

STIGEN

Kan en kunstinstallation påvirke fremtiden?

Roskilde Universitet - HUMTEK 1. Semesterprojekt



Mandag d. 20. December 2021

Eksamensgruppe nr.: V2124788814

Antal Tegn: 107.767

Gruppemedlemmer: Amalie Woetmann Rasmussen, Emilie Schytte Pedersen, Mikkel Hyldahl Jensen & Nanna Wiik

Vejleder: Charlie Breindahl

Indholdsfortegnelse

Abstract	S. 2
Læsevejledning	S. 3
Indledning	S. 4
Motivation	S. 4
Problemfelt	S. 6
Problemformulering og Arbejdsspørgsmål	S. 8
Afgrænsning	S. 8
Definitioner	S. 9
Dimensioner	S. 10
Teori	S. 11
Forholdet mellem håb og subjektivt velvære	S. 11
Affordance	S. 13
Sekundær litteratur	S. 14
Winner	S. 14
Adfærdsdesign	S. 15
System 1 & 2	S. 15
Elefanten & Rytteren	S. 16
Halo effekten	S. 17
Prototyper	S. 17
Videnskabsteori	S. 18
Projektmetode	S. 20
Grupperarbejdet	S. 20
Kvalitativ metode	S. 21
Observation	S. 24
Designprocessen	S. 27
Symbolisme & kunstneriske overvejelser	S. 36
Analyse	S. 38
Hvordan designer man en kunstinstitution?	S. 38
Ressourcer på RUC	S. 39
Hvad påvirker vores syn på fremtiden?	S. 42
Konklusion	S. 47
Diskussion	S. 49
Perspektivering	S. 51
Litteraturliste	S. 53
Bilag	S. 55

Abstract:

This project seeks to confirm or deny the hypothesis that students at Roskilde University in Denmark have an overall negative perception of the future. Based on the negative rhetoric and scaring artifacts concerning the future, not to mention the substantial research supporting the fact that there is an overwhelming fear with particularly young people, who are concerned about what the future holds. With doomsdays prophecies from everything from the climate crisis to the corona crisis. But is this fear truly justified? What does the data show us about the future? According to some of the best experts in the world the future will in fact entail longer and richer lives, for everyone on the planet.

A topic this project tests via an art installation called "Stigen" which is the Danish word for a ladder. Due to a lack of resources our initial ambition of designing and building our own ladder proved to be impossible. Therefore, we prioritized designing several prototypes and completing the pilotprojekt with a normal ladder. The first test proved unsuccessful, but after changing the social context we were able to achieve a much higher participation rate with our art installation.

This project concludes that there are several obstacles to activating people's slow and reflective system 2, especially when you are asking participants to consider advanced topics like thoughts about the future. Nonetheless, it is possible using something as small and simple as a ladder.

Læsevejledning:

Først vil vi introducere projektet og vores indledende motivation der har guidet hele projektet og ledte til problemformuleringen samt de tre arbejdsspørgsmål vi indledende valgte at fokusere på i dette projekt. Derefter vil vi præsentere vores afgrænsning og gennemgå definitioner for de begreber vi ofte bruger i projektet, men kan misforstås afhængig af konteksten og læseren. Herefter vil vi redegøre for de to dimensioner projektet er forankret i og hvorfor netop disse dimensioner er relevante for dette projekt.

Efterfølgende vil vi redegøre for de to primære og fem sekundære teorier vi vil anvende i analysen og i samme afsnit diskutere hvorfor netop disse teorier er relevante for projektet.

Derefter vil vi præsentere de metoder vi har anvendt til at besvare vores problemformulering samt diskutere fordele og ulemper ved disse metoder. I dette afsnit har vi inkluderet et afsnit vedrørende "symbolisme" for at inkludere de kunstneriske overvejelser vi har gjort os.

Dernæst vil vi præsentere designprocessen og den empiri vi har indsamlet, der fungerer som en relation mellem teori og metode, samt diskutere de læringspunkter vi gjorde os under indsamlingen af empiri.

Derefter vil vi analysere empirien og designprocessen med henblik på at besvare problemformuleringen og arbejdsspørgsmålene. En analyse vil efterfølgende opsummerer hovedpointerne i konklusionen. Dernæst vil vi diskutere konklusionen og projektet i sin helhed i diskussionsafsnittet og sidst men ikke mindst vil vi sætte projektet ind i et større perspektiv ved at diskutere eventuelle fremtidige og alternative projekter, baseret på den viden dette semesterprojekt har givet os.

Indledning:

Hvordan kombinerer man en interesse for kunst, en provokation over verdens tilstanden og en nysgerrighed for ressourcerne i FabLab, i ét projekt?

Det vil vi gennemgå i dette semester projekt, som vi har kaldt "Stigen", opkaldt efter den kunstinstallation vi har designet, og som er det primære omdrejningspunkt for dette projekt. Det er vores første projekt på RUC og derfor har vi valgt at selve processen i hvordan man prioriterer, afgrænser og reelt skaber et interessant projekt er en stor del af projektrapporten, da vi har lært en del om hvordan man helt lavpraktisk kan få mest muligt ud af et projekt på RUC. En masse læringspointer som vi vil tage med os i vores næste projekt og opsummeres i konklusionen. STIGEN er et projekt der fokuserer på hele designprocessen bag et produkt, en kunstinstallation og hvordan et projekt forandrer sig fra det originale udgangspunkt til det endelige resultat. En proces, der startede med en stor motivation indenfor tre områder: provokation over verdens tilstanden, en interesse for kunst og sidst men ikke mindst, nysgerrighed omkring FabLab og de ressourcer vi har til rådighed på RUC.

Motivation:

"I er hvad jeg kalder generation Fucked!" Sådan lød introduktionen fra en RUC-vejleder, da vi første skoledag blev præsenteret for vores undervisere. Med reference til "klimakrisen" og "Corona-krisen" blev det gjort klart, at vi (de nye studerende på deres første skoledag) var generation "fucked", men at det derfor var vigtigere end nogensinde, at vi tog os sammen på studiet, så vi kan prøve at redde verden fra dommedag. En dommedagsprofeti du måske genkender, da den ofte italesættes og benyttes i artefakter som for eksempel reklameskilte på RUC og valgplakater i forbindelse med kommunal og regionsvalget d. 16. november (Bilag 1).

En retorik og offentlig debat om "jordens undergang," der er skræmmende og skaber frygt. Ifølge en klumme i avisen Information skrevet af den danske journalist, redaktør og debattør Rune Lykkeberg beskriver han en undersøgelse fra Bath University, som blev offentliggjort i september 2021. Undersøgelsen er baseret på spørgsmål til 10.000 unge mellem 16 og 25 år i 10 forskellige lande, om deres oplevelser af klimaforandringer og deres regeringers kamp mod dem. De unges svar afslører

frygten som tilstand hos en generation: "45 procent sagde, at frygten påvirker deres evne til at fungere til hverdag, halvdelen følte sig triste, hjælpeløse eller skyldige. 56 procent tilkendegav, at de mente, at »humanity was doomed«. Tre fjerdedele af dem synes, at fremtiden er skræmmende. 40 procent af dem var i tvivl om, de ville have børn."

(www.information.dk)

Al den frygt er alarmerende i sig selv, men særligt fordi den ikke hænger sammen med afgørende faktorer i livet såsom hvor gamle vi bliver og hvor rige vi er. De to nøgelfaktorer er kun blevet bedre og større for alle mennesker på planeten siden år 1800. Et faktum statistikeren Hans Rosling og hans kollegaer enkelt og præcist forklarer både i bogen *Factfulness* fra 2018, der på en nem og overskuelig måde søger at forklare at al den frygt mange oplever, ikke er baseret på fakta. En afgørende pointe Hans Rosling, m.fl. har forsøgt at sprede budskabet om blandt andet via hjemmesiden www.gapminder.org/tools På hjemmesiden kan man ved at trykke på "play" ikonet se en kort video af udviklingen i levealder og indkomstniveau for alle lande i verden siden år 1800. Et objektivt og præcist billede af hvordan verden har udviklet sig over de sidste 200 år.

Hovedpointen er kort fortalt at verdenen er blevet bedre og bedre. Vi lever længere og længere med flere penge mellem hænderne, og det er i dette århundrede at vi endelig lykkedes med at udrydde ekstrem fattigdom. Selv IPCC - der om nogen har en interesse i at sprede en dommedagsprofeti så flere vil handle på klimaforandringerne - de har i deres beregninger også fundet frem til, at vi i resten af dette århundrede kun vil blive rigere og ældre. (Se bilag 2) Uanset hvad der sker med klimaet. Hvordan hænger al den data sammen med den frygt som over 10.000 unge mennesker oplever og beskrivelsen af unge studerende som "*generation fucked*"?

Ingen kan vide hvad fremtiden præcis vil bringe, men disse data påpeger, at dommedagsprofetierne ikke nødvendigvis er sande. Derfor blev vi provokeret af de plakater der hang alle steder på RUC og underviserens provokerende introduktions tale. Da vi derfor skulle vælge et emne til vores første projekt på RUC, virkede det oplagt at anvende denne provokation og dykke længere ned i emnet – bliver fremtiden bedre eller dårligere?

Et andet element vi havde en fælles interesse for, er kunst. Da vi de første dage på RUC gennem projekt og gruppedannelses processen blev opmærksomme på, at vi sagtens kunne lave et kunstnerisk projekt, selvom vi læste på HUMTEK, så vækkede det bestemt også vores interesse.

Vores tredje og sidste motivation for dette projekt var at vi alle var enormt nysgerrige på hvad et semesterprojekt på RUC egentlig er. I løbet af den første uge på studiet og ved flere forelæsninger blev vi informeret om læringsformen på RUC, der kort fortalt er baseret på, at man tager ansvar for sin egen læring. Det betyder, at de eneste regler vi skal overholde er, at vi skal skrive min. 40 sider og aflevere senest d. 20. december. Resten står os frit for, også hvor meget og hvor ofte vi vil bruge vores vejleder. Med den frihed har vi derfor designet et projektforsløb ud fra vores tre indledende motivationer.

Problemfelt:

Grundet disse tre forskellige rettede motivationer havde vi behov for en klar definition af problemet og problemfeltet for at sikre en tydelig afgrænsning og et sammenhængende projekt, der ikke var for bredt. "Problemet" som dette projekt søger at lære mere om er den frygt for fremtiden, der blev beskrevet i undersøgelsen fra Bath University fra september 2021, hvor 10.000 unge beskrev en udpræget frygt for fremtiden, som beskrevet i citatet tidligere. Derfor benyttede vi en metode kaldet "Problemkort" eller "Coloured Cognitive Map", der er udviklet af Colin Eden & Fran Ackerman og beskrevet i deres bog *Making Strategy - The journey of strategic management*. (Eden & Ackerman 1998) Metoden indebærer kort fortalt at skitsere tanker og idéer om et projekt og efter grundig diskussion og refleksion ud fra vores indledende motivation identificerede vi flere positive og negative årsager og konsekvenser til problemet, som vi kunne vælge at fokusere på (Se Bilag 4). Vi fandt frem til tre overordnede retninger vi kunne trække projektet i. Enten en diskussionsklub, et marketing projekt eller en kunstinstallation.

Marketing Projektet havde vi forestillet os kunne være ét stort PR-projekt, for at teste om det negative syn på fremtiden primært kommer fra sociale medier og generel marketing og medier, eller noget andet? Vi havde derfor overvejet, at bruge forskellige

medier som platform i projektet, for netop at ramme det unge segment, og kunne påvirke dem der hvor de får oplysninger og muligvis frygten for fremtiden fra. Udfordringen ved denne løsning ville være, at det ville kræve mange forskellige ressourcer, især økonomiske ressourcer, som vi ikke ville kunne lægge i projektet. Samtidig ville vi påvirke deres holdning, og det er ikke i vores interesse, da vi gerne vil indsamle data fra brugeren så upåvirket som muligt.

Diskussionsklubben ville modsat marketing projektet være mere kvalitativ og gå i dybden med en diskussion om fremtiden, årsagerne og konsekvenserne.

Diskussionsklubben ville gå ud på at ruc studerende med interesse i problemstillingen, kunne samles og diskutere problemstillingen om at de fleste mennesker, især unge, frygter fremtiden. Vi ville finde ud af hvad RUC studerendes syn på fremtiden er, og give os kvalitativ data som kunne bruges til vores projekt. Vi ville få flere forskellige holdninger, ulempen ville dog være, at det ville blive et mere samfundsvidenskabeligt projekt, som ikke ville give os de HumTek metoder og teori vi ønsker at bruge på projektet. For eksempel at lave prototyper i FabLab for at lære de forskellige maskiner og værktøjer at kende.

Den tredje retning vi kunne trække projektet i indebar en kunstinstitution, hvilket vi vurderede at være den bedste løsning af primært to årsager. For det første er gruppens medlemmer naturligt meget kunstinteresserede og det giver generelt bedre resultater at arbejde med noget man oprigtigt interesserer sig for. For det andet vil vi gerne udforske hvordan man helt lavpraktisk bygger et fysisk produkt i FabLab som for eksempel en stige. Ved at have et fysisk design bliver mange af de teorier og metoder vi lærer mere anvendelige og man undgår mange misforståelser ved at have et fysisk design frem for en mere teoretisk designløsning som for eksempel en diskussionsklub. Selve processen i at designe noget, lave en prototype, teste den og forbedre oplevelsen er den største drivkraft i dette projekt, samtidig med at vi gerne vil lære noget nyt om selve problemet. Grundet størrelsen af undersøgelsen fra Bath University (10.000 unge mellem 16-25 år), antog vi, at den samme frygt for fremtiden også var til stede i Danmark og hos unge på Roskilde Universitet. En hypotese, der ikke hænger sammen med data fra bilag 2 og 3, hvorfor vi gerne vil be- eller afkræfte hypotesen om, at RUC studerende har et negativt syn på fremtiden. Disse overvejelser og hele denne proces har ledt os til følgende problemformulering.

Problemformulering:

Hvordan kan vi vha. en kunstinstallation teste vores hypotese om, at RUC-studerende har et negativt syn på fremtiden?

Arbejdsspørgsmål:

- 1) Hvordan designer man en kunstinstallation?
- 2) Hvilke ressourcer på RUC kan vi bruge til at besvare vores problemformulering?
- 3) Hvad påvirker RUC studerendes syn på fremtiden?

Afgrænsning:

For at sikre at projektet ikke overskrider det tilladte antal sider og for at sikre at projektet ikke udvikler sig ud af et spor der ikke er relevant for problemformuleringen og arbejdsspørgsmålene, har vi valgt en tidsmæssig, geografisk, metodisk og teoretisk afgrænsning, som vi vil gennemgå i dette afsnit.

Tidsmæssig afgrænsning: Indenfor emnet har vi valgt at afgrænse os tidsmæssigt fra år 2021 til resten af århundredet, år 2100. Flere af de teorier vi benytter er dog fra det 20. århundrede og den ældste er fra 1989.

Geografisk afgrænsning: Projektet er geografisk afgrænset til empiri og informanter fra Danmark fra primært Roskilde og Københavnsområdet. Dog vil en masse af den data vi referer til omhandle "hele verden", da vi er nysgerrige på hvad informanter i Roskilde og København mener om "verdenssituationen" og vi derfor er nødt til at inkludere data om denne.

Metodisk afgrænsning: Grundet projektets størrelse og omfang har vi valgt at fokusere på den kvalitative metode og ikke indsamlet empiri vha. den kvantitative metode. Vi har desuden benyttet metoden "observation" samt "pilotprojekt", som vi vil uddybe i metodeafsnittet.

Teoretisk afgrænsning: I dette projekt har vi valgt at anvende to primære teorier som vi analyserer i dybden og supplerer med flere sekundære teorier, som vi vil uddybe i teoriafsnittet. En prioritering der kan indbære en kritik for om vi kommer nok "i dybden" med de valgte teorier, men ikke desto mindre har vi ved hjælp af de mange sekundære teorier lært en del og kommer omkring de pointer vi anser som mest interessante ved projektet.

Definitioner:

Hvis du stopper 10 forskellige personer på gaden vil de sandsynligvis have 10 forskellige definitioner på begreber som "fremtiden", "ressourcer", m.fl. Vi er bevidste om, at et projekt der indeholder kunst, samfundsdebat, design og teknik indebærer en risiko for at være forvirrende. For at undgå den potentielle forvirring har vi derfor inkluderet dette kapitel med *definitioner* for at definere hvad de forskellige begreber betyder specifikt i dette projekt.

