



BAOBABETTES UNIVERS

En undersøgelse af hvordan et oplevelsesdesign kan forbedre gæsteoplevelsen i Baobabtræet i Aalborg Zoo



Titelblad

Aalborg Universitet

Cand.it., Oplevelsesdesign

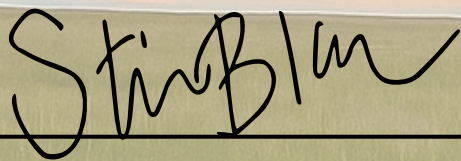
Semester: 4. Semester

Afleveringsdato: 2. juni 2025

Projekttitel: BaoBabettes univers - En undersøgelse af hvordan et oplevelsesdesign kan forbedre gæsteoplevelsen i Baobabtræet i Aalborg Zoo

ECTS: 30 ECTS point

Vejleder: Christian Jantzen



Stine Blom van der Male (20204434)



Stine Nanna Kielsen (20206303)

Antal anslag: 287.575 anslag

Antal normalsider: 119,8 sider

Antal totalsider: 150 sider

Antal bilag: 15 bilag



AALBORG
UNIVERSITET

AALBORG
zoö



Forord

Dette speciale er udarbejdet i samarbejde med Aalborg Zoo med henblik på at forbedre gæsteoplevelsen i Baobabtræet i Den afrikanske landsby. Med specialet sætter vi en sløjfe på vores uddannelsesforløb på kandidatuddannelsen i Oplevelsesdesign ved Aalborg Universitet. I den forbindelse vil vi sige tak til de personer, der har hjulpet os og fundet interesse i vores speciale, som har taget form i løbet af de sidste seks måneder.

Tak til vores vejleder Christian Jantzen for fleksibiliteten samt indsigtsfulde og udfordrende kommentarer. Vi vil også sige tak til Aalborg Zoo for samarbejdet og muligheden for at dykke ned i en spændende og relevant problemstilling. Særligt tak til Søren Sørensen, der har været engageret og haft stort kendskab til Aalborg Zoo som virksomhed og Baobabtræet, som er omdrejningspunktet for vores speciale. Til sidst skal en stor tak lyde til vores fire workshopdeltagere, som har bidraget med gode indsigter i målgruppen og værdifulde idéer til udarbejdelsen af vores endelige design.



Abstract

This thesis applies the Design Thinking model and focuses on how we can improve the visitor experience in the Baobab Tree at Aalborg Zoo. The relevance of this project originates from Zoo's knowledge that the exhibition in the Baobab Tree is not optimal as it currently is. Therefore, we aim to create a more interesting and educational experience for children aged 7-11 years. Based on our initial observations, we found that parts of the exhibition do not work, attract few visitors, and that the visitors, who do enter the tree do not interact with the elements of the exhibition. The patterns we inferred from these observations led to our design criteria on which we have based our design. Our design criteria is 'educational, interactive and interesting', 'inclusion of more senses', 'create something outside the tree' and 'create a theme'. To generate some specific design ideas, we conducted a workshop with four participants who in different ways have knowledge about children. With insights from the workshop in mind we used brainstorming to make our design even more specific. We complement our design with Kolb's learning circle and Ryan & Deci's Self Determination Theory to pique visitors' curiosity and to support the potential for learning. Regarding Ryan's concept Possible World, we developed the universe of BaoBabette, a fictional baobab tree character who both inside the tree and outside in the garden gives the visitors insight into her life on the savannah and what she experiences there.

Our final design focuses on a sensory experience inside the tree using interactive mediation such as binocular peepholes, a game where the visitors help BaoBabette survive the drought, and educational fortune wheels. The design includes authentic baobab materials to support multisensory learning. In the garden, physical BaoBabette-figures, signs, and exposed roots reinforce the BaoBabette universe. Our experience design targets families with children and aims to promote curiosity and learning about baobab trees, thereby encouraging increased engagement with the exhibition in the Baobab Tree in the African Village at Aalborg Zoo.

Indholdsfortegnelse

1.0 Indledning	1
1.1 Problemformulering	1
2.0 Vores brug af AI i specialet	2
3.0 Casebeskrivelse	2
3.1 Aalborg Zoo	2
3.1.1 Strategi, mission og vision	3
3.1.2 Den afrikanske landsby og Baobabtræet	5
4.0 Design Thinking	8
4.1 Empathize	10
4.2 Define	10
4.3 Ideate	11
4.4 Prototype	12
5.0 Empathize	13
5.1 Kvalitative metoder	13
5.1.1 Observationsmetoder	14
5.1.2 Ustruktureret observation	20
5.1.3 Feltnoter	25
5.2 Målgruppe	26
6.0 Define	27
6.1 Analyse af nuværende design i Baobabtræet	28
6.1.1 5 Senses Plus og T-H-E-M-E	28
6.1.2 Kvantitativ data	37
6.1.3 Teori	39
6.1.4 Kodning	43
6.1.5 Kodningsanalyse	48

6.1.6 Point of View Statement.....	62
7.0 Ideate.....	68
7.1 Designkriterier	69
7.2 Ny problemformulering.....	70
7.3 Idégenerering	71
7.3.1 Workshop.....	71
7.1 Konceptbeskrivelse.....	85
7.2 Vores design	91
7.2.1 Udbredelse af BaoBabette i haven.....	91
7.2.2 Indenfor i BaoBabette.....	95
7.2.3 Opsamling på design	112
8.0 Prototype.....	113
8.1 Visualisering af vores design	113
8.1.1 Udbredelse af BaoBabette i haven.....	114
8.1.2 Indenfor i BaoBabette.....	121
8.2 Vurdering af vores design	126
8.2.1 Vurdering af vores design jævnfør vores designkriterier	127
8.2.2 Vurdering af vores design jævnfør Jantzen et al.s ti kriterier.....	128
8.2.3 Vurdering af vores design jævnfør Mikundas fire karakteristika.....	133
9.0 Konklusion.....	135
10.0 Litteraturliste	137
11.0 Bilagsliste	144

1.0 Indledning

Vi mennesker søger oplevelser. Oplevelser kan påvirke vores sanser, og i interaktionen mellem mennesker og begivenheder sætter de sig som et eller flere følelsesmæssige indtryk hos os (Jensen, 2013, s. 26). For kulturinstitutioner er det derfor relevant at forholde sig til, hvordan man kan skabe mindeværdige oplevelser, som både engagerer og tiltrækker gæster. Hertil kan der gøres brug af oplevelsesdesign, som fokuserer på gæsternes behov og følelser i designprocessen med mål om at skabe en helhedsoplevelse (Understory, u.å.). Når oplevelsesdesign benyttes i kulturinstitutioner, kan det altså understøtte formidling gennem sanselighed og involvering og på den måde bidrage til viden og underholdning. Aalborg Zoo er netop en kulturinstitution med formidlingsansvar i forhold til dyr og natur, og som arbejder med at udvikle gæsteoplevelser (bilag 1, s. 4). I 2006 indviede Aalborg Zoo en afrikansk landsby, der skulle skabe en kulisse, som kunne være med til at henvende gæsterne til Afrika. I landsbyen står et stort, hult baobabtræ, som ved åbningen af landsbyen fungerede som ramme for formidling (bilag 2, A). Dog gav udstillingen en del udfordringer, hvilket har betydet, at indholdet i Baobabtræet er blevet forringet med årene (bilag 3, feltnoter A), og derfor ønsker Aalborg Zoo netop at gentænke udstillingen. Vores speciale tager derfor udgangspunkt i et redesign af udstillingen i Baobabtræet, og i den forbindelse ønsker vi at undersøge, hvordan gæsteoplevelsen kan styrkes. På baggrund af Baobabtræets problematikker opstiller vi følgende problemformulering:

1.1 Problemformulering

Hvordan kan vi lave et oplevelsesdesign, der forbedrer udstillingen i Baobabtræet og i højere grad henvender sig til børnefamilier?

2.0 Vores brug af AI i specialet

I forbindelse med vores speciale har vi på forskellig vis benyttet Artificial Intelligence¹ i situationer, hvor vi har fundet det relevant og gavnligt for vores proces. Da vi skulle transskribere lydfiler fra vores observationer, benyttede vi os af hjemmesiden GoodTape.io, der ved brug af AI nedskriver vores indtalinge (Good Tape, u.å.). Vi fandt det fordelagtigt at benytte GoodTape, da det effektiviserede vores proces, så vi kunne fokusere på andre aspekter af specialet og således sikre dets fremdrift. Senere i vores proces har vi benyttet ChatGPT til idégenerering af vores design og til billedgenerering af vores prototype (OpenAI, 2022). Vi fandt det gavnligt at inddrage ChatGPT i forbindelse med idégenereringen, da den kan supplere vores egne idéer eller være med til at konkretisere dem. Vi vil løbende referere til bilag 4, hvori vores prompts fremgår.

3.0 Casebeskrivelse

I det følgende afsnit vil vi redegøre for Aalborg Zoo som virksomhed. Dette er med henblik på selv at opnå men også for at give dig som læser indsigt i og forståelse for, hvilken type virksomhed specialet tager udgangspunkt i. I afsnittet vil vi desuden beskrive Baobabtræet og udstillingen heri, som vi med vores speciale arbejder på at forbedre. Dermed bidrager dette afsnit til et helhedsbillede af konteksten.

3.1 Aalborg Zoo

Følgende afsnit indeholder en virksomhedsbeskrivelse af Aalborg Zoo med henblik på at give indblik i deres historie, mission og vision, samt hvordan de arbejder med gæsteoplevelser. Dette indblik finder vi særdeles relevant, da det er vigtigt for os at forstå, hvilken kontekst og virkelighed vores case er en del af, når vi skal udvikle et design, der passer ind i disse rammer.

Den 31. august 1934 blev aktieselskabet Aalborg zoologiske Have oprettet af de fire stiftere Aalborg Kommune, A/S Aalborg Mælkekompani, boghandler L. C. Lauritzen og

¹ Herefter omtalt som AI

murermeister Holger Cordes (Frische & Storm, 1985, s. 7). Dette betød, at 70.000 kvadratmeter i løbet af vinteren og det tidlige forår blev omdannet til en dyrepark, og dørene blev åbnet for offentligheden den 14. april 1935. Fra denne dag blev det muligt at se forskellige tropiske fugle samt pattedyr som eksempelvis rød kæmpekænguru, hare og lama (Frische & Storm, 1985, s. 13; Retbøll & Aalborg Zoo, 2015, s. 14). Dyrenes vilkår var nedprioriteret, da førsteprioriteten var underholdning til havens gæster. Dette er i dag helt anderledes, idet forskning, formidling og naturbevaring er det væsentligste i Aalborg Zoos mission (bilag 1, s. 4). Dyrene er nu det primære grundlag for Aalborg Zoos eksistens grundet øget viden, erfaring og andre dyreetiske normer. Derudover er Aalborg Zoo i dag en selvejende institution, hvor Aalborg Kommune bidrager med et årligt tilskud til driften. I 2015 var dette beløb på 15 millioner kroner (Retbøll & Aalborg Zoo, 2015, s. 9).

3.1.1 Strategi, mission og vision

Derudover er visionen, at “Aalborg Zoo er en helårsattraktion, der tilbyder vildt fascinerende oplevelser til et årligt stigende antal gæster og er anerkendt for sin indsats for naturbevaring og bæredygtig udvikling” (bilag 1, s. 4). Så selvom dyrenes velbefindende gennem årene er kommet mere i fokus, er essensen langt større end dem. I forbindelse med Zoos 50-års fødselsdag blev der udgivet en bog, hvori der står:

Den [zoologiske have] tilfredsstillende elementære menneskelige behov som nysgerrighed og oplevelsestrang, den forskønner storbyen med sine parkanlæg og sin originale arkitektur, den tjener undervisningens og folkeoplysningens sag, den bidrager til udviklingen af den zoologiske videnskab og den bliver efterhånden af afgørende betydning for bevarelse af et artsrigt dyreliv på vor klode. (Frische & Storm, 1985, s. 7)

Til trods for, at dette citat er fra 1985, indikerer det, at Aalborg Zoo har flere lag i form af “tilfredsstillende elementære menneskelige behov”, “tjener undervisningens og folkeoplysningens sag”, “bidrager til udviklingen af den zoologiske videnskab” og “bevarelse af et artsrigt dyreliv” (Frische & Storm, 1985, s. 7). Disse lag fremstår også af deres nuværende mission og vision. “Menneskelige behov som nysgerrighed og oplevelsestrang” stemmer netop overens med visionen om at være “en helårsattraktion, der tilbyder vildt fascinerende

oplevelser ... til gæster” (bilag 1, s. 4). En zoologisk have er nemlig også en attraktion, hvor gæsterne har betydning, og derfor skal der tages højde for, hvordan en god gæsteoplevelse kan skabes. Netop gæsteoplevelser kan sættes i relation til begrebet oplevelsesøkonomi, som blev introduceret af Joseph Pine og James H. Gilmore i 1999 (Bærenholt & Sundbo, 2007, s. 12; Madsen, 2023, s. 9; Pine & Gilmore, 2011, s. xi). Denne term dækker over, når oplevelser er noget, et samfund legitimt kan have som økonomisk mål (Jantzen & Vetner, 2007, s. 31; Madsen, 2023, s. 9). Mennesker har altid haft lyst til at opleve, hvilket også betyder, at oplevelser har været her længe før, at ordet oplevelsesøkonomi blev introduceret (Madsen, 2023, s. 11). Aalborg Zoo eksisterede dermed en del år inden, at oplevelsesøkonomien så dagens lys. Så selvom det er indlysende, at zoologiske haver er et oplevelseserhverv, kom betegnelsen og fokuset på denne form for økonomi i et samfund først i slutningen af det 20. århundrede.

Derudover er der to tilgange til oplevelsesøkonomi; en erhvervsøkonomisk og en humanistisk tilgang. Den erhvervsøkonomiske tilgang tager udgangspunkt i marketing og økonomi, og det antages, at virksomhedens afgrænsede oplevelsesrum er det, som gæsten er villig til at betale for baseret på oplevelsesværdien. Det kan eksempelvis være en attraktion eller restaurant. Modsat kan oplevelser ifølge den humanistiske tilgang ikke designes af virksomheden, fordi individet selv skaber sine oplevelser. Gæsten er altså med til at skabe oplevelsen og er ikke bare en, som deltager i en virksomheds “kulisse” – derimod ses de som medskabere af oplevelsen (Madsen, 2023, s. 14). Disse to tilgange vil vi forholde os til, når vi undersøger designet i Baobabtræet.

Aalborg Zoos strategi er at “være en attraktiv attraktion, der er god til at tiltrække gæster, oplyse og inspirere dem” samt, at det skal “være hyggeligt at komme på tværs af generationer” (bilag 1, s. 7). De vil anvende digitale redskaber for på den måde at skabe merværdi for gæsterne før, under og efter besøget. Derudover beskrives det, at “fremtidens zoo er en totaloplevelse, hvor der er tænkt i sanselighed, oplevelser, læring og stemning” (bilag 1, s. 9) og ligeledes tilbyder enestående formidling, oplevelser, events og god service. Haven skal være præsentabel, dyrene skal fremstå inspirerende og vække nysgerrighed, og “formidlingen skal være oplevelsesmættet” (bilag 1, s. 9). Aalborg Zoo sigter derfor mod, at formidlingen skal være i top, at inddrage digital teknologi og sanser, samt at gæsternes nysgerrighed vækkes, og at deres besøg bliver lærerigt. Disse indsigter fra Aalborg Zoos strategi og historie vil vi have in mente,

når vi skal udforme et nyt design til Baobabtræet i Den afrikanske landsby. I følgende afsnit vil vi præsentere Baobabtræet, som vores speciale tager udgangspunkt i.

3.1.2 Den afrikanske landsby og Baobabtræet

I Den afrikanske landsby i Aalborg Zoo er et kunstigt Baobabtræ, som er cirka 10 meter højt og cirka 5 meter i diameter (bilag 2, C). Baobabtræet og landsbyen blev bygget i 2006, hvor tanken var at skabe en god kulisse for både de afrikanske dyr og for havens gæster. Landsbyen er placeret i havens sydøstlige hjørne, hvilket er indikeret på nedenstående billede 1 med en rød cirkel. Der er dværgflodheste, boergeder, vortesvin, dværgmangust samt savannestalden, hvor dyrene kan gå ind fra savannen. Ydermere er der mulighed for at spise medbragt mad i en hytte eller i landsbyens skolestue. Der er tre indgange til landsbyen: En gennem anlægget ved boergederne, en ad en gangbro langs savannen og en ved teltet. De tre indgange er markeret på nedenstående billede 1 med en udfyldt rød cirkel. Teltet har en tilhørende terrasse, og for enden af denne terrasse findes Baobabtræet, der er markeret med en sort udfyldt cirkel på billede 1.



Billede 1 – Oversigtskort over haven med markering af landsbyen, indgangene dertil samt Baobabtræet

Baobabtræet blev formet af metalgitter og derefter sprøjtet op i beton (billede 2). Træet skulle have til hensigt at give gæsterne en fornemmelse af at være i Afrika, og samtidig kunne det bruges som formidling om træet. Træets hule indre skaber et rum med to ind- og udgange: En

i boergedernes anlæg og en mod terrassen, som begge afskærmes med sorte, hængende gummilameller, der mørklægger rummet (billede 3).

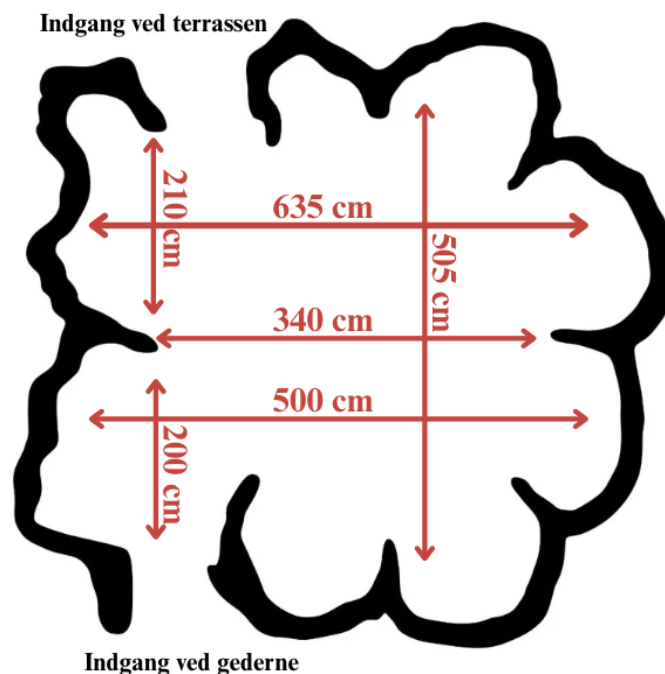


Billede 2 – Baobabtræet laves



Billede 3 – Indgangene i træet

Rummet er cirka 5 gange 6 meter, hvor det er bredest. Rummet “opdeles” af træets organiske former, der skaber en skillevæg, så der ikke er udsyn til den ene indgang fra den anden og omvendt. På nedenstående billede 4 ses en specificering af træets dimensioner:



Billede 4 – Plantegning af Baobabtræet med dimensioner

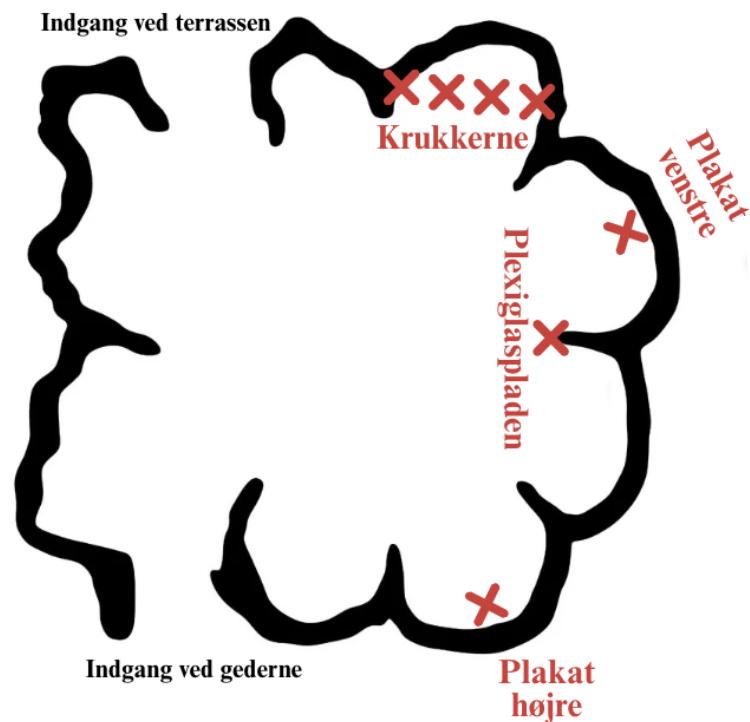
Da træet blev bygget, fik Aalborg Zoo en million kroner af Egmontfonden til et formidlingsprojekt i træet. Det viste sig dog, at landsbyens underlag af stensel blev trukket

ind i træet, hvilket resulterede i et støvlag på en projektor, der var monteret i træet (bilag 3, A). Dette støvlag gjorde, at Zoo var nødt til at ændre udstillingen fem-seks år efter, at træet blev bygget (bilag 2, C). Denne ændring førte til den udstilling, som er i træet i dag og vil blive præsenteret i følgende afsnit.

3.1.2.1 Udstillingen i Baobabtræet

Udstillingen er inddelt i fire sektioner. Disse sektioner kan ses på nedenstående billede 5. En af disse sektioner er en platform hævet 50 cm over jorden, og herpå står fire lerkrukker, der i et loop fortæller om bark, blade, blomster og frugt fra baobabtræer. På et træskilt over krukkerne opfordres gæsterne til at lægge øret til en af krukkerne for at få information om disse. To af højttalerne i disse krukker virker ikke i dag. En anden sektion findes i 140 cm højde, og her er en plexiglasplade, hvorigennem der ses et baobab- og et akacietræ, hvor rødderne på begge træer fremgår af et tværsnit af jorden. I nederste højre hjørne af pladen er en rød knap samt en højttaler, der aktiverer en fortælling om, hvordan træerne optager vand på forskellig vis, hvilket visualiseres bag plexiglaspladen ved, at vandet stiger op til træernes rødder (bilag 3, B). Denne del af udstillingen fungerer dog ikke i dag. Over plexiglaspladen ses en skærm, der ikke bliver brugt, hvorfor skærmen er sort. Denne skærm har tidligere vist en film om baobabtræer, hvortil der blev “skudt duft ind i træet med trykluft” (bilag 3, B). Dette gjorde Zoo med henblik på at understøtte filmen og for at aktivere flere sanser på samme tid. Dog er denne funktion fjernet fra udstillingen samtidig med projektoren.

Den tredje og fjerde sektion af udstillingen er på hver side af plexiglaspladen i form af to plakater med formidling om henholdsvis ‘Baobabtræet – et af naturens underværker’ og ‘Baobabtræet – i myter og folkløse’. Som eneste belysning i det mørklagte rum er fem lamper, der i bløde overgange skifter farve mellem rød, grøn, blå, lilla, orange og gul. Fire af disse lamper er vendt op mod træets top, og den sidste lyser ned på sektionen med krukkerne. Desuden findes to højttalere; én placeret over indgangen mod terrassen og én til højre over den højre plakat. Disse højttalere benyttes ikke. I ‘6.0 Define’ vil vi undersøge den nuværende udstilling og dens funktionalitet samt de besøgendes interaktion med udstillingens forskellige elementer.



Billede 5 – Plantegning af Baobabtræet med markering af de fire sektioner i den nuværende udstilling

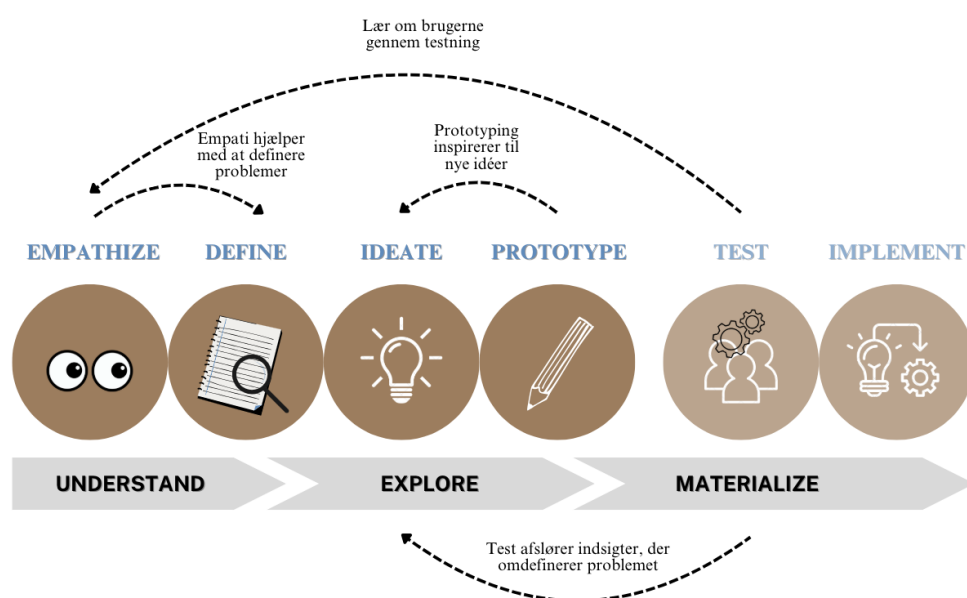
4.0 Design Thinking

I dette afsnit vil vi beskrive designprocesmodellen Design Thinking, idet den udgør ramme for struktureringen af vores speciale. Dog finder vi det relevant at nævne, at vi i de følgende afsnit for læsevenlighedens skyld opstiller Design Thinkings faser lineært, men da Design Thinking er en iterativ proces, afspejler dette ikke, hvordan vores proces har udspillet sig i praksis.

Design Thinking er en efterhånden ældre designtilgang. Julia Allworth, Lesley D’Souza, Gavin Henning og Janet Morrison (2021, s. 14) beskriver, at der findes referencer til Design Thinking tilbage til midten af det 20. århundrede, men at der ikke er én person, der anses som grundlægger heraf. Tankerne bag og idéerne omkring Design Thinking har i årenes løb gennemgået flere iterationer, men Design Thinking har altid været tro mod ét koncept; at man arbejder med tanken “failing towards succes” (Allworth et al., 2021, s. 14). Det er altså en grundlæggende Design Thinking-tankegang, at de fejl, designerne måtte møde i designprocessen, leder dem nærmere deres succes. Derudover kan Design Thinking både ses som et mindset og som en metode. Dette skyldes, at designerne opfordres til at tage deres egen kreativitet i brug, hvilket er med henblik på at bryde med en lineær og logisk måde at tænke på

(Allworth et al., 2021, s. 21). Idet vi har til hensigt at gå til designprocessen med en iterativ indstilling, bliver vi netop nødt til at bryde med en lineær tankegang og være indstillet på at møde en mere uforudsigelig og kompleks proces.

Når designere tilgår Design Thinking, initieres processen med et forskningsspørgsmål – en problemformulering, der beskriver det problem, man ønsker løst. Designerne kan dog møde så svære udfordringer “which cannot be solved through traditional analytical problem solving” (Rittel & Webber, 1973, i Dalsgaard, 2014, s. 145). Efter at designerne har udformet og stillet deres initierende forskningsspørgsmål, kan dataindsamlingen begynde, og herefter kan et *point of view statement* udformes, hvori designerne samler op på deres indsigter. Dette lægger op til næste trin i processen, hvor problemformuleringen kan genovervejes og omformuleres. Således fortsætter processen, så brainstorming og idégenerering kan påbegyndes, hvilket resulterer i potentielle løsninger, der kan dannes prototyper på baggrund af og testes. Dette genererer feedback, som lægger op til flere iterationer af løsningen. Slutteligt kan idéen eller løsningen implementeres i praksis (Allworth et al., 2021, s. 21). Design Thinking består af seks faser; Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test og Implement. Vi vil dog ikke redegøre for eller benytte de to sidste faser, Test og Implement, da vores design i sin helhed ikke lægger op til test, og da vi ikke har til hensigt at implementere vores design i Zoo men i stedet fremstille et design, vi kan introducere for dem. Derfor er disse to faser også sløret i nedenstående figur 1, og vi vil i de følgende afsnit kun uddybe Design Thinkings fire første faser:



Figur 1 – Selvlavet illustration af Design Thinking

4.1 Empathize

Den iterative proces i Design Thinking lægger op til, at designerne tager sig tid til både at ud- og gentænke løsningen. Hvis de gør dette, vil de tidlige faser (Empathize og Define) udgøre et solidt fundament for udarbejdelsen af løsningen, hvorfor det især er vigtigt at være grundig i disse faser (Allworth et al., 2021, s. 21). Derfor er det essentielt, at designerne bruger et væsentligt stykke tid i eksempelvis Empathize, da de her opnår indsigt i, hvilke behov der er, og hvilke krav der stilles til deres løsning (Allworth et al., 2021, s. 22). Hasso Plattner (u.å., s. 2) og Allworth et al. (2021, s. 31) beskriver, at blandt andet observation som dataindsamling kan bidrage til designernes empati for, hvordan brugerne oplever omgivelserne eller konteksten. “Observing what people do and how they interact with their environment ... also helps you learn about what they need. By watching people, you can capture physical manifestations of their experiences – what they do and say” (Plattner, u.å., s. 2). Vi har netop til hensigt at opleve, hvad gæsterne i Zoo oplever, når de går ind i Baobabtræet, hvorfor vi ønsker at benytte observation som metode. Dette vil vi gøre både i og omkring Baobabtræet med henblik på at opnå et empatisk indblik i de aspekter, som gæsterne finder enten gode eller dårlige ved et besøg i Baobabtræet. I ‘5.1.2 Ustruktureret observation’ vil vi uddybe vores observationer yderligere. Derudover er det i Empathize, at designerne lever sig ind i, hvilke levede oplevelser brugerne får i den givne kontekst. “Empathy is a quest to understand the full spectrum of a person’s experience: the good and the bad, the joy and the pain, the mundane, the choices and motivations in different contexts, and more” (RSA, 2013, i Allworth et al., 2021, s. 31). Det er altså vigtigt, at man som designer finder ud af, hvilken oplevelse der møder brugerne i praksis både på godt og ondt. Desuden pointerer Allworth et al. (2021, s. 40), at det er essentielt at vende tilbage til brugerne. I vores speciale vil vi gøre dette i fasen Ideate, og der vil vi uddybe, hvordan vi konkret gør dette.

4.2 Define

Idet vi i Empathize har indsamlet datamateriale gennem forskellige observationer, feltnoter og mailkorrespondancer vil vi i Define bearbejde disse data. “Define is sensemaking” (Plattner, u.å., s. 3). Derfor vil vi i denne fase finde mønstre i vores observationsmateriale ved at kode

det og derefter analysere det, så det bliver muligt at se, hvilke elementer der står tydeligst frem. Define er en kompleks proces, hvor hvert gruppemedlem kan have forskellige tanker om og syn på datamaterialet, hvorfor det kan være svært at nå til enighed om, hvilke aspekter der er de mest relevante at inddrage i den videre proces og indtænke i sit designforslag (Allworth et al., 2021, s. 42). Idet vi kun er to gruppemedlemmer, vil vi argumentere for, at det kan være fordelagtigt, at der således kun er to forskellige syn på essensen af problemet, og at besværet i denne proces mindskes. På den anden side kan der også være visse aspekter, vi grundet gruppens størrelse ikke får belyst, hvilket vi derfor løbende vil være opmærksomme på at imødekomme, når vi koder vores data. Når designerne er nået til enighed om de mest fremtrædende mønstre og har defineret problemet, kan de ydermere begynde at beskrive deres point of view statement (Allworth et al., 2021, s. 43). På baggrund af dette statement vender vi tilbage til og omformulerer vores indledende problemformulering, og herefter påbegynder idégenereringen.

4.3 Ideate

Arbejdet i Ideate skal være rettet mod brugerne, hvorfor man her inddrager sin viden fra både Empathize og Define. Efter at vi i Define har fundet mønstre i vores data og defineret problemet i vores point of view statement, udleder vi designkriterier, som vi tager udgangspunkt i til idégenereringen. I Ideate begynder vi at tænke mere løsningsorienteret og kreativt. Det vil sige, at alle løsningsidéer – også de mest radikale, skal fremlægges og overvejes, hvilket både kan foregå på individuelt plan eller blandt designerne (Allworth et al., 2021, s. 47). Denne fase handler altså om at få så mange idéer genereret som overhovedet muligt – det er ikke nødvendigt at finde frem til den rigtige løsning endnu (Plattner, u.å., s. 4). For at opnå mange løsningsidéer og inddrage brugerne har vi afholdt en workshop med fire deltagere, der på forskellig vis har kendskab til Aalborg Zoo og på den måde indledt vores idégenerering. Derudover er det relevant at nævne, at idégenereringen skal planlægges, så der eksempelvis er en facilitator samt et begrænset vindue af tid til hver idégenererings-session (Allworth et al., 2021, s. 48). Dette imødekom vi under workshoppen med to øvelser, hvor deltagerne havde mellem tre og fem minutter til de forskellige sessioner. Idégenereringen kan eksempelvis foregå ved sketching eller brainstorming, som vi har valgt at benytte os af, og det er vigtigt ikke allerede i denne fase at evaluere de forskellige designs (Plattner, u.å., s. 4). Derimod er det vigtigt med et åbent mindset, så man ikke stiller sig kritisk eller modsiger en idé, men så

man i stedet kan opfordre hinanden til at bygge videre på idéerne. I den forbindelse beskriver Allworth et al. (2021, s. 49), at en “yes ... and” tilgang er fordelagtigt, så man kan bygge videre herpå – på den baggrund opfordrede vi vores workshopdeltagere til at tage inspiration fra hinanden. Slutteligt forfines idéerne og indsnævres til dem, som designerne finder bedst at prototype (Allworth et al., 2021, s. 50). Efter workshoppen sorterede vi netop i deres idéer og brainstormede videre på dem, som vi fandt særligt relevante og interessante.

4.4 Prototype

Design Thinkings to sidste faser er Prototype og Test, og designerne er klar til at påbegynde disse faser, når de gennem de tidligere faser har fundet frem til nogle løsningsforslag, der, som de sidste fasers titler antyder, skal prototypes eller testes. Grundet Design Thinkings iterative aspekt er Prototype, Test og Ideate tæt forbundne faser, idet designerne ofte veksler mellem videre idéudvikling, prototyping og test, når de får nye indsigter. Således gentages disse tre faser løbende (Allworth, 2021, s. 51). Prototyper skal bidrage til beslutningstagen i processen, da de er håndgribelige artefakter, hvilket også kan give designerne indikationer om designets funktionalitet.

Show don't tell. Put your prototype in the user's hands – or your user within an experience. And don't explain everything (yet). Let your tester interpret the prototype. Watch how they use (and misuse!) what you have given them, and how they handle and interact with it; then listen to what they say about it, and the questions they have. (Plattner, u.å., s. 6)

Designerne kan altså bruge prototyper som et brugbart redskab, der kan guide dem nærmere det endelige design. I Prototype gøres idéer til konkrete artefakter, og når brugerne interagerer hermed, kan designerne se, hvordan prototypen bruges i praksis, hvilket kan lede til værdifulde indsigter, når disse sammenlignes med den intenderede brug (Allworth et al., 2021, s. 51). Der er ingen grænser for metoder til prototyping, og hvor detaljeret prototypen skal være, men der er fire områder, designerne kan overveje. *People*, altså de mennesker eller brugere, prototypen retter sig mod. Dernæst er *objects* prototypen i sig selv. *Location* i forhold til hvor prototypen implementeres og til sidst *interaction* i relation til den oplevelse, som prototypen er intenderet at give brugerne. På baggrund af designernes svar til disse overvejelser, vælges det, hvordan

de ønsker at prototype (Allworth et al., 2021, s. 53). Vores prototype har fokus på at kommunikere vores designidéer, hvilket foregår gennem visualiseringer af de forskellige elementer i vores design fremstillet ved brug af ChatGPTs billedgenerator. Dette er ikke en high-fidelity prototype, der kan interageres med, men prototypen har til hensigt at give indsigt i, hvordan designet ser ud og på den måde gøre det håndgribeligt for beskueren.

5.0 Empathize

Vi vil i denne fase indsamle data ved brug af flere kvalitative metoder. Det indebærer observationsmetoderne 5 Senses Plus og T-H-E-M-E. Derudover har vi foretaget ustrukturerede observationer af besøgende i Zoo i og omkring Baobabtræet, hvortil vi tager feltnoter, samt vil vi benytte feltnoter, når vi har samtaler med medarbejdere i Zoo, som kan bidrage med viden om Baobabtræet. Afslutningsvis vil vi inddrage et afsnit om målgruppen med henblik på at beskrive, hvilken målgruppe Zoo har.

5.1 Kvalitative metoder

I følgende afsnit vil vi redegøre for de kvalitative metoder, som vi har gjort brug af i forbindelse med vores dataindsamling. Svend Brinkmann og Lene Tanggaard (2020) beskriver, at når en forsker undersøger noget kvalitativt, betyder det, at personen er interesseret i, “hvordan noget gøres, siges, opleves, fremtræder eller udvikles” (s. 15). I vores tilfælde er vi netop interesseret i, hvordan Baobabtræet opleves og fremtræder, hvorfor vi finder de kvalitative metoder relevante. Vi undersøger med andre ord et enkeltstående tilfælde og er interesseret i menneskers tanker og handlinger i denne bestemte kontekst. Modsat omhandler kvantitativ forskning at tilskrive noget en bestemt talværdi, så det er muligt at arbejde statistisk med sine data (Brinkmann & Tanggaard, 2020, s. 16). Den kvantitative forskningsmetode vil vi kort berøre i forbindelse med vores observationer, hvor vi konkret har talt antallet af mennesker i Den afrikanske landsby med henblik på at undersøge, hvor mange af disse der går ind i Baobabtræet. Vores observationer er altså foretaget med to forskellige formål med henblik på at opnå en mere dækkende viden til udformning af et design i Baobabtræet. I følgende afsnit vil vi præsentere de kvalitative metoder 5 Senses Plus, T-H-E-M-E, ustruktureret observation samt feltnoter.

5.1.1 Observationsmetoder

Vi har valgt at benytte os af metoderne 5 Senses Plus og T-H-E-M-E med det formål at undersøge, hvordan og i så fald hvorvidt sanserne er inddraget i det nuværende design i Baobabtræet. Joseph Pine og James H. Gilmore (2005) beskriver, at “every experience has a theme” (s. 6), hvorfor vi ønsker at undersøge, hvilket tema der kommer til udtryk i Baobabtræet. Dette skyldes vores interesse for og viden om sanseinddragelse i oplevelser, og hvordan dette kan påvirke, i hvilken grad gæsten mindes den pågældende oplevelse eller ej. Denne interesse udspringer af et tidligere projekt, vi har arbejdet med, hvor vi inddrog sanser i en museumsudstilling. Dette medfører således også, at vi, som den hermeneutiske spiral omhandler, allerede har forforståelser for emnet og nu er klar til at opnå nye forståelser herfor (Gadamer, 2007). Med ‘tema’ forstår vi, at det er en overordnet fortælling, som et oplevelsesfænomen drejer sig om. Vores brug af 5 Senses Plus og T-H-E-M-E ved besøg i Zoo kan desuden være et udtryk for en autoetnografisk tilgang, da vi her udfører deltagerobservationer og inddrager subjektive betragtninger. Det skyldes, at vi i denne forbindelse bringer os selv i spil ved at observere med vores sanser (auto), hvor vi observerer visse personer og deres handlinger i en bestemt kontekst (etno). Senere vil vi benytte vores observationer og dermed personlige beretninger i en videnskabelig kontekst (grafi) (Baarts, 2020, s. 205).

Derudover ønsker vi med vores observationsmetoder at udforske og reflektere over udstillingen, inden vi danner for mange indtryk af den, hvorfor vi foretog disse observationer på vores første observationsdag i Zoo, den 18. februar 2025, før haven åbnede for besøgende. Derfor er det fordelagtigt, at vi foretog disse observationer tidligt i processen, så vores oplevelse blev så umiddelbar som mulig.

Fænomenologien har som central ambition at belyse fænomener, som de er i sig selv, hvilket vil sige, at vi skal søge at gå bag om de mange ideer, stereotyper og indtryk, som vi har med os, og som vi normalt tillægger de fænomener, vi møder. (Jacobsen et al., 2020, s. 282)

Derfor tager vi udgangspunkt i fænomenologiens epistemologi, idet vi skal forstå og beskrive vores individuelle perspektiver og oplevelser uden at være påvirket af de indtryk, som vi på forhånd har med os. Således tager vi afsæt i forskellige videnskabsteoretiske ståsteder,

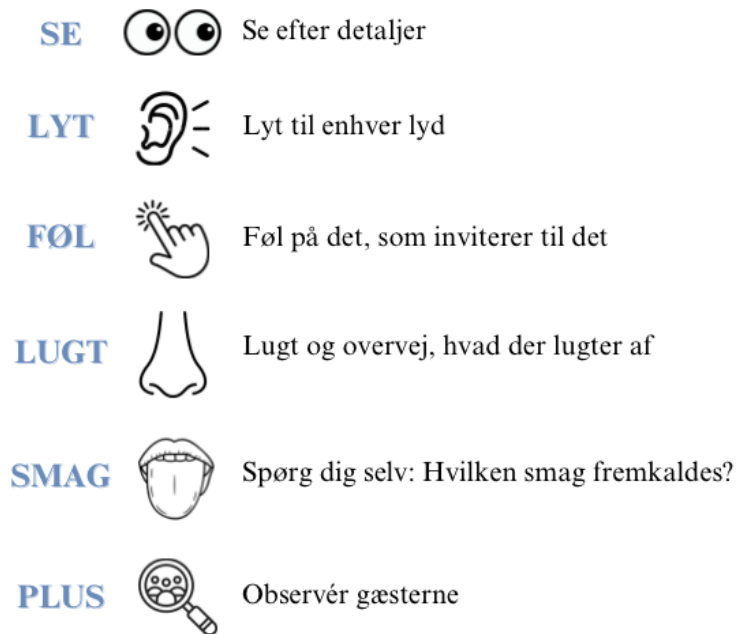
afhængigt af hvor i processen vi befinder os. Dette vil løbende komme til udtryk i vores speciale. Vi vil i det følgende beskrive observationsmetoderne, og hvordan vi har brugt dem i praksis.

Begge metoder er udført ved brug af et udprintet skema, som vi medbragte under observationerne, så de kunne guide os gennem de to metoders forskellige steps. Skemaerne har til formål at skabe retningslinjer for, hvad vi observerer, så vi som observatører foretog observationerne så ens som muligt. Dette bidrager således til at øge pålideligheden af vores dataindsamling. Vi er dog opmærksomme på, at vores svar formentlig vil variere på trods af, at vi følger de samme skemaer, da vi aldrig kan lægge vores individuelle oplevelser og forforståelser fra os, hvorfor de kan påvirke, hvordan vi forstår og oplever udstillingen. Nogle af vores forforståelser kan dog også være præget af, at vi i de indledende samtaler med ansatte i Zoo har fået indblik i deres tanker om udstillingen i Baobabtræet. I det følgende vil vi præsentere disse skemaer. Vi noterede ikke noget på disse, da vi audiooptog vores svar og på den måde udfyldte skemaerne mundtligt under observationerne. Lydfilerne kan findes i bilag 5. Dette valg tog vi, så vi kunne bevæge os rundt inde i Baobabtræet uden at skulle notere, hvilket var med til, at vi bare kunne fokusere på observationerne. Vores lydfiler er efterfølgende blevet transskriberet (bilag 6), og i denne forbindelse argumenterer Kvale og Brinkmann (2015, s. 236) for, at der er dele, der vil gå tabt i en transskription. Derfor er det relevant at have in mente, at selvom transskriptionen skal skildre, hvad der konkret sker i vores observationer, og som dermed siges i lydfilerne, så er transskriptionen kun en illustration heraf. Dette er grundet, at der sker et skift fra tale- til skriftsprog, hvilket ubevidst kan ændre betydningen af et udsagn. Derfor beskriver Kvale og Brinkmann (2015, s. 238) også, at transskriptionen kan ses som den første analytiske proces i forbindelse med bearbejdningen af ens data. Vi vil dog argumentere for, at vores transskriptioner stadig er betydningsfulde data, da transskriberingen giver både os og dig som læser et overblik samt et konkret opslagsværk, hvor det er muligt at få indblik i, hvad vi løbende henviser til gennem specialet. Vores transskriptioner er som nævnt udført ved brug af GoodTape (jf. '2.0 Vores brug af AI i specialet').

