

En skræmmende oplevelse: Brugen af IT og co-experience i Aalborg Karnevals Horror Night

Af Cecilie Lambrechtsen Larsen



Titelblad



Aalborg Universitet

Oplevelsesdesign

10 Semester – Speciale

Titel: En skræmmende oplevelse: Brugen af IT og co-experience i Aalborg Karnevals

Horror Night

Speciale – Oplevelsesdesign

Rapportens antal tegn med mellemrum: 185.558

Tilsvarende normalsider: 77,3

Antal bilag: 6

Projektperiode: Primo februar til primo juni 2020

Afleveringsdato: 2 juni 2020

Vejleder: Christian Jantzen

Skrevet af:

Cecilie Lambrechtsen Larsen

Forord

Dette speciale er udarbejdet af specialestuderende på kandidatuddannelsen Oplevelsesdesign ved Aalborg Universitet. Specialet er udarbejdet af Cecilie Lambrechtsen Larsen. Specialet er forfattet i perioden 1. februar 2020 til 2. juni 2020. Specialet beskæftiger sig overordnet set med brugen af IT som understøttende element i oplevelser, hvor Foreningen Aalborg Karnevals halloweenarrangement Horror Night benyttes som case.

Læsevejledning

Specialet benytter sig af APA referencesystemet. I specialet refereres kilder med (Efternavn, udgivelsesår), som angiver forfatters navn samt årstal, hvor det udgivne materiale er forfattet. Yderligere informationer om de anvendte kilder er at finde bagerst, i specialets litteraturliste.

Abstract

This master thesis concerns the use of IT as a supporting element of the users co-experience in an experience design. The thesis uses the case of Aalborg Carnivals halloween event Horror Night, an annual halloween event, as focus of an analysis of the mediational means and human interaction in the event, and its significance for the experience of co-experience in any given situation. The thesis includes a literature review, theoretical basis for the project, research design, analysis, discussion and a conclusion.

The literature review discusses theories about experience and technology and co-experience. The review discusses the essential aspects of central theories from both research topics, and how these are connected when designing for an experience. The theoretical basis of the thesis includes research about emotional engagement in a situation, including change in arousal level and the interest of aversive emotions like disgust and fear and their meaning in the horror genre. The analysis of the thesis addresses the relevance of our earlier experiences and expectations in our experiences, and the important use of intertextuality and framing in the horror genre.

The thesis includes a discussion of how IT has been used in Horror Night, and how it is best used as a supporting element of the co-experience in an event like Horror Night, and as a part of experience design in events in general. The discussion also explains, that when using IT as a supporting element of co-experience in experience design, it is essential to take the users needs, prior experiences and emotional engagement into account, as well as research the target field, to figure out, if the implementation of IT elements is actually the most obvious way of supporting the main focus of the experience as well as co-experience.

The research in the thesis suggests, that an implementation of IT as a supporting element for co-experience, in events like Horror Night, is most useful, when the IT does not interfere with the main focus of the experience, but functions as an overlay to the original thoughts behind the experience. In addition, the element of co-experience has to be incorporated from the beginning of the design process, if the designer wants it to be an

essential part of the experience. Therefor this thesis suggests implementation of IT in different time dimensions of the experience; IT as a supporting element during the test and evaluation stages of the design process, and as a form of support of a game or a competition during the experience, using technology like beacons or QR-codes.

Indholdsfortegnelse

1 INDLEDNING	1
1.1 Horrorgenren og horror houses	1
1.2 En undren opstod	3
2 LITTERATURREVIEW	5
2.1 Litteraturreviewets metode	5
2.2 Tanker bag litteraturreview	6
2.3 Specialets litteraturreview	6
2.3.1 Shared experience	7
2.3.2 Oplevelser og teknologi	9
2.4 Opsamling	13
3 PROBLEMFORMULERING	14
4 TEORI	15
4.1 Oplevelser	15
4.2 Tidsdimensionen i oplevelser	17
4.3 Arousal og emotioner	19
4.4 Frygt og væmmelse	21
4.5 Stemning	24
4.5.1 Atmosfære	24
4.5.2 Sindstilstand	25
4.6 Framing	26
5 Videnskabsteori	28
5.1 Fænomenologi	28
5.2 Pragmatisme	29
5.2.1 Pragmatisme og co-experience	30
5.2.2 Pragmatisme og design	30
6 METODE	32
6.1 Covid-19	32
6.2 Observationer	33
6.3 Spørgeskemaundersøgelse	36
6.4 Visuel Etnografi	39
7 ANALYSEGRUNDLAG	41
7.1 Mediational means	41
7.2 Intertekstualitet	43
7.3 IT i horrorgenren	43
7.4 Brugen af statister	44

7.5 Opsamling.....	45
8 INSTALLATIONER I HORROR NIGHT	46
8.1 Valg af installationer til analyse	49
9 ANALYSE DEL 1: MEDIATIONAL MEANS I HORROR NIGHT	51
9.1 Børneværelset.....	51
9.1.1 Artefakter: Børneværelset.....	51
9.1.2 Statist: Børneværelset	55
9.1.3 IT-elementer: Børneværelset	56
9.1.4 Generelt: Børneværelset	58
9.2 Det brændende hus	58
9.2.1 Artefakter: Det brændende hus	58
9.2.2 Statist: Det brændende hus.....	59
9.2.3 IT-elementer: Det brændende hus.....	60
9.2.4 Generelt: Det brændende hus.....	61
9.3 Kirkegården.....	62
9.3.1 Artefakter: Kirkegården	63
9.3.2 Statist: Kirkegården	63
9.3.3 IT-elementer: Kirkegården.....	65
9.3.4 Generelt: Kirkegården	66
9.4 Junglen	66
9.4.1 Artefakter: Junglen	67
9.4.2 Statist: Junglen	69
9.4.3 IT-elementer: Junglen.....	70
9.4.4 Generelt: Junglen.....	70
10 ANALYSE DEL 2: HORROR NIGHT SOM TERTIÆRT ARTEFAKT	72
10.1 Tidligere oplevelser	72
10.2 Stemning.....	74
10.3 Human means	75
10.4 Co-experience	76
11 DISKUSSION.....	79
11.1 Co-experience i Horror Night.....	79
11.2 Hvordan kunne co-experience forbedres?	80
11.3 Hvordan kan IT være med til at understøtte forbedringen af co-experience?.....	81
11.4 Digitalisering af <i>human means</i>	83
11.5 Hvordan burde IT ideelt set anvendes?.....	85
12 KONKLUSION	88
13 LITTERATURLISTE	90
14 BILAG	96

1 INDLEDNING

I efteråret 2019 var jeg i praktik ved foreningen Aalborg Karneval. Aalborg Karneval er en nordjysk kulturinstitution, der hvert år afholder en række forskellige arrangementer.

Foreningens arrangementer beskæftiger sig i høj grad med co-experience. Det mest kendte arrangement, er Aalborg Karneval, der afholdes hvert år i uge 21. Arrangementet tiltrækker hvert år ca. 100.000 deltagende, og består af en parade gennem Aalborg, og en efterfølgende en-dags-festival i Kildeparken. Derudover afholdes International Parade og Børnekarneval, i uge 20.

Udover arrangementerne, der afholdes i foråret, begyndte Aalborg Karneval i 2013 at afholde et halloweenarrangement i oktober. Halloween-arrangementet, Horror Night, har gennem årene opnået en stigende interesse. Horror Night tager form som et spøgelseshus, der trækker op til 2400 gæster, der ønsker at se deres frygt i øjnene og blive skræmt fra vid og sans. Horror Night afholdes hvert år på Carnival Village, der er Aalborg Karnevals lagerhal. Formålet med arrangementet er at sætte fokus på halloween som "helligdag", og selvfølgelig at give de der deltager, en skræmmende og anderledes oplevelse, der sætter fokus på de negative emotioner, der kan udfordre individet. Spøgelseshuset opbygges hvert år efter et tema. Temaet vælges på baggrund af ideer fra Karnevalsgrupperne, der står på opbygningen af spøgelseshuset, og Aalborg Karnevals sekretariat. Temaet for Horror Night 2019 var fobier. Temaet blev brugt som pejlemærke for indretning, opbygning af atmosfære og statisternes udklædning i spøgelseshuset, og skal som udgangspunkt fungere som den røde tråd i arrangementet.

1.1 Horrorgenren og horror houses

Horror Houses og horrorgenren generelt, er ikke noget, der udelukkende hører til halloween. Dog er det efterhånden ofte det vi tænker på, når vi hører ordet horror. Det skyldes med stor sandsynlighed den stigende interesse, der de senere år har været for halloween, der også har resulteret i flere halloween-relaterede produkter og aktiviteter rundt omkring i Danmark. Horror-industrien er nemlig populær som aldrig før, hvilket er paradoksalt, da genren ikke ligefrem fremkalder behagelige emotioner og minder hos tilhørerne (Clasen, Christiansen & Johnson, 2018; Carroll, 1990). Så hvorfor søger folk stimulering af negative emotioner gennem gyserfilm, videospil og arrangementer som

horror houses? Clasen et al. (2018) mener, at det er fordi, at vi i oplevelser, der bygger på horrorgenren, det være sig gyserfilm, litteratur, horror houses eller noget andet, ønsker at møde væmmelse, frygt og rædsel i imaginære verdener, hvor vi kan "lege" med vores negative emotioner i en sikker kontekst (Schubart, 2018a; Clasen, 2012). Vi ved, at vores møde med monstre, zombier eller andet, ikke er rigtigt, men mener også, at mødet med dem kan have en udviklende effekt. Horrorgenren fungerer nemlig som en legeplads, hvor vi helt ufarligt kan lege med det, der skræmmer os allermest, fordi vi inderst inde godt ved, at det der foregår, ikke er virkeligt (Schubart, 2018a; Clasen, 2012; Fu, 2016a). Faktisk, kan man sammenligne vores interaktion med horror som et frame (Bateson, 1972). Vi ved, at alt, der ligger inden for horror-rammen ikke er virkeligt, og derfor har vi ikke noget problem med at beskæftige os med den. Faktoren af uvirkelighed er vigtig, når man beskæftiger sig med horrorgenren (Fu, 2016a). Det er nemlig niveauet af uvirkelighed, der gør, at vi som individer ikke har noget imod at beskæftige os med artefakter, der normalt skaber frygt eller væmmelse i os (Fu, 2016a).

Horrorgenren føles for mange væmmelig, foruroligende og utryg, men på samme tid, dragende. Carroll (1990) beskriver interessen for horror fiktion som noget af det paradoksale ved horror, da man gennem brug af artefakter, der skaber væmmelse, rædsel og frygt, trækker nydelse ud af oplevelser som vi normalt finder frygtelige. Horrorgenres formål er at appellere til deltagernes frygt, og fremprovokere negative emotioner (Norman, 2018). I situationer, der bygger på horror, bruger vi de negative emotioner som grundlag for udvikling af individet. Vi opsøger de negative emotioner, fordi vi finder dem dragende og interessante (Schubart, 2018b; Clasen, 2012).

Tidligere var horror houses noget, som vi mødte i forlystelsesparker, hvor gæsterne blev mødt af figurer, der ligner Frankensteins monster, mumier og zombier. Jeg selv kan huske spøgelseshuset, der var i Karolinelund i Aalborg. Her blev man som gæst placeret i en vogn, og blev ført ind i et automatiseret univers, der var fyldt op af figurer, der skulle forestille alle de mest kendte væsener fra horrorgenren, som man frygter allermest.

Forlystelser som disse ligger langt fra det som man i dag associerer med et horror house. Arrangementer som Horror Night er gennem de seneste år blevet mere og mere populære i Danmark. Til disse arrangementer møder man ikke figurer. Man møder

rigtige personer, udklædt som forskellige horrorrelaterede væsner, som man kan interagere med og blive skræmt af i oplevelsen. Deltagerne er ikke længere passive tilskuere, men en aktiv del af deres egen oplevelse. Horror houses er gennem de senere år generelt blevet mere virkelige, og udfordrer deltagerne til at se deres frygt i øjnene.

En pointe som Carroll (1990) nævner er, at vi er nødt til at kunne leve os ind i en historie, for at være emotionelt engageret i den. Altså skal historiens ramme være troværdig, og tæt på virkeligheden eller være i relation til virkeligheden (Carroll, 1990). Derfor vil der også være mere oplevelsespotentialer i et horror house som vi kender det i dag, da deltagerne og statister lettere kan leve sig ind i en oplevelse, hvor de deltager aktivt, og aktivt kan påvirke sin egen og hinandens oplevelser gennem de reaktioner de oplever i situationen.

1.2 En undren opstod

Da mit praktikophold lå i efteråret, arbejdede jeg en del med Aalborg Karnevals Horror Night. I starten af min praktikperiode blev jeg introduceret for en problematik, der lød på, at man ønskede at skabe en mere sammenhængende oplevelse for gæsterne. Her mente man mere præcist, at man ønskede en måde, hvorpå man kunne underholde de gæster, der stod og ventede på at komme ind i spøgelseshuset. Her forsøgte vi os bl.a. med at implementere IT i form af projektioner (billede 1) og lydeffekter, der skulle sætte deltagerne i den rette stemning, inden deres tur i spøgelseshuset.



Billede 1 Projektion ved Horror Night

I forbindelse med forberedelse og afvikling af Horror Night opstod der dog en undren hos mig. Denne undren gik ud på, at foreningen Aalborg Karneval i meget lille grad gjorde brug af IT i deres oplevelseskoncepter. Hvad vil der ske, hvis man inddrager elementer af IT i et spøgelseshus? Vil det bidrage positivt til oplevelsen? Eller vil det have en negativ effekt i et oplevelseskoncept, hvor en stor del af oplevelsen bygger på sansning og perception i øjeblikket man befinder sig i?

En anden problematik jeg blev opmærksom på var, at der ikke umiddelbart blev tænkt på deltagernes co-experience, altså den oplevelse man har i sociale sammenhænge (Forlizzi & Battarbee, 2004). Horror Night er et arrangement, der i høj grad er bygget op om ideen om, at man skal opleve sammen, da man hele vejen gennem oplevelsen er i selskab med andre, både i form af statister og andre deltagere. Dermed er det vigtigt at tænke over, at man i grupper også påvirker hinanden. Som udgangspunkt har man nemlig ikke længere en individuel oplevelse, når man er sammen med andre, fordi ens sansning og perception påvirkes af de andre individer, der befinder sig i situationen (Salice & Schmid, 2016). Ens oplevelse vil derfor ikke være den samme, som hvis man havde været alene, ligesom den sikkert også vil være anderledes, hvis den samme, eller en lignende oplevelse, opleves med andre. Dermed nåede jeg frem til følgende undren, som vil blive besvaret gennem et litteraturreview: Hvordan kan brugen af teknologi påvirke vores co-experience?

2 LITTERATURREVIEW

I henhold til den undren, der opstod under mit praktikophold: *hvordan kan brugen af teknologi påvirke vores co-experience*, vil jeg udarbejde et litteraturreview med fokus på teori, der beskæftiger sig med emnerne *oplevelser og teknologi* og *shared experience*. Litteraturreviewet vil tage udgangspunkt i en række tekster, der hver især beskriver områderne og forholdet mellem disse begreber. Formålet med reviewet er at afsøge dele af forskningsfeltets allerede eksisterende teorier omhandlende teknologi, oplevelser og co-experience. Reviewet skal give et bedre grundlag for vurderingen af digitale og teknologiske behov ifm. oplevelseskoncepter som horror houses.

2.1 Litteraturreviewets metode

Meningen med et litteraturreview er at kortlægge den teori eller de koncepter, der allerede findes inden for det forskningsfelt man arbejder med, så man ikke kommer frem til et resultat, koncept eller andet, der allerede er lavet. Derfor er det vigtigt, at man sætter sig ind i, hvad der allerede findes af forskning inden for feltet (Bryman, 2012a, s. 8).

Dette speciales litteraturreview vil tage form som et *narrative review*.

Reviewformen beskrives i Brymans (2012a) *Social Research Methods*. Et narrativt review benyttes især inden for den kvalitative forskningstradition, og bruges ofte til at klarlægge en forståelsesramme indenfor ens valgte forskningsfelt (s. 102). Bryman (2012a) beskriver også *systematic review*, der er en noget mere systematisk tilgang til litteratursøgningen end det narrative. Det systematiske review bruges oftest inden for den kvantitative forskning. Litteratursøgningen ifm. et narrativt review er ofte mere åben, og er ikke umiddelbart afgrænset på samme måde som det systematiske review (Bryman, 2012a, s. 102). Grunden til, at dette speciales litteraturreview vil være narrativt er, at jeg ikke ønsker at begrænse søgningen af litteratur til et bestemt område. Det skyldes i høj grad, at der ikke umiddelbart findes særlig meget litteratur inden for netop det område som jeg arbejder med - horror - og jeg ønsker derfor at udvide spektret til et mere generelt plan ifm. oplevelser, teknologi og co-experience. Fundene fra søgeprocessen vil være at finde i skemaet i bilag 1.

2.2 Tanker bag litteraturreview

Horrorgenren er et meget urørt emne ifm. interaktionsdesign og co-experience. Specielt, når det kommer til aktiviteter som horror houses. Det undrer mig faktisk, da det at besøge horror houses efterhånden er blevet en populær aktivitet - ikke kun i Danmark, men også i mange andre lande. Der er efterhånden kommet flere og flere udbydere af rædselsvækkende aktiviteter på banen (Clasen, 2012; Carroll, 1990; Norman, 2018).

Meget af den forskning, der findes inden for området, omhandler det psykologiske aspekt i horrorgenren og i høj grad måden, hvorpå horror påvirker os som individer. Det er i særdeleshed også et godt udgangspunkt at tage for udviklingen af en oplevelse, da vores evne til emotionelt at leve os ind i en situation har stor betydning for vores oplevelse (McCarthy & Wright, 2004; Hassenzahl, 2010; Forlizzi & Battarbee, 2004), og der er da også aktører inden for horrorgenren her i Danmark, der bygger deres aktiviteter på det (Dystopia, 2020). Dog findes der ikke umiddelbart særlig meget forskning, der beskæftiger sig med, hvordan brugen af IT kan have en effekt på vores oplevelse med horror. Her har det kun været muligt at finde litteratur, der omhandler brugen af lys og lyd som understøttende elementer i oplevelsen (Fu, 2016b). Vil IT kunne have en understøttende effekt på oplevelser i horror houses? Og hvilken effekt kan IT'en have på vores sociale oplevelse i oplevelsesøjeblikket, hvor vi påvirkes af andre individers reaktioner?

2.3 Specialets litteraturreview

Gennem litteraturreviewet vil jeg gennemgå en række tekster, der omhandler emnerne oplevelser og teknologi (Hassenzahl, 2010; McCarthy & Wright, 2004; Pine & Korn, 2011; Forlizzi & Ford, 2000) og *shared experience* (Lim, Cha, Park, Lee & Kim, 2012), der dækker over begreberne *co-experience* (Forlizzi & Battarbee, 2004; Battarbee & Koskinen, 2005; Salice & Schmid, 2016; Bhargave, Montgomery & Redden 2017) og *socially shared cognition* (Thompson & Fine, 1999; Brewer & Gardner, 1996). Fokus for reviewet vil være interaktion, da dette er et vigtigt aspekt inden for både oplevelser og teknologi og *shared experience*. Her er der både tale om interaktionen mellem individ og produkt, interaktionen mellem individer, og individets interaktion med omgivelserne. Det er vigtigt at have med i sine tanker, at der er mange forskellige måder at interagere på i en oplevelsessituation, og at en ikke nødvendigvis er mindre vigtig end en anden.

2.3.1 Shared experience

Shared experience (Lim et al., 2012) er en samlet betegnelse for de interaktioner vi deler med andre i sociale kontekster. Begrebet dækker over andre begreber, der hver beskriver en måde, hvorpå vi påvirkes i de sociale situationer vi befinder os i. Her vil jeg tage fat i begreberne *co-experience* (Forlizzi & Battarbee, 2005; Battarbee & Koskinen, 2005) og *socially shared cognition* (Thompson & Fine, 1999; Brewer & Gardner, 1996), da disse dækker over to forskellige aspekter af shared experience. Ens for begge begreber er, at de bygger på interaktioner mellem individer, og at begge begreber kræver en vis form for deltagelse, da denne har en betydning for oplevelsens helhed.

Forlizzi & Battarbee (2004) fastsætter i artiklen *Understanding experience in interactive systems* tre former for oplevelser - *experience*, *an experience* og *co-experience*.

Experience er den måde, hvorpå vi vurderer vores oplevelser set ift. de interaktioner vi har haft med de mennesker, ting og miljø, der omgiver os på et hvilket som helst tidspunkt. *An experience* beskrives som en oplevelse, der er afsluttet. Vi husker oplevelsen på baggrund af interaktioner og emotioner vi har haft i løbet af oplevelsens forløb. *An experience* beskriver et forløb, der både har en begyndelse og en slutning. *Co-experience* er en betegnelse for den oplevelse vi skaber sammen (Forlizzi & Battarbee, 2004).

Begrebet *co-experience* bygger på, at vi som individer påvirker hinanden i sociale kontekster (Forlizzi & Battarbee, 2005; Battarbee & Koskinen, 2005). Andres påvirkning af vores oplevelser sker både gennem fysisk og virtuel interaktion. Faktisk kan interaktive teknologier have en understøttende effekt i vores interaktion med andre mennesker gennem kommunikationsplatforme, spil og platforme, hvor vi kan kreere, redigere og dele indhold med andre (Forlizzi & Battarbee, 2004). *Co-experience* finder sted i de situationer, hvor vi enten oplever sammen med andre, eller deler oplevelser med andre. Delte oplevelser åbner op for muligheden for interpretationer fra andre. Det sker bl.a. i situationer, hvor vi kommunikerer med hinanden gennem IT eller observerer andre interagere med IT. Her påvirkes vi af den interaktion som den oplevende har med produktet, og vi skaber erfaringer og forventninger på baggrund af vores interpretation af denne oplevelse (Forlizzi & Battarbee, 2004; Hassenzahl, 2010; McCarthy & Wright, 2004).

Indenfor oplevelser som koncerter, festivaler osv. kan man tale om, at der gennem den co-experience, der sker, opstår fællesskaber i oplevelsen. Disse fællesskaber er med til at forstærke følelsen af co-experience hos den enkelte, fordi man i gruppen får et fælles opmærksomhedspunkt (Salice & Schmid, 2016; Forlizzi & Battarbee, 2004). Salice & Schmid (2016) beskriver, at det der gør en oplevelse til en fælles oplevelse - eller co-experience - er det, at vi formår at skabe et flertals-subjekt eller et fælles vi. Når vi oplever i grupper, er det ikke længere muligt at føre oplevelsen tilbage til det individuelle jeg, da andres reaktioner, emotioner og perception af situationen, har haft en indvirkning på individets måde at opleve situationen på, der derfor ikke længere har sin "egen" oplevelse af konteksten (Salice & Schmid, 2016). De stimuli, der opstår gennem co-experience kan også være med til at forstærke den perception, der sker i oplevelsen (Bhargave, Montgomery & Redden 2017). Dette stemmer overens med det Thompson & Fine (1999) og Brewer & Gardner (1996) forklarer om begrebet *socially shared cognition*.

Socially shared cognition er en betegnelse for, at vores oplevelser bygger på kognitive aspekter i en situation (Lim et al, 2012; Thompson & Fine, 1999; Brewer & Gardner, 1996). Dette er egentligt også en faktor i co-experience. I co-experience er der dog også fokus på den emotionelle og kropslige ændring, der sker mellem individer og artefakter i interaktion gennem produkt- og systembrug (Forlizzi & Battarbee, 2004, Battarbee & Koskinen, 2005).

Socially shared cognition beskriver, hvordan vi interagerer med og påvirker hinanden på forskellig vis, alt efter hvem vi befinder os i en situation med, og hvor vi befinder os. Alt efter, om vi befinder os blandt venner og bekendte eller fremmede, agerer vi på forskellige sociale niveauer (Brewer & Gardner, 1996; Thompson & Fine, 1999). *Shared* kan beskrives ud fra tre forskellige parametre: (1) "(...)shared means "divided up into portions"", (2) "(...)shared means "experienced" or "held in common"" og (3) "(...)shared means "partaking in an agreement"" (Thompson & Fine, 1999, s. 280). Sammenligner man med andre tekster, der omhandler sociale oplevelser (Forlizzi & Battarbee, 2004; Lim et al., 2012; Battarbee & Koskinen, 2005), må vi antage, at (2) og (3) betegner den oplevelse, der foregår i øjeblikket, og (1) opstår, når vi efterfølgende deler det vi har oplevet med andre, der enten også har været en del af oplevelsen eller som tidligere har haft en lignende oplevelse.

I forbindelse med *co-experience* og *socially shared cognition*, vil jeg gennem dette speciale som udgangspunkt have *co-experience* i tankerne. Det skyldes, at denne teori i højere grad indeholder et element af sansning, perception og interaktion med både individ, omgivelser og produkt som faktorer (Forlizzi & Battarbee, 2004; Battarbee & Koskinen, 2005), end *socially shared cognition*, der i højere grad bygger på interaktionen mellem individer (Brewer & Gardner, 1996). *Socially shared cognition* omhandler i langt højere grad, hvordan vi som individer påvirkes mentalt af de situationer vi befinder os i, på baggrund af de mennesker vi er sammen med, hvordan vi agerer i situationerne, på baggrund af den gruppe vi oplever med, og hvordan vi ændrer adfærd og personlighed, alt efter hvem vi er sammen med (Brewer & Gardner, 1996). Teorien beskæftiger sig ikke i så høj grad med, hvordan vores sansning og perception af den samlede oplevelse ændres i sociale kontekster, men har mere fokus på individet.

Det er vigtigt at tage højde for den samlede oplevelse, og dermed alle elementer, der kan have en betydning for oplevelsen. Her er det altså vigtigt at tage højde for, at der i en *shared experience* er flere medvirkende, og dermed flere individer, der skal tages hensyn til. Det er ikke sikkert, at alle går ind til oplevelsen med det samme udgangspunkt (Forlizzi & Battarbee, 2004). Det samme gør sig gældende, i oplevelser, der beskæftiger sig med IT. Her er det vigtigt at det er den samlede oplevelse, og alle medvirkende, der indtænkes. Der skal altså medtænkes, at der er flere tilstede i oplevelsesøjeblikket end blot enkeltindivider og produkt.

2.3.2 Oplevelser og teknologi

Hassenzahl (2010), McCarthy & Wright (2004) og Forlizzi & Battarbee (2004) beskriver, at man i udviklingen af oplevelser bør tage højde for alle elementer i oplevelsen, der kan danne grundlag for interaktion; personer, omgivelser og artefakter, inden man indtænker digitale elementer.