Fremtiden: Der er tale om to former for "fremtid" i dette projekt. For det første har vi afgrænset "fremtiden" til at være resten af dette århundrede, altså fra i dag til år 2100. Den anden form for "fremtid" vi benytter er informanternes subjektive forståelse af ordet "fremtid", der oftest forstås som informantens personlige fremtid, ikke samfundets "fremtid".

Kunstinstallation: En kunstinstallation kan være alt fra en lampe til et lydspor eller en karrusel. I dette projekt refererer begrebet "kunstinstallation" til en interaktiv kunstoplevelse i form af en stige og reflekterende spørgsmål. Det er således vigtigt at påpege, at når vi refererer til "kunstinstallationen" er der ikke kun tale om stigen, men hele designet fra man ser stigen, til deltageren kravler op og læser et spørgsmål, til deltageren kravler ned og skriver sit svar der kommer ned i en æske. Hele oplevelsen dækkes ind under begrebet "kunstinstallationen".

Påvirkning: Hvad er påvirkning egentlig? I dette projekt taler vi en del om påvirkning, men det er vigtigt at pointere, at vi har at gøre med to overordnede former for "påvirkning" i dette projekt. Den ene form for påvirkning er den informanterne får forskellige steder fra og som påvirker deres syn på fremtiden. Den anden form for "påvirkning" er ift. vores funktion som forskere hvor vi vel at mærke forsøger *ikke* at påvirke informanterne med vores egne holdninger om fremtiden, for at indsamle så uspolet empiri som muligt.

Ressourcer: Dette begreb bruger vi primært i forbindelse med arbejdsspørgsmål 2 hvor vi skriver om "ressourcer på RUC". Mere specifikt mener vi ressourcer såsom FabLab, laboratoriet, studiesekretariat, Thirdroom, forelæserne, mm.

Syn: Man kan være langsynet og nærsynet, men når vi i dette projekt skriver om deltagernes "syn" på for eksempel fremtiden er der tale om deres subjektive opfattelse af det der beskrives.

Dimensioner:

Vi har udarbejdet vores projektrapport på baggrund af dimensionerne "Subjektivitet, Teknologi og Samfund" samt den obligatoriske dimension "Design og Konstruktion". De anvendte teorier og metoder vil derfor bruges med et perspektiv inden for disse dimensioner. Vi benytter os af "Subjektivitet, Teknologi og Samfund" idet store dele af vores motivation, forskningsspørgsmål, empiri og analyse netop omhandler forholdet mellem individers subjektive opfattelse af samfundet og det dualistiske forhold der eksisterer mellem teknologi og mennesker. Hvilket analyseres ved hjælp af for eksempel Winner (1989), der argumenterer for, at:

"It is reasonable to suppose that a society thoroughly committed to making artificial realities would have given a great deal of thought to the nature of that commitment. One might expect, for example, that the philosophy of technology would be a topic widely discussed by scholars and technical professionals, a lively field of inquiry often chosen by students at our universities and technical institutes. One might even think that the basic issues in this field would be well defined, its central controversies well worn. However, such is not the case. At this late date in the development of our industrial/technological civilization the most accurate observation to be made about the philosophy of technology is that there really isn't one." (Winner 1989)

Vi mener, at Winner har ret i, at den mest påfaldende observation af filosofien bag teknologi er, at den ikke eksisterer. Derfor har vi i dette projekt forsøgt at kombinere filosofiske og kunstneriske tanker om livet og især fremtiden med de teknologier vi har haft til rådighed i især Fablab og RUC i øvrigt.

Projektet er desuden forankret i den obligatoriske dimension "Design og Konstruktion" idet vi lavpraktisk har designet og bygget flere prototyper på en stige samt gennemført flere pilotprojekter af en interaktiv kunstinstitution. Dette og selve designprocessen bag disse resultater udgør størstedelen af projektet, hvorfor det meste af den anvendte teori også lægger sig op ad denne dimension. Herunder Donald Norman, SPRINT metoden, Problemkortet, Adfærdsdesign, system 1 og 2, Chip & Dan Heath samt teorien vedr. prototyper, som alle uddybes i teoriafsnittet.

Teori:

I dette projekt har vi valgt at anvende to primære teorier, som vi vil supplere med 5 sekundære teorier og begreber, der alle præsenteres i det følgende afsnit, hvor vi desuden vil argumentere for, hvorfor netop disse teorier er relevante for projektet.

Primær teori:

Den ene primære teori er Donald Normans arbejde indenfor design og brugervenlighed. Norman har udviklet flere begreber der er relevante for dette projekt, men hans teori relaterer sig primært til selve produktet, brugervenligheden og designprocessen i at bygge en stige.

Den anden primære teori er artiklen *"The Relations between Hope and Subjective well-being: a literature overview and Empirical analysis"* af Pleeging, Burger & Exel som der relaterer sig mere til projektets emne vedr. håb for fremtiden og således supplerer Normans teori der altså fokuserer på selve produktet. Begge primære teorier præsenteres i det følgende afsnit.

Forholdet mellem Håb og Subjektivt Velvære:

Kvantitativ metode - I artiklen om "Hope" fra Charlie ville dén kvantitative metode de bruger være rigtig god for projektet, men vi har grundet vores metodiske afgrænsning valgt at fokusere på den kvalitative metode i stedet for den kvantitative.

I december 2019 udgav en række forskere en artikel omkring forholdet mellem håb og subjektivt velvære. Artiklen går i dybden med disse to begreber samt hvordan ens syn på fremtiden og væremåde hænger sammen.

Begrebet håb bliver defineret som en stærk lyst, der aktivt følges, mens det er usikkert om denne lyst vil blive opfyldt (E. Pleeging et al, 2019: 2), dog frembringer artiklen også Rick Snyders teori som siger, at håb er et primært kognitiv, målorienteret tankemønster, hvor mennesker kommer med forskellige 'veje' til at opnå deres mål, forblive motiveret til at følge disse veje, og aktivt kigger efter alternative veje til deres mål, hvis nødvendigt (Ibid.). Fortsat forklarer artiklen at subjektivt velvære er et koncept, som dækker over påskønnelsen af ens personlige tilstand eller ens subjektive nydelse af livet som helhed (E. Pleeging et al, 2019: 3).

Forskerne skelner mellem tre forskellige forklaringer på forholdet mellem håb og subjektivt velvære, som leder til et godt velvære. Den første værende, at håb leder til højere niveauer af subjektivt velvære, når vi oplever succes i at følge vores mål (E. Pleeging et al, 2019: 4).

Yderligere, argumenterer artiklen for at mennesker, der er mere håbefulde, er tilbøjelige til at være mere kreative og vise mere udholdenhed, når de følger deres mål, hvilket i bytte kan give højere niveauer af glæde ved at få flere succesfulde oplevelser (Ibid.). Den anden forklaring nævner at folk, som er mere håbefulde, ser flere muligheder og derfor har nemmere ved at opnå de ting, som gør dem tilfredse med deres liv, såsom karriere og succesfulde forhold (Ibid.).

Den sidstnævnte forklaring tager fat i udvid-og-byg teorien, hvor positive følelser udvider ens subjektive velvære, fordi mennesker, der har det godt, er oftest mere åben for nye situationer, forhold og indtryk og derfor erhverver flere oplevelser og færdigheder. Endvidere, vil positive følelser have lettere ved at overkomme negative situationer, og derfor opleve færre negative konsekvenser af tilbageslag (Ibid.).

Selvom håb og subjektivt velvære oftest går hånd i hånd, er denne relation ikke konstant for de forskellige aspekter af håb og subjektivt velvære. Et eksempel på et aspekt som ikke er konstant, vil være sammenhængen mellem positive forventninger og subjektivt velvære, da fremtiden generelt omhandler mere abstrakte sociale udviklinger som ligger uden for individet, hvorimod andre former for håb fokuserer specielt på at opnå konkrete, personlige mål (Ibid.).

Endvidere, argumenteres der for, at positive forventninger kan have negativ effekt på glæde, hvis materialistiske ting er i fokus. Derudover, når vi sætter vores forventninger på materiel rigdom, glemmer vi oftest om andre aspekter af vores liv, såsom gode sociale forhold. Disse materielle rigdoms forventninger går som regel hånd i hånd med et formindsket velvære (Ibid.). Sluttelig, vil et overdrevent optimistisk syn på fremtiden formindske ens velvære, hvis det holder mennesker fra at forbedre en dårlig situation (Ibid.).

Affordance:

Donald Norman er en amerikansk forsker, som arbejder med design og brugervenlighed. Han er kendt for sin fortolkning af begrebet "affordance," som oprindeligt kom fra James Gibson.

Norman definerer begrebet affordance som, hvorvidt en bruger/aktør ved, hvordan et givent design skal bruges uden først at blive introduceret til det. Aktør værende en, der aktiv deltager. Begrebet affordance omhandler, hvorvidt et design foreslår, hvordan aktøren skal interagere med det – det handler altså om, at designeren skal udvikle et design som er forståeligt for aktøren (Pries-Heje, 21.10.2021: slide 22). Norman vil beskrive et design, der besidder denne egenskab, som at have *affordance* (Norman, 2002: 9). Endvidere, vil man kunne argumentere for at et design er godt, hvis man blot ved at kigge på det, ville kunne gennemskue, hvordan og hvorledes det skal anvendes, og et dårligt design vil være vice versa (Norman, 2009: 9).

Norman nævner også en anden form for affordance; "percieved affordance." Percieved affordance, den opfattede affordance, er det man forstår ved et design – uafhængigt af affordance, som tidligere nævnt (Norman, 1999:39). Vi kan som aktør opfatte en ting anderledes end designeren havde tænkt den skulle opfattes. Samtidig kan designeren skabe en opfattelse af en ting hos aktøren, mens de faktiske egenskaber er noget andet.

Vi vil gerne have at folk afprøver stigen i vores kunstinstitution, derfor indebærer det at vi klargør dens affordance, sådan, at der ikke er tvivl om, hvorvidt den skal bruges, og vi dermed undgå at der slet ikke er nogen som bruger den. En måde vi kan optimere designet på, for at undgå dette, vil være at sætte et skilt op foran stigen, som tydeligt og enkelt forklarer hensigten. Affordance er derfor et vigtigt begreb for vores kunstinstitution, da vi gerne vil have, at aktørerne skal interagere med vores installation uden, at vi som designere skal fortælle aktørerne, hvordan de skal benytte stigen.

Sekundære teorier og begreber:

I det følgende afsnit vil vi præsentere de 5 sekundære teorier som vi har valgt at benytte til at besvare arbejdsspørgsmålene og problemformuleringen i analysen. For nu vil vi blot redegøre for de sekundære teorier og hvorfor de er relevante for dette projekt.

Winner:

Langdon Winner betegner teknologi filosofis grundlæggende opgave som at kunne kritisk eksaminere naturen og betydningen af kunstige hjælpemidler til menneskelig aktivitet. Endvidere, skal det også noteres at Winner selv mener at den mest akkurate observation omkring teknologi filosofi, der kan gøres er, at der ikke rigtigt er nogen. (Winner, 2020: 4).

Winner skelner mellem to former for synspunkter; 'konventionelt og 'moderne.' Det konventionelle synspunkt deler de mulige implikationer omkring teknologi ind i to kategorier: *making* og *use*. Det første begreb indebærer sætninger såsom '*hvordan ting virker*' og '*få ting til at fungere*' (Winner, 2020: 5) - denne kategori fokuserer specielt på materialer, principper og procedurer, hvorpå man ville gå ind og kigge på hvordan disse begreber er med til at gøre et artefakt til. Den anden har derimod fokus på værktøjer og metoder teknologien bruges på. Winner argumenterer at værktøjer kan enten blive brugt godt eller dårligt, såvel med gode eller dårlige formål (Winner, 2020: 6). Det andet synspunkt Winner snakker om er det moderne. Dette synspunkt centrerer om hvordan vi bruger teknologien, og hvordan dette kommer til at påvirke den verden vi efterlader (Winner, 2020: 11).

Langdon Winner forklarer også intentioner og funktioner, når han snakker om teknologi og, hvordan det har påvirket vores hverdag. Han bringer eksemplet op omkring tv'ets oprindelse – ingen af dem, som arbejdede på at perfektionere tv'et dengang det kom frem, samt dem, som bragte det ind i deres hjem, havde aldrig intentionen med at det ville være den nye babysitter. Selvom det ikke var deres intention, er det nu blevet til tv'ets funktion (Winner, 2020: 12). Dette er interessant, og specielt for vores projekt, da vi gerne vil kigge på om vores intentioner omkring kunstinstallationen også ramler sammen med funktionen af den.

Adfærdsdesign:

“Adfærdsdesign er meget kort fortalt kunsten at kunne ændre menneskers adfærd baseret på evidensbaserede indsigter om menneskers måde at træffe beslutninger på.” (Münster, 2017) For at gøre dette citat, fra Morten Münster, mere simpelt handler adfærdsdesign om at bruge den eksisterende viden om menneskelig adfærd, til at udarbejde forandringsprocesser. Den eksisterende viden er baseret på kognitiv forskning. Når du anvender adfærdsdesign, er der mange små teknikker og værktøjer, der kan hjælpe med at lave en designløsning, som får mennesker til at opføre sig på en bestemt måde. Et eksempel på dette kan være, hvordan Schiphol lufthavn i Amsterdam lavede små tegninger af fluer i urinalerne til at få flere mænd til at ramme rigtigt.

Når man arbejder med adfærdsdesign er det vigtigt at teste design løsningen, så du sikre at det har den ønskede forandringsprocess. Man skal vide at det er muligt at få en uhensigtsmæssig ændring ved at bruge nudging. Nudging er et begreb der bruges når du forsøger at ændre en adfærd ved at bruge principper fra adfærdspsykologi der forudsigeligt kan ændre en adfærd uden at begrænse målgruppens muligheder. Det kan være de mindste ændringer der resulterer i succes eller fiasko. I vores projekt forsøger vi at bruge adfærdsdesign til at få folk til anvende vores interaktive kunstinstallation. Vi er bestemt ikke interesseret i at farve, ændre en holdning eller standpunkt af fremtiden på de individer, der kravler op ad stigen.

System 1 & 2:

Daniel Kahneman vandt nobelprisen i 2002 for hans værk Behavioral economics sammen med Veron L. Smith, der kombinerede psykologi og økonomi. Hans empiriske resultater udfordrede det man vidste om den menneskelige rationalitet i moderne økonomisk teori. I 2011 udgiver Daniel Kahneman bogen “Thinking, Fast and Slow,” der beskriver hans forskning om system 1 & 2.

System 1 er det hurtigtænkende system der er impulsivt, automatisk og intuitivt. Det er det mentale system i hjernen vi benytter, når vi bliver stillet simple spørgsmål, såsom: Hvad er 2+2? Uden at tænke over det, har ens hjerne allerede regnet resultatet ud.

Modsat system 1, er system 2 reflekterende og tænker langsomt. System 2 tænker ting igennem, det er bevidst og kalkulerende. Når system 1 kommer i problemer og går i stå kalder det på assistance fra system 2. System 2 aktiveres lige så snart system 1 ikke kan

finde en løsning. De fleste ville eksempelvis skulle tænke længere over et regnestykke som for eksempel 17 x 24. I modsætning til det tidligere eksempel. Vi har, som mennesker, en tendens til at tage de nemmest mulige løsninger så tit vi kan, så kroppen kan spare energi. Disse systemer er til stede for at hjælpe hjernen med at være mest mulig effektiv i hverdagen. (Kahneman. 2011)

Vi bruger System 1 & 2 teorien i det her projekt fordi vi kom frem til, at der ikke var mange, der benyttede sig af stigen i kantinen, og begyndte derfor at undre os over hvorfor. Vores hypotese var, at den manglende deltagelse skyldes, at når stigen stod i et åbent studiemiljø som kantinen, hvor det typisk er et sted hvor man går hen, når man har pause, så er system 1 formentlig i høj grad aktiveret i sådan et miljø. Vi kontaktede derfor flere kunstgallerier for at få lov til at sætte vores interaktive kunstinstitution, stigen, op da vi antager, at hjernens system 2 i højere grad er aktiveret blandt mennesker der ser på kunst end i en kantine på et universitet.

Elefanten & Rytteren:

Dan & Chip Heath udviklede teorien bag Elefanten & Rytteren, der er en metaforisk beskrivelse af hvad og hvordan man skal gøre, for at lave en ændring i adfærd.

Metaforisk er hjernens system 2 rytteren der sidder oven på elefanten (system 1), og elefanten er det følelses drevne system.

Chip og Dan Heath argumenterer for, ligesom Daniel Kahneman, at der er to primære systemer i hjernen. Det rationelle, og det følelses drevet system. Rytteren, er den del af os der planlægger, analyserer og løser problemer. Elefanten derimod er drivkraften.

