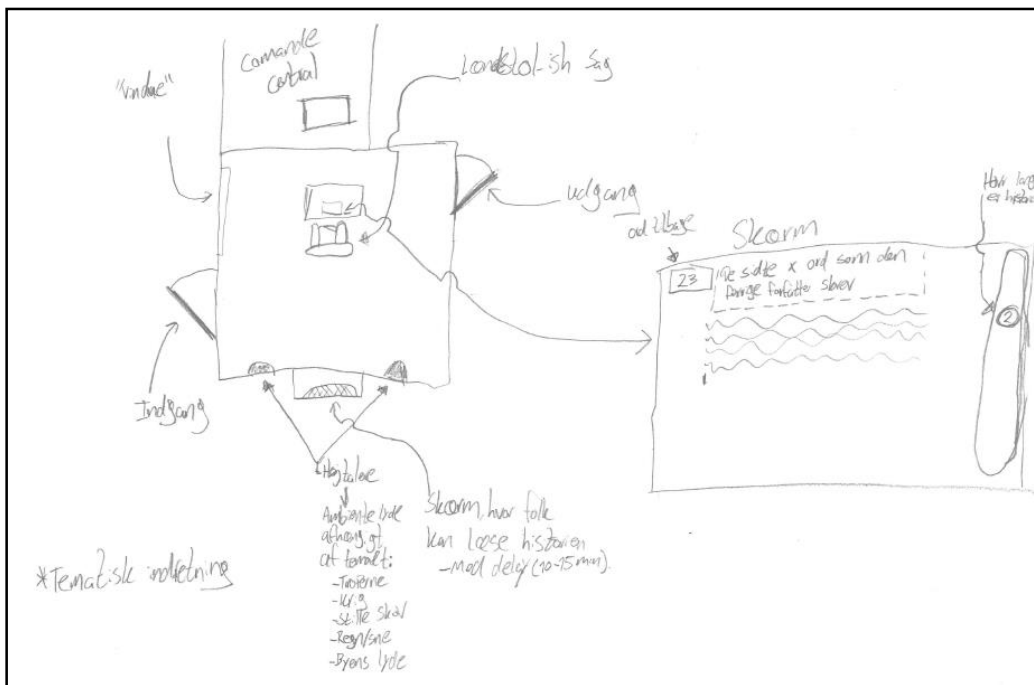
Når en gæst træder ind i rummet, vil de opdage at der er placeret et tastatur i midten af rummet og en skærm overfor. Gæsten skal så, ud fra et tema, f.eks., flygtningebørn, påbegynde en historie. Gæsten kan maksimalt skrive 300 ord, hvorefter de må forlade rummet. Når næste gæst træder ind, vil denne

kun kunne se de sidste 50 ord, fra den forrige gæst. På denne måde skabes der en historie ud fra gæsternes forskellige bidrag. Historien kan derved tage meget forskellige drejninger og skrives i forskelligt sprog og tone. Eventuelt kan der opridses de karakterer som historien indholder, hvorved de samme karakterer kommer til at gå igen i historien. Udenfor rummet vil der være opsat en skærm. Herpå afsløres mere og mere af historien, jo mere der bliver skrevet, dog vil de to forrige gæsters bidrag (altså 600 ord) være sløret, så det ikke bliver muligt at vide præcist hvad de to har tilføjet historien. Dette skulle gerne engagere gæsterne til at bidrage til historien, da de kan tage historien i den retning de ønsker. Historien kan derved udvikle sig yderst provokerende med død og ødelæggelse, lykkeligt med behjælpelige karakterer eller i en helt tredje retning - det er netop op til gæsterne.

Rummet vil blive dekoreret som en lille forfatterstue med en lænestol, som gæsten ikke nødvendigvis bør sidde behageligt i og en flaske whiskey de kan tage en tår af, samt baggrundsmusik til at skabe en stemning. Det er blot er nogle af de indsigter vi fik i co-creation processen: stimulans, isolation og ubehag når der skal arbejdes, afslappende musik og skabelse af litteratur sammen.

I den indledende undersøgelse af designet, opdagede vi at Google Docs kan anvendes til dette formål. Her kan tekstdokumenter deles, så den vises på forskellige skærme med forskellige præferencer,

fremfor en decideret kloning af skærmen. Gennem flere add-ons, er det muligt at sløre visse dele af teksten for bestemte brugere i dokumentet, hvilket i designet vil være de forskellige skærme.



Billede 22 - Design forslaget 'forfatterhulen'

Designet blev fravalgt da det kan blive svært at få gæsterne til at gå ud over grænsen, som temaet netop ligger op til. Både rekviranten og os selv havde en forestilling om at historierne der skabes, vil være for lidt "over grænsen" og provokerende, hvis det da ikke blev styret gennem introduktion, karakterer eller andet, hvilket igen vil begrænse den kreative frihed. Gæsterne vil derfor ikke gå videre med en "aha oplevelse", som rekviranten ønsker. Oplevelsen kræver at gæsterne virkelig involvere sig og bruger tid i forfatterhulen, for at en god historie skabes. Det vil også være muligt for gæsterne at bryde konceptet, ved at skrive hvad de lyster, uden for de opsatte rammer. Det vil derfor kræve en stor del af facilitering.

## Design 2: Ord mødes

Andet design bygger på en gamification inspireret platform. Hvilket sker gennem valg af karakterer og ændringen af kendte digte og sangtekster, så de får ny betydning. I forhold til temaet 'Ord ud over alle grænser', ses her tekster i sig selv, som værende i bevægelse. Når en tekst udgives, anses den som færdig. Her er formålet at udviske grænserne for den færdige tekst ved at ændre på teksten. Derudover



ændres et dansk digt til "ghetto-sprog", imens rap tekster fra f.eks. S!vas<sup>4</sup>, ændres til mere danskklingende, så kulturer mødes og krydser hinandens grænser. Herved nyskabes, eller ødelægges, teksterne alt efter øjnene der ser.

De fysiske rammer kan her være et lukket rum, hvor gæsterne kan sidde og ændre i teksterne på en skærm. Interfacet kan også bygges ind i en arkademaskine eller andet.

I systemet går gæsterne ikke direkte igang med at ændre tekster. Først vises en mindre animationsfilm, for at skabe et narrativt element. Animationsfilmen kan tage udgangspunkt i Niels Hausgaard og S!vas. Niels Hausgaards mission er at gøre danske rap tekster, mere "rene og borgerlige", ved at fjerne slang og i stedet indsætte rigsdanske ord. S!vas' mission er derimod at modernisere danske digte, ved at fjerne danske ord med og erstatte dem med "ghetto slang". Efter en sjov introducerende film, kan gæsten vælge hvilken karakter, de vil spille som. Vælges S!vas, vil et dansk digt dukke op på skærmen, hvor udvalgte ord eller sætninger kan ændres. Når ordene er ændret kan digtet printes, så gæsten kan få det med hjem, ligesom det bliver ophængt, så andre gæster kan bliver inspireret og få lyst til selv at prøve kræfter med designet.

---

<sup>4</sup> S!vas er en dansk rapper med iranske rødder, der er kendt for tekster der i stor stil gør brug af dansk og arabisk slang fra danske ghettoer.



Billede 23 - Design forslaget 'Ord mødes'

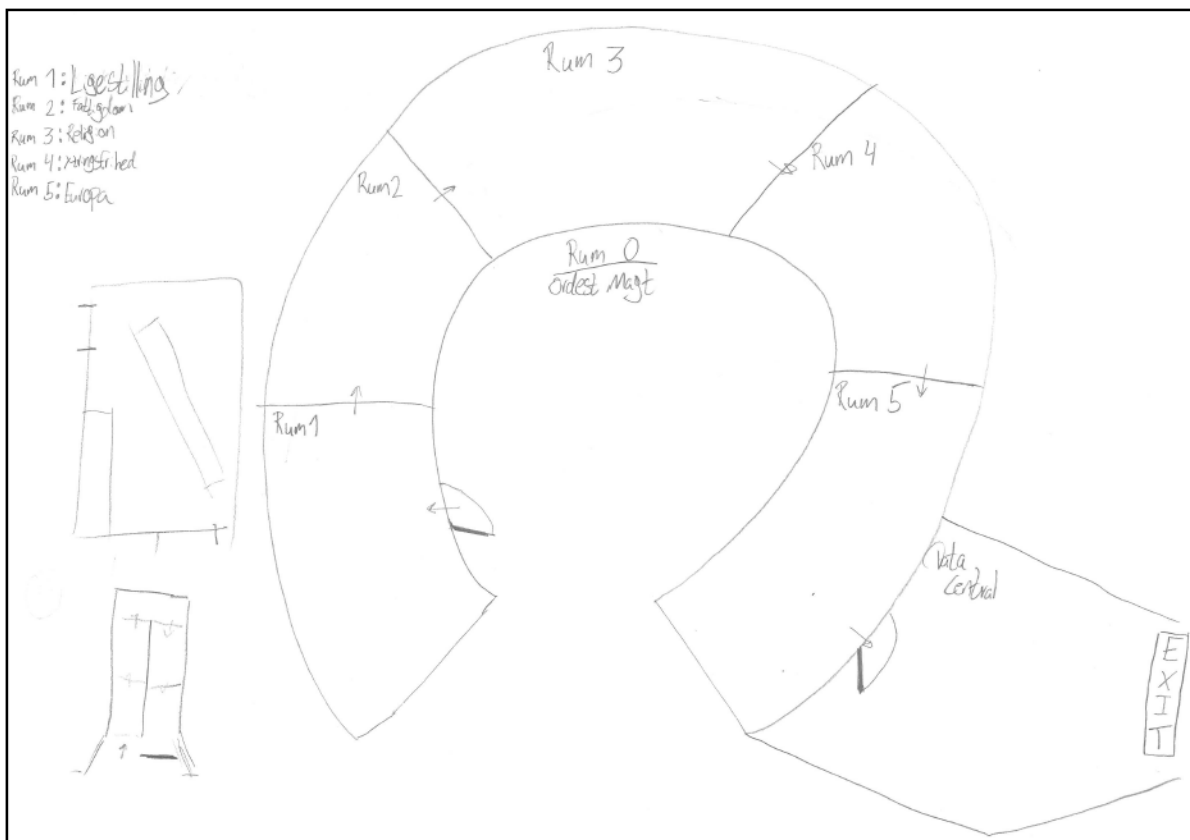
Det kan for nogen være grænseoverskridende at se et f.eks. dansk digt blive ødelagt af nutidens slang, men designet dog blev fravalgt af samme grund som før, det er svært at få gæsterne til at gå langt nok ud. Det bliver i stedet en sjov gimmick, men ikke provokerende og overraskende, som Ordkraft netop søger.

### Design 3: Ord tunnelen

Som nævnt tidligere, faldt valget på det tredje design og vi vil derfor gå i dybden med udviklingen af designet heraf. Først de indledende tanker omkring designet.

Ord tunnelen er skabt med inspiration fra sketchene "den store bane" og "Gæt en taler", samt udsagn om racisme og religion, som værende provokerende og over grænsen. Designet består af fem rum i en cirkel, hvormed et åbent rum skabes i midten. Gæsten kan træde ind i rum et, hvor en skærm er placeret med et grænseoverskridende citat. Det er nu op til gæsten at gætte sig til citatets ophavsmand. Her er dog det twist at det ikke skal være lige til. F.eks. kunne citatet omhandle de negative konsekvenser ved mexicansk indvandring i USA, hvor mulighederne, blandt andet, kunne være Donald

Trump og Barack Obama. De fleste vil nok gætte på Trump, men faktisk vil derimod være fra Barack Obama, hvilket kan virke provokerende, hvis man anser Barack Obama som værende den humanistiske præsident. Når gæsten er færdig i et rum, træder gæsten videre ind i et nyt og ender til sidst i et afsluttende område. Her skal der være mulighed for at læse omkring hvert citat og i hvilken kontekst det er sagt i.



Billede 24 - Design forslaget 'Ord tunnelen'

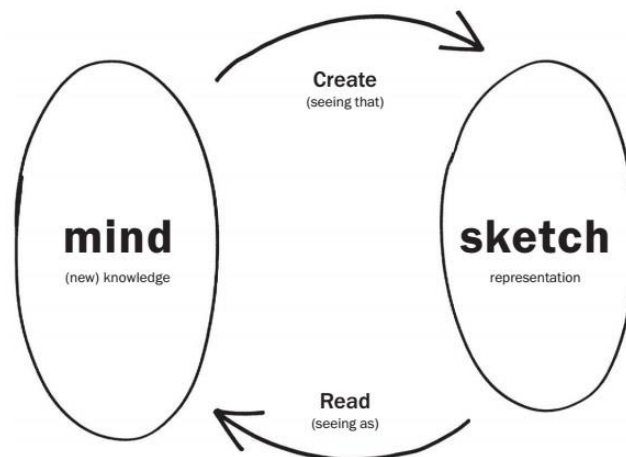
Ideen bygger på at vi lever i en tid, hvor store talere, religiøse tekster og medier har utrolig stor magt i deres ord og der hele tiden rykkes grænser for, hvad der er socialt acceptabelt at ytre. Store talere, lige fra Donald Trump til Leonardo Dicaprio, har en så stor følgeskare af mennesker, der tager deres ord meget alvorligt og lever efter måden hvorpå disse talere fortæller dem. Religiøse tekster er konstant til debat, for hvor bogstaveligt skal man egentlig læse biblen og koranen? Kan religiøse tekster overhovedet gradbøjes og kender vi som kulturkristne egentlig til teksterne i biblen og hvordan fremgår de tekster udenfor deres kontekst?