Med tiden er der kommet større fokus på brugerens interaktion med og oplevelse af de produkter de benytter. Man ønsker i højere grad at udvikle produkter og oplevelser, der taler til og opfylder de behov som brugerne har. Her ønsker man i høj grad at finde ud af, hvordan form, funktion og indhold tages imod hos brugerne. Det er i sammenhæng med dette, at teknologien kommer ind i billedet. I mange oplevelseskoncepter benytter man,

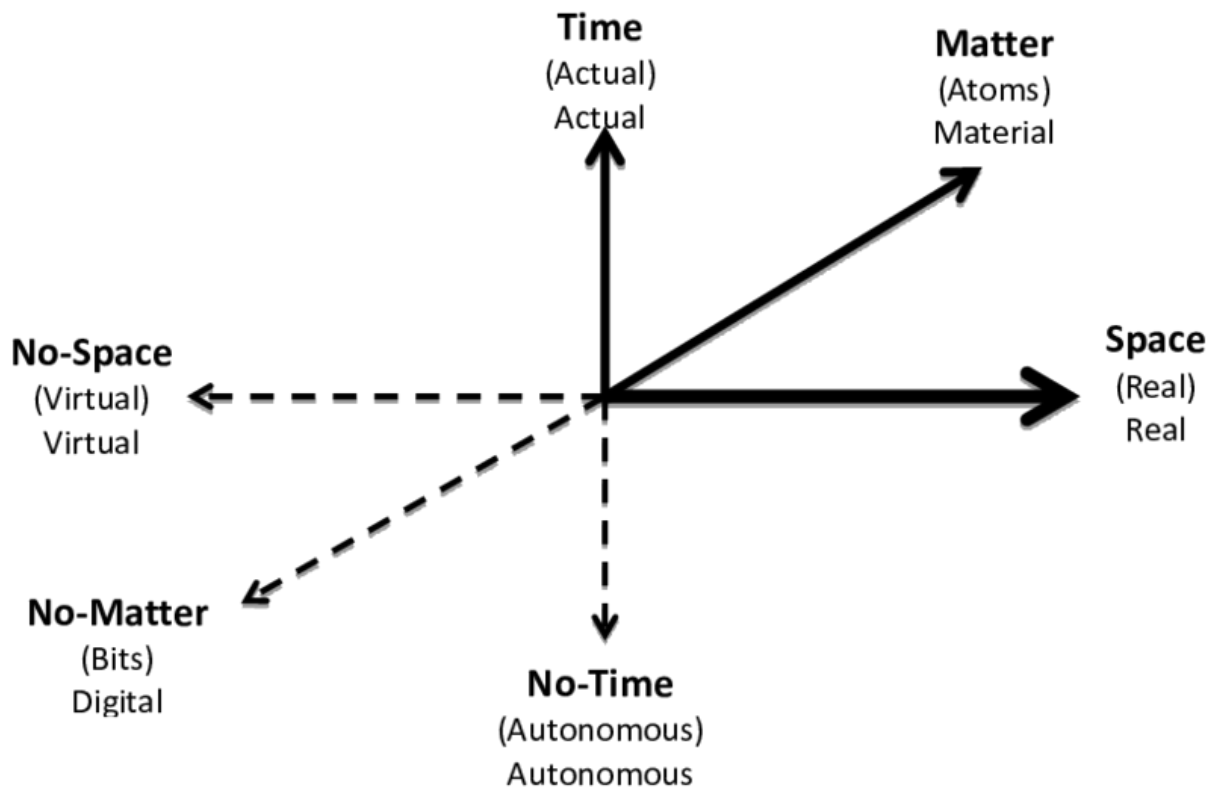
som aldrig før IT-elementer som understøttende lag, på i forvejen eksisterende oplevelser. I mange tilfælde er det en god ting, men teknologien kan også gå hen og blive et overtagende element i oplevelsen (Hassenzahl, 2010; McCarthy & Wright, 2004). Eksempler herpå er museer, hvor man skal downloade diverse apps for at få informationer om udstillingerne. IT-implementeringer som disse kræver, at brugeren har adgang til teknologi i form af en smartphone eller andet, og hvis ikke det er tilfældet, så går de glip af en del af oplevelsen. Her vil det være langt mere brugervenligt at implementere digitale elementer direkte i udstillingen, der ikke tager fokus fra det man ønsker, at brugeren skal opleve. På den måde vil IT'en fungere som understøttende element for den allerede eksisterende oplevelse, uden at blive overtagende. Hassenzahl (2010) beskriver, at det er essensen af oplevelsen, der skal komme til udtryk gennem IT'en, og at IT'en ikke bør blive en overdøvende faktor. I et horror house, er det altså de rædselsvækkende elementer i oplevelsen, der skal være i fokus, og IT'en, der skal kunne understøtte det. Man skal altså ikke bare bruge IT for at bruge IT, hvis ikke man har undersøgt, om IT'en vil kunne have en positiv virkning for den oplevendes interaktion, og kan være med til at samle oplevelsen (Hassenzahl, 2010; McCarthy & Wright, 2004). Oplevelsen og forståelsen af individets oplevelse kommer altså i første række, fordi man kun på denne måde kan være sikker på, at brugerens behov bliver opfyldt.

I enhver oplevelse er det vigtigt at have den fysiske og mentale oplevelse, ja generelt brugerens behov og erfaringer, som hovedfokus (Hassenzahl, 2010; Forlizzi & Battarbee, 2004). Vores erfaringer med en oplevelse skabes på baggrund af interaktioner med artefakter og med andre mennesker, både før, under og efter en oplevelse har fundet sted (McCarthy & Wright, 2004). Ifølge McCarthy & Wright (2004) involverer vi både vores emotioner, sanser, værdier, idealer, intentioner og følelser, når vi interagerer med teknologier. Man kan og bør ikke nødvendigvis overføre alle aspekter af det emotionelle engagement til teknologi, men det bør indtænkes i et vist omfang, når man udvikler oplevelsesteknologier (McCarthy & Wright, 2004; Forlizzi & Battarbee, 2004). Når man skal designe og implementere en oplevelsesteknologi, er der mange forskellige aspekter, der spiller ind. Her nævnes tidligere erfaringer, forventninger og emotionelt engagement som vigtige faktorer i enhver oplevelse (McCarthy & Wright, 2004; Forlizzi & Battarbee, 2004; Hassenzahl, 2010; Forlizzi & Ford, 2000). Tidligere erfaringer, forventninger og

emotionelt engagement, er dog elementer, der kan være vanskelige at implementere direkte i en oplevelsesteknologi, fordi oplevelser er refleksive. Det er også her, at individualiteten af oplevelser kommer til udtryk. For det er ikke sikkert, at vi har de samme opfattelser af, forventninger til eller emotionelle engagement i oplevelsen. Og det er heller ikke sikkert, at vi har haft de samme erfaringer med lignende oplevelser. Samtidigt vil vi med stor sandsynlighed ikke kunne have den samme oplevelse endnu engang, fordi vores erfaringsgrundlag for denne type oplevelser ændres, når vi reflekterer over oplevelsen. Vi inddrager de positive aspekter af oplevelsen til vores register af tidligere erfaringer, og arbejder ud fra dem i fremtidige oplevelser.

I modsætning til Hassenzahl (2010), McCarthy & Wright (2004) og Forlizzi & Battarbee (2004) sætter Pine & Korn (2011) fokus på den digitale oplevelse. De beskriver, hvordan der inden for oplevelsesøkonomien er stort fokus på de kendte elementer; *time*, *space*, *matter*, der betegner vores fysiske oplevelser, mens der er mindre grad, er fokus på; *no time*, *no space*, *no matter*, der beskriver det autonome, digitale og virtuelle (s. 15-16). Et eksempel på en interaktion med et produkt, der bygger på *no time*, *no space*, *no matter* er computerspil og brugen af sociale medier som kommunikationsplatform. Al interaktion foregår her virtuelt. Fjernes adgangen til den digitale platform, så forsvinder oplevelsen.

Pine & Korn fremstiller en figur de kalder *the multiverse* (Figur 1). Multiverset viser os både det kendte og det ukendte univers inden for oplevelsesspejlet - altså de analoge og de digitale oplevelser.



Figur 1 The multiverse, Pine & Korn (2011)

I modellen opstilles de analog og de digitale oplevelser som værende to separate dimensioner af en oplevelse, der ikke umiddelbart kan kobles sammen. Pine & Korn (2011) beskriver dog en række eksempler på, hvordan elementer fra hver dimension kan implementeres i samme oplevelseskoncept, men ikke, hvordan en digital oplevelse vil kunne fungere som understøttende lag på en analog oplevelse.

Hassenzahl (2010) og McCarthy & Wrights (2004) tanker kan kobles ind i det kendte univers. Det skyldes, at de beskriver IT som et understøttende element til en analog oplevelse. De betragter altså oplevelser indenfor aspektet af *time*, *space*, *matter* og kobler efterfølgende elementer fra det digitale på. De arbejder - ifølge Pine & Korns tankegang - ud fra et aspekt af, at den virtuelle oplevelse kan forbedre eller udvide den analog oplevelse. Her vil oplevelsen stadig være der, selvom IT-aspekt fjernes. Pine & Korns (2011) fokus befinder sig derimod i det ukendte univers. Her vil essensen af oplevelsen forsvinde, hvis IT'en ikke længere er en faktor. Egentligt kan man sige, at Hassenzahl (2010) og McCarthy & Wrights (2004) betragtning af oplevelser og teknologi tager højde for hele multiverset, da der både vil være en analog og en digital del af oplevelsen, der potentielt vil kunne skilles ad, men stadig fungere. Fokus for dem ligger

blot først og fremmest i *time*, *space*, *matter*-delen, hvorefter dele af *no-time*, *no-space*, *no-matter* kobles på oplevelseskonceptet som understøttende lag.

2.4 Opsamling

Implementeringen af IT i oplevelser er ikke nødvendigvis den mest oplagte løsning i alle situationer. Dog kan IT have en positiv virkning, hvis den implementeres i situationer, hvor den kan understøtte de allerede eksisterende aspekter af oplevelsen (jf. afs. 2.3.2). Det der kommer i første række i sådanne oplevelser, er det behov, der ligger hos den oplevende; hvad forventer de af oplevelsen?

I forbindelse med et arrangement som Horror Night vil multiverset være oplagt at gøre brug af. Mange af de aspekter, der kommer til udtryk gennem Pine & Korn (2011) tanker om multiverset kan bruges i sammenhæng med planlægning og udviklingen af oplevelseskoncepter. Ideen om, at der er forskellige måder at anskue oplevelser på, alt efter om de bygger på fysiske oplevelser, om de bygger på digitale elementer eller om de består af en blanding, er interessant. Dog vil det i sammenhæng med horror houses være nødvendigt at indtænke IT'en som et understøttende element, som Hassenzahl (2010) og McCarthy & Wright (2004) beskriver, da IT'en ikke skal blive for overtagende, og tage fokus fra den egentlige del af oplevelsen (jf. afs. 2.3.2).

Her er det vigtigt at have for øje, at IT'ens effekt på vores emotionelle udbytte af oplevelsen indtænkes, da denne har betydning for, hvordan vi tolker oplevelsen som helhed (jf. afs. 2.3.2). Vores co-experience påvirkes gennem andre medvirkendes emotionelle engagement i situationen, og det er derfor vigtigt, at dette indtænkes så vidt som muligt inden IT implementeres (jf. afs. 2.3.1); for hvad hvis IT'en ikke har en positiv indvirkning på oplevelsens helhed? Og hvad hvis IT'en pludseligt bliver for overtagende ift. den oplevelse, den skal passe ind i? IT'en skal kunne understøtte sansning og perception i oplevelsen, og den skal kunne understøtte, at der er flere individer i oplevelsen på en gang (jf. afs. 2.3.2). Der er tale om en hårfin balance, når IT skal indtænkes, fordi det ikke bør overtage det egentligt fokus i oplevelsen (jf. afs. 2.3.2). IT kan dog, hvis den indtænkes på en tilfredsstillende måde, være med til at skabe fællesskab i vores oplevelser. IT kan nemlig være med til at skabe grundlag for interaktion i en oplevelse, og kan bruges som samlingspunkt, eksempelvis ifm. opgaveløsning eller lignende (jf. afs. 2.3.2; jf. afs. 2.3.1).

3 PROBLEMFORMULERING

Horror Night som arrangement indeholder efter min mening et stort oplevelsespotential. På den ene side spiller arrangementet på noget, der i situationen er meget arousal og emotionelt intenst, samtidigt med, at det kan bevirke en forandrende udvikling i individet, der beskæftiger sig med det (jf. afs. 1.1). Derudover indeholder et arrangement som Horror Night aspekter af co-experience, hvor vores blotte tilstedeværelse i oplevelsen har en afgørende indvirkning på, hvordan andre deltagende opfatter situationen. Vil det være muligt at benytte principperne om teknologi og oplevelser fra Hassenzahl, McCarthy & Wright og Forlizzi & Battarbee (jf. afs. 2.3.2), som understøttende element i en oplevelse som Horror Night? Ovenstående litteraturreview har ledt mig frem til følgende problemformulering, som jeg vil besvare gennem dette speciale:

Hvordan kan man designe noget, der ved hjælp af IT kan understøtte vores co-experience?

Med udgangspunkt i Aalborg Karnevals Horror Night ønsker jeg at forholde mig til, hvorledes brugen af teknologi kan påvirke den oplevelse vi har i sociale sammenhænge. Dette vil blive undersøgt med udgangspunkt i en analyse af de forskellige artefakter og statister, der var i Horror Night, samt på baggrund af erindringer fra personer, der har deltaget i Horror Night. Derudover vil jeg komme med en diskussion og vurdering af, hvorledes teknologi kunne have været implementeret i Horror Night, med henblik på understøttelse af co-experience.

4 TEORI

Det følgende afsnit vil indeholde en gennemgang af specialets teoretiske grundlag. Her vil blive præsenteret teori omhandlende oplevelser, tidsdimensionen i oplevelser, stemning og atmosfære, arousal og emotioner, samt framing, for at skabe forståelse for retningen i specialet.

4.1 Oplevelser

“Det er dig, mig og os, der oplever. Vi oplever sammen eller hver for sig”. Sådan beskriver Jantzen, Vetner & Bouchet (2011) oplevelser i deres værk *Oplevelsesdesign* (s. 40). Oplevelsen er altså noget der både opstår og skaber værdi hos individer og mellem individer. Oplevelser opstår, når vi som brugere kan relatere os til de produkter og tjenester vi møder, og når vores - de oplevendes - lyster, ønsker, forventninger eller drømme bliver indfriet og udfordret. De er oplevelsens kilde (Jantzen et al., 2011, s. 40-41).

Der findes flere forskellige fortolkninger af, hvordan oplevelsesbegrebet bør forstås. Pine & Gilmore (1999) beskriver i deres værk *The Experience Economy* den mere markedsorienterede og økonomiske del af begrebet, nemlig oplevelsesøkonomien. Her betragtes virksomheden, og dennes tilrettelæggelse af oplevelsen som den hovedsagelige del af oplevelsen, mens brugerne er kropsligt passive. Pine og Gilmore (1999) beskriver oplevelser som de minder vi skaber på baggrund af en situation eller et produkt. Her er det igen, set fra producentens side. Det er altså de elementer som producenten har fokuseret på i oplevelseskonceptet, der vil være med til at bestemme, hvorvidt en oplevelse er mindeværdig eller ej. Jantzen, Vetner & Bouchet (2011) beskriver i modsætning til Pine & Gilmore (1999) brugerne som aktivt deltagende i oplevelsen. Gennem dette speciale tager jeg udgangspunkt i Jantzen et al. (2011) kropslige perspektiv på, hvordan oplevelser forstås og påvirker os som individer. Et element som bogen dog ikke tager højde for i særlig grad, er aspektet af co-experience. Derfor vil jeg også gøre brug af Dewey (1980/1934) og hans tanker om begrebet oplevelser i *Art as Experience*. Dewey har en mere pragmatisk tilgang til oplevelser, og lægger derfor også vægt på, at det er vores interaktioner med både produkter og andre mennesker, der skaber vores oplevelser.

En oplevelse består af tre led. Den forandrer, forundrer og forvandler. Når en oplevelse forandrer, betyder det, at den påvirker vores puls og vores åndedræt. Den intensiverer vores sansning eller dulmer vores pirrelighed. En oplevelse fremkalder følelser, der får os til at handle anderledes, end vi normalt ville have gjort. Oplevelser forandrer noget i os, enten kortvarigt eller længerevarende (Jantzen et al., 2011, s. 41-42). Når en oplevelse forundrer, betyder det, at den udfordrer de forventninger og forestillinger vi har til oplevelsen på forhånd. De påvirker vores selvbillede og de antagelser vi har. Når en oplevelse forvandler, betyder det, at oplevelsen er årsag til en uddybet forståelse, nye forventninger, klarere selvbillede og et mere nuanceret verdensbillede. Gennem forvandlingen findes der læringspotentiale (Jantzen et al., 2011, s. 42). Et aspekt, der specielt kommer til udtryk gennem horrorgenren (jf. afs. 1)

Oplevelsesdesign har til formål at påvirke vores sansninger og følelser i en sådan grad, at vi skal revidere og måske endda ændre i de forestillinger og forventninger vi har. Oplevelsesdesign er opmærksomhedsskabende på en sådan måde, at det er de elementer i en oplevelse, der har en sansemæssig betydning for os som individer som vi vil betragte som en oplevelse (Jantzen et al., 2011, s. 48).

I *Art as Experience* beskriver Dewey (1980/1934a) bl.a., at man ikke kan designe oplevelsen i sig selv. Det er op til den der oplever, hvordan han/hun opfatter oplevelsen. Man kan have de bedste intentioner med de elementer man kreerer - gennem framing, staging osv., men det ikke er muligt at designe oplevelsen. Man kan udelukkende designe for oplevelsen (Dewey, 1980/1934a, s. 37).

Oplevelser sker uafbrudt. Alting opleves, men ikke altid i en sådan grad, at det er noget der sætter et præg på os (Dewey, 1980/1934a, s. 35). Nogle af de oplevelser vi har forsvinder, fordi de ikke står ud fra mængden af andre oplevelser. Det skyldes, at de oplevelser vi har i nogle tilfælde, er så automatiserede for os, at vi slet ikke opdager oplevelsespotentialer i dem længere (s. 38). Det skyldes, at mange af de ting vi oplever, er blevet normaliseret, og derfor ikke står ud fra strømmen af oplevelser som vi har til hverdag.

Dewey (1980/1934a) beskriver i *Art as Experience*, relationen mellem *undergoing* og *doing*. "Experience is limited by all the causes which interfere with perception of the relations between undergoing and doing" (s. 44). De to begreber beskriver ikke blot at

gøre og at gennemgå, men derimod, at det er relationen mellem de to, der gør, at en oplevelse giver mening. Relationen ligger i mønstre. "An experience has pattern and structure, because it is not just doing and undergoing in alternation, but consist of them in relationship" (Dewey, 1980/1934a, s. 44). Dewey (1980/1934a) sammenligner de to begreber med en kok, der laver mad til sine gæster. Det er ikke kokkens arbejde og maden i sig selv, der gør oplevelsen, men derimod madlavningen i sammenhæng med gæsterne konsumerer af maden, der skaber oplevelsen (s. 47). En oplevelse er en betegnelse for en situation og alle elementer som helhed. Hvis ikke alle aspekter af oplevelsen er medregnet, er det ikke muligt at vurdere, hvorvidt, der har været tale om en oplevelse eller ej (Dewey, 1980/1934a, s. 37).

En oplevelse er resultatet af interaktion: "Experience is the result, the sign, and the reward of the interaction of organism and environment which, when it is carried to the full, is a transformation of interaction into participation and communication" (Dewey, 1980/1934b, s. 22). Interaktionen sker gennem vores sanser, og er en betegnelse for alt det vi ser, hører, lugter og føler.

Alle oplevelser bygger på de samme elementer. "...every experience is the result of interaction between a live creature and some aspects of the world in which he lives" (Dewey, 1980/1934a, s. 43-44). Vores oplevelser bygger på de interaktioner vi oplever i de situationer vi befinder os i. Dewey (1980/1934) beskriver, hvordan interaktionerne sker mellem individet og omgivelserne. Men interaktionen sker i høj grad også individer imellem. Interaktionen, der sker individer imellem, er det der betegnes som *co-experience* (jf. afs. 2.3.1). Når vi oplever, så påvirkes vi nemlig også af de andre personer, der deltager i oplevelsen. De udgør, ligesom omgivelser, en del af oplevelsens helhed, grundet deres blotte tilstedeværelse i situationen.

4.2 Tidsdimensionen i oplevelser

McCarthy & Wright (2004) forklarer, at vores evne til at forstå og tolke en oplevelse påvirkes af de interaktioner vi har med andre mennesker. Ikke udelukkende i oplevelsesøjeblikket, men også før og efter oplevelsen (jf. afs. 2.3.2). De beskriver i bogen *Technology as Experience* (2004), at vores oplevelser kan inddeles i tre niveauer - før, under og efter. Alle tre niveauer har betydning for, hvordan vi tolker en oplevelse, og har betydning for, hvilke forventninger vi efterfølgende har til lignende oplevelser (jf. afs.

2.3.2). De tre niveauer beskriver McCarthy & Wright (2004) som oplevelsens narrativ. Dette narrativ findes i vores dialog med andre før og efter oplevelsen, og i selve oplevelsesøjeblikket, hvor vi påvirkes af andres reaktioner (jf. afs. 2.3.1). Narrativet hjælper os med at skabe sammenhæng i vores oplevelser (s. 121). Vores interpretation af en oplevelse bygger i høj grad på vores interaktion med andre mennesker. Vi snakker med vores venner om den film vi skal se i biografen, før vi ser den, og vi deler erfaringer med hinanden efterfølgende. Det er disse interaktioner, der påvirker vores forventninger til de oplevelser og situationer vi går ind til, og hjælper os med at evaluere på vores oplevelser (McCarthy & Wright, 2004, s. 106).

Når vi møder et oplevelseskoncept, har vi altid forventninger til det. Forventningerne vi har stammer fra de lignende oplevelser vi tidligere har haft. I mange situationer har vi på forhånd en idé om, hvad det er vi går ind til. Det skyldes, at vi skaber sammenhæng mellem det vi skal til at opleve og de lignende oplevelser vi tidligere har haft. Altså har vi en forventning om, at visse elementer stemmer overens med de normer vi allerede har skabt på baggrund af tidligere interaktioner med produkter og lignende (Jantzen, 2013).

Forventninger sætter en norm for, hvad vi forventer, der vil ske i en given situation. De forventninger vi har er baseret på kendskab til situationer, der er skabt på baggrund af tidligere erfaringer. Kahnemans (2003) *Norm Theory* beskriver, hvordan vi trækker på vores erfaringsbaserede forventninger, når vi bliver udsat for ting, der ligger udenfor vores normale normsæt (s. 12). Hvis det vi udsættes for, er forskelligt fra de forventninger vi har, så skaber det impact. En stimulus der adskiller sig fra normen anses som overraskende og ny (Kahneman, 2003, s. 12). Når en sansning er overraskende, sker der en følelsesmæssig (emotionel) forstærkning. Den emotionelle forstærkning betyder, at situationen opfattes som enten noget positivt eller negativt (Kahneman, 2003, s. 13).

I forbindelse med *norm theory* beskriver Kahneman (2003) også trædemølleeffekten. Trædemølleeffekten er en betegnelse, der benyttes, når vi har vænnet os til en oplevelse. Oplevelsen holder simpelthen op med at være en oplevelse, fordi vi kender handling og udfald. Oplevelsen bliver en norm (s. 13). Den står ikke ud fra vores strøm af oplevelser (jf. afs. 4.1). Her er det vigtigt at holde fast i overraskelsesmomenter og forventningsbrud. Dette kan også sammenholdes med

Fredrickson & Kahnemans (1993) *peak and end*, der forklarer, at oplevelser bør indeholde højdepunkt og slutning. Højdepunktet i oplevelsen vil opleves som et forventningsbrud. Det forventningsbrud der sker, er med til at bestemme, hvorvidt vi ønsker at fortsætte eller stoppe i vores oplevelse. Sker der et forventningsbrud vil det have stor emotionel effekt på vores oplevelse. Hvilken emotionel betydning bygger i høj grad på, hvorvidt forventningsbruddet opfattes som positivt eller negativt. Dog vil forventningsbruddet uanset blive reintegreret i den forventningsstruktur vi har dannet ifm. lignende oplevelser (s. 13-14).

Hvis vores tidligere erfaringer har været gode, er der en risiko for, at vores forventninger til vores kommende oplevelser bliver høje, og dermed en risiko for, at oplevelsen vil skuffe os. Det skyldes, at rummet mellem forventninger fra tidligere oplevelser og forventninger til fremtidige oplevelser udvides (McCarthy & Wright, 2004, s. 122). Det samme gør sig gældende ift. mængden af erfaring den oplevende har. Er man meget erfaren inden for emnet vil man være mere tilbøjelig til at mene, at oplevelsen ikke har levet op til ens forventninger (Jantzen, 2013, s. 153). Ligeledes kan den stemning vi befinder os i, i mødet med en oplevelse eller et produkt have betydning for, hvordan vi vil opleve det. Altså, hvis vi er i dårligt humør, vil oplevelsen højst sandsynligt blive dårligt, mens den i godt humør vil blive god (Jantzen, 2013, s. 153).

4.3 Arousal og emotioner

Berlyne (1971) beskriver, at arousal bør betragtes som essensen af den menneskelige oplevelse. Arousal er det centrale begreb i Berlynes (1971) *arousal theory*. Berlyne beskriver arousal som *kropslig spænding*. *Arousal theory* tager udgangspunkt i pain og pleasure - positive og negative emotioner. Her beskrives emotioner som værende vores motivation til at gøre noget. Emotioner er en betegnelse for en kropslig tilstand - de er impulser, der kommer på baggrund af de situationer vi befinder os i, hvor handlingen ligger udenfor vores normale opfattelse af situationens handlingsforløb. Impulserne kan både være interne og eksterne (Berlyne, 1971, s. 68). Disse impulser kobler Berlyne (1971) op på begrebet arousal. Berlyne mener ikke nødvendigvis, at det er vores emotioner, der er essensen af enhver menneskelig oplevelse, men derimod arousal, og at emotioner og arousal hænger sammen. Emotionerne kan man sige er en form for evaluering af arousalændringen. Arousal er ikke en konstant, men derimod en variabel, der skifter alt

efter, hvilke situationer vi befinder os i, og på hvilken måde vi bliver påvirket af elementerne i situationen - personer, artefakter, omgivelser osv. (Berlyne, 1971, s. 64). Arousal er altså en generel betegnelse for de sving vi oplever i vores kropslige spænding, mens emotioner mere specifikt fortæller noget om den sinds- og kropslige tilstand vi befinder os i, ved forhøjet arousal. Forhøjet eller sænket arousal kan blive udløst i situationer, hvor individet føler frygt (Berlyne, 1971, s. 68).