Hvis man skal i nye retninger, bliver man nødt til at tænke på stien dertil. Stien repræsenterer det miljø målgruppen tilhører, men også målgruppens hjerne og hjerte.

Dan & Chip Heath mener, at hvis man vil lave en ændring i adfærd skal man gøre følgende. Give rytteren en destination, og den viden der skal til for at komme dertil.

Hvis man vil opnå noget er man nødt til at motivere elefanten, dvs. være i kontakt med de rette følelser. Derefter kan man forme stien for en nem passage, der skal motivere hjertet og give mening for hjernen. (Heath, C. & Heath, D. 2010.)

Halo effekten:

Halo effekten er en kognitiv bias der indebærer automatiseret tænkning, i hjernens system 1. Med andre ord er *Halo effekten* tendensen til, at et positivt indtryk af personer, virksomheder, brands eller produkter, vil lede til en positiv indflydelse på andres holdninger eller følelser indenfor et specifikt område. Hvis du godt kan lide en person fra førstehåndsindtryk vil du associere dem med andre gode egenskaber og færdigheder, selvom du lige har mødt personen eller knap nok kender dem. Halo effekten virker også den modsatte vej grundet den automatiseret tænkning fra system 1, så hvis vi får et dårligt indtryk af noget vil vi være mere tilbøjelige til at tænke andre negative ting om den pågældende aktør eller artefakt.

Eksempelvis hvis nogen du kender eller et anerkendt medie du stoler på, har en bestemt holdning til klimakrisen, vil du sandsynligvis være mere tilbøjelig til at give dem ret i deres holdning. Modsat en person eller et medie der for dig virker utroværdige, vil du sandsynligvis være uenige med deres holdning.

Det er relevant i vores projekt at se på hvordan Halo effekten kan være med til at påvirke informanternes syn på fremtiden. (Prera, A 2021, March 22)

Prototyper:

Designere kommunikerer deres argumenter for deres designbeslutninger gennem prototyper. Prototyperne hjælper med at vise de forskellige refleksioner, og bruges til at videreudvikle, forfine og opdage nye muligheder i et design.(The Anatomy of Prototypes) Dette synspunkt tager udgangspunkt i rapporten *The Anatomy of Prototypes*. Design Ideen tager udgangspunkt i det mere reflekterende ved prototyper, end bare at opfylde kravene man har sat. Prototyper skal mere ses som fleksible, reflekterende og problemskabende, så de kan bruges til at videreudvikle på ideen, og skabe det bedst mulige resultat ved hjælp af test. En designidé, der tilfredsstill alle de identificerede krav behøver nødvendigvis ikke, at være det bedste design, da der kan være løsninger på hvert enkelte krav. Prototyper skal fremhæve de kvaliteter, som designere interesserer sig for, uden at forvrænge forståelsen af helheden. Det bliver i rapporten kaldt for det grundlæggende prototype princip.(ibid)

Videnskabsteori:

Formålet med dette afsnit er at redegøre for de videnskabsteoretiske antagelser, som vi arbejder ud fra. Vores problemformulering og undersøgelsesdesign lægger sig grundlæggende op af en fænomenologisk, hermeneutisk og socialkonstruktivistisk videnskabsteori, som vi vil uddybe i det følgende afsnit.

Fænomenologi:

Vores valg af datagenereringsmetode i form af kvalitative semistrukturerede interviews lægger sig op ad fænomenologien, idet dens anbefaling er, at den, som vil erkende noget, skal "gå til sagen selv" (Halkier, 1999). Vi anvendte således en kvalitativ dataindsamling til at indsamle beskrivelser af det undersøgte fænomen: de interviewedes forståelser af fremtiden. Vi forsøgte at indfange interviewpersonernes egne beskrivelser af deres verden gennem åbne og beskrivende spørgsmål med det formål at reducere vores egne forudindtagede meninger. Den fænomenologiske eller erfaringsbaserede tilgang afspejles ligeledes i vores bearbejdning af datamaterialet samt analyse. Her har vi forsøgt, at gengive informanternes erfaringer med det undersøgte fænomen så præcist som muligt ved at anvende informanternes egne citater.

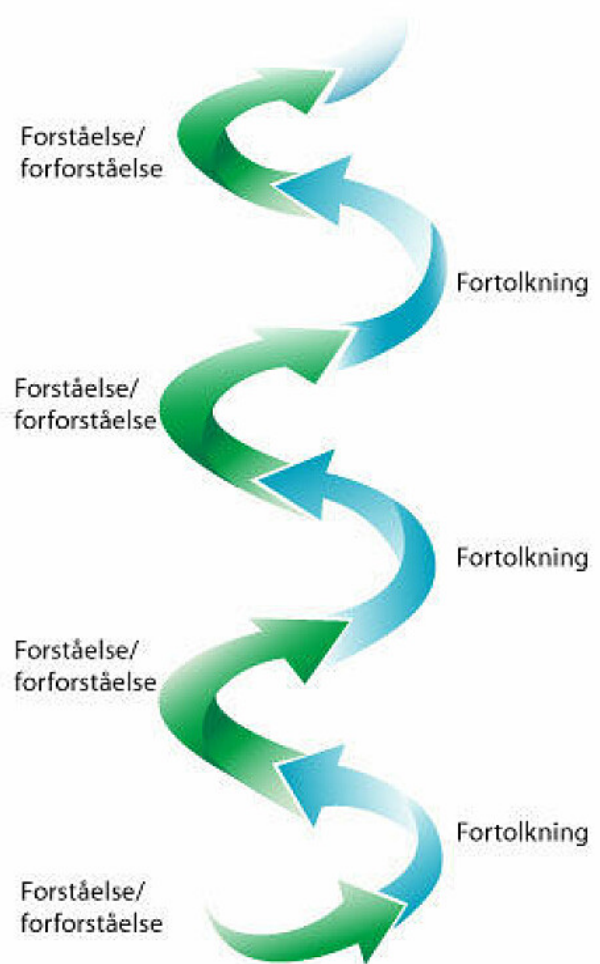
Socialkonstruktivismen:

Denne videnskabsteoretiske retnings primære anbefaling omkring erkendelse er at huske, at sproget er med til at danne virkeligheden. Inden for samfundsvidenskaberne er konstruktivismens indtog derfor ofte blevet kaldt "den sproglige drejning". Nogle daterer konstruktivismen tilbage til Peter Berger og Thomas Luckmanns tese om, at virkeligheden konstrueres socialt gennem de måder, vi italesætter vores erfaringer og bruger sproget til at definere fænomenerne i erfaringen (Halkier, 1999). Virkeligheden er hverken objektiv eller skabt af individuelle subjekter, men en social konstruktion, fordi sprogets definitioner af fænomener sker gennem sprogets sociale brug. Informanternes opfattelse af fremtiden kan derfor ansues som et udsnit af den sociale virkelighed, og vores undersøgelse tager afsæt i forskellige aktørers forståelser af fænomenet. Det betyder samtidig, at vi tager afstand fra tanken, om at viden er noget, der findes "derude" og som lader sig indsamle. Derimod ser vi viden, som noget der konstrueres socialt på baggrund af aktørernes subjektive forståelser. Denne

position har desuden betydet, at vi som forskere var nødt til at medtænke vores egen involvering i projektet, fordi vi som forskere er medskabere af situationerne, hvori data skabes og fortolkes (Halkier, 1999).

Hermeneutikken:

For at besvare vores forskningsspørgsmål, er det ikke tilstrækkeligt med de interviewedes egne beskrivelser af det undersøgte fænomen. Tolkningen af datamaterialet er helt central og kan forstås som en hermeneutisk proces eller den hermeneutiske cirkel. Det betyder lidt forenklet sagt, at forståelsen af datamaterialet sker gennem en proces, hvori betydningen af de enkelte datasegmenter bestemmes af datamaterialets overordnede betydning, sådan som den umiddelbart fremtræder (Kristiansen & Krogstrup, 1999). Anbefalingen er, at erkendelsen bør rette sig mod at forstå mening (Halkier, 1999).



I forbindelse med tolkningen af datamaterialet, anbefaler Kristiansen & Krogstrup (1999) at, man skal være opmærksom på ikke at undertrykke antagonismer og flertydigheder for derigennem at tilstræbe harmoni og helhed dannelser i tolkning processen. Vi har derfor forsøgt at give plads til flertydigheder og kompleksitet, hvilket kommer til udtryk i vores analyseafsnit og det faktum at vores problemformulering og arbejdsspørgsmål har ændret sig fra projektet begyndte til hvor vi er i dag, som vi vil beskrive nærmere i det følgende kapitel om metoden og de faktorer der gjorde at vi løbende måtte justere vores metode og arbejdsspørgsmål.

Projektmetode:

I det følgende kapitel vil vi præsentere de metoder vi har benyttet til at indsamle empiri for at besvare problemformuleringen. Som nævnt i afgrænsningen har vi valgt at fokusere på den kvalitative metode og supplerer med andre metoder som gruppearbejde og observation.

Gruppearbejdet:

Enhver form for design afhænger af hvilke ressourcer man har til rådighed og gruppearbejde har været en ressource i forhold til designprocessen. På RUC er gruppearbejdet desuden en stor del af undervisnings filosofien og en kvalifikation vi derfor har valgt at inkludere et afsnit om. Samt fordi gruppen og hvor godt vi er i stand til at arbejde sammen har været den primære ressource i dette projekt. Derfor vil vi i det følgende afsnit redegøre for gruppearbejdet for at tydeliggøre, at gruppedlemmerne og selve gruppearbejdet påvirker projektet, produktet og processen.

I alle former for gruppearbejde er der en barriere for hvad der kan udrettes når man er presset på tid i form af deadlines, mindre konflikter der kan opstå undervejs i projektet, og de ressourcer der er tilgængelige for gruppen: *“Udfordringer og konflikter er naturlige dele af en projektprocess, men de kan udvikle sig på forskellige måder. Hvis der ikke tages hånd om dem, kan det eskalere og ende med en destruktiv og uløselig konflikt.”* (Petersen & Sørensen, 2019) I vores gruppe løb vi undervejs ind i flere mindre konflikter, men kun en af disse uløselige konflikter.

Den mest centrale konflikt der kom os i møde omhandlede manglende kommunikation og fremmøde til vores aftaler. Konflikten opstod da vi gentagende gange dårligt kunne gennemføre et gruppemøde, grundet at vi havde svært ved at tage vigtige beslutninger undervejs, når halvdelen af gruppen ikke var til stede under gruppemøderne. Dette ledte til stor forvirring og utilfredshed i gruppen. På et tidspunkt havde det stået på så længe, at vi havde snakket om at dele gruppen op. Vi fandt senere ud af, at hele konflikten var en misforståelse, da det gruppedlem der ikke havde dukket op til vores aftaler var droppet ud af studiet, uden vi var blevet informeret om det af nogen.

Trods problematikken ved at miste et gruppemedlem samt udfordringer i forbindelse med sygdomsmeldinger og covid-19 restriktioner, så har vi haft en effektivt og produktivt samarbejde i gruppen. Vi har været gode til at fordele vores evner på de områder vi hver især følte os bedst i, og har alle lært en masse som vi ikke kendte til før projektet begyndte, og opnået evner vi kan bruge i fremtidige projekter og resten af livet.

Under et af vores første gruppemøder aftalte vi, at mødes jævnligt, ca. en gang om ugen, og blev enige om at Messenger og Docs, var de mest effektive fælles medier til at kommunikere og skrive på. På den måde kunne vi nemt komme i kontakt med hinanden, og tilføje kommentere og redigeringer undervejs i skriveprocessen.

Tidligt i projektet havde vi også et møde med Thirdroom for at finde ud af hvordan vi kunne udnytte det medie på den bedste måde for vores gruppe. Vi blev enige om at bruge Thirdroom som en visuel tidslinje, der kunne beskrive progression processen. Da vores projekt til tider kunne virke meget abstrakt og svært at navigere i. Vi fandt undervejs ud af, at Thirdroom ikke lod os tilføje mere end seks posts på tidslinjen fra start til slut, så vi endte med at bruge det som en form for tjekliste for overståede processer.

Kvalitativ metode:

Afsættet for vores undersøgelse er en række individuelle, kvalitative interviews udført semistruktureret af de informanter der besluttede at afprøve den kunstinstitution vi har designet. Baggrunden for denne tilgang skal ses i lyset af vores ambition om at komme bagved det åbenbare i forhold til vores problemformulering og dermed indfange kompleksitet. Til dette formål er semistrukturerede interviews hensigtsmæssige, fordi det er muligt at frembringe mangefacetterede og ofte modsætningsfulde italesættelser af erfaringer, oplevelser samt orienterings- og fortolkningsrammer (Järvinen, Margaretha & Mik-Meyer, Nanna, 2005).

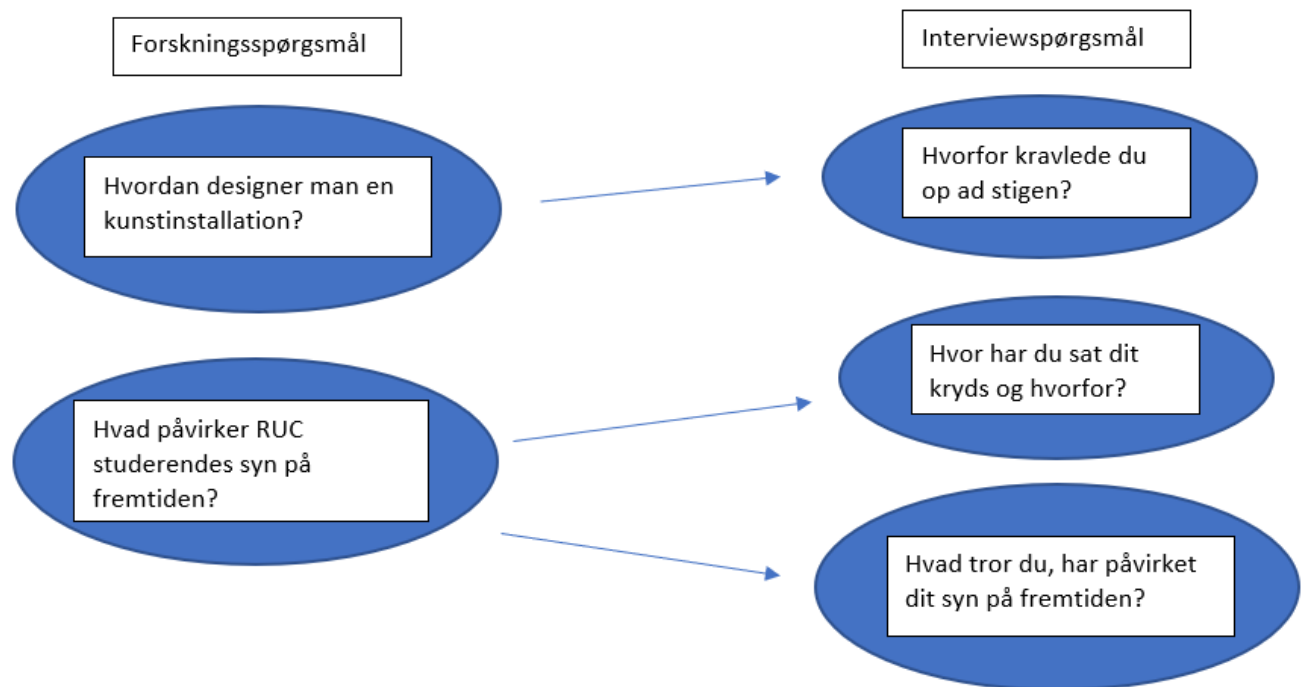
Derudover baserer vi vores undersøgelse på en række forskellige data, som er produceret uafhængigt af opgavens forfattere. Særligt tager beskrivelsen af et positivt fremtidssyn afsæt i sekundære datakilder som beskrevet i bilag 2 og 3. Vi er desuden blevet inspireret af en artikel skrevet af Rune Lykkeberg hvori han beskriver en

undersøgelse fra Bath University fra september 2021 der viser en stor frygt for fremtiden blandt unge.

Vi ønsker at få indblik i de interviewedes livsverden og dermed få et indblik i hans eller hendes subjektive opfattelse af fremtiden. Derfor er et semistruktureret kvalitativt interview hensigtsmæssigt, fordi strukturen ikke nødvendigvis er fastlagt på forhånd og det er en metode der fokuserer på den interviewedes opfattelse af et emne, som Steinar Kvale beskriver det: *“Det defineres som et interview, der har til formål at indhente beskrivelser af den interviewedes livsverden med henblik på at at fortolke betydningen af de beskrevne fænomener.”* (Kvale 1997:19)

Det er med afsæt i dette citat af Kvale, at projektets interviews er blevet formet, da formålet er at stifte bekendtskab med informanternes livsverden for at kunne be eller afkræfte vores hypotese om at den frygt for fremtiden der tydeligt kom til udtryk i undersøgelsen fra Bath University af 10.000 unge, også eksisterer blandt vores informanter.