Netop citater udenfor konteksten ses oftere og oftere i medierne, der nu tjener penge gennem reklamer på deres hjemmeside og ikke ved salg af nyheder i sig selv. Her skal en del besøgende til, for at gøre

reklame indtjeningen profitabel og mange af de besøgende kommer fra Facebook og andre sociale medier. Ifølge en undersøgelse af Kim Schrøder, professor i Magt, Medier og Kommunikation ved Roskilde Universitet, fik 47 % af danskerne deres nyheder via sociale medier i 2015 (Schrøder, 2015, s. 21). På sociale medier skaber nyhedsudbydere ofte de såkaldte “click-bait” overskrifter, ifølge Jonas Nygaard Bolm, lektor ved Institut for Statskundskab og Kenneth Reinecke Hansen, tidligere lektor ved Institut for Statskundskab, begge Syddansk Universitet (Blom & Hansen, 2014), der skal vække følelser, ofte foragelse, så folk går ind på nyheden og/eller kommenterer, så nyheden kommer ud til flere mennesker på f.eks. Facebook. Ordets magt og ord udenfor deres kontekst (eller grænser om man vil), er netop noget vi vil få Ordkrafts gæster til at tænke over, ved at provokere dem med grænseoverskridende citater og overraske dem med citatets ophavsmand.

## UIM - Present: Udvælgelse af endeligt designkoncept

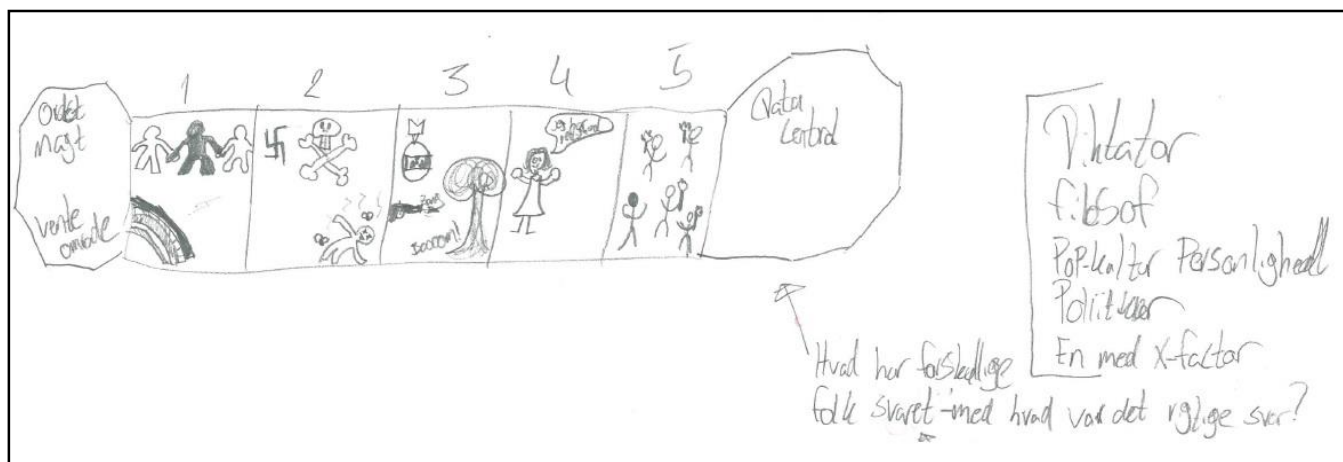
Den afsluttende fase i UIM er *present*. Vi mødtes med rekvirenten, hvor de tre designforslag blev præsenteret i form af de sketches, der blev præsenteret i det forrige afsnit. Ved netop at præsenterer JD for de tre designudkast i sketchform, tog mødet en karakter af dialog over en sketch, som ses på figur 12 af Bill Buxton (Buxton, 2007, s. 114). Sketchene blev præsenterede for JD, der kom med feedback og hans holdninger til de forskellige idéer, gav os ny viden. Denne nye viden bliver dermed brugt til at skabe det mere praktisk orienterede endelige designkoncept.



Figur 12 - Dialog over en sketch  
Buxton, 2007, s. 114

Rekvirenten var enig i at netop ord tunnelen, vil kunne provokere og overraske, samt engagere gæsterne, men uden at kræver en for stor indsats fra gæsten. Designet vil i den videre udvikling, blive henvendt til Generatorscenens målgruppe, men vil kunne bruges af alle. Gæsterne kan gå hurtigt igennem eller bruge længere tid til at tænke over citaterne og læser om citaterne i hæfter efter tunnelen.

Designet blev tilrettet med rekvirentens nye viden om hele set-up'et i KUL's lokaler, hvor selve Generatorscenen findes. Med ny viden, mener vi at hele Ordkraft, deres program og artisterne, på det givne tidspunkt, var kommet på plads. Det stod hurtigt klart at designet, i den runde facon, ikke vil være muligt at opsætte. I stedet blev den re-designet i en aflang form, der desuden gjorde det muligt at anvende en mur i KUL's foyer. Herved kunne vi bygge tunnelen op af muren og derved spare ressourcer, samt gøre værket til en mere integreret del af KUL. To nye sketches i en rektangulær form blev lavet og temaer til hvert rum diskuteret. Sketchene herunder er lavet med fem rum i tunnelen, som senere hen blev til fire, grundet den tilgængelige plads i KUL's lokaler. En ny sketch blev skabt i løbet af mødet og kan ses herunder på billede 25.



Billede 25 - Ny sketch af ord tunnelen

## Gennemgang af systemet

Inden vi beskriver helhedsoplevelsen baseret på teorien i kapitel to, vil vi starte med selve systemet. For at forstå helheden, må delene første beskrives.

Tunnelen blev opdelt i fire isolerende rum. Hvert rum har sit eget tema, udsmykning og iPad med dertilhørende system, som indeholdende to citater, som gæsterne skal gætte ophavsmanden til.

Rummenes tema blev udvalgt efter inspiration fra workshopen, vores egne tanker og ikke mindst hvad der var muligt at finde af citater. Grænseoverskridende citater, er der egentlig nok af, men vi vil bl.a. fokusere på citater, hvor det overraskende findes i ophavsmanden eller konteksten hvori der er sagt. Temaerne som er valgt, er brede, aktuelle og tematikker som de fleste mennesker har en holdning til, hvilket gør at vi kan forsøge at stikke til deres holdninger. De fire rums temaer lyder:

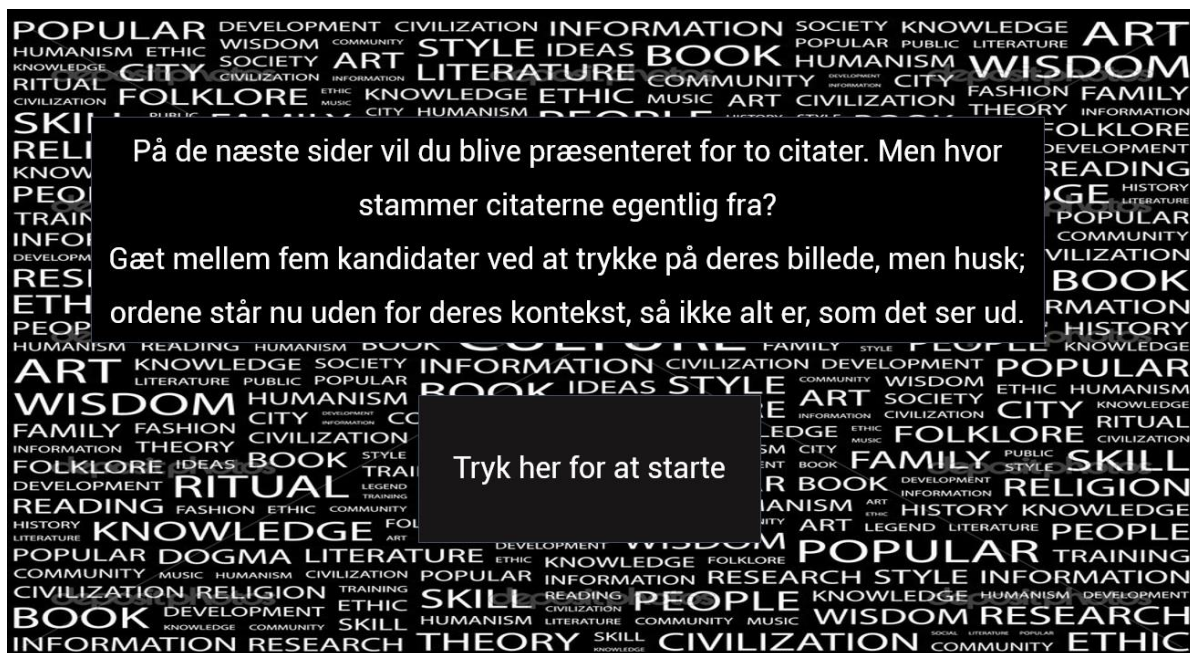
- Rum 1 - Ligestilling / kvinders rettigheder
- Rum 2 - De andre / os og dem / flygtninge
- Rum 3 - Religion
- Rum 4 - Ytringsfrihed

Vi vil gennemgå citaterne fra rum et og hvorfor vi mener at netop disse udvalgte citater, vil kunne provokere, overraske eller på anden måde, få gæsten til at tænke over måden hvorpå vi læser nyheder, citater og ord uden for deres kontekst. Systemerne og citater til rum to, tre og fire kan ses i bilag 6, 7 og 8 og vil ikke blive gennemgået her, da de bygger på samme præmis: at overraske og provokere ved at det læse citaterne udenfor deres kontekst.

Vi gennemgår først de pragmatiske- og hedonistiske attributter, især med fokus på *stimulation*, der skal give gæsterne nye indtryk, muligheder eller indsigter. Vi kan kun opsætte rammerne for nye indtryk og indsigter, da oplevelser med teknologi fortolkes subjektivt ifølge Hassenzhals definition af oplevelser med teknologi. Citaterne, sammensat med de fysiske, æstetiske rammer og det brugervenlige system, skal gerne give gæsten en positiv oplevelse i henhold til Hassenzhals, altså ikke nødvendigvis en behagelig oplevelse. Citaterne er ikke alle kendte citater og det er heller ikke meningen af gæsterne skal gætte rigtigt, hvorfor der gives derfor ikke point undervejs. Ved at give points, vil designet fremgå mere som et spil hvor deres indsats bedømmes på antallet af rigtige svar de afgiver. Hvilket netop ikke er meningen med designet.

Inden gennemgangen af citaterne fra rum et, vil vi først beskrive selve systemudviklingen. Systemet er udviklet til iPads og der er derfor lagt ekstra vægt på touch-interaktionen, ved tydeligt at beskrive hvor der skal trykkes, for at gæsten kan komme videre i systemet. I systemudviklingen lagde vi vægt på genbrug og skabte derfor selve systemet i Microsofts nyeste version af Powerpoint. Dertil har der været fokus på Jakob Niensens opstillede usability principper: *easy to learn*, *efficient to use*, *easy to remember*, *few errors* og *subjective pleasing* (Nielsen, 1993 s.25). Det er sket gennem et konsistent system, der tydeligt fortæller brugeren hvad denne skal gøre, eliminering af fejl gennem en usability test, samt et interface der afspejler helhedsoplevelsen i form, farver, sprog og kobling til Ordkrafts tema. Billederne i gennemgangen, kan virke forstrakte, men de er udviklet til iPads og ikke det A4 format, som rapporten er bygget op om.

Billede 26 herunder viser hvert systems startside. Farverne er holdt i sort og hvid, for at medvirke til de mørke og isolerede rum i tunnelen.

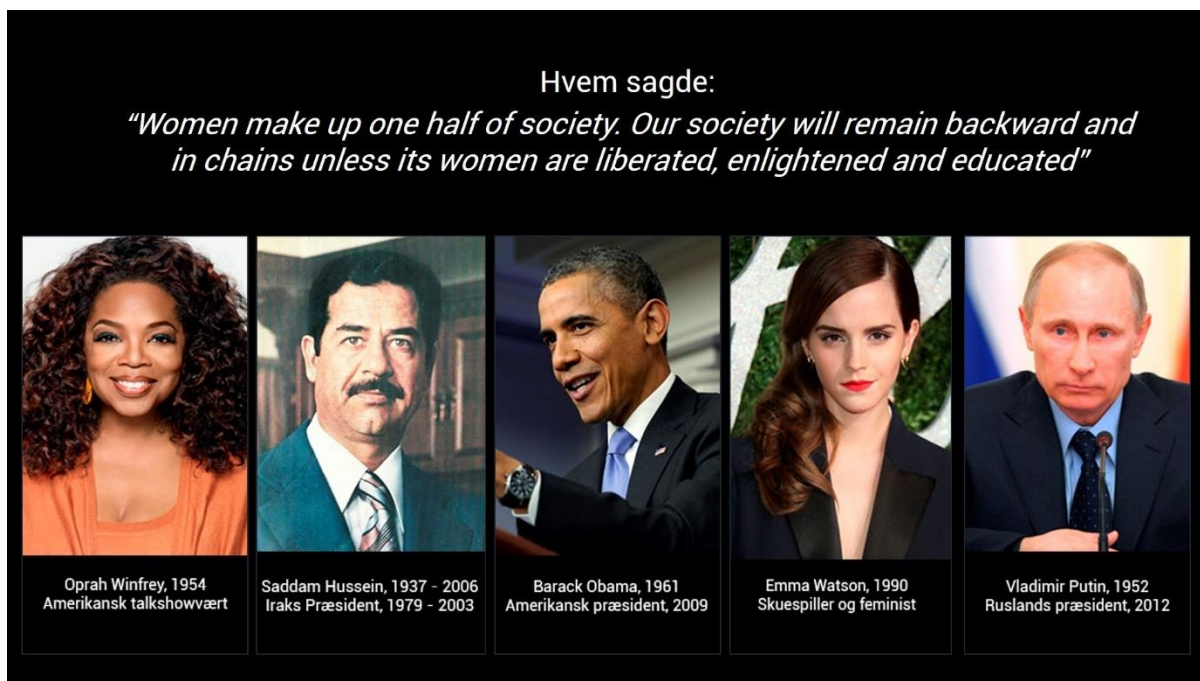


Billede 26 - Forside af systemet

Word-clouden som baggrund er en række ord med stærk betydning, som *art*, *humanism*, *wisdom*, osv. En kort indrammet tekst fortæller gæsten hvad der præcis skal gøres ved systemet, imens en plakat udenfor tunnelen, fortæller om helhedsoplevelsen, denne vender vi tilbage til senere. Sidst en knap med teksten 'Tryk her for at starte', som fortæller brugeren hvor der skal trykkes og hvad der derefter vil ske. Her er vi inde på Hassenzhals pragmatiske attribut *manipulation*, der omhandler utility og usability.