Frijda (1988) beskriver i *Laws of Emotion*, hvordan vi som mennesker er underlagt en række love, når vi oplever emotioner, og at vi udtrykker lovene, når vi fyldes af emotioner. Han beskriver bl.a., hvordan vores emotioner påvirkes af de situationer vi befinder os i, og at de skifter, alt efter, hvordan en situation forløber (s. 349). "Emotions arise in response to the meaning structures of given situations; different emotions arise in response to different meaning structures" (Frijda, 1988, s. 349). Vores emotioner fremkaldes i specifikke situationer. Emotioner opstår som reaktion på baggrund af interaktion i situationer, der er vigtige for individet, og opstår som regel i situationer, der er pludselige og ukendte for os. De sker bl.a. ved forventningsbrud (jf. afs. 4.2). Alt efter, hvordan vi opfatter situationen, vil vi opleve positive eller negative emotioner. De positive emotioner opstår i de situationer, hvor individets mål bliver mættet, mens negative emotioner bl.a. opstår i situationer, hvor vi føler os truet, og hvor kroppen udsender signaler om at handle på sanselige ændringer i omgivelserne (Frijda, 1988, s. 349; s. 352). Vores emotioner opstår ikke udelukkende på baggrund af situationerne vi befinder os i, men derimod som en symbiose med individets vurdering af situationen. De emotioner vi oplever i en situation, vil altså ikke være ens for alle, fordi vi ikke opfatter de input vi får på samme måde (Frijda, 1988, s. 350).

Vores emotioner skifter, når vi betragter en situation anderledes end tidligere. Dermed vil der f.eks. ske en ændring i vores emotioner, når vi har oplevet noget flere gange, og ikke længere opfatter situationen på samme måde. Her kan der drages paralleller til Kahnemans (2003) trædemølle-effekt (jf. afs. 4.2). Her vil vi ikke længere opleve de samme emotioner mm. i en situation, når vi har vænnet os til handling og udfald heri. Her vil vores emotioner ændre sig i takt med, at der skabes forventningsbrud i situationen.

Frijda (1988) beskriver, at emotioner er individuelle størrelser, og at kernen i dem er oplevelsen af *pleasure* og *pain*. Kernen er forankret i udfaldet af vurdering og bevidstheden af den situationsbestemte meningsstruktur (s. 351). I *Laws of Emotion* beskrives *pleasure* og *pain* således: "Pleasure is always contingent upon change and disappears with continuous satisfaction. Pain may persist under persisting adverse conditions" (Frijda, 1988, s. 353). Altså vil vores positive emotioner i en situation aftage med tiden, da vi vænner os til dem, mens negative emotioner i højere grad vil være vedvarende (Frijda, 1988, s. 353-354).

Kubovy (1999) beskriver i teksten *On the pleasures of the mind* to forskellige former for pleasure. *pleasures of the body* og *pleasures of the mind*. *Pleasures of the body* beskriver den interaktion vi som individer har med vores omgivelser i form af lugte, smage, syn, hørelse og berøring (s. 136). *Pleasures of the mind* er en betegnelse for de æstetiske og atmosfæriske indtryk vi får, og generelt en betegnelse for hele helheden af det vi oplever. Det vi oplever, har et start- og et slutpunkt, der ender ud i relief (s. 135; jf. afs. 4.1; jf. afs. 4.2). Oplevelser, der ikke afsluttes med relief betegnes som *displeasure of the mind* (Kubovy, 1999, s. 137).

Kubovy (1999) lægger vægt på, at emotioner og *pleasures of the mind* bl.a. adskiller sig fra hinanden ift. varighed. Her forklares det, at *pleasures of the mind* har længere varighed end emotioner har, alt efter om man som individ finder en situation spændende eller ej (s. 138). Kubovy (1999) benytter et eksempel, der omhandler fodbold, og hvordan en seer kan finde det spændende, mens andre ikke gør (s. 138). Det samme kan gøre sig gældende i situationer og oplevelseskoncepter, der fokuserer på horrorgenren. Her kan nogen finde genren spændende og interessant; opleve *pleasures of the mind*, da de sætter pris på oplevelsen, og ser den som en helhed, mens andre finder den uhyggelig og rædselsfuld. Hvis vi når et klimaks, eller et *peak* i situationer med *pleasures of the mind* vil vi bedre kunne huske oplevelsen (Kubovy, 1999; jf. afs. 4.2).

4.4 Frygt og væmmelse

Normalt er det de positive emotioner som vi jagter i vores oplevelser, men indenfor horrorgenren er det anderledes. Her forsøger man nemlig at skabe nydelse på baggrund af aversive emotioner (jf. afs. 2.2).

En af de aversive emotioner som Kolnai (1998) beskriver er frygt. At en emotion er aversiv betyder, at den fremkalder negative kropslige reaktioner på et fænomen, som individet på den ene eller anden måde anser som værende af truende karakter. Frygt er en af vores primære emotioner. Den forsyner os med grundlæggende og vigtige informationer, om potentielle farer, og opstår, når vi er i nærheden af nogen eller noget, som vi betragter som en trussel for os (Norman, 2018, s. 1; s. 5). Ifølge Kolnai (1998) har frygten ikke nogen bestemt betydning. Den er individuel, og har ingen modsætning (s. 582). Frygten er ifølge Kolnai en vagt beskrevet emotion. Det skyldes, at vi har let ved at vedkende os frygt for nogen eller noget, selvom der faktisk ikke rigtigt er tale om frygt. Når man føler frygt har man en trang til at flygte fra det der truer en. Man har i langt højere grad sin sikkerhed og fare i hovedet end ved eksempelvis væmmelse (Kolnai, 1998, s. 585). Det vi frygter behøver ikke nødvendigvis at være fysiske ting. F.eks. er det ideen om spøgelse vi er bange for, og ikke spøgelser i sig selv, da der ikke er bevis for, at de rent faktisk findes. Kolnai (1998) beskriver, at det der fanger os ved det frygtindgydende, farlige og forfærdelige udelukkende, er den trussel som det udtrykker (s. 585). Fordi frygten, ligesom fobier, er individuel, er det ikke givet, at det jeg frygter, også er noget andre frygter. Derfor er frygten en vanskelig emotion at spille på ifm. horror houses. Her vil man få mere ud af at fokusere på væmmelse eller rædsel.

Væmmelsen er en basal aversiv emotion. Reaktionen på væmmelse vil typisk være kraftig fysisk ubehag som kvalme eller gys. Væmmelsen anses af mange for at være universel (Jantzen, 2019, s. 207). Væmmelsen er en kropslig reaktion, der forekommer i vores møde med objekter i vores omverden som vi betragter som værende fysisk eller moralske vederstyggelige (Jantzen, 2019, s. 195). De fysiske vederstyggelige fænomener kan bl.a. være afrevne lemmer og anden form for kropsligt fordærv. Moralske vederstyggeligheder kan derimod være bl.a. falskhed, hykleri og korrupsion (Jantzen, 2019, s. 208). Også Kolnai (1998) beskriver, hvordan der eksisterer både fysisk og moralsk væmmelse. Det er også gennem disse man ifølge Kolnai kan adskille væmmelse fra had og frygt.

Væmmelse er en af de aversive emotioner som Kolnai (1998) beskriver i artiklen *The Standard Modes of Aversion: Fears, Disgust and Hatred*. I artiklen beskriver han forskellene på de aversive emotioner frygt, væmmelse og had, og hvordan vi reagerer i situationer, hvor vi oplever disse emotioner (Kolnai, 1998). Ifølge Kolnai (1998) bygger

væmmelsen på den sanselige og perciperende del af tings natur. Væmmelse ligger, i modsætning til frygt, i objektet og ikke kun i forestillingen af objektet.

Ifølge Kolnai (1998) har væmmelsen tre forskellige genkendelige aspekter. For det første er det væmmelige frastødende, men har også en dragende effekt, der skaber en trang for os til at trænge sansemæssigt ind i objektet. På den måde kan man sige, at væmmelsen er en ambivalent emotion, fordi vi på den ene side kan finde et objekt frastødende, men samtidigt bliver vi draget til det. Væmmelsen gør altså objektet interessant (s. 586-588).

For det andet, så opstår væmmelse ofte i mødet med vores fjernsanser såsom smags- og lugtesansen. Kolnai (1998) beskriver, at smag og lugt er de primære kilder til væmmelse. Han opstiller dog også selv spørgsmålet om, hvorvidt hørelsen også kan betragtes som en kilde til væmmelse, hvilket jeg mene, er korrekt (s. 588).

For det tredje opstår væmmelsen ofte i situationer, hvor vi er i kontakt med eller meget tæt på forskellige former for væsker, der kommer fra den menneskelige krop. Kolnai (1998) beskriver ligeledes, at væmmelsen ikke nødvendigvis er sammenlignelig med noget der er dødt eller døende, og at skeletter, mumier eller lignende, som udgangspunkt ikke kan betragtes som væmmelige (s. 589).

I *Stemningens æstetik* (2019) beskriver Jantzen væmmelsens æstetiske værdi. "Ved æstetisk værdi forstås den værdi som en genstand eller en begivenhed har på grund af dens evne til at fremkalde nydelse eller afsky, når dette objekt bedømmes æstetisk" (s. 194). Den æstetiske værdi ligger altså ikke udelukkende i de sanseindtryk og følelser, som genstanden fremkalder hos modtageren, men knytter sig derimod til de erkendelser, der opstår i modtagerens omgang med og fordybelse i objektet (Jantzen, 2019, s. 194).

De stemningskvaliteter, der ligger i det grusomme, det hæslige og det skrækelige betragtes oftest som værende negative, da de fremkalder emotioner, der ikke umiddelbart sammenlignes med behagelige oplevelser (jf. afs. 4.3). Dog lægger Jantzen vægt på, at der alligevel er positivitet at finde i erfaringer med væmmelsen. Det skyldes, "(...)at værket på grund af sin gestaltning synes at rumme væsentlige indsigter (...) på trods af, at det umiddelbart fremtræder frastødende (...)" (Jantzen, 2019, s. 194).

4.5 Stemning

Vores følelse af arousal og ændring i emotioner i en situation har betydning for den stemning vi kommer i i situationen. Stemningen er et vigtigt aspekt i et oplevelseskoncept, også i de koncepter, der bygger på horrorgenren. I koncepter som disse er der nemlig flere forskellige situationer, hvori der opstår stemning. Stemningsbegrebet er dobbelt. På den ene side, er der den stemning, der betegner det enkelte individs subjektive sindstilstand eller humør, og på den anden side findes atmosfære, der har en mere intersubjektiv karakter. Forskellen på de to typer af stemninger er, at stemningen, der kommer på baggrund af atmosfæren, kan forsøges designet. Det er ikke nødvendigvis muligt med sindstilstanden. Ligeledes er de erfaringer vi gør os med atmosfære noget vi kan være fælles om, og dele med hinanden (Jantzen & Grøn, 2013, 43). De har derfor en betydning for vores co-experience (jf. afs. 2.3.1). For at beskrive de to aspekter af stemningsbegrebet vil jeg benytte mig af teoretikerne Böhme (atmosfære) og Scherers (sindstilstand) tanker herom.

4.5.1 Atmosfære

Der findes to typer atmosfære under atmosfærebegrebet. Den ene tager udgangspunkt i den kunstneriske, hermeneutiske fortolkning, repræsentation og tekst- og diskursforhold, mens den anden tager udgangspunkt i en mere fænomenologisk tilgang (Jantzen & Grøn, 2019, s. 37). Jantzen & Grøn (2013) beskriver i *Stemnings æstetik*, hvordan atmosfæren og det æstetiske udtryk i en situation er med til at sætte stemning, og beslutte, hvordan vi som individer betragter en situation.

Atmosfærebegrebet er omdrejningspunktet for den æstetikteoretiske hovedstrømning. I *Stemningens æstetik* beskrives denne strømning som "(...)et generelt, tværdisciplinært "atmospheric turn"(...) (Jantzen & Grøn, 2019, s. 37). Dette betegner et opgør med hermeneutikken og konstruktivismen, og en overgang til et mere fænomenologisk udgangspunkt med fokus på materialiteten og kropslighedens betydning for den menneskelige erfaring (Jantzen & Grøn, 2019, s. 37).

Atmosfære refererer til en sfære af bekendthed, der er kendbar på en kropslig-sanselig måde. Altså i form af lugte, lyde osv. som vi tidligere er blevet bekendte med. Atmosfære er bl.a. blevet undersøgt inden for fænomenologien (Böhme, 2013, s. 2).

Atmosfære er et begreb, der bruges ifm. design og kreativitet. Atmosfære er ikke noget fysisk, men derimod en metaforisk betegnelse for de emotionelle antydninger, der findes i et rum som f.eks. en samtale, et hus, en festival osv. En atmosfære kan være både kold, varm, anspændt, skræmmende og opløftende. Atmosfærens karakter bestemmes på baggrund af den måde følelser kommunikeres til de deltagende parter (Böhme, 2013, s. 1-2).

Atmosfære kan være et vanskeligt begreb at forklare, fordi atmosfære ofte betragtes som noget uhåndterbart. Det skyldes bl.a., at atmosfære er en totalitet, der omfavner alt i en situation, og samler det til en helhed. Atmosfære er dermed også et begreb, der dækker over den æstetiske kvalitet i en scene (Böhme, 2013, s. 2).

Atmosfære har især en betydning for oplevelseskoncepter, hvor konceptet kræver, at der sættes en scene. Dette gælder bl.a. koncepter som horror houses. Inden for disse koncepter har det nemlig stor betydning, at man som designer formår at opbygge en stemning, der kan sætte deltagerne i det rette mood, når de møder oplevelsesdesignet. Böhme (2013) beskriver atmosfærens betydning for iscenesættelse således: *“It is, after all, the purpose of the stage set to provide the atmospheric background to the action, to attune the spectators to the theatrical performance and to provide the actors with a sounding board for what they present”* (s. 3). Han beskriver dermed, at atmosfæren er med til at samle oplevelsen til en helhed.

Atmosfæren i sig selv er noget, der kan skabes. Ligesom med oplevelser, kan man skabe rammerne for atmosfæren ved at manipulere med de elementer, der indgår. Nogle af de elementer, der kan manipuleres for at skabe atmosfære, er bl.a., materielle elementer, samt lys og lyd (Böhme 2013, s. 3).

4.5.2 Sindstilstand

Den atmosfæriske stemning i en oplevelse eller i et rum er altså en betegnelse for de forskellige artefakter oplevelsen indeholder, der kan frembringe emotioner og arousal hos brugeren (jf. afs. 4.3). Den arousal og de emotioner vi oplever før, under og efter en situation er med til at skabe den sindstilstand eller stemning vi kommer i, når vi møder et oplevelseskoncept eller produkt. Vi påvirkes altså i alle oplevelsen niveauer (jf. afs. 4.2).

Scherer (2005) beskriver netop stemninger i form af sindstilstande som vi som deltagere møder et oplevelseskoncept eller produkt med. Stemningerne beskrives som diffuse affektive stadier, der kan være vanskelige at håndtere. Det skyldes, at vi som designere ikke på forhånd kender til den sindstilstand som deltagerne møder oplevelseskonceptet med, og stemningen er dermed med til at gøre et oplevelseskoncept skrøbeligt (s. 705). Stemningen er vanskelig at kontrollere, og det er derfor nødvendigt at bruge de muligheder man har i oplevelsesdesignet til at påvirke stemningen i den retning som arrangementet lægger op til (Böhme 2013, s. 3). En mulighed er at forsøge at styre eller ændre deltagerens sindstilstand gennem den stemning, der kan skabes i oplevelseskonceptet. Hvis stemningen her er for afslappet, vil deltagerne blive påvirket af dette, og vil derfor ikke have den samme oplevelse, som hvis stemningen havde været uhyggeligt eller ubehagelig (Scherer, 2005, s. 702).

Selvom stemningsbegrebet består af to forskellige typer af stemning, så hænger de alligevel sammen, når man beskæftiger sig med oplevelseskoncepter som eksempelvis horror houses. Her har den atmosfæriske stemning nemlig en betydning for, hvilken sindstilstand deltagerne kommer i, når de møder oplevelsesdesignet, da man gennem atmosfæren kan påvirke deltageren i den retning man som designer ønsker, at deltagerne skal i.

4.6 Framing

Framing kan have stor betydning for, hvordan vi agerer i forskellige situationer. Det skyldes, at der kan opstå forvirring om, hvad en oplevelse indeholder, hvis ikke rammen er sat korrekt. Bateson (1972) beskriver i teksten *A theory of Play and Fantasy*, vigtigheden af at kunne læse andre mennesker i forskellige situationer. Det at kunne læse andre mennesker har stor betydning for forventningspræciseringen imellem. I teksten beskrives et forsøg, hvor man har observeret primater, der leger ved at slå. For primaterne findes to forskellige rammer. Rammerne beskriver slåskamp for sjov, og rigtig slåskamp. Inden for rammen, der beskriver slåskamp for sjov, er primaterne klar over, at det de laver blot, er leg, fordi det er en "norm" hos dem. Når de agerer på bestemte måder, hører det inden for bestemte rammer (s. 316). Begynder de derimod at agere på en anderledes måde, altså på en måde, der ligger udenfor normerne i rammesætningen,

så ved de også, at der ikke længere er tale om leg, men at det er alvor. Det samme princip gør sig gældende for os mennesker.

Princippet om framing kan benyttes i alle situationer. Vi framer de situationer vi befinder os i og skaber frames ud fra de tidligere erfaringer vi har gjort os (jf. afs. 4.2). Det samme princip gør sig gældende med artefakter. Her skaber vi også frames for, hvad, hvordan og i hvilke situationer de bruges, og framen ændres, hvis artefaktet ændres (Bateson, 1972, s. 317). Et eksempel på dette kan være en hammer; inden for rammen ved vi, hvad en hammer er, hvordan den ser ud, og hvordan man bruger den, men hvis hammeren pludseligt taber hovedet, kan den ikke længere bruges på den måde vi er vant til, og den ligger derfor udenfor rammen, da der ikke længere er tale om en hammer. Situationen eller artefaktet medierer altså en mening for os inden for rammen, der ændres, hvis den falder uden for rammen.

Ligesom i primaternes slåskampe, så består horror houses også af to frames; én hvor alt inden for rammen er ægte, og én hvor alt inden for rammen er falsk. I horror houses arbejder vi selvfølgelig ud fra rammen, at alt er falsk. Når vi ved, at alt indenfor rammen er falsk, har vi ikke noget imod at interagere med den. Vi lærer faktisk af den ramme vi befinder os i, fordi den fiktive horror, giver os en risikofri oplevelse. Det vi lærer i den risikofri zone kan overføres til den risiko-fulde zone, hvor alt horror vi møder er ægte (Clasen, 2012, s. 227). Vi er opmærksomme på, at rædslen inden for rammen ikke er ægte, og at der ikke er nogen reel fare, dog er der stadig en risiko for, at vi tager fejl, og at alt rædslen indenfor rammen er ægte (Bateson, 1972).

5 Videnskabsteori

I forbindelse med valget af videnskabsteoretisk grundlag for dette speciale, er der flere forskellige videnskabsteorier, hvor hovedbudskaberne passer på specialets fokus. Grundlæggende set beskæftiger specialets emne sig dog med humanvidenskab, der betyder, at der benyttes kvalitative metoder med målet om *“at forstå, reflektere over og fortolke mening”* (Sonne-Ragans, 2012, s. 111). Med specialets fokus inden for co-experience i analog og digitale oplevelser, vil jeg gennem specialet benytte den fænomenologiske og pragmatisk tilgang inden for humanvidenskab. Pragmatismen bygger i høj grad på ideen, om inddragelsen af elementer fra andre videnskabsteorier. Det skyldes, at ”blandingen” af de forskellige teorier kan være med til at skabe et mere nuanceret designbillede (Dalsgaard, 2014, s. 143). Af den grund finder jeg det relevant at benytte både fænomenologien og pragmatismen. Fænomenologien indeholder aspekter, der kan være yderst relevante ifm. undersøgelser i udviklingen af interaktionsdesign, mens pragmatismen tager højde for elementet co-experience. Disse videnskabsteoretiske tilgange er anvendt med et formål om at være tankegang og retning gennem udarbejdelsen af specialet.

I specialet kunne man også have benyttet hermeneutikken. Inden for hermeneutikken fokuserer man på forståelse og forforståelse af mening. Hermeneutikken lægger vægt på observatørens perspektiv, og hvordan dennes forforståelse påvirker fortolkningen af undersøgte forhold i virkeligheden (Sonne-Ragans, 2012). Her kan der drages paralleller til den del af oplevelsesbegrebet, der bygger på, at vores oplevelser bygger på tidligere erfaringer fra lignende oplevelser (jf. afs. 4.2).

5.1 Fænomenologi

Da grundlaget for dette speciale i høj grad beskæftiger sig med sansning og perception af oplevelseskoncepter som horror houses, har jeg fundet det oplagt at benytte tankerne bag fænomenologien. Fænomenologien beskæftiger sig med *“læren om det, der kommer til syne eller fremtræder for en bevidsthed”* (Jacobsen, Tanggaard & Brinkmann, 2010, s. 185). Altså beskæftiger fænomenologien sig med grundtanken om at undersøge det umiddelbare, og handler i høj grad om at studere og beskrive det, der optræder foran mennesket, rensat for fordomme, forforståelse osv.

Inden for fænomenologien kan der trækkes tråde til oplevelsesbegrebet. Flere teoretikere inden for oplevelsesområdet beskriver, hvordan oplevelser er individuelle størrelser (jf. afs. 4.1). Dette stemmer umiddelbart overens med den tankegang, der er central indenfor fænomenologien, der omhandler det, at man som menneske ikke bør gå ud fra, at vi ved, hvad en anden person tænker, føler eller ønsker. Til gengæld fokuseres der på nødvendigheden for at foretage grundige undersøgelser i stedet (Jacobsen et al., 2010, s. 186).

Gennem anvendelsen af fænomenologi gennem dette speciale, vil jeg først forsøge *at forstå* (Rønn, 2006, s. 181), hvad horrorgenren bygger på, hvordan Horror Night er opbygget, og forsøge at undersøge det umiddelbare i installationer, der bygger på horrorgenren, for på den måde at forstå de fænomener, der indgår i konceptet. Specialet vil have fokus på sansningen, det umiddelbare, i oplevelser inden for horrorgenren. Senere i processen vil fokus ligge på spørgsmålene *hvordan* og *hvorfor* (Rønn, 2006, s. 181), for at opnå en dybere forståelse for fænomenerne i konceptet horror houses, samt hvorledes IT vil kunne benyttes i konceptet, som understøttende element for co-experience.

5.2 Pragmatisme

Indenfor pragmatismen undersøger man, hvordan mennesket gennem aktivitet forbinder sig med omverdenen. Her lægges der vægt på, at viden og forståelse ikke udelukkende er et resultat af sansning, men derimod er noget, der udvikles gennem aktiviteter (Sonne-Ragans, 2012, s. 115). Pragmatismen bygger på princippet *"primacy in practice"*, der betyder, at praksis kommer før teori (Dalsgaard, 2014, s. 146). Det bør forstås således, at den betydning vores konceptualiseringer af verdens teorier, ideer og antagelser har, bør evalueres ud fra de konsekvenser, de har i praksis. Her beskriver Sonne-Ragans (2012), hvordan erkendelses- og vidensstrukturer hænger sammen med de strukturer, der findes i virkeligheden (s. 115). Dalsgaard (2014) lægger dermed vægt på, at teorien er en del af praksis, og at teorien derfor stammer fra praksis. Teori er noget, der opstår på baggrund af praksis, og skal hele tiden reevalueres på baggrund af den praksis de benyttes i (s. 146). Også Sonne-Ragans (2012) beskriver, hvordan *"virkeligheden er der, hvor teorier skal måles"* (s. 115).

5.2.1 Pragmatisme og co-experience

Der er flere grunde til, at pragmatismen er en relevant tankegang at benytte gennem dette speciale. En af grundene er, at pragmatismen beskæftiger sig med interaktionsdesign. Noget andet er, at erkendelsen i pragmatismen i høj grad *“formes og udvikles i kollektive og sociale sammenhænge og processer”* (Sonne-Ragans, 2012, s. 115). Netop denne del af pragmatismen kan kobles til co-experience. Co-experience bygger på tanken om, at vi oplever sammen med andre, og at vores oplevelser påvirkes af dem vi oplever med, hvad enten det er mennesker, artefakter, steder eller situationen vi befinder os i som helhed (jf. afs. 2.3.1; jf. afs. 4.1). Dalsgaard (2014) forklarer, at vores generelle interaktioner gør det muligt at undersøge egenskaberne i os selv og andre, samt vores omgivelser, artefakter og sociale konstruktioner (s. 146). Ligeledes beskriver han, at *“people, things and places - all influence how events unfolds in practice”* (Dalsgaard, 2014, s. 147). Altså mener han bl.a., at de interaktioner vi har med andre mennesker, har en indflydelse på den oplevelse vi har i en given kontekst. Dette er et aspekt af pragmatismen som Dewey deler (jf. afs. 4.1).

Dalsgaard (2014) beskriver bl.a. nogle af de tanker som Dewey har gjort sig ifm. *situation* eller kontekst i sammenhæng med interaktion. Dewey beskriver nemlig, hvordan al menneskelig interaktion skal forstås i den situation, det finder sted i. Dewey tanker beskrives således i Dalsgaard (2014):

“What is designated by the word ‘situation’ is not a single object or event or set of events. For we never experience nor form judgments about objects and events in isolation, but only in connection with a contextual whole. This latter is what is called a ‘situation’.” (fra: Dalsgaard, 2014, s. 147).

Dewey (1980/1934) mener ikke, at det er muligt at forstå den aktivitet, der sker, hvis ikke man tager alle elementer i konteksten i betragtning (jf. afs. 4.1). En kontekst betragtes som subjekt og omkringværende miljø, personer og artefakter, der indgår i dette, samt sociale konstruktioner som eksempelvis normer og regler (Dalsgaard, 2014, s. 147).

5.2.2 Pragmatisme og design

Ifølge Dalsgaard (2014) er der en række eksisterende principper indenfor design, der trækker på principper fra pragmatismen, med udgangspunkt i Deweys pragmatisk filosofi

(Dalsgaard, 2014, s. 143). Dalsgaard (2014) pointerer, at design skal opfattes som situeret og systematisk ligesom pragmatismen gør det. Det skyldes, at design altid er funderet i en kompleks, uklar situation, hvor man forsøger at finde frem til problemet (Dalsgaard, 2014, s. 145). Her opstår der en hermeneutisk kløft mellem problem og løsning, da forståelsen for design- og brugssituation mangler. Dette betegner Stolterman i Dalsgaard (2014) som en bevidst iterativ proces, hvor man bevæger sig mellem del og helhed (Dalsgaard, 2014, s. 145):

“(...) a rational designer works on many alternative designs in parallel in an iterative way, while going back and forth between the whole and the details. This way of doing design is not a choice. It is at the core of what it means to act in a rational, disciplined, designerly way” (Dalsgaard, 2014, s. 145).