Da det semistrukturerede kvalitative interview har en relativ løs struktur, kan en interviewguide benyttes til at skitsere de emner og mulige spørgsmål, som kunne være relevante for interviewet. (Ibid.: 133) Interviewguiden er opbygget på baggrund af henholdsvis vores forskningsspørgsmål (problemformuleringen og de tre arbejdsspørgsmål) og interviewspørgsmål. Fordi forskningsspørgsmålene kan opfattes abstrakt og er formuleret ud fra et akademisk sprog, så er interviewspørgsmålene mere anvendelige i selve interviewsituationen. Formuleringen af interviewspørgsmålene blev i øvrigt tilpasset informantens sprog, således at der kunne foregå en god interaktion mellem informanten og interviewerens samtidig med, at vi fik erhvervet brugbar viden. Derfor er et godt velformuleret forskningsspørgsmål ikke nødvendigvis et godt, brugbart interviewspørgsmål. Hvilket er særligt vigtigt i forhold til dynamikken der er nødt til at være afslappet og tryk for at kunne motivere informanterne til at fortælle omkring deres følelser, oplevelser og handlinger. (Ibid.: 134) Der er ikke nogle faste kriterier for antallet af interviewpersoner til kvalitative interviewundersøgelser. Litteraturen anbefaler dog, at man interviewer nye informanter så længe, at man grundlæggende genererer ny viden (Halkier, 1998) I data produktionsfasen foretog vi derfor syv semistrukturerede interviews á cirka 10 min. varighed, hvor vi stillede tre spørgsmål ud fra nedenstående interviewguide:



"At tilrettelægge og udføre kvalitative interviews er at skabe bestemte former for sociale rum, hvorigennem forskeren kan komme i dialog med aktørerne fra forskningens praktiske felt" (Halkier, 1998:95). Vores interviewguide var bygget op omkring vores forskningsspørgsmål, som blev nedbrudt i en række konkrete empiriske spørgsmål. Systematikken i vores interviews var i udgangspunktet ensartet til trods for informanternes varierende positioner. Vi var derfor nødsaget til at improvisere undervejs bl.a. for at indfange forskelle knyttet til et overvejende positivt eller negativt syn på fremtiden.

Det fremgår desuden af interviewguiden at det andet arbejdsspørgsmål som vi præsenterede i indledningen ikke er en del af interviewguiden. Det skyldes at vi har valgt at inkludere hele designprocessen og derunder de ressourcer der er tilgængelige på RUC som et individuelt forskningsspørgsmål, men som ikke er relevant at stille informanterne i forhold til den viden vi ønskede at indsamle fra dem.

Vi benyttede desuden en rollefordeling, der bestod af en primær interviewer og en sekundær interviewer/observatør. Vi valgte denne lidt atypiske fordeling af roller, da interviewererne ikke havde nogen erfaring med at gennemføre interviews i en videnskabelig sammenhæng. Det betød, at vi kunne støtte hinanden, hvilket skabte en trykthed for os selv i situationen. Ved alle syv interviews tog den ene interviewer

skriftlige noter med henblik på at forbedre vores fortolkningsproces og undgå eventuelle misforståelser.

På trods af det skuffende antal af informanter ved det første pilotprojekt besluttede vi ikke at ændre interviewguiden i det andet pilotprojekt, da vi vurderede, at det var selve kunstinstallationen eller den sociale kontekst der havde en afskrækkende effekt i det første pilotprojekt. På trods af manglende informanter fik dog stadig en masse læring ud af det første pilotprojekt via metoden observation.

Observation:

En observation er en iagttagelse af hvordan forskellige personer handler i en given situation. Når du observerer, er dit fokus at aflæse personers handling når de præsenteres for dit observationspunkt. Der findes to former for direkte observation. Direkte Deltager observation, og direkte observation uden deltagelse.

I en deltagende observation, ved den eller dem du observerer ikke, at du holder øje med dem og noterer omkring deres handlinger. Hvorimod i en ikke deltagende observation, hvor du gemmer dig i omgivelserne omkring dit observationspunkt, og tager noter om deres handlinger. I vores første pilotprojekt har vi eksempelvis "forklædt" os i omgivelserne, så vi ligner en almindelig gruppe studerende der arbejder for sig selv ved et bord i kantinen.

Første Pilotprojekt 29.11.2021:

Vi har i tidsrummet (10:30 - 14:30) stillet en simpel træ stige i midten af kantinen, så den er nem at få øje på. Ved siden af stigen er en stol, hvorpå vi har anbragt en kasse samt spørgeskema som deltagerne skal svare på efter de har kravlet op ad stigen, samt et grønt skilt på ryglænet med instruktionerne "tag en seddel efter du er kravlet op". Endvidere, har vi sat to lyserøde skilte op over stigen: den ene står der "vend dig om," og den anden "hvad er dit syn på fremtiden?"

Vi sad som gruppe ved et bord ligesom alle andre i kantinen, og lavede en direkte observation uden deltagelse, af vores projekt. Med fokus på hvordan de studerende interagerede med stigen.

Følgende observationer er gjort:

- Mange går forbi stigen uden at lægge mærke til den.
- En stor del af dem, der går forbi stigen læser blot det grønne skilt.
- Mange af dem, som stopper op og læser det grønne skilt, hvorefter de går rundt om stigen undersøger hvad det drejer sig om. Mange kigger også op og læser de lyserøde skilte, men svarer ikke på spørgeskemaet.
- To svarede på spørgeskemaet uden at de kravlede op ad stigen.
- To deltagere kravlede op ad stigen i hver sin side og "samarbejdede" med at finde ud af hvad det var.
- Én person kommenterede: "det kan jeg simpelthen ikke overskue."
- Vi havde i alt 3 deltagere.

I løbet af pilotprojektet diskuterede vi, hvad der kunne være årsagen til at de fleste bare læste skiltene og passerede videre. Vi kom frem til at det måske ikke var tydeligt nok hvad vores hensigt med stigen var, eller at folk overhovedet forstod at det var en interaktiv kunstinstallation. Derfor blev vi enige om, at vi skulle prøve at sætte et skilt op, for at gøre det mere simpelt og åbenlyst, at vores hensigt var at folk skulle kravle op ad stigen, for at få en oplevelse.

Efter vi satte skiltet op, var der ikke den store forskel i brugeradfærden. Vi kom dermed frem til at det kunne skyldes andre variabler som for eksempel, at folk måske ikke turde kravle op ad stigen, fordi mange har en instinktiv "frygt" for stiger og ikke frivilligt kravler op ad dem. En anden årsag kunne være, at folk ikke ville risikere at "se dumme ud" i et offentligt rum, eftersom stigen var placeret midt i kantinen hvor mange andre kunne se én.



¹ Padfield, N (2021). Fablab RUC. S. 32. lokaliseret på:
<https://fablabruc.app.box.com/s/qdsqfu38m3511ud7u5gx3998grqml6pj>

Andet Pilotprojekt 9.12.2021:

Efter det første pilotprojekt tog vi kontakt til adskillige kunstgallerier, for at høre om vi måtte udføre vores pilotprojekt der. Gallery Sapere Aude i København gav os lov til at sætte stigen op i forbindelse med en fernisering d. 9 december. Vi placerede igen en simpel stige - denne gang mere rustik og færre trin, i midten af rummet, så den var nem at få øje på. På gulvet ved siden af stigen, havde vi sat den samme æske fra vores første pilotprojekt samt spørgeskemaer. Yderligere, klistrede vi et meget lille stykke gult papir op i loftet, hvorpå der stod spørgsmålet: "Hvad tænker du om fremtiden?" Gruppen stod lidt væk fra selve stige, da vi ikke ville give brugerne følelsen af at de blev overvåget. Efter en bruger havde kravlet op ad stigen og besvaret spørgeskemaet, henvendte vi os til dem, for at lave et opfølgende interview, hvor følgende spørgsmål blev stillet:

- 1) "Hvorfor kravlede du op ad stigen?"
- 2) "Hvor har du sat dit kryds og hvorfor?"
- 3) "Hvad tror du, har påvirket dit syn på fremtiden?"

Noter fra disse interviews kan finde i Bilag 5.

Følgende observationer er gjort:

- Mange var nysgerrige på hvad kunstinstitutionen indebar.
- Nogle af informanterne diskuterede spørgsmålet forenden af stigen efter de havde kravlet op ad den.
- Nogle gik hen og kiggede på stigen samt spørgsmålene og kassen, men kravlede ikke op.
- 6 brugere deltog i interviewene.

Efter dette pilotprojekt diskuterede vi, hvad årsagen til at det lykkedes denne gang kunne have været. En betydelig stor forskel mellem de to pilotprojekter er den sociale kontekst, og vi tror også at det er denne som har gjort at vi fik flere deltagere denne gang end første. Yderligere, kiggede vi også på stignens højde, og om det måske var en faktor, som gjorde at folk havde mindre lyst til at kravle op ad stigen. Som tidligere nævnt, så var stigen til dette pilotprojekt mindre, hvilket også kunne have betydning for at flere turde prøve den.

Designprocessen:

I vores designproces har vi gjort meget brug af forelæsningserne i design og konstruktion. Her har vi blandt andet lært at design har noget med mennesker at gøre, og det skal opfylde et behov. Det har i starten været svært at arbejde med stigen som produkt, da vi har skulle spore os ind på, hvordan vi helt præcis vil bruge en kunstinstitution som et design. Vi har været igennem en masse forskellige processer, for at komme til den endelige løsning, og det vil vi komme nærmere ind på i dette afsnit.

Vi har taget udgangspunkt i at designe en kunstinstitution, som indsamler data, hvilket er det behov designet skal opfylde. Vi ved fra første forelæsning i design og konstruktion, at designet skal indkredse et behov, derefter producere den valgte løsning, og finde de ting ved designet som virker og evt. ikke virker, og til sidst gentage designet, for at finde den bedst mulige løsning på designet.

SPRINT:

Vi har gjort brug af den kreative designproces SPRINT, til at udvikle vores designløsning. Første skridt var at finde et problem eller et behov. Vi lagde derfor et fokus for projektet, som lægger op ad vores problemformulering, nemlig at lave en kunstinstitution som tester RUC-studerendes syn på fremtiden. Brugere i vores produkt er RUC-studerende, og målet er at skaffe data fra brugeren, ved hjælp af kunstinstitutionen. Derefter begyndte vi på trin 2, og startede en idégenerering, hvor vi kom frem til mange forskellige løsninger på vores produkt. Det var idéer som indebar former, farver, symbolisme, sikkerhed, osv. Idégenereringen så således ud:

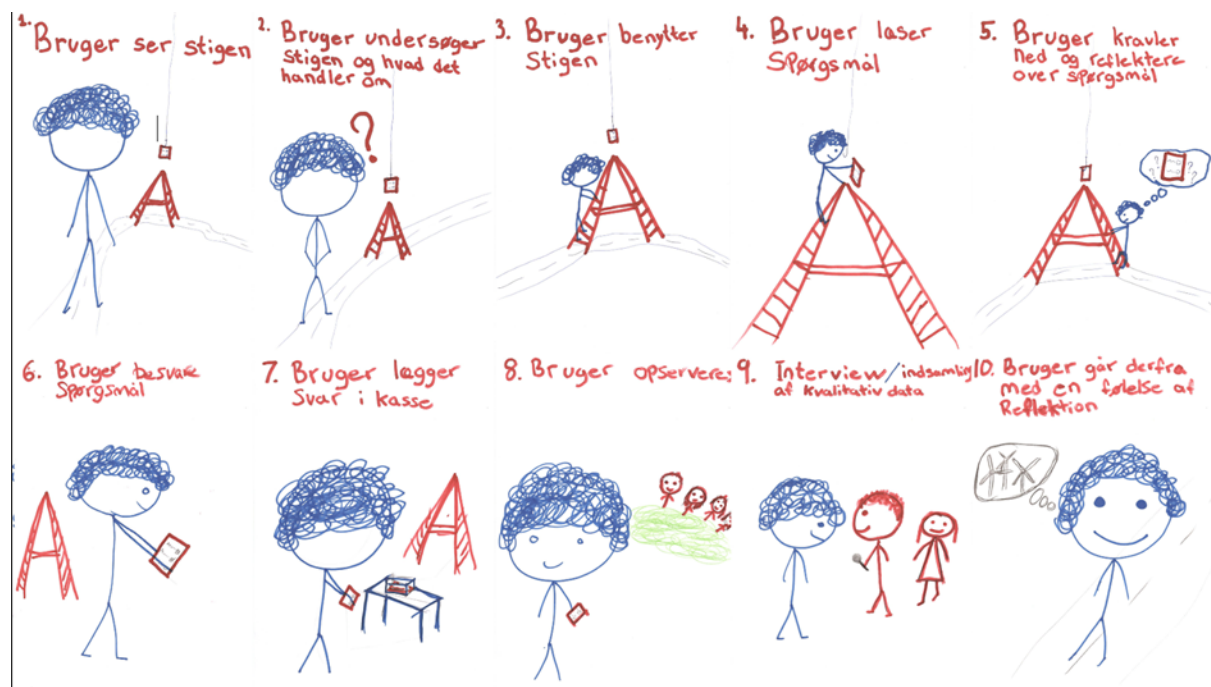
Visuelt: Blade, grene skal skabe en form for træ man kravler op ad, som symboliserer livets træ. Sætte lys på siderne, for at skabe et mere iøjnefaldende produkt. Have farvesymbolik ind over, og gøre brug af grøn frem for eksempelvis rød.

Former: Skal den være lige? Zigzag? Kan retningen være vandret i stedet for lodret, for at lave et opgør med den normale stige, samt formålet med en stige. Trinene skal variere i forskellige former og størrelser, som skal symbolisere livets trin på stigen.

Materiale: Træ, metal, plastik eller andre materiale vi har til rådighed i FabLab, for at eksperimentere med materiale, og dens påvirkning på produktet. Evt. gør brug af en allerede eksisterende stige, og så pynte og male den.

Efter en idegenerering gik vi videre til trin 3, hvor vi valgte nogle af de ideer vi bedst kunne lide, og kom frem til en fremgangsmåde. Fremgangsmåden indebar at teste de forskellige prototyper, ved at finde ud af, hvilken effekt de har på folk og derefter tilpasse prototyperne, så vi rammer mest præcist på vores problemfelt. Vi skal teste prototyperne, for at finde ud af om tilskueren får den ønskede oplevelse, eller om de bliver skubbet i en helt anden retning. Vi ville indsamle data om køn og alder, da det evt. kan vise sig at have en effekt, samtidig ville vi indsamle svar på spørgsmålet: Hvad er dit syn på fremtiden? Det skulle gøres ved at lave en linje hvor der for enderne står enten positivt eller negativ, og så ville brugen skulle sætte kryds på linjen.

Efter at have fundet fremgangsmåden, brugte vi *Storyboard metoden* til at præcisere hvordan processen i kunstinstitutionen skulle foregå. Vi blev bevidste om, at vi hver især havde meget forskellige bud på hvordan brugeroplevelsen skulle være. Ved at skitsere og præcisere de enkelte trin, blev vi i stand til at udvælge den bedste brugeroplevelse, som ville give bedst mulige resultat, i form af, at brugeren ikke skal påvirkes i en retning, så dataene er mest muligt upåvirket. Vi ville derfor designe, hvad der efter vores mening, var det bedst mulige design til at besvare den problemformulering, som vi identificerede ud fra et problem kort.



(Billede af de 10 trin i vores storyboard)

Vi har valgt at lave et procesorienteret design der indeholder en opdeling af de forskellige trin i kunstinstitutionen som vores informanter gennemgår. Der er 10 skitser/trin i processen. For eksempel har vi ved skitse/trin 1 overvejet at tiltrække brugernes opmærksomhed til stigen vha. maling, skilte, pynt eller andet. Således repræsenterer hver skitse/trin den overordnede proces, men hvert enkelt trin indeholder flere detaljer, valg og bevidste overvejelser vedr. kunstinstitutionen og hvordan vi som forskere påvirker informanterne ved hjælp af adfærdsdesign. (design og konstruktion eksamen)

Eftersom vi stadig ikke har fået svar på vores henvendelse til FabLab, valgte vi at lave prototyper af stiger, som er trin 4 i SPRINT modellen. Det var ikke muligt at bygge vores egen stige i FabLab, som vi ideelt set gerne ville have prøvet, men vi valgte i stedet at sætte en normal stige op som kunstinstitution. Vi gjorde os en masse overvejelser over, hvordan kunstinstitutionen skulle ende med at blive, da vi gerne ville give den et udtryk, som ikke påvirker brugerens svar på spørgsmålet.