Funktionerne er yderst simple: "tryk for at gå videre" hele vejen igennem og systemet fortæller gæsten om der gættet rigtigt eller forkert. Knapperne fortæller hvad der vil ske, ligesom det gennem indramningen, er tydeligt hvor der skal trykkes. Dette kan samtidig ses som en del af den oplevelsens holistiske egenskab, netop hvad gæsterne skal gøre (*do-goals*) og hvordan de skal udfører det (*motor-goals*). Systemet skulle er derfor yderst nemt at forstå og bruge, hvilket vil blive testet i en usability test. Når gæsten har trykket 'start' kommer første citat i ligestillings rummet. Anden side i systemet kan ses herunder på billede 27



Billede 27 - Anden side i systemet i rum et

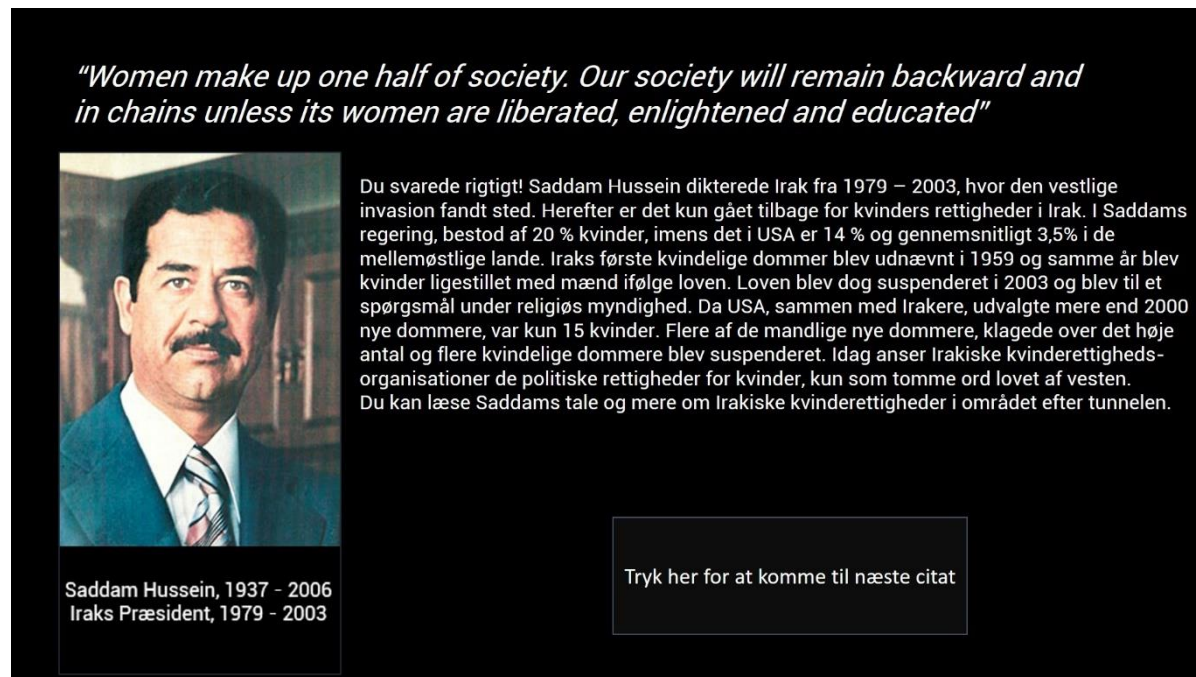
Citatet lyder "Women make up one half of society. Our society will remain backward and in chains unless its women are liberated, enlightened and educated" og gæsten kan vælge mellem Oprah Winfrey, Saddam Hussein, Barack Obama, Emma Watson og Vladimir Putin. Citatet stammer fra Saddam Hussein. Vi har valgt at indsætte titel og fødsels- og dødsdato, for at gæsten bedre kan relatere citatet til en historisk kontekst og derved kan citatet virke endnu mere overraskende, hvis det f.eks. er et udsagn, som kunne være socialt acceptabelt i 70'erne, imens det nu vil fremstå som uacceptabelt.

Citatet her, er i sig selv positivt og det er derfor nærliggende at forsøge "at regne systemet ud", altså vælge modsat af det åbenlyse. Emma Watson og Oprah Winfrey er begge kendte feminister, imens Barack Obama ofte tager befolkningsgrupper i forsvar, samt har en interesse i at uddanne mennesker. De tre er de mest oplagte kandidater, hvor både Saddam Hussein og Vladimir Putin, ikke ligefrem er




kendte for frie liberale samfund. Især ved Saddam kan der også være en *evocation*, en tanke hos gæsten, der forbinder ham med Islam, som igen kan forbindes med social kontrol af kvinder, en subjektiv holdning, vi dog vil mene mange mennesker besidder.

Når gæsten har gættet på citatets ophavsmand, vil systemet enten gå til en side der starter med *“Du svarede rigtigt!”* eller *“Du svarede forkert!”* og dertilhørende forklaring som ikke skifter alt efter citatet. Billede 28 viser forklaringen og teksten herpå indrages i rapporten under billedet.



*“Women make up one half of society. Our society will remain backward and in chains unless its women are liberated, enlightened and educated”*



Saddam Hussein, 1937 - 2006  
Iraks Præsident, 1979 - 2003

Du svarede rigtigt! Saddam Hussein dikterede Irak fra 1979 – 2003, hvor den vestlige invasion fandt sted. Herefter er det kun gået tilbage for kvinders rettigheder i Irak. I Saddams regering, bestod af 20 % kvinder, imens det i USA er 14 % og gennemsnitligt 3,5% i de mellemøstlige lande. Iraks første kvindelige dommer blev udnævnt i 1959 og samme år blev kvinder ligestillet med mænd ifølge loven. Loven blev dog suspenderet i 2003 og blev til et spørgsmål under religiøs myndighed. Da USA, sammen med Irakere, udvalgte mere end 2000 nye dommere, var kun 15 kvinder. Flere af de mandlige nye dommere, klagede over det høje antal og flere kvindelige dommere blev suspenderet. Idag anser Irakiske kvinderettighedsorganisationer de politiske rettigheder for kvinder, kun som tomme ord lovet af vesten. Du kan læse Saddams tale og mere om Irakiske kvinderettigheder i området efter tunnelen.

Tryk her for at komme til næste citat

*Billede 28 - Forklaring af Saddam citat*

Teksten på billedet lyder:

*“Du svarede rigtigt! Saddam Hussein dikterede Irak fra 1979 – 2003, hvor den vestlige invasion fandt sted. Herefter er det kun gået tilbage for kvinders rettigheder i Irak. I Saddams regering, bestod af 20 % kvinder, imens det i USA er 14 % og gennemsnitligt 3,5% i de mellemøstlige lande. Iraks første kvindelige dommer blev udnævnt i 1959 og samme år blev kvinder ligestillet med mænd ifølge loven. Loven blev dog suspenderet i 2003 og blev til et spørgsmål under religiøs myndighed. Da USA, sammen med Irakere, udvalgte mere end 2000 nye dommere, var kun 15 kvinder. Flere af de mandlige nye dommere, klagede over det høje antal og flere kvindelige dommere blev suspenderet. I dag anser Irakiske kvinderettighedsorganisationer de politiske rettigheder for kvinder, kun som tomme ord lovet af vesten.*

*Du kan læse Saddams tale og mere om Irakiske kvinderettigheder i området efter tunnelen”.*

Vi stikker her til forestillingen om at vælte en diktator, gør lande som Irak godt. Vores egen subjektive holdning, som vi dog vil påstå der deles af mange mennesker i vesten. At vi netop vælger et så positivt citat fra en diktator, kan i sig selv virke provokerende. Dertil kommer en overraskende tekst omhandlerende Iraks kvindekamp, som er gået bagud, efter den nye regering udvalgt i samarbejde med vesten. En indre uro kan opstå hos gæsten, når valget står mellem diktatorer og feminister, ved et positivt kvinderettigheds citat. Denne uro kan opstå på mange måder i subjektet: angsten for at vælge forkert, overraskelsen over det rigtige svar eller blot det at der gives plads til diktatorer og senerehen Anders Breivik i rummet om ytringsfrihed. Ønsker Ordkrafts gæster mere viden om citatet og læse hele hans tale, opfordres der til at læse mere i et hæfte efter tunnelen. Hvert citat vil have sådan et hæfte, hvor hele konteksten og baggrundsviden kan læses i bilag 9.

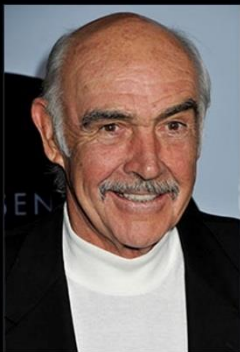
Andet og sidste citat ligestillings-rummet lyder:

*“I don't think there is anything particularly wrong about hitting a woman. An open-handed slap is justified if all other alternatives fail and there has been plenty of warning. If a woman is a bitch, or hysterical, or bloody-minded continually, then I'd do it”.*

Igen ikke et genkendeligt citat, men her et negativt citat fra en person vi forbinder med noget godt, modsat Saddam Hussein. Valgmulighederne er her: John Lennon, Robert Mugabe, Dolly Parton, Sir Sean Connery og Hunter S. Thompson. Citatet stammer fra et Playboy interview med Sir Sean Connery. Connery er kendt for sin rolle, som dameglade spion fra en række James Bond film. Han forbindes ofte med denne karakter og rollen medvirkede til at han blev slået til ridder. Ligesom John Lennon, høster disse stjerner megen ros og hæder, og anses ofte som “ordentlige” mennesker. Begge har de dog en fortid, hvor de synes det var okay at slå deres koner og kærester, hvilket vi netop mener vil virke overraskende for mange, da vi sjældent hører om deres mindre gode sider fra fortiden. Men skal det ændre vores opfattelse af stjernerne? Skal statussen som ridder fratages Connery? Var det legitimt at slå kvinder i 60'erne? Svarende på disse spørgsmål er subjektive holdninger, som gæsterne gerne skal tage stilling til, ligesom gæsterne forhåbentlig vil tænke over måden hvorpå citater anvendes i en nyheds kontekst.

Herunder på billede 29, ses den afsluttende side i systemet for rum et.

*"I don't think there is anything particularly wrong about hitting a woman. An open-handed slap is justified if all other alternatives fail and there has been plenty of warning. If a woman is a bitch, or hysterical, or bloody-minded continually, then I'd do it"*



Sir Sean Connery, 1930  
Skotsk skuespiller

Du svarede rigtigt! Sir Sean Connery besad rollen som den kvindeglade spion James Bond fra 1962 – 1983. Under et interview med det amerikanske magasin Playboy 1965, kom journalisten ind på kritikken af James Bond, som ansås af mange som et sadistisk sexsymbol. James Bond var hård ved kvinder og udnyttede dem kun til egen fordel, var holdningen blandt kritikere. Da Connery blev spurgt om hans personlige holdning, til at være hårdhåndet ved kvinder, opstod famøse citat. Connery gik derefter videre til at beskrive, hvordan kvinder er ubeslutsomme af natur og generelt falder for mænd der kan sætte dem på plads. Sir Sean Connery blev udnævnt til ridder i år 2000 af Dronning Elizabeth II. Seks år senere stod hans eks kone frem og fortalte hvordan han i deres ægteskab bl.a. slog hende bevidstløs. Du kan læse Playboys interview og mere i området efter tunnelen.

Tryk her for at afslutte og gå  
derefter videre til næste rum.

Billede 29 - Sidste side i systemet i rum et

Teksten lyder: *"Du svarede rigtigt! Sir Sean Connery besad rollen som den kvindeglade spion James Bond fra 1962 – 1983. Under et interview med det amerikanske magasin Playboy 1965, kom journalisten ind på kritikken af James Bond, som ansås af mange som et sadistisk sexsymbol. James Bond var hård ved kvinder og udnyttede dem kun til egen fordel, var holdningen blandt kritikere. Da Connery blev spurgt om hans personlige holdning, til at være hårdhåndet ved kvinder, opstod famøse citat. Connery gik derefter videre til at beskrive, hvordan kvinder er ubeslutsomme af natur og generelt falder for mænd der kan sætte dem på plads. Sir Sean Connery blev udnævnt til ridder i år 2000 af Dronning Elizabeth II. Seks år senere stod hans eks kone frem og fortalte hvordan han i deres ægteskab bl.a. slog hende bevidstløs. Du kan læse Playboys interview og mere i området efter tunnelen".*

Teksten på knappen siger *"Tryk her for at afslutte og gå derefter videre til næste rum"*. Det var ikke muligt at lave systemet, så det automatisk gik tilbage til forsiden. Derfor skal vi have brugerne til at trykke på afslut knappen, så systemet er klar til næste gæst. De opfordres derfor til at trykke, inden de bevæger sig videre til næste rum.