5.1.1.1 5 Senses Plus

Pine og Gilmore (2011, s. 88) argumenterer for, at oplevelser, der involverer sanserne, er afgørende for at skabe mindeværdige og meningsfulde øjeblikke for gæsterne. Inddragelse af sanser kan forstærke oplevelser og på den måde gøre oplevelsen mere autentisk. Det kan

omfatte lyde, dufte, smage, visuelle elementer samt noget taktilt, som tilsammen skaber en harmonisk og sammenhængende oplevelse (Pine & Gilmore, 2011, s. 89). Pine og Gilmore (2005, s. 5) illustrerer fremgangsmåden for 5 Senses Plus med ikoner for hver af de fem sanser; syns-, høre-, føle-, lugt- og smagssansen. Med inspiration derfra ser fremgangsmåden således ud:



Figur 2 – Selvlavet 5 Senses Plus fremgangsmåde (Pine & Gilmore, 2005, s. 5)

Vi har kombineret ovenstående fremgangsmåde (figur 2) med de fire spørgsmål, som ifølge metoden skal besvares efter besøget (Pine & Gilmore, 2005, s. 5). Dette udgør tilsammen skema 1, som vi benyttede under vores observationer. Skemaet kan ses herunder:

Se	Se efter detaljer
Lyt	Lyt til enhver lyd
Føl	Føl på det, som inviterer til det
Lugt	Lugt og overvej, hvad der lugter af
Smag	Spørg dig selv: Hvilken smag fremkaldes?
Plus	Observér gæsterne

Svar efter besøget

Hvad er dine indtryk – gode eller dårlige?
Hvad skal der ændres for bedre at engagere sanserne?
Hvordan har dine observationer af besøgende påvirket din overordnede vurdering af udstillingen?
Hvilke principper kan udtages og relateres til vores idégenerering?

Skema 1 – Vores observationsskema til 5 Senses Plus

Som nævnt lavede vi dette skema, så vi havde samme udgangspunkt, når vi skulle foretage observationerne. Vi havde også snakket om, at det var en god idé at afskærme de andre sanser ved eksempelvis at lukke øjnene, når vi skulle fokusere på de andre fire sanser, så vores synssans ikke påvirkede, hvad vi kunne høre eller smage (Pine & Gilmore, 2005, s. 5). ‘Plus’ omhandler, at vi skulle observere de besøgende, hvilket vi udførte, da der kom gæster i Zoo, idet vi som nævnt foretog disse observationer, inden Zoo åbnede. Dette forholder vi os kritisk til, da vi på den måde opdelte observationen i to. Vi vil dog argumentere for, at denne opdeling fungerede optimalt, da vi qua vores ustrukturerede observationer havde lang tid til at observere de besøgende. Disse observationer vil vi beskrive i ‘5.1.2 Ustruktureret observation’. Derefter kunne vi besvare efter-besøget-spørgsmålene, hvorfor observationerne blev afsluttet indenfor få timer og dermed var vores indtryk ikke svære at genkalde til besvarelsen heraf.

5.1.1.2 T-H-E-M-E

Ifølge Pine og Gilmore (2005, s. 6) har enhver oplevelse et tema. Dette kan både være bevidst, designet godt eller grundigt udført, men det kan også være det modsatte – uanset hvad, opstår der et tema. Det handler om at se helheden gennem delene, og det er netop afgørende at identificere det rette tema, og essensen er at tage stilling til, hvilket tema som både kan være

overbevisende og fascinerende (Pine & Gilmore, 2011, s. 73). Til at undersøge en oplevelses tema er der opstillet en tjekliste med fem punkter, som ses herunder:

T – Tematisér oplevelsen

H – Harmonisér indtryk med positive signaler

E – Eliminér negative signaler

M – Miks mindeværdige elementer

E – Engagér alle fem sanser. (Pine & Gilmore 2005, s. 6)

Ved ‘T’ skal vi være kreative og sætte tre ord på, hvordan vi vil beskrive oplevelsen (Pine & Gilmore 2005, s. 6). Dette punkt skal være med til at finde den røde tråd eller en sammenhængende fortælling i oplevelsen – det, som skaber sammenhæng mellem oplevelsens forskellige elementer. Modsat giver et usammenhængende tema intet at organisere ens indtryk omkring, hvilket ikke efterlader oplevelsen i hukommelsen – den bliver altså ikke mindeværdig (Pine & Gilmore 2011, s. 67). Vi vil bruge ‘T’ til at identificere vores individuelle indtryk af den nuværende udstilling. Dette kan være med til, at vi kan danne et overblik af oplevelsen som helhed, og på baggrund heraf kan vi definere, om der er en sammenhængende fortælling for udstillingen.

Når det omhandler ‘H’, skal vi være opmærksomme på positive indtryk, da det er disse, gæsten tager med fra oplevelsen – det de kommer til at huske (Pine & Gilmore, 2011, s. 78). Vi skal dermed lægge mærke til de signaler, der findes i omgivelserne, som skaber positive indtryk. Disse indtryk kan både være tid i forhold til, om det er nutidigt, traditionelt eller futuristisk, autentisk eller inddrager teknologi, og på hvilket niveau dette er (Pine & Gilmore, 2011, s. 79). Pine og Gilmore (2005, s. 6) pointerer, at man skal være grundig, og at “the cues trigger impressions that fulfill the theme in the customers’s mind” (Pine & Gilmore, 2011, s. 82). Dermed er det altså disse “cues” – signaler, som har betydning for, hvordan de besøgende forstår temaet. Vi vil sammenligne vores positive signaler for at undersøge, om vi bemærker de samme ting, og hvordan vi forstår temaet.

‘Eliminér negative signaler’ refererer til, at vi skal eliminere alt, som ikke bidrager til at skabe positive signaler (Pine & Gilmore, 2005, s. 6). Vi skal være kritiske og overveje, hvilke elementer der kan fjernes eller justeres, da de eksempelvis er inkonsistente eller forstyrrende. Dette kan forberede oplevelsens kvalitet, da for mange signaler – og især hvis de er tilfældigt

sat sammen – kan spolere en oplevelse (Pine & Gilmore, 2011, s. 84). På baggrund af disse observationer kan vi analysere, hvad der fungerer eller ikke fungerer optimalt i den nuværende udstilling og dertil skabe en ny, der fokuserer på de positive signaler.

Ved 'M' skal vi overveje hvilke elementer, der kan skabe en mindeværdig oplevelse. Ifølge Pine og Gilmore (2011, s. 85) er der tale om håndgribelige artefakter fra oplevelser, man ønsker at huske. Det kan eksempelvis være en billet, som vidner om et besøg på en bestemt attraktion. Mennesker beholder denne form for genstande, så de kan vise andre, hvad de har oplevet og snakke om dette. Derudover kan virksomheder også aktivt vælge at sælge disse *memorabilia*, hvilket er en måde, hvorpå oplevelsen bliver udvidet (Pine & Gilmore, 2011, s. 86). I forhold til Aalborg Zoo har de Zooshoppen, hvor besøgende kan købe bamser, plakater, legetøj og tøj og på den måde få noget fysisk med hjem fra turen i Zoo (bilag 2, E). På det punkt er der intet fysisk at tage med fra Baobabtræet, hvorfor vi vil benytte 'M' til at observere, hvilke elementer vi finder mindeværdige i udstillingen og dermed gør størst indtryk på os. Dette er med henblik på at kunne skabe en udstilling, der skiller sig ud og er mindeværdig i sig selv.

Sidste punkt er 'Engager alle fem sanser'. Dette er vigtigt, idet "the more effectively an experience engages the senses, the more memorable it will be" (Pine & Gilmore, 2011, s. 88). Vi skal her være opsøgende i forhold til, hvorvidt de fem sanser er involveret i udstillingen (Pine & Gilmore, 2005, s. 6). Sanserne kan potentielt forstærke de besøgendes engagement og relation til udstillingen, hvilket ydermere forstærker relationen til Baobabtræet og Den afrikanske landsby. Baseret på vores observationer vil vi kunne identificere eventuelle problemstillinger ved stimulering af sanserne, hvilket vi kan drage nytte af, når vi skal idégenere til en ny udstilling.

Ovenstående uddybning af tjeklisten afsluttes med et spørgsmål, hvilket vi har sammensat i nedenstående skema 2 (Pine & Gilmore, 2005, s. 6). Dette skema udformede vi som nævnt, så vi havde en fælles fremgangsmåde for vores observationer. Vores skema for T-H-E-M-E ser således ud:

Observationsskema for T-H-E-M-E

T	Hvilke tre ord vil du bruge til at beskrive oplevelsen?
H	Hvilke positive ting/signaler er der omkring dette tema, og hvilke indtryk skaber de?
E	Hvilke negative ting/signaler bør elimineres, da de skaber et negativt indtryk?
M	Hvilke mindeværdige elementer er implementeret i udstillingen?
E	På hvilken måde er alle fem sanser engageret?

Svar efter besøget

Hvilke principper kan udtages og relateres til vores idégenerering?

Skema 2 – Skemaet vi benyttede til T-H-E-M-E

På baggrund af 5 Senses Plus og T-H-E-M-E har vi både opnået viden om udstillingens nuværende mulighed for, at de besøgende kan anvende sine sanser i Baobabtræet men også om udstillingens tema. Disse indsigter vil vi gøre brug af, når vi i '6.0 Define' vil analysere den nuværende udstilling i træet med henblik på at kunne bruge denne viden til udvikling af et design.

5.1.2 Ustruktureret observation

I forbindelse med vores dataindsamling ønskede vi at undersøge, hvordan de besøgende færdes i Den afrikanske landsby, og hvorvidt de går ind i Baobabtræet eller ej. Derudover ønskede vi at få indblik i, om de interagerer med udstillingens forskellige elementer, og i så fald hvad de interagerer med. Derfor finder vi det relevant at inddrage et afsnit om ustruktureret observation, da vi gjorde brug af denne dataindsamlingsmetode. Dog vil vi også beskrive dele af den strukturerede observation, da vores observationer i praksis også indebærer elementer herfra. Vi valgte at benytte observation som dataindsamlingsmetode, hvor vi observerer i naturlige omgivelser, således vi opnår indblik i gæsternes umiddelbare handlinger. Havde vi i stedet benyttet et spørgeskema eksempelvis om gæsternes handlinger, kan dette besvares udenfor kontekst, hvor gæsterne samtidig kan give unøjagtige svar, hvilket undgås ved observation (Clark et al., 2021, s. 256, 392; Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 46). Af samme årsager har vi fravalgt at benytte os af enten interview eller walk-alongs med gæsterne, da vi netop ønsker et indblik i deres umiddelbare handlinger og ikke ønsker at påvirke disse. Havde vi benyttet enten interview eller walk-along, ville gæsterne have mulighed for at reflektere over egne handlinger, hvorfor vi i et sådant tilfælde i stedet ville opnå en anden type data (Clark et al.,

2021, s. 437). I det følgende afsnit vil vi beskrive, hvordan vi har foretaget disse observationer, og hvordan de to observationsmetoder kommer til udtryk.

Vi havde først planlagt at observere én dag, hvor vi havde udvalgt fem stationer at observere fra. Tre af disse (billede 6, A, D, E) var udvalgt med det formål at undersøge, hvorvidt gæsterne går forbi eller ind i landsbyen for at kunne be- eller afkræfte Zoos hypotese om, at Den afrikanske landsby er et mindre besøgt område i haven – altså et “dødt” område² (bilag 2, A). Derudover havde vi en station i landsbyen, hvor vi observerede, hvor mange gæster der kom ind i landsbyen, og som går ind i Baobabtræet (billede 6, C), og den sidste station var inde i træet (billede 6, B). Denne station havde vi med det formål at observere, hvad gæsterne foretager sig, om de interagerer med nogle af udstillingens elementer og slutteligt, hvor lang tid de er derinde. Vores observationer er derfor foretaget med to forskellige formål; observatøren udenfor træet arbejdede kvantitativt, idet hun talte antal gæster og dermed opnåede målbare data, hvorimod observatøren inde i træet indsamlede kvalitative data.



Billede 6 – Oversigtskort over landsbyen med markeringer af vores stationer

Vi ønsker netop at afdække flere perspektiver for at opnå bredest viden i forhold til at kunne udvikle et nyt design til Baobabtræet. Vi benytter den indsamlede kvalitative og kvantitative

² Herefter omtalt som ‘dødt område’.

data ligeværdigt, idet de på hver sin måde bidrager med indsigter. Her finder vi det værd at pointere, at de kvalitative data bidrager med flest indsigter til vores analyse i Define, idet disse data giver os viden om, hvordan de besøgende interagerer med udstillingen, hvilket er nyttig viden til udvikling af en ny udstilling. Ligeledes er det dog vigtigt at få det kvantitative aspekt undersøgt med henblik på at finde ud af, om gæsterne overhovedet kommer ind i landsbyen og i træet. Dette er essentielt at have indblik i for at finde ud af, om en ny udstilling i træet har et potentielt “publikum”, for hvis ikke gæsterne kommer ind i træet, er der først et problem udenfor træet, der skal løses. Det indsamlede kvantitative data vil vi hermed benytte i samspil med vores kvalitative data i form af de ustrukturerede observationer med henblik på at opnå så mange indsigter som muligt og på den måde udvikle et design til Baobabtræet, der tager højde for flest mulige perspektiver. Vores formål med de kvantitative data er derfor at kunne be- eller afkræfte Zoos hypotese samt benytte vores indsamlede målbare data i forhold til, om vi bør overveje yderligere tiltag end blot udstillingen i træet. Resultaterne fra vores kvantitative data vil vi præsentere i ‘6.1.2 Kvantitativ data’.

I stedet for kun at observere én dag besluttede vi at observere to dage i uge otte, hvor der var vinterferie, hvorfor antallet af besøgende i Zoo formentligt ville være større end i en uge udenfor folkeskolernes ferie. Vi er bevidste om, at vores data dermed ikke skildrer en almindelig hverdag, men disse dage gav os mulighed for at observere flere besøgende på kortere tid, hvilket vi fandt fordelagtigt for at samle så meget data som muligt på to dage. Derudover kunne det være med til at påvise Zoos hypotese, at der selv på en dag med en del besøgende ikke er mange, som besøger landsbyen og går ind i træet.

På første observationsdag den 18. februar ændrede vores påtænkte fem stationer sig i stedet til fire stationer, da stien op til gederne var spærret grundet arbejde med kloakering – én af indgangene til Den afrikanske landsby var altså spærret. Derudover var gangbroen fra savannen og ind i landsbyen også afspærret, hvilket gjorde, at en del gæster vendte om ved gangbroen (bilag 7). Vi har derfor valgt ikke at benytte disse data, da vi ikke præcist kan udlede, hvor mange gæster der ville bruge denne indgang til landsbyen, fordi det kun ville være baseret på vores fortolkninger af deres handlinger, hvilket vi vurderer ikke er et validt vidensgrundlag. Stationen ved teltet lige ved landsbyen var optimal, og det lykkedes os at observere henholdsvis, hvor mange der gik ind i landsbyen eller gik forbi landsbyen mod girafstalden (bilag 7). Ligeledes var observationen i landsbyen i forhold til, hvor mange der er i landsbyen, og hvor mange af dem der går ind i Baobabtræet, også lykkedes. Stationen i Baobabtræet var

på sin vis også succesfuld på trods af, at ind-/udgangen i gedeanlægget også var spærret grundet tidligere omtalte kloakeringsarbejde. Dette påvirkede formentlig gæsternes handlinger, idet træet endte som en “blind” vej, og de var nødt til at gå samme vej ud. Dog vil vi argumentere for, at vi stadig har opnået brugbare data i forhold til, om og hvad gæsterne interagerede med derinde. Vi observerede hver især ved to stationer i en halv time, hvorefter vi gik til to nye stationer og observerede i yderligere en halv time, hvilket i alt gav os to timers observation. Til disse observationer havde vi lavet nogle simple observationsskemaer med to kolonner, så det var nemt for os at notere, om gæsterne gik ind i landsbyen eller forbi (bilag 8). Derudover havde vi lavet et skema til brug inde i Baobabtræet, hvor vi kunne notere, hvad gæsterne interagerede med og hvor lang tid, de var derinde.

Efter disse observationer vurderede vi, at vi havde behov for yderligere data, samt at det ville øge reliabiliteten – altså pålideligheden af vores speciale, hvorfor vi ville observere en dag mere med henblik på større belæg for vores observationer. Vi valgte dog, at vi denne gang kun ville observere ved to af stationerne; stationen i landsbyen og stationen inde i Baobabtræet, da det var disse stationer, som vi faktisk ønskede yderligere data fra til vores videre proces. Ved stationen ved teltet fandt vi ud af, at der faktisk er en del gæster, som går ind i landsbyen (bilag 7), hvilket er den samme viden, som vi fik ved stationen i landsbyen. Derudover resulterede stationen ved girafstalden som nævnt i unyttig data, hvorfor vi valgte ikke at bruge yderligere ressourcer på at observere på disse stationer.

Vi talte fortsat antallet af gæster i landsbyen og sammenlignet med det totale antal gæster i Zoo den pågældende dag, kan det give os en indikation om, hvor mange af det samlede antal gæster, der var i landsbyen. På anden observationsdag den 21. februar observerede vi over to gange af henholdsvis 1 time og 40 minutter om formiddagen og 45 minutter om eftermiddagen, hvilket sammenlagt gav os 2 timer og 25 minutters observation. Denne dag var ind-/udgangen i træet mod gedeanlægget desuden også afspærret, hvilket vi først så som negativt, men på den anden side bidrager det til konsistente forhold under vores observationer. Derudover reviderede vi vores observationsskemaer efter vores erfaringer fra første observationsdag, idet vi ønskede at gøre håndteringen af observationdataene nemmere for os. Dette betød, at vi ved stationen i landsbyen ændrede kolonnerne, så det i de horisontale rækker var muligt at notere, hvor mange der var i en gruppe, og hvor mange af dem der gik ind i Baobabtræet. På skemaet, vi benyttede inde i træet, lavede vi kolonner for antal personer og for hver af de fire sektioner; krukkerne, plakaten til venstre, plexiglaspladen og plakaten til højre. Således kunne vi notere, hvor mange

gæster, der kom ind i træet, den estimerede tid de var der, samt hvad de interagerede med – hvis de gjorde det. Skemaerne fra vores observationer kan ses i bilag 7. Fordi vi har struktureret vores observationer ved hjælp af skemaer, afviger vi fra den ustrukturerede observation og inddrager elementer fra struktureret observation (Clark et al., 2021, s. 256).

Vi gør brug af en induktiv tilgang, som er kendetegnet ved ustruktureret observation, idet vi var åbne overfor hvilke handlinger, gæsterne udførte og dermed eksplorativt observerede deres handlinger (Clark et al., 2021, s. 258; Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 46). Vores skemaer var ikke fuldstændig detaljeret, idet vi blot havde en kolonne til hver sektion, og deri kunne notere, hvad gæsterne gjorde, hvis de for eksempel interagerede med krukkerne. Her kunne vi have gjort vores skemaer yderligere detaljeret og eksempelvis givet numre til forskellige handlinger (Clark et al., 2021, s. 259). Så eksempelvis 1 var ‘gæster lytter til krukker’, 2 ‘gæster læser skiltet ved krukkerne’ og så videre. Dette fravalgte vi dog, da vi som nævnt var åbne overfor gæsternes handlinger og ville undersøge, hvordan de gebærder sig i Baobabtræets nuværende udstilling, hvorfor vi ikke ønskede at være bundet af bestemte typer handlinger. Dette kom yderligere til udtryk, da observatøren fandt det relevant at notere udtalelser fra gæsterne. Disse udtalelser havde til formål efterfølgende at hjælpe os med at erindre gæsternes udtalelser i sammenhæng med deres handlinger i Baobabtræet. Modsat er observationerne udenfor træet foretaget med en deduktiv tilgang, idet vi på forhånd havde lavet kolonner i skemaet til at notere antallet af mennesker i landsbyen og hvor mange af dem, der gik ind i Baobabtræet. Derfor vil vi argumentere for, at skemaet til disse observationer ikke tilhører struktureret observation, men at det blot er behjælpeligt til vores ustrukturerede observationer.

Desuden ændrede observatøren i Baobabtræet taktik under første observationsdag, da hun oplevede, at gæsterne blev forskrækket, når de kom ind, og hun blot stod stille og observerede på afstand. Her havde vi altså tiltænkt at stå mere på sidelinjen, hvilket er kendetegnet ved struktureret observation (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 60). Observatøren ændrede dog sin ageren, da hun oplevede, at denne ikke fungerede i praksis, hvorfor hun i højere grad begyndte at agere gæst, hvilket også er mest almindeligt ved ustruktureret observation (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 54). Vi formoder, at gæsternes forskrækkelse kan skyldes den forholdsvis mørke belysning i træet (jf. ‘3.1.2.1 Udstillingen i Baobabtræet’), hvorfor gæsterne ikke nødvendigvis så observatøren med det samme og derved blev forskrækket. Derfor vil vi argumentere for, at vi gør brug af feltrollen ‘observatøren som deltager’ (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 98; Spradley, 2011, s. 60). Dette skyldes, at observatøren “lod som om”,

hun var gæst men kun kortvarigt og formelt interagerede med gæsterne, hvis de snakkede til hende, og til tider observerede hun blot på afstand. Data fra vores observationer vil vi redegøre for og benytte i '6.1.2 Kvantitativ data' og '6.1.5 Kodningsanalyse'.

5.1.3 Feltnoter

Dette afsnit indeholder en redegørelse af feltnoter, og hvordan vi har benyttet dem i vores proces, samt hvilke overvejelser de har medført, og hvad de har bidraget med. Vi har benyttet os af feltnoter i tre anledninger; under samtaler med medarbejdere i Zoo, under vores ustrukturerede observationer og i forbindelse med vores workshop. Vi vil udfolde disse herunder. Feltnoter er helt enkelt nedskrevne noter af det, som vi erfarer eller observerer (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 146). Hvis vi har været i tvivl om, vi skulle notere noget, har vi gjort det, så vi altid har kunne finde informationen frem for at mangle den. Ligeledes har vi foretaget feltnoterne så hurtigt som muligt, så vi har fået så mange detaljer med som muligt (Clark et al., 2021, s. 403). Disse noter gør det muligt for os at erindre, hvad vi har fået at vide og observeret – også lang tid efter, at vi tog noterne (Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 146).

5.1.3.1 Samtaler og workshop

Vi har foretaget feltnoter, når vi har været i Zoo og har snakket med medarbejdere, som har bidraget med information om Baobabtræet eller andet. Disse feltnoter benytter vi til at redegøre for udstillingen i Baobabtræet gennem årenes løb, til at huske kommentarer om træet, samt hvad vi har fået at vide under vores besøg. Disse noter kan betegnes som *jotted notes*, idet de er korte og udgør små sætninger og citater (Clark et al., 2021, s. 405). Dog er de ikke skrevet diskret, da medarbejderne kender vores formål med at besøge Zoo, hvor vi har til hensigt at indsamle viden om Baobabtræet. Formålet med disse noter er blot at skabe overblik over Baobabtræets udvikling samt Zoos tanker om det. Disse er ikke vores primære data, men de er vigtige for os for at forstå den kontekst, som vi skal designe til. Udover at skrive feltnoter under samtaler med medarbejdere i Zoo tog vi også feltnoter under vores idégenereringsworkshop, hvilket vi gjorde med henblik på at have mulighed for at erindre, hvilke kommentarer deltagerne havde om og supplerede idéerne med.

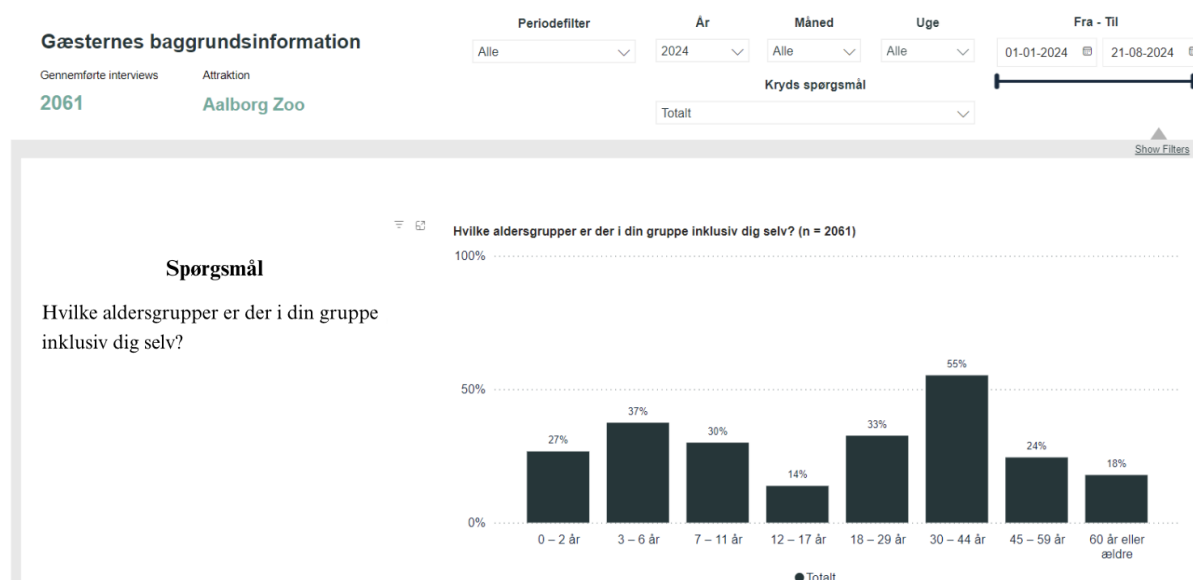
5.1.3.2 Observationer

Derudover vil vi argumentere for, at de noter vi har taget under vores ustrukturerede observationer i tidligere omtalte observationsskemaer (bilag 8) også kan betegnes som feltnoter. Disse feltnoter er modsat ovenstående vores primære data, idet de danner grundlag for vores analyse i samspil med vores kvantitative data. Derfor kan disse i princippet betegnes som *full field notes*, som Tom Clark, Liam Foster, Luke Sloan og Alan Bryman (2021, s. 405) beskriver detaljerede noter, der er skrevet så hurtigt som muligt, og som udgør den vigtigste datakilde. Vi vil i stedet argumentere for, at vores noter bærer præg af at være jotted notes, da det som observatør ikke var muligt at få alle detaljer med, selvom noterne er skrevet mens eller umiddelbart efter, at de besøgende var i træet. Dette beskriver James P. Spradley (2011, s. 64) også, da han argumenterer for, at man som observatør ubevidst udvælger de vigtigste ord i de udtalelser, der finder sted. Derudover var vi opmærksomme på, at vi observerede besøgende, der ikke vidste, vi observerede dem, hvorfor observatøren oftest ventede med at notere til, at de var gået ud af træet. Dette var dog svært, hvis der var mange i træet på samme tid, eller hvis de var længe derinde og foretog mange handlinger. Derfor benytter vi også *mental notes*, idet vi gerne ville undgå, at det var tydeligt, vi skrev om dem. Dette kan dog påvirke, hvordan gæsterne agerer, hvilket kunne medføre en risiko for misvisende data (Clark et al., 2021, s. 403; Krogstrup & Kristiansen, 2015, s. 146). Vores observationsnoter er derfor mental og jotted notes, hvor vi har noteret de besøgendes handlinger samt udtalelser så snart, vi fandt det muligt. Dette betyder også, at vi har kondenseret deres handlinger, idet vi kun har noteret dele af dem og på den måde også fravalgt nogle.

5.2 Målgruppe

I dette afsnit vil vi give indblik i Aalborg Zoos målgruppe, da det er dem, vi ønsker at designe til, så vores design henvender sig til flest mulige af Zoos gæster. På nedenstående graf 1 får vi indblik i, hvilken alder de besøgende i Zoo har. Disse data er indsamlet fra den 1. januar 2024 til og med den 21. juni 2024 og er baseret på 2061 interviews, som nogle besøgende i Zoo har svaret på, når de er gået ud af haven (bilag 2, H). I grafen ses det, at de fire største aldersgrupper er gæster i alderen 30-44 år, herefter 3-6 år, så 18-29 år og slutteligt 7-11 år. Procentsatserne på grafen er kommet på baggrund af, at gæsten skal krydse af, hvilke aldersgrupper der forekommer i den gruppe, de er afsted med, hvilket betyder, at de ofte sætter flere krydser. Derfor giver procenterne sammenlagt over 100%. De 55% ved de 30-44 årige indikerer, at der

i 55% af de adspurgte grupper er personer mellem 30 og 44 år og så videre med de resterende grupper. De fire største aldersgrupper repræsenterer forældre og børn, hvilket stemmer overens med Zoos primære målgruppe, der netop er børnefamilier. Hertil er det værd at bemærke, at jo ældre børnene er, des sjældnere er de i Zoo; der er færre 7-11-årige børn i Zoo end 3-6-årige, hvorfor vi finder det relevant at lave et design, der er relevant for de 7-11-årige, men som også findes interessant af de 3-6-årige. Derfor påtænker vi, at vores design i højere grad skal henvende sig til børnefamilier med børn i skolealderen og ikke kun til småbørnsfamilier.



Graf 1 – Aalborg Zoos gæster inddelt efter alder

Når vi læser Zoos strategi (bilag 1) får vi også indsigt i, hvad Zoo ønsker, deres gæster og målgruppen får ud af et besøg. Her lægger de særligt vægt på, at de vil oplyse og inspirere deres gæster. Ligeledes beskrives det, at Zoo er en totaloplevelse, og at der indtænkes sanselighed, oplevelser, læring og stemning, og at de gerne vil tilbyde fascinerende oplevelser, enestående formidling og events (jf. '3.1.1 Strategi, mission og vision'). Disse værdier kan vi med fordel have for øje, når vi skal udvikle vores design, således at Zoos strategi er indtænkt i designet, og så Zoo kan se sig selv deri.

6.0 Define

I denne fase vil vi bearbejde de data, vi har indsamlet i form af vores forskellige observationer; 5 Senses Plus, T-H-E-M-E og de ustrukturerede observationer. Disse data vil vi analysere med

henblik på at finde mønstre og sammenhænge, og på baggrund af dette vil vi udforme vores point of view statement, som vil føre videre til Ideate og vores designkriterier.

6.1 Analyse af nuværende design i Baobabtræet

I dette afsnit vil vi dykke ned i det nuværende design i Baobabtræet, og hvilke problematikker vi således kan udlede på baggrund af vores data. Først vil vi undersøge vores egne oplevelser af udstillingen i træet indsamlet gennem 5 Senses Plus og T-H-E-M-E. Derefter vil vi kode vores ustrukturerede observationer af de besøgende i træet med henblik på at få indblik i, hvordan de omtaler udstillingen og interagerer med denne. Dette vil vi løbende supplere med forskellige teorier for at kunne analysere Baobabtræets styrker og svagheder. Herefter vil vi udforme vores point of view statement ved at diskutere Baobabtræet og dets udstilling i samspil med Jantzen et al.s (2011) ti kriterier for oplevelsesorienterede produkter.

6.1.1 5 Senses Plus og T-H-E-M-E

For at kunne finde frem til de vigtigste træk fra vores 5 Senses Plus og T-H-E-M-E observationer har vi individuelt markeret de udtalelser, vi fandt særligt interessante i transskriptionen. Dette har vi derefter sammenlignet med hinanden, hvorefter vi har markeret fællesnævnerne fra begge vores markeringer, og på den måde har vi frasorteret de mindst relevante udtalelser. Dog finder vi det relevant at nævne, at idet vi sidder med samme datamateriale og arbejder med samme problemstilling, er der ikke opstået store forskelle i vores markeringer, da vi af disse årsager har været opmærksomme på det samme. Vi oplevede i denne sammenhæng, at vi oftest var enige, og hvis vi enkelte gange oplevede uenighed, diskuterede vi, om markeringen var relevant eller ej. Da der kun opstod uenighed enkelte gange, vil vi ikke uddybe disse uenigheder i analysen.

I nedenstående vil vi analysere vores observationer og på den måde danne os et overblik over, hvilke elementer i Baobabtræet vi finder mest bemærkelsesværdige at arbejde videre med. Dermed tager følgende afsnit udgangspunkt i vores transskription (bilag 6), hvorfor vi også vil benytte samme forkortelser for hver observatør, som vi gør deri. Disse forkortelser er 'SK' for Stine Kiildsen og 'Blom' for Stine Blom van der Male. Vi vil i det følgende gennemgå observationerne inddelt efter sanserne.

6.1.1.1 Høresansen

Ved plexiglaspladen kan vi aktivere høresansen ved at trykke på den røde knap, som igangsætter fortællingen om træernes rødder. Dog er “den lyd ... meget høj og forstyrrer egentlig lidt de andre elementer” (linje 121), hvorfor vi vil argumentere for, at dette i højere grad kan agere irritationsmoment, end det bidrager til læring hos gæsten. Fortællingen afspilles på en lille højtaler på plexiglaspladen, og lyden er derfor fremtrædende i hele Baobabtræet. Vi vil argumentere for, at ikke alle gæster finder dette fordelagtigt, da lyden kan være til gene for andre gæster, der eventuelt lytter til krukkerne, hvis lydniveau ikke er nær så højt. Derudover kan lydniveauet overraske nogle gæster, hvilket kan føre til ubehag. På den anden side kan den høje lyd imødekomme, at man kan lytte til fortællingen i fællesskab, hvilket kan bidrage til en fællesskabsfølelse mellem gæsten og dennes med-besøgende. Vi vil dog argumentere for, at “man kan benytte lyd, som allerede er en af de sanser, der jo primært bliver aktiveret inde i træet, men at det skal gøres på en anden måde” (linje 204). Derfor finder vi det relevant, hvordan høresansen på anden vis kan aktiveres i et nyt design til Baobabtræet, så designet både understøtter muligheden for en følelse af fællesskab, men også sådan lyden kan afskærmes fra andre elementer og for andre gæster. Dette skyldes, at den høje lyd forskyder opmærksomheden fra fortællingens indhold til fortællingens lydniveau. På den måde ledes opmærksomheden hen på den gæst, som har aktiveret fortællingen på knappen i stedet for på fortællingen i sig selv, hvilket ikke er hensigtsmæssigt.

I sammenhæng med dette finder vi det relevant at nævne, at krukkerne “taler konstant” (linje 198) og “i munden på hinanden” (linje 174), hvilket netop ikke imødekommer muligheden for at adskille krukernes lyd fra plexiglaspladens og omvendt. Med hver sin højtaler fortæller de fire krukker om “om bark, blade, blomster og frugt fra baobabtræet” (linje 26). Dog er det kun to af disse krukker, der virker (linje 173), hvorfor det ikke er muligt at høre om alle fire dele fra træet, som skiltet beretter, man kan. Dermed er læringspotentiallet også mindsket her. Hertil er det bemærkelsesværdigt, at SK også siger om krukkerne, at “måden det måske bliver gjort på er ikke så vellykket” (linje 27). Dette siger hun i forbindelse med, hvilke elementer der skal elimineres. På den anden side pointerer Blom, at krukkerne kan findes mindeværdige, men dog italesætter hun samtidig, at

man “overhovedet ikke [kan] se, hvad der står på det skilt ovenover krukkerne. Og de snakker lidt sådan uafbrudt. Måske der kunne være noget, man sådan kunne starte den enkelte krukke med og stoppe den igen” (linje 72). I denne forbindelse finder vi det relevant at inddrage artefakt-begrebet, hvor Eva Davidsson og Anders Jakobsson (2012, s. 6) præsenterer begreberne *primære*, *sekundære* og *tertiære artefakter*. De primære artefakter er fysiske elementer i udstillingen, som kan påvirke måden, vi agerer på. Eksempelvis kan det være et dyr i Zoo, da de i denne kontekst er kunstigt placeret, hvorfor de behandles som artefakter. De sekundære artefakter understøtter de primære artefakter. Det kan eksempelvis være et skilt, som viser, hvordan en primær artefakt skal bruges og på den måde styrer vores handling eller beskriver fakta til det primære artefakt. De terciære artefakter kan beskrives som en samlet fortælling – en rød tråd i en oplevelse – altså et tema (ligesom vi beskriver ‘tema’ i ‘5.1.1 Observationsmetoder’). Dermed er de en form for udvidelse af og begrundelse for de sekundære artefakter. De terciære artefakter er med til, at vi forstår, hvordan vi skal agere i en given oplevelse – de fastlægger altså, hvad meningen med oplevelsen er (Davidsson & Jakobsson, 2012, s. 6). I forbindelse hermed tolker vi, at krukernes potentiale ikke udnyttes til fulde, men at de som primære artefakter stadig kan bidrage med værdi, da de supplerer det terciære artefakt – altså til den røde tråd, da artefakterne påvirker hinanden gensidigt.

På trods af de forskellige elementer med lyd beskriver vi begge dog også, at “ellers er der ret stille” (linje 177), og “der er ret stille. Det eneste, jeg kan høre, det er ... lyd fra nogle krukker” (linje 114). Vi vurderer altså, at lydniveauet i træet er forholdsvis lavt, hvilket vi formoder, kan virke intimiderende for nogen. I sammenhæng med træets mørke belysning kan dette skabe tvivl om, hvordan man som gæst skal agere i en sådan situation. “Det er [ikke] tydeligt, hvad man skal gøre for at få noget ud af den formidling” (linje 60). Hertil tolker vi, at denne tvivl kan have indflydelse på, at gæsterne i træet “søger ... mod den anden udgang” (linje 144). Derudover har SK sagt, at “elementerne står meget sådan adskilt og hver for sig, og man ved ikke helt, ja hvordan de her ting hænger sammen, og om det hænger sammen” (linje 130). Dette understreger en mulig tvivl om udstillingens formål, og hvordan gæsten skal interagere med denne. På baggrund af vores observationer vurderer vi, at man både kan være i tvivl om, hvordan man skal agere i træet, men også om de forskellige elementer hænger sammen. Dette kommer ydermere til udtryk, idet vi bruger ordene

“forvirrende” og “uklar” (linje 6 og 54), når vi som det første under T-H-E-M-E skal beskrive oplevelsen i Baobabtræet med tre ord. Med artefakt-begrebet in mente kan disse beskrivelser være et udtryk for, at der mangler en overordnet fortælling inde i træet – altså en højere grad af det tertiære artefakt, før man som gæst forstår konteksten og derfor, hvordan man skal agere. Desuden mangler der læselige eller håndterbare sekundære artefakter, da man eksempelvis ikke kan læse det ophængte skilt ved krukkerne, hvilket blandt andet bidrager til forvirring om, hvad man skal gøre i træet.

I forhold til lyde i træet lægger vi desuden mærke til lyde, som vi normalt ikke tænker over. Dette kommer til udtryk, idet Blom pointerer, at hun kan høre sine sko knase på underlaget, og at det runger, når hun snakker (linje 176 og 177). Dette vil vi argumentere for kan have negativ indflydelse på oplevelsen, da det kan være et element, der fylder i gæstens hukommelse i stedet for selve udstillingen – som netop er det ønskværdige. På den anden side kan det knasende underlag også opfattes positivt, da det kan bidrage til oplevelsens autenticitet, hvis det får gæstens tanker ledt hen på Afrika. Dermed finder vi her et aspekt af oplevelsen i Baobabtræet, som faktisk kan bidrage til den overordnede fortælling, hvorfor det kan være et tertiært artefakt. Dette strider dog imod vores tidligere tolkning, hvor vi så tvivl om, hvorvidt der er en overordnet fortælling i Baobabtræet. Vi vil dog pointere, at underlaget formentlig ikke vil sætte disse tanker i gang hos alle gæster, da det blot er én enkel ting, hvorfor vi i det følgende vil have for øje, om dette understøttes af andre tertiære artefakter, som tilsammen skaber en helhedsoplevelse. Dette argument understøttes ydermere af, at det kun er én af os, der har bidt mærke i underlagets lyd.

6.1.1.2 Synssansen

Under synssansen observerer vi plexiglaspladen, som afskærmer “de her to træer [og deres rødder] sammenlignet med hinanden” (linje 154), hvor man kan aktivere en fortælling om baobab- og akacietræets rødder. Blom pointerer i linje 156, at det er “det første, jeg ville gå hen til”, hvilket bevidner, at denne formidling har potentiale. Dette er et udtryk for en subjektiv betragtning, hvor brugen af autoetnografi kommer til syne (jf. ‘5.1.1 Observationsmetoder’). Derudover er det intenderet, at der skal være vand inddraget i formidlingen (bilag 3, B), men der er “så ikke ... noget vand, som han siger, der skal være” (linje 121), hvorfor der er en risiko for, at man som beskuer hertil ikke får

den ønskede viden om baobabtræets rødder. Vi har begge nævnt plexiglaspladen og de to minitræer bag denne som et positivt og mindeværdigt element, da vi anerkender plexiglaspladens potentiale i forhold til at formidle, hvordan træerne ophober vand på forskellig vis, og at det på den måde kan bidrage til læring om træerne. Dog bliver vi begge hurtigt negative, idet en del af formidlingen ikke fungerer (linje 14 og 58). Se de følgende afsnit nedenfor for uddybning af ikke-fungerende elementer.

Ved observation med synssansen har vi begge bemærket, at belysningen i Baobabtræet er dæmpet, og at den eneste belysning, der er derinde, er lamperne, som skifter farve. Disse lys påtaler SK som værende mindeværdige, samt at de oplyser træets indvendige konstruktion og dermed dets højde, hvilket hun giver udtryk for “er virkelig nice og interessant” (linje 15 og 31). Blom pointerer også, at træet har et “ret flot loft, med sådan nogle udhulninger, og noget, der ligesom skal ligne nogle sådan store årer i træet ... Der er nogle flotte detaljer i selve træet” (linje 168). Vi kan altså på baggrund af vores udtalelser se, at vi begge er enige i, at Baobabtræet er flot lavet og ser autentisk ud. Denne autenticitet kan ydermere være et tertiært artefakt, da det kan bidrage til den overordnede fortælling om Afrika i landsbyen.

Blom bemærker også lysene, og at “det er fint, de har forskellige farver” (linje 57), men at det dog “er som om, de ikke lyser nok” (linje 57). Desuden påtaler vi begge, at det er mørkt inde i træet, hvilket gør det svært at læse, hvad der står på de to plakater på hver side af plexiglaspladen og på det lille skilt over de fire krukker. Det lille skilt understøtter krukkerne med tekst om de elementer, der skal høres om i krukkerne, og det illustrerer, at man skal lægge øret til krukkerne for at lytte. Skiltet er derfor et sekundært artefakt, idet det understøtter de primære artefakter (krukkerne). Dog vil vi argumentere for, at skiltet ikke supplerer krukkerne på en fordelagtig måde, da skiltet grundet manglende belysning er svært at læse. Dermed hindrer det sekundære artefakt en fordelagtig interaktion med det primære artefakt frem for at understøtte denne interaktion, hvilket indikerer, at artefakterne er i vekselvirkning med hinanden. Derudover hæmmer dette forståelsen af temaet i træet og således det tertiære artefakt. Tilsammen kan disse tvivl hindre gæsten i at opnå ny viden i træet og forstå helheden af Baobabtræet i Den afrikanske landsby.

Selvom SK giver udtryk for, at “det er fedt med noget om formidling omkring selve træet” (linje 13), påtaler vi begge stadig manglen på lys derinde. Dette ses igen, da Blom i linje 162 siger, det er “svært at se, hvad der står der på”, og da SK beskriver, at ens øjne skal “vænne sig til at være i mørket” (linje 108). Derfor træder det frem, at belysningen – eller mangel på samme – har stor betydning for, hvad vi interagerer med og hvordan. Belysningen nævner vi også begge i forhold til, hvilke elementer vi påtænker at eliminere (jf. T-H-E-M-E). Dette kommer til udtryk flere gange: “det burde være mere lyst herinde. ... det er for mørkt i forhold til, at man også skal kunne få noget ud af de her formidlingsting” (linje 18), “det er også meget mørkt” (linje 61) og “så kan man slet heller ikke læse, hvad der står på dem, fordi det er så mørkt herinde” (linje 83). Vi er bevidste om, at den forholdsvis mørke belysning kan være et bevidst designvalg fra Zoo, men vi vil argumentere for, at det ikke fungerer optimalt med de dæmpede lys, når det har negativ indflydelse på, hvordan vi oplever udstillingen. På den anden side vil vi også argumentere for, at det ville være unaturligt, hvis træet var lige så lyst indvendigt, som var der dagslys. Derfor kan mørket altså bidrage til autenticitet i træet.