Vi ville indsamle kvalitative data på dem, som kravlede op ad stigen, ved hjælp af spørgsmål hængende i loftet. Stigen symboliserede rejsen gennem livet, og hvert trin repræsenterede trin på "livets stige". Derefter kravlede de ned, og skrev deres svar på en seddel, som kom i en boks. Brugere ville altså derfor ikke komme til at interagere

med os. Det var vigtigt, da vi ikke vil have brugernes svar på spørgsmålet skal påvirkes. Ud fra den kvalitative data vi indsamlede, kan vi besvare vores problemformulering.

Vi endte med at låne en stige af pedellerne, da vi ikke fik svar fra FabLab, om hvorvidt det var muligt at lave en sikker stige selv. Vi tænkte det var mere sikkert, og at flere måske ville turde benytte stigen, og dermed indsamle mere data.

Målet med kunstinstitutionen er at give tilskueren en oplevelse og samtidig få dem til at reflektere over spørgsmålet, og måske ende med at de aktivt undersøger videre. Vi vil skabe "det første trin på stigen" og udvide brugernes horisonter.(afsnittet produkt i midtvejsevalueringen)

Trin 4 i SPRINT modellen handler om at få lavet forskellige udgaver og prototyper på designet. Undervejs i processen blev der lavet forskellige udgaver af installationen, og til sidst endte vi med at teste den endelige udgave, som er trin 5 i SPRINT modellen. Vi satte stigen op i kantinen, hvilket var bevidst, da vi tænkte at flest mulige ville støde på stigen der. Vi satte os ved siden af, uden at virke som om, at vi var en del af installationen. Vi sad i flere timer og observerede folk. I løbet af observationen blev vi enige om at lave et skilt ved siden af stigen, da vi oplevede at mange blot gav stigen et blik, og så gik hurtigt videre. Andre stoppede også op, og snakkede om den, men ingen turde rigtigt at kravle op på den. Vi lasercuttede derfor et skilt, hvorpå der stod "prøv mig!". Ideen med skiltet var at vække mere opmærksomhed, og samtidig fortælle at man kan prøve stigen, og opleve noget andet end blot en almindelig stige. Det ændrede ikke noget, da klokken var blevet mange, og der var markant færre mennesker i kantinen.

Vi har som vist og fortalt gjort brug af SPRINT modellen under det første pilotprojekt af kunstinstitutionen. SPRINT har været en vigtig designmetode i vores projekt, da det har hjulpet os til et bedre og hurtigere resultat af en designløsning. Vi har brugt metoden som en iterativ proces, da vi har reflekteret over de forskellige designløsninger, og gjort dem bedre efter at have lavet flere forskellige modeller.

Ved første forsøg fandt vi ud af, at Affordance er et vigtigt element i vores kunstinstitution, da det skal være tydeligt for brugeren, hvordan man anvender installationen. Vi startede med at sætte stigen op med en stol ved siden af, hvor der stod "tag en seddel efter du har kravlet op ad stigen". Vi valgte netop farven grøn for at

den skulle være mere synlig, og da den samtidig er komplementærfarve til pink, som vi valgte til den anden seddel i loftet.



(Billede af første forsøg af kunstinstitutionen)

Vores overvejelser byggede på at gøre det nemt for brugeren, at forstå hvordan man interagerer med installationen. Det var dog ikke det der skete, da flere kiggede på sedlen i loftet, og kunne læse det nede fra, hvilket endte med at være en utilsigtet effekt. Det viste sig også, at det kun var få mennesker der turde at gå op af stigen. Det er derfor tydeligt at affordance spiller en stor rolle, hvis man vil have aktøren til at interagere med designet.

Efter det første forsøg fik vi muligheden for at sætte kunstinstitutionen op til en kunstferisering i København, og vi valgte derfor at tage forsøget videre, i håb om at flere ville interagere med stigen. Vi valgte at bruge en mindre stige, da vi ved første forsøg erfarede, at de fleste nok syntes det var for højt at kravle op, og det kom til at virke alt for usikkert for folk. Samtidig tænkte vi at omgivelserne til en kunstferisering var bedre, end en kantine på et universitet, hvor folk har travlt med deres eget.

Designløsningen på forsøg 2 gav mere og bedre resultat end forsøg 1, og vi fik samtidig flere forskellige svar og holdninger. Det viste sig at omgivelserne for en kunstinstitution også spiller en stor rolle, da folk til kunst feriseringen var kommet med et åbent sind om at se noget nyt og lærerigt, og det passede vores kunstinstitution godt ind i.

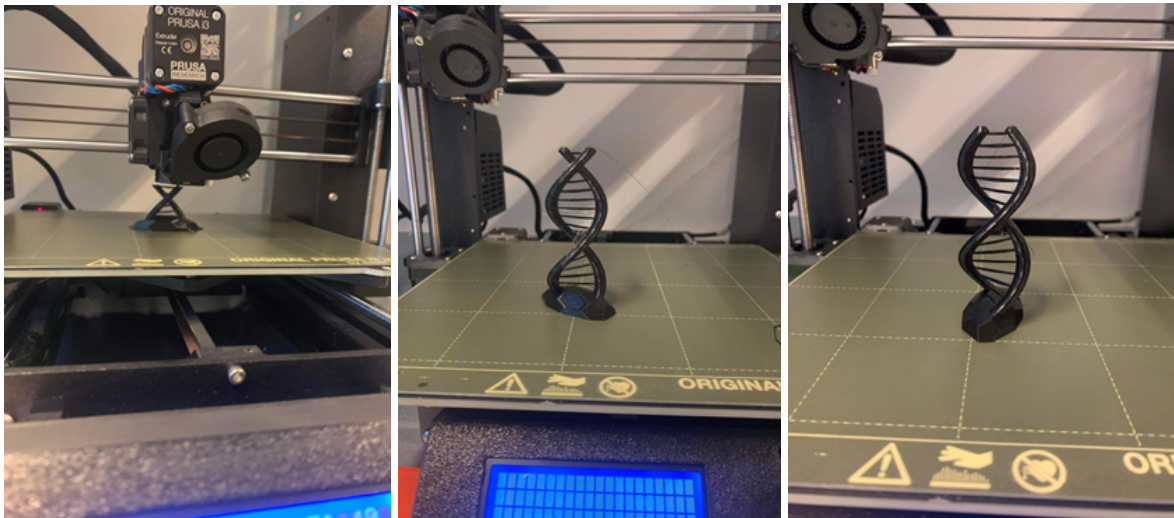
Prototyper:

Vi valgte derfor at lave 5 små prototyper af forskellige materialer, for at eksperimentere med forskellige designløsninger på en stige, samt få bedre erfaring med maskiner i FabLab. Vi lagde i prototyperne også vægt på de mere kunstneriske overvejelser, som vi gerne ville have repræsenteret i stigen. Vi tog de små prototyper med for at lege med materiale, former, farver og symbolisme, og for at få den mere kreative del af en designløsning ind over projektet.

De små prototyper startede som 5 forskellige prototyper. Vi ville have erfaring med de fleste maskiner i FabLab, samt erfaring i at arbejde med forskelligt materiale. Vi holdt flere gruppemøder i FabLab, for at se hvilke muligheder vi havde for at lave forskellige designløsninger. Vi fik et kursus i Fusion og Inkscape, så vi kunne designe forskellige stiger i både 2D og 3D. Vi snakkede om forskellige løsninger, som kombinerede forskellige maskiner, materiale og symbolisme. Vi kom derved op med 5 designløsninger:

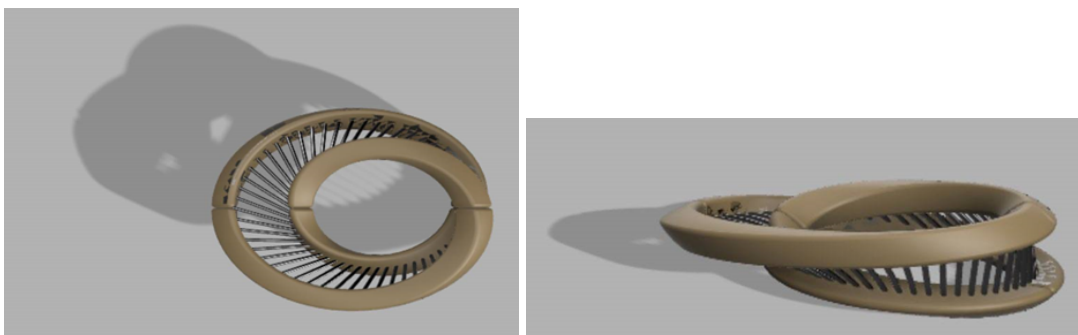
1. 3D printet DNA stige
2. Skrå/skæve trin stige i træ
3. Diagonal stige i pap
4. Surrealistisk stige i metal
5. Kasse stige i plexiglas

Den første prototype vi lavede, var DNA-stigen, som vi designede i et 3D program og derefter 3D printede. Vi valgte at stigen skulle være formet og snoet som en DNA-streng. DNA-strengen symboliserer liv, og vi syntes derfor at det gav god mening, at lave en stige som symboliserer livet, så brugeren får fornemmelsen af at tage trin op ad "livets stige". Vi ville gerne lege med flere forskellige former af stigen, og udfordre den normale måde at se stiger på. En DNA-streng er snoet, og den egenskab ville vi tage videre i vores DNA stige. Det gav en sjov og kunstnerisk effekt, da man ikke vil forvente at en stige er andet end lige. Vi valgte at 3D printe stigen, da det er nemmere at arbejde med bløde former i en 3D printer, frem for eks. en lasercutter som arbejder med træ.



(Billeder af DNA-stigen i 3D printer)

Efter at have 3D printet den første prototype indså vi, hvor lang tid det ville tage at designe og lave prototyper på printere og lasercuttere. Vi besluttede os for kun at lave én prototype mere. Den sidste prototype skulle have egenskaber fra alle de 5 forskellige prototyper. Vi kom derfor op med designet "Den Surrealistiske Uendeligheds Stige". Da alle 5 prototyper havde egenskaber som legede med det surrealistiske, valgte vi at tage udgangspunkt i netop denne egenskab. Stigen er designet i Fusion 360, som er et 3D program, og derfor den bedste løsning til at skabe bløde og runde former, som kan give en følelse af at stigen er uendelig. Det er altså bevidst at vi igen 3D printer vores prototype, fordi vi ved første forsøg erfarede at 3D printning er godt til runde og bløde former, og kan give os større mulighed for eksperimentering af designet.



(Illustration af den Surrealistiske Uendeligheds Stige i Fusion 360)

Illustrationen skal vise at trinnene fortsætter hele vejen rundt. Man kan derfor ikke nå et toppunkt, som man kan på en almindelig stige, og det skaber den ønskede effekt om

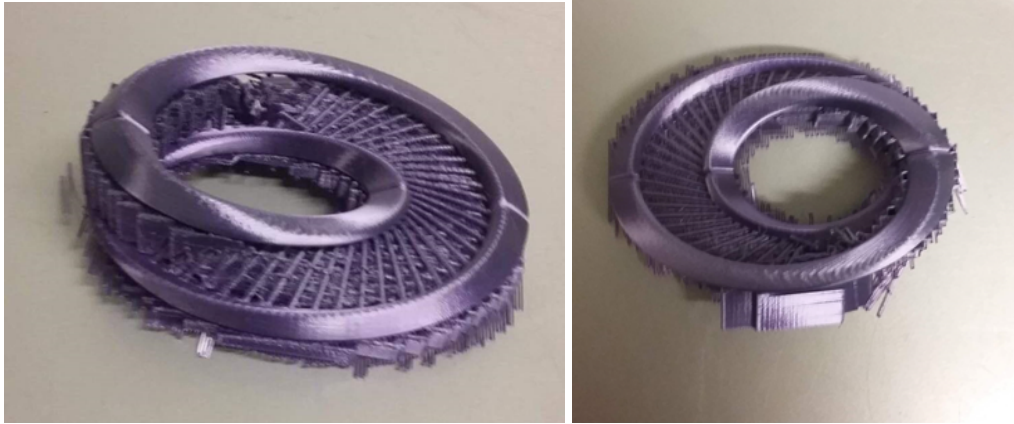
uendeligheds fornemmelsen. Det surrealistiske ses i måden stigen former sig på, da stiger normalt har til formål at hjælpe brugen op i en ønsket højde, mens vores stige ikke lever op til den almindelige stiges formål. Det skaber en form for refleksion over stigen i sig selv, og kan rejse spørgsmål om det overhovedet kan kaldes for en stige. Refleksionen kan være med til at gøre vores kunstinstitution meget mere attraktiv og spændende, og skabe flere interaktioner, som derved vil give os mere data. Hvis modellen ville blive lavet i fuld størrelse, er vi sikre på, at den ville skabe langt større opmærksomhed, end den almindelige stige vi endte med at sætte op. Det vil dog være svært at lave stigen i fuld størrelse, da vi ikke kan 3D printe så stort, og derfor skulle finde en anden måde at lave modellen på.

Første forsøg med at 3D printe stigen gik ikke så godt. 3D printereren stoppede undervejs og lavede kun en tredjedel af stigen.



(Billede af første forsøg af 3D print)

Andet forsøg gik bedre, og vi fik 3D printet hele stigen. Dog krævede designet meget support (det der hjælper med at holde 3D printet sammen når den printer), og det var svært at få af igen, uden at ødelægge trinnene på stigen, da de var meget tynde.



(Billede af andet forsøg af 3D print)

Vi er klar over, at forsøget med stigen ikke var perfekt, og at vi kunne forbedre en masse ved det. Hvis vi evt. havde bygget en af de stiger vi lavede som prototyper, ville det vække meget mere opmærksomhed, og skabe den ønskede effekt, at folk fandt installationen så interessant, at de af ren nysgerrighed aktivt interagerede med stigen. Det er et projekt som kunne være spændende at arbejde videre på, og det er vigtigt at pointere, at vores mål for projektet ikke var at ende med en kunstinstitution i fuld størrelse, som vi havde designet i 3D programmer. Vores mål med projektet var nemlig at blive klogere på hvordan man skriver en opgave, og hvilke ressourcer vi har til at lave projekter på RUC. Det giver derfor god mening, at vi endte med både at arbejde med lasercutter, 3D printer, 3D programmer og generelt bare FabLab. Vi fik endda et kursus i programmerne Fusion og Inkscape af en medarbejder i FabLab. Vi har derfor fået en masse erfaring med interaktions design, og udviklet os på vores kreative evner. Et forsøg på en kunstinstitution har dermed givet os design redskaber, som vi kan tage med videre i bacheloren, og det var der vi gerne ville ende.

Vores prototyper havde også lidt design fejl, men fra teorien om prototyper ved vi, at prototyperne skal hjælpe med at vise de forskellige refleksioner, og bruges til at videreudvikle et design. Derfor er vores proces i forløbet med prototyperne og kunstinstitutionen stadig vigtige for vores projekt, selvom de ikke blev helt perfekte eller som tænkt. En design ide der tilfredsstiller alle de identificerede krav, behøver nemlig ikke nødvendigvis at være det bedste design, hvis prototyperne kan fremhæve de kvaliteter og egenskaber, som vi som designere interesserer os for at vise, uden at de flere forskellige forsøg og prototyper forvrænger forståelsen af helheden. Det

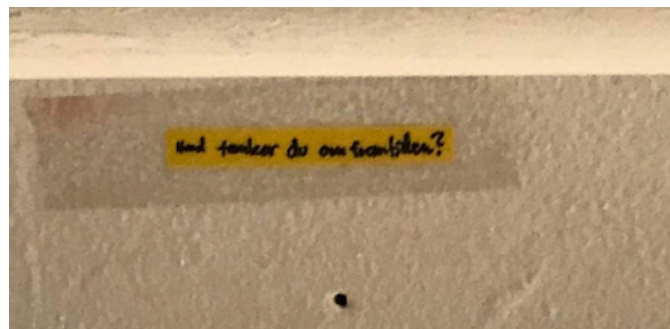
fremgår tydeligt i vores proces, hvad vi gerne vil med projektet og forsøgene, nemlig at svare på vores problemformulering, og arbejdsspørgsmål. Vores designproces har været en vigtig opgave i vores projekt, da vi endte med at løbe ind i flere forskellige udfordringer, som resulterede i flere forskellige designløsninger.