Vi vil ikke gennemgå systemet for resten af rummene, da selve designet ikke ændres. Citaterne, tekst forklaringen og valgmulighederne ændres alt efter temaet og vi opfordrer til en hurtig gennemgang af disse i 6, 7 og 8, for en bedre forståelse af helhedsoplevelsen og hvordan citaterne medvirker til en overraskende og provokerende undren hos Ordkrafts gæster.

## Usability testing af systemet

Inden vi udviklede selve tunnelen, udførte vi en usability test af systemet. Hvis deltagerne af testen, oplevede for mange fejl eller frustrationer, skulle et nyt system skabes, flyttes over på et andet medie eller et helt nyt designkoncept skulle udvælges. Vi anså derfor usability testing som en vital del, inden vi kunne gå videre til udvikling af helhedsoplevelsen. Da kapitlet her følger vores proces, vil usability testen derfor først gennemgås.

Vi har valgt at bygge vores system på et eksisterende system, Microsofts Powerpoint, betød det at vi fandt nogle problemstillinger undervejs, hvilket førte til et ønske om en test af systemet. Netop for at undersøge om de problemstillinger var løst optimalt og om nye problemer vil komme til syne.

Problemstillingerne vi selv fandt undervejs i udviklingen var:

- Ved swipe på iPad'en, vil brugeren gå fra side et til side to til side tre osv. Systemet er dog opbygget så ved enten forkert eller rigtigt svar på side to, skal brugeren sendes til henholdsvis side fire eller fem i systemet. Det sker kun ved tryk på de indsatte knapper i systemet. Anvendes swipe, fremfor tryk på knapperne, vil brugeren sendes til en forkert side i systemet.
- Gæsten kan lukke systemet ned og anvende iPad'en som de lyster.

Vi har forsøgt at løse problemerne ved tydeligt at guide brugeren, samt ved at ophænge iPad'en i en låst position, så tryk på knapperne forekommer mere naturligt end at swipe.

Til at teste dette anvendte vi usability testing metoden Instant Data Analysis (IDA) udviklet af Jesper Kjeldskov, Mikael B. Skov og Jan Stage fra Department of Computer Science, Aalborg University. I artiklen '*Instant Data Analysis: Conducting Usability Evaluations in a Day*' har forskerne analyseret klassisk usability testing, der ofte foregår over flere dage, med mange deltagere og facilitatorer og munder ud i et stort video analysearbejde. Med IDA metoden, foregår usability testing over én dag, med få brugere og let analyse, der foregår umiddelbart efter selve testen (Kjeldskov, Skov, Stage, 2004, s. 233). De konkluderer at næsten alle de samme fejl findes ved IDA metoden, som ved den klassiske usability testing og vi finder netop derfor IDA metoden anvendelig, da vi anser vores system som forholdsvist let at anvende og en større test derfor ikke er nødvendig.

Selve testen blev sat op, så facilitatoren holder iPad'en, på samme måde som den vil blive sat op i hvert rum i tunnelen. Vi ønsker ikke at teste brugerens holdning til selve oplevelsen, da systemet netop skal ses som en del af helheden, der netop bygger på en høj grad af æstetik. Vi vil derimod teste om

brugerne kan anvende systemet, som det er tiltænkt. Da systemet følger en linjær gang og alle funktioner derved vil blive anvendt, har vi blot introduceret systemet og konteksten hvori det skal benyttes til testpersonerne og ikke opsat deciderede opgaver der skal løses.

I alt fandt vi fire testpersoner som vi anser som værende i målgruppen. Testpersonerne er listet herunder:

Testperson	Alder	Køn
KM	25	Kvinde
LT	18	Kvinde
NS	24	Mand
MS	22	Kvinde

### Resultater af usability tests

Ved den første test, fik testpersonen selv lov til at holde iPad'en. Det gjorde at testpersonen, ved et uheld, kom til at trykke to gange i kanten af systemet, som lukker systemet ned. Resten af testene blev derfor afholdt, ved at facilitatoren, holdte iPad'en, som den ville være ophængt i tunnelen og derved fremkom denne fejl ikke igen.

Testpersonerne kom alle igennem systemet uden de store frustrationer. Ved en enkelt, fremkom en mindre frustration, over at ved tryk på knappen, gik der et halvt sekund, inden siden skiftede. Han var uklar på om han havde trykket rigtigt og skulle til at trykke igen, men nåede det ikke inden sideskift. Dette var et nyt problem for os, som vi sporede til en enkelt iPad af ældre model. Dette kunne løses ved at fremskaffe en nyere iPad, hvilket desværre ikke var muligt. iPad'en med forsinkelse, blev derfor sat i det sidste rum i tunnelen, så brugerne på dette tidspunkt var klar over brugen af systemet.

En enkelt gæst læste teksten på første side og swipede derefter til næste side. Dette fører til en forkert side i systemet og vi rettede derefter på start knappen. Den blev gjort mere tydelig gennem større tekst, kant på knappen og en sort farve der skilte sig mere ud fra baggrunden.

Derudover blev ingen fejl fundet og flere af deltagerne fandt desuden systemet sjovt og overraskende, både ved citaterne, men ligeledes ved valgmulighederne for citaternes ophav.

Efter usability testing, anså vi systemet som klar til brug og gik derefter videre med udviklingen af hele tunnelen.

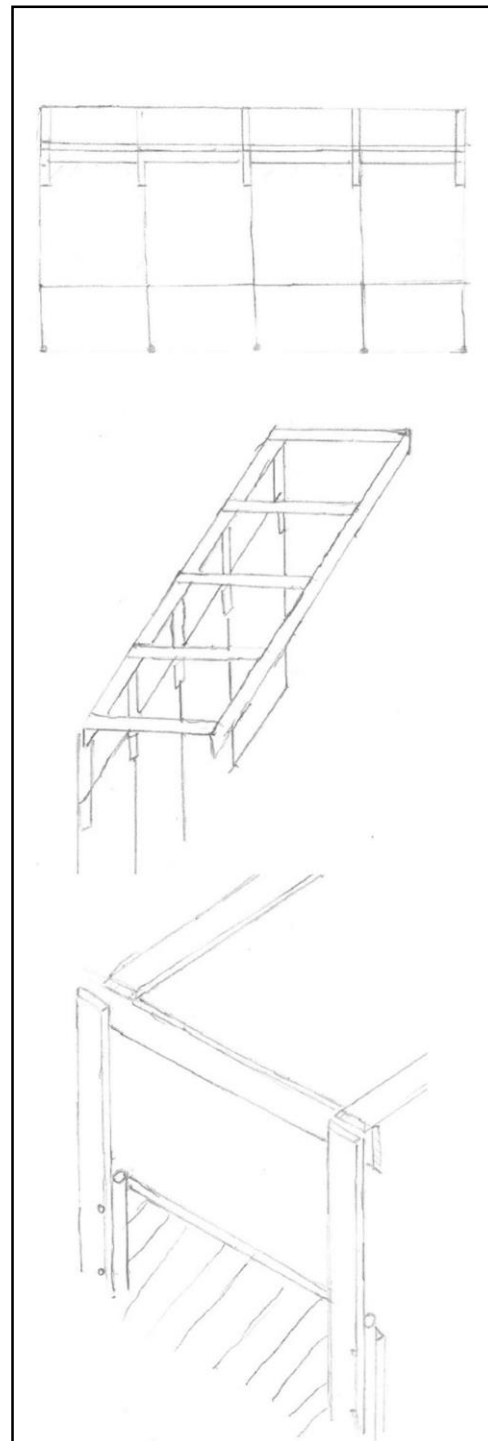
## Gennemgang af helhedsoplevelsen

Ved at anskue oplevelser med et reducerende syn, hvor delene anses som værende separate fra helheden, mister man det oplevelsesmæssige, der jo netop opstår i sammenspillet mellem disse (McCarthy & Wright, 2004, s. 54). Dette underbygges desuden af oplevelsers holistiske og *situated* elementer. Desuden, har vi hentet inspiration fra *The Compositional Thread* (McCarthy & Wright, 2004, s. 87), der omhandler forholdet mellem helheden og delene. Derfor vil den følgende beskrivelsen af delene henvise til helheden og vice versa.

Vi har start i processen lagt vægt på helhedsoplevelsen, hvor der skal være et klart sammenspil mellem delene og helheden af oplevelsen. Med det mener vi at æstetik har været i fokus fra start, både gennem teori, men ligeledes i workshoppen. Vi anser derfor ikke æstetik, som en mer-tilføjelse, men en grundlæggende del af oplevelsen. Vi har ligeledes argumenteret hvordan tunnelen vil blive oplevet subjektivt af gæsterne, grundet deres socio- og kulturelle baggrund. Vi vil derfor nu gennemgå udviklingen af selve tunnelen og helhedsoplevelsen. Vi mener dog at det var nødvendigt, med en gennemgang af selve det interaktive system, inden vi kunne fortsætte, da disse netop skal ses som en del af helheden. Det var desuden en nødvendighed at få citaterne på plads, inden udviklingen kunne fortsætte, da rummene skal afspejle citaternes kontekst. For bedre at kunne beskrive vores bagvedliggende tanker af tunnelen, vil vi først præsentere den i skitse form, derefter rummenes udsmykning og sidst selve implementeringen på Ordkraft.

Den sidste sketch af tunnelen, se billede 25, var den vi kom ud med, fra mødet med JD. Da vi gerne vil lave en visuelt flot opsætning, her tænkes former og håndværk, synes vi det var nødvendigt at inddrage professionel hjælp i form af en uddannet tømrer. Efter nye opmålinger af tunnelen, indkøb af materialer og en plan for implementering, skabte han skitserne herunder på billede 30.

I toppen af billede 30, ses tunnelen fra siden. Den kommer til at bestå af fire sammensatte tavler, som løftes i højden og gives et loft. For at isolere er der anvendt moltron som tag, og let stof mellem rummene og som døre til ind- og udgang. Til selve løftet af højden og taget blev anvendt trælister, da disse er forholdsvis lette og billige. I midten af billede 30, ses tunnelen oppefra. Der er kun en opbygget mur, da KUL's lokaler består af betonvægge, som deres brugere hyppigt har anvendt som galleri. Muren er derfor fyldt med huller, som vi kunne anvende til at skrue loftet på. Vi anvendte bevidst tavler til opsætningen, så selve kridttavlen kunne vendes ud af og frit anvendes af gæsterne. Herpå skrev vi opfordringer, som 'Skriv!', 'Tegn!' og 'Gør noget!', så gæster kunne engagere sig med tunnelen, uden egentlig at gå igennem, eller efter de havde været igennem. Tavlerne blev brugt af både børn, unge og endda en professionel graffitimaler, imens han blev interviewet til TV2 Nord<sup>5</sup>. På denne måde bliver det udadvendte æstetiske udseende skabt af gæsterne, imens vi skaber de indvendige rum.



Billede 30 - Skitser af opsætningen af ord tunnelen

<sup>5</sup> Det omtalte klip, findes 8:25 sek. Inde i rapportagen. <http://www.tv2nord.dk/nyheder/08-04-2016/1930/ordkraft-2016>

De fire rum i tunnelen blev delt op og isoleret hvert for sig med stof, så gæsten træder ind i et nye universer undervejs. Det første rum, omhandlende kvinder og ligestilling, blev udsmykket med røde sokker, BH'er og billeder af kendte kvinder, fra Kim Kardashian til Rosa Parks. Vi forsøger med hvert rum at vække gæstens *evocation* i henhold til de hedonistiske attributter og dermed minde gæsten om tidligere begivenheder indenfor kvindekamp. *Evocation* er subjektivt og vi har derfor lagt vægt på en bred skare af billeder, da gæsterne vil associere en kvinde, f.eks. Kim Kardashian på forskellige vis. Her drages der ligeledes inspiration af McCarthy & Wright og deres *The Sensual Thread* (s. 80). Denne omhandler de sanselige elementer ved oplevelser, når "... *the interaction between person and environment becomes participation...*" (s. 80). Her fokuseres der på de mere umiddelbare og *pre-reflective* forståelser og ikke fortolkninger af oplevelsen. Denne effekt forsøger vi at opnå, netop ved designet at selve tunnelen. De mørke rum med sparsomt plads og lys, lydunderlaget samt udsmykningen af rummene i henhold til deres respektive temaer. Dermed bliver flere sanser inddraget i oplevelsen, så når gæsterne træder i det første rum, hvor der er lav belysning og der hænger BH'er og røde strømper ned fra loftet og lyden af store taler skulle gerne give en masse forskellige umiddelbare indtryk hos gæsterne. McCarthy og Wright beskriver deres *threads of experience*, som værende ikke definerende elementer af oplevelser, men de kan derimod benyttes til at funderer over, hvordan en teknologi kan skabe en oplevelse (s. 79-80).

Andet rum omhandlende "de andre", her især med hentydning til flygtninge og romaer, blev indrettet med collager bestående af kendte billeder af "de andre", bl.a. den danske sigøjnerboss Gimi Levakovic og det druknede flygtningebarn Aylan Kurdi, hvis billede gik verden rundt, da en fotograf tog et billede af hans lig på en græsk turiststrand i 2015. Billederne var udvalgt, så de gerne skulle spore gæsten ind på temaet, inden systemet tages i brug. Billederne er stærke, kendt af fleste og medvirker netop til "os og dem" stemningen, som citaterne tager udgangspunkt i.