Vi nævner “mørket” flere gange under de elementer, vi vil eliminere, men vi nævner det også flere gange under de andre observationspunkter. Igen spiller mørket en stor rolle, da vi som det første under T-H-E-M-E hver især skal nævne tre ord, som vi vil beskrive oplevelsen i Baobabtræet med. I denne forbindelse nævner vi begge “mørkt”, og SK benytter også ordet “dunkelt” (linje 5 og 54). Det er altså vores fælles førstehåndsindtryk, at mørket har stor betydning for, hvordan vi opfatter udstillingen. Vi tolker, at dette kan bidrage til, at træet af nogen opfattes skummelt eller uhyggeligt. På den baggrund vil vi argumentere for, at belysningen har potentiale for forbedring i et nyt design. I vores afsluttende kommentarer under 5 Senses Plus påpeger vi også, at der i et nyt design kan indtænkes belysning på en anden måde end i dag. I denne forbindelse udtaler SK “ja, og så måske gør det mindre mørkt, så man bare nemmere fornemmer, hvad man kommer ind i” (linje 138), hvor Blom foreslår, at “synssansen skal stimuleres mere og på en anden måde, end den også allerede gør” (linje 207). Dette understøtter, at mørket i høj grad påvirker inddragelsen af synssansen negativt, hvorfor det er essentielt at tage højde for at inddrage denne sans på en anden måde i udviklingen af et nyt design. Hvis belysningen indtænkes på en ny måde, kan dette således bidrage til det tertiære artefakt gennem en generel forståelse for

konteksten. De primære og sekundære artefakter vil på den måde være mulige at se og interagere med, hvorfor artefakterne altså har gensidig indflydelse på hinanden.

6.1.1.3 Føle-, lugte- og smagssansen

På baggrund af vores observationer kan vi argumentere for, at den nuværende udstilling ikke lægger op til stimulering af følesansen. Dette ses eksempelvis, idet Blom pointerer, at hun kan føle på udstillingens forskellige elementer samt træets indvendige vægge (linje 180-184). Vi vil dog argumentere for, at Blom i dette tilfælde opsøger noget at røre ved grundet vores metodetilgang og således finder frem til at røre ved disse primære artefakter; de to plakater og de fire krukker, selvom de måske ikke er oplagte at røre ved. Vi vil argumentere for, at disse primære artefakter i højere grad henvender sig til syns- og høresansen. Blom giver dog udtryk for, at den røde knap ved plexiglaspladen og de store gummilameller, der afskærmer indgangene, lægger op til berøring. Dette, tolker vi, skyldes, at de inviterer til interaktion, idet knappen skal trykkes på for at aktivere fortællingen, og gummilamellerne er nødvendige at røre for at komme ind i og ud af træet. Derfor kan vi altså argumentere for, at SKs udtalelse: “Der ikke rigtig noget, der lægger op til, at jeg rører ved det” (linje 117) fint beskriver, i hvilken grad følesansen engageres i den nuværende udstilling, hvorfor vi med fordel kan indtænke yderligere inddragelse af følesansen i et nyt design til Baobabtræet.

Vi ser ikke det store engagement af lugtesansen, hvilket kommer til udtryk i både 5 Senses Plus og T-H-E-M-E, da vi udtaler “her dufter meget neutralt” (linje 186), “der kan jeg ikke umiddelbart lugte noget” (linje 123) og “der er ikke rigtig nogen duft herinde” (linje 39). Dette understreger, at udstillingen i dag ikke aktiverer lugtesansen. Dog blev der som nævnt i ‘3.1.2.1 Udstillingen i Baobabtræet’ i den tidligere udstilling skudt duft ind med trykluft, hvorfor Zoo har haft lugtesansen in mente, idet denne sans tidligere har været inddraget. Derudover har vi observeret, at “smagssansen. Den bliver heller ikke aktiveret” (linje 187), hvilket påtales under observationernes punkter vedrørende smagssansen: “Der er heller ikke umiddelbart nogen sådan smag” (linje 125) og “det samme [med] smag. Det er også meget neutralt” (linje 40). Derfor kan det overvejes, om smagssansen kan inddrages og i så fald hvordan. Vi finder det bemærkelsesværdigt, at vi kommer med forslag til ændringer ved de sanser, som udstillingen allerede inddrager i stedet for, hvordan andre sanser kan supplere udstillingen. Ingen af os

nævner, at føle-, duft- og smagssansen ikke er stimuleret, hvilket er udtryk for, hvor negativt den allerede involverede syns- og høresans påvirker vores oplevelse. Dermed ikke sagt at vi ikke vil inddrage flere sanser i vores design, men vi vil i særdeleshed tage højde for de konkrete forbedringsforslag, som vi nævner i vores observationer. Idet ingen af os nævner de resterende tre sanser, er dette også et udtryk for, at vi primært lader os præge af synssansen (og til dels høresansen), hvilket Martin Jay (1988) beskriver som *ocularcentrism*. “The crisis of ocularcentrism is by no means resolved” (Jay, 1988, s. 323). Han kritiserer altså, at synssansen ofte bliver menneskets primære sans, hvilket han karakteriserer som en “krise”. Derfor finder vi det yderligere relevant at indtænke andre sanser end kun syns- og høresansen, så vores design henvender sig til de ifølge Jay (1988) oversete sanser.

6.1.1.4 Opsamling på 5 Senses Plus og T-H-E-M-E

Efter gennemgang af de fem sanser har vi beskrevet vores begges overordnede indtryk af udstillingen, som “primært [er] lidt dårligt” (linje 129). Dette begrundes Blom med, at “man ikke får så meget ud af at være inde i træet. Du kan ikke rigtig se eller høre det, du skal, og der er meget plads, der også er uudnyttet” (linje 194). Hertil kan det dog diskuteres, hvad Blom mener, hun ikke “får så meget ud af”. Dette kan både være i forhold til læringsudbytte, underholdningsværdi eller et socialt udbytte, hvorfor vi vil argumentere for, at der kan være forskellige motiver til at besøge et sted som Baobabtræet. Som nævnt ad flere omgange udnyttes træets potentiale ikke, hvis gæsterne ikke kan se udstillingens elementer grundet mørket. Derfor finder vi det essentielt at ændre udstillingen, så gæsterne i højere grad kan tage den viden med derfra, som vi formoder, det er ønsket. Desuden påpeger Blom både i ovenstående citat og under elementer, som hun vil eliminere, at der er en del uudnyttet plads i træet. Hertil tolker vi, at den uudnyttede plads kan gøre oplevelsen i træet uinteressant, da elementerne for nogle kan være for få eller ikke fængende nok. Dette kan være et udtryk for, at der mangler relevante primære artefakter, og derudover kommenterer vi på, at artefakterne står meget adskilt (linje 130), hvilket kan understrege en tvivl om udstillingens formål og dermed tema – altså der mangler det tertiære artefakt. De tertiære artefakter kan ydermere være et udtryk for Gernot Böhm’s (1993) begreb *atmosfære*, der omhandler overordnede sanseindtryk, som kan skabes ved en kombination af sansestimuli. I mødet mellem mennesker og artefakter findes atmosfære. Det er en umiddelbar oplevelse – det første vi bemærker, hvorefter vi lægger mærke til for eksempel indretning,

særlige artefakter eller farver (Böhme, 1993, s. 125). Idet atmosfære er en kombination af sansestimuli, omhandler det hele opfattelsen af det, der omgiver mennesket – ikke kun det visuelle. Derfor fremhæver atmosfæren sammenhængen mellem de oplevede sanseindtryk og deres betydning for menneskets opfattelse af omgivelserne (Böhme, 1993). Manglen på det tertiære artefakt understøtter således ikke den atmosfære, som Zoo formentlig har søgt at skabe i Baobabtræet. Dette afspejles i vores brug af ordene “forvirrende” og “uklar”, som vi benytter til at beskrive oplevelsen, hvorfor vi vil argumentere for, at det ikke er tydeligt, hvilken atmosfære, det er meningen, gæsterne skal opleve i Baobabtræet (jf. ‘6.1.1.1 Høresansen’).

Da vi under ‘Plus’ observerede gæsternes opførsel, fik vi indblik i, at “de interagerer ikke med de ting, der er” (linje 202). Dette understøttes af SKs observation i forhold til, at når gæsterne “interagerer med de forskellige elementer ... så er det meget kortvarigt, og ellers søger de faktisk bare mod den anden udgang” (linje 143). Derfor vil vi argumentere for, at mørket i træet ikke imødekommer interaktion med artefakterne, da gæsterne kun kortvarigt interagerer med dem, hvis de overhovedet gør dette, og de ikke fortsætter ud af træet uden at interagere med noget. Dette indikerer, at gæsterne formentlig ikke finder de primære artefakter oplevelsesrige, og dermed kan det overvejes, hvordan vi kan udnytte pladsen bedre ved at inddrage flere eller mere fængende primære artefakter i et nyt design, så dele af træet ikke fremstår tomme og ikke-oplevelsesrige. Disse eventuelle nye artefakter kan desuden bidrage til stimulering af de “oversete” sanser, som i dag ikke bringes i spil i Baobabtræet.

I forlængelse heraf finder vi det interessant at dykke ned i, hvad vi foreslog af forbedringer i efter-besøget-spørgsmålene ved begge metoder. Vi pointerer, at “nogle af sanserne er jo berørt, men så ja inkorporere det endnu mere” (linje 48). Dette kan eksempelvis være gennem brug af lys, der “kunne være ret interessant” (linje 45), da vi som tidligere nævnt understreger, at mørket spiller en stor rolle for opfattelsen af udstillingen. Derfor ønsker vi at “få det [træet] mere lyst op på en eller anden måde” (linje 147). Det vil som tidligere nævnt sige, at “synssansen skal stimuleres mere og på en anden måde, end den også allerede gør” (linje 207). Af den grund ser vi potentiale i at arbejde med en anden belysning i træet. Derudover finder vi det relevant at arbejde videre med inddragelsen af lyd i udstillingen, da vi begge understreger dette i efter-besøget-spørgsmålene (linje 45 og 101). Selvom høresansen allerede er aktiveret,

understreger vi, at “[man] sagtens, ... kan benytte lyd, ... men at det skal gøres på en anden måde” (linje 204). I forbindelse hermed foreslår SK, at formidlingen på fordelagtig vis kan ske ved brug af lyd, “så det ikke kun er gennem skiltene, fordi det ikke bliver rigtig læst” (linje 146). Derfor vil vi argumentere for, at lyd kan være med til at engagere gæsterne i udstillingen og på den måde være et væsentligt element at indtænke i vores design.

Derudover kan vi på baggrund af ovenstående observationer konkludere, at plexiglaspladen har potentiale som formidling, samt at krukernes potentiale ikke udnyttes til fulde. Dertil kunne der med fordel inddrages flere sekundære artefakter, så det bliver tydeligt for gæsterne, hvordan det påtænkes, de skal interagere med artefakterne. Ydermere nævner Blom, at “folk er lidt afventende i forhold til at komme derind, om man kan lave noget, der behjælper det udefra” (linje 208). Dette forslag kommer på baggrund af, at hun under ‘Plus’ har bemærket, at nogle gæster er afventende, inden de kommer ind i træet. Denne bemærkning er essentiel at have in mente, når vi i det følgende dykker ned i vores ustrukturerede observationer, hvor vi netop observerer gæsterne udenfor træet.

6.1.2 Kvantitativ data

I dette afsnit vil vi beskrive de kvantitative data, som vi indsamlede på vores observationsdage i Zoo. Vi indsamlede disse data med henblik på at kunne be- eller afkræfte Zoos hypotese om, at landsbyen er et dødt område i haven samt få indblik i, hvor mange af de besøgende, der går ind i træet.

Som tidligere beskrevet havde vi på første observationsdag udvalgt tre stationer med henblik på at kunne be- eller afkræfte Zoos hypotese. Dette blev til én station grundet arbejde i haven med kloakering og afspærring af gangbroen (jf. billede 6 i ‘5.1.2 Ustruktureret observation’). Derfor benytter vi kun data fra stationen ved teltet, hvor 150 personer over 30 minutter blev observeret, og heraf gik 100 af dem ind i landsbyen. Resten gik forbi landsbyen, hvilket betyder, at 66,7% gik ind i landsbyen. Det er altså $\frac{2}{3}$ af de besøgende, som gik ind i landsbyen frem for at gå mod savannen eller legepladsen. Derudover observerede vi ved stationen i hytten 54 personer i landsbyen på 30 minutter, hvor observatøren skulle observere, hvor mange der gik ind i Baobabtræet, og hvor mange der gik forbi. På trods af, at vi ikke ved, hvor mange der

gik forbi landsbyen på dette tidspunkt, giver observationerne os en indikation om, at der trods alt var nogle besøgende i landsbyen. Dette var også med til, at vi undlod stationen ved teltet på anden observationsdag, da vi ved stationen i hytten fortsat talte antal gæster i landsbyen. Dette tal kan i sammenligning med det totale antal gæster i Zoo den dag give os indblik i, hvor mange af det samlede antal gæster, der gik ind i landsbyen. For at dette tal skulle være helt sammenligneligt, skulle vi i stedet have observeret i hele Zoos åbningstid. På anden observationsdag observerede vi 367 personer over to timer og 25 minutter, og besøgstallet i Zoo den pågældende dag var 851 besøgende, hvilket svarer til, at 43,1% af dem har været i landsbyen. Vi er opmærksomme på, at vi i princippet ikke kan be- eller afkræfte Zoos hypotese om, at landsbyen er et dødt område i haven, da vi ikke har observeret andre områder i haven og derfor ikke har noget at sammenligne med. Vi vil dog argumentere for, at der faktisk er gæster i landsbyen, da vi har observeret 421 mennesker over to timer og 55 minutter, hvilket indikerer, at de besøgende kommer i landsbyen. Vi er ydermere opmærksomme på, at vi ikke kan sammenligne vores to observationsdage, da vi havde forskellige stationer, og idet vi ikke har observeret lige lang tid de to dage, hvorfor vi ikke kan sammenligne dataene 1:1. Dog vil vi argumentere for, at disse data stadig har givet os et validt indblik i, at landsbyen ikke er et dødt område.

Når vi kigger nærmere på observationerne fra hytten, kan vi konkludere, at der på første observationsdag blev observeret 54 besøgende i landsbyen, hvoraf 18 af dem går ind i Baobabtræet, hvilket svarer til 33,3%. Hvis vi foretager samme udregning med observationerne fra anden dag, observerede vi 60 besøgende i træet og 367 i landsbyen, hvilket betyder, at 16,3% af de besøgende i landsbyen går ind i træet. Som nævnt kan vores observationsdage ikke sammenlignes fuldstændigt, men vi finder det dog stadig interessant at lægge dagene sammen. Dermed kan vi på baggrund af vores samlede observationstid på to timer og 55 minutter udregne et procenttal på, hvor mange af de besøgende i landsbyen, der går ind i Baobabtræet. Der var i alt 421 besøgende i landsbyen, og 78 af dem kom ind i træet, hvilket svarer til 18,5%. Dette indikerer altså, at der ikke er mange af de besøgende i landsbyen, der går ind i træet, hvilket vi finder problematisk. Observatøren udenfor træet bemærkede, at de besøgende snakkede om træet, og at enkelte besøgende var i tvivl om, hvorvidt de måtte gå derind. Det kommer eksempelvis til udtryk, da en spørger: "Mor må man gå derind?" (bilag 8, 8). Vi vil undersøge dette yderligere i vores kodningsanalyse, hvor vi inddrager vores kvalitative data (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse'). Observatøren i træet noterede den estimerede tid for gæsternes besøg derinde. Vi har observeret 78 gæster derinde, men da disse ofte ankom i grupper, har vi

observeret 25 grupper i alt (se '6.1.4.1 Vores kodning'). Hertil er det værd at bemærke, at en gruppe også kan være én enkelt person. Det korteste besøg varede to sekunder, og det længste besøg varede et minut og 40 sekunder. Gennemsnitstiden per besøg for vores 25 grupper er 29,7 sekunder. De besøgende befinder sig altså ikke i træet i særligt lang tid.

Disse kvantitative data har givet os viden om, at der faktisk er personer i landsbyen, og at der kan være indikationer om, at de besøgende ikke ved, om de må gå ind i Baobabtræet, samt at de besøgende ikke er i træet lang tid. Dette vil vi have in mente, når vi vil inddrage vores kvalitative data i '6.1.5 Kodningsanalyse' og dykke ned i, hvordan de besøgende agerer i Baobabtræet. Således kommer både vores kvantitative og kvalitative data til at blive inddraget i vores kodningsanalyse.

6.1.3 Teori

Inden vi påbegynder vores kodningsanalyse vil vi i de følgende afsnit redegøre for relevante teorier, som vi vil inddrage i vores undersøgelse af de ustrukturerede observationer. Dette er med henblik på at have fagligt understøttende argumenter for vores tolkninger.

6.1.3.1 Motivation

For at besøgende skal få lyst til at gå ind i Den afrikanske landsby og i Baobabtræet, skal der være elementer, der driver dem til dette. Derfor inddrager vi dette afsnit om motivationsteorier med henblik på at beskrive de besøgendes motivation for at besøge landsbyen og gå ind i Baobabtræet.

6.1.3.1.1 Self Determination Theory

Richard M. Ryan og Edward L. Deci (2000) beskriver teorien kaldet *Self Determination Theory*, der omhandler menneskers trivsel og motivation. Teorien indebærer de to begreber *intrinsic motivation* og *extrinsic motivation* – altså indre og ydre motivationskilder. Den indre motivation omhandler en glæde og tilfredsstillelse ved i sig selv at udføre en handling, og for at den indre motivation opfyldes, opstiller Ryan og Deci (2000, s. 68) tre psykologiske behov; *autonomi*, *kompetence* og *forbundethed*. Først omhandler autonomi, at vi mennesker ønsker at have en følelse af kontrol over egne valg og handlinger – at vi har selvbestemmelse.

Kompetence indebærer behovet for at føle sig kompetent til sine opgaver, og at man derfor også kan udføre dem effektivt, hvor forbundethed som det tredje behov handler om, at vi mennesker ønsker at føle samhørighed til og med andre (Ryan & Deci, 2000, s. 70). Opfyldes disse behov, fremmes forudsætningerne for psykologisk sundhed, selvregulering og indre motivation. Således øges menneskers lyst til at tage ansvar for egne handlinger samt deres følelse af motivation, hvilket kan lede til trivsel (Ryan & Deci, 2000, s. 68). Udover de indre motivationskilder beskriver Ryan og Deci (2000) ydre motivationskilder. Det er en motivationsform, der påvirkes af ydre faktorer, som eksempelvis kan være at opnå et mål, blive belønnet eller at undgå straf (Ryan & Deci, 2000, s. 71). Derudover beskrives det, at den indre motivation bidrager til, at man i højere grad bliver interesseret og kreativ, end hvis man bliver påvirket af ydre motivationskilder (Ryan & Deci, 2000, s. 71). De to motivationskilder kan altså bidrage til forskellige aspekter i en oplevelse, hvorfor de er ligeværdige faktorer at benytte sig af som designer – dog med forskellige hensigter. Således kan der altså både være indre og ydre motivationskilder i én og samme oplevelse, hvilket vi finder relevant at have in mente, når vi undersøger, hvordan de besøgende agerer i Baobabtræet, samt når vi skal udforme et design til Baobabtræet.

6.1.3.1.2 Reversal Theory

Reversal Theory beskrives af Michael J. Apter (1989), og teorien kan sættes i relation til Self Determination Theory. I Reversal Theory fremgår begreberne *paratelsk motivation* og *telisk motivation*. Den paratelske motivation kan sættes i relation til Ryan og Decis (2000) indre motivation, hvor deres beskrivelse af ydre motivation således kan sammenlignes med Apters (1989) teliske motivation. Den indre eller paratelske motivation stammer altså fra individet selv, hvor det at udføre handlingen i sig selv er motiverende. Modsat kan den ydre eller teliske motivation motivere individet gennem udefrakommende faktorer, der påvirker individet til at udføre den givne handling. Det er dog vigtigt at påpege, at brugen af én motivationskilde ikke udelukker den anden. Apter (1989, s. 17) beskriver, at vi mennesker veksler mellem to meta-motivationelle niveauer i vores *arousal* – altså spænding. Vi veksler mellem et arousal-søgende og et arousal-undgående niveau og kan kun befinde os i ét af disse ad gangen. Derudover vil det ene som regel også være mere passende i en given situation end det andet (Apter, 1989, s. 16). Når vi mennesker befinder os på det spændings-søgende niveau, går vi fra at være afslappede til at søge spænding, og på det spændings-undgående niveau går man modsat – altså fra spænding til at søge afspænding. Balancen mellem spænding og afspændthed varierer, og

derfor kan et individ i en handling skifte (reverse) mellem at være telisk eller paratelsk motiveret – deraf stammer teoriens navn (Apter, 1989).

6.1.3.2 Mikundas fire karakteristika

For at kunne skabe vellykkede oplevelser er det relevant at overveje, hvilke kriterier der skal opfyldes for, at oplevelsen anses som vellykket eller ej. Christian Mikunda (2004) fremstiller begrebet *third place* om steder, der har en primær funktion, men hvor der udover denne funktion også tilbydes noget andet. Det kan eksempelvis være hoteller, der ikke længere kun tilbyder et værelse for natten, men som i dag også har ekstraordinære lobbyer og lounges med mødesteder, der lægger op til, at folk kan komme ind fra gaden og sætte sig for et par timers arbejde eller socialt samvær (Mikunda, 2004, s. 4). Det kan også være supermarkeder, der projicerer rolige videoer på væggene over køleskabene for at få kunderne til at stoppe op og blive betaget i hverdagens hast og jag (Mikunda, 2004, s. 7).

Mikunda (2004) opstiller fire karakteristika, som oplevelsesdesign altid skal indebære for at være et *third place*: *Landmarks, malling, concept lines* og *core attraction*. “Be a landmark, trigger malling, feature a concept line and draw the crowds with a core attraction” (Mikunda, 2004, s. 13), beskriver han. I det følgende vil vi derfor redegøre for disse fire karakteristika og argumentere for, hvordan de kan indtænkes i et nyt oplevelsesdesign til Baobabtræet med henblik på, at dette bliver et *third place*.

1. Landmarks

Det første karakteristiske træk ved *third places* er landmarks – altså vartegn. Disse omhandler, at *third places* kræver høj eksponering ved at være tydeligt synlige udadtil – noget man lægger mærke til. Et vartegn kan eksempelvis være iøjnefaldende facader eller skiltninger på bygninger (Mikunda, 2004, s. 14). Derudover skal det være let tilgængeligt at komme derhen og at komme ind for at sikre, at der faktisk kommer nogen mennesker (Mikunda, 2004, s. 13).

2. Malling

Herefter skal et *third place* indebære malling. Det vil sige, at *third places* skal være designet, så de lægger op til, at folk skal kunne slentre rundt i området uden for megen omtanke. Dette er ydermere med henblik på at sikre, at gæsterne finder frem til de rette services, udstillinger eller varer. Hvis ikke de har mulighed for at slentre rundt, kan der være en risiko for, at de ikke

føler sig hjemme men i stedet føler sig som fremmede, hvorfor third places netop skal lægge op til, at gæsterne føler sig indbudte til at slentre omkring (Mikunda, 2004, s. 13). Vi finder det relevant at nævne, at Mikunda (2004) beskriver sin teori med en kommerciel tankegang – altså at mallings skal ses som at slentre rundt i en indkøbs- eller shoppingsituation eller i en park med stier. Dog vil vi alligevel benytte begrebet som overordnet begreb for denne afslappede, undersøgende og slentrende måde at bevæge sig rundt på. Dette kan desuden sættes i sammenhæng med Ryan og Decis (2000) samt Apters (1989) begreber om den indre eller paratelske motivation, hvor vi mennesker gør en handling, fordi handlingen i sig selv er nydelse. I forlængelse heraf vil vi ydermere inddrage begrebet *cognitive maps*, der indebærer, at vi mennesker hurtigst muligt søger at kunne finde rundt og genkende steder: “To do so we look for specific reference points” (Mikunda, 2004, s. 17). Eksempelvis bygges europæiske byer ofte op i blokke omkring en hovedgade, som det er muligt at finde rundt i gaderne omkring og tilbage til, og som ydermere leder op til et bemærkelsesværdigt sted (Mikunda, 2004, s. 17). Dermed understøtter *cognitive maps* altså muligheden for mallings – at man føler sig velkommen til at slentre rundt uden for megen omtanke.

3. Concept Lines

Den tredje karakteristika ved third places er concept lines – at der skal være en rød tråd gennem et oplevelsesdesign; et overordnet koncept eller et tema for designet. Dette er for at sikre, at de forskellige områder på stedet hænger sammen, og at stedet dermed bliver set som en helhed. Det kan eksempelvis komme til udtryk gennem dramatiserende effekter, der er gennemgående i hele designet (Mikunda, 2004, s. 13). Således kan concept lines sættes i sammenhæng med tema jævnfør ‘5.1.1 Observationsmetoder’.

4. Core Attraction

Mikundas sidste kendetegn ved third places er core attraction. Her sigter oplevelsesdesignet mod at have en tiltrækningskraft på offentligheden – et højdepunkt så at sige, som gæsterne har en følelse af at være nødt til at se – at oplevelsen indebærer noget helt særligt (Mikunda, 2004, s. 13).

6.1.3.2.1 Brain Scripts

Udover de fire karakteristiske træk ved third places beskriver Mikunda (2004) også *brain scripts*. Når vi bevæger os rundt i verden, gør vi det med en masse forskellige fortællinger i

hovedet, der kan ses som mentale skemaer, og brain scripts aktiverer netop disse fortællinger i hovedet på den besøgende. Brain scripts kan relateres til Frederic C. Bartletts (1932, s. 201) begreb *skemaer* samt Roger C. Schank og Robert P. Abelsons (1977, s. 36) begreb *scripts*. Begge disse begreber omhandler, at vi mennesker “know how to act approximately because they have knowledge about the world they live in” (Schank & Abelson, 1977, s. 36), hvilket illustrerer sammenhængen mellem Mikundas (2004) begreb brain scripts, som vi har valgt at benytte fremadrettet i specialet. Vi kan ydermere sætte disse mentale fortællinger i forbindelse med hermeneutikkens forforståelser, der netop omhandler, at vi danner nye forståelser i hovedet på baggrund af vores eksisterende erfaringer. Vi fortolker altså verden og udvider vores forståelse på baggrund af disse fortolkninger (Gadamer, 2007, s. 253). Hans-Georg Gadamer (2007) beskriver, at “det er jo ikke sådan, at når man lytter til nogen eller læser noget må glemme alle formeninger om indholdet og alle ens egne meninger” (s. 256). Vi lægger altså ikke vores forforståelser fra os, når vi møder nye indsigter. Mikunda (2004) beskriver: “Telling a story professionally means triggering these scripts in our brain” (s. 9). Derfor kan vi som oplevelsesdesignere designe med gæsternes epistemologi in mente, så de på baggrund af deres forforståelser har en idé om, hvad der kommer til at ske. Når vi udvikler et design til Baobabtræet i Den afrikanske landsby, er det derfor vigtigt at bygge en stærk fortælling op om dette træ, så vi kan aktivere de besøgendes indre fortællinger om Afrika og på den måde henføre dem til en helhedsoplevelse i Den afrikanske landsby og træet. Brain scripts kommer i forlængelse af vartegn, fordi den tydelige synlighed udadtil (vartegn) skal give forbipasserende en forståelse for, hvad der sker inde bag facaden og dermed, hvad stedet tilbyder (brain scripts) (Mikunda, 2004, s. 14).

6.1.4 Kodning

I følgende afsnit vil vi beskrive, hvordan vi har behandlet vores ustrukturerede observationer af gæsterne i Baobabtræet ved brug af kodning. Vi har taget inspiration fra Kvale og Brinkmanns (2015) beskrivelse af kodning og kategorisering. Kodningen vil danne grundlag for vores analyse af vores ustrukturerede observationer.

Der findes forskellige metoder at behandle sine data på, så man kan analysere dem og benytte dem i sit videre arbejde. Det er dog vigtigt at pointere, at analysemetoderne beskrives i forbindelse med analyse af interviews, hvor vi i stedet vil benytte metoden i forbindelse med

behandlingen af vores indsamlede observationsdata i Baobabtræet (jf. '5.1.2 Ustruktureret observation'). Vi vil dog argumentere for, at vi stadig kan drage nytte af metoderne i vores sammenhæng, da de kan bidrage til at skabe overblik over vores data og til at finde mønstre heri (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 258). Kvale og Brinkmann (2015, s. 269) beskriver meningskondensering som en databehandlingsmetode, hvor forskerne komprimerer tekstudsnittene til de mest centrale pointer. Under vores observationer kunne vi ikke nedskrive alle handlinger og udtalelser men blot dem, som én observatør kunne nå og fandt særligt relevante (jf. '5.1.3 Feltnoter'). Derfor har vi altså allerede under observationerne meningskondenseret vores data. Vi gør opmærksom på, at vi kun koder observationerne inde fra Baobabtræet og ikke observationerne fra Den afrikanske landsby, da vi i dette afsnit ønsker indblik i, hvordan gæsterne opfører sig i udstillingen – og ikke, om de går ind i Baobabtræet eller ej.

Kvale og Brinkmann (2015, s. 262) henviser til Gibbs, der beskriver, at kodning indebærer *kodememoer*, hvor man beskriver, hvem der har kodet hvad, datoen for kodningen, beskrivelse af de forskellige koder og noter om forskerens tanker bag koden. Dette har vi ikke gjort på helt samme måde, da vi kodede vores data, idet vi har gennemgået observationerne i fællesskab og ikke har markeret, hvem der har kodet hvad. Beskrivelsen af de forskellige koder vil vi uddybe i '6.1.4.1 Vores kodning', samt hvad vores tanker bag koderne er. Der findes to typer kodning; *begrebsstyret* og *datastyret kodning*. Ved begrebsstyret kodning har man på forhånd bestemt koderne, hvor man ved datastyret kodning starter uden bestemte koder og løbende udvikler dem, når man læser materialet igennem. Kodning giver god fortrolighed med datamaterialet og kan opdeles i forskellige trin: Først gennemlæses (observations)noterne, så de første koder kan identificeres, hvorefter koderne nedskrives ved siden af noterne. Dernæst kan koderne gennemgås og revideres, og slutteligt søges der efter temaer og resultater under hver kode (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 263). Disse trin repræsenterer også den proces, vi gennemgik, da vi behandlede vores datamateriale fra observationerne i Baobabtræet. Vi afviger dog en smule fra Kvale og Brinkmanns (2015) beskrivelse af metoden, idet vi har tilpasset det sidste trin til vores proces. Vi har været datadrevne i vores kodning og har altså løbende fundet koderne. Derfor gennemgik vi observationsnoterne endnu en gang samtidig med, at vi gennemgik vores koder, hvilket vi gjorde for at sikre os, at alle vores koder var overvejet ved alle noter. Kvale og Brinkmanns (2015, s. 263) sidste trin er, at der søges efter temaer og resultater under hver kode, hvor vi afsluttende undersøgte, hvilke mønstre der var mest gennemgående. Af denne grund vil vi tolke og diskutere noterne i vores analyse af gæsternes

interaktioner med Baobabtræets nuværende udstilling, hvilket udgør vores sidste trin i databearbejdningen. Det er dog også relevant at nævne, at kodning kritiseres for at reducere “polyfone betydninger til det, der kan dækkes af en enkelt kategori” (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 263). Derfor er det altså vigtigt ikke at stirre sig blind på koderne, og at vi husker de forskellige betydninger, der kan være i noterne på både det manifeste og latente niveau.

Trinene i denne proces er således inspireret fra kodning, men idet vi efter kodningen af vores data kan kvantificere de besøgendes handlinger og udtalelser gennem koderne, benytter vi dele af kategorisering, der netop lægger vægt på kvantificering. Kodning muliggør genkendelse af noterne baseret på ens nøgleord, men da vores koder er overordnede, udgør de et element af kategorisering, da de muliggør kvantificering (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 262). Kvale og Brinkmann (2015, s. 264) beskriver, at databearbejdningen ofte leder til et kompromis mellem de to bearbejdningsmetoder, hvorfor vi har taget inspiration fra dem begge. Dette kommer i vores speciale til udtryk ved, at vi inddrager aspekter af kategorisering, idet vi på baggrund af vores koder kan se, hvor mange grupper der gør hvad i Baobabtræet.

Efter vores kodning vil vi tolke de besøgendes udtalelser og handlinger og således gå ud over det, der siges på det manifeste niveau, hvilket leder os videre mod meningsfortolkning (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 272). Her kan fortolkeren finde strukturer og meningsrelationer, som ikke siges konkret. Dette vil vi netop gøre, når vi finder ligheder i de handlingssekvenser, vi har observeret i og omkring Baobabtræet. Vi vil derfor argumentere for, at det er fordelagtigt, at vi benytter kodning i sammenhæng med meningsfortolkning, da meningsfortolkning kan bidrage med dybere fortolkninger af materialet (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 271). I vores observationer tolker vi både på de besøgendes handlinger og udtalelser, hvor handlingerne har det primære fokus i vores analyse, hvilket vi supplerer med udtalelserne. Vores meningsfortolkning vil konkret komme til udtryk, når vi i nedenstående afsnit ‘6.1.5 Kodningsanalyse’ vil tolke vores observationer for at kunne udlede mønstre, der skildrer, hvad der fungerer eller ikke fungerer i udstillingen. Således kan vi tage udgangspunkt i disse problemstillinger i ‘7.3 Idégenerering’, når vi påbegynder idégenereringen af et nyt design til Baobabtræet og derfor igen udvider feltet.

6.1.4.1 Vores kodning

I dette afsnit vil vi beskrive, hvordan vores kodning og meningsfortolkning konkret har udspillet sig i vores proces. Som nævnt i ovenstående afsnit skal man ifølge Kvale og Brinkmann (2015) have kodememoer med information om dato for ens dataindsamling, hvem der koder hvad, samt beskrivelse af koderne og tankerne bag disse. I dette afsnit vil vi uddybe de sidste to af disse faktorer; altså hvilke koder vi endte med efter gennemlæsning af vores materiale samt vores tanker bag disse koder.

Vi vil først opremse de koder, vi har udledt af vores databehandling, hvorefter vi vil redegøre for de enkelte koder og vores tanker bag disse. Idet vi er datastyret i vores kodning fandt vi ved gennemlæsning løbende frem til ni koder, som vi vil præsentere i det følgende:

- Krukkerne
- Plakat venstre
- Plexiglaspladen
- Plakat højre
- Belysning
- Anden indgang
- Anden adfærd i træet
- Kommer ikke ind
- Viden om/kendskab til træet

Vi har valgt at benytte en farve for hver kode, så det visuelt blev tydeligt for os, hvilke koder der kom til udtryk ved hver handlingssekvens. Derudover er det relevant at bemærke, at når vi skal udregne, hvor mange gange de forskellige koder er nævnt, så tæller vi antal grupper, vi har kodet med den givne kode – ikke hvor mange gange farvekoderne er markeret ud for de enkelte grupper. Dette skyldes, at koderne sommetider kan være markeret mere end én gang ud for en gruppe. Farvekoderne er således blot et redskab til at illustrere, hvor mange grupper der nævner de forskellige koder, så vi til sidst kan udlede, hvilke temaer der er mest gennemgående i vores datamateriale. Derudover finder vi det relevant at nævne, at koderne kan kombineres med hinanden i vores kodningsskema, da flere forskellige koder kan komme til udtryk både ved samme gruppe og i samme handling eller udtalelse. Vores kodningsskema kan ses i bilag 9.

Koderne benyttes både, når de besøgende interagerer med elementerne ved eksempelvis at lytte til eller trykke på dem, men koderne benyttes også, når de besøgende omtaler nogle af elementerne. Derfor er det så vidt muligt både interaktioner og det verbale, vi vil forholde os til, når vi koder vores observationer. Hvis enten koderne 'krukkerne', 'plakat venstre', 'plexiglaspladen', 'plakat højre' eller 'belysning' ikke er markeret, betyder det, at der i den pågældende sekvens ikke har været interaktion med nogle af disse elementer. Disse elementer udgør udstillingen i Baobabtræet, hvorfor vi finder det særdeles vigtigt at bemærke, hvis de besøgende ikke interagerer med disse. Disse elementer kan relateres til de primære artefakter, fordi det er fysiske elementer i udstillingen, som kan påvirke måden, vi agerer på (Davidsson & Jakobsson, 2012, s. 6). Vores observationer indebærer desuden grupperinger af mennesker, der er i Den afrikanske landsby eller i Baobabtræet, hvorfor både vores observations- og kodningsskemaer inddeles efter disse grupperinger. Dog har vi som nævnt kun kodet grupperne, der kom ind i træet, da vi her ønskede indblik i deres handlinger i træet, og således sætter disse observationer alene rammen for vores kodning. Vi observerede i alt 25 grupper. I det følgende vil vi beskrive vores ni endelige koder, så vores tanker bag og betydningen af disse koder står tydeligt frem for dig som læser. Dermed er følgende også et udtryk for den sidste del af vores kodememo jævnfør Kvale og Brinkmann (2015, s. 262), hvor koderne beskrives, og forskernes tanker bag koderne fremstår.

Når vi markerer vores handlingssekvenser med koden 'krukkerne', dækker dette over, hvis de besøgende på enten kropslig eller sproglig vis interagerer med krukkerne i træet. Dernæst benytter vi koden 'plakat venstre', når de besøgende enten læser eller interagerer med plakaten, der hænger til venstre for plexiglaspladen. Derudover illustrerer koden 'plakat højre', at de besøgende læser eller på andre måder interagerer med plakaten til højre for plexiglaspladen. Hvis de besøgende så enten trykker på den røde knap på plexiglaspladen eller på anden vis interagerer hermed, markeres deres udsagn og handlinger med koden 'plexiglaspladen'. Koden 'belysning' anvendes både i tilfælde af, at besøgende påtaler de farvede lamper eller det dæmpede lys. Vi bruger koden 'anden indgang', når de besøgende i træet, enten fysisk eller verbalt retter fokus mod ind-/udgangen ved gederne. Denne ind-/udgang var som nævnt i '5.1.2 Ustruktureret observation' spærret på vores observationsdage. Grundet denne afspærring kom alle, som gik ud af udgangen, også retur ind i træet og måtte benytte den anden udgang. Dette medførte også, at nogle besøgende, som i første omgang ikke interagerede med elementerne i træet, begyndte at interagere med elementerne, når de kom retur. 'Anden adfærd i træet'

benyttes, når de besøgende agerer ud fra noget, der ikke dækkes af de andre koder. Det kan eksempelvis være, hvis en gæst begynder at danse inde i træet, og vi tolker, at det ikke er på baggrund af eksempelvis krukkerne. I vores observationsskema (bilag 7) ses det, at enkelte besøgende endte med ikke at komme ind i træet. Disse gæster markeres med koden 'kommer ikke ind'. Slutteligt benytter vi koden 'viden om/kendskab til træet', når de besøgende udtaler sig om baobabtræer generelt og/eller deres funktioner. Koden dækker såvel rigtige som forkerte faktuelle udtalelser.

Ovenstående koder blev dannet løbende, som vi gennemgik handlingssekvenserne, idet vi som nævnt arbejder datastyret. Vi gennemgik handlingssekvenserne kronologisk og lod vores intuition styre, hvad vi fandt relevant i de enkelte sekvenser og dannede koderne på denne baggrund. Derefter fortsatte vi til de følgende handlingssekvenser for at se, om de fundne koder også kunne benyttes på disse, eller om der var behov for en ny kode. På den måde kom der løbende flere koder til, da de først fundne koder ikke repræsenterede alle sekvenserne, hvilket dermed resulterede i ni koder. Fem af koderne omhandler de primære artefakter og belysningen i træet, og de resterende fire omhandler de besøgendes handlinger, hvorfor vi finder det relevant at inddrage begrebet *mediated actions*, da de besøgendes handlinger i og omkring træet medieres af elementer i omgivelserne (Davidsson & Jakobsson, 2012). Derfor er det vigtigt som oplevelsesdesigner at overveje, hvilke elementer der indtænkes i et design, sådan at elementerne medierer de ønskede handlinger hos gæsterne. I det følgende vil vi derfor analysere vores ustrukturerede observationer, så vi får indblik i, hvordan gæsterne agerer i Baobabtræet og interagerer med udstillingen. Disse indsigter kan vi efterfølgende bruge til udviklingen af vores design.

6.1.5 Kodningsanalyse

I følgende afsnit vil vi analysere vores ustrukturerede observationer inde fra Baobabtræet og understøtte med observationerne udefra i de tilfælde, hvor det giver mening. Dette gør vi for at få indblik i, hvordan gæsterne agerer i træet både i forhold til, hvordan de forskellige artefakter bliver benyttet men også generelt. Herudfra vil vi konkludere, hvad der fungerer eller ikke fungerer i Baobabtræet, og derefter kan vi vurdere, hvad der er særdeles vigtigt at have for øje i forhold til et nyt design, hvorfor vi på baggrund heraf ydermere kan finde frem til vores designkriterier. Analysen vil tage udgangspunkt i vores kodningsskema (bilag 9), hvorfor vi

løbende henviser til vores kodede handlingssekvenser ved at benytte deres nummer fra bilaget, så du som læser ved, hvilken sekvens vi analyserer.

6.1.5.1 Belysning

Når vi kigger nærmere på vores kode ‘belysning’, forekommer den ni gange ud af de i alt 25 observerede handlingssekvenser. Det er svarende til, at 36% af de besøgende i Baobabtræet på den ene eller anden måde kommenterer på eller agerer i forhold til belysningen – eller manglen derpå. På nedenstående billede 7 kan du som læser få en fornemmelse af belysningen i træet.



Billede 7 – Belysningen i Baobabtræet

Flertallet af de kodede handlingssekvenser under ‘belysning’ omhandler nemlig det, vi tolker som manglen på lys, idet flere (nr. 2, 3, 8, 9, 17, 19 og 22) benytter ordet “mørkt” frem for, at de italesætter selve lysene og eventuelt, at de skifter farve. Det er i syv ud af de ni handlingssekvenser kodet til ‘belysning’, at de besøgende kommenterer på, at det er mørkt.

Ligeledes er der også en, som siger “jeg kan ikke se, hvor jeg går” (nr. 17), og der er en gruppe, hvor en gæst finder sin mobil og tænder for lommelygten (nr. 15). Dette valg indikerer, at de er interesseret i, hvad de er gået ind i og gerne vil undersøge det nærmere, hvilket bekræftes, idet de bruger lygten til at læse på plakaten til venstre – og dermed undersøger et primært artefakt. Modsat kunne de være gået ud igen, da brugen af lygten afspejler, at de synes, der er for mørkt. Vi tolker dermed brugen af lommelygte som positivt, da det viser en interesse for indholdet i Baobabtræet, men det er negativt, at de finder det nødvendigt for at få noget ud af udstillingen.

Derudover observerede vi to børn, som på hver sin måde gav udtryk for, at de synes, Baobabtræet er uhyggeligt. Den ene stod i åbningen og sagde, “nej der er mørkt derinde” efterfulgt af, at barnet begynder at bakke ud, samtidigt med at det spørger, “hvorfors er der mørkt derinde?” (nr. 8). Den anden var inde i træet og sagde, “der er lidt uhyggeligt herinde” (nr. 10), hvilket vi tolker kan skyldes, at der mangler en anden form for sanseaktivering – var høresansen indtænkt på anden vis, end den er i dag, kunne dette muligvis fjerne frygten for at gå ind i træet. Begge disse handlingssekvenser indikerer, at mørket for nogle børn kan virke skræmmende og ikke tiltalende at være i, hvorfor børnenes indre motivation ikke understøttes, hvis deres frygt for mørket fylder mere end nysgerrigheden for at undersøge Baobabtræet. De skal altså have en grundlæggende tryghed for at være indre motiveret eller for at kunne være nysgerrige. Modsat kan mørket, hvis børnene befinder sig i det spændings-søgende niveau (jf. Apter, 1989), være med til, at de vil overvinde denne frygt og gå ind i træet. Denne usikkerhed ved børnene er særdeles negativ, idet Zoos primære målgruppe er børnefamilier, hvorfor en oplevelse som denne ikke er tiltalende for hverken Zoo eller familierne, hvis det er mørket, som børn husker Zoo for. Det er altså problematisk, hvis belysningen påvirker besøgendes opfattelse af træet samt udstillingen negativt. Dog var belysningen også noget, vi selv kommenterede på under vores egne observationer, og som kom til udtryk i tre ud af de tilsammen seks ord, vi skulle sætte på oplevelsen i forbindelse med T-H-E-M-E (jf. ‘6.1.1.2 Synssansen’). Der er altså en risiko for, at mørket kommer til at fylde i gæstens hukommelse fra oplevelsen i Baobabtræet som noget negativt frem for, at det eksempelvis huskes gennem ny viden om baobabtræer, som gæsten kunne tage med derfra. Dette vil betyde, at manglen på belysning forekommer som et negativt element og kan få betydning for helheden, idet mørket vil blive husket, da de ikke kunne se noget eller fra nogle børns perspektiv, at det var uhyggeligt. Disse indsigter i forhold til mangel på belysning finder vi særdeles relevante, da

det som nævnt også var noget, der påvirkede vores egne oplevelser i Baobabtræet, hvorfor det er essentielt at ændre på i en ny udstilling.