Symbolisme & kunstneriske overvejelser:

Symbolisme kan være meget forskelligt afhængig af kultur og tid. For eksempel har man i Kina hvidt på til en begravelse, hvor vi i Danmark klæder os i sort. For at undgå eventuelle kulturelle misforståelser har vi derfor inkluderet dette afsnit om symbolisme og kunstneriske overvejelser, hvor vi specificerer hvad de forskellige kunstneriske valg er tænkt som symboler for.

Selve stigen er et symbol for vores vej gennem livet og det faktum at uanset hvad vi alle hver især gerne vil opnå - uanset om det er at få en uddannelse, et job, en familie, en ny bil eller bare at se en film - så kræver det handling at nå sine mål. Man er nødt til at tage det først trin på stigen og det er oftest nemmere at gøre, hvis det første trin er så småt som muligt. For hvis det første trin er stort eller på nogen måde virker uoverskueligt, så kan det være svært overhovedet at komme igang.

I det første pilotprojekt brugte vi desuden papir med to forskellige komplementær farver; grøn og pink. Vi valgte at anvende disse farver både for at tiltrække opmærksomhed til kunstinstitution samt at bruge komplementærfarver for ubevidst at



signalere balance. Sidst men ikke mindst skrev vi, ved det andet pilotprojekt, spørgsmålet "Hvad tænker du om fremtiden?" for enden af stigen på gult papir. Det gule papir var et symbol for, at informanten kunne se op mod den gule sol og ubevidst lede tankerne mod en lys fremtid. Sluttelig, har billedet på forsiden af dette projekt også en del symboler og kunstneriske overvejelser. Billedet på forsiden har et surrealistisk element i, at stigen står oprejst midt i det hele uden at læne sig op ad noget, hvilket rent fysisk ikke kan lade sig gøre. Alle gruppens medlemmer har en passion for surrealismen og ting, der ikke rigtig giver mening. For enden af stigen ses

en stor hvid sky, der skjuler hvordan stigen ender, men trods alt ikke virker "farlig" som en mørk tordensky, hvilket også understreges af det rolige vand, der omringer stigen.

Vi kan se helt ud i horisonten, men der er ikke en eneste bølge, så roligt er det. Så hvorfor er der pludselig en stor sky for enden af stigen?

Hvis stigen er et symbol for livets træ og vores individuelle rejse gennem livet fungerer skyen som et symbol for, at selvom vi ikke kan se hvor vi ender, så er det stadig værd at få tilfredsstillet sin nysgerrighed og turde kravle op ad stigen. Fordi livet er kort, ligesom stigen, og jo mere vi tør - des bedre.



Analyse:

Formålet med analysen er at identificere læringspointer om de to overordnede mål ved projektet: selve designet af en kunstinstitution samt hvordan sådan et design kan anvendes til at indsamle empiri om informanternes syn på fremtiden og hvad det pågældende syn er baseret på.

Hvordan designer man en kunstinstitution?

Til dette arbejdsspørgsmål har vi valgt at kigge på to forskellige teorier: affordance og adfærdsdesign, samt viden vi har tilegnet os ved nogle af vores forelæsninger i Design og Konstruktion. Endvidere fokuserer besvarelsen af dette arbejdsspørgsmål på, hvordan vi ved hjælp af vores teorier har fundet frem til at designe en kunstinstitution, da det forrige kapitel, Designprocessen, tager fat i selve processen. Normans affordance teori handler om design og brugervenlighed, og Münsters adfærdsteori om, hvordan man ændrer menneskers adfærd ved at ændre omgivelserne. Derfor har vores fokus, i designprocessen, mere konkret været på, hvordan vi kan designe en kunstinstitution som folk *har lyst til* at afprøve. Dog skal det også nævnes, at vi har været ekstra opmærksomme på ikke at ændre folks holdninger omkring deres syn og holdninger på fremtiden, men derimod kigget på hvordan vi kan få vores brugere til at forstå, hvordan stigen skal bruges, og hvordan vi kan få dem til at interagere med kunstinstitutionen.

Som tidligere nævnt, arbejder Norman med to forskellige former for affordance; affordance og den opfattede-. Begge begreber er relevante at have i tankerne, under designprocessen, da de kigger på, hvorvidt en bruger forstår og ved, hvordan et givent design skal bruges. Dette er meget centralt, da en bruger kan misforstå et design og derfor kan man komme ud for, at designet slet ikke bliver brugt, eller bliver brugt forkert. I vores første pilotprojekt, da vi satte stigen op i kantinen, kom vi faktisk ud for dette. Vi oplevede at mange enten gik forbi stigen og kiggede undrende på den uden at kravle op ad den, og at andre kiggede på den og derefter på vores spørgeskema. En måde vi optimerede designet på, for at undgå dette, var at vi lavede et skilt, hvorpå der stod "*Prøv mig!*" Dette skilt klargjorde stigenes affordance, ved at fortælle brugeren,

hvordan den skulle bruges. Endvidere, klargjorde det ikke hele kunstinstitutionens affordance, da vi stadig oplevede tvivl hos brugerne.

En måde vi kunne have optimeret kunstinstitutionens affordance endnu mere, ville have været ved at putte mere information på skiltet, som tydeliggjorde både stigen og spørgeskemaernes affordance. Et eksempel kunne have været: *"Kravl op ad stigen og besvar derefter to spørgsmål."*

Når man kigger på Morten Münsters teori om adfærdsdesign, lægger det sig tæt op ad Normans teori om affordance. Dog skiller de to teorier sig ved at Münsters ikke arbejder med, hvorvidt brugeren forstår designet, men kun den ønskede adfærd som der ønskes fra brugeren. Endvidere, som nævnt førhen, kan adfærdsdesign give u hensigtsmæssige ændringer, og det er derfor vigtigt at afprøve sine designløsninger. Som nævnt i afsnittet omkring dette første pilotprojekt, gav skiltet ikke den store forskel i brugeradfærden, samtidig var det svært at konkludere, hvad der egentlig skyldes, brugeradfærden.

Ressourcer på RUC

Da vi fastsatte vores problemformulering, måtte vi lige tage et par skridt tilbage for at se hvilke muligheder vi havde til rådighed. *Hvordan kan vi vha. en kunstinstitution teste vores hypotese om, at RUC-studerende har et negativt syn på fremtiden?*

Hvilke ressourcer har vi tilgængelige for at kunne besvare dette? Grundet vores interesse og nysgerrighed for Fablab, og hvad der var muligt at udrette i det kreative og tekniske miljø det tilbyder, var vores indledende tanke at vi ville designe og bygge en stige, hvis formål skulle være at teste RUC studerendes syn på fremtiden. Vi opsøgte derfor en Fablab medarbejder, og ville høre deres vurdering af sikkerhed, kontra vores designløsninger og hvorvidt de var mulige inden for en rimelig tidshorisont. Fablab besvarede aldrig vores officielle henvendelse vedr. projektet, men da vi alligevel opsøgte dem for at få deres input vurderede de, at den eneste forsvarlige løsning til at sikre holdbarheden af stigen ville være at svejse hvert enkelt trin på stigen. Det betød, at det eneste materiale der kunne bruges, var metal.

Det betød at vores første ide, med at designe og bygge vores helt egen stige, ikke ville fungere, og vi derfor var nødt til at finde på noget andet. Det gik op for os at vi nødvendigvis ikke fysisk behøvede at bygge det mest hensigtsmæssige design, men i stedet kunne lave flere designløsninger via den software RUC tilbyder som studerende. Vi kom på den ide at lave miniature modeller af designløsninger til en kunstinstitution der kunne være med til at teste de studerendes syn af fremtiden.

Software ressourcer som 360 Fusion, et tredimensionelt tegneprogram til at skabe og manipulere med 3D filer. Og Inkscape, et 2D vector tegneprogram som de fleste industrielle produktions maskiner kan forstå. At kunne bruge disse værktøjer låste op for yderligere muligheder. Vi kunne pludseligt lave rapid prototyping af miniature modeller af *stigen* i 3D print, og bruge ressourcer som laserskæring til at lave praktiske værktøjer som fx en kasse vi kunne stille ved stigen, så der var et oplagt sted at lægge besvarelsene på spørgsmålet for enden af stigen.



Efter vi havde designet en række prototyper, var det tid til at lave vores pilotprojekt. Altså sætte en stige op hvis formål skulle være at indsamle data. Eftersom vi blev enige om at vi ikke selv kunne designe en prototype af den stige vi ville have ønsket i fuld størrelse, var vi nødsaget til at gå til andre midler. Vi kontaktede derfor pedellerne på RUC, og hørte om vi kunne få lov at låne en arbejdsstige i forbindelse med vores projekt. Den normale arbejdsstige skulle erstatte det ønskede design.

Vi lavede et skilt ved hjælp af 2D programmet Inkscape, og benyttede laserskæreren i Fablab til at skære den ud. Vi satte skiltet op ved siden af stigen i forsøg på at undgå forvirring med en normal arbejdsstige.

Undervejs i forløbet gjorde vi brug af Thirdroom til at dokumentere vores mange processer. Thirdroom var et godt værktøj til at hjælpe os visualisere hvilke processer vi havde været igennem.

Nu hvor vi har redegjort for hvilke ressourcer, vi har gjort brug af, kan vi komme til en dybere analysering af vores arbejdsspørgsmål. Vi har valgt at tage et arbejdsspørgsmål med om, hvilke ressourcer der er på RUC, som vi kan bruge til at besvare vores problemformulering, fordi vi som nævnt flere gange før, har haft et fokus på at lære RUC at kende. Ved at have arbejdet med alle de forskellige ressourcer i FabLab, har vi fået en dybere forståelse af, hvad der er muligt for et fremtidigt semester projekt. Ved at se på det endelige resultat, er vi blevet klogere på de værktøjer vi har til rådighed, og hvordan vi på et senere tidspunkt kan gøre det bedre. Vi har erfaret at design tager længere tid end forventet, hvis man gerne vil have et perfekt design. Hvis vi havde haft erfaring med FabLab og evt. startet noget før, ville vi kunne have lavet en af prototyperne i fuld størrelse. Det kunne have givet et helt andet resultat, da kunstinstallationen ville have fået langt større opmærksomhed.

Vi kom dog frem til, at med de ressourcer vi har på RUC, ville det være svært at lave netop de designs vi designede, da vi arbejdede med bløde og runde former. Det ville være svært at lave dem i fuld størrelse, da vi brugte en 3D printer til at printe dem med. Vi skulle derfor rekonstruere designet, og finde på en ny løsning, hvor vi evt. kunne samle små dele af stigen i træ, ved hjælp af cnc fræseren og/eller lasercutteren. Efterfølgende har vi fundet ud af, at FabLab har en lasercutter til metal, så vi ville også kunne lave en designløsning i metal. Vi er altså kommet frem til, at vi via vores arbejdsmetode og arbejdsspørgsmål, har fået en masse erfaring med ressourcerne på RUC, som var en ønsket faktor for os alle i dette semester projekt.

Hvad påvirker vores syn på fremtiden?

Som beskrevet tidligere har designprocessen og indsamlingen af empiri gjort at vores originale problemformulering og arbejdsspørgsmål ikke var mulige at analysere. Vores originale arbejdsspørgsmål var: Hvad påvirker RUC studerendes syn på fremtiden?

Efter vi havde gennemført det første pilotprojekt, blev det dog klart, at vi var nødt til at indsamle mere empiri i en anden social kontekst end kantinen på RUC og derfor har vi ændret overskriften på dette kapitel til "Hvad påvirker vores syn på fremtiden?"

Fordi informanterne ikke længere er afgrænset til RUC studerende, men primært består af de 11 besvarelser vi fik af de informanter der benyttede kunstinstitutionen ved ferniseringen i galleriet d. 9. december.

Disse 11 informanter udfyldte sammen med 3 informanter fra det første pilotprojekt, et stykke papir efter de havde kravlet op ad stigen. På papiret var en vandret linje med to poler: positiv og negativ. En linje som informanterne skulle sætte et kryds på, efter at have læst spørgsmålet for enden af stigen: "Hvad tænker du om fremtiden?"

Der var i alt 14 deltagere (3 ved det første pilotprojekt og 11 ved det andet, hvoraf vi foretog et semistruktureret kvalitativt interview med halvdelen, altså 7 deltagere som vi også refererer til som informanter), der satte deres kryds og kom deres svar i kassen ved siden af stigen. Udover krydset, bad vi desuden informanterne om at informere om deres alder og køn for at få lidt grundlæggende information om hvem informanterne var. Derfor ved vi, at der var 5 kvinder og 9 mænd der benyttede kunstinstitutionen. Kvinderne havde en gennemsnitsalder på 25,6 år og mændene havde en gennemsnitsalder på 27,9 år. Mændenes gennemsnitsalder blev trukket op ad især tre deltagere på henholdsvis 44, 51 og 52 år. Udover disse tre deltagere var de resterende deltagere under 30, hvilket er relevant ift. at kunne be- eller afkræfte vores hypotese om, at undersøgelsen fra Bath University der viste, at unge mellem 16-26 frygter fremtiden, også gælder i Danmark. Men det giver sjældent mening at sammenligne æbler og pærer, derfor er alderen på deltagerne relevant, for at kunne sammenligne resultaterne af Bath studiet og vores pilotprojekt. Selvom vores deltagere i gennemsnit

er ældre end informanterne fra Bath undersøgelsen, mener vi stadig at deltagerne kan kategoriseres som "unge" og derfor er relativt sammenlignelige.

Når vi analyserer besvarelsene af interviewene fra vores 7 informanter, fra vores andet pilotprojekt, og ser på de 3 forklaringer omkring forholdet mellem håb og subjektivt velvære, som er blevet belyst i teori afsnittet, finder vi nogle sammenligninger. Kort genfortalt, skelner forskerne imellem 3 forklaringer på et godt velvære, som lyder: 1) Håb leder til højere niveauer af subjektivt velvære, når vi oplever succes i at følge vores mål, 2) Folk, som er mere håbefulde, ser flere muligheder og har derfor nemmere ved at opnå de ting, som gør dem tilfredse med deres liv, og 3) Positive følelser udvider ens subjektive velvære, fordi mennesker, der har det godt, oftest er mere åben for nye situationer, forhold og indtryk og derfor erhverver de flere oplevelser og færdigheder.

Yderligere, skelner forskerne også imellem 2 forklaringer som kan lede til at formindske ens velvære: 1) Et overdrevent optimistisk syn på fremtiden kan formindske ens velvære, hvis det holder mennesket fra at forbedre en dårlig situation, og sluttelig, 2) Positive forventninger kan have en negativ effekt på glæde, hvis materialistiske ting er i fokus.

Tager vi et kig på informant 1, 2, 6 og 7's besvarelser (Bilag 5), kan vi ud fra deres svar på det første spørgsmål, se at de falder ind under den første forklaring som forskerne skelner i mellem. Forskerne argumenterer for at mennesker, der er mere håbefulde omkring fremtiden, er mere tilbøjelige til at være kreative, og som vi også kan se på deres besvarelser af det første spørgsmål, kan vi se at det hænger sammen, da de alle fire har svaret at de ser fremtiden positivt.

Informant 3 og 4 (Ibid.), er de eneste to som ikke har sat deres kryds positivt, samt ingen af dem vil kunne forklares med forskernes teorier omkring forholdet mellem håb og subjektivt velvære, da de hverken udviser et overdrevent optimistisk syn på fremtiden, tværtimod, eller udviser tegn på at materialistiske ting er fokuset i deres liv.

Generelt for alle deltagerne gælder at kun 2 satte et kryds på den negative side af linjen, 2 satte omkring midten og de resterende 10 havde alle et positivt syn på

fremtiden. Nogle satte endda deres kryds helt uden for linjen mod den positive side, sandsynligvis for at signalere at deres syn på fremtiden var mere end bare "positivt". Disse resultater går dog stik imod den data som Bath University indhentede hos 10.000 unge der frygtede fremtiden. Det er bemærkelsesværdigt, at vi kan ende ud med et resultat der er så langt fra en langt større og mere omfattende "professionel" undersøgelse. Men hvad kan det skyldes?

Vi ved fra utallige studier, at alle mennesker er fundamentalt irrationelle. Mere specifikt beskriver Daniel Kahneman denne irrationalitet ved hjælp af den simple "system 1 og 2" teori der dikterer, at langt det meste af tiden er mennesket styret af det hurtige, impulsive og automatiske "system 1". Eller hvad Chip & Dan Heath beskriver som "rytteren" i deres teori om menneskelig adfærd. Det vil sige at når vi stiller langt de fleste mennesker overfor en kunstinstallation i en social kontekst de allerede kender (kantina), så er de mere tilbøjelige til at ignorere installationen, fordi hjernen foretrækker at gøre som den plejer.