Rum tre omhandler religion. Rummet blev udsmykket med diverse religiøse symboler og en bibel blev klippet i stykker og ophængt i loft, på vægge og gulvet, hvilket giver følelsen af at være inde i bibelen.

Rum fire har ytringsfrihed som tema og vi mener at ytringsfrihed, er det tema, som læner sig mest op af Ordkrafts tema. Ved at tunnelens sidste rum er nærmest beslægtede med Ordkrafts tema, bruges Hassenzhals dynamiske egenskab, da tunnelen afsluttes med temaet om ytringsfrihed. De andre rum forholder sig til temaet gennem citater, hvor ytringsfrihed i sig selv, er et emne Generatorscenen ønsker at diskutere. Rummet blev oplyst af en 11 minutter lang video, som vi sammensatte specifikt til rummet,



et link til videoen kan tilgås [via. linket her](#) eller gennem i bilag 10. Videoen omhandler ordets magt. Ord gennem kendte taler som Marthin Luther Kings jr. 'I have a dream', nogle af Adolf Hitlers taler, TED Talks, lyrikere der udtaler sig om litteratur, her bl.a. Dan Turéll, klip fra film som Nordkraft, religiøs prædiken og meget mere. Filmen blev projekteret ned på gulvet i rummet, hvilket oplyste hele rummet. Lydsporet til videoen kunne samtidig høres i hele tunnelen, grundet små højtalere placeret i flere af rummene. Dette bidrager ligeledes til oplevelsens dynamiske egenskab, at gæsterne i tunnelens sidste rum ser kilden til talerne, som de har hørt i deres tur gennem tunnelen. På samme måde blev en lyskæde ophængt, som gav en mindre lysskær gennem tunnelen. Ytringsfriheds rummet havde remedier som en kæmpe blyant hængende og kridttavlen var her vendt indad med en opfordring der lød: "Brug din ytringsfrihed her", som gæsterne kunne anvende anonymt.

Vi har nu beskrevet de interaktive systemer i hvert rum, udsmykningen og temaet i hvert, samt udviklingsprocessen hertil. Helhedsoplevelsen består af et par elementer mere. For at spore Ordkrafts gæster ind i tunnelen, skabte vi fodspor af en wordcloud af Adolf Hitlers 'Mein Kampf'. Ved at anvende fodspor det går mod indgangen, anvender vi en let form for *persuasive design*, samt skaber en *cumulation* hos gæsten. Altså den opbyggende følelse af at der sker noget interessant bag indgangen. Det var ikke muligt for gæsterne at spore ordene til Mein Kampf, men vi valgte netop en grænseoverskridende tekst til fodsporene, så designet vil åbne sig endnu mere op, hvis gæsten kom til os og spurgte ind til hele opsætningen. Fodsporene kan ses på billede 31.



Billede 31 - Fodspor mod tunnelens indgang

Ved indgangen af tunnelen blev der opsat en teaser-plakat med overskriften 'Ordets Magt', da tunnelen tager udgangspunkt i den magt ord har, når vi læser nyheder over sociale medier, gennem store talere eller i religiøse tekster. På plakaten ses Marilyn Manroe og Adolf Hitler, men med hinandens kendte citater, for at undbygge selve gætteriet i systemet. Introduktions plakaten kas ses på billede 32.



Billede 32 - Introduktions plakat til ord tunnelen

Som beskrevet i kapitel to, designes æstetik til både krop og sjæl (Petersen, et al, 2004, s. 279). Vi har designet til *mind* gennem de grænseoverskridende citater, som vi hver især vil have subjektive holdninger til gennem vores socio-, kulturelle- og historiske baggrund, samt politiske holdninger. Til kroppens sanser skabte vi små isolerede udsmykkede rum, samt video og lyd. Herved befinder gæsten sig hele tiden i et rum der fyldes af lyd fra store talere, religiøs forkyndelse mm.

For at opsummere helheden, vil vi kort fremhæve oplevelsens dele i punktform og en kort tekst af helheden. Delene består af:

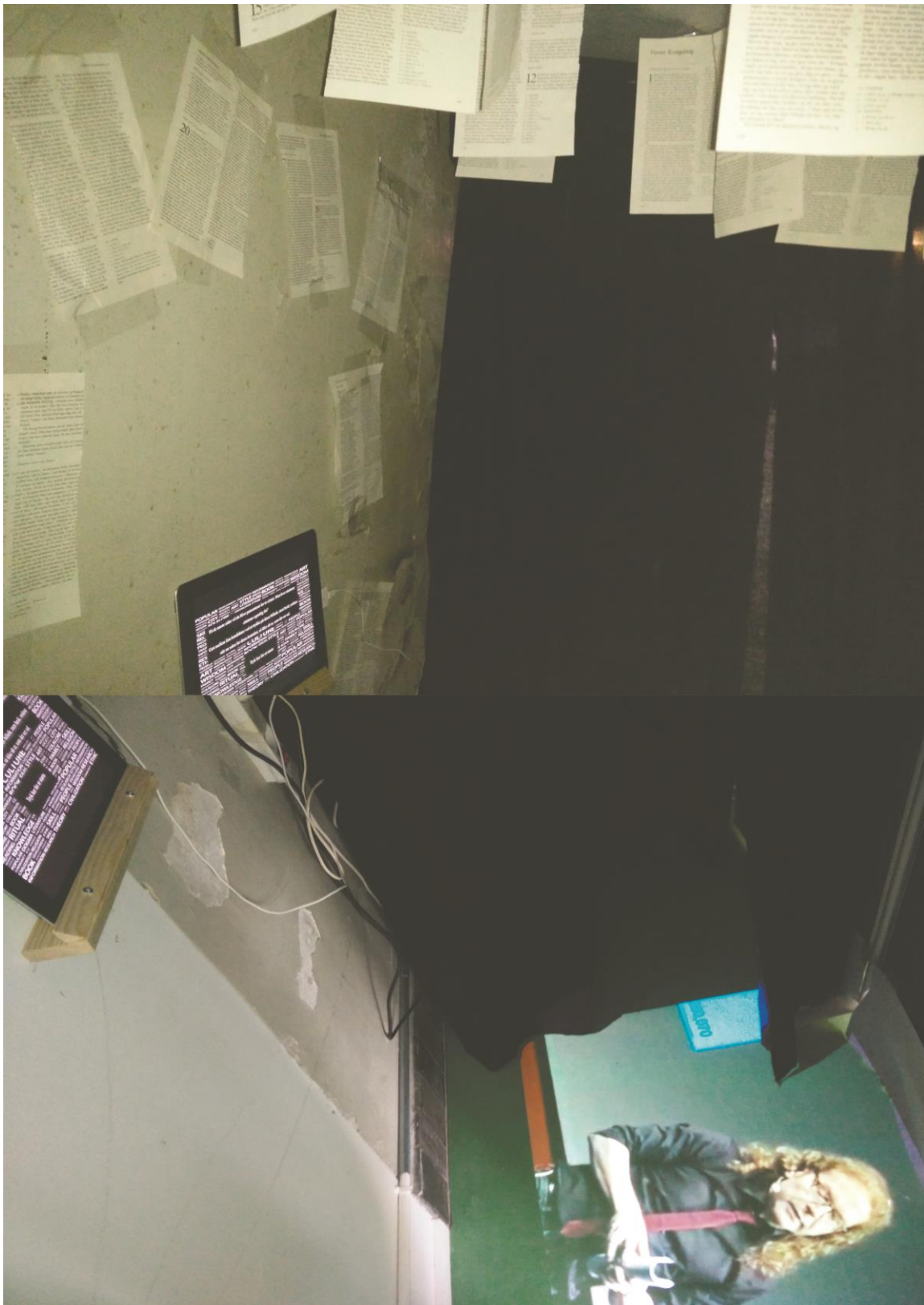
- Informativ plakat om ordets magt.
- Fodspor der guider gæsterne ind i tunnelen.
- Kridttavler med opfordringer til at tegne eller skrive.
- Fire interaktive systemer der præsenterer grænseoverskridende citater.
- Fire udsmykkede rum, med hvert deres tema.
- Video, lyd og lys i tunnelen.
- Hæfter om citaterne efter tunnelen.

Helhedsoplevelsen består af fire udsmykkede rum, der forholder sig til Ordkrafts tema på en provokerende og overraskende måde, imens det sætter spørgsmålstegn til den måde, hvorpå vi læser nyheder, religiøse tekster og citater generelt. Ligeledes tager designet fast i relevante tematikker, som ytringsfrihed og igen sætter spørgsmålstegn herved. Gæsterne anvender en simpel interaktion med systemet, det gør det yderst let at bruge gennem en kendt teknologi. Alt dette finder sted imens sanserne påvirkes gennem lyd og video og der er lagt vægt på at oplevelsen ikke behøver at være behagelig, for at være positive. Næste to sider i rapporten, vil være billeder af opsætningen på billede 33 og et billede af religionsrummet og ytringsfrihedsrummet på billede 34. På billede 33 ses hvordan de ydre tavler blev anvendt af Ordkrafts gæster og på billede 34 ses hvordan religions rummet er dekoreret med bibel sider, samt hvordan ytringsfriheds rummet har projekterende video på gulvet.





Billede 33 - Opsætning af ord tunnelen



Billede 34 - Religions rummet og ytringsfriheds rummet

## At designe til flere fortolkninger

Vi har i projektet lagt vægt på gæsternes individuelle forståelse og tolkning af designet og vi vil derfor argumentere, hvordan vi har skabt et design på flere niveauer.

I *Staying open to interpretation* (2006) skriver Phoebe Sengers, lektor ved Cornell Information Science og Science & Technology Studies og Bill Gaver, professor i Design ved Goldsmith, University of London om at designe til for flere fortolkninger og opfattelser af design. Disse kan ske på flere forskellige niveauer, hvilket inddeles i tre lag (Sengers & Gaver, 2006, s. 2). På de lavere niveauer, er der tale om forskellige fortolkning på usability plan. Altså, hvordan gæsterne forstår interfacet og hvordan det bør bruges. På niveauerne i midten handler det om, hvordan designet passer ind i brugerens liv, mens det på de højere niveauer omhandler, hvad systemet siger om brugerne selv og deres kultur (Sengers & Gaver, 2006, s. 2).

På de lavere niveauer, hvilket omhandler usability, i henhold til de pragmatiske attributer, anbefales det ikke at designe til flere forståelser, men at holde sig til én. Det forsøger vi at efterleve, hvilket kan ses på systemet, hvor gæsterne har sparsomt funktioner de kan vælge imellem. På de højere niveauer kræves der observationer over en længere periode, for at undersøge, hvorvidt designet påvirker dem (Sengers & Gaver, 2006, s. 8). Et eksempel, som de selv nævner, er *Drift table* (Gaver, et al., 2004), som blev afprøvet af en række brugere over en periode på flere uger. Her kunne det observeres, at brugernes fortolkning og anvendelse af designet ændrede sig radikalt over perioden de havde bordet stående i deres hjem.

Sengers og Gaver præsenterer seks forskellige måder, hvorpå man kan designe til flere fortolkninger (Sengers & Gaver, 2006, s. 4-7):

1. Designe med specifik usability, mens man lader forståelse stå helt frit.
2. At designe til forskellige forståelser omkring et specifikt emne.
3. Design der kan stimulere nye forståelser, ved bevidst at blokerer de forventede.
4. Designet skal gradvist give gæsterne muligheder for forskellige opfattelser af designet.
5. Designets autoritet nedtones, hvorved man giver gæsterne mulighed for flere forståelser.
6. Design som kan forpurre en konsistent forståelse af designet.

Her har vi draget inspiration fra det at designe til forskellige forståelser ud fra et specifikt emne, hvor emnet er citeret ud af kontekst. Vi har ambitioner om, at det i høj grad er op til gæsterne, hvordan de vil

fortolke tunnelen og hvad de ville tage med derfra. Det gjorde vi ved at når gæsterne kom ud af tunnelen, var der ikke flere beskeder eller skilte de kunne læses, ud over hæfterne, som også blev skabt for at kunne dokumentere citatets ophav. Dermed var den eneste information, som gæsterne fik omkring tunnelen, at baggrunden lå i den danske befolknings stigende brug af sociale medier som nyhedskilde, hvor citater tit bliver taget ud af kontekst, hvilket skete ved indgangen. Deres oplevelse og fortolkning af designet, påvirkes ligeledes af den respons gæsterne får af systemet, altså om hvorvidt deres de svare rigtigt eller forkert. En gæst som svarer forkert på alle spørgsmål, vil have en anden fortolkning for hvad meningen med designet er, end en gæst som blot havde ganske få forkerte svar. Da tunnelen er designet efter at skulle påvirke gæsterne på længere sigt i forhold til den måde, hvorpå de anvender sociale medier som en nyhedskilde, bestod udfordringen i at skabe en holdningsændring hos gæsterne på længere sigt, hvilket strækker sig væsentligt længere end tunnelens relativt korte varighed. I *'The Drift Table: Designing for Ludic Engagement'* af Gaver et al., så skiftede respondenterne radikalt deres holdning til produktet over de uger, som de havde produktet i deres hjem. Dette var naturligvis ikke muligt heri projekt, da det udarbejdede design, skulle bruges af gæsterne under Ordkraft. Et andet eksempel på dette ses hos Hassenzhal (2010, s. 22-24), hvor en række folk beskriver deres oplevelse med at spille *The Sims – livin' large*. Over perioden, hvor brugerne blev fulgt, ændrede folks oplevelse med spillet sig ligeledes radikalt.