6.1.5.2 Krukkerne

Det primære artefakt, de fire krukker, er nævnt i ni ud af 25 handlingssekvenser, hvilket er svarende til, at 36% af de besøgende i træet på en eller anden måde interagerer med dem. På nedenstående billede 8 kan krukkerne ses:



Billede 8 – Krukkerne

Dog kan vi ud fra vores observationer udlede, at i fem ud af ni handlingssekvenser er interaktionen blot, at de besøgende kigger på krukkerne (nr. 13, 20, 21, 22 og 23). Dette er bemærkelsesværdigt, da krukkerne er et primært artefakt, der lægger op til yderligere interaktion, idet de fortæller historier, som de besøgende kan lytte til ved at bukke sig ned og lægge øret til de forskellige krukker. Vi påtaler i 'høresansen', at det sekundære artefakt til krukkerne i form af det lille skilt, hvor det er beskrevet og illustreret, at du skal lægge hovedet til krukkerne, ikke supplerer dem, som det var intenderet, hvilket gæsternes handlinger her bevidner. Dette kommer også til udtryk ved de børn, som interagerer yderligere med krukkerne.

Én råber ned i en af krukkerne, som ikke virker (nr. 9), en anden siger “der er guld heri”, hvorefter barnet begynder at kaste med småsten, som ligger i krukken (nr. 15). Barnet, som råber ned i krukken, indikerer, at det ikke ved, hvad disse krukker skal bruges til, og da det er én af de krukker, som ikke fungerer, registrerer barnet ikke historien, når det råber ned i krukken. Dette kan ydermere være et udtryk for en frustration ved barnet over ikke at vide, hvad hensigten med krukkerne er. Barnet, som begynder at kaste med småsten fra krukken, lyttede først til historien, hvilket kan indikere, at det ikke fandt historien spændende og derfor finder på noget andet at lave og “digte”, at stenene er guld. Ud fra dette tolker vi, at barnet ikke er klar over, at det befinder sig i et træ. I handlingssekvens 22 observerer vi noget lignende, da et barn siger “der er ikke noget”, hvortil en voksen svarer “der er krukker”. Barnets kommentar indikerer, at det troede, der var noget nede i krukkerne. Dette kan igen tyde på, at det sekundære artefakt ikke er tydeligt nok, da de besøgende ikke ved, hvad de skal gøre, eller hvad det er. I handlingssekvens 23 siges “det er honningkrukker”, hvorefter barnet bliver spurgt, “tror du, det er Peter Plys?”. Dette tolker vi som, at disse gæster ikke er klar over, hvad det er for nogle krukker, at de ikke har set skiltet dertil, samt at de heller ikke er bevidste om, at de befinder sig i et træ. Vi tolker på baggrund af deres handlinger, at personerne i to af handlingssekvenserne ikke er bevidste om, at de er i et træ, da de snakker om guld og honningkrukker – det er altså et forkert brain script, der aktiveres ved krukkerne.

På baggrund af ovenstående tolker vi, at det sekundære artefakt ikke kommer til sin ret grundet mørket, som vi også omtalte under ‘belysning’, idet de besøgende ikke ved, hvordan de skal interagere med krukkerne (jf. ‘6.1.5.1 Belysning’). Det er kun i ét tilfælde under vores observationer, at en gruppe lytter til krukkerne uden at interagere med dem på anden vis (nr. 24). Dog er det som nævnt 36% af de besøgende i træet, som interagerer med krukkerne, og dette indikerer, at krukkerne har potentiale og bliver bemærket – men at de i de fleste tilfælde ikke interageres med på den tilsigtede måde. Disse indsigter er bemærkelsesværdige, idet vi også selv er kritiske overfor krukkerne i vores egne observationer, men at vi vurderer, at de har potentiale, da de kan være med til at skabe det tertiære artefakt (jf. ‘6.1.1.1 Høresansen’). Dog indikerer to af handlingssekvenserne, at de besøgende ikke er bevidste om, at de er i et træ, hvorfor det kan diskuteres, hvorvidt disse krukker kan skabe det tertiære artefakt. På den ene side kan krukkerne bidrage til fortællingen om Afrika, men på den anden side indikerer krukkerne ikke i sig selv, at man befinder sig i et træ, men i sammenspil med fortællingen i krukkerne kan gæsterne netop få en indikation herom. Dog fungerer dette samspil ikke, når så mange gæster er i tvivl om, hvordan de skal interagere med krukkerne og dermed ikke får

indsigt i, at de er i et baobabtræ. Derfor er det særdeles vigtigt, at de besøgende på forhånd bliver bevidste om, at de er i et træ, hvorefter krukkerne kan supplere fortællingen om Afrika. Derfor er det altså et spørgsmål om *framing* (Bateson, 1972), hvor “historien” om Afrika og Baobabtræet skal iscenesættes korrekt og på en involverende måde. Vi tolker, at de besøgende i den nuværende udstilling er forvirret over formålet med krukkerne, hvad de skal illustrere, samt hvad gæsterne befinder sig inde i, hvilket indikerer, at elementerne ikke supplerer hinanden og gør, at de besøgende selv finder på historier om krukkerne.

6.1.5.3 Plexiglaspladen

Interaktion med plexiglaspladen fremgår i ti ud af de 25 handlingssekvenser, hvilket svarer til 40%, og plexiglaspladen er dermed det primære artefakt med flest interaktioner. Plexiglaspladen ses på nedenstående billeder 9 og 10:



Billede 9 og 10 – Plexiglaspladen

I tre af sekvenserne kigges der på formidlingen, men der trykkes ikke på knappen for at aktivere fortællingen (nr. 4, 7 og 16). Det betyder, at de besøgende ikke får så meget viden med derfra som muligt, og de opnår dermed ikke det fulde læringspotentiale. Derimod aktiverer de

resterende syv fortællingen (nr. 5, 6, 9, 15, 20, 24 og 25). Disse kan vi inddele i to grupper, idet vi ved nogle af dem har noteret tid for interaktionen med plexiglaspladen og ved nogle ikke har. Ved nr. 5, 15, 24 og 25 har vi ikke noteret antal sekunder, da det blev for lang tid i forhold til, at observatøren også skulle bemærke og notere, hvad andre gæster lavede, men ingen af de lyttende gæster hørte fortællingen til ende. Dette kan tyde på, at de ikke finder indholdet interessant nok eller som nævnt fravælger at fortsætte, da formidlingen ikke fungerer optimalt, da der ikke er noget vand, der bevæger sig, som fortælleren siger, der er. Derudover kan de afbrudte lytninger være en indikation på, at fortællingen er for lang, og at gæsterne mister interessen undervejs. Det er dog positivt, at de faktisk lytter til noget af fortællingen, da det indikerer, at de finder det værdifuldt at lære noget og har en interesse heri. I handlingssekvens nr. 6, 9 og 20 lyttede gæsterne mellem to og ti sekunder, hvilket kan skyldes, de finder det uinteressant eller ikke bliver fanget af fortællerstemmen, som er monoton. Vi tolker, at dette kan hindre lytterens interesse og dermed motivation for at høre fortællingen færdig. Derudover siger fortælleren “som du kan se, så står baobabtræet og akacietræets rødder i vand lige nu” (bilag 10, 0:10), hvilket ikke passer, da formidlingen som tidligere nævnt ikke fungerer. Dette kan også være med til, at gæsten mister interessen og derfor fortsætter til noget andet eller helt ud af træet.

Vi finder det relevant at nævne, at kun 9% af alle besøgende i træet aktiverer fortællingen ved plexiglaspladen, men ud af dem, som interagerer med plexiglaspladen, er det 70%, der starter fortællingen, hvilket kan give os en indikation om, at de besøgende er nysgerrige, når de først har kigget nærmere på den. På trods af at der er forholdsvis mørkt, tager disse gæster et aktivt valg og trykker på knappen. Der er altså tale om, at de besøgende går fra afspændthed, hvis de ikke har interageret med noget eller har interageret med plakaterne og/eller krukkerne til at søge spænding, fordi de ikke ved, hvad der sker, når de trykker på knappen. Denne vekslen mellem spændings-niveauerne tolker vi positivt, idet gæsterne aktiveres mere i udstillingen. På den anden side kan det for nogen virke ubehageligt, at de ikke ved, hvad der sker, når de trykker på knappen. Det er dog tydeligt, at der er en højtaler lige ved siden af knappen, men vi vil argumentere for, at inddragelse af et sekundært artefakt vil være med til at tydeliggøre, hvad gæsten kan gøre, samt hvad der kan forventes, når der trykkes på knappen. Dog indikerer denne forholdsvis store mængde af interaktion med plexiglaspladen, som ses i det høje procenttal, at gæsterne er interesserede og tilgår udstillingen på en undersøgende måde. Dette understøtter ydermere vores opsamling baseret på vores observationer, idet vi vurderer, at plexiglaspladen

som primært artefakt har potentiale til at formidle om træet, men at det skal gøres på en anden måde (jf. '6.1.1.4 Opsamling på 5 Senses Plus og T-H-E-M-E').

6.1.5.4 Plakaterne

Plakaten til venstre forekommer i tre ud af de 25 handlingssekvenser, hvilket vil sige, at 12% af gæsterne på forskellig vis interagerer med denne. Hertil er det værd at nævne, at kun én gæst i disse sekvenser også kigger på plakaten til højre (nr. 7), hvilket derfor er den eneste gang, denne er kodet, og det svarer til 4%. Af denne årsag har vi valgt at kombinere disse koder til et samlet afsnit. Plakaterne kan ses på nedenstående billeder 11 og 12:



Billede 11 og 12 – Plakat venstre og plakat højre

Det er en voksen, som først kigger på plakaten til venstre i omtrent ti sekunder og senere på plakaten til højre i cirka to sekunder (nr. 7). I handlingssekvens nr. 24 er det også en voksen, der interagerer med den venstre plakat i cirka fem sekunder. Det er altså tilsammen omkring 17 sekunder, som to voksne bruger på plakaterne. Dette kan tyde på, at tekstmængden er for stor, idet de besøgende ikke kan fastholde deres opmærksomhed, eller at de finder indholdet uinteressant. I den forbindelse vil vi argumentere for, at gæsten skal være indre motiveret for at læse den forholdsvis store mængde tekst på plakaterne. De skal altså nyde læsningen i sig

selv og være interesseret i baobabtræer og/eller natur, hvilket kan resultere i ny viden. Vi tolker, at personen, der kigger på begge plakater, er interesseret eller nysgerrig og dermed indre motiveret, men samtidig vil vi argumentere for, at det ikke er muligt at læse dem på så kort tid grundet de forholdsvis store mængder tekst. Derfor kan det tyde på, at der er andet, som påvirker personens valg om at stoppe læsningen og hindrer den indre motivation. Hertil er det essentielt at inddrage handlingssekvens nr. 15, da en person i denne gruppe finder sin mobil og tænder lommelygten og benytter denne for at læse indholdet på plakaten til venstre. Dette bevidner, at nogen i gruppen er interesseret i at lære og nysgerrige på, hvad der er omkring dem – disse gæster er altså indre motiverede. De synes dog, at der er for mørkt til at læse plakaten, hvorfor de tænder lommelygten. Manglen på belysning kan dermed også være årsag til, at de voksne i handlingssekvens 7 og 24 stopper med at kigge på plakaterne til trods for, at de var indre motiverede til at læse og lære. Denne sammenhæng pointerer vi også selv, idet mørket gør det svært at se plakaterne og dermed læse dem (jf. '6.1.1.2 Synssansen'). Vi tolker altså, at mørket spiller en betydelig rolle i forhold til at fastholde gæsternes opmærksomhed på at læse plakaterne. I den forbindelse er det værd at bemærke, at det kun er voksne, som læser plakaterne, hvor der i sekvens 15 læses højt, og to børn lytter. Vi tolker, at mængden af tekst kan være for stor, samt at læsning ikke fanger særligt børns men også gæsters interesse i det hele taget, hvilket medfører, at de ikke får den viden, som de kunne have opnået i Baobabtræet. Dette hænger altså ikke sammen med Zoos strategi, hvor de beskriver, at de ønsker, at deres gæster har mulighed for at opnå læring, men det hænger heller ikke sammen med deres primære målgruppe (jf. '3.1.1 Strategi, mission og vision' og '5.2 Målgruppe'). Interessen for læsning er generelt lav sammenlignet med antallet af interaktioner ved krukkerne eller plexiglaspladen (jf. '6.1.5.2 Krukkerne' og '6.1.5.3 Plexiglaspladen'), hvilket kan indikere, hvilken interaktionsform gæsterne finder mest interessant i udstillingen, som den er i dag.

Ydermere tolker vi, at placeringen af plakaterne i træet kan have betydning, og især i sammenhæng med mørket kan det være svært at se dem. Plakaten til venstre, som har flest interaktioner, hænger i en udhulning i træet mellem krukkerne og plexiglaspladen, hvor plakaten til højre hænger i en udhulning til højre for plexiglaspladen. Dermed er plakaten til højre det yderste element, og da det kun var indgangen ved krukkerne, der var åben på observationsdagene, er der en risiko for, at plakaten til højre overses, og at gæsterne derfor ikke kommer derhen. Der er altså flere faktorer, som kan påvirke den lave grad af interaktion med plakaterne, hvorfor vi vil overveje, hvorvidt der skal indgå tekst, og hvordan dette i så fald skal gøres.

6.1.5.5 Anden indgang

Ud af de 25 handlingssekvenser forekommer ‘anden indgang’ 14 gange, hvilket vil sige, at 56% af de besøgende i Baobabtræet på forskellig vis interagerer i forhold til denne ind-/udgang eller kommenterer herpå. Det kan eksempelvis være gæster, der enten peger på eller går hen mod den anden udgang (nr. 2, 3, 9, 14, 18, 19, 22 og 25). Derfor kan vi på baggrund af denne kode sige, at generelt kan interaktionen med ‘anden indgang’ tolkes som, at gæsterne søger et bedre “tilbud” eller noget, der ikke er i træet, hvorfor det kan indtænkes, hvordan vi kan fastholde gæsterne længere tid i træet ad gangen. Dog kan det, at gæsterne undersøger den anden indgang, på den anden side også være et udtryk for, at gæsterne har en nysgerrighed, hvor de gerne vil udforske og “få det hele med”. Dette er et aspekt, vi således også kan have in mente, når vi udvikler et nyt design til Baobabtræet, da vi kan drage nytte af denne lyst til at undersøge. Det ses ydermere, idet flere gæster orienterer sig i træet, når de kommer ind. De kigger op eller kigger kort rundt og går derefter mod den anden indgang (nr. 1, 16 og 21). Nogle af gæsterne kigger dog hurtigt på plexiglaspladen eller lytter hertil i kort tid (nr. 4 og 5), men de retter hurtigt opmærksomheden mod den anden indgang. Dette tolker vi som, at disse gæster netop besidder en nysgerrighed eller et ønske om at undersøge omgivelserne og de elementer, der er tilgængelige. Dog tolker vi udover dette også, at gæsterne ikke motiveres nok til at undersøge udstillingen nærmere eller interagere hermed, fordi deres nysgerrighed kun pirres i kort tid.

I observation nr. 6 går gæsterne direkte mod den anden ind-/udgang, men da de vender tilbage i træet, trykker de på den røde knap ved plexiglaspladen og går igen kort tid herefter. Idet de går direkte mod den anden indgang og først herefter vender tilbage og interagerer med plexiglaspladen, tolker vi det som, at disse gæster i første omgang har søgt efter noget andet end det, der er i træet, men at de herefter aktiverer fortællingen i mangel på bedre. Dog kan det på den anden side også indikere, at gæsterne måske ikke har bemærket plexiglaspladen i første omgang, da den anden indgang muligvis har virket mere interessant for gæsterne, men at de, da de kommer retur, får øje på plexiglaspladen og så ønsker at interagere hermed. Nogle gæster går derudover mod den anden indgang, og da de kommer retur herfra, siger et barn “vi skal danse” (nr. 22). Dette, tolker vi, skyldes belysningen, da de farvede lys formentlig kan minde om lys ved festlige lejligheder. Idet disse gæster bliver lidt i træet efter at være kommet retur frem for at gå direkte ud igen, tolker vi dette på samme måde som i handlingssekvens nr. 6; at

gæsterne kommer retur og bliver i træet, da deres interesse fanges mere end ved første øjekast. Det er naturligvis positivt, hvis gæsterne finder træet interessant, men vi finder det problematisk, hvis gæsterne skal ind i træet mere end én gang for at finde det interessant. Handlingssekvenserne kodet under 'anden indgang' kan tilsammen tyde på, at der mangler det tertiære artefakt i træet. Dette tolker vi på baggrund af, at flere gæster søger mod den anden indgang før, at de har undersøgt artefakterne i træet og interageret med disse. Derfor kan det være relevant, at vi i vores design overvejer, hvordan vi i højere grad kan skabe det tertiære artefakt, så gæsterne opnår forståelse for, hvad de befinder sig i, og hvad de skal gøre.

6.1.5.6 Anden adfærd

Koden 'anden adfærd' fremtræder ved 11 af de 25 handlingssekvenser, hvilket svarer til 44% af de besøgende, som har en anden opførsel i Baobabtræet, end Zoo har til hensigt med udstillingen. Ved flere af vores kodede handlingssekvenser tolker vi, at der overordnet ses en mangel på både sekundære og tertiære artefakter i Baobabtræet. I handlingssekvens 1, 2, 20 og 21 kan vi udlede, at der mangler et overordnet tema og dermed concept lines, som kan skabes gennem det tertiære artefakt, da flere af gæsterne ser sig omkring og kigger op men ikke yderligere interagerer med nogle af de primære artefakter. Derudover kaster nogle af gæsterne med småsten eller begynder at danse i træet (nr. 15 og 22), hvilket vi ydermere tolker som en mangel på tertiære artefakter. Idet flere af gæsterne agerer på en anden måde, end det er tiltænkt, vil vi altså argumentere for, at der mangler det tertiære artefakt, da det på baggrund af vores observationer kan tyde på, at det ikke er tydeligt for gæsterne, hvor de befinder sig, eller hvad det er intenderet, de skal. Derudover kan det siges, at gæsterne ikke har de ønskede brain scripts, da det netop ikke er indforstået, hvad gæsterne ønskes at skulle gøre. Dette kan også hænge sammen med, hvis gæsterne har manglende erfaring med at besøge eksempelvis zoologiske haver og museer, og de derfor ikke har forståelse for, hvordan de skal agere i sådanne kontekster.

Som nævnt kan vi også se en mangel på de sekundære artefakter, da en gæst råber ned i en af krukkerne (nr. 9), og en anden siger "der er guld heri" (nr. 15). Disse handlingssekvenser er altså et udtryk for, at der mangler relevante sekundære artefakter, hvis gæsterne finder på deres egne måder at interagere med de primære artefakter på. Hvis der i stedet er relevante sekundære artefakter, der tydeligt viser eller guider gæsterne i, hvad den intenderede interaktion med artefakterne er, ville man som gæst ikke være i tvivl om, hvad Zoo har tænkt med udstillingen.

Når gæsterne selv begynder at “fylde hullerne i historien ud” (Ingarden, 1972), kan det ydermere være et udtryk for, at den nuværende udstilling ikke henvender sig mod nogle brain scripts, som gæsterne allerede har, hvilket resulterer i andre måder at opføre sig på, og at gæsterne ikke forstår den samlede fortælling i udstillingen – altså en fortællemæssig ramme gennem det tertiære artefakt. Dette kan ydermere resultere i manglende motivation hos gæsten, og det understreger således, at de tre artefakt-niveauer er gensidigt afhængige af hinanden – at når ét af dem har en ikke-ønsket virkning, påvirker det de andre. Dette finder vi derfor særdeles relevant at overveje, når vi laver et nyt design til Baobabtræet.

6.1.5.7 Kommer ikke ind

I fire af de 25 handlingssekvenser benyttes koden ‘kommer ikke ind’. Dette svarer til 16% af de besøgende, der slet ikke kommer ind i Baobabtræet. Generelt kan denne kode være et udtryk for, at der enten mangler noget, som fanger gæsternes interesse for Baobabtræet udefra, at de er i tvivl om, hvorvidt de må gå ind i træet eller ej, eller at de slet ikke har lyst til at gå derind. Dette kan ses i flere tilfælde i vores kodning af handlingssekvenserne. Eksempelvis kan det ses, idet en lille pige venter udenfor træet, mens hendes to med-besøgende går ind i træet (nr. 2). Pigen udtaler flere gange, at der er “mørkt”, og at de andre skal “undersøge det”, hvilket vi tolker som, at pigen skræmmes af at gå ind i mørket. Dette er ikke ideelt, da børnefamilier netop er Zoos målgruppe (jf. ‘5.2 Målgruppe’), hvorfor det vil være fordelagtigt, hvis børn har mere mod på at gå ind i træet og selv undersøge det. Dog har nogle børn kendskab til Baobabtræet, hvilket vi tolker på baggrund af nogle af handlingssekvenserne. Eksempelvis siger et barn “man kan gå ind i det”, hvilket vi tolker som, at barnet har interesse i og er nysgerrig på at komme ind i træet (nr. 12), og en af observationerne udenfor træet stemmer overens med dette, da et barn spørger “mor vil du se mig løbe ind i træet?” (Bilag 7, 7). På trods af at flere børn finder Baobabtræet skræmmende grundet manglende belysning, kan vi dog stadig se, at andre børn møder træet med nysgerrighed og interesse, hvilket eksempelvis ses igen i de ustrukturerede observationer, da et barn siger “vi må se det træ” (Bilag 7, 3).

Manglen på tryghed ved træet ses dog i flere handlingssekvenser – eksempelvis i nr. 11, hvor barnet kalder sin bedsteforælder ind i træet. Her er det dog bedsteforældren, der ikke kommer ind, hvilket vi tolker kan være et udtryk for en mangel på interesse – at bedsteforældren ikke motiveres til at gå ind i Baobabtræet; at vedkommende ikke har viden om, at man må/kan gå derind, og hvad det er, man kommer ind i. Derudover ses det i handlingssekvens 14, at et barn

ikke vil ind i Baobabtræet, hvilket igen kan skyldes manglende motivation og interesse eller manglende tryghed grundet mørket. Dette understreger tilsammen det behov, vi fremlagde i 5 Senses Plus og T-H-E-M-E (jf. '6.1.1.4 Opsamling på 5 Senses Plus og T-H-E-M-E'), om at der skal laves tiltag udenfor Baobabtræet, så Zoos gæster er bevidste om, at de kan og må komme ind i træet, samt at det er trygt for gæsterne at gå derind. Hvis gæsterne ikke er klar over dette, kommer de ikke ind i træet, og så er det netop det første problem, der skal løses. Dette problem ses som nævnt i vores observationer udenfor træet (bilag 7, skema 3, 7 og 8), hvor vi har observeret 421 personer i landsbyen, men kun 78 af dem går ind i træet, hvilket svarer til 18,5% (jf. '6.1.2 Kvantitativ data'). Derfor vil vi altså argumentere for, at enten har gæsterne været i Baobabtræet før og ved, hvad der er derinde, det interesserer dem ikke, eller de er ikke klar over, hvad det er, og/eller at de kan komme derind. Dette understreger ydermere det tidligere nævnte behov for at skabe et tydeligere tertiært artefakt, så gæsterne forstår sammenhængen mellem Den afrikanske landsby og Baobabtræet.

I visse handlingssekvenser er det ikke børnene, som ikke vil ind i træet. Et barn spørger udenfor træet eksempelvis "må man gå herind mor?", hvortil moderen svarer nej (bilag 7, 8). Hertil kan det diskuteres, om moderen svarer nej, fordi hun er i tvivl om, det er et område, hvor gæster må gå ind, eller om hun gør det, fordi hun ikke ønsker, at barnet skal gå ind i træet. Derfor kan dette også være en faktor, der mindsker antal besøgende i træet, og vores observationer bidrager således med indblik i, at der netop er et problem udenfor træet: At folk vælger besøget i Baobabtræet fra.

6.1.5.8 Viden om/kendskab til træet

Vores sidste kode er 'viden om/kendskab til træet', og denne kode fremgår syv gange ud af de i alt 25 handlingssekvenser. Det vil sige, at 28% af de besøgende på forskellig vis udviser kendskab til (eller mangel på samme) baobabtræer. Ud fra fem af de syv handlingssekvenser tolker vi, at flere gæster er i tvivl om, hvad Baobabtræet er, og hvad de kan foretage sig derinde (nr. 15, 17, 19, 20 og 23). Eksempelvis siger nogle af gæsterne "hvad er det for et sted?" (nr. 17), "det er et diskotek" (nr. 20) og "det er honningkrukker" (nr. 23). Disse handlingssekvenser er udtryk for, at der mangler det tertiære artefakt, da en så stor andel af handlingssekvenserne med denne kode bevidner, at gæsterne selv finder på "historier" om træet. Dette kan ydermere være et udtryk for, at der ikke aktiveres velkendte brain scripts hos gæsterne, hvorfor de fylder "hullerne" i historien om træet ud, hvilket resulterer i ikke-sandfærdige udtalelser (Ingarden,

1972). Dette ses igen i handlingssekvens nr. 3, hvor gæsten også udfylder dette “hul”, da han udtaler, at krukkerne i Baobabtræet blev “brugt til mad i gamle dage”, og at de befinder sig i en “grotte” (Mikunda, 2004). Idet denne gæst udtaler, at træet er en grotte og udtaler sig om krukernes gøremål uden formentlig at have det korrekte svar, kan det være et udtryk for, at der er mangel på både sekundære og det tertiære artefakt. For at forhindre disse forkerte udtalelser, skal de sekundære artefakter være tydelige og relevante, så de kan guide gæsten på rette vej mod at opnå ny viden og aktivere nogle af gæstens brain scripts. Dette mindsker tvivlen om, hvad man som gæst skal gøre eller interagere med. Derudover kan det tertiære artefakt bidrage til en helhedsforståelse hos gæsten, som ydermere formentlig kan bidrage til autenticitet. Erving Goffman (2004) beskriver det at *tabe ansigt* eller at *være uden ansigt* som noget, der opbygges i sociale sammenhænge. Når vi mennesker er uden ansigt, besidder vi ikke den *linje*, som andre personer forventer os at have i denne sammenhæng, hvilket kan resultere i, at vi bliver flove, da vores selvbillede udfordres. Når vi taber ansigt, forsøger vi at *redde ansigt* ved at skjule, at vi først har tabt ansigt (Goffman, 2004, s. 42). Idet gæsten i handlingssekvens nr. 3 udtaler sig om, hvad krukkerne er blevet brugt til uden at kende det reelle svar, vil vi argumentere for, at gæsten gør dette for ikke at tabe eller være uden ansigt overfor sin med-besøgende. Dette kunne der være risiko for, hvis gæsten sagde, at han ikke kendte til krukernes formål, hvorfor han netop udfylder “hullet” i historien ved at beskrive formålet, hvilket altså er et udtryk for, at han forsøger at opretholde ansigt.

Det er dog ikke gældende for alle gæster under koden ‘viden om/kendskab til træet’, at de ikke ved, hvad Baobabtræet er. En gæst udtaler eksempelvis “et stort træ” (nr. 10), hvor en anden siger “jeg sagde, det var et baobabtræ” (nr. 15), og en tredje spørger “er det et rigtigt træ?” (nr. 15). Disse gæster får aktiveret velkendte brain scripts, som ydermere aktiverer nogle mentale skemaer eller fortællinger i gæstens hoved, hvilket leder til, at de forstår, det er et baobabtræ, de befinder sig i. Dog kan det også blot være et udtryk for, at de allerede har kendskab til baobabtræer eller har visse forforståelser om, hvilke træer der findes i Afrika. Dette er dog også positivt, da det kan være et udtryk for, at gæsterne har både kendskab til men også interesse i baobabtræer eller måske Afrika generelt. Dette afspejles også i handlingssekvens nr. 15, idet gæsten finder lommelygten frem på telefonen for at læse plakaterne, hvilket netop understreger en interesse, hvilket vi også fandt frem til under koden ‘plakaterne’ (jf. ‘6.1.5.4 Plakaterne’). I denne handlingssekvens er det dog ikke alle, der har kendskab til Baobabtræet og dets egenskaber. Et barn siger “der er guld heri”, hvilket, som vi også har nævnt i koderne ‘anden adfærd’ og ‘krukkerne’, kan være et udtryk for, at barnet ikke ser skiltet over krukkerne og på

den måde ikke forstår intentionen med dem. Dermed understreges behovet endnu engang for tydeligere sekundære artefakter ved krukkerne, så gæsterne ikke er i tvivl om formålet med de forskellige artefakter i udstillingen.

6.1.6 Point of View Statement

I dette afsnit vil vi samle op på vores analyse af den nuværende udstilling i Baobabtræet, så vi får et klart billede af Baobabtræets problematikker og således de aspekter, som har forbedringspotentiale i udviklingen af vores design. I forbindelse med vores beskrivelse af Baobabtræets problematikker vil vi inddrage ti kriterier for oplevelsesorienterede produkter med henblik på at udforme vores point of view statement (jf. '4.0 Design Thinking'). Christian Jantzen, Mikael Vetner og Julie Bouchet (2011) opstiller ti generelle kriterier for oplevelsesdesign, hvilke vi som nævnt vil benytte, så vi kan diskutere, hvorvidt de er opfyldt i udstillingen i Baobabtræet i dag. Derudover vil vi have vende tilbage til dem efter udviklingen af vores design, så vi kan diskutere, i hvilken grad de er opfyldt deri.

De ti kriterier tager udgangspunkt i to overordnede argumenter. Det første argument omhandler, at forbrugere kan have forskellige hensigter med oplevelsesorienteret forbrug. Det kan både beskæftige sig med oplevelsen som mål i sig selv – altså som underholdning, men det kan også omhandle et selvrealiseringsprojekt i individet, hvor oplevelserne i dette tilfælde benyttes som middel til at kunne opnå et mål. Det andet argument, der opstilles, er, at oplevelsesorienteret forbrug henvender sig mod en ny type forbruger. Denne nye type forbruger handler på en bestemt måde; de ønsker at blive set som unikke individer og forventer også at blive behandlet på en bestemt måde (Jantzen et al., 2011, s. 96). Denne nye type forbruger kaldes *den aktive forbruger*. Derfor kan den nye type forbruger i højere grad ses som både deltager og medskaber af et produkt – mere end de kun ses som modtager heraf (Jantzen et al., 2011, s. 96). Dette kan sættes i forbindelse med tidligere omtalte to tilgange til oplevelsesøkonomi (jf. '3.1.1 Strategi, mission og vision'). Ifølge Madsen (2023, s. 14) repræsenterer Jantzen den humanistiske tilgang, der ser forbrugeren som medskaber af en oplevelse, og modsat repræsenterer Pine og Gilmore den erhvervsøkonomiske tilgang. Dette afspejles i de to forskellige menneskesyn, som tilgangene har. Den humanistiske er præget af, at individet ikke blot er modtager men nærmere er medskaber af en oplevelse og tager udgangspunkt i sine sanser og meninger. Modsat repræsenterer den erhvervsøkonomiske

tilgang et menneskesyn, hvor individet i højere grad ses som et middel, som virksomheder kan bruge til at skabe profit. Dette kan gøres gennem fængende oplevelser og planlagt interaktion. Her i vores speciale benytter vi os af teorier fra begge tilgange. Denne kombination er vi bevidste om, og selvom det kan virke paradoksalt, at vi benytter viden og teorier fra begge tilgange, vil vi argumentere for, at det understøtter vores speciale på en fordelagtig måde, da det kan bidrage med forskellige perspektiver på vores argumenter. Den humanistiske tilgang kommer til udtryk, idet vi ønsker at skabe et design, hvor de besøgende kan agere medskabere af egen oplevelse. Dog designer vi også med den erhvervsøkonomiske tilgang in mente, da vi gennem vores design i Baobabtræet ønsker at tiltrække flere besøgende til Aalborg Zoo, således at de opnår profit. Slutteligt er det værd at bemærke, at vi selv tager udgangspunkt i den humanistiske tilgang, idet vi forstår, at den samme oplevelse kan opleves forskelligt af to individer. Dette hænger ydermere sammen med, at vi gennem vores hermeneutiske ståsted er opmærksomme på, at vores forforståelser har indflydelse på, hvordan vi oplever ting (Gadamer, 2007).

På baggrund af disse to ovennævnte argumenter om forbrugertyper udledes de ti generelle kriterier, der er karakteriserende for gode oplevelser. Kriterierne er:

1. Produktet skal tillade interaktivitet
2. Produktet skal fremme fornemmelsen af relationens intimitet
3. Produktet skal bygge på nærhed
4. Produktet skal være autentisk
5. Produktet skal være unikt
6. Produktet skal være involverende
7. Produktet skal være levende
8. Produktet skal være lærende
9. Produktet skal være interessant
10. Produktet skal være relevant. (Jantzen et al., 2011, s. 98)

Det første kriterie omhandlende interaktivitet i oplevelser understøtter det førnævnte argument om, at den nye type forbruger skal "kunne opleve sig selv som medskaber af oplevelsen" (Jantzen et al., 2011, s. 98). Det vil sige, at der skal være elementer i oplevelsen, som forbrugeren kan bidrage til, eller hvor de har mulighed for at interagere med aspekter heraf. I Baobabtræet i dag kommer det første kriterie kun til udtryk ved, at gæsten kan interagere med

plexiglaspladen ved at aktivere fortællingen på den røde knap. Dog stiller vi os kritiske overfor, om dette kriterie faktisk opfyldes, da gæsterne kun i lav grad kan påvirke deres oplevelse i træet. Derfor er der god mulighed for større inddragelse af dette kriterie i et fremtidigt design.

I det andet kriterie beskrives forbrugeres behov for intimitet i oplevelser. Det betyder, at oplevelsen både skal fremme en følelse hos forbrugeren af personlig forpligtelse til oplevelsen, men også omvendt; at oplevelsen er personligt forpligtet på forbrugeren (Jantzen et al., 2011, s. 98). Dette kriterie udfyldes ikke i den nuværende udstilling i Baobabtræet, idet vi vurderer, at træet ikke fremmer gæstens følelse af personlig forpligtelse, hvilket kan skyldes, at artefakterne ikke taler ind i nogle problematikker, som gæsten eventuelt kan have i sin hverdag eller kan relatere til.

Det tredje kriterie drejer sig om nærhed – altså at forbrugeren får lyst til at dele sine erfaringer med produktet med sin omgangskreds. Derudover skal forbrugers udfordringer kunne spejles i produktet (Jantzen et al., 2011, s. 98). Vi vurderer ikke, at dette kriterie opfyldes, da vores egne oplevelser i Baobabtræet overordnet set er negative og intetsigende, hvilket ikke giver lyst til at dele oplevelsen med andre. Desuden observerede vi, at de besøgende kiggede søgende rundt i træet og i et begrænset omfang interagerede med de primære artefakter. Dette har vi tolket som, at de er i tvivl om udstillingens formål, og vi vil yderligere argumentere for, at det ikke er den ideelle oplevelse, gæsterne har i træet.

Oplevelser skal ifølge det fjerde kriterie være autentiske. Autenticiteten kan understøttes af produktets form, materialevalg til produktet, og at produktet eller oplevelsen er oprindeligt ment eller faktisk er oprindelig (Jantzen et al., 2011, s. 98). Vi vil argumentere for, at mørket i Baobabtræet kan bidrage til autenticiteten, da det som tidligere nævnt ville være unaturligt, hvis træets indre var fuldt belyst. I forbindelse med autenticitet knytter vi os til Ning Wangs (1999, s. 350) eksistentielle autenticitet, der skildrer en subjektiv forståelse af noget som værende autentisk. Det har altså ikke betydning, om disse elementer reelt er autentiske, men hvorvidt de opfattes autentiske. Vi har af flere omgange påpeget, at Baobabtræet er flot lavet og virker autentisk i sin størrelse, form og opbygning. Dette skyldes eksempelvis materialevalget, da betonen muliggør beplantning på træet og får det til at se mere naturtro ud og dermed kan opleves autentisk. Disse parametre bidrager til Baobabtræets autenticitet og til det tertiære artefakt i selve landsbyen, men baseret på vores analyse er vores indtryk dog, at det tertiære artefakt stadig ikke opnås, da flere besøgende er i tvivl om, hvad træet og dets

funktion er. Dog vil vi argumentere for, at Baobabtræet kan opleves autentisk, da det formidler en oplevet autenticitet, som fremmes gennem iscenesættelse, hvilket skal hjælpe gæsterne med at forestille sig, hvordan virkeligheden er i en afrikansk landsby. Det er værd at bemærke, at det ikke er afgørende, om træet er autentisk eller ej, men at det afgørende er, at hvis det skal opleves som autentisk, hvorvidt folk så gør dette. Baobabtræet har dog en lav grad af oplevet autenticitet indvendigt, da der er flere ikke-autentiske træk i træet – eksempelvis plexiglaspladen og de farvede lys. Dette afspejles også, idet flere gæster ikke er klar over, at de befinder sig i et træ, hvilket kan skyldes, at det tertiære artefakt ikke fremtræder tydeligt nok for gæsterne. Gennem øget iscenesættelse og bevidsthed om træet kan dette styrkes, hvilket vi vil indtænke i vores design.

Når en oplevelse i relation til det femte kriterie skal være unik, vil det sige, at den skal være stedbunden eller ikke mulig at replikere – det skal altså være enestående (Jantzen et al., 2011, s. 98). Vi vil argumentere for, at selve Baobabtræet er stedbunden til Den afrikanske landsby i Aalborg Zoo, da det ikke umiddelbart kan flyttes derfra. Derudover kan Baobabtræet i sig selv og i samspil med dets placering i landsbyen delvist ses som enestående, da det bidrager til at skabe en kulisse for formidlingen af de afrikanske dyr i Zoo. Dog kan Baobabtræet replikeres af andre, hvilket taler imod, at det er unikt. Derudover vil vi argumentere for, at dele af udstillingen er stedbunden, idet formidlingen bag plexiglaspladen er placeret i selve træets stamme, men udstillingen i sin helhed kan i princippet kopieres til et andet sted eller flyttes, hvilket taler imod, at udstillingen er unik. Således vil vi argumentere for, at Baobabtræet i samspil med dets placering i landsbyen er delvis unik og skaber et tertiært artefakt, men da det hele er replikerbart, opfyldes det femte kriterie ikke.

Det sjette kriterie handler om, at oplevelser eller produkter skal være involverende, hvilket både kan være emotionel og/eller sanselig involvering (Jantzen et al., 2011, s. 99). Idet vi jävnfør vores analyse (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse') kan se, at mørket præger flere børns oplevelse af Baobabtræet, vil vi argumentere for, at træet involverer deres emotionelle involvering i en negativ retning. Som tidligere nævnt kan dette dog også vække nysgerrighed og engagere gæsterne sanseligt, da deres synssans er svækket grundet mørket, hvorfor der er potentiale for, at nogle af de andre sanser i højere grad kan involveres. Baobabtræet lægger altså op til emotionel og sanselig involvering, men idet denne involvering ikke sker på den mest fordelagtige vis, vurderer vi, at kriteriet ikke opfyldes.

I det syvende kriterie behandles et behov for, at produkter og oplevelser skal være levende, sådan at forbrugerne kan opdage noget nyt, når de genbesøger et sted (Jantzen et al., 2011, s. 99). Idet udstillingen i Baobabtræet kun indebærer få elementer, vil vi argumentere for, at det som gæst er svært at blive ved med at opdage nye ting i træet, hvis man genbesøger det. Dog er vi bevidste om, at vi i analysen af de to plakater beskriver, at flere gæster overser plakaten til højre, men da tekstmængden herpå er stor, samt at interessen for læsning er lav, vil vi stadig argumentere for, at dette element ikke lægger op til nye opdagelser i træet. Derfor vurderer vi, at det syvende kriterie ikke opfyldes, da udstillingen ikke er dynamisk eller lægger op til nye opdagelser.

Det ottende kriterie berører, at oplevelser skal være lærende, hvilket vil sige, at de skal understøtte forbrugerens lyst til læring og dannelse (Jantzen et al., 2011, s. 99). Udstillingen lægger op til læring, da de primære artefakter formidler viden om baobabtræer og deres egenskaber. Dog indikerer vores analyser, at gæsterne interagerer med de primære artefakter i kort tid eller på anden vis end intenderet, hvorfor vi udleder, at det ottende kriterie ikke opfyldes på trods af Zoos intention om at formidle viden om baobabtræer.

Som det niende kriterie indikerer, skal oplevelser være interessante. Hertil menes, at forbrugeren skal overraskes “ved at bryde med det kendte” (Jantzen et al., 2011, s. 99) og det, som forbrugeren formentlig forventer af en given oplevelse. Udstillingen i Baobabtræet indeholder ikke overraskende elementer som eksempelvis forskrækkelser eller andre artefakter, som bryder med Zoos overordnede agenda omhandlende formidling og naturbevaring (jf. ‘3.1 Aalborg Zoo’). Idet Baobabtræet befinder sig i Zoo, og gæsten kan gå derind, er det forventeligt, at man mødes af en udstilling, hvorimod det ville være overraskende, hvis der var en udstilling i et baobabtræ på savannen i Afrika. Dog kan udstillingens forskellige artefakter være overraskende og interessante, men da lidt over halvdelen af gæsterne på en eller anden vis interagerer med den anden indgang, indikerer det, at de ikke finder elementerne i træet interessant. I gennemsnit befinder gæsterne sig desuden kun i træet i 29,7 sekunder, hvorfor vi altså vil argumentere for, at det niende kriterie ikke opfyldes. For at imødekomme det niende kriterie kunne Daniel Kahnemans (1999) Norm Theory anvendes, da denne netop omhandler at bryde med forventningerne til en situation. Gør Baobabtræet dette, kan gæsterne finde det mere interessant.

Slutteligt angår det tiende kriterie, at en oplevelse skal være relevant. Det vil sige, at forbrugeren skal kunne forstå idéen bag produktet, og at det er transparent (Jantzen et al., 2011, s. 99). Som tidligere nævnt bidrager Baobabtræet til at skabe det tertiære artefakt grundet dets placering i Den afrikanske landsby, hvorfor Baobabtræet som element i landsbyen er relevant og kan fremme oplevelsen af autenticitet gennem iscenesættelse. Dog ses det i vores analyse, at flere gæster er i tvivl om, hvor de er, og hvordan de skal interagere med de primære artefakter. Derfor kan vi udlede, at gæsterne ikke forstår idéen bag Baobabtræet og udstillingen til trods for, at Baobabtræet er relevant. Således opfyldes det tiende kriterie ikke.

På baggrund af ovenstående kan vi altså se, at ingen af de ti kriterier opfyldes, hvilket er problematisk, da Zoo så ikke formår at skabe en god oplevelse i Baobabtræet for deres gæster, hvorfor træets potentiale ikke udnyttes til fulde og i stedet forekommer som spildplads. Vi vurderer, at Baobabtræet er relevant i skabelsen af en kulisse i Den afrikanske landsby, og at det skaber autenticitet (fjerde kriterie), men idet gæsterne ikke forstår, at de er i et træ, tydeliggøres manglen på både det tertiære artefakt og relevante sekundære artefakter. Det fremkommer flere gange i vores analyse – særligt ved krukkerne, at de sekundære artefakter ikke kommer til sin ret, da gæsterne agerer på anden vis, end hvad der lægges op til. I denne forbindelse klarlægger vores analyse, at manglen på belysning i træet har stor indflydelse på, hvordan gæsterne interagerer (eller ikke interagerer) med artefakterne. Som beskrevet skaber mørket en emotionel involvering (sjette kriterie) – dog mest på en negativ måde. Hertil er det essentielt at indtænke flere sanser med mulighed for, at denne involvering kan vendes til noget positivt. Til trods for mørket observerede vi også, at nogle gæster viste interesse for artefakterne, hvilket indikerer en nysgerrighed fra gæsterne, som designmæssigt er værd at udforske i formidlingen. Denne formidling kan med fordel omhandle baobabtræer, idet disse er relevante (tiende kriterie) i konteksten og kan være med til at tydeliggøre kulissen og dertil skabe det tertiære artefakt. Formidlingen og dermed muligheden for læring (ottende kriterie) kan på fordelagtig vis være mere interaktiv (første kriterie), end den er i dag, da det eksempelvis var begrænset, hvor mange gæster der interagerede med plakaterne. En sådan ændring vil også kunne opfylde det første samt ottende kriterie. Mørket havde ydermere indflydelse på, at nogen fravalgte besøget i Baobabtræet, og derudover var det kun 18,5% af de besøgende, vi observerede i landsbyen, der gik ind i træet. Dette indikerer, at der er potentiale for at skabe et tertiært artefakt, der begynder allerede udenfor træet og på den måde trækker besøgende derind.