Ifølge Chip & Dan Heath kan menneskelig adfærd beskrives som en kæmpe elefant der blot følger sine instinkter og man kan ikke altid regne med at rytteren der styrer elefanten (det reflektive system 2) er vågen. Derfor er den letteste måde at ændre menneskelig adfærd ved at designe en sti, som elefanten automatisk vil følge, også kaldet adfærdsdesign.

Inden vi gennemførte det første pilotprojekt, var vi sikre på at vi kunne få omkring 10 deltagere/informanter til at interagere med vores kunstinstallation som forventet, men det blev i stedet en hård læring om hvor styret vi egentlig er af system 1 og vores mentale elefant. Eller, som en tilfældig passerende udtalte ved det første pilotprojekt: *"Det kan jeg simpelthen ikke overskue."*

Efter dén erfaring blev spørgsmålet: hvordan aktiverer vi folks system 2 eller deres mentale rytter, så vi kan få dem til at interagere med kunstinstallationen? Det hjalp ikke at sætte skilte op, derfor ændrede vi den sociale kontekst ved at sætte kunstinstallationen op et sted vi vurderede at der var en større sandsynlighed for at menneskers system 2 og deres mentale rytter var vågen og i kontrol – en

kunstudstilling. En vurdering der viste sig at være korrekt, da hele 11 personer kravlede op ad stigen, da den stod i et kunstgalleri – uden skilte. Her valgte de fleste informanter at kravle op ad stigen, primært fordi de var nysgerrige. (Bilag 5)

Da vi interviewede syv af de 14 deltagere, spurgte vi desuden ind til hvad de selv mente påvirkede deres syn på fremtiden, uanset om det syn var positivt eller negativt. Her nævnte flere "medierne", "sociale medier" og ikke mindst deres tætte relationer som bekendte, venner og familie. Overskriften for dette kapitel er: *Hvad påvirker vores syn på fremtiden?* Og vi ved nu, at det er et alt for bredt spørgsmål til at vi kan konkludere noget konkret ud fra vores pilotprojekter. Ikke desto mindre kan vi konstatere, at alle informanter sandsynligvis er blevet påvirket ift. deres syn på fremtiden af netop medier og menneskene i deres liv. Hvis vi går ud fra, at det er korrekt, så har de medier man vælger at følge og de mennesker man vælger at omgive sig med en enorm betydning for vores liv. En pointe der kan virke åbenlys, men som er vigtig at understrege på grund af de ubevidste effekter ved Halo effekten. Halo effekten er, som beskrevet i teori afsnittet, en kognitiv bias der får alle mennesker til at handle og tænke irrationelt. Hvis vi for eksempel bliver ved at høre om klimakrisen, Corona krisen, økonomiske kriser, personlige kriser og alskens dommedagsprofetier. For eksempel forfatteren Shoshana Zuboff der i sin bog *Surveillance Capitalism* prædiker endnu en dommedagsprofeti. Mere specifikt beskriver hun hvordan overvågnings kapitalisme er en konsekvens af den teknologiske udvikling der vil smadre livet som vi kender det: *"This logic turns ordinary life into the daily renewal of a twenty-first-century Faustian compact. "Faustian" because it is nearly impossible to tear ourselves away, despite the fact that what we must give in return **will destroy life as we have known it.**"* (Zuboff 2019: 12, fed tilføjet.)

Det er nemt at få øje på alt det negative. Råbe "ulven kommer" og kalde en hel generation af unge for "fucked". Med sådanne artefakter giver det god mening, at undersøgelsen fra Bath University af 10.000 unge mennesker viste en udpræget frygt for fremtiden. Fordi de artefakter, nyheder og historier vi oplever i hverdagen hver især har en iboende "halo-effekt", der påvirker vores syn på fremtiden. Hvilket informant nr. fire er et godt eksempel på, eftersom han var en af de få deltagere der havde et negativt syn på fremtiden, fordi han arbejdede med klimaforandringer. (Bilag 5)

Vi kan ikke sige med sikkerhed om fremtiden bliver bedre eller dårligere, da det kommer an på hvilke parametre man vurderer sådan et udsagn på. Vi kan dog ud fra objektive data som den gennemsnitlige levealder og indkomstniveau, med sikkerhed sige, at disse to nøglefaktorer kun vil forbedres i fremtiden (Bilag 2).

Ifølge nogle af de mest anerkendte forskere i verden, IPCC, ser vi ind i fem sandsynlige scenarier for fremtiden, hvoraf alle fem indebærer en fremtid hvor vi er blevet rigere. (Bilag 3) En positiv nyhed, da flere penge betyder bedre hjem, medicin, uddannelse, mad, mm. - des flere penge vi har, des bedre liv og investeringer kan vi gøre. Men for at forstå og kende til sådanne data kræver det, at vi aktiverer hjernens langsomme og reflektive system 2.

Halo effekten gør sig gældende uanset om der er tale om noget positivt eller negativt. Det vi ser og oplever som positivt og negativt påvirker vores opfattelse af livet generelt. Derfor kræver det en vågen rytter at kunne forholde sig rationelt til verdenen omkring sig og ikke mindst hvordan denne udvikler sig. Vi kan ikke svare på præcis hvad der påvirker vores syn på fremtiden, da vi antager at det er en kombination af mange forskellige faktorer. Dette pilotprojekt har dog gjort os opmærksomme på hvor svært det kan være at aktivere det rationelle system to og få vores mentale rytter til at styre elefanten et andet sted hen end vi plejer.

Projektet har dog også vist, at hvis vi sætter mennesker ind i en kontekst hvor de er mere tilbøjelige til at have aktiveret deres rationelle og reflektive system to, så har langt de fleste unge et positivt syn på fremtiden.

Konklusion:

Dette projekt søgte at besvare problemformuleringen:

Hvordan kan vi vha. en kunstinstitution teste vores hypotese om, at RUC-studerende har et negativt syn på fremtiden?

Ud fra den indsamlede empiri og som vi har set i analysen kan vi således konkludere, at vores hypotese baseret på et studie af 10.000 unge mennesker, var forkert. Vi har fundet mange eksempler på dommedagsprofetier. Alt lige fra klimakrise, corona krise, plakater (bilag 1), forelæsninger og litteratur som Shoshana Zuboff "Surveillance Capitalism" der alle argumenterer for, at verden er ved at udvikle sig til noget der bedst kan beskrives som dommedag, eller ihvertfald enden på verdenen som vi kender den. En verden hvor de mennesker der formår at overleve sygdomme og klimaforandringerne i bedste tilfælde vil være styret af teknologi de ikke forstår, drevet af grådighed og penge. Et velkendt billede vi kender fra TV-serier som *Black Mirror*, og *Handmaid's Tale*. Men det er tankevækkende at de billeder ikke hænger sammen med objektiv data om hvor længe vi lever og vores indkomstniveau, som selv IPCC påpeger kun vil forbedres resten af dette århundrede. (Bilag 2 og 3)

Vi ved fra Hope artiklen, at individers opfattelse af håb påvirker deres valg i hverdagen og hele deres liv, derfor er det glædelig overraskelse, at vores indledende hypotese om at RUC studerende sandsynligvis havde et negativt syn på fremtiden (på grund af klimakrise, corona krise, plakater og diverse artefakter, forelæsninger, medier, mm.) var forkert. 10 ud af 14 deltagere på kunstinstitutionen "Stigen" har et positivt syn på fremtiden, 2 havde et negativt syn og 2 satte deres kryds i midten af negativt og positivt. Fordi som informant 3 selv formulerer sit valg om at sætte krydset i midten: "*fordi der altid vil være noget som vejer i begge ender.*" Det bemærkelsesværdige ved denne informant er også, at personen: "*begyndte egentlig at kigge ind af, pga. installationen.*" Som forskere påvirker vi altid den kontekst vi studerer, især når vi designer en hel interaktiv kunstinstitution. Selvom vi ikke havde nogle intentioner om at påvirke informanternes syn på fremtiden, så er det tankevækkende, at noget så simpelt som en stige kan vække tanker om fremtiden hos en informant der måske ikke var blevet til, hvis personen ikke havde benyttet Stigen.

Dette projekt har været en blandet proces af indledende tanker og motivationer, udfordringer, problemer og ny læring undervejs der resulterede i ændringer af projektet, problemformuleringen, arbejdsspørgsmål og hele processen og produktet. Hvilket kan lyde kaotisk, men ikke desto mindre føler vi at vi har opnået vores oprindelige mål om at lære noget nyt. Især i relation til ressourcerne på RUC, hvordan man skriver en projektrapport og gennemfører et succesfuldt gruppearbejde, mulighederne i FabLab og ikke mindst ny viden om samfundet og fremtiden. Der har været mange læringspointer, som vi for overblikkets skyld har samlet i det følgende afsnit.

Læringspointer:

Vi har gennem hele projektet haft et mål om at lære noget nyt indenfor et emne der interesserer os. Et mål vi føler vi har opnået langt over vores forventninger, da vi har betydeligt flere metoder, evner og "værktøjer" i vores akademiske rygsæk nu, end før vi begyndte projektet. Vores formål med projektet var ikke nødvendigvis at få en god karakter, men at lære noget nyt og det har vi specifikt opnået indenfor disse områder:

- Hvordan man 3D printer vha. Fusion 360.
- Hvordan man koordinerer et effektivt gruppearbejde vha. bogen "Projektgruppen".
- Hvordan man bruger en laser skærer i FabLab.
- Hvordan man kan indsnævre et projekt og problemfelt vha. et "problem kort".
- Hvordan man kan designe et godt produkt vha. SPRINT metoden.
- Test din prototype så hurtigt som muligt og så mange gange som muligt.
- Sidst, men ikke mindst, har vi lært hvor langt man kan nå ved at have et godt samarbejde med sine gruppemedlemmer.

Alle disse læringspointer har vi taget til os og vil bruge i det næste projekt på 2. semester.

Diskussion:

I gennem opgaven har vi redegjort og analyseret de ting vi føler har været vigtige i forhold til vores problemformulering. Men hvorfor er det egentlig vores projekt er relevant? Vi stiller spørgsmålet om RUC studerendes syn på fremtiden, som er et relativt abstrakt emne at arbejde med. Vi ville aldrig komme frem til om fremtiden egentlig er positivt eller negativ, da vi trods alt ikke kan forudse hvad der kommer til at ske. Vi var internt i gruppen selv uenige om, om fremtiden ser lys eller mørk ud. Det er det der er det interessante i projektet, for hvad mener unge egentlig om fremtiden? Bliver de påvirket af de skilte og den vejleder, som har motiveret os til at skrive dette projekt?

Størstedelen af vores informanter svarede at de så fremtiden som positiv, og her kan det diskuteres, hvordan de forstår spørgsmålet. Svarer de ud fra deres egen fremtid eller verdens fremtid, som umiddelbart lyder som det samme, men viste sig at have forskellig betydning. Da informanterne svarede på spørgsmål 3, som lød: Hvad påvirker dit syn på fremtiden? Begyndte informanterne at snakke om alle de negative ting som kan påvirke ens syn på fremtiden. Så selvom de så fremtiden som positiv, kom de alligevel med kommentarer om alt det negative, der kan være med til at påvirke individer i samfundet.

At rejse spørgsmål om unges syn på fremtiden er vigtigt, da ens syn på fremtiden kan have effekt og påvirke store valg i livet, som valget om at få børn, hvor man skal bo, hvilket mad er rigtigt at spise osv., som vi ser unge betvivler i undersøgelsen fra Bath University. Vi kan diskutere hvorvidt vi kan be- eller afkræfte vores hypotese. Vores data viser, at flest ser positivt på fremtiden, og dermed burde vi afkræfte vores hypotese. Dog svarer mange af informanterne at det der påvirker dem er sociale medier og klimaforandringer, som de mener har en negativ påvirkning. Det er derfor svært bare at afkræfte hypotesen. Hvis vi havde grebet projektet anderledes an, havde det måske set anderledes ud. Hvis vi havde tilføjet kvantitativ metode, eksempelvis i form af et spørgeskema for at teste unges syn på fremtiden, kunne vi måske have endt med en mere dybdegående undersøgelse, som kunne have udpenslet den tvivl, der måske opstod i de tre spørgsmål. Det ville måske gøre informanterne mere reflekterende, og starte deres system 2, da de ville sidde med spørgsmålet i længere tid, og ende med selv at skrive svarene ned. Det gør at informanterne havde haft

længere tid til at reflektere over, hvad det er som påvirker dem, og de ville måske svare anderledes. Samtidig ville vi kunne påvirke informanternes svar i langt større grad, og dermed ikke ende med et upåvirket testresultat. Der er altså fordele og ulemper ved begge måder at teste folks syn på fremtiden på.

Det er også relevant at diskutere selve produktet, da det er det vi har valgt at indsamle data med. Flere steder i projektet kommer vi ind på, at en prototype i fuld størrelse, ville have haft en anden effekt. Det er dog sandsynligt at resultatet ville være det samme, da vi ikke har afprøvet det. En prototype i fuld størrelse kan vække interesse, men det kan samtidig være, at folk heller ikke ville turde interagere med denne kunstinstallation. Tit og oftest er kunst ikke til aktivt at interagere med, og derfor ville det være vigtigt også at arbejde med affordance i et sådant forsøg. Vi vil skulle sætte "Prøv mig!" skiltet op ved siden af igen, og ud fra erfaret viden, også sætte nogle mere uddybende instrukser op ved siden af. Hvis vi havde gjort det ved første pilotprojekt, ville vi måske have haft en større interaktion, og ikke behøvet at lave andet pilotprojekt.

Vi har i gruppen også snakket om, hvorvidt inddragelsen af to primære teorier og fem sekundære teorier var for overfladisk og ikke dybdegående nok. Vi har gjort brug af mange forskellige teorier, og derfor ikke gået helt i dybden med dem alle. Vi har dog valgt to primære teorier, som vi har gennemarbejdet, og forsøgt at komme i dybden med. De fem sekundære teorier er ikke helt dybdegående, men vi er blevet enige om, at vi bruger dem bedst muligt. Det er derfor ikke sikkert, at vi ville have nok teori, hvis vi kun endte med at gå i dybden med eksempelvis tre. Vi ser alle teorierne vi bruger som vigtige for vores projekt, og kan ikke argumentere for at undvære nogle af dem.

Perspektivering:

Hvordan ville projektet have set ud hvis vi havde sat kunstinstallationen op på hovedbanegården, CBS, eller andre uddannelsesinstitutioner i forskellige lande omkring i verden? Ville de individer have samme syn på fremtiden, eller ville en stor eller lille kulturel forskel kunne vende op og ned på dataen i sådan et projekt?

Der kommer naturligvis mange overvejelser i forbindelse med en så subjektivt et spørgsmål. Ifølge Hans Roslings forskning ligger Danmark blandt top landene i både indkomst og forventet levetid. Objektivt kan man forvente at de lande der har længst levetid og velfærd, generelt ville være mere håbefulde om fremtiden. Det ville være interessant at se, hvordan projektet ville se ud i den anden ende af spektret, eksempelvis i et afrikansk land.

En anden interessant tanke vi har haft er, hvordan vi kunne have påvirket oplevelsen, hvis vores prototyper var i fuld størrelse, og holdbare nok til mennesker kunne gå og klatre på. En stige designet som DNA-streng som kunstinstallation. Hvilken effekt ville det have på de mennesker der kravler op ad den? Ville det sætte nogle tanker igang hos dem, og enten inspirere eller få dem til at reflektere over noget, ville det give dem en bedre oplevelse? Disse er nogle af de refleksioner vi har haft undervejs til gruppemøderne vedr. selve produktet og designet af stigen.

Sidst men ikke mindst er en oplagt perspektivering til dette pilotprojekt Skovtårnet ved Camp Adventure i Gisselfeld Klosters skov. En kommercialisering af en trappe/stige der på toppen rækker 45 meter over jorden. Hvad er det, der gør at folk gerne vil betale penge for dét, men ikke tør gå 2m op ad en stige, gratis?

Er det familieudflugten til den sydsjællandske natur der trækker. Eller er det suset i maven når man står på toppen og kigger ned. Måske natur omgivelserne i sig selv er nok til at lokke kunder i bixsen. Kan man tænke at det er selve arkitekturen eller designet af udsigtsposten, som har vundet internationale priser, der trækker folket til. I så fald ville vores pilotprojekt måske have været mere attraktivt, hvis vi havde ændringer i designet og muligvis også placeringen.

ANT analyse:

Vi kunne i opgaven også have brugt ANT analyse, da den kan bruges til at undersøge nedbrud og forhindringer i designprocessen, samt forholdet mellem aktør og netværk. Det ville vi kunne bruge på vores kunstinstitution, da den indgår i en sammenhæng mellem aktør og netværk. Her ville vi ende med at få en forståelse for hele processen af kunstinstitutionen, men da vores kunstinstitution ikke er en teknologisk artefakt, er det svært at bruge ANT analysen på netop denne. Derfor valgte vi ikke at bruge den, da vi bruger andre analysemetoder, som vi føler passer bedre ind i vores projekt.