Dalsgaard pointerer ligeledes et sammenfald mellem pragmatismen og designprincipper med, at begge betragtes som eksperimentelle. Designprincipper er sjældent definerede, og nogle egenskaber ved design opstår og udvikler sig løbende. Derfor må designeren påtage sig en eksperimentel tilgang ifm. at undersøge, hvordan man kan komme frem til den mest tilfredsstillende løsning. Designprocessen kan betragtes som en læringsproces, hvor designeren udvikler forståelse for brugsdomænet gennem studier, eksperimenter og interventioner (Dalsgaard, 2014, s. 145). Dette aspekt af pragmatismen kan sammenholdes med horrorgenren; vi beskæftiger os med horror i et forsøg på udvikling af individet. Udviklingen sker gennem interaktioner med genren (jf. afs. 2.2). En af de ting, der er unik ved design research er, at der fokuseres på den interaktion, der findes mellem mennesker og ting, og den oplevelse, der skabes gennem interaktionen. I denne interaktion bør alle aspekter af oplevelsen inkluderes, og tæller dermed både fysiske, sanselige, kognitive, emotionelle og æstetiske aspekter. Altså både ydre og indre stimuli i oplevelsen (jf. afs. 2.3.2).

6 METODE

Gennem dette afsnit vil jeg forklare de metodiske overvejelser, der ligger bag specialet. Derudover vil der indgå et afsnit, hvor jeg forklarer, hvilke undersøgelser, det var planen, der skulle have været gennemført, men som pga. Covid-19 udbruddet og forsamlingsforbuddet ikke har været mulige at gennemføre.

6.1 Covid-19

Den oprindelige idé med dette speciale var praktisk at undersøge, hvordan IT kan påvirke vores evne til at opleve sammen med andre i sociale kontekster. Formålet med undersøgelserne ville være at indsamle data, der kunne bruges i en analyse af, hvordan brugen af IT påvirker vores co-experience, og hvordan man kan designe et oplevelseskoncept, der fokuserer på co-experience, samtidigt med, at der benyttes IT, uden at IT'en kommer til at tage fokus fra den egentlige oplevelse (jf. afs. 2.4). Undersøgelsesdesignet ville indeholde følgende undersøgelser:

- Observation → Hvordan interagerer individer i en situation med co-experience?
 - Kan både laves flere sammen, og individuelt til sammenligning.
 - Kan laves i horror house eller i andre horrorsituationer.
- Arousal-undersøgelse → hvordan påvirkes individers arousal i situationer, hvor de kommer i kontakt med horror?
 - Kan både laves flere sammen, og individuelt til sammenligning.
 - Kan laves i horror house eller i andre horrorsituationer.
- Observation → Har brugen af IT en betydning for vores co-experience?
 - Grupper → interaktion gennem IT

Undersøgelserne skulle foregå i opstillede miljøer, hvor vi møder rædsel, mens fokus for undersøgelsen ville være brugen af IT som element ifm. co-experience.

De undersøgelser jeg havde tiltænkt, at jeg skulle foretage under udarbejdelsen af specialet, bygger i høj grad på muligheden for at samle flere personer og observere deres adfærd som samlet flok. På baggrund af Covid-19-situationen i landet, og det ikke derfor ikke været muligt for mig at udføre de undersøgelser, der egentligt var

tiltænkt specialet. Som situationen så ud fra midt marts til slut maj, har det ikke lovligt at samle folk, og det har derfor været nødvendigt for mig at finde frem til andre metoder til at indsamle den data jeg har skulle bruge for at besvare min problemformulering og færdiggøre mit speciale.

Indsamling af ny data viste sig at være vanskeligere end først forventet, og jeg har derfor valgt i stedet at gøre brug af den data jeg indsamlede ifm. mit praktikophold ved Aalborg Karneval i efteråret 2019. Under praktikperioden har jeg arbejdet med afvikling og evaluering af arrangementet Horror Night, og jeg derfor allerede foretaget observationer, taget billeder samt lavet et spørgeskema, der kan bruges ifm. besvarelsen af min problemformulering i dette speciale. Som understøttende element, har jeg også udarbejdet en undersøgelse, der baserer sig på deltagernes erindringer fra arrangementet, baseret på billeder af installationerne i spøgelseshuset.

Den data, der er indsamlet vil i stedet bruges i en analyse af de forskellige artefakter og co-experience i Horror Night, samt i en diskussion om, hvordan IT kan understøtte en oplevelse som Horror Night.

Jeg er opmærksom på, at den data, der er indsamlet, måske ikke er fyldestgørende ift. det den skal bruges til. Datasættet er minimalt, da der er tale om data, , og passer ikke helt på den problemformulering jeg har fastsat. Der vil af den grund også være dele af materialet som jeg ikke kan bruge. For at kunne besvare problemformuleringen vil jeg derfor benytte mig af forskellige teorier og tanker inden for horrorgenren, der kan hjælpe til at understøtte det datasæt, der er indsamlet, så det kan benyttes i denne sammenhæng.

6.2 Observationer

En del af datasættet for dette speciale består af observationer. Disse observationer er lavet på testaftenen af Horror Night, og er bl.a. benyttet som led i beskrivelsen af Horror Nights opbygning.

Observationer benyttes oftest som metode i sammenhænge, hvor man ønsker at finde ud af, hvordan folk handler i forskellige sammenhænge (jf. afs. 5.1). Fokus her vil oftest være at finde frem til, hvordan individet interagerer med deres omgivelser og det sociale miljø de befinder sig i (Raudaskoski, 2010, s. 82; jf. afs. 5.1). Observationerne er

foretaget som deltagende observationer, og er derfor fortalt ud fra mine oplevelser med situationen. Ligeledes er observationerne mit første møde med spøgelseshuset. Jeg har altså ikke tidligere indtryk fra huset. I observationerne er der bl.a. fokus på, hvordan gruppen reagerer samt, hvordan jeg har oplevet de forskellige elementer, der var til stede i spøgelseshuset.

Når man beskæftiger sig med observationer, er det vigtigt at have for øje, at man ikke kan arbejde med for lange sessioner ad gangen. Dette gør sig specielt gældende i situationer, hvor man ønsker at foretage "(...) forholdsvis udtømmende analyser af handlingsepisoder inden for et afgrænset tidsrum (...)" (Raudaskoski, 2010, s. 82). Observationerne i dette datasæt er foretaget i et tidsrum på ca. 25 minutter, da det var den tid som turen rundt i spøgelseshuset varede.

Raudaskoski (2010) pointerer, at det nødvendigt at fastsætte, *hvordan, hvor, hvornår og hvem* inden man foretager sine observationer, hvilket lægger sig op ad Rønns (2006) fokus på hvordan og hvorfor inden for fænomenologien (jf. afs. 5.1). *Hvordan* vi observerer, relaterer sig til iagttagelser af det observerede. Her man i denne situation kan benytte sig af både kamera og lyd, samt syn og hukommelse (s. 85). *Hvor* relaterer sig - som det ligger i ordet - til lokationen, hvilket i dette tilfælde var en lagerbygning i Nørresundby. *Hvornår* omhandler tidspunktet for observationen (Raudaskoski, 2010, s. 85). Disse observationer af oplevelsen fandt sted på testaftenen af Horror Night, torsdag d. 17/10-2019. *Hvem* forholder sig til dem, der indgår i situationen, hvor der observeres (Raudaskoski, 2010, s. 86). I dette tilfælde er der både tale om mig selv som deltagende observatør, otte andre deltagere, samt statisterne i spøgelseshuset.

Observationerne ved Horror Night kan ligeledes defineres ud fra Brymans (2012b) parametre: *Open og Closed setting, Overt og Covert*, samt *Participation*.

Open og Closed setting referer til, omgivelsernes tilgængelighed. Hvis omgivelserne er *open*, er de offentligt tilgængelige. Er de derimod *closed*, vil man skulle have tilladelse for at få adgang til området (Bryman, 2012b, s. 433). I tilfælde af denne case er der tale om et *closed setting*, da man på testaftenen skulle have en invitation for at deltage, og at man til selve arrangementet skulle have købt billet på forhånd. Derudover

så foregår arrangementet på et begrænset areal - i en lagerhal, hvor installationerne var afgrænsede.

Begreberne *overt* og *covert* er en betegnelse for, hvorvidt man som observatør informerer sine omgivelser om, om man er forsker eller ej. Som forsker kan man enten indgå som en del af omgivelserne og ikke informere om, at man er der i forskningsøjemed - *covert* - eller man kan melde klart ud, at man er til stede med forskning som formål - *overt*. Hvis man observerer som *overt* kan det have en betydning for den måde andre individer agerer i situationen, der observeres i. Dermed kan den naturlige adfærd som forskeren ønsker indblik i blive påvirket (Bryman, 2012b, 433). Mine observationer er foretaget som delvist *covert*. Nogle af deltagerne var klar over, at jeg var der på vegne af Aalborg Karneval, mens andre ikke var. Det har dog ikke haft nogen betydning for de øvrige deltagers oplevelse inde i huset, da jeg har ageret i situationen ligesom dem.

Sidst beskriver Bryman (2012b) seks forskellige typer af *participation*. *Participation* omhandler forskerens niveau af deltagelse i de observerede aktiviteter (s. 433). I forhold til observationerne ved Horror Night vil jeg betragte min deltagelse som den form, der omtales som *participating observer*.

"Participates in group's core activities but not as a full member. In closed settings like organizations, the researcher works for the concern often as part of a research bargain to gain entry or to gain acceptance; in open settings, the researcher is a regular in the vicinity and is involved fully in the principal activities" (Bryman, 2012b, 422).

Ved Horror Night har jeg deltaget på samme niveau som alle andre deltagere. Jeg har dog haft for øje at observere, hvordan elementerne i spøgelseshuset fungerede, både for sig selv, men også ifm. oplevelsens helhed.

Bryman (2012b) beskriver også, forskellige måder, hvorpå man kan nedskrive sine observationer på. Jeg valgte at nedskrive så mange ting som muligt umiddelbart efter testturen i huset, for ikke at komme i tvivl om, hvilke elementer, der var til stede. Noterne er skrevet ned i fuld tekst, for ikke at komme i tvivl om noternes betydning. Disse beskriver Bryman (2012b) som *full field notes* (s. 447). En anden årsag til, at jeg valgte denne metode, var ligeledes, at jeg ikke ønskede at påvirke de andre deltagers oplevelse ved at gå rundt enten en telefon eller en blok papir og en kuglepen for at nedskrive notater, da jeg i så fald ville påvirke deltagernes co-experience, og dels ville falde uden for Horror

Nights ramme (jf. afs. 4.6). Derudover ville det påvirke den atmosfære, der er forsøgt skabt i rummet, hvis jeg havde gået rundt med papir og kuglepen eller en smartphone for at tage billeder (jf. afs. 4.5.1). Observationerne indeholder også egne refleksioner over oplevelsen. Observationerne vil være at finde i bilag 2.

6.3 Spørgeskemaundersøgelse

I forbindelse med Horror Night har jeg foretaget en brugerundersøgelse i form af et spørgeskema. Da spørgeskemaet er udarbejdet ifm. hele arrangementet, og ikke udelukkende med fokus på co-experience og brugen af IT er der nogle af spørgsmålene, der ikke kan bruges i denne henseende. Spørgeskemaet er udarbejdet ifm. evaluering af arrangementet. Spørgeskemaet vil derfor fungere som understøttende element til de observationer, der er foretaget på testaftenen, da det ikke er givet, at det jeg har beskrevet i observationerne, er det samme som de øvrige deltagere har oplevet (jf. afs. 5.1).

Inden man påbegynder en surveyundersøgelse, er der en række forskellige elementer, der er nødvendige at have fokus på. Bryman (2012c) nævner bl.a. vigtigheden af, at man på forhånd har fastlagt, hvad fokus for undersøgelsen skal være. Dette er selvfølgelig vigtigt for enhver undersøgelse, men ifm. surveyundersøgelser, hvor brugerne ikke nødvendigvis har mulighed for at uddybe deres svar, er det vigtigt at finde ud af, nøjagtigt, hvad man ønsker at finde frem til, for at få så præcise og brugbare svar som muligt. Dette gør sig specielt gældende i situationer, hvor der principielt er tale om en stor mængde besvarelser (s. 184-187).

Bryman (2012c) beskriver, i *Social Research Methods*, overordnet set to forskellige surveymetoder - *structured interview* og *self-completion questionnaire*.

Spørgeskemaundersøgelsen som dataen i dette speciale til dels bygger på ligger inden for den del som Bryman betegner som *self-completion questionnaire*. Det skyldes, at undersøgelsen er foretaget over nettet gennem et survey-system (s. 186).

Den gren af survey som Bryman (2012c) betegner som *self-completion questionnaire* kan inddeles i tre underkategorier - *supervised*, *postal* og *internet*, hvoraf internet også kan deles i yderligere to underkategorier - *email* og *web* (s. 186). *Self-completion questionnaire* er en betegnelse for surveyundersøgelser, der kræver, at respondenter selv læser og besvarer en række spørgsmål (Bryman, 2012d, s. 233).

Surveyundersøgelsen jeg har foretaget er udsendt via mail til de personer, der har deltaget i Horror Night. Da besvarelsesgrundlaget for undersøgelsen er forholdsvis stort er surveyen sendt som et link til systemet som undersøgelsen er oprettet i, så det ikke har været nødvendigt for mig at forholde mig til alle svar, der er kommet ind. Surveyen er udsendt til godt og vel 600 forskellige mailadresser, og der er kommet godt 150 svar tilbage, hvilket er en forholdsvis lav besvarelsesprocent. Dette er en af de ulemper som Bryman (2012d) nævner ved surveyundersøgelser, da man ikke opnår et lige så nuanceret billede som man kunne have håbet på (s. 235). Dertil kommer også, at der ved Horror Night har været godt 2400 deltagere, men fordi en stor del af deltagerne har købt billetter for de grupper de har deltaget i har mængden af mailadresser været begrænset.

En anden ulempe ved at gøre brug af surveyundersøgelser er, at der ikke er mulighed for at stille uddybende spørgsmål (Bryman, 2012d, s. 235). Dette er også en af de problematikker som jeg kan genkende ifm. dette speciale. Fordi undersøgelsen er foretaget umiddelbart efter Horror Night, har jeg ikke mulighed for at stille spørgsmål til uddybning nu, da de, der har deltaget i Horror Night og undersøgelsen formentligt ikke vil have de store erindringer om de elementer i oplevelsen, der ville have relevans ift. dette speciale.

Spørgeskemaet, der er udarbejdet, har haft til formål at fungere som en evaluering af arrangementet Horror Night. Spørgsmålene i spørgeskemaet gav deltagerne mulighed for at afgive besvarelser som Foreningen Aalborg Karneval ville kunne bruge til deres næste halloweenarrangement. Af den grund indeholder spørgeskemaet både spørgsmål angående markedsføringen af arrangementet, mængden af informationer givet, samt spørgsmål, hvor deltagerne skulle angive, hvor skræmte de var blevet, og hvad de havde fundet problematisk ved konceptet.

Ulempen ved dette spørgeskema er, at respondenterne ikke har fået mulighed for at give udtryk for de elementer i oplevelsen, som de mener har fungeret godt, hvilket ville have været yderst brugbart i denne sammenhæng. Grunden til, at dette ikke har været en mulighed for respondenterne er, at spørgeskemaet skulle bruges ifm. en evaluering af de aspekter af arrangementet, der ikke har fungeret. På den anden side, omhandler flere af de kritiske svar også oplevelsens sociale aspekter, hvilket udelukkende er positivt for datagrundlaget. Jeg er dog opmærksom på, at et mere omfavnende

spørgeskema, der havde medtaget alle aspekter af oplevelsen; negative såvel som positive, ville have skabt et bedre datagrundlag.

Spørgeskemaet indeholder både åbne og lukkede spørgsmål. Bryman (2012e) beskriver spørgsmålstyperne på følgende måde *“With an open question, respondents are asked a question and can reply however they wish. With a closed question they are presented with a set of fixed alternatives from which they have to choose an appropriate answer”* (s. 246). Der er fordele og ulemper ved begge former for spørgsmål, men begge typer spørgsmål har været relevante ifm. denne undersøgelse. De åbne spørgsmål er selvfølgelig anvendt indenfor de områder, hvor der ønskes et mere uddybende svar, end ved de lukkede, og de lukkede spørgsmål er anvendt i de tilfælde, hvor et uddybende svar ikke har været relevant for evalueringen.

Spørgsmålene, der indgik i spørgeskemaet, og som kan bruges ifm. denne undersøgelse, er følgende:

1. Hvor skræmt blev du, på en skala fra 1 til 10?
2. Vil du anbefale arrangementet til andre?
3. Vil du anbefale arrangementet til andre? Nej, hvorfor ikke?
4. Havde du problemer undervejs?
5. Havde du problemer undervejs? Ja, hvilke?
6. Skal du afsted igen næste år?
7. Skal du afsted igen næste år? Nej, hvorfor ikke?

Alle spørgsmålene i spørgeskemaet er at finde i bilag 3.

Spørgsmålene 1, 2, 4 og 6 var lukkede spørgsmål. Her fik respondenterne en række muligheder for besvarelse. I spørgsmål 1 fik de mulighed for at svare med numrene 1 til 10, mens svarmulighederne til 2, 4 og 6 var ja eller nej.

Spørgsmål 3, 5 og 7 gav respondenterne mulighed for at uddybe deres svar. Disse spørgsmål fungerede som uddybning på henholdsvis spørgsmål 2, 4 og 6. En uddybning var dog kun en mulighed, hvis deres svar på spørgsmål 2, 4 og 6 havde været negativt set ift. arrangementet. Dermed kunne svarene benyttes til evaluering og forbedring af næste arrangement.

Efterfølgende er jeg blevet opmærksom på, at det havde været mindst lige så givende for evalueringen, hvis respondenterne havde haft mulighed for at give udtryk for de ting ved arrangementet som de mente havde fungeret godt. Manglen på disse svar gør det selvfølgelig vanskeligere at analysere spøgelseshusets artefakter set ud fra deltagernes syn, da de ikke har fået muligheden for at give udtryk for, hvad der fungerede og ikke fungerede. Spørgeskema og besvarelser er at finde i bilag 3.

6.4 Visuel Etnografi

Som understøttende element til de observationer, der er foretaget, og det spørgeskema, der er udarbejdet, har jeg taget billeder af de elementer, der var i spøgelseshuset. Billederne viser en række af de æstetiske træk, der var til stede. Billederne skal bruges i en analyse af de mediational means, der findes i huset. Billederne skal ligesom spørgeskemaet fungere som understøttende element til de observationer jeg har foretaget ved testaftenen. Ved at gøre brug af en undersøgelse som denne kan jeg skabe et mere nuanceret billede af, hvordan installationerne virkede på deltagerne (jf. afs. 5.1).

Ifølge Schwartz (1989) benyttes fotografier inden for to forskellige områder af etnografisk og antropologiske undersøgelser: "(...)the use of still photographs as a methodological tool in social research, and the use of photographs as a means of presenting social research" (s. 119). Ifølge Schwartz (1989) kan billeder benyttes i forskellige sammenhænge ifm. etnografiske undersøgelser, og kan bl.a. bruges som understøttende element ifm. andre undersøgelser (s. 143).

Billederne benyttes i dette speciale som understøttende element til de observationer og det spørgeskema, jeg har foretaget under Horror Night i oktober 2019. Her fremvises billederne for fem personer, der har deltaget under Horror Nights testaften. Mine egne erindringer vil også indgå. Deltagerne har deltaget i testaftenen, der blev afholdt dagen inden Horror Night, og har været inde i spøgelseshuset på to forskellige tidspunkter på aftenen. Sjaja (SH) og Lotte (LL) var inde i huset som nogle af de første, mens CHPE, AA og CL var inde som de sidste. Formålet med testaftenen var at finde ud af, om de forskellige aspekter af spøgelseshuset fungerede efter hensigten. Få ting blev ændret fra testaftenen til det egentlige arrangement.

I undersøgelsen har bedt de deltagende om at nedskrive alle de erindringer de har ifm. billederne, samt de ideer de selv har haft ifm. eventuelle forbedringer. Billederne, der er en reproduktion af virkeligheden, skal bruges som en måde at vække deltagernes erindringer på (Schwartz, 1989, s. 120). Nogle af deltagerne i denne undersøgelse er medarbejdere ved Aalborg Karneval. De er derfor gået ind i spørgelseshuset med et andet mindset end de øvrige deltagere. De har på forhånd haft en idé om, hvad huset ville indeholde, og da de tidligere har deltaget i Horror Night, vil deres forventninger til huset også være en anden (jf. afs. 4.2). Billederne viser fire af de rum, der var bygget under Horror Night. Disse rum er ligeledes de rum, der vil indgå i analysen i dette speciale. Billederne viser følgende rum: børneværelset, det brændende hus, kirkegården, junglen.

Jeg har gjort det klart, at jeg ønsker en så uddybende besvarelse som muligt, men er også opmærksom på, at jeg ikke kan forvente lange uddybende svar, med tanke på, at arrangementet er afholdt for mere end 6 måneder siden. Jeg har derfor bedt de deltagende om at overveje følgende i deres besvarelse:

- Hvordan var din opfattelse af dette rum?
- Hvilke elementer husker du fra rummet?
- Hvilken følelse fik du, da du var i rummet?
- Hvordan oplevede du interaktionen med statisterne i rummet?
- Hvad var positivt/negativt?
- Hvordan kunne man forbedre oplevelsen (gøre den mere virkelighedstro)? (Gerne med henblik på brug af teknologi, men også andre elementer)

Spørgsmålene er lavet i håb om at kunne hjælpe med at huske de forskellige rum, på samme måde som billederne gør det. Undersøgelsens resultater vil være at finde i bilag 4.

7 ANALYSEGRUNDLAG

Horror Night er som tidligere beskrevet et halloweenarrangement som Aalborg Karneval afholder hvert år i oktober. Til arrangementet opbygges et stort spøgelseshus, i Aalborg Karnevals lagerhal, Carnival Village. Spøgelseshuset opbygges med et tema som fokus. Temaet skifter hvert år. I 2019 var temaet fobier. Temaet bruges som et pejlemærke til de artefakter og statister, der indgår i spøgelseshuset. Spøgelseshuset blev i 2019 opbygget som en labyrint, med 11 forskellige installationer, der hver havde fokus på en fobi, en frygt eller elementer, som vi associerer med horrorgenren. Deltagerne blev ledt ind i spøgelseshuset i grupper af 10, der var sat sammen af arrangørerne - selvfølgelig på baggrund af, hvem der var kommet sammen - altså kunne man komme fem grupper á to personer ind sammen, eller man kunne komme 10 venner ind på samme tid osv.

I analysegrundlaget vil jeg gennemgå Jakobsson & Davidssons (2012) tanker om *mediational means*, *human means* og *mediated actions*, samt en kort beskrivelse af teknologi i horror-sammenhænge, intertekstualitetens rolle i horror, samt brugen af statister i horrorgenren.

7.1 Mediatonal means

I artiklen *Understanding interaction at science centers and museums* beskriver Jakobsson & Davidsson (2012), hvordan artefakter, har en indvirkning på, hvordan vi oplever forskellige situationer inden for et sociokulturelt og kulturhistorisk perspektiv – de medierer en mening. Indenfor det sociokulturelle perspektiv mener man, at artefakter og mediational means påvirker menneskelige tanker og handling. Man mener, at fysiske og intellektuelle værktøjer medierer virkelighed for mennesker i konkrete situationer og udgør nødvendige dele af den sociale praksis (Jakobsson & Davidsson, 2012, s. 7), Indenfor det kulturhistoriske perspektiv beskæftiger man sig med aspekter af den materielle verden, der er blevet ændret over tid i dets indføjelse i samfundet gennem menneskelig handling (Jakobsson & Davidsson, 2012, s. 5). Artefakterne medierer en mening for os, der stemmer overens med den situation vi befinder os i (jf. afs. 4.6). Artefakternes mening og egenskaber kan udvikles over tid, så de passer til vores behov (jf. afs. 5.2).

I teksten beskrives Wartofskys tanker om artefakters formål. Her beskrives artefakterne som primære, sekundære og tertiære artefakter. De primære artefakter er fysiske værktøjer, sekundære artefakter er en betegnelse for de normer, der ligger bag brugen af de fysiske artefakter, og de tertiære artefakter refererer til imaginære verdener, hvor regler og normer ligger ud over den normal som vi er vant til (Jakobsson & Davidsson, 2012, s. 6). I forbindelse med et arrangement som Horror Night, vil de primære artefakter være en betegnelse for elementer i situationen, der medierer en mening for os. Altså elementer, som vi mener har en betydning for vores forståelse af horrorgenren. De sekundære artefakter er de normer vi har sat for et oplevelseskoncept som et horror house, og de artefakter der indgår. Disse normer er opstillet gennem tidligere interaktioner og erfaringer (jf. afs. 4.6: jf. afs. 4.2). Her vil vi opleve ændringer i vores emotionelle stadie i oplevelsen, alt efter hvilken meningsstruktur, vi skaber på baggrund af situationen (jf. afs. 4.3). Det tertiære artefakt er en betegnelse for oplevelsen som helhed (jf. afs. 4.1), og altså en betegnelse for alle primære og sekundære artefakter, og det de medierer i en situation.

Måden vi interagerer med artefakterne på, har indflydelse på vores handlinger og tanker – vores *mediated actions*. Interaktionen sker gennem sanser, og betegner alt, hvad vi hører, ser, føler og lugter (jf. afs. 4.1). Udover artefakterne, er der også andre elementer, der har indflydelse på, hvordan vi handler og tænker. Heriblandt er vores interaktion med andre. Denne påvirkning kaldes *human means* (Jakobsson & Davidson, 2012, s. 7). Vores interaktion med og påvirkning af andre mennesker har en betydning for den co-experience vi oplever i en situation (jf. afs. 2.3.2; jf. afs. 4.1). Ligeledes har den en betydning for vores *mediated actions*. Jakobsson & Davidsson (2012) lægger vægt på, at det er vigtigt altid at inkludere de interaktioner, der findes mennesker imellem, når man vurderer artefakters indvirkning på vores handlinger og tanker; det er essentielt for vores helhedsopfattelse (jf. afs. 4.1). Det er nemlig vigtigt, at vi forstår al den menneskelige interaktion, der foregår i situationen vi befinder os i (jf. afs. 5.2.1).

Når vi oplever co-experience bliver vi nemlig også påvirket af andre deltagende, og deres tilstedeværelse, emotionelle engagement og aktivitet i oplevelsen har derfor betydning for vores perception af en situation, ligesom vores tilstedeværelse, engagement osv. også har betydning for andres oplevelse (jf. afs. 2.3.1; jf. afs. 4.1).