Udover de ti kriterier vil vi også vurdere, i hvilken grad Baobabtræet opfylder Mikundas (2004) fire karakteristika for third places. I forhold til landmarks kan Baobabtræet ses som et vartegn for Den afrikanske landsby, da det med sin konstruktion og form skiller sig ud fra de andre bygninger i haven. Derudover er det forholdsvist let at komme hen til træet, hvilket understøtter, at det kan ses som et landmark. Dog vil vi på den anden side argumentere for, at Baobabtræet ikke anses for værende et landmark, idet så få gæster besøger træet, hvilket kan være et udtryk for, at træet ikke er synligt nok, eller at der ikke er information om træet. Landsbyens opbygning lægger desuden op til, at de besøgende kan slentre rundt i området uden for megen omtanke, da de kan opdage landsbyens dyr og kulisser løbende, hvilket stemmer overens med Mikundas (2004) begreb malling. På den anden side ligger Baobabtræet forholdsvist skjult bag teltet og terrassen, hvilket kan resultere i, at nogle gæster vil overse træet. Derudover lægger Baobabtræets indre ikke op til malling, da udstillingen ikke indbyder til en langsom slentre eller undersøgelse af elementerne – gæsterne bliver ikke draget af udstillingen. Det tertiære artefakt fremtræder ikke tydeligt nok i landsbyen, hvilket kan være et udtryk for, at der mangler en concept line. Dette kommer til udtryk, idet flere gæster ikke ser landsbyen og Baobabtræet som en helhed og dermed ikke forstår, at de befinder sig i et træ. Slutteligt beskriver Mikunda (2004) core attraction. Dette vil vi ikke argumentere for, at Baobabtræet er for hverken Zoo eller landsbyen, da vi på baggrund af vores analyse kan se, at træet ikke er noget, gæsterne prioriterer højt og absolut skal se. Træet har altså ikke en tiltrækningskraft på gæsterne, hvilket det netop skulle have, hvis det var en core attraction.

På baggrund af ovenstående indsigter kan vi nu konkretisere vores designkriterier, som vi vil inddrage i udviklingen af vores design. Disse vil vi indledningsvist præsentere i næste fase Ideate.

7.0 Ideate

I denne fase vil vi præsentere vores designkriterier, som vi har udledt på baggrund af ovenstående indsigter. Herefter vil vi inddrage et afsnit om en idégenereringsworkshop, vi afholdt med fire deltagere, og som vi påbegyndte vores idégenerering med. Idéerne fra workshoppen vil vi inddrage i beskrivelsen af vores koncept, hvorefter vi vil udfolde vores design.

7.1 Designkriterier

Idet vi identificerer flere problematikker ved Baobabtræet, som det er i dag, vil vi udvælge hvilke af Jantzen et al.s (2011) kriterier, som vi finder fordelagtige at fokusere på til udviklingen af vores design. Vi finder de udvalgte kriterier fordelagtige, da vi vurderer, at de er vigtigst at fokusere på at ændre i et nyt design. Dette skyldes, at vi vil argumentere for, at vi ved inddragelse af disse kriterier på bedst vis kan udforme et design, der henvender sig til målgruppen; børnefamilier. Derfor har vi baseret på vores analyse valgt at fokusere på følgende fem kriterier: Interaktivitet, involverende, lærende, interessant og relevant.

Gennem vores observationer har vi fået indblik i, at gæsterne ikke interagerer med udstillingens elementer, som de er i dag, hvilket ses ved den korte gennemsnitstid for besøg i træet, og ved at gæsterne kun kigger på eller interagerer med elementerne i kort tid. Dermed skal et nyt design i højere grad lægge op til interaktion men på en anden måde end i dag, så gæsterne involveres og har mulighed for at interagere med nogle af udstillingens elementer. Vi finder interaktion essentielt i et nyt design, da det kan fremme en følelse hos gæsterne af indlevelse. Dette kan gøres ved at involvere flere sanser for at skabe en positiv oplevelse og forstærke gæsternes oplevelse. Derudover skal designet være lærende og interessant for børnefamilier, da Zoos gæster er nysgerrige og gerne vil lære, hvilket vi så i observationerne, idet de undersøgte udstillingens elementer, hvilket er essentielt at drage nytte af. Disse designkriterier stemmer desuden overens med Zoos strategi om at tilbyde sanselige og lærerige oplevelser (jf. '3.1.1 Strategi, mission og vision'). Formidlingen bør på forskellig vis omhandle baobabtræer, da det vil være relevant grundet konteksten og ligeledes kan være med til at skabe det tertiære artefakt. Dette er med henblik på at give gæsterne viden om baobabtræer og deres eksistens i Afrika. Desuden er det vigtigt, at formidlingen er interessant, så gæsterne bliver draget af udstillingen – eksempelvis gennem påvirkning af sanserne – og dermed forbliver i træet i længere tid end den nuværende gennemsnitstid på 29,7 sekunder. Slutteligt finder vi det essentielt at øge gæsternes bevidsthed om træet, som indikerer, at de besøgende må gå derind. Dette skyldes, at vi observerede, at mange gik forbi det.

Baseret på vores indsigter kan vi nu udlede de designkriterier, som vi finder relevante at inddrage i et nyt design til Baobabtræet med henblik på at forbedre oplevelsen. Vores designkriterier er følgende:

Lærerigt, interaktivt og interessant

Inddragelse af flere sanser

Skabe noget udenfor Baobabtræet

Skabe et tertiært artefakt

På baggrund af ovenstående fire designkriterier vil vi nu vende tilbage til vores indledende problemformulering med henblik på at indsnævre og præcisere denne, så vi kan påbegynde vores idégenerering.

7.2 Ny problemformulering

Vores problemformulering så indledningsvist således ud:

Hvordan kan vi lave et oplevelsesdesign, der forbedrer udstillingen i Baobabtræet og i højere grad henvender sig til børnefamilier?

Idet vi gennem 5 Senses Plus og T-H-E-M-E (jf. '6.1.1 5 Senses Plus og T-H-E-M-E') samt vores ustrukturerede observationer (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse') har fundet ud af, at gæsterne i lav grad interagerer med udstillingens elementer, at gennemsnittet for besøg i træet er 29,7 sekunder, samt at mange blot passerer Baobabtræet, ønsker vi nu at præcisere vores problemformulering. Dette er med henblik på at udvikle et design, der er målrettet de problematikker, vi har fundet særligt fremtrædende ved Baobabtræet, og som netop ligger til grund for vores designkriterier. Dette har resulteret i følgende problemformulering:

Hvordan kan vi lave et oplevelsesdesign i Baobabtræet, der er interessant og relevant for 7-11-årige, som i højere grad inddrager sanserne, styrker læringspotentialer samt bidrager til at få børnefamilier ind i træet og udforske det?

7.3 Idégenerering

Vi vil i det følgende afsnit give indblik i vores workshop, hvor vi konkret sætter vores designkriterier i spil, samt hvordan workshopen er forløbet, og hvilket output den har givet os. Dette er med henblik på senere at kunne udforme vores konceptbeskrivelse og herefter vores design.

7.3.1 Workshop

I dette afsnit vil vi give indblik i vores workshop, hvor vi som første step inddrog fire personer i forbindelse med idégenerering. Dette var med henblik på at inddrage brugerne i vores designproces, hvorfor vi afholdt en workshop med deltagere, der enten er brugere af Zoo og har børn eller børnebørn, eller som på anden vis har med børn at gøre og derfor har forståelse for børn.

7.3.1.1 Rekruttering

Til rekruttering af vores workshopdeltagere fandt vi det fordelagtigt at benytte os af *snowball sampling*, idet vi havde visse kriterier, som vi fandt nyttige, at vores deltagere kunne opfylde, og dermed kunne vi skrive til personer i vores netværk, der gjorde dette. Det drejede sig om, at de skulle have kendskab til Aalborg Zoo og også gerne til Baobabtræet samt have en relation til børn i alderen 3-11 år, da vi har fået indsigt i, at disse aldersgrupper er størst repræsenteret i forhold til børn (jf. '5.2 Målgruppe'). Derfor benyttede vi os også af *typical case sampling*, som er en *purposive sampling*, idet vi på forhånd havde opstillet disse kriterier, som vi vurderede, ville give os de bedste forudsætninger for deltagere med viden om vores emne (Clark et al., 2021, s. 378). Efter at have skrevet til forskellige personer i vores netværk, som så kontaktede nogen i deres netværk, som også opfyldte vores kriterier, havde vi rekrutteret to deltagere (Clark et al., 2021, s. 383). Vi oplevede, at det var svært at finde personer, som kunne sætte tid af til workshopen og samtidig opfylde vores kriterier, samt at særligt forældre havde svært ved at give svar tre uger før. Dette hænger formentlig sammen med, at forældre i forvejen er travlt beskæftiget. Derfor revurderede vi vores kriterier og begyndte at kontakte personer, som på forskellig vis har med børn at gøre og stadig har kendskab til Zoo. Vi rakte derfor ud til personer, der er pædagog eller lærer eller under uddannelse til en af disse professioner. Dette

gav os yderligere to deltagere, men idet alle deltagere skulle kunne deltage på samme tidspunkt, var vi nødt til at fravælge den ene af disse. Som nævnt havde forældre svært ved at give svar lang tid forinden afvikling af workshoppen, men vi var dog heldige at få en sidste tilmelding dagen inden workshoppen og endte derfor med at have fire deltagere. Disse deltagere er præsenteret i nedenstående skema 3.

WORKSHOPDELTAGERE			
Kristine 38 år Mor til to børn, 3 og 7 år	John 43 år Arbejder med børn fra 10 år og op Far til et barn, 12 år	Inger-Lis 64 år Reservebedste til tre børn, 3, 5 og 7 år	Tobias 27 år Uddannet lærer og underviser børn fra 10 år og op

Skema 3 – Overblik over workshopdeltagere

7.3.1.2 Workshoppens forløb

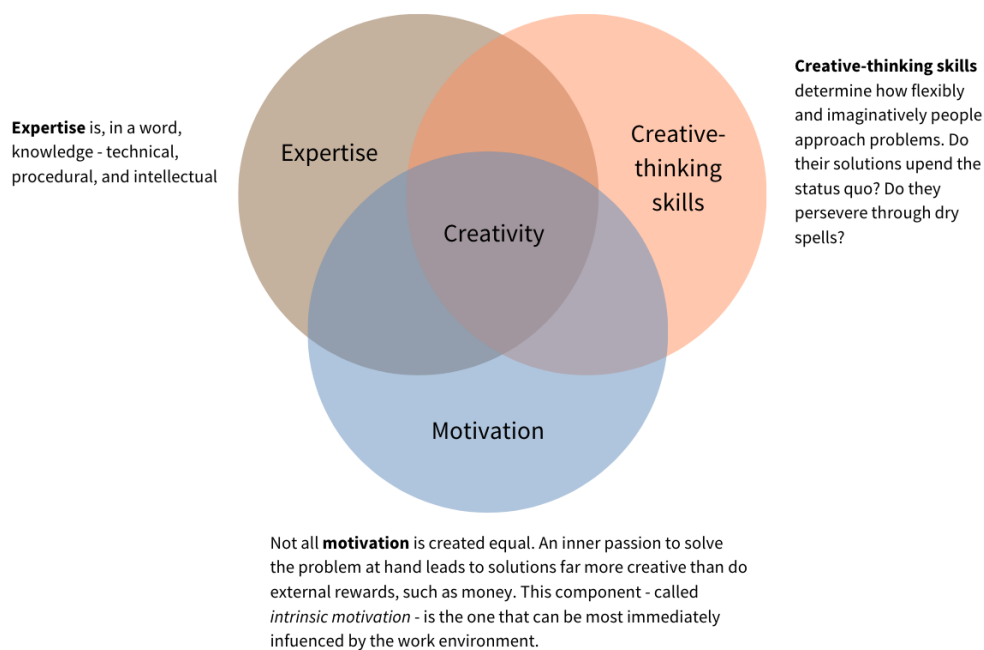
I de følgende afsnit vil vi beskrive, hvordan vores workshop konkret er forløbet. For at sætte konteksten for både workshoppen og deltagerne, foregik workshoppen i Aalborg Zoo. Vi bød deltagerne velkommen ved hovedindgangen og startede med en kort præsentationsrunde. Vi præsenterede os selv, og deltagerne fortalte deres navn, samt hvilken relation de har til børn, siden vi udvalgte disse personer som workshopdeltagere, der på forskellig vis besidder viden om Zoos målgruppe. For at understrege konteksten startede vi med at gå ned til Baobabtræet. Her fik deltagerne mulighed for at gå rundt og studere udstillingen og træet både indvendigt og udvendigt. Dette gjorde vi med henblik på, at deltagerne havde både udstillingen og træet frisk i hukommelsen. Derudover havde vi en formodning om, at vi ved at starte med et besøg i Baobabtræet kunne skabe en afslappet stemning og en tryk opstart på workshoppen. Dette fandt vi fordelagtigt, da vi ikke ønskede, at workshoppen skulle føles krævende eller for formel for deltagerne.

Efter besøget i Baobabtræet fulgtes vi med deltagerne til det lokale i Zoo, som vi havde til rådighed til afviklingen af workshoppen. Her søgte vi igen at skabe en tryk og afslappet

stemning, hvorfor vi gav deltagerne tid til at finde sig til rette ved bordet og få taget de drikkevarer og snacks, de ønskede. Herefter præsenterede vi kort, hvordan workshopen ville forløbe med henblik på at give deltagerne indblik i, hvad de kunne forvente af den næste halvanden times tid. Vi havde allerede i rekrutteringen informeret om, at vi i forbindelse med vores speciale arbejder på et nyt design til Baobabtræet. For at minimere eventuelle tvivl eller spørgsmål startede vi alligevel med kort at introducere deltagerne for, hvilket problem vores speciale tager udgangspunkt i. Efter denne introduktion bad vi deltagerne udfylde en skriftlig samtykkeerklæring, så de havde mulighed for at give informeret samtykke ved at vælge, hvorvidt vi må benytte deres fornavn her i specialet (Kvale & Brinkmann, 2015, s. 116). Dette havde til hensigt at informere dem om, at vi enten vil gøre brug af deres fornavn eller et fiktivt navn. Alle deltagerne gav samtykke til, at vi må benytte deres fornavn. Disse samtykkeerklæringer kan findes i bilag 11. Efter de havde udfyldt denne, fik vi mundtligt samtykke af deltagerne til, at vi måtte tage billeder under workshopen.

Som begyndelse på selve workshopen havde vi forberedt en opvarmningsøvelse for at gøre deltagerne klar til at tegne. Her gjorde vi det tydeligt for dem, at workshoppens formål ikke var at kunne tegne pænt eller detaljeret, men at det nærmere handlede om at få sine idéer ned på papiret – dette med formålet om at gøre det trygt for dem. Inden opvarmningsøvelsen tydeliggjorde vi også, at deltagernes idéer eller tegninger gerne måtte være skøre eller urealistiske, da det stadig kan bidrage med værdifulde indsigter eller elementer, der kan tages med i andre idéer. Opvarmningsøvelsen var, at deltagerne skulle tegne en flyvende giraf (bilag 12). Dette var med henblik på at få åbnet op for deltagernes kreativitet, så de var bedst muligt indstillet på, at tankegangen i workshopen gerne måtte være skør og anderledes.

Her finder vi det relevant at inddrage Theresa M. Amabiles (1998) beskrivelse af, at kreativitet opstår, når de tre parametre *expertise*, *creative thinking skills* og *motivation* er til stede i en situation (figur 3).



Figur 3 – Selvlavet Three components of creativity (Amabile, 1998, s. 78)

Expertise omhandler alt det, som en person ved om et givent emne – uanset om dette er opnået på formel vis eksempelvis gennem uddannelse eller på mere uformel vis gennem erfaring (Amabile, 1998, s. 79). Sidstnævnte kunne eksempelvis være viden om Baobabtræet opnået gennem besøg i Aalborg Zoo. I forbindelse med vores workshop kommer expertise til udtryk ved, at vi har udvalgt fire deltagere, som på forskellig vis har kendskab til både børns tanker og til Baobabtræet og/eller Aalborg Zoo. Vi søgte derudover at understøtte deltagernes expertise ved først at lade dem diskutere, hvad deres indtryk af Baobabtræet var under det indledende besøg. Derefter fortalte vi dem om vores designkriterier, som stemte overens med flere af de ting, som deltagerne nævnte, de havde bemærket mangler i træet, som det er i dag. Derudover lagde vi to udprintede eksemplarer af vores designkriterier på bordet inden workshopkens to øvelser, så deltagerne hele tiden kunne se disse og formentlig nemmere have dem in mente, når de udtænkte idéer til et design i Baobabtræet (se billede 13).



Billede 13 – Udprintede designkriterier under workshoppen

Creative thinking skills er den måde, hvorpå personer tilgår givne problemer eller løsninger. Her sammensættes eksisterende tanker eller idéer på nye måder. Det er subjektivt, hvordan en person tilgår dette, da vi alle tænker på forskellige måder (Amabile, 1998, s. 79). Vi søgte at fremme deltagerne creative thinking skills ved flere gange at understrege, at workshoppen ikke handlede om at tegne pænt. Derudover ønskede vi ikke, at deltagerne så det som en begrænsning kun at måtte tegne, hvorfor vi fortalte dem, at de også var velkomne til at supplere deres tegninger med stikord. Dette var også med henblik på, at vi kan genkalde, hvad deres idéer omhandlede. Ifølge Amabile (1998, s. 80) kræver kreativitet frie rammer, men derudover vil vi argumentere for, at en kreativ proces som vores workshop også har brug for rammesætning. Netop derfor præsenterede vi deltagerne for vores designkriterier, så de havde noget at tage udgangspunkt i og at forholde sig til, hvilket var for at sikre fremdrift i workshoppen. Denne afgrænsning oplevede vi havde positiv indflydelse på deltagerne, da det gav dem en overordnet afgrænsning, men stadig gav dem frie tøjler til at idégenerere. Derudover begrænser det også deltagerne idéer og sikrer, at vi opnår idéer, som passer til de indsigter, vi havde opnået inden workshoppen. Til sidst er motivation afgørende for, hvad deltagerne i eksempelvis en workshop vil gøre. Her skal der både være indre og ydre motivationsfaktorer til stede, da dette vil være gavnligt for deltagerne oplevelse af vores workshop men også for udfaldet heraf (Amabile, 1998, s. 79). Vi formoder, at deltagerne havde en vis indre motivation og interesse, når de har valgt at deltage i workshoppen og hjælpe med at finde på idéer til et nyt design til Baobabtræet. Derudover søgte vi at understøtte deltagerne

ydre motivation ved at stille drikkevarer og snacks til rådighed – både som tak for deres tid og som motivation.

Til at begynde selve idégenereringen til vores design inddrog vi to øvelser, som tog udgangspunkt i metoderne brainsketching og 10+10 metoden. Alle tegninger fra workshoppen findes i bilag 13. Under øvelserne tog vi løbende feltnoter med henblik på efterfølgende at kunne genkalde deltagernes tanker og udtalelser. Vores feltnoter kan ses i bilag 14. Vi vil i det følgende beskrive, hvordan vi faciliterede disse metoder i praksis.

7.3.1.2.1 Øvelse 1 – Brainsketching

Den første metode, som vi inddrog i workshoppen, er brainsketching. Denne metode tager form ved, at workshopdeltagerne individuelt får nogle minutter til groft at tegne sine idéer ned på hvert sit stykke papir. Når disse minutter er gået, sender man sit papir videre til sin sidemakker og fortsætter med at tegne – nu bare på en andens påbegyndte idé. Oftest tegnes der ved brug af denne metode, men det er dog også tilladt at supplere sine skitser med stikord. Ved brainsketching finder workshopdeltagerne på individuelle idéer på samme tid med, at de er en del af en gruppebaseret idégenerering (van der Lugt, 2002, s. 45). Under workshoppen røkerede deltagerne deres tegninger to gange. Til sidst skulle de forklare, hvad de havde forstået ved hinandens tegninger, og hvilket udgangspunkt de således tegnede videre fra. Derudover skulle “ejeren”, som havde påbegyndt tegningen, fortælle hvad der oprindeligt var tankerne bag. Derefter skulle de udvælge en eller to idéer, som de ønskede at arbejde videre på i anden øvelse. Her fandt deltagerne det svært kun at udvælge en eller to konkrete idéer, hvorfor vi i stedet spurgte dem, hvilke elementer af de forskellige idéer, de ønskede at tage med videre. Disse elementer skrev vi på et papir og lagde i midten af bordet, så deltagerne kunne tage udgangspunkt heri frem for i en eller to konkrete idéer. Dette ses på nedenstående billede 14:

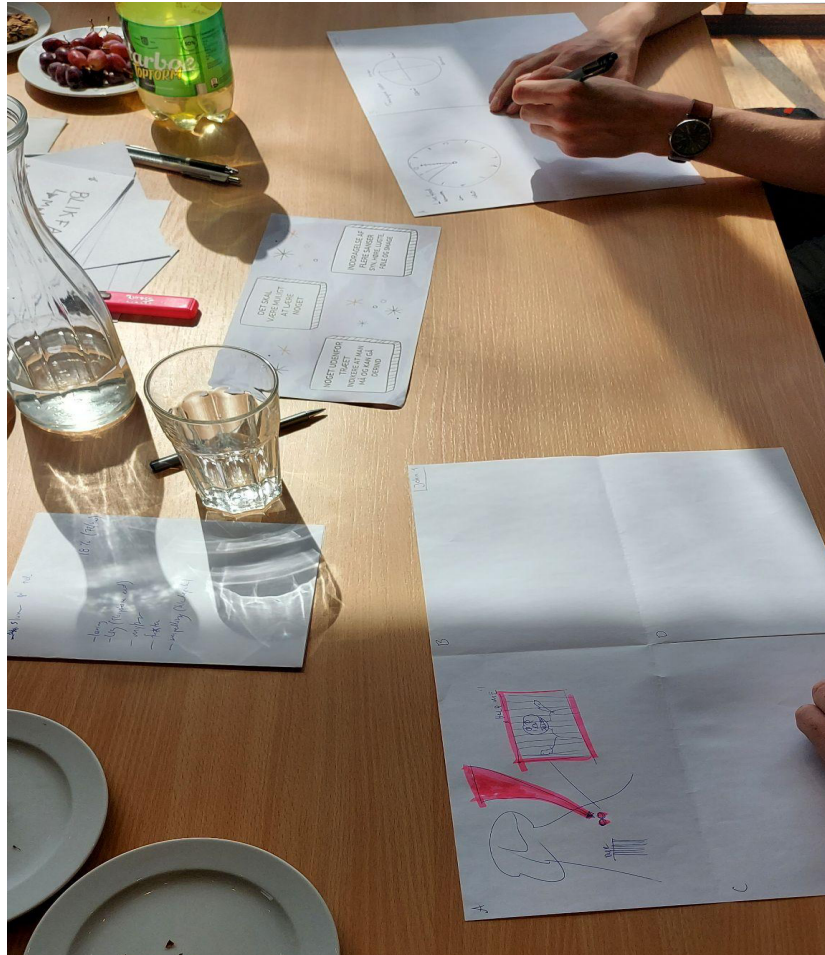


Billede 14 – Udvalgte elementer, der kunne tages med videre i øvelse 2

Efter øvelse 1 holdt vi en kort pause, hvor deltagerne havde mulighed for at forsyne sig med noget at drikke eller spise, mens vi uddelte de papirer til dem, som de skulle bruge i øvelse 2. Denne øvelse vil vi beskrive i det følgende afsnit.

7.3.1.2.2 Øvelse 2 – 4+4 metode

Det papir, som deltagerne modtog, havde vi foldet, så det var inddelt i fire firkanter; én firkant til én idé. Her havde vi noteret den enkelte deltagers navn i hjørnet samt navngivet de fire firkanter på begge sider A, B, C, D og E, F, G, H. På nedenstående billede 15 kan du som læser få indblik i, hvordan papiret så ud:



Billede 15 – 4+4 metoden

Deltagerne havde fire minutter til at tegne maksimum fire idéer, da vi til denne øvelse har taget udgangspunkt i 10+10 metoden, som Saul Greenberg, Sheelagh Carpendale, Nicolai Marquardt og Bill Buxton (2012) beskriver. Denne metode består oprindeligt af disse syv trin:

1. State your design challenge
2. Generate 10 or more different design concepts of a system that addresses this challenge
3. Reduce the number of design concepts
4. Choose the most promising design concept(s) as a starting point
5. Produce 10 details and/or variations of a particular design concept
6. Present your best idea(s) to a group
7. As your ideas change, sketch them out. (Greenberg et al., 2012, s. 17)

Vi tilpassede metoden, så den passede bedre til praksis under workshoppen. Dette skyldes, at vi eksempelvis gennem de indledende diskussionsrunder under workshoppen, men også

gennem vores designkriterier, allerede havde fundet frem til, hvilken design challenge workshoppen skulle tage udgangspunkt i. Vi tilpassede metoden ved at sammensætte og omformulere trinnene. Derfor kan metoden i vores tilfælde mere passende kaldes 4+4 metoden, og i praksis ser den nærmere således ud:

1. Arbejd videre ud fra den/de udvalgte idéer fra øvelse 1. Tegn mindst to men maksimum fire idéer på fire minutter.
2. På fire minutter skal I diskutere jeres idéer og udvælge en eller to, som I ønsker at arbejde videre på.
3. Vend papiret om og videreudvikl på disse udvalgte idéer. Der må gerne tages inspiration fra andre idéer. Det har I fire minutter til.
4. I har fire minutter til at diskutere de nye idéer og udvælge den eller de to mest lovende idéer, som I endeligt er kommet frem til.

Således bidrog deltagerne med mange idéer under de to øvelser, og her kunne vi også se, at de blev inspireret af hinanden og arbejdede videre med elementer fra de andres idéer. Efter den sidste diskussionsrunde endte de med de mest lovende eller gennemgående elementer, som deltagerne fandt frem til gennem deres tegninger. Disse elementer vil vi gå yderligere ind i i '7.3.1.4 Output fra workshoppen'. Efter de to øvelser afrundede vi workshoppen med en opsamling, hvor vi fik noteret ovenstående elementer eller idéer og spurgte deltagerne, om de havde nogle spørgsmål. Derudover takkede vi dem igen mange gange for deres tid, deltagelse samt bidrag, og vi sagde tak for i dag.

7.3.1.3 Refleksion over workshoppen

I dette afsnit vil vi reflektere over vores workshop i forhold til antal deltagere, hvem de er, og hvilken feedback vi fik fra dem. Inden vi begyndte at søge efter workshopdeltagere, forestillede vi os, at det ville være optimalt med fire til seks deltagere. Dette skyldtes, at vi havde en idé om, at seks deltagere kunne være fordelagtigt, da vi så kunne inddele deltagerne i to mindre hold, som skulle udføre øvelserne sammen, og at disse mindre grupper kunne bidrage med tryk, da der ikke ville være mange at skulle diskutere sine idéer med. Vi endte som bekendt med fire deltagere, hvilket vi frygtede ville være for få, men undervejs i workshoppen erfarede vi, at dette var et passende antal. Dette skyldes, at alle fik taletid, også selvom vi havde en stram tidsplan for workshoppen, men også efterfølgende fordi mængden af idéer var passende

til, at vi kunne fortsætte vores idéudvikling. De fire deltagere er ikke alle i Zoos primære målgruppe, der jo som nævnt er børnefamilier. Dog har de alle på forskellig vis fordelagtige indsigter i, hvordan børn tænker, eller hvordan de kan lide at interagere med ting. Dette skyldes, at deltagerne enten gennem deres arbejdsliv eller privatliv har med børn i alderen 3-11 år at gøre, hvilket netop er de to største aldersgrupper ifølge Zoos brugerundersøgelse (jf. '5.2 Målgruppe').

Som nævnt afrundede vi workshopen med en opsamling, hvor vi også fik feedback fra deltagerne. Her nævnte de, at de havde fundet det fordelagtigt, at vi havde printet designkriterierne og lagt dem på bordet, så de hele tiden kunne se dem. Derudover nævnte de, at vi som facilitatorer havde været klare og tydelige omkring øvelserne, og hvad vi ønskede, udfaldet af workshopen blev. Slutteligt blev der under opsamlingen nævnt, at nogle deltagere i begyndelsen kunne finde det lidt grænseoverskridende at skulle tegne, da de ikke følte sig gode til dette – men at der blev skabt et trygt rum, som mindskede denne frygt. Denne tryghed skyldes formentlig, at vi som nævnt understregede flere gange, at det ikke var nødvendigt at tegne godt, men at det i højere grad handlede om at få sine idéer ned på papir gennem grove tegninger suppleret med stikord.

7.3.1.4 Output fra workshopen

I dette afsnit vil vi redegøre for de idéer, som workshopdeltagerne udarbejdede under de to øvelser. Idet vi benyttede os af brainsketching og 4+4 metoden under workshopen, udarbejdede deltagerne mange idéer i alt. Vi vil først redegøre for, hvilke elementer der gik igen i deres idéer, og derefter vil vi udvælge de mest centrale og passende elementer for vores design.

Af de mest gennemgående elementer kan vi nævne, at deltagerne mente, der skulle formidles noget om baobabtræer og deres vandkapacitet. Deltagerne foreslog, at dette kunne visualiseres ved at placere en stor tank med X antal liter vand ved siden af træet, hvortil der kunne formidles noget om, hvor meget vand baobabtræer kan indeholde i forhold til denne tank. Desuden blev det nævnt, at det kunne være relevant at inddrage, hvordan vandet ophober sig i baobabtræer. En af deltagerne foreslog også, at dette kunne inddrages ved, at gæsterne fik mulighed for at tappe vand fra en hane i træet, så man kunne få et glas "baobabtræ-vand". Derudover foreslog deltagerne, at antallet af liter vand kunne sammenlignes med en dansk families gennemsnitlige

vandforbrug på en uge, så det ville blive relaterbart for gæsterne. I forhold til vand foreslog de også, at der kunne skabes formidling om vandets kredsløb på savannen, og hvordan dette ændrer sig i løbet af året – eksempelvis regntid sammenlignet med tørke. Deltagerne snakkede i forbindelse med vand også om, at man kunne sprede budskabet om Baobabtræet ud i hele Aalborg Zoo – for eksempel ved vandhaner eller hundeskåle – altså steder, der har noget med vand at gøre. Dette kunne gøres ved at sætte klistermærker op med (fun) facts om Baobabtræet og andre kommentarer, der kunne øge bevidstheden om træet, således træet kan agere landmark for landsbyen. På klistermærkerne kunne der være myter om baobabtræer eller slogans om Baobabtræet i Zoo – alt sammen med henblik på at skabe et både bevidst og ubevidst blikfang, der leder gæsterne hen til træet. I forbindelse med at øge bevidstheden nævnte en af deltagerne også, at der udenfor Baobabtræet kunne være et skilt med fakta om træet, og at der inde i træet kunne være mere dybdegående viden om det. Her kunne der stå noget om baobabtræers betydning for dyrene på savannen eller for befolkningen i de områder, hvor træerne er. I samme forbindelse nævnte en deltager, at der kunne laves events ved Baobabtræet, så det bliver mere levende i området omkring træet. Derudover snakkede de om, at Baobabtræet også skulle synliggøres mere på forskellige digitale platforme, så budskabet om træet spredes. Desuden foreslog flere deltagere, at der kunne opsættes spotlys udenfor for at oplyse Baobabtræet med henblik på at øge opmærksomheden på det.

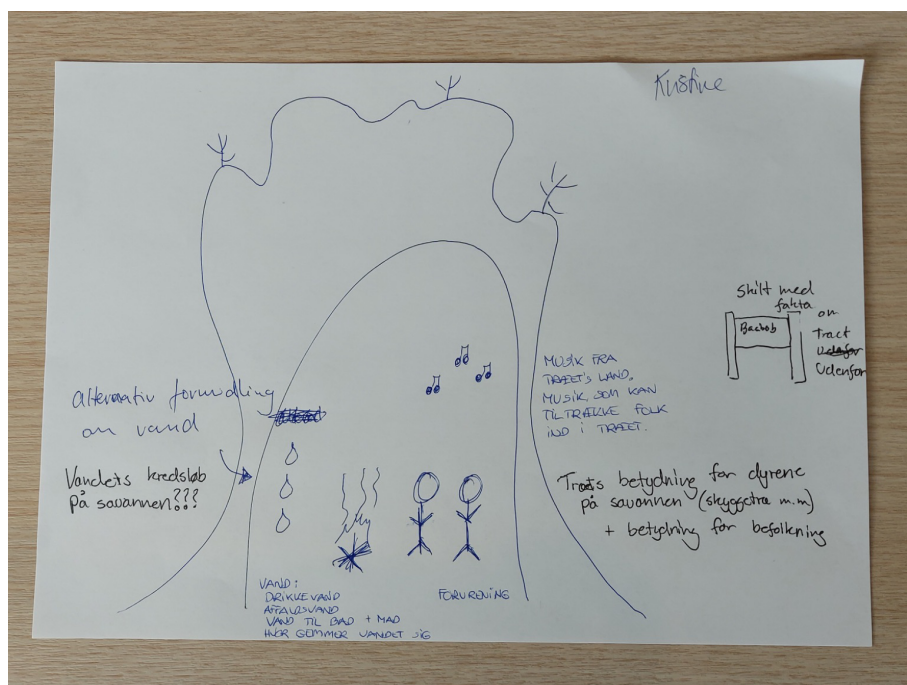
Udover formidling om vand på forskellige måder foreslog workshopdeltagerne også, at der på forskellig vis kunne appelleres mere til de besøgendes sanser. Her blev der foreslået inddragelse af høresansen ved at afspille afrikansk musik eller lyde fra savannen i Baobabtræet med henblik på at skabe stemning og at få gæsterne ind i træet. I brainsketching-øvelsen lavede en af deltagerne en tegning af kighuller, der kunne indtænkes i Baobabtræet, så gæster kan kigge i disse og se dyr/planter i tre forskellige højder: Én ved fødderne/græsset, én med udkig over savannen og én i Baobabtræets krone eller med udkig til luften. Deltagerne arbejdede videre ud fra denne idé i en af røringerne, hvor den blev suppleret med forslag om, at der kunne være filmsekvenser med forskellige dyr, hvordan baobabtræer skiller sig ud fra andre træer eller livevideoer fra savannen. I forhold til praktikaliteter blev det foreslået, at der bag kighullerne var en iPad eller en form for skærm, eller at der blev projiceret videoer op på væggen bag kighullerne.

Deltagerne tegnede også forslag omhandlende føle- eller duftkasser, hvor gæsterne kan mærke på eller dufte til ægte elementer fra baobabtræer – eksempelvis at der kunne ligge et stykke

bark, en gren, en frugt eller blomst fra træet, så det bar præg af kimsleg. Derudover blev der tegnet, at disse ting kunne være i krukker, i et hulrum eller i en bunke sten, man kunne føle på eller dufte til. En deltager tegnede derforuden også, at man kunne føle på noget gennem tremmer, da denne deltager havde hørt en myte om, at baobabtræer er blevet brugt som fangesteder til mennesker. For at øge følelsen af virkelig at være i et baobabtræ på savannen, foreslog en deltager yderligere, at man kunne øge luftfugtigheden i træet. En af deltagerne foreslog desuden, at plexiglaspladen med fordel kunne genetableres, så den igen viser, hvordan baobabtræer ophober vand i forhold til akacietræer eller et andet træ. Derudover blev der tegnet idéer, der indebærer, at der blev bygget en terrasse ovenpå Baobabtræet, så Zoos gæster får mulighed for at komme op på træet og se udsigten derfra. I forhold til at indtænke noget nyt udenpå træet blev det også foreslået, at man kunne gøre det muligt at rapelle ned af træet. Slutteligt var en idé også, at man som gæst skal have mulighed for at tage noget med hjem fra Baobabtræet, sådan at oplevelsen forlænges.

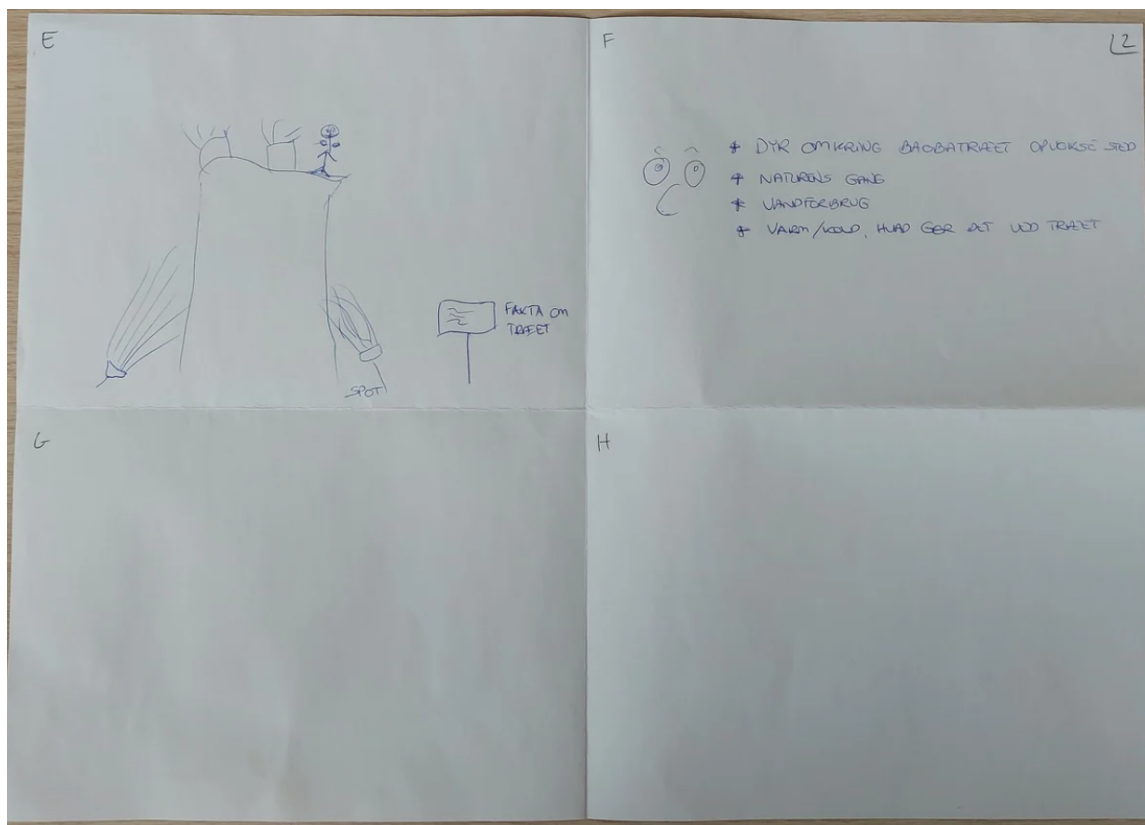
7.3.1.4.1 Workshoppens endelige idéer

Som det fremgår af ovenstående afsnit bidrog deltagerne med forskellige idéer, men da vi i sidste øvelse bad deltagerne diskutere idéerne og fremhæve dem, de ville udvælge, nævnte de tre idéer. Disse var, at et nyt design kunne gå ud over Baobabtræets nuværende område, så træet “udvides” og bliver mere integreret i hele haven. Et eksempel herpå kan ses på billede 16. Denne “udvidelse” af træet kan være med til, at Baobabtræet udgør et landmark (vartegn) for Den afrikanske landsby, og derudover kan udvidelsen invitere gæsterne til malling, idet de gennem denne udvidelse af Baobabtræet påmindes om træet og inspireres til at lægge vejen forbi det (jf. Mikunda, (2004)).

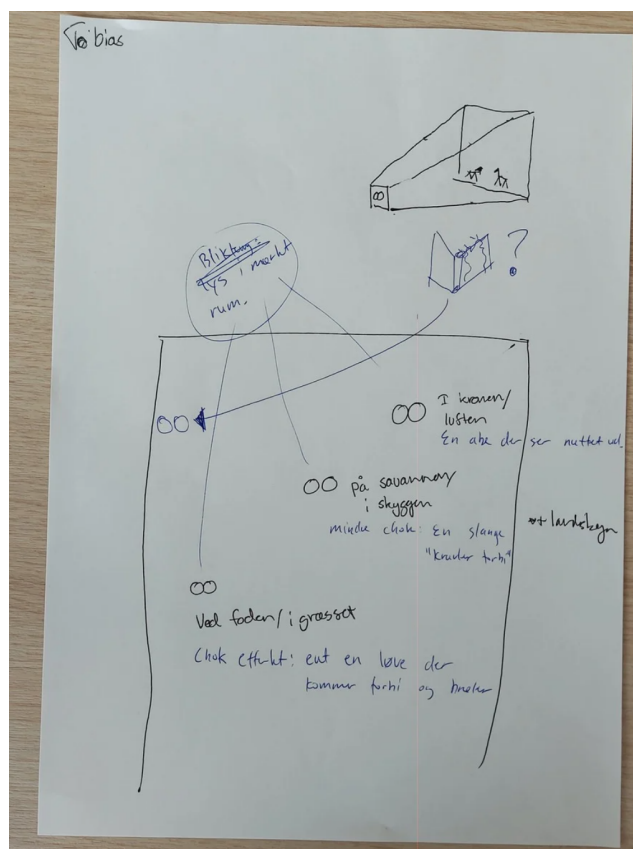


Billede 16 – Tegning fra brainsketching: “Udvidelse” af Baobabtræet

Dette foreslog deltagerne som nævnt kunne gøres både bevidst og ubevidst: Bevidst ved at opsætte skilte omkring træet og rundt i haven. Ubevidst sådan at gæsterne guides hen mod Den afrikanske landsby og kommer ind i Baobabtræet, hvilket deltagerne eksempelvis foreslog kunne gøres ved at sætte klistermærker rundt i haven, hvor der findes elementer med vand. Derudover var et gennemgående tema, at der skulle formidles noget om vand, hvilket eksempelvis kommer til udtryk på billede 17. Slutteligt var et konkret designforslag, der gik igen flere gange, at der kunne laves kighuller i træet, hvor forskellig formidling kunne finde sted. Dette forslag kan ses på nedenstående billede 18:



Billede 17 – Tegning fra 4+4 metoden: Formidling om vand



Billede 18 – Tegning fra brainsketching: Kighuller

Vi vil argumentere for, at disse tre idéer har potentiale for udfoldelse i et design, der tager udgangspunkt i vores designkriterier. Vi ser potentiale i at indtænke idéen om at gå ud over træets nuværende område i forbindelse med vores designkriterie om at skabe noget udenfor træet. Dette kan ydermere afspejle vores designkriterie i forhold til at skabe et lærerigt design afhængigt af indholdet og måden, dette gøres på. Dette potentiale skyldes, at vi finder det fordelagtigt, hvis gæsterne andre steder i haven får øget deres bevidsthed om Baobabtræet, da vi som nævnt i '6.1.2 Kvantitativ data' fik indblik i, at der er en problematik i forhold til at få gæsterne ind i træet. Denne idé vil vi derfor arbejde videre med i vores design.