I ANT analyse ser man ting, steder, mennesker og organisationer som noget, der alt sammen indgår i et netværk. Hvis vi havde skrevet om en teknologi som en bil, ville vi kunne bruge en ANT analyse, da bilen har et teknologisk netværk under sig som; kørekort, motorveje, trafiklys, veje, benzin, fartbegrænsninger, miljøbelastning osv. Med vores kunstinstitution føler vi ikke vi på samme måde har et netværk, som er interessant at beskrive.

Litteraturliste:

Colin Eden & Fran Ackerman og beskrevet i deres bog *Making Strategy - The journey of strategic management*. (Eden & Ackerman 1998)

Prera, A (2021, March 22). Why the halo effect affects how we perceive others. *Simply Psychology*.

Kahneman, D. & Egan, P. (2011). *Thinking, fast and slow* (Vol. 1). New York: Farrar, Straus and Giroux.

Chip & Dan Heath. (2010). *Switch: How to change when change is hard*. New York, NY. Forlag: Crown Business.

Halkier, Bente. 1999. *Miljø til daglig brug?* Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Kristiansen, Søren & Krogstrup, Hanne Kathrine. 2003. *Deltagende observation*. København: Hans Reitzels Forlag.

Kvale, Steinar 1997. *Interview*. København: Hans Reitzels Forlag.

Münster, Morten 2017. *Jytte fra marketing er desværre gået for i dag*. Forlag: Gyldendal Business.

Norman, Donald. (1999). *Affordance, Conventions, and Design*. Interactions. S. 38–43
Lokaliseret på: <https://doi.org/10.1145/301153.301168>

Norman, Donald. (2002). *The Design of Everyday Things: The Psychopathology of Everyday Things*. Basic Books. Kapitel 1. Side 1-33.

Petersen, Eva Bendix & Sørensen, Kasper Anthon (2019) *Projektgruppen - Hvordan gør vi? En håndbog til universitetsstuderende*. Forlag: Samfundslitteratur 1. udgave, 2019.

Youn-Kyung, Lim & Stolterman, Erik & Tenenberg, Josh (2008) *The Anatomy of Prototypes as Filters, Prototypes as Manifestations of Design Ideas*. Forlag: Indiana University, Bloomington and JOSH TENENBERG University of Washington, Tacoma.

Winner, L. (2020). Technology as forms of life. In *The whale and the reactor. A search for limits in an age of high technology* (pp. 3-18). Chicago: University of Chicago Press (org. 1989).

Zuboff, S. (2019). Home of exile in the digital future. In *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power* (pp.3-24). New York: Public Affairs.

Hjemmesider:

Data om levealder & indkomstniveau fra år 1800 frem til 2019:

www.gapminder.org Besøgt 13. September 2021.

[https://www.gapminder.org/tools/#\\$chart-type=bubbles&url=v1](https://www.gapminder.org/tools/#$chart-type=bubbles&url=v1)

De 5 SSP'er:

www.sciencedirect.com Besøgt 14. September 2021.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0959378016300681>

Camp adventure besøgt 19

Rune Lykkebergs klumme med reference til Bath studie af 10.000 unge:

www.information.dk Besøgt 28. September 2021.

<https://www.information.dk/debat/2021/09/rune-lykkeberg-bange-maend-kvinder-d-erfor-foerer-modstandskamp>

Skovtårnet:

www.campadventure.dk Besøgt 3. December 2021.

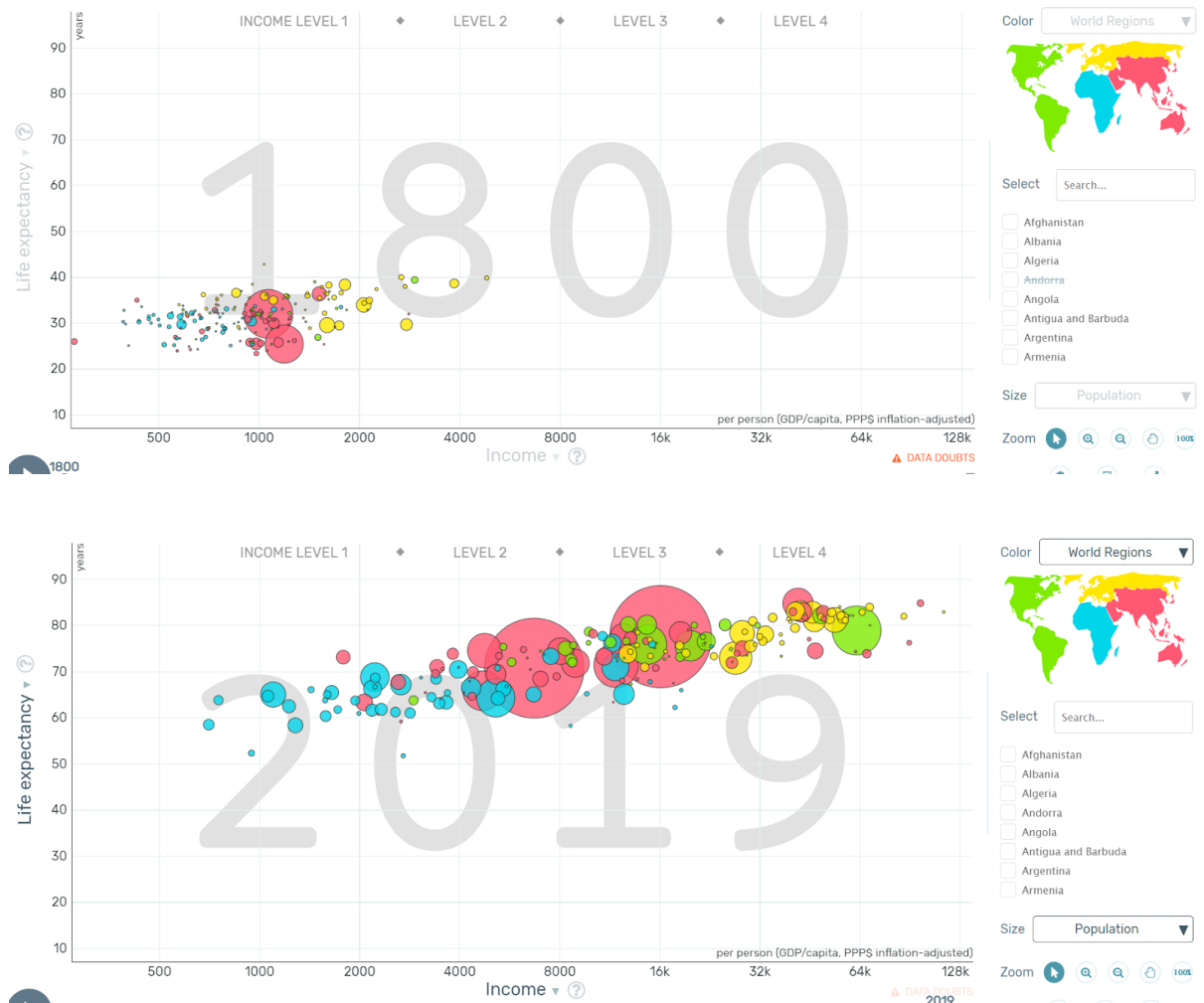
<https://www.campadventure.dk/skovtaarnet/>

Bilag:

Bilag 1: Plakater på RUC der promoverer “dommedagsprofetien” samt eksempel på en valgplakat fra valget d. 16. november der promoverer klimaproblemerne som vigtigere end alt andet.

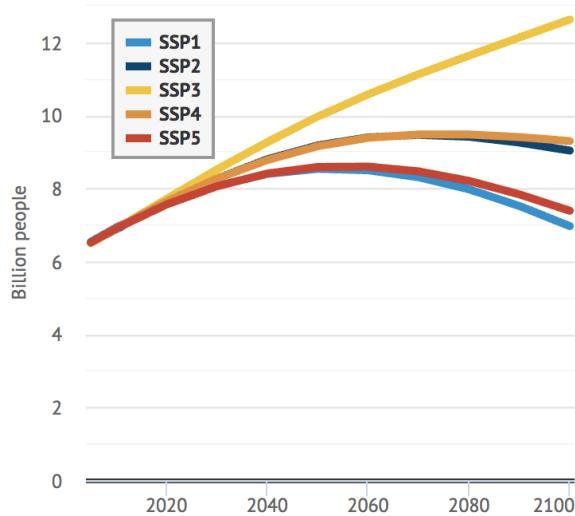


Bilag 2: Udviklingen i forventet levealder og indkomst i alle lande fra år 1800 til 2019.

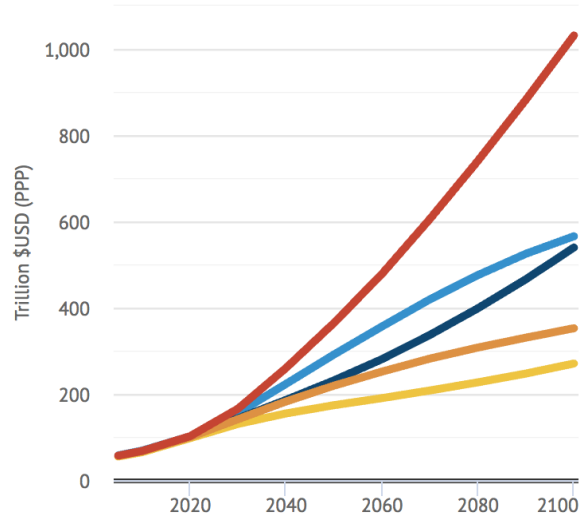


Bilag 3: Grafer over IPCC's 5 sandsynlige udviklinger for fremtiden kaldet SSP'er. (Shared Socioeconomic Pathways)

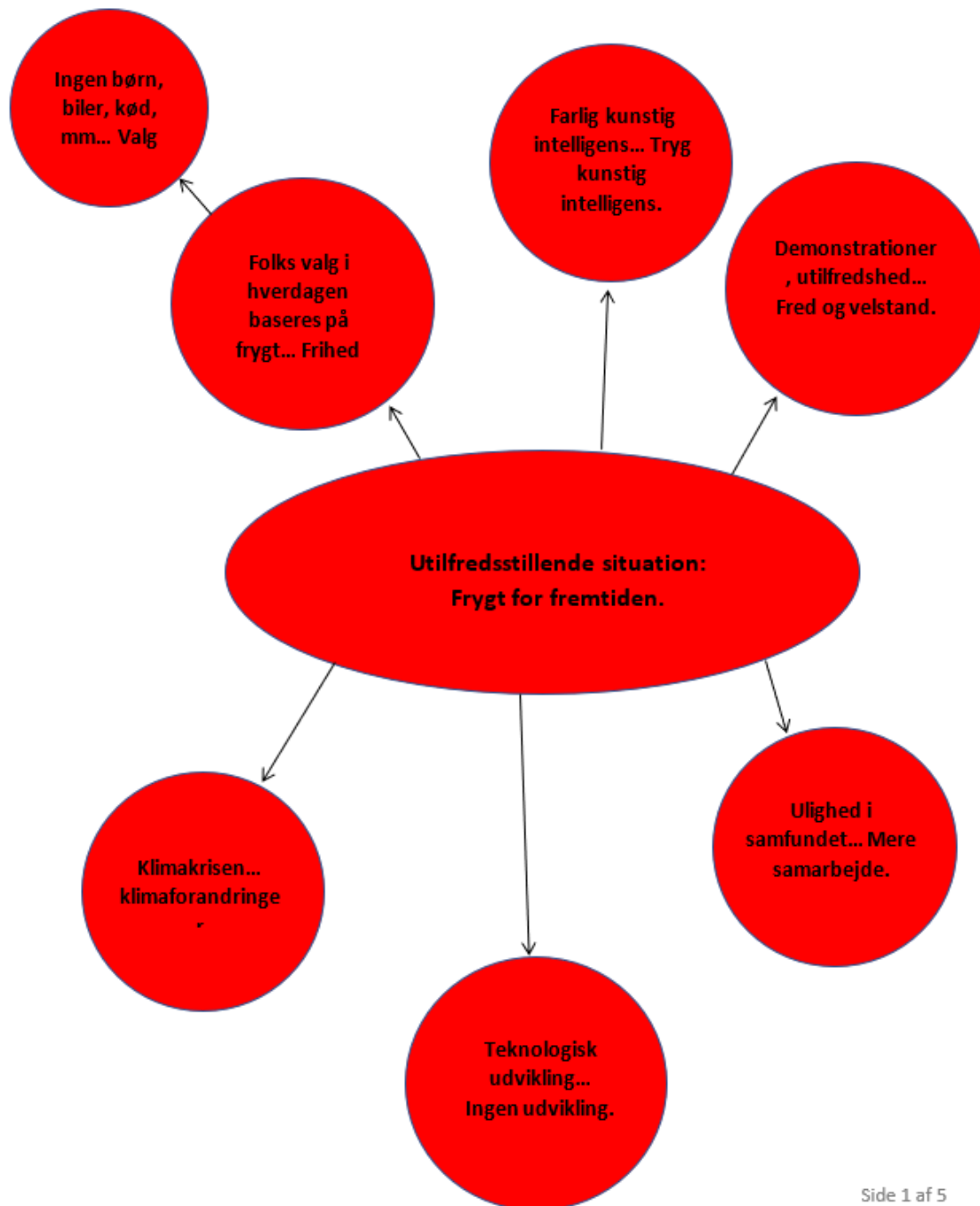
Global population



Global GDP



Bilag 4: Skitse af vores “problem kort” også kaldet et Coloured Cognitive Map, vi brugte til at fokusere og afgrænse projektet.



Side 1 af 5



Bilag 5:

Noter fra interviews med de 7 informanter.

Informant 1:

- 1) Nysgerrig.
- 2) Positiv, i morgen har vi en hel ny dag vi kan sætte alt ind i, fremtiden er lys.
- 3) Det vi sender ud kommer tilbage, vi kan ikke kontrollere fremtiden, men hvis vi sender god energi ud, kommer det tilbage.

Informant 2:

- 1) Nysgerrig, tanke bag kunsten, så der må være noget sjovt på stigen.
- 2) Positiv, alkohol og der er mange negative ting at tænke over i dagligdagen, men med kunstværker zoomer man ud, og det går op for én, at livet egentlig er godt, selvom ting ser sort ud.
- 3) Hverdagen påvirker medier sociale medier i negativ retning, sammenligning med andre, ser oftest de negative nyheder, og det påvirker en. Så det er vigtigt, at zoome ud og se det gode.

Informant 3:

- 1) Studsedde over den, og tænkte efterfølgende at hun ville da hun var nysgerrig, ville gerne give et bud på et dybt spørgsmål.
- 2) Midten, fordi der altid vil være noget som vejer i begge ender, begyndte egentlig at kigge ind af, pga. installationen.
- 3) Medierne har en stor rolle, man bliver præsenteret med hvad virkeligheden pådutter os, og vi skal leve op til det. Og til de fejl der er i fortiden, der bliver skabt en frygt gennem sociale medier.

Informant 4:

- 1) Så en boks men forstod ikke meningen, men prøvede alligevel.
- 2) Negativ, fordi arbejder med klimaforandringer, og kan se hvad der sker, og det er negativt, så det er derfor krydset er der (arbejder med klimaforandringer).
- 3) Klimaforandringer.

Informant 5:

- 1) Så spændende ud.
- 2) Positiv, fordi man bliver nødt til at se positivt på tingene, ellers bliver man deprimeret.
- 3) Familie og venner.

Informant 6:

- 1) Så en kigge på det, og så fortalte han der var en spørgsmål, og så prøvede hun. det var sjovere fordi det var en skæv måde at spørge om ting på, i stedet for bare at spørge.
- 2) Positiv, hun er i et godt sted i sit liv, og for ikke at lyde privilegeret har livet altid været positivt, og med den indstilling, så er hun et sted hvor hun føler sig til rette. positiv tilgang til hvad der skal ske, fordi ting er kommet meget naturligt.
- 3) Hun føler sig meget velsignet af gode bekendtskaber og har haft gode muligheder og retningsmæssigt, vejen hun vil gå har været brolagt af støttende bekendtskaber.

Informant 7(RUC studerende):

- 1) Nysgerrig, det så spændende ud.
- 2) Mest positiv.
- 3) Når hun tænker på sine venner og familie har de det alle sammen godt, selvom der selvfølgelig er meget snak om corona og klimaet der ikke er så godt, men hun tænker det nok skal gå det hele.