7.2 Intertekstualitet

Intertekstualitet sker, når man overfører elementer fra én tekst til en anden tekst. Altså eksempelvis overfører karakterer fra en film, bog, videospil el.lign., til en anden setting, end man er vant til at se dem i. Karakteren eller artefaktet medierer en mening for tilskueren, som de associerer med den kontekst som karakteren eller artefaktet oprindeligt kommer fra (Alfaro, 1996). I forbindelse med Horror Night er intertekstualitet en betegnelse for de elementer, der er indtænkt i spøgelseshuset i form af artefakter, statister eller lignende, der indeholder elementer, som deltagerne associerer med noget andet. Et eksempel på dette kan være en statist, der er ikklædt maske og bærer rundt på en motorsav. Her associerer vi denne statist med leatherface fra Motorsavsmassakren, fordi vi i forvejen har kendskab til figuren fra denne film. Vi associerer simpelthen elementer fra spøgelseshuset med andre elementer som vi allerede kender fra horrorgenren. Intertekstualiteten er med til at skabe sammenhæng i de erfaringer som vi tidligere har gjort os med lignende oplevelser, og hjælper os med at danne mening i de situationer vi befinder os i (Alfaro, 1996). Altså indeholder intertekstualiteten også en form for *mediational means* (jf. afs. 7.1). For at intertekstuelle elementer skal kunne have en effekt er det dog essentielt, at deltagerne kender til det man ønsker at intertekstualisere. For hvis ikke det er tilfældet, så vil forsøget på at skabe sammenhæng og mening falde til jorden. Evnen til at forstå den intertekstualitet, der kommer til udtryk i koncepter som Horror Night bygger i høj grad på de tidligere erfaringer vi har med emnet. Hvis vores erfaringer med horrorgenren er små, så vil chancen for, at vi forstår de henvisninger, der skabes i installationen også være små (Alfaro, 1996, 282; jf. afs. 4.2).

7.3 IT i horrorgenren

Fu (2016b) beskriver brugen af teknologiske virkemidler i horrorgenren. Her lægges der vægt på, at teknologien, der benyttes, skal være medvirkende til at understøtte den stemning, der ønskes i situationen. Derfor beskriver Fu (2016b) elementer som lys- og lydeffekter som nogle af de mest essentielle ifm. horrorgenren. Lys- og lydeffekter kan først og fremmest være gode til at sætte stemning i en situation. Ligeledes er det elementer, der er lette at digitalisere og manipulere.

I teksten *HORROR MOVIE AESTHETICS: How color, time, space and sound elicit fear in an audience* beskriver Fu (2016b), hvordan man gør brug af teknologiske

virkemidler i gyserfilm, for at skabe den rette stemning. Det beskrives bl.a., at lys har to funktioner: at hjælpe deltagerne med at orientere sig i tid og rum, samt at påvirke deres emotioner (s. 30). Brugen af lys kan være med til at etablere en æstetisk kontekst for vores oplevelse. Her nævnes også farver som et virkemiddel (Fu, 2016b). Udover lys nævnes også lyd som et essentielt virkemiddel ifm. stemningssætningen i en oplevelse i horrorgenren. Fu (2016b) beskriver, at lyd bruges som en stemningssætter i gyserfilm, når der sker en ændring i setting og handling.

IT bruges også ifm. modificering af karakterer i gyserfilm. Her benytter man teknologi til at ændre på væsner som vi allerede kender, og ændrer deres udseende. Dette kaldes *the uncanny valley*. *The uncanny valley* beskriver den emotionelle reaktion der opstår i møder med realistisk udseende virtuelle personer eller væsner (Brenton, Gillies, Ballin & Chatting, 2005). I situationer, hvor vi møder sådanne væsner eller ting, så trækker vi på de tidligere erfaringer vi har haft. Vi har måske tidligere set filmen, og er blevet skræmte, eller vi har venner, der har set dem, som har fortalt os om dem (jf. afs. 4.2; jf. afs. 2.2).

7.4 Brugen af statister

Både artefakter, indretning, atmosfære og brugen af statister og deres udklædning i Horror Night er blevet udtænkt på baggrund af elementer fra horrorgenren. Her kommer *the uncanny valley* ind i billedet. De karakterer vi kender fra horrorgenren, bygger nemlig ofte på væsner vi i forvejen kender til. Her kan eksempler være dukker. Vi ved, hvordan dukker ser ud, og hvad deres rolle er i vores liv. Men modificeres de gennem teknologi og bliver til dukker som vi ser dem i *Chucky* og *Annabelle*, så vil der ske en emotionel reaktion, fordi de minder os om det vi kender, men trods alt er anderledes. Vi synes pludseligt ikke længere, at de er søde, og det skaber forvirring i vores rammer (Brenton et al., 2005; jf. afs. 4.6). Dette element kan være vanskeligt at frembringe i et spøgelseshus, da vi ved, at de statister, der er at finde i et spøgelseshus, er rigtige mennesker, og ikke digitalt modificerede.

Et element, der er vigtigt, når der benyttes statister i horrorsituationer er, at karaktererne er relaterbare (Carroll, 1990). Vi skal som deltagere have mulighed for at kunne sætte os emotionelt i karakterens sted, da det er vores evne til at skabe et emotionelt engagement i situationen, der beslutter, hvorvidt vi bliver skræmte, kede af det eller noget tredje i den

situation vi befinder os i (jf. afs. 4.3; jf. afs. 4.4). Hvis karakteren er for langt ude, så kan vi ikke relatere til den, og vi bliver ikke på samme måde engagerede i situationen (Carroll, 1990, s. 60-61). På den anden side, så skal universet det foregår i, eller selve helheden af situationen indeholde elementer, der gør situationen urealistisk, så vi ved, at situationen vi befinder os i ikke er rigtig (jf. afs. 4.6). For at skabe relaterbarhed gøres der i horrorgenren bl.a. ofte brug af uskyldige ofre (Carroll, 1990). Et virkemiddel, der let vil kunne overføres til et spøgelseshus. Der er tale om en balance, der er vigtig for deltagernes udbytte og indlevelse i situationen. En anden karakter, der også ofte benyttes ifm. horrorgenren er autoritetsfigurer. Disse benyttes dog omvendt ift. vores norm ift. disse. De bruges ofte som "bad guys", der ikke tror på handlingens alvor (Carroll, 1990, s. 102).

Et horror house, der gør brug af statister, fungerer ligeledes kun, hvis statisterne lever sig ind i deres rolle. Statisternes engagement i situationen påvirker nemlig vores mulighed for at leve os ind i rollen som deltager (Carroll, 1990). Her opstår co-experience gennem oplevelsens *human means* eller manglen herpå (jf. afs. 7.1).

7.5 Opsamling

Jakobsson & Davidssons (2012) mediational means vil danne grundlaget for analysens opbygning. Her vil både mediational means, human means og mediated actions være analysepunkter. For at analysere de forskellige means, der kommer til udtryk i Horror Night vil jeg benytte de tanker, som Carroll (1990) beskriver omhandlende brugen af statister, Fuz (2016b) tanker om IT i horrorgenren, samt Alfaros (1996) tanker om intertekstualitet, og dennes vigtighed i vores forståelse af handlingen i et horror house.

8 INSTALLATIONER I HORROR NIGHT

Dette afsnit vil bestå af en gennemgang af spøgelseshuset ved Horror Night fra rutens begyndelse til dens slutning. Gennemgangen er baseret på de observationer, der er at finde i bilag 2.

Inden deltagerne blev ledt ind i spøgelseshuset, skulle de have en hætte over hovedet og håndjern på deres hænder. Herefter blev de ledt hen til husets indgang i en lang række. Hætter og håndjern skulle give deltagerne en association om, at de var fanger. Hætten de fik på hovedet, var blevet fugtiggjort, for at give dem en klam fornemmelse. Da deltagerne var blevet ledt hen til husets indgang, fik de hætter og håndjern taget af, og blev derefter ledt ind i husets entre, hvor der var bælgmørkt. Deltagerne gik gennem et lang kulsort rum. For enden af rummet stod en mand klædt ud som læge; en autoritetsfigur (jf. afs. 7.4). Han havde en kanyle i hånden, et stetoskop om halsen og en lampe i panden, der lyste vejen videre for deltagerne.

Den næste installation man kom ind i, var krybdyrrummet. Herinde var der blevet lavet en stor mekanisk edderkop, der klappede med kæberne, derudover var kriblende lyde i gulvniveau, så man fik en illusion af, at der løb rotter og mus rundt på gulvet. Rummet havde en grå-grønlig belysning, og en lampe, der blinkede konstant, der gjorde det vanskeligt at orientere sig, modsat lysets normale formål i horror (jf. afs. 7.3). Fra loftet i rummet hang små tråde, der skulle illustrere edderkoppespind. Trådene var umulige at se i det blinkende lys, og man fik dem derfor i hovedet, når man gik igennem rummet; en væmmelig følelse (jf. afs. 4.4).

Herefter blev man ledt ind i et rum, der var beklædt i plastik, med store stykker plastik hængende ned fra loftet. I rummet stod en mand med mundbind, operationstøj og en kæmpe stor kødøkse, og i hjørnet hang en person i kæder. Deltagerne blev ledt gennem rummet, rundt om en stor vask, midt i rummet, der var fyldt med blod og afrevne lemmer.

Herefter blev man ledt op ad en lang trappe, og op til et rum, der var indrettet som et børneværelse. Her var der ultraviolet belysning, så man kunne se satanistiske tegninger,

der var blevet lavet på væggene. Rundt om i rummet hang der dukker ned fra loftet, og i rummet sad en pige, iført pyjamas, med blod om munden og på hænderne. Pigen ville have hjælp til at reparere sin dukke, men begyndte at skrike, når man kom tættere på hende. Hun jagtede derefter deltagerne ud af rummet.

Herefter blev man ledt ned til næste installation. Her var der opsat et lille cirkustelt, der fyldte hele lokalet. Der var hø på gulvet, og i midten af rummet stod en stor kiste. Op af kisten kom en klovn. Klovnen var iført en uhyggelig gummimaske, der gjorde det umuligt at vurdere ansigtsmimik. Klovnen gik ubehageligt tæt på deltagerne og træk vejret tung og højt. I rummet blev der spillet cirkus-musik, der havde en mekanisk klang, som om det blev spillet på en grammofon, hvor pladen var ridset.

Herefter blev man ledt ned ad trappen og ned i lagerhallen. Her var der lavet en lang slange af rum, der var opstillet lige efter hinanden. Her blev man jagtet ind i et lav-loftet, smalt rum af en statist. I rummet var der lagt skum på gulvet, der gjorde det vanskeligt at gå, og loftet var så lavt, at man var nødt til at bukke sig ned eller kravle gennem rummet for at komme ud. Rummet var så smalt, at man ikke kunne gå mere end en igennem ad gangen. Rummet så mørkt, at man ikke kunne orientere sig ordentligt, man var derfor nødt til at følge tæt efter den der gik foran, for at finde ud. Rummet skulle give deltagerne en klaustrofobisk fornemmelse.

Næste rum i slangen var indhyllet i røg. Rummet var beklædt med hvidt stof, og var oplyst af rødlige og orange lysglimt. Rummet skulle give deltagerne en illusion af at være i et brændende hus, hvor de selv skulle finde ud. Rummet er tomt, da deltagerne kommer ind, og de skal forsøge at finde døren. Pludseligt dukker en mand op, klædt ud som brandmand. Brandmanden skulle få deltagerne til at gå videre til næste rum; igen benyttes der en autoritetsfigur (jf. afs. 7.4). Mellem dette og det næste rum var der en lang gang, hvor der var billeder på begge vægge.

For enden ad gangen var der en skydedør. Skydedørene åbnede sig og bag dem var en elevator. I elevatoren stod en statist, der var klædt på som en piccolo på et hotel. Gruppen af deltagere stillede sig ind i elevatoren, hvor pladsen var meget trang. Elevatoren

begyndte at ryste, hvilket skulle illustrere, at elevatoren kørte op. Pludseligt stopper elevatoren, og giver et ryk, så det virker som om, at man falder. Skydedøren åbner sig i den anden side ud til en gang. For at komme ud af elevatoren skal man træde et stort skridt op, da den sidder fast mellem to etager. Deltagerne træder nu ud i en gang, der ender ud som trapper. Trapperne skal udelukkende give deltagerne en illusion af, at de går op af. Rummet minder mest af alt om en del af et hurlumhejhus, hvor der er niveauforskelle, der leger med ens sanser.

For enden af trappen åbner en statisk en dør. Her træder man ind i et helt hvidt rum, hvor der er blod på vægge og gulv. Midt i rummet står en stol. Deltagerne sætter sig på nogle bænke, der er i rummet. Ind i rummet træder tre personer. En af dem, en mand, har håndjern på og en sæk over hovedet. Denne mand bliver placeret i stolen. De to andre begynder at råbe ad ham. Han har forrådt dem. De to andre, finder hver et våben frem. Den ene en pistol og den anden en tang. De går hen til manden, tager hans hånd, og pludseligt begynder han at skrig. De har hevet en af hans fingre af, og det sprøjter med blod på gulvet. Deltagerne bliver herefter tvunget til at tage hætter over hovedet, så de ikke længere kan se, hvad det er der foregår. En af deltagerne skal nu ofres, men der er ingen, der ved, hvem af dem det bliver. Manden med pistolen går rundt blandt deltagerne og trykker hans pistol mod deres hoveder. Pludseligt lyder der et skud.

Deltagerne bliver herefter ledt ud af rummet, stadig med hætterne på hovedet, og ud i den friske luft. De befinder sig nu udenfor. De får hætterne af, og bliver med det samme mødt af en skikkelse, der ligner Leatherface fra *The Texas Chainsaw Massacre*. Skikkelsen tænder en motorsav og begynder at jage deltagerne rundt i en labyrint. For enden af labyrinten er det næste rum.

Det næste rum er åbent. Her skal deltagerne have en fornemmelse af, at de stadig er udenfor, selvom de egentligt befinder sig inde i lagerhallen igen. Rundt om dem står der en masse gravsten, der er jord, og der er tåget. De befinder sig på en kirkegård. Rundt om på kirkegården står der nogle høje skikkelser. Skikkelserne ligner sarkofager. De har ansigter, men det er ikke nemt at vurdere, om det er statister, eller om det blot er mannequiner, der står der. Pludseligt vender en af dem sig om og skræmmer deltagerne.

I denne del af lagerhallen står karnevalsgruppernes vogne, som de bruger hvert år til karneval. Vognene er blevet en integreret del af spøgelseshuset og bruges derfor som rekvisitter. Én af dem bruges på kirkegården, og skal forestille et mausoleum, hvori der står en åben kiste. I kisten ligger et lig. Det bevæger sig. Omkring kisten står skikkelser ligesom de andre, der stod på kirkegården.

Deltagerne går nu ud af kirkegården og ind i en jungle. Udsmykningen minder mest af alt om noget fra filmen Jumanji. I baggrunden kan man høre abe-skrig. Deltagerne går gennem en lang gang, der er dækket til i grene og blade. Ned fra loftet hænger lange lianer meget tæt. På jorden ligger en masse grene, der gør det vanskeligt at gå. Umiddelbart er der ingen statister i rummet. Abe-skrigende intensiverer, og lyden af grene, der knækker og blade, der bevæger sig, bliver højere. Deltagerne løber ud af junglen og ud i et åbent rum, hvor der er koldt og højt til loftet. De er tilbage i lagerhallen igen, og er på vej ud af spøgelseshuset; deltagerne oplever *relief* (jf. afs. 4.2; jf. afs. 4.3).

I bilag 5 findes en oversigt over fobi/intertekstualitet i hver installation, samt primære emotion og brugen af statister.

8.1 Valg af installationer til analyse

Gennem udarbejdelsen af analysen har jeg udvalgt fire forskellige rum fra spøgelseshuset ved Horror Night, som jeg har valgt at arbejde videre med. Rummene, der vil blive taget udgangspunkt i er: børneværelse, det brændende hus, kirkegården og junglen. I tabel 1 ses de valgte installationer, deres primære emotioner, artefakter, statister og brug af teknologi.

Rum	Primær emotion	Artefakter (mediational means)	Statist (human means)	Teknologi (mediational means)
Børneværelset	Væmmelse	Bamser, dukker, spiral, satanistiske tegn, UV-	Pige → Pyjamas, rottehaler, blod overalt, bamse	Lys

		maling, lys (grønt), seng m. himmel, indvolde		
Det brændende hus	Rædsel	Røg, latex på væggene	Brandmand → brandmand-uniform, hjelm, økse	Lys- og lydeffekter (brand)
Kirkegården	Væmmelse	Jord, tåge, gravsten, lig, kister, månelys, rødt lys (mausoleum), karnevalsvogn/mausoleum	Hættemænd/Kult → Masker (dødemasker), kutter, hætter	Lys
Junglen	Rædsel	Lianer, kviste, blade, abelyde, tikihytte	Ingen synlige	Lydeffekter

Tabel 1 Valgte installationer: emotion, artefakter, statister og teknologi

Valget er faldet på disse fire rum af forskellige årsager. Først og fremmest har jeg fundet det vigtigt at tage udgangspunkt i installationer, der bygger på forskellige emotioner. Af den grund er der to, der bygger på væmmelse og to der bygger på rædsel. De rum, der bygger på væmmelse, indeholder artefakter, der i sig selv fremkalder væmmelse i brugeren. Væmmelsen ligger nemlig i objektet, og ikke i forestillingen af objektet (jf. afs. 4.4). Derudover er det ikke alle de valgte rum, der gør brug af statister, der forhåbentligt kan sige noget om, hvorvidt brugen af statister har fungeret.

Derudover mener jeg, at der på baggrund af artefakterne og statisterne i installationerne findes et stort udviklingspotentiale for oplevelsen, hvis teknologi implementeres som understøttende element.

I ovenstående tabel beskrives statister som værende human means. Dog er disse ikke de eneste human means, der er til stede i spøgelseshuset, da der også er andre deltagere. Disse vil også have en indvirkning på, hvordan vi oplever situationerne vi befinder os i, og vi vil på baggrund af deres emotionelle engagement og udtryksgiven i situationen påvirkes af dem. Øvrige deltagere vil blive inkluderet i analysen af Horror Night som tertiært artefakt.

9 ANALYSE DEL 1: MEDIATIONAL MEANS I HORROR NIGHT

Fokus i Horror Night har selvfølgelig været at give deltagerne en skræmmende oplevelse. Derfor er der i Horror Night flere forskellige typer af artefakter, der medierer mening, og har betydning for vores oplevelse. De primære artefakter, der er i oplevelseskonceptet, er artefakter som vi associerer med horrorgenren. Her har man fokuseret på, at oplevelsen skulle indeholde elementer som deltagerne ville kunne genkende fra deres tidligere erfaringer med horrorgenren, bl.a. fra gyserfilm. Derfor har der gennem spøgelseshuset været flere elementer, der har bygget på kendte gyserfilm, som man er sikker på, at folk til en vis grad kender til.

9.1 Børneværelset

Børneværelset bygger ikke umiddelbart på en fobi (bilag 5), men bygger derimod på elementer som vi kender fra horrorgenren. Børneværelset indeholder mange elementer som vi associerer med horrorgenren. I film som *Rosemarys Baby*, *The Shining* og *Mama* er en af gengangerne børn. Derudover, så bygger børneværelset i Horror Night i høj grad på emotionen væmmelse. Dette kommer til udtryk gennem værelsets indretning. LL beskriver, hvordan, der var blod på spejlet i værelset, og bamser, hvor indvoldene hang ud. CHPE beskriver, hvordan der var bamser, der havde fået deres øjne kradset ud (bilag 4.1). Dette er alle elementer som Kolnai beskriver som værende essentielle elementer, når vi føler væmmelse. Generelt for væmmelse er, at vi associerer emotionen med ting, som vi finder fysisk vederstyggelige; såsom afrevne lemmer, kropsvæsker osv. (jf. afs. 4.4). Brugen af indvolde og andre væmmelige elementer er noget vi kender fra zombiefilm, og er generelt et element, der bruges, både i krimiserier, gyserfilm og videospil, når der skal vækkes væmmelse i seeren.

9.1.1 Artefakter: Børneværelset

Børneværelset indeholdt utroligt mange forskellige artefakter. Ifølge en af deltagerne, indeholdt det måske faktisk lidt for mange ting. CHPE beskriver, at artefakterne i rummet var fede, og relaterede sig meget til horrorgenren, men at der faktisk var så mange forskellige ting at kigge på i rummet, at det gjorde det vanskeligt at nå at se det hele (bilag 4.1). Indretningen af børneværelset ses på billede 2 og 3.



Billede 2 Indretning Børneværelset Horror Night



Billede 3 Indretning Børneværelset Horror Night

I rummet var der bamser, dukker og en himmelseng. Brugen af artefakter som disse gav et indtryk af, at værelset tilhørte et barn, nærmere betegnet en pige. Disse artefakter er alle artefakter som vi associerer med et børneværelse, og man var derfor ikke tvivl om, at det var det, der var tilfældet. Havde værelset i stedet vist sig at tilhøre en midaldrende mand, så havde det skabt forvirring hos deltagerne (jf. afs. 4.6; jf. afs. 7.1). Artefakterne var med til at skabe en form for realisme i rummet, netop fordi vi associerer bamser og dukker med barndom.

Brugen af dukker er også noget vi ser i flere gyserfilm, og der forekommer derfor en del intertekstualitet i rummet (jf. afs. 7.2). Vi genkender dukker fra filmene *Annabelle* og *Chucky*, hvor dukker bruges som krop for dæmoner. I disse film er det dukkerne, der er de rædselsvækkende skabninger. Dukker er normalt ikke noget vi er bange for eller bliver skræmt af, men i situationer, hvor dukkerne pludseligt ser anderledes ud, eller på anden vis falder uden for vores ramme af, hvad en dukke er, og hvad den bruges til, så føler vi os pludseligt ikke sikre mere (jf. afs. 4.6). På billede 4 ses et eksempel på, hvordan dukkerne i Børneværelset så ud.



Billede 4 Dukker i børneværelset

Dukker er heller ikke artefakter som vi normalt finder væmmelige, men i tilfælde som *Chucky* og *Annabelle* så spiller *the uncanny valley* ind. Karakteren virker pludseligt for “menneskelig”, og det fremkalder rædsel (jf. afs. 7.3). Der kommer en form for uskyldighed til udtryk i rummet. Dog indeholdt rummet også artefakter, der gjorde rummet urealistisk, og som dermed fortalte os, at situationen ikke var ægte (jf. afs. 4.6). Her blev der gjort brug af indvolde og blod, der normalt associeres med væmmelse hos os (jf. afs. 4.4).

Blodet var smurt ud på statistens tøj, på overfladerne i rummet og på dukkerne (billede 4). Indvoldene hang ud fra bamsernes bløde maver, hvilket gør, at vores ramme for børneværelset og dets uskyldighed ændres (jf. afs. 4.6). Vi ved på baggrund af disse artefakter, at det der foregår, ligger udenfor vores normale viden om, hvad et børneværelse er, og de interaktionerne, der foregår derinde.

På væggene rundt omkring i rummet var der tegnet satanistiske tegn, der lyste op i mørket. Vi forbinder satan med ondskab, og får derfor en idé om, at der skal foregå eller har foregået noget ondsksfuldt i rummet (jf. afs. 4.6). Tegnene fortsatte på væggene ud af rummet og ned ad en trappe, samme vej som deltagerne skulle. På væggen var der også tegnet en spiral (billede 5).



Billede 5 Spiral Børneværelset Horror Night

CHPE beskriver, at denne spiral skaber associationer til Junji Itos Uzumaki (billede 6). Uzumaki er en japansk horror manga serie fra 90'erne (bilag 4.1).



Billede 6 Uzumaki spiral

Fra:

https://uzumaki.fandom.com/wiki/The_Spira

I denne serie er spiralen et symbol på en forbandelse, der vil udslette hele befolkningen i Kurôzu-Cho engang hvert årti eller århundrede. Mødet med spiralen har fået CHPE til at tænke tilbage på tidligere erfaringer med symbolet (jf. afs. 7.2; jf. afs. 4.2).

Det er dog ikke kun i manga-serien, at spiralen bliver brugt. Spiralen er også brugt i film som *Saw*, hvor spiralen er et af Jigsaws kendetegn. Jigsaw har tegnet en rød spiral på hver kind. Rød er ligeledes en farve, som vi forbinder med fare (billede 7).



Billede 7 Jigsaw spiral

Artefakternes sammenhæng i denne installation, har haft betydning for deltagerenes helhedsindtryk i situationen (jf. afs. 4.5.1).

9.1.2 Statist: Børneværelset

I børneværelset blev der gjort brug af én statist. Statisten skulle forestille en lille pige. Hun havde rottehaler, var iført nattøj og havde blod på tøjet og i ansigtet. Statisten stod med en bamse, som hun ville have en af deltagerne til at reparere. Statisten i børneværelset spiller på et element i brugen af statister som Carroll (1990) bruger. Her nævnes det, at der i horrorgenren ofte gøres brug af uskyldige ofre (jf. afs. 7.4). Et barn er i de flestes øjne uskyldigt, og vi interagerer derfor med barnet, fordi vi tænker, at de ikke er noget farligt ved det.

Statistens interaktion med deltagerne har stor betydning for, hvilken oplevelse de får i rummet. Det, at statisten i børneværelset starter ud med at virke bange og ked af det, fordi hendes bamse er i stykker, får os til at reagere på hendes barnlige uskyldighed. Vi ved, at den reaktion som hun viser er en normal reaktion hos børn, og derfor interagerer vi med hende, i et forsøg på at trøste hende, fordi det er en normal reaktion fra en voksens side. Fordi vi er bekendte med den reaktion, der kommer fra pigen, og fordi vi tidligere har stået i lignende situationer, så kan vi bedre relatere os til den situation vi er i, og vi engagerer os derfor emotionelt i situationen (jf. afs. 4.3; jf. afs. 4.2). Statisten, der lever sig ind i sin rolle, medierer en mening for deltagerne, der gør, at de interagerer med hende – der forekommer en *mediated action* (jf. afs. 7.1). Forskellen er blot, at børn ikke normalt er indsmurt i blod, hvilket gør, at pigen her falder uden for vores ramme (jf. afs. 4.6). Dette er med til at skabe forvirring og gør måske, at vi ikke er lige så opsat på at hjælpe barnet som vi normalt ville være. Blodet skaber væmmelse hos os, og vi bliver derfor mere tilbageholdende, fordi vi ikke har lyst til at komme i kontakt med det der væmmer os (jf. afs. 4.4).

Statistens rolle i rummet var et element, der delte vandene blandt deltagerne (bilag 4.1). Her mente AA, at statisten var god til at samle rummet, og fik hevet deltagerne med helt ind i universet, mens CHPE, LL og CL derimod ikke mente, at statistens rolle blev udført godt nok. Ideen var god, og havde helt sikkert potentiale til mere, men manglede noget på udførelsen (bilag 4.1). CHPE nævner i sin besvarelse, at en mulighed havde været at gøre rummet mere "automatiseret". Simpelthen lave kortere interaktioner fra statistens side, som kunne gentages flere gange i løbet af turen, eller implementere et digitalt lag i oplevelsen, der kunne tage deltagernes opmærksomhed fra statisten (jf. afs. 4.1). Dermed kunne flere få en mere lige oplevelse, end hvad tilfældet var.