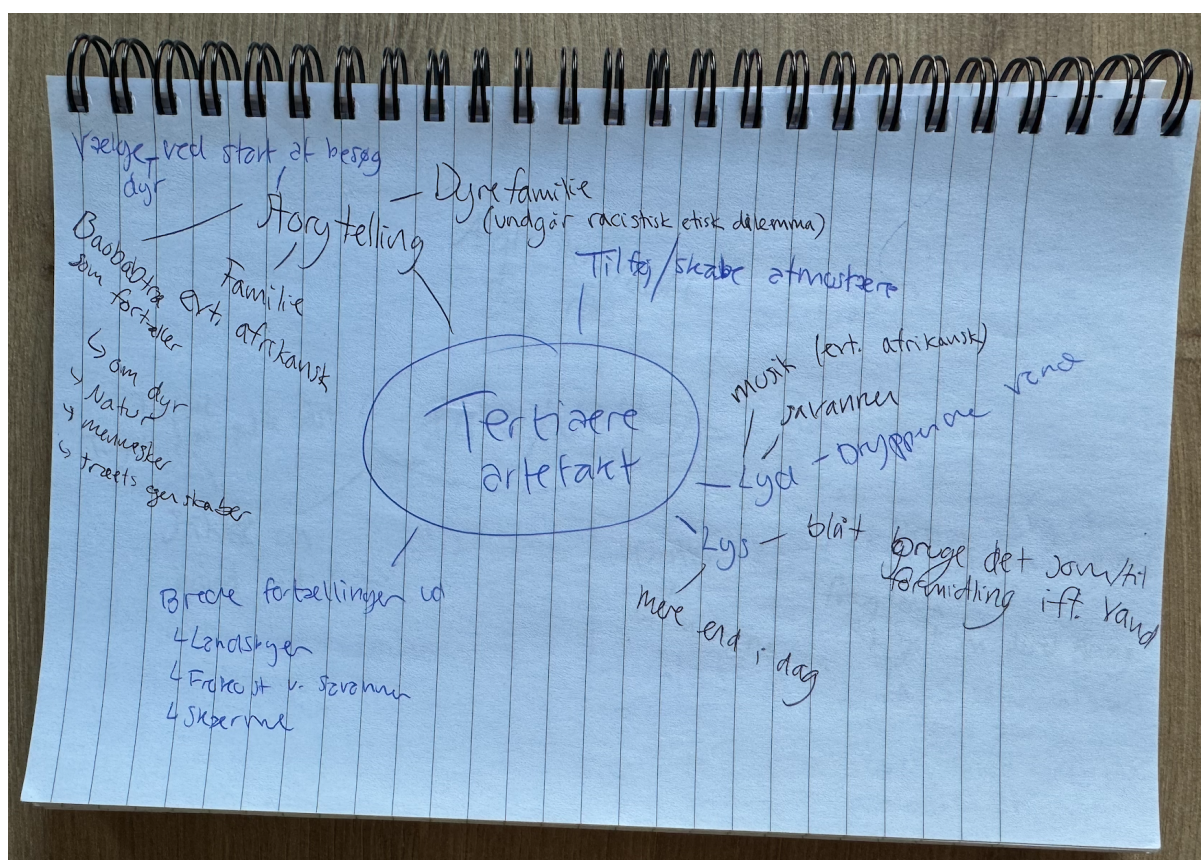
Derudover ville deltagerne inddrage kighuller i træet, hvor vi kan se vores designkriterie om interaktivitet, læring, noget interessant og sanseinddragende afspejlet i. Dette skyldes, at idéen opfordrer gæsterne til interaktion på en måde, vi formoder, målgruppen kan finde interessant og ligeledes kan lære noget af. Desuden er det en interaktionsform, som inviterer til aktivering af synssansen, hvor vi finder det spændende, hvordan andre sanser kan inddrages i idéen. Vi finder altså flere af vores designkriterier afspejlet i kighuls-idéen, hvorfor vi ønsker at arbejde videre med denne i udviklingen af vores design.

Slutteligt ønsker vi at arbejde videre med idéen omhandlende formidling om vand, som deltagerne flere gange nævnte under workshopen. Dette skyldes, at denne formidling kan bidrage med viden om baobabtræer, hvilket vi finder relevant, når vi netop arbejder med et baobabtræ i Aalborg Zoo – og at det kan være interessant at inddrage forskellige sanser i forbindelse med denne idé. Disse tre udvalgte idéer lægger derudover op til designmæssige fortolkninger, da de ikke kun besidder én løsning, hvorfor vi ønsker at udforske disse muligheder.

7.1 Konceptbeskrivelse

Igennem vores analyse fandt vi blandt andet frem til, at der mangler det tertiære artefakt, hvorfor vi i det følgende vil udfolde vores koncept i form af en overordnet fortælling om et baobabtræ, som vi vil inddrage i vores design.

Efter at vi havde fået indsigt i workshopdeltagernes idéer, arbejdede vi videre med to af de udvalgte idéer, hvor vi vil inddrage den tredje i designet, da denne allerede er et mere konkret designforslag. Derfor brainstormede vi med henblik på at konkretisere, hvordan disse to idéer kan udfoldes i vores design. Først vil vi beskrive, hvordan vores brainstorm omhandlende vores designkriterie 'skabe et tertiært artefakt' udfoldede sig, og senere vil vi beskrive, hvordan vi brainstormede videre på de to udvalgte idéer fra workshoppen. Vi brainstormede først på det tertiære artefakt grundet de besøgendes manglende viden om, hvad de befinder sig i. Derfor ser vi et behov for at skabe en gennemgående fortælling – altså en fælles concept line for Baobabtræet og Den afrikanske landsby. Vi brainstormede og noterede vores idéer til, hvordan det kan komme til udtryk i vores design. Dette resulterede i nedenstående brainstorm (billede 19):



Billede 19 – Brainstorm 'Tertiære artefakt'

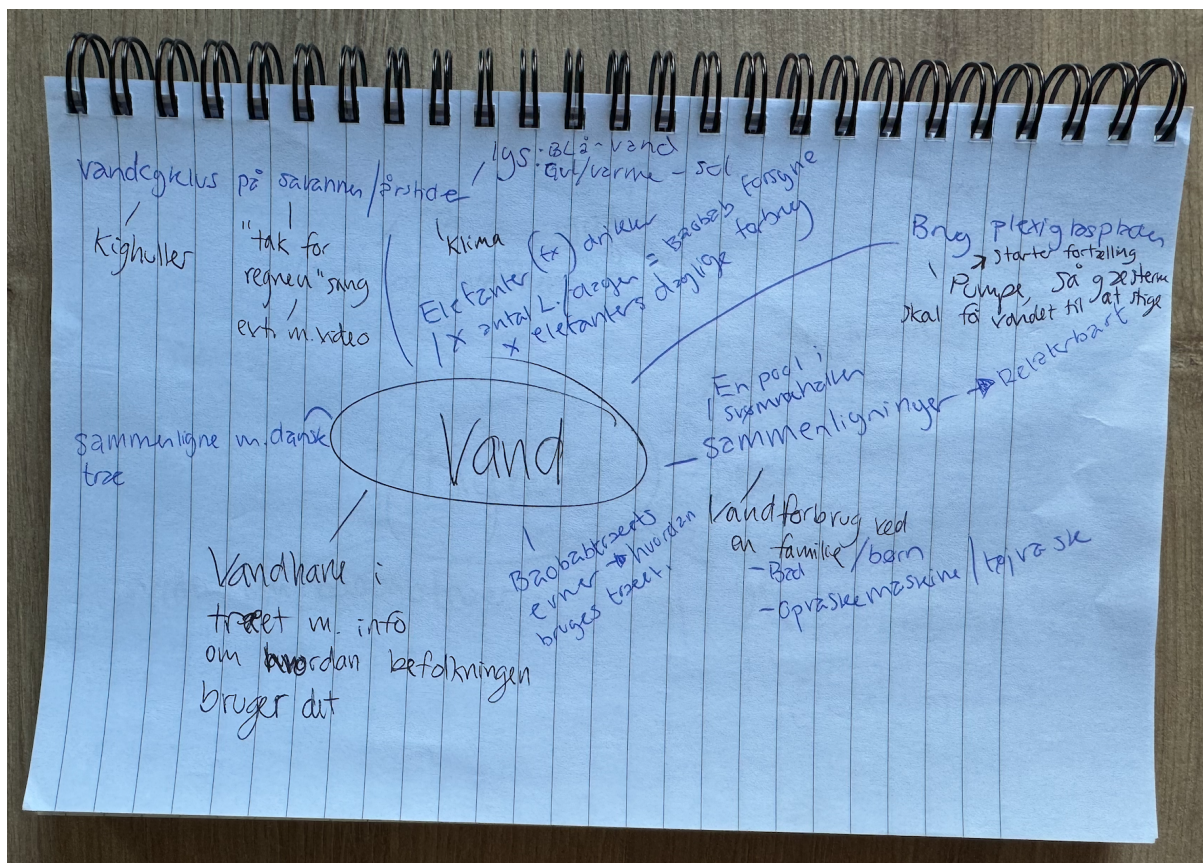
Denne brainstorm ledte os frem til, at vi ønsker at skabe det tertiære artefakt gennem storytelling ved at lade gæsterne følge et baobabtræ som den primære fortæller, de vil kunne møde flere steder i haven. Fortæller-baobabtræet vil kunne tale, hvorfor den overordnede fortælling tager form gennem antropomorfisering. Fortælleren skal tale i korte og for børn

letforståelige sætninger, og stemmen skal være klar og rolig og bære præg af et eventyrligt univers. Vi valgte at gå med et baobaotræ som fortæller frem for enten en afrikansk familie eller en dyrefamilie (billede 19), da træet er mest relevant, idet vi befinder os i et træ. Derfor har vi undersøgt, hvad der er det særlige ved baobabtræer, så vi kan benytte denne viden til at skabe fortællingen. Baobabtræer kan blive op til flere hundrede år gamle og 25 meter høje, have en stamme på 10 meter i diameter eller 28 meter i omkreds (Sugandha & Shashi, 2015, s. 1435). Grundet træets lange levetid kan fortæller-baobabtræet fortælle om dyrene omkring træet gennem en lang årrække samt give indblik i, hvordan naturen har ændret sig over tid.

Udover at fortæller-baobabtræet kan tale, kommer antropomorfiseringen også til udtryk, idet vi giver fortæller-baobabtræet en identitet. Dette er med henblik på at informere gæsterne om, at det er et baobabtræ, de kan se, hvilket kan være med til at mindske eventuel tvivl, som vi fik indblik i, nogle af gæsterne havde (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse'). Dermed kan den overordnede fortælling i landsbyen være med til, at gæsterne forstår, at det er et baobabtræ, de kan gå ind i. Derudover kan antropomorfiseringen gøre, at gæsterne lever sig ind i historien og bliver knyttet til fortæller-baobabtræet, samt at de bliver indre motiveret til at følge med i fortæller-baobabtræets historier og se disse udspille sig i landsbyen og Baobabtræet. Historierne skal tage udgangspunkt i, hvad træet har oplevet gennem dets lange levetid. Fortæller-baobabtræet hedder BaoBabette og er et træ på 1105 år. BaoBabette er 18 meter højt, 25 meter i omkreds og bor på savannen i Tanzania, Afrika. Grundet BaoBabettes høje alder er hun et ældre og klogt træ med en delvist hæs stemme, ligesom hvis hun var en ældre kvinde. BaoBabette skal repræsentere en bedstemor-rolle, så børnene ser genkendelige træk i hende. Vi påtænker, at en stemme som Birthe Neumanns kunne være passende til BaoBabette. Baobabtræer vokser langsomt, og med tiden udhules stammen indefra, så træet kan bruges til at søge ly i (Hele verden i skole, 2022). Derfor er BaoBabette et rummeligt og beskyttende træ for sine omgivelser. BaoBabette vil fortælle om sig selv og historier om sit liv som baobabtræ på savannen. Hun vil fortælle om de dyr, der opholder sig ved hende. Her fortæller BaoBabette om, at hun nyder sin udsigt, og hvordan hun har set løverne Mufasa og Sarabi blive forældre til Simba og fulgt løvefamiliens historie gennem årene, samt hvordan BaoBabette hjælper elefanten Ellen med at få vand. I en anden fortælling nyder kampørnen Arne udsigten fra BaoBabettes krone og spejder efter et bytte. Derudover giver BaoBabette gæsterne et indblik i, hvordan det kilder i hendes rødder, når billerne Bob og Bodil kravler i jorden under hende.

Idet vi giver BaoBabette personlighed og levendegør hende, skaber vi en *possible world*, som gæsterne kan leve sig ind i. En possible world er det univers, en fortælling foregår i. Dette univers skabes af forfatteren (i vores tilfælde os som designere), og derfor accepteres universet og hændelserne heri af læseren (gæsterne i Zoo) som “virkelige” indenfor de rammer, som det fiktive univers er bygget op omkring (Ryan, 1991). I vores possible world er det derfor muligt, at BaoBabette kan tale med blandt andet ørnen Arne og kan give udtryk for sine følelser – netop fordi disse ting er mulige i denne possible world. Dermed søger vi at skabe et univers, hvor dyr og natur kan tale og føle, hvilket ikke forekommer i den *actual world*, som vi lever i (Ryan, 1991). Derfor har vi tilføjet menneskelige træk til fortællingen ved, at BaoBabette kan tale og fortælle om sine oplevelser og følelser, og det samme gælder dyrene i fortællingen – disse kan tale og på den måde bidrage til de historier, BaoBabette fortæller. For at historien er episk sandsynlig – altså at den foregår på savannen i Tanzania, skal der ikke tilføjes fabeldyr som eksempelvis drager, da disse ikke findes i vores actual world. Vi er bevidste om, at der heller ikke findes dyr, som kan tale i vores actual world, men for at vores possible world – vores skabte univers er episk sandsynligt, skal der tilføjes menneskelige egenskaber til ikke-menneskelige planter og dyr.

Da vi undersøgte baobabtræer, fandt vi ud af, at baobabtræer er særlige i forhold til vand (Hele verden i skole, 2022), og vand er netop en af de tre idéer, workshopdeltagerne lagde fokus på, og som vi har valgt at arbejde videre med. Vi brainstormede derfor på, hvordan ‘vand’ kan inddrages i formidlingen på forskellig vis.

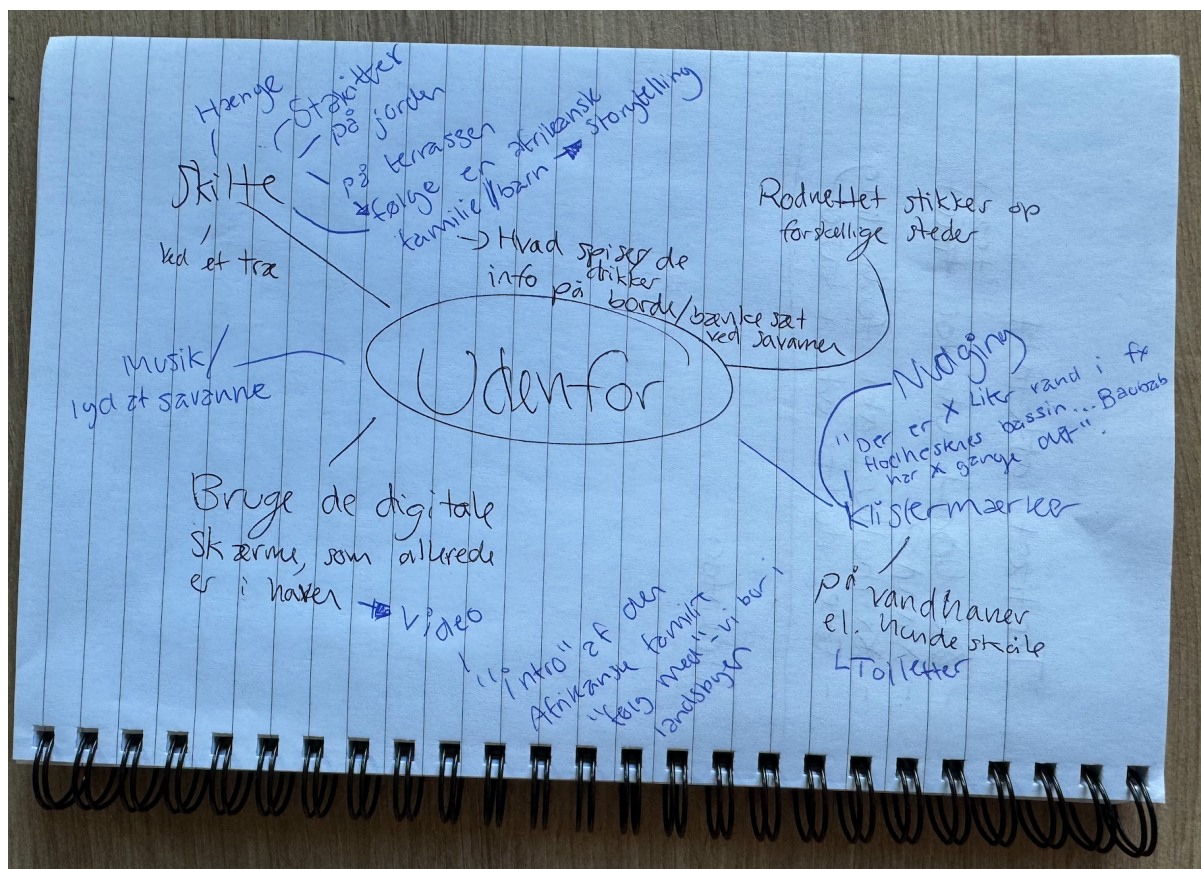


Billede 20 – Brainstorm ‘Vand’

Som det ses på ovenstående billede 20 brainstormede vi forskellige idéer i relation til vand. Her har vi valgt at gå videre med to idéer fra brainstormen. Den ene idé omhandler at formidle, hvilken rolle vand spiller i løbet af et år på savannen. Derfor vil BaoBabette formidle, hvordan hun ændrer sig, når der er enten tørke eller regntid. Grundet BaoBabettes lange levetid kan hun også fortælle gæsterne om, hvordan savannen har ændret sig i løbet af de sidste mange år, og hvordan hun bliver mere og mere tørstig, når tørken grundet klimaforandringerne forværres. Fra brainstormen om ‘vand’ omhandler den anden idé de mange evner, baobabtræer har, og vi finder det også interessant at udforske, hvordan disse evner kan indtænkes i fortællingen om BaoBabette, selvom de afviger en smule fra emnet ‘vand’. Baobabtræers bark, blade og frugter bliver nemlig brugt af befolkningen til at lave jagtudstyr, tøj, medicin, kurve eller bruges i madlavningen (De Caluwé et al., 2010, s. 11, 39). BaoBabette er dermed et rart og gavmildt træ, da hun er næringsgivende for befolkningen. Dette kan komme til udtryk gennem BaoBabettes ordvalg samt måde at fortælle på. Hun kan fortælle gæsterne, at hun kan hjælpe dyrene ved at skabe skygge for dem, hvordan hun kan hjælpe voksne og børn som dem i Tanzania med at få mad, og at hun bidrager med træ til jagtudstyr. Således fremtræder hun som en hjælpende aktør i fortællingen, hvorfor vi har til hensigt, at gæsterne skal opnå empati for

BaoBabette og de ting, hun kan og gør. I vores design vil vi inddrage nogle af disse egenskaber i BaoBabettes fortælling, så gæsternes lyst til at lære understøttes, og så de får indblik i, hvordan baobabtræer på forskellig vis er livsvigtige for befolkningen i Afrika.

BaoBabettes historier udspiller sig altså som concept line for vores design, og historierne skal understøtte, at vi gennem hele vores proces har fundet ud af, at både gæsterne i Zoo og vores workshopdeltagere har givet udtryk for, at de ønsker at lære noget. Dette søger vi netop at understøtte gennem BaoBabettes historier, så gæsterne går fra træet og landsbyen med ny viden om baobabtræer og dyrelivet på savannen. Vi ønsker desuden at gøre Baobabtræet til landmark for landsbyen, så træet bliver mere synligt – et vartegn for landsbyen. Derfor ønsker vi, at BaoBabettes fortælling skal være en del af landsbyen generelt men også forgrene sig ud i resten af haven. Derfor foretog vi endnu en brainstorm, hvor vi søgte at finde idéer til 'udenfor' Baobabtræet.



Billede 21 – Brainstorm 'Udenfor'

I denne brainstorm var vi, som det ses på ovenstående billede 21, igen omkring flere forskellige idéer. Vi vil inddrage flere af dem i vores design, idet vi på baggrund af vores observationer

kan konkludere, at 18,5% af gæsterne går ind i Baobabtræet, hvorfor vi ønsker at gøre gæsterne opmærksomme på træet, og at de kan gå derind. Vi vil bruge de digitale skærme i haven til at introducere gæsterne for BaoBabette og på den måde lede dem mod landsbyen. Derudover finder vi det relevant at inddrage idéen om at placere skilte rundt i Zoo, sådan at gæsterne får indblik i, hvordan BaoBabette er anderledes end træer, som børn kender til i Danmark – dette kunne eksempelvis være et bøgetræ. Desuden vil vi lave figurer med BaoBabette og placere dem i landsbyen, hvor hun informerer de besøgende om, at de kan besøge Baobabtræet. Ydermere skal disse figurer af BaoBabette placeres foran Baobabtræet og byde gæsterne velkommen ind i træet.

Ovenstående koncept vil udfolde sig for gæsterne flere steder i Zoo og have udgangspunkt i fortællinger om BaoBabette. I træet vil gæsterne få indblik i BaoBabettes liv på savannen, hvilket giver anledning til at fortælle historier om de dyr, hun møder, samt hvordan de bruger hende. Derudover kan gæsterne lære om BaoBabettes størrelse, alder, levested, rodnet, hvordan hun klarer tørken, og hvordan menneskerne omkring BaoBabette bruger hendes materialer. Alle disse fortællinger, der kan skabes om BaoBabette, har forskellige muligheder for udformning i vores design. I det følgende vil vi beskrive, hvordan vores design konkret tager sig ud.

7.2 Vores design

I forlængelse af konceptbeskrivelsen vil vi nu beskrive, hvordan vores koncept konkret skal komme til udtryk. I beskrivelsen af vores design inddrager vi løbende vores designkriterier, da designet er udformet med henblik på opfylde disse, da de netop har til hensigt at være rettesnor mod et design, der henvender sig til målgruppen og imødekommer de problematikker, som vi har identificeret i landsbyen og i Baobabtræets nuværende udstilling. Vi vil i prototypen (jf. '8.0 Prototype') visualisere vores designelementer og give indblik i, hvor de er placeret i BaoBabettes indre og i haven.

7.2.1 Udbredelse af BaoBabette i haven

På baggrund af workshopen og observationerne vil vi "sprede" BaoBabette ud i haven, så flere gæster bliver opmærksomme på hende og lægger vejen forbi Baobabtræet. Under

workshoppen foreslog en af deltagerne nemlig, at det kunne være relevant at skabe en slags product placement i haven, og at dette eksempelvis kunne gøres ved at sætte klistermærker op flere steder. Dette var også en af de endelige idéer fra workshoppen, og vi overvejede længe at inddrage klistermærkerne som en del af vores design. Vi havde dog svært ved at finde ud af, hvordan vi kunne gøre klistermærkerne synlige nok, hvor de kunne placeres med bedst relevans, og hvordan de kunne formidle “nok” om BaoBabette. Derfor har vi fravalgt at inddrage klistermærker og i stedet tilpasset idéen og givet den en ny form ved, at vi spreder rodnettene ud i haven, placerer skiltene ved træerne og inddrager BaoBabette på de digitale skærme, som Zoo har. Derudover breder vi ved inddragelse af BaoBabette-figurerne i landsbyen også træet længere ud her end blot ved dets fysiske placering. Dermed understøtter alle disse elementer tilsammen vores designkriterie om netop at skabe noget udenfor træet – vi skaber netop den helhed, som vi gennem vores analyse fandt frem til mangler.

Vores forskellige tiltag udenfor skal derfor fortælle om, hvem BaoBabette er, hvordan hun skiller sig ud fra andre træer, og hvordan hun har betydning for dyr og mennesker. Dette sker blandt andet gennem videoer på de digitale skærme ved indgangen og Zoofariscenen, hvor BaoBabette introducerer sig selv og byder gæsterne velkommen til landsbyen. Introduceres gæsterne for BaoBabette allerede ved indgangen, er der mulighed for, at hun vil blive fremet som en særlig attraktion i sig selv, så gæsterne søger mod træet. Inddragelse af skærmene kan således agere relevante sekundære artefakter i forhold til BaoBabette som primært artefakt, og på den måde kan skærmene være med til at skabe det tertiære artefakt om “den lille del af Afrika”. Derudover kan der skabes et øget fokus på BaoBabette ved at placere figurer af hende lige udenfor træets to indgange, hvor hun peger i retning af Baobabtræet for at vise folk derind. Her holder BaoBabette et skilt, hvorpå der står: “Jeg er BaoBabette. Kom ind og besøg mit hule indre og lær mere om, hvor sejt et træ jeg er!”. Derudover vil vi placere BaoBabette-figurer rundt i Den afrikanske landsby – for eksempel ved savannen, dværgflodhestenes anlæg og ved indgangen til landsbyen fra legepladsen – hvorpå hun løbende giver information om baobabtræets betydning for både dyr og mennesker i Afrika.

For at gøre BaoBabette relaterbar for flere gæster vil vi ydermere inddrage sammenligninger i haven mellem baobabtræer og danske træer, så gæsterne får indblik i, hvordan baobabtræer er træer med helt særlige egenskaber, og hvordan de er anderledes fra de danske træer. På skiltene vil BaoBabette henvende sig direkte til gæsterne ved at stille dem spørgsmål – eksempelvis: “Vidste du, at jeg er X meter højere og X meter større i omkreds end bøgetræet her? Lær mere

om BaoBabettes vilde egenskaber ved at besøge hende i Den afrikanske landsby”. Således vil skiltene agere sekundære artefakter til BaoBabette, men de udgør også et eksempel på David A. Kolbs (2015, s. 48) læringscirkel gennem aktivitet som at læse på skiltene, hvilket skaber erfaring – men også gennem refleksion over den viden, der er på skiltene og således ved at begrebsliggøre det ukendte (baobabtræer) med det kendte (danske træer). Læringscirklen består netop af de fire faser; erfaring, refleksion og eftertænkksomhed, begrebsliggørelse samt aktiviteter og eksperimenter (figur 4). Således får gæsterne anledning til at reflektere over forskellene mellem træerne, hvilket kan give dem lyst til at besøge BaoBabette – eller hvis de allerede har gjort dette, kan det lede til refleksion over, hvad de har lært af besøget.



Figur 4 – Selvlavet læringscirkel (Kolb, 2015)

Vi finder det relevant at arbejde med Kolbs (2015) læringscirkel, da denne tager afsæt i et menneskesyn omhandlende, at vi er reflekterende, meningsskabende væsener, der lærer gennem erfaring og refleksion. Dette stemmer overens med vores videnskabsteoretiske ståsted, da vi arbejder ud fra et hermeneutisk synspunkt, hvor hermeneutikken netop ser mennesker som erfarende og fortolkende mennesker, der opnår ny viden i mødet mellem vores forforståelser og den nye mening (Gadamer, 2007). Forståelse er ifølge hermeneutikken en proces, hvor læring ifølge Kolb (2015) også er en proces. Derfor finder vi det oplagt at benytte os af Kolbs (2015) læringsteoretiske afsæt, idet vi netop ønsker, at Zoos gæster opnår nye erfaringer og forståelse for BaoBabettes – altså baobabtræers – liv på savannen, og hvordan dette er et standhaftigt liv, men som samtidigt er sårbart grundet klimaforandringer. Når vi sætter hermeneutikken i samspil med Kolbs (2015) læringsteori, får vi således et stærkt samspil

mellem gæsternes fortolkninger og opnåede viden, da læringen i vores design har til hensigt at åbne op for refleksioner og nye indsigter – ikke blot at gæsterne skal opnå faktisk viden.

Vi vil i vores design også inddrage BaoBabettes rodnet, der løber ud i haven i en størrelse, som baobabtræers rodnet konkret kan blive i diameter. Dette rodnet skal stikke op ad jorden tre steder i haven, så gæsterne får indblik i, at BaoBabettes rodnet kan blive virkelig stort. Som sekundære artefakter til selve rodnettet placerer vi små skilte ved rodnettet. For at understøtte vores designkriterie om at skabe læring og noget interessant indeholder disse skilte information om rodnettets størrelse, og hvordan rødderne hjælper BaoBabette til at overleve. Rodnettet kan vække en interesse hos 7-11-årige men også for de 3-6-årige, da BaoBabette gøres interessant for dem, når de gøres bekendt med universet allerede i haven. I relation til Kolbs (2015) læringsteori danner gæsterne ved at se det fysiske rodnet konkrete erfaringer med, at baobabtræers rødder kan have et stort omfang. Idet gæsterne kan røre ved rødderne og deres ru struktur, kan deres følesans engageres, og rødderne kan lede til refleksion – eksempelvis over, hvor stort sådan et rodnet faktisk er. Gæsterne kobler altså det fysiske objekt (rodnettet) sammen med noget, de enten lige har lært, eller noget som de kan læse på skiltene, de kan lære mere om. Skiltene bidrager derudover til begrebsliggørelse af rodnettet og dets funktion. Hvis gæsterne forklarer deres nye viden til deres med-besøgende, eller hvis de gennem refleksion sammenligner rodnettet med andre træers rodnet, vil det være et udtryk for fjerde fase, aktiviteter og eksperimenter, i Kolbs (2015) læringscirkel.

Skiltene ved rodnettet bidrager derudover til, at gæsterne forstår, hvad de ser på, så rodnettet ikke kommer til at virke malplaceret, og så det ikke skaber mere forvirring end oplysning om træets rødder. Rodnettet kan bidrage med en fascination efter besøg i BaoBabette, så gæsterne kan se, hvor langt væk dette rodnet strækker sig. Derudover kan det agere blikfang og vække en nysgerrighed ved gæsterne, inden de har været i træet, da det kan skabe en interesse i, hvad det mon er for et træ, der har så stort et rodnet, og denne nysgerrighed kan bidrage til at få flere gæster til at besøge BaoBabette. Ved gæster, der allerede har besøgt BaoBabette på deres tur i Zoo, kan rodnettet hjælpe dem til at genkalde deres besøg i BaoBabette, hvilket kan forlænge oplevelsen og både bidrage til et øget fokus på BaoBabette men også, at gæsterne får lyst til at genbesøge træet en anden gang.

Således udgør skiltene, skærmene, rodnettet og figurerne også sekundære artefakter i relation til BaoBabette, hvor de ydermere kan være med til at skabe det tertiære artefakt i gæsternes

bevidsthed. Ved at skabe en forbindelse til BaoBabette flere steder i haven er der altså en overordnet og gennemgående fortælling om hende og hendes betydning for mennesker og dyr i Tanzania, som gæsterne kan følge. Dette stemmer overens med Marie-Laure Ryans (2004a) beskrivelser af narrativitet som et kontinuum – altså at der stadig kan være tale om sammenhængende fortællinger, selvom der ikke er en begyndelse, en midte og en slutning. Ved inddragelse af BaoBabette på både skilte, skærme samt med figurer og rodnet understøttes vores concept line også, så der er en rød tråd gennem BaoBabettes fortællinger, der vil komme til udtryk flere steder end i selve Baobabtræet. Således skabes et øget fokus på BaoBabette og Den afrikanske landsby. Dermed er de gennemgående påmindelser om BaoBabette dele af den overordnede fortælling, og således skabes et kontinuerligt narrativ om BaoBabette gennem Zoo. Ryan (2004b) beskriver derudover, at multimodalitet og intermedialitet er fordelagtigt; altså at forskellige medier og modaliteter kan benyttes i et narrativ. Igen her bidrager både rodnet, skilte, figurerne samt de digitale skærme til den overordnede fortælling og dermed det tertiære artefakt, da de forskellige medier og modaliteter – de fysiske omgivelser i sammenspil med tekst, video, fortællinger og illustrationer – tilsammen skaber en intermedial fortælling. Temaet for denne fortælling er BaoBabettes liv på savannen, og hvordan hun gavmildt bruger sine egenskaber og dermed hjælper dyr og mennesker.

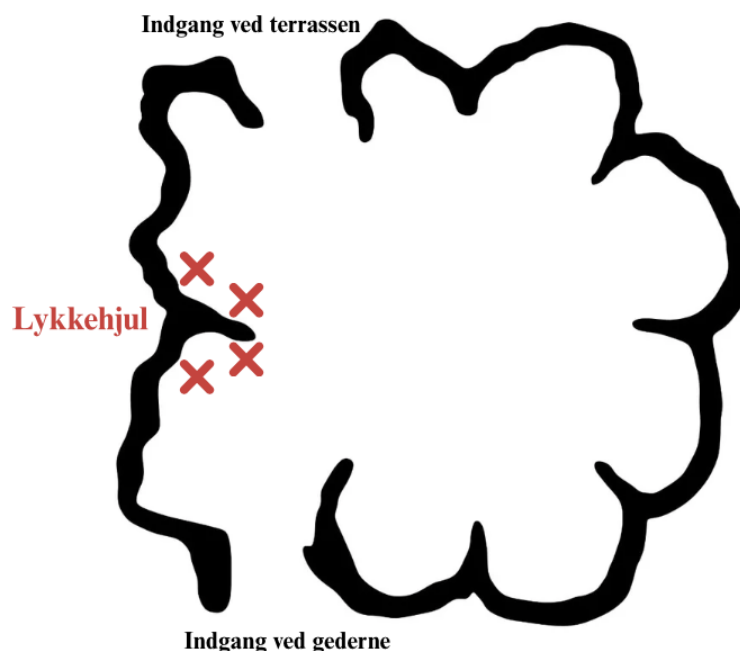
7.2.2 Indenfor i BaoBabette

Når gæsterne i dag træder ind i Baobabtræets hule indre, mødes de af mørke og en uvished om, hvad der befinder sig derinde, samt hvad de befinder sig i (jf. ‘6.1.5 Kodningsanalyse’). Derfor vil vi inddrage lyden fra forskellige dyr på savannen i Afrika og lyd af vind, der risler i BaoBabettes blade i kronen. Idéen om at inddrage lyd blev også nævnt under workshoppen (jf. ‘7.3.1.4 Output fra workshoppen’). Dyrelydene, som kan høres, er primært fuglekvidder, da denne lyd for nogen kan virke beroligende, og det kan være med til at byde folk indenfor i træet. Derudover vil man også høre elefanter, der trutter, aber, der “snakker” samt lyden af gazeller og zebraer, der løber rundt. Disse lyde skal være behagelige og tillokkende, så gæsterne ikke er bange for at gå ind i træet, hvilket vi observerede, nogen var (jf. ‘6.1.5 Kodningsanalyse’). Disse lyde er konstante baggrundslyde i træet og skal være med til at invitere gæsterne indenfor i BaoBabette samt fange deres opmærksomhed i forhold til, hvad der befinder sig derinde. Lydene skal vise, at der sker noget inde i træet, at gæsterne gerne må gå derind og derudover pirre gæsternes nysgerrighed. Lydene fra savannen og rislen i træet bidrager til den overordnede fortælling om, at gæsterne befinder sig i Afrika, hvilket

understøtter vores concept line, da det skaber en rød tråd mellem vores elementer. Dette stemmer ydermere overens med vores designkriterier om at skabe det tertiære artefakt samt om højere inddragelse af sanser. I observationerne fik vi indblik i, at mange gæster finder Baobabtræet meget mørkt (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse'), hvorfor vi ad flere gange har overvejet belysningen i træet. I begyndelsen af vores idéudvikling havde vi en idé om, at vi ville erstatte de farvede lys med mere neutralt lys, så træet blev mere lyst op indeni. Dog vil vi beholde de farvede lys – men på en anden måde end i dag, hvilket vi vil komme nærmere ind på i '7.2.2.3 Tørke-regntid-spil'.

7.2.2.1 Lykkehjul

Indenfor de to indgange i BaoBabette findes to hjørner, der adskilles af en væg, som derudover også adskiller de to indgange fra hinanden og gør, at den ene indgang ikke kan ses fra den anden og omvendt. De to hjørner og skillevæggen kan ses på nedenstående billede 22:



Billede 22 – Plantegning af Baobabtræet med lykkehjulenes placering

Disse hjørner er i dag uudnyttet plads, hvilket vi ønsker at ændre. Gennem vores observationer fandt vi ud af, at mange gæster ikke interagerer med udstillingens elementer, som de er i dag, og i workshoppen fik vi indblik i, hvordan vores deltagere mener, målgruppen bedst engageres i udstillinger; nemlig gennem interaktivitet og læring, som også stemmer overens med vores designkriterier. For at ændre hjørnerne fra uudnyttet plads til interaktive elementer, som

desuden kan fange gæsternes interesse, når de kigger ind gennem gummilamellerne, ønsker vi på disse områder derfor at inddrage lykkehjul. I denne forbindelse mener vi ikke, at der skal inddrages lotteri-elementer, eller at gæsterne kan vinde noget ved disse lykkehjul, men vi har valgt denne betegnelse for den bedste illustration af, hvordan disse hjul skal se ud. Lykkehjulene har til hensigt at give gæsterne generel viden om baobabtræer, og hvis gæsterne er blevet draget ind i træet af nogle af elementerne udenfor, er deres nysgerrighed måske allerede pirret, hvorfor de er motiveret til at dreje på lykkehjulene for at finde ud af mere om BaoBabette.

Disse lykkehjul er væghængte og lavet i træ. Ved indgangene skal BaoBabette byde gæsterne velkommen på en væghængt figur, og derefter følger to lykkehjul ved hver indgang – altså fire lykkehjul i alt. Hertil vil vi supplere lykkehjulene som primære artefakter med et skilt som sekundært artefakt hængende i midten over hver af de to lykkehjul, hvorpå BaoBabette siger: “Ved du, hvor gammel jeg er, og hvor jeg bor? Find ud af det ved at dreje på lykkehjulene, så lampen lyser grønt”, og ved de to andre lykkehjul siger hun: “Ved du, hvor høj jeg er, og hvor tyk en mave jeg har? Find ud af det ved at dreje på lykkehjulene, så lampen lyser grønt”. Ved indgangen mod terrassen og Den afrikanske landsby skal der være ét lykkehjul med BaoBabettes alder og ét med hendes levested. På hver af lykkehjulene skal der være tre felter med muligheder, som gæsterne kan dreje skiven hen på; tre tal for alder og tre lande for levested. Ved indgangen ud mod gederne findes de to andre lykkehjul; ét med BaoBabettes højde og ét med hendes tykkelse. På hver af disse to lykkehjul er der også tre felter med svarmuligheder.

I samspil med skiltene har lykkehjulene til hensigt at invitere gæsterne til interaktion ved at dreje på hjulene. Udover lykkehjulene og skiltene skal der også ved hver af lykkehjulene hænge en lampe, som lyser rødt. Når gæsterne drejer lykkehjulet til det korrekte svar, ændres det røde lys til grønt. Det røde lys har til hensigt at give gæsterne feedback i forhold til, om svaret er forkert – og det grønne, om svaret er rigtigt. I denne forbindelse kan gæsterne være indre motiveret i sig selv ved at lære noget om baobabtræer, hvor den ydre motivation kan præges ved at finde ud af, om de svarer rigtigt eller ikke. Således stemmer lykkehjulene også overens med vores designkriterie omhandlende et lærerigt, interaktivt og interessant design. Det taktile element ved, at gæsterne fysisk skal røre ved lykkehjulene og dreje på dem, engagerer deres følesans, og det kan bidrage til, at gæsterne husker oplevelsen inde i BaoBabette. Der skal desuden være tilpas modstand i hjulene, så gæsterne ikke kan dreje dem i høj fart, og så lampen

meget hurtigt skifter mellem rød og grøn. Dette vil vi desuden argumentere for lægger op til overvejelse og refleksion hos gæsterne, så de kan dreje hjulet langsomt rundt, mens de overvejer deres svar.

Skiltene i samspil med lykkehjulene lægger op til læring, da spørgsmålene på skiltene skal bevirke, at gæsterne får grundlæggende kendskab til BaoBabette – at hun kan blive både stor og gammel, samt at hun bor i et land langt væk, hvilket ydermere understøtter vores designkriterie om læring. Ved lykkehjulene opnår gæsterne erfaring med disse grundlæggende informationer om BaoBabette, hvilket kan have en overraskende effekt på gæsterne, idet vi formoder, at børn mellem 7 og 11 år har forståelse for, at 1105 år er en høj alder – hertil vil vi tilføje en bemærkning om, at BaoBabette er “... langt ældre end din mors oldefars bedstefar”. Således reflekterer gæsterne over BaoBabettes alder, højde, levested og tykkelse, hvilket bidrager til begrebsliggørelsen af, hvor specielt et træ BaoBabette er. Hvis gæsterne interagerer med lykkehjulene som det første ved besøg i BaoBabette, kan de inddrage denne nye viden gennem resten af besøget i træet – altså gennem aktivitet og eksperimenter med at benytte denne viden i nye sammenhænge. Således bidrager vores brug af Kolbs (2015) læringscirkel også til det tertiære artefakt, da gæsterne efter interaktion med lykkehjulene kan opnå en samlet fortælling om, at det er et gammelt træ, der fortæller historierne i designets elementer.

Undervejs i processen har vi diskuteret andre elementer, som kunne udfylde de to hjørner ved indgangene, hvor vi placerer lykkehjulene. I idégenereringsprocessen har vi benyttet ChatGPT (se bilag 4 for prompts) i forhold til, hvordan de grundlæggende informationer om BaoBabette kan formidles på en “børnevenlig” og derfor simpel og interaktiv måde. ChatGPT foreslog samme koncept som lykkehjulene; at der er spørgsmål om BaoBabettes grundlæggende informationer, hvor der i stedet for lykkehjulenes tre felter kunne være tre knapper ud for hvert spørgsmål, som gæsterne kunne trykke på, og som ville lyse grønt, når gæsten trykkede på det rigtige svar. Vi fravalgte disse knapper, da vi vil argumentere for, at lykkehjulene i højere grad lægger op til både interaktion men også overvejelse af gæsternes svar, da de kan dreje frem og tilbage, som de overvejer deres svar. Dette lægger op til diskussion og refleksion gæsterne iblandt, hvilket vi finder ønskværdigt. Vi vil argumentere for, at knapperne i højere grad ville lægge op til, at gæsterne skulle komme med et hurtigt svar, hvilket ikke er hensigten. Med lykkehjulene har vi netop til hensigt, at gæsterne diskuterer, hvad de finder sandsynligt, at de rigtige svar om BaoBabettes grundlæggende informationer kan være. Derudover diskuterede vi samme koncept som både lykkehjulene og knapperne med spørgsmål og svar om

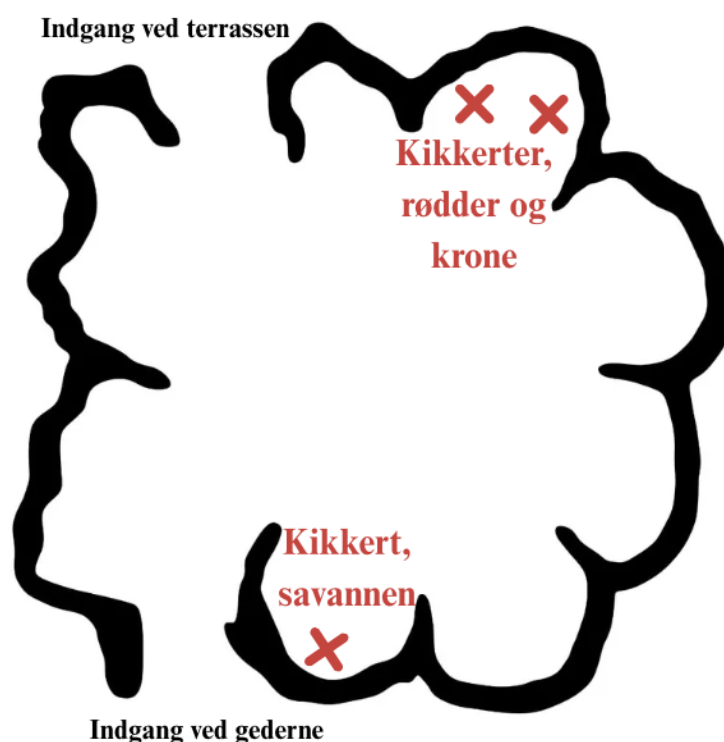
BaoBabettes informationer – men hvor det i stedet var små “sving-låger”, som gæsterne kunne svinge på for at se svaret. Igen her vil vi argumentere for, at det lægger op til en lavere grad af interaktion, end lykkehjulene gør, da gæsterne blot kan se svaret ved at svinge lågen. Ved sving-lågerne inddrages gæsten ikke i samme grad i overvejelserne af svaret, som vi vil argumentere for, at de gør ved lykkehjulene.

7.2.2.2 Kighuller

Én af de endelige idéer fra vores workshop var kighuller, hvori der skulle være en form for formidling. Under 4+4 metoden kom et konkret forslag, der omhandlede, at disse kighuller kunne placeres i tre forskellige højder, og at hver højde så skulle formidle noget om dyr eller planter, som gav mening i den pågældende højde (se billede 18 i ‘7.3.1.4.1 Workshoppens endelige idéer’). Denne idé har vi valgt at inddrage, hvorfor BaoBabette skal fortælle tre historier gennem tre kighuller. For at give gæsterne indblik i BaoBabettes liv på savannen inddrager vi kighullerne, da de fortæller om, hvilke dyr BaoBabette møder gennem sit liv, og hvad hun kan gøre for dem.