## Har vi designet en æstetisk oplevelse?

Ved at bruge analyseværktøjer *The Rhythmic Dance of Aesthetic Experience*, der blev introduceret i kapitel 2, på tunnelen, vil vi analysere om vi har skabt et grundlag for at gæsterne kan have en æstetisk oplevelse.

Fasen *Cumulation*, der omhandler oplevelsens build-up, starter inden gæsterne bevæger sig ind i tunnelen ved word-cloud fodsporerne der leder gæsterne ind og afslutningen i rummet om ytringsfrihed. Netop at det sidste rum omhandler ytringsfrihed er med til at bidrage til denne fase, grundet dets forbindelse til årets tema. I det sidste rum opdager gæsterne ligeledes kilden til det lydsporet som har fyldt tunnelen.

*Conservation*, fasen omhandlende tendensen til at holde fast i tidligere erfaringer og oplevelser, sker ved at gæsterne læser citaterne ud af deres kontekst. Ved at teaser-plakaten gør gæsterne opmærksom

på danskernes brug af sociale medier som nyhedskilde, bliver de mindet om deres egen adfærd på sociale medier. Vores brug af evocation, udsmykningen af rummene, minder desuden gæsterne om deres forhold og tanker til de respektive temaer.

Omkring begrænsningerne og valgmulighederne, hvilket er fasen *Tension*, så sker dette når gæster skal gætte de forskellige citaters ophavsmand. Begrænsningen ved at netop kun én af mulighederne er korrekt og de dermed skal vælge de tre andre fra, skaber både spænding og energi.

Den sidste fase er den todelt *Anticipation*. Første del omhandler gæsternes forventninger til tunnelen, hvilke skabes på flere måder. Mystikken omkring tunnelen, tavlerne der kan skrives- og tegnes på samt teaser-plakaten, er netop med til at give gæsterne forventninger om hvad de kan opleve i tunnelen. Denne mystik samt ønsket om at få en anderledes oplevelse med litteratur, anser vi som det bagvedliggende be-goal, hos gæsterne. Anden del, omhandler hvorvidt forventninger indfries og hvilke betydninger oplevelsen har for gæsterne fremadrettet. Da oplevelsens karakter dog er todelt, hvor gæsterne ikke blot skal påvirkes ved lignende situationer og oplevelser, så satser vi ligeledes at påvirke deres brug af sociale medier som nyhedskilde.



# Kapitel 6 Ordkraft: Implementering & evaluering

Kapitel 6 vil omhandle vores implementering af designet på Ordkraft festivalen, der fandt sted d. 7 - 9 april. På Ordkraft benyttede vi os af observationsstudier og et evalueringsskema. Vi vil i kapitlet fremføre resultater herfra.

## Ordkraft festivalen - det store øjeblik i et observerende perspektiv

Vi vil i afsnittet gennemgå Ordkraft festivalen, dag for dag, de problemer der opstod undervejs og de observationer vi havde undervejs. Observationerne foregik ved at vi var tilstede i området omkring tunnelen og derved kunne høre den snak der foregik i og omkring tunnelen.

Dagen før, at festivalen begyndte, blev tunnelen sat op i foyeren i KUL. Dette blev gjort i samarbejde med tømreren der lavede plantegningerne. Den professionelle tømrerhjælp, betød at de forskellige problemer, der opstod i løbet af opsætningen af tunnelen, blev løst med en ekspertise, som forfatterne af denne ikke rapport ikke selv var i besiddelse af.

Ordkraft havde sin åbning torsdag d. 7. april kl. 14:00, mens at Generatorscenen åbnede kl. 15:30 samme dag. Tunnelen var skabt, så den skulle kunne stå alene, uden indblanding fra os selv. Det stod hurtigt klart at især ved ytringsfriheds rummet, gik folk videre, uden at trykke afslut og systemet derved ikke var klar til næste gæst. Det skete sjældent i de andre og vi antager at gæsterne anså tunnelen som færdig benyttet, når det sidste citat i sidste rum var gættet.

Generatorscenen havde forholdsvis få gæster torsdag og gæsterne kom efter opleve specifikke arrangementer herinde. Efter et af arrangementerne på Generatorscenen sluttede, valgte vores rekvisit at promovere Ord Tunnelen for de fremmødte gæster. Udover, at være moderator ved flere af arrangementerne, så introducerede han de fleste af de optrædende og gav et mindre oplæg efter afslutningen af et arrangement. Det var i den forbindelse at tunnelen blev promoveret. Hvilket ligeledes betød en umiddelbart stigning i antallet af besøgende i tunnelen. Gæsterne var i høj grad i Generatorscenens målgruppe og mange blev forbløffede over at de ikke kunne gætte citaternes ophav, hvilket de kom hen og fortalte os og spurgte ind til selve designet. Observationer af gæsternes reaktioner vil blive specificeret i det kommende afsnit. Klokkeren 19:30, efter aftens næstsidste

arrangement, en optræden af Halucinoptic rex og Majken Lex, så blev tunnelen lukket ned for dagen, grundet de ganske få mennesker, som var tilbage på festivalen.

På festivalens anden dag, fredag, åbnede Generatorscenen kl. 10. En stor del af denne dag var Funky Fredag. Her blev en række aalborgensiske folkeskoleklasser inviteret til festivalen sammen med en række børnebogsforfattere og –forfatterinder. Mange af eleverne var inde og afprøvede tunnelen, hvilket gjorde de første timer af festivalens anden dag, meget begivenhedsrige. Her oplevede vi i flere timer kø til tunnelen og det var tydeligt at lydene derindefra, samt det neutrale ydre udseende af tunnelen, vækkede en nysgerrighed hos eleverne.

Tunnelen er designet, så den skal kunne benyttes, som gæsterne selv ønsker, men her udnyttede de yngste elever fejlen som vi påpegede i usability afsnittet - at systemet kan lukkes ned på iPad'en. Nogle af disse elever var mere interesseret i, at benytte iPadsene til at spille FIFA eller Candy Crush, frem for at bruge det udarbejdede design. Dette betød samtidig, at der opstod forhindringer med tunnelen i løbet af fredagen. Blandt andet, ved at flere af iPadsene skulle genopsættes til, at kunne bruges i rummene, hvilket vi dog hurtigt kunne gøre. Vi mener at de yngste elever ikke anvendte tunnelen som tiltænkt, fordi de ikke forstod formålet hermed. De yngste elever kendte heller ikke til citaternes ophav og flere forstod ikke citaterne, da deres engelsk kundskaber ikke var godt nok. De yngste elever var dog begejstrede for andre elementer ved tunnelen. Især det at træde på en video produktion, uhyggen i selve tunnelen og at tegne på tavlerne. Flere af eleverne anså tunnelen som værende et spil eller en konkurrence, hvor målet for dem var at gætte alle citaterne korrekt. Flere af dem gik gennem tunnelen gentagende gange, indtil de havde gået en hel runde uden at gætte forkert. De lidt ældre elever diskuterede citaterne og især ophavet. Det var tydeligt at de lidt ældre elever havde diskuteret emner som ytringsfrihed i skolen, ligesom de anvendte deres telefoner, til at google de forskellige valgmuligheder der blev sat op på skærmen.

På Ordkrafts tredje og sidste dag var Generatorscenen besøgt af det yngre publikum, samt både det voksne og de ældre, der dog hovedsageligt kom for at købe kaffe og slappe af i de opsatte sofaer. Generatorscenens målgruppe var her dem der anvendte tunnelen mest. Nogle gik igennem alene og andre i par. Tidsforskellen var meget varierende. Nogen gættede sig frem imens andre var meget overvejende omkring hvem de trykkede på. Det voksne publikum anvendte tunnelen i en lidt mindre grad, men især børnefamilier blev trykket igennem, da deres børn blev meget nysgerrig på, hvad der foregik i tunnelen. Det ældre publikum gik i stor stil uden om tunnelen og de gik da også ind til Generatorscenen med det formål at slappe af og ikke at opleve.

## Resultater fra observationer under Ordkraft festivalen

Vi vil i afsnittet her komme med de antagelser vi har, om hvorfor de forskellige aldersgrupper, anvendte tunnelen som de gjorde. Vi vil først gennemgå den respons vi fik fra gæster og nogle af de udsagn vi hørte. Aldersgrupperne som blev fremsat i det indledende afsnit om Ordkraft var: 2 - 15 årige, 16 - 29 årige, 30 - 64 årige og 65 +.

Elverne fra skoler og institutioner anvendte tunnelen på megen forskelligvis. Aldersgrupperne er ligeledes meget brede og især ved 2 - 15 år, sker der en stor udvikling hos mennesker. De helt små fandt tunnelen rigtig interessant, men benyttede den på en helt anden måde end det oprindelige formål. De synes det var sjovt at løbe igennem, gemme sig for hinanden og træde på videoen der blev projekteret ned. De anvendte i høj grad tavlerne udenfor tunnelen til at tegne på. Tunnelens citater prikker til vores holdninger, hvorved vi læser nyheder og citater udenfor deres kontekst, noget de yngste ikke gør. Vi ser det derfor kun som positivt at de faktisk anvendte tunnelen, så meget som de gjorde. At denne aldersgruppe er så bredt defineret, skyldes at vi anså de yngre end målgruppen for Generatorscenen, som værende én gruppe.

Ved de ældre elever fik tunnelen et helt nyt læringsperspektiv. De anvendte den i grupper og diskuterede højtlydt både citater og de opstillede svarmuligheder. Tunnelen blev en forlængelse af diskussioner, som de havde haft i skolen, om bl.a. krig, flygtninge og ytringsfrihed. Emner som de virkede optagede af. De lærte her også hinanden engelsk, ved at oversætte ord for hinanden og ligeledes lærte de om de forskellige personligheder de kunne vælge i mellem. De skete ved at spørge hinanden og endda i flere tilfælde ved at google personlighederne. Vi havde ikke koncentreret os denne aldersgruppe og læringsperspektivet kom derfor som en positiv overraskelse.

De unge, som tunnelen var henvendt til, anvendte den mere tavs. Det var klart den aldersgruppe, der når de trådte ind i tunnelen, brugte mest tid derinde. Vi antager at netop teaser-plakaten, omkring måden vi får nyheder over sociale medier, vækkede en interesse hos dem. Vi antager at mange unge mennesker er mere ideologiske, i den forstand at de har meget skarpe holdninger og gerne vil udfordres på disse. Det var klart denne aldersgruppe der oftest kom hen til os og kommenterede til tunnelen, hvilket vi anser som et resultat af at de faktisk er blevet overraskede over tunnelens indhold og havde klare holdninger omkring temaerne og citaterne.

Den voksne aldersgruppe brugte en smule mindre tid i tunnelen og gik ofte i par. Når tunnelen blev anvendt i par, opstod der et konkurrence element, hvor de tydeligt gik efter at gætte rigtigt overfor deres partner. Aldersgruppen her henvendte sig også flere gange til os, bl.a. en kvinde der lød lettere chokeret over at gætte forkert hele vejen igennem tunnelen. Hvor de unge kommenterede på at det "var da fedt lavet", spurgte denne gruppe mere ind til tunnelen, f.eks. hvorfor Anders Breivik fik taletid. Her var det tydeligt at flere følte sig provokerede over flere af citaterne eller deres ophav, hvor den unge aldersgruppe mere accepterede den forklaring der efterfølgende kom på skærmene.

Den ældre aldersgruppe anvendte sjældent tunnelen. Når de gik ind på Generatorscenen, var det som sagt, med et afslappende mål for øje. Vi mener her at denne aldersgruppe er godt tilfredse med Ordkrafts øvrige arrangementer og ikke søger en involverende oplevelse. Aldersgruppen blev netop også beskrevet som tilbagevendende hvert år.

### **Tavlerne**

På ydresiderne af tavlerne opfordrede vi gæster til at tegne eller skrive, hvad end de havde lyst til gennem opfordringen 'Gør noget!'. Tavlerne blev rengjort dagligt, så de var klar til en ny dag, med nye gæster. De blev anvendt at især den yngste aldersgruppe, men også i høj grad af unge mennesker, det havde en interesse i at male eller tegne, hvilket vi antager ud fra deres tegninger. Billede 35 viser tavlerne i løbet af Funky Fredag.



*Billede 35 - Tavlerne i løbet af Funky Fredag*

I tunnelens fjerde rum, rummet om ytringsfrihed, var det på den indvendige side af tavlen, ligeledes muligt for gæsterne at skrive eller tegne. I toppen af tavlen blev gæsterne opfordret at bruge deres ytringsfrihed. Her kom der mange positive udsagn fra en blandet skare af gæster. Fra børn der skrev "vi skal være søde ved hinanden" til unge og voksne der ofte gik ud fra grænse tematikken, med udsagn som "det er ikke et valg at flygte fra krig". Billede 36 viser tre ytringer fra tavlen.



Billede 36 - Tavlen i ytringsfriheds rummet

## Evaluering af Ord tunnelen

Her skal der være lidt mere tekst omkring vores evalueringsproces og sådan noget.

Midtvejs gennem lørdagen opstod der et problem med at indsamle evalueringerne. Stativet, som tabletten sad på, gik i stykker. Dette betød dermed, at vi modtog væsentligt færre evalueringer af Ord Tunnelen om lørdagen. Tabletten, som blev brugt til at indsamle evalueringerne, havde generelt set, en mindre problematisk festival. Grundet problemer med wi-fi forbindelsen på KUL, hvilket var en forudsætning for at skemaet virkede og svarende kunne registreres, så blev tidsrummet, hvor evalueringerne kunne indsamles, endnu mere begrænset. Da tilgængeligheden af stikkontakter, ligeledes, var begrænset i KUL, blev tidsperioden for brugen af evalueringsskemaet blot mindre. Der blev dog indsamlet 18 besvarelser fra Ordkrafts gæster.