9.1.3 IT-elementer: Børneværelset

I børneværelset har der ikke været benyttet særlige former for IT. Der har udelukkende været brugt lyseffekter i et forsøg på at gøre rummet mere uhyggeligt. Brugen af lys er en af de lettere måder at manipulere med stemningen i en situation (jf. afs. 4.5.1). Brugen af lyseffekter er, ifølge Fu (2016b) også et af de mest anvendte elementer af IT i horrorgenre (jf. afs. 7.3). Problematikken med brugen af IT i dette rum er, at brugen af det

grønne lys, der var i rummet, har fjernet fokus fra mange af de forskellige artefakter, der var i lokalet (billede 8). Artefakterne er dem, der skulle have givet deltagerne associationer til horrorgenre. Dette nævner LL i sine erindringer fra Horror Night; "Jeg synes dog, at det var lidt ærgerligt med det grønne lys, som jeg synes slørede for meget af detaljerne" (bilag 4.1). Her har IT'en altså ikke haft den understøttende effekt i oplevelsen som Hassenzahl, McCarthy & Wright og Forlizzi & Battarbee omtaler (jf. afs. 2.3.2). IT'en kom i stedet til at blive overtagende, og har dermed ødelagt indtrykket som deltageren fik i situationen.



Billede 8 Grønt lys i Børneværelset

Selvom lyset i rummet har virket til at sløre nogle af de artefakter, der var i rummet, så har der muligvis været en grund til, at det er netop den farve der er blevet brugt. Fu (2016a) beskriver, at den grønne farve bruges i et forsøg på at skabe spænding og skal fungere som opmærksomhedsfangende (s. 37). I tilfælde af børneværelset er der noget, der tyder på, at mængden af farve, eller generelt brugen af IT har været overgjort, hvis den har fjernet fokus fra andre ting i rummet. Selv om brugen af lys har givet rummet et mere skræmmende udtryk, så har det ikke fungeret som understøttende element på den måde som Hassenzahl, McCarthy & Wright og Forlizzi & Battarbee beskriver det (jf. afs. 2.3.2). Udover det grønne lys i installationen var der også installeret lys i dukkernes øjne (billede 4). Det var også meningen, at dukkernes hoveder skulle kunne dreje rundt (bilag 4.1).

9.1.4 Generelt: Børneværelset

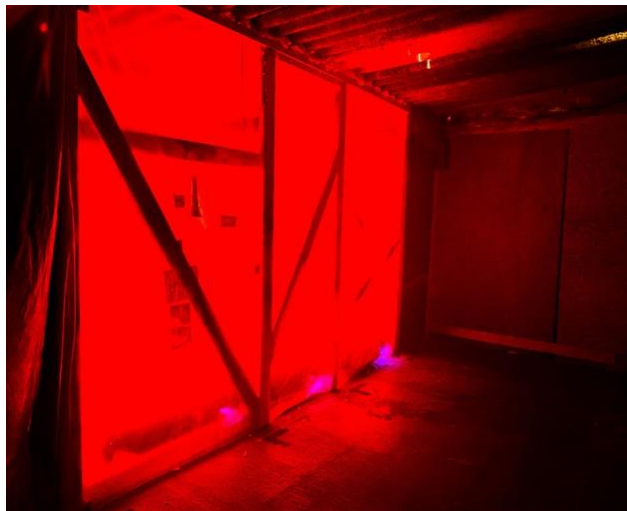
Flere af deltagerne i den visuelle etnografiske undersøgelse mente, at dette rum var godt udsmykket, at der var tænkt på detaljerne, og at der var klare elementer fra horrorgenren. AA nævner bl.a., at der var tydelig inspiration fra "det typiske haunted child tema" (bilag 4.1). Rummet i sin helhed var godt udsmykket og gav associationer til andre interaktioner med horrorgenren (jf. afs. 7.2), og der var skabt den rette atmosfære i rummet, tager man mediational means i betragtning (jf. afs. 7.1). AA beskriver ligeledes, at der i rummet var en uvished: "Det er det uvisse der gør det fedt og uhyggeligt på en god måde. Man får pulsen op" (bilag 4.1). Og netop det at få pulsen op, at fornemme en form for ændring i arousal er vigtig i vores oplevelser, da de danner grundlaget for vores emotionelle engagement i situationen (jf. afs. 4.3). Oplevelsesmæssigt har rummet altså fungeret efter hensigten, og statistens "act" har for nogle haft den ønskede effekt.

9.2 Det brændende hus

Installationen her bygger på frygten for at brænde inde uden mulighed for at finde ud. Rummet spiller i høj grad på rædsel. At blive lukket inde i et brændende hus, som man ikke kan bryde ud af, er en rædselsvækkende tanke. Ideen om et brændende hus er god, men hvis ikke udførelsen er det, så falder oplevelsen en smule sammen. Atmosfæren i rummet bør være realistisk, og skal give os associationer til, at der rent faktisk er noget der brænder.

9.2.1 Artefakter: Det brændende hus

Det brændende hus indeholdt ikke mange artefakter. Rummet var stort set tomt, hvilket skabte forvirring blandt nogle af deltagerne (bilag 4.2). Et af de eneste artefakter, der var til stede i rummet, var den latex som væggene var beklædt med. På den anden side af latexen lyste også rødt lys, hvilket skabte en illusion af, at rummet egentligt var større end tilfældet var (billede 9).



Billede 9 Det brændende hus - i højre side af billedet ses døren som deltagerne skulle finde

Udover latexen på væggene var der også røg i rummet. Røgen skulle selvfølgelig give illusion af en ægte brand. Noget tyder på, at røgen ikke har haft den rette effekt. I hvert fald, hvis man ser på, hvad deltagerne mener. CHPE beskriver, at man sagtens kunne have gjort røgen tykkere, så deltagerne slet ikke kunne se noget. Her foreslås det, at man som forbedring kunne give deltagerne gasmasker på, i starten af rummet, så de selv skulle finde ud (bilag 4.2). LL beskriver, at det i forvejen var svært at finde ud, da der ikke var noget håndtag på døren (billede 9) (bilag 4.2). Man kunne dermed sagtens have arbejdet videre på ideen, og måske have gjort rummet til en opgave for deltagerne. Gør man dette lægges der også i højere grad op til teamwork, der kunne hjælpe på deltagernes co-experience (jf. afs. 2.3.1). Derudover vil man gennem en udfordring som denne kunne skabe en mere presset stemning i rummet, fordi deltagerne tvinges til at finde vej i et rum, de ikke ved hvor leder hen (jf. afs. 4.5.2) De vil have en fælles opgave som de skal løse for at komme videre i huset, og de vil dermed have større grundlag for at opleve en positiv virkning på deres co-experience.

9.2.2 Statist: Det brændende hus

I det brændende hus var der én statist. Statisten var der ikke for at skræmme deltagerne, men var der udelukkende for at lede dem videre i spøgelseshuset. Statisten var klædt ud som en brandmand. En brandmand er ikke en karakter som vi forbinder med uhygge,

rædsel eller væmmelse. Det er derimod en karakter som vi forbinder med autoritet og sikkerhed, hvilket også må være grunden til, at det er en brandmand og ikke en forbrændt person, der er blevet brugt i rummet. Ved at gøre brug af en autoritetsfigur, får arrangørerne vist os videre, uden at vi forventer, at der kommer til at ske noget uhyggeligt i rummet. Vi kan dermed lægge oplevelsen bag os og komme videre i huset, fordi vi uden videre stoler på statisten (jf. afs. 7.1). Det kan være fordi, at vi er vant til, at brandmænd, læger, politi og andre autoritetsfigurer er mennesker man stoler på, vi gør derfor som de siger, fordi det er det vi er vant til (jf. afs. 4.2). Havde man gjort brug af en forbrændt karakter, havde det fordret en anden handling, end den deltagerne viser med brandmanden, fordi der her er en anden forståelsesramme (jf. afs. 7.1; jf. afs. 4.6). Autoritetsfiguren er i denne installation brugt modsat af, hvordan man normalt benytter dem i horrorgenren (jf. afs. 7.4).

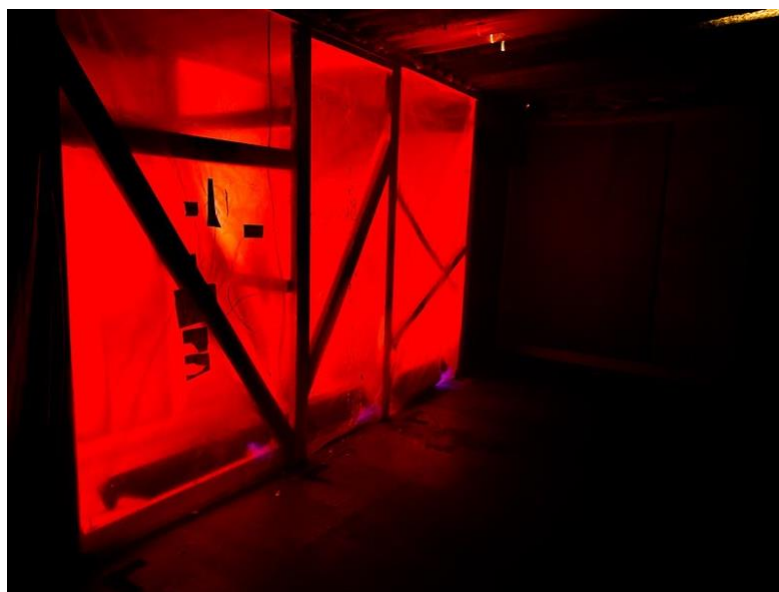
I denne installation kunne man også have gjort brug af statister på anden vis. Man kunne gøre brug af den latex, som væggene var beklædt med. Her kunne man have bedt en statist om at række ud gennem latexen og gribe ud efter deltagerne, for at skabe en illusion om, at der var personer, der var fanget, som ikke kunne reddes ud. Disse personer kunne ligeledes råbe om hjælp.

Havde røgen i rummet været tykkere, så havde det også været en mulighed at stille en statist ude i rummet, som deltagerne ikke kunne se. Dermed ville der opstå et overraskelsesmoment i oplevelsen, mere interaktion mellem statist og deltager, og måske endda et jumpscare; et jumpscare er en situation, hvor en person bliver overrasket over en pludselig tilstedeværelse af nogen eller noget, der får dem til at "hoppe" af skræk. Overraskelsesmomentet er vigtigt i en oplevelse, da det er det overraskende, der er med til at skabe forventningsbrud (jf. afs. 4.2). Bruger man en statist som del af overraskelsesmomentet så vil det formentligt også have en effekt på deltageres co-experience, da man skaber en interaktion, som de ikke forventer; man kan skabe forventningsbrud, og deltagerne vil opnå et *peak* i installationen (jf. afs. 4.2).

9.2.3 IT-elementer: Det brændende hus

Da installationen var helt tomt, var der udelukkende leget med lyseffekter og lyd derinde. Installationen var lyst op af rødt lys, der skulle give en illusion af, at deltagerne rent faktisk

befandt sig i et brændende hus (billede 10). Dog var der elementer, der gjorde, at det ikke fungerede så godt som det kunne. CHPE og AA beskriver, at de begge var forvirrede, da de kom ind i rummet, fordi rummet var tomt. De kunne ikke regne ud, hvad rummet skulle forestille, og mistede derfor lidt af den oplevelse rummet egentligt lagde op til (bilag 4.2). Her kunne artefakter eller flere statister have været behjælpelige.



Billede 10 Rødt lys i Det brændende hus

Udover den IT, der allerede var gjort brug af, vil man kunne gøre brug af elementer som lugt og varme, for at lege med sanserne. Brugen af lugt og varme i sammenhæng med lyd og lys vil kunne skabe en fyldigere fornemmelse i rummet. Tilsammen vil de kunne skabe rammerne for en atmosfære, der minder deltagerne om et brændende hus (jf. afs. 4.5.1). Man vil kunne skabe en fornemmelse hos deltagerne om, at de rent faktisk befinder sig i et brændende hus, fordi varme og lugt er nogle af de elementer som vi forbinder med en brand (jf. afs. 4.6).

9.2.4 Generelt: Det brændende hus

Ser man på dataen fra den visuelle etnografiske undersøgelse, er der forskellige meninger om, hvordan det brændende hus fungerede. LL og SH mente, at effekterne i rummet fungerede rigtig godt, og at brugen af artefakter var godt udført, mens både CHPE, AA og CL mente, at rummet var forvirrende, da der ikke var nogen, der vidste, hvad det var der

foregik (bilag 4.2). En af grundene til, at jeg mener, at rummet ikke fungerede efter planen var, at det vi associerer med en brand, ikke nødvendigvis er brugen af farve eller lyd. Det er derimod lugten vi først lægger mærke til, hvilken kan have været årsagen til forvirringen hos CHPE og AA. Brugen af lugt er også et af de elementer som LL nævner som værende et godt udviklingselement. Det er også en af de sanser, der er forholdsvis let at manipulere med, da man let kan tilføre lugt til et rum. Lugt er ligeledes et af de sanselige elementer, der er en primær kilde til væmmelse (jf. afs. 4.4). Problematikken ligger dog i, at det er nødvendigt at ramme den helt rigtige lugt, da vi mennesker associerer bestemte lugte med bestemte ting. For eksempel nytter det ikke noget at stryge en tændstik eller tænde et stearinlys, fordi vi i forvejen kender disse lugte og de sammenhænge de findes i (jf. afs. 4.2; jf. afs. 7.2).

9.3 Kirkegården

En kirkegård kan af nogle betragtes som et uhyggeligt og væmmeligt sted at være. Det bygger meget på de psykologiske aspekter i situationen. I dagslys associerer vi kirkegården med sorg, på grund af de kære som vi har mistet gennem tiden, men associerer det også med et sted, hvor vi kan "besøge" vores kære, og være sammen med dem, selvom de fysisk ikke er her længere. Dette ser vi i forskellige kulturer, som bl.a. i Mexico, hvor befolkningen hvert år på *de dødes dag* stimler sammen på kirkegårde landet over, og tilbringer dagen sammen. Vi ser det også herhjemme, hvor kirkegårde i højere grad er blevet til rekreative grønne områder, hvor folk stimler sammen i sommermånederne for at hygge sig med vennerne.

I mørke derimod, efter midnatstid, får kirkegården en helt anden betydning for os. Her associerer vi den i højere grad med væmmelse; zombier, død, forrådnelse, ja generelt ting, der giver os myrekryb, og får hårene til at rejse sig i nakken af os.

Kirkegården bygger på en helt almindelig frygt. Frygten for mørke og det ukendte. Derudover er der også bare noget meget creepy over en kirkegård. Der er ingen, der har lyst til at tilbringe en mørk aften eller nat på en kirkegård. Mange af de elementer som vi associerer med kirkegården, bygger på den aversive emotion væmmelse. Herunder død og forrådnelse. Død i sig selv er ikke et element, der fremkalder væmmelse, men de elementer, der medfølger i døden gør (jf. afs. 4.4).

9.3.1 Artefakter: Kirkegården

Kirkegården var fuld af artefakter. På kirkegården var der alle de ting som vi normalt associerer med en kirkegård. Der var jord, gravsten og kister. Selvfølgelig er vi ikke vant til at se kisterne, når vi er på en kirkegård, men vi ved alligevel, at de er der. Disse ting ligger inden for vores almindelige ramme for, hvad en kirkegård er (jf. afs. 4.6). Udover disse artefakter som associeres med kirkegården, var der også lig. Lig er selvfølgelig også et af de artefakter som vi ved er til stede på en kirkegård, men det er ikke noget vi møder, når vi er der, og er heller ikke et element som vi ønsker at møde, fordi lig, der er gået i forrådnelse væmmer os (jf. afs. 4.4).

Tanken om en kirkegård, er for mange måske ikke så skræmmende. I hvert fald ikke i dagslys. Men i mørke får vi nogle helt andre associationer til, hvad en kirkegård er. Her forestiller vi os zombier; hvileløse rådne kroppe, der bryder ud af deres grav, for at jage de levende, og spøgelser, der svæver hvileløst rundt. Det er associationer, der er skabt på baggrund af erfaringer vi har fra horrorgenren. Vi husker bl.a. Michael Jacksons musikvideo til hittet *Thriller*, der inkluderer varulve og zombier. I starten af denne musikvideo ser man også Michael Jackson sidde i en biograf, hvor han ser en gyserfilm. Man kan lige forestille sig den død stille kirkegård. En tyk tåge lægger sig ved jorden, og månen lyser alt, der har en skygge op.

Et andet artefakt, der var i spøgelseshuset, var tåge. Tåge er en meget normal ting, og er ofte noget vi ser i vores dagligdag. Alligevel er der noget uhyggeligt over det. Vi associerer det med noget ukendt, noget som vi ikke er herre over. Derudover associeres det med det gådefulde.

9.3.2 Statister: Kirkegården

Ved første øjekast, var der ikke nogen statist på kirkegården. Dog stod der tre høje kutteklædte skikkelser, omkring en åben grav (billede 11). Umiddelbart virkede det bare til at være mannequiner. Alle tre bar dødemasker, der ifølge CHPE var med til at give "en uhyggelig stemning" (bilag 4.3). Brugen af de kutteklædte skikkelser forestiller jeg mig leder tilbage til manden med leen. Ingen af skikkelserne havde en le i hånden, men udklædningen gav associationer til det. Måden de kutteklædte skikkelser var stillet op på, gav ligeledes et kultagtigt udtryk. Kulten er noget vi kender fra film som *Midsommar* og fra

serier som *The Chilling Adventures of Sabrina* og *The Rain* (jf. afs. 7.2). Her har kulten en central betydning for handlingen. Dog har kulten i disse film og serier et andet udtryk. Ens for kultene i både *Midsommar*, *The Chilling Adventures of Sabrina* og *The Rain* er, at de er kannibaler og ofrer mennesker til deres gud. Udtrykket som statisterne på Kirkegården har giver dog mere udtryk for en satanistisk kult og en mulig ofring af personen i kisten.

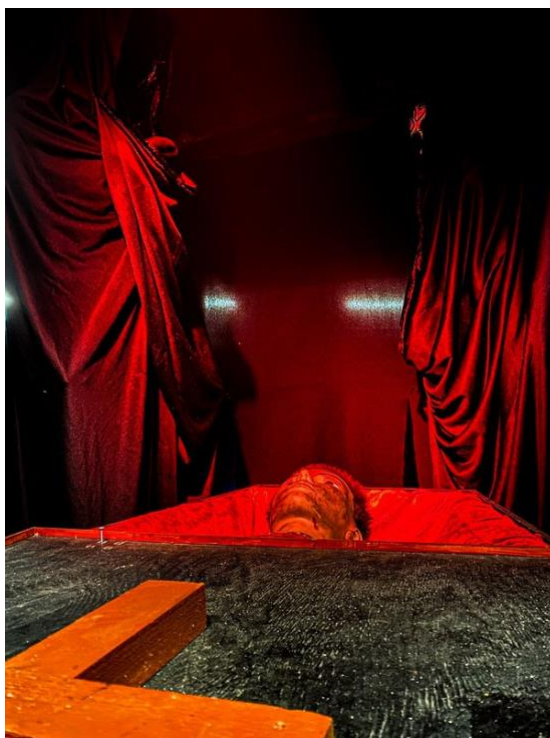


Billede 11 Kult - Kirkegården

En af de kutteklædte skikkelser viste sig at være en statist. Dog var det vanskeligt at se, fordi der var tåget, og fordi, der var så mange forskellige ting at kigge på i installationen. Det gav statisten mulighed for at skræmme deltagerne, uden at de vidste, at det ville ske. Hvis flere af deltagerne bliver skræmte på den måde, så giver det dem et bedre grundlag for co-experience efterfølgende, da flere har oplevet den samme interaktion (jf. afs. 4.2).

9.3.3 IT-elementer: Kirkegården

På kirkegården var der gjort brug af lys som teknologisk artefakt. I rummet stod en vogn, der normalt bruges til karneval. Denne vogn var lyst op af et rødt lys skær. Rød er ofte en farve som vi associerer med fare (billede 12). Det farvede lys havde ikke umiddelbart nogen effekt på oplevelsen, men var til gengæld med til at samle området det var i en smule.



Billede 12 Rødt lys på Kirkegården

Det røde lys gik igen ved alle de åbne kister på kirkegården. Udover det røde lys, stod der en stor lampe i den ene side af rummet. Denne lampe havde to funktioner. For det første havde den funktionen, at den skulle sørge for modlys, så deltagerne ikke kunne se ind i rummet og regne ud, hvad der skulle ske. Det er denne lampe, der blev sat op midt på aftenen. Derudover kom lyset fra lampen også til at minde om månelys, hvilket var en fed detalje. Lysets effekt i rummet er også et af de elementer som CHPE beskriver; “området var belyst på den rigtige måde, så ens opmærksomhed så de “rigtige” steder, så statisterne havde chancen for at forskrække deltagerne” (bilag 4.3). Lyset og de øvrige artefakter i rummet var altså med til at gøre, at ens opmærksomhed var andre steder end på statisten, der fik mulighed for at skræmme deltagerne, uden at de opdagede det.

9.3.4 Generelt: Kirkegården

Hvis man sammenligner de data, der er kommet fra den visuelle etnografiske undersøgelse ifm. denne installation, så er der uoverensstemmelser i, hvordan installationen fungerede. SH og LL nævner bl.a., at de kunne se hele installationen inden de overhovedet kom ind i det. Det virker ikke umiddelbart til at være tilfældet med CHPE, AA og CL, hvor i hvert fald CHPE og CL mente, at de havde haft den bedste oplevelse i dette rum (bilag 4.3). Jeg tror, at grunden til, at de har haft forskellige oplevelser i dette rum er, at SH og LL var inde i spøgelseshuset tidligt på aftenen, mens CHPE, AA og CL var inde med den sidste gruppe. I mellemtiden blev der sat et modlys op, der skulle gøre, at man ikke kunne se ind i rummet og afsløre handlingen (bilag 2).

Hvorvidt kirkegården fungerede som installation, var der som sagt uenighed om. Jeg mener, at dette har noget at gøre med, hvilket forhold man som deltager har til kirkegårde. Hvis ikke man føler, at en kirkegård i sig selv er uhyggelig, så vil man heller ikke synes det i et spøgelseshus, selvom artefakter osv. skaber den rette atmosfære (jf. afs. 4.5.1). Et element man kunne have indtænkt i højere grad end hvad tilfældet var, er de human means, der var i spil (jf. afs. 7.1). På kirkegården kunne man sagtens have brugt en hærd af statister, klædt ud som zombier, der kunne jage deltagerne. Deltagerne ville på den måde have været en mere aktiv del af installationen, og havde ikke i lige så høj grad været overladt til sig selv. Det havde klart haft en anden virkning i oplevelsen, hvis der havde været flere og mere aktive statister. I installationen var der i forvejen gjort brug af kister. Her kunne man sagtens have lagt en rigtig person i, frem for en dukke, som kunne skræmme deltagerne. Også i denne udstilling kunne man have implementeret en opgave for deltagerne, hvor de skulle finde frem til et artefakt eller andet, der kunne hjælpe dem videre. Deltagerne ville på den måde have haft mere tid i installationen, og den ville have fordret fællesskab og co-experience mere (jf. afs. 2.3.1; jf. afs. 2.3.2).

9.4 Junglen

Junglen bygger ikke i så høj grad på elementer fra horrorgenren, men minder i høj grad om elementer fra filmen Jumanji, hvor en jungle overtager et stort hus, og skuespilleren Robin Williams flygter fra løver, næsehorn og aber. I Jumanji er et af de elementer man husker, at der, når der er fare på fære, begynder at lyde trommelyde. Et element, der

kunne have haft en fed effekt i rummet. Rummet spiller i højere grad på rædsel og frygt, end på væmmelse, da det bygger på frygten for mørket og det uvisse, som i filmen *Apocalypse Now* eller i Joseph Conrads roman *Heart of Darkness*.

En jungle er ikke normalt noget, som vi interagerer med i vores hverdag, og vi har derfor ikke nogen mulighed for at skabe en ramme for netop denne situation (jf. afs. 4.6). Derfor associerer vi det nok nærmere med en mørk skov og opbygger en ramme ud fra det, samt vores tidligere erfaringer med film, spil eller litteratur, der indeholder elementer af jungle (jf. afs. 4.6; jf. afs. 7.2). I dette rum er det i langt højere følelsen af uvished og overraskelse, der kommer til udtryk, fordi vores kendskab til omgivelserne er minimale. Egentligt var det meningen, at junglen skulle spille på frygten for krybdyr, men det kommer ikke så godt til udtryk.

9.4.1 Artefakter: Junglen

I Junglen var der lagt vægt på, at de artefakter der var til stede, var noget som deltagerne skulle associere med en jungle. Derfor var der gjort brug af lianer, kviste og blade. Alle artefakter som vi kender fra interaktioner med enten jungle eller skov.

Lianerne i rummet hang ned fra loftet. Lianerne gjorde det vanskeligt for deltagerne at kigge igennem dem, og videre ind i rummet. Der lå derfor et element af overraskelse i rummet, da man som deltager, ikke havde mulighed for at gennemskue, hvad der skulle ske. Elementet af overraskelse er et element vi også er bekendt med fra horrorgenren, og er et yderst vigtigt element, hvis vi ønsker en oplevelse, der ligger ud over vores normer. Elementet af overraskelse forstærker nemlig vores emotionelle engagement (jf. afs. 4.2). AA nævner også, at brugen af ting, der hang ned fra loftet, var en god ide. Hun beskriver at “(...) *ideen med at have noget hængende fra loftet var en god ide. Her får man virkelig sanserne i gang. Man bryder sig normalt ikke om at få noget i hovedet, og derfor synes jeg rummet godt kunne give en vis uhygge.*” (bilag 4.4). Lianerne, der hang i rummet, virkede forholdsvis tunge, grundet det materiale de var lavet af, og var meget grønne, hvilket gjorde, at man godt vidste, at der ikke var tale om en almindelig skov (billede 13).



Billede 13 Lianer og lysindfald i junglen

Loftet i rummet bestod af et materiale, der lignede et fiskenet (billede 13). Det gav en god effekt ift. lysindfaldet, så man fik en fornemmelse af, at lyset der kom ind, var månelys. Det mindede meget om det lysindfald der kommer ned gennem blade og grene i skoven. Materialet, der fungerede som loft fortsatte, og omsluttende rummet, så det gav indtryk af,

at rummet var tæt bevoxet. Det samme gjorde sig gældende for de kviste og blade, der lå på jorden (billede 14).



Billede 14 Lianer, blade og kviste i junglen

Her skabtes associationer til en tur i skoven på en efterårsdag, hvor tørre blade og grene ligger og knaser i skovbunden. Det skabte en super god atmosfære, at der blev gjort brug af disse elementer (jf. afs. 4.5.1). Ikke fordi, at det er artefakter som vi associerer med en tur i skoven eller junglen, men fordi, de gav et indtryk af, at man rent faktisk befandt sig i en sådan situation, fordi kviste og blade gav naturlige, velkendte lydeffekter.