Disse kighuller vil ikke være et konkret hul i BaoBabettes stamme, som gæsterne skal kigge igennem, men derimod en kikkert, de skal kigge i. Denne form for formidling finder vi særdeles relevant, da det kan pirre gæstens nysgerrighed og forhåbentlig skabe en indre motivation for at undersøge disse kikkerter nærmere. Derudover vil denne formidlingstype også være anderledes end for eksempel et skilt, hvilket vi finder fordelagtigt med henblik på at skabe formidling, som både 3-6-årige og 7-11-årige finder interessant (jf. vores designkriterie om et lærerigt, interaktivt og interessant design). Vi har valgt at benytte kikkerter som kighuller, idet disse bruges på savannen for at se dyr og natur på lang afstand, hvilket dermed har til hensigt at repræsentere, at gæsterne befinder sig på savannen. Desuden formoder vi, at dette er et genkendeligt redskab for gæsterne, hvorfor de kan trække på deres brain scripts og på den baggrund vide, hvordan de skal bruge en kikkert. I kikkerten vil der på en integreret digital skærm vises en film, som BaoBabette supplerer med en fortælling. Filmene er animeret med inspiration fra Pixar-film men stadig virkelighedstro, og fortællingerne tager udgangspunkt i BaoBabette. Vi har valgt at gøre brug af animerede film, da vores primære målgruppe er børn i alderen 7-11 år, og vi tænker, at animerede film vækker interesse ved dem.

Fortællingerne i kikkerterne påbegyndes ved hjælp af en berøringssensor, når gæsten sætter hænderne på kikkerten. Med dette valg undgår vi nemlig, at de besøgende kommer ind midt i fortællingen og på den måde mangler at se starten og ikke forstår budskabet. Desuden giver dette os mulighed for at skabe fortællinger, som kan fange seeren fra start og fastholde dem frem for, hvis de kommer ind midt i fortællingen. Fortællingen bliver fortalt gennem en højttaler, der sidder på kikkerten, så lyden er centreret ved beskueren. Det er altså primært syns- og høresansen, der bliver aktiveret, men følesansen kommer også i spil, idet gæsten skal holde ved kikkerten. Dette vil være med til, at gæsterne bedre kan huske fortællingen, idet de kan føle, at de er tæt på og måske bliver opslugt af fortællingen eller føler sig til stede på savannen. Denne opslugthed kan føre til indre motivation, hvis gæsten nyder følelsen af at være på savannen og følge med i fortællingerne. Dette kan give gæsten lyst til at undersøge de andre kikkerter i træet eller måske se samme film igen. Vi vil som nævnt inddrage tre kikkerter med hver sin fortælling, som tager udgangspunkt i tre forskellige højder. To kikkerter placeres på den nuværende platform. Den ene ser lodret ned i jorden på platformen, og den anden placeres 120 cm over platformen, så gæsterne skal træde derop. På den måde indikerer det, at de er længere oppe i træet. Den sidste kikkert placeres 120 cm over jorden i udhulningen nær indgangen ved gederne. Fortællingerne i kikkerterne vil vi præsentere på næste side, og deres placeringer i Baobabtræet kan ses nedenstående på billede 23:



Billede 23 – Plantegning af Baobabtræet med kighullernes placering

I forhold til Kolbs (2015) læringscirkel får gæsterne den konkrete sanselige erfaring, når de fysisk holder på kikkerten og ser den lille film, hvilket er den første fase. Gæsterne kan derefter ifølge den anden fase begynde at reflektere over, hvordan BaoBabettes liv er på savannen, og at hun møder mange dyr i løbet af sit liv. Disse refleksioner kan i tredje fase skabe en forståelse for det liv, BaoBabette lever, og hvordan dyr er afhængige af hende – det er med til at begrebsliggøre den viden, gæsterne har opnået. Slutteligt kan gæsterne i fjerde fase afprøve deres nye viden ved at se flere af videoerne og således opnå ny viden, som de kan sætte i perspektiv til det, de nu ved.

Vi har til udformningen af historierne haft fokus på, at de ikke blev for lange, samt at gæsten kunne lære noget i de forholdsvis korte fortællinger. Fortællingerne og kikkerterne har netop til hensigt at understøtte BaoBabette som helhed og således det tertiære artefakt. Inden de ser disse fortællinger, har de måske opnået ny viden om baobabtræer ude i haven eller gennem de andre elementer i træet. Herefter kan den allerede opnåede viden sættes i samspil med den nye viden fra fortællingerne i kikkerterne og på den måde skabe en helhedsforståelse for BaoBabette og baobabtræer.

7.2.2.2.1 Rødderne

I denne kikkert ser de besøgende lodret ned i jorden, hvor BaoBabettes rødder er synlige, og der kravler biller og orme rundt. Hertil siger BaoBabette grinende til billerne Bob og Bodil: “Uhh det kilder, når I rumsterer under mine rødder”. Hertil svarer Bob og Bodil: “Hihi det må du undskylde, men vi er lige på vej efter mad”. Herefter henvender BaoBabette sig til gæsten, der ser i kikkerten, hvor hun spørger: “Vidste du egentlig godt, at jeg bruger mine rødder til at suge vand op under min bark? Så kan jeg klare mig i tørken”. Gennem denne fortælling ønsker vi at oplyse gæsten om, at der også er dyr i jorden, som lever ved BaoBabette og derudover, at det er gennem rødderne, vandet kommer op i stammen.

7.2.2.2.2 Savannen

Når gæsten ser igennem kikkerten ved gederne, ser gæsten ud på savannen, hvor giraffer, elefanter, kuduer, løver, gazeller og fugle hygger sig. BaoBabette siger: “Kan du også lide min udsigt her på savannen? Jeg har set mange dyr gennem årene”. Kameraet zoomer langsomt ind

på en løveflok, og BaoBabette fortsætter: “Simba her har udviklet sig til at være en virkelig god jæger ... Men nogle gange er han også lidt fjollet”. Simba kommer samtidig løbende fjollet mod BaoBabette og kameraet og dasker til hendes stamme. BaoBabette siger: “Kom og tag et hvil i skyggen af min stamme”. Simba brøler venskabeligt til BaoBabette og siger “Arhh tak, jeg lægger mig lige her og tager en lur”. I mellemtiden er elefanten Ellen kommet tættere på og siger til BaoBabette: “Der er godt nok varmt, og floderne er løbet tør for vand”, hvortil BaoBabette svarer: “Jeg har stadig vand i min stamme. Du må gerne drikke noget”. Herefter vises det, hvordan Ellen får lidt bark fjernet fra BaoBabettes stamme og begynder at drikke herfra. Ellen siger derefter: “Tak. Men nu har jeg jo ødelagt din bark”, og BaoBabette svarer: “Det gør skam ingenting, jeg laver noget nyt i løbet af nogle dage. Så jeg er bare glad for at kunne hjælpe, og at du kunne få noget vand”. I denne fortælling giver vi de besøgende viden om, hvordan dyrene bruger baobabtræer på savannen og på den måde udvider gæsternes forståelse for dette træ, og hvordan BaoBabette kan hjælpe sine omgivelser.

7.2.2.1.3 Kronen

I den øverste af de tre kikkerter fortæller BaoBabette, at hun grundet sin højde nyder udsigten over savannen. Derefter kan der høres fugleskrig og vingesus, som nærmer sig, og en ørn lander lige foran næsen af gæsten, hvilket gerne skulle skabe et overraskelsesmoment. Det er kampørnen Arne, som benytter BaoBabettes højde til at få øje på et bytte. BaoBabette spørger, om han har fået noget at spise, hvortil han svarer, at det har han ikke, men han er på udkig efter et bytte. Kort derefter letter han i iver og siger: “Men det har jeg forhåbentlig snart hehe”. I horisonten ses dyr, og at Arne dykker efter et bytte. Dette overraskelsesmoment, hvor Arne lander i BaoBabettes krone, kan udgøre ‘peak’ jævnfør peak-end-rule, da overraskelses- eller forskrækkelsesmomenter for nogen kan være højdepunktet i en given oplevelse – i dette tilfælde besøget i Baobabtræet (Fredrickson & Kahneman, 1993, s. 46). Efter at Arne er fløjet, skifter fokus til frugterne, som er synlige i BaoBabettes krone, hvortil hun undrende siger: “Gad vide, om I ikke snart er modne nok til, at menneskene kan bruge jer i deres marmelader?”. Med denne fortælling vil vi altså både informere gæsten om, at dyr som en ørn bruger BaoBabette til at holde udkig efter et bytte, men også at hun gror frugter i sin krone, som lokalbefolkningen benytter eksempelvis i madlavningen. Igen sigter vi mod, at gæsterne opnår ny viden, når de ser denne film.

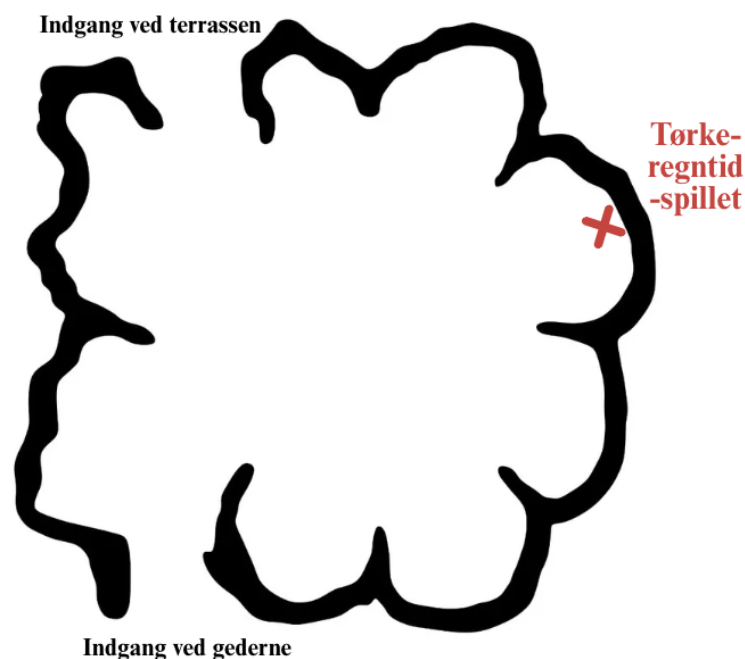
Der kan med fordel udvikles flere end de tre ovenstående fortællinger, så indholdet i kikkerterne ikke er statiske men kan udskiftes løbende. Dette giver mulighed for, at de besøgende kan opleve noget nyt i træet fra besøg til besøg, og dette kan være med til, at BaoBabettes liv fortsætter, og at hun giver indblik i de nye ting, hun oplever. Dette kan ydermere påvirke, at de besøgende bliver indre motiverede til at gå ind i Baobabtræet, hver gang de er i Zoo for at undersøge, om BaoBabette har oplevet noget nyt, siden gæsterne sidst var der. På den måde bliver Baobabtræet levende og gør det interessant at komme derind igen og igen. Kighullerne supplerer den overordnede fortælling om BaoBabette ved at konkretisere, hvordan hendes liv på savannen udspiller sig, hvilket kan trække tråde mellem BaoBabette-figurerne ved dyrene i landsbyen og kighullerne inde i træet. På den måde kan gæsterne få forståelse for, hvordan livet på savannen er for både dyrene og BaoBabette.

7.2.2.3 Tørke-regntid-spil

Til vores workshop havde deltagere fokus på, hvordan baobabtræer ophober vand, og hvordan de på dette punkt er anderledes end andre træer. For at illustrere dette, og hvordan de på fordelagtig vis ophober det, vil vi i vores design inddrage et tørke-regntid-spil, hvor gæsterne får indblik i, hvordan BaoBabette suger vand op i stammen, og hvordan dette hjælper hende til at klare tørken. Derfor har vi idégenereret på, hvordan vi kan formidle, hvilken rolle vand har for BaoBabette på savannen. I vores analyse fandt vi frem til, at plexiglaspladen har potentiale som formidling, men at dette ikke lykkes (jf. '6.1.5.3 Plexiglaspladen'). Dette kommer også til udtryk under vores workshop, hvor deltagerne fandt idéen om plexiglaspladen spændende, og derfor har vi gentænkt denne formidling. Idet et af vores designkriterier omhandler større inddragelse af sanserne, finder vi det gavnligt at inddrage hele træets indre i forhold til fortællingen om, at BaoBabette ophober vand i stammen. Dette vil vi gøre ved inddragelse af lys, som oplyser stammen fra gulv til loft.

Med denne idé overvejede vi, hvordan fortællingen om baobabtræer og vand skulle formidles, så den både inddrager gæsterne, men så den ikke forstyrrer gæsterne ved de andre elementer. I den proces inddrog vi ChatGPT med henblik på at få idéer til, hvordan historien om regntid og tørke kan formidles på en interaktiv måde ved brug af lys. Dette resulterede i idéen om en sol og en regnsky som knapper, hvor gæsterne kan vælge, om de vil høre om tørke eller om regntid (bilag 4). Denne idé ville give gæsterne autonomi til at vælge, hvad de vil høre om, men da vi vil inddrage interaktivitet og undgå en fortælling, der afspilles ud i hele rummet, og som

gæsterne blot skal lytte til – som er tilfældet ved plexiglaspladen i dag – fortsatte vi udviklingen. Efter brainstorming kom vi frem til, at formidlingen skal ske gennem et spil, hvor gæsterne skal give BaoBabette vand ved at agere hendes rødder. Spillet vil vi placere i en udhulet bue i stammen, hvor der i dag hænger en plakat. På nedenstående billede 24 kan tørke-regntid-spillet placering ses:



Billede 24 – Plantegning af Baobabtræet med tørke-regntid-spillet placering

Der er som udgangspunkt tørke ved BaoBabette på skærmen, hvorpå spillet foregår, og lyset i træet vil derfor være orange/rødt – dog kraftigt nok til at det er muligt at se de resterende elementer i træet. Derudover vil en varmelampe give gæsterne en følelse af, at det er varmt, hvilket kan være med til at henføre dem til den afrikanske savanne. Når gæsterne giver BaoBabette vand (uddybes senere), vil det orange/rødlige lys forsvinde og erstattes af et blåligt lys, der i et langsomt skifte stiger fra gulvet og op ad stammen. Dette er for at indikere, at BaoBabette ophober vand over tid. De besøgende agerer rødder, hvilket i sig selv er uvirkeligt, men idet vi skaber en possible world, hvor dette er episk sandsynligt, vil de besøgende være indforståede med, at det kan lade sig gøre i dette univers.

Der er som nævnt tørke, hvorfor BaoBabette er trist og udtørret og spørger gæsterne efter hjælp. Vi har valgt, at der er tørke med henblik på at kunne formidle om klimaforandringer og den stigende tørke men også for at give gæsterne en følelse af at kunne hjælpe BaoBabette og

dermed påvirke deres ydre motivation. På skærmen siger BaoBabette derfor: “Klimaforandringer gør det mere tørt her i Tanzania. Vil du hjælpe mig med at suge vand op gennem mine rødder? Så klarer jeg tørken!”. Vi har haft flere idéer til, hvordan gæsterne konkret skal agere rødder og hjælpe BaoBabette med at få vand. Vi har diskuteret, om de skulle lave en regndans foran skærmen, da dette vil give dem indblik i afrikansk kultur, hvor der danses, når der kommer regn. Dog vurderede vi, at handlingen vil blive for omfattende og forstyrrende for gæster, som interagerer med de andre elementer i træet, samt at der kunne være en risiko for kulturelt misbrug. I vores inddragelse af ChatGPT blev det foreslået, at formidlingen om vand kunne ske ved brug af en dråbeformet knap, som gæsten gentagne gange skulle trykke på for at give BaoBabette vand. Denne løsning vil ikke indeholde en stor grad af interaktivitet, og derfor fravalgte vi dette forslag. I stedet vil vi inddrage to brøndpumper, hvor gæsterne skal pumpe vand op i stammen. Disse pumper sidder fast i jorden, og skærmen er monteret på væggen. På denne måde skal gæsterne aktivt interagere samtidig med, at de kan opnå viden om, hvordan baobabtræer ophober vand i stammen, så de kan klare tørken. Vi inddrager pumperne, da disse bruges i forbindelse med vand og giver mulighed for at skabe et interaktivt spil. Når gæsterne pumper, begynder det at regne på BaoBabette på skærmen, hvorefter gæsterne tages med ned i jorden til hendes tørre rødder. Rødderne begynder at bevæge sig, når gæsterne pumper og giver hende vand. Derudover vil BaoBabette løbende motivere gæsterne ved at sige “Godt arbejde” og “Bliv ved lidt endnu, så kan jeg klare tørken” – alt imens rødderne svajer, og gæsten kan se, at vandet suges op gennem dem.

Efterhånden som BaoBabette får mere vand, og lyset i træet ændrer farve og begynder at stige op ad stammen, begynder BaoBabette at “live” mere og mere op. Dette er feedback, da det er med til, at gæsterne forstår, at de er på rette vej til, at BaoBabette har nok vand og ikke længere er udtørret. Ydermere vil vi tilføje en skvulpende lyd, som afspilles ved skærmen, når vandet begynder at stige. Dette er med henblik på, at de besøgende bliver opslugt og får indblik i sammenhængen mellem deres interaktion og det visuelle, der foregår i træet og på skærmen. Gennem spillet inddrager vi gæsterne på en interaktiv måde, da de påvirker lyset i træet og får en opfattelse af at hjælpe BaoBabette, hvorfor vi vil argumentere for, at de besøgende gennem disse ting i samspil med hinanden kan opnå en følelse af flow. Flow er en tilstand, mennesker kan opnå, hvis de er fordybet og mister selvbevidstheden (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002). For at denne tilstand kan opnås, skal der være balance mellem den pågældende handlings sværhedsgrad og den besøgendes kompetencer. Hvis den besøgende synes, handlingen er for nem, kan det føre til kedsomhed og modsat hvis handlingen er for svær, kan

det skabe ængstelighed (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002, s. 94). Begge dele skal undgås for at opnå flow, hvorfor denne balance også spillede en rolle i forhold til at vælge en handling, som målgruppen finder tilpas udfordrende. Vi vil argumentere for, at interaktionen med pumpen er mere udfordrende frem for eksempelvis at trykke på en knap, og derfor er der større sandsynlighed for, at målgruppen vil opnå flow med pumpen end med knappen, da interaktionen med knappen vil være for nem og kedelig. Derudover vil pumperne med større sandsynlighed fremme *play*, som er en tilstand, der kan virke motiverende og engagerende (Feezell, 2010). Play skaber rum for læring og en tidsbegrænset frigørelse fra hverdagen, hvilket bidrager til, at gæsterne kan opleve flow. Inddragelse af play understøtter således vores designkriterie om, at gæsterne skal lære noget. Desuden kan tørke-regntid-spillet være et udtryk for Apters (1989) Reversal Theory, da gæsterne kan gå fra et spændings-undgående niveau mod at søge spænding, hvis de i interaktionen med spillet vil undersøge, hvad der sker, hvis de afbryder deres pumpen. Således vil de befinde sig på det spændings-søgende niveau og BaoBabette vil skifte sine motiverende sætninger (når der pumpes) ud med søgen efter hjælp, når interaktionen stoppes, og hun tørrer ud. Idet gæsterne interagerer med spillet, danner de nye erfaringer med, hvordan BaoBabette ophober vand, hvilket kan lede til refleksion – eksempelvis ved, at de overvejer, hvordan og om danske træer ophober vand. Gennem spillet begrebsliggøres BaoBabettes unikke måde at ophobe vand på, og derfor kan gæsterne benytte denne viden – for eksempel i diskussion med andre om, hvordan træer på forskellig vis ophober vand (Kolb, 2015). Spillet henvender sig primært til de 7-11-årige, da de vil kunne forstå fortællingen bag spillet, hvorimod de 3-6-årige blot vil kunne finde det sjovt og interessant men ikke i samme grad har indsigt i spillets relevans.

På startskærmen af spillet, hvor den udtørrede BaoBabette spørger efter hjælp, er en knap, hvorpå der står “Hjælp BaoBabette”, hvilket starter spillet. Herefter mødes de besøgende af en skærm, hvor det er muligt at vælge, om man er én eller to spillere. Hvis de er to, får de to valg; samarbejde eller konkurrence. Uanset valg af antal spillere og spiltype, vil BaoBabette igen komme frem på skærmen, hvor hun siger: “Hold øje med lyset i træet og se, når du/I har fyldt min stamme op med vand”. Når stammen i træet er fyldt op med vand, og det blå lys har nået toppen, “liver” BaoBabette op og siger: “Tusind tak fordi du/I ville hjælpe mig med at fylde min stamme op med vand! Nu kan jeg klare X måneder uden regn her i varmen”.

Hvis der er én deltager eller to, som samarbejder, stiger vandet ens i træet. Hvis deltagerne derimod dyster, vil mængden af vand – altså højden på det blå lys i træet, variere afhængig af,

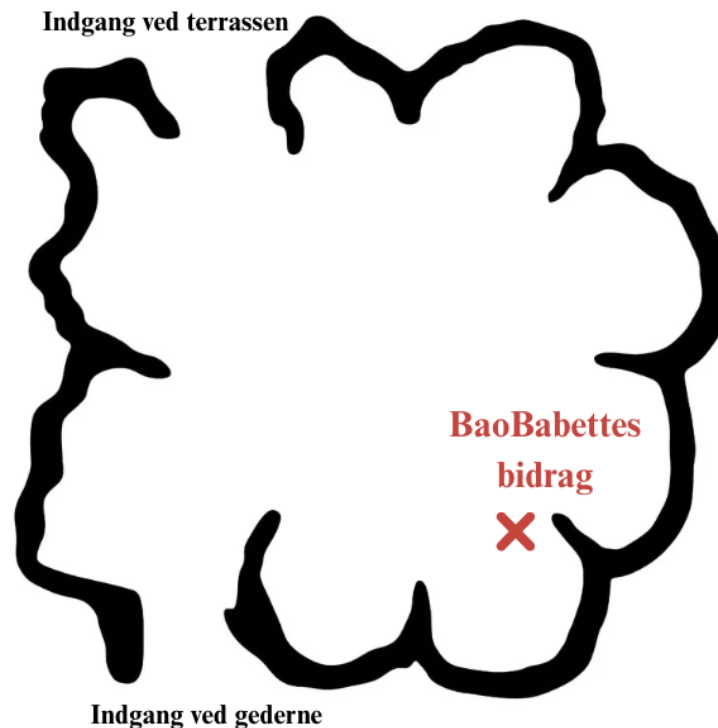
hvor hurtigt deltagerne pumper. Lyset vil altså være opdelt i træet efter, hvilken hastighed deltagerne pumper i. Vi har diskuteret, hvordan dette bedst kommer til udtryk. Vi overvejede, om lyset, som styres af spillerne, kun skulle være i denne buen, hvor skærmen er, så det ikke påvirker al lys i træet. Havde dette været tilfældet, ville det resterende lys i træet blot skifte fra tørke (orange/rødt) til regn (blåt) og omvendt og altså ikke stige op og ned i stammen afhængigt af spillet. Dette kan vi se fordele i, da andre gæster i træet vil være mindre påvirket af spillet, men på den anden side vil spillerne heller ikke opleve samme følelse af at være omsluttet af lyset, som vi netop ønsker, når lyset fylder hele træet. Netop denne følelse må de andre gæster også gerne opleve, så de bliver nysgerrige på spillet og lyset, hvorfor vi besluttede, at lyset i hele træet skal styres af spillet. Spillet kan desuden være et udtryk for Fredrickson og Kahnemans (1993) peak ifølge peak-end-rule, da tørke-regntid-spillet kan være et mindeværdigt højdepunkt for et besøg i Zoo. Hvis man som gæst har dystet mod en med-besøgende i tørke-regntid-spillet og har vundet, kan spillet huskes som et peak under besøget i BaoBabette, da det formentligt er sjovt eller fedt for en gæst at vinde, hvilket derudover kan øge gæsternes ydre motivation. Desuden kan det skiftende lys i træet, varmen fra varmelampen, og at der er spil inde i træet bryde med gæsternes forventninger til, hvad de mødes af inde i BaoBabette. Således understøtter vores design Kahnemans (1999) Norm Theory, der netop omhandler, hvordan det kan være både ufordelagtigt men også fordelagtigt at bryde med gæsters forventninger til en oplevelse.

Herefter diskuterede vi, hvordan denne opdeling af lyset skal ske, så den giver mening for deltagerne, der dyster, og så fortællingen fortsat er forståelig. Vi diskuterede også, om der ved konkurrence skulle inddrages et barometer på skærmen, så gæsterne kan se, hvor langt de hver især er. På den ene side vil barometeret fremme engagement og læring, da spillerne nemt vil kunne se, hvor langt de er uden at skulle fokusere på lyset i træet. På den anden side er det netop lyset, som skaber fortællingen, hvorfor vi ønsker, at spillerne har fokus på denne frem for på et barometer, samt at lyset i samspil med lyden af vand skaber en helhedsoplevelse i træet. Lyset, som både kan være orange/rødt og blåt, vil også udgøre den primære belysning i træet, hvorfor dette har stor betydning for vores design. Vi inddrager derfor ikke et barometer, da der er risiko for, at dette vil fjerne spillernes fokus fra den sanseoplevelse, de står i. Denne sanseoplevelse skal give gæsterne viden om, at BaoBabette ophober vandet i sin stamme, hvilket vi ikke vil formidle gennem et barometer men i stedet gennem det stigende vand (lys) i stammen. Vi ønsker netop, at gæsten skal have fokus på helhedsoplevelsen, hvorfor vi har fravalgt barometeret.

Med dette spil aktiveres de besøgende mere i fortællingen, end de bliver i dag. Dette kan være med til, at de bedre kan huske den viden, som de har opnået gennem spillet, og derudover bidrager de til fortællingen, hvilket øger sandsynligheden for, at oplevelsen vil plante sig i deres hukommelse. Derudover kan der opstå et konkurrenceelement blandt gæsterne, når de konkurrerer om, hvem der hurtigst kan få pumpet vandet op i BaoBabettes stamme. Tørke-regntid-spillet bidrager altså til vores samlede design ved at trække tråde mellem rodnettet udenfor træet og spillet inde i træet, idet spillet giver gæsterne en samlet forståelse for, hvordan BaoBabette bruger sine rødder og dermed bidrager til det tertiære artefakt i designet.

7.2.2.4 BaoBabettes bidrag

Som nævnt i '3.1.1 Strategi, mission og vision', har Zoo et ønske om, at deres gæster lærer noget ved besøg. Under workshoppen pointerede deltagerne også læring som værende vigtigt. Derfor inddrager vi et designkriterie omhandlende læring og søger at understøtte læringen i vores design. Vi inddrager lærende elementer flere steder i vores design. Med dette element ønsker vi, at gæsterne får indblik i de egenskaber, baobabtræer har, og hvad de bidrager med i de områder, de vokser. Derfor ønsker vi at benytte pladsen, hvor plakaten til højre for plexiglaspladen er i den nuværende udstilling, til at inddrage elementer, der kan give gæsterne indsigt i BaoBabettes egenskaber, hvorfor vi vil placere en BaoBabette figur i 3D. På billede 25 herunder kan elementet ses på plantegningen over træet:



Billede 25 – Plantegning af Baobabtræet med BaoBabettes bidrags placering

Her skal BaoBabette stå på jorden og holde et skilt, hvorpå hun fortæller: “Tryk på mig og find ud af hvad de mennesker, der bor i nærheden af mig, bruger mig til”. Dette skilt er et sekundært artefakt til de knapper, BaoBabette har på sig. Skiltet har til hensigt at informere gæsterne om, at de er velkomne til at trykke på knapperne. Derfor vil der på skiltet også være illustreret en hånd, der indikerer, at gæsterne gerne må røre ved figuren. Der sidder i alt fire knapper på BaoBabette-figuren: Én knap på stammen udenpå barken, én knap på stammen, hvor hun mangler et stykke bark, og hvor gæsterne derfor kan se ind til hendes nøgne træ, én knap i kronen ved frugterne og til sidst én knap i kronen ved bladene.

Trykker gæsterne på knappen på barken, lyser små pærer på væggen til venstre for BaoBabette – der, hvor plexiglaspladen er i dag. Ved hver af disse pærer hænger kurve, reb og medicinglas, da barken bruges til produktion af disse ting (De Caluwé et al., 2010, s. 39). Hvis gæsterne trykker på knappen på det nøgne stykke træ, aktiveres pærer ved både tøj og jagtudstyr, da træet benyttes til begge disse ting (De Caluwé et al., 2010, s. 11). I kronen på BaoBabette er både blade og frugter, hvor der hører en knap til hver af disse. Knappen ved frugterne aktiverer pærer ved både skåle, lamper, sæbe og krydderier, som frugterne benyttes til – herunder også frugternes bælg og frugtkød (De Caluwé et al., 2010, s. 13). Skåle og lamper er hængt på væggen, hvor sæben og krydderierne er fastmonteret på væghængte hylder. Slutteligt aktiveres

en pære ved en væghængt gryde, når gæsterne trykker på knappen ved bladene i BaoBabettes krone. Gryden skal illustrere, at bladene benyttes i madlavning (De Caluwé et al., 2010, s. 14). Alle disse ophængte ting, som BaoBabette benyttes til, skal placeres forskudt og i forskellige højder på væggene i området omkring BaoBabette-figuren og hen mod området, hvor plexiglaspladen er i dag. De små pærer lyser altså ved alle ting, som eksempelvis barken benyttes til, og pærerne agerer således sekundære artefakter til de primære artefakter på væggene.

Udover pærerne ved hver af tingene skal der også placeres sekundære artefakter i form af små skilte med information, hvor BaoBabette beskriver tingene, og hvad de er lavet af. Ved rebet fortæller BaoBabette eksempelvis, at hun ikke nedbrydes, når mennesker bruger hendes bark, fordi hun genererer nyt bark (Vores Afrika, u.å.). På samme måde vil BaoBabette på skiltet ved gryden give gæsterne indblik i konkrete retter, hvor hendes blade benyttes. Disse små skilte understøtter det i workshopen efterspurgt læringspotentiale, da skiltene informerer gæsterne om, hvordan BaoBabette kan bruges til mange ting. Under workshopen gav deltagerne ydermere udtryk for, at det vil være fordelagtigt med en øget inddragelse af sanserne. Dette søger vi at understøtte i vores design, idet gæsterne er velkomne til at røre ved de ophængte ting, hvilket altså understøtter følesansen. Derfor skal der også på disse skilte illustreres en hånd, som viser, at gæsterne må røre tingene. På skiltene tilhørende sæben og krydderierne skal der i stedet for en hånd være en næse, der viser, at gæsternes lugtesans kan engageres ved disse elementer, og derudover skal der være en overstreget hånd, der viser, at de ikke må røre ved disse ting.

Desuden lægger BaoBabette-figuren i samspil med de reelle, væghængte ting, hun benyttes til, op til interaktion, da gæsterne kan trykke på knapperne og derefter gå over til de ting, som pærerne lyser ved, hvor de kan mærke, dufte og læse om BaoBabettes mange måder at bidrage på. Vi er bevidste om, at det er en lav grad af interaktivitet, at gæsterne kan trykke på en knap og derefter læse, mærke og/eller dufte til de primære artefakter. Vi inddrager dog disse formidlingsmetoder, idet vi både i vores observationer og i workshopen fik indblik i, at nogle gæster også ønsker at opnå læring ved at læse og beskue ting, hvorfor denne formidlingsmetode kan være fordelagtig. Således understøtter vores design forskellige typer formidling. Dette er også ønskværdigt, når Zoos målgruppe er børnefamilier, så både voksne og børn kan inddrages, interessereres og eventuelt samarbejde om at opnå læring, hvis børnene eksempelvis trykker på knapperne, og forældrene kan læse det tilhørende skilt for børnene. Dette element er relevant

for 7-11-årige, da de vil forstå sammenhængen mellem, hvor materialerne kommer fra, og hvad de bliver til. BaoBabettes bidrag kan også være interessant for 3-6-årige, da denne aldersgruppe kan inddrages i interaktionen ved at trykke på knapperne og finde ud af, hvor lamperne tændes, hvilket kan være underholdende for denne aldersgruppe.

I vores observationer fik vi indblik i, at gæsterne ikke interagerer med udstillingens elementer, som de er i dag, og derfor inddrog vi et designkriterie omhandlende interaktivitet, da interaktiviteten i træet skal øges. Nok skal vi øge graden af interaktivitet, men vi vil dog argumentere for, at det er fordelagtigt, at ikke alle elementer i udstillingen indebærer lige høj grad af interaktivitet, da vi ikke ønsker at forvirre gæsterne i forhold til elementerne, eller at gæsterne går overstimulerede fra BaoBabette. Derfor inddrager vi eksempelvis dette område med BaoBabette-figuren med knapper i samspil med de reelle materialer med henblik på, at nogle elementer i træet lægger op til større grad af interaktion end andre.

Vi havde også andre idéer i idégenereringsprocessen end BaoBabette-figuren. Disse idéer var eksempelvis at inddrage føle- og duftkasser, som gæsterne kunne stikke hænderne ind i og mærke eksempelvis et stykke bark fra et rigtigt baobabtræ, eller hvor de kunne løfte låget til en duftkasse og dufte frugterne. Disse overvejede vi med henblik på at engagere gæsternes føle- og lugtesans, men vi har fravalgt dem i vores design, da vi ønskede en højere grad af interaktion, end at gæsterne blot skulle dufte og mærke på tingene. Derfor inddrog vi BaoBabette-figuren med knapper, da vi vil argumentere for, at det er en højere grad af interaktion at skulle trykke på knapperne og derefter finde ud af, hvor mange ting denne enkelte knap aktiverer. Derudover fravalgte vi føle- og duftkasserne, da vi formoder, at nogle gæster kan finde det skræmmende eller ulækkert at stikke sine hænder ind i en kasse uden at vide, hvad der møder dem. Derudover overvejede vi også blot at hænge tingene op på væggene. Hertil ville vi dog stadig have de sekundære artefakter i form af skiltene, men derudover havde vi i denne idé ikke andre ting indtænkt. Dette fravalgte vi også grundet den lave grad af interaktion, da vi netop i workshoppen og vores observationer fik indblik i, at gæsterne ønsker en højere grad af interaktion end blot at beskue elementerne. Dette element binder den overordnede fortælling sammen ved at fortælle om, hvordan BaoBabette skaber materialer, som menneskene omkring hende kan bruge i deres hverdag, hvor de andre elementer i vores design ellers fokuserer på, hvordan dyr gør gavn af BaoBabette eller hendes egenskaber i forhold til vand.

7.2.3 Opsamling på design

I vores design har vi inddraget forskellige formidlingstyper, hvilket kommer til udtryk gennem otte elementer, der har til hensigt at fange gæsternes opmærksomhed og holde dem interesseret, så de har mulighed for at opnå ny viden om baobabtræer. Vi gør dette gennem antropomorfisme, når vi skaber en possible world, hvor vi levendegør Baobabtræet og navngiver det BaoBabette. Alle fortællinger tager udgangspunkt i BaoBabettes liv og bliver fortalt af hende. Vi har netop skabt BaoBabette-universet for, at designet henvender sig til de 7-11-årige men stadig er interessant for 3-6-årige.

Fire af vores designs elementer er inde i træet, og fire er udenfor. Elementerne udenfor består af en video på to digitale skærme, hvor BaoBabette introducerer sig selv og byder velkommen ned i landsbyen, og derudover inddrager vi skilte ved træer, hvor BaoBabette sammenligner sig selv med danske træer. Tre steder i haven vil vi tilføje BaoBabettes rodnet, som stikker op ad jorden i et omfang, der indikerer den reelle størrelse af et baobabtræs rodnet. I landsbyen vil BaoBabette fremtræde på figurer ved flodhestene, indgangene, ved savannen og i savannestalden. På disse figurer vil hun fortælle gæsterne om, hvordan hun hjælper de forskellige dyr. Ved de to indgange til træet er der placeret en BaoBabette-figur, hvor BaoBabette peger i retning af indgangene og inviterer gæsterne indenfor i sin hule stamme. Disse tiltag har alle til hensigt at gøre gæsterne opmærksomme på BaoBabette og få gæsterne ned i landsbyen og ind i Baobabtræet.

Vores design i træet har til hensigt på en positiv måde at bryde med gæsternes forventninger til, hvad der kan møde dem inde i et baobabtræ, så de får lyst til at genbesøge BaoBabette, hvilket netop er et udtryk for Kahnemans (1999) Norm Theory. Gæsterne bliver mødt af lykkehjul, som skal informere dem om BaoBabettes alder, højde, tykkelse og levested. Lykkehjulene skal lægge op til interaktion, da gæsterne skal dreje på dem for at finde frem til de rigtige svar. En lampe vil indikere, om gæsterne svarer rigtigt eller ej ved at skifte fra rød til grøn. Gæsterne vil også kunne få viden om BaoBabettes liv på savannen ved at kigge i kikkerter. Der vil være tre kikkerter, som tager udgangspunkt i tre højder; kronen, udkig til savannen og ned i rødderne. Fortællingerne giver gæsterne indblik i, hvordan BaoBabettes evner er til gavn for både dyr, mennesker og hende selv.

Vi vil desuden inddrage tørke-regntid-spillet, hvor gæsterne gennem interaktion kan agere BaoBabettes rødder ved at pumpe vand og på den måde hjælpe hende med at få vand op i stammen, så hun kan overleve tørken. Her har gæsterne mulighed for både at konkurrere eller hjælpe BaoBabette alene. Hastigheden på deres pumpen kan ses på BaoBabettes stamme, hvor orange/rødt lys løbende vil erstattes af blåligt lys, der stiger op og illustrerer, at vandet stiger i hendes stamme. Spillet har til hensigt på en omsluttende måde at lære gæsterne, hvordan baobabtræer ophober vand, og at de dermed er standhaftige træer. Derudover vil vi inddrage en fysisk BaoBabette-figur i 3D, hvorpå gæsterne kan trykke på knapper, der aktiverer et lys ved ting, som er lavet af materialer fra baobabtræer, og ved hver ting er der et skilt med information. BaoBabette-figuren har til hensigt at lære gæsterne, hvad lokalbefolkningen i Tanzania bruger baobabtræer til.

8.0 Prototype

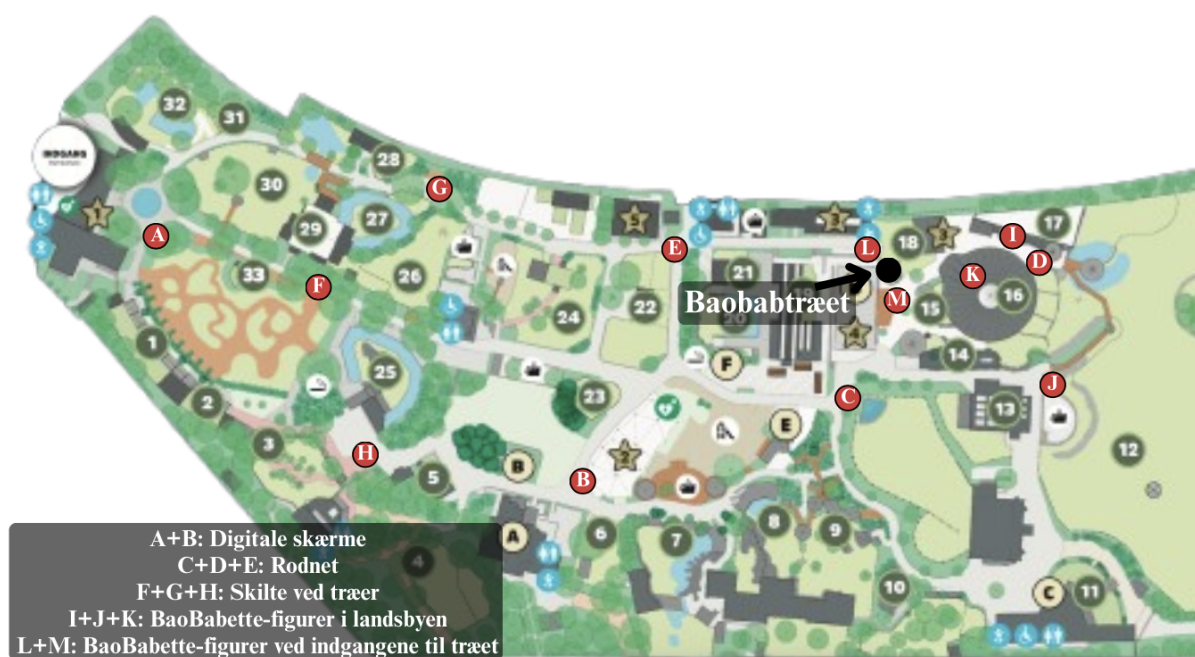
Vi vil i de kommende afsnit præsentere prototypen af vores design med henblik på at give dig som læser indblik i, hvordan vores design ser ud. Slutteligt vil vi vurdere vores design i henhold til vores egne designkriterier og eksterne kriterier.

8.1 Visualisering af vores design

I de følgende afsnit vil vi præsentere vores prototype gennem visualiseringer, som vi har fremstillet ved hjælp af ChatGPTs billedgenerator. I visse tilfælde har vi efterredigeret resultaterne fra ChatGPT, hvis resultatet heraf ikke stemmer overens med, hvordan vores design konkret tager sig ud i forhold til, hvad vi har forestillet os. Dog er der på nogle af visualiseringerne stadig elementer, som vi ved efterredigering ikke har kunnet ændre, men vi har taget udgangspunkt i ChatGPTs bedste forslag i forhold til de prompts, vi har givet den. Se bilag 4 for at få indblik i vores prompts. Vi vil løbende beskrive, hvordan vi har tænkt vores elementer anderledes, og hvad der således eventuelt skal ses bort fra. Derudover har vi taget udgangspunkt i den samme figur af BaoBabette, da ChatGPTs billedgenerator ændrer hendes ansigtstræk og figur fra prompt til prompt, hvorfor vi benytter den samme figur uanset placering og formål. Denne BaoBabette-figur har vi udvalgt, da den stemmer bedst overens med vores forestillinger.

8.1.1 Udbredelse af BaoBabette i haven

Som beskrevet i '7.2 Vores design' ønsker vi at sprede BaoBabette ud i haven ved inddragelse af digitale skærme, skilte med sammenligninger af BaoBabette og andre træer, figurer både i haven og foran Baobabtræet samt BaoBabettes rodnet, der stikker op ad jorden. På nedenstående billede 26 ses et oversigtskort, hvor vores elementers placeringer i haven kan ses ved de røde markeringer:



Billede 26 – Oversigtskort over haven med markering af vores elementer



Billede 27 – Digital skærm: BaoBabette præsenterer sig selv og byder gæsterne velkommen i landsbyen

På ovenstående billede 27 ses vores illustration af BaoBabette, der på den digitale skærm præsenterer sig selv og byder gæsterne velkommen i landsbyen. Vi finder det væsentligt at pointere, at BaoBabette på skærmene er påtænkt som en video, hvor hun bevæger sig, mens hun snakker, men idet vi benytter os af illustrationer i vores prototype, vises det blot gennem et stillbillede. Da vi som nævnt tager udgangspunkt i den samme figur af BaoBabette, holder hun på billedet et skilt, men dette vil hun ikke gøre i videoen på skærmen. På oversigtskortet over vores elementer i haven (billede 26) er de to digitale skærme markeret med A og B, hvor ovenstående billede 27 konkret er markering B.



Billede 28 – Skilte rundt i haven: BaoBabette sammenligner sig med danske træer i haven

Her på billede 28 ses et af de skilte, vi ønsker at placere flere steder i haven. På disse skilte sammenligner BaoBabette sig selv med de træer, der står i haven, samtidig med at der opfordres til at besøge hende i Den afrikanske landsby. Vi fik i forbindelse med skiltene lavet en god prompt, så ChatGPT forstod, hvad vi ønskede, hvorfor denne visualisering er meget vellykket i forhold til vores forventninger. Den eneste ændring, vi vil lave, er, at BaoBabette ikke skal holde skiltet i sin hånd, men dette skyldes netop, at vi benytter den samme BaoBabette-figur ved næsten alle elementer. Skiltet her er markering F på oversigtskortet (billede 26).



Billede 29 – BaoBabette-figur 1 i landsbyen: BaoBabette fortæller, hvordan girafferne nyder gavn af hende

BaoBabette-figuren her på ovenstående billede 29 skal placeres flere steder i Den afrikanske landsby – eksempelvis her ved savannen men også ved flodhestenes anlæg. På disse figurer fortæller BaoBabette om, hvordan hun gør gavn for dyrene, og figurerne bidrager således til det tertiære artefakt, når historien om BaoBabettes liv og venskaber med dyrene fortsætter udenfor træet. Denne BaoBabette-figur er markeret med J på oversigtskortet (billede 26).