Det sidste arrangement på Generatorscenen sluttede omkring kl. 15:30, hvorefter Ord Tunnelen lukkede sammen med resten af Ordkraft.

## Skabelsen af et evalueringsskema

Med udgangspunkt i Self-Assessment Measuring (SAM) af Bradley og Lang (Bradley & Lang, 1994), så blev et lignende værktøj udviklet for, at evaluere Ordkrafts gæsters reaktion på tunnelen. I stedet for *pleasure, arousal* og *dominance*, så bestod vores evalueringsskema af *Overraskelse, Eftertænsomhed* og *Fornøjelse*. Gæsterne kunne på evalueringsskemaet placere deres overraskelse, eftertænsomhed og fornøjelse på fra 1 – 9, som blev symboliseret gennem emojis, forklaring hertil følger. På billede 37 kan ses de emojis, der symboliserede gæsternes følelser i henhold til deres fornøjelse ved at gå igennem tunnelen.

### Fornøjelse



### Question

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Billede 37 - Evaluering af gæsternes fornøjelse

Vores mål med tunnelen var at få folk til at tænke over, hvordan citater kan fremstå uden for deres kontekst. Vi ville evaluere, om gæsterne blev overrasket, hvorfor *Overraskelse* blev tilføjet. Den strækker sig fra *Chokeret* til *Forudsigelig*. Ved *Eftertænsomheds* stækker den sig fra *Meget at tænke over* til *Hurtigt glemt*. Da tunnelen blot er en kort oplevelse og vi ikke kan observere gæsternes dagligdag i den kommende tid, så er det naturligvis ikke til at vide om tunnelen har haft nogen længerevarende indflydelse. Dette da ændringer på dette plan først kan observeres over længere tid (Sengers & Gaver, 2006; Gaver, et al. 2004), så kan det ikke observeres om tunnelen har haft nogen indflydelse på gæsterne forhold og kritiske syn på citater og overskrifter som de læser på sociale medier. Den sidste er *Fornøjelse* og den er identisk med *pleasure* fra den originale SAM. En oplevelse behøver

naturligvis ikke at være behagelig, men derimod *worthwhile*, som tidligere beskrevet. En ubehagelig oplevelse, hvilket det at blive provokeret kan opleves som, er altså ikke nødvendigvis negativt eller betyder at tunnelen ses som værende mislykket.

Blandt fordelene ved SAM nævnes, er at den er nyttig, når gæsterne skal "*...determining the subjective experience associated with processing most stimuli*" (Bradley & Lang, 1994, s. 58) og at brugeren i højere grad beskrive deres følelser omkring oplevelsen, i stedet for hvordan oplevelsen fremvises (Bradley & Lang, 1994, s. 57 - 58), hvilket skyldes SAM's menneskelignende udseende. Den menneskelige effekt har vi genskabt, ved at gøre brug af de kendte smiley emojis, der afspejler menneskelige følelser.

Værktøjet blev valgt, for at præsentere gæsterne med et simpelt evalueringsskema. Da tunnelen stod i foyeren i KUL, kunne der altså foregå arrangementer inde på scenen, mens gæster benyttede sig af tunnelen. Hvorfor et mere simpelt evalueringsskema blev fortrukket, så støjen fra det igangværende arrangement ikke vanskeliggjorde besvarelsen. Vi valgte ikke at stå ved tunnelens udgang og interviewe gæsterne omkring deres oplevelse, hvilket har flere årsager. Såfremt, vi stod og ville interviewe gæsterne, ville deres besvarelser være påvirket af, hvad de forventer, at vi gerne vil høre (McCarthy & Wright, 2004, s. 122) samtidig med den anonymitet, der er en del af evalueringsskemaet, ikke længere ville være aktuelt. Interviewene kunne, desuden, være forstyrrende for igangværende arrangementer på Generatorscenen og det var ikke muligt at interviewe i et rum, hvor de øvrige gæster ikke kunne lytte med.

Eftersom at den følelsesmæssige reaktion er vigtig, har vi draget inspiration fra McCarthy og Wrights *The Emotional Thread* (2004, s. 83). Det følelsesmæssige aspekt af oplevelsen er dog, som alle oplevelser, subjektive, hvorfor gæsternes tilgang til oplevelsen påvirker dette aspekt: "*Sometimes emotions are engendered through a sense of our own accomplishment or failure in response to immediate sensory reactions [...] these emotional responses become part of the history of experience that colors our sensual response next time around*" (McCarthy & Wright, 2004, s. 86). Ved det forstår vi, at gæsternes følelsesmæssige reaktion på oplevelsen bestemmes af de svar de afgiver. Både fra rum til rum, men også set over hele gennemgangen af tunnelen. Såfremt, at gæsterne svarer forkert på de første spørgsmål, vil det muligvis påvirke hvordan de svarer i de følgende rum. Derudover, vil en gæst der hovedsageligt svarede forkert på spørgsmålene i tunnelen, have en anderledes følelsesmæssige reaktion af hele tunnelen, end en gæst der hovedsageligt svarede rigtigt på spørgsmålene.

## Resultater fra evaluerings skemaet

Evalueringsskemaet blev udfyldt 18 gange i løbet af Ordkraft. Dog, var to af disse besvarelser mangelfulde, da *Overraskelse* ikke blev udfyldt i begge besvarelser. Vi havde flere problemer med den iPad, som evalueringsskemaet skulle udfyldes på. Den løb tør for strøm et par gange, ligesom det stativ den var opsat på også faldt sammen flere gange.

Som det kan ses på diagram 1, så var det svarende meget afbalancerede på alle svarmulighederne, hvor 2'eren dog ikke blev brugt af gæsterne. Ud af de 16 besvarelser i denne kategori, er 10 af dem på den mere overraskende siden (ved 1, 3 og 4), en enkelt er i midten (ved 4), mens fem var den forudsigelige side af skalaen (ved 5, 6, 7, 8 og 9). Da 10 ud af 16 besvarelser befinder sig på den på den overraskende side, antager vi at tunnelen netop har været overraskende.

### Hvor overrasket blev du? (16 responses)

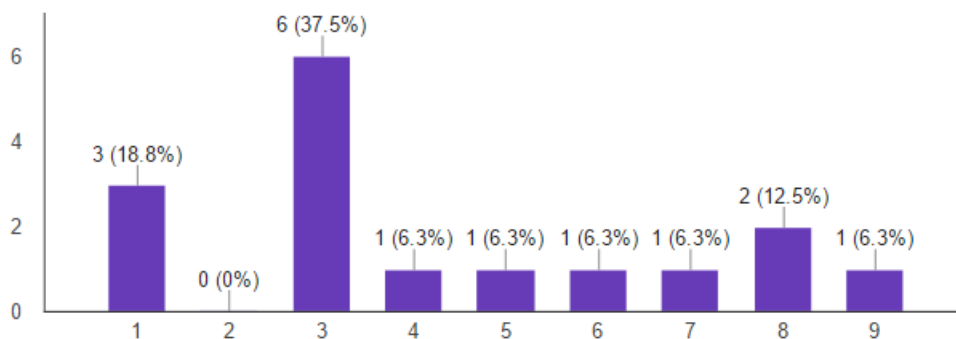


Diagram 1 - Evaluering af gæsternes overraskelses moment

På skalaen om *Eftertænsomhed* er besvarelserne, ligesom ved *Overraskelse*, ganske varierende. 11 af besvarelserne er på den eftertænsomme side af skalaen (ved 1, 3 og 4), en enkelt i midten (ved 5) og de sidste seks besvarelser på siden for hurtigt glemt (ved 6, 8 og 9) som kan ses på billede 39. Dermed, lader det til at gæsterne føler at tunnelen har givet flere af dem noget at tænke over. Vi kan af gode grunde ikke vide, om tunnelen har haft nogen indvirkning på gæsternes på længere sigt, ved de næste mange gange de får serveret nyheder på sociale medier. Derfor, kan det altså ikke vides, om de tager denne eftertænsomhed til sig, umiddelbart tyder besvarelserne dog på at gøre.



(18 responses)

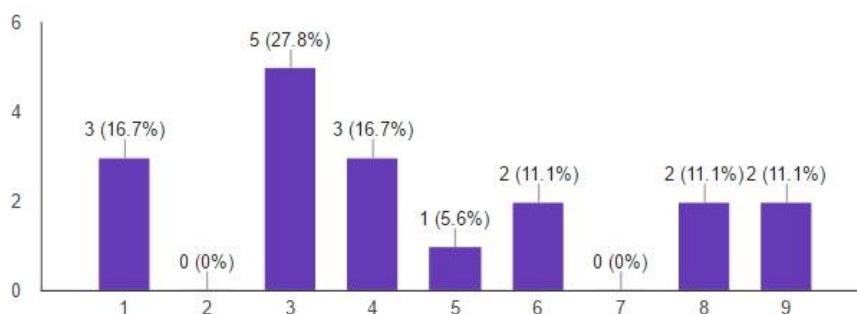


Diagram 2 - Gæsternes eftertænkksomhed efter tunnelen

Det sidste parameter var *Fornøjelse* og, igen, så har begge ender af skalaen været i brug. 11 af besvarelserne var på den glade side (ved 1, 3 og 4), to af besvarelserne var i midten (ved 5) og de resterende fem besvarelser var i den negative ende af skalaen (ved 6, 7 og 9). Målet var her at få besvarelser i enten den helt positive eller negative ende af skalaen, da negative besvarelser kan bunde i at de har følt sig provokeret. De to besvarelser i midten af skalaen, tyder derimod på at nogen gæster hverken havde en behagelig eller ubehagelig oplevelse i tunnelen og vi antager at de har anset den som kedelig. En af de yngre folkeskoleelever sagde da også; "Ej, hvor var det altså kedeligt", da hun kom ud af tunnelen.

(18 responses)

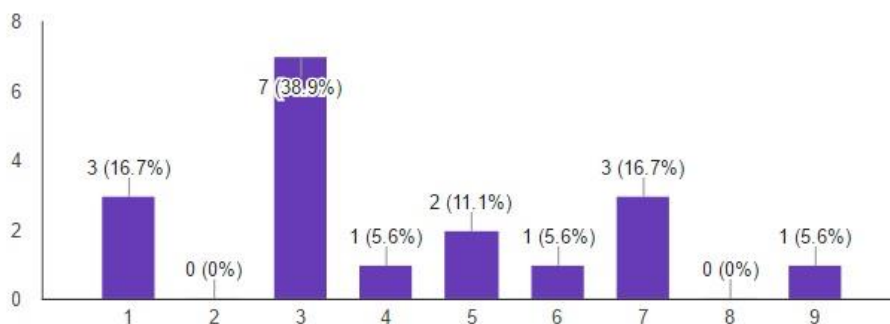


Diagram 3 - Gæsternes fornøjelse ved brug af systemet

På trods af, at Ord Tunnelen blev designet henvendt til en specifik udvalgt målgruppe, men blev benyttet af et bredt udvalg af Ordkraft brede målgruppe, kan det ses på tilbagemeldingerne, at tunnelen i overvejende grad, formåede at overraske gæsterne og samtidig give dem noget at tænke over.

## Kapitel 7- Afslutning

I det afsluttende kapitel, vil vi se nærmere på hvordan vi har bidraget til forskningen og om bidraget vil kunne generaliseres og derved anvendes af andre, der ikke arbejder indenfor litteratur festivaller.

### Refleksioner over en kommerciel undren

Efter Ordkrafts afslutning blev vi kontaktet af Vita Andersen, bibliotekar ved Aalborg Bibliotek og repræsentant for Kultur mødet på Mors. Vita var interesseret i at få ord tunnelen til kultur mødet. De ser de samme problematikker ved brugen af sociale medier som nyhedskilder, og var meget begejstret med vores måde at tage citater, ud af deres kontekst og mener at vi med tunnelen rammer en nerve (telefonsamtale, 29. april, 2015). Hun kontaktede os, for at forhøre om vi havde interesse i at lave en version af tunnelen til Kultur mødet på Mors i slutningen af august. Vi takkede venligt nej, men spurgte dog ind til arrangementet. Hun nævnte at de stod i samme situation som Ordkraft og ville gerne have mere engagerende oplevelser til de yngre gæster. Hun prøvede tunnelen på Ordkraft og mente at denne ville passe til formålet. Vita sagde, desuden at “... vi (bibliotekarerne ved Aalborg Bibliotek, red.) er godt træt af at folk slet ikke er kritiske, når de får deres nyheder på Facebook. De læser jo bare overskriften og går amok over hvad der står der...” (telefonsamtale, 29. april, 2015). Efterfølgende nævnte hun, at hun tror at der er muligheder i at rejse landet rundt med tunnelen og opstille den til Kultur mødet på Mors og andre lignende arrangementerne.

En anden interessant og overraskende observation fra festivalen, var omkring de ældste af folkeskoleeleverne og yngre teenagere under Funky Fredag. Her blev citaterne og deres potentielt ophav flittigt diskuteret, hvor Google endda taget i brug, hvis de ikke kendte alle valgmulighederne. Dette læringsperspektiv, hvor tunnelen kunne skabe diskussion blandt eleverne omkring aktuelle emner, her i blandt flygtninge. Vi ser et spændende perspektiv i at en teknologi-baseret oplevelse, på den måde kan understøtte og forlænge diskussioner fra klasseværelset.

Vores refleksioner munder ud i en kommerciel undren, der opstod i forlængelse af henvendelsen fra Kultur mødet på Mors og denne observation. Vi ser muligheder i at tunnelen kan tilpasses mere specifikke formål; andre litteraturfestivaler eller til læringsmæssige formål.