9.4.2 Statister: Junglen

Det er svært at sige, om der har været statister i junglen eller ej. Ud fra de data, der er indsamlet i den visuelle etnografiske undersøgelse, er det kun én ud af fem deltagende, der har oplevet, at der har været interaktion mellem deltager og statist. Det er kun CL, der har oplevet interaktion; en statist, der har taget fat om benet (bilag 4.4). Dette gør det vanskeligt at vurdere, om der rent faktisk er tale om en reel interaktion, eller om det simpelthen er deltageren, der husker forkert, og måske forveksler sin oplevelse med en anden lignende oplevelse (jf. afs. 4.2). Dog mener SH, at det ville være en fed detalje, hvis

der havde været statister, der havde taget fat i folks fødder i rummet. Det ville have givet en fed effekt, på et ellers stille rum, hvis der havde været en eller anden form for interaktion (bilag 4.4).

Fordi der ikke er andre en CL, der har oplevet, at der var statister i rummet, kan man ikke umiddelbart sige noget om, hvorvidt de har haft en påvirkning af deltagernes co-experience. Dog kan man på baggrund af deltagernes efterlysning af statister drage den konklusion, at manglen på statister har haft en indvirkning på vores co-experience. Manglen på statister i dette rum har gjort, at deltagerne ikke i lige så høj grad er blevet draget ind i rummet, ligesom man blev i børneværelset (jf. afs. 9.1.3), og manglen på interaktion har måske været med til at give deltagerne en lidt tam fornemmelse, fordi de havde forventet noget andet, end det de blev mødt af (jf. afs. 4.2). De har ligeledes heller ikke haft mulighed for at leve sig ind i deres rolle som deltagere, fordi der ingen konfrontation har været med en statist.

9.4.3 IT-elementer: Junglen

I Junglen var der ikke umiddelbart gjort brug af lyseffekter. Det skyldes, at der i denne installation var mørkt på grund af de mange lianer, der hang ned fra loftet, og de grene og blade, der lå på jorden. Installationen var i sig selv indelukket, og der var derfor ikke i lige så høj grad behov for at gøre brug af lyseffekter, da artefakterne i rummet gjorde arbejdet fint i sig selv. I installationen blev der i stedet gjort brug af lydeffekter. Her var der lavmælte dyreløde, der gjorde, at man fik en fornemmelse af, at man befandt sig i junglen. Dog har brugen af lydeffekter heller ikke været tilstedeværende i lige så høj grad som i nogle af de andre rum i huset. Det mener jeg skyldes, at rummet i sig selv gjorde rigtig meget af arbejdet, og at man dermed ikke har ment, at IT ville have en understøttende effekt herinde, og man har derfor valgt ikke at benytte det i samme grad som i nogle af de andre rum.

9.4.4 Generelt: Junglen

Junglen er et godt eksempel på en installation, hvor der er skabt atmosfære uden brug af IT. Her har de valgte artefakter været nok til at skabe den ønskede atmosfære, og man har derfor valgt ikke at bruge krudt på at installere lys. IT'en virker ikke nødvendig i

installationen, og det er derfor heller ikke sikkert, at det vil have nogen positiv effekt, hvis det implementeres (jf. afs. 2.4). Dog har brugen af artefakter som grene, blade og kviste formentligt ikke haft den ønskede effekt på brugernes sindstilstand (jf. afs. 4.5.2), set ud fra, hvad temaet for rummet var; frygten for krybdyr (tabel 2).

For deltagerne har der været forskellige reaktioner på rummet. CL husker at have haft interaktion med en statist. Det er der dog ingen andre respondenter på undersøgelsen, der har oplevet (bilag 4.4). Alle deltagerne var enige om, at omgivelserne og udsmykningerne i rummet var veludførte, men der var stadig forvirring over, hvad rummet egentligt havde af funktion. AA nævnte, at hun slet ikke var sikker på, hvad temaet i rummet egentligt var, hvilket kan have noget at gøre med, at hun aldrig før har befundet sig i en jungle, og derfor ikke associerede udsmykningen med det (jf. afs. 4.6). Det kunne også være afhjulpet ved at gøre brug af statister, som deltagerne associerer med stedet.

Generelt for dette rum har nok været, at man nærmere har associeret artefakterne med gode minder frem for erindringer fra horrorgenren. Vi danskere er ikke vant til at begå os i en jungle, og har derfor svært ved at sætte os ind i, hvilke farer, der findes derinde.

Det er tydeligt, at atmosfæren og artefakterne i rummet har haft en sanselig indvirkning på de deltagende (jf. afs. 4.5.1). Dog har der været forvirring om, hvad rummet egentligt havde af funktion, fordi der kun er en af de deltagende, der har oplevet interaktioner i rummet. Flere af de deltagende (bilag 4.4) mente, at det ville have givet en god effekt i rummet, hvis der havde været interaktion på en eller anden vis, måske lignende den som CL nævner at have oplevet. LL beskriver, at hun "(...) savnede lidt, at der skete noget (...)" og at hun "(...) savnede lidt lyde og nogle der ruskede vognen eller tog fat i folks fødder mens de gik der eller plastik edderkopper, der falder ned fra loftet." (bilag 4.4). CHPE nævner også, at der på grund af mørket i rummet ville være god mulighed for at gøre brug af en statist, klædt på i camouflagetøj, der kunne skræmme deltagerne (bilag 4.4). Deltagerne er generelt enige om, at et element af menneskelig interaktion havde været godt for junglen.

10 ANALYSE DEL 2: HORROR NIGHT SOM TERTIÆRT ARTEFAKT

Hver enkel installation i Horror Night indeholder primære og sekundære artefakter, og kan derfor, hvert beskrives som et tertiært artefakt. Udover de enkelte installationer, er spøgelseshuset som helhed også et tertiært artefakt. Her kan installationerne, også betragtes som primære og sekundære artefakter, der tilsammen skaber rammen for oplevelsens helhed. Analysen af arrangementet som helhed vil ske på baggrund af erindringer fra de fem deltagere på testaftenen (bilag 4), samt respondenter fra et spørgeskema omhandlende arrangementet (bilag 3).

10.1 Tidligere oplevelser

Flere af respondenterne i spørgeskemaet beskriver, at deres forventninger ved arrangementet ikke blev mødt. I den forbindelse nævner flere, at de tidligere har deltaget i lignende arrangementer andre steder i Danmark som de synes har været mere uhyggelige og gennemførte (bilag 3). To respondenter nævner Dystopia, der er et lignende koncept (bilag 3). Dystopia baserer deres arrangementer på forskning på horror-området, og opbygger dem ud fra menneskets mentale engagement i oplevelsen, og hvordan horror-oplevelser påvirker os. En anden nævner Valdemar Slot, hvor der hvert år til halloween også bygges et spøgelseshus.

En af de mangler som respondenterne påpeger ved Horror Night er, at Horror Night mangler et formål, eller et samlingspunkt for den gruppe man er inde i spøgelseshuset sammen med (bilag 3). En foreslår bl.a., at man kunne bruge nogle af statisterne som "fanger", der skal hjælpes i huset, og at man i rummene, hvor de er, skal forsøge at finde en nøgle eller et andet artefakt, som kan hjælpe dem med at undslippe (bilag 3). På den måde bliver deltagerne en aktiv del af deres egen oplevelse frem for, at de blot er tilskuere (jf. afs. 4.1; jf. afs. 2.3.2).

Flere af respondenterne beskriver også, at de var med til det tilsvarende arrangement, som Aalborg Karneval afholdte i 2018, og at de derfor havde regnet med, at arrangementet ville have nogenlunde samme form som dette. Arrangementet i 2018 var bygget op om en historie, hvor deltagerne skulle deltage aktivt i eftersøgningen af en pige, der var forsvundet. Til arrangementet i 2018 blev der allerede inden arrangementet fandt sted lagt op til, at arrangementet skulle fungere som en eftersøgning, da man rundt

omkring i Aalborg Midtby havde opsat plakater, der fortalte, at en ung pige var forsvundet (billede 15).



Billede 15 Plakat til ophæng i Aalborg - Horror Night 2018

Dette arrangement var fra starten sat op til at skulle fingere som en eftersøgning, og deltagerne fik derfor mødt de forventninger de havde til arrangementet (jf. afs. 4.2). Arrangementet var altså ikke på samme måde sat op om et tema, men nærmere en gåde, som deltagerne skulle hjælpe med at løse. Et element som flere af respondenterne i spørgeskemaundersøgelsen efterlyser (bilag 3.3), og som også er et af de elementer som Hassenzahl (2010), McCarthy & Wright (2004) og Forlizzi & Battarbee (2004) beskriver som et element som teknologi kan understøtte i en oplevelse (jf. afs. 2.3.2).

Forventninger til et oplevelseskoncept som Horror Night kan være vanskelige at indfri, fordi oplevelser som disse i høj grad er individuelle (jf. afs. 4.1). Vi går ind til oplevelserne med forskellige erfaringer, fordi vi ikke alle har oplevet det samme tidligere (jf. afs. 4.2). Dog trækkes der også på fælles kulturelle referencer i form af intertekstualitet, fordi installationerne i Horror Night bygger på vores kendskab til gyserfilm, videospil og litteratur (jf. afs. 7.2). Filmkarakterer er bl.a. et element, der er gået igen gennem flere af installationerne i Horror Night. Filmene er noget, der sætter en referenceramme for forståelsen af installationen. Det er et skema der gør, at vi genkender situationen. Brugen

af filmelementer som referencepunkter har nemlig en betydning for vores forståelsesramme (jf. afs. 4.6).

Vores erfaringer med lignende oplevelser sætter ligeledes standarden for den stemning som vi går ind til oplevelsen med, hvilket kan være farligt, for hvis vi tidligere har haft gode erfaringer med lignende arrangementer, så er vores forventninger til lignende, nye oplevelser større, og vanskeligere at møde (jf. afs. 4.2; jf. afs. 4.5.2), hvilket også er et element, der kommer til udtryk blandt deltagerne, der sammenligner niveauet af rædsel med andre lignende oplevelser (bilag 3.3). Flere af respondenterne giver udtryk for, at de gennem tidligere arrangementer, hvad enten det er med Aalborg Karneval som arrangør, eller om det er andre, har haft mere uhyggelige og sammenhængende oplevelser, og at det har haft en betydning for, hvordan de har oplevet Horror Night, fordi deres forventninger har været høje (bilag 3).

Derudover har også markedsføringen af arrangementet en betydning for, hvilke forventninger deltagerne har haft til arrangementet. Hvis markedsføringen har været for "god", så vil deltagernes forventninger til arrangementet være høje (jf. afs. 4.2). En respondent skriver *"I forhold til hvor meget det var blevet kørt op på Facebook og i den tilsendte mail - det skulle være en lang og uhyggelig tur"* (bilag 3). Nogle af deltagerne er altså blevet skuffet over oplevelsen på baggrund af den markedsføring, der er lavet på Facebook før arrangementet.

10.2 Stemning

Der er ingen tvivl om, at der er tænkt over indretningen af de forskellige installationer i Horror Night. Mange af de mediational means og human means, der er benyttet i spøgelseshuset drager tankerne over på andre elementer som vi er bekendte med fra horrorgenre. En stor del af indretningen, artefakterne og karaktererne i Horror Night bygger elementer fra kendte gyserfilm. Horror Night bygger altså på en grad af intertekstualitet (jf. afs. 7.2). Brugen af intertekstuelle elementer i et koncept som Horror Night er med til at sætte den stemning og den atmosfære, som udviklerne ønsker, at deltagerne skal møde, når de træder indenfor (jf. afs. 4.5.1; jf. afs. 4.2).

Et element som flere deltagere ved Horror Night er enige om, at der har manglet, er en rød tråd i oplevelsen (bilag 3.3). Selvom temaet for arrangementet var fobier (jf. afs. 1), så er det begrænset, hvor mange af installationerne, der rent faktisk har

været baseret på en reel fobi (bilag 5). Mange af installationerne har i stedet spillet på intertekstualitet i form af filmhenvisninger, brug af karakterer, artefakter osv. (jf. afs. 9). En måde man vil kunne samle oplevelsen på vil være at indtænke en opgave eller konkurrence i oplevelsen som deltagerne skulle løse. På den måde vil man ikke som sådan skulle fokusere på ét enkelt tema, men kan i stedet generelt gøre brug af elementer fra horrorgenre.

Ligeledes har der i flere af rummene (bilag 5) ikke været gjort brug af statister, hvilket uden tvivl også har haft en betydning for den stemning, der er blevet skabt i de enkelte grupper (jf. afs. 4.5.2). Hvis der havde været flere interaktioner i de enkelte installationer, og deltagerne ikke havde haft nær så meget tid på egen hånd, uden interaktion, så kunne man gennem brugen af statister og artefakter skabe den ønskede stemning i huset, ved hele tiden at holde deltagerne på tæerne.

10.3 Human means

Brugen af statister i Horror Night har været varierende. I de rum, hvor der er benyttet statister, er det ikke alle steder, at de er brugt på en måde, som har haft en positiv indvirkning på oplevelsen. Ser vi eksempelvis på børneværelset, så har respondenterne fra den visuelle etnografiske undersøgelse (bilag 4) været enige om, at statisten i rummet har passeret til rummets emne. Dog er de uenige om, hvorvidt statisten formåede at samle rummet eller ej, på trods af, at hun passede ind i rummets atmosfære og helhed (bilag 4.1).

Det har været en generel betragtning i undersøgelsen, at statisterne har haft for "stor" en rolle at fylde, fordi der i flere af rummene har været et "act" de har skulle igennem mens deltagerne var derinde. Det har bl.a. gjort, at statisterne har ventet på at alle deltagerne kom ind i rummet inden de gik igang (bilag 4). Dette er også en af de ting som respondenterne i spørgeskemaundersøgelsen nævner. En nævner bl.a. "Jeg havde regnet med flere statister og mere gys" (bilag 3.3). Generelt har der været en forventning om, at statisterne ville have en anden rolle, end tilfældet var, hvilket har påvirket de deltagendes oplevelse. Havde man gjort brug af flere statister, der hver havde haft en mindre rolle, så havde man kunne skabe en helt anden stemning i huset.

Flere nævner, at statisterne enten har været for nærgående, eller har virket for kommanderende (bilag 3). En af respondenterne nævner "Setup var rigtig godt, men vi blev nærmest bare gennet igennem i stedet for at opleve interaktion" (bilag 3.3). Hvis ikke man oplever interaktionen, er der ingen grund til, at den er der. Her vil det være en idé at undersøge, hvorvidt IT vil kunne forbedre oplevelsen som helhed, da små elementer af IT formentligt vil kunne understøtte det act som statisterne laver. Brugen af IT vil ligeledes kunne være med til at samle oplevelsen, så deltagerne føler sig mere inkluderede.

10.4 Co-experience

Generelt har de menneskelige faktorer haft en betydning for deltagernes oplevelse (jf. afs. 7.1; jf. afs. 2.3.1). Mængden af statister og statisternes rolle i spøgelseshuset har haft en betydning for den måde som deltagerne har oplevet spøgelseshuset på. Flere beskriver, at de ikke mente, at der havde været statister nok, og at statisterne, der var til stede, ikke havde fyldt deres rolle godt nok (bilag 3.3), sidstnævnte nikker deltagerne fra den visuelle etnografiske undersøgelse (bilag 4) også genkendende til. Her mener både LL og SH, at statisternes rolle bør være mindre, i hvert fald set ift. dialog, fordi for meget dialog påvirker oplevelsen negativt. LL fortæller følgende "*I min optik bliver skuespillet for meget. Lige så snart, der gik for meget snak i den blev det næsten mere komisk end uhyggeligt og jeg er en bangebuks, så det er ikke fordi, at jeg er svær at skræmme*" (bilag 4.5). SH beskriver det samme "Jo mere de snakkede jo mindre uhyggeligt var det" (bilag 4.5).

Én af respondenterne i spørgeskemaundersøgelsen nævner også, at statisternes snak havde betydning for oplevelsen. Respondenten forklarer her, at "Nogle af skuespillerne kendte nogle af dem jeg gik sammen med, så de begyndte at gå og snakke sammen, det ødelagde lidt det uhyggelige for os andre" (bilag 3.5). Alle de menneskelige interaktioner, der foregår i et oplevelseskoncept som Horror Night har en betydning for vores co-experience. Uanset om vi kender hinanden eller ej så påvirker vores ageren i oplevelsen andre deltagende (jf. afs. 2.3.1). Alle disse interaktioner, er det som Jakobsson & Davidson (2012) betegner som *human means* (jf. afs. 7.1). Alle personer, der deltager, hvad end der er tale om statister eller deltagere medierer en mening i oplevelsen. Som deltager har man en forventning om, at statisterne lever sig ind i rollen, og at de passer ind i den ramme vi har skabt om spøgelseshuset. Oplevelsen forudsætter, at statisterne er troværdige ift. den rolle de spiller, men forudsætter også, at vi som tilskuere forholder os

som en rolle. Hvis ikke statisterne er overbevisende, så kommer deltagerne påtænkte rolle aldrig til udfoldelse. Deltagerne forventer, at statisterne passer ind i det tertiære artefakt. Falder de uden for rammen, så påvirkes vores oplevelse (jf. afs. 4.6). Hvis statisten pludseligt vender sig mod deltagerne og fortæller, hvad hun skal ligne, så punkterer hele oplevelsen. Derfor er det vigtigt, at statisten lever sig ind i rollen, og at deltagerne har en forståelsesramme for genstandsfeltet (jf. afs. 2.4).

I situationer, hvor vi beskæftiger os med horror, har vores emotionelle engagement i oplevelsen stor betydning. Vores emotionelle engagement er med til at bestemme, hvorvidt vi som deltagere får noget ud af oplevelsen eller ej. Vores evne til at engagere os emotionelt i en oplevelse opstår i situationer, hvor vi skaber meningsstrukturer (jf. afs. 4.3). Altså sker det bl.a. i situationer, hvor vi pålægger en person en bestemt rolle i en situation, altså ifm. *human means* (jf. afs. 7.1). Af den grund er det også vigtigt at huske på, at det ikke udelukkende er statisterne i spøgelseshuset, der har en rolle som *human means*. Også de deltagende har en rolle som *human means*. Når dette er tilfældet, opstår vores co-experience, når vi bliver opmærksomme på, at vi påvirker andre, og at vi selv bliver påvirket af andres reaktioner og tilstedeværelse i situationen. Vores måde at reagere på øger eller ødelægger rædslen for andre. Det indtryk vi får i selve situationen, har ligeledes betydning for, hvordan vi efterfølgende evaluerer på oplevelsen. Den co-experience, der foregår efter selve oplevelsen bygger nemlig på de fælles indtryk som vi har haft i situationen. Her deler vi vores indtryk af oplevelsen med andre. Også her påvirkes vi af andre, da deres indtryk af oplevelsen får os til at revurdere vores egen oplevelse. Vores indtryk af oplevelsen bliver fælles (jf. afs. 4.2).

Respondenterne i spørgeskemaundersøgelsen giver også udtryk for, at mængden af oplevende i de grupper de gennemgik spøgelseshuset i, havde betydning for, hvordan deres oplevelse havde været. Flere nævner, at grupperne de oplevede med, var for store, at det resulterede i, at det ikke var alle, der fik den samme oplevelse, fordi strengen af mennesker, der skulle med, blev for lang. De der gik forrest oplevede interaktionen med statisterne, mens de bagerste ikke gjorde (bilag 3.3). Gruppernes størrelse kan med stor sandsynlighed have haft en betydning for deltagerne mulighed for at engagere sig emotionelt i oplevelsen. Hvis ikke deltagerne har oplevet stimuli i form af et øget arousalniveau, så vil de ikke føle, at de har haft en mindeværdig oplevelse (jf. afs. 4.3). Dette kan jeg selv genkende fra min tur i huset (bilag 2). Der var installationer i huset,

som man ikke rigtigt nåede at få oplevet ordentligt, fordi der var sat en bestemt tidsperiode af til de enkelte grupper (bilag 2).

11 DISKUSSION

Gennem dette afsnit vil jeg diskutere, hvordan IT vil kunne benyttes i et arrangement som Horror Night. Her vil jeg bl.a. komme med en række forslag til, hvordan brugen af IT kunne have haft en positiv indvirkning på deltagernes co-experience, hvis det var blevet implementeret i udviklingsprocessen samt i selve spøgelseshuset. Derudover vil diskussionen også indeholde en vurdering af, hvorvidt digitalisering af statister og deltagere havde været en mulighed, og hvilken effekt dette ville have på oplevelsen og vores co-experience.

11.1 Co-experience i Horror Night

I Horror Night har der været flere aspekter af co-experience. På den ene side har der været den interaktion som statisterne har haft med deltagerne, og på den anden side den interaktion som deltagerne har haft med statisterne.

Interaktionen, der foregik mellem statisterne og deltagerne ved Horror Night har været essentiel for den oplevelse som alle parter har oplevet. Deltagerne og statisterne er nemlig afhængige af hinandens indlevelse i situationen, for selv at kunne leve sig ind i den rolle som de hver især havde i spøgelseshuset (jf. afs. 10.4). Således vil hverken deltagere eller statister kunne leve sig optimalt ind i rollen, hvis ingen af parterne engagerer sig i situationen. Det er klart problematisk i et oplevelseskoncept, der i høj grad bygger på den interaktion, der foregår i situationen. Et eksempel på dette fra Horror Night er børneværelset. Her forsøgte statisten at trække deltagerne med ind i universet, der var opbygget ved at interagere med dem. Statisten forsøgte at trække deltagerne med ind, ved at lokke dem til at se på hendes bamse (bilag 2). Statisten spillede virkelig på, at hun skulle forestille at være et barn, der var ked af det, og det har haft en effekt på det tertiære artefakt i situationen og den co-experience, der opleves i situationen, fordi deltagerne får mulighed fysisk at interagere med statisten, og på den måde kan føle sig som en aktiv del af oplevelsen (jf. afs. 7.1).

Derudover er der den interaktion, der foregår deltagerne imellem, i de grupper som de gennemgår oplevelsen sammen med. Det engagement, som de forskellige deltagere har i oplevelsen, har indvirkning på, hvordan de resterende medlemmer i gruppen opfatter og engagerer sig i situationen (jf. afs. 4.5.2; jf. afs. 10.4). Dette er specielt et element, der

kommer til udtryk gennem observationerne fra testaftenen ved Horror Night (bilag 2). Her havde de andre deltageres måde at reagere i situationen på, en indvirkning på min egen oplevelse. Flere af deltagerne havde en mere afslappet tilgang til arrangementet end jeg selv havde, og den stemning jeg havde været i fra starten, blev derfor ændret undervejs, fordi de andre deltagere jokede, på trods af, at situationen lagde op til en trykket og uhyggelig stemning (bilag 2) (jf. afs. 4.5.2). Tilstedeværelsen af andre har altså haft en negativ betydning på min opfattelse af situationen (jf. afs. 4.1).

11.2 Hvordan kunne co-experience forbedres?

Måden hvorpå man kan forbedre den co-experience, der er i arrangementer som Horror Night er, at man helt fra starten har fokus på, at arrangementets co-experience skal fungere, for at deltagerne får mest muligt ud af oplevelsen. Her er det essentielt, at man fokuserer på, hvordan deltagerne engagerer sig emotionelt i situationen, og hvordan de påvirker andre. Derudover er det vigtigt at have in mente, at de der deltager formentligt, ikke har de samme erfaringer med horrorgenren, og derfor ikke har det samme udgangspunkt for at deltage i arrangementet. De der har megen erfaring med lignende arrangementer, vil have lettere ved at blive skuffet over oplevelsen, fordi deres forventninger er højere, end de der ikke har så meget kendskab til genren (jf. afs. 4.2). Her er det vigtigt at sætte sig ind i, hvilken målgruppe det er man har med at gøre, og måske endda afgøre, hvilke referencer, som deltagerne vil "få mest ud af", samt vurderer, hvorvidt brugen af artefakter i de forskellige installationer skaber den rette atmosfære, har den rigtige effekt for rummet som helhed, og medierer den mening, som designerne ønsker at deltagerne skal opfange (jf. afs. 4.5.1; jf. afs. 7.1). Det er nemlig utroligt vigtigt at kende sit genstandsfelt, og have en idé om, hvilke behov potentielle deltagere har.

Et element man kan forsøge at manipulere ifm. et arrangement som Horror Night er den forventning og de erfaringer som deltagerne har til arrangementet. Dette kan bl.a. gøres ved at indtænke et spil eller en konkurrence i konceptet (jf. afs. 2.3.2). Ved at gøre det, burde man kunne eliminere nogle af de tidligere erfaringer som deltagerne har fra andre lignende arrangementer eller generelt fra horrorgenren. Selvfølgelig kan man ikke helt eliminere erfaringer, for uanset, så vil man altid have ens erfaringer in mente. En ting man dog kan gøre, er at udjævne den forskel der er mellem deltagerne. Ved at implementere et spil-element i konceptet, vil deltagerne pludseligt have samme

forudsætninger for at deltage i arrangementet, fordi man ikke på samme måde kan bruge ens erfaringer i oplevelsen. Samtidigt, så fokuserer deltagerne på noget andet end udelukkende artefakterne og statisterne i huset, og man kan på den måde skabe fællesskab blandt deltagerne, fordi alle deltagere har det samme fokus i oplevelsen (jf. afs. 2.3.2; jf. afs. 2.3.1). Man skaber dermed et grundlag for at ændre den sindstilstand, som deltagerne ankommer til spøgelseshuset i, og skabe en fælles stemning i gruppen (jf. afs. 4.5.2).

11.3 Hvordan kan IT være med til at understøtte forbedringen af co-experience?

En måde hvorpå man kunne benytte IT i oplevelser som Horror Night er i udviklingsfasen. Her kunne man ifm. testning af produktet undersøge, hvordan forskellige personer reagerer på de interaktioner man forventer skal være til stede i spøgelseshuset; alene og i selskab med andre. Her kan man gøre brug af sensorer, der kan måle, hvordan testpersonernes kropslige spændinger (arousal) påvirkes i forskellige situationer (jf. afs. 4.1). Da vores arousal og emotionelle engagement er vigtig for både vores individuelle oplevelse og co-experience, så vil det at måle kropslig spænding have en understøttende effekt på oplevelsen, da det hermed er blevet testet, hvorvidt de forskellige artefakter og *human means* i konceptet fungerer efter hensigten (jf. afs. 2.3.1; jf. afs. 7.1; jf. afs. 4.3). IT'en vil her kunne bruges som led i en designproces som både test- og evalueringsmateriale i en produktudviklingsproces. En undersøgelse som denne vil kunne bruges som en måde at vurdere, hvordan vores oplevelse påvirkes af andre individer. Brugen af denne form for IT vil dermed have en passiv effekt på vores co-experience allerede inden vores oplevelse finder sted, da den har været med til at vurdere, hvorvidt de tiltag og rammer, der er skabt for oplevelsen, fungerer efter hensigten.