Billede 30 – BaoBabette-figur 2 i landsbyen: BaoBabette byder gæsterne velkommen ind i træet ved terrassen

Denne BaoBabette-figur placeres både ved indgangen her mod terrassen (ovenstående billede 30) men også ved indgangen fra gedeanlægget på nedenstående billede 31. På skiltet i BaoBabettes hånd byder hun ved begge indgange gæsterne velkommen ind i træets hule indre, så de gøres opmærksomme på, at de kan gå derind. Disse figurer er markeringerne L og M på oversigtskortet på billede 26.



Billede 31 – BaoBabette-figur 2 i landsbyen: BaoBabette byder gæsterne velkommen ind i træet ved gederne

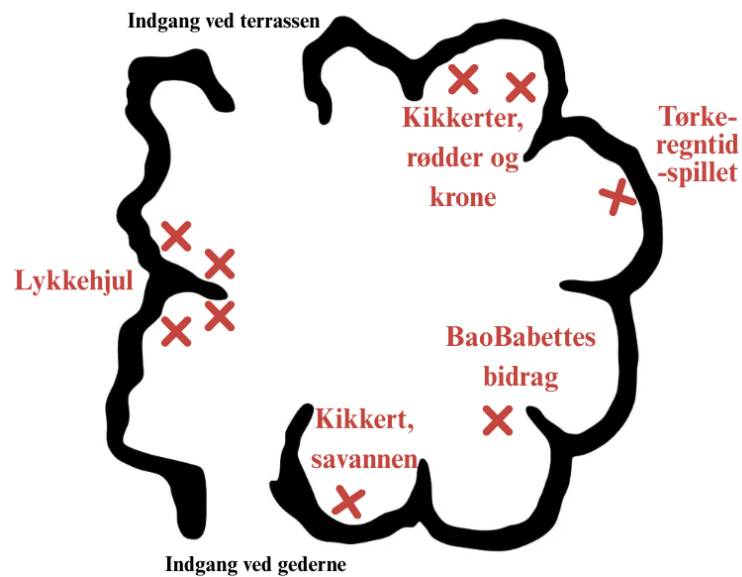


Billede 32 – Rodnettet bredes ud i haven

Som et af vores tiltag til at sprede BaoBabette ud i haven, valgte vi som beskrevet i ‘7.2.1 Udbredelse af BaoBabette i haven’, at BaoBabettes rodnet skulle stikke op tre steder. Et eksempel herpå ses på ovenstående billede 32. ChatGPT har dog fjernet det hegn, der løber langs anlægget i baggrunden, hvilket vi naturligvis ønsker at bibeholde. Derudover havde vi forestillet os en mere snørklet rod med henblik på at mindske risikoen for, at gæsterne tror, det er en træstub, et afskåret eller råddent træ – det skal altså være mere tydeligt, at det er placerede rødder, der stikker op ad jorden. Til sidst vil vi mindske underlaget under roden og skiltet, så det ikke fylder så meget som på billedet. Rodnettet her er markeret med C på oversigtskortet på billede 26.

8.1.2 Indenfor i BaoBabette

Vi vil nu give indblik i, hvordan vores elementer inde i BaoBabette påtænkes at skulle se ud. På nedenstående billede 33 ses en plantegning over BaoBabettes indre, hvor de forskellige elementer er markeret med krydsr:

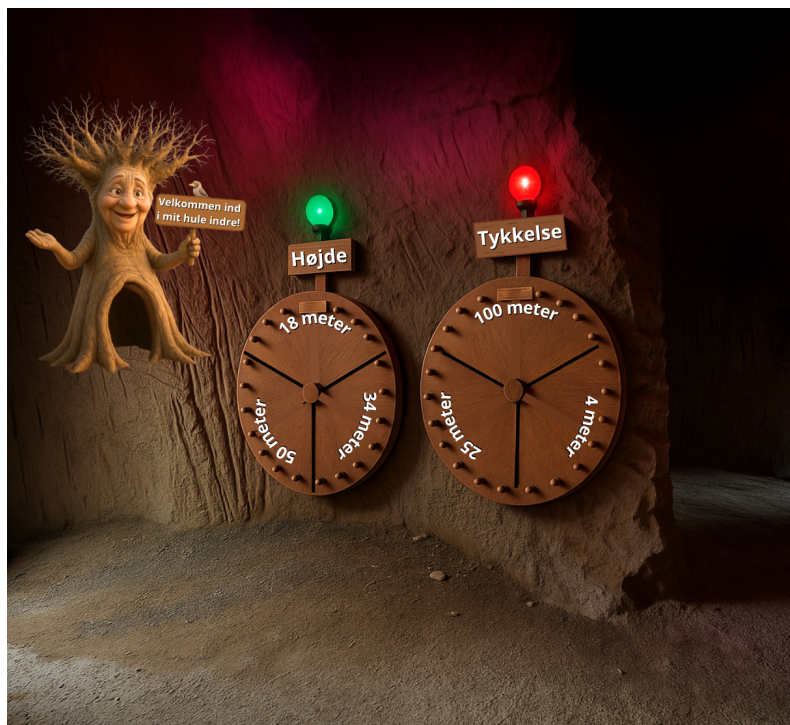


Billede 33 – Plantegning med markering af elementerne i BaoBabettes indre



Billede 34 – Lykkehjul ved indgang mod terrassen

Når man som gæst kommer ind i BaoBabettes indre fra terrassen, mødes gæsterne i vores design af de to lykkehjul omhandlende BaoBabettes alder og levested. Til højre hænger en BaoBabette-figur, som holder et skilt, hvorpå BaoBabette byder gæsterne velkommen indenfor i hendes hule indre. Som nævnt har vi benyttet de bedste resultater, vi kunne få gennem vores prompts til ChatGPT, hvorfor vi har indsat teksterne “Alder” og “Levested” på skiltene over lykkehjulene. Dog har vi som beskrevet i ‘7.2.2.1 Lykkehjul’ oprindeligt tænkt, at skiltene over lykkehjulene skulle være ét større skilt hængende i midten over lykkehjulene, hvorpå BaoBabette kunne opfordre gæsterne til at dreje ved at spørge dem: “Ved du, hvor gammel jeg er, og hvor jeg bor? Find ud af det ved at dreje på lykkehjulene, så lampen lyser grønt”.



Billede 35 – Lykkehjul ved indgang mod gederne

Ovenstående beskrivelser fra billede 34 (de første lykkehjul) gør sig også gældende på disse to lykkehjul (billede 35). “Højde” og “Tykkelse” skiltene ændres også her til ét større skilt i midten over de to lykkehjul, hvor BaoBabette dog i stedet spørger her: “Ved du, hvor høj jeg er, og hvor tyk en mave jeg har? Find ud af det ved at dreje på lykkehjulene, så lampen lyser grønt”.



Billede 36 – Kighuller: BaoBabaettes rødder (venstre kikkert) og krone (højre kikkert)

Som nævnt i '7.2.2.2 Kighuller' ønsker vi at inddrage to kighuller ved platformen, hvor de fire krukker er i det nuværende design. Her gør vi igen opmærksom på, at vi tager udgangspunkt i det bedste løsningsforslag, som ChatGPTs billedgenerator har produceret på baggrund af vores prompts. Dette har resulteret i ovenstående billede 36, hvor proportionerne dog ikke helt stemmer overens med platformens proportioner, som de er i træet i dag (se eventuelt billede 8 af platformen i '6.1.5.2 Krukkerne'). Kikkerten til venstre er kighullet ned til BaoBabettes rødder, og kikkerten til højre er til hendes krone. Platformens oprindelige proportioner giver gæsterne mulighed for at træde op på platformen og kigge op i kikkerten til kronen, og ved kikkerten ned i rødderne passer højden med, at gæster i alderen 7-11 år og op bliver nødt til at bukke sig ned for at kigge. Kikkerterne understøtter følelsen af at kigge op i kronen og ned i rødderne, idet gæsterne fysisk inddrages i interaktionen. Vi havde ved disse to kighuller påtænkt, at den væghængte BaoBabette-figur som sekundært artefakt til kikkerterne skulle pege med en arm på hver kikkert, men da vi som nævnt benytter den samme BaoBabette-figur gennem vores illustrationer, ses dette ikke på illustrationen af de to kighuller. Derudover havde vi ikke tænkt, at BaoBabette her skulle holde skiltet, men at der i stedet skulle hænge et skilt ved siden af BaoBabette, hvorpå hun fortæller, at gæsterne kan få indblik i livet i hendes krone og rødder ved at kigge i kikkerterne.



Billede 37 – Kighul: BaoBabettes udsigt over savannen

På ovenstående billede 37 ses det tredje kighul, hvor gæsterne kan få indblik i BaoBabettes liv på savannen. BaoBabette-figuren skal som sekundært artefakt fortælle gæsterne, at de kan tage med hende en tur på savannen og hilse på hendes venner. Kikkerten på billedet er illustreret for stor i forhold til ønsket, og derfor er figuren af BaoBabette mindre end tiltænkt.



Billede 38 – Tørke-regntid-spillet

I '7.2.2.3 Tørke-regntid-spil' beskrev vi, at et af elementerne i vores design er tørke-regntid-spillet. På ovenstående billede 38 har vi illustreret dette spil. Dog skal pumperne vendes, så de har front mod skærmen. Således kan gæsterne ved hjælp af lyset se, hvor langt de selv er nået med at pumpe vand op i BaoBabettes stamme. Som ChatGPT har placeret pumperne på billedet, ville gæsterne i stedet se, hvor langt deres modstander eller holdkammerat er kommet med at pumpe stammen op. Desuden finder vi det relevant at nævne, at ChatGPT har jævnet materialet på gulv og vægge ud. I træet er væggene mere ru og har mere tekstur, og gulvet er belagt med stenmel.



Billede 39 – BaoBabettes bidrag

Her på billede 39 ses vores element med BaoBabettes bidrag, som vi beskrev i ‘7.2.2.4 BaoBabettes bidrag’. Her ses BaoBabette med lysende knapper på sig, som, når de trykkes på, aktiverer en af pærerne ved de enkelte elementer. Dette billede stemmer ikke helt overens med, hvordan vi havde forestillet os visualiseringen. På BaoBabette skal der ifølge vores design i stedet være en knap på det nøgne stykke træ, hvor barken er væk, der skal være en på en frugt (som på billedet), der skal være en ved et blad (som den øverste knap til højre på billedet), og der skal sidde en på hendes bark til venstre for det nøgne stykke træ. ChatGPT forstod ikke vores prompts, da vi forklarede dette, hvorfor BaoBabette-figuren på billedet har fået flere knapper end tiltænkt. Derudover skal gryden bag BaoBabette gøres tydeligere, og den skal hænge mere til venstre på væggen, sådan at BaoBabette-figuren kan stå i udhulningen. BaoBabette fortæller på skiltet i sin hånd, at gæsterne kan trykke på knapperne og lære om, hvordan hendes materialer kan bruges.

8.2 Vurdering af vores design

I de følgende afsnit vil vi indledningsvist diskutere, hvorvidt vores design opfylder vores designkriterier. Dernæst vil vi vurdere vores design med udgangspunkt i Jantzen et al.s (2011)

ti kriterier samt Mikundas (2004) fire karakteristika. Dette gør vi med henblik på at opnå indsigt i, om vores design faktisk forbedrer de problematikker, vi har identificeret i Baobabtræet.

8.2.1 Vurdering af vores design jævnfør vores designkriterier

På baggrund af vores analyse af det nuværende design har vi udformet vores designkriterier, hvorfor vi nu vil diskutere, hvorvidt vores design opfylder disse. I vores design kommer designkriteriet omhandlende det tertiære artefakt til udtryk gennem den possible world, vi har skabt med BaoBabette-universet. Dette univers er skabt gennem antropomorfisering, så den nye viden, gæsterne kan opnå, bliver formidlet på en interessant måde. Her gør vi brug af BaoBabette som gennemgående fortæller, der på forskellig vis formidler viden om både baobabtræer og deres liv på savannen. Vores design indebærer læring på forskellig vis. Eksempelvis sammenlignes BaoBabette med danske træers evner på skiltene i haven, i kighullerne fortæller hun om sit liv på savannen, og ved BaoBabettes bidrag kan gæsterne lære om de mange måder, baobabtræer kan bruges på. Dog er der visse aspekter af vores design, som i mindre grad indebærer læring, da de i højere grad har fokus på at få gæsterne i retning af BaoBabette i landsbyen. Disse elementer er de digitale skærme indenfor hovedindgangen til Zoo og ved Zoofariscenen men også BaoBabette-figurerne ved indgangene til træet, der guider gæsterne derind. Dog vil vi argumentere for, at der flere steder i vores design fremtræder elementer, der styrker læringspotentialet, men som dog kræver, at gæsterne selv yder en indsats for at få udbytte heraf. Dette kan hindre, at læringen opstår, men ifølge Kolb (2015) opstår læring netop gennem erfaring og refleksion. Idet vi har udformet et design, der lægger op til netop erfaringsdannelse gennem interaktivitet og efterfølgende refleksion, vil vi argumentere for, at vi har skabt et design, der danner grundlag for læring om baobabtræer.

Gæsterne kan gennem interaktivitet opnå erfaring med eksempelvis, hvordan BaoBabette opfober vand, eller hvordan hendes materialer bruges af lokalbefolkningen. Interaktiviteten kommer eksempelvis til udtryk gennem tørke-regntid-spillet og lykkehjulene, men vi inddrager også elementer med en lavere grad af interaktivitet – for eksempel rodnettet i haven og kighullerne i træet. Dette er dog et bevidst designvalg, da der med for mange elementer med for høj grad af interaktion kan være en risiko for, at gæsterne forstyrres af hinandens interaktioner. Netop gennem interaktivitet gør vi designet og herunder læringspotentialet interessant for gæster i alderen 3-6 og 7-11 år. Dog kan den lave grad af interaktion for nogle

gæster være uinteressant, men vi kan som designere ikke ramme alle målgrupper, og derfor kan børnefamilier være en udfordrende målgruppe, fordi disse består af mennesker i flere aldersgrupper. Vi vil dog argumentere for, at vores design er interessant og relevant for de 7-11-årige, da de har mulighed for indlevelse i vores possible world omhandlende BaoBabette. Denne indlevelse kan dog også findes interessant hos både yngre og ældre målgrupper, da gæsterne kan lære BaoBabette at kende gennem hendes fortællinger og muligheden for interaktion, hvorfor vores design er interessant for flere end blot 7-11-årige.

Derudover kan vi pirre gæsternes nysgerrighed ved inddragelse af sanserne, når der afspilles lyde i træet, og stammen oplyses. Vi har på forskellig vis inddraget fire ud af de fem sanser med henblik på at skabe en større sanseoplevelse end i den nuværende udstilling. Vores design er dog stadig præget af Jays (1988) begreb ocularcentrism, men vi inddrager også føle- og lugtesansen i eksempelvis lykkehjule og BaoBabettes bidrag. Vi vil dog argumentere for, at vores inddragelse af syns- og høresansen er øget, idet lyset er i hele træet, og lydene af dyr og rislen i BaoBabettes blade er konstante og derfor omslutter gæsterne med det samme, de træder ind. Udenfor træet har vi dog kun inddraget syns- og følesansen, da gæsterne kan røre ved rodnettet og ellers læse på skilte og figurer samt kigge på skærmene. Disse tiltag har vi inddraget med henblik på at øge synligheden af BaoBabette og netop få gæsterne til at lægge vejen forbi hende i landsbyen. Dog har vi ikke valgt at inddrage wayfinding-elementer, som konkret informerer gæsterne om, hvor langt BaoBabette befinder sig fra gæsterne på givne placeringer, da vi i stedet fokuserer på at øge synligheden omkring BaoBabette. Elementerne både i og udenfor træet skaber tilsammen en overordnet fortælling, der foregår i BaoBabettes univers, således at fortællingen om BaoBabette kan opleves uanset, hvilken vej gæsterne kommer til BaoBabtræet. På den måde skaber vi narrativitet som et kontinuum (Ryan, 2004a), hvor fortællingerne om BaoBabette kan forstås i alle givne rækkefølger. Vores possible world kommer altså både til udtryk i både træet og i haven, hvilket altså udgør vores tertiære artefakt.

8.2.2 Vurdering af vores design jævnfør Jantzen et al.s ti kriterier

Ligesom vi har vurderet det nuværende design med Jantzen et al.s (2011) ti kriterier i vores point of view statement, vil vi nu vurdere vores design i forhold til kriterierne. På baggrund af vores analyse har vi prioriteret dem, da vores design ikke har til hensigt at opfylde dem alle i lige grad. Vi har udvalgt dem, der bedst stemmer overens med vores designkriterier samt

bidrager til at skabe et design, der retter sig mod målgruppen. Vores fokus har derfor været på kriterierne; interaktivitet, involverende, lærende, interessant og relevant. Hertil vil vi pointere, at de resterende fem kriterier stadig er vigtige at have in mente, men at vores design ikke er udviklet med henblik på at opfylde dem. Vi vil i det følgende vurdere vores design i forhold til vores fem prioriterede kriterier, hvorefter vi vil vurdere de sidste fem kriterier i forhold til vores design.

I den nuværende udstilling forekommer interaktivitet ved plexiglaspladen, hvor gæsten kan aktivere en fortælling ved den røde knap, lytte til krukkerne og læse på plakaterne. Gæsterne kan altså kun i lav grad påvirke deres oplevelse (jf. '6.1.6 Point of View'). Dette vil vi argumentere for er anderledes i vores design, da gæsterne inde i træet kan dreje på lykkehjulene, undersøge ting, der oprindeligt kommer fra BaoBabette ved at trykke på knapper samt spille tørke-regntid-spillet. Især ved spillet forekommer interaktion, da gæsterne skal trykke på skærmen og pumpe for at hjælpe BaoBabette. Derudover skal de besøgende også interagere med figuren af BaoBabette for at forstå, hvordan BaoBabette har bidraget til de ophængte ting.

I den nuværende udstilling opfyldes det sjette kriterie om, at oplevelser skal være involverende, ikke. I dag skaber mørket i træet en negativ emotionel involvering, da nogle af de børn, vi har observeret, gav udtryk for, at træet var skræmmende, og at de derfor ikke ville derind (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse'). Vi søger med vores design at ændre denne negative emotionelle involvering til en positiv, sanselig og emotionel involvering. Derfor har vi valgt at lyse hele træets indre op i som udgangspunkt varme farver (orange/rødlige) og varme det op med varmelampen – medmindre der pumpes på tørke-regntid-spillet, hvor gæsterne får lyset til at skifte til blå. Lyset og lyden skal derudover vække en nysgerrighed hos gæsterne, hvis de kigger ind gennem gummilamellerne, så de får lyst til at gå ind og udforske træet. Desuden tager vores design udgangspunkt i en kognitiv involvering af gæsterne, idet de gennem interaktion med designets elementer kan opnå ny viden. Dyrelydene og rislen i træets krone som baggrundslyde skal også involvere gæsterne i en sådan grad, at de opnår en følelse af, at de befinder sig på savannen. Derudover kan gæsterne involveres emotionelt, idet de i tørke-regntid-spillet skal hjælpe med at redde BaoBabette fra tørken, så hun kan overleve. Således får gæsterne en følelse af at være vigtige for BaoBabettes velbefindende. Af disse årsager vil vi argumentere for, at gæsterne på forskellig vis involveres i vores design.

Det ottende kriterie om, at oplevelser skal være lærende, opfyldes ikke i det nuværende design. Godt nok er der mulighed for at lære noget, hvilket vi også formoder har været Zoos intention med træet, men grundet helheden i træet med mangel på belysning og de inddragede elementer, lykkes dette ikke. Vi har på baggrund af dette søgt at inddrage læring på forskellig vis og flere steder i vores design. Vi breder lærende elementer ud i haven ved at inddrage BaoBabettes rodnet, der stikker op ad jorden, hvortil vi placerer skilte, men også i forbindelse med træer i haven vil vi tilføje skilte for at kunne sammenligne disse med BaoBabette. Inde i BaoBabette inddrager vi lærende elementer, da man som gæst kan få indblik i livet på savannen, hvordan BaoBabette ophober vand, samt hvordan baobabtræer benyttes i lokalbefolkningens liv.

I '6.1.6 Point of View' skrev vi, at det niende kriterie, omhandlende, at oplevelser skal være interessante, ikke opfyldes, da gæsterne kun befinder sig i Baobabtræet i kort tid, og da der ikke er nogle overraskende elementer i udstillingen. Vores design opfylder i højere grad dette kriterie, da vores inddragelse af spil for nogle gæster kan virke overraskende – altså lykkehjulene og tørke-regntid-spillet. Hermed mener vi ikke, at gæsterne chokeres af disse elementer men nærmere, at elementerne i vores design kan bryde med gæsternes forventninger om, hvad der er inde i et Baobabtræ.

Angående det tiende kriterie om, at en oplevelse skal være relevant, har vi beskrevet, at vi finder Baobabtræet relevant med dets placering i Den afrikanske landsby, men at gæsterne dog ikke forstår, at de befinder sig i et træ (jf. '6.1.6 Point of View'). Dette har vi søgt at ændre i vores design, da vi i alle designets elementer tager udgangspunkt i BaoBabette-universet og inddrager hende på forskellig vis. Således mødes gæsterne flere steder af BaoBabette, hvor hun ydermere fortæller om sig selv og alle de evner, hun har samt de bidrag, hun yder. Hermed ikke sagt, at vi ikke inddrager dyr, men hvor dyrene inddrages, tager historien også udgangspunkt i BaoBabettes relation til dyrene, og hvordan de gør gavn af hende. Således vil vi argumentere for, at vores design er relevant, da vi gør Baobabtræet relevant flere steder i Zoo.

På baggrund af ovenstående vil vi altså argumentere for, at vores design opfylder de fem kriterier, som vi finder mest relevante for vores design og imødekommer de problematikker, vi har identificeret i den nuværende udstilling. I det følgende vil vi undersøge, hvorvidt vi opfylder de resterende fem kriterier.

I det nuværende design er der ikke noget, som gæsterne kan relatere til og på den måde føle sig forpligtet til, hvilket det andet kriterie 'intimitet' omhandler. Dette har vi fundet problematisk, og derfor har vi haft fokus på at skabe en sammenhæng mellem vores virkelige verden (actual world) og universet med BaoBabette (possible world). BaoBabette bliver fremstillet som venlig, rar og imødekommende, hvilket gerne skulle skabe en association til en bedstemor-rolle, som vi formoder, børn har kendskab til. Desuden har vi gennem antropomorforisering tildelt dyrene menneskelige egenskaber; de er venner med BaoBabette, kan snakke og har navne. Derudover inddrager vi viden om for eksempel danske træer med henblik på at gøre det mere relaterbart for gæsten. Vores design inddrager i højere grad elementer, der lægger op til forpligtelse til designet hos gæsten, og dermed vil vi argumentere for, at kriteriet omhandlende intimitet opfyldes.

Under vores observationer fik vi indblik i, at nogle gæster er i tvivl om, hvad de befinder sig i, eller at de ligefrem finder Baobabtræets indre skræmmende (jf. '6.1.5 Kodningsanalyse'). Derfor vurderede vi, at gæsterne ikke deler deres oplevelse med andre – og i så fald ikke som en positiv oplevelse. Dermed opfyldes det tredje kriterie omhandlende 'nærhed' ikke i den nuværende udstilling. Vi har derfor i vores design skabt en mere tiltrækkende stemning ved at tilføje lyde fra savannen og ved at inddrage mere lys. I sammenhæng med vores elementer skaber vi en fascinerende oplevelse, som netop gør, at gæsterne får lyst til at dele deres oplevelse med andre. Vi vil derfor argumentere for, at vi har lagt et fundament, som skal give gæsterne lyst til at dele deres oplevelse, hvorfor vores design opfylder det tredje kriterie.

Det fjerde kriterie omhandler autenticitet, hvilket det nuværende design har en lav grad af. Dette skyldes, at udstillingen har flere ikke-autentiske træk, selvom Baobabtræet er autentisk i sin form og størrelse. I vores design har vi skabt noget, som kan indikere autenticitet i form af lyde og varmelampen, som skal henvise gæsterne til savannen. Den eksistentielle autenticitet kommer til udtryk i vores design ved vores inddragelse af elementer, som skal opfattes som værende autentiske (Wang, 1999). Vi bibeholder eksempelvis den mørkere belysning for at indikere, at man befinder sig inde i et træ, men idet hele stammen er oplyst, er det overordnede lys kraftigere, hvilket også gør det muligt at se de forskellige elementer. Hertil er det selvfølgelig ikke autentisk, at lyset er orange/rødt eller blå, men det har netop til hensigt at give gæsterne viden og illustrere savannen – med samme tanke valgte vi at inddrage kikkerter som kighuller. Derudover er tingene til BaoBabettes bidrag enten reelle ting fra et baobabtræ eller oprindeligt ment; altså replika af disse ting, hvilket på den måde bidrager til autenticiteten.

Vi har dermed skabt et design, der kan opleves som autentisk, altså et udtryk for den eksistentielle autenticitet, hvorfor vores design opfylder det fjerde kriterie.

Det femte kriterie omhandler, at oplevelser skal være unikke (Jantzen et al., 2011, s. 98). I det nuværende design opfyldes det femte kriterie ikke, da både Baobabtræet og udstillingen er mulige at replikere. I samspil med Den afrikanske landsby er Baobabtræet delvist unikt, da ikke alle zoologiske haver nødvendigvis har et tematiseret område som landsbyen. I vores design har vi søgt at skabe en unik fortællingen ved at skabe en possible world, der tager udgangspunkt i BaoBabette-universet, men dette forhindrer dog ikke andre i at replikere både fortællingen, udstillingen og elementerne, som vi breder ud i haven. Derfor opfylder vores design ikke det femte kriterie.

Det syvende kriterie beskriver, at oplevelser skal være levende (Jantzen et al., 2011, s. 99). Vi argumenterer for, at den nuværende udstilling i Baobabtræet ikke opfylder dette, da der er få elementer i udstillingen i dag, og at disse ikke ændres. På den måde får gæsterne ikke mulighed for at opleve noget nyt fra besøg til besøg. Idet videoerne til kighullerne i vores design kan opdateres og udskiftes med nye videoer, vil gæsterne få mulighed for at opleve noget nyt fra BaoBabettes liv fra besøg til besøg. Derudover inddrager vi flere forskellige elementer i vores design, hvilket vi vil argumentere for bidrager til, at gæsterne kan genbesøge Zoo og BaoBabette uden at have prøvet eller lagt mærke til alle designets elementer. Dog kan gæsterne ved ét besøg se alle designets elementer, hvorfor kriteriet ikke opfyldes. Men vi vil dog argumentere for, at designet har potentiale for videreudvikling, som kan muliggøre, at det syvende kriterie opfyldes.

Vi vil altså argumentere for, at vores design opfylder tre ud af de fem resterende kriterier – og dermed opfylder designet i alt otte ud af de ti kriterier. Vores design opfylder ikke alle kriterierne, hvilket på sin vis kan lægge op til kritik, men modsat har dette heller ikke været vores hensigt med designet, da det er vigtigere, at vores design i højere grad opfylder vores egne opstillede designkriterier, således det gør bugt med de problematikker, vi har identificeret. Derfor inddrager vi disse vurderende afsnit med henblik på at opnå indsigt i, hvorvidt vores design opfylder eksternt opstillede kriterier. På den måde får vi indblik i, om vores design både opfylder vores egne konkrete designkriterier og nogle mere overordnede kriterier – hvilket ydermere styrker pålideligheden af vores design og dermed speciale.

8.2.3 Vurdering af vores design jævnfør Mikundas fire karakteristika

På baggrund af ovenstående gennemgang af de ti kriterier fremstår det nu, at vores design opfylder otte af de ti kriterier, hvilket er en klar forbedring fra det nuværende design i Baobabtræet. I forlængelse af Jantzen et al.s (2011) ti kriterier finder vi det nu relevant at beskrive, hvilke af Mikundas (2004) fire karakteristika for third places, vi gennem vores design har fokuseret på og dermed ønsker at opfylde. Vi har fokuseret på at opfylde kriterierne for landmarks og concept line, da vi vil argumentere for, at disse to kriterier spiller bedst sammen med vores designkriterier. I forbindelse med landmarks i relation til vores design vil vi argumentere for, at det kan være fordelagtigt, at Baobabtræet får lov at "fylde" mere i både landsbyen og haven, da Den afrikanske landsby netop er skabt med henblik på at lave en kulisse omhandlende Afrika. Derfor vil vi argumentere for, at vi, ved at sprede BaoBabette-universet ud i haven, øger opmærksomheden på Baobabtræet, hvilket bidrager til, at træet netop bliver et vartegn for Den afrikanske landsby. Således får flere gæster indblik i, at træet findes, hvilket kan resultere i et øget antal gæster i træet. Det er stadig let at komme hen til Baobabtræet, men idet vi inddrager BaoBabette-figurerne i landsbyen, gør vi det endnu nemmere for gæsterne at finde hen til træet, hvilket netop stemmer overens med at være et vartegn.

På baggrund af vores analyse har vi også fundet ud af, at der mangler en rød tråd i både Den afrikanske landsby og i træet, idet flere af gæsterne ikke er klar over, hvad de går ind i, når de går ind i Baobabtræet. Derfor inddrager vi flere forskellige elementer i vores design, da vi vil skabe en gennemgående concept line ved at have en overordnet fortælling om BaoBabette og hendes liv – både i træet og i haven. Dermed kommer vores concept line til udtryk både i træet men også på de elementer, vi inddrager i landsbyen og i haven; skilte, figurer, rodnet og de digitale skærme. Således understøtter vores concept line også, at Baobabtræet får status som vartegn for Den afrikanske landsby, idet de elementer, vi breder ud i haven, kan bidrage til at iscenesætte Baobabtræet som netop landmark for landsbyen.

Med vores design sigter vi ikke mod at lave et design, som bliver hovedattraktionen ved et besøg i Zoo, da der kan være forskellige årsager til at tage i Zoo – eksempelvis et show på Zoofariscenen den pågældende dag, eller at et bestemt dyr har fået en unge. Vi vil dog argumentere for, at vi skaber en frame, der præsenterer Baobabtræet som en attraktion, som de besøgende føler, de er nødt til at se – altså en core attraction for landsbyen. Men idet vi med

vores design blot søger at forbedre oplevelsen i og omkring Baobabtræet og at understøtte Zoo som oplevelse i sig selv, udgør Baobabtræet ikke en core attraction for hverken Den afrikanske landsby eller Zoo.

Vi sigter med vores design derudover heller ikke mod, at gæsterne skal slentre rundt i enten haven, landsbyen eller Baobabtræet. De fleste genbesøgende gæster følger formentlig en nogenlunde fast rute og slentrer ikke rundt for at lade sig rive med. Vores BaoBabette-figurer i landsbyen lægger dog op til, at gæsterne kan finde hen til BaoBabette uden for megen omtanke, men figurerne er ikke lavet med henblik på at understøtte malling men nærmere for at øge BaoBabettes synlighed. Dermed ikke sagt, at vi ikke ønsker, at gæsterne slentrer, men vores design har ikke haft til hensigt at opfylde Mikundas (2004) begreb malling, fordi vi i højere grad har set et behov for, at flere gæster får kendskab til Baobabtræet.

9.0 Konklusion

I dette afsnit vil vi på baggrund af ovenstående indsamlede data og opnåede indsigter besvare vores problemformulering, der lyder på følgende måde:

Hvordan kan vi lave et oplevelsesdesign i Baobabtræet, der er interessant og relevant for 7-11-årige, som i højere grad inddrager sanserne, styrker læringspotentialet samt bidrager til at få børnefamilier ind i træet og udforske det?

Gennem de indledende faser i vores designproces har vi ved brug af forskellige observationsmetoder fået indsigt i problematikkerne i den nuværende udstilling i Baobabtræet i Den afrikanske landsby i Aalborg Zoo. På baggrund af disse indsigter udformede vi designkriterier med henblik på at skabe et design, som kan imødekomme problematikkerne omhandlende manglende interaktion med udstillingen og viden om dens hensigt samt et lavt antal besøgende i Baobabtræet – og således understøtte en bedre gæsteoplevelse. Vi fandt derfor frem til følgende designkriterier: ‘Lærerigt, interaktivt og interessant’, ‘Inddragelse af flere sanser’, ‘Skabe noget udenfor Baobabtræet’ og ‘Skabe et tertiært artefakt’. For at skabe et design rettet mod brugerne afholdt vi en workshop med deltagere, der på forskellig vis har kendskab til børn, hvilket bidrog med mange løsningsforslag til et design. Disse forslag diskuterede og indsnævrede vi i gruppen gennem brainstorming for at finde frem til det rette design.

Vi har ved at skabe BaoBabette-universet udviklet et oplevelsesdesign, som engagerer 7-11-årige børn gennem interaktive elementer, sanseinddragelse og mulighed for læring, hvilket forbedrer Baobabtræet i Den afrikanske landsby. Det tertiære artefakt omhandlende BaoBabette skal løbende vække børnenes nysgerrighed – både udenfor og inde i træet, og gennem de primære artefakter skal børnene motiveres og få lyst til at udforske træet.

Vi har fundet frem til et design, der imødekommer designkriterierne ved at skabe en possible world omhandlende baobabtræet BaoBabette. Vi tager udgangspunkt i et baobabtræ og levendegør dette gennem antropomorfisering, hvilket skaber et relevant univers, da BaoBabettes fortællinger om hendes liv bliver et gennemgående tema i haven. Denne possible

world udbreder vi i haven for at øge BaoBabettes synlighed. Vi placerer BaoBabette-figurer i Den afrikanske landsby, skilte ved træer med sammenligninger af baobabtræer og andre træer, skærme hvor BaoBabette præsenterer sig selv og byder gæsterne velkommen ned i landsbyen, og ved at hendes rodnet stikker op ad jorden i haven. Børn i alderen 7-11 år skal altså allerede i haven blive interesseret i BaoBabette-universet, hvilket skal lede dem ned mod træet, hvorinde BaoBabettes fortællinger fortsætter.

I træet mødes gæsterne af en sanseinddragende oplevelse, da BaoBabettes stamme er oplyst, og lyden af dyr og rislen i trækronen inviterer gæsterne indenfor. Derudover forekommer der i vores design flere primære artefakter, der indeholder interaktive elementer, hvor de besøgende har mulighed for at lære mere om BaoBabette og hendes liv på savannen. Et af disse elementer er vores tørke-regntid-spil, hvor gæsterne aktivt inddrages i formidlingen, idet deres handling påvirker lyset i træet. Dette element inddrager vi med henblik på at informere gæsterne om, at BaoBabette ophober vand i sin stamme og på den måde kan klare tørken på savannen. Et andet interaktivt element er lykkehjul, som gæsterne kan udforske ved at dreje på og få information om BaoBabettes alder, tykkelse, højde og levested. Med henblik på at gøre træets indre interessant inddrager vi tre kighuller, der illustreres ved kikkerter, som skal pirre gæsternes nysgerrighed, idet de skal interagere med kikkerterne for at finde ud af, hvad BaoBabette fortæller i dem. Derudover har vi fået indblik i, at den nuværende udstilling er præget af ocularcentrism, da elementerne primært henvender sig til syns- og høresansen. For at minimere ocularcentrismen i vores design inddrager vi reelle ting fra et baobabtræ, som gæsterne må røre ved og dufte til.

Ved at skabe BaoBabette-universet og sprede det ud i haven skaber vi altså en gennemgående concept line, som både henvender sig til sanserne og tilbyder viden om baobabtræets liv og rolle på savannen. Vi vurderer derfor, at vores oplevelsesdesign er relevant og engagerende, hvilket gør det attraktivt for børnefamilier at besøge og udforske BaoBabette.

10.0 Litteraturliste

Allworth, J., D'Souza, L., Henning, G., & Morrison, J. (2021). *Design thinking in student affairs: A primer* (1. udgave). Stylus Publishing, LLC.

Apter, M. J. (1989). *Reversal Theory—Motivation, emotion and personality*. Routledge.

Bartlett, F. C. (1932). *Remembering: A study in experimental and social psychology*.
Cambridge University Press.

Bateson, G. (1972). Theory of play and fantasy. I G. Bateson (Red.), *Steps to an ecology of mind* (s. 314–328). University of Chicago Press.

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2020). Kvalitative metoder, tilgange og perspektiver: En introduktion. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (3. udgave, s. 15–32). Hans Reitzel.

Bærenholt, J. O., & Sundbo, J. (2007). Indledning: Den mangfoldige oplevelsesøkonomi. I J. O. Bærenholt & J. Sundbo (Red.), *Oplevelsesøkonomi: Produktion, forbrug, kultur* (1. udgave, s. 9–26). Forlaget Samfundslitteratur.

Böhme, G. (1993). *Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics. Thesis Eleven*(36), s. 113–126.

- Baarts, C. (2020). Autoetnografi (Ole Thornye & Bjørn Nake, Overs.). I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (3. udgave, s. 203–216). Hans Reitzel.
- Clark, T., Foster, L., Sloan, L., & Bryman, A. (2021). *Bryman's social research methods* (Sixth edition). Oxford University Press.
- Dalsgaard, P. (2014). Pragmatism and Design Thinking. *International Journal of Design*, 8(1), s. 143–155.
- Davidsson, E., & Jakobsson, A. (2012). Using sociocultural frameworks to understand the significance of interactions at science and technology centers and museums. I E. Davidsson & A. Jakobsson (Red.), *Understanding interactions at science centers and museums: Approaching sociocultural perspectives* (s. 3–22). SensePublishers.
- De Caluwé, E., Halamová, K., & Van Damme, P. (2010). *Adansonia digitata* L. – A review of traditional uses, phytochemistry and pharmacology. *Afrika Focus*, 23(1), s. 11–51.
<https://doi.org/10.21825/af.v23i1.5037>
- Feezell, R. (2010). A Pluralist Conception of Play. *Journal of the Philosophy of Sport*, 37(2), s. 147–165. <https://doi.org/10.1080/00948705.2010.9714773>
- Fredrickson, B. L., & Kahneman, D. (1993). Duration neglect in retrospective evaluations of affective episodes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 65(1), s. 45–55.
<https://doi.org/10.1037/0022-3514.65.1.45>

Frische, T., & Storm, C. O. (1985). *Zoologisk Have 50 år på Bejsebakken*. Zoologisk Have.

Gadamer, H.-G. (2007). *Anden del—Udvidelse af sandhedsspørgsmålet til forståelsen i åndsvidenskaberne* (A. Jørgensen, Red.; 2. udgave, 3. oplag). Hans Reitzels Forlag.

Goffman, E. (2004). Om ansigtsarbejde (S. W. Jørgensen, M. H. Jacobsen, & S. Kristiansen, Overs.). I M. H. Jacobsen & S. Kristiansen (Red.), *Social samhandling og mikrosociologi* (s. 39–75). Hans Reitzels Forlag.

Good Tape. (u.å.). *About*. Good Tape. Hentet 26. februar 2025, fra <https://goodtape.io/about>

Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2012). *Sketching user experiences: The workbook*. Elsevier Science & Technology.

Hele verden i skole. (2022, januar 14). *Baobabtræet*. Hele verden i skole.

<https://heleverdeniskole.dk/burkina-faso/baobabtraet/>

Ingarden, R. (1972). *Das literarische Kunstwerk: Mit einem Anhang: Von den Funktionen der Sprache im Theaterschauspiel* (4. Auflage). De Gruyter.

<https://doi.org/10.1515/9783110938487>

Jacobsen, B., Tanggaard, L., & Brinkmann, S. (2020). Fænomenologi. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (3. udgave, s. 281–308). Hans Reitzel.

Jantzen, C., & Vetner, M. (2007). Oplevelsens psykologiske struktur. I J. O. Bærenholt & J. Sundbo (Red.), *Oplevelsesøkonomi: Produktion, forbrug, kultur* (1. udgave, s. 27–50). Forlaget Samfundslitteratur.

Jantzen, C., Vetner, M., & Bouchet, J. (2011). *Oplevelsesdesign: Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter* (1. udgave, 2. oplag). Samfundslitteratur.

Jay, M. (1988). The Rise of Hermeneutics and the Crisis of Ocularcentrism. *Poetics Today*, 9(2), s. 307–326. <https://doi.org/10.2307/1772691>

Jensen, J. F. (2013). *UX, XD & UXD: User Experience, Experience Design & User Experience Design. 8 paradokser – og 8 forsøg på (op)løsninger. Mod fælles forståelser og definitioner.* (1. udgave). Aalborg Universitetsforlag.
https://vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/195257483/IDM2_UX_XD_UXD_JensFJensen.pdf

Kahneman, D. (1999). Objective happiness. I D. Kahneman, E. Diener, & N. Schwarz (Red.), *Well-being: The foundations of hedonic psychology* (s. 3–25). Russell Sage Foundation.

Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Second edition). Pearson Education, Inc.

Krogstrup, H. K., & Kristiansen, S. (2015). *Deltagende observation* (2. udgave). Hans Reitzel.

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *Interview: Det kvalitative forskningsinterview som håndværk* (3. udgave). Hans Reitzel.

Madsen, J. H. (2023). *Oplevelsesøkonomi* (3. udgave). Hans Reitzels Forlag.

Mikunda, C. (2004). *Brand lands, hot spots & cool spaces: Welcome to the third place and the total marketing experience*. Kogan Page.

Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2002). The Concept of Flow. I C. R. Snyder & S. J. Lopez (Red.), *Handbook of positive psychology* (s. 89–105). Oxford University Press.

OpenAI. (2022, november 30). *Introducing ChatGPT*. Openai.Com.

<https://openai.com/index/chatgpt/>

Pine, J., & Gilmore, J. (2005). *Pine & Gilmore's Field Guide for the experience economy*. Strategic Horizons Aurora, OH.

Pine, J., & Gilmore, J. H. (2011). *The experience economy* (Updated edition). Harvard Business Review Press.

Plattner, H. (u.å.). *An Introduction to Design Thinking Proces Guide*.

<https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Retbøll, F., & Aalborg Zoo. (2015). *Aalborg Zoo i 80 år—Fra menageri til formidling og forskning*. (1. udgave). Aalborg Zoo / Forlaget Nordpress.

Ryan, M.-L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Indiana university press.

Ryan, M.-L. (2004a). Introduction. I M.-L. Ryan (Red.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (s. 1–40). University of Nebraska Press.

Ryan, M.-L. (2004b). Will New Media Produce New Narratives? I M.-L. Ryan (Red.), *Narrative across media: The languages of storytelling* (s. 337–360). University of Nebraska Press.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), s. 68–78.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Schank, R. C., & Abelson, R. P. (1977). *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry Into Human Knowledge Structures*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Spradley, J. P. (2011). *Participant observation* (Nachdr.). Wadsworth, Cengage Learning.

Sugandha, S., & Shashi, R. (2015). PHYTOCHEMICAL INVESTIGATIONS AND IN VITRO PRODUCTION OF BIOACTIVE COMPOUNDS FROM AERIAL EXPLANTS

OF *Adansonia digitata* L. *World Journal of Pharmaceutical Research*, 4(11), s. 1435–1442.

Understory. (u.å.). *Oplevelsesdesign: Hvad er det og hvordan bruges det i virksomheder?*
understory.io. Hentet 27. maj 2025, fra <https://understory.io/da/artikler/oplevelsesdesign>

van der Lugt, R. (2002). Brainsketching and How it Differs from Brainstorming. *Blackwell Publishers Ltd*, 11(1), s. 43–54. <https://doi.org/10.1111/1467-8691.00235>

Vores Afrika. (u.å.). *Afrikas baobabtræ*. Hentet 21. maj 2025, fra
<https://voresafrika.dk/afrikas-baobabtrae/>

Wang, N. (1999). Rethinking authenticity in tourism experience. *Annals of Tourism Research*, 26(2), s. 349–370. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(98\)00103-0](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(98)00103-0)

11.0 Bilagsliste

Bilag 1 – Aalborg Zoos strategi

Bilag 2 – Mailkorrespondancer

Bilag 3 – Feltnoter, besøg i Zoo

Bilag 4 – ChatGPT prompts

Bilag 5 – Lydfil, 5 Senses Plus og T-H-E-M-E

Bilag 6 – Transskription, 5 Senses Plus og T-H-E-M-E

Bilag 7 – Udfyldte observationsskemaer

Bilag 8 – Observationsskemaer

Bilag 9 – Kodningsskema

Bilag 10 – Video, fortælling ved plexiglaspladen

Bilag 11 – Samtykkeerklæringer

Bilag 12 – Opvarmningsøvelse, workshop

Bilag 13 – Tegninger, workshop

Bilag 14 – Feltnoter, workshop

Bilag 15 – Godkendt litteraturgrundlag