## Konklusion

Vi vil i konklusionen gennemgå de opstillede spørgsmål fra problemformuleringen, hvor første lyder: *Hvordan kan litteratur give Generatorscenens unge målgruppe, en ny og anderledes oplevelse med litteratur i henhold til Generatorscenens tema?*

For at besvare spørgsmålet, vil vi starte i omvendt rækkefølge, ved Generatorscenens tema 'Ord ud over alle grænser'. Det oplagte ville være at fokusere på ordet 'grænser', men ved blot at fokusere herpå, mener vi ikke at gæsterne ville få en anderledes *nok* oplevelse. Det bunder i at Generatorscenen allerede tager grænse tematikken til sig, bl.a. gennem flere udenlandske forfattere, grænsebomme og fortællinger fra flygtninge. Vi endte i stedet med at tolke 'Ord ud over alle grænser', som grænseoverskridende litteratur, hvor litteratur endte ud i citater. Citaterne blev formidlet gennem et interaktivt system, implementeret i en kendt teknologi, så målgruppen kunne anvende systemet, uden den store introduktion og derved tilgå tunnelen med et åbent og nysgerrigt sind. Dertil kom aspektet af æstetik, der skabte en helhedsoplevelse for gæsterne. Æstetikken mandede ud i skabelsen af en tunnel, der igen medvirkede til styrke nysgerrigheden hos gæsterne, da fodspor, lyd og lys flød ud af en mystisk indgang. Helhedsoplevelsen blev netop vægtet tungt, da oplevelsen med systemet i sig selv, ikke ville være innovativ nok, til at overraske eller provokere gæsterne. Gæstens opholdte sig i isolerede rum, der var udsmykket med remedier og ubehagelige billeder, som krævede at gæsten forholdte sig til sine egne holdninger omkring rummenes tematikker og måden hvorpå gæsten ukritisk læser sine nyheder på sociale medier og citater generelt. De grænseoverskridende og provokerende citater, kom fra en blandet række af personligheder, nogen som af subjektet kan anses som værende onde, fremstod pludselig som kvinderettighedsforkæmpere og humanistiske politikere, fremstod pludselig som menneskefjendske, ligesom der blev prikket til forståelsen af ytringsfriheden.

Målgruppen fik en anderledes oplevelse med litteratur, gennem et interaktivt system der faciliterede provokerende og grænseoverskridende citater udenfor deres kontekst, i en æstetisk helhedsoplevelse.

Andet spørgsmål fra problemformuleringen lød: *Hvordan kan en participatory design proces bidrage til designet?* Det "nemme" svar ville være gennem brugerinvolvering. Vi satte dog netop spørgsmålet i problemformuleringen, da vi antog at det ikke var så lige til. PD er en forholdsvis åben teoretisk tilgang og det givende her opstod ved kombinationen med Scrums agile tilgang. Gennem et agilt arbejde, var det muligt, hele tiden at opnå ny viden og indsigter, både i domænet, men i særdeleshed også omkring nyfunden teori, ny information fra rekvirenten og deciderede designforslag fra en co-creation session.

Den kontinuerlige strøm af ny viden, førte til et struktureret arbejde med tre vidensformer; *true, real* og *ideal*, hvor vi i en kombination med Scrum sprints, positionerede os ved start af hvert sprint, for at fastholde fokus på netop den vidensform der indgik i hvert sprint. PD kan derfor bidrage til designet gennem en inddragelse af relevante metoder, teknikker og teorier, til at opnå ny viden, der konstant fører til rettelser af designet og derved øger det idelle bidrag i forhold til den virkelige verden.

Tredje og sidste spørgsmål lød: *Hvordan sikrer vi et forskningsmæssigt bidrag, i henhold til vores State Of The Art? Vores State Of The Art* fokuserede netop på PD, da vi anser brugerinvolverende metoder som værende i rivende udvikling, her især PD. I State Of The Art fandt vi fem områder indenfor PD, hvori forskningen finder sted: *Participatory Design in new domains, Participatory Design methods, Participatory Design and new technology, Theoretical contributions to Participatory Design, and Basic concepts in Participatory Design* og gennem research-through-design kan vi bidrage til disse områder, gennem vores fund. I området *Basic concepts in Participatory Design* mener vi at have bidraget med kombinationen af et agilt arbejde og arbejdet med tre videns positioner som argumenteret i forrige afsnit. Et andet område vi har bidraget til er *Participatory Design in new domains*, netop kunst- og kulturdomænet og endnu mere præcist: litteraturfestivaler. Gennem strukturen fra UIM afholdte vi en workshop i to dele. Bidraget herfra består af to dele 1) Ved at afholde et fokusgruppeinterview og invitere rekvirenten til workshoppen, fik deltagerne en fælles og grundig forståelse af domænet og problemstillingen. Derved kunne co-creation sessionen starte ud på fælles grundlag og med et fælles sprog, som deltagere med forskellige baggrunde kunne forholde sig til. 2) Ved inddragelsen af brugere i co-creation session, fandt vi et mix af design- teknologi- og oplevelses studerende med kreative domæneeksperter yderst givende. Domæneeksperterne kom med designforslag i megen abstrakte former, imens de studerende gik til opgaven med en mere problemløsende tilgang. Ved at få deltagerne til at skabe et designforslag, for derefter at fortælle om tankerne bag også skabe nye designs, blev deltagerne inspireret af hinandens tilgang, hvilket øgede kvaliteten af designs i anden omgang. De var nu både kreative, en helhedsoplevelse var indtænkt og ikke mindst problemløsende i forhold til Generatorscenen.

# Litteraturliste

## Bøger og akademiske artikler

Barcellini, F., Prost, L., & Cerf, M. (2015). Designers' and users' roles in participatory design: What is actually co-designed by participants? *Applied Ergonomics*, 50, 31–40.

Blom, J. N. & Hansen, K. R. (2014) Click bait: Forward-reference as lure in online news headlines. *Journal of Pragmatics*, 76(1), s. 87-100

Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2010). Interviewwt: Samtalen om Forskningsmetode. I: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (Red.), *Kvalitative metoder: en grundbog* (s. 29-54). København: Hans Reizels Forlag.

Bradley, M. M. & Lang, P. J. (1994). Measuring emotion: The self-assessment manikin and the semantic differential. *Journal of Behavior Therapy and Experimental Psychiatry*, 25(1), s. 49-59

Buxton, B. (2007). *Sketching User Experiences: Getting the design right and the right design*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Christensen, M. L. (1994) Hermeneutik – fortolkning og forståelse. *Biblioteksarbejde*, 41, s. 25-40

Dewey, J. (2013). *Erfaring og opdragelse*. København: Hans Reitzel.

Dybå, T., & Dingsøyr, T. (2008). Empirical studies of agile software development: A systematic review. *Information and Software Technology*, 50(9-10), 833–859.

Elblaus, L., Hansen, K. F., & Unander-Scharin, C. (2012). Artistically Directed Prototyping in Development and in Practice. *Journal of New Music Research*, 41(4), 377–387.

Fallman, D., & Stolterman, E. (2010). Establishing criteria of rigour and relevance in interaction design research. *Digital Creativity*, 21(4), 265–272.

Fallman, D. (2008). The Interaction Design Research Triangle of Design Practice, Design Studies, and Design Exploration. *Design Issues*, 24(3), s. 4-18

Frauenberger, C., Good, J., Fitzpatrick, G., & Iversen, O. S. (2015). In pursuit of rigour and accountability in participatory design. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, 93–106.

- Gaver, W., Bowers, J., Boucher, A., Gellerson, H., Pennington, S., Schmidt, A., ... Walker, B. (2004) The Drift Table: Designing for ludic engagement. *Proceedings of CHI '04 Design Expo*, s. 885-900.
- Halskov, K., & Hansen, N. B. (2015). The diversity of participatory design research practice at PDC 2002–2012. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, s. 81–92.
- Hassenzhal, M. (2001). The thing and I: Understanding the Relationship Between User and Product. I: Blythe, M. A., Overbeeke, K., Monk, A. F. & Wright, P. C. (Red.), *Funology: From Usability to Enjoyment* (s. 31-42). Kluwer Academic Publishers
- Hassenzhal, M. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Morgan & Claypool Publishers
- Holmer, H. B., DiSalvo, C., Sengers, P., & Lodato, T. (2015). Constructing and constraining participation in participatory arts and HCI. *International Journal of Human-Computer Studies*, 74, s. 107-122
- Højbjerg, H. (2009). Hermenutik. I: Fuglsang, L., Olsen, P. B & Rasborg, K. (Red.), *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne* (s. 289-324). Frederiksberg: Samfundslitteratur
- Kang, M., Choo, P., & Watters, C. E. (2015). Design for Experiencing: Participatory Design Approach with Multidisciplinary Perspectives. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 830–833.
- Kanstrup, A. M. & Bertelsen, P. (2011). *User Innovation Management – a handbook*. Aalborg: Aalborg Universitet
- Kim, B. (2010). Social Constructivism. I: Orey, M. (Red). *Emerging perspectives on learning, teaching, and technology* (s. 55-61). A Global Text
- Kjeldskov, J., Skov, M. & Stage, J. (2004). Instant Data Analysis: Conducting Usability Evaluations in a Day. *Proceedings of NordiCHI '04*, s. 233-240
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Interview: Introduktion til et håndværk* (2. udgave). København: Hans Reizels Forlag.
- Larman, C. (2004). *Agile and iterative development: A manager's guide*. Boston: Addison-Wesley.
- Mackenzie, N. & Knipe, S. (2006). Research Dilemmas: Paradigms, Methods and Methodology, *Educational Research*, 16(2), s. 193-205
- McCarthy, J. & Wright, P. (2004). *Technology as Experience*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Muller, M. J. & Druin, A. (2012) Participatory Design: The Third Space in HCI I: Jacko, J. A. (Red.), *Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies, and Emerging Applications* (3. Udgave) (s. 1125-1154). CRC Press

Nagwanshi, S., & Mudaliar, S. (2014). Use of Participatory Design to Understand Aesthetic and Cultural Sensibilities for Reminiscing About a Dear Departed, *Proceedings of IndiaHCI '14*, s. 142–147

Nelson, H. G., & Stoltermann, E. (2012). *The Design Way: intentional change in an unpredictable world* (2. udgave). Cambridge, Massachusetts: MIT Press

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Obal, D., & Stojmenova, E. (2014). Experience to understand: a methodology for integrating users into the design for kitchen interactions. *Multimedia Tools and Applications*, 71(1), 97–117.

Park, J. Y. (2012). Design process excludes users: the co-creation activities between user and designer. *Digital Creativity*, 23(1), s. 79–92

Payne, S. R., Mackrill, J., Cain, R., Strelitz, J., & Gate, L. (2015). Developing interior design briefs for health-care and well-being centres through public participation. *Architectural Engineering and Design Management*, 11(4), s. 264–279.

Petersen, M. G., Iversen, O. S., Krogh, P. G. & Ludvigsen, M. (2004). A Pragmatist's Aesthetics of Interactive Systems. *DIS '04 Proceedings of the 5th conference on Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques*, s. 269-276

Pommeranz, A., Ulgen, U., & Jonker, C. M. (2012). Exploration of facilitation, materials and group composition in participatory design sessions, *Proceedings of ECCE '12*, s. 124-130

Romani, L. A. S., Magalhães, G., Bambini, M. D., & Evangelista, S. R. M. (2015). Improving digital ecosystems for agriculture: users participation in the design of a mobile app for agrometeorological monitoring, *Proceedings of MEDES '15*, s. 234–241

Rosenstand, C. A. F. (2011). Genre transgression in interactive works. *Akademisk kvarter*, 3, s. 258 -268.

Sanders, E. B.-N. (2000) Generative Tools for CoDesigning. *Collaborative Design Proceedings of CoDesigning 2000*, s. 3-12

Sanders, E. B.-N. & Stappers, P. J. (2008) Co-creation and the new landscape of design. *CoDesign*, 4(1), s. 1-16

Schrøder, K. (2015) *Danskernes brug af nyhedsmedier: Brugsmønstre og nyhedsrepertoarer 2015*. Roskilde: Roskilde Universitet

Scupin, R. (1997). The KJ: Method: a technique for analyzing data derived from Japanese ethnology. *Human Organization*, 56(2), s.233-237

Sengers, P. & Gaver, W. W. (2006) Staying Open to Interpretation: Engaging Multiple Meanings in Design and Evaluation. *Proceedings of DIS '06*, 2. 99-108

Shusterman, R. (1992). *Pragmatist Aesthetics: Living Beauty, Rethinking art*. Oxford: B. Blackwell

Wenneberg, S. B. (2000). *Socialkonstruktivisme: positioner, problemer og perspektiver*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Whittle, J. (2014). How much participation is enough?: a comparison of six participatory design projects in terms of outcomes, *Proceeding of PDC '14*, s. 121–130

Zeller, J. (2007). *Information, medie, kommunikation: en faglig videnskabsteori*. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.

Zimmerman, J., Forlizzi, J. & Evenson, S. (2007). Research Through Design as a Method for Interaction Design Research in HCI. *Proceedings of SIGCHI '07*, s. 493-502

## Hjemmesider

Ordkraft (u.å.) Hvad er Ordkraft. Lokaliseret d. d. 26. november 2015 på: <http://ordkraft.dk/index.php/om-ordkraft/hvad-er-ordkraft>

Ordkraft (u.å.) Ordkraft 2016. Lokaliseret d. 26. november 2015 på: <http://ordkraft.dk/index.php/nyheder/308-ordkraft2016-2>