En anden mulighed vil være at bruge IT som samlingspunkt for oplevelsens deltagere. Her kunne man eksempelvis bruge IT som udgangspunkt for en opgave eller anden aktivitet i oplevelsen. En opgave, der skal løses, kan være med til at skabe et samlingspunkt for deltagerne. De vil have et fælles mål for oplevelsen, og vil på baggrund af denne have et bedre udgangspunkt for sammen at skabe en god oplevelse, fordi de har det samme udgangspunkt i oplevelsen (jf. afs. 2.3.1). Man skaber så at sige et fællesskab i gruppen,

der kan være med til at forstærke følelsen af co-experience hos den enkelte. De stimuli, der opstår gennem denne co-experience kan ligeledes være med til at forstærke sansningen i oplevelsen (jf. afs. 2.3.1). En opgave vil selvfølgelig også kunne laves uden brug af IT. Ved at skabe en aktivitet med baggrund i IT, vil man lægge mere af ansvaret for oplevelsen over på deltagerne. IT'en vil ligeledes skabe grundlag for interaktion deltagerne imellem (jf. afs. 2.3.2). Man kunne eksempelvis omdanne oplevelsen i spøgelseshuset til en labyrint som deltagerne skal finde ud af. Her vil det være deltagerens egen opgave at finde vej rundt i spøgelseshuset, og det vil være deres opgave at sørge for at finde frem til alle rum. Her vil man kunne bruge en teknologi som beacons, der er små sensorer, der udsender signaler, der kan opfanges af en smartphone. Teknologien vil være forholdsvis nem at implementere, da de beacons, der skal bruges blot skal stilles det sted, hvor deltageren skal ledes hen. Når deltageren er indenfor den rækkevidde som beacons kan opfange, så dukker de op på deltagerens smartphone. Hver beacon vil dække over en installation i spøgelseshuset, som deltagerne skal se. Deltagerne skal blot bruge en smartphone for at kunne benytte teknologien. Ulempen ved brug af teknologi som denne vil være, at der for at skabe en sammenhængende oplevelse, skal udvikles en platform, hvor deltagerne kan "samle" deres beacon-signaler, for at være sikre på, at de har været alle steder i huset.

En anden mulighed vil være at benytte QR-koder. Koderne vil kunne fungere på samme måde, men kræver ikke en decideret platform, og deltagerne vil stadig blot skulle bruge en smartphone. Koderne vil kunne gemmes rundt omkring i spøgelseshuset blandt de artefakter, der er til stede. Deltagerne får på denne måde også større mulighed for at undersøge artefakterne. Hver QR-kode vil kunne indeholde en ledetråd, der leder deltagerne på sporet af næste installation i spøgelseshuset. Brugen af teknologi vil i denne forbindelse fungere som et understøttende element i en oplevelse, der ellers bygger på *time, space, matter* (jf. afs. 2.3.2). Ideen om en opgave i oplevelsen vil kunne skabe grundlag for større fællesskabsfølelse i oplevelsen, og vil kunne fokusere deltagerne på den samme ting. IT vil kunne fungere som et ekstra lag på oplevelsen, så den både indeholder elementer fra det kendte og ukendte univers, uden at et går ud over det egentlige fokus i oplevelsen (jf. afs. 2.3.2). Derudover vil det kunne skabe det formål som deltagerne ved Horror Night 2019 efterlyser i arrangementet (jf. afs. 10.2; bilag 3).

Brugen af smartphones i et oplevelseskoncept som Horror Night opstiller dog spørgsmål om, hvorvidt brugen af smartphones vil trække deltagerne ud af oplevelsen, da en smartphone ikke ligger inden for rammen af, hvad et spøgelseshus er. Det er derimod et artefakt som vi benytter i vores hverdag. Smartphonen vil stadig blot fungere som et redskab i situationen, men vil oplevelsen kunne stå ud fra vores strøm af hverdagsoplevelser som noget specielt, hvis vi benytter artefakter, som vi kender fra vores hverdag, uden at ændre deres *mediational mean* (jf. afs. 4.1; jf. afs. 7.1)? Hvis man implementerer et opgaveelement, der fordrer brug af smartphone, er der en risiko for, at en del af brugergruppen vil falde uden for oplevelsen, da nogle er mere behændige i at benytte en smartphone end andre. F.eks. vil et ungt menneske have lettere ved at bibeholde fokus på oplevelsen, end en ældre person vil, da et ungt menneske er vant til at benytte en smartphone på mange forskellige måder i løbet af sin hverdag. De benytter smartphonen som et understøttende element i deres hverdag.

11.4 Digitalisering af *human means*

Vores co-experience påvirkes af de forskellige *human means*, der er til stede i en oplevelse (jf. afs. 7.1). Vi påvirkes både af statister og andre deltagere, der alle har en betydning for, hvordan vi opfatter en situation, og hvad vi får ud af dem. Det er vigtigt, at statister og deltagere hver især lever sig ind i den rolle de har i oplevelsen, da de ellers falder uden for oplevelsens ramme (jf. afs. 4.6).

Statister og deltagere er alle aktive dele af en oplevelse. De påvirker derfor også aktivt den oplevelse andre deltagende har; de påvirker hinandens co-experience (jf. afs. 2.3.1). Vil det være muligt at digitalisere statister eller deltagere på en måde, så co-experience bibeholdes eller forbedres? Egentligt, så opleves co-experience i både digitale og analoge situationer, og vil derfor potentielt også kunne opleves gennem et digitaliseret *human mean* (jf. afs. 2.3.2; jf. afs. 7.1). Dog opstår der forskellige spørgsmål, når man taler om at digitalisere *human means* i en oplevelse som et spøgelseshus.

Hvis man digitaliserer statister i en oplevelse, er de så stadig *human means*? Eller bør de betegnes som artefakter i stedet? Hvis en statist digitaliseres i en oplevelse, vil de ikke længere være fysisk til stede, og vil ikke længere være bevidste om, at de påvirker deltagernes sansning og perception af oplevelsen. Her vil det være en mulighed delvist at digitalisere statisten ved at implementere en skærm, forklædt som et spejl eller

lignende, alt efter installationens fokus, hvorpå en virtuel udgave af statisten kunne dukke frem. Statisten har her mulighed for at komme ind i rummet uden at deltagerne opdager det. Dermed bibeholdes det element af overraskelse, der er vigtigt i horrorgenren (jf. afs. 4.3). Ved at gøre brug af IT på denne måde vil man kunne automatisere en del af oplevelseskonceptet, og fokusere statisternes rolle på f.eks. at skræmme fremfor monolog eller dialog som tilfældet har været i Horror Night, og som ifølge deltagerne ikke har fungeret efter hensigten (bilag 4; bilag 3). Her vil IT'en komme til at fungere som et integreret artefakt og ikke mindst understøttende element i oplevelsen, og vil have en betydning for den oplevelse som deltagerne har.

Hvis man helt vælger at digitalisere statisterne i spøgelseshuset, så forsvinder en del af de *human means*, der ellers vil kunne påvirke vores oplevelse. Der vil pludseligt ikke være den samme stemning i installationerne, fordi statisternes "act" og engagement i situationen forsvinder gennem digitaliseringen. En del af vores co-experience vil muligvis også forsvinde her, da vi ikke på samme måde interagerer med statisterne. Selvom co-experience også opleves på digitale platforme, så vil man ikke på samme måde kunne opleve den stemning som statisterne tilfører til arrangementet, fordi man ikke på samme måde kan "læse" statisten. En del af sansningen i oplevelsen svækkes. Man vil ikke opleve den samme co-experience, da statisterne ikke længere vil være "live". Deres rolle i huset vil være pre-indspillet, og de vil ikke kunne agere ud fra deltagernes engagement i situationen. Interaktiviteten går tabt. Statisterne vil altså ikke opleve den co-experience, som de ellers kan arbejde ud fra. De vil ikke kunne spille på den påvirkning de har fra deltagerne, og deltagerne vil ikke kunne reagere på påvirkningen fra statisterne på samme måde, som hvis statisterne er fysisk til stede.

En anden mulighed vil være at digitalisere deltagerne. Hvis deltagerne skal digitaliseres, er det dog også nødvendigt at digitalisere de øvrige elementer i oplevelsen. Man skal derfor lave et fuldstændigt digitalt setup, hvor deltagerne oplever alle artefakter og interaktioner i oplevelsen digitalt, evt. gennem en VR-brille. Oplevelsen vil dermed blive udelukkende virtuel og vil gå under det som Pine & Korn (2011) beskriver som *virtuality*, hvor oplevelsen består af *no time, no space og no matter* (s. 18). Oplevelsen vil dermed udelukkende være digital, og det vil ikke være muligt at opleve spøgelseshuset uden teknologien.

Spøgelseshuset vil så fungere på samme måde som en gyserfilm eller et videospil, hvor man deltager virtuelt. Teknologien vil her blive et overtagende element.

11.5 Hvordan burde IT ideelt set anvendes?

Ved at implementere digitale elementer i eller blandt artefakterne, der er tilstede i oplevelsen, vil IT have en understøttende effekt på den i forvejen eksisterende oplevelse, og vil ikke blive overtagende. Ligeledes vil det ikke være af betydning for oplevelsen, hvis IT'en pludseligt ikke virker, da artefakterne i oplevelsen stadig vil være til stede, hvilket også er et vigtigt element at have med i sine overvejelser om brugen af IT. For hvis IT'en pludseligt får en "vigtig" rolle i et oplevelseskoncept som Horror Night, så vil oplevelsens værdi falde, hvis IT'en ikke virker.

Tager man udgangspunkt i de principper som Pine & Korn fremstiller i forbindelse med multiverset (jf. afs. 2.3.2), så vil man i oplevelser som Horror Night, hvor man ønsker understøttende IT, vil det nødvendigt at se det ukendte univers som et ekstra lag på det kendte univers (jf. afs. 2.3.2).

Brugen af IT i Horror Night har ikke været overvældende. Dog har teknologi stadig haft en betydning for den oplevelse som de deltagende har haft i huset. Det skyldes i høj grad, at vores forventninger til og forståelsesramme for oplevelsen bygger på tidligere interaktioner med bl.a. digitale objekter som film og videospil (Carroll, 1990). Det er igennem produkter som disse, at vi har skabt vores kendskab til monstre, zombier og andre rædselsvækkende væsner. Vores interaktion med disse produkter har været med til at skabe en forståelsesramme for horror-segmentet, og skaber grundlaget for de forventninger vi har til en oplevelse inden for horrorgenren.

Egentligt gives der udtryk for gennem analysen, at der udelukkende er gjort brug af IT i form af lys- og lydeffekter ifm. Horror Night, men tager man hele oplevelsesaspektet i betragtning, og inkluderer alle tidsdimensioner i oplevelsen, så benyttes der også IT i andre former. De benyttes bare ikke under selve arrangementet.

Inden arrangementet benytter deltagerne sig selv af IT, når de ser film eller spiller videospil, der er med til at skabe grundlaget for deres forståelsesramme for emnet. Fordi flere af artefakterne, der er benyttet i Horror Night, leder tankerne hen på elementer

fra film og videospil, så kan man sige, at IT'en i denne sammenhæng har haft en understøttende effekt på oplevelsen, fordi vi på forhånd har skabt en idé om, hvor de forskellige ting stammer fra, og i hvilke situationer de hører hjemme. Ligeledes hjælper film og videospil os med at huske på, at det vi oplever, ikke er rigtigt, fordi vi kender det fra en bestemt sammenhæng (jf. afs. 4.2).

Ligesom teknologi som film og videospil har en understøttende effekt på vores oplevelse i et horror house, så har brugen af lys og lyd det også. Disse elementer er med til at understøtte den oplevelse vi har i situationen, og skaber grundlaget for det indtryk vi får af atmosfæren i installationen (jf. afs. 2.2; jf. afs. 7.3; jf. afs. 4.5.1).

Ligeledes er der ifm. Horror Night også blevet benyttet sociale medier. Disse er blevet brugt i markedsføringen af arrangementet, og har også en indvirkning på, hvordan vores forventninger til arrangementet udvikler sig. Markedsføringen af arrangementet har foregået på instagram og Facebook, hvor brugerne interagerer med hinanden. Derfor har meget af markedsføringen også bygget på, at de der fandt arrangementet interessant kunne tage sine venner i de forskellige opslag, og opfordre andre til også at deltage. Dermed vil potentielle deltagere allerede inden arrangementet har fundet sted have mulighed for at skabe en stemning, hvilket skaber forventninger hos deltagerne - for hvis markedsføringen af arrangementet lægger op til, at arrangementet bliver sindssygt uhyggeligt, så er det det deltagerne arbejder efter (jf. afs. 4.2; jf. afs. 4.5.2). IT'en er i denne forstand også et understøttende element, da man sagtens kunne have markedsført arrangementet anderledes, uden brug af sociale medier, selvom det ville have gjort processen mere besværlig. Brugen af IT i denne forstand kan have en negativ virkning på vores co-experience, da vi allerede på forhånd påvirker hinanden i den retning, som vi ønsker at arrangementet skal ende. Dermed kan oplevelsen ende med at blive dårligere end forventet, for alle parter, og ikke kun for en selv, fordi man på forhånd har snakket om arrangementet og har skabt et behov, der ikke bliver mødt (jf. afs. 4.2; jf. afs. 2.3.2).

De måder, hvorpå, der er benyttet IT ifm. Horror Night er der som sådan ikke noget galt i. Både brugen af sociale medier og de erfaringer vi medbringer fra film og videospil kan have en betydning for den co-experience vi oplever i situationen. Dog vil den mest oplagte mulighed for at benytte IT som en understøttende faktor for vores co-experience være, at

implementere den som et ekstra lag i oplevelsen, som f.eks. en opgave eller andet form for spil-element som beskrevet tidligere (jf. afs. 11.3; jf. afs. 2.3.2). Ligeledes vil man, hvis co-experience havde været et fokuspunkt fra starten, kunne opbygge hele konceptet efter det fokus. Simpelthen fra starten af lægge vægt på, at co-experience er et element, der under alle omstændigheder skal tages højde for hele vejen gennem processen.

12 KONKLUSION

Ud fra analyses af artefakter, statister og teknologi i Horror Night, samt på baggrund af diskussionen er jeg nået frem til følgende:

Alt efter, hvornår i et oplevelsesforløb man taler om, vil der være forskellige muligheder for at implementere IT som et understøttende element for oplevelsens fokus og co-experience. Noget der dog er afgørende at have for øje er, at det ifm. co-experience og implementering af IT-elementer er vigtigt at have co-experience-aspektet i tankerne i starten af forløbet; altså allerede fra oplevelsens udviklingsfase, så konceptet kan udvikles med co-experience som et gennemgående aspekt. Ligeledes er det vigtigt at have fokus på, hvordan man på bedst mulige måde kan implementere IT som understøttende element ifm. den co-experience man ønsker skal være medvirkende i oplevelsen.

Understøttelse af oplevelseskoncepter gennem IT-elementer foregår ligesom vores co-experience og vores generelle oplevelse på flere forskellige tidspunkter i oplevelsen - før, under og efter (jf. afs. 4.2). Det er derfor nødvendigt for oplevelsens helhed at have alle tidsdimensioner af oplevelsen med i sine overvejelser, når IT indtænkes.

Inden man kaster sig ud i at benytte IT i et oplevelseskoncept, er det essentielt, at man sætter sig ind i det genstandsfelt man arbejder med (jf. afs. 2.3.2). Man bør sætte sig ind i, om IT rent faktisk vil have en understøttende effekt på oplevelsens tertiære artefakt eller ej, for hvis ikke det er tilfældet, så er der ingen grund til at implementere det.

Som beskrevet i diskussionen, så er det essentielt for implementeringen af IT, at IT'en har et formål i oplevelsen. Det skal kunne understøtte den oplevelse, som designeren ønsker at brugerne skal have. IT'en behøver dog ikke at kunne betragtes som et artefakt i selve oplevelsen, men kan også benyttes i konceptets udviklingsfase som understøttende element i forbedringen af co-experience. Den co-experience vi oplever i situationen er nemlig også essentiel at have for øje allerede i udviklingsfasen, da det er her konceptet formes og dets evne til at fordre co-experience bør udfoldes.

Skaber man et oplevelseskoncept, der tydeligt inkluderer flere deltagere ad gangen, statister og andre individer, så er det vigtigt at have in mente, at de påvirker hinandens oplevelser, og at det derfor er nødvendigt at overveje i udviklingsfasen. Her kan det være en god ide at benytte IT, for at finde ud af, hvordan brugerne reagerer i

situationer, hvor de sammen med andre mennesker, samt hvordan de oplever, når de er alene. Brugen af IT kan altså spille en vigtig rolle i udviklingen af oplevelseskoncepter som Horror Night, og kan benyttes som understøttende element i en test- og evalueringsfase i designprocessen.

Herudover er det vigtigt at have in mente, at alle deltagende ikke nødvendigvis går ind til oplevelse med det samme udgangspunkt. Her vil man kunne benytte IT som et samlingspunkt for deltagerne bl.a. gennem en fælles opgave. Ved at have en fælles opgave at løse i oplevelsens forløb, vil der skabes grundlag for en bedre følelse af co-experience, fordi deltagerne har samme udgangspunkt for oplevelsen (jf. afs. 11.3). Ved at implementere en konkurrence eller en opgave i et oplevelseskoncept som Horror Night, kan man pludseligt eliminere nogle af de forskelle i erfaring og forventninger, der er i deltagerne udgangspunkter for oplevelsen, fordi alle er i samme båd (jf. afs. 4.2). En fælles opgave kan ligeledes hjælpe med at samle gruppens oplevelse; skabe en fælles enhed (jf. afs. 2.3.1), der kan have betydning for deltagerne co-experience både under og efter oplevelsen, da deltagerne efterfølgende kan evaluere på deres fælles indsats for at løse opgaven.

13 LITTERATURLISTE

- Bateson, G. (1972). A theory of play and fantasy. In Salen, K & Zimmerman, Eric (2006). *The Game Design Reader - A Rules of Play Anthology*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts (314-328).
- Battarbee, K., & Koskinen, I. (2005). Co-experience: user experience as interaction. *CoDesign*, 1(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880412331289917>
- Berlyne, Daniel (1971). Emotions and arousal. I *Aesthetics and Psychobiology*. New York: Appelton-Century-Crofts (chap. 7) s. 61-74
- Bhargave, R., Montgomery, N., & Redden, J. (2018). Collective satiation: how co-experience accelerates a decline in hedonic judgments. *Journal of Personality and Social Psychology*, 114(4), 529–546. <https://doi.org/10.1037/pspa0000099>
- Böhme, G. (2013). The art of the stage set as a paradigm for an aesthetics of atmospheres. UMR 1563 - Ambiances Architectures Urbanités (AAU). pp. 1-8
- Brenton, H., Gillies, M., Ballin, D., & Chatting, D. (2005, September). The uncanny valley: does it exist. In *Proceedings of conference of human computer interaction, workshop on human animated character interaction*. Edinburgh: Napier University.
- Brewer, M., & Gardner, W. (1996). Who is this we"? Levels of collective identity and self representations. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 71(1), 83–93.
- Bryman, A. (2012a). Part One. I *Social Research Methods* (4. udgave, s. 1-156). New York: Oxford University Press.
- Bryman, A. (2012b). Ethnography and participant observation. I *Social Research Methods*

- (4. udgave, s. 430–467). New York: Oxford University Press.
- Bryman, A. (2012c). Sampling. I *Social Research Methods* (4. udgave, s. 183-207). New York: Oxford University Press.
- Bryman, A. (2012d). Self-completion questionnaire. I *Social Research Methods* (4. udgave, s. 231-244). New York: Oxford University Press.
- Bryman, A. (2012e). Asking questions. I *Social Research Methods* (4. udgave, s. 245-268). New York: Oxford University Press.
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror or Paradoxes of the heart*. New York: Routledge.
- Clasen, M. (2012). Monsters Evolve: A Biocultural Approach to Horror Stories. *Review of General Psychology*, 16(2), 222–229.
<https://doi.org/10.1037/a0027918>
- Clasen, M., Kjeldgaard-Christiansen, J., & Johnson, J. (2018). Horror, Personality, and Threat Simulation: A Survey on the Psychology of Scary Media. *Evolutionary Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1037/ebs0000152>
- Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking. *International Journal of Design*, 8(1), n/a. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1524724465/>
- Davidsson, E & Jakobsson, A. (2012). Using sociocultural frameworks to understand the significance of interactions at science and technology centers and museums in *Understanding interactions at Science Centers and Museums*. (3-22)
- Dewey, J. (1980/1934a). *Having an experience*. I *Art as Experience*. New York: Perigee Books. (s. 35-58)

Dewey, J. (1980/1934b). The live creature and the "etherial thing". I Art as Experience.
New York: Perigee Books. (s. 20-34)

Dystopia Entertainment, 2020. Horrorforskning. Hentet fra
<https://dystopia.dk/horrorforskning/>

Fine, G., & Thompson, L. (1999). Socially shared cognition, affect, and behavior: a review and integration. *Personality and Social Psychology Review: an Official Journal of the Society for Personality and Social Psychology, Inc*, 3(4), 278–302.
https://doi.org/10.1207/s15327957pspr0304_1

Forlizzi, J. and K. Battarbee (2004), Understanding experience in interactive systems. In *Proceedings of the 2004 Conference on Designing Interactive Systems (DIS04): Processes, Practices, Methods, and Techniques*, 1–4 August, 2004, New York: ACM, pp. 261–8.

Forlizzi, J. and S. Ford (2000), The building blocks of experience: an early framework for interaction designers. In *Proceedings of the 3rd Conference on Designing Interactive Systems (DIS 2000): Processes, Practices, Methods, and Techniques*, New York: ACM, pp. 419–23

Fredrickson, B., & Kahneman, D. (1993). Duration Neglect in Retrospective Evaluations of Affective Episodes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 65(1), 45–55. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.65.1.45>

Frijda, N.H. (1988). The laws of emotion.
American Psychologist, Vol. 43, No. 5, 349-358.

Fu, Xiangyi. (2016a). Chapter 1: Fear. I Horror movie aesthetics: How color, time, space and sound elicit fear in an audience. ProQuest Dissertations Publishing.
Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1791450757/> (s. 15-26)

- Fu, Xiangyi. (2016b). Chapter 2: Cinematic Techniques. I Horror movie aesthetics: How color, time, space and sound elicit fear in an audience. ProQuest Dissertations Publishing. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1791450757/> (s. 27-42)
- Hassenzahl, M. (2010). Experience Design: Technology for All the Right Reasons (Vol. 3, pp. 1–95). <https://doi.org/10.2200/S00261ED1V01Y201003HCI008>
- Jacobsen, B., Tanggaard, L., & Brinkmann, S. (2010). Fænomenologi. I S. Brikmann & L. Tanggaard (Red.). Kvalitative Metoder: en grundbog (1. udgave, s. 185–206). København: Hans Reitzels Forlag.
- Jantzen, C & Grøn, R. (2019). Æstetik som atmosfære: Gernot Böhmes 'ny æstetik'. I Allingham, P. m.fl. (red.) (2019). Stemningens æstetik. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag.
- Jantzen, C. (2019). Malapartes hånd - Væmmelsens æstetiske værdi. I Allingham, P. m.fl. (red.) (2019). Stemningens æstetik. Aalborg: Aalborg Universitetsforlag. (193-231)
- Jantzen, C., Vetner, Mikael, & Bouchet, Julie. (2011). Oplevelsesdesign. Frederiksberg: Samfundslitteratur
- Jantzen, C. (2013). Experiencing and Experiences: A Psychological Framework. In Sundbo, J.; Sørensen, F. (red.), Handbook on the Experience Economy. Cheltenham: Edward Elgar. s. 149-170.
- Kahneman, D. (2003). Objective Happiness. In: Kahneman, D.; Diener, E.; Schwarz, N. (eds.), Well-Being: Foundations of Hedonic Psychology. Russell Sage Foundation. 3–25.
- Kolnai, A. (1998). The Standard Modes of Aversion: Fear, Disgust and Hatred. I Mind

Association. Oxford University Press. (581-595)

Kubovy, M. (1999). On the pleasures of the mind. *Well-being: The foundations of hedonic psychology*, 134-154.

Lim, S., Cha, S., Park, C., Lee, I., & Kim, J. (2012). Getting closer and experiencing together: Antecedents and consequences of psychological distance in social media-enhanced real-time streaming video. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1365–1378. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.022>

Martínez Alfaro, M. (1996). Intertextuality: Origins and development of the concept. *Atlantis: Revista de La Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*, 18(1), 268–285. <https://doi.org/10.2307/41054827>

McCarthy, J., & Wright, P. (2004). *Technology as experience*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Norman, J. (2018). PERSONALITY TYPES AND THE ENJOYMENT OF HORROR MOVIES.(Report). *Journal of Social and Psychological Sciences*, 11(1).

Pine II, B. Joseph & Korn, Kim C., 2011. *Preperation. I Infinite possibility. Creating Customer Value on the Digital Frontier*. BK/Berret-Koehler Publishers, Inc. San Francisco. p. 3-25

Pine, J. & Gilmore, J. (1999). Welcome to the Experience Economy. I *The Experience Economy*. Harvard Business Review, July-August 1998. s. 1-18

Raudaskoski, P. (2010). Observationsmetoder [Herunder videoobservation]. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative Metoder: en grundbog* (1. udgave, s. 81–86). København: Hans Reitzels Forlag.

Rønn, C. (2006). Videnskabsteorier med afsæt i individ og humanvidenskaber. I *Almen*

Videnskabsteori - for professionsuddannelserne (1. udgave, s. 177–206).
København: Alinea.

Salice, A., & Schmid, H. Social Reality - The Phenomenological Approach (1-16). In
Tuomela, R., Salice, A., & Schmid, H. (2016). The Phenomenological
Approach to Social Reality: History, Concepts, Problems (Vol. 6).
<https://doi.org/10.1007/978-3-319-27692-2>

Scherer, K. (2005). What are emotions? And how can they be measured?
Social Science Information, 44(4), 695–729.
<https://doi.org/10.1177/0539018405058216>

Schubart, Rikke (2018a). Introduction: approaching the problem in Mastering fear:
Women, Emotions and contemporary Horror (1-14)

Schubart, Rikke (2018b). The Dark Stage in Mastering fear: Women, Emotions and
contemporary Horror (15-56)

Schwartz, D. (1989). Visual Ethnography: Using Photography in Qualitative Research.
In Qualitative Sociology (1989). Human Sciences Press: Minnesota. (119-
154)

Sonne-Ragans, V. (2012). Anvendt videnskabsteori: reflekteret teoribog i videnskabelige
opgaver. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

14 BILAG

1. Litteratursøgning – Litteraturreview
2. Observationer
3. Spørgeskema
 - 3.1 Hvor skræmt blev du på en skala fra 1-10?
 - 3.2 Vil du anbefale arrangementet til andre?
 - 3.3 Hvis nej, hvorfor ikke?
 - 3.4 Havde du problemer undervejs?
 - 3.5 Hvis ja, hvilke?
 - 3.6 Skal du afsted igen næste år?
 - 3.7 Hvis nej, hvorfor ikke?
4. Visuel Etnografi
 - 4.1 Børneværelset
 - 4.2 Det brændende hus
 - 4.3 Kirkegården
 - 4.4 Junglen
5. Tabel – Installationerne i Horror Night
6. Godkendelse af litteraturliste
 - 5.1 Godkendt litteraturliste